

**30** ANNO 4  
NUMERO 30  
MAGGIO 1994  
LIRE 5000

XENIA  
EDIZIONI

# COMSO

**164**  
PAGINE  
DI MANIA

**SPECIALE ECTS**  
TUTTE LE NOTIZIE DA LONDRA

**MEGA TURRICAN**

**SUBTERRANIA**

**KING OF DRAGONS**

**BARE KNUCKLE III**

Spedizione in Abbonamento Postale/50% - Milano

IN QUESTI NEGOZI POTETE TROVARE LE ULTIME NOVITÀ DELL'IMPORTAZIONE

AQ	SULMONA	VIDEOLAND SDF Via Circumvallaz. Occ., 34
BA	PUTIGNANO	VIDEO SMILE Via Cavalieri di Malta, 85
BR	BRINDISI	VIDEOLANDIA Ponte ferroviario, 22
CN	RACCONIGI	TUTTOVIDEO Via S. Giovanni, 15
CZ	CATANZARO	CLAUDIO ELIA Via L. Della Valle, 46
	CROTONE	VIDEO FILMS Via Cutro, 15/17/19
	CROTONE	CIACK VIDEO FILMS 3 V. 2° trav. M. Nicoletta, 90
	LAMEZIA TERME	ROYAL PHOTO V.le Michelangelo, 5/9
	LAMEZIA TERME	MONDO VIDEO Contrada Sciro Coop. Dog
	LAMEZIA TERME	GIROTONDO GIOCATTOLI C.so Nicotera, 212
FR	VEROLI	VIDEO BOOM Via Cesenatico, 32
GE	GENOVA	VIDEOMANIA Via Pasolunga, 104R
	GENOVA	FOTO MAURO Via Canepari, 183R
	GENOVA	VIDEO IN Via Ferregiano, 153R
	GENOVA	GAME MANIA Via Piacenza, 294 R
	GENOVA	VIDEO FLASH P.zza L. Da Vinci, 12R
	GENOVA	IL BALILLA Via Finacchiaro, 112R
	GENOVA	STUDIO 1 P.zza Matteotti, 29R
	SAMPIERDARENA	MONDO VIDEO Via N. Daste, 104
GO	GORIZIA	CARTOGIOCATTOLI REGALO Via Aheni, 15B
	MONFALCONE	GIOCATTOLI DEOTTO Via S. Marco, 78
GR	CASTEL DEL PIANO	EMPORIO MUSICALE C.so Nisini, 34/8
IM	DIANO MARINA	CASA DEL GIOCATTOLO Via Canepa, 12
	IMPERIA	OFFICE & GAMES P.zza Bianchi, 9
	SANREMO	VIDEO FUTURA C.so Inglese, 281
	SANREMO	RAGALZI Via Massabò, 10
	SANREMO	VIDEO CLUB ORFEO C.so Malvezza, 185
LE	LECCE	VIDEOMANIA V.le dell'Università, 61/63
LI	LIVORNO	MI.DA Via Sofferino, 90
LU	ALTOPASCIO	VIDEO & SIMPATIA Via Marconi, 16
	LIDO DI CAMAIORE	BIBLIOTECA 2001 Via S. Caterina, 7
MI	CINISELLO B.	VIDEO PARADE Via Catalani, 9
	CONCORREZZO	CORNO ADELIO Via Libertà, 104
	CORSICO	VIDEO AMICO Via 24 Maggio, 2
	MILANO	GRAY PINK VIDEO Via Zanoli, 10
	MILANO	DIMENSIONE VIDEO Via Melchiorre Gioia, 67
	NOVA MILANESE	EFFETTO MUSICA Via XX Settembre, 25
MO	FIORANO MODENESE	HARMONY HOUSE Via Machiavelli, 6/A
PC	PIACENZA	CORAZZA Via Aleri Azz. d'Italia
PZ	LAGONEGRO	FOTO RICCIARDI Via Bienta, 4/6
RC	GIOIA TAURO	CIACK VIDEOTECA Via R. Sanzio, 18
	LOCRI	FURCI ROCCO C.so V. Emanuele, 98
	REGGIO CALABRIA	VIDEOMUSIC Via Cardinale Portanova, 48
	REGGIO CALABRIA	SINDONA FOTO Via D. Tripepi
	REGGIO CALABRIA	FOTO COLOR DI PINO Via Arangia, 21
RM	ROMA	VIDEOLAND Via Gregorio VII, 327
	ROMA	VIDEO 4 Via Ugento, 42
	ROMA	VIDEO EVOLUZIONE Via Turcolana, 416
	ROMA	GLANCE Via La Spezia, 106
	ROMA	IL MEGLIO DI HOLLYWOOD Via Panzi Camino 33/35
SI	ABBADIA S. SALVATORE	HOLLYWOOD HOLLYWOOD V.le Roma, 28
SP	CASTELNUOVO M.	VIDEOFANTASY Via Aurelia, 12
	DOG. DI ORTONOVO	VIDEOFANTASY 2 Via Aurelia
	LA SPEZIA	PEDACI VIDEO CLUB Via Pirone, 73
	LA SPEZIA	FANTACARTA Via Lunigiana, 730
	LA SPEZIA	GRAN BAZAR C.so Clavari, 262
	LA SPEZIA	V. MUSIC CENTER Via N. Ricciardi, 19
SV	ALASSIO	CAROSSELLO Via Landra, 16
	ALASSIO	CAVIGLIA GIOCATTOLI Via V. Veneto, 54
	ALBENGA	VIDEO ALBENGA P.zza XX Settembre, 30
	ALBENGA	VIDEOMANIA Via del Roggato, 9
	ANDORA	VIDEO CLUB ANDORA Via S. Luigi, 21
	LOANO	PONS C.so Roma, 94
	SAVONA	CINE VIDEO CLUB 2000 Via Milano, 54R
TO	TORINO	NIGHT & DAY C.so M. D'Azeglio, 80/A
TN	TRENTO	CIACK VIDEOTECA Via Petrarca 1/77
TS	TRIESTE	TEOREMA Via S. Giacomo in Monte 1/8
TV	VITTORIO VENETO	V.CLUB ETA BETA Via Del Ista, 10

# Teknos Trading S.O.S.

Importazione e distribuzione video giochi

**TEL.**  
**0183/29.91.91**  
**FAX 0183/29.07.72**



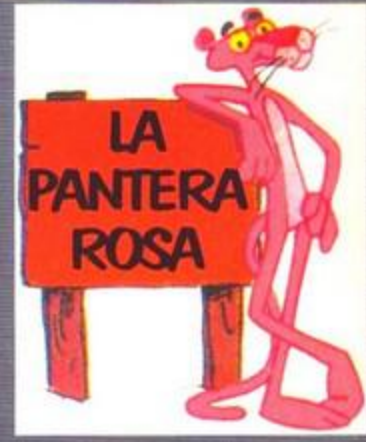
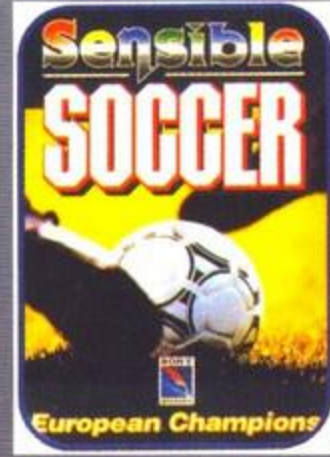
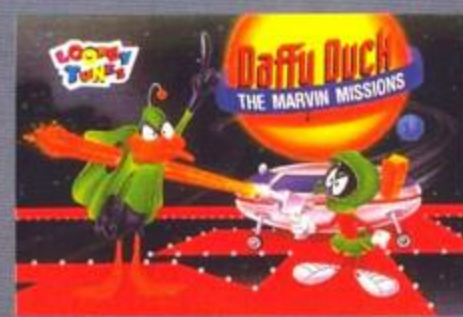
Chiamateci per avere informazioni dettagliate sui servizi che offriamo ai nostri clienti, tra i quali:

- QUESTA PUBBLICITÀ GRATUITA
- IL SERVIZIO PRENOTAZIONE NOVITÀ
- LA HOT LINE TELEFONICA
- LE INFORMAZIONI AGGIORNATE DAL MERCATO INGLESE ED AMERICANO
- UNA RETE DI AGENTI A VOSTRA DISPOSIZIONE PER SEGUIRVI E CONSIGLIARVI L'ACQUISTO PIU' OPPORTUNO.
- LA GARANZIA DI NON VENDERE AI PRIVATI O PER CORRISPONDENZA
- DILAZIONI DI PAGAMENTO

**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**



**ARRIVI SETTIMANALI**

TEKNOS TRADING - Importazione e distribuzione video giochi

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



TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI



# IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA

7

MADE IN JAPAN

42

AMERICANICAMENTE

53

SEGA CITY

55

NINTENDO NEWS

57

RECENSIONI

59

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

126

ROGUE'N'ROLE

127

CONSOLIAMOCI

129

CONTROL YOUR CONSOLE

130

CYC 144 HELP

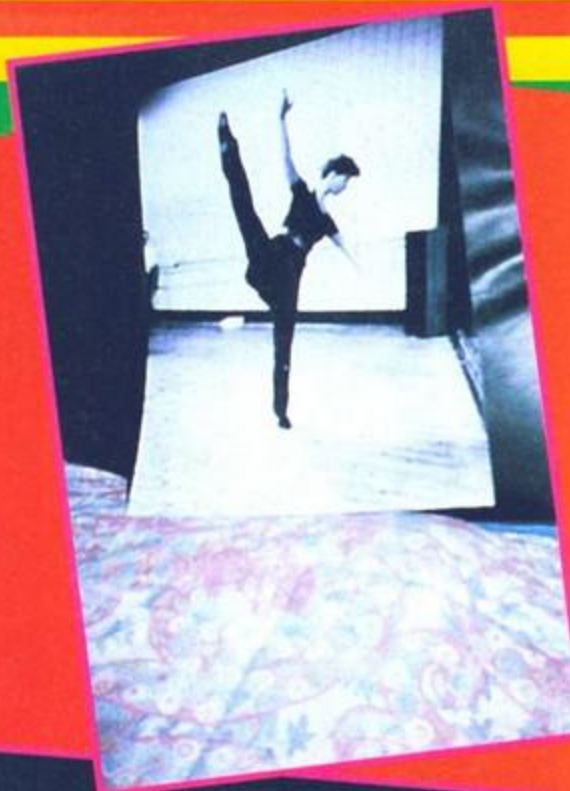
134

CYC SPECIALE

140

BOVAS' HARD CAFE'

152



## GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

**Arcade** • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

**Background** • Il fondale di ogni gioco.

**Blastare** • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

**Coin-op** • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

**Parallasse, Parallattico** • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

**Scrolling** • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

**Sprite** • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

**Stage** • E' sinonimo di "livello".

**Tie-in** • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

**Vettoriale** • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

## CHE FUTURO 'STO FUTURO!

**E** proprio vero che c'è solo un sacco di confusione e che nessuno ormai ci capisce più niente. Come sapete, infatti, dalla fine di marzo abbiamo reso attivissima la nostra nuova linea 144.22.09.45 che, al costo di circa 700 lire al minuto (IVA compresa), fornisce molte informazioni e, soprattutto, vi permette oltre che di scambiare, vendere, cercare oggetti e far conoscere le vostre iniziative, anche di esprimere la vostra opinione su un argomento di interesse generale.

L'argomento che ha aperto il dibattito era questo "Quale console reggerà il confronto con il futuro?".

Beh, di risposte ce ne sono state veramente molte e qualcuno addirittura ha dato una risposta riferendosi alle riviste e non alle console (come se la domanda posta fosse stata "Quale rivista per console reggerà il confronto con il futuro?", ma è ovvio che questo genere di risposte sono state subito cancellate), ma sta di fatto che da quello che è emerso pare proprio che ci sia solo una gran confusione. Chi è un accanito sostenitore del 3DO (ma pare che in Europa non abbia avuto un gran successo), chi si riserva di aspettare le console del futuro che sono ancora solo un progetto, chi invece dà per scontato che saranno ancora il Mega Drive e il Super Nintendo i campioni del futuro. Ma dove sta la realtà? Se avessi una sfera di cristallo probabilmente lo saprei, ma per ora posso solo dirvi una cosa. Poco più di due anni fa, quando l'Amiga era proprio al suo culmine, si dava per spacciato il PC poiché la qualità grafica, sonora e in generale la risposta che dava nella realizzazione dei giochi lasciava molto desiderare. Ma qui in Redazione sapevamo che il mercato si sarebbe invece spostato proprio sul PC e sapevamo che presto avrebbero messo in commercio hardware a basso costo ma ad alte prestazioni. E così è stato. Nel giro di due anni il PC è diventato il computer incontrastato nell'olimpo di quelli più venduti, tanto da soppiantare anche nei giochi gli altri suoi concorrenti (non me ne vogliano gli Amighisti sfegatati, ma la realtà è questa. L'Amiga ha carte da giocare, ma è il parco macchine installato e il software a dettare le leggi di chi vince).

Per le console sarà lo stesso? Staremo a vedere, e per ora godetevi questo straordinario numero di Consolemania.

Stefano Gallarini

## INDICE RECENSIONI

### SPECIAL ECTS

10	ACCOLADE
12	ACTIVISION
13	KONAMI
13	SUNSOFT
14	SYSTEM 3
15	U.S. GOLD
16	OCEAN
16	JAGUAR
20	NINTENDO
20	SEGA
21	GAMETEK
22	MICROPROSE
23	MIRAGE
23	EMPIRE
25	VIRGIN
31	CODEMASTERS
32	SONY
38	PSYGNOSIS
39	SCI

### 3 D O

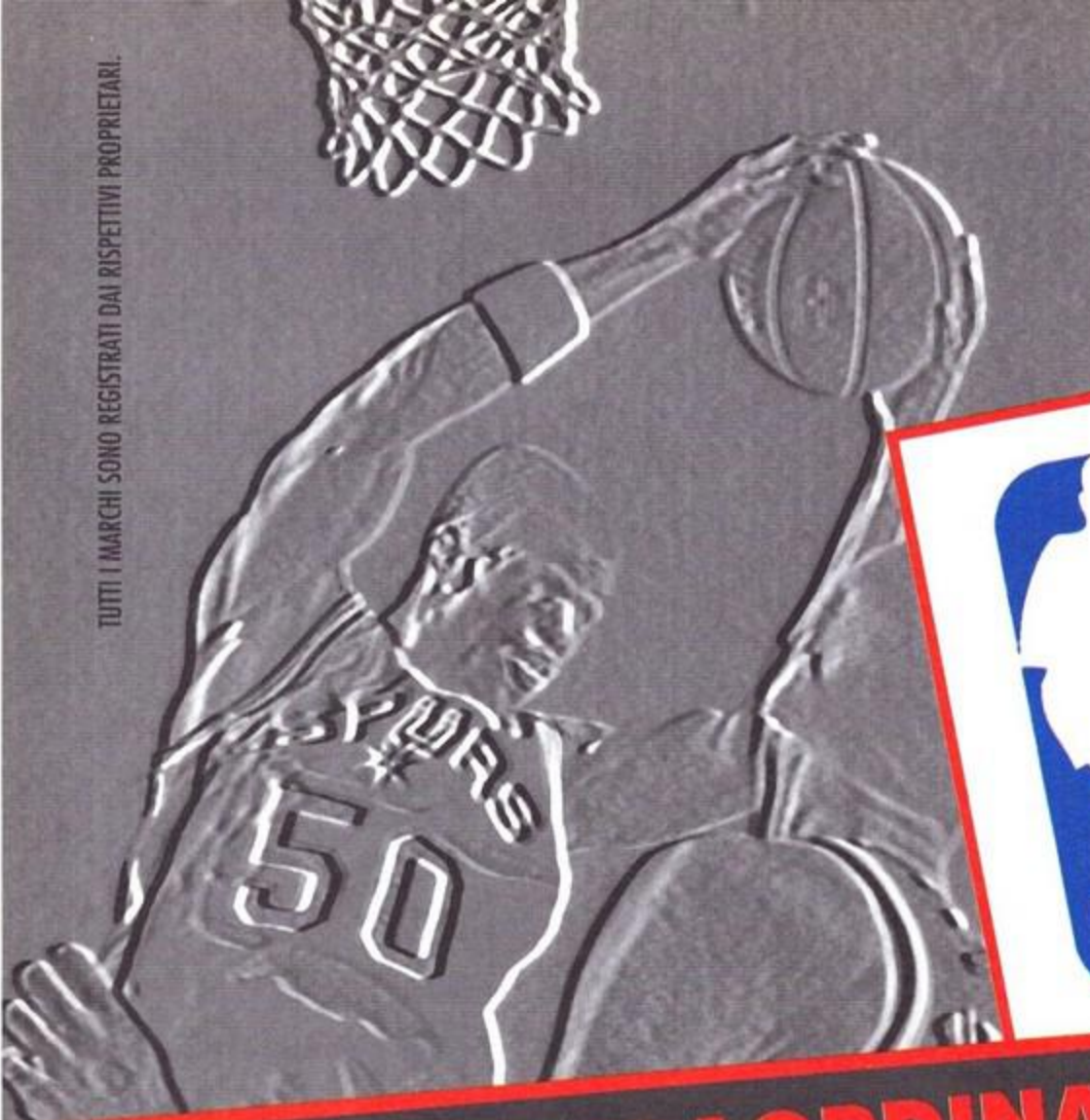
116	THE HORDE
-----	-----------

### M E G A D R I V E

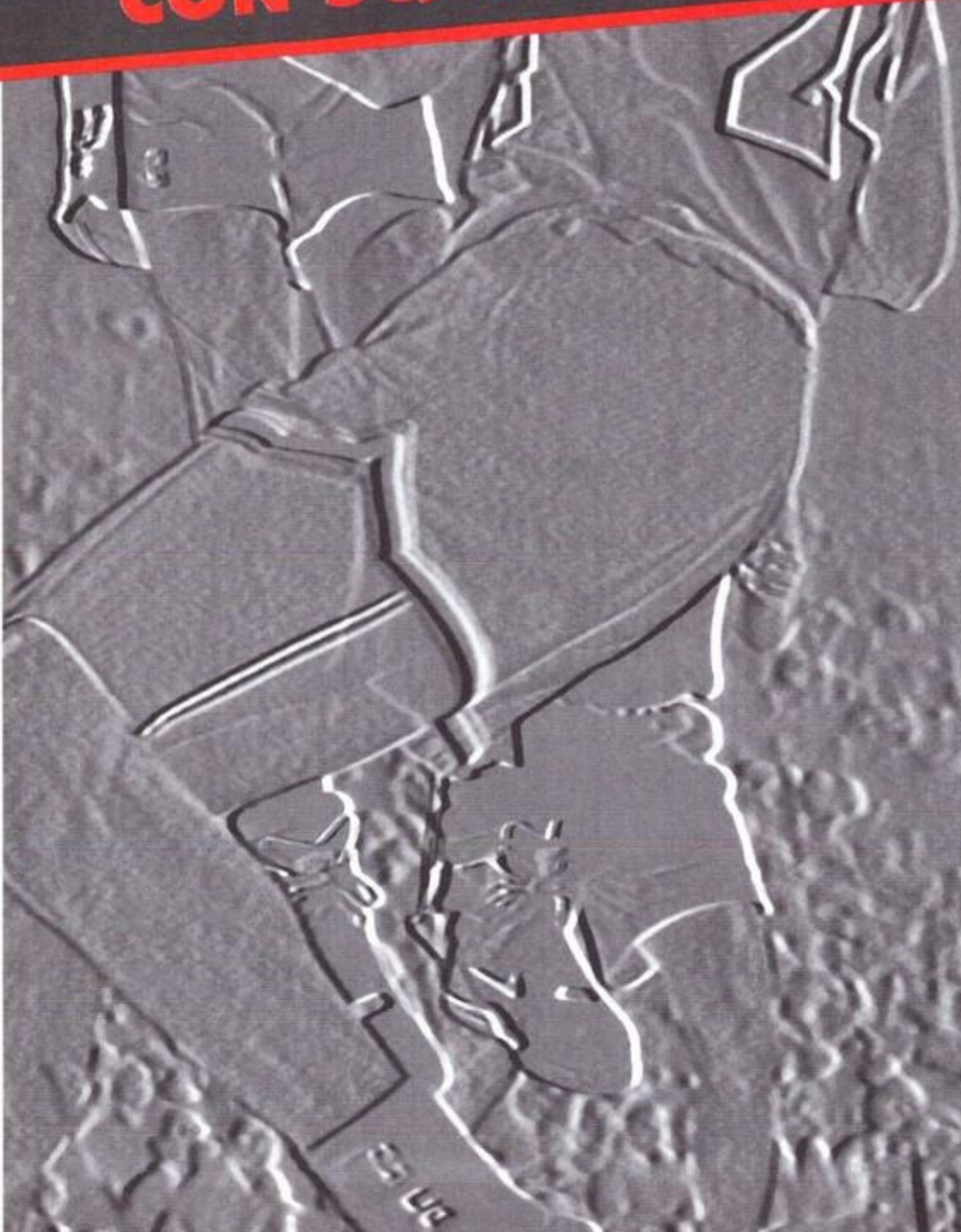
64	BARE KNUCKLE III
70	CHARLES BARKLEY - SHUT UP & JAM
80	GRIND STORMER
112	MARKO'S MAGIC FOOTBALL
96	MUTANT LEAGUE HOCKEY
76	NBA SHOWDOWN
102	SUBTERRANIA

### S U P E R N I N T E N D O

60	ASTRO GO GO
69	ATOM BOY
64	BUGS BUNNY - RABBIT RAMPAGE
82	KING OF DRAGONS
94	MICKY'S ULTIMATE CHALLENGE
110	SUPER TROLL ISLAND
98	THE PEACE KEEPERS
122	THE JUNGLE BOOK - PREVIEW



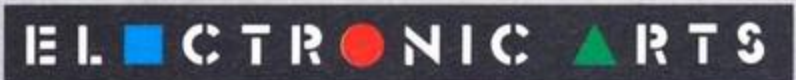
**IL VERO STRAORDINARIO GIOCO DI BASKET  
CON SQUADRE COMPLETE DI 5 GIOCATORI.**



## **GIOCALO E... VINCI IL CAMPIONATO NBA!**

CONTIENE BATTERIA TAMPONE CHE CONSENTE DI  
MEMORIZZARE I RISULTATI DELLE PARTITE GIOCATE.

POSSIBILITA' DI GIOCARE IN 4 ( utilizzando l'adattatore a 4 vie )



# **MEGADRIVE**

**Questo mese Antepremanina è letteralmente enorme: iniziamo con un servizio sull'uscita delle nuove Action Replay per console per continuare con quello sulla fiera di Londra... Buona lettura.**

**Alex**

## ACTION REPLAY MK 2

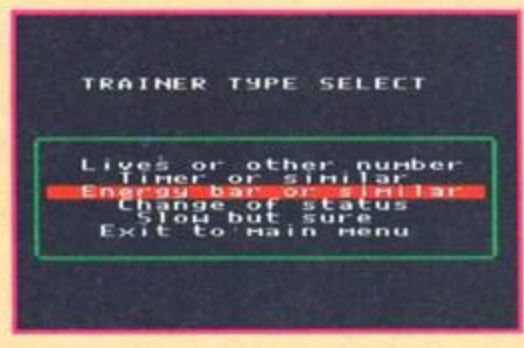
Non ce la fate a superare quel maledetto quarto livello, nessun amico vi riesce ad aiutare, i redattori della vostra rivista preferita vi mandano a quel paese perché il gioco a loro non piace e comunque è vecchissimo, la ragazza vi ha lasciato e il mondo vi odia?

A quasi tutto c'è una soluzione. Almeno, a quel quarto livello sicuramente: una idea semplice (quantunque costosa) è quella di utilizzare una di quelle cartucce che vi consentono di ottenere vite infinite e altre cosucce divertenti. Quella delle cartucce da "bari" è una storia molto più lunga di quello che possiate immaginare. Le prime Action Replay fecero la loro comparsa ancora ai tempi del glorioso C64.

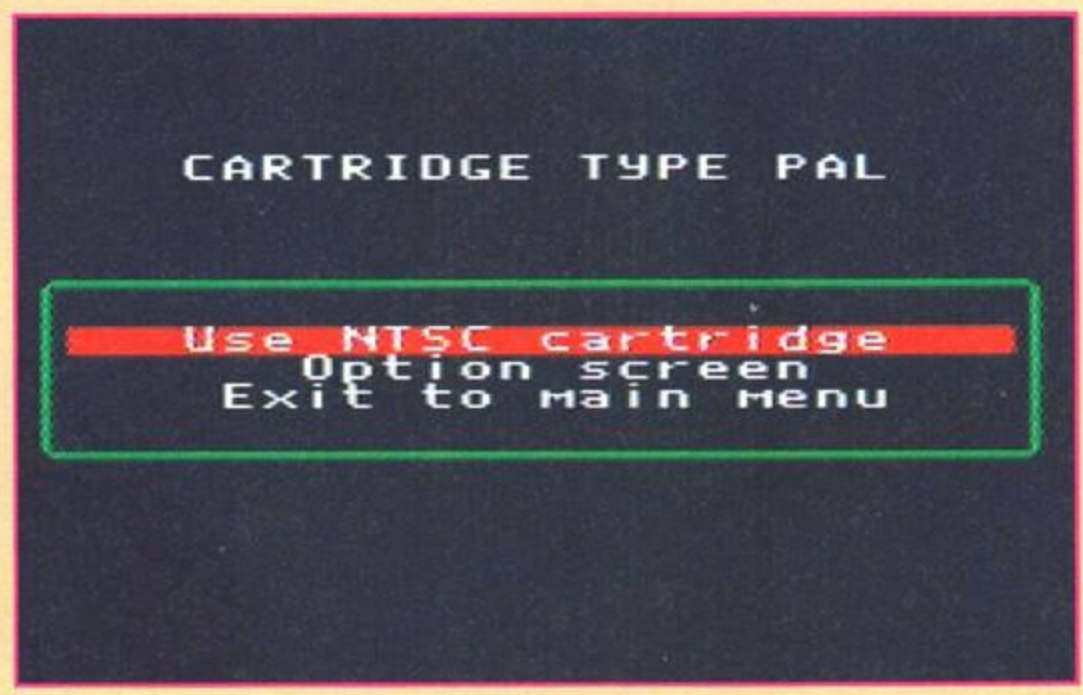
Si trattava di cartucce in grado di fermare l'esecuzione del programma e consentiva di curiosare attraverso la memoria, prelevare parti di musica o sonoro e di modificare il programma. Le prime cartucce "trucchi" per console avevano un'impostazione abbastanza diversa, sto parlando in particolare della precedente versione dell'Action Replay, o dell'altrettanto famosa Game Genie. Si trattava di cartucce che consentono, inserendo opportuni codici, di avere vite illimitate, energia infinita e altre amenità simili, atte a facilitare le partite per i giochi più duri (o i giocatori più scarsi). Le case fornivano naturalmente, insieme alle cartucce, una serie di codici da inserire per la maggior parte dei giochi usciti. Queste cartucce andavano infatti a modificare i dati in RAM del gioco: conoscendo l'opportuna parte di memoria da modificare è teoricamente possibile fare lo stesso per qualsiasi gioco. All'estero, dove queste cartucce erano un minimo

Super Nintendo e Mega Drive) è un ottimo passo in avanti in questo senso. La sua caratteristica principale è che la MK2 i codici per avere vite infinite, etc. se le dovrebbe (almeno in teoria) cercare quasi da sola. Il principio è abbastanza semplice: partite normalmente con il gioco, vi segnate, per esempio, il numero di vite e cercate, nella RAM della cartuccia, il valore corrispondente. Quella sarà la posizione in cui il gioco memorizza il numero delle vite, sarà quindi sufficiente modificarlo per avere vite infinite (e non tormentare più la redazione con richieste di cheat mode per giochi vecchissimi). Naturalmente sono a disposizione una quantità di codici per moltissimi giochi, nel libretto allegato alla cartuccia. Solo per fare un esempio ci sono cinque pagine di codici, dagli effetti più disparati, solo per Streetfighter II. A parte banali cambiamenti di colore di qualsiasi componente di gioco ci sono modifiche della gravità, password per battere l'avversario con un solo colpo, per modificare l'ampiezza dei salti, per evitare di finire stunnati e tantissimo altro ancora. Come si vede a parte le vite infinite si può pasticciare con tutta una quantità di parametri di ogni gioco. Purtroppo la ricerca dei codici non è un'operazione esattamente immediata, bisogna avere un minimo di pratica, inoltre le possibilità di successo non sono al

100%, dipende dal tipo di gioco, ma il vecchio metodo dell'inserimento di codici già pubblicati è sicuro e non è assolutamente un problema.



più diffuse (gli abili giocatori italiani non hanno mai avuto eccessivo bisogno di questi mezzucci...) i codici per i giochi di nuova uscita erano periodicamente pubblicati anche da riviste, giusto per tenere aggiornata la lista dei giochi. L'Action Replay MK2 (prodotta sempre dalla Datel per



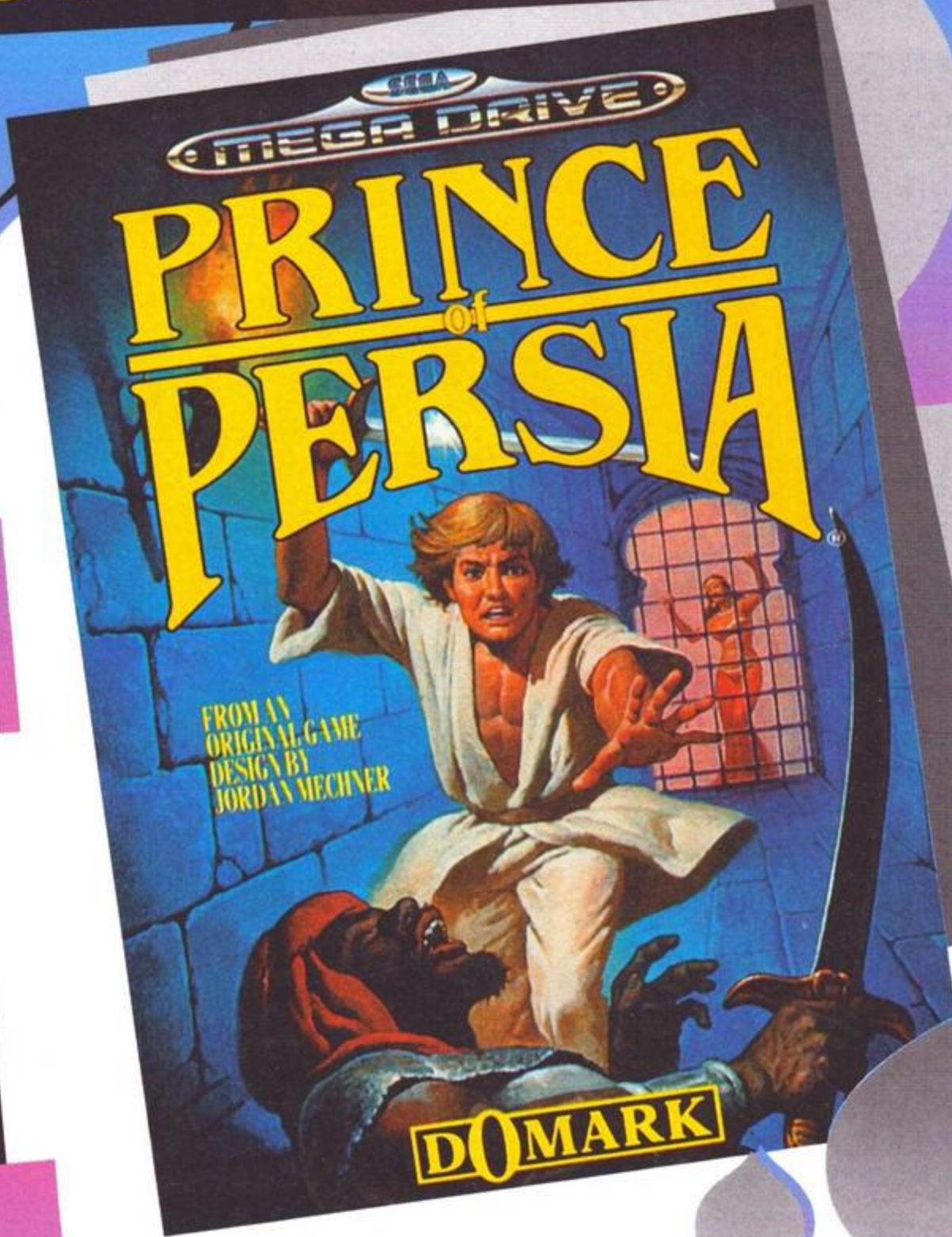
A parte i codici per i trucchi la cartuccia ha un altro paio di interessanti opzioni. C'è per esempio lo slow motion, che consente di rallentare lo svolgimento di giochi che vi sembrano troppo veloci. La versione Super NES dell'Action Replay, poi, ha le stesse funzioni di un normale adattatore per far funzionare anche cartucce di nazionalità diversa da quella della vostra console. Il principio è sempre lo stesso: sulla MK2 ci sono due ingressi, uno "standard" in cui inserire le cartucce con cui volete giocare, e un'altro laterale in cui inserire una cartuccia della stessa nazionalità della vostra console (da cui "prelevare" il codice).

# ... ORA PER MEGADRIVE !

CADARIO

NINTENDO® GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. PRINCE OF PERSIA IS A REGISTERED TRADEMARK OF BRODERBUND SOFTWARE, INC. © 1989. BRODERBUND SOFTWARE, INC. JORDAN MECHNER. © 1992 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO MINDSCAPE INT.

SEGA™ AND "MEGA DRIVE" ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. PRINCE OF PERSIA: © & © 1989. 1993 JORDAN MECHNER, BRODERBUND SOFTWARE, INC. ORIGINALLY PUBLISHED IN U.S.A. BY BRODERBUND SOFTWARE, INC. LICENSED TO DOMARK, LTD. © 1993 DOMARK, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



4 NUOVI LIVELLI - NUOVE SCHERMATE - ROMPICAPI TRAPPOLE E PASSAGGI SEGRETI, PER CHI CREDEVA DI CONOSCERE PROPRIO TUTTO SU QUESTO GIOCO!  
ANIMAZIONE "UMANA".

**MEGADRIVE A L. 149.900**

PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA



**GIÀ DISPONIBILE PER**

**GAMEBOY  
A L. 49.900**

PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

**LEADER**

DISTRIBUTIONE

**NUMERO VERDE  
167 - 821177**

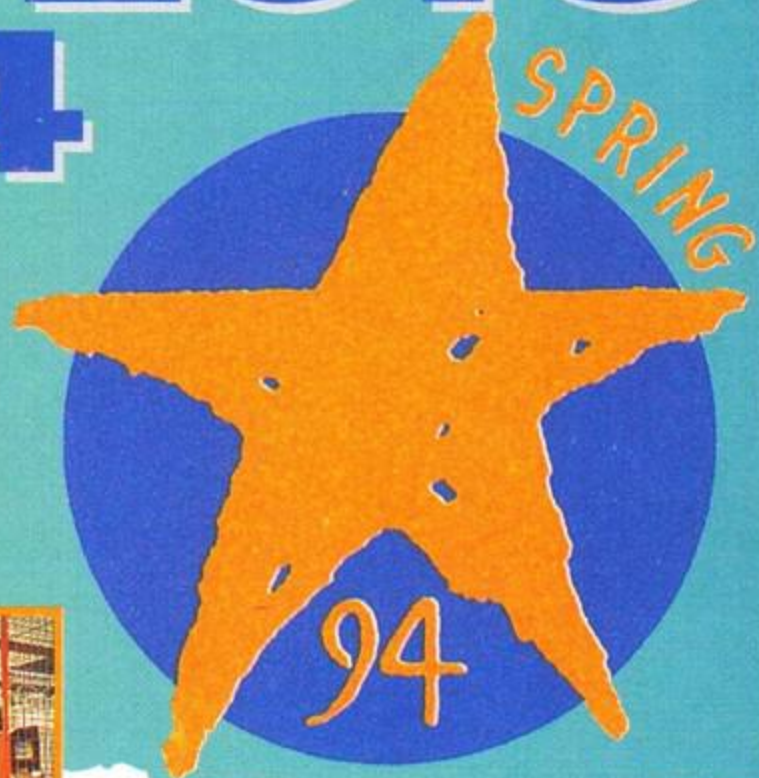
**DOMARK**



LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890



# SPECIALE ECTS APRILE '94



## ECTS

**Ah, anche questo aprile, dal 10 al 12, si è tenuto al Business Design Centre di Londra l'European Computer Trade Show, la maggiore fiera europea a livello di videogiochi. Naturalmente c'eravamo anche noi (nella fattispecie Marco, Max, Stefano e io), per cui bando alle chiacchiere e beccatevi l'articolone.**



nominare la concorrenza - che concorrenza?) e la successiva nottata passata assieme, prima in un locale tenuto da un italiano e poi "a piedi per metà Londra" con svariati tentati-



stato un calo notevole di titoli per console (per somma gioia di Max) e un rialzo di quelli per computer, ma la qualità media degli stessi era notevolmente aumentata. Ciò vuol dire che ognuno sta cercando di non spen-

**O**k, come al solito a Londra ci si diverte un sacco, si beve un sacco, si esce un sacco (si spende un sacco) e si fanno un sacco di cose. Sorvolerò sulle epiche imprese di Max (peraltro non documentate da alcuna prova oggettiva) durante la serata degli ECTS Award, o sul mio salvataggio da parte di Giorgio "Scambio" (gioco di parole abbastanza squallido per evitare di

vi di trasformare delle nicchie in confortevoli camere da letto. Le foto sono quello che sono (in effetti fanno un po' schifo, a parte un paio, ma ne abbiamo fatte pochissime e quindi vi dovete tenere queste), ma alla fine quello che vi interessa è sapere



quello che abbiamo visto nell'ambito dei videogiochi.

C'è



dere soldi per pubblicare giochi mediocri, bensì titoli che valgano tutti i bei soldini che ogni volta cacciate per averli. Le nuove macchine si sono viste ben poco - molti prodotti sono stati annunciati ma pochi si sono visti - e tutti stanno già aspettando il Saturn (per quanto riguarda le console), mentre un buon numero di softwarehouse stanno sfruttando i CD.

Ok, ma Stefano (VF, non Petruccio) e io ci siamo dati piuttosto da fare per mettere giù questo articolo, così leggetevelo e scoprite cosa vi aspetta nel prossimo futuro.

# ACCOLADE™

verso la fine di quest'anno per FIRE TEAM ROGUE e UNNECESSARY ROUGHNESS, un football americano per SNES e

**D**opo amletici dubbi sulla modalità di affrontare la montagna di press release e foto arrivate dall'Inghilterra ho deciso di cominciare in maniera innaturale per me: con ordine. A, a, a: Accolade: questa estate

SHUT UP AND JAM, il WORLD SOCCER di Pele per Megadrive e SNES, COMBAT CARS per Megadrive, BRETT HULL HOCKEY per Megadrive (qualche mese più in là la versione SNES) e concludiamo con l'immane (parlando di Accolade) HARDBALL '94 per Megadrive.



Ma ci sono anche parecchi giochi annunciati "di fresco", che però non vedranno i vostri monitor prima di un po'. Per BUBSY 2, che uscirà per tutti i formati, si parla del terzo quarto di quest'anno, stessa cosa per THE NEW BREED Megadrive, mentre si va addirittura

(giugno-luglio) dovrebbero finalmente uscire dei titoli che erano stati annunciati da un po'. Ci sono l'onnipresente SPEED RACER, rispettivamente per le versioni Megadrive e Super NES, la versione SNES di BARKLEY:



## BUBSY 2: LOST IN THE AMAZATORIUM

MEGA DRIVE, SNES, GAME BOY, GAME GEAR

**N**onostante quel nome l'Amazatorium è un parco di divertimenti, pieno di attrazioni molto particolari e molto belle, tanto belle da sembrare vere. Anzi, sono vere. Un certo Oinker P. Spamm ha trovato un modo particolarmente economico di procurarsi le attrazioni per il suo parco, semplicemente le frega per tutto il mondo attraverso diverse epoche storiche. Bubsy, si trovava naturalmente a visita-

re il parco con tanto di nipotini a carico e si è, per la seconda volta, trovato coinvolto suo malgrado. Non ci crederete mai, ma il gioco è un platform, il parco di divertimenti è composto da cinque mondi



diversi: le Tombe Egizie, il castello fatato, un livello di ambiente musicale, uno tra pirati e un ultimo tra duelli di biplani, per un totale di 15 stage. Oltre ai livelli "legali" ci sono tre sottogiochi dai nomi abbastanza esplicativi: il Frogapult, il Bobcat Bungee Jump (il Bungee Jump è il salto da considerevoli altezze legati a una corda praticato da alcuni squilibrati) e l'Armaddillo Pachinko (il temibile simil-flipper giapponese). Il gioco ha alcune caratteristiche davvero simpatiche, a partire dallo svolgi-



mento non lineare, che vi consente di scegliere diversi percorsi di gioco che terminano anche con finali diversi a seconda della portata del successo. C'è poi la modalità a due giocatori (anche qui competitiva o collaborativa) che vede il secondo giocatore nei

panni di uno dei nipotini di Bubsy. Anche gli scenari sono abbastanza interattivi, ci sono parecchi oggetti che possono essere utilizzati, il mitico buco portatile (qualcuno ha mai visto il film dei Beatles Yellow Submarine?), bazooka, tute da sub e si può anche guidare un biplano.

Naturalmente è stata inserita tutta una serie di nuove animazioni per Bubsy (specie per le morti, a quanto pare) e una quantità maggiore di effetti digitalizzati.

## THE NEW BREED

MEGA DRIVE

**O**k, ok, non ne potete più di picchiaduro e ci mancava solo che ci si mettesse anche la Accolade, ma The New Breed qualcosa di nuovo ce l'ha veramente. I vari lottatori non sono stati disegnati ma renderizzati tramite una stazione Silicon Graphics, e fin qui nulla di



nuovo, hanno fatto lo stesso per Rise of the Robots (con risultati un po' deludenti a quanto mi hanno raccontato i reduci da Londra); ma per le animazioni sono stati registrati, tramite sensori, i movimenti di veri attori e questo dovrebbe consentire un realismo di gran lunga maggiore rispetto a quello di Rise of the Robots.

Il picchiaduro avrà le solite opzioni per 1 o 2 giocatori, allenamento, etc. e otto lottatori geneticamente modificati di ambientazione fantascientifica (supereroistica).

## COMBAT CARS

MEGA DRIVE

**P**robabilmente avrete già intuito di cosa si tratta dal titolo: gioco di corse con botte incorporate e visuale dall'alto. Da quanto descritto nel press pack mi ricorda il vecchio Spy Hunter (incrociato con Micro Machines NdAlex): a parte la visuale dall'alto ci sono, tra le armi a disposizione dei giocatori mine, missili a ricerca di calore, olio e getti di colla. Le partite si giocano con il solito sistema "più vinci e più guadagni", e con i premi in denaro potete acquistare motori più potenti, gomme più affidabili e cariche turbo. Da segnalare, oltre ai 24 diversi circuiti situati in 6 scenari (tra spiagge, montagne innevate o affollate strade cittadine), la modalità per due giocatori (in modo collaborativo o competitivo) con lo split screen. No foto per ora, sorry.

Megadrive.

Le uscite annunciate sono quelle inglesi, ma a quanto ci hanno detto dovrebbero corrispondere più o meno a quelle italiane.

## FIRETEAM ROGUE

MEGA DRIVE, SNES

**S**embra interessante questo... Come definirlo? E' un gioco abbastanza strano sia come ambientazione che come concept, almeno nelle premesse. Si tratta di un misto tra un arcade adventure con una serie di enigmi, un picchiaduro con una serie di mosse per ogni personaggio e altre sezioni in una specie di simulatore di volo.

La storia è ambientata in uno strano mondo, a metà tra il fantascientifico e il classico fantasy alla Tolkien, un mondo su cui incombe una tragedia che può essere evitata solo da un gruppo di reietti, il Fireteam Rogue. Il gruppo è composto da

Shadowblade, una specie di agile gattone metà ninja e metà ladro - un ottimo guerriero -; Chanche, il leader del gruppo; Broc, un bestione davvero imponente; Aja, un elfo; infine Zeut, una creatura mutante con una potentissima arma offensiva, grazie anche alla sua armatura in strana simbiosi con Chanche.

Il gioco sembra davvero massiccio, molto vario e articolato, c'è un'ottima interazione con gli



oggetti, azione, componenti più strategiche, enigmi e una sceneggiatura abbastanza complessa da seguire, vedremo di tenervi aggiornati...

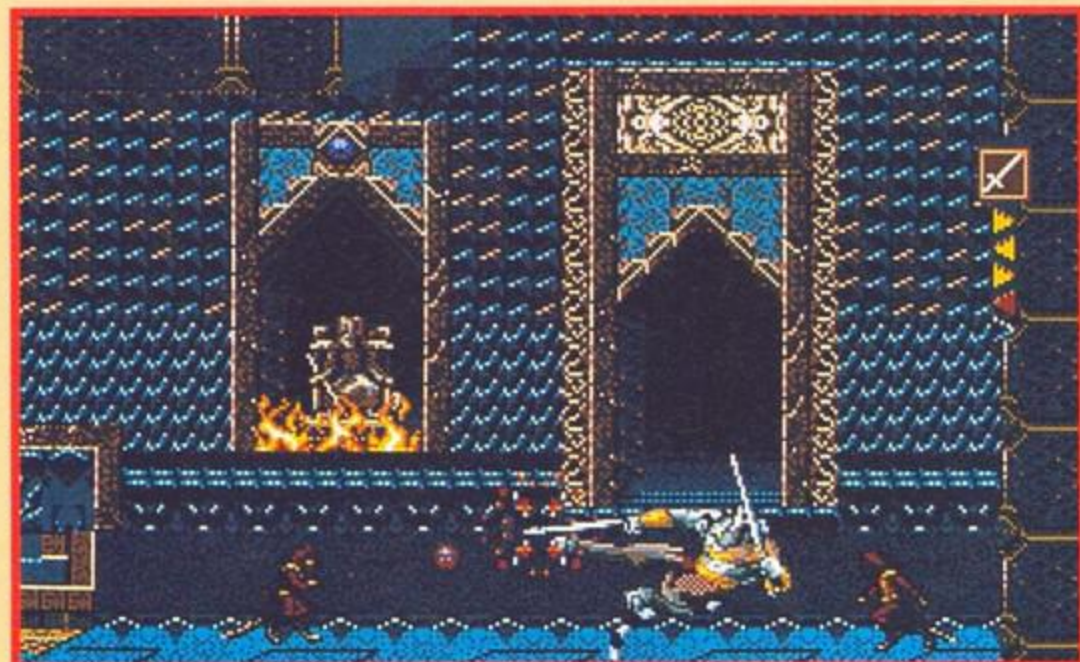
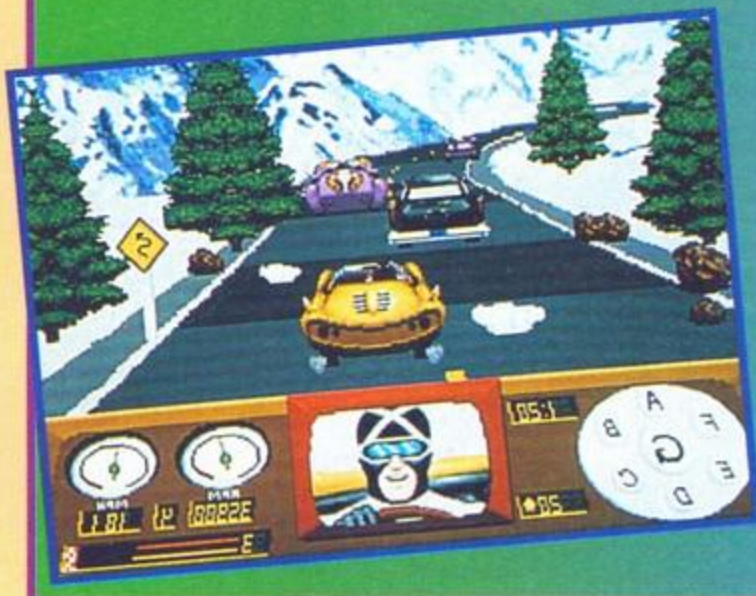
## SPEED RACER

MEGA DRIVE, SUPER NES

**R**icordate il vecchissimo cartona animato Speed Racer? Dubito fortemente, la serie di cartoni animati risale al 1967, e in effetti è un mistero il motivo per cui alla Accolade lo abbiano rispolverato e portato in pompa magna su qualsiasi sistema esistente. Il gioco, strettamente ispirato alla serie (ci sono infatti i personaggi originali, gli scenari e perfino le



varie corse seguono in una certa misura la trama), è un gioco di corse con visuale da tergo la macchina, la solita quantità di gadget per potenziarla e la possibilità di giocare in due con lo split screen. La versione PC non era nulla di eccezionale, vedremo...



# ACTIVISION

Le novità Activision per console erano essenzialmente quattro (cinque, se vogliamo contare anche Mechwarrior, uscito diverso tempo fa in italia-

gruppo famoso (almeno negli Stati Uniti e per quanto riguarda la musica Techno), ovvero gli



Psykosonik (in Biometal erano i 2 Unlimited), che forniscono ben cinque canzoni alla colonna sonora dei 21 livelli del gioco. Di ben altro im-

patto sono gli altri due titoli: RADICAL REX (sia per MD che per SNES) è un platform con un ti-

no e in arrivo ora in Inghilterra). Cominciamo con BATTLETECH per Super Nintendo, il titolo di cui si sa di meno, anche considerato che è in uscita solo a dicembre di quest'anno. Continuiamo con X-KALIBER 2097 (non vi ricorda nulla?) di cui avevamo già parlato nell'articolo a proposito di Las Vegas: un platform slash 'em up piuttosto convenzionale in cui l'eroe di turno, un certo Slash, va avanti nel tempo per salvare Neo New York dalla distruzione. Così come in Biometal anche in X-Kaliber 2097 la musica è fornita da un



rannosauro per protagonista. Molto veloce e abbastanza simpatico. A prestissimo. E così abbiamo tenuto per ultimo il titolo più grosso di questa casa: PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE. Nonostante le due misere foto (misure nel senso che non ne abbiamo altre) il gioco si presenta decisamente bene. E' l'ideale seguito del primo Pitfall (Pitfall Harry), uscito nel 1980/81 (sempre che non mi sbagli) per Atari 2600 prima e successivamente



per Commodore 64 e che ebbe un successo incredibile. In questo nuovo Pitfall impersonerete il figlio del protagonista del primo (Harry junior, quindi), e dovrete fare di tutto per salvare il povero babbo, che è stato rapito. Giusto per darvi un'idea delle risorse impiegate per fare il gioco: le animazioni sono di Bill Kroyer (vincitore di diversi premi per le animazioni di FernGully e che ha partecipato anche alla realizzazione di film come Tron) e gli effetti sonori sono della Soundelux Media Labs, che ha all'attivo titoli come Cliffhanger, Al centro del mirino, Mamma ho perso l'aereo, JFK e Heaven & Earth (e stiamo parlando dei film...). Infine, tutti i nostalgici saranno contenti di sa-

pere che, all'interno di questo nuovo titolo, ci sarà possibilità di giocare con il vecchio Pitfall. In arrivo per SNES e MD quest'autunno.



**T**errore e raccapriccio, alla Konami non avevano foto da mollare al nostro manipolo di valorosi, davvero un peccato perché i giochi interessanti c'erano, a cominciare da Sparkster. Il motivo comunque è semplice, è tutto annunciato verso la fine di quest'anno per cui ci sarà parecchio da attendere. Si comincia, dicevamo, con SPARKSTER, il seguito del bellissimo platform Rocket Knight Adventure, che uscirà, gioite, anche per SNES oltre che per Megadrive. Altre uscite includono un fantomatico BIKER MICE FROM MARS per SNES - il titolo già la dice lunga sul genere: si tratta di un gioco di corse abbastanza fuori dal co-

mune ispirato a una nuova serie animata della Fox.

Sempre per SNES anche BATMAN - THE ANIMATED SERIES, un platform - beat 'em up da 16 mega, LETHAL ENFORCERS e, massima delusione, anche la Konami si è rassegnata a pubblicare il suo calcio, originalmente nominato SOCCER.

Per Megadrive e Mega CD invece siamo già arrivati a LETHAL ENFORCERS 2.

Da segnalare anche un fantomatico adventure ANIMANIACS per SNES e Megadrive e promette bene anche l'ennesimo tonno della serie TINY TOON ADVENTURES - ACME ALL STARS anch'illo per SNES e Megadrive.



senza di fumetti e cartoni animati deve rendere alquanto bene: la Sunsoft ha infatti anche in progetto due uscite riguardanti PIRATES OF THE DARK WATER - una serie di cartoons di successo negli States e in Inghilterra (probabilmente anche in Giappone, ma ho scordato di chiederlo) e in arrivo anche in Italia. I due giochi in uscita sono per Super Nintendo e Mega Drive (uno per macchina) e sono - a quanto pare - totalmente differenti l'uno dall'altro: quello targato Nintendo è un picchiaduro a scorrimento orizzontale abbastanza classico, alla Golden Axe per intenderci, mentre il titolo in uscita per la piattaforma Sega è più un incrocio tra un beat 'em up e un adventure.

Molto più famosi, almeno dalle nostre parti, sono invece i cartoni animati della Disney. Peccato però che, a quanto pare, i due titoli Sunsoft dedicati a "La Bella e la Bestia" - ROAR OF THE BEAST e BELLE'S QUEST, entrambi per Mega Drive - non siano pre-

## SPARKSTER

**R**ocket Knight è stato probabilmente il miglior platform per Megadrive lo scorso anno, un seguito era assolutamente scontato. Dopo aver sconfitto la sua controparte, il Rocket Knight reietto Axle Gear e l'Impero Devotinos, nuove minacciose nubi si addensano su Sparkster e Elhorn. A parte i cambiamenti d'aspetto nello sprite principale (Sparkster è cresciuto ed è perfino diventato un capellone) il suo jetpack è stato modificato e può eseguire adesso una nuova serie di mosse.

## TINY TOON ADVENTURES

SNES, MEGA DRIVE

**L**a versione SNES si chiamerà WACKY WORLD OF SPORTS, quella Megadrive ACME ALL STARS, e in effetti si tratta di due giochi ben diversi con, in comune, oltre ai personaggi dei giochi, l'ambientazione sportiva.

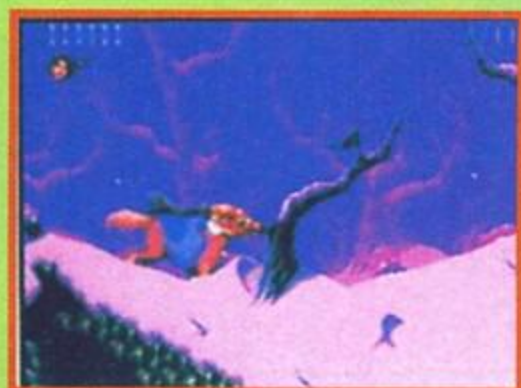
Per quanto riguarda Acme All Stars comprende un calcio e un basket, abbastanza particolari, visti i protagonisti. I personaggi del gioco sono infatti i protagonisti della serie e dispongono di una serie di mosse poco convenzionali come la schiacciata a canestro con le orecchie. 8 mega di cartuccia, 16 Toon per un totale di quasi 800 frame di animazioni: potrebbe essere bellino. Wacky World of Sports è una versione del tutto personale delle olimpiadi con, per protagonisti, i soliti Toon. Gli eventi sono in totale una decina, sinceramente mi ricordo di un tentativo simile fatto con James Pond e il successo non è stato eclatante, speriamo bene.



Tunes, di cui trattiamo estesamente anche in questo numero (vedi la recensione di Rabbit Rampage) e che continueranno nei prossimi mesi con SPEEDY GONZALES (già uscito per Game Boy) su Super Nintendo. E' essenzialmente un platform, piuttosto veloce (e come poteva non esserlo?) e colorato. Altre uscite dei cartoni ormai più odiati dalla redazione sono DAFFY DUCK e LOONEY TUNES 2: TAZ ESCAPES ACME ZOO su Game Boy. A quanto pare (e nonostante le nostre illusioni) produrre videogiochi sotto li-



visti in uscita in Europa, ma solo negli Stati Uniti. Tah Dah... Ah, no, così diceva sempre Super Pippo... Vabbé, sempre di Super si tratta: basato



sui fumetti della DC (in particolare su "Death of Superman" e "Reign of the Supermen") è in produzione SUPERMAN - THE DEATH & RETURN OF SUPERMAN, in cui vestirete i (larghi) panni dei quattro tizi - Superboy, The Man of Steel, The Eradicator e The Cyborg - che hanno preso il posto di Superman, nel tentati-



vo di svelare il mistero e far ritornare il vero uomo d'acciaio. Un beat 'em up abbastanza convenzionale (ma è ancora in programmazione) che probabilmente pun-



ta molto sull'appeal del fumetto. Per ultimi teniamo i titoli che coi cartoons non hanno nulla a che fare: Super (aaaargh, vero Piermarco?) Ice Hockey - e lascio indovinare a voi per che macchina - e Aero the Acrobat per Mega Drive, conversione della versione Super Nintendo, già recensito diversi numeri or sono.



Ueilà, chi si rivede! La System 3 è stata un vero e proprio mito per tutti i possessori di C64, dai tempi di International Karate fino alla serie di Last Ninja e tanti altri successi.

Per il loro esordio su console hanno rispolverato un loro (non troppo) vecchio successo

mente DESERT FIGHTER: quantunque non sia proprio il massimo dell'originalità è un prodotto



su computer: PUTTY SQUAD per SNES. Il loro secondo gioco è FERRARI, anche se non si tratta proprio di un titolo loro: è infatti quel F1 ROC che abbiamo recensito qualche mesetto fa; in ogni caso saranno loro a distribuirlo ufficialmente sotto l'etichetta System 3. Il titolo più interessante è sicur-

Fighter sarà invece pubblicato sotto l'etichetta US Gold.

## DESERT FIGHTER

SNES

Che sia uno spudoratissimo clone di Desert Strike lo si vede da qualche chilometro di di-



davvero ottimo per tecnica e completezza.

A proposito di distribuzioni incrociate, Desert

stanza. L'ambientazione è quella solita della guerra del golfo e il vostro ruolo è quello di pilota di aerei (siete un tipino davvero versatile visto che passate dai caccia come l'F14 agli A10 Warthog), impegnato in una serie di missioni di supporto alle operazioni su terra. Nella prima parte del gioco dovrete, per esempio, eliminare da alcune specifiche aree del territorio nemico un numero sufficiente di radar. Avete a disposizione un numero di missioni e tempo limitato per svolgere il vostro compito, pena il fallimento della missione. Quello che lo differenzia da Desert Strike è una varietà di gioco perfino maggiore (ci sono diversi tipi di aerei, armati diversamente) e un maggiore spessore delle missioni che non si limitano semplicemente alla distruzione di tutto quello che avete davanti. Il gioco è estremamente dettagliato (ne è una riprova il fatto che, al posto delle solite password, il salvataggio avviene su RAM): il briefing fornisce istruzioni molto particolareggiate sul nemico e sui risultati dei combattimenti e le missioni sono di una buona profondità strategica. Non è un gioco immediato, il controllo dà all'inizio qualche difficoltà, ma una volta incominciato sembra proprio uno di quei giochi di longevità non comune.



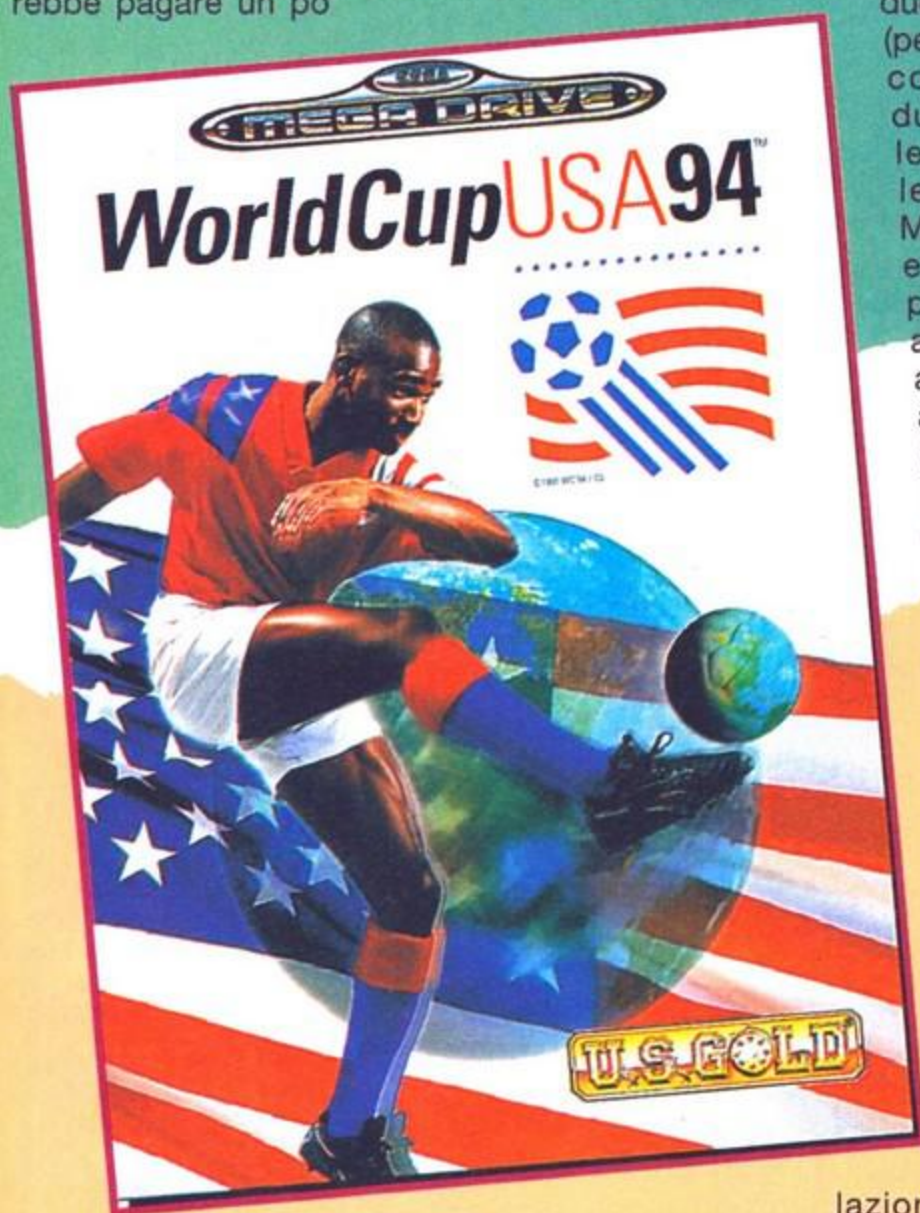


**E** figurarsi se quelli della US Gold si lasciavano sfuggire la licenza per i mondiali di calcio di USA '94: evidentemente Barcellona non è bastato a far loro capire che, forse, invece di spendere soldi in licenze converrebbe pagare un po'

po tutto criticare un gioco ancora prima di vederlo è ingiusto.

WORLD CUP USA '94 uscirà per qualsiasi formato esistente, NES escluso. La lista comprende Mega CD, Megadrive, Master System, Game Gear, Super NES e Game Boy: tutte le versioni saranno per due giocatori (per i portatili collegando due console), mentre le versioni Megadrive e Mega CD potranno arrivare addirittura a quattro giocatori.

I dati del gioco comprendono la scelta di 32 squadre, tra cui le 24 finaliste ai mondiali, le solite cerimonie di apertura e chiusura, regolazioni di velocità dei giocatori, tempo di gioco, condizioni meteorologiche, possibilità di escludere il fuorigioco e di sopprimere il radar alla Kick Off. Si può anche determi-



di più i programmatori. Ma forse, memore della loro ultima licenza olimpica, sono stato un po' troppo duro con la casa inglese, do-

lazioni di velocità dei giocatori, tempo di gioco, condizioni meteorologiche, possibilità di escludere il fuorigioco e di sopprimere il radar alla Kick Off. Si può anche determi-

nare il "fattore colla", così viene descritta la difficoltà di controllo palla, ovvero quanto essa vi resta attaccata al piede. Il confronto con Fifa Soccer della Electronic Arts era inevitabile: la US Gold vanta per il suo calcio un totale di 3000



di cui abbiamo già parlato sull'ultimo numero, purtroppo viziato da una tragica assenza di foto. I nostri all'ECTS sono riusciti a dargli un'occhiata e le prime impressioni sono buone: il gioco è massiccio e



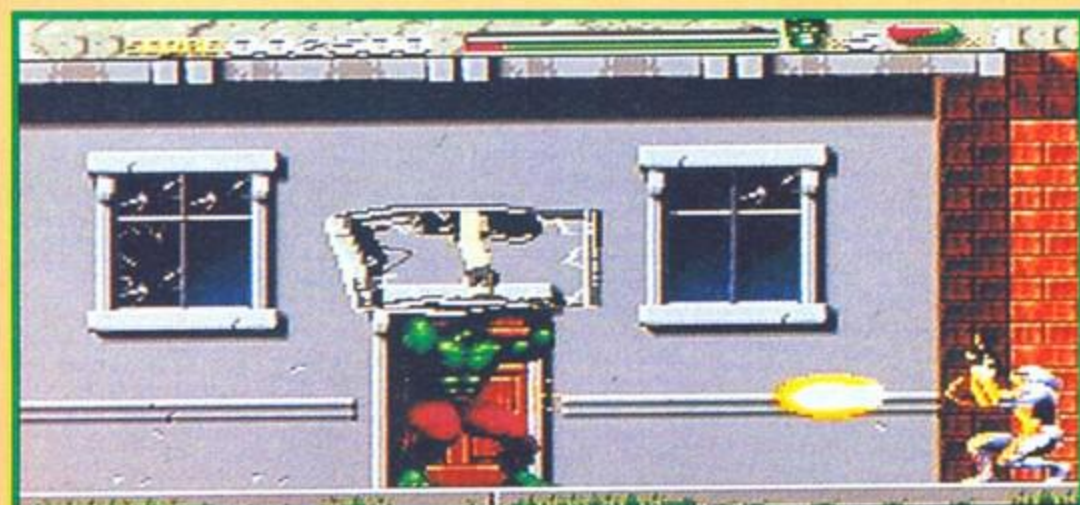
frame di animazione per gli sprite, ancora di più dei già tanti frame di Fifa, vedremo i risultati...

Il secondo titolo di un certo spessore (in tutti i sensi) della US Gold è INCREDIBLE HULK,



cattivo: quando Hulk salta trema mezzo schermo...

Secondo tradizione US Gold, il gioco uscirà un po' per tutti i formati: Megadrive, Master System, Game Gear e SNES.



# ocean®

**E**continuiamo con le conversioni calcistiche. Questa volta è di turno alla Ocean uno dei migliori giochi di calcio: sto parlando di FIFA INTERNATIONAL SOCCER, già uscito per Megadrive qualche mesetto addietro dalla Electronic Arts e che uscirà a maggio (in Inghilterra) per SNES. La Ocean si è assicurata i diritti di distribuzione di questa versione: le caratteristiche fondamentali del gioco dovrebbero essere pressoché inalterate. C'è l'opzione per quattro giocatori che utilizzerà l'adattatore della Hudson, mentre



tra le novità ci sono da segnalare il sonoro completamente riveduto, la grafica e, a quanto dicono, una quantità di nuove opzioni di controllo.

La Ocean distribuirà inoltre una quantità di titoli che in Italia abbiamo già visto da un po' in negozi di importazione parallela: ci sono per esempio Clayfighter e Rock 'n' Roll Racing, probabilmente i migliori prodotti Interplay per SNES. Anche SOCCER KID per SNES non è farina del sacco Ocean: il gioco originale è della Krisalis e si tratta di un platform già uscito diversi mesi fa per Amiga. Vi abbiamo già accennato, ricordate il gioco del bambino

col pallone? Glisso elegantemente la descrizione della storia che vede un alieno tentare di rubare la coppa del mondo, anche perché non ha grossi legami con lo scopo del gioco: raccogliere 11 figurine in diversi livelli che vanno dall'Italia, al Giappone, alla Russia fino agli USA (ovviamente). Si tratta del solito

platform, ma il pallone che il ragazzino si porta dietro contribuisce a variare un po' il tipo di gioco: tra colpi di testa, rimbalzi sul pallone, calci di vario tipo quella palla è un'arma

contundente non indifferente. Sempre per Super NES ci sono da segnalare MARIO ANDRETTI RACING, una simulazione di corse di cui non sappiamo dirvi molto a parte il fatto che comprenderà anch'essa un'opzione per due giocatori, e GREEN LANTERN. Quest'ultima è l'ennesima conversione di un qualche supereroe di fumetti, nella fattispecie, il signor Lanterna Verde è uno dei buoni in grado di anellare a morte i nemici (i suoi superpoteri sono racchiusi in un anello). Aspettatevi Modo 7 in quantità nelle sequenze di volo in soggettiva.

# JAGUAR

**B**rutte notizie per tutti coloro che contavano di vedere presto qualche buon gioco girare sul promettente Jaguar. Alla fiera facevano infatti bella (?) mostra di sé tutta una serie di nuovi giochi Jaguar, a cominciare dall'attesissimo ALIEN VS PREDATOR. In teoria questo shoot 'em up in soggettiva avrebbe dovuto rappresentare

che impressionati: anche se la versione non era del tutto definitiva e se sul giudizio pesa il difficile confronto con Doom (su PC) di cui siamo tutti quanti appassionati qui in redazione, il gioco sembra davvero piatto. Tecnicamente è buono, abbastanza veloce, ma sembra essere abbastanza spoglio, minimalista, insomma Marco me lo ha de-



una pietra di paragone, un riferimento per confronti con altri giochi Jaguar o giochi di altre console. Le premesse erano infatti ottime, lo scenario era sfruttabilissimo per un gioco bello cupo e adrenalinico, e le capacità tecniche del Jaguar sono adattissime al tipo di gioco: tutti corridoi poligonali ricoperti di texture e opportunamente ombreggiati, davvero l'ideale. Peccato che quelli che hanno potuto vedere il gioco a Londra ne siano rimasti tutt'altro



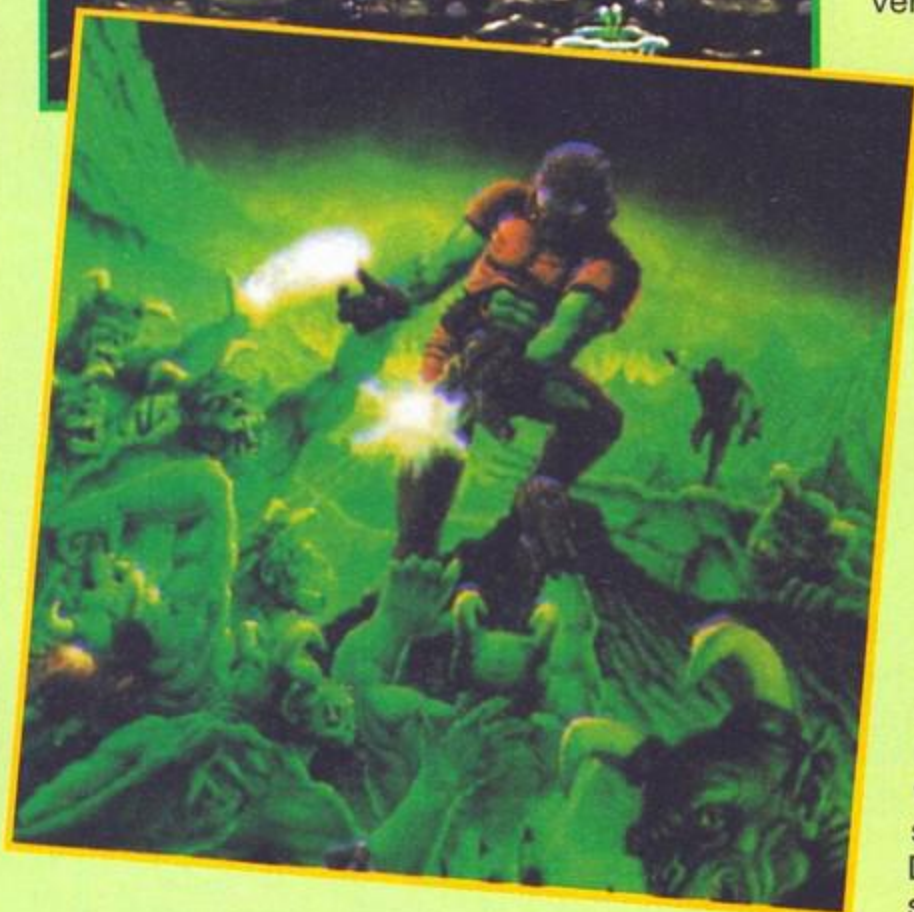
scritto come una delusione. Peggio ancora sembra essere TEMPEST 2000: nella cartuccia è stato incluso il vecchissimo





Tempest originale, e gli è stato affiancata la sua versione riveduta e corretta secondo le capacità del Jaguar, peccato che sia un gioco abbastanza insulso e per niente impressionante, il soggetto sbagliato per dimostrare le capacità del Jaguar. A proposito di shoot 'em up in soggettiva, su Jaguar c'era an-

che il padre fondatore del genere, WOLFENSTEIN 3D: è già definitivo (è stato il loro primo esperimento con questo tipo di giochi, una sorta di prova per Alien) e non



è male, anche questo veloce e con un'ottima risoluzione, maggiore degli scarsi 320x200 della versione PC. Su una console che dovrebbe essere lo stato dell'arte in tecnologia, comunque, ci si aspetta di vedere giochi un po' più recenti di un Wolfenstein che ha ormai un paio d'annetti sulle spalle ed è stato di gran lunga superato dal suo successore Doom. La cosa può andare

bene su console vecchiotte e di limitata capacità in questo senso come il SNES, ma su quella che pretende di essere la console della prossima generazione...

lo comunque

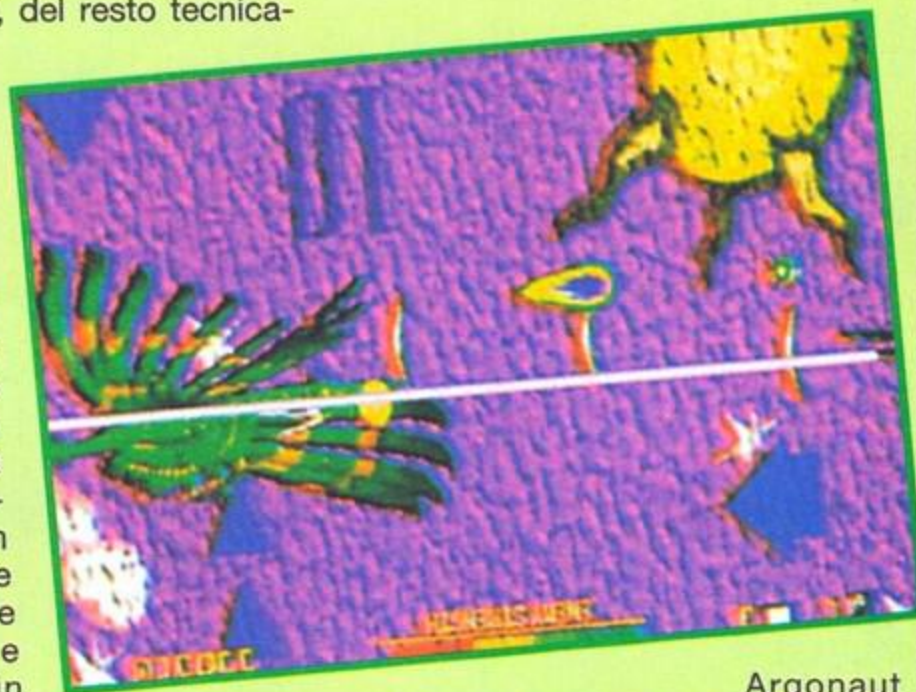
sotto le aspettative, almeno sul piano del marketing le cose migliorano: come già annunciato in Americanamente aumentano le case di software che si dicono intenzionate ad appoggiare il Jaguar - sono ormai un



continuo a sperare la mediocre qualità dei giochi usciti sia colpa dei programmatori, del resto tecnicamente non erano male, meglio concedere il beneficio del dubbio alla console e aspettare che escano ancora DOOM: allora, con tutte le esperienze di Alien e Wolfenstein alle spalle, con a disposizione un buon concept e la capacità di programmatori come quelli dell'ID potremo veramente giudicare, speriamo bene. Se dal versante dei risultati pratici il Jaguar continua a restare

centinaio, anche se poche sono quelle famose - e crescono anche i titoli annunciati prossimamente.

La 21st Century sta preparando Pinball Fantasies, la Anco il suo Kick Off 3, la



Argonaut (quelli di Starfox) sta preparando uno dei primi giochi CD per Jaguar insieme a Chaos Agenda dell'Atari e a Max farà immagino che non farà molto piacere sapere che i suoi programmatori preferiti, il Team 17, potrebbe tradire l'Amiga con un Jaguar.

**Distribuzione Videogames e Accessori.**  
**Richiedi il nostro listino.**



Tutto quello che avete sempre desiderato in un gioco di calcio è ora possibile in

**RyanGiggs!**



Scegli la formazione...



...rilancia il pallone...



...conquista la sfera...



...vai in rete. **GOAL !!!**

Tutti i marchi, i nomi e i loghi riportati appartengono ai legittimi proprietari.



# NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

DISPONIBILE

# VIRTUA RACING



## OFFERTA SPECIALE !

# STREET OF RAGE III (24 MB)

**DISPONIBILE PER MEGADRIVE !**

## 3DO PAL\* PANASONIC IN OFFERTA SPECIALE

GIOCHI MEGA CD		FINAL FIGHT	L. 69.000	MANSION of HIDDENL.	49.000	REVENGE OF NINJA	L.119.000
A-RANK	L.119.000	FUNKY HORR. BAND	L. 29.000	MARKY MARK	L. 49.000	ROBO ALESTE	L. 99.000
CHUCK ROCK 2	L. 89.000	HEAVY NOVA	L. 39.000	MICROCOSM	L.139.000	SOL FEACE	L. 49.000
CLASSIC 4 IN 1	L. 89.000	INCRED. MACHINE	L.129.000	NFL GREAT. TEAM	L.129.000	SONI CD	L.139.000
CLIFFHANGER CD	L.129.000	JAGUAR XJ 220	L.119.000	NHL PA '94 HOCKEY	L.129.000	SPIDERMAN AmazingL.	89.000
DETONATOR	L.129.000	KEYO F. CARTOON	L.129.000	POWER FACTORY	L.119.000	STELLAR FIRE	L.109.000
DOUBLE SWITCH CD	L.129.000	KRISS KROSS	L.109.000	PRINCE of PERSIA	L. 49.000	TERMINATOR CD	L.139.000
EARNEST EVAN	L. 49.000	LUNAR	L.119.000	PUGGYS	L.109.000	WINGS COMMAND.	L.129.000
ECCO THE DOLPHIN	L.109.000	Mac DOG Mc CREE	L.119.000	RACING RACES	L. 89.000	WWF STEEL of CAGE	L.109.000

## CDX PLUS L. 79.000

IL CDX E' UNA NOVITÀ ECCEZIONALE. POTRETE USARE, SUL VOSTRO MEGA CD, QUALSIASI GIOCO SIA ESSO USA - JAPAN - EUROPEO. NON NECESSITA DI MODIFICHE, E' UNA CARTUCCIA.

