MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • SATURN • MEGA 32 • COIN-OP

MEGA CONSOLE

CONSOLE 100% NINTENDO

The Story of Thor
A Successor Of The Light
PER MEGADRIVE

CHAOTIX SU 32X!

RECENSITO!

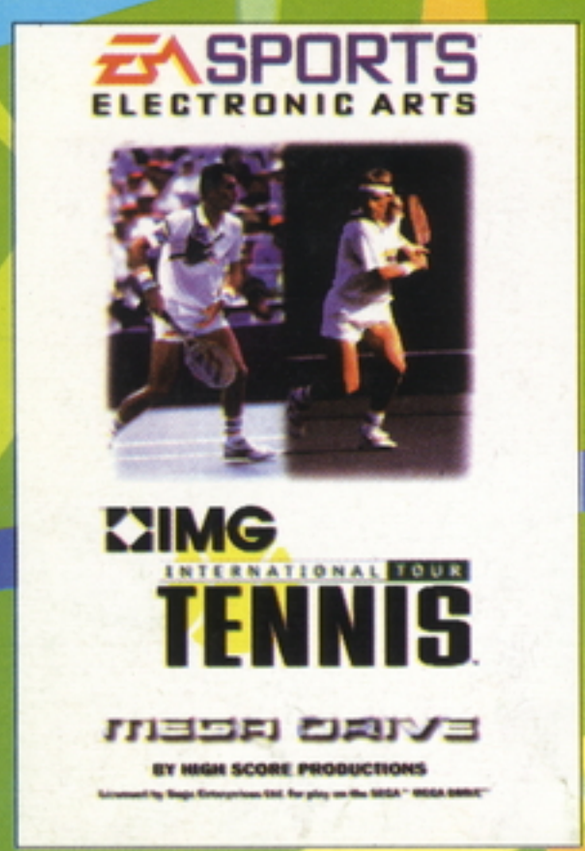
MORTAL KOMBAT II
LA VERSIONE 32X!

NUMERO 13
ANNO 2
MARZO 1995
L.6.000
FRS 9.00
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

NEWEL® srl computers e videogames

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035



L. 69.000

MAXI OFFERTA
SEGA 32 X VERS. PAL
L. 375.000

SEGA SATURN
L. 1.199.000

GIOCHI MASTER SYSTEM

AGASSI TENNIS	L. 29.000
DESERT STRIKE	L. 39.000
DONALD DUCK 2	L. 39.000
DRACULA	L. 29.000
HULK	L. 39.000

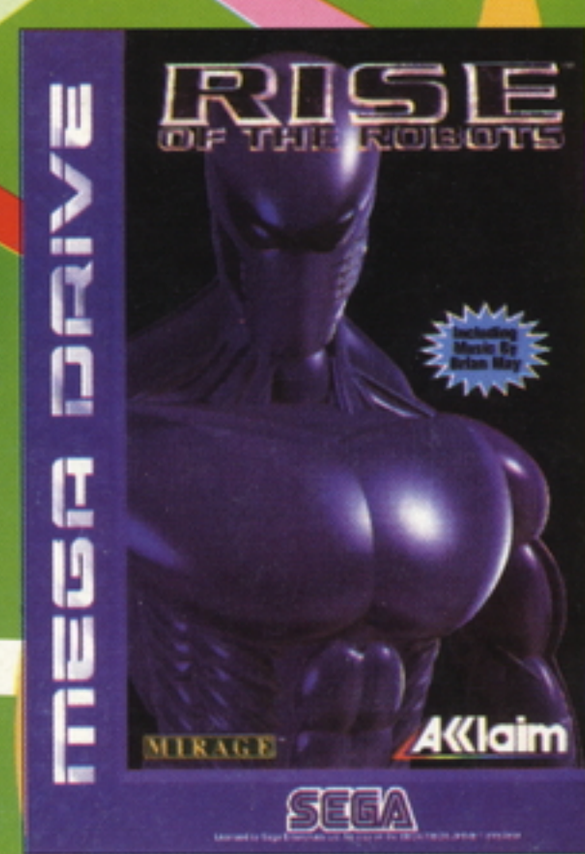
OFFERTA
GAME BOY
L. 95.000

L. 85.000

ULTIME NOVITÀ DISPONIBILI

CANNON FODDER	L. 119.000
STAR GATE	L. 119.000
TRUE LIVES	L. 119.000
L'UOMO RAGNO	L. 119.000
BLOOD SHOT	L. 119.000
RYSTAR	L. 119.000

JURASSIC PARK	L. 39.000
MICKEY MOUSE II	L. 39.000
ROAD RUSH	L. 39.000
ROBOCOD	L. 39.000
ROBOCOP VS TERM.	L. 39.000
SENNA S.MONACO GP	L. 39.000
SONIC 2	L. 39.000
SONIC CHAOS	L. 39.000
STAR WARS	L. 39.000
XENON II	L. 29.000
ZAXXON	L. 29.000



L. 95.000

SONY PLAYSTATION
PREZZO BOMBA !!!