## ULTERIORE SCONTO DEL 10% PER 2 GIOCHI MEGA CD

## GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 219.000

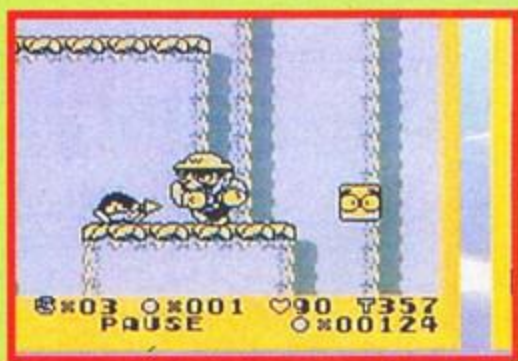
## DISPONIBILE ATARI JAGUAR ! TUTTO PER LA TUA CONSOLE !

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

# Nintendo®

**P**oche le novità dei colossi Sega e Nintendo: le loro cartucce le avevano già sparate al CES qualche mese addietro e questa è una replica ridotta. Parlando di software la Nintendo

Graphics. Le ultime novità riguardano le cartucce della futura console Nintendo: a quanto pare pur valutando la possibilità di un supporto CD la grande N non sente di abbandonare il vecchio supporto a cartuccia, anzi rilancia, con un nuovo sistema di me-



continua a spingere quelli che reputa i suoi gioiellini di famiglia: ovvero i già citati STUNT RACE FX e SUPER METROID per Super Nintendo, mentre per Game Boy punta molto sull'ulti-

morizzazione, sempre basato su silicio, che dovrebbe consentire 100 megabit di cartuccia come nulla: peccato non abbiano dato il minimo chiarimento sulle tecnologie utilizzate.

La Nintendo ha anche annunciato il primo gioco ad apparire sulla sua console: si tratta di KILLER INSTINCT, sviluppato da fedelissimi Nintendo come quelli della Rare, un picchiaduro di ambientazione futuristica. Il gioco farà la sua apparizione con la conso-



mo episodio della serie Mario Land, WARIO LAND: 4 megabit di cartuccia per 40 livelli tutti da esplorare.

Non potevano naturalmente mancare riferimenti al PROJECT REALITY. La Nintendo ha evidentemente paura di restare indietro e si affrettava ad annunciare date di uscita e caratteristiche tecniche e a promettere meraviglie anche se per ora ha in mano solo un bel po' di workstation della Silicon



le, ovvero, a quanto dice la Nintendo, verso la fine di quest'anno nelle sale giochi, e nell'autunno del '95 nelle vostre case.

# SEGA



**N**ovità zero per quanto riguarda il software alla Sega, del resto si erano già sbizzarriti a Chicago. E' arrivata comunque conferma delle serie intenzioni Sega riguardo al MARS, l'espansione a 32 bit per Megadrive (andatevi a leggere Sega City per maggiori

delucidazioni). Il nome definitivo è MEGA 32 (per la versione euro-

pea, in America e Giappone sarà conosciuto come GENESIS SUPER 32X) e sarà disponibile verso la fine di quest'anno a un prezzo che si aggirerà intorno ai 150 dollari (circa 250000 lire) davvero notevole se considerate che l'hardware aggiunto costituisce il cuore del futuro

Saturn e dovrebbe dare una bella spinta alle prestazioni del Mega Drive. Alla Sega hanno annunciato che sono già 30 i giochi in fase di sviluppo per la nuova espansione, ma io continuo ad avere qualche dubbio sull'opportunità di uscire con un altro sistema tra Mega Drive e Saturn...



# GAMETEK

**P**raticamente nulle le novità allo stand della Gametek. C'è una nuova versione di ELITE 2, il famosissimo classico di David Braben, per CD 32 che è però, a quanto mi è stato detto, pratica-



mente identico alla versione Amiga 500, non sfrutta insomma le potenziate capacità grafiche del CD 32: si tratta comunque di un ottimo gioco, anche se controllato da joypad.

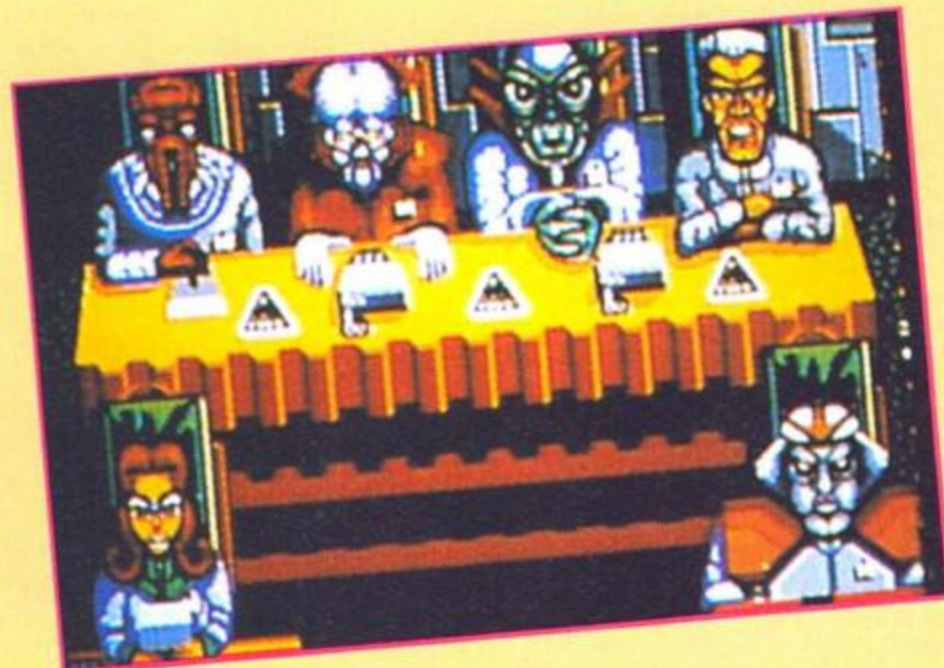
Nulla di nuo-

vo per le console più classiche, oltre ai loro soliti Pinball Dreams, Humans, Spectre e Super Troll Island (tutto rigorosamente per SNES), c'era UTOPIA. Il gioco ha riscosso grossissimi successi su computer all'epoca della sua uscita, è infatti un in-



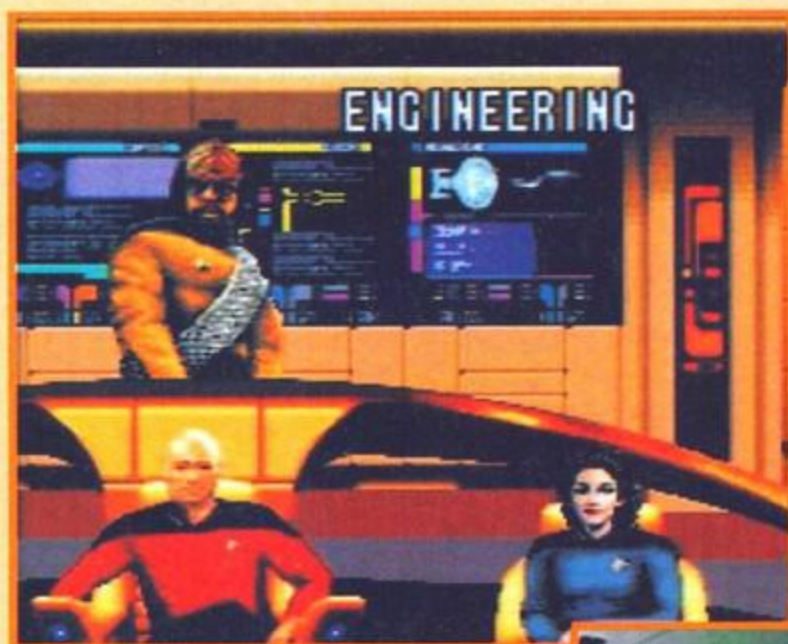
teressantissimo gioco strategico sulla falsariga dei vari Populous, Simgcity e Civilization. Vi trovate a dirigere le sorti di una neonata colonia spaziale: ci sono edifici da costruire, ospedali, converti-

tori d'aria e non ci sono da dimenticare le spese militari per eventuali invasioni aliene: tutto da tenere sotto controllo per cercare di far prosperare la vostra colonia.



# MICRO PROSE

Sembra che quasi tutte le case produttrici di software abbiano dei titoli che, già usciti in altri paesi (vedi Stati Uniti o Giappone), intendono comunque rilanciare in Europa nei



prossimi mesi. Anche la Microprose non scappa da questo cliché: in estate dovrà quindi uscire ufficialmente nel vecchio continente THE CHAOS ENGINE, l'ultraosannato titolo dei Bitmap Brothers (già recensito come gioco d'importazione e col

titolo Soldiers of Fortune).

Grossa novità invece STAR TREK: THE NEXT GENERATION - FUTURE'S PAST, un episodio espressamente scritto e prodotto per il Super Nintendo, in arrivo in settembre. Dovrete vestire i panni (uno alla volta o tutti contemporaneamente) dei vari personaggi della seconda serie televisiva dedicata all'astronave USS Enterprise, nel tentativo di svelare i segreti dell'aggeggio più potente di tutto l'universo: il Derandomizer (derandomizzatore, se vi aiuta). Sono promesse diverse altre sfide durante la vostra missione, mondi da esplorare per tutta la galassia e via discorrendo, nel miglior stile da "per arrivare là, dove nessun uomo è mai giunto prima". Passando da strategia/avventura a platform (set-

tore alquanto inusitato per la Microprose) troviamo TINHEAD. Il protagonista è un robot, ed è impegnato in una strenua lotta per salvare (il budino al cioccolato? La marmellata di lamponi? I



videogiochi? Piccoli robottini indifesi che vengono trasformati in odiosi porcospini da un dottore pazzo?) l'universo, che sta per essere privato di tutte le stelle da un certo Grim Squidge. Per un even-



ne qualcosa di più (l'uscita è comunque imminente, si parla di giugno/luglio).



tuale giudizio risentiamoci a presto (settembre per Mega Drive e ottobre per Super Nintendo) su queste pagine, nel frattempo beccatevi le foto.

Torniamo infine alla simulazione con F-15 STRIKE EAGLE II per Mega Drive. Beh, il nostro atteggiamento per



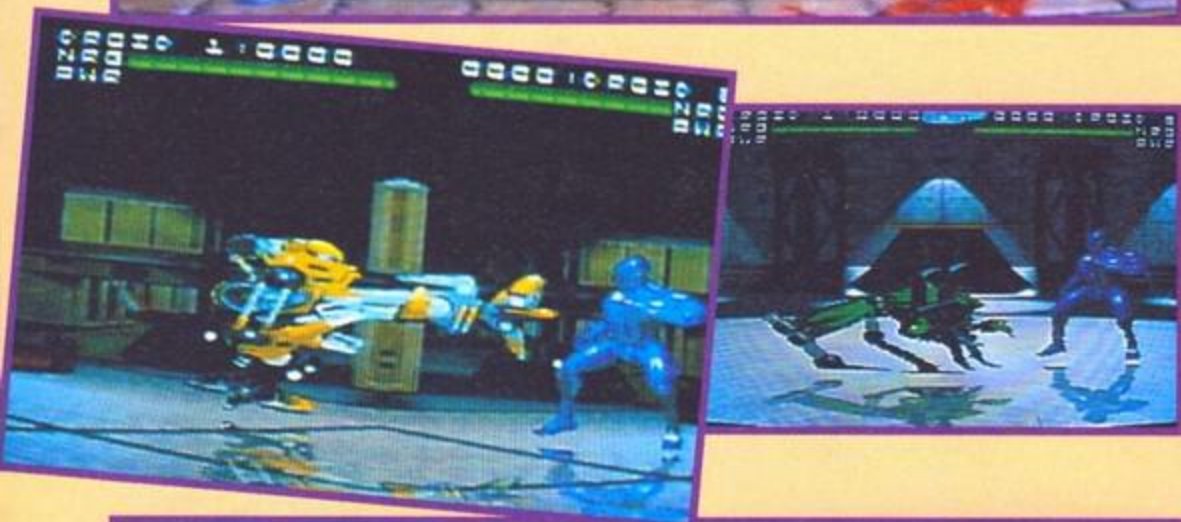
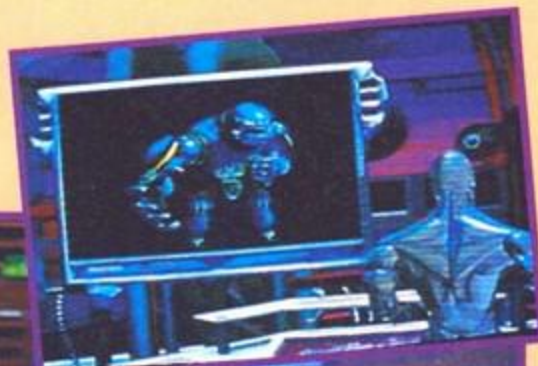
quanto riguarda i vari simulatori di volo su console è di velato scetticismo (vedi anche SUPER STRIKE EAGLE, altro titolo in riscossa), specialmente per quanto può riguardare un titolo come questo, che ha ottenuto un grosso successo su computer. Ma naturalmente dovrete aspettare preview e recensione per saper-

# MIRAGE

## RISE OF THE ROBOTS

**R**icordate il picchiaduro con, al posto dei soliti lottatori, dei robot splendidamente realizzati? Graficamente le fotografie statiche sono molto belle, per tutte le versioni (Megadrive Mega CD e SNES), ma vederlo in movimento all'ECTS è stato un

po' una delusione: gli sprite dei lottatori sembrano estremamente piatti e incollati sui fondali e le animazioni dei movimenti sembrano troppo innaturali: speriamo almeno nella giocabilità.



ANTEPRIMA  ECTS

# empire

S O F T W A R E

**L'**Empire allo show presentava una serie abbastanza limitata di titoli: Yogi Bear per Game Boy (recensito sullo scorso numero) e



quello che abbiamo visto era una versione abbastanza incompleta, maggiori news più avanti.



per SNES, Space Ace per SNES (vedi nota Game Boy) ed EMPIRE SOCCER, l'ennesimo titolo preventivato in vista dei campionati del mondo di calcio. Da





A.POLI



Rivivi le emozioni mozzafiato del  
**CAMPIONATO MONDIALE DI FORMULA 1**

UN EMOZIONANTE GIOCO DI GUIDA!  
CORRI SU VERI CIRCUITI, DA MONZA A MONTECARLO E  
GAREGGIA CONTRO DELLE VERE SCUDEE E DEI VERI PILOTI!

Mega Drive  
Game Gear  
Amiga  
PC

**MANUALE  
IN ITALIANO**



**DOMARK**®

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA  
NUMEROVERDE  
167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con l'assistenza e la garanzia totale".





arrivo quindi, sia per le macchine Nintendo che per quelle Sega. Comincierei con JAMMIT, il titolo di cui avreste avuto una preview su questo numero, se solo non avessero sottratto a Max - dopo averlo prima ubriacato per bene e successivamente picchiato a sangue - la 24ore contenente il campione (e un sacco di altro materiale che il buon vecchio Max, nonostante non avesse alcuna colpa, si è sbattuto per recuperare interamente). Per cui accontentatevi di queste foto e di una promessa di vendetta, tremenda vendetta, assieme a una

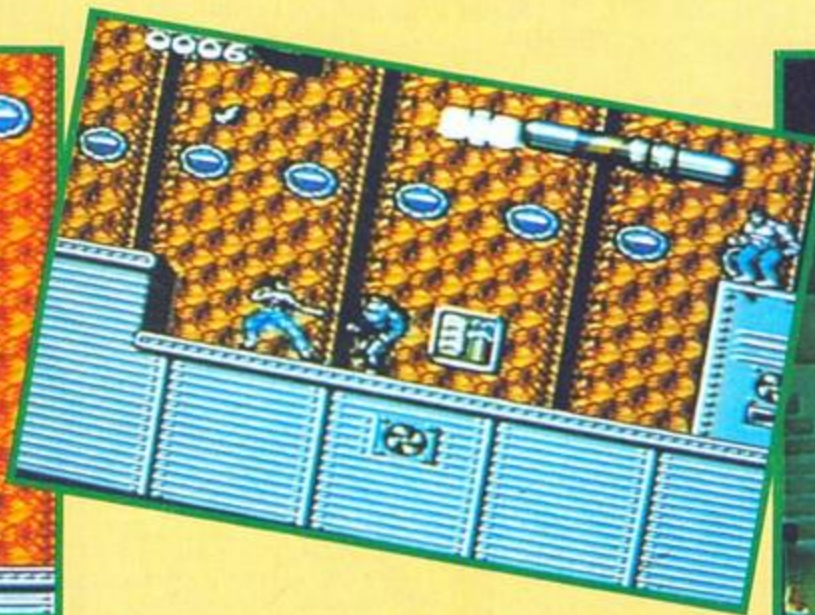
Sicuramente uno dei produttori più grossi di questo periodo è la Virgin, sia per computer che per console. Una marea di titoli in



NES e Game Boy. Titolo in uscita per il solo Super Nintendo è SMASH TENNIS (di cui hanno acquistato la licenza dalla Namco), anche questo in arrivo in tempo per i regali di fine anno scolastico.

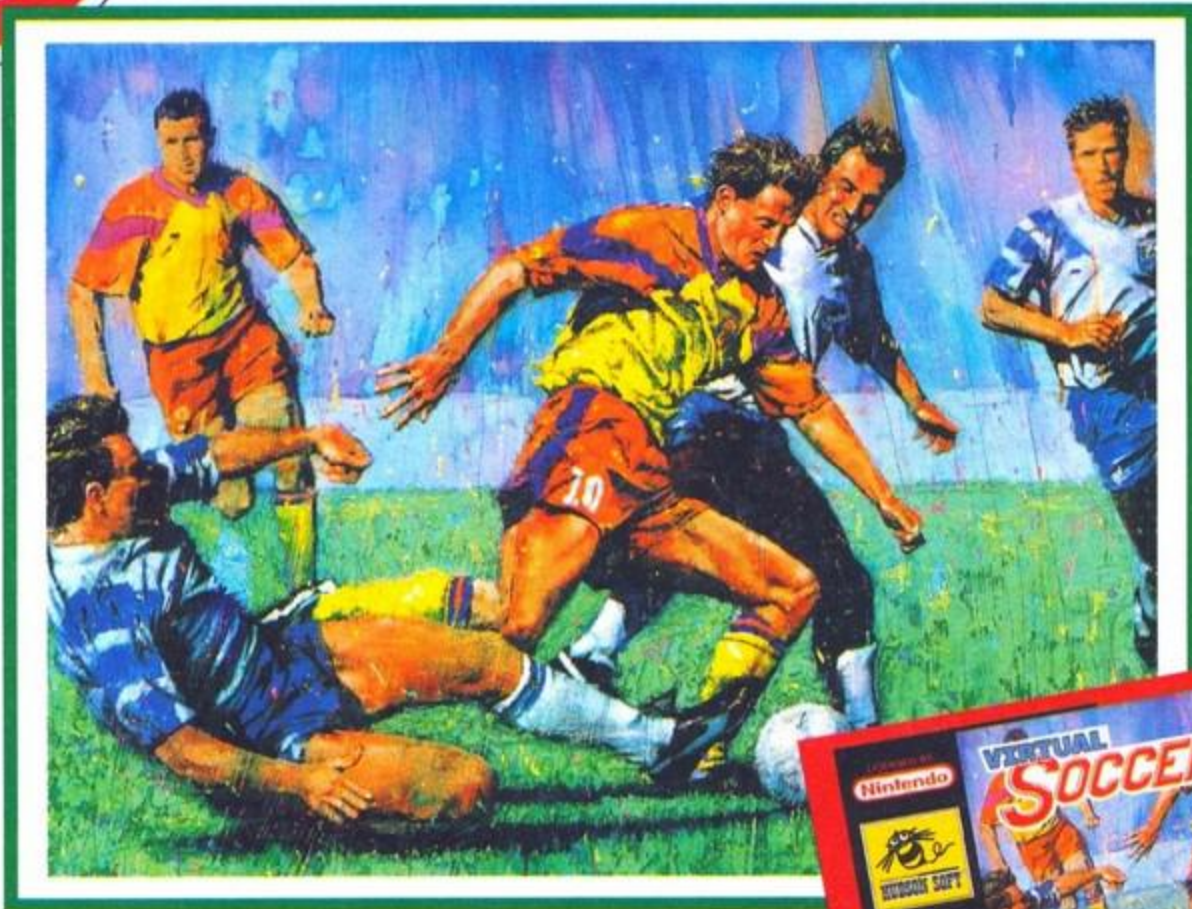
recensione. Si tratta di un basket uno contro uno a tutto campo. Dovrebbe essere stato adeguato alla concorrenza (era ancora in produzione all'uscita di NBA Jam), ma vedremo. JUNGLE BOOK lo trovate "previsto" in queste pagine, per cui ne approfitto per scaricarvi una foto e stop - ah, dimenticavo, è in uscita anche per

Saltiamo al (sul) MegaDrive con ROCK 'N' ROLL RACING, il titolo della Interplay in uscita ufficiale solo ora anche su Super Nintendo (la cui distribuzione è della Ocean), mentre la versione Mega Drive sarà disponibile - per la prima volta - a metà estate. E ora tutta una serie di titoloni/licenze per entrambe le macchinone (e alcuni anche per le macchinine) Sega e



# CALCIATORE CERCASI PER INGAGGIO IMMEDIATO

## VIRTUAL SOCCER™



**IL PRIMO GIOCO REALE DEL CALCIO CHE TI FA DIMENTICARE DI ESSERE SEDUTO ALLA CONSOLE A MUOVERE UN JOYSTICK MA DI ESSERE IN CAMPO A GIOCARE GRAZIE " ALL'EFFETTO PROSPETTIVA ".**

**UN CONFRONTO REALE, IMMEDIATO, CON UN PUNTO DI VISTA UNICO, IL TUO! LA TUA PERCEZIONE DEL CAMPO, DEI COMPAGNI DI SQUADRA, DEGLI AVVERSARI, DELLA FOLLA. UN CONFRONTO COSI' REALE CHE ANCHE L'ERBA SOTTO I PIEDI TI SEMBRERA' PIU' VERDE DEL SOLITO!**

**SUPERNINTENDO A L. 169.900**  
**PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA**

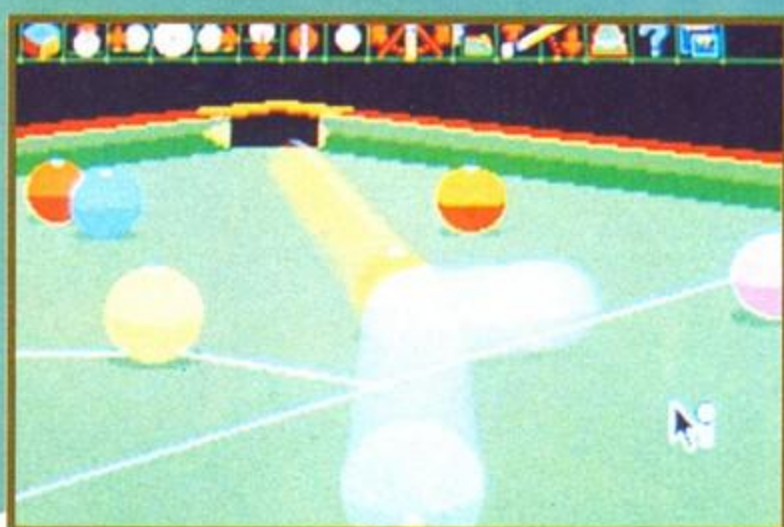
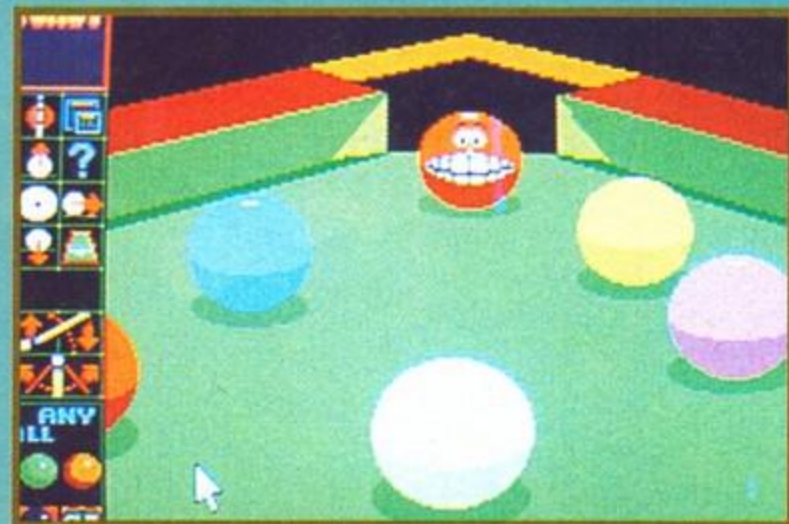
**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

**NUMERO VERDE**  
167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

© 1993 Hudson Soft  
Virtual Soccer is a trademark of Hudson Soft  
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.  
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

CADARIO

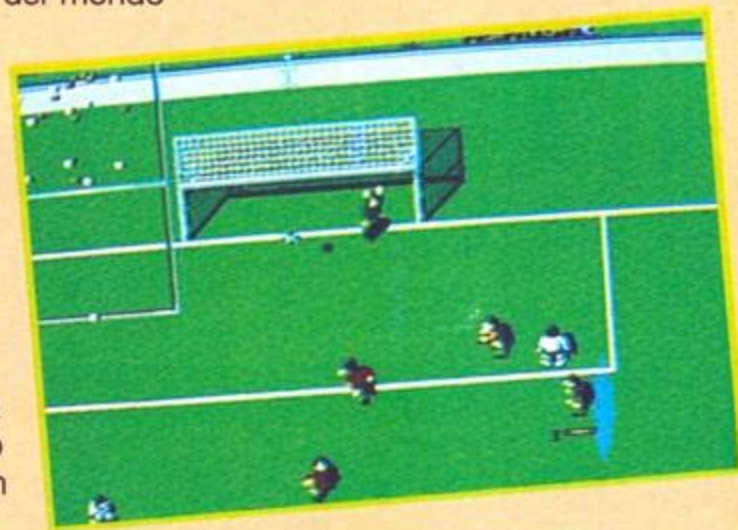


particolare tipo di gioco del biliardo, tipicamente britannico, se non mi sbaglio).

Ennesimo successone per computer in uscita a novembre per MegaDrive e a gennaio per Super Nintendo è CANNON FODDER, un gioco arcade/strategico dall'umorismo esagerato. E mentre i possessori di SNES aspettano questo titolo dei Sensible possono dilettarsi con un paio di titoli previsti solo per le loro macchine: SUPER BOMBERMAN 2 (acquistato dalla Hudson Soft), BEAUTY AND THE BEAST (lo so che nel pezzo della Sunsoft c'è scritto che non usciranno in Europa i titoli su questo lungometraggio della



Continuiamo con GOAL, altro gioco che non ha bisogno di presentazioni. Previsto leggermente in ritardo per i campionati del mondo (almeno non escono tutti assieme, i titoli di calcio) e per SNES e MD. Altri due titoli sono rispettivamente LION KING (dal nuovo lungometraggio della Disney, per tutti i formati Sega e Nintendo) e SNOOKER - questo solo per Mega Drive -, grosso titolo Virgin su computer (un



WINNER		
レッドイス		
ポイント	30	ポイント
エース	2	エース
サービス	2	サービス
リターン	1	リターン
ヴォolley	4	ヴォolley
スマッシュ	4	スマッシュ
ミス	4	ミス
タイム	9:43	

Sylvester Stallone - in arrivo a settembre - per MD e SNES, e D R A G O N (aaaaaaaaaaaaaaaa), il picchiaduro a tre giocatori ispirato dal film sulla vita del Piccolo Drago. Ne abbiamo visto un demo ed è galattico (non abbiamo visto il terzo lottatore, però). E' previsto per MD, SNES,

Master System e Game Gear (udite udite!). Ulteriori notizie a Chicago, mentre per ora sparatevi queste due o tre foto.



Nintendo: stiamo parlando di DEMOLITION MAN (spero ci siano degli screenshot in giro), il bisteccone interpretato dallo smilzo

**... COME UN FLIPPER  
MEGLIO DI UN FLIPPER !!!**



# DRAGON'S REVENGE

- PER LA PRIMA VOLTA - POSSIBILITA' DI GIOCARE IN 2
- COMMENTI DIGITALIZZATI
- GIOCO CONSIGLIATO " GAME POWER 80% ".

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

**MEGA DRIVE**

**TENGEN**

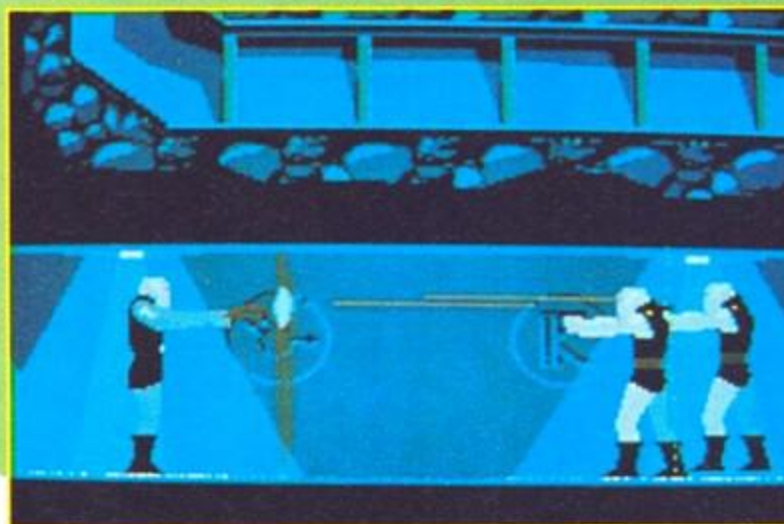




Disney, ma la Virgin o ne fa uscire un altro oppure ha acquistato i diritti di distribuzione per il nostro continente) e AMERICAN TALE (che non riesco a ricordare di aver visto e di cui non trovo al-

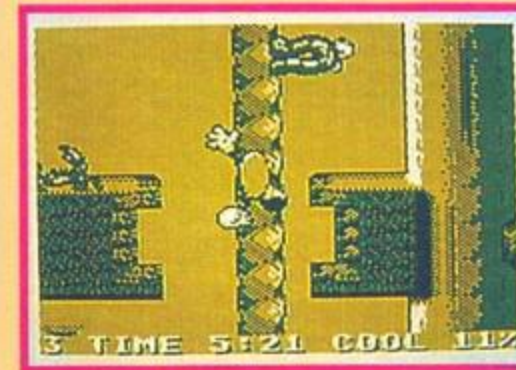


un po' di pazienza... Ma la Virgin non poteva di certo dimenticare il Mega CD: in effetti i titoli previsti sono di meno, ma si spera nella qualità. Dopo Dune e Terminator (già recensiti) sono in



arrivo (very soon) HEART OF THE ALIEN e LINKS. Vediamo se riuscite a capire di cosa tratta il primo (date magari un'occhiata alle foto), mentre il secondo è un bel golf... Anche qui ci sarà il buon vecchio Sly a settembre, seguito dalla carne da cannone a novembre. Per ultime ho lasciato i portatili e gli otto bit, con le varie conversioni. Vediamo brevemente: per NES abbiamo ALADDIN, LION KING e JUNGLE BOOK, mentre per Game Boy a questi tre titoli bisogna aggiungere la conversione di COOL SPOT. Il Master System si vede invece recapitare FIRE AND ICE, BATTLEMANIACS, DRAGON e il re leone. Il primo è la conversione di un vecchio gioco per Amiga (su TGM la recensione fu fatta da Gabriele...). Idem dicasi per il portatile Sega, però sostituite Battlemaniacs con CAESARS PALACE e il gioco è fatto.

cuna foto, per cui ve ne parlerò magari un'altra volta). Di qui a un anno (fantascienza! Sto già parlando del '95) invece è prevista la seconda puntata del gioco dedicato al punto più famoso della storia dei videogiochi: Cool Spot, con SPOT GOES TO HOLLYWOOD. Ma dovremo portare



# Codemasters™

I tipi della Codemasters sono diventati famosi, ai tempi, per la quantità industriale di giochi (la maggior parte budget) che riuscivano a tirare fuori nell'arco di pochi mesi. E in effetti non si può certo dire che ab-

biano privilegiato la qualità rispetto alla quantità, ma ogni tanto il titolo molto bello lo riescono a piazzare, come il simpatico Micro Machines di qualche mese fa. Parlando di Codemasters era inevitabile trovare Dizzy, protagonista per eccellenza dei loro

budget da tempi immemorabili, con EXCELLENT DIZZY COLLECTION per Megadrive. Da segnalare velocemente anche DROP ZONE, il vecchio classico, per Master System e Game Gear e un certo GLOBAL GOLF, anch'esso per Game Gear.

C'è infine tutta una quantità di platform (sembra quasi che li



producano in serie): CJ ELEPHANT è un'altro personaggio tirato fuori dai vecchi 8bit, AARNIE ha per protagonista un formichiere e mi ha abbastanza sconcertato, mentre CAPITAN DYNAMO e CAPT'N HAVOC sembrano almeno aver un aspetto un po' più carino. Ah, quasi dimenticavo SINK OR SWIM: un mezzo platform e mezzo puzzle game in cui dovete cercare di salvare dei passeggeri di una nave che affonda: graficamente è un po' squallidino, ma almeno il concept sembra originale.



## MICRO MACHINES 2

MEGA-DRIVE  
Visto il successo ecco arrivare prontamente anche un Micro Machines 2 per Megadrive, beh pronta-



mente fino a un certo punto visto che l'uscita è prevista per la fine del '94. I percorsi sono diventati 54 - più o meno il doppio di quelli del

suo predecessore - e all'incirca raddoppiato è anche il numero di macchinine a disposizione. Ci sono un po' di power up, la modalità Champion's League e tutto il gioco è stato molto velocizzato. Ma la novità più interessante è la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente (non oso immaginare il casino) con l'adattatore dedicato J-CART della Domark.

## PETE SAMPRAS TENNIS

MEGADRIVE

Ennesimo tennis, basta! Quello della Codemasters si differenzia se non altro per la possibilità di utilizzare l'adattatore J-Cart per giocare in quattro contemporaneamente. Oltre alla solita



scelta di campi (ce ne sono 33 tra cui scegliere), terreni, livelli di difficoltà ci sono anche non meglio specificati tiri speciali da imparare, di particolare efficacia.

## J-CART

Come se non fosse sufficiente la confusione introdotta dai due diversi (e incompatibili) adattatori per quattro giocatori della Electronic Arts e della Sega, adesso ci si mette anche la Codemasters con il suo, di adattatore. Si tratta di una sorta di cartuccia con due porte aggiuntive da inserire nell'apposita porta.



# SONY



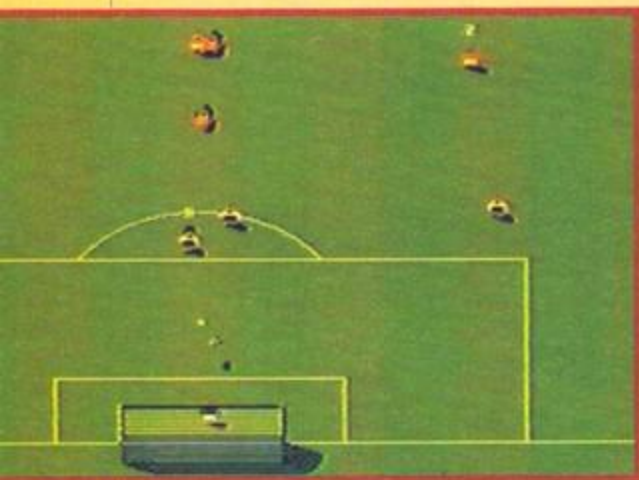
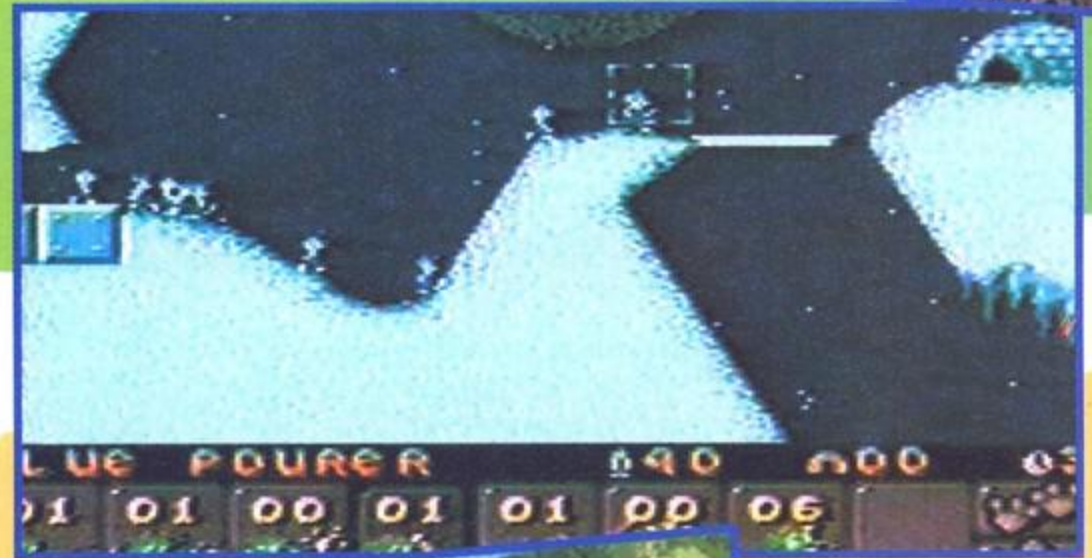
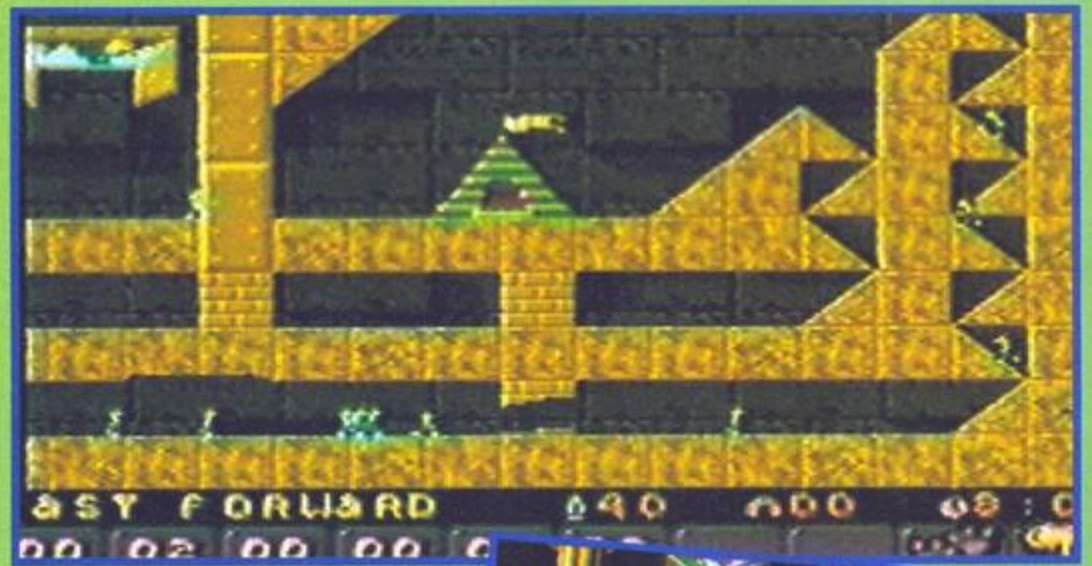
## IMAGESOFT

Choplifter III (recensito sull'ultimo numero) e TURN & BURN - NO FLY ZONE per Super Nintendo, in arrivo comunque abbastanza presto anche attraverso vie ufficiali. Altro titolo Absolute è SUPER BATTLETANK 2, simulatore (molto arcade, comunque) di carro armato.

Fra le prime uscite previste dalla Sony ci sono EEK! THE CAT (Super Nintendo). Si tratta di una licenza da una serie televisiva americana che, giusto in questo periodo, sta spopolando anche in Inghilterra.

Il protagonista di questo cartone animato è Eek, un gatto viola (?) molto

**U**n sacco di titoli stanno per essere sfornati anche dalla



Sony che, come del resto molte altre softwarehouse, annovera tra le proprie uscite giochi già reperibili in America e Giappone. Questo è per l'appunto il caso di

gentile e carino e via discorrendo, che cerca di aiutare i propri amici, spesso complicando le cose fino a giungere a situazioni disastrose. Vedremo

cosa ci riservano questi cinque livelli di platform durante l'estate. Sia per MD che per SNES sono in vece in arrivo, subito dopo l'inizio della scuola (in ottobre, per intenderci), ADDAMS FAMILY VALUES - I valori familiari degli Addams. Un radicale cambiamento rispetto alle altre due puntate è rappresentato dalla nuova visuale alla Chaos Engine (3D dall'alto). Il protagonista questa volta sarà Fester (lo zio), impegnato nella ricerca del piccolo Addams che è stato rapito. Anche gli altri componenti la famiglia sono presenti nel gioco: li troverete girando per i quattordici livelli del gioco e saranno in

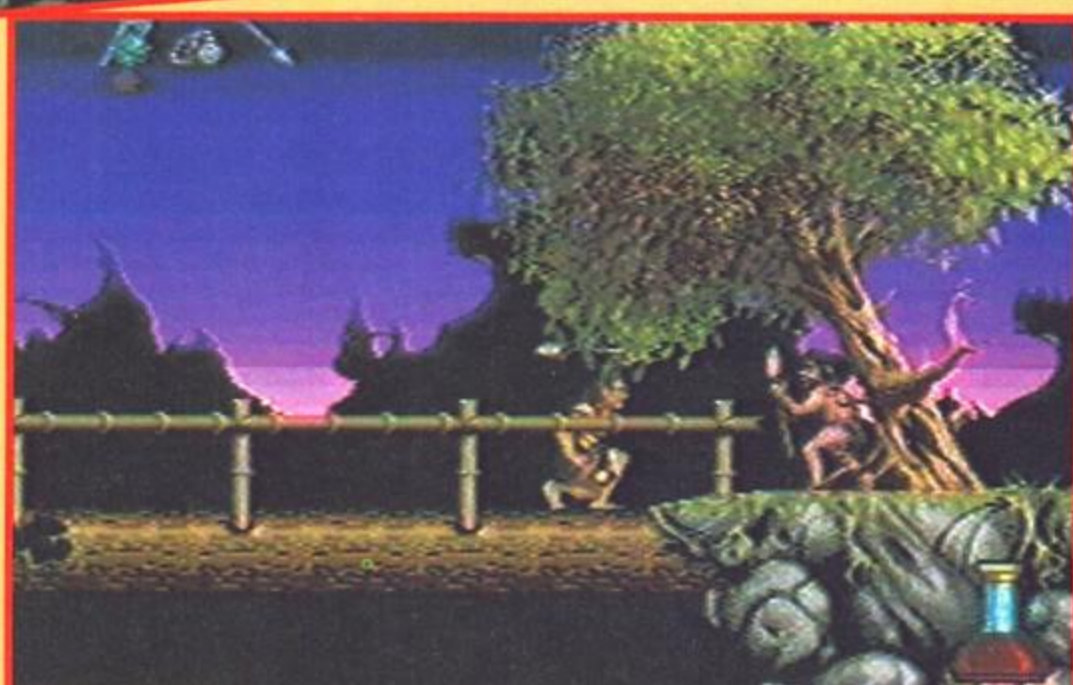




grado di fornirvi degli aiuti per continuare. Altra licenza è quella di MIGHTY MAX (che l'abbiano ingaggiato per fare anche un videogioco?), protagonista di un'altra fortunata serie televisiva americana. Si tratta di un piccolo (e non solo per quanto riguarda l'età - è infatti alto solo 3 cm.) avventuriero alla Indiana Jones.



I giocattoli riguardanti 'sto tizio hanno avuto un fatturato superiore ai 100 milioni di dollari solo nel 1993 in America. Vedremo cosa sapranno fare col videogioco (sia Sega che Nintendo). Altre licenze: THE FLINTSTONES (MD/SNES/GB) è previsto per la fine dell'anno. La diffe-



# La pagina degli Affaroni

## FUN CLUB®

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PRODOTTI ORIGINALI E COPERTI DA GARANZIA



**BATTLETOADS**  
 GAME BOY L. 49.900  
 NES L. 49.900



**ROBOCOP 3**  
 SUPER NES L. 79.900  
 NES L. 49.900



**COOL SPOT**  
 SUPER NES L. 79.900

**JOE & MAC CAVEMAN NINJA**  
 SUPER NES L. 79.900



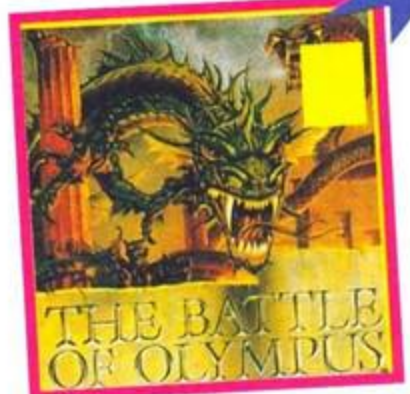
**GAUNTLET II**  
 GAME BOY L. 49.900



**MARBLE MADNESS**  
 GAME BOY L. 39.900



**JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR**  
 SUPER NES L. 79.900



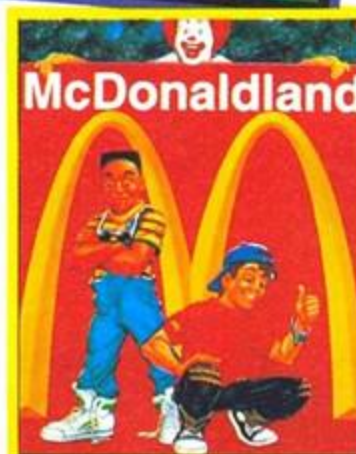
**THE BATTLE OF OLYMPUS**  
 GAME BOY L. 39.900



**PARASOL STARS**  
 GAME BOY L. 49.900



**KICK OFF**  
 SUPER NES L. 49.900

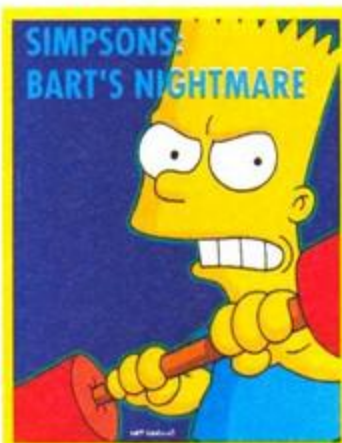
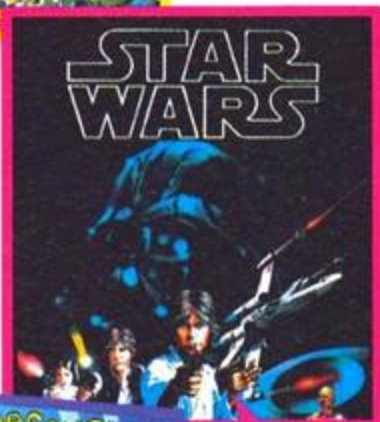


**MCDONALDLAND**  
 GAME BOY L. 49.900  
 NES L. 49.900

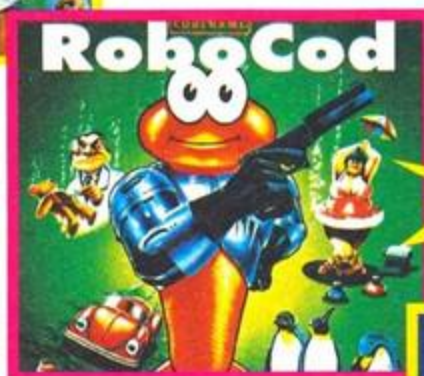


**ADDAMS FAMILY**  
 SUPER NES L. 79.900  
 MEGA DRIVE L. 69.900  
 NES L. 49.900

**STAR WARS MASTER SYSTEM**  
 L. 49.900  
 **GAME GEAR**  
 L. 59.900



**BART'S NIGHTMARE**  
 MEGA DRIVE L. 69.900



**ROBOCOP**  
 MASTER SYSTEM L. 49.900  
 GAME GEAR L. 59.900



**TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY**  
 GAME GEAR L. 59.900  
 MASTER SYSTEM L. 49.900  
 **AGASSI TENNIS**  
 MEGA DRIVE L. 69.900



**BART: BART VS THE WORLD**  
 MASTER SYSTEM L. 49.900  
 GAME GEAR L. 59.900

**BART: SPACE MUTANTS**  
 GAME GEAR L. 59.900



PER ORDINI ED INFORMAZIONI:

TEL. 0332/870222  
 FAX 0332/870782





# SONY



# IMAGESOFT

renza dagli altri titoli fin'ora usciti sta nel fatto che questo titolo sarà basato sul film, da cui sono state tratte delle digitalizzazioni e a cui sono ispirati gli sprite dei vari caratteri. Che dire di più, se non che rimandiamo tutto al prossimo ECTS? Un titolo veramente grosso (almeno a mio avviso) è ELITE, che uscirà in settembre per Super Nintendo e in novembre per Mega Drive.

A sentire quelli della Sony il



gioco è stato decisamente migliorato (una buona idea, visto che su computer è uscito decisamente un bel po' di tempo fa e che pochi mesi or sono ne è stata lanciata sul mercato la seconda puntata) rispetto all'originale. Si tratta di un gioco di esplorazione e commercio spaziale, in



cui partite con un'astronave abbastanza squallida e un po' di soldi alla conquista della galassia. E' stato bene o male il primo gioco del genere per computer, ed è diventato un mito. Speriamo che la versione console regga il confronto. Ultimo titolo previsto sia su MD che SNES è

FUN 'N' GAMES, cartuccia contenente programmi di disegno, musicali, un paio di giochi abbastanza semplici e altre cose. Un titolo destinato soprattutto ai giovanissimi, ma di interesse relativo rispetto per tutti gli altri. E inizia ora una carrel-

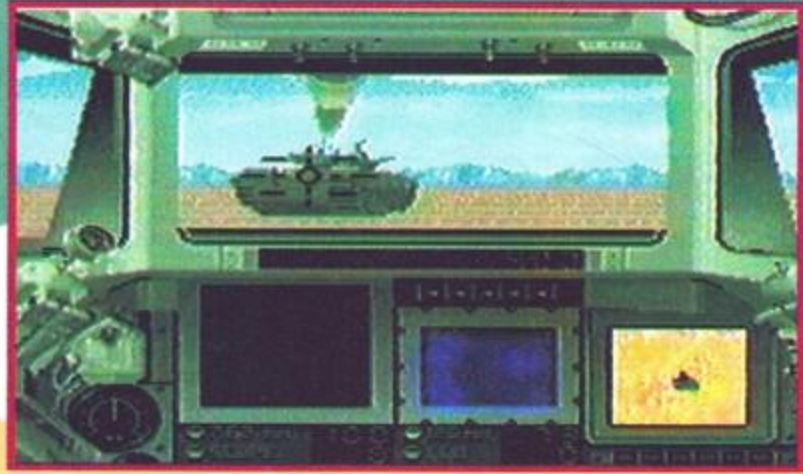


lata (ok, è piuttosto breve) di giochi esclusivamente per Super Nintendo. Direi di cominciare con CLAYMATES, prodotto dalla Interplay (attualmente la softwarehouse che ha la maggiore esperienza con Claymation, il sistema già utilizzato per Clayfighter), un platform/adventure composto da 25 livelli; il protagonista è Clayton, un tizio con l'abilità

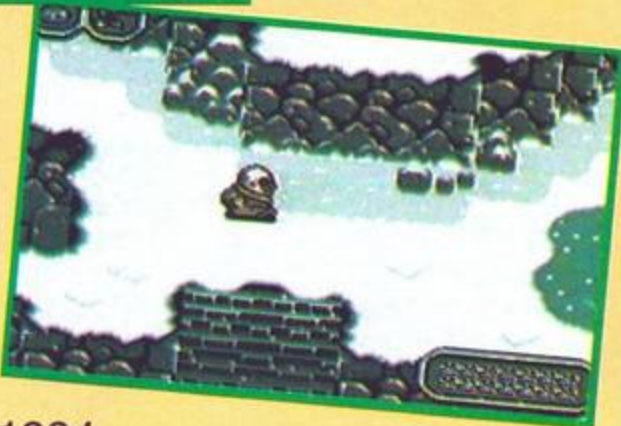


Spielberg, in cui il vostro unico compito è quello di far ritornare la corrente elettrica nel parco (eheheh). Altro

Super Nintendo e Game Boy è Battletoads & Double Dragon, un classicissimo picchiaduro a scorrimento



di assumere ben cinque forme diverse che, guarda caso, è anche il figlio del professor Putty, l'inventore di una macchina che permette all'uomo di dominare la plastilina. Ok, il prof. è stato rapito (ma no!) e Clayton deve salvarlo... Continuiamo con JURASSIC PARK II (SNES/GB probabilmente per fine anno), un altro tie in dal film multimilionario film



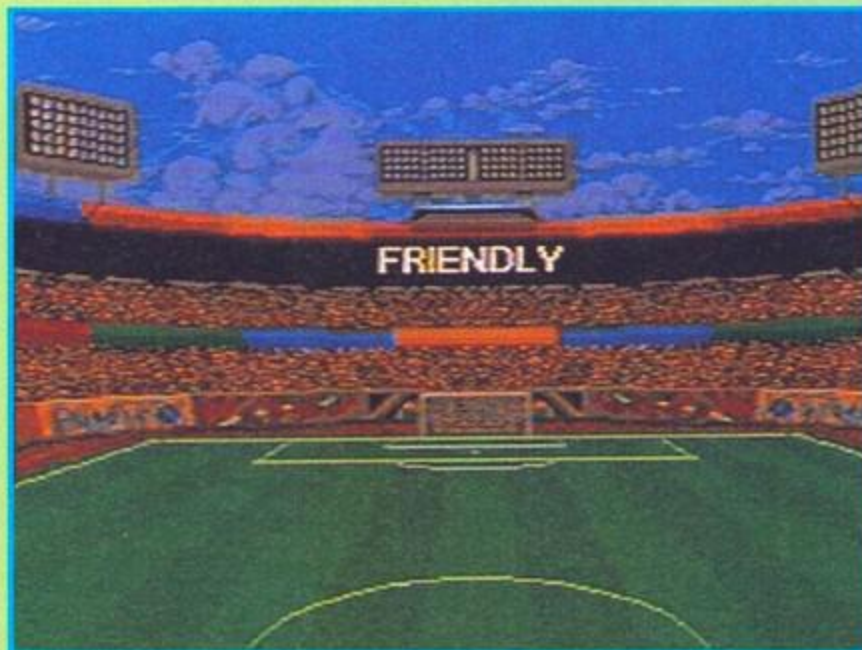
titolo per Super Nintendo è LEGEND, un beat 'em up medievaleggiante diviso in 14 livelli. Non abbiamo visto molto (non so nemmeno se abbiamo degli screenshot), per cui aspettatevi qualcosa di più dettagliato prossimamente. Ultimo (ma imminente, pare debba uscire a luglio) titolo previsto dalla Sony per

rimento orizzontale targato Tradewest, di cui abbiamo già recensito la versione NES. Seguono infine i titoli per Mega CD: Cliffhanger e Flashback (penso che nessuno dei due abbia bisogno di particolari presentazioni), per i quali però non è stata fornita alcuna data ufficiale. Ma passiamo alla maggiore affiliata della Sony, ovvero la Psygnosis...



**P**arecchia la roba che bolle in pentola alla Psygnosis, ve ne sarete già accorti già sullo scorso numero con una serie di giochini molto promettenti come CASTLE, FLINK, RESCUE e SUPER DROPZONE: ma l'impegno della Psygnosis è molto più

municato stampa si dovrebbe trattare di un gioco della seconda generazione rispetto a soggetti come Microcosm e Rebel Assault.



divertente. Beh, ora il libro sta per diventare un'avventura grafica, la licenza è ottima e alla Psygnosis stanno contattando attori che diano voce ai personaggi del mondo-disco, non vedo l'ora.

E la lista continua ancora. C'è in previsione per CD 32 e Mega Drive un certo **BENEFACITOR**, della Digital Illusions (quelli di Pinball Fantasies per CD 32), di cui non si sa ancora praticamente nulla (vedremo quest'estate quando uscirà per Amiga). **SECOND SAMURAI** non ha bisogno di presentazioni, sia perché si tratta di un gioco di un certo successo su Amiga, sia perché il

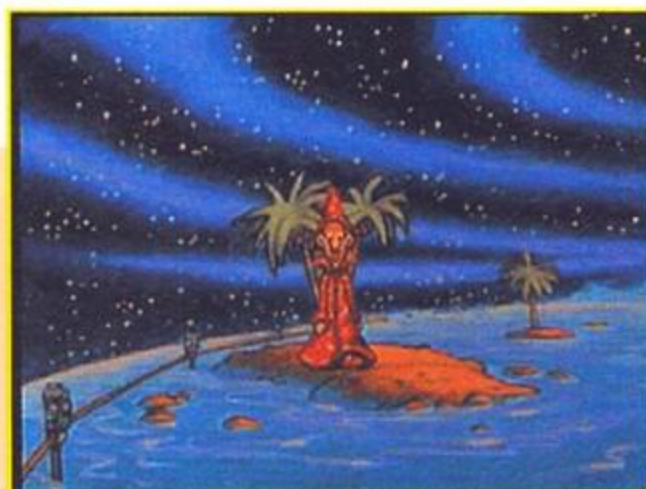


### PSY-Q

**N**o, il Psy-Q non è un gioco, o meglio sì, li è tutti.... mi accorgo che sto diventando un po' troppo enigmatico. Si tratta semplicemente di un nuovo sistema di sviluppo basato su PC per la creazione di giochi un po' per tutte le console, oltre che per Amiga, ma la cosa interessante è che si tratta del primo sistema di sviluppo di giochi per la futura console PS-X della Sony: che alla Psygnosis stiano già mettendo le mani avanti?

primo Samurai è stato recensito un paio di mesi addietro: c'è poco altro da aggiungere se non che si tratta ancora di un platform-hack 'n' slash con abbondanza di enigmi e che dovremmo vederlo tra un po' (niente date, mi dispiace) su Mega Drive, Mega CD e CD 32.

E per ultimo un annuncio che toccherà solo



Oltre ai sei minuti di animazioni renderizzate dell'introduzione diversi cambiamenti hanno riguardato il modo di realizzare il gioco stesso. Con una fantomatica tecnica di Z-buffering dei fondali dovrebbe essere anzitutto garantita un'interazione un poco più decente tra gli

variegato: passa dalle console ai computer con una certa preferenza per il formato CD, di cui parleremo più estesamente.

Dopo Microcosm, infatti, ci riprovano con un certo **SCAVENGER 4**, per Amiga CD32 e Mega CD. Secondo quanto riferisce il co-

sprite e i fondali caricati da CD e verranno utilizzate tecniche di frattali per gli scenari che dovrebbero risultare più che fluidi anche su CD a velocità singola come quello del Mega CD.

Forse meno spinto tecnicamente, ma altrettanto interessante (almeno per me) è **DISCWORLD** (Mega CD e 3DO). Ricordate, vi avevo già accennato all'omonimo libro di Terry Pratchett, una saga fantasy esilarante, una parodia sul genere davvero molto



marginalmente i possessori di console, quello del terzo episodio della serie che ha fatto la fortuna della Psygnosis: **Lemming 3!** Peccato che ci vorrà ancora un bel pezzo prima di vederlo su console, noi stiamo ancora aspettando **LEMMINGS 2** che dovrebbe finalmente farsi vedere, questa estate, per tutti i formati: Gameboy, Game Gear, Mega Drive, Master System e Super NES.

# Sci

SALES CURVE INTERACTIVE



da demolizione a cui hanno dato una missione che rappresenta il sogno di tutta una vita: demolire tutto ciò che si muove; il gioco è previsto a ottobre per Super Nintendo e a gennaio/febbraio dell'anno prossimo per Mega Drive e Mega CD). Un titolo di cui non abbiamo visto ancora nulla è DEATH MACHINE,

Un cambio d'immagine e di logo (e anche di atteggiamento nei confronti dei videogiochi) per quanto riguarda la "The Sales Curve", rinominata Sales Curve Interactive. Tre i titoli in preparazione per la rinnovata softwarehouse: LAWN-MOWER MAN (dato in licenza di distribuzione



il tie in di un film di produzione britannica (uscirà probabilmente all'inizio del '95). E' una incrocio tra Alien e Robocop, in cui il cattivo della situazione è praticamente una macchina assassina (che ricorda tantissimo un alieno, come forma). Aspettiamo e vedremo cosa succede...



alla Sony), in arrivo a luglio per Game Boy e a ottobre per Mega CD, con grafica e sonoro incredibili (almeno per la versione M-CD). Un picchiaduro abbastanza interessante (giudicate poi voi dalle schermate) è MR. TUFF; il signor duro in questione è un droide



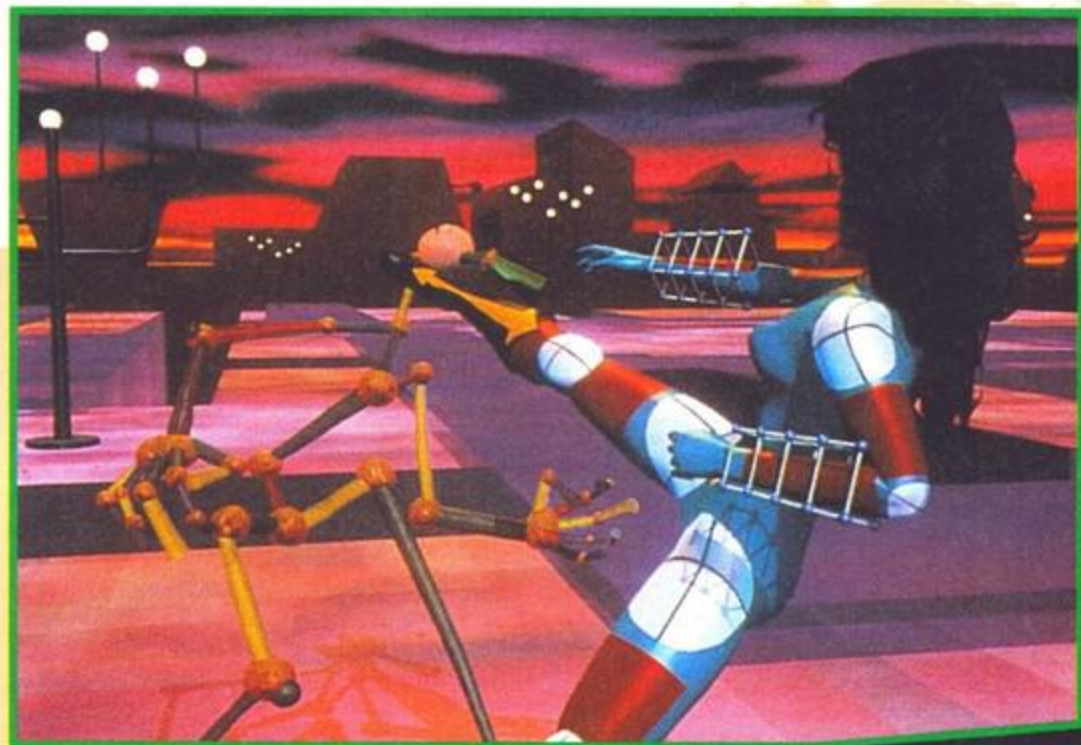
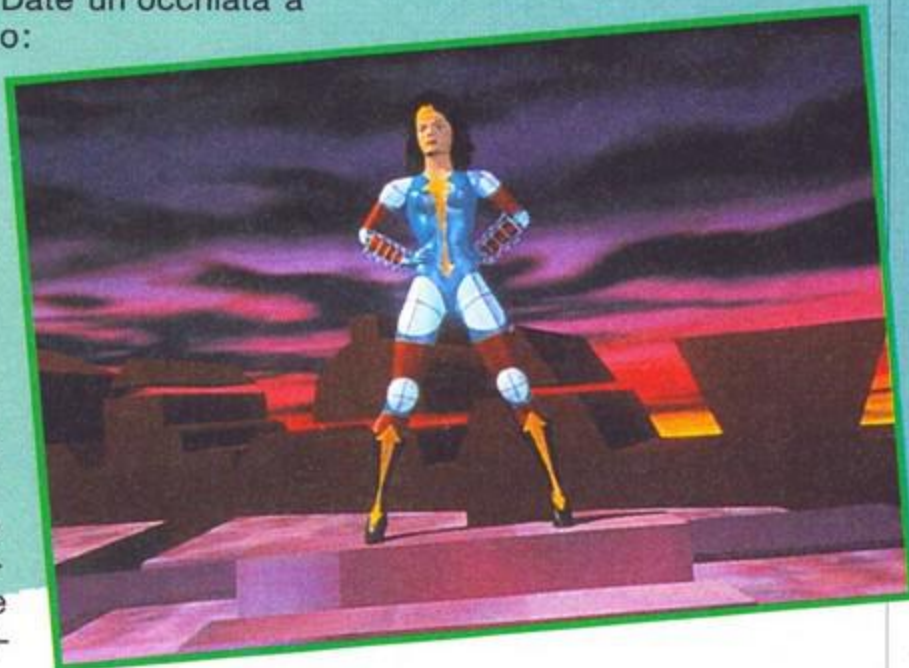
## CONCLUSIONE

Adesso spero proprio che sappiate che cosa cercare nei prossimi numeri. Ok, i nuovi titoli sono abbastanza e le macchine sono (per ora) ancora quelle. Cosa ci riserva il futuro (mi sembra zio Stefano nei vari editoriali...)? Date un'occhiata a queste foto:

sono immagini tratte da programmi d'ella Wavefront, che pubblica software per la produzione di videogiochi (e non solo). Le ho tenute da parte sotto la voce "curiosità del-

lo show" e non le ho utilizzate per tutto l'articolo, e in fin dei conti mi sembrano un ottimo modo di chiuderlo. Aspettiamo e vedremo cosa succede...

Alex (con l'insostituibile collaborazione del VF)



# THE GAMES machine

**N**el numero di maggio troverete allegato un inserto speciale dedicato ai mondiali di calcio e tutte le simulazioni dedicate, da non perdere!

.....

**T**utte le novità del mese e le più succose anteprime presentate all'ECTS di Londra



**WARNING: GIOCACI ... MA NON FARLO SUL SERIO!!**



**ATTACCARSI DIETRO LE MACCHINE  
CON AI PIEDI UN PAIO DI PATTINI A ROTELLE  
UN BRIVIDO DA PROVARE SOLO SU  
CONSOLE !!  
GIOCA SPORCO, TI DIVERTIRAI UN CASINO !!!**

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA S. - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

SEGA  
**MEGA DRIVE**

SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. SKITCHIN' AND ELECTRONIC ARTS ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.

**ELECTRONIC ARTS**

# MAD E

Ed eccomi qui, quattordici ore prima di prendere l'aereo per Londra, dove sicuramente mi divertirò un sacco a correre avanti e indietro con la borsa piena di comunicati stampa, fotografie e gadget vari (e non dimenticare gli svariati chili di CMania, TGM, PC Action e CD Magazine NdAlex), e con ben sette pagine da riempire davanti a me. Questo mese, formula speciale: tanti giochi per console E tanti bei coin-op, comprese quelle assurdità squisitamente nipponiche che da noi non si faranno mai vedere, e che però puntualmente riscuotono un successo incredibile. Volete più informazioni, eh? Beh, anche noi!

## IL PLATFORM PIU' ACIDO DEL MONDO!



Sissignore. Battendo di manica larga il mediocre Socket, questo nuovo giochillo per Megadrive vince senza dubbio il titolo di Platform più Acido del Mondo, grazie soprattutto al sapiente uso dei colori e al protagonista davvero bizzarro (a dir poco).

Come al solito, ci sono sconosciuti titolo e produttore - ma è il bello delle scritte in giapponese, il più delle volte sembrano solo buffi disegni. Niente paura! Abbiamo già messo sotto il nostro corrispondente... Altre notizie il mese prossimo.



## WORLD HEROES 2 Super Famicom

Proprio così: uno dei picchiaduro più gettonati del mastodontico Neo Geo sta per arrivare anche su Super Nes, che in effetti non è che ne abbia poi così bisogno. Potrete divertirvi a ran-



dellare Neo-Geegus, Dio e compagnia bella molto presto, speriamo però che i programmatori riescano a rendere l'azione un po' più vivace rispetto al primo episodio, convertito in maniera decisamente mediocre e che soffriva in maniera abbastanza acuta di rallentamenti vari.



## FATAL FURY 2 Game Boy

Accidenti! Fatal Fury 2 su Game Boy (già, anche il VF se n'è accorto... NdAlex)? Beh, questo sì che è coraggio. Il famoso titolo Takara sta per arrivare anche sul piccolo otto-bit portatile della Nintendo grazie a un lavoro di alta ingegneria: come possiamo ben vedere, lo schermo è un po' ridotto, i personaggi so-



no in versione Super Deformed (e ci guadagnano!) ed è sparito il doppio livello di profondità

(e non abbiamo perso poi molto). Secondo il sottoscritto però dovrebbero chiarire un altro po' i fondali, visto che le foto vengono sempre bene ma poi con lo scroll sparisce tutto o ...



Comunque, la buona volontà e l'ingegno dei programmatori giapponesi non finisce mai di stupire. Alla faccia del 100 mega shock.

MA

## ANCORA PICCHIADURO...

La sfilza dei picchiaduro mediocri continua: dopo il patetico Golden Fighter, il simpatico Battle Master e gli altri ventimila titoli finiti nel dimenticatoio ec-



co... Beh, sapete una cosa? Sembra così mediocre che il titolo ce lo siamo già scordati. Bah,

putroppo ne sapremo qualcosa molto presto, i possessori di Super Nes comincino



già a sbadigliare osservando gli sprite privi di fantasia, i fondali asso-



lutamente anonimi e i colori davvero poco invitanti (questo sì che si chiama essere ottimisti)...



# JAPAN

## T2 - THE ARCADE GAME Super Famicom

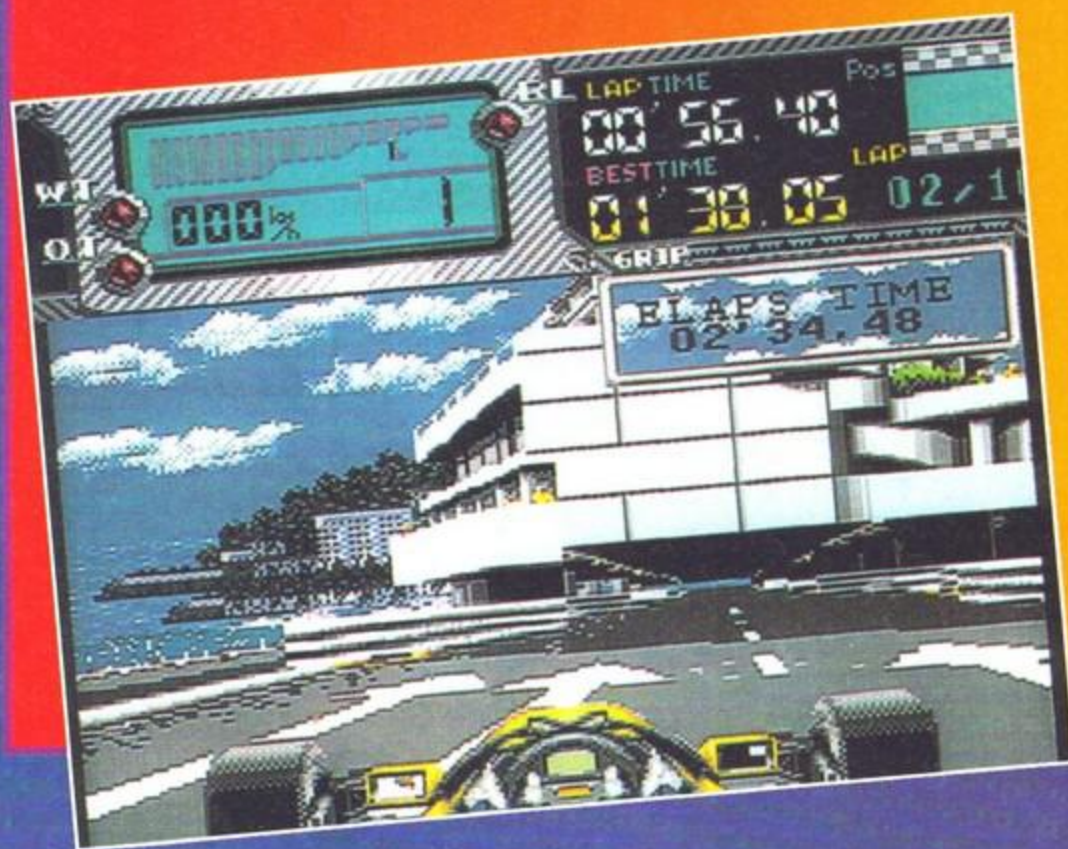
Beh, un piccolo aggiornamento, più che una vera news: dopo la versione Megadrive (uscita a Natale), finalmente si sono decisi a ti-



r a r fuori anche quella per SNES, migliorata per quanto riguarda la grafica (più colorata e più definita). Qualcuno ne sentiva il bisogno? Quand'è che passeranno di moda questi giochi? Bah.

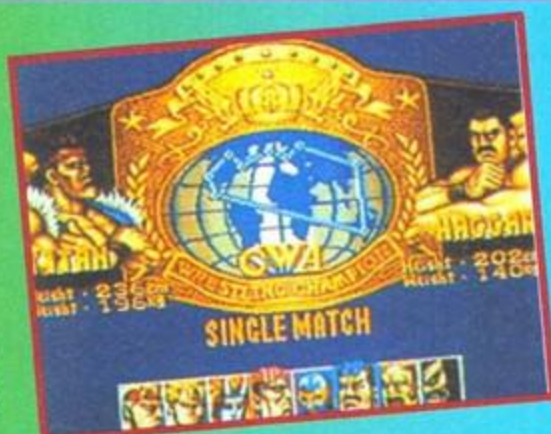
## HEAVENLY SIMPHONY Mega CD

Questo gioco sembra così bello che non ho potuto fare a meno di pubblicarne una foto, nonostante ne avessimo già parlato il mese scorso. Possessori di Mega CD, lustratevi gli occhi...



## MUSCLE BOMBER Super NES

Per una serie di contrattempi non siamo riusciti a mettere le mani su una delle conversioni più attese di questo periodo: stiamo parlando di Muscle Bomber, il gioco di wrestling della



Capcom con il design dei personaggi studiato dal disegnatore di Kenshiro. Dovrebbe essere nei ne-



gozi più o meno in questi giorni, e noi non possiamo fare altro che mostrarvi queste foto...

## SUPER DRAKKHEN Super NES

L'originale Drakkhen era un RPG abbastanza interessante, uscito per i vari Amiga e PC e successivamente anche per Super NES (fu uno dei primi). A distanza di così tanti anni esce il seguito, apparentemente molto simile: chevedevodì? Il primo l'ho giocato un po' e non mi era piaciuto troppo, il secondo chissà...



# MADE

## ASTRAL BOUT Super NES

Umm... Ecco qui un bel gioco di quelli pesanti e massicci, ispirato al giapponesissimo catch. Se siete dei fan di quei patetici ciccioni che fanno le



facce più strane mentre gli torcono gli alluci e se non vi siete mai persi un incontro di Tiger Mask (il più grande buffone della storia), ve la spasserete un casino con questo Astral Bout.

## LETHAL ENFORCERS Super NES



Altro gioco spara-spara apparso prima per Megadrive e convertito in seguito per Super NES: questa è la volta di Lethal Enforcers, recensito qualche mese fa e finalmente approdato sul 16bit Nintendo. Come si può benissimo vedere dalle foto, la grafica ci guadagna un sacco: i colori sono molti di più, e la velocità non dovrebbe essere toccata, visto che tutti i movimenti sono parecchio semplici. Resta solo da vedere quanti fan sono rimasti di questo genere di giochi.



## LA NEC ALLA CARICA!

Prime foto di quello che può fare il nuo-



vo mostriciattolo a trentadue bit della NEC: teniamo bene in mente cosa sono riusciti a fare con otto e meditiamo...



## SUPER LOOPZ Super NES

Un altro "super", eh? Questa volta però, se non erro, viene dall'Italia: la conversione dell'intricato gioco della



Mindscape infatti è stata affidata a una casa milanese... Stranezze della vita. Tra l'altro, me ne ero completamente dimenticato! Sarà meglio indagare ulteriormente.



# JAPAN

## DAYTONA USA Sega

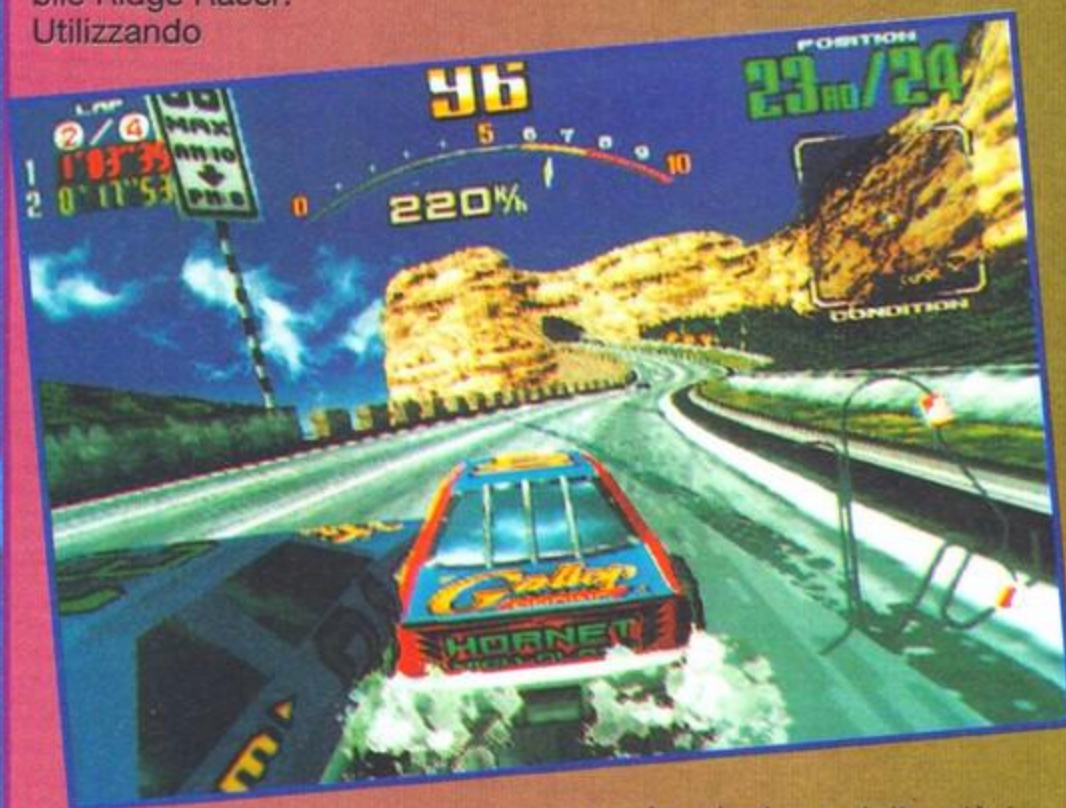
Ridge Racer è la risposta della Namco (e del Polygonizer) al mastodontico Virtua Racing? Beh, questo è la risposta della Sega all'incredibile Ridge Racer. Utilizzando



## RIDGE RACER FULL SCALE Namco



La Sega propone Daytona USA? Beh, Ridge Racer non è esattamente da buttare (fa letteralmente paura, ma non sono stato io a dirvelo), e tutto quello che serve è un po' più di effetto. ecco quindi la comparsa dell'ultracabinato totale, il Cannone a Onde Moventi dei Coin Op, la madre di tutte le macchinette a gettone. All'interno di un piccolo (si fa per dire) gabbietto troviamo un maxi schermo CRT per avere una sensazione totale di avvolgimento e una macchina intera (fuori di testa) per alloggiare il giocatore. In Italia non lo vedremo MAI (non durerebbe due secondi, probabilmente riuscirebbero anche a infilarsi il bolide sotto la giacca e a portarlo via), quindi guardiamolo bene e poi scordiamocelo.



un'evoluzione della già impressionante tecnica adottata per Virtua Racing, la Sega ci propone un gioco di guida a dir poco eccezionale, realizzato sulla falsariga del succitato Ridge Racer (le auto sono quasi le stesse) e assolutamente incredibile. Aspettate di vederlo e capirete...