RITIRIAMO LE TUE CARTUCCE USATE

GAME GEAR
+ 4 GIOCHI
L. 219.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI a TORINO in corso Dante, 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA

per ORDINI e INFORMAZIONI telefona subito 011-3090202 (r.a.)

VASTO ASSORTIMENTO anche per Saturn-32X

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

SEGA MEGA DRIVE

AERO THE ACROBAT	89000	(U)
AGASSI TENNIS	39000	(E)
ALIEN 3	64000	(E)
ALIEN STORM	49000	(E)
ANIMANIACS	99000	(E)
ART OF FIGHTING	99000	(E)
ASTERIX	66000	(E)
BACK TO THE FUTURE	49000	(E)
BALLZ 3D	99000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99000	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49000	(E)
BARTS NIGHTMARE - THE SIMPSONS	49000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59000	(E)
BATTLE SHIP	107000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119000	(E)
BATTLETOADS	64000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69000	(U)
BEAST BALL	telef.	
BEAST II	telef.	
BEAVIS & BUTT HEAD	119000	(U)
BLADES OF VENGEANCE	42000	(E)
BONANZA BROSS	45000	(E)
BONKERS	109000	(U)
BOOGERMAN	109000	(E)
BRETT HULL HOCKEY	telef.	
BRUTAL - PAWS OF FURY	119000	(E)
BUBBA'N'STIX	109000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99000	(U)
BUBSY	67000	(E)
BUBSY 2	99000	(E)
BUSY TOWN	109000	(U)
CANNON FODDER	119000	(E)
CAPITAN AMERICA	59000	(E)
CAPITAN HAVOC	87000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.	
CHAMPIONSHIP POOL	119000	(U)
CHAOS ENGINE	129000	(E)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44000	(E)
CHUCK ROCK II	79000	(E)
CLAY FIGHTER	89000	(E)
CLIFFHANGER	59000	(E)
COMBAT CARS	79000	(E)
CONTRA HARD CORPS	119000	(U)
COOL SPOT	66000	(E)
CORPORATION	49000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59000	(E)
CRUE BALL	52000	(E)
CRYSTAL PONY TALES	99000	(U)
DAVIS CUP TENNIS	49000	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139000	(U)
DINO DINI'S SOCCER	89000	(E)
DINOSAURS FOR HIRE	telef.	
DJ BOY	39000	(E)
DOUBLE DRAGON 3	79000	(U)
DOUBLE HEADER	52000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99000	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79000	(E)
DUNE II	119000	(E)
DYNAMITE HEADDY	119000	(E)
EA SPORT TENNIS	109000	(E)
EARTH WORM JIM	139000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	119000	(E)
ESWAT	52000	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	85000	(E)
FATAL FURY	66000	(E)
FATAL FURY 2	147000	(J)
FATAL LABYRINTH	49000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119000	(E)
FLINK	99000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	119000	(E)
FORMULA 1	89000	(E)
GALAXY FORCE 2	49000	(E)
GAUNTLET IV	107000	(E)
GENERATION LOST	119000	(U)
GOOFY HISTORY	89000	(U)
GOOFY TROOPS	119000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	139000	(U)
GREENDOG	49000	(E)
GUNSTAR HEROES	79000	(E)
GYNOUG	49000	(E)
HARDBALL 94	65000	(E)
HOME ALONE 2	39000	(U)
HURRICANES	119000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	99000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	56000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119000	(E)
JAMES POND III	47000	(E)
JAMMIT	129000	(U)
JELLY BOY	telef.	
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85000	(E)
JOHN MADDEN 95	119000	(E)
JUNGLE BOOK	119000	(E)
JURASSIC PARK 2	129000	(E)
KICK OFF	49000	(E)
KICK OFF 3	99000	(E)
KING OF THE MONSTER 2	140000	(U)
LAST BATTLE	42000	(E)
LEMMINGS II	129000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119000	(E)
LOTUS 2	52000	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	87000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	89000	(E)
MAZINGA WARS	55000	(E)
MEGA BOMBERMAN	109000	(E)
MEGA TURRICAN	79000	(E)
MICKEY MANIA	129000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97000	(U)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109000	(E)
MIGHTY MAX	115000	(E)
MONSTER WORLD IV	telef.	
MORTAL KOMBAT	99000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	115000	(E)
MR NUTZ	129000	(E)
MRS PACMAN	69000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	49000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59000	(E)
NATIONAL HOCKEY NIGHT	129000	(U)
NBA ACTION 94	125000	(U)
NBA ALL STAR CHALLENGE	59000	(E)
NBA JAM	85000	(J)
NBA LIVE 95	119000	(E)
NEW HORIZONS	145000	(U)
NFL 95	125000	(U)
NHL 94 HOCKEY	89000	(E)
NHL 95	129000	(E)
NORMY'S BEACH BABE	89000	(E)
PAC ATTACK	99000	(U)
PAC MAN 2	119000	(U)
PAGEMASTER	119000	(E)
PAPERBOY	42000	(E)
PAPERBOY 2	49000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	119000	(E)
PIRATES OF DARK WATER	129000	(U)
PITFALL	129000	(E)
POWER MONGER	49000	(E)
POWER RANGERS	109000	(E)
POWERDRIVE	109000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109000	(E)
PRIZE FIGHTER	telef.	
PRO STRIKER - SOCCER	85000	(J)
PROBOTECTOR	119000	(E)
PSYCHO PINBALL	99000	(E)
RACE DRIVING	67000	(U)
RADICAL REX	109000	(E)
RANGER X	79000	(E)
RED ZONE	119000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	119000	(E)
ROBOCOP 3	49000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79000	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	telef.	
RUGBY WORLD CUP 95	129000	(E)
SAILOR MOON	telef.	
SAMURAI SHODOWN	136000	(U)
SECOND SAMURAI	89000	(E)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	119000	(U)
SHAQ-FU	129000	(E)
SHINING FORCE II	129000	(E)
SILVESTER & TWEETY	119000	(E)
SKITCHIN	99000	(E)
SNOOKER	telef.	
SONIC 2	39000	(E)
SONIC 3	129000	(E)
SONIC 4	129000	(E)
SONIC SPINBALL	79000	(E)
SPACE HARRIER	44000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109000	(E)
SPEEDBALL 2	49000	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69000	(E)
STAR TREK	119000	(U)
STREET OF RAGE 3	129000	(E)
SUB TERRANIA	79000	(E)
SUNDAY NIGHT FOOTBALL	129000	(U)
SUPER FANTASY ZONE	49000	(E)
SUPER MONACO GP II	60000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	145000	(E)
SYNDICATE	119000	(E)
TALE SPIN	49000	(E)
TAZMANIA	49000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119000	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	55000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	119000	(E)
THE LAWNMOVER MAN	109000	(E)
THE LION KING	129000	(E)
THE TICK	119000	(U)
TINY TOONS	79000	(E)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	105000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	105000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL 95	135000	(U)
TOP GEAR 2	125000	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49000	(E)
URBAN STRIKE	119000	(E)
VIEW POINT	149000	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	159000	(E)
VIRTUAL BART	59000	(E)
VIRTUAL PINBALL	67000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75000	(U)
WINTER OLYMPICS	69000	(E)
WOLFCHILD	47000	(U)
WOLVERINE	99000	(E)
WONDER BOY 5	49000	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CLASS RUGBY 95	119000	(E)
WORLD CUP USA 94	119000	(E)
WORLD HEROES	115000	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117000	(U)
WORLD TOURN. SOCCER	79000	(E)
WWF RAW	109000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	79000	(J)
XENON II	44000	(E)
YOGI BEAR	114000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97000	(U)
ZERO TOLLERANCE	99000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109000	(E)