## NEBULASRAY Namco

I tempi degli spara-e-fuggi normali sono finiti. Se non ci sono i fondali esagerati non esistono nemmeno, se non ci sono le armi immani non vengono presi in considerazione. Nebulasray è un tipico prodotto di questa ge-



## FINAL LAP R Namco

Quanti ne saranno usciti? Senza dubbio, Final Lap è uno dei coin-op corsaioli che più hanno riscosso successo (grazie al multiplayer), e questa nuova versione



promette davvero grandi cose. Grazie al nuovo cuore RISC a 32 bit la grafica è stata trasformata in qualcosa di davvero notevole, anche se i livelli di cose come Virtua, Daytona e Ridge Racer sono ancora di là da venire (e sono anche tutta un'altra dimensione nel prezzo). Accidenti!



nerazione: l'introduzione è qualcosa di fenomenale, e la grafica fa davvero paura. Vedremo mai una sua conversione?



# ENTRA IN REDAZIONE LE PORTE SONO APERTE!



## 144.22.09.45

**F**INALMENTE LA TUA RIVISTA PREFERITA HA APERTO IL SERVIZIO DI REDAZIONE PIÙ INCREDIBILE CHE CI SIA. AL COSTO DI 635\* LIRE AL MINUTO POTRAI VERAMENTE APRIRE LE PORTE A TUTTO QUELLO CHE HAI SEMPRE DESIDERATO.

CHIAMANDO QUESTO SERVIZIO ATTIVO 24 ORE SU 24, 7 GIORNI SU 7, POTRAI ACCEDERE A TUTTE QUESTE GRANDI POSSIBILITÀ:

- CHIEDERE CONSIGLI E AVERE INFORMAZIONI SU SOFTWARE E HARDWARE.
- APPORRE IN BACHECA IL TUO ANNUNCIO, DAL CANE SMARRITO ALLA FESTA DI COMPLEANNO, DALLA DEDICA ALLA TUA DOLCE METÀ AL CONSIGLIO PER I TUOI AMICI.
- ASCOLTARE I TRUCCHI E I CONSIGLI RELATIVI AI TUOI GIOCHI PREFERITI.
- CONOSCERE IN ANTEPRIMA LE NOVITÀ PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE.
- LASCIARE O ASCOLTARE GLI ANNUNCI ECONOMICI PER COMPRARE E VENDERE IMMEDIATAMENTE TUTTO QUELLO CHE VUOI, PURCHÉ SIA LEGATO AL MONDO DEI GIOVANI.
- ESPRIMERE LA TUA OPINIONE SU UN ARGOMENTO CHE TI STA PARTICOLARMENTE A CUORE E ASCOLTARE L'OPINIONE DEGLI ALTRI.
- COMUNICARE I TUOI GIUDIZI ALLA TUA REDAZIONE PREFERITA.
- DARCI UN CONSIGLIO O FARE DELLE CRITICHE.
- PROPORRE COME REDATTORE O CERCARE DELLE COLLABORAZIONI.

INSOMMA, IL NUOVO SERVIZIO XENIA 144 TI APRE DAVVERO TUTTE LE PORTE CHE VUOI,  
E DOMANI SARÀ SENZ'ALTRO UN ALTRO GIORNO!  
CHIAMA SUBITO! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION,  
CD MAGAZINE E IL TUO MONDO  
TI ASPETTANO IN OGNI MOMENTO... ANCHE ADESSO!

\* A questa cifra bisogna aggiungere l'IVA (meno di 60 lire per i telefoni di casa) che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) -  
Tel. (02) 66.03.71.57

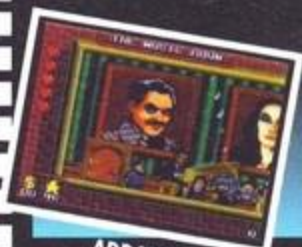
**XENIA**  
EDIZIONI

*I Filmissimi a prezzi speciali.\**

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

ADDAM'S FAMILY  
SNES **95%**  
CONSOLE MANIA

ROBOCOP 3  
MD **88%**  
CONSOLE MANIA



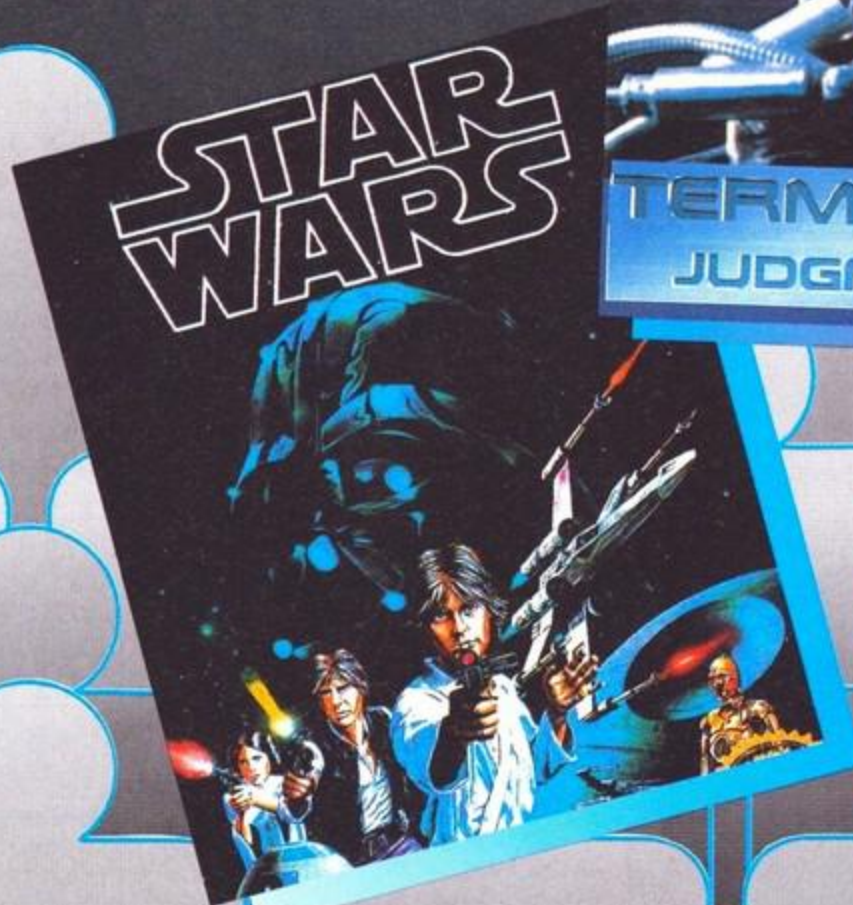
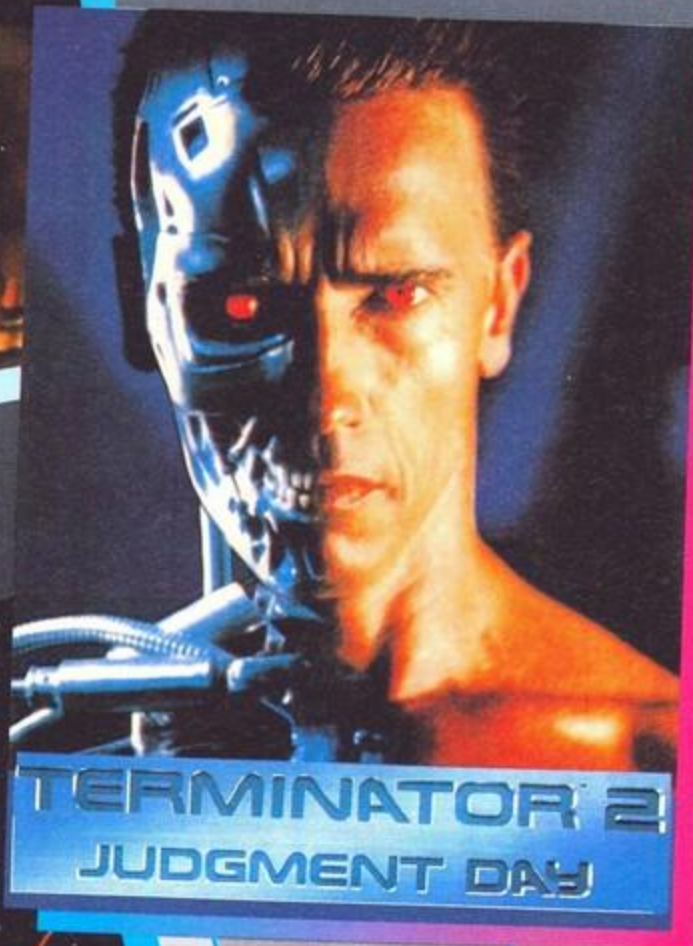
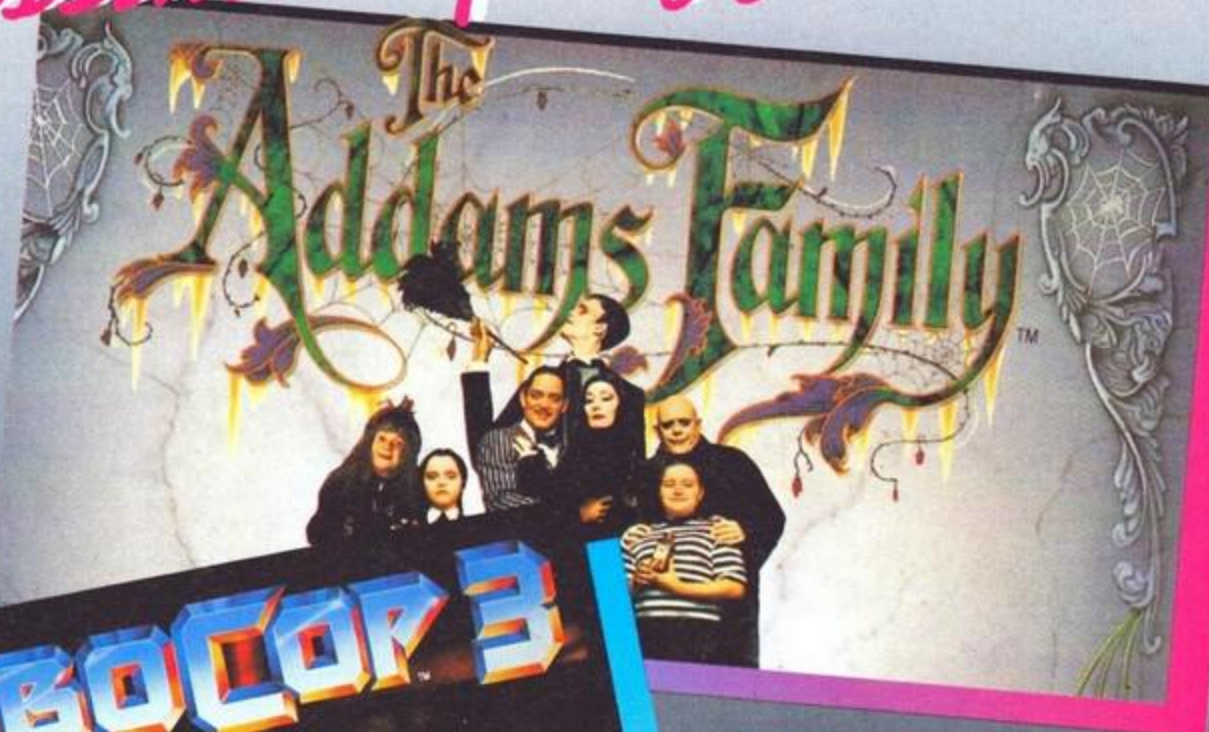
ADDAM'S FAMILY

T 2 - JUDGMENT DAY  
MD **85%**  
CONSOLE MANIA

STAR WARS  
GG **83%**  
CONSOLE MANIA



ROBOCOP 3



\* PER MAGGIORI INFORMAZIONI RIVOLGITI AL TUO RIVENDITORE DI FIDUCIA.

**LEADER**  
DISTRIBUTION



ADDAM'S FAMILY		ROBOCOP 3		T 2 - JUDGMENT DAY		STAR WARS	
SNES	79.900	SNES	79.900	MD	99.900	MS	49.900
MD	69.900	MD	129.900	MS	49.900	GG	59.900
MS	79.900	MS	99.900	GG	59.900		
GG	89.900	GG	89.900				

\* LEADER DISTRIBUISCE PRODOTTI ORIGINALI, CON LE ISTRUZIONI IN ITALIANO, L'ASSISTENZA E LA GARANZIA TOTALE.

LEADER DISTRIBUZIONI SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/574111 - FAX 0332/870890

## GODZILLA WARS Namco

Ed eccolo! Uno dei giochi che da noi non vedremo mai, ma che all'estero spopolano nei luna park e



nelle sale giochi più grosse. In questo assurdisimo gioco dovete bersagliare con una delle due pistole a disposizione (a infrarossi, credo) il minacciosissimo Godzilla, colpendolo su uno dei sei sensori. Può sembrare stupido, ma è davvero uno spasso.



## BATSUGUN Toaplan

Armi sempre più esagerate, mostri sempre più grossi e un sacco di astronave nella parte



della classica carne da cannone. Che spasso! Tutto questo è Batsugun della Toaplan, diretto discendente dell'antichissimo Tatsujin. Beh?

## ACCIDENTI! DUE NUOVI GIOCHI PER NEO GEO, E NON SONO DEI PICCHIADURO!

Stiamo parlando di Real Fight Football 2 e di Top Hunter. Il pri-



mo è tutt'ora IN FASE DI SVILUPPO (alla SNK ci tengono molto e ci hanno fatto una testa così), ed è evidentemente il seguito di Real Fight Football, anche se non l'ho mai visto (che sia Super Sidekicks?), mentre il secondo è un coloratissimo platform/shoot 'em up che ricorda vagamente Spin Master e Gunstar Heroes. Beh, però parlando del Neo



## RAYFORCE Taito

Chi l'ha detto che gli spara e fuggi sono in calo? Ecco a voi Rayforce della Taito, non molto impressionante



graficamente ma con un paio di particolari inediti tipo lo scroll nelle quattro direzioni (ed è uno shoot 'em up a scorrimento verticale), le zoomate e un'arma a molto particolare chiamata Lock On Laser capace di fa-

re cose molto spettacolari.





# JAPAN

## DENJINMAKAI Banpresto

Ulp! più veloci di così si muore: insieme alla press release del coin-op di Denjinmakai, il nuovo picchiaduro stile Final Fight della Banpresto, c'è arrivata



anche la notizia della conversione per Super NES. Di questo passo, i giochi usciranno in contemporanea dap-

per tutto, anche contando che le console stanno sempre più accorciando le distanze con la sala giochi...



## RACING FORCE Konami



Sembra o non sembra il seguito dell'antico Wec Le Mans, eh? E invece non c'entra nulla.

## GOLFING GREATS II Konami

La Sega ha stupito tutti un paio di anni fa con il coin-op golfistico più grosso che si fosse mai visto. Da allora, ben pochi si so-



no cimentati con la simulazione dei mentecatti che giocano sul prato. Una di queste ditte è la Konami, che ha "partorito"



Golfing Greats II: molto tecnico, con un sistema di controllo complessissimo e esageratamente potente. Ma noi preferiamo i picchiaduro e i giochi di corsa.



自分を信じて今のままアレイすれば、かなりよい成績がのこせそうよ、がんばりましょう。

## LIGHTBRINGER Taito

Gli RPG vanno sempre più forte in sala giochi (basti pensare a Tower of Doom della Capcom, basato su D&D), e questo



Lightbringer della Taito si presenta come uno dei potenziali successi di questa stagione. La grafica in 3D isometrico è pa-



rec - chio dettagliata, e l'ultimo titolo veramente brutto della Taito è Superman: facendo due più due, possiamo anche cominciare ad aspettare 'sto bel coinoppone nella sala più vicina.

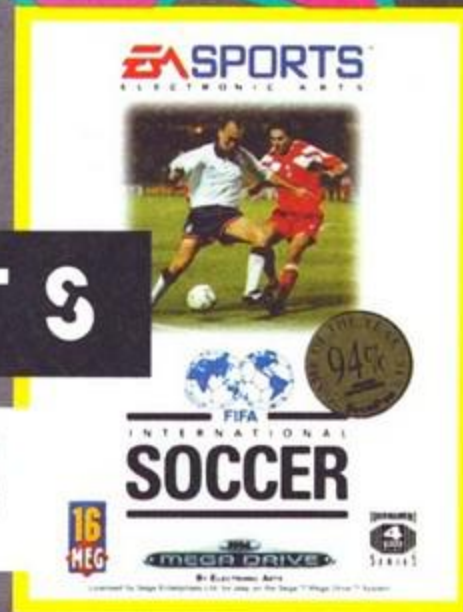


# MEGA DRIVE UN MEGA DIVERTIMENTO!

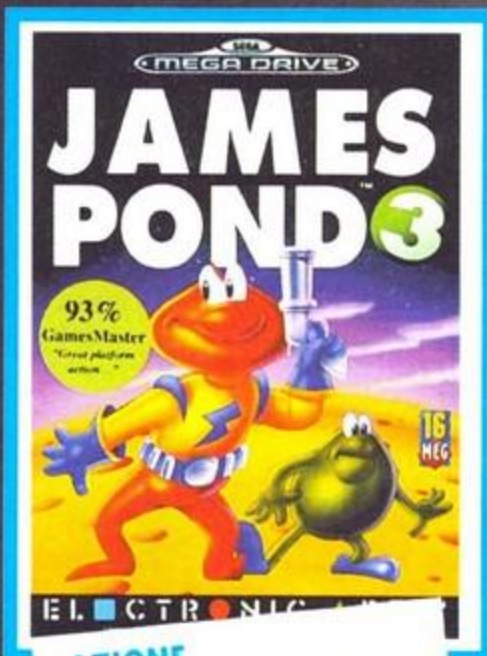
CADARIO

con *Leader* e ...

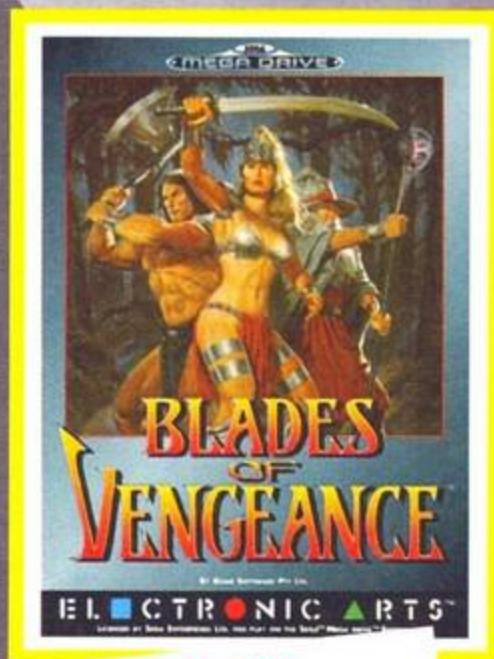
ELECTRONIC ARTS



**SPORTIVO/CALCIO**  
IL NUMERO 1 IN ASSOLUTO!  
L. 149.900



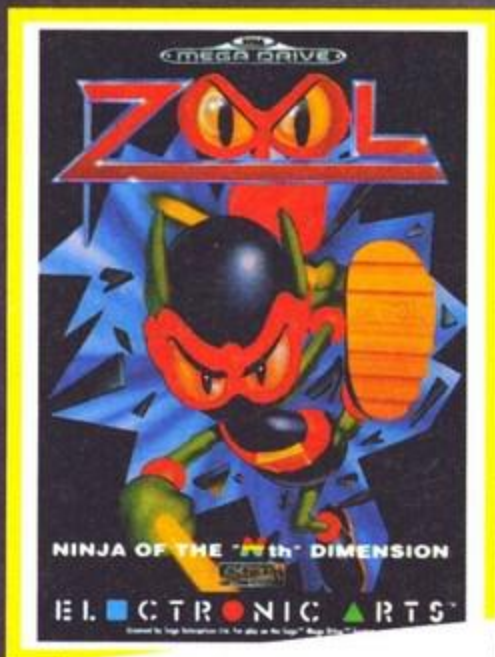
**AZIONE**  
IL PESCE CHE UCCIDE A COLPI DI PINNA!  
L. 149.900



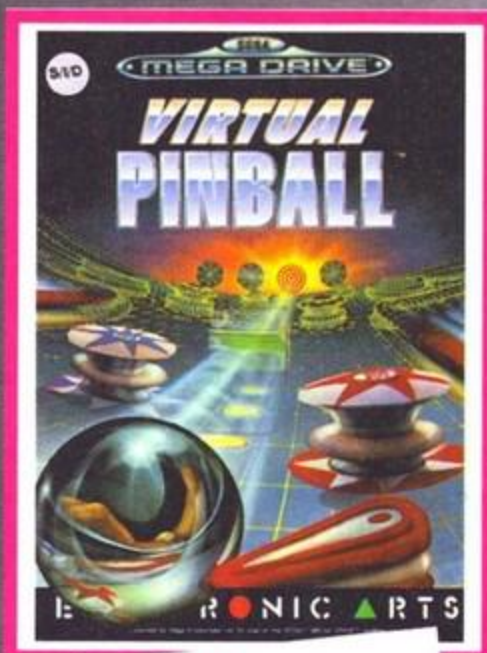
**AVVENTURA**  
ALL'INSEGNA DELLA MAGIA!  
L. 69.900



**SIMULAZIONE DI VOLO**  
ALTA TENSIONE CON IL CACCIA INVISIBILE.  
L. 149.900



**AZIONE**  
IL NINJA CHE VIENE DALLO SPAZIO!  
L. 129.900



**FLIPPER**  
SUPERBO GIOCO DI FLIPPER VIRTUALE.  
L. 119.900



**AZIONE/STRATEGIA**  
ALL'ASSALTO CON POTENTI MEZZI CORAZZATI!  
L. 139.900



**GIOCO DI GUIDA**  
RALLY INTORNO AL MONDO!  
L. 139.900

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

**NUMERO VERDE**  
167 - 821177

E' UN'ESCLUSIVA:

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

ELECTRONIC ARTS IS A REGISTERED TRADEMARK OF ELECTRONIC ARTS. SEGA AND SEGA MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD.

# MADE IN JAPAN

## UNDER FIRE

Nonostante tutto, questo genere di giochi sembra avere ancora un folto numero di ammiratori. In effetti, in sala giochi funzionano molto meglio che a casa (e non c'è Super Scope o Menacer che tenga) e avere un sacco di spazio a disposizione aiuta... Comunque, a noi sembra solo una copia spudorata di Lethal Enforcers. A voi?



## DEADLY SPORT Sammy

I picchiaduro fotorealistici stanno prendendo piede: dopo l'esempio del mese scorso (Fightin' Maniacs



NdAlex), abbiamo questo Deadly Sport, trionfo dello spasso a tutti i costi e della totale mancanza di serietà (sulla locandina possiamo osservare i vari protagonisti agghindati nelle maniere più strane, il tipo travestito da indiano però è il massimo). la grafica comunque non sembra niente male e il look complessivo è più vicino ai picchiaduro per Neo geo che non a cose come Mortal Kombat. Chissà se lo vedremo mai?

## NON LI VEDREMO MAI...

Il massimo dell'esotismo delle sale giochi italiane è costituito dal braccio di ferro meccanico (di solito collegato al motore di un Iveco Turbostar) e dalla macchinetta piena di orologi, perline, collane, perline, armoniche, perline, gadget vari e perline (e dalla

quale escono solo perline). All'estero invece troviamo un po' di tutto: come possiamo vedere nelle varie

fotografie, si va dalle semplici "prove riflessi" nelle quali è possibile vincere qualche peluche dall'aria bizzarra (quello di Dragonball Z è solo un esempio) ai giochi di corse "veri" tipo quel Super Mario Kart della Takara (ma ci sono anche giochi di formula 1 dall'aspetto davvero professionale) e alle prove di abilità e prontezza di rifles-

martellate il malvagio Vega che fa comparire la testa a un ritmo sempre più incalzante. Insomma, vi assicuro che provarli il più delle volte è un vero spasso (basti vedere il successo che riscuotono nell'area appositamente allestita all'interno di Funland, la sala giochi londinese più famosa), peccato che richiedano tutti una manutenzione che



si sullo stile "mole basher", per l'occasione reinterpretati con quel curioso mobile con le scimmie che si arrampicano o con lo spettacolare Street Fighter II dove dovrete colpire a



il più delle volte i gestori italiani non sono disposti a offrire.



# IL SOGNO DI UN EROE DEI FUMETTI? DIVENTARE UN EROE DA REALTÀ VIRTUALE!!

videogames in versione  
PC e compatibili

ALL'INTERNO  
TROVERAI UN  
BUONO SCONTO DEL  
**50%**  
PER TUTTE  
LE PUBBLICAZIONI  
COMIC ART

programma delle prime uscite:

**FLASH GORDON:** Il rapimento di Dale (maggio 1994)

**MANDRAKE:** L'ombra del Cobra (giugno 1994)

**L'ETERNAUTA:** Gli invasori della Città Eterna (luglio 1994)

**YELLOW KID:** Giallo...al Circo (agosto 1994)

ogni mese in edicola  
i grandi eroi del fumetto  
in avventure interattive

multimediale!!

**Lire 9.900 cd.**

**COMIC ART**  
**GAMES**

# AMERICANAMENTE

**D**all'uscita di Starfox il poligonale su console sembra destinato a diventare uno dei generi più diffusi. A parte la nuova generazione di console, unanimamente votata a poligoni & co., anche SNES e Megadrive fanno la loro parte. Per SNES oltre a Stunt Race FX (o FX Trax che dir si voglia, d'accordo, ho sbagliato) c'è Starfox 2, Citadel e una serie di giochi in preparazione dalla Elite. Per Megadrive sono previsti diversi titoli SVP, tanto da produrre un'apposita cartuccia SVP (vedi Sega City per riferimento), alcune voci parlano addirittura di F1 GP della Microprose per Megadrive: si tratta del miglior simulatore di guida mai visto su computer (insieme a Indycar),

che la casa americana avrebbe intenzione di sviluppare anche per Jaguar. Sempre per Megadrive arriverà dalla Imagineer anche WOLFENSTEIN: non c'entra nulla con il chip SVP ma si tratta pur sempre di un gioco basato sulla rappresentazione poligonale di ambien-



co dei ben noti giochi prodotti dall'Atari stessa.

I titoli più grossi sono indubbiamente Doom, l'ottimo successore di Wolfenstein, della ID Software e Return to Zork, l'avventura targata Activision già vista su PC. Seguono altri titoli abbastanza anonimi (in quanto di case abbastanza anonime).

Da una certa Telegames Brutal Sports Football, European Soccer Challenge e Ultimate Brain Games, da una tale Midnite Dungeon Depths e Car Wars, dalla Microids Commando e Evidence, mentre dalla Beyond Ultra Vortex e Battle Wheels, gioco già visto su Lynx.

Per quanto riguarda le case che supporteranno la console si tratta per la maggior parte di case americane. Sono uscite allo scoperto la Anco (vedi Kick Off), la Argonaut già famosa per i suoi poligoni su console, ATD, ASG, Activision, Accolade, Beyond, Brainstorm, DTMC, Epic Megagames, Gremlin, ID, Interplay, Krisalis, Loricel, Maxis, Microprose, Microids, Midnite, Millenium, Interactive, Ocean, Phalanx, Rebellion, Silmarils, Telegames, Tradewest, Tiertex, Titus, US Gold, UBI Soft e Virgin Games.

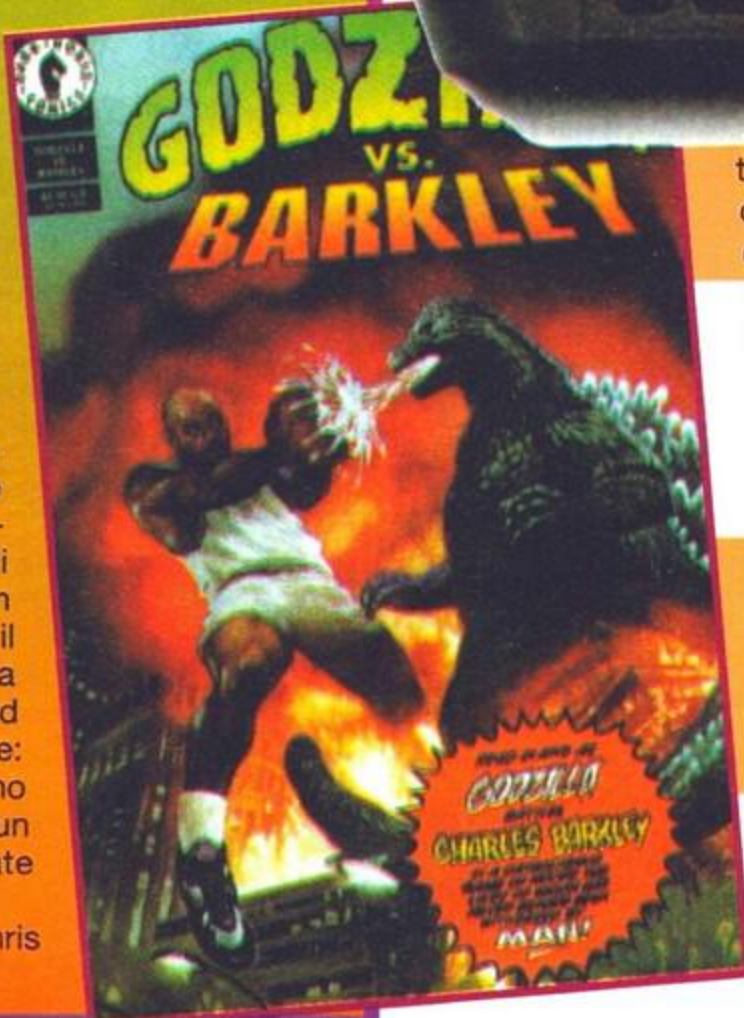
Come si vede i nomi veramente grossi non sono moltissimi, ma è pur sempre un inizio...

## BARKLEY VS GODZILLA

**N**o, per una volta non parliamo di giochi, ma di fumetti. Avete presente la Dark Horse, nota casa americana specializzata in fumetti un po' strani? Beh ne ha combinata un'altra delle sue. Molti di voi ricorderanno la pubblicità di una nota marca di scarpe in cui una delle star della NBA, Charles Barkley, sfidava lo stesso Godzilla in un One-on-One di Basket nel centro di una Tokyo distrutta. Come pubblicità era molto ben realizzata, ma di farne addirittura un fumetto non poteva che venire in mente alla Dark Horse.

La storia comincia con Godzilla che semina panico e distruzione nella capitale Nipponica, con le forze armate del tutto incapaci di arrestarlo, quando ecco arrivare un gruppo di ragazzini in compagnia del proprio eroe. Tanta distruzione commuove il nostro, che con una pompatina alle magiche scarpe da pallacanestro cresce fino a 30m (delle "pump" un po' estreme), e sfida il mostro verde. Dopo una certa quantità di "entrate semi-lecite" (leggi gomitate in faccia) il lieto fine è d'obbligo: convince il mostrone a indossare delle scarpe da basket e, visto che lui ha del talento, ad andare ad allenarsi da qualche altra parte: assolutamente fuori di testa (e poi dicono dei giapponesi). Speriamo ne facciano un videogioco al più presto (vi immaginate NBA Jam con Godzilla?)...

Chris



ti, andate a dare un'occhiata alla recensione SNES sul numero scorso per riferimento.

A proposito di Jaguar, comincia per fortuna a infoltirsi la lista di sviluppatori e di giochi che dovrebbero fare la loro apparizione a fian-



# sega CITY

**Novità hardware all'orizzonte Sega, il Saturn comincia a definirsi ma molto altro (forse troppo) bolle in pentola...**

**H**ardware in movimento alla Sega. Cominciamo con il Saturn: le cangianti caratteristiche della macchina ludica "fine di mondo" della Sega sembrano essersi stabilizzate dopo il CES di Las Vegas, e si possono riassumere in un doppio processore a 32 bit (secondo alcune fonti si tratta di un 68030 modificato dalla Hitachi, pubblicizzato da altri come un RISC, ma il 68030 è ben lungi dall'essere un RISC... vedremo)(leggetevi anche il pezzo sul Mars e avrete chiarimenti... NdAlex) e un CD ROM come supporto principale per i giochi. Le caratteristiche comprendono i soliti, mostruosi, dati sulle capacità della macchina, ma ve ne parleremo più estesamente quando si sarà visto qualcosa di più concreto, o quando si saprà qualcosina di più delle altre due console in uscita, il promettente PS-X della Sony (con i suoi agganci presso software house come Konami e Namco) e il Tatsujin della NEC (il Project Reality è ancora abbastanza in là, per la versione casalinga si parla del settembre del '95), e quando la situazione si sarà ulteriormente stabilizzata. Il Saturn non è infatti l'unico progetto con cui la Sega è, al momento, alle prese con una quan-

tità di progetti, alcuni appena abbozzati, se non addirittura a livello di voci ed è improbabile che vengano portati tutti a termine (il Jupiter pare infatti già saltato, ma in questo clima di incertezze non si sa mai) ma sarà comunque meglio procedere con ordine:

#### JUPITER

Si tratta di una versione "economica" del Saturn. Ha infatti le stesse caratteristiche del Saturn a parte il fatto che si tratta di una console basata su cartucce anziché CD e che è dotata di un solo processore a 32 bit invece dei due del Saturn. Si tratterebbe quindi di una macchina "entry level" del tutto simile ma molto più economica, con il risparmio del drive CD, della memoria RAM a esso necessaria (che passerebbe dai 2 mega del Saturn a 256 Kbyte) e naturalmente del processore, per un prezzo che avrebbe potuto aggirarsi intorno alle 400000 lire. Pare comunque che il progetto sia stato abbandonato, soprattutto a causa della concorrenza.

Il Jupiter si troverebbe infatti a essere una macchina molto simile all'economico Jaguar, ma con diversi mesi di svantaggio (non la si sarebbe vista prima dei primi mesi del '95) rispetto alla console Atari: allora perché non comprare direttamente un Jaguar...  
TITAN

Se la Nintendo ha in progetto di uscire con una versione coin-op del suo

Megadrive/Mega CD in grado di aumentarne sensibilmente le capacità, il nome definitivo dell'aggeggino dovrebbe essere infatti Megadrive 32. Tecnicamente parlando "l'espansione" comprenderà 2 chip Hitachi SH2 RISC, gli stessi integrati che verranno montati sul Saturn, un chip VDP (Video Digital Processor) per l'handling della grafica che dovrebbe consentire, tra l'altro, la gestione veloce di poligoni in texture mapping, la gestione di prospettiva 3D, più colori e audio drasticamente



Project Reality per fare la sua apparizione poi sul mercato casalingo con la console vera e propria (si parla del settembre del '95 comunque) alla Sega le intenzioni sono esattamente opposte. Dopo l'uscita del Saturn, la Sega avrebbe intenzione di elaborarne una versione da bar che differisca per maggiori capacità sonore e di velocità. Sinceramente mi lascia un po' dubbioso il fatto che alla Sega il loro sistema di sviluppo per coin op ce l'abbiano già e funziona benissimo, uscire poi con una versione leggermente diversa dalla console significa rendere almeno in parte incompatibili i giochi, staremo a vedere...

#### MARS

Il Mars, invece del Jupiter, sarà la temporanea risposta della Sega al Jaguar, per evitare che troppi giocatori passino alla console Atari in attesa del Saturn. Si tratta di una sorta di espansione a 32 bit da collegare a

migliorato. Più che trattarsi di un'espansione a 32 bit per Megadrive sembra trattarsi di una nuova console che farà parziale uso dell'esistente hardware del Megadrive: una sorta di via di mezzo tra Megadrive e Saturn. Non abbiamo informazioni sulla compatibilità dei giochi per MD 32 con il Saturn che uscirà, ma mi sembra strano che alla Sega vogliano lanciare una macchina "intermedia" non compatibile. La Sega ha comunque tutte le intenzioni di fare seriamente e, comunque vada, mi sembra un ottimo stragemma per tenere sulle spine possessori di Megadrive in vena di passare al Jaguar.

#### MEGA JET

Praticamente un Megadrive portatile. Dopo i vari Megadrive 2, Wondermega 2, CD-X le versioni Megadrive non si contano più. L'ultima è questo Mega Jet, un Megadrive dalla forma compatta che richiama quella del Game Gear, vi faremo sapere appena vedremo qualcosa di concreto...

## PIU' ECONOMICI I GIOCHI SVP

**O**rmai immagino che sappiate tutti che le meraviglie poligonali di Virtua Racing sono merito di un particolare processore denominato SVP inserito all'interno della cartuccia stessa (proprio come il chip FX per Starfox della Nintendo). Purtroppo vi sarete anche accorti di cosa significa questo in termini di prezzo: cartucce che costano il doppio rispetto alla media delle altre senza processore speciale. La Sega ha scoperto al riguardo il classico uovo di Colombo: la soluzione più

semplice e banale che si potesse immaginare. Avendo in progetto diversi altri giochi che sfrutteranno il chip SVP, hanno deciso di creare uno speciale adattatore che contenga questo integrato. In questo modo sarà sufficiente disporre di un solo adattatore, un solo SVP, per tutti i prossimi giochi che usciranno: sarà sufficiente inserire l'adattatore nella porta cartucce e la "mezza cartuccia" del gioco nell'adattatore, con un risparmio sul prezzo della cartuccia nell'ordine del 50% (a parte il costo iniziale dell'adattatore).

# FUTURE GAMES

Punto Vendita: *Milano - Viale Lombardia, 25 - Tel. 2360120*  
A 100 MT. DA MM2 PIOLA

## OBIETTIVO: IL FUTURO

### WARNING!

*Tutto il software in uscita, dagli States e dal Giappone, direttamente in casa vostra.*

**VENDITA PER CORRISPONDENZA  
IN TUTTA ITALIA**

con Corriere Espresso o Postacelere.

**TELEFONATE PER I VOSTRI ORDINI  
(02) 2360120**



**FIFA SOCCER (S. NES)** uscita 16 Maggio

### 3DO CONVERTER PAL



STAR TREK NEXT GENERATION (3DO)



ALIEN vs PREDATOR (JAGUAR)



WORLD BUILDERS INC. (3DO)

**TELEFONATE PER CONOSCERE  
LE ALTRE INCREDIBILI  
NOVITÀ DI MAGGIO**

### 3DO NTSC

## ATTENZIONE!!!

**Ritiriamo in conto vendita  
il tuo usato.**

Portaci in negozio le tue cartucce usate,  
le valuteremo insieme e le  
potrai esporre in un'apposita vetrinetta.



JUNGLE BOOK (MEGA DRIVE)

### 3DO RGB SCART



# NINTENDO NEWS

**Ehi, come mai non si vedono più così tanti picchiaduro per Super Nintendo? Che li abbiano finiti? Non preoccupatevi, è solo la quiete prima della tempesta...**

**M**ai sentito parlare della Bullfrog? Dubito molto, in caso contrario comunque basterà ricordarvi Populous per farvi capire di cosa stiamo parlando. Il programma in questione è un'altro grosso successo della Bullfrog, SYNDICATE, che farà la sua apparizione su SNES. Per essere sincero non contavo che sarebbe stato convertito per console, vista l'ambientazione... ehm, moralmente opinabile. Invece di interpretare una divinità, questa volta la Bullfrog vi metterà infatti a capo di un sindacato mafioso. L'ambientazione è naturalmente futuristica, un po' alla Blade Runner, con dei cyborg come

agenti del sindacato e l'interesse delle corporazioni al di sopra di qualsiasi etica o morale, insomma, vite umane innocenti: sacrificabili. In perfetto stile Bullfrog il gioco non è arcade, ma un misto tra azione e strategia, il che non gli impedisce di essere ugualmente estremamente cattivo. Passeggiate per la città con i vostri agenti in missioni che comprendono quasi sempre l'eliminazione di agenti nemici, e se cominciate con delle semplici pistole automatiche vi dico solo che il vostro reparto R&D (ricerca e sviluppo) ha in serbo per voi, con l'avanzare delle missioni, lanciafiamme, laser e bazooka: il resto ve lo lascio immaginare.

-Uno dei giochi di punta alla Nintendo tra quelli in uscita per SNES dovrebbe essere SUPER

METROID. Ve ne avevamo già parlato, e Marco non era stato eccessivamente tenero nei suoi confronti. In effetti la versione originale NES di Metroid era un platform-shoot 'em up-adventure abbastanza noiosetto anche per l'epoca della sua uscita. Super Metroid è invece... un platform-shoot 'em up-adventure, ma decisamente massiccio. Graficamente può contare, per esempio, su un paio

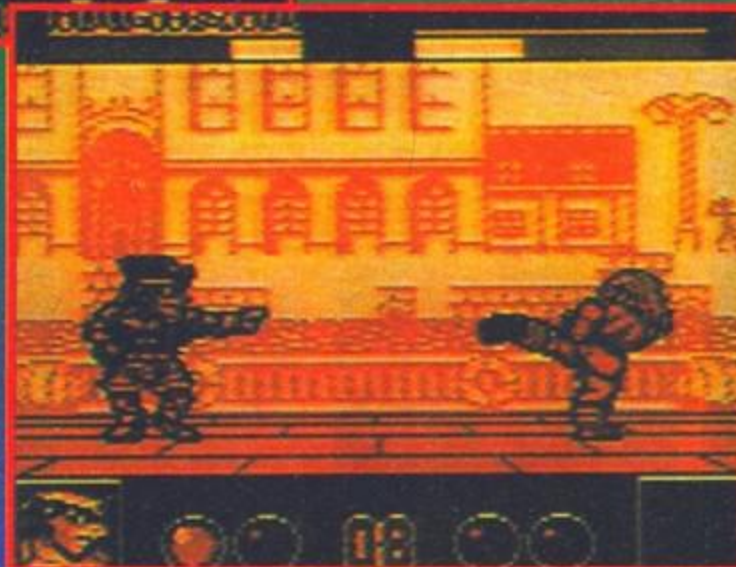
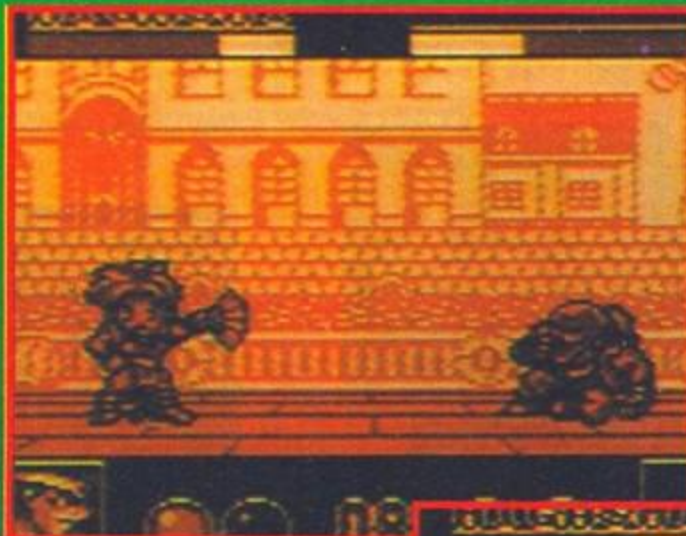
di mostri di fine livello molto carini e dispone di un'area di gioco decisamente vasta. E' stata comunque aggiunta una funzione di auto mapping per facilitare le vostre ricerche (l'esplorazione e la raccolta di oggetti, specialmente armi, costituiscono buona parte del gioco), mentre un apposito rivelatore vi permetterà di trovare senza eccessive difficoltà i passaggi segreti.



## BOTTE AUTUNNALI

**C**hi ha detto che il Neo Geo è la console dei picchiaduro? Il Super NES non ha proprio nulla da invidiargli. SAMURAI SHOWDOWN verrà infatti convertito dalla Takara per la fine di quest'anno in una cartuccia SNES da 24 megabit. Stessa sorte (e stesse dimensioni) anche per FATAL FURY II SPECIAL, che sarà la versione leggermente modificata di quella già esistente per la console. Ultimo della pattuglia è WORLD HEROES 2, anche la sua conversione è prevista per la fine di quest'anno: se aggiungete anche il già annunciato King of the Monsters 2 all'appello non manca proprio nessuno.

Per coloro che speravano che l'era dei picchiaduro fosse finita ricordiamo MORTAL KOMBAT II, la cui uscita è prevista per settembre. Purtroppo è ormai certo che verranno tolte le sezioni più truculente dalla versione SNES (mentre, come nel primo, saranno accessibili su Megadrive tramite codici segreti). Ultimo della serie è invece SUPER SF2, previsto addirittura per Agosto, che dovrebbe avere conservato le "stelline" della versione Turbo e aggiunto personaggi e scenari della nuova versione da bar.

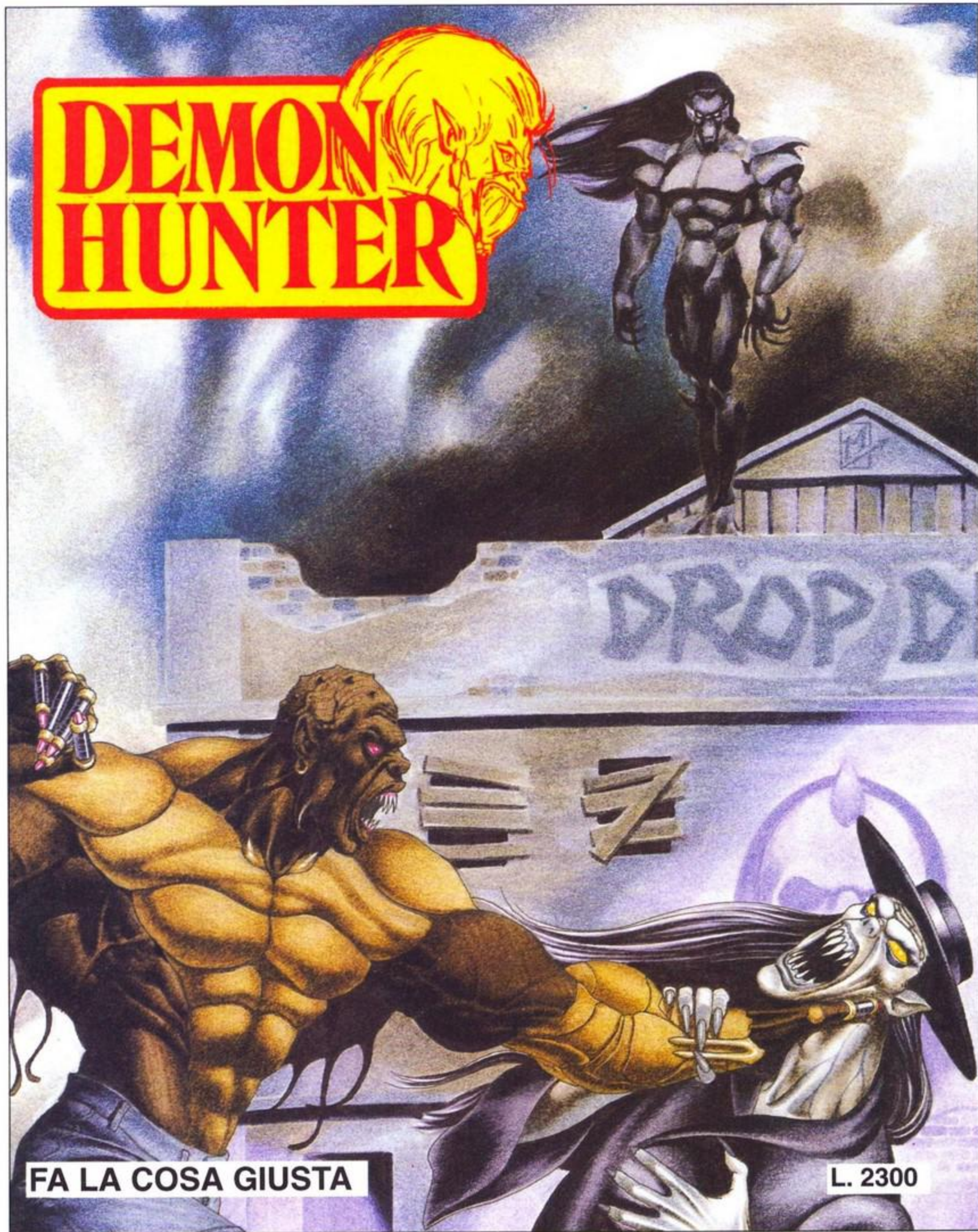


A occhio sarà un autunno molto caldo su SNES, vi consiglio di curare bene il vostro pollice quest'estate...

A proposito di conversioni di picchiaduro Neo Geo, le versioni SNES e MD sono all'ordine del giorno ma la versione Game Boy di Fatal Fury 2 proprio non me l'aspettavo. Il gioco non può essere certo una fedele conversione dell'originale: i personaggi, per esempio, sono stati caratterizzati in uno stile super deformed per renderli più facilmente riconoscibili, il numero di mosse

è stato ovviamente ridotto (ci sono comunque le mosse speciali) ma i protagonisti ci sono comunque tutti. Potrebbe essere interessante: dopo tutto i picchiaduro per Game Boy non sono certo molti.

**CORRI IN**  
**EDICOLA**



**IL GIUSTIZIERE...**  
**A FUMETTI!**

# LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.



## ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi.



## PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.



## PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.).



## PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni. I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.



## SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.



## RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.



## BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.



## SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.



## STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.



## DRIVING

Giocchi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.



## PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria.



GIOCATORI	1
LIVELLI	15
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

**Astro Go! Go! è un gran bel gioco di corsa, ma...**



# ASTRO GO! GO!



**S**e penso alla Meldac, vediamo un po'.... mi viene in mente Super Pinball - Behind the Mask, uno dei loro ultimi prodotti; anch'esso un gioco carino, principalmente dotato di atmosfera, ma mancante di quel quid che rende un gioco una dro-

ga per il videomaniaco. E' indubbio che programmare oggi un gioco di successo sia, generalmente (cioè indipendentemente dal supporto hardware) più difficile di un tempo (l'ingenuità di concept e di realizzazione dei vecchi giochi difficilmente avrebbe presa sullo smalzato videomaniaco di oggi). Una difficoltà che aumenta esponenzialmente tanto di più quanto più alte e migliori sono le caratteristiche tecniche (velocità, grafica, prestazioni musicali) della macchina su cui il gioco in questione deve essere programmato, e questo perché, evidentemente, la concorrenza in campo software (riguardo a quella specifica macchina) presenterà certamente degli agguerriti esponenti, dato che più difficile risulterà sfrut-

tare appieno le potenzialità di una macchina più dotata e la sfida a fare uno stato dell'arte sarà più facilmente aperta. Prendendo come esempio proprio i giochi di corse, non c'è alcun dubbio che, se Astro Go! Go! fosse uscito subito dopo F-Zero, si sarebbe meritato un giudizio oggettivamente più favorevole (quindi un voto più alto), ma dopo l'uscita che, in questi due anni, c'è stata di validi giochi di corsa che contemplavano benissimo l'opzione di gioco a due in contemporanea, non è più così, e Astro Go! Go! non arriva a soddisfare (parametricamente parlando) quella soglia dell'eccellenza che fa di un gioco un capolavoro. Questo discorso lo si potrebbe benissimo estendere anche ad altri generi di





video-game, e un altro esempio, nel campo videoludico che, al momento, va inconfutabilmente per la maggiore (quello dei beat 'em up) è rappresentato da Ranma 1/2 II, di per sé validissimo picchiaduro, messo in ombra e relegato in un cantuccio dal fatto d'esser uscito dopo Street Fighter 2. Torniamo, comunque, al nostro Astro Go! Go!. La prospettiva è quella dell'arcinoto F-Zero, cioè



# JH

**Q**uesto è un approccio al genere "corsaiolo" quanto mai bizzarro. Posso capire i giochi in soggettiva in cui la visuale del giocatore ricalca quella di un ipotetico pilota all'interno del mezzo in gara. Posso capire i giochi con la visuale da dietro il mezzo, in cui la pista ci scorre incontro. Posso arrivare a giustificare i casi di visuale dall'alto con auto assolutamente immota al centro dello schermo e una pista che si affanna a scorrerle e ruotarle intorno. Ma che senso ha una visuale della pista che rimane costantemente puntata in una direzione (diciamo nord) e che se ne infischia della direzione in cui il vostro mezzo si sta muovendo? Le potenzialità del prodotto sono ottime, la grafica è allegra e l'azione divertente, ma il fatto che ci siano dei tratti della pista che non si possono vedere mi indispette.

un'ipotetica telecamera che riprende alle spalle del vostro mezzo con un'angolazione a tre quarti dall'alto. Il livello di difficoltà del gioco è uno solo ma, se selezionerete l'opzione Power Race, anziché Normal Race, le cose si faranno indubbiamente più difficili. Le opzioni principali

sono quelle di gara contro il tempo (Time Trial, praticamente un modo per far pratica su tutti i circuiti disponibili) e di Gran Premio (Astro GP). Potrete scegliere chi impersonare tra i cinque piloti disponibili; essi, in pratica, si distinguono per le caratteristiche del loro mezzo personale, che sono: accelerazione, fre-

no, velocità massima, peso e manovrabilità.

Selezionato il modo Astro GP accederete alle tre leghe: Wonder Cup, Miracle Cup e Ultra Cup. Ognuna di essa sarà a sua volta suddivisa in cinque percorsi. Per accedere al percorso successivo, dovrete terminare l'attuale in una posizione non inferiore alla terza.

I percorsi sono disseminati di varie amenità: campi di forza che vi rallentano, acceleratori gravitazionali che vi velocizzano, letali burroni, barriere elettrificate, salti ecc. Alla fine di ogni giro completato vi verrà assegnato un bonus; più bonus accumulate, più poteri extra avrete (scudi protettivi, cariche di turbo, ecc.).

Astro Go! Go! si presenta graficamente molto vario e coloratissimo; essendo un gioco di corsa, il parametro fondamentale di giudizio



è indubbiamente la velocità e, nel caso di questa cartuccia è soddisfacente, con punte da capogiro quando si inserisce il turbo. La giocabilità è quindi elevata, mentre quindici percorsi forniscono una longevità nella media, e chissà se, avendoli terminati tutti, non ne spunti qualcuno extra...

Le musiche sono adattissime all'azione e la rendono ulteriormente frenetica, gli effetti sonori sono ben realizzati.

Ribadisco: ottimo gioco, peccato per l'assenza di un'opzione a due. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

# MA

**A**stro Go! Go! è davvero un titolo curioso. Le foto farebbero pensare al classico clone di F-Zero (e non si arriverebbe nemmeno poi così lontani dalla verità), alcuni cambiamenti però lo rendono in un certo senso un gioco più originale e altrettanto divertente. Più originale perché lo schermo non ruota insieme alla macchina: la "telecamera" guarda sempre nella stessa direzione, e il veicolo può procedere in qualsiasi senso, andando "verso" il giocatore o "allontanandosi". Questo crea un po' di casini nei tracciati più intricati ed è spesso causa di tremenda confusione, per non parlare del punto di vista eccessivamente rialzato che non permette di vedere molto lontano. Complessivamente però è parecchio divertente, abbastanza fuori di testa e decisamente giocabile. Peccato sia un po' scarso come opzioni e che non si possa giocare in due...

## SUPER FAMICOM

GRAFICA + buona	90
SONORO + più che buono	91
GIOCABILITA' + avvincente - incasinato	84
LONGEVITA' + quindici percorsi - pochi livelli di difficoltà	85
MELDAC	87

GIOCHI GAME BOY A PARTIRE DA L. 39.900

**VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIRE**

**ORDINE FACILE TELEFONA ALLO (011) 40.31.114 FAX**

**APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 - ORARIO CONTINUATO**

GRAFICA & DESIGN ADV. - TORINO

- Afterburner III USA .....119.900
- Aladdin Euro .....119.000
- Alien 3 USA .....99.000
- Art of Fighting Jap. ....29.000**
- Amazing Tennis USA .....109.900
- A. Agassi Tennis USA .....99.900
- Another World Ital. ....
- Aquatic Games Jap. ....79.000
- Aquatic Games Jap. ....79.000
- Aquatic Games USA .....79.000
- Asterix G. Rescue Euro ...109.000
- Batman Returns Ital. ....89.900
- Batman Rev. of J. USA .....99.000
- Battletoads USA .....99.000
- Biohazard Battle Ital. ....69.900
- Busby Ital. ....109.000
- Cool Spot Ital. ....109.000
- Cool Spot USA .....99.000
- David Cup Tennis USA .....99.000
- Davis Cup Tennis .....139.900
- Desert Strike USA .....79.000
- Dinoland Jap. ....29.000**
- Donald Duck Ital. ....99.000
- Double Dragon III Ital. ....99.000
- Ecco the Dolphin Jap. ....99.000
- Eternal Champion .....NEW**
- European Soccer Ital. ....99.000
- F-22 Interceptor USA .....89.000
- Fatal Fury USA .....109.000

- FIFA Int. Soccer .....139.900
- Final Fight mega CD .....129.900
- Flashback USA .....109.000
- Formula One Euro .....109.000
- Gaires Japanese .....59.900
- General Chaos Ital. ....109.000
- Golden Axe II M.D. Jap. ....99.000
- Golden Axe III Jap. ....99.000
- Gunstar Heroes Ital. ....99.000
- Haunting Ital. ....119.000
- Hook Ital. ....109.000
- James Pond 3 .....NEW**
- Jennifer Capriati Tennis ....99.000
- John Madden 93 USA .....89.000
- J. Madden Football 2 USA ..99.000
- Jungle Strike Euro .....105.000
- Jungle Strike USA .....105.000
- Jurassic Park USA .....109.000
- Kageki Jap. ....29.000**
- Lighten Force USA .....89.000
- Lotus Turbo Chal. Jap. ....99.000
- Micro Machines .....NEW**
- MIG 29 Ital .....99.000
- Mortal Kombat Ital. ....129.900
- NBA All Star Chal. USA .....99.900
- NBA Jam .....NEW**
- NHL Hockey .....99.000
- NHL Hockey 94 USA .....119.000
- Olympic Gold USA .....99.000
- Out of this World USA .....99.000

- Out Run Japan .....99.000
- Psyblade Jap. ....29.000**
- Ranger-X USA .....99.000
- Rocket Knight Adv. Ital. ....99.000
- SA .....99.000
- Sensible Soccer Ital. ....99.900
- Shining Force USA .....109.000
- Sonic 2 USA .....99.000
- Sonic 3 .....NEW**
- Sonic Megadrive Japan .....99.000
- Sonic Spinball .....99.000
- Sonic Spinball Ital. ....109.000
- Speedball2 Deluxe USA .....89.000
- Street of rage II Ital. ....109.000
- Streets of Rage 2 Jap. ...109.000
- Streets of Rage 3 .....NEW**
- Streets of Rage M.D. ....99.000
- Summer Challenger Ital. ....89.000
- Sunset Rider USA .....99.000
- Super Kick off Ital. ....105.000
- Super Monaco GP II Jap. ..79.000
- Tazmania USA .....99.000
- Tecmo World Cup USA .....99.000
- Terminator 2 USA .....99.000
- Terminator Ital. ....99.000
- Test Drive 2 .....69.000

- Tiny Toon Adv. Jap. ....99.000
- Tiny Toon Adv. Euro .....99.000
- Tiny Toon Adv. USA .....89.900
- Toranjia Jap. ....29.000**
- Ultimate Soccer Ital. ....99.900
- Undeadline Jap. ....29.000**
- Virtual Pinball .....149.900

- Virtual Racing .....NEW**
- Winter Challenger Ital. ....89.000
- World Cup Soccer Ital. ....89.000
- World Cup Soccer USA .....79.000
- X Men USA .....109.000
- X-Men Ital. ....99.000
- Xenon 2 Ital. ....99.000



**SEGA MEGADRIVE 2 L. 299.000**



**3DO CONSOLE + CRASH'N BURN L. 1.299.000**

- 20<sup>th</sup> Century Almanac .....109.000
- Animals: S. Diego Zoo .....109.000
- Battle Chess .....119.000
- Dragon's Lair .....119.000
- Lemmings .....119.000
- Mad Dog .....125.000
- Monster Manor .....119.000
- Nighttrap .....119.000
- Oceans Below .....109.000
- Stellar 7 .....125.000
- Total Eclipse .....125.000

**3DO CONSOLE + CRASH'N BURN PAL DISPONIBILE**

**JOYSTICKS**



MX311SNES 59.000 MX341MDRIVE 59.000 MX411SNES 29.900 MX441MDRIVE 29.900 MX241MDRIVE 39.900

**SUPER OFFERTA GIOCHI S. FAMICOM L. 39.000**

- Bubble Dragon .....39.000
- D-Force .....39.000
- Fatal Fury III .....NEW**
- Goemon II .....NEW**
- Jerry Box .....39.000
- King of Dragon .....NEW**
- Magic Adventure .....39.000
- Nigel Mansell .....39.000
- Ninja Warrior Again .....NEW**
- Pro Soccer .....39.000
- Rockman Soccer .....NEW**
- Rockman X .....NEW**
- R-Type III .....NEW**
- Rushing Beat III .....NEW**
- Super Baseball .....39.000
- Thunder Spirits .....39.000
- Top Racer II .....NEW**
- V Gundam .....NEW**

**SUPER OFFERTA GIOCHI ATARI LYNX L. 29.000**

- Bubble Dragon .....29.000
- Chips Challenge .....29.000
- Crystal Mines II .....29.000
- Klaxx .....29.000
- Ms Pac Man .....29.000
- Robosquash .....29.000
- Steel Talons .....29.000
- Switchblade II .....29.000



**I TUOI GIOCHI DIRETTAMENTE A CASA TUA**

**entro 24 ore L. 14.000**

**entro 3 giorni L. 9.000**

**ALEX COMPUTER**

C.so Francia 333/4 - TORINO  
Via Tripoli 179/b - TORINO  
Shopville Le Gru - GRUGLIASCO (TO)

Venite a trovarci nel  
**NOSTRO NUOVO PUNTO VENDITA DI 300 mq**  
presso la  
**SHOPVILLE LE GRU**  
di Grugliasco (Torino)

**ZIONI A DOMICILIO**

**A ALLO (011) 40.31.001**

**TO - FAX IN LINEA 24 ORE SU 24**

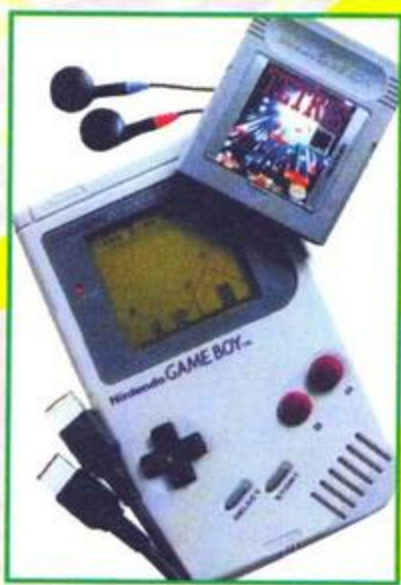
# ALEX<sup>®</sup> Mail Service

- Adventure Island Ital. ....39.900
- Addams 2 Ital. ....69.900
- Addams Family USA .....59.000
- Alien 3 Ital. ....39.900
- Barts VS Mutants Ital. ....69.000
- Barbie Ital. ....39.900
- Battle Toads Ital. ....39.900
- Boulder Dash Ital. ....39.900
- Braccio di Ferro Ital. ....69.900
- Bubble Bobble.....59.000
- Bubble Ghost USA.....36.000
- Bugs Bunny Ital. ....39.900
- Burger Time Delux Ital. ....59.000
- Castelian Ital. ....39.900
- Cool World Ital. ....69.900
- Crash Dummies Ital. ....39.900
- Darkwing Duck Ital. ....69.000
- Dr. Mario USA.....49.000
- Dragon's Lair Ital. ....69.000
- Dragon's Lair USA.....59.000
- Duck Tales .....69.900
- Elevator Action Ital. ....59.000
- Elevator action Japan .....59.000
- F 15 Strike Eagle Ital. ....69.900
- F1 Race + adat. 4 gioc. ....70.000
- Fatal Fury II.....NEW

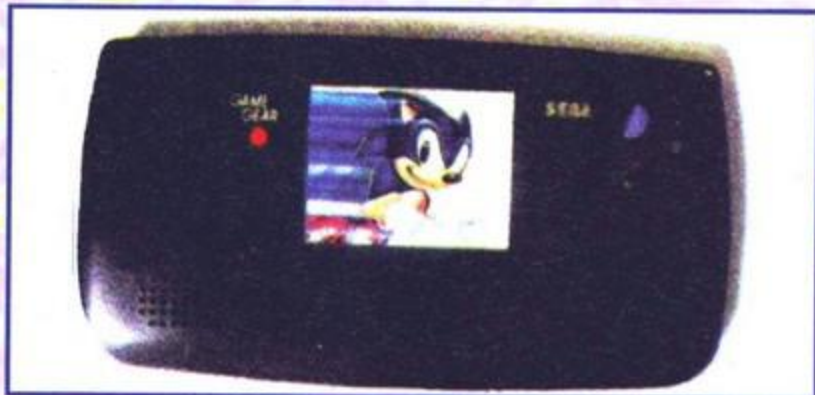
- Ferrari GP.....59.000
- Ferrari Grand Prix Ital. ....69.000
- Fighting Simulator Ital. ....69.000
- Final Fantasy Legend II.....69.000
- Fortified Zone Ital. ....59.000
- Garfield Ital. ....39.900
- Gargoyles Quest Ital. ....59.900
- George Foreman Boxing ....69.000
- Go go Tank USA.....49.000
- Little Mermaid Ital. ....39.900
- Jurassic Park .....69.900
- Kid Dracula Ital. ....69.000
- Kirby's Dream Land .....39.900
- Klax .....59.000
- Mercenary Force USA .....59.000
- Mickey Mouse Ital. ....39.900
- Mickey's Dangerous .....59.000
- Mortal Kombat Ital. ....69.900
- Mystic Guest Ital. ....75.000
- Nigel Mansell Ital. ....69.900
- Parasol Star Ital. ....69.000
- R-Type .....59.000

## GAME BOY CONSOLE L. 99.000

- Revenge of Garor USA .....49.000
- Shadow Warriors Ital. ....69.000
- Snoopy M. Show Ital. ....39.900
- Speedy Gonzales Ital. ....69.900
- Super Kick off Ital. ....69.000
- Super Mario Land .....59.000
- Super Mario Land 2 Ital. ....69.000
- Super Mario Land III.....NEW
- T.M.N.T. II .....69.000
- Terminator 2 Ital. ....59.000
- Terminator 2 USA.....69.000
- Tetris II.....NEW
- Tiny Toon adventure Ital. ....69.000
- Titus the Fox Ital. ....39.900
- Top Rank Tennis Ital. ....69.000
- Track e Field Ital. ....69.000
- Xenon 2 USA.....59.000
- Yoshis Cookie Ital. ....39.900
- Zelda 3.....69.000



## GAME BOY CONSOLE + 1 GIOCO (A SCELTA TRA ADV. ISLAND - ALIEN 3 - BARBIE - BATTLE TOAD) L. 125.000



## GAME GEAR CONSOLE L. 199.000

- Aladin.....NEW
- Aleste Japan .....79.000
- Batman Return Ital. ....69.000
- Bure Knuckle II Jap. ....69.000
- Chuck Rock USA .....69.000
- Dragon Ninja .....69.000
- Galaga 91 .....59.000
- G. Foreman K.O. Box .....59.000
- Hook .....59.900
- In the Vake of Vampire .....59.000
- Indiana Jones Last USA ....69.000
- Jurassic Park Jap. ....59.000
- Mortal Kombat Ita. ....79.900
- Olympic Gold.....69.000
- Prince of Persia USA .....69.000
- Robocod.....89.900
- Sensible Soccer .....59.900
- Shinobi 2 USA .....69.000

- Shinobi USA .....69.900
- Sonic 2 Japan.....69.000
- Sonic USA .....59.000
- Sonic Chaos.....NEW
- Space Harrier USA.....59.000
- Star Wars .....89.900
- Super Kick Off Ital. ....69.000
- Super Monaco GP .....55.000
- Super Monaco GP 2 .....59.000
- Surf Ninja.....69.000
- Talespin USA .....69.000
- Tazmania USA .....69.000
- Terminator Ita. ....69.000
- Terminator USA .....69.000
- Vampire USA.....69.000
- Wimbledon Tennis .....59.900
- World Cup soccer .....69.000
- WWF steel cage USA .....69.000

- 7th Saga USA .....119.000
- Addams 2 .....69.900
- Aladdin Ital. ....159.000
- Alcahest.....NEW
- Alien 3 .....69.900
- Art of Fighting .....159.000
- Asterix Ital. ....139.900
- Bart's Nightmare .....69.900
- Batman Return Ital. ....129.000
- Batman Return USA.....129.000
- Battletoads .....69.900
- Bubsy .....69.900
- Castelvania IV .....69.900
- Congo's Caper .....69.900
- Cool Spot USA.....119.000
- Euro Football Ital. ....119.000
- F Zero Ital. ....119.000
- Fatal Fury Ital. ....159.000
- Fatal Fury II.....NEW
- Final Fight II Sfam .....139.900
- Final Fight 2 .....69.900
- Flashback Ital. ....139.000
- Goemon II SF.....189.000
- Goof Troop .....69.900
- Jimmy Connors Ital. ....139.000

- Jurassic Park Ital. ....159.000
- Legend.....NEW
- Lemmings.....69.900
- Mario Kart .....109.000
- Mario Kart Ital. ....119.000
- Mechwarrior.....69.900
- Mortal Kombat Ital. ....149.900
- NBA Jam.....NEW
- Nigel Mansell F1 Chal. ....149.000
- Nigel Mansell Ital. ....119.900
- Prince of Persia Ital. ....149.000
- Probotector Ital. ....139.000
- R-Type III SF .....189.000
- Rockman X SF .....179.000
- Rushing Beat III SF.....179.000
- Secret of Mana .....NEW
- Spiderman/X-Men .....69.900
- Star Wing .....69.000
- Street Fighter II Turbo ....189.000
- Street Fighter II T. Ital. ....159.000
- Super Aleste .....69.900
- Super James Pond .....69.900
- Super Adventure Island. 69.900
- Super Mario All St. Ita. ....139.000
- Super Mario Coll. SF .....179.000
- Super off Road Ital. ....129.000



- Super Soccer Ital. ....119.000
- Super Strike Gunner .....69.900
- Super Tennis .....69.900
- Super Turrigan USA .....119.900
- Tiny Toons .....69.900
- Tom e Jerry Ital. ....139.000
- Top Racer II SF.....155.000
- Troddlers Ital. ....139.900
- Turtles IV Ital. ....139.000
- Turtles III SF.....159.000
- Turtles Tourn. Figh.....NEW
- Winter Olympics.....NEW
- World League Basket Ital. ....119.000
- WWF Superstar.....69.900
- Zelda 3 Ital. ....119.000

## SUPER NINTENDO + MARIO ALL STAR + 1 JOYPAD L. 299.000



**GIOCHI SUPER NINTENDO A PARTIRE DA L. 69.900**

Tutti i prezzi si intendono IVA inclusa; essi possono subire variazioni in caso di eventuali errori tipografici o modifiche alle leggi fiscali.



GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

O meglio Bare Knuckle III, così si chiama infatti la versione giapponese (qui recensita) di Streets of Rage, il picchiaduro "storico" per Megadrive (il primo, che mi ricordi, con il "doppio nome") che dagli albori dell'era Megadrive ha sonoramente suonato ogni picchiaduro che volesse togliergli il predominio nel genere...



# BARE KNUCKLE III

IMPORT

## STREETS OF RAGE 3

Streets of Rage 3 o Bare Knuckle III è lo stesso, visto che si tratta dello stesso gioco, purtroppo per noi c'è anche poca differenza tra SoR 2 e SoR 3 e chi si aspettava che alla Sega introducesse qualcosa di nuovo nella loro fortunata serie rimarrà purtroppo deluso. Ma cominciamo dai protagonisti: Streets of Rage 3, al contrario di quanto si possa pensare è un gioco per famiglie. Ai vecchi personaggi come Axel, Blaze e Sammy è stato infatti ag-



finitivamente impazzito, la produzione di nuove macchine da gioco sembra inarrestabile: Megadrive 2, Mega CD2, Wondermega 2, CD-X, Mega Jet, Mars, Jupiter, Titan, Saturn e chissà cos'altro ancora dopo. Uran? Neptune? Hanno perso il controllo, l'escalation è innescata e potrebbe portare a conseguenze disastrose: macchine da gioco che prendono coscienza di sé e che cominciano a picchiare i giocatori su monitor e poi



giunto "nonno" Zan: la famiglia felice adesso è al completo. La storia, da quanto ho colto dal nipponico manuale - Webster Dictionary alla mano, naturalmente - è una triste vicenda interna alla Sega Corporation. Qualcuno, all'interno del colosso giapponese è de-







dal vero, sgozzandoli come agnelli con i loro affilatissimi CD. Altro che problemi di epilessia, il troppo sangue sullo schermo potrebbe essere dalla parte sbagliata del monitor: bisogna fermarli in qualche modo. Su chi può ricadere l'incarico? Sui Fratelli Bogard? Ryu o Chun Li? Scorpion o Sub Zero? Nulla da fare, flirtano troppo con la concorrenza, qui è necessario un drappello di fedelissimi della Sega e la scelta non può che ricadere sui protagonisti di Streets of Rage.

Come era prevedibile i nostri incontrano sulla loro strada quantità incredibili di fratelli gemelli vestiti in maniera assolutamente identica. Un numero

inesauribile di famiglie di punk, improbabili giocolieri, ciccioni, wrestler e signorine sadomaso con frusta e stivaloni in pelle - perfino più lascive della nostra Blaze - che credevamo di aver spazzato via nel primo e secondo episodio ci si presentano di nuovo davanti. Fin qui nulla di particolarmente strano, non è la prima volta che accade, ma quando si cominciano a trovare gli stessi caposgherri e gli stessi nemici di fine livello del secondo episodio la faccenda comincia a farsi decisamente sospetta. E il mistero viene svelato

quando i suddetti cattivi, invece di sputare sangue cadono in pezzi ed esplodono. La tecnologia Sega ha perfino supe-



## I NOVELLINI

Pochi i cambiamenti per quanto riguarda le mosse dei vari personaggi. C'è il solito attacco speciale (pulsante A) che può essere utilizzato solo ogni tanto, quando si sia ricaricata l'apposita barra. Se viene utilizzato troppo di frequente finisce col diminuire l'energia del personaggio. Sono rimasti anche i soliti calci e pugni, il colpo all'indietro e il colpo speciale che si esegue quando il personaggio è in corsa. Il suo effetto dipende adesso dal tipo di arma che si tiene in mano: pugnale, spada o crowbar, con effetti, almeno graficamente diversi.

Quello che ha reso sicuramente famoso Street of Rage e ha in buona parte contribuito al suo successo sono le prese: ogni personaggio ha le sue. C'è anche la possibilità di eseguire delle mosse combinate entrando in presa con l'altro giocatore, non ve lo consiglio però, visto che buona parte delle volte si finisce col menarsi l'un con l'altro. I vari personaggi non sono normalmente il massimo della rapidità nei movimenti, possono però correre o capriolare per spostarsi rapidamente di lato.

I personaggi nuovi sono in realtà due (uno più insignificante dell'altro, per essere sinceri. Evitando di uccidere il canguro del primo livello e lasciandolo fuggire al prossimo continue potrete selezionare Skippy (non si chiama così, ma al momento non ricordo il suo vero nome); che tristezza!

## ZAN

Un vecchio! Gli sono stati rimpiazzati gli arti (e qualcos'altro, a giudicare da quanto s'è arrabbiato) a sua insaputa da una corporazione e adesso cerca giusta giustizia. Come mosse speciali ha una scossa elettrica e una spallata particolarmente "energetica". Se raccoglie un'arma può lanciare sfere di energia.

## VICTY

È il personaggio più inutile. Come mossa speciale ha un calcio rotante alla Ryu e una scivolata di testa (si fa sicuramente più male lui). Non può utilizzare armi di alcun tipo, ovviamente, e nelle prese si limita a scalcia senza la possibilità di lanciare gli avversari. Sarebbe anche sopportabile se non fosse così ridicolo andarsene in giro con un canguro in un picchiaduro "serio" come SoR.



Rage. Mi sembra che i programmatori ci abbiano marciato un po' troppo con il fatto che la trama prevede di ritrovare all'inizio gli stessi avversari di SoR 2: tutto il gioco è fin troppo simile al secondo episodio. Non penso che sarebbe stato uno sforzo eccessivo ripensare qualche avversario nuovo invece dei soliti punk oppure rivedere un attimo le mosse dei vari Axel & co: anche i personaggi aggiunti come Zan o il canguro sono abbastanza scialbi. Molto poche sono anche le variazioni sul tema del picchiaduro: per il 90% del gioco non si fa che avanzare e picchiare teppaglia e le varianti, come gli ascensori, i motociclisti e qualche tappeto mobile, scarseggiano. Tutto il gioco sa di già visto: sembra di giocare a una replica stiracchiata di SoR 2. Le uniche trovate un minimo



rato quella di Blade Runner e ha cominciato a inviare sulla strada dei nostri, come assaggio, i cloni degli avversari del secondo episodio. Ma il meglio deve ancora arrivare. Una volta sistemati i "replicanti" cominceranno ad arrivare macchinari originali, robottoni sempre più cattivi a mano a mano che vi addenterete n e i



meandri della Sega Corp. Cominciamo subito col dire che non sono particolarmente soddisfatto di questo terzo Street of





originali sono la distruzione del computer per liberare un prigioniero (in cui dovete esplorare diverse stanze su tre piani di un edificio) e l'attacco con una ruspa (abbastanza frustrante e in cui prendete, secondo me del tutto gratuitamente, un bel po' di mazzate). Di sezioni particolari o svolgimento non lineare della partita, di cui avevo sentito parlare, non c'è assolutamente traccia: il gioco prosegue in maniera decisamente lineare e monotona. Ha infatti dei tempi un po' lunghi, si rimane minuti su uno stesso schermo a picchiare gli stessi nemici, e il livello di difficoltà è decisamente basso: con tutta probabilità lo finirete alla pri-

ma partita. Come se non bastasse tutto ciò ci si è messo anche il (solitamente) bravo Yuzo Koshiro (autore tra l'altro delle belle musiche di Actraiser) con una colonna sonora insignificante se non addirittura fastidiosa. Insomma Street of Rage è un brutto gioco? Non direi, tecnicamente è impeccabile (notevoli particolari come le catene che oscillano quando si splatta a terra un avversario) graficamente è molto bello, la cattiveria c'è (del resto le mosse sono le stesse del secondo) ed è anche giocabile

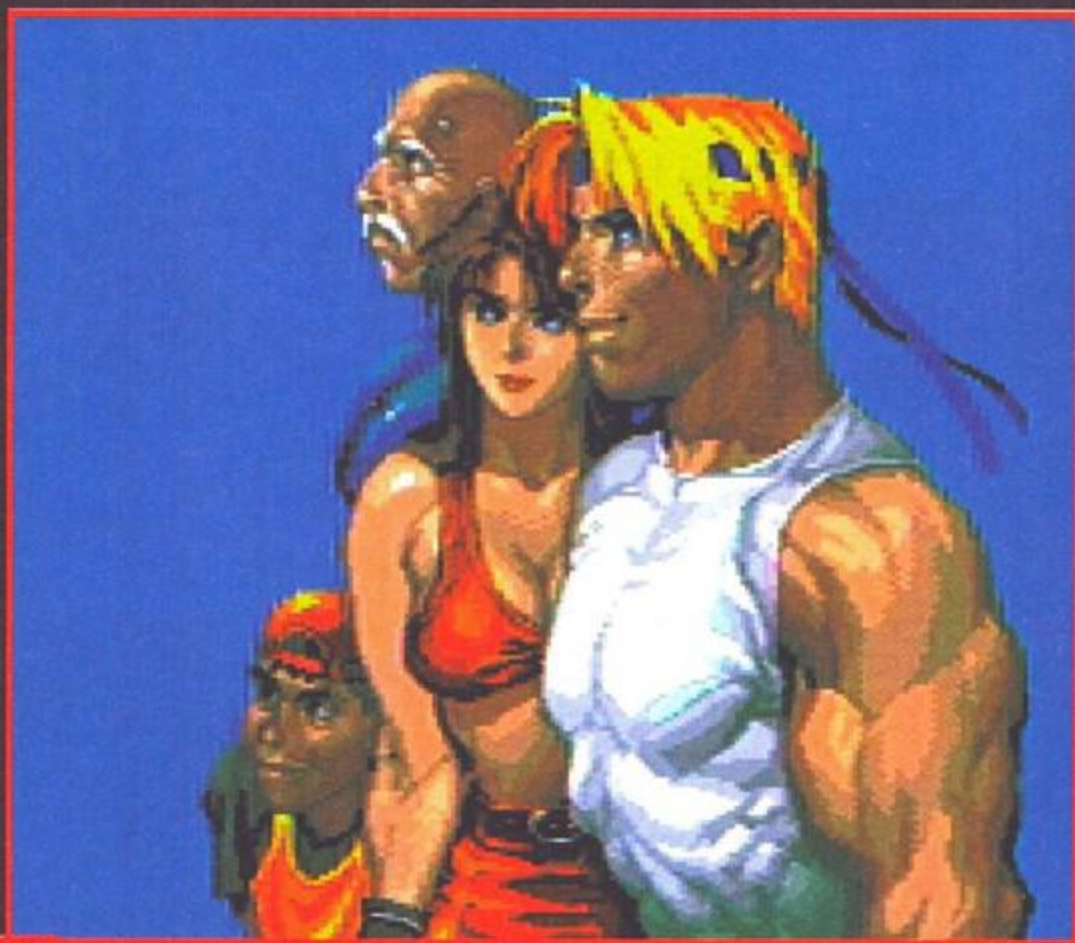
## MA

L'ultimo clone di Final Fight per Megadrive in ordine cronologico (per SNES c'è Peace Keepers) appartiene a una "razza" di giochi nobilissimi, ma per un verso o per l'altro non ne è all'altezza. Streets of Rage I e II (o Bare Knuckle, che dir si voglia) hanno rappresentato molto per il Megadrive, ma ora che bene o male tutto quanto è stato scoperto sulla nera console Sega i programmatori non sembrano più in grado di proporre qualcosa di nuovo. Il ritmo di BK III è molto poco vivace, le innovazioni sono quasi nulle e il divertimento è davvero poco, se poi mettiamo anche che è eccessivamente facile... Tecnicamente però è davvero massiccissimo, gli sprite sono grossi e hanno un sacco di animazioni e giocando in due si risolve un po'. Ultimo elemento per trarre le debite conclusioni: il tizio che ha fatto le musiche è lo stesso di Actraiser per SNES (un vero capolavoro sotto questo punto di vista), ma questa volta deve aver fatto casino con il sintetizzatore visto che le colonne sonore non sono esattamente allo stesso livello. Emblematico.

con la consueta precisione dei colpi e la prontezza nella risposta del personaggio, ma la delusione per un gioco che non inventa nulla di nuovo è abbastanza grossa per un appassionato della serie come me.

Immane per tutti quelli che invece non hanno il secondo episodio.

Stefano Giorgi



## BDM

Ci troviamo dinanzi a un gioco che tutto sommato mi è piaciuto anche se, come era prevedibile, le mosse sono sempre le stesse (anche se con qualche piacevole variazione), lo schema di gioco è vecchio di millenni e così via.

Streets of Rage III rappresenta quindi la naturale evoluzione dei precedenti titoli anche se alla lunga diventa davvero troppo ripetitivo per attrarre coloro che non mangiano pane e picchiaduro (oltretutto è anche un po' troppo facile).

Tutto sommato comunque non mi posso lamentare, il gioco è divertente e ben realizzato e se siete di bocca buona e amate i picchiaduro vi consiglio di non farvelo sfuggire...

### MEGA DRIVE

#### GRAFICA

+Disegni e animazioni su ottimi standard.

93

#### SONORO 0

+Discreti i soliti effetti sonori  
-Quasi fastidiose le musiche

80

#### GIOCABILITA'

+ La consueta precisione di controllo  
-Troppo lento lo svolgimento del gioco

86

#### LONGEVITA'

-Troppo facile e monotono.  
- Non c'è nulla di nuovo da vedere.

72

#### SEGA

83

みんな早く逃げるんだ！  
もうすぐこの基地は爆発する

# GET READY!

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

## SUPER NINTENDO

DRAGON  
EQUINOX  
EYE OF BEHOLDER  
FATAL FURY 2  
G2  
KING OF DRAGON  
KNIGHTS OF THE ROUND  
LEGEND  
LORDS OF THE RING  
LULIA AND FORTRESS OF DOOM  
MEGAMEN SOCCER  
MEGAMEN X  
MLBPA BASEBALL  
NBA JAM  
NINJA WARRIORS  
PINBALL DREAMS  
RAINBOW BELL ADVENTURE  
REX RONAN  
ROCK'N ROLL RACING  
SECRET OF MANA  
SKYBLAZER  
STUNT RACE FX  
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP  
SUPER EMPIRE STRIKE BACK  
SUPER METROID  
SUPER TURRICAN 2  
THE FLINSTONES  
ULTIMA FALSE PROPHET  
UNDERCOVER COPS  
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP  
WIZARDRY 5  
X - CALIBER  
YOUNG MERLIN

## JAGUAR

ALIEN VS. PREDATOR  
CHECKERED FLAG 2  
CLUB DRIVE  
CRESCENT GALAXY  
DINO DUDE  
KASUMI NINJA  
RAIDEN  
TEMPEST 2000  
TINY TOONS

## 3 DO

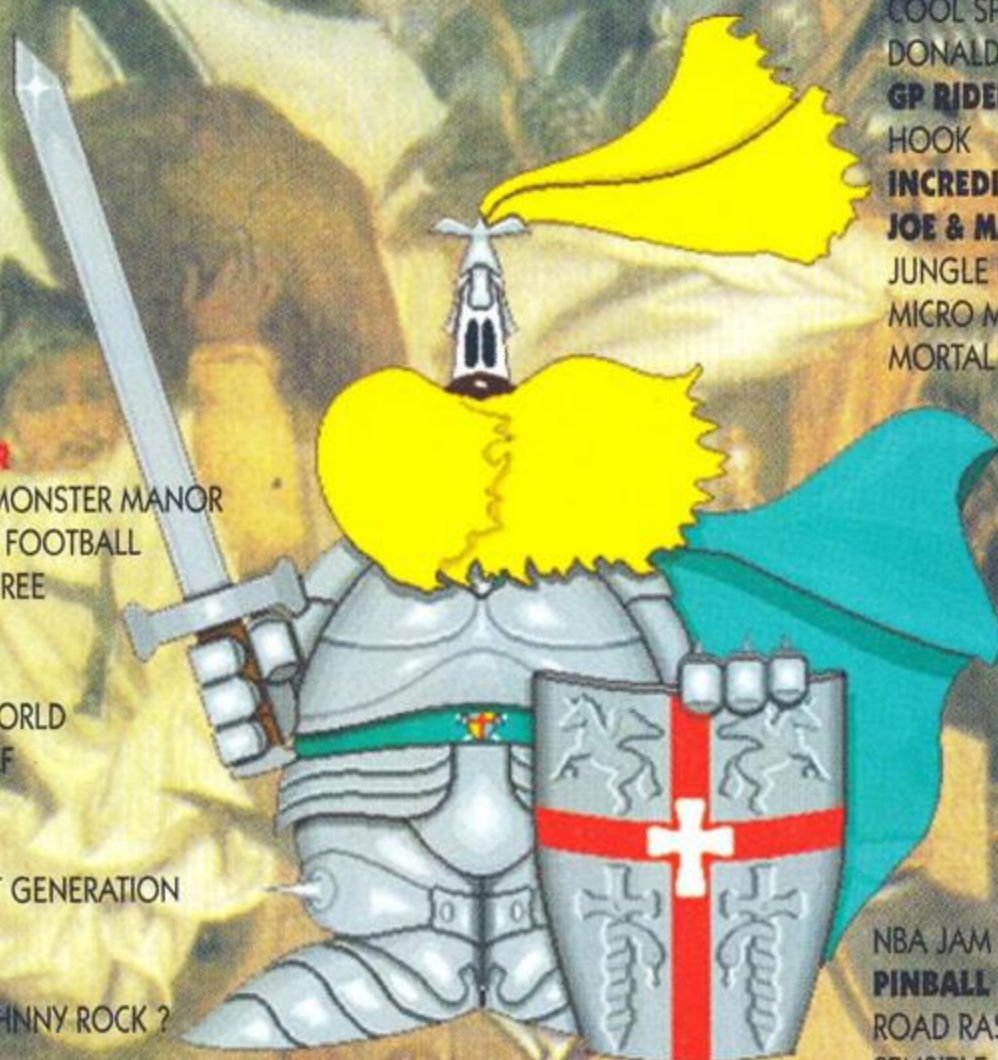
CPU BACH  
DRAGONS LAIR  
ESCAPE FROM MONSTER MANOR  
JOHN MADDEN FOOTBALL  
MAD DOG MACREE  
MEGA RACE  
MICROCOSM  
OUT OF THIS WORLD  
PGA TOUR GOLF  
ROAD RUSH  
SEWER SHARK  
STAR TREK NEXT GENERATION  
THE HORDE  
TOTAL ECLIPSE  
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?

## GAME GEAR

ALADDIN  
ASTERIX  
BART VS. WORLD  
CJ ELEPHANT FUGITIVE  
COOL SPOT  
DONALD DUCK 2  
GP RIDER  
HOOK  
INCREDIBLE HULK  
JOE & MAC  
JUNGLE BOOK  
MICRO MACHINE  
MORTAL KOMBAT

## MEGA DRIVE

ALADDIN  
ART OF FIGHTING  
BLADES OF VENGEANCE  
CASTELVANIA  
DUNE II  
ETERNAL CHAMPION  
FIFA INTERNATIONAL SOCCER  
GOOFY  
HAVOK  
LANDSTOLKER  
LOST VIKING  
MARCO'S MAGIC FOOTBALL  
NBA JAM  
NBA SHOWDOWN  
PIRATES GOLD  
RUGBY  
SENSIBLE SOCCER  
SKITCHIN  
SONIC 3  
STAR TREK  
STREET FIGHTER 2 C.E.  
STREET OF RAGE 3  
THE INCREDIBLE HULK  
TMNT TOURNAMENT FIGHTER  
VIRTUAL RACING  
WIMBLEDON TENNIS



NBA JAM  
PINBALL DREAMS  
ROAD RASH  
SENSIBLE SOCCER  
SONIC CHAOS

# GET READY!

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

## ORARIO DI APERTURA

Dal MARTEDI' al SABATO  
Dalle 11 alle 19,30 continuato  
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

## CONDIZIONI DI VENDITA

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

## MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI

Tutti i marchi citati sono di esclusiva  
proprietà delle singole Case Produttrici

**RICHIEDETE CON  
IL VOSTRO ORDINE  
LA FANTASTICA  
DISCOUNT CARD  
GET READY**

**DISPONIBILI GIOCHI  
PER GAMEBOY  
ACQUISTO E VENDITA  
GIOCHI USATI  
PER SUPERNINTENDO**

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE



63

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Moglie e Atomboy dei paesi tuoi. O no?



Atom Boy in Italia è noto come Astroboy. E adesso? Beh, ora che abbiamo precisato, possiamo anche andare avanti.



Dunque, prendiamo una serie di cartoni animati qualsiasi: trasformiamola in una serie di grande successo in Giappone e portiamola in Italia

pa - recchi anni dopo e facciamola ignorare da tutti quanti. Intanto che ci siamo, insultiamola un po', visto che è stata disegnata all'alba dell'epoca dei cartoni animati. Che cosa otteniamo? Beh, ovviamente Astro Boy (Atom Boy), una delle prime serie con un cyborg come protagonista. Embè? Beh, eccovi il gioco.

In questa fantastica e coloratissima avventura dovrete guidare il giovinetto in mutande attraverso una serie di livelli esageratamente complessi e pieni zeppi di nemici dall'aspetto attuale quanto un'abat-jour stile

tra mille e mille pericoli a noi non è dato saperlo, visto che la trama è completamente in giapponese e gli inserti tra un quadro e l'altro non chiariscono completamente CHI stia facendo COSA e PERCHE'.

E sapete cosa vi dico? Beh, non è una grande perdita. Atom Boy è un gioco concettualmente vecchio, non molto vario e scarsamente divertente - che i programmatori si siano adeguati allo spirito del protagonista? Come se non bastasse, è programmato piuttosto male: lo scroll è abbastanza scattoso, il movimento degli sprite appare indeciso e la grafica è piattina. Insomma, chi ce lo fa fare? Non penso che i fan di



# ATOM BOY



mola in una serie di grande successo in Giappone e portiamola in Italia

Liberty. Il nostro può saltare, tirar centre e svolazzare (dopo aver scaldato i suoi jet) esattamente come nei cartoni animati. Inoltre, dopo attenti studi i programmatori hanno deciso che forse le azioni a disposizione del protagonista erano un po' pochine, e gli hanno fornito l'incredibile capacità di prendere a pugni alcune leve per azionare determinati meccanismi (di solito passerelle a scomparsa, muri mobili e menate varie). Chi l'avrebbe mai detto? Comunque, il motivo per il quale il roseo cyborg deve farsi strada

Astro/Atom Boy in Italia siano poi così tanti, quindi...

Marco Auletta

SUPER FAMICOM	
GRAFICA - Fondali piatti. - Sprite poco interessanti	78
SONORO - Sonoro? Che sonoro?	69
GIOCABILITA' + Zero complessità. - I comandi rispondono male.	60
LONGEVITA' - Beh...	53
ZAMUSE	63



GIOCATORI	1 - 4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

**"Chi non salta bianco è... chi non salta bianco è..."**



# CHARLES BARKLEY

## SHUT UP AND JAM

**M**i chiedo spesso se siano arrivate prima le conversioni cinematografiche o i coin op. Probabilmente, quando ancora le primissime macchine da gioco stavano per essere lanciate sul mercato, alcuni lungimiranti figuranti avevano già adocchiato i film più interessanti, magari accaparrandosi i diritti per i successivi decenni (non mancando poi di sfruttarli in tutti i modi possibili). Ma se i giochi su licenza ispirati al grande schermo sono ormai innumerevoli, non si può certo dire di meno di quelli ispirati dai grandi campioni dello sport. In realtà, l'abilità di un atleta non si misura più dal numero di medaglie vinte (particolare irrilevante), bensì dai videogiochi che portano il suo nome (unitamente alle pubblicità varie). Questo genere di licenze hanno sempre avuto un denominatore comune: la spettacolarità della grafica - di solito digitalizzata - e la scarsissima giocabilità. Beh, per Barkley hanno fatto un'eccezione: la grafica è piuttosto sca-

dente... Chi sia Charles Barkley, probabilmente lo sapete già, quantomeno per sentito dire: iconograficamente parlando, l'immagine migliore per rappresentarlo è quella di una locomotiva che ha imparato a saltare e si è data al basket. Da quando lui ha iniziato a giocare, nell'NBA è permesso utilizzare armi da fuoco e armature di metallo... Ma Barkley (incredibile rivelazione!) non è nato reggendo in mano un contratto come giocatore professionista. Potrà sembrare incredibile, ma anche lui ha dovuto iniziare la propria carriera dai campetti di strada, dove i falli vengono fischiati solo se si verifica qualche omicidio. E proprio qui si focalizza l'attenzione del gioco, sugli incontri da strada (street basket), i two-on-two (due contro due) dove si dimostra veramente la propria abilità e la propria durezza.

Shut Up and Jam offre tre diverse possibilità di gioco: la singola partita, dove ci si può misurare da soli o in coppia contro il computer, oppure contro uno o due amici; la serie di incontri, al meglio di cinque o sette scontri, dove valgono le stesse note di prima, e il torneo. Nei primi due casi è anche possibile confrontarsi in quattro contemporaneamente (a patto di possedere l'adattatore per i joy-pad e i joy-pad...), mentre nell'opzione torneo si può giocare al massimo in due (nella stessa squadra). Giocando partite singole è possibile stabilire la durata di ogni tempo (da uno a cinque minuti) e le condizioni di vittoria (a punti o a tempo).

Fondamentale è, nelle partite singole e nelle serie, selezionare i giocatori da utilizzare. I possibili acquisti sono in tutto sedici (con pose e facce davvero poco raccomandabili), e ciascuno di questi viene caratterizzato da alcuni punteggi nelle abilità di gioco fonda-

mentali: tiri da due punti, tiri da tre, schiacciate, rimbalzi, furto di palla e velocità. Una nota positiva è che Sir Charles (il vecchio Barkley) si rivela essere veramente devastante, una furia della natura capace di portare la vittoria anche ai giocatori più scarsi. Quando si ha un solo giocatore "umano" in squadra, il computer gestisce automaticamente il secondo giocatore secondo le sue caratteristiche.

L'ultima scelta, prima di gettarsi a capofitto nello scontro, è quella che riguarda il playground: la scelta è in realtà piuttosto limitata (otto campi). A cambiare è comunque solo il paesaggio, poiché il gioco non ne viene assolutamente influenzato.

Il controllo del giocatore viene effettuato attraverso il tasto direzionale e i tre pulsanti del joy-pad: per la funzione del primo non è il caso di spendere parole, mentre si rivela interessante l'interazione degli altri tre. Il tasto 'A' permette di saltare, tirare e schiacciare, il 'B' di passare o rubare palla e il 'C' di compiere azioni "smodate". In pratica, in ognuno dei quattro tempi si possono eseguire 6 azioni super, premendo il tasto 'C' prima di tirare, schiacciare e via dicendo. In questo modo si riescono a compiere manovre spettacolari (schiacciate con salto mortale...) e di grande effetto. Nel corso del gioco è comunque possibile guadagnarsi bonus supplementari,



# JH

**C** Ci sono momenti in cui le software house sembrano produrre solo giochi di calcio (arrivano, me lo sento che sono vicini), momenti in cui escono miriadi e miriadi di shoot 'em up, periodi in cui escono solo platform game e periodi in cui escono talmente tanti giochi di Basket che non si riesce a recensirli tutti (hai dimenticato i picchiaduro... NdAlex). Secondo voi, in che periodo ci troviamo adesso? E siccome la storia è maestra: abbiamo visto un paio di ottimi titoli nei mesi passati, e adesso arrivano i giochi di livello più basso. Cosa dire di questo gioco? Che è fatto benino, ma che è calibrato malissimo: Sir Charles è veramente troppo superiore a tutti gli altri. Che in tutti gli aspetti è qualitativamente inferiore a NBA Jam e che odio le routine di gestione della palla che si comporta, nei passaggi, come un "homing missile".



semplicemente rubando palla o mettendo a segno tiri da tre punti. Per riuscire a stoppare un tiro o una schiacciata è necessario utilizzare alternatamente i tasti 'A' e 'B': con il primo si salta, con il secondo si ruba palla (e, se volete fare un'azione spettacolare, dovete usare anche il 'C'). Naturalmente le azioni super non possono essere fermate da difese normali.

La prima impressione vedendo il gioco, come avrete capito leggendo l'introduzione, non è certo delle migliori. Se da un certo punto di vista è deprecabile dedicare tutta l'attenzione - soprattutto nei giochi su licenza - al solo aspetto grafico, dall'altro non si può neppure presentare un prodotto poco rifinito. La musica, fortunatamente, si può eliminare...

Il gioco risulta, comunque, piuttosto giocabile e veloce, con uno scrolling relativamente fluido e un numero di frame sufficienti per inscenare le azioni più spettacolari, senza rallentamenti o sfarfallii. Il fatto che le partite vengano eseguite con due soli giocatori, se da una parte diminuisce le possibilità di realizzare tattiche raffinate e va-

rie, dall'altra permette una maggiore velocità di gioco e, soprattutto, una partecipazione più diretta del giocatore. Lodevole anche il fatto che venga controllato un solo uomo, senza stare a spostarsi da uno all'altro in continuazione (una cosa che ho sempre odiato).

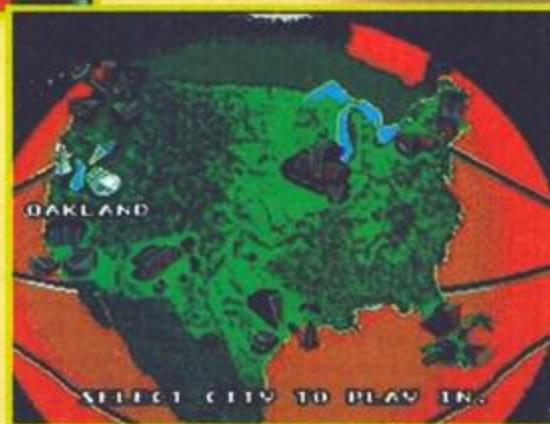
Ma, se da un punto di vista oggettivo il gioco risulta divertente e veloce, è necessario esaminarlo anche alla luce di un confronto con le recenti simulazioni sportive di basket: NBA Jam e Hyperdunk risultano indubbiamente migliori (la seconda solo di poco), sia da un punto di vista tecnico che per la giocabilità e la varietà di situazioni. Certo, Shut Up and Jam presenta una situazione di gioco più particolare (quella di strada), un confronto due contro due (sicuramente stimolante) e alla base di NBA Jam NdAlex) e la mitica figura di Sir Charles, ma è sufficiente per giustificare l'acquisto? Questo sta a voi deciderlo!

Andrea Fattori



# SHIN

**P** Per essere sinceri dopo aver visto NBA Jam dell'Acclaim questo Barkley Shut Up And Jam, anch'esso sullo stampo del "due contro due", non mi ha entusiasmato particolarmente. Non è malvagio, anzi, è sufficientemente curato ed è discretamente giocabile. Anche la possibilità di giocare fino in quattro se si ha l'apposita interfaccia è un tocco in più, ma se, come penso, non vi siete lasciati sfuggire il già menzionato NBA Jam... beh, sarebbe solo uno spreco di soldi. In caso contrario fateci pure un pensierino, tra i due comunque consiglio il primo.



## MEGA DRIVE

### GRAFICA

- grezza e non rifinita  
+ discrete animazioni

**76**

### SONORO

+ piacevole...  
- ... se non fosse stridente

**74**

### GIOCABILITÀ

+ molto immediato  
+ spettacolare

**83**

### LONGEVITÀ

+ giusta difficoltà  
- poco vario

**79**

### ACCOLADE

**80**

**VENDITA PER  
CORRISPONDENZA  
IN TUTTA  
ITALIA**



# MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia  
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)  
Fax (0573) 90.39.55

**IMPORTAZIONE  
DIRETTA  
DA U.S.A.  
E JAPAN**

Mega Drive NTSC + Game L. 249.000  
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2 L. 279.000  
Mega Drive 2 Ita + Game L. 299.000  
Mega Key L. 35.000  
Joy Pad 6 Button Sega L. 59.000  
Joy Pad 6 Button Honest L. 49.000  
Joy Stick 6 Button Fighting L. 99.000

### LE NOVITÀ

Addams Family L. 99.000  
Art of Fighting L. 139.000  
Beauty e Beast L. 119.000  
Dr. Robotnick L. 115.000  
Eternal Champion L. 139.000  
Fatal Fury 2 L. Tel.  
Fifa International Soccer L. 119.000  
Jim Power L. 124.000  
Joe e Mac L. 119.000  
Lethal Enforce L. 139.000  
Mutant League Football L. 115.000  
NBA Jam L. 99.000  
Nigel Mansel Racing L. 119.000  
Robocop 3 L. 119.000  
Robocop VS Terminator L. 124.000  
Sonic 3 L. 119.000  
Street of Rage 3 L. 129.000  
Tom Jam e Earl 2 L. 124.000  
Virtual Racing L. Tel.

### I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 109.000  
Bulls VS Blazers L. 99.000  
Cuch Rock 2 L. 119.000  
Cool spot L. 109.000  
Dashing Desperados L. 115.000  
Ex Ranza L. 89.000  
Fantastic Dizzy L. 109.000  
Fatal Fury L. 99.000  
Flash Back L. 99.000  
Formula 1 Racing L. 124.000  
Haunting Starring Poltergeist L. 99.000  
James Pond 3 L. 109.000  
Jungle Strike L. 109.000  
Jurassic Park L. 109.000  
Kick Off L. 109.000  
Land Stalker L. 105.000  
Last Action Hero L. 125.000  
Megalo Mania L. 115.000  
Micro Machine L. 99.000  
Mortal Kombat L. 99.000  
NHLPA Hockey 94 L. 115.000  
Road Rash 2 L. 115.000  
Rocket Knight Adventure L. 99.000  
Senna GP 2 L. 69.000  
Shinobi 2 L. 89.000

Sonic 2 L. 79.000  
Sonic Spinball L. 109.000  
Splatter House (no mouse) 3 L. 99.000  
Street Fighter 2 L. 129.000  
Street of Rage 2 L. 99.000  
Sunset Riders L. 109.000  
Thunder Force IV L. 59.000  
Tiny Toons L. 109.000  
Turtles Hyper Stone L. 115.000  
Turtles Tournament Fighter L. 129.000  
Ultimate Soccer L. 109.000  
Wimbledon Tennis L. 115.000  
Winter Olympic Games L. 129.000  
Zool L. 125.000  
Zombie ate my Neighbors L. 115.000

### LE OFFERTE DEL MESE

Another World L. 59.000  
Andre Agassi Tennis L. 69.000  
Batman Returns L. 59.000  
Bubsy L. 79.000  
Cliffhanger L. 89.000  
David Robinson Basketball L. 69.000  
Dracula L. 89.000  
E.A. Hockey L. 59.000  
Golden Axe 3 L. 79.000  
Gods L. 79.000  
John Madden 92 L. 59.000  
Kid Chamaleon L. 39.000  
Magis Saga L. 65.000  
Puggsy L. 79.000  
Sensible Soccer L. 89.000  
Tale Spin L. 65.000  
Tazmania L. 59.000  
Test Drive 2 L. 59.000  
Thunder Force 3 L. 69.000  
Thunder Force 4 L. 59.000  
World of Illusion L. 75.000

**DISPONIBILI**

**VIRTUA RACING**

**E**

**STREET OF RAGE 3**

Super Nes Scart L. 259.000  
Super Famicom Scart L. 369.000  
Super Nintendo Italy + Game L. 299.000  
Joy Pad L. 36.000  
Joy Stick Programmable L. 119.000

### LE NOVITÀ

Barbie Super Model L. 139.000  
Bastard L. 169.000  
Beethoven L. 129.000  
Bug Bunny L. 119.000  
Dragon Ball Z 2 L. 179.000  
EA Soccer L. Tel.  
Fatal Fury 2 L. 189.000  
Goes to Pink Hollywood L. 129.000  
Young Merlyn L. 129.000  
Jim Power L. 145.000  
Joe e Mac 3 L. 139.000  
King of Monster 2 L. 189.000  
Last Action Hero L. 115.000  
Megaman x L. 139.000  
NBA Jam L. 129.000  
NBA Shodown Basket L. 139.000  
NHL Hockey 94 L. 129.000  
Rushing Beat 3 L. 159.000  
Secret of Mana L. 139.000  
Side Pocket L. 119.000  
Super Bomberman 2 L. 129.000  
Tetris 2 L. 169.000  
Tony Meala S. Side Kicks L. 129.000

### I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 139.000  
Alien 3 L. 129.000  
Another World L. 145.000  
Art of Fighting L. 179.000  
Blues Brothers L. 139.000  
Bubsy L. 129.000  
Bulls VS Blazers L. 89.000  
Clay Fighter L. 129.000  
Daffy Duck L. 139.000  
Dragon Ball Z L. 139.000  
Equinox L. 129.000  
Exhausted Heat 2 L. 109.000  
Joe e Mac 2 L. 99.000  
Jurassic Park L. 139.000  
Kiki Kiki Kay Kay L. 149.000  
Legend of Zelda L. 109.000  
Mario all Star L. 129.000  
Mazinga Z L. 115.000  
Mortal Kombat L. 139.000  
Nigel Mansel L. 135.000  
Out to Lunch L. 89.000  
Pop Twee Bee 2 L. 139.000  
Ranma 1/2 2 L. 149.000  
Star Wing L. 129.000  
Street Fighter Turbo L. 149.000  
Striker L. 129.000  
Super Mario Kart L. 119.000  
Super Volley Ball 2 L. 119.000  
Turtles Tournament Fighter L. 139.000  
Word Heroes L. 139.000

### LE OFFERTE DEL MESE

Amazing Tennis L. 79.000  
Asterix L. 89.000  
Addams Family L. 79.000  
Addams Family 2 L. 79.000  
Batman Returns L. 59.000  
Dead Dance L. 89.000  
Dracula L. 89.000  
Final Fight 2 L. 59.000  
Flash Back L. 89.000  
Pop N Twee Bee L. 89.000  
Prince of Persia L. 89.000  
Rushing Beat L. 69.000  
Sensible Soccer L. 99.000  
Street Fighter 2 L. 99.000  
Super Bomber Man L. 89.000  
Tiny Toons L. 89.000  
Usa Ice Hockey L. 89.000

### MEGA CD

Mega CD 2 NTSC L. 539.000  
Mega CD 2 Pall L. 539.000  
CDX L. 89.000  
Batman Returns L. 99.000  
Cliffhanger L. 129.000  
Dracula L. 139.000  
Dragons Lair L. 139.000  
Ecco the Dolphin L. 99.000  
Final Fight L. 79.000  
Jaguar XJ 220 L. 129.000  
Jurassic Park L. 119.000  
Lethal Enforce L. 149.000  
Microcosm L. 129.000  
Prize Fighter L. 109.000  
Sewer Shark L. 109.000  
Silpheed L. 119.000  
Sonic CD L. 119.000  
Wonder Dog L. 79.000

**DISPONIBILI  
NEO GEO  
3DO RGB-PAL-NTSC  
JAGUAR  
CON TUTTI I TITOLI**

**PER ORDINI  
TEL. 0573/903277**

**I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI**

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie



AI RIVENDITORI



IMPORTAZIONE DIRETTA  
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI



OFFERTE OGNI MESE



VASTO ASSORTIMENTO  
IN STOCK



PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY



CORTESIA, CHIAREZZA E  
COMPETENZA



PROMOVIDEO s.r.l.

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

TEL. 02/38309940 - 38309936 FAX 02/38302425

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

SPONSOR  
UFFICIALE  
CAMPIONATO  
MONDIALE  
RALLY

9°  
RALLY DI  
SARDEGNA



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

**WARMY**

Corporation Ltd.

Tel. 091-433832

Fax 091-436946

CHIASSO

**eltron**

BARZANO

Via IV Novembre, 1

LECCO

Via M. D'Oggiono, 5

MONZA

Via Borgazzi, 8/10





GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

**Dopo Beep Beep, Tazmanian Devil e Daffy Duck, pare che la Sunsoft non voglia smetterla di cimentarsi nelle licenze dei personaggi Looney Tunes; ora è la volta del simpaticissimo Bugs Bunny (era anche ora!). Comunque il prossimo dovrebbe essere un gioco sul mitico Superman...**



**Q**ui, però, parleremo delle avventure del nostro Bugs. Chi non conosce il grigio coniglio, protagonista e co-protagonista di mille, divertentissimi cartoni? Credo che sia il personaggio che vanti in assoluto più apparizioni nei cartoni animati della Warner Bros.

Bugs Bunny è un coniglio che ha fatto di una perenne strafottenza, nei confronti di tutto ciò che lo circonda, la sua principale caratteristica. Per quanto mille cattivi si diano da fare per impallinarlo, arrostarlo in graticola, papparselo in generale, lui riesce sempre a cavarsi fuori dalle mille insidie, dai mille tranelli che gli vengono tesi, e sempre con la massima tranquillità.

Un personaggio inverosimile che, se incarnato in un essere umano, non potrebbe non risultare antipaticissimo, ma, in un cartone, al limite del menefreghismo e della faccia tosta più assoluta, c'è proprio una grande simpatia.

In questo platform in prospettiva laterale, a scorrimento prevalentemente orizzontale, vi ritroverete proprio nei panni del sopracitato coniglio, e magari inizierà a divenirvi un tantino antipatico, perché non risulterà proprio invulnerabile come

nei cartoni, e fatterete un po' per non essere voi, questa volta, i perdenti di turno.

La grafica è davvero la caratteristica più notevole (ed encomiabile) di quest'ultimo prodotto Sunsoft: le animazioni sono fluide e dotate di numerosi frame, lo spirito del cartone è fedelmente trasposto nelle mille espressioni dei personaggi del gioco (tipo lo sguardo ebete dei cani che incenerite nel primo stage), ma soprattutto gli sprite



# BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE



sono GROSSI, veramente grossi, così grossi come solo (purtroppo) in sala giochi se ne vedono (e non so se rendo l'idea). Ora non aspettatevi degli sprite alla Art of Fighting per Neo Geo, ma vi assicuro che, per la media dei platform presenti su Super Nintendo, Rabbit Rampage presenta degli sprite indubbiamente notevoli.

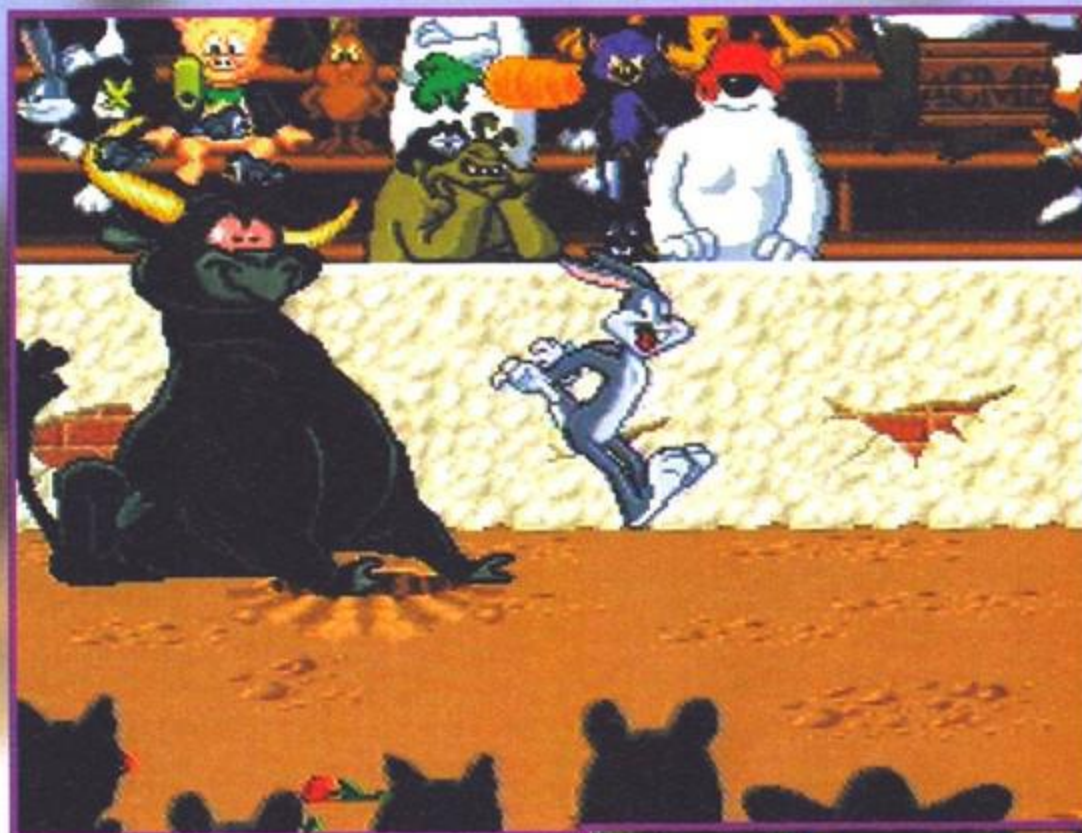
Come pure degno di nota (sempre a livello grafico) è il fatto che Bugs possiede mille animazioni: cammina, si abbassa, salta, tira calci, tor-

te, lascia bombe, utilizza mille oggetti (tipo buchi finti e tascabili, che si rivelano essere veri e propri baratri per gli avversari, o esche per i nemici, o le immancabili lucidini, ecc.), e vi fa persino le beccacce se lo tenete fermo più di un tot di tempo.

La giocabilità è immediata e la longevità (seppur minata dalla vergognosa presenza di un unico livello di difficoltà) è assicurata da un buon numero di stage (tra cui un paesaggio innevato, il far west,

# JH

**D**evo ammettere che i cartoni animati della Warner ho iniziato a odiarli bellamente da quando mi sono trovato davanti diversi chili di titoli per Nintendo da recensire, tutti dedicati alla serie dei Tiny Toons. Comunque i cartoni della vecchia generazione sono passati indenni da quel flagello, almeno fino all'arrivo di questo Rabbit Rampage. Il punto di forza del gioco è chiaramente quello grafico. I personaggi su schermo sono di dimensioni veramente notevoli e le animazioni sono tutte di ottima qualità. Di livello qualitativo più basso, purtroppo, è il sonoro, il quale riesce a procurarvi delle crisi isteriche in pochissimo tempo. Quello che non convince è la giocabilità. Per chissà quale misterioso motivo, il gioco diventa immediatamente frustrante e, sebbene la simpatia dei personaggi vi spingerebbe a un piccolo sacrificio pur di vedere lo splendido livello successivo, il dito indice della vostra mano percorrerà inesorabile lo spazio che vi separa dall'interruttore, fino a uccidere il gioco.



una fabbrica abbandonata, un ring) e dal concept del gioco sempre intrigante (in pratica si tratta di sopravvivere facendo simpaticamente fuori chi aveva la stessa idea nei vostri confronti, proprio come nel cartone).

Le musiche sono simpatiche, e gli effetti sonori nella media.

Un platform ben riuscito, e un altro fiore all'occhiello (forse il più profumato) per la Sunsoft.

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa



## SUPER NES

GRAFICA +super	94
SONORO +carino all'inizio -dopo dà fastidio	87
GIOCABILITA' +caruccio	90
LONGEVITA' vorrete finirlo	89
SUNSOFT	90

# ANDREA

**N**on siete ancora stufo dell'invasione di personaggi targati Warner Bros? Allora beccatevi questo ennesimo titolo, con protagonista quell'odioso coniglio noto con il nome di Bugs Bunny. La grafica è davvero molto bella, soprattutto in tema con i cartoni animati e, ancora meglio, gli sprite (dalle dimensioni veramente abnormi) sono stati realizzati con grandissima cura!

Un buon gioco, dunque? Non esattamente. Al di là dell'aspetto, tralasciando le terribili musiche, troviamo una giocabilità che non si distingue certo in maniera positiva. La risposta del personaggio e l'interfaccia comandi non sono di grande livello e, soprattutto, il gioco risulta piuttosto lento nel proprio svolgimento, a volte addirittura ripetitivo e monotono. Inoltre, la difficoltà è decisamente elevata, e già al secondo livello si rischia di trovarsi bloccati da un inamovibile cattivone.

Un bel cartone animato, che manca però di soddisfare pienamente dal punto di vista del divertimento.



GIOCATORI	1 - 4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3



# NBA SHOWDOWN

**Il fenomeno del basket non accenna a diminuire e la Electronic Arts, sfruttando il successo ottenuto con FIFA International Soccer, ci riprova con questa ennesima licenza di una simulazione cestistica inerente la NBA. A quanto pare le palle fanno tendenza...**

**M**algrado i miti del basket stiano lentamente tramontando (Magic, come tutti sappiamo, si è ritirato perché sieropositivo ma recentemente è tornato alla guida dei Lakers in veste di allenatore e Jordan si è sottratto dalla guida dei Bulls in circostanze un po' anomale...), l'universo videoludico sembra non risentirne affatto e mi sembra che si stia affermando la tendenza opposta, visto e considerato che negli ultimi mesi si sono multi-

plicate come funghi (basti pensare a NBA JAM, Bulls VS Blazers della stessa EA, Charles Barkley's Shut Up & Jam e Hyperdunk, solo per citarne alcuni). Purtroppo il livello di questi prodotti, eccezion fatta per NBA JAM,



non supera la soglia della mediocrità e quando ho visto la confezione di NBA Showdown che porta a v a l'effigie della EA

mi sono sentito quasi mancare, memore dello strepitoso FIFA IS. Dopo essermi destreggiato tra i soliti, dettagliatissimi menu, mi sono letteralmente fiondato sulla parte arcade... Ma andiamo con ordine. Come già accennato i menu sono tanti e dettagliatissimi per permettervi di poter configurare nella



# ALEX

**Q**uest'ultima fatica dell'EA non mi convince affatto: la grafica è povera (l'unica eccezione è rappresentata dal fatto che, per quanto possibile, i giocatori assomigliano a quelli veri - almeno mi è parso: Chris Mullin ha lo stesso odioso taglio di capelli che porta in realtà), con animazioni confusionarie. Ci sono un sacco di opzioni e di particolari (vedi le schiacciate personalizzate), ma sono cose già viste in altri titoli, migliori anche a livelli grafico - anche se con sprite più piccoli. Il sonoro è ok e la giocabilità è discreta, anche se è minata dalla confusione grafica. La longevità è assicurata dalla vastità delle opzioni, ma ne vale la pena?

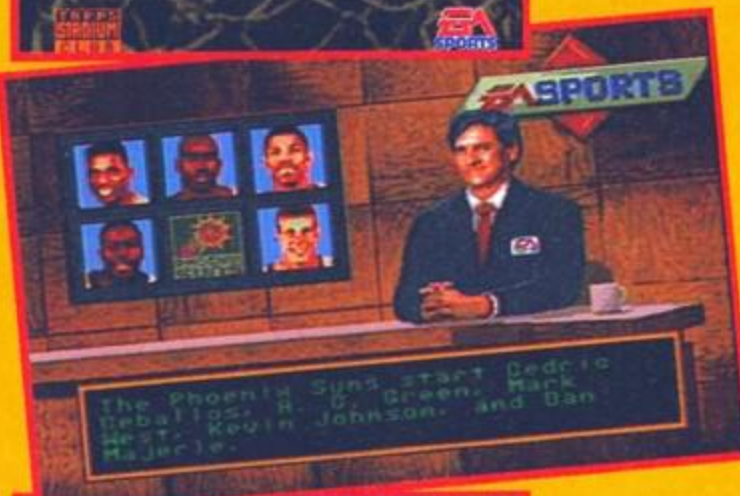
Un titolo appena sufficiente a mio avviso, dedicato solo a quelli che hanno già tutti gli altri.



maniera più congeniale alle proprie esigenze ogni parametro. Come al solito si può scegliere se disputare una semplice partita amichevole che, per la cronaca, non influirà su tutte le statistiche che vengono regolarmente aggiornate sulla batteria di backup contenuta nella cartuccia, altrimenti potrete disputare una nuova stagione, nuovi playoffs o continuare le partite salvate precedentemente. E' inoltre possibile settare tre diversi parametri per la configurazione delle partite che sono: Arcade, con cui i giocatori in campo non patiranno mai infortuni o affaticamenti di sorta rendendo il tutto ridotto all'essenziale; scegliendo Arcade Custom sarete in grado di personalizzare il vostro campionato con una moltitudine di regole che vanno dal semplice fallo di violazione di tempo a quelle più complicate che riguardano falli, sfondamenti, infortuni, etc... Il terzo e ultimo settaggio è (prevedibilmente) Simulation, ovvero le condizioni di gioco e le regole sono quanto di più vicino alla realtà ci si possa aspettare.

A questo punto potrete scegliere la squadra da controllare tra tutte

quelle esistenti nella NBA e di conseguenza la conferenza di appartenenza, ma è possibile editare una squadra con i nomi dei giocatori che più preferite. Finalmente si può iniziare la partita vera e propria e l'impressione che ho avuto non è stata delle migliori. La grafica si muove molto lentamente e la definizione degli sprite non è eccelsa, con l'ovvia conseguenza che il risultato generale è piuttosto caotico; inoltre le animazioni degli sprite han-



SUBSTITUTION						
TEAM 1	TABLES	PTS	OFF	DEF	FG	FT
KUKUC	F	2	0.5	2.0	0.2	0.5
KIRK	F	3	2.0	2.1	2.0	0.0
DI GINTI	F	4	0.0	2.0	0.0	0.0
PIPPIN	F	3	0.0	0.0	0.2	0.5
CURTIS LEIGHT	C	2	2.0	2.2	2.0	0.1
GIORGIO T. COLETTI	C	2	0.0	0.5	0.2	0.0
MYERS	G	2	0.0	0.5	0.2	0.0
KUKUC	F	2	0.5	2.0	0.2	0.5
KIRK	F	3	2.0	2.1	2.0	0.0
DI GINTI	F	4	0.0	2.0	0.0	0.0
PIPPIN	F	3	0.0	0.0	0.2	0.5
CURTIS LEIGHT	C	2	2.0	2.2	2.0	0.1
GIORGIO T. COLETTI	C	2	0.0	0.5	0.2	0.0
MYERS	G	2	0.0	0.5	0.2	0.0

SCORE 00 TIME 12:00 TIME OUTS 5  
 (A) REQUEST STATS (B) SUBSTITUTION (C) SUBSTITUTION (D) PLAYER (E) START TO EXIT

no un numero piuttosto limitato di frame e ciò, sommato a tutto il resto, dà una visione piuttosto sconcertante; oltretutto mi è sembrato piuttosto sfacciato il riciclaggio di alcune routine utilizzate precedentemente per la realizzazione di Bulls Vs Blazers, che già di per sé non era eccezionale. Ovviamente NBA Showdown non è un fiasco completo perché tutto sommato si lascia giocare, soprattutto se si gioca con degli amici visto che è prevista l'utilizzazione della 4 WAY PLAY, quell'apparecchietto che inserito nella porta del Pad vi permette di giocare contemporaneamente in quattro. Peccato inoltre per la esecuzione delle schiacciate, in quanto ogni giocatore può eseguire una schiacciata speciale e molti altri movimenti tipici, penalizzati però dalla grossolanità della grafica. Sono amareggiato perché dalla software house che ha prodotto l'immenso FIFA International Soccer mi aspettavo di più, ma MOLTO di più... Nel frattempo torno a giocare a NBA JAM o allo splendido Run And Gun in sala giochi.

Andrea "MAO" Della Calce

## MEGADRIVE

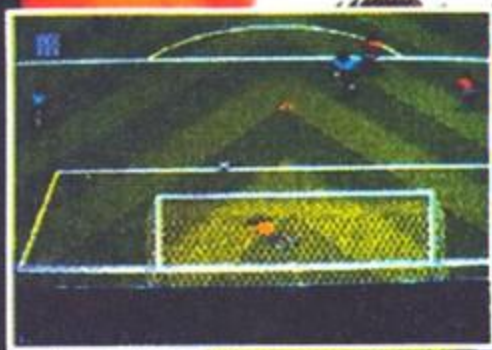
<b>GRAFICA</b> - animazioni scarse - scattosa e caotica	<b>68</b>
<b>SONORO</b> + buona la musica e le digitalizzazioni - brutti gli effetti sonori	<b>79</b>
<b>GIOCABILITÀ</b> - poco immediato + ma divertente	<b>77</b>
<b>LONGEVITÀ</b> + abbastanza impegnativo... - ... un po' noioso	<b>80</b>
<b>ELECTRONIC ARTS</b>	<b>73</b>

# WORLD CUP STRIKER

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

MANUALE IN  
ITALIANO

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari



Striker TM and © 1992 Rage Software Ltd. All rights reserved. World Cup Striker TM and © 1993, Rage Software Ltd. Used under license by Elite Systems Ltd. All rights reserved. Nintendo Gameboy TM, Super Nintendo Entertainment System TM, and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. ELITE is a registered trademark of ELITE SYSTEMS LTD.

LICENSED BY

**Nintendo**



DESIGNED AND DEVELOPED  
IN GREAT BRITAIN  
NOT AVAILABLE ON IMPORT

# elite

**GAMETIME**  
DISTRIBUZIONE SRL

IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:  
GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - 40139 BOLOGNA - VIA FOSSOLO, 38  
Tel 051-393.070 r.a. 051-390994 r.a. FAX : 051-345.236

Vendita all'ingrosso  
per negozianti

Vendita al dettaglio  
in sede

# ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Arrivi settimanali  
da tutto il mondo

Contattateci per  
Anteprime & Novità

☎ **06/78.61.74** 4 linee ricerca automatica FAX **06/78.34.82.25**

## Vasto assortimento giochi 3DO

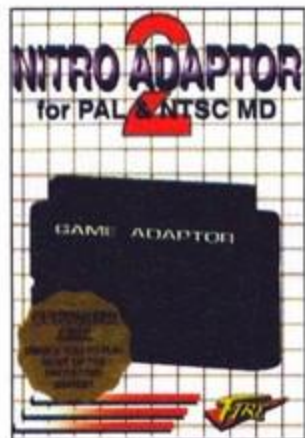
◆ Mega Race Pebble Beach Golf PGA Tour Golf Road Rash  
Peter Pan John Madden Football Twisted S. Wing Commander

**ATARI  
JAGUAR**

3DO  
32 BIT

...per informazioni sui prezzi telefona ai numeri sopra indicati

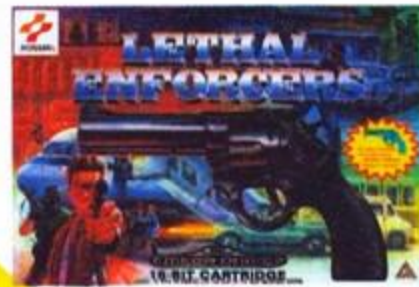
Acquistate da noi le nuovissime 3DO Panasonic 32 bit e Atari JAGUAR 64 bit



**NITRO ADAPTOR 2**  
(Adattatore universale)  
L. 39.000



**ADATTATORE UNIVERSALE**  
(per giochi protetti)  
L. 39.000



**LETHAL ENFORCERS**  
L. 169.000



Ringraziandovi per il successo ottenuto rinnoviamo l'eccezionale offerta di primavera per **SEGA MEGA CD**  
Black Hole Assault  
Prince of Persia  
Sherlock Holmes  
Wolfchild  
Jaguar XJ 220  
a L. 39.000

### SUPER NINTENDO

Bugs Bunny (Rabbit Rampage)	129.000
Mickey Ultimate Challenge	129.000
Choplifter III	119.000
Young Merlin	109.000
Mega Men X	129.000
Bill Walsh College Football	129.000
Super Battletank II	119.000
X Caliber 2097	129.000
Pro Sport Hockey	129.000
S. Goal II	129.000
King of Dragon	139.000
Flinstones	129.000

### MEGA DRIVE

Mickey Ultimate Challenge	119.000
FIFA International Soccer	109.000
Mega Turrican	119.000
Castelvania Bloodlines	109.000
Street of Rage III	129.000
Virtua Racing	169.000

### GAME GEAR

Street Fighter II	49.000
Alien III	45.000
Prince of Persia	45.000
Tom & Jerry	45.000
Jurassic Park	49.000
Mortal Kombat	49.000
NBA Jam	79.000

### GAME BOY

Felix the Cat	45.000
Asterix	45.000
Flinstones	45.000
Batman II	45.000
Caesar Palace	45.000
S. Star War	45.000
Looney Tunes	45.000
Bugs Bunny II	45.000
Double Dragon III	45.000
Empire Strike Back	45.000
Tom e Jerry	45.000
Goal	45.000
Pacman	45.000
North Star Ken	45.000
Jurassic Park	49.000
Turtles II	49.000
Kid Dracula	49.000
S. Mario Land II	49.000
S. Mario Land III	75.000

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES



Vendita per corrispondenza e Distribuzione Capillare in tutta Italia

✉ **Via Veturia 68 - 00181 Roma**

ASSISTENZA QUALIFICATA - GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

**CIAM DANCE & ASTROCOMPUTER** presentano il 1° Torneo di Videogames SENSIBLE SOCCER ad eliminazione diretta. Il Torneo avrà luogo Martedì 17 maggio 1994 presso la Discoteca CIAM DANCE in via San Saba, 11/a a Roma. La quota di iscrizione è di L. 20.000 per ogni partecipante. Per il Vincitore un magnifico soggiorno di una settimana per 2 persone a TENERIFE.

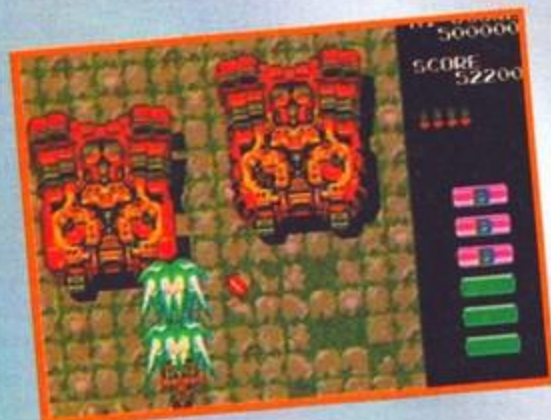
Il soggiorno è gentilmente offerto da DERBY VIAGGI - Piazza Ponte Lungo, 18-19 - 00181 Roma - Tel. (06) 7011976 - Fax (06) 70302525. Per informazioni ed iscrizioni rivolgersi a ASTROCOMPUTER - Via Veturia, 68 - 00181 Roma - Tel. (06) 786174 - Fax (06) 78348225.



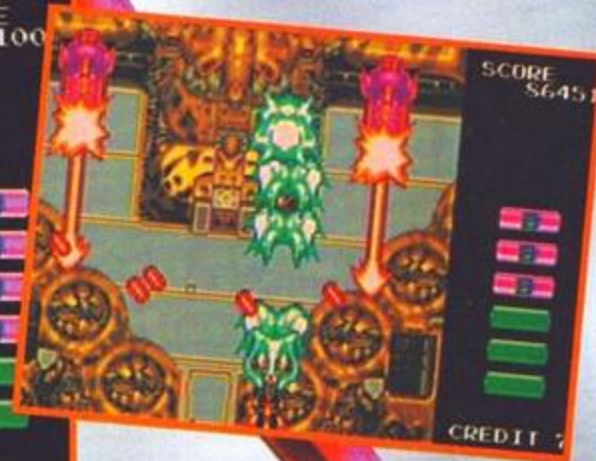
GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

**"Un'intera galassia da ripulire dagli alieni? Mmhh... Penso che si possa fare, ma non prima di sabato prossimo. E vi costerà, parecchio; cento crediti interstellari al giorno, più le spese..."**

# GRIND STOPPER



Immaginate di trovarvi all'interno di un affollato e maleodorante bar, sospeso tra le stelle - all'interno di un satellite artificiale -, dove centinaia di esseri, provenienti dagli angoli più remoti della galassia, si danno appuntamento per sbrigare affari più o meno loschi. Qui, nella zona di frontiera, dove finisce il dominio dell'uomo e cominciano i territori alieni, si possono incontrare i più grandi eroi, i leggendari piloti che hanno scritto la storia in più di un'occasione; e, a giudicare dall'assemblamento di folla e dal continuo passaggio di bicchieri, nel tavolo d'angolo si deve trovare proprio uno di questi eroi...  
 "... ma la vita dell'eroe spaziale non è tutta swarkyj e fiori: sono sicuro che tutti voi, quando pensate a un pilota come me, immaginate soltanto l'emozione dello scontro, la gloria della vittoria, le



ricompense da favola. Beh, su quest'ultimo punto vi posso disilludere subito: se davvero si guadagnasse così tanto io mi sarei già ritirato da tempo, a coltivare genterkkk su qualche caldo pianeta. Il fatto è che, ormai, i salvatori di universi sono davvero troppi, tutti bravi - anche se nessuno lo è come me... - e c'è una concorrenza spietata. Alcuni si vendono per pochi pugni di crediti, soltanto per sfidare la morte e provare il brivido della battaglia. Per quanto riguarda l'emozione

dello scontro, non posso certo lamentarmi. Sfrecciare alla velocità della luce attraverso le linee nemiche, con uno sbarramento di fuoco tale da accecare anche uno slaghj, dà un brivido davvero unico. La maggior parte della gente, però, si dimentica di pensare a quello che sta alle spalle dello scontro vero e proprio. Ogni volta mi trovo a dovere contrattare con razze alieni differenti, che regolarmente cercano di fregarmi. E, come se non bastasse, devo adattarmi a pilotare le loro





# VF

**G** grind Stormer è l'archetipo dello shoot 'em up verticale, soliti power up, solito casino per lo schermo, non avrebbe nulla di particolare se non fosse così... cattivo!

Il nemico vi spara addosso di tutto, frigoriferi e pianoforti a coda compresi, ancora di più se per caso avete fatto l'errore di raccogliere un paio di power up, morire in certe sezioni è all'ordine del minuto... Ma nonostante tutto non è frustrante. Anzi, finita la partita ti lascia con la voglia di ritentare ad andare più avanti, segno inequivocabile che si tratta nel complesso di un buon shoot 'em up, discretamente giocabile.



astronavi; non vorrete mica che graffi il mio MK III? Guardate che non è una cosa facile: certo, voi penserete che, avendone pilotata una, si possano pilotare tutte, ma immaginate un attimo cosa succede quando a ingaggiarvi è una razza di alieni alti otto metri... o con sette braccia, o abituati a vivere con una temperatura di oltre 200 gradi... a volte bisogna ri-

nunciare prima ancora di cominciare!

E la gloria? Vorrei proprio vederla questa famosa gloria di cui tutti mi parlano: ogni volta che salvo un universo arriva qualcuno a dirmi 'congratulazioni' e morta lì. Mi staccano l'assegno, al massimo mi pagano una bevuta, e chi si è visto si è visto.

Ve lo garantisco: quella del salva-



CONSOLEMANIA MAGGIO 1994



tore di universi non è una bella vita!"

Ma, se è solo per questo, non deve essere molto bella (o, quantomeno, molto varia) neppure la vita del fanatico di shoot 'em up: un gioco dopo l'altro, mese dopo mese, le varie case sfornano quantità incredibili di titoli di questo genere, riuscendo spesso a raggiungere un livello mediocre. E basta. Non sempre, e sicuramente non abbastanza spesso, i programmatori cercano di sfornare qualcosa di originale e diverso. Al massimo vengono potenziate e aumentate le armi o rifiniti grafica e sonoro, ma di idee originali se ne vedono poche.

La critica di cui sopra vale anche per Grind Stormer: uno shoot 'em up senza dubbio mediocre. La grafica non è brutta, ma non si può neanche definire eccellente, e gli sfarfallii sono notevoli; il sonoro e gli effetti sembrano presi da uno qualsiasi dei 3.000 shoot 'em up in circolazione; la giocabilità è accettabile, con una buona velocità e una discreta manovrabilità; la difficoltà è leggermente elevata, e il numero di livelli piuttosto limitato. Le armi sono piuttosto limitate rispetto alla media degli altri titoli, ma comunque producono un volume di fuoco notevole.

L'unica "novità" pre-

sente in Grind Stormer è la possibilità di giocare con due sistemi differenti: armi che vengono raccolte lungo il percorso (Grind Stormer normale) o acquistabili raccogliendo diamanti vaganti per i livelli (V-Five). Non mancano comunque il settaggio di livello, crediti e vite, i test per musiche ed effetti e facezie varie.

In definitiva, Grind Stormer non ha niente che lo possa distinguere dalla massa, e sicuramente non è tecnicamente ineccepibile: oggettivamente non è male, ma ci sono così tanti titoli in giro...

Andrea Fattori



## MEGA DRIVE

**GRAFICA**  
+ mediamente discreta  
- troppi sfarfallii

78

**SONORO**  
- musica banale  
+ soliti quintali di effetti

76

**GIOCABILITÀ**  
+ veloce e cattivo  
+ abbastanza coinvolgente

84

**LONGEVITÀ**  
+ difficile da finire  
- pochi livelli

82

**TENGEN**

81





GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4



# THE KING OF DRAGONS

Era da un po' che non si faceva sentire; eccola tornare con uno degli affett' em up più gettonati al bar, il seguito ideale di Magic Sword, l'arcade che, finora, ha più degli altri portato il fascino di Dungeon & Dragons in un coin op.

In realtà, sarà perché parliamo di Capcom, ma mi aspettavo qualcosa in più. Intendiamoci, la trasposizione è fedelissima, e non ci sono i fastidiosissimi rallentamenti che avevano negativamente caratterizzato l'ormai vecchio Magic Sword, ma King of Dragons non è nulla di più di un gioco carino. Sono forse finiti del tutto i tempi



di Super Ghouls 'n' Ghosts, di Area '88, di Final Fight?

Il fatto è che, con gli ultimi giochi (Goof Troop, Megaman X) l'arcinota ditta di Strider non ha toccato quelle soglie dell'eccellenza che l'avevano resa la softwarehouse (dopo la Nintendo) più nota dai possessori del 16 bit grigio,



sua ormai impolverata fama, decide di farsi un bel giro turistico per le famose Terre Proibite e, nel frattempo, di affettare qualche orco, infilzare qualche demone, e sforacchiare qualche drago. E perché non raccogliere, strada facendo, qual-

che bella gemma e qualche bel diamantino? Una villetta alle Bahamas non farebbe proprio male al nostro Cedric, che ormai già sente l'incombente appropinquarsi della vecchiaia, e con quel che costano le magioni oggi... Dopo essere passato dalla sua agenzia turistica preferita e aver ritirato tutti i lasciapassare relativi ai reami delle Terre



Proibite, Cedric inizia la sua odissea, guidato dal vecchio gnomo (e scout, e guida statale stipendiata col minimo salariale) Pippino, detto il "gobbuto". Durante il primo giorno di viaggio, i due attraversano la tetra campagna degli Ulivi Raffreddati, landa che separa il Loco delle Terre Sicure (dove si può portare a spasso il cane anche a mezzanotte) da quelle Proibite (dove il copri-fuoco inizia alle di-



dandole a pieno diritto una fetta di maternità della console stessa (si sa, è anche e soprattutto il software che decreta il successo di una macchina). Si potrebbe anche dire che la Capcom ha mantenuto i suoi standard, e sono invece state altre case di software ad alzare i propri, uguagliandola in prestazioni videoludiche. Sta di fatto che, al momento, io faccio più affidamento sulla Konami, ma non per questo snobbo la mamma di Sir Arthur, Dhalsim e Haggar.

La storia è quella di un guerriero nomato Cedric e detto "il rustico", il quale, per dar lustro alla



ciannove e trenta e termina alle diciannove e venticinque del giorno successivo). Mentre Cedric e Pippino passeggiano saltellando bel belli, ecco provenire un urlo straziante dal folto dell'uliveto. I due si inoltrano tra gli alberi, e qual è la loro sorpresa nell'assistere ad una così straziante scena: un eroico crociato, di ritorno dalle terre sante, con una freccia infilzata in un malleolo, e un elfo arciere che si profonde in mille scuse. Il fatto è che l'elfo si stava, come ogni mattina, esercitando al tiro allo scarabeo, ma uno sternuto di un

ulivo, più potente degli altri, ha deviato il corso della sua saetta, che ha sfortunatamente colpito il malcapitato crociato.

Il punto lesa è piuttosto delicato, e nessuno dei presenti se la sente di estrarre a bruciapelo la freccia, così, dopo molte riflessioni, Pippino decide di chiamare col suo cellulare il Pronto Intervento, ed ecco, in men che non si dica, materializzarsi un mago guaritore, tale Gualtiero, detto "il fesso che è sempre di turno".

Purtroppo Gualtiero confessa la difficoltà di una tale operazione chirurgica, l'unica soluzione rimane quella di raggiungere l'ospedale più vicino che si trova, "casualmente", proprio oltre le Terre Proibite (in realtà non sarebbe proprio così, ma Pippino ha passato una bustarella a Gualtiero per convincerlo a dire questa fesseria, dato che, come guida, si aspetta un sacco di mance extra dall'elfo e dal crociato).

I cinque decidono così di proseguire insieme il loro viaggio, che si rivelerà irto di pericoli e d'amene av-



venture.

Con i suoi quattro livelli di difficoltà (easy, normal, hard, expert), nella media per la Capcom, ma superiori alla media degli altri giochi del 16 bit Nintendo, King of Dragons è un beat 'em up in prospettiva laterale, a scorrimento orizzontale dove, al posto dei pugni, si

usano spade, archi, mazze ferrate, incantesimi, lance e così via.

All'inizio del gioco selezionerete il vostro eroe tra cinque baldi personaggi (tipicamente da role play game alla Dungeon & Dragons): un guerriero, un gnomo, un mago, un elfo, e un crociato (combattente al servizio della chiesa, come ben saprete) e, sempre in tipico stile rpg, andrete potenziando i loro livelli di armamento (che fanno più o meno le veci dell'esperienza del personaggio) col progredire degli stage nel gioco. La grafica si presenta molto funzionale: spr-



te piccoli per rappresentare una più vasta area di gioco, presenza di forzieri, vasi, o barili che contengono tutti i tipi di bonus (armi, punti, vite) possibili nel gioco.



In realtà mi aspettavo più colori negli sprite, ma devo ammettere che alcuni mostri di fine livello (come il cavaliere a guardia del castello) sono davvero ben realizzati.

Abbastanza variopinti gli sfondi, ma nulla di particolarmente notevole o spettacolare. I mostri sono numerosi e di tutti i tipi: si va da orchi poco socievoli a scheletri antipaticamente coriacei, da lucertoloni troppo cresciuti a blob desiderosi di inglobarvi. Gli stage presentano ambientazioni anch'esse media-



men-  
tano di un  
zinzino la  
longevità  
piuttosto limi-  
tata degli ulti-  
mi prodotti  
Capcom (di  
cui comun-  
que, a mio  
personalissi-  
mo avviso,  
Aladdin resta  
ancora il mi-  
gliore).  
Mi sono diverti-  
to abbastanza  
giocando a  
King of

# MA

Il titolo precedente a questo (del quale non ricordo assolutamente il titolo, comunque era quello nel quale ci si portava appresso come "pod" un altro personaggio, ambientato in una torre... Vabbè) mi aveva davvero entusiasmato in sala giochi e irritato per SNES. Stessa sorte per questo King of Dragons, tecnicamente sciatto e abbastanza piatto a livello di giocabilità. L'opzione di gioco a due lo rende un po' più interessante, c'è da dire però che dalla Capcom mi sarei aspettato ben altro che non uno schema di gioco così privo di fantasia. Lo amerete se siete dei fan scatenati di questo genere, comunque sia lo finirete nell'arco di un paio di giornate (nel modo Hard, che credete?).

Dragons, il genere affett' em up non è per nulla inflazionato, e comunque non sono tanti i giochi validi di questo tipo (solo Magic Sword, che io ricordo). Se avete voglia di un tuffo nelle atmosfere fantasy di tipo Sword

& Sorcery, quest'ultimo gioco firmato Capcom vi è caldamente consigliato. Non indispensabile, altrimenti. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.



mente variegata: foreste, templi in rovina, castelli brulicanti di creature, tetre grotte, antichi vascelli. E i mostri finali sono quelli tipici di tutti i romanzi fantasy: draghi volanti, ciclopi furiosi, minotauri incarogniti, idre ben più cattive di quella di Lerna, e così via.

I commenti musicali sono giapponesemente gasevoli (in stile cartone, per intenderci), mentre gli effetti sono nella media. La giocabilità è immediata, e i limitati (ma non troppo) continue, unitamente ai quattro so-



SUPER NES	
GRAFICA + vasta area di gioco + sprite curati ma poco colorati	88
SONORO + nulla da eccepire	90
GIOCABILITA' + come al bar	89
LONGEVITA' + quattro livelli di difficoltà - ma abbastanza facile	85
CAPCOM	89

Codemasters



# Sportmaster™

# TENNIS™

## NON E' SOLO UN GIOCO...

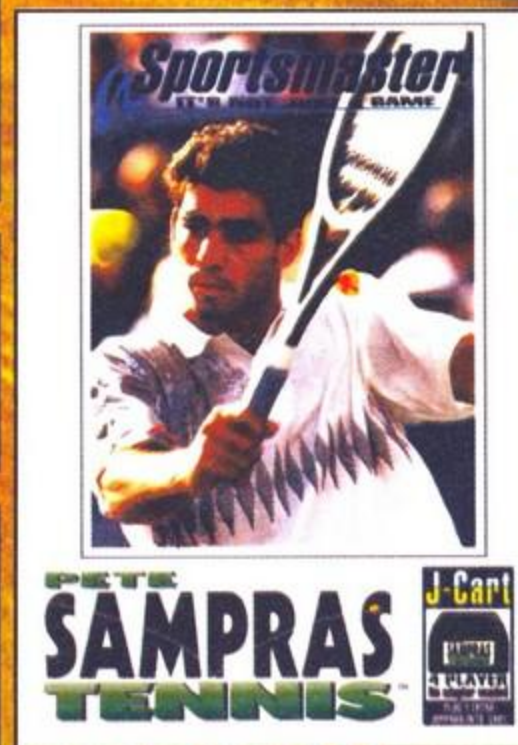
E' IL MIGLIORE TRA I GIOCHI DI SPORT, CON UNA CARATTERISTICA SPECIALE IN PIU': L'AZIONE SIMULTANEA A 4 GIOCATORI, GRAZIE ALLA CARTUCCIA J-CART, L'ULTIMA INNOVAZIONE DELLA CODEMASTERS. CON LA TECNOLOGIA DI J-CART™, LA SELEZIONE DI GIOCHI DI SPORTMASTER COMPRENDE UN ADATTATORE PER 4 GIOCATORI INCORPORATO NELLA CARTUCCIA GIOCO PER PARTITE A 1,2,3 o 4 GIOCATORI!

**PRATICAMENTE  
IMBATTIBILE!!**



**FOUR PLAYER POWER**

© 1994 Codemasters Software Company Ltd. "Codemasters"™, All rights reserved. "Codemasters", "Pete Sampras Tennis Championship"™, are trademarks of Codemasters. Licensed by Sega Enterprises, Inc. to play on Sega Mega Drive™ and Sega Game Gear™. Sega Mega Drive™ and Game Gear™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters™ and J-Cart™ are trademarks of Codemasters.



# SIMULTANEOUS 4-PLAYER WORLD CHAMPIONSHIP TENNIS

IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA IN ITALIA DA:  
GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - 40139 BOLOGNA - VIA FOSSOLO, 38  
Tel 051-393.070 r.a. 051-390994 r.a. FAX : 051-345.236



# COMPUTER ONE®

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

**TELEFONO:**  
**051 - 343.504** 10 linee

**SUPEROFFERTE**

**FAX**  
**051-344.906 o 345.100**

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



L. 129.000



L. 129.000



L. 119.000



L. 119.000



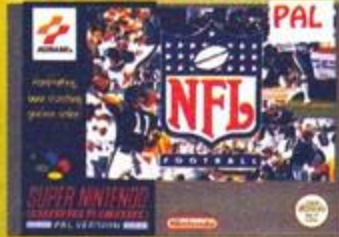
L. ????.000



L. 129.000



L. 39.000



L. 135.000



L. 119.000



L. 125.000



L. 135.000



L. 125.000



L. 75.000



L. 129.000



L. 139.000



L. 139.000



L. 139.000



L. 145.000



L. 139.000



L. 129.000



L. 139.000



L. 129.000



L. 129.000



L. 139.000



L. 115.000



L. 125.000



L. 59.000



L. 68.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 62.000



L. 62.000



L. 63.000



L. 67.000



L. 49.000



L. 65.000



L. 62.000



L. 67.000



L. 54.000



L. 78.000



L. 65.000

**SUPERNINTENDO EURO PAL + SUPERSCOPE L. 259.000**



GIOCATORI	1
LIVELLI	15
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

# MEGA TURRICAN

**Aiuto! Aiuto! L'alieno cattivo mi vuole mangiare! Ehi bambola, non avere paura ci sono qui io, Turrican, e adesso ti faccio vedere come si usa il laser...**

**F**inalmente! Dopo un sacco di tempo il nostro eroe Bren McGuire, per gli amici Turrican, torna su tutti gli schermi dei possessori di Megadrive. Fortunatamente in questa reincarnazione ci troviamo di fronte a un prodotto che rispetta le attese, infatti vorrei ricordare la delusione di Universal Soldier, un Turrican II con il make-up che stupiva per la scarsa realizzazione tecnica (infatti fu lanciato sul mercato solo ed esclusivamente per scopi commerciali, tanto per sfruttare il fattore cinematografico). Questo Mega Turrican è in prati-



ca  
la  
trasposizione  
da Amiga del  
terzo episodio di  
Turrican, che in par-  
te riprendeva  
SuperTurrican per SuperNES, tutto chiaro, no? Ok, lo so, non è proprio la cosa più naturale del mondo, ma cosa ci fosse fare se 'sti programmatori si (e ci) complicano la vita in questa maniera? Ma andiamo avanti. Siamo ancora volta nello spazio e ci stiamo divertendo come matti con la ricompensa che

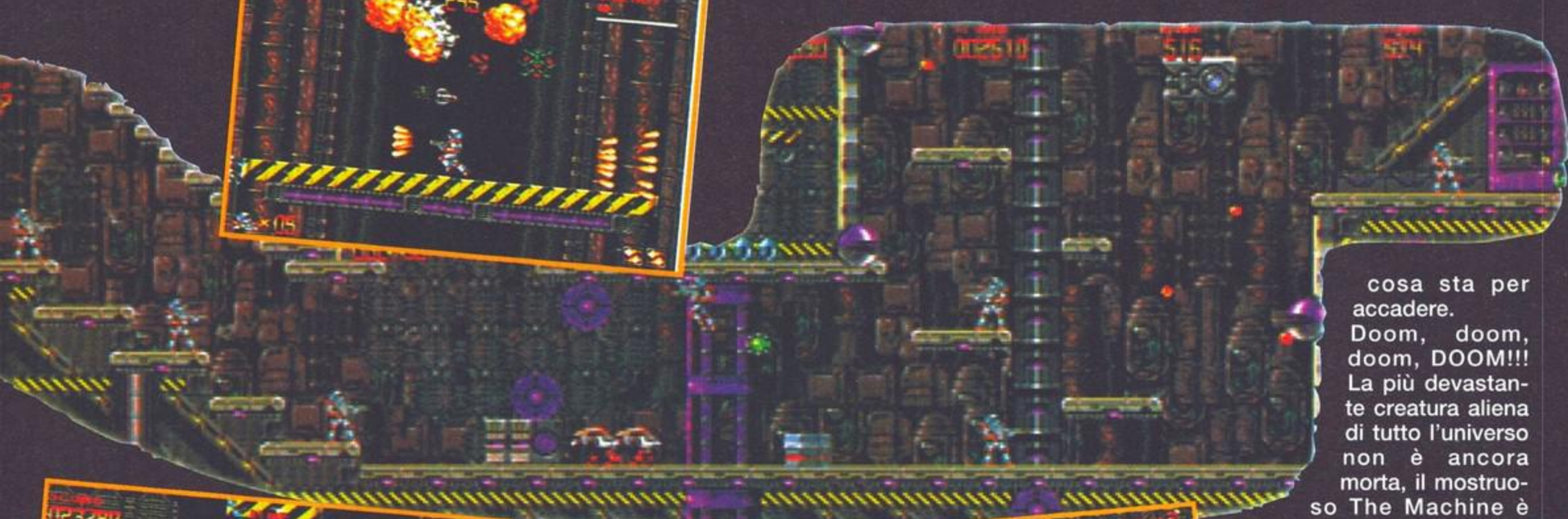






# MA

**A**ncora Turrican? Sì, però io volevo Super Turrican 2 per SNES, non questo. Mega Turrican in parole povere è la conversione pari-pari di Turrican 3 per Amiga, con gli stessi schemi poco interessanti e una tecnica decisamente superiore (punto a favore per questa versione). Il "braccio" è davvero poco innovativo e non è sfruttato molto bene: i programmatori avrebbero fatto meglio a giocare un po' a Bionic Commando... Mega Turrican, comunque, non è poi così male: colorato, fa un sacco di casino (le esplosioni sono esageratissime), vario e programmato terribilmente bene. per il resto è sempre la solita storia, comunque è il miglior "Turrican" per Megadrive. Poi fate voi.

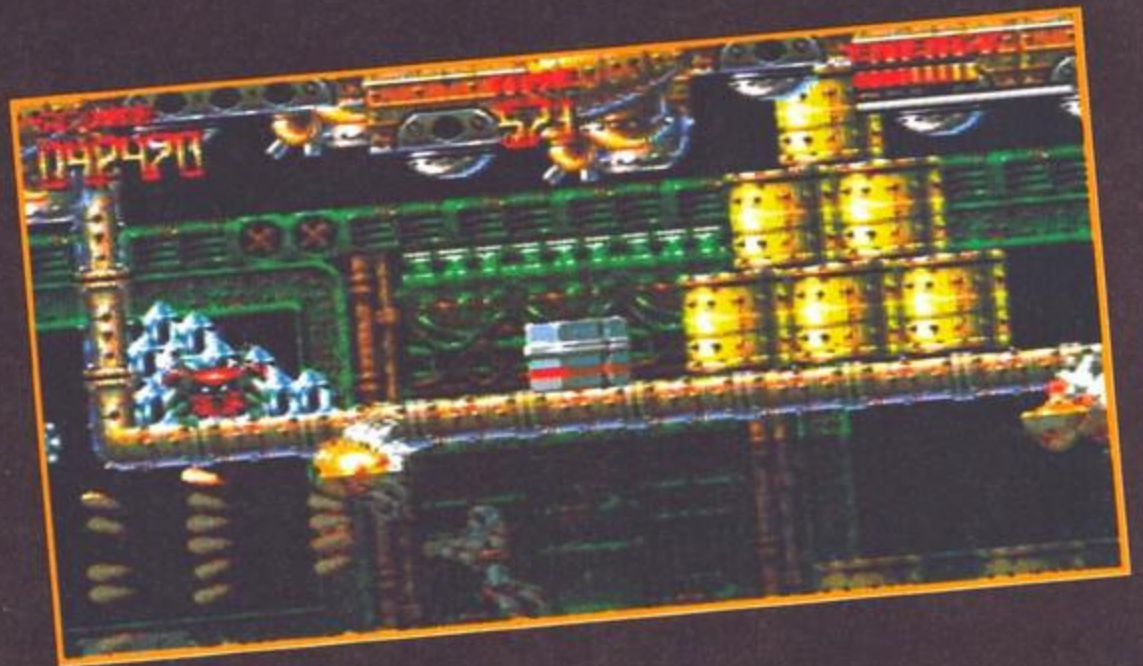


cosa sta per accadere. Doom, doom, doom, DOOM!!! La più devastante creatura aliena di tutto l'universo non è ancora morta, il mostruoso The Machine è tornato e questa volta distruggerà un intero pianeta! Beh, forse mi sono lasciato prendere la mano, in effetti il super, anzi il mega cattivone non ha ancora deciso il destino del pianeta Katakis (ma dove lo già sentito?) ed è proprio qui che ha sbagliato, mai attendere troppo tempo... una ragazza sopravvissu-

"l'Esercito della Libertà" ci ha donato, dopo che abbiamo spazzato via dall'universo per l'ennesima volta quell'essere meccaniforme di "The Machine", ma qual-



# MEGA TURRICAN



ta al massacro della sua città (cosa pensavate, che gli invasori rimanessero con le mani in mano?), lancia un disperato appello radio nello spazio e fortunatamente il nostro protagonista riesce, seppur debolmente, a captarlo... subito viene colto dal timore che il suo arcinemico sia ritornato per più forte che mai e ben presto si rende conto che le sue supposizioni erano tragicamente esatte.

Ma in tutto questo tempo, Brian aveva notevolmente migliorato la sua armatura d'assalto Turrican e adesso si sentiva pronto a ingaggiare lo scontro finale con La Macchina, e la conseguente eliminazione della stessa da tutto l'universo conosciuto e non.

In questo ultimo capitolo della saga i programmatori hanno apportato notevoli cambiamenti, tanto per cominciare la struttura dei livelli è stata modificata, infatti a differenza degli altri episodi,



non si tratta più di esplorare enormi e dispersive mappe di gioco, ma piuttosto si è preferito optare per un percorso abbastanza lineare; se da un lato una simile scelta risulta positiva perché permette di avere una maggiore continuità, dall'altra non soddisfa i più puristi che preferivano andarsene in giro alla ricerca di vite e bonus nascosti, spesso e volentieri, nei luoghi più impossibili. Inutile sottolinearvi che io preferivo nettamente il metodo di gioco dei primi episodi.

Per aiutarvi nel vostro lungo viaggio pieno di insidie, avrete a disposizione una serie di armi veramente notevoli: inizialmente usufruirete di un cannone laser abbastanza ridicolo, quasi immediatamente potenziabile a tre o cinque vie... ma non finisce qui! Infatti i programmatori nella loro magnanimità ci hanno dato la possibilità di sparare con un laser verde (stranamente rassomigliante alla fireball di Ryu) bello potente oppure con una specie di raggio "rimbalzante" discretamente efficace.

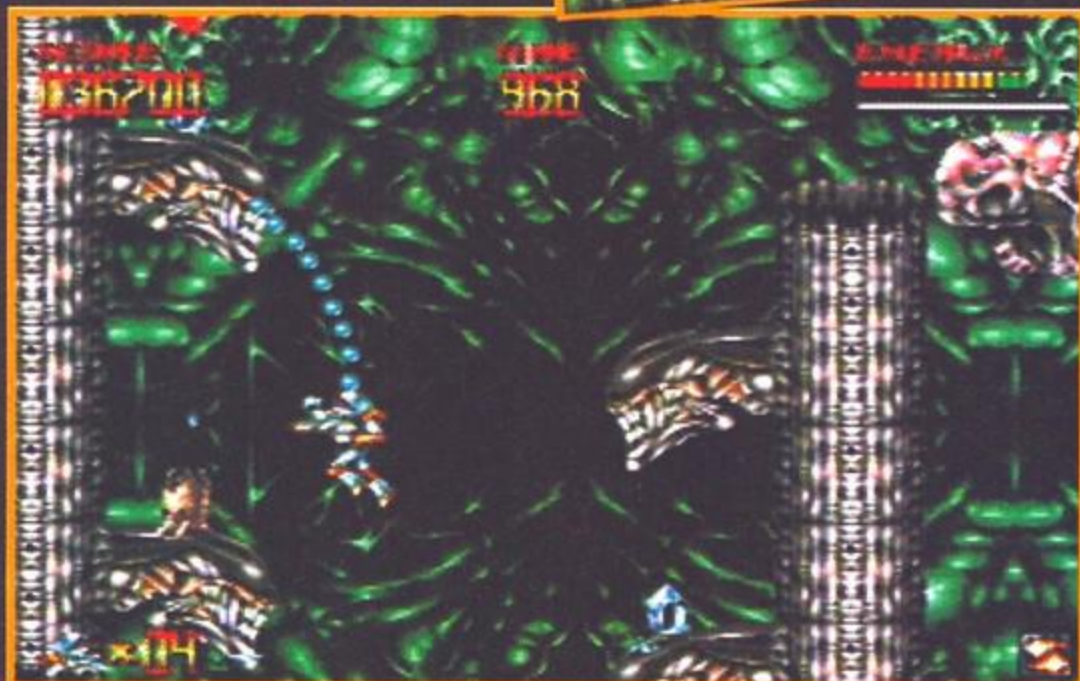
Naturalmente non manca la classica smart bomb e la capacità di tramutarci in una specie di rotella; in questa particolare forma, oltre a essere invol-

nerabili potremo rilasciare bombe e mine a sazietà (sai come si divertono gli alieni a mangiarsi i nostri proiettiloni?).

Ma la vera innovazione che caratterizza questo MegaTurrigan è la corda lasermagnetica particellare nucleare radioattiva... questo "attrezzo" serve principalmente per arrampicarsi, anzi dondolarsi (tipo Tarzan), per arrivare a delle piattaforme altrimenti inaccessibili.

Inizialmente non sarà necessario usare questa corda, ma se vorrete cercare i bonus e le vite più nascoste dovrete obbligatoriamente darvi da fare e impraticarvi con questo simpatico aggeg-  
glio.

N o n



Il sonoro in-game è realizzato abbastanza bene, tenendo conto delle limitazioni del chip audio del Megadrive, ma non si può certo paragonare ai preziosissimi della versione Amiga, dove il commento musicale era curato da quel genio di Chris Huelsbeck (che tra l'altro si era

occupato anche di SuperTurrigan per SNES). Anche l'effetto Dolby Surround non è stato implementato, come era facile prevedere.

Anche a livello di giocabilità sono rimasto decisamente soddisfatto, la difficoltà media è stata incrementata di parecchi punti, ciò non fa altro che migliorare globalmente il gioco, che su Amiga era decisamente troppo facile.

In definitiva il miglior Turrigan mai uscito per Megadrive, se non lo comprate siete proprio dei puzzone!!!

TMB

manca una serie di mostri veramente grossi, alcuni dei quali provenienti direttamente dagli altri episodi, basti ricordare il mitico pugnone meccanico che si diverte a farvi diventare una frittella, o al robot megafesso, a cui potevate saltare sul fucilone. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, non c'è proprio nulla da eccepire, la grafica è decisamente migliore della versione Amiga, infatti è stato aggiunto il parallasse e i colori sono decisamente sfruttati meglio, senza contare che lo scrolling è privo di imperfezioni e ogni sorta di rallentamenti.

MEGA DRIVE	
<b>GRAFICA</b> +Un sacco di sprite su schermo +Grafica generalmente eccezionale	<b>95</b>
<b>SONORO</b> +Belle le musiche durante il gioco -Un po' deludente la colonna sonora iniziale	<b>85</b>
<b>GIOCABILITA'</b> +Il fascino di Turrigan è irrefrenabile	<b>94</b>
<b>LONGEVITA'</b> +Difficoltà ben calibrata	<b>93</b>
<b>DATA EAST</b>	<b>94</b>

# "La Giraffofferta"

Sono inoltre disponibili tutte le ultime novità, importazione diretta da USA e Giappone, arrivi settimanali.

Richiedici il Listino Completo con tutti i titoli disponibili per la tua Console preferita.

Abbiamo disponibili inoltre titoli per Amiga, CD-32, PC-IBM e compatibili, il tutto a prezzi mai visti !!!

E se ti fai socio.....  
la **TESSERA DELLO ZOO** ti fara' avere:

- ' **SCONTO** del 10% su tutti i giochi
- ' **Pubblicazione mensile "GNUNG"** con:
  - Giraffofferte speciali per i soci
  - I consigli del tecnico
  - Rubrica Lettere

## OFFERTE SEGA MEGADRIVE

Advanced BusterHawk	59.000	Gods	59.000	Phelios	39.000
Air Diver	39.000	Golden Axe 2	49.000	Power Athlete	59.000
Aleste	39.000	Golden Axe 3	69.000	Quack Shot	49.000
Alien Storm	39.000	Gunstar Hero	69.000	RBI Baseball IV	69.000
Alisia Dragon	59.000	Gynoug	39.000	Risky Woods	69.000
Arrow Flash	39.000	Hell Fire	39.000	Rocket Knight Adv.	69.000
Batman Returns	59.000	Hiding Ball	39.000	Runark	39.000
Batman Revenge of Joker	69.000	Hit The Ice	39.000	Saint Sword	39.000
Battle Squadron	39.000	James Bond 007	49.000	Smash TV	39.000
Battle Toad	39.000	Jordan Vs Bird	49.000	Sol Feace	59.000
Battle Wolf	49.000	Jungle Strike	69.000	Sonic 2	59.000
Bio Hazard Battle	59.000	King Of Lion	39.000	Splatter House 3	79.000
Chase HQ II	59.000	Krusty Super Fun House	39.000	Star Cruiser 2	49.000
Cool Spot	69.000	Magic Boy	39.000	Strider	49.000
Dahna	59.000	Magic Princes	39.000	Street of rage 2	79.000
Darius 2	59.000	Mario Lemieux Hockey	49.000	Sunset Riders	49.000
Death Duel	59.000	Marvel Land	49.000	Super Hang On	39.000
Devil Crash	49.000	Mazin Saga	59.000	Super High Impact	59.000
Dino Land	39.000	Midnight Resistance	49.000	Super Shinobi 2	69.000
Double Dragon 3	69.000	NBA All Star Challenge	59.000	Tale Spin	49.000
F1 Hero	59.000	Ninja Turtles	59.000	Tetris	39.000
Fire Mustang	39.000	Outrun 2019	59.000	Tiny Toons	59.000
Forgotten World	39.000	Paper Boy	39.000	Turrican	39.000
Gaiares	49.000	Paper Boy 2	69.000	Winter Challenge	39.000
				X-Man Spiderman	69.000

## OFFERTE Nintendo GAMEBOY

4 in 1 Fun Pack	39.000	Empire Strike Back	39.000	Mc.Donald Land	39.000
Addams Family	39.000	Excellent Adventure	39.000	Mickey's Chase	39.000
Adventure Island	39.000	Ferrari	39.000	North Star Ken	39.000
Aerostar	39.000	Football International	39.000	Navy Seals	39.000
Aliens	39.000	Fortress of Fear	39.000	Paperboy	39.000
Barbie	39.000	Ghostbuster II	39.000	Paperboy II	39.000
Batman II	39.000	Goal	39.000	Prince of Persia	39.000
Battle Bull	39.000	Hit The Ice	39.000	Race Drivin	39.000
Battle Toads	39.000	Home Alone	39.000	Red October	39.000
Bettle Juice	39.000	Home Alone II	39.000	Robocop II	39.000
Blades of Steel	39.000	Hook	39.000	Simpsons II	39.000
Blues Brothers	39.000	Jack Nicklaus Golf	39.000	Snow Brothers	39.000
Boulder Dash	39.000	Jordan vs Bird	39.000	Spiderman II	39.000
Bubble Bobble II	39.000	Jurassic Park	39.000	Spiderman III	39.000
Bugs Bunny II	39.000	Kick Off	39.000	Super Star II WF	39.000
Chase HQ	39.000	Krusty Fun House	39.000	Tasmania Story	39.000
Choplifter II	39.000	K.O. Boxing	39.000	Terminator II	39.000
Double Dragon II	39.000	Kid Dracula	39.000	Tiny Toon	39.000
Double Dragon III	39.000	Lemmings	39.000	Tom & Gerry	39.000
Dr. Franken	39.000	Lethal Weapon	39.000	Top Gun II	39.000
Dr. Mario	39.000	Little Mermaid	39.000	Turtles II	39.000
		Looney Toones	39.000	Universal Soldier	39.000

0586/677554  
0586/677557  
0586/677553

E allora, cosa aspetti?  
Telefonaci ai numeri indicati  
dalle ore 9:00-13:00  
e dalle ore 15:00-19:30  
nei giorni dal Lunedì al Sabato  
troverai sicuramente quello che  
cerchi da sempre!

Prezzi IVA Compresa  
Tutti i marchi e nomi  
registrati appartengono  
ai legittimi proprietari.  
Garanzia 12 mesi.

E.T.S. POINT

**E.T.S.  
COMPUTERS**

via Pertini, 21  
57020 La California (LI)

# Se il sole smetterà di splendere...

# CONSOLE GENERATION

## vi illuminerà

### IL DECALOGO DI CONSOLE GENERATION

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

2 NOMINA PIU' VOLTE POSSIBILE  
CONSOLE GENERATION.

3 NON DITE CHE COMPRATE DA  
ALTRI NEGOZI..

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

5 NON APPROPRIARTI DELLA CONSOLE  
DI TUO FRATELLO.

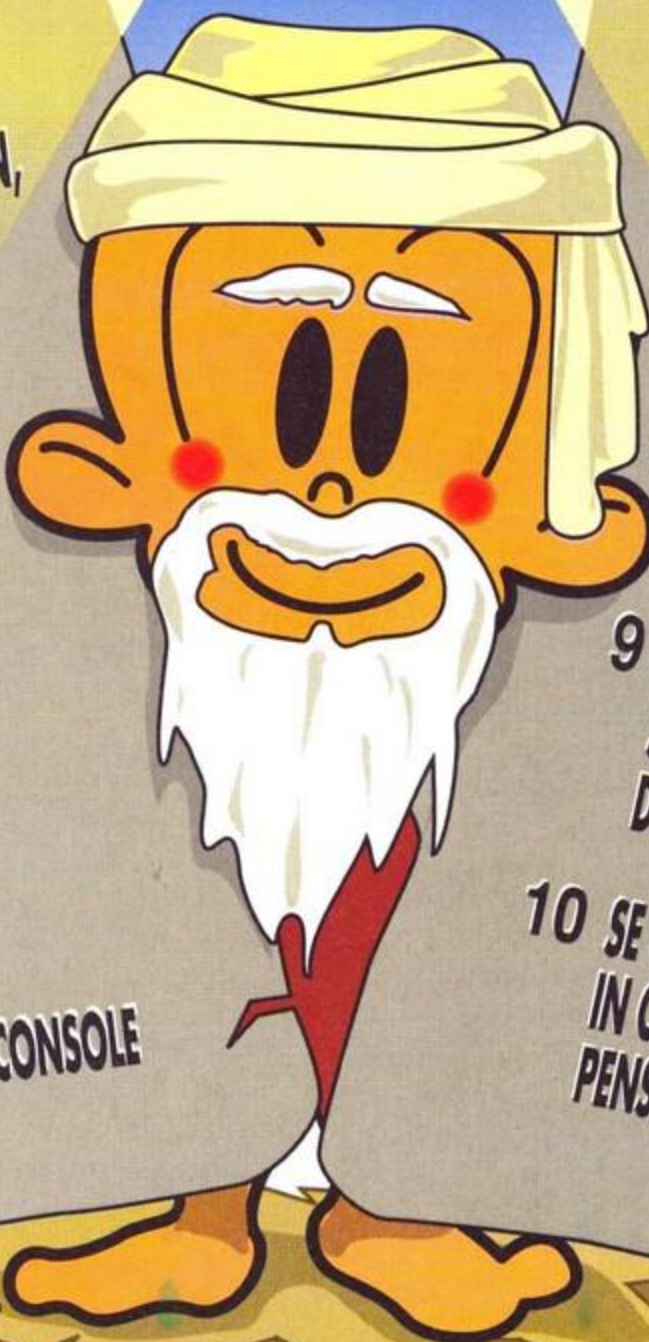
6 OGNI SETTIMANA ORGANIZZA UN  
"CONSOLE PARTY" COI TUOI AMICI.

7 UCCIDI TUTTI I MOSTRI DI FINE LIVELLO.

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

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

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



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

tutto il meglio per:

NEC

PC  
Engine

3DO

GIOCHI SU DISCO  
E CD-ROM PER  
PC COMPATIBILI

SUPER  
Nintendo  
SUPER FAMICOM  
GAME BOY™

SNK  
NEO  
GEO  
GFB

LASER ACTIVE

CARTONI ANIMATI  
GIAPPONESI  
IN LINGUA ITALIANA

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

SEGA

MEGA-CD 2  
MEGA DRIVE 2  
GAME GEAR  
MASTER SYSTEM

MODELLINI  
DEI PIU' FAMOSI  
ROBOT GIAPPONESI

JAGUAR

ATARI  
LYNX



CONSOLE GENERATION S.a.s.

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



84

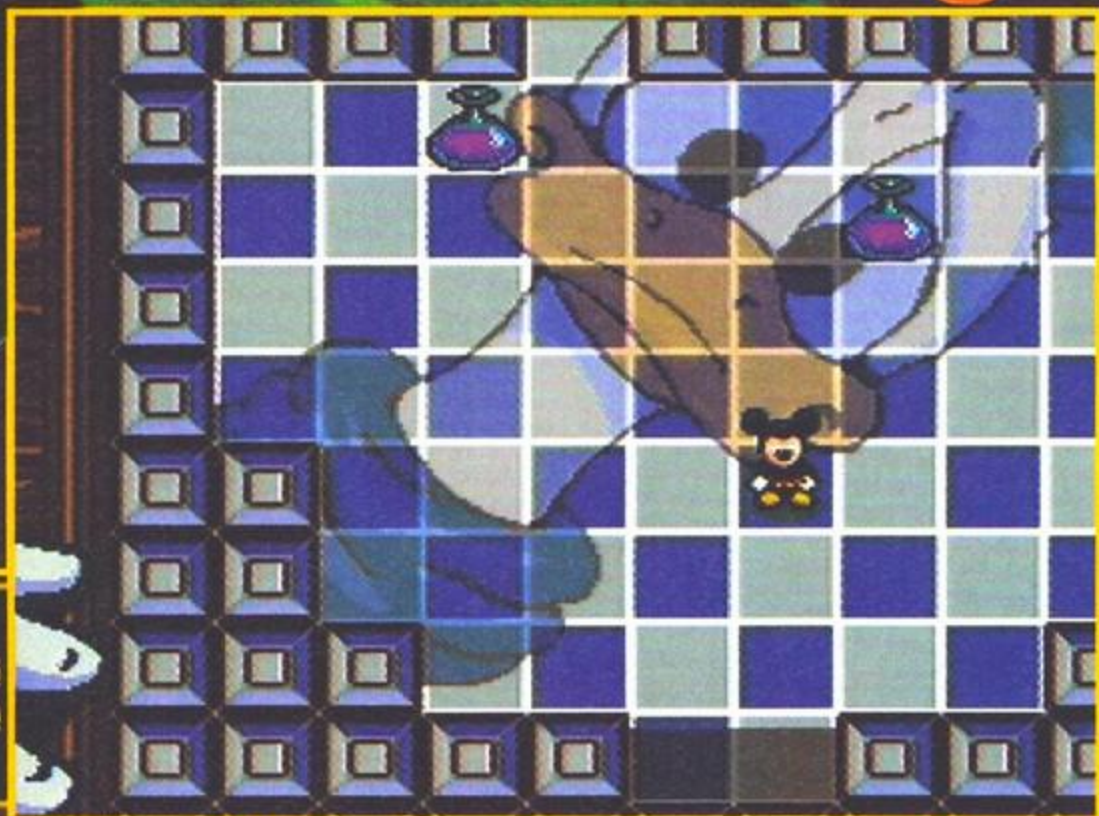
# MICKEY'S Ultimate Challenge

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

me compreso) spettavano il seguito del stico (ai tempi ono) platform in Capcom, e invece...

Invece viene fuori un misto tra un arcade adventure e un puzzle game, e la ditta del caso è la High Tech Expressions.

Questo genere di gioco (se lo provate ve ne accorgete) risulta piuttosto atipico per console, e può essere in realtà pensato come un insieme di rompicapo logici. Giochi simili, ma non poi tanto, sono Mario's Time Machine (pure della High Tech Expressions, se



Well then, sort the magical books by using your ABC's and I will give you something



di fresca originalità al panorama videoludico per console (e perché non tentare anche con le vecchie, ma sempre apprezzate av-

venture grafiche?). in un'oretta (anche se il gioco del quindici - ma le tessere erano anche di più - mi ha impegnato un pochino più degli altri

non erro) e Where in the World is Carmen Sandiego (e Where in Time e via dicendo, il tutto dell'Electronic Arts NdAlex)(conversione di un vecchissimo gioco originariamente programmato su Commodore 64).

E' un po' il tentativo di ampliare il campo dei soliti giochi su console, sparattutto, picchiaduro, platform o rpg che siano, e non si può che apprezzare chi batte da pioniere (con risultati modesti ma encomiabili) questo nuovo tipo di strade, che oggettivamente non possono non dare una ventata

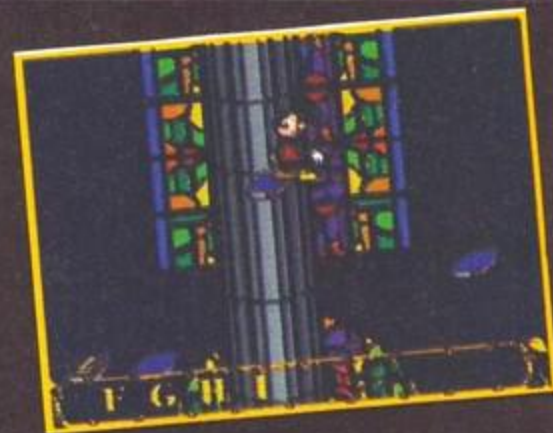
Preciso fin d'ora che questo gioco risulta chiaramente (ancor più del capcomiano Goof Troop, su un altro soggetto Disney) indirizzato a un pubblico piuttosto giovane (entro i dodici, per intenderci), e questo anche pur presentando ben tre livelli di difficoltà (Goof Troop non ne aveva): Cake (carino eufemismo per Beginner), Medium e Challenging. Così vi confesso dal principio che io l'ho terminato



# MA

**E**ra un po' di tempo che non si vedeva un educativo così interessante. A mio parere, l'ultimo degno di nota è stato Donald Duck's Playground per C64 (guarda caso sempre farina del sacco Disney), che tra un sottogioco e l'altro non tentava di insegnare nulla se non un po' di prontezza e di spirito d'osservazione.

Mickey eccetera eccetera è più o meno la stessa cosa, solo un po' più "avanzato": un piccolo clone di Mastermind (Pippo), una specie di memo (Minni), un simil-sokoban (Paperino), lo scassaquindici (il gigante), una versione ridotta di Simon (Qui, Quo & Qua) e un gioco di ordinamento delle lettere (Orazio), capaci bene o male di interessare i giovanissimi e avvicinarli in maniera "dolce" ai videogiochi... In attesa di scoprire Doom.



rompicapo).

La storia è quella di Topolino (o Minnie, se selezionate lei all'inizio del gioco) che si addormenta leggendo un bel libro di fiabe, e viene trasportato proprio nel reame di Beanwick, quello di cui il libro trattava. Qui scopre che il regno è preda di bizzarri quanto inspiegabili terremoti, e il nostro eroe (da bravo eroe) si incarica di risolvere il mistero. Nel suo viaggio attraverso il reame di Beanwick, Topolino incontrerà altri personaggi Disney, qui nei ruoli più disparati, per esempio: Pippo come fabbro, Paperino come mago e Paperina come castellana (ma ci saranno anche Qui, Quo, Qua, e altri ancora). Ognuno dei personaggi, con cui il topo più famoso della storia dovrà interagire, presenta dei problemi da risolvere sotto forma di giochi, e qui spetterà a noi aiutare il buon Topolino in vari puzzle come giochi del quindici, giochi di memoria, imitazioni di Master Mind (quello in cui dovete indovinare la sequenza giusta di colori),

e una sorta di.... avete presente il vecchio Bis condotto dall'ancor più vecchio Mike Buongiorno? Beh, una specie.

Risolti i vari sottogiochi, i personaggi Disney vi daranno degli oggetti, che dovrete restituire a chi di dovere (il libro delle magie a Paperino, la scarpetta a Paperina, ecc.), ottenendo dei fagioli che andranno gettati nel Pozzo dei Desideri (immane) per.... ma qui vi sto già raccontando fin troppo, e quindi mi fermo.

Passando ai commenti tecnici, la grafica è carina e colorata, praticamente in stile fumetto (e come tale, forse un po' piattina), le musiche d'accompagnamento sono semplici al limite dell'apprezzabile, mentre la longevità è proporzionale all'età del videogiocatore.

Se avete quindi voglia di trascorrere piacevolmente un'oretta o due acquistatelo (comunque dovrete in ogni caso essere dei Paperon de' Paperoni per spendere più di cento carte per cartucce del genere), in caso contrario serbate i vostri dindini per altri giochi.

Insomma, Mickey's Ultimate Challenge è lapalissianamente un gioco per i fratellini (o le sorelline) minori, sempreché (coi tempi che corrono, è possibilissimo) questi ultimi non odino le dolci creature della Disney, preferendovi tipi come Kenshiro o Goldrake. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa



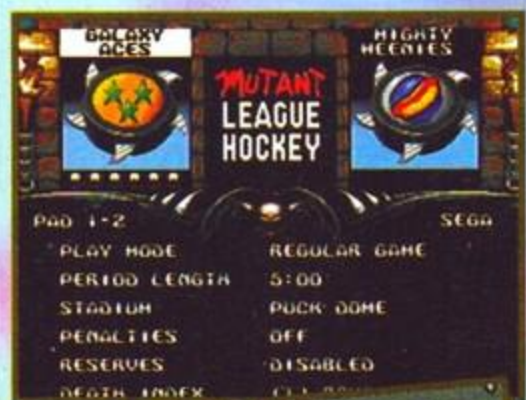
## SUPER NES

<b>GRAFICA</b> +colorata e fumettosa	<b>89</b>
<b>SONORO</b> +musiche carine e spensierate -a volte un po' scarse	<b>85</b>
<b>GIOCABILITA'</b> +immediato e giocabile	<b>90</b>
<b>LONGEVITA'</b> +i più piccoli non lo finiranno presto -gli altri si...	<b>80</b>
<b>HIGH TECH EXPRESSIONS</b>	<b>84</b>



GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

**Una distesa ghiacciata, rantoli e gemiti, esplosioni e urla, sangue dovunque e tanta cattiveria da poterci livellare l'Everest. La Battaglia di Hoth? No. Il Fronte Russo in Inverno? Nemmeno.**



# MUTANT LEAGUE HOCKEY

«**B**envenuti Signore e Signori all'appuntamento che cambierà definitivamente la vostra propensione nei confronti dello sport! Questa sera trasmettiamo in diretta dal Mausoleum di Golgotha II dove stanno per affrontarsi le prime due squadre che hanno ottenuto il diritto di accedere ai playoff che incoroneranno vincitrice una sola compagine come campionessa della Mutant League di hockey. Ecco escono dagli spogliatoi: in armatura azzurra e pelle verde gli Screaming

Evils, mentre loro avversari saranno i Lizard Kingz (armatura nera, tanto per intenderci). Sia gli Evils che i Kingz sono giunti a questo incontro avendo lasciato lungo la strada almeno metà dei loro effettivi originali. Al momento il migliore in campo in assoluto è stato Robotail dei Kingz, la cui mannaia ha troncato, pensate, ben 48 gambe... Un record davvero invidiabile. Abbiamo qui con noi a commentare l'incontro Wolfen, attaccante dei Mutant Monster. Cosa ne pensi, Wolfen, di

Robotail e della sua mannaia?»  
«...Grrrrr...»  
«Mmmm... Grazie... Sì, grazie mille... Ma ecco! Si sono schierati, entrambi gli allenatori stanno impartendo le ultime istruzioni, e i giocatori stanno caricando le armi; Mortifer, l'arbitro della serata, si è recato al centro del campo per il consueto lancio della moneta... La moneta è in aria... Ed è Slissh degli Evils che l'afferra, aggiudican-



**JH**

Io e Chris abbiamo preso in mano i joypad, abbiamo settato tutto quello che c'era da settare e abbiamo iniziato a giocare. Dopo un po' è capitata una mischia. Il mio giocatore ha steso quello di Christian e io ho iniziato a dubitare seriamente del fatto che fossi io a controllare la squadra di scheletri che si aggirava per il campo. Il problema consiste nel fatto che non ero effettivamente io a controllare la squadra in campo e me ne sono accorto dopo quasi cinque minuti (complimenti, mi ricordi un filosofo che parla di calcio NdAlex). Il sistema di controllo è troppo poco intuitivo e accurato per garantirvi una buona giocabilità. Tutto si muove poco fluidamente e con troppa approssimazione. Ma non è un gioco così brutto come potrebbe sembrare da queste mie parole. L'idea è tremendamente divertente e con la pratica ci si può divertire molto, se si ha davvero voglia di passare del tempo con un gioco simile.



dosi così la scelta del campo... Ma sta succedendo qualcosa..Si... Si! E' Robotail che ha appena battuto il suo il record, ora le gambe al suo attivo sono ben 49, povero Slissh, vedrà la fine dei playoff dall'ospedale...»

«UahuUUUUuur...»

La panchina degli Evils sta invaden-



è presentato da subito degno fratello della sua controparte (infatti JH mi ha battuto). Forse non è il massimo della maneggevolezza, ma le risse a mezzo campo sono spettacolari, l'animazione non è certamente delle migliori, ma non è nemmeno da buttare via... Lascia a desiderare il sonoro, ok, però gli "Ouch!", "Krak", "Sblam" e via discorrendo ci sono tutti, il che non guasta mai. Una nota ancora: mi sembra che la musica sia la stessa di MLF; o quantomeno lo sono gran parte delle squadre che partecipano a questa scivolosa versione. Come già accennato il soggetto di base è grande, ma lo aveva già dimostrato MLF. Se è per questo, in effetti la domanda è: "perché MLH?". Risposta(?): forse per quelli che si sono persi MLF? Può essere. Per chi già lo possiede... Beh Mutant League Hockey è piacevole, e se non particolarmente vario, quantomeno interessante. Un'altra nota, credo proprio che il gioco renda il massimo quando giocato a due, quanto meno come antistress, visto che la quantità di cattiveria e perfidia che si scarica in questo modo è davvero notevole. Buon divertimento.

Christian Antonini

do il campo, è Grim, il portiere dei Kingz che sta organizzando una difesa lanciando molotov... Ehi! Bel colpo! Gente guardate quel giocatore dei Kings con la maglia numero 17: è Wicket "Rocket" Grimm, famoso per il suo Lanciarazzi, lo stesso che sta estraendo e puntando verso di noi...»

«Ci scusiamo con i nostri olospettatori ma la trasmissione della telecronaca dell'incontro Lizard Kingz/Screaming Evils è stata interrotta per motivi indipendenti dalla nostra volontà, trasmettiamo ora un documentario della serie «Virtù nascoste della Cinciallegra Campagnola». Buona visione.

Con un occhio al commento al vetriolo di JH e uno alla console posso dire che personalmente trovo il gioco decisamente divertente, Mutant League Football (fratellino maggiore del qui presente) mi ha concesso molte soddisfazioni (e anche molte sonore sconfitte a opera del sopraccitato JH) e MLH, si

# ALEX

**M**ah, per me MLH sta all'hockey come MLF stava al football americano. La realizzazione tecnica mi pare leggermente inferiore, ma potrei sbagliarmi. In ogni caso anche il primo puntava sul fatto di essere inconsueto e divertente (e piuttosto giocabile, checché ne dica JH) più che sulla grafica. Lo consiglio a tutti gli appassionati di hockey, come a suo tempo consigliai MLF a tutti coloro che si erano stufati di John Madden.



## MEGA DRIVE

<b>GRAFICA</b> -non molto vario +Piacevole	<b>81</b>
<b>SONORO</b> +i suoni ci sono -ma la musica è vecchia	<b>74</b>
<b>GIOCABILITA'</b> +Diretto, il gioco, e divertentissimo -ma non facilissimo da gestire	<b>83</b>
<b>LONGEVITA'</b> +Divertente + E' meglio in due	<b>80</b>
<b>ELECTRONIC ARTS</b>	<b>80</b>



GIOCATORI	1-4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

**Peace Keepers?  
Coloro che  
conservano la pace?  
Uhm, ho come  
l'impressione che  
Flynn, Echo, Al e  
Prokop il Nobel non  
lo vinceranno mai...**

**T**anto per cambiare facciamo un'introduzione al gioco canonica, da manuale. L'anno è il 2015, dalla guerra delle corporazioni è uscita vincitrice la Deutschland Moldavia, che ha assunto da tempo poteri che vanno ben al di sopra delle singole competenze governative. Come ogni corporazione che si deve ha naturalmente cominciato esperimenti a livello genetico su esseri umani per portare i propri lavoratori a massimi livelli di proficienza e sudditanza. In particolare quattro esemplari sono particolarmente ben riusciti, i già citati Flynn, Echo, Al e Prokop: esemplari umani dotati di poteri mutanti decisamente devastanti. Oltre a una forza non comune e a abilità di combattimento sono stati geneticamente dotati di abilità speciali. Quando Flynn "s'attizza", per esempio, comincia a svolazzare a mezz'aria lanciando scariche di energia in tutte le direzioni, mentre Echo provoca onde sonore da 500 decibel (urla parecchio forte, insomma). L'unica cosa in cui difettano purtroppo è un minimo di docilità: i quattro ragazzi, invece di essere eternamente grati alla corporazione per averli trasformati in mezzi superman, per di più aggratis, per qualche strano motivo cercano vendetta, terribile vendetta, nei confronti della corporazione. Fin qui gli antefatti del gioco; i fatti comprendono il



solito picchiaduro con un po' di livelli pieni di mostriciattoli mutanti e creature della corporazione che si aggiungono al solito scum tipico di questo giochi: vi ricorda nulla? Magari recensito su questo stesso numero? Bravi, e in effetti Peace Keeper ha in comune con Streets of Rage non solo lo schema di gioco, ma anche la trama: se avete notato siamo passati dalle ragazze rapite da salvare alle corporazioni da distruggere, nei videogiochi le trame vanno a stagioni...

Già che ci siamo continuiamo il confronto con il classico della Sega. Come mosse, per esempio, è estremamente simile. Anche qui abbiamo, in generale, un colpo semplice, il salto e un rush (corsa) che può essere terminato con un attacco speciale. La ragazza (Echo), per esempio termina la sua corsa con una ginocchiata multipla parecchio cattiva mentre Flynn si limita a una semplice scivolata. C'è poi il colpo speciale (quello che

consuma energia) con il suo pulsante apposito, che per la ragazza è un salto mortale abbastanza stupido, mentre per Flynn è il solito uppercut multiplo. Come si vede, fino a ora le similitudini sono veramente parecchie. I personaggi di Peace Keepers hanno in più la megamossa speciale (in numero limitato, naturalmente, una paio di colpi per ogni vita): una sorta di smart bomb che colpisce (duramente) qualsiasi cosa si trovi sullo schermo: molto utile con alcuni nemici di fine livello. Una volta preso un adeguato numero di mazze, inoltre, i personaggi entrano in modalità rage per una manciata di secondi: sono praticamente invulnerabili e picchiano molto più duro, specialmente con le prese. I vari personaggi di Peace Keeper (che ricordiamo, sono quattro, più l'aggiunta di un nuovo arrivato che si aggrega a partire dal terzo o quarto livello, ma c'è spazio anche per una ulteriore aggiunta, anche se per ora non ne ho viste altre) sono comunque abbastanza differenziati, non solo per quanto riguarda le caratteristiche di potenza e velocità.





Flynn, per esempio dispone prevalentemente di prese, ne ha di diverse qualità per lanciare le persone dappertutto in giro per lo schermo, Prokov è invece di una lentezza esasperante (lasciate perdere la corsa) ma veramente massiccio. Inutile specificarvi che, anche qui, si possono utilizzare come armi, oggetti contundenti (e altro) di vario tipo: dalle mazze chiodate alle bombe a mano. Oltre al gioco "normale", per due giocatori è disponibile anche un battle mode, una sezione picchiaduro alla Streetfighter uno contro l'altro. I risultati sono ovviamente abbastan-



za deludenti visto che il tipo di mosse male si adatta a una competizione di questo tipo; precisiamo: decisamente deludente se avete solo due joystick. Sì, perché se invece di joystick ne avete quattro (e disponete anche di un adattatore per quattro giocatori, quello di Bomberman per intenderci) le mazze potete tirarvele a quattro, qui in redazione non abbiamo potuto provarlo, ma, almeno per un po' potrebbe essere abbastanza divertente.

E passiamo al commento del gioco: Peace Keeper ha dalla sua un minimo di varietà nei livelli e nei nemici. Si possono scegliere diversi percorsi e, entro certi limiti, passare attraverso livelli anche abbastanza diversi tra loro. Il livello di difficoltà





# NEWEL<sup>®</sup> srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

## OFFERTE SUPER NINTENDO



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 109.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 129.000

### GIOCHI SUPER NINTENDO

AEREO THE ACROBAT L.125.000  
ALADDIN L.138.000  
ALL STAR CHALL. (\*) L. 68.000  
ATOM BOY (\*) L.179.000  
BARBIE L.138.000  
BATTLE OF DESTINY (\*\*) L. 98.000  
BIZYLAND BOY L. 98.000  
BOXING LEGEND RING L.138.000  
BUGS BUNNY RABB. R. L.148.000  
CACOMA NIGHT L. 69.000  
CAPCOM FOOTBALL L.158.000  
CHEESTER CHEETAH L.129.000  
CHOLIFTER III L.119.000  
COOL SPOT L. 99.000  
CRUSH DUMMIES L. 99.000  
DENNIS THE MENAGE L.125.000  
FAMILY TENNIS (\*) L. 99.000  
FANTASTIC STORY (\*) L.168.000  
FATAL FURY 2 OFFERTA  
FINAL STRETCH (\*) L.168.000  
FLINSTONE L.128.000  
GENGHIS KHAN II L.168.000  
GOAL 2 OFFERTA  
GODS L.158.000

GOEMON 2 (\*) L.175.000  
GS ANGELS (\*) L.168.000  
GUNFORCE L.129.000  
ICE HOCKEY (\*\*) L. 59.000  
IKARI WARRIOR (\*\*) L. 99.000  
INTER.TENNIS TOUR (\*) L.148.000  
JOHN MADDEN '93 L. 88.000  
KAWASAKI L.115.000  
KENDO O RANGE L.115.000  
KING OF DRAGON L.148.000  
KING OF RALLY (\*) L.119.000  
KRUSTY S.FAN HOUSE L. 59.000  
LESTER L.129.000  
MAGIC SWORD (\*) L. 98.000  
MARIO E WARIO (\*) L. 98.000  
MEGAMAN SOCCER L.148.000  
MEGAMAN X L.138.000  
MORTAL COMBAT L. 99.000  
MONDAY N. FOOTBALL L.148.000  
NBA ALL STAR CH. (\*) L. 69.000  
NFL FOOTBALL L.138.000  
NINJA WARRIOR L.138.000  
NOBUGAS' AMBITION L.128.000  
OUT TO LUNCH L.109.000  
PAC ATTACK L.138.000

PALADINES QUEST L.119.000  
PEACE KEEPER L.139.000  
PUTTY MOON (\*\*) L. 69.000  
R-TYPE (\*\*) L. 59.000  
R-TYPE 3 Pal L.138.000  
RIDDICK BOWE BOX. L.125.000  
RUN SABER L.138.000  
SAMURAI L. 69.000  
SECRET OF MANA L.148.000  
SENGOKU (\*) L.135.000  
SIDE POCKET Biliardo L.128.000  
SIM - ANT L.118.000  
STREET COMBAT L. 69.000  
SUPER AQUATIC GAM. L.118.000  
SUPER BOWLING (\*) L. 98.000  
S. EMPIRE STRIKE BACK L.139.000  
S. FIRE 3 PROWRES. (\*) L.168.000  
SUPER HQ (\*) L.159.000  
SUPER JAMES POND L. 69.000  
SUPER MARIO WORLD L. 89.000  
SUPER NOVA L.118.000  
SUBER PINBALL (\*) L.188.000  
SUPER STAR WARS L. 99.000  
SUPER WIDGET L.128.000  
STAR TREK '94 OFFERTA

T2 - ARCADE GAME L.128.000  
T2 - JUDGEMENT DAY L.125.000  
TECNO SUPER BOWL L.148.000  
TIME SLEEP L. 69.000  
TOTAL CARNAGE L.128.000  
TRODDLERS L. 79.000  
TROLL ISLANDS L.118.000  
TURN AND BURN L.139.000  
UTOPIA L.138.000  
VOLLEYBALL 2 (\*) L.118.000  
WE'RE BACK L.138.000  
WICKED 18 L.138.000  
WIZARD OF OZ L.125.000  
WOLFSTEIN 3D L.119.000  
WOLF ROYAL RUMBLE\* L. 99.000  
YOSHI'S COOKY L. 49.000  
ZOMBIES L.118.000

NOTA: i titoli con (\*) sono in versione SUPERFAMCOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPER NINTENDO mediante adattatore. I titoli rossi sono in offerta speciale.

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA



genere: compratelo solo se siete degli appassionati.

VF



è poi decisamente meglio bilanciato di Streets of Rage: anche se non è troppo impegnativo difficilmente lo finirete alla prima partita. Per contro il livello tecnico del gioco mi sembra decisamente più basso, graficamente non mi piace molto e, in generale, mi dà l'impressione di essere un po' grezzo. Il gioco va poi troppo a prese a mio parere: funzio-



nano molto meglio dei colpi normali, anche perché se li colpite a pugni, sono i nemici che spesso e volentieri vi entrano in presa. Anche se lo sviluppo delle partite non è del tutto lineare, con un minimo di possibilità di scegliere il percorso, il guadagno in varietà non è poi eccessivo e, in fondo, si tratta sempre del solito picchiaduro alla Streets of Rage che proprio nulla di nuovo aggiunge al

**JH**

**D**'accordo che i cimiteri sono luoghi pieni di pace, ma dubito che il Vaticano possa trovarsi d'accordo con la Jaleco per quel che riguarda la definizione di custodi della pace. E poi, se quelli che abbiamo davanti sono solo dei custodi della pace e menano così tanto, cosa sarà in grado di fare S. Pietro che è il custode (del paradiso)?

Levitate le quinte del fantasma e chi di dovere, parliamo a nome dell'opinione pubblica dell'opinione pubblica. La grafica è un bel po' rozza, con un uso di colori molto pastello e con un uso di effetti di avvertimento senza scendere nello squallido di Bare Knuckle III. Il sonoro non fa nulla per esaltare il giocatore. La giocabilità è buona. La voglia di vedere cosa ci riserva il livello successivo e quello in cui abbiamo tirato le cuoia è nulla. Cosa significa tutto ciò? Che è un picchiaduro di buon livello, ma terribilmente simile a migliaia di altre produzioni del genere.

**BDM**

**P**ace Keepers è un picchiaduro carino, ma nulla di più. Non contiene nessun elemento che lo ponga sopra la media dei beat 'em up attuali. 4 personaggi, grafica discreta con dei fondali abbastanza mediocri e poco altro.

Una cosa che poi mi ha dato particolarmente fastidio è l'impossibilità di settare il livello di difficoltà, certo c'è l'opzione per scegliere la palette dei personaggi, ma non sarebbe stato meglio curare un po' di più tutto il resto piuttosto che aggiungere elementi che, per quanto interessanti, risultano comunque inutili? Mah...

Se siete patiti di picchiaduro fateci un pensiero, in caso contrario passate pure ad altro.

**SUPER NES**

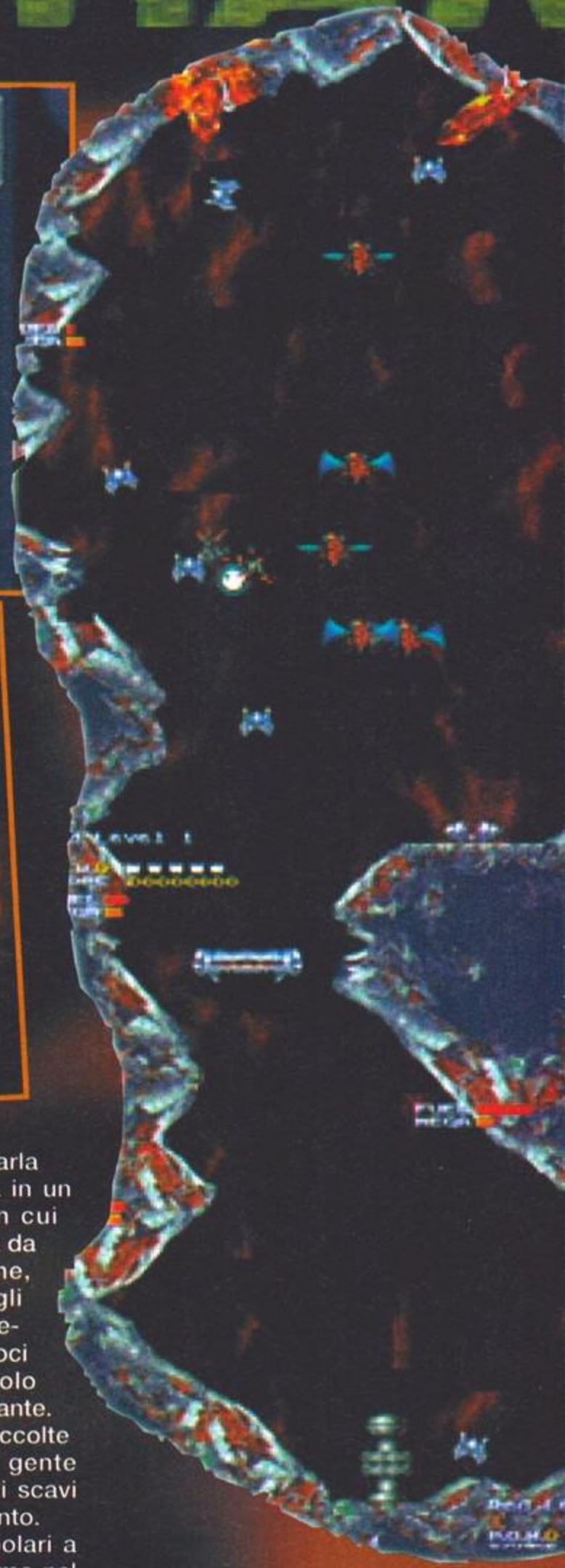
<b>GRAFICA</b> -Mediocre a parte qualche eccezione	<b>78</b>
<b>SONORO</b> +Discrete le digitalizzazioni... +...e le musiche molto giapponesi.	<b>85</b>
<b>GIOCABILITA'</b> -Tecnicamente non eccelso. +Abbastanza vario	<b>83</b>
<b>LONGEVITA'</b> -Il solito picchiaduro +Difficoltà bilanciata	<b>83</b>
<b>JALECO</b>	<b>82</b>



GIOCATORI	1
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Molti di voi si servono della metropolitana e, magari, si lamentano per il fatto che non ci sono abbastanza linee per collegare efficacemente tutta la città. Ma avete idea di cosa bisogna affrontare durante i lavori di scavo?

# Subterranea

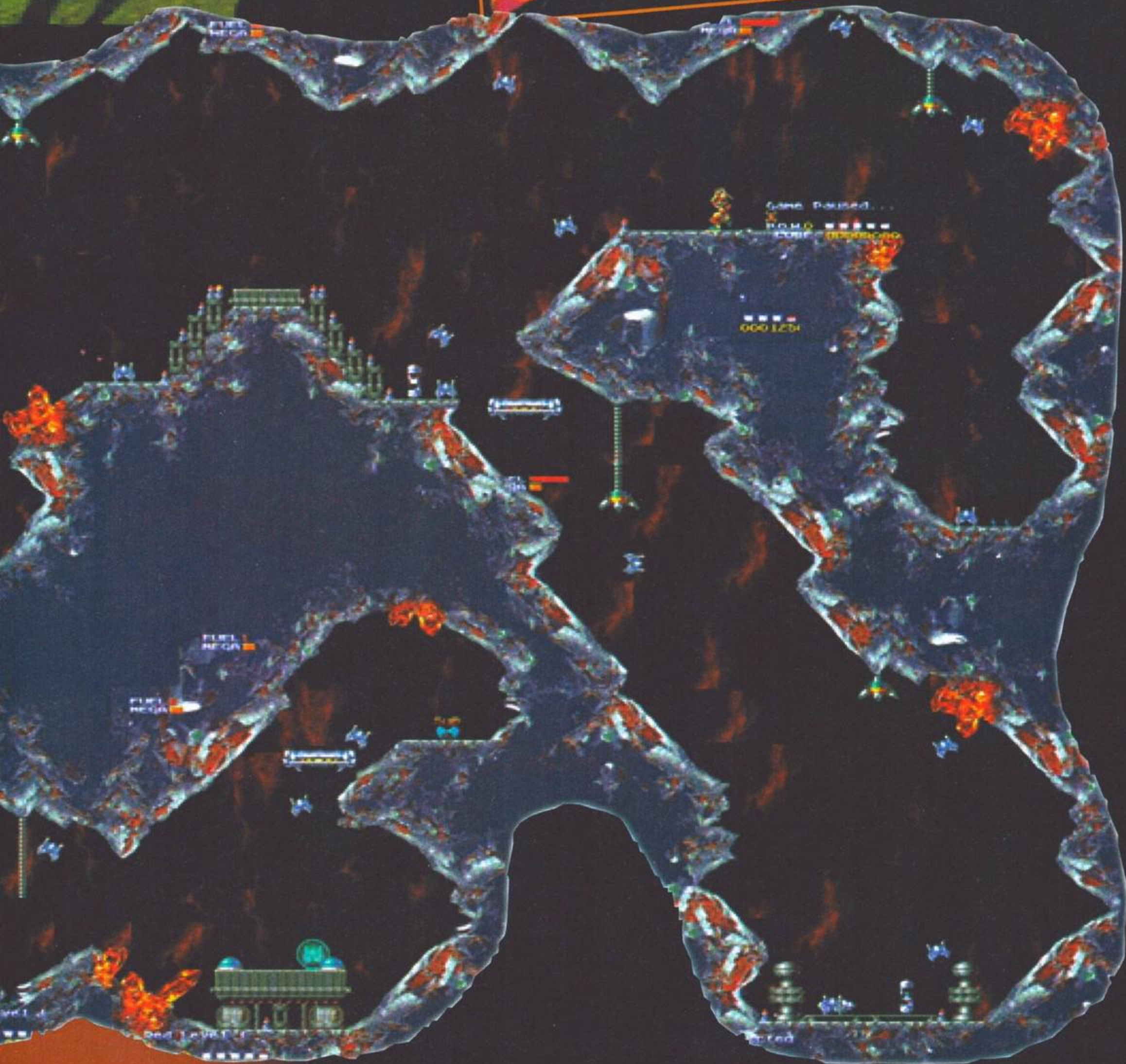


## BDM

**T**ruxtun più figo! Bella storia davvero, Subterranea mi è piaciuto e mi ha fatto ricordare i vecchi tempi. Sono commosso. La nuova veste grafica è davvero d'impatto per essere su un Megadrive e i particolari aggiunti contribuiscono a ravvivare l'interesse del giocatore. Forse all'inizio è un po' difficilotto però una volta fatta la mano con il sistema di controllo difficilmente abbandonerete il joystick.

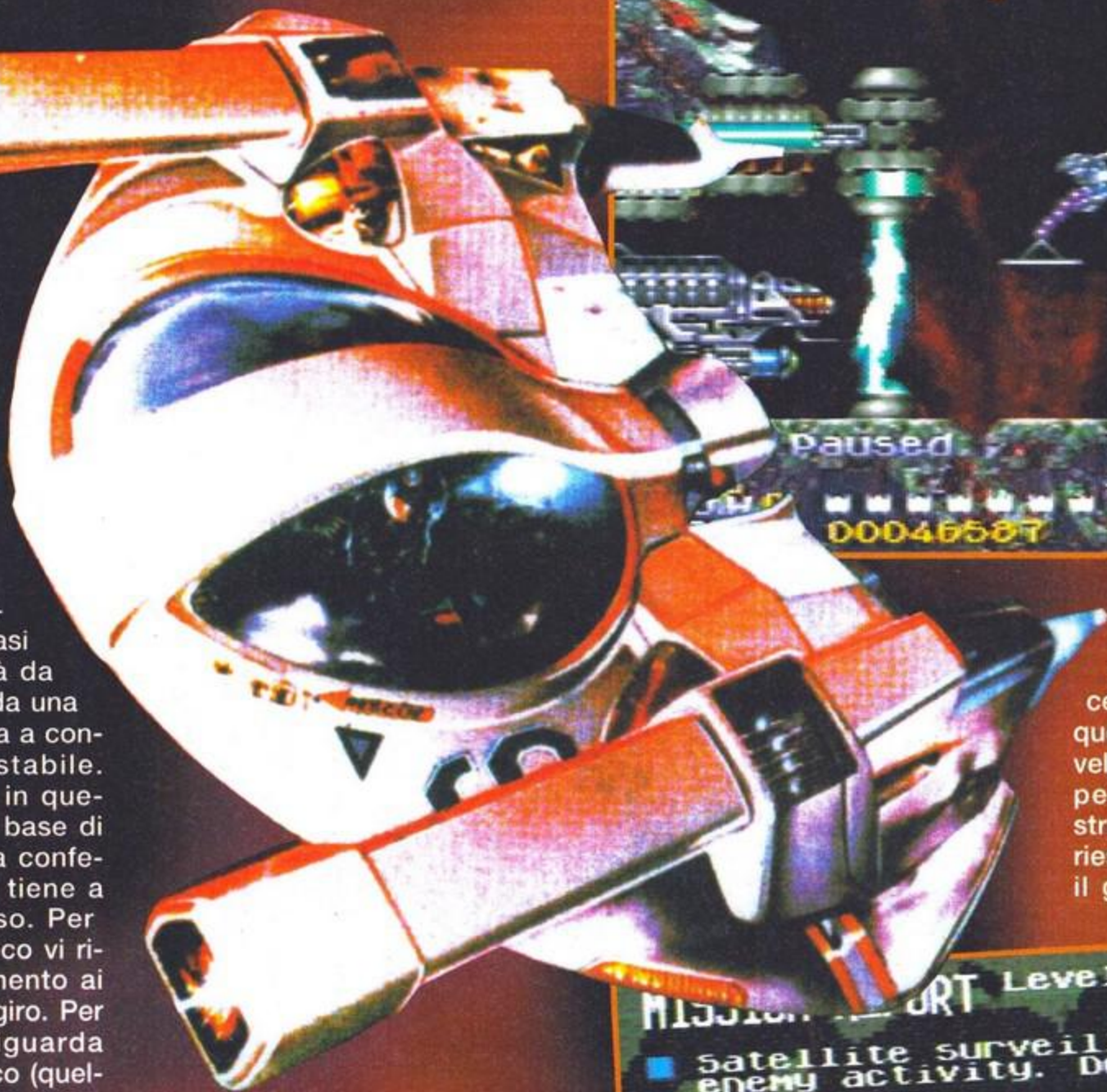
In verità, il manuale parla di un'invasione aliena in un settore di galassia in cui l'umanità si è insediata da poco, ma vi assicuro che, mentre erano in corso gli scavi per la terza linea metropolitana di Milano, di voci su quello che il sottosuolo nascondeva ne giravano tante. Addirittura, sono state raccolte alcune testimonianze di gente che ha visto entrare negli scavi dei caccia da combattimento. Lasciando le dicerie popolari a chi di competenza, entriamo nel

BA



# SUB TERRANIA

me-rito di questo Subterranea, uno dei giochi migliori che abbia avuto modo di visionare in questo periodo. Innanzitutto, sappiate che siete ai comandi di un'astronave che ha l'ingrato compito di ripulire il sottosuolo di un asteroide, piuttosto ampio (quasi un pianeta), dalle unità da combattimento inviate da una razza aliena intenzionata a conquistare il conquistabile. Siccome il planetoide in questione è un'importante base di estrazione mineraria, la confederazione terrestre ci tiene a mantenerne il possesso. Per sapere quello che il gioco vi riserva, fate pure riferimento ai box che trovate qui in giro. Per quello che, invece, riguarda l'aspetto ludico del gioco (quel-



lo che ne penso, insomma) vi dico subito che non è per poppanti. Come in precedenza James Pond 3, anche questo gioco conta su di un livello di difficoltà a dir poco impegnativo. I vari livelli sono strutturati in maniera geniale e riescono sempre a coinvolgere il giocatore. Inoltre il

## ARMI E POD DEGLI SHOOT 'EM UP TUOI.

Il sistema di armamento di Subterranea è, a dirla tutta, funzionale. Non c'è quell'enorme varietà di sistemi di fuoco che caratterizzano la maggior parte degli shoot 'em up moderni, ma quelli che ci sono svolgono bene il proprio dovere. Per accedere ai tre differenti tipi di laser che la vostra astronave può montare basta raccogliere dei pod colorati. Un pod rosso/arancio vi metterà a disposizione un sistema di fuoco concentrato, che è poi quello con cui iniziate. Uno verde attiva un sistema di fuoco a diffusione tarda, nel senso che i proiettili lanciati ampliano il proprio raggio d'azione nell'ultima parte della loro traiettoria. Il sistema di fuoco blu, l'ultimo disponibile, permette di fare fuoco in quattro direzioni; meno potenza degli altri due sistemi, ma molta versatilità in più. Ognuno di questi tre modelli di armamento può essere potenziato fino al raggiungimento del quarto livello di efficacia. Per avanzare il livello di cui sopra, non dovete far altro che raccogliere i pod del colore corrispondente all'arma che già avete in uso (un classico).

Ma i laser non saranno il vostro unico mezzo di difesa/offesa in questo gioco. In giro per i vari livelli, troverete diversi pod, contenenti una svariata gamma di armi particolari. Queste serviranno, il più delle volte, a neutralizzare dei particolari congegni difensivi tipici del livello in cui vi trovate (un esempio per tutti: il mirror laser dell'ottavo livello), ma ce n'è una in particolare che ha come scopo quello di arricchire il vostro arsenale. Il pod in questione contiene al proprio interno il disegno di un missile, e una volta raccolto vi mette a disposizione ben 10 missili a ricerca (che andranno ad aggiungersi a quelli eventualmente in vostro possesso).





# MA

Incredibile! Ecco della gente che sa davvero come programmare un videogioco! Tutto, e dico tutto - dalla grafica al sonoro alla programmazione all'attenzione per i particolari - sa di ricerca quasi maniacale, nulla è lasciato al caso e moltissimi sono i particolari originali. I vari modi di affrontare le missioni, i briefing che ci sono e non ci sono e tutti gli elementi da scoprire aggiungono moltissimo a quello che purtroppo è un gioco un po' corto (nove livelli), e l'assoluta padronanza dei programmatori da parte della macchina ha fatto il resto. Subterrania è un titolo come pochi, divertente, intrigante e interessante - peccato solo per i livelli, un po' pochini e da imparare a memoria.



suddetto vede i suoi sforzi costantemente ricompensati da un avanzamento, lento ma inesorabile, della propria astronave nel gioco, partita dopo partita. In altre parole, chi ha fatto questo titolo sa cosa significa far divertire un videogiocatore. D'altro canto, chi ha programmato il gioco sa sicura-

mente come si usa un Megadrive. La grafica è a dir poco incredibile, fluidissima e curata sotto tutti gli aspetti (stupendo l'effetto di formazione delle gocce di acido dalle stalattiti). Anche il sonoro riesce a stupire per la sua nitidezza (cosa piutto-



sto raro su MD) e per la qualità delle colonne sonore. L'unico difetto riscontrabile nel gioco è la sua relativa brevità: in tutto sono infatti presenti nove livelli. Gli ultimi vi faranno pensare non poco, ma la durata di ogni partita è quantomeno breve (iniziando dal primo livello, e sapendo bene cosa fare, in poco tempo si arriva al nono livello) e questo signifi-

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

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)  
 FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)  
**ORDINA SUBITO:**  
**02 - 33000036** (5 linee r.a.)

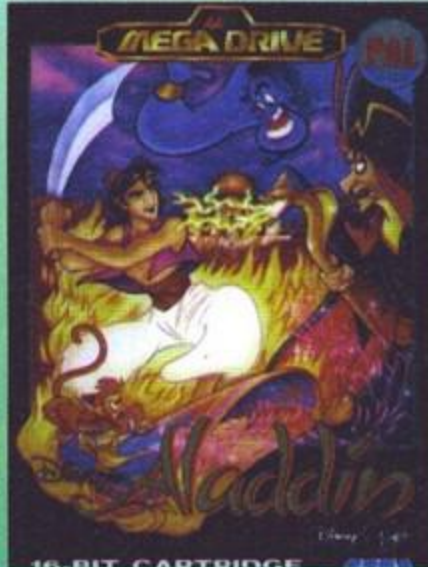
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.



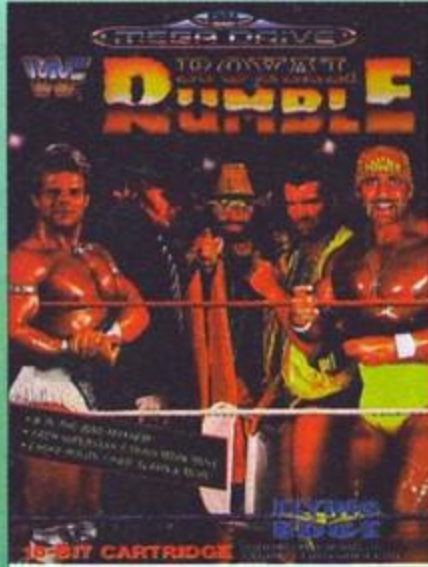
L. 99.000 !!!



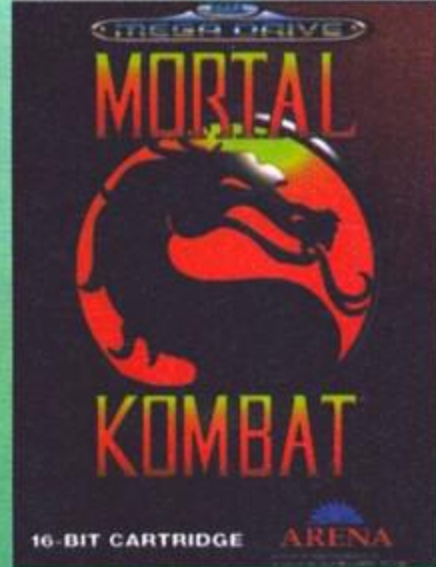
L. 89.000



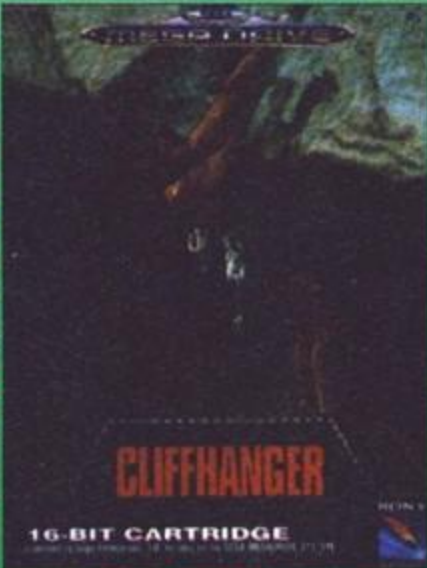
L. 99.000



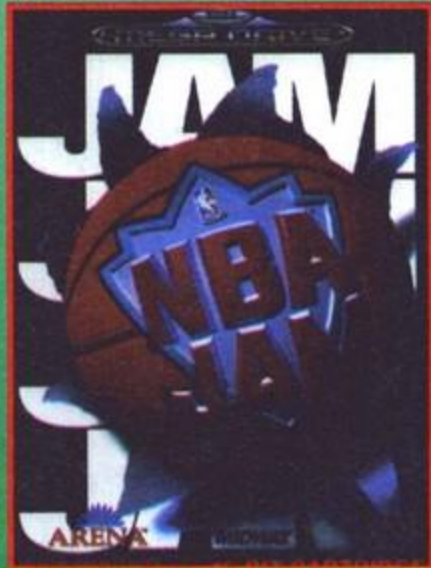
L. 89.000



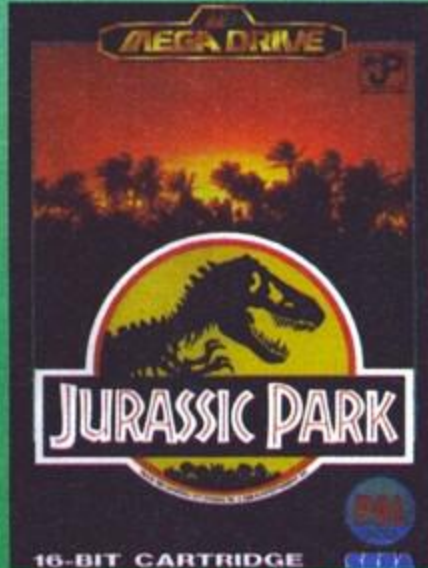
L. 89.000



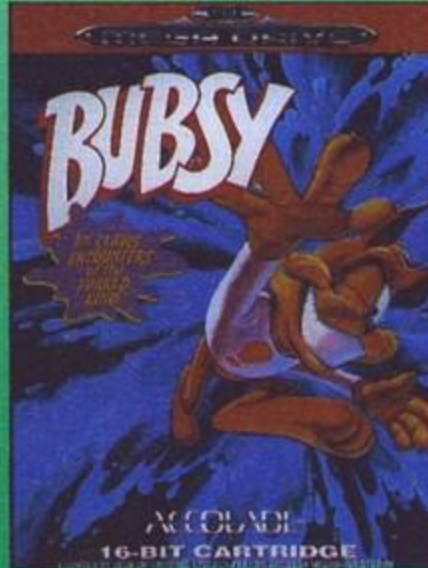
L. 69.000



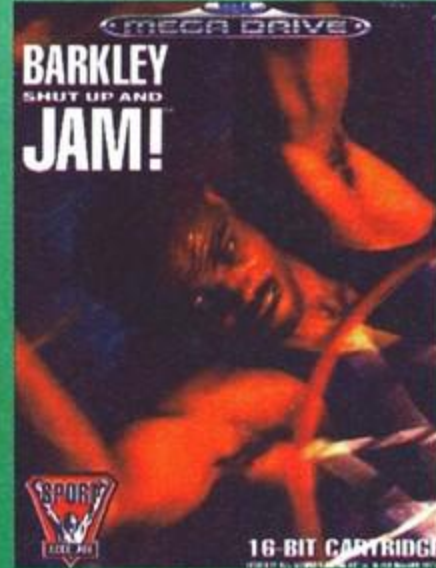
L. 95.000 !!!



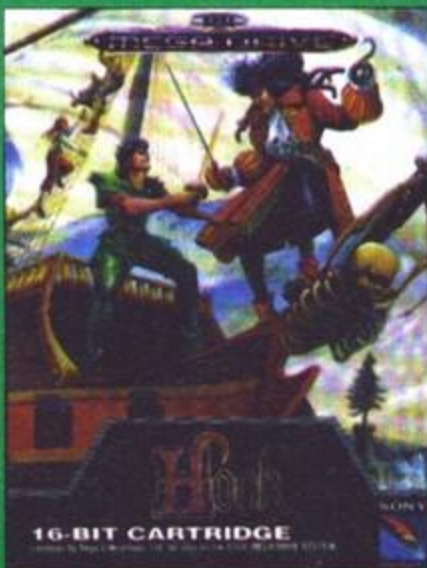
L. 69.000



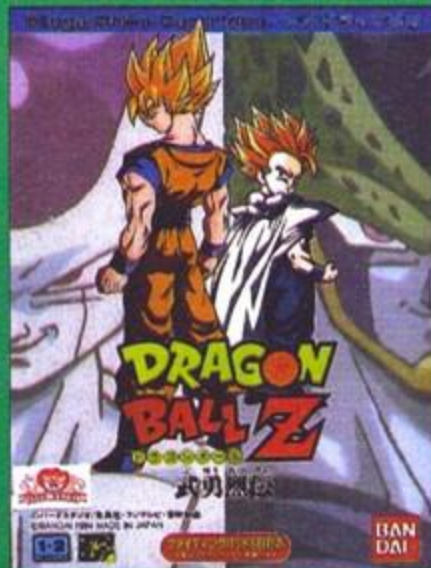
L. 69.000



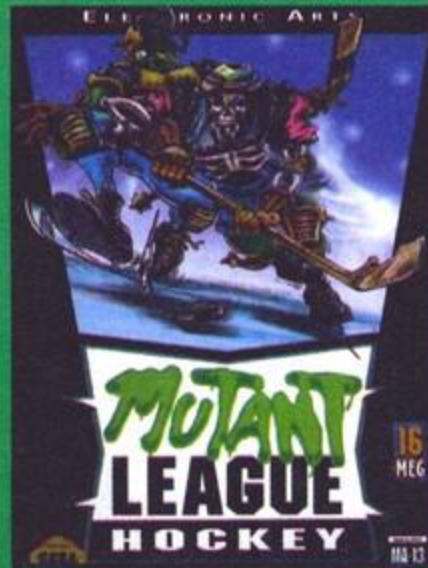
L. 99.000



L. 69.000



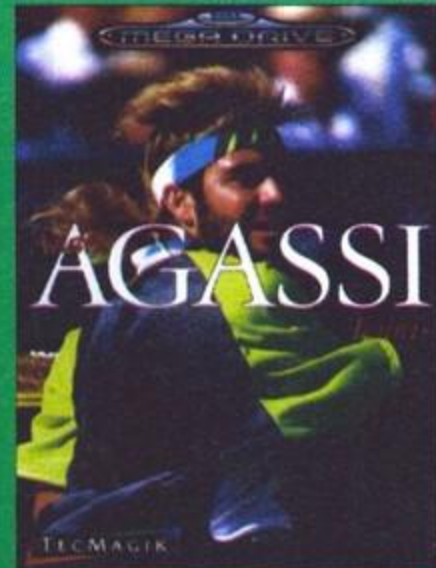
L. 139.000



L. 109.000



L. 119.000



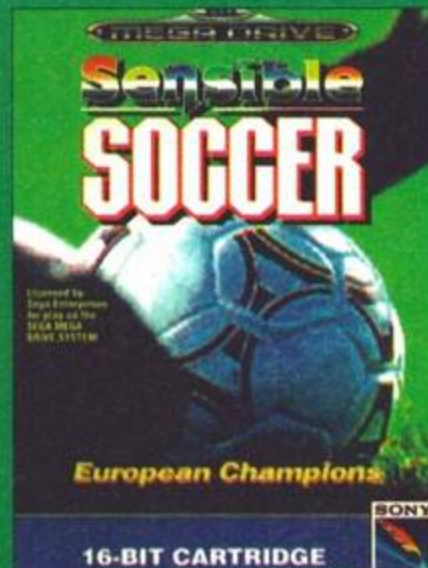
L. 59.000



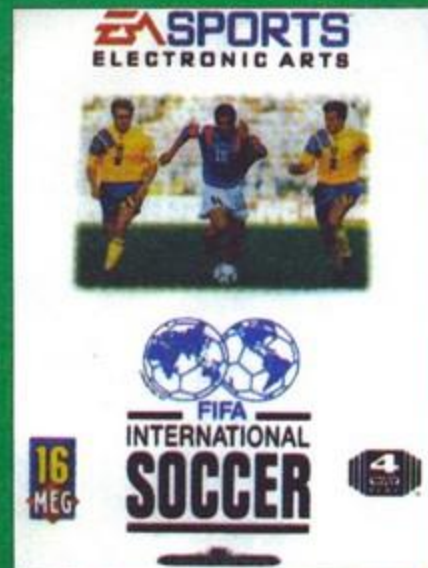
L. 119.000



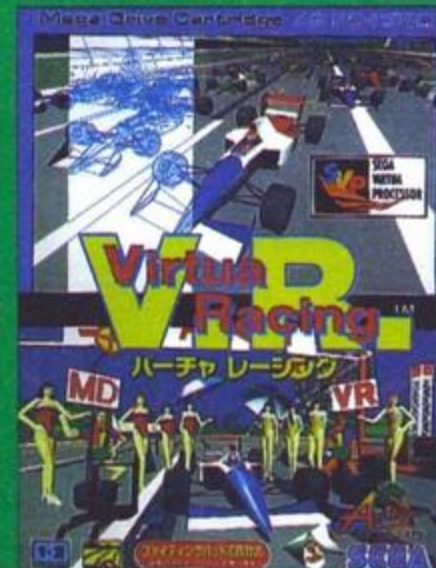
L. 129.000



L. 99.000



**OFFERTISSIMA ! OFFERTISSIMA !**



**IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**

# SUB VERNAWIA

## LIVELLO CHE VAI, MISSIONE CHE TROVI

**U**no dei particolari che più mi ha spinto ad amare questo gioco è il modo in cui sono strutturati i vari livelli. In ognuno, infatti, non dovrete limitarvi ad andarcene in giro come degli idioti a sparare a tutto quello che si muove, ma avrete da portare a termine una serie di compiti ben precisa. In particolare, il gioco è diviso in due sezioni principali. Queste vengono identificate con i livelli che vanno dal primo al sesto (compreso), per la prima, e dal settimo all'ultimo (che dovrebbe essere il nono) per la seconda. Questa suddivisione contraddistingue una essenziale differenza nelle missioni da portare a termine: i primi sei livelli, infatti, hanno in comune il dovere di recuperare gli uomini dell'agenzia per la quale lavorate che sono rimasti intrappolati, sorpresi dall'improvvisa invasione aliena, nelle strutture sotterranee. Contemporaneamente, vi dovrete dedicare al recupero dei sei moduli integrativi, ne è presente uno in ogni livello, che vi permetteranno, alla fine, di accedere alle zone sommerse che caratterizzano la seconda sezione del gioco. Questi due compiti fissi sono accompagnati, giusto per complicarvi ancora di più la vita, da una missione che cambia di livello in livello. In particolare, mentre nel primo livello questa fatica extra vi verrà risparmiata, nel secondo dovrete affrontare un enorme alieno dal triplo volto, che custodisce la prigionia degli agenti da recuperare; nel terzo livello avrete una grossa gatta da pelare: riuscire a distruggere il laser minerario che protegge l'entrata alla grotta che custodisce prigionieri e modulo aggiuntivo; il quarto livello vi vedrà invece nuovamente alle prese con un alieno più cattivo e grosso del solito, per il quale è caldamente raccomandato un bel trattamento a base di missili a ricerca. Nello stesso livello sarete costretti a fare a pezzi un gran numero di installazioni minerarie per riuscire a recuperare il modulo e, se avete l'occhio abbastanza acuto, una vita extra. Nel quinto livello, una centrale nucleare è vicina alla fusione. A voi l'ingrato compito di disabilitarne le difese, distruggerne le strutture e prelevarne il nucleo radioattivo, prima che il tutto salti in aria. A guardia del modulo aggiuntivo si trova un alieno che avrete la bontà di eliminare, elargendogli, tra le ganasce, il nucleo appena recuperato. Il sesto livello, l'ultimo di una stirpe, non nasconde nulla di troppo elaborato, ma il robottone con tanto di super cannone che vi attende al varco (giusto prima della grotta che ospita il modulo) è quantomai impegnativo. A complicare le cose ci pensano gli agenti in ostaggio, che si trovano proprio nella zona di operazioni del robot di cui sopra. Terminato questo livello si giunge nella seconda sezione del gioco. Da qui in poi non potrete più contare sull'utilissimo "briefing" via satellite, a causa delle interferenze provocate dall'acqua che riempie molte caverne. In particolare, quelle di questi ultimi tre livelli fanno parte di un complesso che non era ancora sfruttato dall'agenzia terrestre e, di conseguenza, non avrete agenti da recuperare o altro da fare, se non aprirvi la strada fino al capo degli alieni che si nasconde in fondo al nono livello (un incubo subacqueo, in cui dovrete affrontare un ammasso di caverne veramente enormi, occasionalmente bloccate da cancelli energetici, che toccherà a voi disabilitare).



ca che chi sa tenere in mano un joystick (i veterani) avrà sicuramente di che divertirsi, ma se siete un novellino del genere l'unica sensazione che proverete di fronte a questo gioco sarà di profonda frustrazione.

Giancarlo "JH"  
Calzetta



## MEGA DRIVE

<b>GRAFICA</b> + Raramente ho visto un Megadrive usato così bene. + E tutto si muove con una fluidità incredibile.	<b>94</b>
<b>SONORO</b> + Musiche tutte da ascoltare... + E finalmente effetti sonori veramente notevoli.	<b>91</b>
<b>GIOCABILITA'</b> + Il sistema di controllo dell'astronave... + ... è il migliore tra quelli inerziali.	<b>92</b>
<b>LONGEVITA'</b> + E' dannatamente difficile. + Ma è tremendamente "accalappiante".	<b>89</b>
<b>SEGA</b>	<b>93</b>



# CONSOLLES department

presents

## ...in diretta dallo spazio

**MEGA DRIVE ITA  
+ SONIC + 2 PAD  
= L. 198.000**

**S. NINTENDO PAL  
+ PAD + SCART O RF  
= L. 229.000**

**REAL 3DO +  
CRASH & BURNS  
= L. 1.099.000**

**ALADDIN PAL  
PER S. NINTENDO  
= L. 129.000**

**NBA JAM  
X M.D. L. 109.000  
X SNES L. 128.000**

**FIFA INT. SOCCER  
X M.D. = L. 98.000  
DISP. ANCHE X SNES**

**GAME BOY  
S.M.LAND 2 L. 55.000  
S.M.LAND 3 L. 65.000**

**MORTAL KOMBAT  
PER SNES  
= L. 99.000**

**JURASSIC PARK ITA  
PER MEGA DRIVE  
= L. 75.000**

**GAME BOY + TETRIS +  
CAVO + CUFFIE + PILE  
= L. 129.000**

**Nintendo**

**SEGA**

**GAME BOY**

**SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM**



**RISERVATO AI  
SOLI RIVENDITORI:  
DIVENTA ANCHE TU  
CONSOLLE  
DEPARTMENT®  
POINT  
TELEFONA AL  
02-4222684**

Questi games li puoi trovare a Milano  
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)

**Tel. 02 - 42 300 10**

Negozio: Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

Small vertical text on the left edge: PIAZZA LA CONSOLE... I PRODOTTI SONO COPIATI... GRAZIE... SEGA... NINTENDO... GIUOCO BY ASSIEME... MILANO

**MEGA DRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM • SUPER NES • GAME BOY**

## DISTRIBUZIONE SU SCALA NAZIONALE SOLO PER RIVENDITORI

### I NOSTRI PUNTI DI FORZA ?

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI E SUPER OFFERTE SETTIMANALI  
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI - NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'  
CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE

SERVIZIO INFORMAZIONI AUTOMATICO 24/24 h  
LISTINI OFFERTE - DISPONIBILITA' DI MAGAZZINO - STATO ORDINE  
VOXonFAX 0332/767360

# Db-Line



**HELP LINE AMIGA**  
TEL. 0332/767383

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21040 BIANDRONNO ( VA )  
TEL. 0332/819104 - FAX 0332/767244 - BBS 0332/767277 - VOXonFAX 0332/767360



"Lo specialista  
del videogame"

**PRIMO PUNTO  
SPECIALIZZATO  
IN CALABRIA**

Console Point è  
anche MAIL - SERVICE  
Vendita per  
corrispondenza  
in Italia in 48 ore

- Tutti i tipi di accessori
- Disponibili tutte le ultime novità PC, Amiga e Console
- Novità in anteprima dal Giappone e U.S.A.
- Noleggio cartucce
- Prezzi imbattibili

Tel. 0984/466667

Telefax 465487

Via V. Alfieri  
(Pal. Gemelli)

Commenda di Rende (CS)

**GAME BOY**

ASTERIX  
WARIO LAND-MARIO LAND 3  
ALIENS VS PREDATOR  
COOL SPOT  
LAST ACTION HERO  
JURASSIC PARK  
MORTAL KOMBAT  
DUCK TALES 2  
BOMB JACK  
POPEYE 2  
LOONEY TUNES  
MEGAMEN IV  
SENSIBLE SOCCER  
SPEEDY GONZALES  
RAGING FIGHTERS  
TOM & JERRY 2

**GAME GEAR**

SENSIBLE SOCCER  
WINTER OLYMPICS  
STREET FIGHTERS II  
F1 DOMARK  
TAZMANIA  
NBA JAM  
COOL SPOT  
JURASSIC PARK  
MORTAL KOMBAT  
T 2  
JUNGLE BOOK  
SONIC 3  
ALADDIN  
PRINCE OF PERSIA  
SPIDERMAN  
SIMPSONS



FIFA INT. SOCCER  
SONIC 3  
PIRATES GOLD  
NBA JAM  
ROAR OF THE BEAST  
TMNT TOURNAMENT FIGHTER  
ALADDIN  
ROBOCOP VS TERMINATOR  
BARBIE  
SENSIBLE SOCCER  
VIRTUAL RACING  
MORTAL KOMBAT  
HOOK  
DRAGONS FURY  
DASHIN' DESPERADOS  
STREET OF RAGE III

**SUPER NINTENDO**

TROLLS ISLAND  
FLASHBACK  
NBA JAM  
CRAZY SPORT  
SENSIBLE SOCCER  
FIFA SOCCER  
WINTER OLYMPICS  
STREET FIGHTER II TURBO  
MEGAMEN  
WF ROYAL RUMBLE  
RED LINE F1 RACER  
NIGEL MANSELL  
SLAM MASTERS  
NINJA WARRIORS AGAIN  
LETAL ENFORCES  
TMNT TOURNAMENT FIGHTER

**MASTER  
SYSTEM**

SENSIBLE SOCCER  
PAC-MANIA  
BATMAN RETURN  
WINTER OLYMPICS  
MORTAL KOMBAT  
STAR WARS  
T 2  
DRACULA  
WIMBLEDON  
SONIC CHAOS  
ROBOCOP

Disponibili inoltre  
cartucce per  
Nintendo 8 bit  
Atari Lynx  
Atari 7800 - Atari 2600  
e tanti nuovissimi  
giochi per  
**AMIGA CD 32**

**OFFERTA  
NEO-GEO +  
JOY +  
NINJA KOMBAT  
L. 580.000**

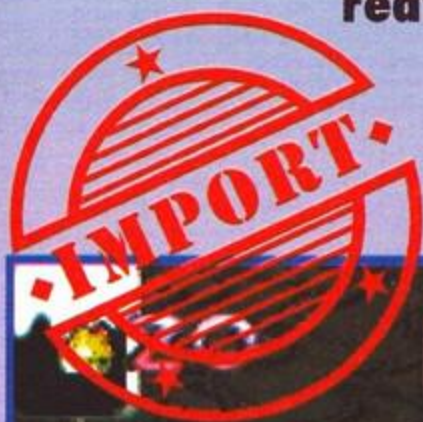
Giochi per  
**NEO-GEO  
A PREZZI  
IMBATTIBILI**

tutti i marchi e nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari



GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

**"Pronto, qui la polizia di Los Angeles... desidera effettuare una denuncia? Come? Hanno rubato il colore dal pianeta? Mmh, aspetti che controllo... un attimo... ecco, sì, proprio come pensavo: il codice penale non lo considera come un reato!"**



# T SUPER TROLL I SLA ND

**D**i ladri, soprattutto in questi ultimi tempi, ne abbiamo visti davvero molti, ma quelli che infestano i videogiochi sono senza dubbio i più originali. Mai che si dedichino a qualcosa di semplice, come una rapina o un normale furtarello: quando rubano lo fanno in maniera assolutamente incredibile e sensazionale! Così, una volta ti ritrovi senza sogni, un'altra senza gravità, un'altra ancora senza amici. E, questa volta, è il turno dei colori. O meglio, è nuovamente il turno dei colori, dato che simili episodi si sono già verificati più volte di quanto sarebbe immaginabile. Ma, al di là della perfidia che si cela dietro a una simile macchinazione, pensate per un attimo al genio di colui che ha messo in atto un simile piano: provate voi, se riuscite, a rubare il colore da una singola porzione di paesaggio. Un albero, anche se gli togli la corteccia, resta comunque colorato, e lo stesso vale per la maggior parte degli oggetti. Bisognerebbe infilare il mondo dentro a un'enorme lava-

trice, sbagliare la temperatura, riempirla di candeggina Aiace e lasciare macerare per qualche giorno... Non è proprio un lavoro semplice! In ogni caso, non è il come si possa togliere colore al mondo intero che ci preoccupa: al momento, il problema principale è quello di rimmetterlo. E non si tratta soltanto di una questione estetica. Immaginate un mondo senza colori: incidenti ai semafori ("Ma io sono passato con il grigio". "Anch'io avevo il grigio!". "Sì, ma il mio era più chiaro..."), scuole di chimica nel panico ("...ora aggiungete il composto verde nella boccetta... fate attenzione che se sbagliate colore esplose l'emisfero settentrionale del pianeta..."), cibarie iriconoscibili, un casino terribile per ritrovare la propria automobile in mezzo alle altre e via scorrendo. Ma, non c'è bisogno che ve lo dica io, ridare colore a ogni cosa è tutt'altro che facile. La prima idea era quella di affidare il lavoro al bischero che va in giro con "un pennello grande per fare



un grande lavoro", subito scartata per paura di quello che poteva venire fuori (e, soprattutto, per il terrore che quello andasse in giro con un pennello di 27 metri per 102, bloccando il traffico di intere città). Una possibilità più realistica sarebbe stata quella di assumere i due fratellini, in precedenza draghetti, che avevano già ridato colore a un paio di sistemi solari, ma al momento risultavano occupati in un'altra dimensione. Così, dopo discussioni infinite e proposte





assurde, è stato deciso di dare il lavoro a quattro troll (quegli stessi che infestano il mondo dei videogiochi già da alcuni anni).

Ciascuno dei troll - riconoscibili dal colore della capigliatura - possiede delle caratteristiche peculiari, che lo rendono idoneo a specifiche situazioni: chi salta come un grillo, chi respira sott'acqua, chi corre come una lepre e chi possiede una notevole prestanza fisica. Per riuscire a colorare il mondo, devono semplicemente camminarci sopra, eliminando il grigiore con la propria fantasia. Ma i troll, purtroppo, soffrono di sonnolenza cronica e, se vengono colpiti troppe volte dai mostri-cattoli che sono arrivati quando il colore è stato rubato, rischiano di cadere in un sonno letargico da cui difficilmente si possono risvegliare.

Parlando in termini pratici, lo scopo del gioco è quello di percorrere ogni singolo centimetro (o quasi) dei numerosi livelli da ricolorare, stando sempre attenti ai mostri-cattoli che si aggirano minacciosi. Per fortuna ci sono un sacco di oggetti utili sparsi per le terre grigie, che possono essere inglobati (per guadagnare punti o acquisire particolari poteri), oppure lanciati addosso agli avversari. I troll, inoltre, dispongono della peculiare capacità di trasformarsi, per brevi periodi di tempo, in veri e propri tornado in miniatura, spazzando via tutto quello che trovano sul proprio cammino. Naturalmente la trasformazione può avvenire soltanto un determinato numero di volte, ma per fortuna è possibile raccogliere dei bonus che incrementano il numero delle tra-

sformazioni a disposizione.

Il gioco, da buon platform che si rispetti, contiene una quantità smisurata di bonus e nemici, nonché un vasto assortimento di trappole. La grafica si presenta bene, sia per i fondali (soprattutto quando vengono colorati) che per gli sprite e i loro movimenti. Naturalmente tutto tende a essere rotondeggiante e buffo, ma questo non diminuisce certo la difficoltà del gioco. L'elemento forse di maggiore interesse e la necessità (o, per lo meno, la convenienza) di cambiare abbastanza spesso il personaggio in uso: soltanto così, infatti, si possono superare i vari livelli senza troppa fatica. La giocabilità risulta globalmente buona, incrementata dalla notevole velocità, mentre è piuttosto discutibile la longevità: se, infatti, i primi li-

velli appassionano subito e portano il giocatore a cercare di andare avanti, manca assolutamente la varietà necessaria a mantenere desto l'interesse. I livelli diventano sempre più difficili e complessi, con nuovi nemici e qualche nuova trappola, ma mancano sostanziali differenze tra un quadro e l'altro, e la ripetitività risulta davvero eccessiva.

Un gioco ben realizzato e divertente, che però rischia di stufare troppo in fretta!

Andrea Fattori

## TMB

**M**Ma si può sapere da dove sono saltate fuori queste schifezze pelose? Per me c'è di mezzo quel bambino grasso di Giancarlo... fatto sta che i questi Troll mi hanno veramente stufato! La grafica si salva, ma la giocabilità proprio non esiste. Perché non fondiamo un'associazione per trasformare i Troll in concime per i campi? Renderebbe felici tanti redattori...



### SUPER NES

<b>GRAFICA</b> + buoni fondali + buoni sprite	<b>89</b>
<b>SONORO</b> + belle musiche ma... - ... stucchevoli	<b>86</b>
<b>GIOCABILITÀ</b> + quattro diversi troll + bonus e nemici in abbondanza	<b>91</b>
<b>LONGEVITÀ</b> + interessante all'inizio - ripetitivo	<b>80</b>
<b>AMERICAN SOFTWARES</b>	<b>86</b>



GIOCATORI	1
LIVELLI	16
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1



**Avreste mai immaginato che il necessario per trasformare il mondo in poltiglia verde lo potete comprare in un qualsiasi negozio di giocattoli?**

In realtà, il liquido verde che è alla base del piano del pazzo dottor Brown (che per la cronaca significa, letteralmente, dottor Marrone) non è lo Slime che si può comprare nei nostri negozi di giocattoli, ma ci somiglia così tanto... Comunque sia, stavamo dicendo che il perfido dottor Brown ha sviluppato, grazie all'aiuto di uno scienziato pazzo più o meno quanto lui, un possente prodotto liquido, dall'aspetto verdeggiante e nausea-

bondo, che ha il potere di trasformare un qualsiasi essere vivente in un ammasso lurido e putrescente dall'animo oscuro (cattivo, insomma). Ovviamente tutto il disturbo di cui il dottore si è fatto carico non è dovuto a un improvviso impulso anti-umano, o almeno non solo. Il suo piano prevede la dif-

fusione di tale ritrovato per tutta la città di Sterlington, in modo da trasformarne gli abitanti negli aberranti esseri di cui sopra, e assicurarsene l'assoluto controllo. Fatalità volle che un ragazzo venisse al corrente dei piani di conquista e che, sempre per caso, si trovasse nei pressi del luogo in cui gli uomini del Dr. Brown stavano riversando il primo



carico di sostanza nelle fogne cittadine. Un po' di questo liquido, dagli

# MARIKO MAGIC FOOTBALL





effetti devastanti sugli esseri animati ma mai testato sugli oggetti inanimati, si rovesciò su di un normale pallone da calcio che si trovava nei pressi. Il risultato di tale inusitato cocktail fu che il pallone acquisì una sorta di coscienza magica



(vuol dire che diventò magico NdAlex) e che si mise al servizio del primo essere senziente che lo incontrò: il nostro Marko. Questi, conscio del potere acquisito e del pericolo corso dalla popolazione della cittadina, decide di iniziare la propria crociata per salvare il suo piccolo mondo e per diventare un eroe. Questa crociata, dalle premesse disperate, avrebbe dovuto portarlo, almeno nelle sue originali intenzioni, direttamente alla fabbrica di giocattoli della Sterling dove si avrebbe costretto il malvagio dottore a tornare sui propri passi. Purtroppo per lui, però, il liquido verde compie la



## ALEX

**B**ello. La trama è relativamente originale, l'idea anche (non importa che Soccer Kid sia uscito prima, Marko's eccetera era già in programmazione) e si lascia decisamente giocare. La grafica è gran bella e il sonoro è ok, e saddlei livelli lasciano non sperare (specialmente con un livello di difficoltà relativamente alto) per quanto riguarda la longevità. L'unico appunto fatto da JH (quello sulla lentezza) è a mio avviso irrilevante, in fondo non tutti i platform hanno bisogno di somigliare a Sonic (che in questo ultimo periodo ha fatto decisamente tendenza) per essere belli. Bello.

sua opera in un tempo minore di quello previsto da Marko, e adesso lui si ritrova nella città, braccato da una quantità enorme di esseri malvagi e verdolenti. Questo "contrattempo" lo costringerà ad allungare il percorso da seguire costringendolo ad attraversare, in ordine sparso, il quartiere residenziale della città, una cantina malandata, le fogne, la zona industriale, il bosco che circonda la torre della Sterling, un circo accampato nei pressi della città e, finalmente, tutta la torre che costituisce la fabbrica di giocattoli del Dr. Brown.

Ad accompagnarlo per tutta la durata della sua missione (che in tutto si divide in sedici livelli), tro-

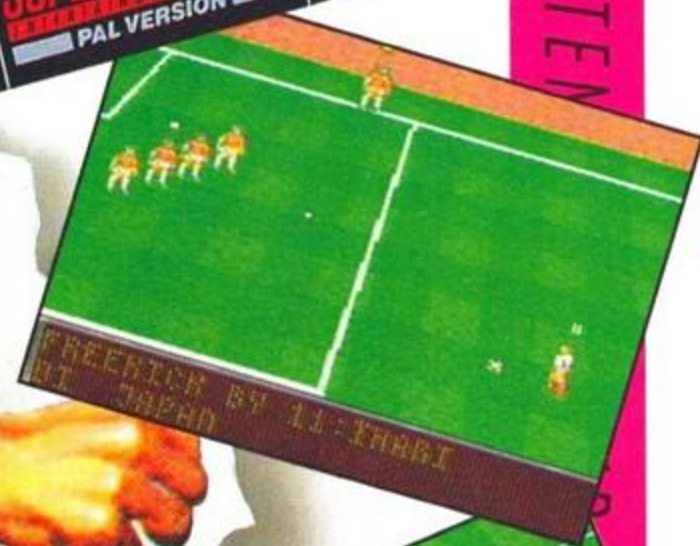
# 'S ALL

# STRIKER

*I mondiali di calcio sul tuo Super Nintendo!*

GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

È ARRIVATO STRIKER, IL NUOVO CALCIO CHE MANDA IN CORNER TUTTO IL RESTO. UNA INCREDIBILE VELOCITÀ DI GIOCO PER UNA GIOCABILITÀ CHE NON CONOSCE CONFINI. COMIONI LA TUA SQUADRA E SCEGLI IL CAMPO, CON STRIKER I MONDIALI SONO GIÀ INIZIATI!



- 64 SQUADRE CON CARATTERISTICHE INDIVIDUALI DI GIOCO
- AGGIORNATO CON LE NUOVE REGOLE FIFA
- PASSWORD PER CONTINUARE UN CAMPIONATO
- VIDEATE IN ITALIANO
- OPZIONE PER PARTITE INDOOR 6 CONTRO 6
- ESCLUSIVO EFFETTO MOVIOLA

GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.



IL NUMERO UNO NEL MONDO

# MARKO'S MAGIC FOOTBALL

viamo il pallone magico di cui sopra. Questo simpatico aggeg- gio è capace di danneggiare gli esseri morfi e amorfi di cui pullu- lano i livelli da attraversare, e di tornare, teleportandosi magica- mente, davanti al proprio padrone a ogni suo comando. Marko, tra l'altro, può contare su di un passato di discreto calciatore nella squadra scolastica, e que- sto gli permette di utilizzare la palla magica con una certa periz- zia. Riesce a palleggiare sulla testa con maestria, a correre con la palla al piede, cambiare dire-



possono localizzare nella curiosa gestione della parte bassa del secondo livello di parallasse (stranamente blocchettoso) e nella velocità complessiva del gioco che risulta piuttosto



zione di scatto senza lasciare il possesso di palla, può scagliarla in qualsiasi direzione egli voglia e sa addirittura compiere delle spettacolari rovesciate. In giro per i livelli, inoltre, Marko potrà incontrare una fotografa sfuggita al destino della maggior parte della popolazione di Sterlington, disposta ad aiutarlo. Ogni volta che Marko perderà un vita, infatti, ricomincerà dal luogo relativo all'ultimo incontro avuto con la fotografa. Per qualche



bassa. Il so- noro è a livelli piuttosto alti e la giocabilità guadagna molto dall'innovazione costituita dalla necessità di utilizzare un pallone da calcio come arma. In definitiva un gioco piuttosto carino, che offre un minimo di resistenza a lasciarsi giocare per i primi mo- menti e che si rivela piuttosto im- pegnativo, ma mai impossibile, con il susseguirsi dei livelli. Particolare, ma bello.

JH



misterioso motivo, poi, di tanto in tanto si potranno raccogliere oggetti che sortiranno sul no- stro eroe, o sull'area circostan- te, molteplici effetti: si va dall'acquisizione di una temp- ranea invulnerabilità alla distru- zione di tutti gli avversari più prossimi, passando per la possi- bilità di utilizzare cannoni laser o altro.

Tecnicamente è molto ben realiz- zato. Tutto il gioco scorre in ma- niera fluida e le uniche riserve sull'aspetto tecnico del gioco si

## MEGADRIVE

### GRAFICA

- + Ottima per animazione e definizione.
- + Varietà di situazioni apprezzabile.

94

### SONORO

- + Non capita spesso che il sonoro di un Megadrive...
- + ... venga sfruttato decentemente.

90

### GIOCABILITA'

- Poco peculiare all'inizio...
- + Ma bastano pochi minuti per padroneggiarlo.

87

### LONGEVITA'

- + Per essere lungo, è lungo.
- + E la voglia di andare avanti non vi mancherà.

87

## DOMARK

89



GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

**I mostri dell'Orda sono disgustosi, rossi, ridicoli e... affamati. Con una preferenza particolare per i villaggi. Il tuo villaggio.**



**S**iamo di fronte al nuovo, ultimo gioco della Crystal Dynamics per 3DO. Debbo ammettere che questa ditta è stata, finora, l'unica a regalarci del software di una certa qualità per la console targata Panasonic, almeno in confronto al resto al momento disponibile (a me Stellar Seven e le conversioni di Mad Dog McCree - troppo lento l'aggiornamento delle immagini - e Dragon's Lair - inferiore alla versione Laser Disk Pioneer - non erano piaciute per niente).

Questo The Horde è il primo (e forse l'unico, a parte Crash'n'Burn) dei loro giochi a essere previsto anche su Pc Cd-rom; la sua struttura e il suo concept sono quindi più computeristici, che caratteristici di un gioco su console.

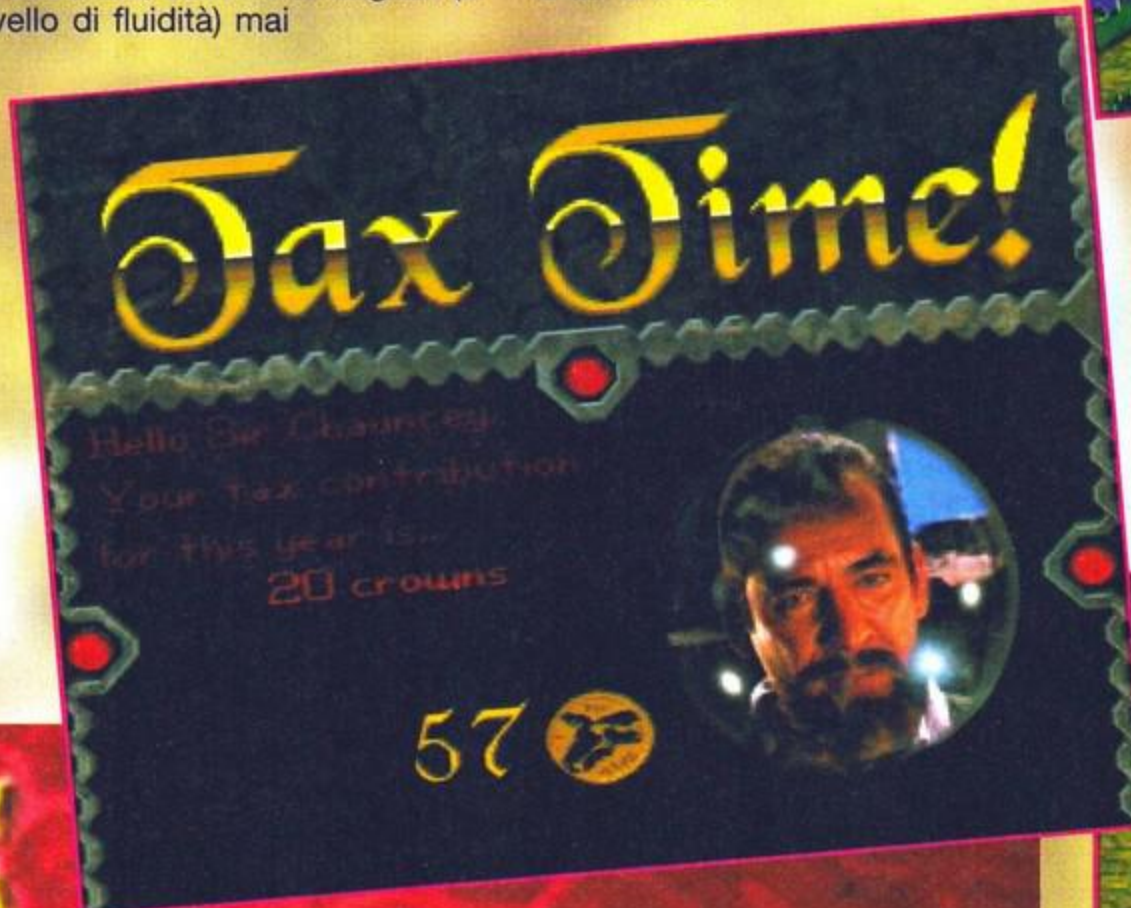
Dal punto di vista tecnico, ciò che più colpisce sono le scene animate con un casino di frame al secondo, davvero le migliori (a livello di fluidità) mai



viste su 3DO: circa 35 (e dico trentacinque!) minuti di video digitalizzato con attori reali, come Kirk Cameron nel ruolo del protagonista (tale Chauncey) e Michael Gregory, lo stesso di Total Recall, nella parte del malvagio Cancelliere del Re. La storia, come si evince dall'introduzione animata, è quella di Chauncey, un giovane servo alla corte del buon Re Winthrop. Durante



uno dei soliti pranzi luculliani alla corte, il perfido cancelliere Kronus, il cui unico e reale scopo è (indovinate un po') quello di prendere il posto del suo sovrano, racconta una barzelletta proprio mentre il vecchio re sta gustando il suo piatto preferito. L'evidente intento del mal-



# THE HORDE

vagio Kronus è quello di far morire il re, soffocato dalle risate e dal suo stesso boccone di tacchino. E ci riuscirebbe, se non fosse per Chauncey, che si precipita prontamente a far espellere (con una manovra da massaggiatore) il boccone al suo sovrano (e indovinate in faccia a chi, disgustosamente, finisce).

Il buon Re Winthrop non resta sordo o indifferente al gesto di Chauncey e, con grande disappunto del perfido Kronus, decide di nominarlo feudatario e di affidargli la sua vecchia spada e la direzione di un villaggio.



vario tipo, ecc.), il tutto entro un certo tempo limite.

Nella seconda fase del gioco vi scontrerete con i mostri dell'orda; qui la situazione si fa abbastanza arcade: vagherete per lo schermo, tentando di affettare i mostriciattoli e usando i trucchi a vostra disposizione acquistati



nella prima parte del gioco. E' inutile sottolineare che raccoglierete i frutti della vostra precedente strategia di fortificazione al villaggio. Nella terza fase del gioco, dopo un certo nu-



Nella prima dovete, sfruttando con furbizia il capitale a vostra disposizione, equipaggiare il vostro villaggio con migliorie varie (alberi, mucche, recinti, pozze d'acqua ecc.) e fortificarlo contro



A questo punto comincia il gioco, e vi assicuro che le cose non saranno affatto semplici per il nostro eroe, sia perché il malvagio Kronus farà di tutto per mettere i bastoni tra le ruote a Chauncey, sotto forma di tasse annuali e altre cattiverie, sia, soprattutto, perché il novello feudatario si troverà ad affrontare gli affamati mostri dell'Orda.

The Horde è un misto tra un gioco di strategia e un arcade, un prodotto dal concept e dalla dinamica abbastanza innovativi, articolato in tre fasi.



gli attacchi della famigerata orda (scavando trincee, costruendo muri, assoldando mercenari di

polazione e ricchezza), e (dopo un certo numero di anni) recarvi al castello, dove vi sarà assegna-

mero di stagioni, che vedranno il crescere del vostro villaggio, dovete pagare la tassa annuale al Cancelliere (grazie ai soldi raccolti ogni stagione in proporzione ai mostri uccisi e al conseguente sviluppo di po-

# 2 micidiali giochi da sparare sul tuo Super Nintendo!

SUPER NINTENDO

## MECHWARRIOR

AI POSTI DI COMANDO... DOVETE CONDURRE LA VOSTRA SQUADRIGLIA DI MECHA DENTRO INCREDIBILI BATTAGLIE TRIDIMENSIONALI, PER SCONFIGGERE I RINNEGATI DELL'ALA NERA.

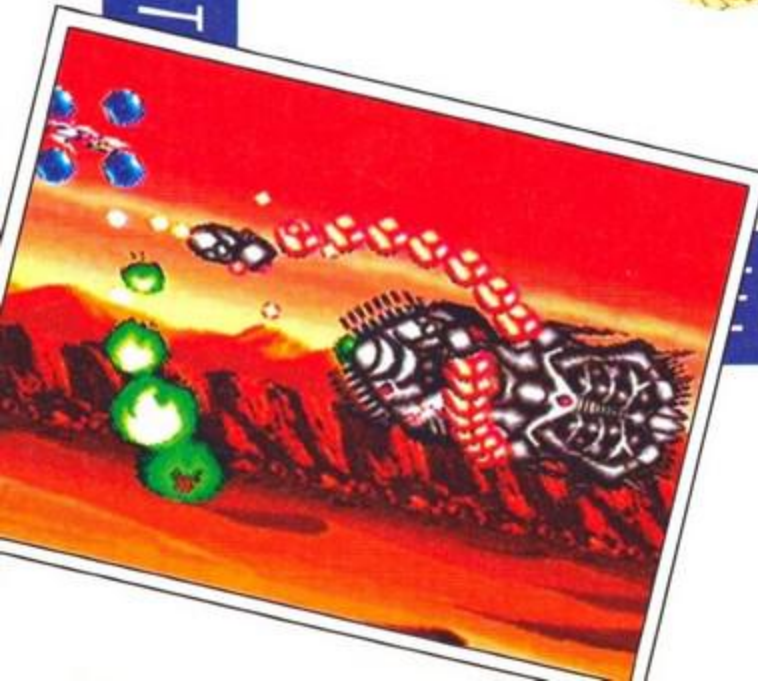
- VIDEATE IN ITALIANO
- SIMULATORE DI VOLO 3D CON ROTAZIONI DI BITMAP E MODE 7
- 8 TIPI DI MECHA CON DIVERSE POSSIBILITÀ DI ARMAMENTO



## BIOMETAL

SCONTRI GALATTICI "ALL'ULTIMO LASER" IN UNA MICIDIALE BATTAGLIA COMBATTUTA NEL 22° SECOLO CONTRO I MALEFICI MUTANTI.

- 6 LIVELLI DI GIOCO SENZA UN SECONDO DI TREGUA
- UNA MITICA COLONNA SONORA TECHNO
- 6 SUPER-ARMI INTERCAMBIABILI



PER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.



IL NUMERO UNO NEL MONDO

# THE HORDE



Crystal Dynamics, con quest'ultimo prodotto ci faccia definitivamente ben sperare per i suoi prossimi Star Control II e Orion Off Road. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

nell'anno in corso), a quelli negativi (tipo il furto del vostro denaro). The Horde presenta una buona grafica, una soddisfacente e im-



Le tre fasi potranno, poi, essere casualmente inframmezzate da intermezzi animati dove potrà succedervi di tutto, dai fatti positivi (tipo la sospensione del pagamento delle tasse



## ALEX

**O**k, devo ammetterlo: ho giocato a The Horde alle 23:30 di giovedì sera, e solo perché venerdì dovevo partire per Londra e Marco si era categoricamente rifiutato di fare le foto. E devo ammettere che l'ho trovato piuttosto intrigante: la storiellina è ben fatta, e il cattivo di turno è veramente antipatico. Le sequenze animate sono fatte bene, coi personaggi caratterizzati egregiamente dai vari attori. Il sonoro è ok - come poteva non esserlo da CD? - e anche gli effetti sonori sono carini (esilarante il ruttone del vari orchetti dopo un pasto...). La giocabilità è discreta: la parte "strategica" è intrigante, ma a volte risulta troppo difficile difendersi e produrre allo stesso tempo, per cui risulta facilmente frustrante. L'esperienza insegna, però, e dopo un paio di tentativi le cose vi sembreranno più facili. Un paio di appunti vanno forse fatti: uno sulla scarsa mobilità del nostro eroe che deve difendere un villaggio intero e, a mio avviso, a volte se la prende un po' comoda, e il secondo va al sistema di controllo con le direzioni ruotate in senso orario di 45 gradi. Va bene la prospettiva, però...

Tutto sommato un discreto gioco, decisamente diverso da ciò che ci si potrebbe aspettare per una console, un po' come, diversi anni addietro, era diverso il buon vecchio Defender of the Crown per Amiga.

to dal re in persona un nuovo villaggio in un nuovo (e più difficile) scenario. Alla fine di ogni anno, passerete al tradizionale negozio venditutto, dove vi equipaggerete di armi, trucchi e altre forniture utili contro l'Orda (davvero divertente il drago che infiamma tutto quello che gli capita a tiro).



mediata giocabilità e una buona longevità, anche se alla lunga potrebbe risultare un po' ripetitivo.

Il suo difetto fondamentale (ma anche il suo pregio, se vogliamo) risiede proprio nel suo concept, originale, sì, ma forse un po' limitato e quindi, conseguenzialmente, ripetitivo alla lunga.

E' comunque indubbio che sia un gioco di ottima fattura, e che la

### 3DO

GRAFICA + alcune chicche + ok per il resto	90
SONORO + da cd... + esilaranti fx	90
GIOCABILITA' + prende bene	90
LONGEVITA' + non facilissimo - ma dopo averlo finito...	85
CRYSTAL DYNAMICS	89

# Select

P.le Gambarà, 9 - 20146 MILANO  
Linea 1 MM Gambarà  
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC  
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES  
GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

## AMIGA



### COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200 Dynamite Dsktop	L. 749.000
Amiga 600	L. 449.000
AMIGA-CD 32 con giochi	L. 629.000

### ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	Telefonare
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

### DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 159.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 149.000
Drive interno per amiga 2000	L. 149.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 179.000

### ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Digitalizzatore Audio-stereo	L. 99.000

## PC



**SUPEROFFERTA PC 386/DX/40**  
4Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb  
1 Hard Disk 170 Mb 1 Monitor a Colori SVGA  
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali  
1 Mouse 1 Tastiera Estesa  
1 Porta Game  
**L. 1.990.000**

**SUPEROFFERTA PC 486/SX/25**  
4 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb  
1 Hard Disk 170 Mb 1 Monitor a Colori SVGA  
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali  
1 Mouse 1 Tastiera Estesa  
1 Porta Game  
**L. 2.390.000**

**SUPEROFFERTA PC 486/DX/40**  
4 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb  
1 Hard Disk 210 Mb 1 Monitor a Colori SVGA  
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali  
1 Mouse 1 Tastiera Estesa  
1 Porta Game  
**L. 2.749.000**

**SUPER OFFERTA PC 486/DX2/66**  
Vesa Local Bus 1 Drive 3" 1/2 1.44 Mb  
4 Mb di memoria, 1 Monitor a colori  
SVGA, 1 HD 250Mb 2 porte ser. 1 porta  
par. 1 tastiera estesa, 1 mouse  
**L. 3.349.000**

**SOUNDBLASTER PRO**  
Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.  
**L.279.000**

### CD-ROM

Lettore CD multisesione Mitsumi interno con controller, compatibile foto-CD Kodak  
**Telefonare**

## CONSOLE



**SUPEROFFERTA SUPERNES EUROPEO CON SUPERMARIO ALL STAR**

1 JOYPAD

ALIMENTATORE PAL +

SCART

**Telefonare**

COME SOPRA MA CON STREET FIGHTER II

Telefonare

MEGADRIVE PAL/SCART

Telefonare

GAME GEAR

con 4 giochi Telefonare



**SUPERMAGIC GAME CONVERTER**  
Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane, giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.  
**L.45.000**

### DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz.	L. 1.000 cad.
50 Pz.	L. 850 cad.
100 Pz.	L. 800 cad.

### DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz.	L. 1.500 cad.
50 Pz.	L. 1.400 cad.
100 Pz.	L. 1.300 cad.



### STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 100 colore	L. 490.000
Hewlett Packard 510 b/n	L. 769.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ 48 80 col.B/N	L. 679.000
Star SJ 144 colore	Telefonare

### BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 38.000

### HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb, 80 Mb, 120 per amiga 600-1200. Si eseguono anche installazioni.  
**TELEFONARE**

### SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacità  
880 Kb - 1.640 Mb  
**L. 159.000**

### MONITOR

COMMODORE 1942

Telefonare

COMMODORE 1084S

L. 399.000

KICKSTART 1.3  
SU ROM

PerA500 L.59.000

PerA600 L.65.000

### SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.  
**Telefonare**

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO





Importazione  
diretta

# GAME OVER



Per informazioni  
e ordini telefonare  
tutti i giorni  
(escluso il lunedì mattina)  
dalle 9,30 - 13 alle 15 - 19

By ComputerHouse V.le Tripoli 193/d Tel.&Fax. 0541/391362 Rimini

## SUPER NINTENDO

ALADDIN EURO	99.000
ALFRED CHICKEN EURO	121.000
B.O.B USA	129.000
BATTLE BLAZE USA	116.000
CAPTAIN AMERICA USA	129.000
CLIFFHANGER EURO	134.000
FLASHBACK EURO	125.000
GP-1 USA	159.000
INC.CRASH DUMMIES USA	122.000
INSPECTOR GADGET USA	127.000
JIMMY CONNORS EURO	99.000
LETHAL ENFORCERS + PISTOLA USA	169.000
LETHAL WEAPON USA	129.000
NBA JAM EURO	129.000
ROCK'N'ROLL RACING USA	125.000
SHADOW RUN USA	129.000
SUPER BATTLE TANK 2 USA	129.000
VIRTUAL SOCCER EURO	129.000
YOUNG MERLIN EURO	139.000
SPACE ACE EURO	129.000
MARIO'S TIME MACHINE EURO	129.000
EQUINOX EURO	129.000
SKYBLAZE EURO	116.000
CLAY FIGHTERS EURO	126.000
LUFIA USA	136.000
MEGA MAN "X" USA	142.000
MACROSS USA	TEL.
SPORT ILL. USA	172.000
CHOPLIFTER III USA	107.000
SECRET MANA USA	142.000
BUGS BUNNY USA	140.000
R-TYPE III EURO	138.000
F1 POLE POSITION EURO	129.000
WOLFSTEIN 3D EURO	126.000
LEGEND OF MISTICAL NINJA EURO	115.000
CHESTER CHEETHA II USA	124.000
MAGA MAN SOCCER USA	142.000
FLINSTONE USA	124.000
KING OF DRAGON USA	142.000

## JAGUAR 64Bit.

CRESCENT GALAXY	112.000
ALIEN Vs. PREDATOR	130.000
TYNI TOONS ADV.	112.000
RAIDEN	112.000
CHECKERED FLAG	130.000
DINO DUDES	112.000
CLUB DRIVE	112.000

## MEGA DRIVE

BLADES OF VENGEANCE EURO	115.000
DR.ROBOTNIKS EURO	115.000
ETHERNAL CHAMPIONS USA	119.000
F117 NIGHT STORM EURO	112.000
FIFA EURO	120.000
FLASHBACK EURO	114.000
INC.CRASH DUMMIES EURO	99.000
JOHN MADDEN '84 EURO	127.000
LETHAL ENFORCERS EURO	164.000
NBA JAM EURO	99.000
RANGER X USA	104.000
ROBOCOP Vs. TERMINATOR EURO	126.000
SOLDIER OF FORTUNE USA	135.000
THE ADDAMS FAMILY EURO	102.000
THE LOST VIKINGS USA	111.000
TYNI TOONS EURO	114.000
TOEJAM & EARL EURO	127.000
ZOMBIES ATE..... USA	129.000
CASTLEVANIA - NEW GENERATION EURO	119.000
VIRTUAL RACING	TEL.
STREET OF RAGE III	TEL.
FATAL FURY 2	TEL.
NBA SHODOWN EURO	126.000
PGA TOUR GOLF EURO	103.000
JOE & MAC EURO	101.000
PINK PANTER EURO	114.000
STAR TRECK EURO	123.000
SONIC 3 EURO	149.000
WINTER OLIMPICS EURO	112.000
BARKLEY EURO	99.000
SKYTCHIN EURO	119.000

## MEGA CD

BATMAN THE RETURN USA	102.000
CHUCK ROCK II USA	85.000
CLIFFHANGER USA	102.000
DRACULA UNLEASHED USA	104.000
DRAGON'S LAIR USA	119.000
LUNAR USA	119.000
SILPHEED USA	104.000
TIME GAL	104.000
BILL WALSH FOOTBALL USA	109.000
PUGGSY USA	123.000
LETHAL ENFORCERS USA	137.000
MICROCOSM USA	123.000
WWF RAGE IN THE CAGE USA	104.000
MANSION OF HIDDEN SOULS	124.000
AX 101 (SILPHEED 2) JAP	137.000
RISE OF THE DRAGON	114.000
THIRD WORLD WAR	106.000
REVENGE OF NINJA	107.000

## GAME GEAR

DESERT STRIKE USA	78.000
HOME ALONE 2 USA	74.000
NBA JAM EURO	88.000
ROAD RUSH EURO	85.000
SENSIBLE SOCCER EURO	69.000
SPIDERMAN USA	79.000
SUPER SMASH TV USA	45.000
MICRO MACHINE EURO	79.000
CJ ELEPHANT EURO	79.000
ALADDIN	76.000
BATTLETOADS	76.000

## GAME BOY

ASTERIX	69.000
BATMAN RETURN OF JOKER	50.000
BATTLESHIP	69.000
BUBBLE BOBBLE II	69.000
DARK WING DUCK	50.000
DR.FRANKEN II	69.000
FELIX THE CAT	75.000
GARFIELD	79.000
GHOST BUSTER THE REAL	63.000
KUNG FU MASTER	69.000
MEGA MAN II	60.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
ROCKY & BULLWINKLE	65.000
SPEEDY GONZALES	79.000
F1 POLE POSITION	64.000
ROAD RUSH	64.000
KONAMI GOLF	61.000
HFL QUARTERBACK	61.000

## 3D0 PANASONIC

DRAGON'S LAIR	126.000
LEMMINGS	126.000
MAD DOC MCCREE	126.000
NIGHT TRAP	132.000
TOTAL ECLIPSE	132.000
MONSTER MANOT	TEL.
THE HORDE	TEL.
DEMOLITION MAN	TEL.
SHOCK WAVE	TEL.
PEBBLE BEACH GOLF	129.000
SUPER WING COMMANDER	130.000
LIFE STAGE	129.000
TWISTED	132.000
STELLAR 7	129.000

Noleggio Videogiochi  
e  
console

Servizio vendita  
all'ingrosso  
per rivenditori

## CONSOLES

JAGUAR CONSOLE 64Bit. SCART	599.000
3D0 PANASONIC (CON CONVERTITORE PAL)	1.350.000
3D0 PANASONIC	TEL.
SUPER NES SCART CORE SYSTEM	259.000
MEGADRIVE SCART CORE SYSTEM	259.000
MEGADRIVE PAL + SONIC 2 + 2 JOY	259.000
MEGA CD EURO + 7 GIOCHI	539.000
MEGA CD USA + "SEWER SHARK"	499.000
GAME GEAR + "COLUMNS"	189.000
GAME BOY BASIC	99.000

Ritiro e vendita usato

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

SI CERCANO RAPPRESENTANTI PER ZONE LIBERE

Tutti i nostri prezzi sono IVA compresa e sono realmente quelli di vendita!!!(Salvo fluttuazioni valutarie)



**PREVIEW**

**SNES**

# Walt Disney's The Jungle

**Vi ricordate la storia del simpatico Mowgli, il ragazzino allevato dai lupi che, con l'aiuto di un orso e di una pantera, era riuscito a sconfiggere la temibile tigre Shere Khan? Ora i possessori di SNES potranno rivivere a casa propria l'emozionante avventura "made in Walt Disney".**

**T**utto è cominciato un caldo giorno di un non definito anno. Siamo nella giungla, dove la vita è una costante sfida contro la morte, con il pericolo annidato dietro ogni angolo e un'interminabile lotta per la sopravvivenza. Il protagonista della nostra storia è un bambino, apparentemente appena nato, che viene - per motivi che non vengono comunque chiariti - abbandonato sulle calme e letali acque di un fiume. Il suo destino sembra segnato, facile preda per uno dei tanti predatori che si nascondono nella fitta vegetazione, ma la fortuna arride a Mowgli (questo il nome del pargolo), una fortuna di nome Bagheera, una pantera saggia pantera nera, i cui modi bruschi e severi nascondono un cuore d'oro. Bagheera, trovandosi davanti un "cucciolo d'uomo" abbandonato al proprio destino, decide di intervenire e di salvarlo. Ma per una

fiera abituata a girare - solitaria - per le giungle, allevare un bambino indifeso è un'impresa impossi-

colosa giungla, riconoscendone i pericoli e le nascoste insidie: Shere Khan, la tigre che per anni



bile. Così Mowgli viene condotto da una famiglia di lupi, che decidono di assumersi la responsabilità di accudirlo e proteggerlo come se fosse uno dei loro cuccioli. L'avventura vera e propria comincia comunque soltanto a distanza di alcuni anni, quando il cucciolo d'uomo è ormai cresciuto, testa a testa con gli altri lupetti, imparando a vivere all'interno della peri-

# CLASSIC Book

ha gettato nel terrore tutti gli animali, imponendo la propria volontà a colpi di morsi e artigli, è

tornato, deciso a riacquistare il proprio ruolo di comando. Ma, quello che è peggio, la possente



tigre odia profondamente gli uomini, poiché ne teme l'abilità come cacciatori, e per Mowgli inizia una vera e propria ordalia, nel tentativo di sfuggire alle grinfie del feroce predatore. I lupi, benché numerosi e forti, non possono certo opporsi allo spietato potere di Shere Khan, così viene deciso che il bambino sia riaccompagnato alla città degli uomini. Il pesante fardello, reso ancora più insostenibile dall'opposizione di Mowgli, viene chiaramente gettato sulle forti spalle di Bagheera.

Le intenzioni della pantera sono

naturalmente quelle di portare a termine il proprio incarico nel migliore modo possibile, ma il giovane cucciolo d'uomo non sembra essere d'accordo: approfittando di una distrazione della pantera, Mowgli fugge e cerca di nascondersi nella giungla. Si tratta però di un mondo terribilmente ostile, dove Shere Khan non è certo l'unico pericolo: Re Luigi, il capo degli oranghi, vuole da



Mowgli il segreto del fuoco (che il ragazzo chiaramente non conosce, non essendo mai stato a contatto con gli uomini) e Kaa, il temibile serpente, nutre un discreto interesse nei riguardi dell'appetitoso bocconcino. Non mancano, naturalmente, un numero infinito di insidie minori, piccoli serpenti, fastidiosi insetti di mostruose dimensioni, formichieri feroci e via discorrendo.

# VIDEOLAND



VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

## SUPER NINTENDO

**SUPER NES + STREET FIGHTER II TURBO**  
L. 359.000

Addams Family	NBA JAM
Alfred Chicken	Obitus
Andre Agassi	Peacekeepers
Arcus Odyssey	Pinball
Bases Loaded II	Pro Sport Hockey
Battle Cars	Rock'o Modern
Bugs Bunny	Adventure
Bugs Bunny-Rabbit	Sound Fantasy
Rampage	Sport Illustrated
Champion League	Ftball/B.Ball
Chavez Boxing	Star Trek: Next
Choplifter III	Generation
Claymates	Stunt Race FX
Cyberslider	S.O.S.
Dream Probe	T2 Arcade
Equinox	Tales Of Spike Mcfang
Excaliber	Time Trax
Fire Stiker	Troll Islands
Flintstones	Turn N' Burn: No Fly
Goal II	Zone
Joe & Mac II	Undercover cop
Ken Griffey: Major	Untouchables
League B. Ball	Well Dix
Legend	Wildsnake
Lemmings II: The Tribes	Winter Extreme
Metroid	Wizardry 5
Mickeys ultimate	Wolfenstein
Challenge	Young merlin
Mighty Max	Zool
MVP Football NFL	

## MEGA SEGA CD

**MEGA CD + 7 GIOCHI**  
L. 590.000

3rd World War  
Alien Out Of World  
Battle Of Fantasy  
Dune  
European Racers  
Hidden Souls  
Jeopardy  
Mega Race  
Mortal Kombat  
Puggsy  
Revenge Of Ninja  
San Diego Zoo  
Animals  
Shadow Of The Beast  
Weel Of Fortune  
Who Shot Johnny  
Rock  
Powermonger

## MEGA DRIVE

**MEGA DRIVE + 2 PAD**  
L. 259.000

Battleship	Sylveter & Tweety
Beastball	The Joung Indiana
Brett Hull	Jones
Bubba N Stix	Time Killers
Bubble & Squeak	Time Trax
Cesars Palace	Tin Head
California Games II	Tom & Jerry Frantic
Cascade	Antics
Castelvania	Total Carnage
Champ Pool	Virtua Racing
Charles Barkley	Wheel Dix
Chester Cheetah	
Columns III	
Dune II	
Family Feud	
Goofys History Tour	
Joe & Mac	
Mega Turrican	
Mickeys Ultimate	
Challenge	
NBA JAM	
Nobunagas	
Prince Of Persia	
Rainbow Island	
Romance Of 3	
Kingdoms III	
Shanghai	

## ATARI JAGUARD

**ATARI JAGUARD + GIOCO**  
L. 750.000

Trevor McFur  
Raiden  
Dino Dudes  
Allens VS Predator

## NEO GEO

**NEO GEO + 4 GIOCHI**  
L. 950.000

Cartucce a partire da L. 100.000  
Spinmaster  
Art Of Fighting II  
Top Hunter



## PANASONIC 3DO

**PANASONIC 3DO + 2 PAD + GIOCO**  
VERSIONE EUROPEA  
L. 1.600.000

Microcosm  
Out Of This World  
Escape From  
Monster Manor  
Jhn Madden  
Football  
Twisted  
Sewer Shark

SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI

**NOLEGGIO/VENDITA**

**SUPERNES/FAMICOM**  
**MEGA DRIVE**  
**GAME GEAR**  
**NEO GEO**  
**MEGA CD**  
**3DO**

**VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA IN 24 ORE**



**1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI**  
**1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI**

**NON È UNO SCHERZO !**  
**VUOI AVERE TUTTI I GIOCHI DEL MEGADRIVE, SUPERNES / SUPERFAMICOM**  
**TELEFONA PER SAPERNE DI PIÙ AL N. 02/ 29402806**

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: **VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI'** - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI

**VIDEOLAND** Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

WALT DISNEY'S CLASSIC  
**The Jungle Book**

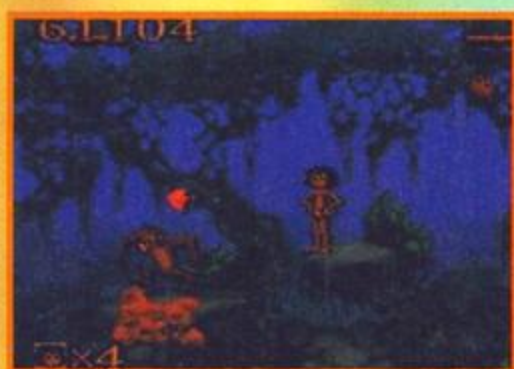
Per fortuna Mowgli può anche godere del sostegno di alcuni simpatici amici, primo tra tutti il simpaticissimo, caotico e pigro orso Baloo.

Il gioco, inutile dirlo, consiste nel guidare Mowgli attraverso la giungla, evitando le numerose insidie e, soprattutto, cercando di sconfiggere definitivamente la crudele tigre. Ogni livello di gioco viene suddiviso in due principali sottolivelli, ciascuno dei quali possiede dei punti in cui è possibile salvare momentaneamente la situazione (il che viene raffigurato da un elefantino che conficca una bandiera nel terreno). Non mancano i cattivi di fine livello, chiaramente impersonati dai personaggi principali della



più pesanti che vengono trovati nel corso del gioco o, più semplicemente, atterrare in testa ai nemici. Naturalmente quest'ultima opzione risulta abbastanza inutile e sconsigliata quando si ha a che fare con animali pieni di aculei o piante spinose.

I livelli sono in tutto sei, ciascuno dei quali - come già detto - suddiviso in due sottolivelli. A ciascuno di questi corrisponde un'ambientazione diversa, seguendo in maniera più o meno precisa la sequenza cronologica del lungometraggio originale. Naturalmente le situazioni proposte sono molto diverse da quelle vere, ma sembra comunque essere stato fatto un discreto sforzo per mantenere intatte le atmo-



saga (da Kaa a Shere Khan), ciascuno dei quali possiede le caratteristiche principali del corrispondente personaggio del celebre cartone animato della Walt Disney. Oltre ai movimenti basilari, all'interno dei quali si comprende anche la possibilità di eseguire salti in alto e in lungo, Mowgli può fermare i nemici a colpi di banane (non molto efficace, ma sicuramente d'atmosfera), utilizzare frutti

sfere del cartone animato. La grafica - coloratissima, fluida e piena di buffe espressioni da parte dei personaggi - ricalca abbastanza quella di giochi del calibro di Cool Spot, con Mowgli che si esibisce in giochi di equilibrio con le banane e facezie simili, e i nemici costantemente impegnati (oltre che a cercare di uccidervi) in quella che sembra essere una gara di facce divertenti. Notevole è la musica, che ripropone le classiche canzoni del film, mentre per potere esprimere un giudizio attendibile sulla giocabilità e la longevità sarà necessario attendere la versione definitiva.

Andrea Fattori



# AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO



## BILLO

A metà strada tra il gioco di strategia e i più classici boardgame, Billo trae palesemente ispirazione da quell'antico e conosciutissimo passatempo che è la dama. Il manuale di istruzioni apre, scherzosamente, con una nota sulle origini del gioco, di cui si ipotizza il ritrovamento all'interno della piramide di Giza, e la cui creazione viene rimandata al popolo babilonese (Babilonia - Bhbilion - Billo). In realtà il tutto nasce dalla mente di un'unica persona, un appassionato di giochi che ha dimostrato che non è sempre essenziale il supporto delle grandi case per proporre qualcosa di interessante.

Il gioco si svolge al di sopra di un tabellone quadrato, con ogni lato suddiviso in otto caselle (come nella dama e negli scacchi). All'interno della scatola si trovano anche una serie di pedine, divise in quattro colori. Queste possono essere rotonde

**Lo spazio di questo mese lo dedichiamo a un gioco che, pur non essendo supportato da nessuna grande casa editrice, si è comunque dimostrato valido e divertente.**

o quadrate (con un foro rotondo nel centro). Nella versione base del gioco, ciascuno dei giocatori dispone i propri pezzi lungo il lato del tabellone che ha davanti, costituendo una fila di pezzi quadrati e rotondi, incastrati tra loro. Il movimento delle pedine può avvenire in diagonale o in verticale, ma sempre con uno spostamento in avanti: movimenti laterali e arretramenti sono vietati. In ciascun turno, un giocatore può muovere uno dei pezzi (o rotondo o quadrato) di una casella, spostandosi in direzione del campo avversario. La vera innovazione, comunque, è data dall'interazione tra le pedi-

ne di forma diversa: il giocatore può infatti spostarsi di più di una casella sfruttando altri pezzi di forma diversa, o sottrarre all'avversario. In pratica, un quadrato può utilizzare i cerchi del proprio colore per muoversi in avanti, o eliminare i cerchi avversari arrivandoci sopra, e lo stesso vale in senso inverso. Naturalmente, così come nella dama classica, un pezzo che riesce a raggiungere il lato opposto, rispetto a quello di partenza, viene raddoppiato, e ottiene la capacità di muoversi in qualunque direzione.

L'elemento che rende Billo un gioco particolare è la presenza

di due tipi di pezzi e il modo in cui questi possono interagire tra loro, aprendo tutta una serie di nuove strategie e tattiche.

Oltre alla versione base, il regolamento offre comunque una nutrita serie di suggerimenti per rendere più emozionanti e varie le partite (ed è a questo che mi riferivo parlando di elementi da boardgame): dal semplice aumento di pezzi in gioco, fino alla possibilità di sfidarsi in tre o quattro contemporaneamente, sia a squadre che in un tutti contro tutti. Inutile dire che, con un minimo di adattamento, Billo diviene utilizzabile anche per classiche sfide a dama e scacchi.

Se volete un gioco con un discreto elemento strategico e siete stufo dei grandi classici, vale la pena dare un'occhiata a questo.

Andrea Fattori



# ROGUE 'N' ROLE

**Piccola pausa di riflessione o momentanea fase di pigrizia incallita? Quale che sia il motivo dietro all'assenza di materiale, sembra che ciò abbia anche generato un'interessante ondata di notizie.**



Dog che vede l'uscita della scatola racchiudente i manuali e lo schermo in un'ottima e pratica confezione. Dylan Dog vede il suo parco moduli (già cospicuo con titoli come Alta Società, Richiamo dall'Inferno, Attraverso le Linee, e Labirinti di Paura) arricchirsi di un ultimo nato, dal piacevole nome di "Mia è la Vendetta". Al momento non sappiamo nulla dei contenuti del modulo, ma daremo un'occhiata al prodotto e ne parleremo abbondantemente non appena se ne presenterà l'occasione.

Dopo il gioco della White Wolf Vampiri, la DAS sembra essere intenzionata ad abbracciare le ambientazioni Storytelling sempre di più. E' stata annunciata la prossima uscita di quello che potrebbe essere definito il fratello di Vampiri: La Masquerade. Si tratta di un gioco che nella versione originale aveva il nome di Werewolves: the Apocalypse. Il nome è tutto un programma. Anche per questo non abbiamo che da attendere l'uscita.

## NEXUS

Annunciato dall'anno scorso, doveva essere pronto per il mese di marzo

un interessante GdR fantasy. Originario della Gran Bretagna e targato Games Workshop, si tratta di Warhammer Fantasy Roleplay, che dovrà assumere il nome di Martelli da Guerra. Abbiamo già avuto modo di parlare dell'ambientazione di questo gioco più che abbondantemente nei numeri passati, attenderemo quindi il termine della traduzione per dedicarci a una doverosa recensione.

E' invece uscita, proprio nel mese di marzo, un'attesissima espansione per il gioco multigenere Simulacri: Ken il Guerriero. Attendetene maggiori informa-

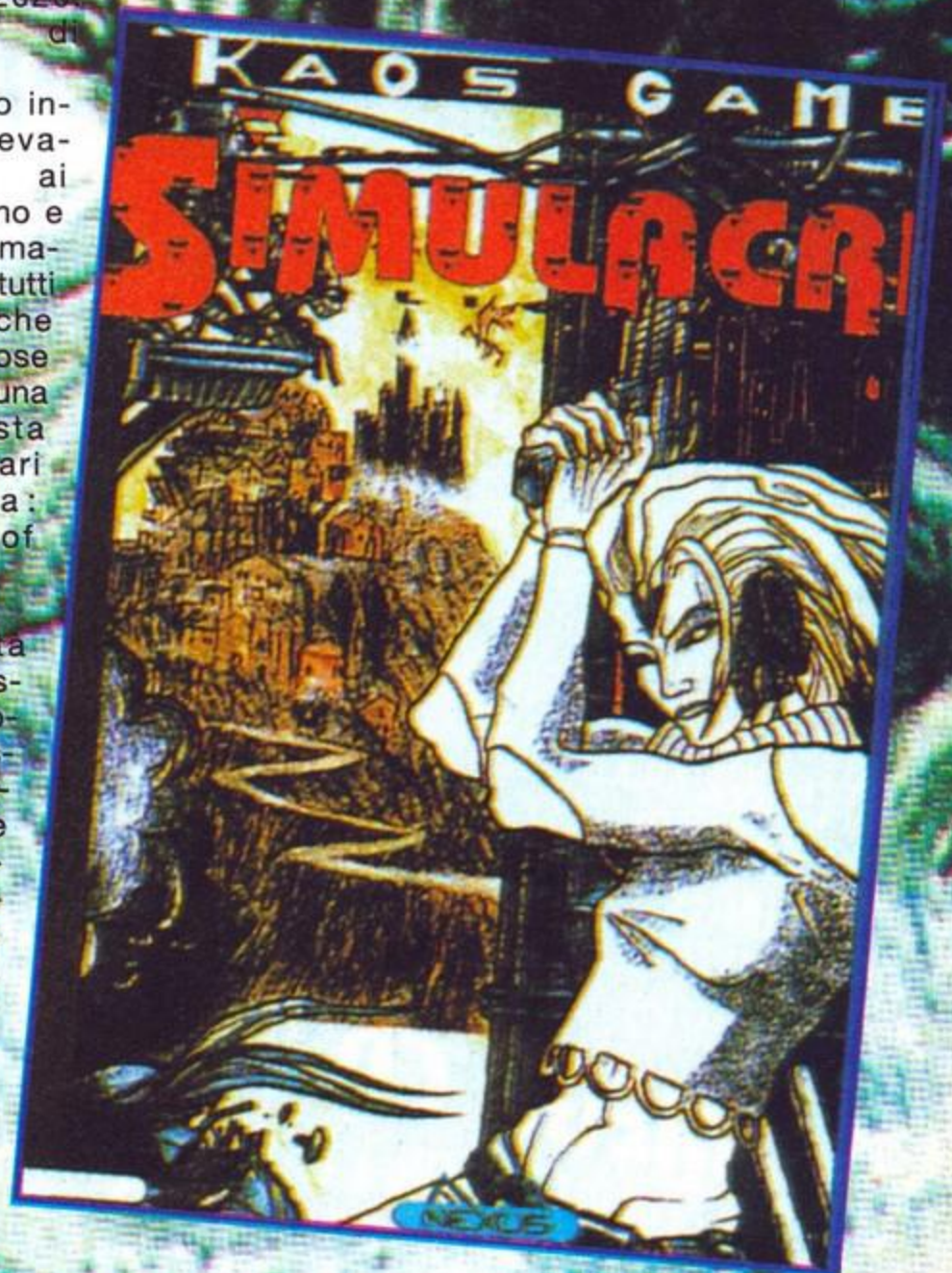
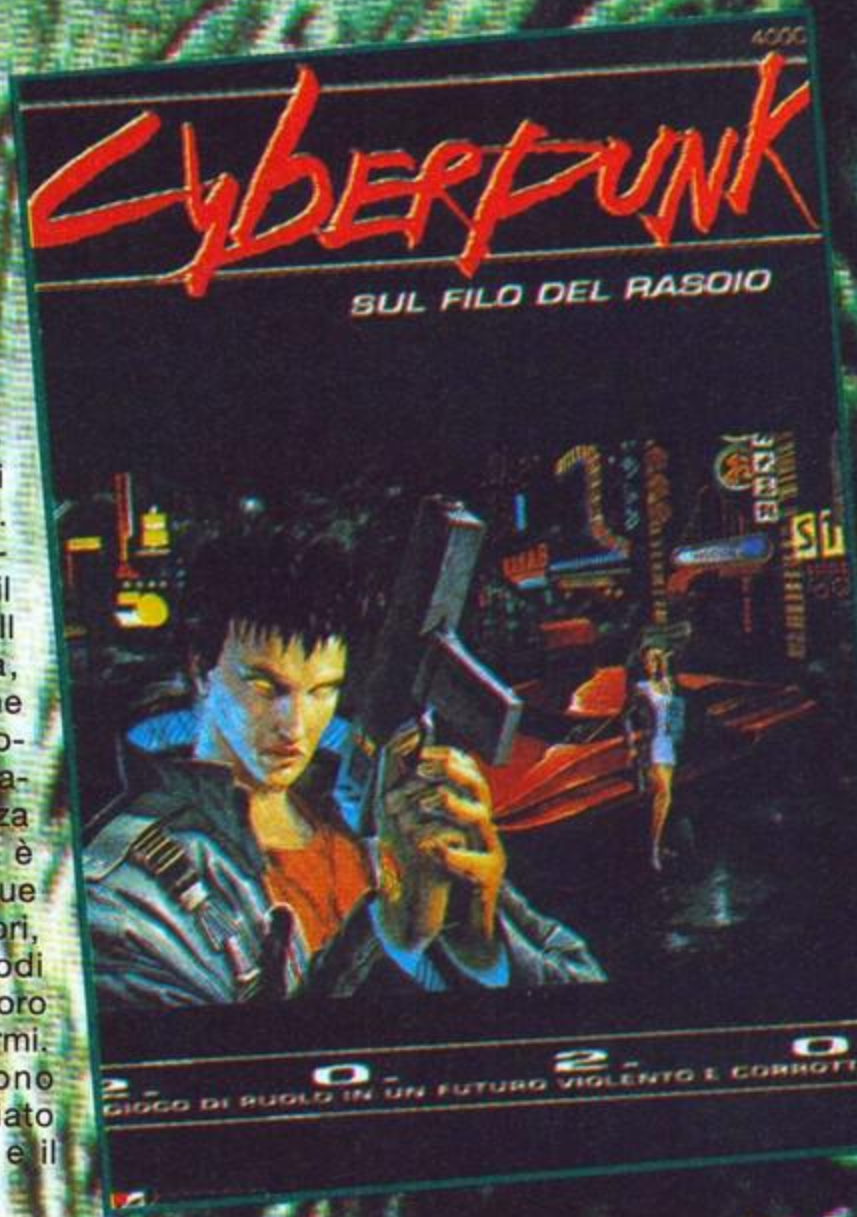
zioni sempre su queste pagine.

## STRATELIBRI

Dopo la clamorosa uscita di marzo (come annunciato) di Nathan Never, siamo in attesa di poter finalmente vedere il prossimo imminente (nel momento in cui scriviamo) prodotto. Si tratta del già annunciato modulo per il Richiamo di Cthulhu: Il Giorno della Bestia, modulo avventura che è possibile giocare come una piccola campagna. Di grande potenza Il Giorno della Bestia è indicato per qualunque gruppo di Investigatori, così come per Custodi esperti come per coloro che sono alle prime armi. Sempre prossimi sono l'oramai pluriannunciato Atlante di Lovecraft e il modulo per Cyberpunk 2020: Solitario di Ventura. Supplemento indirizzato prevalentemente ai Master il primo e modulo informativo rivolto a tutti il secondo, che tra le altre cose fa il verso a una famosa rivista per mercenari americana: Soldier of Fortune.

Molte novità quindi, i prossimi mesi promettono di essere estremamente caldi, e non solo meteorologicamente parlando. Tanti saluti dunque, e buona attesa.

Christian Antonini



ANCHE QUESTA  
VOLTA

**AKkaim**

**AKkaim** AKkaim AKkaim AKkaim

ACCLAIM HA  
FATTO GOAL!!!



Tutti i nomi e i marchi ripartati appartengono ai legittimi proprietari.

*Acclaim Entertainment Ltd is a leading worldwide publisher of interactive entertainment products under the Acclaim, LJN, Flying Edge and Arena labels. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Superintento, Gameboy, Nintendo and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.*

# RYAN GIGGS WORLD CLASS SOCCER



IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:  
GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - 40139 BOLOGNA - VIA FOSSOLO, 38  
Tel 051-393.070 r.a. 051-390994 r.a. FAX : 051-345.236



# CONSOLIAMIOCI

**Segue l'indirizzo per poter accedere a questa utilissima rubrica: Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20100 Milano. Vi ricordo, però, che se volete vedere il vostro annuncio pubblicato è indispensabile allegare fotocopia di un documento di identità, questo eviterà spiacevoli inconvenienti...**

**Silvia**

Vendo Sega Mega Drive europeo, completo di joypad, cavo antenna, alimentatore, adattatore per le cartucce americane e sedici cartucce tra cui: Fifa International Soccer, John Madden '94, NHL Hockey '94, Flashback, Jungle Strike, Winter Challenge. Il tutto a L. 1.000.000. Telefonare, ore pasti, allo 02/55019607 e chiedere di Massimiliano.

Vendo PC Engine Duo più sette giochi su CD ed uno su Card a L. 650.000. Vendo anche giochi per Super Famicom. Telefonare allo 0376/70868 e chiedere di Luca.

Vendo giochi per Super Famicom: Zelda, Super Mario World, Super Empire Strike Back, Street Fighter II e tanti altri. Telefonare allo 0163/52299 e chiedere di Claudio.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Super Monaco GP, Super League (Baseball), Streets of Rage II, Moonwalker, il tutto a L. 160.000. Telefonare dalle ore 10:00 alle ore 14:00 oppure dalle ore 19:30 alle ore 22:00 allo 059/671078 e chiedere di Fabio.

Vendo Nes più due pad e otto cartucce a L. 350.000, oppure con sette cartucce a L. 300.000. Telefonare ore 19:30

allo 075/8038421 e chiedere di Emanuele.

Vendo Nes con due pad, pistola Zapper, Super Mario Bros, Duck Tales, The Addams Family, The Simpsons, Solstice, Tom & Jerry, Star Wars, Hook, McDonaldlands, Bubble Bobble II. Il tutto a L. 300.000. Telefonare, ore pasti, allo 0761/477529 e chiedere di Sara.

Vendo Game Gear più alimentatore, Master Gear Converter, Columns, Castle of Illusion a L. 250.000. Telefonare, ore serali, allo 06/86214611 e chiedere di Augusto.

Vendo Sega Mega Drive più sei giochi, un joypad, un joypad Arcade, adattatore, il tutto a L. 350.000. Telefonare allo 02/29408198 e chiedere di Thomas. Annuncio valido solo per Milano e dintorni.

Cerco per Neo Geo le seguenti cartucce: Samurai Shodown, 3 Count Bout, Viewpoint, Thrash Rally. Prezzo ancora da concordare. Telefonare allo 0331/790440 e chiedere di Michele.

Scambio Super Nes più adattatore universale e cinque giochi con Neo Geo, oppure lo vendo a L. 480.000. Telefonare allo 0923/842335 e chiedere di Paolo.

Vendo per Super Nes molte cartucce, sia separate che in blocco. Telefonare allo 040/762922 e chiedere di Davide.

Scambio Game Gear + TV Tuner, lente di ingrandimento e i seguenti giochi: Indiana Jones, Spiderman, Sonic I e II, Pengo, Shinobi, Donald Duck, Mickey Mouse, Super Monaco GP II, Dragon Crystal e Space Harrier con Super Nintendo e due giochi oppure con Neo Geo. Telefonare allo 051/502494 e chiedere di Marco. Dalle ore 19:00 alle ore 21:00.

Vendo o scambio giochi per Game Boy e Super Nes. Vendo inoltre Game Boy e Commodore 64 completo di accessori e quasi 200 giochi. Prezzi ancora da concordare. Telefonare allo 045/7157685.

Vendo o scambio per Game Gear e Mega Drive cartucce in ottimo stato e a prezzi modici. Per informazioni telefonare allo 06/76906508, preferibilmente ore pasti.

Vendo titoli per Amiga CD32: Nigel

Mansell's World Championship a L. 55.000 e in omaggio Fly Harder. Telefonare ore ufficio allo 02/69912201.

Vendo Mega Drive completo di alimentatore, due joypad, imballo originale e sei giochi, il tutto a L. 400.000 trattabili. Vendo inoltre qualsiasi numero di Console Mania dal numero 1 al numero 24 a L. 6.000 l'uno. Telefonare allo 0376/561094 e chiedere di Marco.

Vendo Mega Drive + Mega CD con due giochi, pistola e CDX (una cartuccia che permette di usare tutti i tipi di giochi su tutte le versioni del Mega CD, NdD), il tutto a L. 1.250.000 non trattabili. Vendo inoltre Game Boy con quattro giochi a L. 250.000. Telefonare allo 0422/25840 e chiedere di Fabio (ore pomeridiane). Annuncio valido per Treviso e provincia.

Vendo Sega Mega CD più i seguenti giochi: Cobra Command, Sol Feace, Jaguar XJ 220, Prince of Persia, Blackhole Assault, Wolfchild, Columns, Golden Axe, Super Monaco GP, Streets of Rage, The Revenge of Shinobi, il tutto a L. 600.000. Inoltre vendo Sega Mega Drive più due joypad a L. 150.000. Telefonare allo 0362/563715 e chiedere di Pietro. L'annuncio è valido per Como, Milano e province.

Vendo la console Sega Master System con due giochi in memoria e altri quattordici, il tutto a L. 450.000. Telefonare dalle ore 14:00 alle ore 19:00 allo 050/985645 e chiedere di Franco.

Vendo o scambio i seguenti titoli per Game Boy: Super Mario Land II, World Cup e Parasol Stars. Telefonare allo 0331/491743 e chiedere di Fabio.

Vendo New Atari Lynx più due giochi a L. 130.000, oppure lo scambio con alcune cartucce per Neo Geo. Telefonare allo 0924/48136 e chiedere di Michele.

Vendo Sega Mega Drive con alimentatore, Game Adaptor, due joypad e dodici giochi: Mortal Kombat, Fatal Fury, Alien III, Wrestle War, Alien Storm, Saint Sword, Sonic, Quackshot, Super Hang On, PGA Tour Golf, Altered Beast, E-Swat. Prezzo ancora da concordare. Telefonare allo 081/7751012 e chiedere di Enrico (ore pasti).

Vendo o cambio Sega Master System II con sei giochi. Telefonare ore pasti allo 0923/984104 e chiedere di Vincenzo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Batman, Moonwalker, Fatal Labyrinth, European Club Soccer, Asterix The Great Rescue, Rambo. Telefonare allo 0544/500851 e chiedere di Elisa. Dalle ore 12:00 alle ore 13:00.

Vendo Super Famicom più due joypad, dieci giochi e cavo per monitor 1084S, il tutto a L. 750.000. Telefonare allo 02/4035605 e chiedere di Daniele.

Vendo una cartuccia per Game Boy, comprata in Giappone, con inclusi 105 giochi. Telefonare allo 0432/506798. Dopo le ore 17:30.

Vendo giochi per Neo Geo. Telefonare ore pasti allo 0461/985648.

Vendo Mega Drive giapponese completo di alimentatore, cavo scart, due joypad e tre giochi, il tutto a L. 300.000 non trattabili. Telefonare allo 0382/872038.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Alex Kidd a L. 40.000, Dark Castle a L. 50.000 e Beast Wrestler a L. 30.000. Telefonare allo 02/717191 e chiedere di Andrea. Annuncio valido per Milano e provincia.

Vendo Nes con due joypad, pistola Zapper e i seguenti giochi: California Games, Robocop II, Street Gangs, Super Mario Bros, Duck Hunt e Roller Games, il tutto a L. 460.000 trattabili. Telefonare allo 0444/912187 e chiedere di Manuel (ore pasti).

Vendo Super Mario All Stars per Super Nintendo italiano al prezzo di L. 120.000 trattabili. Telefonare allo 081/412426 e chiedere di Raffaele nelle ore serali.

Vendo Moonwalker e Super Monaco GP per Sega Master System a L. 45.000 l'uno. Telefonare allo 02/48843343.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Toki, Marvel Land a L. 40.000 l'uno. Telefonare allo 0371/430201 e chiedere di Antonio. Ore pasti.

Vendo Sega Mega Drive con due joystick e undici giochi a L. 350.000 trattabili. Telefonare allo 06/8927964 e chiedere di Marco preferibilmente durante le ore serali.

# CONTROL YO

**Signori e signore, buonasera. Come il titolo della rubrica stessa dice qui si parla di trucchi, quindi è inutile dilungarsi in stupidi salamelecchi. L'unica cosa che vi ricordo è l'indirizzo, che è il seguente: Xenia Edizioni - Console Mania - Control Your Console - Console X (e guai a chi scrive "Console X" sulla busta, "X" va sostituito con il nome della console per cui gira il trucco) - Casella Postale 853 - 20100 Milano. E' tutto.**

**Dave**

## GAME BOY BUSTERS

### SHADOW WARRIORS

Per accedere al sound test premete simultaneamente B, A, start. Grazie a Emanuele e Gabriele Bernardini.

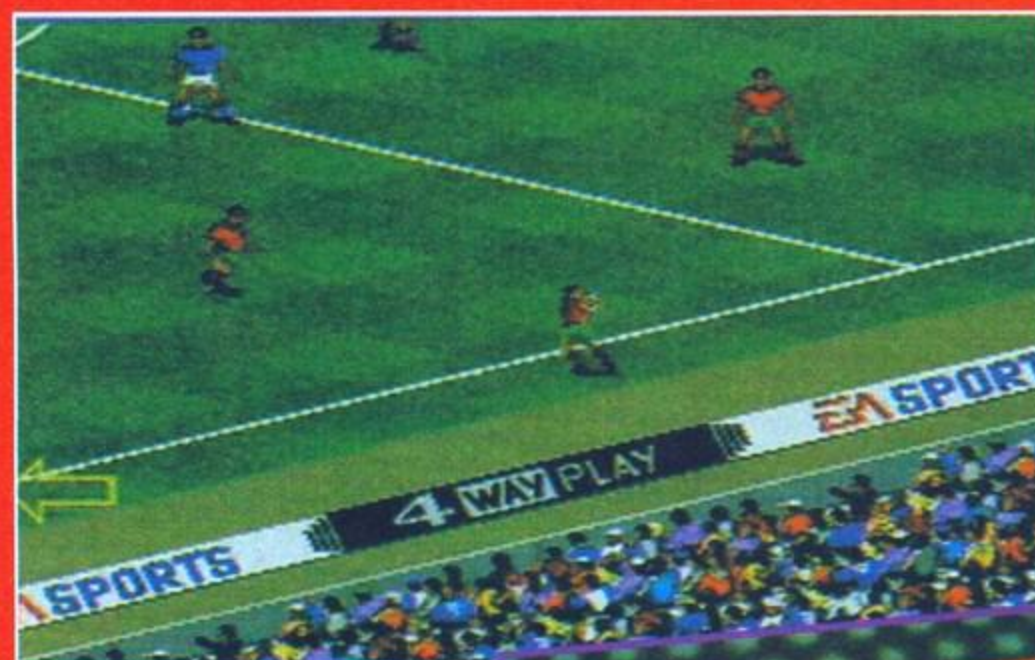
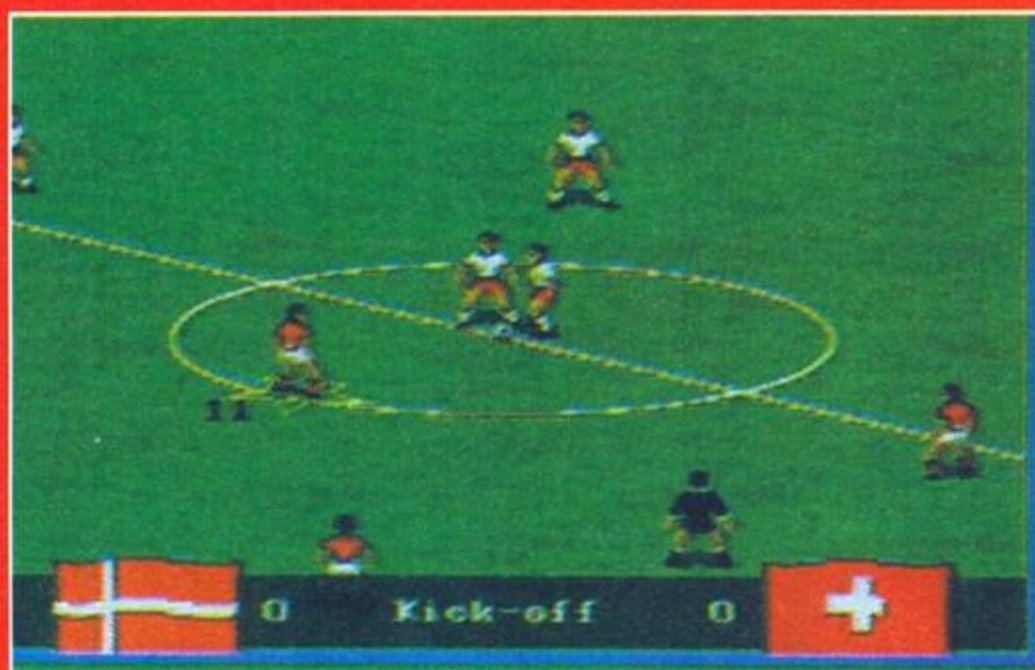
### THE HUNT FOR RED OCTOBER

Per partire con venticinque missili anziché tre, nella sezione della mappa premete A e B e, tenendoli sempre premuti su, giù, su, giù e così via. All'inizio del gioco avrete i suddetti missili a disposizione. Per avere invece 25 missili sonar antimissili, tenete premuti A e B, ed andate con il pad alternativamente a destra e sinistra. Il gioco è fatto.

## MEGA DRIVE BUSTERS

### FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Se vi trovate in un momento critico e avete asso-



lutamente bisogno di uno o più goal non dovete far altro che posizionarvi davanti al portiere quando tiene il pallone in mano e premete A + su. Il gioco è fatto. Ripetere ad libitum.

### STARFLIGHT

Soluzione completa:  
 Coordinate 234.20, secondo pianeta, 35 sud - 99 est: c'è il primo uovo nero, utile per disintegrare il primo pianeta "malato" che distrugge l'universo di Starflight.  
 Coordinate 215.86, quarto pianeta, 90 nord, 0 est: Ring Device.  
 Coordinate 215.86, terzo pianeta, 11 nord, 104 ovest: Hypercube, serve per localizzare i flussi.

Coordinate 143.115, primo pianeta, 28 nord, 4 est: secondo uovo.

Coordinate 180.124, secondo pianeta, 59 nord, 22 est, Rod Device, rende i laser più potenti.

Coordinate 238.189, terzo pianeta, 54 nord, 11 est: terzo uovo nero.

Coordinate 56.144, primo pianeta, 29 nord, 13 ovest: perla di cristallo (vi teletrasporta in un punto sicuro dell'universo quando siete in pericolo).

Coordinate 112.200, terzo pianeta, 59 nord, 64 ovest: cilindro rosso (cerca e trova su tutti i pianeti oggetti se ci sono, rappresentandoli con una crocetta; ma fate molta attenzione: prima di entrare in questo sistema solare, caricate al massimo l'armatura e la barriera dell'astronave, poiché state entrando nel sistema degli ULEK. Chi sono? Degli alieni che appena vi vedranno faranno di tutto per blastarvi, sicché state attenti e cercate di scappare, non affrontateli MAI).

Coordinate 20.198, primo pianeta, 29 sud, 55 ovest: cono di cristallo (localizza il centro del pianeta viola per piazzarci l'uovo nero, che, poco dopo, ne provocherà l'esplosione).

Coordinate 68.66, quinto pianeta, 20 nord, 48 ovest: Testacle (vendetelo alla base o dopo poco tempo vi farà esplodere. Fate attenzione perché vi trovate in un sistema dominato dagli ULEK).



# UR CONSOLE

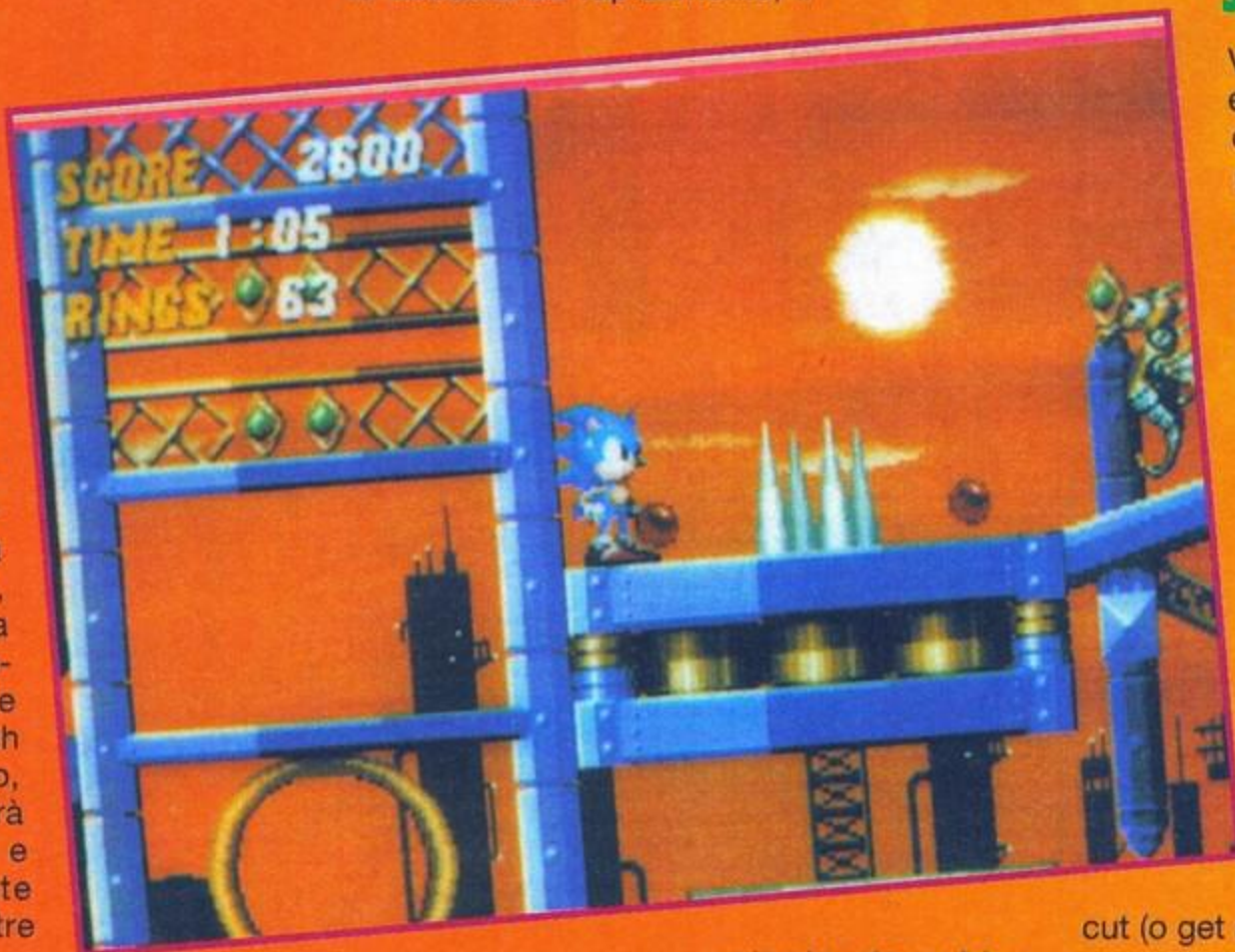
Coordinate 18.50, quinto pianeta, 16 sud, 20 ovest: Decoder (rende impossibile utilizzare le armi, vendetelo alla base il prima possibile).

Coordinate 132.165, primo pianeta, 47 nord, 9 est: Crystal Orb (serve per togliere la barriera al pianeta viola, senza questo oggetto, è sufficiente girare per un po' di tempo intorno al pianeta viola per autodistruggervi).

Coordinate 192.152, primo pianeta (c'è quello e basta): questo è il famoso pianeta viola. Per finire il gioco basta raccogliere tutti gli oggetti che sono stati trascritti sopra, posizionare quindi la vostra astronave nel centro del pianeta (ve lo indica il cono di cristallo), far scendere il terrain vehicle, far apparire il menu del suddetto, portare il cursore su "inventory", premere A, scegliere un uovo nero e gettarlo. Da ora, avrete un tempo di tre minuti per risalire sulla vostra astronave. Il tremendo pianeta si distruggerà ma, se non dovesse succedere, ritornate nel centro del pianeta, ributtateci un altro uovo nero e volate via. Ora potrete godervi il bel finale.

## SONIC 2

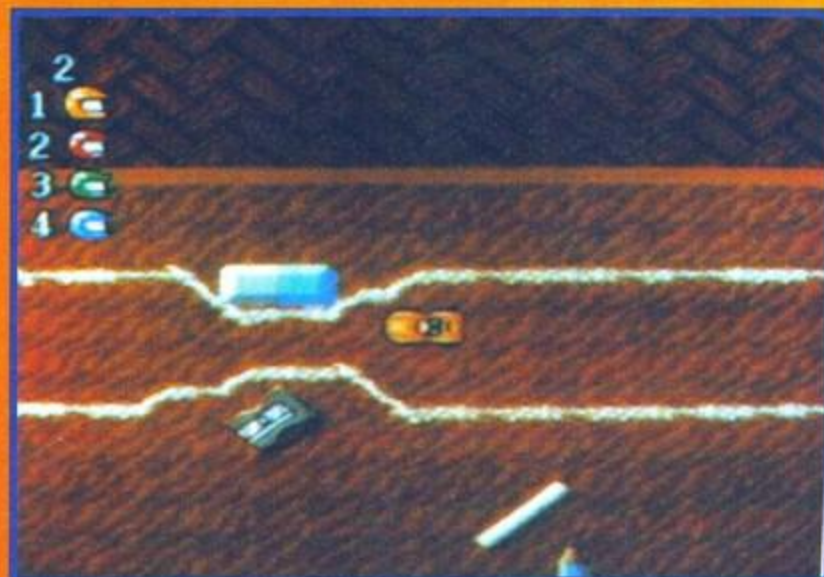
Per gli scarsoni che non hanno ancora sconfitto i due mostri finali: quando arrivate al cospetto del Mecha Sonic, aspettate che questo sia sceso del tutto, quindi saltategli sopra (sappiate dosare il salto, altrimenti assaggerete le sue spine). ora il tipo si appallottola e scatta verso di voi: saltate e, quando è andato dall'altra parte, saltategli ancora sopra. Ora vi caricherà due volte, usate il Super Dash Attack. Risaltate di nuovo, si appallottolerà e vi verrà incontro, ma state fermi e tranquilli, salterà. Volate sulla sua zucca ancora tre



volte, evitandolo quando si appallottola e il dado è tratto. Inseguite quindi Robotnik ed eccovi di fronte al bestione finale. Quando questo smette di camminare e riporta le gambe in pari saltategli addosso, al di sopra delle braccia. Aspettate pazientemente che il mirino si blocchi, quindi scappate dall'altra parte dello schermo. Ora Robotnik vi sparerà le braccia del robot; saltate in alto due volte per evitarle, quindi ancora addosso al robottino. La sequenza, ripetuta sei volte (per un totale di dodici colpi) vi porterà a godervi il finale...

## MICRO MACHINES

Selezionate il modo "challenge". Dopo aver scelto il pilota (vi consiglio Spider), cominciate la gara di qualificazione. Mettete subito in pausa e premete alto, basso, A, B, sinistra, destra, C, start. Se avete eseguito il tutto abbastanza rapidamente, il



do C, alto, sinistra, destra, A, B, A, C, toccando la macchina di un avversario la respingerete violentemente. Giocando nel modo a due giocatori, solo il primo giocatore potrà utilizzare questi trucchi. Grazie di cuore a Lombella Andrea.

## STREETS OF RAGE 2

Vi interessano un paio di belle vita extra in più? Credo di sì! Allora ecco dove trovarle: nel secondo stage, quando uscite dal camion, andate dietro la cabina di quest'ultimo e salite il più possibile; così facendo vedrete spuntare la testa del vostro personaggio. Ora schiacciate il tasto B, avrete raccolto una vita! L'altra si trova nel terzo stage: arrivati nella casa, andate nella parte più bassa dello schermo non appena verrete attaccati, allineandovi verticalmente con il nemico e premete B. Una vita si sommerà a quelle che già avete a disposizione. Per chi non l'avesse capito, quando usate Axel potete contrastare i salti degli avversari e la carica di "Ultimate Warrior", nonché chiudere in un angolo il barman utilizzando l'uppercut (o get attack).

veicolo dovrebbe andare velocissimo, tanto che, in alcune gare, come la formula 1, la macchina uscirà dallo schermo. Per avere una migliore tenuta di strada premete, sempre con il gioco in pausa, A, alto, B, basso, C, sinistra, start, destra. Invece, premen-



# COMPUTER ONE®

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

TELEFONO:  
051 - 343.504 10 linee

**SUPEROFFERTE**

FAX  
051-344.906 o 345.100

 L. 55.000	 L. 49.000	 L. 55.000	 L. 59.000	 L. 59.000	 L. 49.000	 L. 45.000	 L. 125.000	 L. 45.000
 L. 65.000	 L. 49.000	 L. 69.000	 L. 55.000	 L. 45.000	 L. 59.000	 L. 59.000	 L. 95.000	 L. 69.000
 L. 79.000	 L. 69.000	 L. 89.000	 L. 55.000	 L. 69.000	 L. 69.000	 L. 95.000	 L. 85.000	 L. 119.000

## GAMEGEAR + GIOCO ALADDIN L. 239.000

 L. 77.000	 L. 55.000	 L. 45.000	 L. 42.000	 L. 79.000	 L. 49.000	 L. 78.000	 L. 65.000	 L. 79.000
 L. 55.000	 L. 69.000	 L. 59.000	 L. 75.000	 L. 42.000	 L. 75.000	 L. 69.000	 L. 79.000	 L. 49.000
 L. 59.000	 L. 77.000	 L. 29.000	 L. 65.000	 L. 87.000	 L. 77.000	 L. 85.000	 L. 49.000	 L. 42.000

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

# CONTROL YOUR CONSOLE

## SUPER FAMICOM BUSTERS

### ALIEN 3

Eccovi i codici per accedere ai sei livelli del gioco in questione:

- 1) QUESTION
- 2) MASTERED
- 3) MOTORWAY
- 4) CABINETS
- 5) SQUIRREL
- 6) OVERGAME

Tante grazie a Massimiliano Paggi di Biella

### SUPER MARIO KART

Se vi interessa un vita in più è sufficiente arrivare nella stessa posizione (ovviamente fra i primi quattro) per tre volte di seguito. Non è di certo facile ma può essere molto utile... Grazie a un anonimo lettore...

### SUPER MARIO WORLD

Questo non lo aveva ancora detto nessuno: per ritornare nei castelli dopo averli già completati è sufficiente posizionarsi sopra di essi e premere contemporaneamente i pulsanti L e R.

### SUPER BOMBERMAN

Ecco a voi la password per l'ultimo livello: 7632. Bene, ora ringraziamo tutti Andrea Cavagna...



### FATAL FURY 2

Appena appare il logo della Takara premete in successione B, A, X, Y, su, sinistra, giù, destra, L, R, se il tutto ha funzionato si dovrebbe udire una voce digitalizzata. Ora iniziate a giocare e potrete scegliere i cinque



giocatori che prima non erano selezionabili.

### ROCKY RODENT

Per eseguire questo trucco bisogna essere molto veloci: Appena appare lo schermo dei titoli premete start, e, mentre

Rocky comincia a correre per lo schermo, Y, A, R, A, B, A. Lo schermo scomparirà e ne apparirà un altro con le opzioni. Piazzate il cursore su "continue" e selezionate il punto di domanda. Ora giocate, potrete avere continue infiniti.

### BUBSY

Password per l'ultimo livello: STCJDH. Grazie di nuovo e ri-



petutamente a Andrea Cavagna.

### ALIEN VS PREDATOR

Per selezionare il livello di partenza andate nello schermo del-

le opzioni e premete L, R, X, A sul secondo pad e start sul primo.

### SUPER STRIKE EAGLE

Codice per la missione segreta: 66CH4228.

### BRAWL BROTHERS

(solo cartuccia giapponese) Per avere più opzioni è sufficiente premere in successione i pulsanti B, A, X, Y appena appare il logo Jaleco.

### WING COMMANDER THE SECRET MISSION

Quando appare lo schermo dei titoli premere insieme, sul secondo pad, L, R, select, start. Sentirete una musi-



ca e apparirà uno schermo di selezione, che vi permetterà di selezionare livello, musica eccetera... Grazie ad Andrea Cavagna.

# HALL WEEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727

*Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES*

#### SEGA

Caesar's Palace  
 Champ Pool  
 Double Dribble  
 Family Fued  
 Fido Dido  
 Jeopardy Deluxe  
 Jeopardy Sports  
 Magical Quest  
 Rainbow Island  
 Rbi 94  
 Tecmo Mlbpa Baseball  
 We're Back

#### SEGA CD

Bubba N Stix  
 Fate of Atlantis  
 Heimdall  
 Jeopardy  
 Mega Race  
 Out of World II  
 Shadow of Beast II  
 Star Wars - 3D  
 Wheel of Fortune  
 Who Shot Johnny

#### GAMEBOY

Blue Bros  
 Daffy Duck  
 Jeopardy Sports  
 Lamborghini Chlge  
 Lemmings  
 Mickey's Chklge  
 Prehistorik Man  
 Road Rash  
 Stop That Roach  
 Tip Off

#### GAME GEAR

Andre Agassi  
 Choplifter 3  
 Jeopardy Sports  
 Mickey's Chlge  
 Pinball Dreams  
 Spiderman and ximen  
 Weel of fortune  
 Zool

#### SUPER NINTENDO

Andre Aggasi  
 Barkley Basketball  
 Bebe's Kids  
 Chavez Boxing  
 Eek The Cat  
 Eye of Beholder  
 Fatal Fury 2  
 Flint Stones  
 Generation 2  
 Goal 2  
 Hyper Volleyball  
 Jaguar  
 Jeopardy Deluxe  
 Jeopardy Sports  
 Joe and Mac 2

Knights of round  
 Legend  
 Liberty or Death  
 Lord of Rings  
 Magic Boy  
 Super Meteroid  
 MVP football  
 Pinball Dreams  
 Rex Ronan  
 Socks the cat  
 S.O.S.  
 Star Trek  
 Ultima false prophecy  
 Untouchables  
 Wheel of fortune

# CONTROL YO

- Anonimo: E' vero che a giugno arriverà "Super Street Fighter II per SNES?"

E' una voce non confermata: tutti bene o male lo danno per scontato, ma non v'è nulla di certo, visto che la Capcom non ne ha ancora annunciato l'uscita.

- Dennis: Trucco per il gioco "Jim Power" su MD: premete pausa e A per saltare i livelli. Grazie...

- Contino Massimo: Cerco un trucco per Final Fight II per SNES. Per ora non ne abbiamo... Stay tuned.

- Marco: "Sensible World of Soccer", quando uscirà? Dovrebbe uscire tra un paio di mesi per Amiga, ma per console non è stata fornita nessuna data ufficiale.

- Anonimo: Cerco un aiuto per il gioco "Sonic II" per MD; come si supera il "Sonoc Robot"? Sei fortunato... Prova a guardare Control Your Console di questo mese, dovresti trovare la risposta che cerchi.

- TEX: Cerco un trucco per Jewel Master. Niente trucchi, per te ho soltanto una bottiglia di energia: dopo il deserto e dopo aver sconfitto lo scheletro, andate sempre avanti. Entrate nella prima stanza che incontrate e andate verso il muro di destra. Se qui saltate troverete un passaggio segreto e la conseguente bottiglia di energia.

- Mancusi Daniele: Nel gioco "La famiglia Addams" per Gameboy dove si trova la pozione restringente? Il signore ha chiamato? Per riportare l'energia ai massimi livelli il signore dovrebbe premere A, B e select contemporaneamente.

- Anonimo: Per la console GB è meglio Asterix o Mortal Kombat? Sono giochi completamente diversi, dipende da quello che stai cercando, picchiaduro o platform. Per quanto riguarda la qualità dei due giochi ne ho visto solo le versioni SNES: Asterix è il solito platform, abbastanza scarso, e Mortal Kombat l'ho sempre odiato ma a quanto pare piace...

- Anonimo: E' meglio il Neo Geo o il Super Nintendo? Sono due macchine differenti, con due "scopi" differenti e appartenenti a due fasce di prezzo differenti. Tecnicamente è molto meglio il Neo Geo, è ovvio, però ha molti meno giochi, di generi più limitati ed è più co-

stoso. in poche parole, sono DUE COSE DIFFERENTI (e questo vale bene o male per tutte le console, vi prego, non chiedeteci più confronti).

- Carlo Greco di Lecce: Cerco un trucco per Land Stalker per MD, mi sono bloccato verso l'inizio dove non riesco ad aprire la porta dietro cui è rinchiusa la principessa del villaggio. Anche qui nulla, vedremo di farci ridare la cartuccia e di sfornare una soluzione...

- Fabio: Cerco le fatality di Sonya e Liu Kang del gioco Mortal Kombat per Master System. Basta, non avete letto lo speciale Mortal Kombat che abbiamo pubblicato qualche numero addietro? C'erano tutte le mosse per tutte le versioni, in particolare veniva specificato che per Sonya e Liu Kang nella versione MS non c'erano fatality.

- Giuliano: Cerco qualche notizia e trucco su "Super Mega Man II". Il vostro giornale è bellissimo. Super Mega Man II non esiste, è uscito (molto tempo fa) Mega Man II per NES, era un gran bel gioco ma di trucchi non ce ne erano. Megaman X invece (la versione per SNES) è più recente, è stato recensito un paio di numeri fa e... beh, non abbiamo trucchi nemmeno per quello.

- Lord Thunderforce: Che fine ha fatto Gabriele Pasquali? E' stato rapito dagli alieni mentre stava per rivelare al mondo un metodo sicuro per raggiungere la fusione dell'atomo. Insomma, che credevi? Ha cambiato lavoro, tutto qui.

- Fabio Cardinali: Per MD saranno disponibili giochi a 32 BIT? No, per un semplice motivo: il Megadrive è a sedici bit, e le istruzioni dei giochi non possono essere che a sedici bit (otto, sedici, trentadue e - sic! - sessantaquattro stanno a indicare la lunghezza delle istruzioni che possono essere impartite alla macchina: maggiore il numero di bit, più complessa l'istruzione. Se una macchina capisce solo istruzioni a sedici, come fa a lavorare con quelle a trentadue? La spiegazione è molto approssimata, ma dovrebbe rendere l'idea). La Sega comunque ha di recente annunciato l'intenzione di uscire con una sorta di espansione per Megadrive che utilizzi un hardware simile a quello del futuro Saturn, in particolare il processore a 32 bit Sega-Hitachi SH2: il Mega 32. Se la cosa dovesse andare in porto le cartucce di questo nuovo sistema saranno "a 32

bit", se vuoi saperne di più vai a dare un'occhiata alle News, ma comunque puoi scordarti che escano giochi a 32 bit per il solo Megadrive.

Anthony di Pisa: come si finisce il settimo livello di Prince of Persia per Mega CD?

Sii più preciso: dove non riesci ad andare avanti (non ricordiamo nemmeno qual'è, il settimo livello...)

- Davide: Se volete trasformare il MD italiano in NTSC aprite il JP2 e il JP3 e chiudete il JP4.

Suppongo ti riferisca ai jumper. A te va un bel grazie per l'informazione, agli altri lettori invece le seguenti avvertenze: se non sapete cos'è un jumper, non avete bisogno di saperlo, e quindi lasciate perdere. Inoltre, lasciate perdere perché rischiate di mettere le mani dove non dovrete. Terza cosa, lasciate perdere perché invalidereste la garanzia (se ce l'avete). Quarta cosa, se proprio lo volete fare, fatelo fuori dalla vasca da bagno. Quinta cosa, se proprio lo volete fare e qualcosa va storto NON DATE LA COLPA A NOI. Grazie.

- Massimo: Il Mega CD viene trattato abbastanza male. Sonic Cd non è ancora stato recensito? Togliete la parte dei Giochi di Ruolo e quello spazio dedicatelo ai Coin-op.

Certo che il Mega CD viene trattato male. Viene trattato male dai produttori di software, che solo ultimamente si stanno svegliando. La recensione di Sonic CD è saltata all'ultimo momento, comunque non ti sei perso molto visto che bene o male è sempre la stessa storia (vi parlo con cognizione di causa visto che - come molti altri - l'ho finito in una manciata di partite). Più che un "togliete quello e mettete questo" magari potresti provare con un "perché non provate a togliere questo e a mettere quello?". I Giochi di Ruolo per il momento rimangono, e come puoi vedere questo mese parliamo anche di coin-op. Visto?

- Federico Formica: Cerco trucchi per "Last Battle" per Mega Drive; qual è il miglior "Aladdin" fra il MD e il SN? Per Last Battle esiste un solo trucco, quello per continuare: se hai passato il primo quadro, quando Ken schiatta tieni premuti i tre tasti del pad e premi un po' di volte start finché non si resetta e appare la scritta "Chapter 1". Muovendo il pad su e giù potrai scegliere il livello di partenza. Per quanto riguarda Aladdin: la versione per MD è radicalmente differente da quella per SNES, a mio avviso (MA) quella per MD è più difficile ma più interessante,

più attinente al film e graficamente più bellino. Augh.

- Mister Nintendo: Cerco trucchi per "Robocop Vs Terminator". E' troppo presto, non ne abbiamo ancora trovati.

- Paolo: Bastard è bello? Cos'è, una affermazione tipo "Grasso è bello"? Se ti riferisci al gioco, beh, più che bello direi carino. la recensione la trovi sul numero scorso, comunque.

- Alessio: Nel gioco "Land Stalker" per il MD come si distruggono gli alberi di colore più scuro per arrivare alla Montagna? La stessa risposta che abbiamo dato all'altro lettore: sfornaremo una soluzione al più presto (Giancarlo ha solo due mani)

- Gianni: Trucchi per "Dungeons and Dragons" per il MD. Non ne abbiamo trovati, ma se ha l'Action Replay faccelo sapere, che ti forniamo i codici.

- Negroni di Roma: Per la prima versione del MD, non riesco a trovare una scart, il sistema è in commercio? Dovresti poter risolvere il tuo problema chiedendo a un qualsiasi negoziante del campo... Prova magari con qualcuno che fa vendita per corrispondenza, comunque è davvero un accessorio molto comune. Se non erro, anche la Giochi Preziosi dovrebbe averne messo in vendita uno.

- Mauro: Cerco notizie su "Hokuto No Ken 7" per SNES. Già recensito un po' di mesi fa. Abbastanza mediocre, grafica bruttina (la scelta dei colori era davvero discutibile) e poco giocabile. Un vero peccato.

- Denis: Avete un trucco per scegliere il livello in "Sonic II" per MD? Andate nella schermata delle opzioni: selezionate in sequenza le musiche 19, 65, 09 e 17. Dovreste sentire un breve suono metallico: il trucco è attivato. Premete start e nella schermata dei titoli premete insieme A+Start, accederete al menu segreto in cui selezionare a piacimento il livello (grazie, Fabio).

- Marco: Scheda tecnica del Sega Saturn; quali giochi demenziali ci sono per MD e Mega Cd; quali sono i migliori giochi di Ruolo? Le specifiche tecniche del Saturn sembrano essere finalmente assestate e quasi ufficiali. Mi (VF) riservo di farne

# UR CONSOLE

un articolo completo quando si sarà visto anche qualche demo di un gioco (o almeno quando, del Saturn, ci sarà in giro qualcosa di più dei semplici disegni di come dovrebbe essere l'aspetto della macchina), comunque qualche notizia te la posso dare lo stesso, nel frattempo.

**CPU:** Due processori RISC a 32 bit SH2 della Hitachi che lavorano in parallelo, la velocità di clock non è ancora definita ma si dovrebbe aggirare intorno ai 20 Mhz.

**SONORO:** Al sonoro ci pensa un 68EC000 della Yamaha (ed è tutto dire) che gestisce 8 canali in sintesi FM e ben 32 canali in Pulse Code Modulation (PCM, insomma digitali).

**COPROCESSORI:** Il Saturn dispone anche di un processore DSP (Digital Signal Processor) a 24 bit che, suppongo, venga utilizzato per elaborazioni grafiche in tempo reale, visto che i 24 bit del suo bus dati corrispondono proprio alla dimensione di un pixel gestito in Truecolor.

**GRAFICA:** I colori su schermo dovrebbero aggirarsi intorno a 1024 o 2048 tratti dalla solita palette di 16 milioni. Tra gli effetti grafici ci sarà una gestione hardware degli sprite, con scaling, rotazione e deformazione. Il Saturn dovrebbe essere poi in grado di gestire 900.000 poligoni al secondo, su cui saranno realizzabili Texture Mapping e ombreggiature di Gouraud.

Tra le altre cose ci sono da segnalare un totale di 40 Mbit di memoria, 16 di RAM destinati alla memoria di lavoro, 12 di RAM alla memoria video, 4 di RAM al sonoro, 4 di RAM come buffer per il CD, 4 di ROM IPL (non chiedermi cosa sia). C'è poi una gestione hardware dello scrolling del background, che, se non ho capito male, dovrebbe arrivare a un massimo di cinque strati di parallasse, ma gli strati dovrebbero cambiare a seconda dell'effetto desiderato: per esempio per uno scroll libero sui due assi X e Y gli strati di parallasse dovrebbero essere 4, mentre per una rotazione o uno scaling solo due, ma queste ultime notizie prendile con le pinze perché non ne sono molto sicuro neanche io.

La console supporterà sia le cartucce che il CD ROM - è prevista naturalmente anche una cartuccia aggiuntiva MPEG per il Full Motion Video - e il prezzo della console si dovrebbe aggirare intorno ai 50000 Yen (ultimamente ni è sfuggito il cambio ma dovremmo essere sulle 800000 lire), ma per ora non sono state fornite date ufficiali per la sua uscita. Sufficiente? Per quanto riguarda i giochi di ruolo ce ne sono a bizzeffe (anche se si tratta di un genere più diffuso su

SNES), e di svariati generi, solo che la maggior parte non viene importata ufficialmente, ed esiste solo in versione giapponese. Personalmente ti consiglio, tra gli ultimi, Landstalker, che ha un'impostazione abbastanza arcade (anche Lufia è carino, dacci un'occhiata NdAlex). Se cerchi qualcosa di più complesso è appena uscita l'ultima puntata di Phantasy Star: The End of Millenium, ancora rigorosamente in giapponese ma ci sono concrete speranze di vederlo presto in inglese. Demenziale? Ma ToeJam & Earl 2, che diamine! Il demenziale non è certo un genere raro per i videogiochi, non dovresti faticare molto a trovarne qualcun'altro...

- Salvatore: Cerco informazioni sull'adattatore universale per Super Nintendo Italiano. Fatal Fury II è bello? Togliete i giochi da tavolo. Che informazioni cerchi? Comunque, non esistono adattatori "universali", visto che alcuni giochi si rifiutano categoricamente di andare sui Super NES "non previsti". Alcuni esempi? Wolfenstein 3D, Goof Troop... Fatal Fury II è molto bello, e i giochi da tavolo rimangono dove sono perché sono parecchio divertenti.

- Riuga: Come si fa apparire "Reptile" sul SNES? Devi fare le fatality in tutti i primi quattro quadri e non devi MAI farti toccare dal computer, nemmeno usando la parata.

- Hall: E' prevista una conversione di "The Manager" per SNES? Purtroppo no... Non avrebbe un gran mercato.

- Marco: Cerco un trucco per "Zelda 3" su SN; non riesco ad andare avanti nella fortezza del medaglione rosso. Cercheremo di riuscire a picchiare MA quel tanto che basta a fargli confessare come ha fatto ad andare avanti...

- Marco: esiste "Snow Bros" per GG? No, mi dispiace...

- Anonimo: Uscirà "Fifa International Soccer" per Game Gear? La Ocean lo farà uscire in estate per Super NES, ma per Game Gear non si è proprio pronunciato nessuno... Ho come la sensazione che ti convenga abbandonare ogni speranza.

-Lorenzo: A voi alcuni codici per "Chip Challenge" su Atari Lynx: 49 - PPXI 56 - FCJE 86 - FLHH 144 - GVXQ  
Grazie.

- Fabio Ferri: Come si prende il battello nel gioco "Shadow Run" per SNES?  
Non lo sappiamo...

- Claudio: Che differenza c'è fra NTSC, PAL e SCART?  
Ho-hum: NTSC e PAL sono i due standard televisivi principali (il primo diffuso in America e in Giappone e il secondo nel resto del mondo - Italia compresa - tranne Francia e parti dell'Africa, dove usano il Secam). L'NTSC ha un aggiornamento maggiore del PAL perché il quadro è più piccolo, ed è per questa ragione che le console americane o giapponesi non "adattate" girano più veloci di quelle PAL. La sigla SCART sta a indicare un particolare tipo di connessione estremamente diffuso e abbastanza universale, hai presente quel cavetto con l'estremità simil-trapezoidale? Bravo.

- Bruno: Nel gioco "Shining in the Darkness" non riesco a costruire le armi.  
Gabriele Pasquali purtroppo ha cambiato lavoro, e fra noi è l'unico che ci abbia giocato a fondo...

- Becco: Cerco un trucco per Sonic II. Per diventare Supersonic andate nella schermata della selezione delle musiche. Seleziona le musiche 04, 01, 02, 06. Adesso giocate normalmente e appena avrete raccolto 50 anelli premete B e C assieme e... tah - dah, questo è un lavoro per Super Sonic.

- Nicola: Cerco un aiuto per "Street Fighter II Champion Edition" per MD. Assumi MA per farlo giocare al tuo posto... Sinceramente altri consigli non te li sappiamo dare.

- Anonimo: Cerco un trucco per le scene sanguinolente in Mortal Kombat su Master System, e non mi riescono le fatality.  
Vedi la risposta data a Fabio sopra. Alcune fatality non sono state incluse su MS. Non ci sono le mosse di Scorpion, Kano, Sonya e Liu Kang. Per Johnny Cage dovete andare avanti per tre volte e premere 1, per Sub Zero avanti, basso, avanti e 1. Non ce nulla da fare per il sangue, se non vado errato.

- Vincenzo: Trucco per "Art of Fighting" per MD.  
Nessuno (telegrafico lui, telegrafici noi).

- Andrea di Roma: "Megaman X" per SN, la versione americana, non funziona; serve l'adattatore speciale?

Non ne abbiamo la minima idea: abbiamo usato la cartuccia americana sulla macchina americana, è anche possibile che sia una delle cartucce "ostiche" tipo Wolfenstein 3D.

- Daniele di Rimini: Trucchi per "Dragon Ball Z II"  
Ugh, la memoria comincia a fare ci-lecca anche a distanza di un paio di mesi: mi sembra che ci fosse qualche risultato tenendo premuti contemporaneamente L ed R all'accensione ma non ci giurerei, temo che ti dovrai accontentare...

- The Boa: per SN cerco trucchi per "Street Fighter II" (?), siete i migliori!  
Allora, il solito: su, right, giù, left, y, a, x, b durante la comparsa della scritta Capcom. Right e left sono i tasti, non le direzioni. Se invece hai la Turbo Edition lo stesso trucco fatto col pad 1 toglie le mosse speciali in più rispetto al primo SF II (contenute quindi solo nella Turbo), mentre fatto col pad 2 dà la possibilità di aumentare il turbo e farlo arrivare fino a velocità 10.

- Marco: Trucchi per "Terminator II" per MD.  
Quando trovate una maxi bomba fermatevi qualche secondo. Ne dovrebbe apparire un'altra. La cosa funziona purtroppo solo due volte.

- Gigi: Trucchi per "Mortal Kombat"; come si accede al menu segreto?  
Quale versione. Penso che tu ti riferisca alla solita schermata "Code" in cui bisogna schiacciare ABACABB nella versione Megadrive e giù-su-sinistra, sinistra A, destra, giù per Game Gear (dovrebbe fungere anche su Master System, non ne sono sicuro). A questo punto dovrebbe essere apparsa una scritta con "Cheat Mode Enabled" o qualcosa del genere: selezionate l'opzione e accederai a un menu segreto in cui potrai fare praticamente di tutto.

- Anonimo: Trucchi "per Aladino" e per "Fatal Labirynth" per MD.  
Nessuno in particolare, ti faremo sapere se ne troviamo nel frattempo.

- Anonimo: Cerco la soluzione di "Zelda" per SN  
Vieni a darci una mano a picchiare MA (la dovrebbe scrivere lui) e forse l'avrai.

- Emiliano: per MD cerco un trucco per far comparire i personaggi di Mortal Kombat in NBA Jam.  
E cercherai a lungo...

- Anonimo: Consolemania siete i mi-

## MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT	ITA	99.000
ALADDIN	ITA	80.000
SENSIBLE SOCCER	ITA	85.000
WINTER OLYMPICS	ITA	85.000
ROAD RASH	ITA	80.000
MICROMACHINES	ITA	80.000
TOPOLINO	ITA	59.000
STREET OF RAGE	ITA	49.000
SONIC	ITA	49.000
ASTERIX	ITA	59.000
GLOBAL GLADIATOR	ITA	49.000
PAPERINO	ITA	59.000
MOONWALKER	ITA	49.000
TOM & JERRY	ITA	59.000
SHADOW DANCER	ITA	49.000
TAZMANIA	ITA	59.000
CHAMPIONS OF EUROPE	ITA	49.000
SONIC 2	ITA	59.000
ADDAMS FAMILY	ITA	82.000
R TYPE	ITA	49.000
ALTERED BEAST	ITA	49.000
AFTER BURNER	ITA	49.000
ALIEN 3	ITA	49.000

## 3DO

MONSTER MANOR	USA	125.000
JOHN MADDEN	USA	130.000
THE HORDE	USA	130.000
PEBBLE BEACH GOLF	USA	125.000
WING COMMANDER	USA	130.000
INCREDIBLE MACHINES	USA	130.000
SEWER SHARK	USA	New
LIVE STAGES	USA	New
TOTAL ECLIPSE	USA	130.000
LEMMINGS	USA	125.000
NIGHT TRAP	USA	125.000
DRAGON'S LAIR	USA	130.000
CONTROL PAD	USA	95.000

## JAGUAR

TREVOR MC FUR	USA	130.000
RAIDEN	USA	130.000
TEMPEST 2000	USA	130.000
CHECKERED FLAG II	USA	130.000
ALIENS VS. PREDATOR	USA	130.000
CLUB DRIVE	USA	130.000
CONTROL PAD	USA	68.000

## SUPER NINTENDO

NINJA WARRIOR AGAIN	JAP	140.000
METROID	JAP	210.000
BASTARD	JAP	180.000
KING OF DRAGON	USA	140.000
BOMBERMAN	ITA	99.000
FLASHBACK	ITA	99.000
ANOTHER WORLD	ITA	99.000
NBA JAM	ITA	135.000
WIZARDRY 5	USA	140.000
KEN GRIFFIT BASEBALL	USA	110.000
F ZERO	ITA	79.000
S. MARIO WORLD	ITA	79.000
STAR WING	ITA	79.000
KRUSTY FUN HOUSE	ITA	59.000
SECRET OF MANA	USA	145.000
EQUINOX	ITA	130.000
NHL '94 HOCKEY	ITA	120.000
SKYBLAZER	ITA	120.000
KIGHTS OF ROUD TABLE	USA	New
R TYPE 3	JAP	150.000
FATAL FURY 2	USA	New
MEGA MAN X	USA	140.000
ADDAMS FAMILY 2	ITA	99.000

## MEGADRIVE

SENSIBLE SOCCER	ITA	99.000
NBA JAM	ITA	125.000
FLASHBACK	ITA	120.000
STREET OF RAGE 3	JAP	135.000
NIGEL MANSELL	USA	99.000
ADDAMS FAMILY	ITA	79.000
VIRTUAL RACING	JAP	170.000
STAR TREK	USA	120.000
NORMY'S BEACH VOLLEY	USA	105.000
ZOOL	ITA	110.000
PIRATES	USA	99.000
ART OF FIGHTING	JAP	140.000
ALADDIN	ITA	120.000
NBA SHOWDOWN	ITA	130.000
DRAGON BALL Z	JAP	135.000
CASTELVANIA	USA	99.000
SKITCHEN	ITA	New
FIFA INTERNATIONAL	ITA	120.000
MEGA TURRICAN	USA	110.000
MONSTER WORLD 4	JAP	New
SHADOW RUN	USA	120.000
PGA EUROPEAN TOUR	ITA	110.000
WORLD SERIES BASEBALL	USA	120.000

**L  
'  
A  
R  
C  
O  
B  
A  
L  
L  
E  
N  
O**

Via Cassia, 6c  
ROMA  
tel.  
06/33.33.486

**PREZZI IVA  
COMPRESA**

**SPEDIZIONI  
IN TUTTA  
ITALIA**



# CONTROL YOUR CONSOLE

giori, fate più recensioni per le console portatili!

Volentieri, ma le uscite sono quelle che sono. Comunque faremo del nostro meglio per accontentarti.

- Cerco il trucco per NBA Jam per giocare con i 4 personaggi di Mortal Kombat  
E cercherai a lungo 2...

- Anonimo: Quanto costa l'abbonamento a Consolemania?  
Cinquantamila lire...

- Katia: Ecco a voi o codici di "Speedy Gonzales" 500999, 343003, 830637, 812171, 522472 per GB; dedicate più spazio al GB.  
Grazie, Katia.

- Claudio: Aiuti per Lemmings sul GG. Se giochi su GG ti conviene avere un trasformatore a portata di mano... Per gli aiuti veri e propri sii più preciso (come si chiama il livello in cui non avanzi e via dicendo)

- Luca Cesare: Cerco informazioni su "Zelda III" per GB, come si supera il mostro del III livello.

Zelda III per Gameboy? Spero che ti riferisca a Link's Awakening anche se non ho capito di quale terzo livello parli. Spero che si tratti del mostro finale, in questo caso posso dirti diverse cosucce. La strada per arrivarci la sai (sinistra, sinistra, giù, destra, destra, su, sinistra, su), per quanto riguarda le sue trasformazioni:

Trasformazione 1: colpiscilo con le magic powder.

Trasformazione 2: respingetegli addosso le palle di fuoco con la spada.

Trasformazione 3: la coda con la spada.

Trasformazione 4: con spada e stivali, prendete la rincorsa e colpitelo.

Trasformazione 5: colpitelo subito con la bacchetta spara fireball.

Trasformazione 6: mettetevi in basso al centro: saltate i tentacoli e colpitelo all'occhio aperto con piuma ed arco, ci metterete un po' ma dovrebbe finalmente schiattare.

- Ettore: E' meglio un SNES o un MD?

Dipende: se ti piacciono le console Sega allora dovresti scegliere un Megadrive, se invece preferisci una console Nintendo dovresti comprare un Super Famicom. Insomma, a parte il fatto che i produttori ci metterebbero le bombe sotto la redazione al minimo segno di schieramento, non si può scegliere una console o l'altra! Si può andare a "simpatia" (per delle macchine?), ma non pretendere altro.

- Matteo di Mestre: Convertiranno per SNES "Samurai" e "Mortal Kombat II".

Per quanto riguarda Mortal Kombat II è ormai sicuro, ci penserà la Sculptured Software e dovrebbe uscire verso settembre. Purtroppo per i SNESisti è ormai certo che la loro versione verrà censurata come il primo MK. Quel "Samurai" spero che si riferisca a Samurai Shodown del Neo Geo, in questo caso la risposta è sì, è abbastanza sicuro ormai, visto che stanno convertendo praticamente tutti i picchiaduro Neo Geo su SNES: notizie più dettagliate in Nintendo News.

- Anonimo: Sta per uscire Monkey Island III per Amiga!  
Sì, certo, davvero, accidenti. Non è un Pesce d'Aprile un po' vecchio?

- Anonimo: Cerco un trucco per "Fifa International Soccer" per MD. Tipo "gol infiniti"? O magari un trucco per fermare il cronometro? Daaaai...

- Enrico di Venezia: Phantasy Star, ho tutto quello che mi serve, ma non riesco a finirlo perché non riesco a usare il cristallo per arrivare al mostro finale. Cercheremo di recuperare il buon vecchio Gab e di scucirgli il segreto... Stay tuned.

- Luca Castelletto: che cos'è l'MSX? Si può mettere in Pausa "Street Fighter II" per MD? Esiste un convertitore per Nintendo e Super Nintendo?

L'MSX è (era) un computer a otto bit prodotto da parecchie case giapponesi (e dalla Philips) che si erano alleate per creare uno standard capace di contrastare C64, Spectrum e il resto del computer in circolazione in quei tempi. Per mettere in pausa SFII ti serve un pad a sei tasti, e il convertitore da te nominato esiste ma non è prodotto dalla Nintendo.

- Davide: "Mortal Kombat II" uscirà per MD?  
Of Course, dalla Probe, leggetevi le News ogni tanto...

- Anonimo: Esiste una scheda per il PC Engine per usare la tv?

In che senso? Il GT lo puoi usare come televisore (se è questo che intendi), ma solo in Giappone: le frequenze sulle quali vengono trasmessi i programmi variano da paese a paese. Con il Turboexpress invece puoi guardarti i programmi americani e francesi, per farlo però dovrai startene o in America o in Francia. Il PC

Engine normale invece si può attaccare alla TV con un qualsiasi cavo SCART (il segnale RF - quello del cavo antenna - fa notoriamente schifo)... In definitiva, non abbiamo ben capito la tua domanda.

- Anonimo: Si può comperare da voi "Fatal Fury II"?  
No! Non vendiamo giochi, solo riviste (e non provate a chiederci quali).

- Flavio di Verona: Password per Aladino per SN "APSR" per Mega-CD "QCFWUYHS"  
Grazie.

- Gabriele: Ho giocato a Mortal Kombat II in sala giochi, e a un certo punto nella parte destra appariva in primo piano una persona e poi scompariva, che cos'è?  
Un pesce d'aprile? A parte gli scherzi non lo sappiamo.

- Anonimo: Cerco un trucco per levare la censura di Mortal Kombat. Per Megadrive devi pigiare i tasti ABACABB nella schermata che parla di codici, per SNES invece niente da fare, non si può.

- Anonimo: Per il Jaguar, vorrei sapere se usciranno "F1GP" e "Stunt Car Racing".  
Bravo, bravo, girano voci al riguardo e la Microprose sembra aver dimostrato un certo interesse per la console, vedremo...

- Angelo: Ecco alcuni trucchi per il SN. "Super Soccer": password "su basso-sinistra su destra destra giù-destra su su" "destra sinistra-giù sinistra sinistra giù-destra su-sinistra giù giù-destra". Password per F1GP per GB "IKDFGYYWDFDYGLKS" "BMDYGKYLBCDFGKKS".  
Grazie.

- Nicola: Cerco un trucco per "Heroes of the Lance" per Master System. Non ce ne sono...

- Mauro: Perché in Mortal Kombat per MD Liu Kang, Kano e Scorpion non possono lottare contro Reptile?  
Non ci risulta. Tutti possono combattere contro Reptile, basta seguire il metodo giusto.

- Emanuele: Cerco notizie sull'adattatore che aumenterebbe i colori su schermo per il MD fatto dalla Psygnosis.  
Non ne abbiamo proprio sentito parlare. E poi, perché "adattatore"? Cosa dovrebbe "adattare"?

- William: Tra i giochi per il 3DO, qual'è il migliore? Quando recensirete "Ambermoon"? Fate più recensioni per il 3DO.

Per 3DO continua a essere divertente Crash 'n' Burn, per il resto non ti saprei dire. Ambermoon non lo recensiremo mai su CMania, e questo mese per 3DO trovi The Horde. Soddisfatto?

- Davide: Esiste NBA Jam per il GB? No. Però c'è per Game Gear.

- Nicola: Pubblicate la recensione di "Wonder Boy 5" per MD.  
Già fatto, millenni fa.

- Simone: Per il GG è meglio "Mortal Kombat" o "Street Fighter II"? Mortal Kombat, visto che Street Fighter II UFFICIALE non esiste.

- Elencate i titoli di picchiaduro più belli.  
Street Fighter II Turbo, Fatal Fury Special. In quest'ordine. (Vediamo se riesco a indovinare che ha risposto a questa... MA, PROPRIO NON LO SONDALEX)

- Marco: Cerco trucchi per Mortal Kombat, MicroMachines, "Streets of Rage", Donald Duck per GG.  
Per il primo riguardati lo speciale, per il secondo, il terzo e il quarto non che ne sono, che ci risulti.

- Giorgio: Non riesco a giocare "Megaman" per SN; avete dei trucchi. No, nessuno. MA l'ha finito senza alcun aiuto...

- Tonino: Cerco trucco per "International Soccer" su MD. Tipo "gol infiniti"? O magari un trucco per fermare il cronometro? Daaaai... 2

- Messaggio amoroso: Zanna ti voglio tanto bene by Defunto  
Dio li fa e poi li accoppia.

- Riccardo di Bologna: Cerco i Codici per FlashBack per SN.  
Come Nicola di Bolzano... Li avrete al più presto.

- Nicola di Bolzano: Cerco i codici per FlashBack per SN.  
Come Riccardo di Bologna... Li avrete al più presto. (Ciao compaesano! NDALEX)

Ok, anche questo mese sono finiti... Ci risentiamo alla prossima.

La Redazione

  
**ARIVIVIS**

VIDEO  
GAMES  
COMPUTER

**NOVITÀ D' IMPORTAZIONE**

**SUPERNES**

FIFA INT. SOCCER  
WORLD CUP USA 94  
SOCCER SHOT OUT  
F-1 ROC 2  
SAT. NIGHT SLAM MASTER  
SPEEDY GONZALES  
FIDO DIDO  
TIME KILLERS  
MAGIC BOY

**MEGADRIVE**

WORLD CUP USA 94  
MARKO'S MAGIC SOCCER  
MEGA RACE  
ROCK & ROLL RACING  
INCREDIBILE HULK  
RADICAL RACING  
JOE & MAC  
PIRATES OF DARK WATER  
DOMINUS

**GAME BOY**

NBA JAM  
CHASE H Q 2  
THE LAWNMOWER MAN  
MICKEY MOUSE 5  
FATAL FURY 2  
RIDDICK BOWE BOX  
SENSIBLE SOCCER  
STRIKER  
ULTIMA II

**GAME GEAR**

AGASSI TENNIS  
GP RAIDER  
ROBOCOP VS TERMINATOR  
MS. PACMAN  
DR. ROBOTNIK'S  
MARKO'S MAGIC SOCCER  
THE INCREDIBLE HULK  
ZOO  
WORLD CUP USA 94

**NOVITÀ D' IMPORTAZIONE**

**3DO**

ROAD RASH  
MEGA RACE  
WING COMMANDER  
OUT OF THIS WORLD  
MICRO COSM  
SEWER SHARK  
JURASSIC PARK  
STAR CONTROL 2  
WHO SHOT JOHNNY ROCK

**NEO GEO**

MIRACLE ADVENTURE  
VIEW POINT  
SIDE KICKS 2  
**"TITOLI IN OFFERTA"  
L. 99.000**  
KING OF THE MONSTER 2  
BLUES JOURNEY  
ALPHA MISSION  
FATAL FURY  
MAGICAN LORD

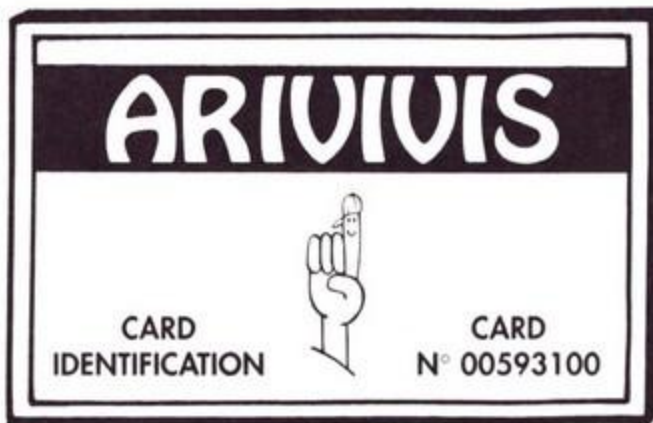
**JAGUAR**

ALIEN VS. PREDATOR  
JAGUAR TEMPEST 2000  
RAIDER  
TREVOR MC FUR IN THE G.  
DINO DUNES  
CHECKED FLAG  
FINDY FOONS  
CRESCENT GALAXY  
CLUB DRIVE

**CD 32**

INFERNO  
TFX  
JURASSIC PARK  
MEAN ARENAS  
PREY  
FLY ARDER  
SEEK & DESTROY  
EUROPEAN CHAMPION  
AMERICAN FOOTBALL

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA  
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ



**OFFERTE CONSOLLE**

**GAME BOY +  
JURASSIK PARK +  
S. MARIO LAND 2  
L. 189.000**

**SUPER NES  
L. 249.000**

**GAME GEAR +  
4 GIOCHI  
L. 239.000**

**MEGADRIVE II  
+ GIOCO  
L. 259.000**

**ATARI JAGUAR  
+ GIOCO  
L. 589.000**

**3DO PANASONIC  
+ CRUSHN'BURN  
L. 1.259.000**

**SUPER NES +  
JURASSIK PARK  
L. 279.000**

**AMIGA CD 32  
+ 3 GIOCHI  
L. 649.000**

**RITIRO DELL'USATO**

**S. NES**

NBA JAM	L. 40.000
ROCK & ROLL RACING	L. 35.000
SENSIBLE SOCCER	L. 30.000
MORTAL KOMBAT	L. 30.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 35.000
STREET FIGHTER TURBO	L. 40.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 30.000
ALADDIN	L. 30.000
SECRET OF MANIA	L. 40.000
NHL HONORY 94	L. 40.000

**MEGA D.**

NBA JAM	L. 30.000
FIFA INT. SOCCER	L. 40.000
FLASH BACK	L. 40.000
JUNGLE STRIKE	L. 30.000
STRIKE FIGHTER C.E.	L. 40.000
MORTAL KOMBAT	L. 35.000
JURASSIK PARK	L. 30.000
NHL MOKEY 94	L. 35.000
F1 DOMARK	L. 30.000
SENSIBLE SOCCER	L. 35.000

DA SCONTARE SUGLI ACQUISTI

**VASTO ASSORTIMENTO TITOLI  
- USATI GARANTITI -**

**OFFERTE DEL MESE**

**PER MEGA DRIVE**

AGASSI	L. 49.000
TALE SPIN	L. 49.000
ZOO	L. 69.000

**PER GAME BOY**

FELIX THE GAT	L. 39.000
JURASSIC PARK	L. 49.000
THE EMPIRE STRIKE BACK	L. 39.000

**PER S. NES**

JURASSIC PARK	L. 89.000
JOSHI'S SAFARI	L. 69.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	L. 49.000

**VENDITE PER  
CORRISPONDENZA**

**CONSEGNA  
NELLE 24/36 ORE**

**ATTENZIONE PREGO!!!**

ARIVIVIS VI OFFRE L'ASSISTENZA PER I VOSTRI APPARECCHI, "RIPARIAMO LE VOSTRE CONSOLLE IN TEMPI BREVISSIMI"



flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)  
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N°50954  
C.C.I.A.A. N°1407688 - MILANO  
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza  
Tel. 039 - 6082088

ADATTATORE PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI	35.000
JOYSTIC PRO 4 6 TASTI MEDIO	29.000
JOYSTIC PRO 5 6 TASTI LARGE	79.000
MEGA CONV. PER GIOCHI USA	29.000
CONSOLE MD.2 + SONIC 2	269.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	249.000
CONSOLE MD.2 + 2 JOIPAD	229.000

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

ADDAMS FAMILY	69.000
ALTERED the BEAST	45.000
ANOTHER WORLD	49.000
ART OF FIGHTING	69.000
BATMAN RETURNS	45.000
BUBBA' N STIX	telefonale
BUBSY	65.000
CAPTAIN PLANET	59.000
CAPTAIN AMERICA	49.000
COSMIC SPACEHEADS	59.000
DOUBLE DRAGON 3	69.000
DRAGON BALL Z	telefonale
BART SIMPSON NIGHTMARE	69.000
EA SPORT PACK (super II)	telefonale
ETERNAL CHAMPIONS	109.000
F--117	59.000
FIFA SOCCER	95.000
GLOBAL GLADIATORS	59.000
GUN SHIP	59.000
GUNSTAR HEROES	69.000
GYNUG	39.000
HOOK	79.000
INCREDIBLE HULK	telefonale
INDIANA JONES new	telefonale
JOE & MAC	telefonale
JUNGLE STRIKE	69.000
MAZING SAGA	49.000
MICKY & DONALD	56.000
MICRO MACHINES	79.000
MORTAL KOMBAT	super prezzo!
NBA JAM I	telefonale
ROBOCOP 3	69.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	79.000
SENSIBLE SOCCER	85.000
SILVESTER & TWEETY	telefonale
SONIC 2	45.000
STAR TREK NEXT	telefonale
STREET FIGHTER II PLUS	109.000
STREET OF RAGE 3	telefonale
SUB-TERRANEA	telefonale
SUMMER CHALLENGE	69.000
SUPER JAMES POND 3	79.000
SUPER KICK OFF	55.000
SUPER MONACO GP 2	49.000
SUPER OFF ROAD RACING	45.000
TAZMANIA	49.000
TERMINATOR 2	49.000
THUNDERFOX	49.000
TOM JAM & EARL 2	99.000
VIRTUAL RACING	telefonale
WWF ROYAL RUMBLE	69.000
ZERO WINGS	39.000
ZOOL	79.000

# PREZZI PAZZI, PAZZI!!!

RAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

## PER MD.

ALADDIN	95.000
FATAL FURY	69.000
STREET OF RAGE 2	59.000
EX-RANZA	55.000
S.SHINOBY 2	55.000
SPACE B.O.B.	69.000
GOLDEN AXE 3	49.000
SONIC 3 !!!	109.000
JURASSIC PARK	79.000

## PER GG.

SONIC 3 CHADS	49.000
MORTAL KOMBAT	55.000
JURASSIC PARK	49.000
WINTER OLIMPICS	59.000

## PER SNES.

F-ZERO	55.000
SUPER STAR WARS	65.000
MORTAL KOMBAT	99.000
SENSIBLE SOCCER	99.000

## PER GAME BOY!

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

GAME GEAR + 4 GIOCHI	219.000
GAME GEAR + COLUMBS	185.000
TV-TUNER	185.000
ALIMENTATORE + RICARICA	45.000
LENTE G. GEAR INGR. 200%	29.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
ALIMENTATORE	18.000
-----GIOCHI GAME GEAR-----	
ADDAMS FAMILY	55.000
ALADDIN	65.000
ALIENS 3	49.000
ARIEL LA SIRENETTA	39.000
AXE BATTLER	49.000
BART SIMPSON vs SP.MUT.	45.000
BATMAN RETURN	45.000
ROBOCOP 3	55.000
CHAKAN	45.000
DOUBLE DRAGON	45.000
GLOBAL GLADIATORS	45.000
HOOK	49.000
MARBLE MADNESS	45.000
MICKY MOUSE ILLUSION	52.000
NBA JAM	super prezzo!
SPIDERMAN	52.000
STREET OF RAGE	39.000
STRIDER 2	45.000
SUPER MONACO GP	39.000
SUPER OFF ROAD	52.000
SUPER SHINOBY 2	49.000
SUPER STAR WARS	55.000
T2-COIN-OP	65.000
TALESPIN	39.000
WILLY IL COYOTE	59.000

CONSOLE S.NINTENDO USA	235.000
CONSOLE S.NINTENDO ITA.	239.000
ADATTATORE UNIVERSALE	25.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
-----GIOCHI SUPER NINTENDO-----	
ASTERIX	75.000
CHUCK ROCK	65.000
DINOSAURS	59.000
FATAL FURY	79.000
FINAL FIGHT 2	65.000
INCREDIBLE HULK	telefonale
KING OF DRAGON	telefonale
NBA ALL STAR CHALLENGE	75.000
NBA JAM !!	super prezzo!
NINJA WARRIORS	119.000
POP'N TWIN BEE	69.000
RACE DRIVING	75.000
SOCCER KID	99.000
SPACE ACE	telefonale
SPACE B.O.B.	79.000
STAR TREK	telefonale
STREET FIGHTER 2	99.000
SUPER BOMBERMAN	79.000
SUPER CASTELVANIA 4	59.000
SUPER NINJA BOY	69.000
SUPER PUTTY	69.000
SUPER TRODDERS	69.000
WOLFCHILD	75.000
WWF ROYAL RUMBLE	65.000



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

## SPECIALE THE ADDAMS FAMILY



Dopo ben due mesi persi correndo dietro a quel merluzzo di James Pond, adesso Giancarlo ha iniziato a lanciare anatemi e insulti vari contro il difficile *The Addams Family*, della Ocean. Gli elementi grafici che vedete a corredo delle pagine a loro dedicate sono tratti dalla versione Megadrive del gioco (e già mi vedo tutti i possessori di SuperNintendo e altro che iniziano a urlare di disapprovazione), ma gradirei ricordare che il gioco della famiglia Addams è pressoché identico per tutti i formati e che, quindi, sto cercando di non penalizzare nessuno. Vi ricordo, inoltre, che per Nintendo (NES) e Master System la versione del gioco a cui dovete fare riferimento non è *The Addams Family*, bensì *Pugsley's*

*Scavenger Hunt*. Ho appena notato che nell'introduzione di cui sopra mi sono dato del lei, nel senso che sono proprio io, Giancarlo, a scrivere queste righe. Questo dovrebbe darvi un'idea delle mie condizioni mentali attuali e indurvi ad avere un minimo di pietà se anche questa volta ho deciso di spezzare in due lo speciale. In questo numero, troverete tutto il necessario per affrontare decentemente e con delle succose probabilità di successo qualunque livello; mentre, il mese prossimo, troverete ad aspettarvi tutto quello che non siete riusciti a scoprire da soli e le eventuali password che coronano i miei progressi nel gioco. E pensare che, a suo tempo, l'avevo già completato...

# OUR CONSOLE



## AVEVO UNA CASETTA PICCOLINA IN CANADA'...

La casetta degli Addams non è certo né piccola, né carina; ma allora, che cosa è? Esternamente parlando è l'enorme maniero che vedete qua sotto. Provate solo a contare le finestre per intuire di quante stanze si compone e avrete idea di quanto vasto possa essere un gioco ambientato là dentro. A questo punto pensate al fatto che il gioco comprende una vasta ambientazione sotterranea e chiedetevi pure chi me lo faccia fare di buttarmi in imprese così disperate. Comunque, bando alle ciance e passiamo a una trattazione utile del maniero. Vedete i due splendidi comignoli che spuntano sul tetto? Questi nascondono due passaggi a cui si può accedere posizionandosi proprio sulla cima dei suddetti e facendo rannicchiare Gomez (o Pugsley per gli utenti degli otto bit). Le "istru-

zioni" da seguire per quello che vi aspetta nei camini degli Addams le trovate di seguito nello speciale, ma quello che conta è che ancora non abbiamo finito. Penso che tutti voi l'abbiate scoperto agevolmente, ma magari qualche distrattone si è lasciato sfuggire che, all'estrema destra del giardino che adorna il maniero, si trova un passaggio segreto che conduce a una complessa rete sotterranea di passaggi e condotti. In ultima istanza, questa complessa rete dovrebbe portarvi al cimitero e,

conseguentemente, alla cripta di famiglia dei nostri eroi, dove è nascosta Mercoledì, la componente della famiglia più facile da rintracciare. Mi prendo la briga di far notare ai neofiti dei videogiochi che sul cappio all'estrema sinistra della mappa, si sale saltando e premendo in alto il joystick. Inutile dire che la porta al centro della casa vi permette di entrare nel maniero stesso. A questo punto, il primo consiglio che vi do è quello di fare un bel GAME OVER. Non sto' scherzando. Schiattate come più vi

pare, ma fatelo e, quando finirete nella schermata dove dovrete scegliere se continuare o abbandonare, recatevi a sinistra, ignorate la porta e continuate a camminare. Finirete in una stanza segreta con quattro vite extra da prendere. Fatelo e poi tornate nella stanza attigua dove infilerete la porta relativa al "Continue". Tornati in scena, infilate la porta di casa e affrontate l'uccellazzo nascosto in cima all'albero. Per sapere come arrivarci, continuate pure la lettura...



# CONTROL YO

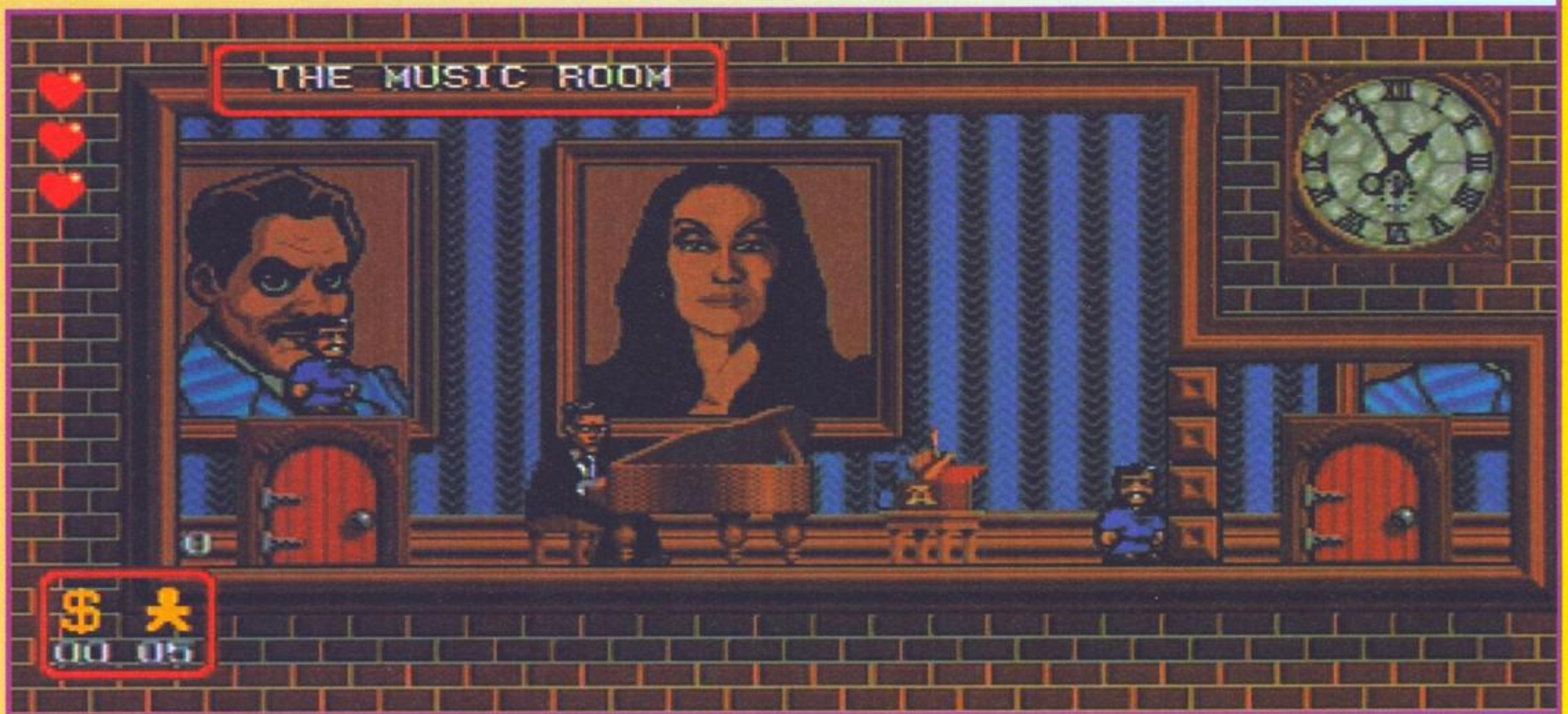
## NEL MONDO C'E' CHI SCENDE E C'E' CHI SALE...

Ma con tutta la strada che avete da percorrere e tutta quella che avete già percorso, vi assicuro che non ci farete proprio caso. Quello che, invece, vi servirà tenere a mente è l'ubicazione di certe porte in questa che rappresenta la sezione nevralgica di tutto il gioco. Per il momento possiamo anche lasciare da parte la descrizione dei luoghi ameni in cui ogni porta vi condurrà, e tratteremo solo le quattro porte che compongono la fascia central-sinistra della mappa. Iniziamo a dire che la porta in alto a sinistra non serve per la vostra preparazione. Inutili si dimostreranno le proteste del tipo "macosileporterimantisonotre": vi assicuro che le porte nella zona central-sinistra dello schermo erano e rimangono quattro.

Andiamo con ordine. La porta in basso al centro è l'uscita. Tramite quella avrete accesso al sommo giardino da cui provenite, quindi evitate di reinfilarla immanentemente. Piuttosto, gradirei indottrinarvi su quale sia lo scopo di tutta la vostra missione di recupero, ovvero mostrarvi a cosa serve la porta immediatamente sopra a quella dell'uscita. Nei paraggi dovrete anche vederne la mappa; la sezione a cui si accede attraverso la seconda porta centrale è la MUSIC ROOM. In questa sezione potete vedere il fedele maggiordomo che si prodiga nel suonare un antico clavicembalo, lo strumento preferito da Morticia e Gomez come accompagnamento per le loro serate romantiche. Purtroppo il suo pubblico è costituito, almeno per il momento, dalla solitaria e caratteristica servitrice Mano. Durante il prosieguo del gioco, i componenti della famiglia



che libererete, si ammasseranno in questa stanza. Quando tutti saranno stati recuperati, il muro che vi separa dalla porta a destra sparirà e avrete accesso all'ultima serie di livelli che vi separa dalla vostra amata cherida (se così si scrive). Adesso che abbiamo motivato i vostri sforzi, torniamo all'aspetto pratico dello speciale e indichiamo a cosa serve la prima porta in basso a sinistra. Questa vi permette di infilarvi in una sezione di giardino alternativa denominata "The Tree" (l'albero) che viene ampiamente trattata più avanti. La sezione di cui abbiamo appena accennato è il secondo posto da visitare, in quanto al primo posto si pone, indiscutibilmente, il nascondiglio di Pugsley (Pugsley's Den). Per accedere a questa stanza, vi tornerà utile sapere che proprio sotto la porta che conduce alla zona dell'albero, esiste una porta invisibile (o segreta che dir si voglia). Questa la si attiva proprio come se si trattasse di una porta qualsiasi, ovvero posizionandosi e spingendo il joypad verso l'alto. Una volta entrati, sappiate che il giocondo cuore riappare ognivolta che rientrate nel nascondiglio e che le tre vite extra non aspettano che voi. Uscite e dirigetevi alla già citata zona dell'albero.

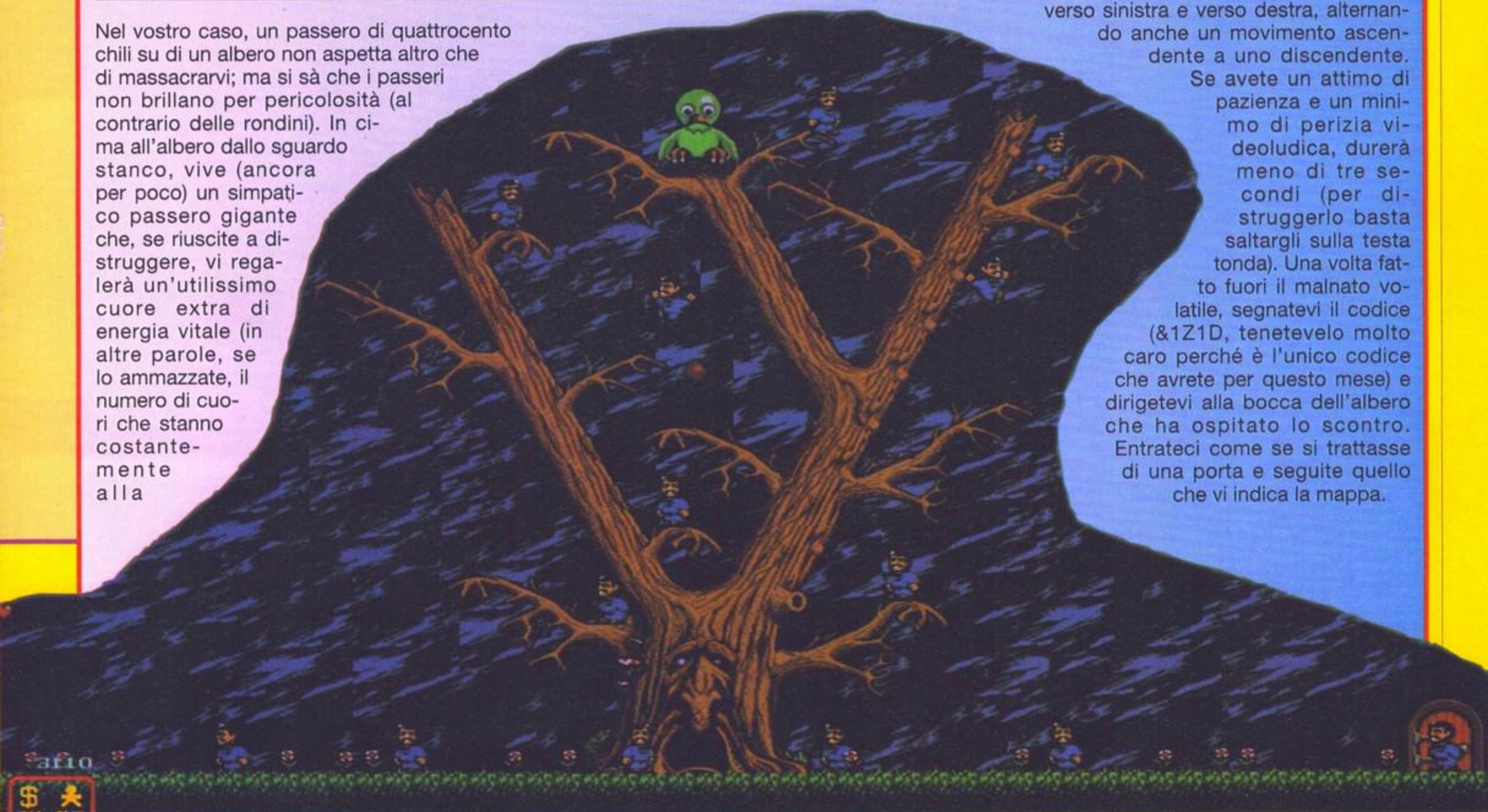


**CIIIIIIIIIIIIIIIIIIP!! ovvero:  
Cosa fa un passero di quattrocento chili  
su di un albero?**

Nel vostro caso, un passero di quattrocento chili su di un albero non aspetta altro che di massacrarvi; ma si sa che i passeri non brillano per pericolosità (al contrario delle rondini). In cima all'albero dallo sguardo stanco, vive (ancora per poco) un simpatico passero gigante che, se riuscite a distruggere, vi regalerà un'utilissimo cuore extra di energia vitale (in altre parole, se lo ammazzate, il numero di cuori che stanno costantemente alla

sinistra dello schermo passerà da due a tre). I suoi schemi d'attacco non sono esageratamente letali. Si solleva in volo poco prima del vostro arrivo in cima all'albero e si limiterà a compiere delle traiettorie semicircolari alternatamente verso sinistra e verso destra, alternando anche un movimento ascendente a uno discendente.

Se avete un attimo di pazienza e un minimo di perizia videoludica, durerà meno di tre secondi (per distruggerlo basta saltargli sulla testa tonda). Una volta fatto fuori il malnato volatile, segnatevi il codice (&1Z1D, tenetelo molto caro perché è l'unico codice che avrete per questo mese) e dirigetevi alla bocca dell'albero che ha ospitato lo scontro. Entrateci come se si trattasse di una porta e seguite quello che vi indica la mappa.



# CONTROL YO



## **SOTTO IL VESTITO...NIENTE. Sotto un albero... DI TUTTO!**

**V**edete dove ci sono quei tre cuori rossi in alto a sinistra? Se venite dall'albero, apparirete lì. Cosa c'è da fare in questa sezione è piuttosto evidente. I due passaggi in fondo a sinistra e in fondo a destra lasciateli perdere per il momento. Limitatevi ad andare a prendere il cappello volante, in mezzo a tutti quei dollari da recuperare, e recatevi a recuperare le tre vite extra che si trovano in alto a destra della mappa. Una volta fatto ciò, fate una scorpacciata di punti svolazzando in verticale dove vedete quell'ammasso di scritte da mille punti e tornate indietro (sì, avete capito) fino all'albero. Tornate all'interno della HALL OF STAIRS e uscite in giardino. La vostra prossima destinazione sono i CAMINI.

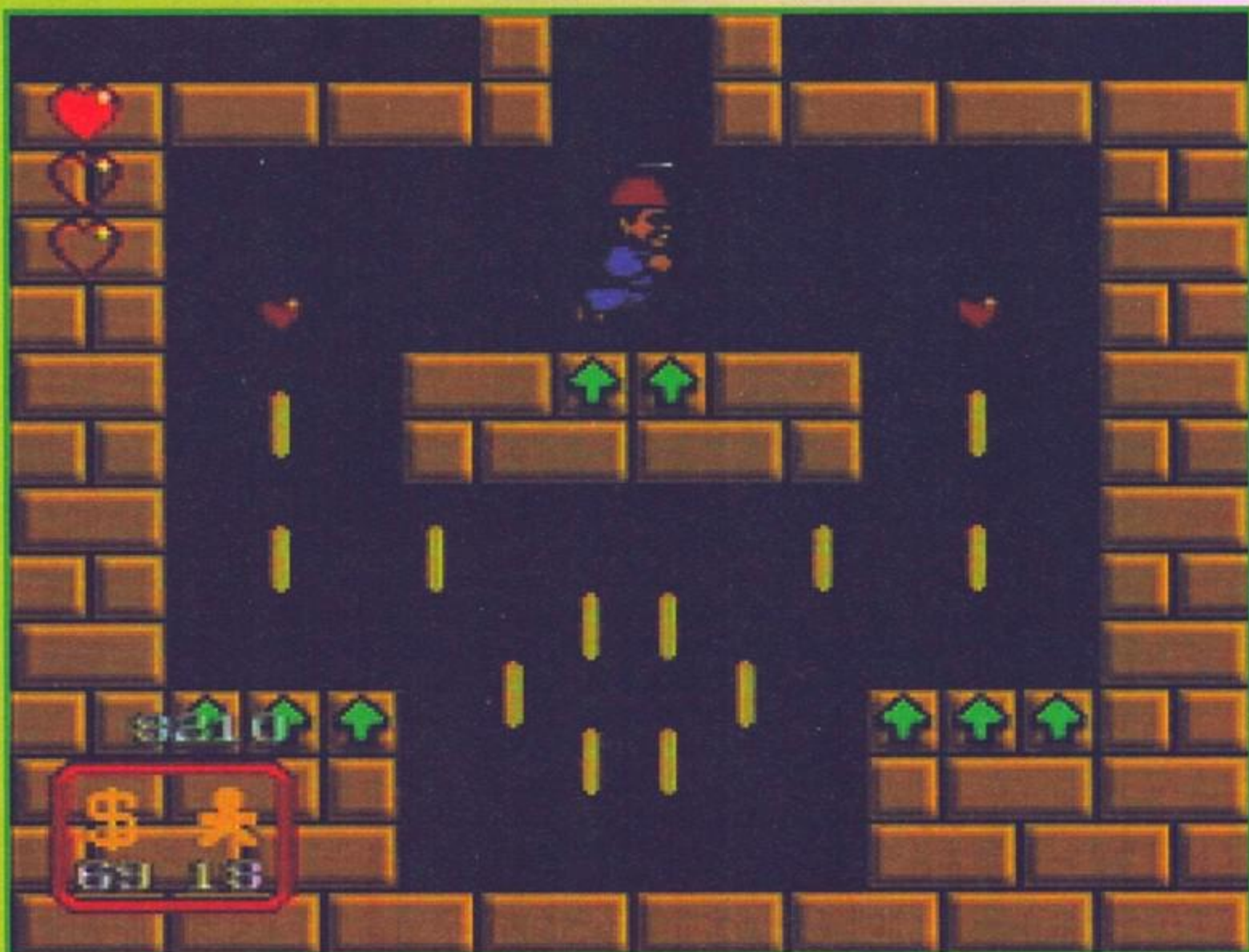




## LO SPAZZACAMINO, UN MESTIERE SCOMPARSO.

È la cosa sembrerebbe piuttosto strana, considerato cosa si trova in questi camini. Il camino di destra non riserva nulla di eccezionale, un paio di cuori, un paio di dollari, ma nulla più. Quello di sinistra, invece, vi aspetta a braccia aperte per regalarvi ben cinque (e dico cinque) vite extra. Nulla di difficile. Entrate, raccattate i dollari e portatevi sulle molle che si trovano nell'angolo in basso a destra della stanza. Iniziate a saltare e contemporaneamente spingete verso destra. Come per magia, raggiunto l'apice del salto, Gomez (o chi per lui) si troverà nel livello nascosto che vedete mappato qui vicino. Fra il secondo e il terzo mostro verde, c'è una struttura che racchiude un interruttore. Per andare ad attivarlo (non che sia indispensabile, comunque), saltate sulla struttura ed entrate facendo il giro da destra. Il muro che compone, infatti, il muro destro della struttura è fasullo. Un altro muro fasullo vi attende dopo poco. Nella zona piena di dollari, il muro in alto a destra è assolutamente falso. Passateci attraverso, lasciatevi cadere, recuperate il cappello volante entrando nel muro a sinistra subito dopo esservi lasciati cadere e procedete sicuri fino alla fine, dove vi attende la meritata ricompensa.

Adesso uscite dal camino e lanciatevi verso il margine estremo destro del giardino che circonda casa Addams perché è venuto il momento di affrontare THE UNDERGROUND.



# CONTROL YO

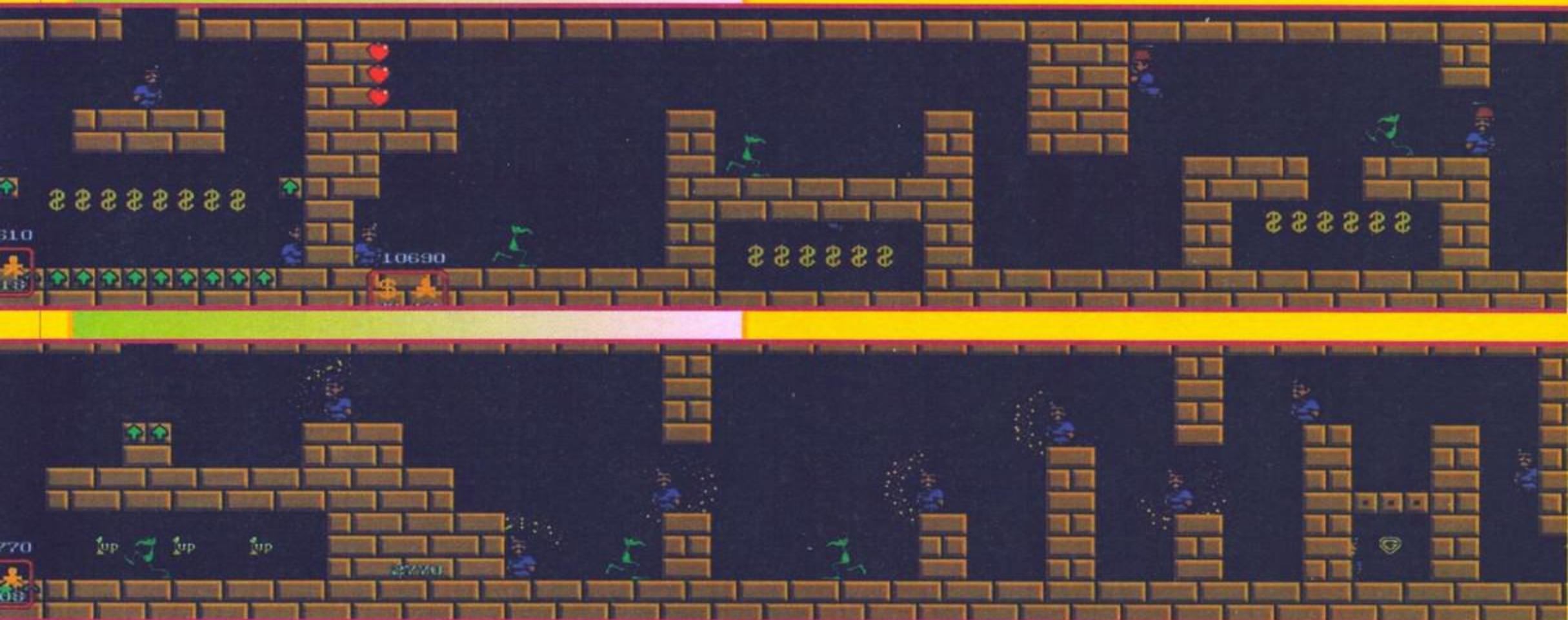
## ADESSO CAPISCO DOVE SONO FINITI GLI SPAZZACAMINI...

Questi camini sono molto più cattivi dei precedenti. In compenso serbano, alla fine, il solito numerillo di vite extra sempre utili. Per quello che riguarda il camino di sinistra, limitatevi ad entrare e a oltrepassare il muro finto posto in basso a destra. Una volta giunti nel livello "nascosto", non fate subito fuori il mostriattolo verde: vi serve per appropriarvi del cappello che volazza nella zona in alto a sinistra dello schermo. Nella fattispecie, il mostriattolo dovrà essere usato come trampolino su cui saltare e, grazie a lui, recuperare il rosso indumento. Fate un po' i calcoli, dipende molto dai vostri tempi di reazione, io gli salto addosso al suo quinto o sesto passaggio. Se sbagliate, comunque, niente panico. Basta uscire dal livello e rientrare immediatamente per ritrovarlo lì, ligio al dovere e pronto a farsi rimettere i piedi in testa.

Una volta recuperato il cappello, questo livello non riserva altre sorprese. Prestate un minimo di attenzione alle bombe che esplodono subito prima della fine del livello e approfittate di un pavimento fasullo posto al centro della struttura contenente i dollari, per appropriarvi di quei dollari dall'apparente irraggiungibilità. Giunti all'uscita di questo livello, recatevi sul comignolo e rientrate immediatamente per fronteggiarvi con il secondo tracciato nascosto. Quei blocchi dal centro rosso che spiccano nel quadro iniziale, non sono lì dall'inizio, bensì appaiono quando vi ci ponete esattamente sotto e spiccate un salto verso l'alto. Idem dicasi per quell'altro blocco che si vede più avanti dalle medesime caratteristiche estetiche. Il resto del livello è noia. Quel puerile trucco per proteggere l'icona dell'invulnerabilità non riesce a fregare nessuno grazie alla parete finta posta proprio a sinistra del suddetto gadget e niente dovrebbe impedirvi di appropriarvi delle tre vite extra poste in fondo a questa scarpinata. Il contatore del numero delle vite dovrebbe essere piuttosto in alto, e non abbiamo ancora finito. Uscite da questo livello, ritornate alla porta della casa ed entrate. Uscite immediatamente e rigettatevi nel pozzo all'estrema sinistra del giardino. Riattraversate tutto quello che c'è da riattraversare fino a giungere al muro finto dove avete interrotto il vostro viaggio in precedenza e, stavolta, oltrepassatelo. Raccogliete tutto il raccattabile e portatevi all'uscita in basso a destra da dove avrete accesso al "GOING DOWN UNDER".

## AHU, AHU, UNDERGROUND...

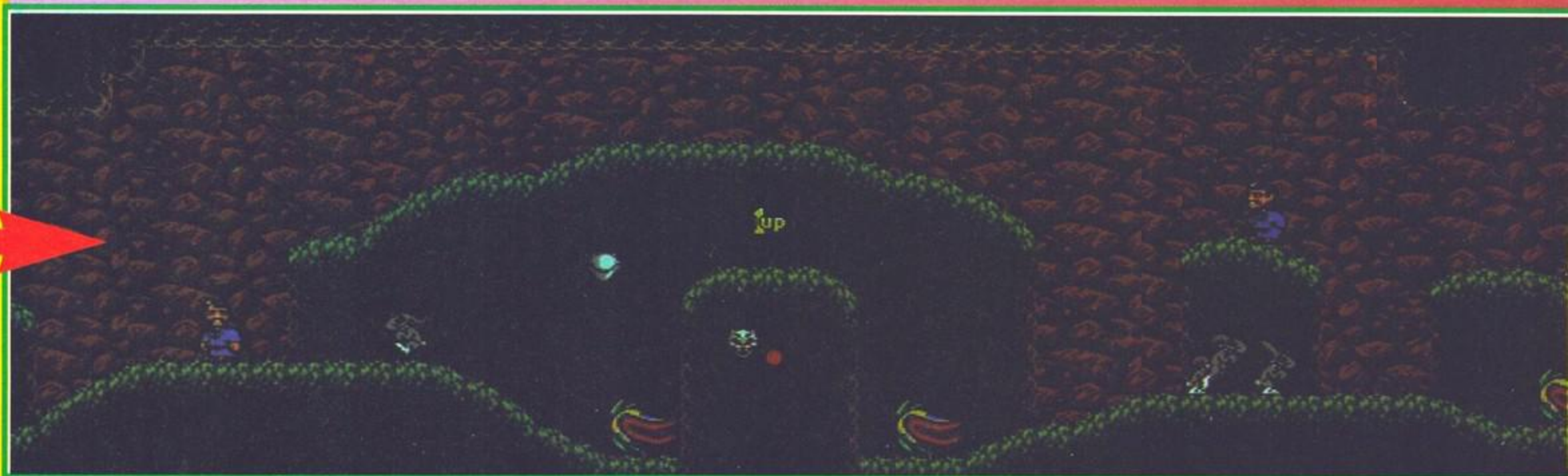
Questo cantava David Bowie diversi anni fa. Voi, invece, avete ben poco da essere allegri, perché se è vero che non dovete scervellarvi a cercare passaggi segreti perché la mappa è piuttosto chiara, è anche vero che tra un po' avrete a che fare con una gran brutta cosa chiamata "DEJA VU". Appena entrati in questo livello, infatti, appropriatevi della vita extra facile scendendo dal gradone su cui iniziate e andando a sinistra infischiadovene di quell'ennesimo muro fasullo. Tornando indietro, limitatevi a saltare subito prima di reinfilarvi nel muro, cosicché vi possiate appropriare di tutti quei bei punti extra lasciati incustoditi. A questo punto, seguite l'andamento della mappa fino a quando incontrate il muro finto che custodisce i dollari disposti a forma di rombo. Non entrate nel muro, perché tanto lo dovrete fare più tardi (a meno che siate a corto di energia e i dollari possano rifornirvene). Invece saltate verso l'alto dove si vede quell'apertura prima del muro. Vi troverete nell'annunciato "DEJA VU", che altro non è che il lato oscuro del maniero. Recatevi all'estrema sinistra del giardino (la mappa è identica a quella del maniero) e recuperate il cappello volante. Usatelo saggiamente, dribblando gli avversari più ostici, e ritornate sui camini dove, entrando vi aspetta una sorpresa...



# UR CONSOLE



# CONTROL YO



**FIGLIULO, QUANDO PENSI DI ESSERE ARRIVATO IN FONDO DI NON POTER AFFONDARE OLTRE, SCOPRI CHE E' POSSIBILE SCAVARE.**

Siamo quasi giunti alla fine di questa prima parte dello speciale sugli Addams, ma ancora restano da recuperare due vite extra. Personalmente preferisco affrontare questo livello per intero, riattraversando anche quello prima, per appropriarmi anche degli oggetti che si trovano disseminati in questo livello, oggetti che si rivelano sempre utili. Non c'è molto da dire: le strisciate fanno tutto da loro. In compenso posso però confermare che se avete fatto tutto come mi aspettavo, a questo punto abbiate a disposizione almeno 28 vite: un quantita-

# UR CONSOLE



tivo di tutto rispetto con cui affrontare qualsiasi livello. Nel prossimo mese, vedremo come recuperare altre vite extra (poche ma buone) e come affrontare i livelli che vi separano dai familiari da recuperare. Se volete portarvi un po' avanti con il lavoro, sappiate che uscendo da GOING DOWN UNDER vi troverete nell'angolo in fondo a sinistra di UNDER THE TREE, e continuando per l'uscita che si trova in basso a destra dello stesso livello, vi metterete sulle tracce di Mercoledì.

Un ultimo consiglio: quando giungete a liberare un familiare, evitare di perdere un sacco di tempo tornando indietro fino alla casa. Semplicemente, segnate il codice e resettate (o meglio, ottenete un bel game over). Rifate tutto quello che è indicato in questo speciale per tornare su con il numero delle vite a disposizione e lanciatevi a recuperare il prossimo della lista.

HASTA LA VISTA, BABY!

Giancarlo Calzetta.



CENTRO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

**IMPORTAZIONE DIRETTA DI  
TUTTE LE NOVITÀ**

**DREAM LAND**  
VIA SIGISMONDO, 36  
47037 RIMINI  
TEL. 0541/786496  
FAX 0541/786621

**ORA ANCHE PER CORRISPONDENZA,  
AGLI APPASSIONATI VICINI E LONTANI  
LE SUPER NOVITÀ DELLA SETTIMANA!**

**TUTTI I  
VIDEOGAMES**

**DEI TUOI SOGNI!!!**

**SUPER NINTENDO PC ENGINE GT  
MEGA DRIVE S. FAMILCOM  
GAME BOY GAME GEAR  
MEGA CD NEO GEO  
DUO-R 3DO**

 0541 / 786496  
786621  
 0541 / 786621



NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.

**DANY  
ITALIANA**

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

VIA G. MANARA 7  
15033 CASALE MONF. (AL)  
TEL. 0142.451594 r.a.  
FAX 0142.782112  
DANYTEL 0142.453421  
Casella vocale 8888



**ALCUNI NOSTRI PREZZI**

**GARANTITI 100%**

	Quantità		
	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTE	700	670	630
MICRO DISK 3,5 2D DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTE	1100	1000	950
BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI			L. 14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500			L. 50.000
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE			L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2			L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 O 5 1/4			L. 5.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120" L. 3950		180" L. 4450
DATA CARTRIDGE 3M DC 2120 FORMATTATE XIMAT 120/250 MB			L. 39.500

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA. Spedizioni postali espresse in tutta Italia. Spese di spedizione: L. 12.000 fino a 3 kg. L. 13.000 fino a 5 kg. L. 16.000 fino a 10 kg. L. 18.000 fino a 15 kg. L. 20.000 fino a 20 kg. Note: cento disk 3 1/2 pesano all'incirca kg. 2,5 con imballo.

INVIATEMI GRATUITAMENTE  
IL VOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO

DESIDERO ULTERIORI NOTIZIE SU  
DANYTEL SENZA IMPEGNO  
DA PARTE MIA

SIGNOR

VIA

CITTÀ

TEL.

CAP

NOVITÀ! Nasce **DANYTEL** al n. 0142/453421, il tuo servizio di caselle vocali personali. In linea 24 ore su 24 per ricevere o inviare messaggi in modo riservato e personale con codice segreto. Risponderà a tutte le chiamate registrandole; potrai poi ascoltarle da qualunque luogo. Potrai accedere anche a tutte le rubriche presenti nel sistema e lasciare messaggi e ricevere risposte alla tua casella vocale. **Rubriche:** Informatica, Affari, Cuori solitari, Incontri, Feste, Locali e ritrovi, Top ten, Varie, Messaggi simpatici. **Tariffe:** 1 mese L. 25.000, 3 mesi L. 60.000, 6 mesi L. 100.000, 1 anno L. 180.000. Oltre all'abbonamento si paga solo il costo di una telefonata urbana (L. 127 + IVA a scatto, tariffa notturna 37 secondi a scatto; vedi tariffe Sip sulla guida telefonica).  
**PER INFORMAZIONI: 0142/76396**

# COMPUTER WORK

<b>UNICA SEDE:</b> Via Rivoli, 38 / A 10043 ORBASSANO (TO) Tel. 011 / 903.15.67 Fax 011 / 903.46.48	<b>SUPER NINTENDO (ITA)</b> ADDAMS 2 ALIEN 3 BART'S NIGHTMARE BATTLETOADS CASTELVANIA IV CONGO'S CAPER F - ZERO FINAL FIGHT 2 GOOF TROOP KO BOXING LEMMINGS MECHWARRIOR NBA JAM SENSIBLE SOCCER SPIDERMAN STARWING STREET FIGHTER II Turbo SUPER ALESTE SUPER JAMES POND SUPER STRIKE GUNNER THE BLUES BROTHERS TINY TOON ADVENTURE W.W.F. SUPERSTAR <b>MEGA DRIVE (ITA)</b> PELE' SOCCER NBA JAM MORTAL KOMBAT SENSIBLE SOCCER	<b>Prezzo £.</b> 85.000 85.000 85.000 85.000 85.000 85.000 65.000 85.000 85.000 85.000 85.000 65.000 85.000 159.000 122.000 85.000 65.000 158.000 85.000 85.000 85.000 85.000 85.000 85.000 85.000 <b>Prezzo £.</b> 81.000 135.000 145.000 145.000	<b>NINTENDO 8 BIT (ITA)</b> CARTOON WORKSHOP GUMSHOE INDIANA JONES JIMMY CONNORS KIRBY'S ADVENTURE MEGAMEN 3 RACKET & RIVALS RAD RACER THE BLUES BROTHERS TROLLS IN CRAZYLAND <b>GAME BOY (ITA)</b> ADVENTURE ISLAND II ALIEN 3 BRACCIO DI FERRO 2 BUGS BUNNY CASTELIAN DARKWING DUCK GLI SBULLONATI JIMMY CONNORS KIRBY'S DREAM LAND KUNG FU MASTER LA SIRENETTA LOONEY TUNES MICKEY MOUSE SNOOPY M. SHOW SPEEDY GONZALES SUPER JAMES POND YOSHI'S COOKIE	<b>Prezzo £.</b> 65.000 65.000 82.000 82.000 65.000 65.000 65.000 65.000 65.000 65.000 <b>Prezzo £.</b> 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000 45.000
<b>- VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO A MEZZO CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.</b>	<i>Per motivi di spazio non sono elencati tutti i titoli disponibili.</i>	<b>Prezzo £.</b>	<b>GAME BOY (ITA)</b>	<b>Prezzo £.</b>
<b>PREZZI IVA COMPRESA !!!</b>	<b>MEGA DRIVE (ITA)</b>	<b>Prezzo £.</b>	<b>GAME BOY (ITA)</b>	<b>Prezzo £.</b>
<b>SUPER OFFERTE</b>		GIOCHI CD 32 e COMPILATIONS	Telefonare	
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE (2 Giochi + 3 Programmi)	£. 699.000	SUPER INTENDO	£. 239.000	
AMIGA CD 32	£. 650.000	SEGA MEGA DRIVE + 1 Gioco	£. 225.000	
BAZOOKA SNES + 6 Giochi	£. 69.000	GAME BOY + Tetris	£. 145.000	
SUPER NINTENDO + 4 Giochi	£. 299.000	<b>GAME BOY + Tetris + Gioco in offerta</b>	<b>£. 170.000</b>	

**Sirius Italia**

Vendita al pubblico e per corrispondenza

Tel.0572.911402

Fax.0572.911411

console	Novità Supernes	Novità Megadrive
Supernes.....£.279.000	<b>Star Trek TNG</b>	<b>Virtua Racing</b>
Megadrivell.....£.279.000	<b>Super Metroid</b>	<b>Incredible Hulk</b>
Neo Geo.....£.550.000	<b>S.Bombberman 2</b>	<b>Out Runners</b>
3DO NTSC.....Telefonare	<b>Fx Trax</b>	<b>Dune 2</b>
Game Gear.....£230.000	<b>Jungle Book</b>	<b>Goofy</b>
Game boy... ..£.99.000	<b>Runma 1/2 IV</b>	<b>Silvester &amp; Tweety</b>
Novità 3DO	<b>Final Fantasy VI</b>	<b>Phantasy Star IV</b>
<b>S.Wing Commander</b>	<b>Adventure island 2</b>	<b>Street of rage III</b>
<b>Mega Race</b>	<b>Claymates</b>	<b>Art of Fighting</b>
<b>Orion Off-Road</b>	<b>The Flintstones</b>	<b>Jammit</b>
<b>Road Rash</b>	<b>Muscle Bomber</b>	Novità Game Gear
<b>Shock Wave</b>	Novità Game Boy	Donald Duck II
Novità Neo-Geo	Tetris 2	Nba Jam
<b>Art of Fighting 2</b>	T.M.N.T.III	Last Action Hero
<b>Wind Jammer</b>	Warioland	Sonic 3
<b>Spin Master</b>	Merce in Pronta Consegna	<b>Sirius Italia</b>
<b>Top Hunter</b>	Prezzi I.V.A. Compresa	<b>Via 1°Maggio 283/a</b>
	Vasto Assortimento Accessori	<b>Massa e Cozzile (PT) C.A.P 51010</b>
<b>Tel.0572.911.402 Fax.0572.911.411</b>		

### TESTO & DISEGNI

"Ciao, Alex, avrei una cosuccia da proporti" "Dimmi..." "Che ne diresti di mettere qualche disegno nella Posta?" "Mah, lo fanno già altri. E poi c'è un problema di spazio: come fanno a starci in cinque pagine quarantamila caratteri e due o tre disegni?" "Appunto, ci dai sei pagine di posta: quarantamila caratteri più i disegni..." "Facciamo così, invece, cinque pagine: trentamila caratteri e i disegni!". Capito, adesso, perché preferiamo non pubblicarne? Questa intro voleva essere una risposta a tutti coloro che ci hanno espressamente chiesto di pubblicare qualche "opera" grafica nelle pagine del BHC. Beh, diremmo che non sono



necessari ulteriori commenti. In fondo le pagine della Posta non hanno mai ospitato disegni, e anche noi preferiamo diecimila caratteri di testo interessante in più, al posto di due disegni magari fatti male. Tuttavia, abbiamo deciso di abbellire un po' anche il box introduttivo alla rubrica, inserendovi una caricatura, un disegno, o una foto ogni volta: non vi resta che sbizzarrirvi. La caricatura pubblicata è opera di Davide Manzi, pluridecorato e multiosannato disegnatore ufficiale nell'"Angolo di BovaByte" su The Games Machine.

Noi Bovas

PS: un particolare ringraziamento, come al solito, a Jack. Che sta assumendo un ruolo sempre più determinante in questa rubrica.

#### IL BHC E' ANCHE TUO, CRITICALO!

Goooooooood morning Bovas, come va? Sinceramente non me ne frega un'acca, ma ve l'ho chiesto per buona educazione (potrebbe andare meglio, potrebbe andare meglio... NdP) Vi invio questa missiva per farvi sapere la mia opinione su certe cose. La vostra rivista è STUPENDA! Tranne in qualche punto, quindi non esaltatevi troppo. Innanzitutto il BHC e' sempre meno coerente con la rivista a cui appartiene. Mi spiego, da alcuni mesi mi sono accorto che il contenuto delle lettere che compongono la suddetta rubrica, non ha niente a che fare con il mondo delle console e/o dei videogames. Quindi se persone come Manila, Sasha, Parrino (si può essere più pessimisti di lui?) & Co. hanno bisogno di sfogarsi con qualcuno, che lo facciano con persone che sappiano risolvere i loro problemi, e specialmente dovrebbero scrivere a riviste di tutt'altro genere. Dico questo perché non è bellissimo leggere le disgrazie di qualche adolescente su una rivista come CM! E voi Bovas avete fatto degli errori ancor più grossi!!! Secondo me avete trattato ingiustamente proprio uno dei lettori che ho citato prima, Stefano Parrino. Non è ASSOLUTAMENTE ammissibile che voi abbiate assunto un tono così autoritario e per nulla comprensivo con lui. Siete veramente caduti in basso, criticando in modo così eccessivo le opinioni di un quindicenne...

Interventi del tipo "davvero altruista, non c'è che dire", "Chi l'ha scritta deve essere molto egocentrico", ve li potevate proprio risparmiare. E' TROPPO FACILE APPROFITTADE DELL'ULTIMA PAROLA! E poi perché non avete trattato allo stesso modo Sasha, Manila, ecc? Così non va proprio... Hey, non dico che dovette trattare tutti bene, ma non dovette trattare male chi non la pensa come voi! Inoltre, l'idea di far imbestialire tutti i lettori inventando il losco figuro di Lord SNK è stata piuttosto sadica... Per quanto riguarda le recensioni, sarebbe meglio trattare maggiormente gli aspetti tecnici del gioco, e tagliarne la trama (la quale è il più delle volte inutile e poco interessante). Inoltre tempo fa mi pare di aver letto che mandando una lettera su dischetto, avremmo avuto più possibilità di essere pubblicati. Ma vi ha dato di volta il cervello? Così discriminereste chi non ha un PC: spero che l'avervi inviato la mia lettera su carta non abbia diminuito le mie possibilità di vederla pubblicata. Non voglio scrivervi solo i difetti, ma se iniziassi a elencare pure i pregi non finirei mai questa lettera...

Alex Anolfi

Che il BHC non sia la Posta che tutti si aspetterebbero di trovare su una rivista che tratta di videogiochi, lo sappiamo benissimo: l'abbiamo voluto noi così. Provate un po' a dare un'occhia-

ta alla concorrenza (dove la Posta si limita ad uno squallido domanda/risposta), e poi ditemi cosa trovate più interessante, se è meglio un BHC dove cerchiamo di dare una mano al nostro pubblico (altro che manie di protagonismo, vero sig. Battistella?), che sta attraversando un periodo della propria esistenza tutt'altro che facile (e che pure noi abbiamo attraversato), oppure una posta per lo più anonima dove a farla da padrone sono le ormai solite domande cretine tipo "Ma i CD del CD32 funzionano sul Mega CD?" "Uscirà Street Fighter II Champion Edition su Master System?" E via dicendo, alle quali pure noi abbiamo risposto, e delle quali non osiamo neppure più fare menzione. Tu consigli ai "desperados" di orientarsi verso un altro genere di rivista. Ok, QUALE? Tutte le rubriche di psicologia e risposte ai dubbi dell'adolescenza che si trovano a iosa sui settimanali più in voga, non sono certo rivolte a un pubblico adolescente, ma ai genitori del medesimo. Cosa ti credi: guarda che anche per noi non è affatto facile dare sempre una risposta adeguata, sappiamo meglio di te che dall'altra parte c'è un essere umano e non una console, e non sempre ci azzecchiamo. Tuttavia l'esperienza di questi due anni è stata del tutto positiva, Sasha ha superato il suo stato di depressione e la stessa cosa vale per Manila (la quale è persino riuscita a creare dei problemi a me... NdP), e spero anche per Stefano Parrino,



con il quale Dave ha preferito usare la ciabatta piuttosto che la parolina dolce: non sempre si deve essere gentili, sai? A volte un rimprovero funge da catalizzatore meglio di mille discorsi. Bene, fine dell'argomento posta.

Per ciò che concerne le recensioni, noi rimaniamo incollati al responso dato a "Ve lo do io il voto" circa un anno fa, dove risultava chiaro e tondo che al 90 e passa per cento dei lettori vanno bene così come sono. E poi, scusami, che parte tecnica intendi? Cosa avrà mai un platform, oggi, di così innovativo da essere menzionato? Se ti dico "un platform alla Mario" o "alla Sonic", piuttosto che "alla Bubble Bobble" hai già capito benissimo cosa intendo. O vuoi anche sapere che per proseguire nel gioco devi correre verso destra e, all'occorrenza, saltare? Spero di essere stato chiaro.

#### IL RIMBA DEL MESE...

Bollitissimi Bovas, sono il figlio dei miei genitori, posseggo un Sega (elettrica, ovviamente) e mi piace da impazzire la pizza al miele frita, farcita con acciughe, liquerizia, peperoni e con bava di leopardo in amore (perché vomitate?) (Perché ti abbiamo guardato in faccia! NdD).

Non crediate che io sia pazzo, perché sono molto peggio, ma vi scrivo per un motivo serio e drammatico: non so usare la sedia elettrica, la camera a gas, l'impiccagione, la fucilazione per una formica rompiballe che telefona continuamente al 144, anche se sinceramente non ho mai avuto nessuna linea telefonica.

Scusate, ma sono appena arrivati gli amici del manicomio, con la mia camicia di forza e quindi mi devo sbrigare a scrivere qualche domanda:

+81) Essere o non essere?

35%) E' più bella la Laurito o Alex?

Sqr(360)) Devo ridere o piangere?

0,8) Posso fumare o vi do fastidio?

Siete i migliori i migliori, partendo dagli ultimi.

Fine, the end...

Davide Rimondi

Caro figlio... dei tuoi genitori, grazie innanzitutto per i singolari complimenti, beati gli ultimi, per-

ché saranno i primi nel regno dei cieli... Non mi voglio pronunciare sul contenuto della tua lettera, spero solamente che tu possa trovarti a tuo agio nel manicomio, e soprattutto, ti sia impedito di digitare l'144. Ora però, data la mia grande e infinita bontà, voglio rispondere alle tue fondamentali domande, anche se non sono dell'idea che meritino una risposta...

+81) In genere è meglio essere, ne tuo caso però ti consiglio vivamente di non essere...

35%) Alex, anche se non di molto...

Sqr(360)) Vedi un po' te. Fossi in te piangerei disperatamente per come il destino sia stato crudele, ma, nella vita, c'è anche chi la prende con filosofia...

0,8) Posso ammazzarti o ti da fastidio?

Stammi bene e divertiti in manicomio...

#### ALLEGHIAMO A CM IL MANUALE DEL GIOVANE VIDEOGIOCATORE...

Cari Bovas, sono Sir Pegasus, un vostro lettore molto affezionato, ho 14 anni e mi piace il vostro modo di trattare il mondo dei videogiochi. L'unica cosa che vi voglio fare notare, e che spero voi migliorerete successivamente, è la pagella, che amplierei con i comandi del gioco, facendo vedere il joystick e la sua funzione. Spero di essere ascoltato, comunque non voglio certo sminuirvi, anzi vi trovo molto bravi e quindi vorrei domandarvi qualche cosuccia:

1) Che giochi belli ci sono per Game Boy?

2) Conoscete qualche trucco per Mario 2 e Mortal Kombat per Game Boy?

3) Tra Mega Drive e Super Famicom, qual'è la console con il migliore rapporto qualità/prezzo? Salutoni e andate avanti così...

Sir Pegasus

Dunque, non credo che lo schema delle funzioni del pad sia una cosa molto utile, solitamente il controllo non è mai complicato e lo si può dedurre dal gioco stesso, in più, se si hanno dei dubbi, i libretti di istruzioni possono soddisfare ogni curiosità...

Ora le solite risposte:

1) Ce ne sono parecchi degni di considerazione, ma io gioco

sempre ai classici: Zelda, Mario Land 2, Castlevania 2, Tetris...

2) Non è questo lo spazio appropriato per parlare di trucchi per console, se qualcuno ci ha mandato qualcosa in proposito, è stato sicuramente pubblicato. (Su Mortal Kombat è stato comunque dedicato parecchio spazio qualche mese fa...)

3) Pressappoco la bilancia resta alla pari, ognuna ha pregi e difetti, ho sempre ribadito che, per scegliere la console giusta, sia necessario adocchiare prima i titoli disponibili...

Saluti anche a te...

#### IL MEGA CRITICONE DEL MESE

All'attenzione del Bovas' Hard Café:

prendo in mano oggi per la prima volta la penna per comunicarvi le mie considerazioni sulla rivista. Trovo interessante l'idea di inserire più di un commento per recensione quando questo è breve, sintetico e non si limita a ribadire quanto il gioco in esame sia bello. L'utilità del pluralismo dei giudizi, per così dire, consiste nell'offrire l'opportunità di leggere i pareri di più redattori, che abbiano opinioni discordi da chi ha scritto la recensione. Per richiamare l'attenzione a un esempio concreto, i due box aggiunti al commento di Super Empire Strikes Back, sul numero venticinque di dicembre, sono superflui. E' parimenti superfluo il box di Raf per la recensione di Aladdin, sempre sullo stesso numero: si riduce a qualche frase demenziale e senza senso. A questo punto sarà bene che richiami l'attenzione del lettore su una caratteristica della rivista che ne compromette gravemente la qualità: il tono delle recensioni. Il redattore deve riempire tre o quattro pagine con quel determinato gioco, e ricorre all'espedito di scrivere una storiella insulsa come introduzione al commento vero e proprio. E' vero, ultimamente queste storielle sono diventate più rare sulle pagine degli ultimi numeri di Console Mania, ma continuano a ripresentarsi ogni tanto. Se il redattore non riesce a riempire lo spazio assegnatogli non importa, lascerà posto a un'altra recensione, e se al momento non c'è nessun altro gioco da prendere in esame, vorrà dire che si dovrà ri-

dure il numero di pagine della rivista (ma chi ci avrebbe mai pensato! Signori, abbiamo di fronte a noi un genio. Penso di aver trovato la persona a cui lasciare lo scettro di caporedattore di ConsoleMania... NdAlex): è un ben misero inganno lasciare intendere all'acquirente che si troverà tra le mani centosessantaquattro pagine o più di "mania". Escludendo le pagine dedicate alla pubblicità (territorio su cui non mi voglio inoltrare) si rimane con più di novantacinque pagine dedicate ai videogiochi; ma se si aumenta lo spazio da dedicare a ogni recensione, proporzionalmente diminuisce il numero di cartucce recensite e quindi ci si ritrova con non più di dieci recensioni per il proprio sistema. Spesso si assegnano tre o quattro pagine a un gioco adducendo come pretesto l'intenzione di mostrare al lettore molte fotografie; in verità a me non interessa particolarmente osservare molte fotografie, un paio di queste per ogni pagina sarebbe più che sufficiente, per non menzionare la possibilità di ridurre di dimensioni le medesime. Inoltre è utile mostrare al lettore più immagini quando si tratta di un videogioco articolato con sezioni molto diverse fra loro, mentre NBA Jam, per esempio, recensito sul numero 27, è il solito gioco di pallacanestro: sono sufficienti poche fotografie per mostrare la definizione delle immagini e le animazioni dei personaggi, mentre le diciotto fotografie presenti nulla aggiungono alla solita visuale del campo con i giocatori. Mi si potrebbe obiettare che questa è una rivista che deve intrattenere il lettore, quindi anche l'occhio vuole la sua parte, come si suol dire, e la storiella insulsa serve anch'essa allo scopo di intrattenere il lettore "piacevolmente", e rendere il tutto più "freddo" e distaccato potrebbe risultare noioso: ma ciò facendo si trascurerebbe un aspetto importante della questione: la molla, che spinge l'appassionato di videogiochi a leggere la vostra rivista, è proprio la sua passione per questa forma di divertimento, è superfluo attardarlo con espedienti e anche una veste grafica più spartana potrebbe rendergli noiosa la lettura di qualche cosa che gli piace e gli interessa. E qui vorrei aprire una parentesi sull'aspetto della rivista. Prima di tutto devo am-

# BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto  
Via Val Cison, 2 - 20052 MONZA (MI)  
TEL. 039/2720499 - FAX 039/6956979



VENDITA PER  
CORRISPONDENZA

TEL. 039/272.04.99

**MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENATE**

## CARTUCCE MEGA DRIVE



STREET OF RAGE III

Aladdin	L. 118.000
Aspect Warriors	TEL
Battlemania 2	TEL
Burkley Shoot up and Jam	TEL
Castlevania	TEL
D. Robinson Basketball	L. 69.000
Doraemon	L. 89.000
Dracula	L. 119.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Dragon's Revenge	L. 119.000



RISE OF THE ROBOTS

Dune II	TEL
Ea Fifa International Soccer	L. 119.000
Eternal Champion	TEL
Grind Stormer	TEL
Gunstar Heroes	L. 113.000
Instrument of Chaos	TEL
Jungle Strike	L. 89.000
Jurassic Park	L. 99.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 79.000
Mario Andretti Racing	TEL
Mickey & Donald	L. 79.000
Monster World IV	TEL



DRAGON BALL 2

NBA Jam	TEL
Outrunner	TEL
Phantasy Star IV	TEL
Pro Moves Soccer	TEL
Robocop VS Terminator	TEL
Rocket Knight	L. 99.000
Sonic Spinball	TEL
Sonic III	L. 119.000
Star Trek	TEL
Ultimate Soccer	L. 99.000
Street Fighter II S.C.E.D.	TEL
Super Shinobi II	L. 99.000
Spark	TEL
Tecmo NBA Basket	TEL
The Incredible Hulk	TEL
Thundr Force IV	L. 89.000
T.M.N.T. Tournament Fighter	TEL
Toejam & Earl II	TEL



FATAL FURY II

## GIOCHI MEGA CD

Ax 101	TEL
Bari Arm	L. 125.000
Battle Corps	TEL
Cyborg 009	L. 129.000
Dragon's Lair	TEL



AX A01

Dune	TEL
Final Fight	L. 99.000
F1 World Champ	TEL
Night Striker III	L. 89.000
Ranma 1/2	L. 139.000
Rebel Assault	TEL
Rise of the Dragon	L. 79.000



F1 WORLD CHAMP

Silpheed	L. 145.000
Sonic	L. 129.000
Thunder Hawk	L. 135.000
Tomcat Alley	TEL
Keyo Flying Squadron	L. 115.000
Wing Commander	TEL
Vampire Killer	TEL



DUNGEON MASTER II

## PC ENGINE E CD ROM

Arcade Game Card +	
Fatal Fury II	TEL
Operation Wolf	L. 69.000
Gomola Speed	L. 59.000
Vigilante	L. 59.000
Space Harrier	L. 59.000
Dragon Saber	L. 59.000
Bomberman 94	L. 115.000
Sport TV Hockey	L. 75.000
Street Fighter II	L. 99.000

## GIOCHI PER NEO GEO

Fatal Fury II	World Heroes II 147 Mega
Soccer Brawl	Samurai Showdown
Super Side Kick	Top Hunter 162 Mega
Art of fighting	Fatal Fury Special
3 Count Boat	



ART OF FIGHTING II

## CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM



STUNT RACE

Actraiser II	L. 99.000
Aero the Acrobat	L. 99.000
Alkaest	TEL
Andre Agassi Tennis	TEL
Art of Fighting	L. 174.000
Astral Boat II	TEL
Batman Returns	L. 95.000
Battle Master	L. 159.000
Captain Tsubasa IV	L. 145.000
Champion's World Soccer	TEL
Cyborg 009	TEL
Desert Fighter	TEL
Dragon Ball Z III	L. 179.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Drifting	TEL
EA Fifa Soccer	TEL



WORLD HERO'S II

EA Zico Soccer	TEL
Empire Strike Back	TEL
Empire Soccer	TEL
Eqinox	TEL
Family Dog	L. 89.000
Fatal Fury II	TEL
Final Set	TEL
Final Fight II	L. 99.000
Final Fantasy VI	TEL
Gaia Sabre (RPG)	TEL



EYE OF THE BEHOLDER

## CONSOLES

Super Famicom Scart	
+ 2 Joypad + Cavo scart	L. 419.000
Supernintendo Scart USA	L. 289.000
Supernintendo USA Scart	
+ 2 Joypad + Gioco	L. 349.000
Mega Drive Scart + Sonic II	L. 295.000
Game Gear + 1 Gioco	L. 249.000
TV Tuner	L. 199.000
Mega CD II + Gioco	L. 599.000
Neo Geo	L. 890.000
NG Joystick per Neo Geo	L. 139.000
PC Engine GT + 1 Gioco	L. 549.000
S.CD Rom Duo-R + 3 Giochi	L. 799.000
3Do 32 Bit	L. 1.499.000
Atari Jaguar	TEL

## CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Goemon Gambarre 2	TEL
HOKUTO NO KEN 7	TEL
Human Grand Prix II	TEL
Knights of the Round	TEL
Illusion of Gia	TEL
Lamborghini	L. 99.000
Legend	TEL
Lost Vikings	L. 99.000
Macross	TEL
Magic Johnson	L. 119.000
Mazinga Z	L. 125.000



RANMA 1/2 IV

Mortal kombat	L. 139.000
NBA Basketb. Bulls VS Suns	TEL
NBA Jam	TEL
Nigel Mansel F1	L. 125.000
Pop' n' tween Bee II	L. 149.000
Ranma 1/2 II	L. 139.000
Ranma 1/2 III	L. 139.000
Rise of the Robots	TEL
R-Type III	TEL
Rushing Beat Shura	TEL
Sensible Soccer	TEL
Slam Master	TEL
Star fox	L. 119.000
Sonic Wings	L. 119.000
S. Formation Soccer II	L. 99.000



SONIC BLASTMAN II

Super Volley Ball II	L. 119.000
Suzuka 8 Hours	L. 129.000
Street fighter II Turbo	L. 149.000
Skyblazers	TEL
Tazmania Story	L. 99.000
The King of Dragon	TEL
T.M.N.T. Mutant Warriors	TEL
Undercover Cops	TEL
WWF Royal Runble	L. 139.000
World Hero	L. 149.000



J. LEAGUE EXCITE STAGE 94

**GIOCHI 3 DO  
GIOCHI JAGUAR  
GAME BOY  
GAME GEAR**

# BOVAS'HARDCAFE'

mettere che ho apprezzato la soluzione, adottata dal numero 23 in poi, di impaginare la rivista senza più utilizzare le graffette, ora i numeri di Console Mania sono più robusti e resistenti. Per quel che riguarda l'aspetto grafico, devo notare che l'accostamento cromatico non è dei migliori e spesso i colori del fondino rendono difficile, se non impossibile, la lettura degli articoli; inoltre, quando ciò non si verifica, è cioè quando l'articolo non è completamente illeggibile, spesso i colori della pagina "disturbano", in ogni caso, l'occhio, come il fondo giallo nelle pagine della posta. Desidererei anche che non venisse più scelta la carta patinata per la stampa della rivista: le pagine lucide riflettono la luce artificiale delle lampadine e diventa una vera tortura leggere in queste condizioni. Infine, vorrei che le fotografie e le illustrazioni fossero disposte in maniera più regolare: queste spesso sono inserite diagonalmente nella pagina e non è raro che si vengano a trovare in mezzo alle colonne dell'articolo, spezzando la lettura e costringendo chi legge a raccogliere e mettere insieme le lettere che formano le parole, cercandole dappertutto nella pagina. Le parentesi, che contengono i commenti e le battute di un redattore, inserite all'interno degli articoli sortiscono lo stesso effetto (quale? NdAlex): interrompono (cosa? NdAlex) il ritmo della lettura (ah, ma potevi dirlo prima NdAlex). Può anche essere divertente leggerle, ma dopo un po' questa abitudine (quella di leggerle? NdAlex) diventa insopportabile. Un'ultima considerazione riguardo alle anteprime: senza dubbio è interessante, per un appassionato, informarsi sulle novità del mercato mondiale, sapere quale software house ha acquistato i diritti per la conversione del tal gioco, quando questo sarà motivato, cosa progettano i programmatori delle case più importanti. Tuttavia a me non interessa molto se tra quattro mesi potrò giocare al tal gioco e se è, o non è, un bel gioco. A me interessa soltanto cosa è disponibile sul mercato adesso, per giocare e divertirmi adesso, e non mi entusiasma poi moltissimo l'idea che in futuro potrò giocare con quel determinato gioco, forse perché non sono un ap-

passionato di videogiochi, uno di quelli che non dorme la notte pensando a come superare quel livello, e si tiene costantemente informato sulle novità del settore. La mia è più una passione a livello amatoriale, se così si può dire, e si dovrebbe dire; perciò, di nuovo lo stesso consiglio, mi farebbe piacere veder ridotto lo spazio dedicato alle anteprime a favore di quello dedicato alle recensioni vere e proprie. Così, anche per ciò che concerne la rubrica sui giochi da tavolo e di ruolo, non dubito che ci siano persone alle quali tutto ciò possa interessare, persone che nutrono anche queste passioni accanto a quella per i videogiochi. Tuttavia mi sembrerebbe più logico aspettarmi di ottenere, da una rivista di videogiochi, informazioni sui videogiochi: a me piace collezionare francobolli, allora potrei esclamare "perché non inserite nella rubrica una rubrica che soddisfi anche questa mia passione?", ma sarebbe illiberale voler imporre ad altri qualche cosa (come per esempio una rivista con poche foto, meno pagine, meno colore e più seria, o vado errato? NdAlex) che a me procura piacere, ma che potrebbe non fare altrettanto ad altre persone. Terminata la "pars destruens", vi rimando al più presto ad altre mie lettere (pars costruens).

A.P.

P.S. Non prendetela come una critica radicale al vostro lavoro, la rivista mi piace. Ho soltanto espresso il mio parere su alcune questioni per aiutarvi a rendere migliore "Console Mania". Vi ho comunicato le mie impressioni così che voi possiate adeguarvi ai gusti del pubblico (ai gusti miei e anche di altri).

*Bene, visto che tu sei venuto subito al dunque lo faccio anche io. Dunque, in primo luogo non mi trovo d'accordo con quanto hai scritto sui commenti, io non credo che il "pluralismo dei giudizi", come lo chiami tu, sia utile solo se le opinioni espresse siano discordi: il fatto che due o più redattori dicano che il gioco in questione sia bello significa che tutti lo hanno apprezzato, il giudizio finale è quindi meno soggettivo e anche più attendibile. Ovvio che se i commenti sono discordi significa che il gioco*

*può piacere o meno, leggendo appunto i commenti il lettore si può rendere conto dei pro e dei contro e decidere se è interessato o meno. Non credo di aver scritto delle cavolate... Sulla questione del tono delle recensioni l'argomento è stato trattato una miriade di volte e le considerazioni raccolte sono che alla maggior parte dei lettori le recensioni vanno bene così. In più trovo che ultimamente la demenzialità presente tra le pagine della rivista sia drasticamente diminuita, almeno rispetto a qualche anno fa. Comunque, se ci tieni a conoscere la mia opinione personale, reputo che un po' di demenzialità intelligente stia anche bene all'interno della rivista, può aiutare anche a creare un rapporto più diretto con i lettori, che non sono più i deus ex machina ma persone qualunque. In più la lettura risulta più scorrevole e divertente, senza togliere nulla al resto. Il numero e la qualità delle fotografie per recensione ci hanno sempre distinto da altre riviste del settore e, finora, nessuno si era mai lamentato. Non credo che due o tre foto, ridotte di dimensioni per giunta, possano rendere bene l'idea del gioco in questione. Lo spazio mi sembra ben distribuito: ogni mese facciamo una selezione del materiale disponibile e cerchiamo di scegliere il migliore (a volte qualcosa non viene recensito, ma è molto raro), lo spazio è proporzionale alla qualità del gioco. Se un titolo si dimostra particolarmente interessante, come Virtua Racing sullo scorso numero, mi sembra doveroso dedicargli molte pagine e molte foto, in modo da offrire al lettore una documentazione il più dettagliata possibile. Comunque, noi non abbiamo mai affermato che il nostro compito è quello di intrattenere il lettore, il nostro compito è ben diverso e consiste nel consigliare il lettore riguardo al materiale uscito per evitare brutte sorprese; non lo attiriamo di certo con colori ultravivaci e effetti speciali, questi servono soltanto (quando l'effetto riesce) a rendere il tutto più piacevole, ma quel che conta poi sono solo le recensioni. A parte qualche volta, in cui i colori dei caratteri e del fondino non "andavano d'accordo" (ti ricordo che questo può verificarsi, dal momento che noi dobbiamo correggere delle bozze monocroma-*

*tiche), non ho mai avuto problemi di lettura. La carta patinata è una delle migliori (e anche costosa) e rende molto più della carta opaca; forse, se ti allontani un po' dalla lampada, riesci pure a leggere la rivista... Concordo invece con te nel dire che, a volte, non si sa proprio dove continua la colonna e bisogna controllarle tutte per andare avanti nella lettura, questi però, più che essere problemi legati a noi, sono problemi del grafico, che si trova con una quantità di caratteri a volte superiore al previsto e deve "farli stare" nella pagina assegnata. Vedremo comunque cosa si può fare. Ora la questione delle anteprime: tu parli in funzione di quello che interessa a te (e, ti ricordo, ti sei definito solo uno che si interessa ai videogiochi in modo amatoriale), ti assicuro che le anteprime sono importantissime per la maggior parte dei lettori, prova un po' a chiedere in giro... Per concludere la questione delle rubriche "estrane" al mondo dei videogiochi. Già da tempo saggiamo l'interesse dei lettori che telefonano per sapere se queste e altre rubriche sono gradite, alla fine del sondaggio vedremo cosa fare... Non te la prendere anche tu se ho contestato, quando mi sembrava il caso le tue opinioni, ma queste sono le mie considerazioni... Alla prossima...*

*Mi aggrego alla risposta del Paolone per due motivi: primo, perché "er Besser" è un tipo democratico e pacato e ogni tanto una voce radicale e estremista può essere interessante, inoltre perché mi occupo di un paio di cosette nella rivista e, pur non avendomi toccato direttamente, sei riuscito a catturare tutta la mia attenzione. Mr. Postaiolo ha risposto punto per punto alla tua lettera, ma bene o male sento che ha lasciato fuori qualche cosa, ed eccomi qui. Fine del preambolo.*

*Dunque: siamo contenti che i commenti ti piacciono... L'utilità di questi, appunto, è quella di dare l'idea del pluralismo, ma non vedo cosa ci sia di male in due o tre box concordanti. In ogni caso servono a fornire un'idea più precisa di quello che pensa la redazione, e se tutti sono concordi, beh, vuol dire che il gioco è davvero bello. Il Box da te citato (Raf per Aladdin) era*

# Computer Land s.r.l.

# Crazy Video



sede : Via IV Novembre , 66 CASSANO M.GO ( VA )

negozi : Via Trieste , 6 - Via IV Novembre , 66

Tel. 0331 / 204074 - 281343

Via Dante ,165 Sesto S.Giovanni ( MI )

Tel. 02-2620680

## JAPANESE & AMERICAN IMPORT

### NOVITA' Super Famicom Super Nes

Undercover Cops  
Genocide 2  
FX Trax  
Jungle Book  
Ran Ma 1/2 Part III  
Legend  
Final Fantasy VI  
Dungeon Master II  
Estpolis II  
Bonk's Adventure  
T-Rex  
Silvester & Tweety  
Super Bomberman II  
Adventure Island II  
Rukudenashi Blues  
Marchen & Cotton  
F1 Grand Prix part III  
Nice The Shot  
New Nekketsukouha  
Patlabor  
Tropical Boy Papuwa  
Kick Off III  
Striker II  
FIFA Soccer  
World Champ. Soccer  
....

### NOVITA' Sega Megadrive Genesis

Beethoven  
Desert Demolition  
Popeye  
Incredible Hulk  
Jungle Book  
Time Dominator  
Phantasy Star IV  
Shining Force II  
Out Runners  
After Armageddon  
Silvester & Tweety  
Fatal Fury II  
Draoon  
.....

### NOVITA' SEGA CD

Rebel Assault  
Battletech  
S.Cotton  
Wing Commander  
Vay  
Sengoku Densho  
Pop'n Land  
Dungeon Master II  
Lamu'  
Eye Of The Beholder  
F1 World Championship  
Ultraman  
.....

### NOVITA' Game Gear

Puyo Puyo II  
Treasure Land  
Jungle Book  
Pinball Dream  
Daffy Duck  
J.League Soccer  
.....

### NOVITA' PC Engine

Fray  
Cosmic Fantasy IV  
Pc Cocoron  
Fatal Fury II Special AC  
Strider AC  
Sol Moonarge  
Sexy Idol VM18  
World Heroes II AC  
Chicky Chicky Boys  
Puyo Puyo On CD  
Princess Minerva

### NOVITA' NEO GEO

Top Hunter  
Magician Lord II  
World Heroes Jet  
Super Sidekick II  
Sky Jammer

### NOVITA' Game Boy

Saler Moon-R  
I Puffi  
Tasmania Devil  
Simpsons & Beanstalk

### NOVITA' Lynx

Ninja Nerd  
S.Off Road  
Cabal  
Desert Strike  
Eye Of The Beholder  
Monkey Island

Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO

### Golf Virtuale

SISTEMA VIRTUALE PER IL TUO PC ED ORA ANCHE PER MEGADRIVE !!!

## MARTY 32 BIT

## AMIGA 32 BIT

## 3DO

PGA Golf  
ShockWave  
Road Rush

## 32 BIT

Another World  
Mega Race  
Jurassic Park

Tiny Toons  
Tempest 2000

## 64 BIT

Checked Flag 2  
Alien Vs Predator

## ATARI JAGUAR

Per chi vuole il massimo

## Laser Active

COMPATIBILITA' :

Megadrive ,MegaCD , MEGA LD  
PC Engine , Duo , PC LD

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

CARTONI ANIMATI dei vostri eroi giapponesi , in Italiano

( anche V.M.18 , SPLATTER... ) , Posters , CD Musicali dei Videogames

Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor , .....

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA



# BOVAS'HARDCAFE'

composto da frasi demenziali e senza senso? Beh, sfido io, l'ha scritto Raf. Checché tu ne dica, Consolemania non è semplicemente un cataloghino di videogiochi. Il compito che ci siamo scelti è quello di informare e intrattenere allo stesso tempo (informare e basta non funziona mai, basta vedere l'audience dei DSE e la fine che fanno i libri di scuola pallosi) - va bene, non siamo né i Monty Python, né Dana Carvey né tantomeno novelli Benni, Gnocchi o che so io, ma qualche risata (o semplicemente qualche sorriso) stai sicuro che lo strappiamo, non fosse altro per le molteplici figure da mentecatti che facciamo. Il tuo "le storielle inutili stanno sparendo ma di tanto in tanto si fanno rivedere" sa un po' di totalitario: innanzitutto, le storielle servono appunto a rendere più interessante una recensione che altrimenti sarebbe composta da una sfilza di "l'astronave si deve infilare nei cunicoli e blastare gli alieni" o "ci sono dodici avversari e altrettante ambientazioni". Bene o male all'interno di una recensione si finisce SEMPRE per parlare del gioco, con un tono o con l'altro. La diminuzione delle pagine da te ventilata poi è assolutamente delirante, saltiamola a piè pari che è meglio. Mettiamo bene in chiaro un'altra cosa: le recensioni di quattro pagine non tolgono proprio nulla a nessuno: all'inizio del mese pigliamo i titoli e decidiamo cosa vale la pena recensire e cosa no (la serie degli educativi di Mario, per esempio, la lasciamo volentieri lì dov'è), e POI decidiamo lo spazio da dare ai vari giochi. La questione NBA Jam: le diciotto foto da te citate forse sono un po' ripetitive, va bene, ma sono per due macchine diverse (e non dire che avremmo potuto pubblicare solo le foto per MD o per SNES). Tieni inoltre presente che NBA Jam ha venduto un casino di copie ed è reputato uno dei migliori titoli sportivi mai visti: a un gioco del genere, quante pagine avremmo dovuto dare? Una? Mezza? Massi, tanto le foto sono sempre uguali... E i lettori ci avrebbero ucciso. La carta patinata, come ha detto il Paolone, è di gran qualità, tiene bene il colore, non spande, non crea ombre sulle pagine adiacenti ed è resistente. Riflette la luce? Beh, non lo sai che legge-

re con la luce artificiale diretta fa male alla vista? Dovresti essere contento, CMania ti impedisce di spapolarti la retina impedendoti la lettura. Ma che cavolate vai dicendo? Com'è che i lettori di Panorama, TV Sorrisi e Canzoni, Riza Psicosomatica, Cavallo Magazine e che so io non si lamentano? E le anteprime? A te non interessano, va bene, ma ti assicuro che ai lettori NORMALI non bastano mai, visto che continuano a tempestarci di telefonate per sapere quando usciranno Super Street Fighter II, Mortal Kombat II e Batman VS Godzilla. Intanto che ci siamo, perché non leviamo i trailer dalla TV? Perché non spariamo nella schiena ai redattori di Ciak? Perché non bruciamo le pagine delle anteprime di Gente Motori? Uff... Le rubriche "supplementari": il discorso dei francobolli non regge, visto che gli appassionati della filatelia che leggono CMania sono davvero pochi, la stessa cosa però non si può dire però per i board game e per i giochi di ruolo. Riassumendo poi diversi brani della tua lettera, si deduce che tu desideri A) meno foto, B) recensioni più serie e sintetiche, C) meno colori, D) un'impaginazione spartana, E) solo ed esclusivamente recensioni. E poi la rivista chi la compra? Insomma, fai prima ad andare dal tuo negoziante una volta al mese e guardarti ben bene tutte le vetrine. Faresti molto prima, non avresti la noia della carta patinata e nemmeno delle cinquemila lire. E io non dovrei più leggere lettere di persone che credono che una rivista di videogiochi debba essere la cosa più pallosa, regolare e inquadrata del mondo. - Marco Auletta

## SIMONE IL VIVO TERRORIZZA I MORTI VIVENTI...

Egredia redazione di Console Mania, complimenti per la vostra testata, secondo me molto curata, peccato per l'angolo dei giochi da tavolo, che secondo me andrebbe abolito (leggitì un po' la lettera precedente per saperne di più in proposito, NdD). Il motivo principale che mi ha spinto a scrivere è rispondere alla posta del numero 27, e più precisamente alla lettera di Luca il morto. Egli insultava alcuni tipi di ragazzi considerati da lui "bravi ragazzi", i quali sono gli aman-

ti di Beverly Hills 90210, 883, Fiorello, Laura Pausini, discoteche, musica Techno e scuola. La maggior parte di queste non mi tocca personalmente, infatti odio Beverly Hills, Fiorello e Laura Pausini e, tra l'altro, ho finito tre anni fa di andare a scuola (ho 17 anni). Però, ci sono due cose che sono entrate nella mia vita, e cioè la musica dance e gli 883. La musica è una scelta personale, a te che fastidio dà sapere che ad alcuni piace questo genere? Anch'io onestamente odio i metallari, però non gli rompo come tu fai con noi, inoltre c'è una cosa da precisare: i metallari spesso sono violenti, ubriachi, drogati, cosa che sicuramente accade meno spesso con gli amanti della dance (che, tra l'altro, si fanno tante piste e si sparano giù per il gargarozzo tante belle pilloline, non tutti, comunque NdD) (vero vero, io mi limito a sniffare i barattoli di coccoina NdP) (era anche la mia colla preferita, NdD). Ti voglio inoltre dire che ciò che dico è abbastanza fondato, dato

che conosco sufficientemente bene il mondo della musica (ci lavorano mio padre e mio zio da circa 20 anni), e ne ho visti molti di ragazzi sporchi con T-Shirt dei Guns'n'Roses o degli Iron Maiden ubriachi e con facce slavate (e che vor di con facce slavate?!). Sì, forse ci sono deejay con il codino o orecchini ma non arrivano all'eccesso. Dunque, "caro" Luca, prima di parlare pensa; chi ti parla o meglio scrive è un ragazzo abbastanza normale come gusti; amo gli sport, in particolare baseball, calcio, pallavolo, mi piacciono i videogiochi e i motori, moto soprattutto, ma non rompo a chi non ha i miei stessi gusti come fai tu (questo lo hai già detto! NdD). Gli 883 sono un grande gruppo italiano, pulito (beh, non sono metallari) e compongono musica semplice (diciamo pure "banale" NdP), allora per caso siete invidiosi? (compresi redattori). Per la dance è la stessa cosa, in particolare la tendenza mi porta alla techno e alla musica commerciale, so che questo genere

**COMPUTERMANIA**  
Via della Repubblica 133 Poggibonsi (SI) Tel. & Fax 0577 983484

NOVITA' GIORNALIERE DA USA JAPAN UK

GAMEBOY

3DO

COMMODORE

ATARI JAGUAR

SEGA MEGADRIVE II

PC COMPATIBILI

GAME GEAR

CALL ME NOW 0577 983484

VENDITA X CORRISPONDENZA IN TUTTO IL MONDO

OGNIMENSA

V  
E  
N  
D  
I  
T  
A  
  
D  
I  
R  
E  
T  
T  
A  
  
E  
  
P  
E  
R  
  
C  
O  
R  
R  
I  
S  
P  
O  
N  
D  
E  
N  
Z  
A

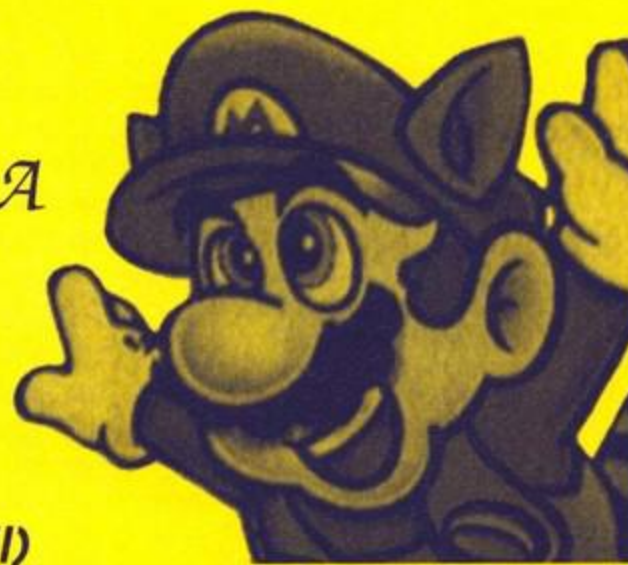
# GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319

A NAPOLI IL PRIMO  
CENTRO SPECIALIZZATO IN  
GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE  
DI CORSI E TORNEI



ISCRIVITI AL  
"GIOCO E STRATEGIA  
CLUB"  
PER IL 1994



(TELEFONA PER INFORMAZIONI)

## SUPERNINTENDO

VERSIONE ITALIANA LINEA GIG

ADDAMS II  
SUPER TENNIS  
GOOF TROOP  
S. JAMES POND  
MECHWARRIOR  
CONGO'S CAPER  
BLUES BROTHERS  
S. ADV. ISLAND  
TINY TOONS  
LEMMINGS

S. CASTELVANIA 4  
FINAL FIGHT II  
S. WWF WRESTLE  
ALIEN 3  
BUBSY  
S. STRIKE GUNN.  
BATTLE TOADS II  
S. ALESTE  
G. FOREMAN BOX  
BART'S  
NIGHTMARE

FAVOLOSA  
OFFERTA  
TUTTO A  
LIRE 60.000

## • NEAPOLIS '94 •

CONVENTION PER IL GIOCO  
NAPOLI 6 - 7 - 8 MAGGIO  
MOSTRA D'OLTREMARE

TORNEI - MOSTRE - DIBATTITI DI:  
VIDEOGIOCHI - FUMETTI - GIOCHI

AL SUD LA PIU' GRANDE  
MANIFESTAZIONE DEL SETTORE

• CHIEDI SUBITO IL PROGRAMMA  
ED I MODULI D'ISCRIZIONE •

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE  
SUPERFAMICOM / SUPERNINTENDO

PERMUTA DIRETTA E C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDINI ENTRO LE 24 ORE

**CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI**

TAGLIANDO DA COMPILARE E SPEDIRE PER ISCRIVERSI AL

"GIOCO E STRATEGIA CLUB"

PER ULTERIORI INFORMAZIONI TELEFONARE

NOME:.....  
COGNOME:.....  
INDIRIZZO:.....  
CITTÀ:..... CAP:.....  
TELEFONO:.....  
ETÀ:.....

N  
O  
V  
I  
T  
À  
  
S  
E  
T  
T  
I  
M  
A  
N  
A  
L  
I  
  
D  
A  
  
U  
S  
A  
  
E  
  
G  
I  
A  
P  
P  
O  
N  
E

# BOVAS' HARD CAFE'

è un po' freddo, dato che è lavoro di sintetizzatori, computer, mixer, ma d'altronde cosa vuoi ballare, la musica delle chitarre stridule?

Allora metallaro pazzo vai in un negozio di dischi e chiedi qualche cosa di commerciale e poi giudica (è quello che io ho fatto con il metal).

Il mio pensiero finisce qui, sperando di zittire tutti i metallari e sperando nella pubblicazione, dal momento che questo è l'unico modo per rispondere a Luca e a tutti i metallari.

Simone il vivo (very original, of course... NdD).

Allora, cari mostriciattoli, non mi sembra che abbiate inquadrato il problema molto bene: forse, invece di categorizzare le persone come "fauna da disco" e metallari sarebbe più opportuno "drogati" e "non drogati", il tutto sarebbe molto più funzionale. A me non piace la techno, tutti lo sanno, ma non me ne frega niente se altre persone la adorano e si ammazzano in autostrada, basta che non mi vengano addosso con la macchina. La stessa cosa dovrebbe valere per gli altri. In più, come ho già detto, mi sembra limitante categorizzare gli uni o gli altri con aggettivi generalizzanti, ogni persona è diversa e ha le proprie peculiarità. Per esempio, i lettori di Console Mania, presi nella loro globalità, potrebbero anche essere dei perfetti imbecilli, indipendentemente da ciò che scrivono...

Breve (ma seconda NdAlex) in-tromissione da parte mia: ascolto sia il rock sia la dance, su qualsiasi livello, e trovo che tu abbia leggermente perso il senso della prospettiva: i metallari sono tutti cattivi e i discotecari tutti buoni? lo penso che dipenda dal singolo individuo, che può essere più o meno stupido e può scegliere la musica che più gli pare. Dalla tua missiva si deduce che i discotecari sono tutti bravi liceali e i metallari un branco di ubriaconi sregolati. Beh, sai cosa ti dico? Che quelli che si accoltellano ogni week-end per la maggior parte provengono da qualche discoteca, che i raver (i "cultisti" della dance estrema) non sono violenti ma vivono impasticcandosi e quindi fuori dalla realtà, senza contare che ecstasy, popper e

acidi vari viaggiano con un'incredibile facilità in tutte le discoteche (come gli "spinelloni" ai concerti rock, del resto). Un nostro redattore invece (MAO) suona il basso, ha una collezione infinita di magliette di Metallica, Megadeth e via dicendo, Luke suona la batteria in cantina con lui ed è altrettanto fissato, Dave invece suona la chitarra (per i fatti suoi): strano ma vero, nessuno dei tre è un drogato ubriacone e violento (Dave però è peggio). Infine, odiare Beverly Hills, Laura Pausini e Fiorello non ti qualifica in nessun modo, può solo suggerire una certa tua intolleranza e niente più (hai mai ascoltato Fiorello a Radio DeeJay? Peggio per te). - Marco Auletta

## MICROPOSTA

Signori, come ogni appuntamento col BHC che si rispetti, eccoci giunti alla Microposta, che si distingue per due ragioni. La prima è l'intro idiota che non serve a niente, ma fa chic, la seconda è più semplicemente il fatto che pubblica in sintesi tutto ciò che merita una risposta, ma non era il caso di pubblicare per intero. Bene, detto ciò, non ci resta che iniziare con Giuliano Battistella, che non sa se è il caso di spendere soldi per comprare il Super Famicom al figlio, attualmente possessore di un Nes. Purtroppo, te ne sei reso conto da solo, il Nes si sta avvicinando lentamente al capolinea, letteralmente schiacciato dalle nuove tecnologie. Ci chiedi anche delucidazioni sul Neo Geo, ma questa macchina la scarterei a priori proprio perché è troppo costosa (almeno per te), e poi è soggetta come le altre all'obsolescenza incombente: le macchine su CD sono attualmente le più economiche (una cartuccia per SF costa in media come tre o quattro CD per Amiga CD32), anche se devono essere ancora sfruttate a dovere, mentre il Super Famicom gode di una popolarità davvero elevata e ha ancora qualche anno di vita davanti a sé (nonché un parco giochi decisamente vasto e di buona qualità). Detto questo, fai tu. Per quanto invece riguarda la posta e le recensioni, ti invito a leggere quanto detto nelle lettere che precedono. Grazie, infine, per i complimenti. Passiamo così a un nostro vecchio lettore (ormai un amico), ov-

vero Giorgio Guerra da Voghera (complimenti per Quantum, davvero stupendo lo speciale Demon Hunter!), che ci scrive per scusarsi con Sim per i vecchi "rancori" (la tua lettera di scuse ci era arrivata con un ritardo pari a sei mesi. A quel punto non avevamo ritenuto necessario pubblicarla, grazie comunque per la puntualizzazione NdBovas). Bene, pace fatta e amici come prima. Simone Floris ci ha inviato la sua recensione di Wrestleball per Megadrive, davvero bellina. Scordati però il posto in Redaz: siamo già talmente tanti, che presto dovremo affittare l'Empire State Building per starci tutti. Massimo "The Islam" di Gorizia ci ha inviato qualche quesito sul CD32. Onestamente non crediamo che questa macchina possa entrare in competizione con l'Amiga 1200, questo perché sono virtualmente la stessa cosa. Il software continuerà a uscire anche su dischetto e in due versioni, e si vocifera sempre più insistentemente di un lettore CD da affiancare al 1200

(nonché di una scheda, prodotta da terzi, per collegare al CD32 una tastiera) per riavvicinare sempre di più i due marchingegni... Marco Sassu implora chiunque possa procurargli il gioco SHINING FORCE di mettersi in contatto con lui: Via Besta 16, 07100 Sassari - T(079)276622. Scusami, ma per queste cose non c'è già Consoliamoci? Vabbè, per stavolta passi! Concludiamo infine con NEO GOKURAKU, ovvero l'ultrademenziale fanzine ufficiale del Gokuraku Club (Jack vi saluta, e dice che siete grandii!), che si occupa di anime e manga e che vede tra i suoi soci nientemeno che Gianluca Betti (e il sottoscritto, che ha già aderito perché riteneva ne valesse la pena NdP). Se vi interessano ulteriori informazioni, l'indirizzo è NEO GOKURAKU - C/O Matteo Spinelli - Via G. Sercambi 43 - 50133 Firenze. Bene, l'appuntamento con il BHC è terminato, non ci resta che lasciarvi alle putride mani ingessate della Teotochi Albrizzi...

UNICO IN TORINO  
APERTO SINO  
ALLE 20.30

**FLASH  
GAMES**

VIA VALDIERI, 12  
10139 TORINO  
☎ 011/43.40.289

### NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES:

M. DRIVE • S. NINTENDO • G. GEAR • G. BOY • NEO GEO  
MEGA CD • AMIGA 1200-CD32 • P. COMPUTERS  
CD ROM • SOFTWARE • PERMUTA E VENDITA USATO

PC 386 DX 40Mhz  
2 RAM - SVGA 512Kb  
Floppy 1,44 - HD 210  
25-1P - Tastiera Ita  
L. 1.439.000

PC 486 DLX/40Mhz  
4MB EXP 32  
128 Cache SVGA 1 MB  
HD 210 - Floppy 1,44  
25-1P - Tastiera Ita  
L. 1.749.000

CD ROM MITSUMI  
S. Speed L. 299.000  
Per altre configurazioni  
del PC telefonare

MEGA DRIVE  
- El Champion L. 119.000  
- S Of Rage II L. 139.000  
- V. Racing L. 168.000  
- Sonic Spinball L. 99.000

TV TUNER  
L. 159.000  
S. NINTENDO Ita  
da L. 259.000  
CD 32 L. 619.000

STAMPANTI  
HP 550C L. 999.000  
HP 510 Deskset  
L. 569.000  
EPSON LQ100  
L. 409.000  
MODEM da L. 159.000

SUPER NINTENDO  
- Fatal Fury 2 L. 139.000  
- Bastard L. 149.000  
- Hokuto 7 L. 119.000  
- Starwing L. 59.000  
- Street Figh. 2T. L. 119.000

MEGA DRIVE con 2 giochi e  
2 Joypad da L. 269.000  
Giochi M. DRIVE e  
S. NINTENDO 2 al prezzo di 1

SU TUTTO IL SOFTWARE PER  
PC • CD ROM • AMIGA  
SCONTI DAL 5% AL 20%

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PREZZI IVA COMPRESA

DA NOI CONFRONTARE I PREZZI VUOL DIRE RISPARMIO

ORARIO: DAL LUNEDÌ AL VENERDÌ 14,00 - 20,30/ SABATO 9,30 - 13,00/15,00 - 19,30







# Commenti di un pomeriggio di Fuoco ...

a cura di I. C.\*



*Lo sai quante battaglie ho vinto con il mio rospo guerriero? Anche i miei amici lo sanno che non ce n'è per nessuno!*  
**GAME BOY L. 49.900**



*Una famiglia di matti, d'accordo! Ma la nonna nel forno ce l'ho messa io!*  
**SUPER NES L. 79.900**  
**MEGA DRIVE L. 69.900**



*Yea, cool!!*  
**SUPER NES L. 79.900**



*La racchetta non ce l'ho ancora, ma con il mio Sssupernes Jimmy me lo bevo con un bicchiere d'acqua...*  
**SUPER NES L. 79.900**



*Che gusto menar di clava!!*  
**SUPER NES L. 79.900**



*Tifosi d'Italia unitevi!*  
**SUPER NES L. 49.900**



*Robocop... ciack, si gira!*  
**SUPER NES L. 79.900**



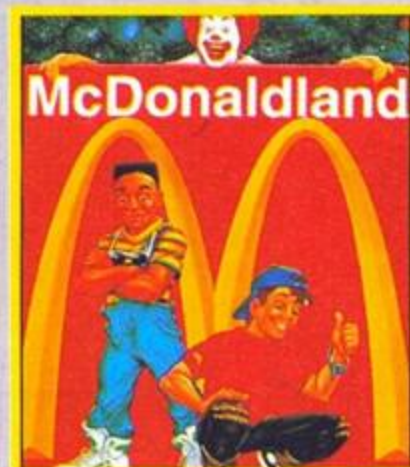
*Con gli dei meglio non scherzare, e con me ancora meno ...*  
**GAME BOY L. 49.900**



*Per giocare in due, Gauntlet 2 è d'obbligo. Ma quante amicizie sono andate a farsi friggere!*  
**GAME BOY L. 49.900**



*Quante follie per una pallina; e intanto mi sgranocchio un intero pacchetto di M&M.*  
**GAME BOY L. 39.900**



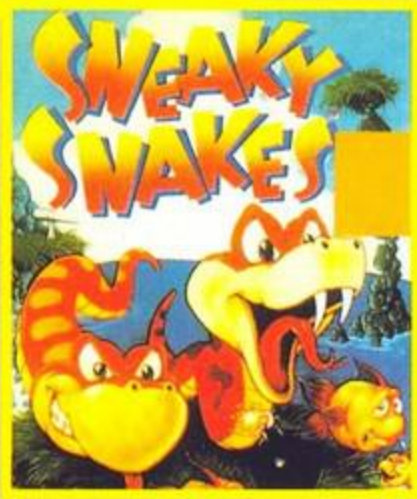
*Sogno un bel cheese-burger... intanto mi consolo con MCDONALDLAND.*  
**GAME BOY L. 49.900**  
**NES L. 49.900**



*Il Game boy mi si è attaccato alle dita. P.S. mi prende un casino.*  
**GAME BOY L. 49.900**

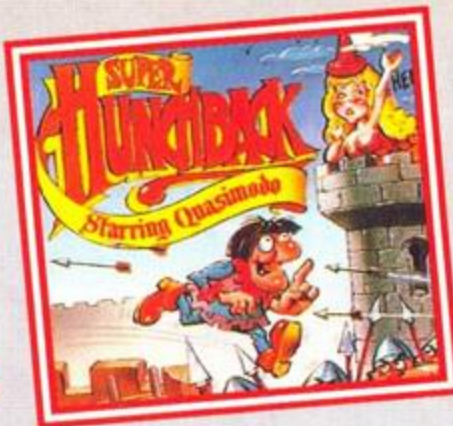
**LEADER**  
1017181718101710181

**NUMERO VERDE**  
167 - 821177

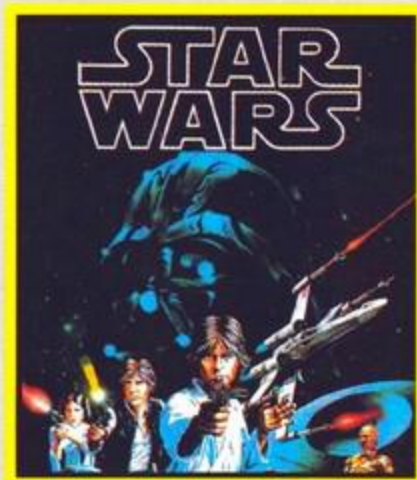


Una serpe per amicoooo!  
**GAME BOY L. 39.900**

Con la gobba per di piùùù!  
**GAME BOY L. 39.900**



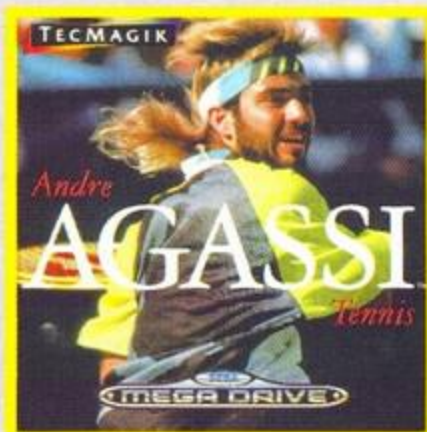
Mi ributto a capofitto, e cosa mi ritrovo?  
 Un pesce - detective. Meno male che é ecologico.  
**MASTER SYSTEM L. 49.900**



Guerre stellari...contate su di me fino all'ultimo livello!  
**MASTER SYSTEM L. 49.900**  
**GAME GEAR L. 59.900**



Bart contro tutti, tutti contro Bart!  
**MASTER SYSTEM L. 49.900**



Agassi? Ma non hai visto come ho ridotto Jimmy dieci giorni fa?  
**MEGA DRIVE L. 69.900**



Lame di vendetta... i miei pollicioni cominciano a fumare...  
**MEGA DRIVE L. 69.900**



Bart, ancora tu...non ti aspettavo, lo sai...  
**MEGA DRIVE L. 69.900**

*tutto il bello di spendere poco!!*



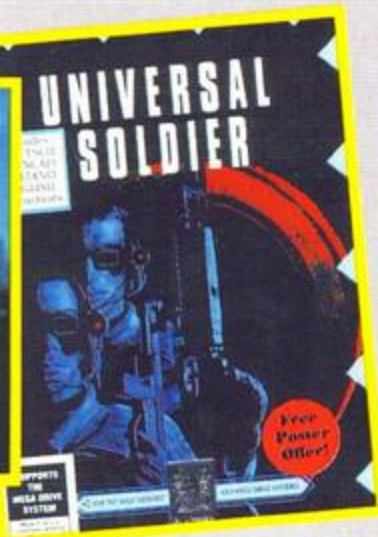
Baaart...ma non sarai tu quel r...che tiene sempre occupata la linea verde?  
**GAME GEAR L. 59.900**



XENON II. Un bel spara - a - tutto - quello che si muove per rilassarmi un pò.  
**MEGA DRIVE L. 69.900**



Universal Soldier...  
 Batman Returns...  
**MEGA DRIVE L. 69.900**  
**GAME GEAR L. 59.900**  
 io li ho provati tutti e due, e tu?



Ciao a tutti, Terminator qui e vado a vedere se mi lasciano uscire dall'ufficio, nooo!!!! Suona il telefono!!!  
**GAME GEAR L. 59.900 - MASTER SYSTEM L.49.900**



Strider, anche questa volta sono arrivato fino in fondo. Alla prossima...  
**GAME GEAR L. 59.900**

*\*l'irresponsabile della linea verde Leader!*

Se volete saperne di più, telefonatemi il pomeriggio...ma siate brevi, vorrei rispondere a tutti. CIAO! I.C.

**P.S. RICHIEDI IL CATALOGO COMPLETO LEADER, AL TUO RIVENDITORE DI FIDUCIA!**

# L'UNICO CON TUTTE LE CARTE IN REGOLA



**PER GUADAGNARSI  
IL TITOLO DI GIOCO  
UFFICIALE DEI MONDIALI**

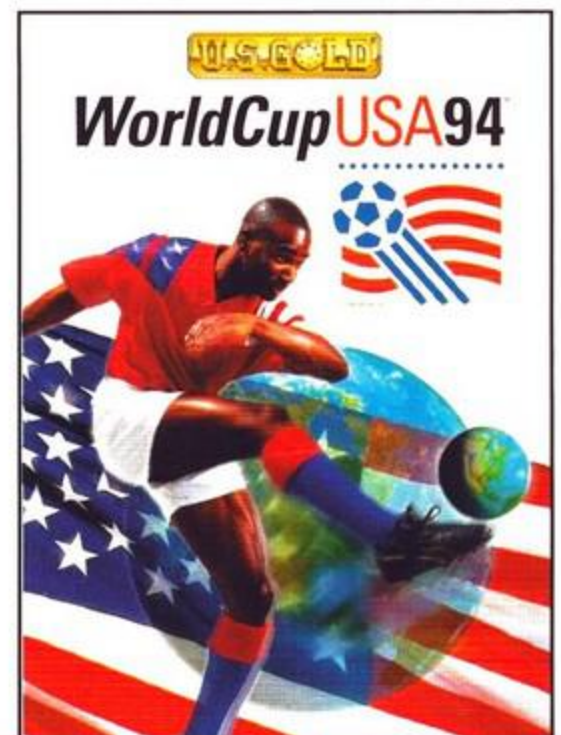
**ENTUSIASMO**, coraggio, grandi prestazioni e volontà di ferro: i tratti distintivi del più famoso torneo di calcio del mondo e, insieme, gli ingredienti del gioco di calcio **PIU' SENSAZIONALE: WORLD CUP USA '94.**

Il più appassionante test di abilità, strategia e tattica mai concepito. Qualche dubbio?

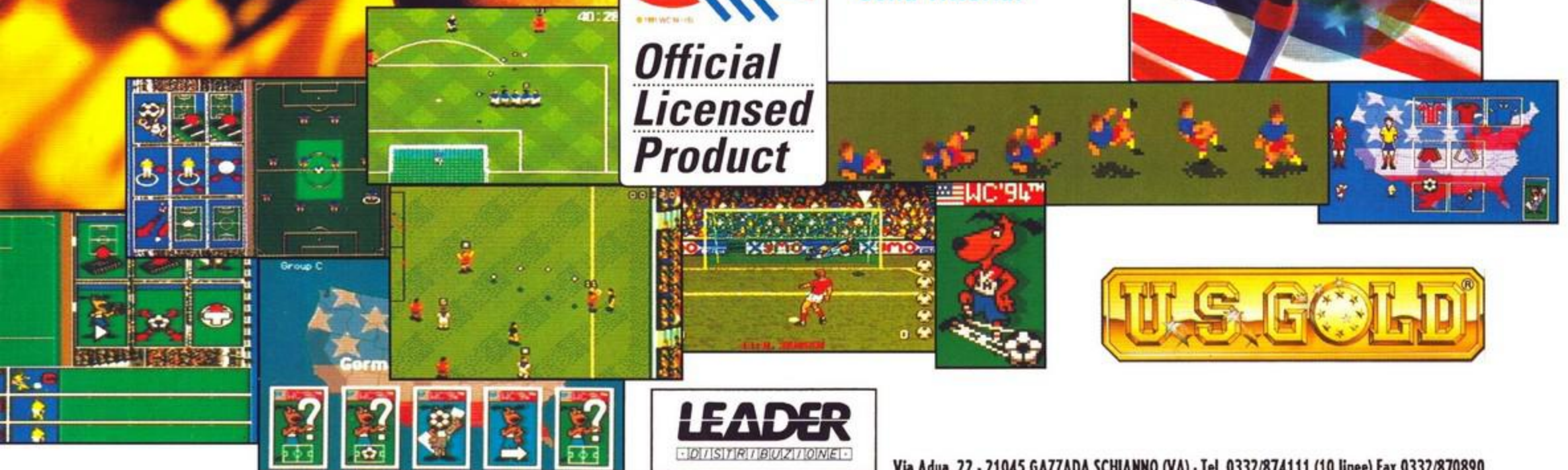


Niente paura! Giocaci e poi ne parleremo...

- MEGA CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- AMIGA
- IBM PC
- CD ROM



**WORLD CUP USA '94:**  
assapora il gusto  
della vittoria!



Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111 (10 linee) Fax 0332/870890

# WorldCupUSA94™



© 1991 WC '94 / ISL

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold LTD. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.