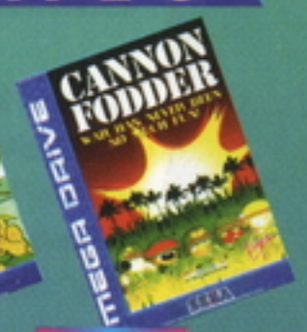
LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA GAME GEAR

ALADDIN	79000
ASTERIX GREAT RESCUE	66000
DESERT SPEEDTRAP	49000
DESERT STRIKE	79000
DONALD DUCK 2	53000
DRAGON	79000
DYNAMITE HEADDY	79000
ECCO THE DOLPHIN 2	84000
F15 STRIKE EAGLE	65000
FATAL FURY SPECIAL	79000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79000
HURRICANES	79000
JUNGLE BOOK	79000
MAN OVERBOARD LUCIFER	62000
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	79000
MONSTER TRUCK WARS	64000
MORTAL KOMBAT 2	75000
NBA JAM	59000
PAC ATTACK	69000
PETE SAMPRAS TENNIS	67000
PGA TOUR GOLF 2	79000
POWER RANGERS	85000
POWERDRIVE	89000
RIDDICK BOWE BOXING	79000
ROBOCOP VS TERMINATOR	69000
SAMURAI SHODOWN	79000
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39000
SONIC 3	59000
SONIC SPINBALL	85000
SONIC THE HEDGEHOG CHAOS	59000
SONIC TRIPLE TROUBLE	79000
SPIDERMAN & X-MAN	89000
STAR TREK 3	79000
STAR WARS	49000
SUPER MONACO GP II	66000
SUPER STAR WARS	66000
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79000
THE INCREDIBLE HULK	79000
THE LION KING	79000
X-MAN 2	85000

THE TOP GAMES

L. 109000



L. 119000

L. 119000

L. 59000

L. 99000

L. 109000

L. 119000

L. 119000

L. 119000

L. 109000

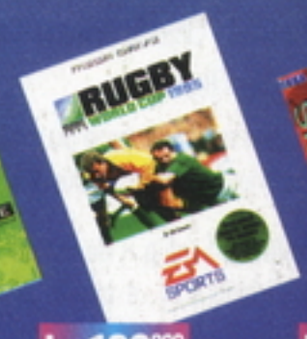
L. 149000

L. 135000

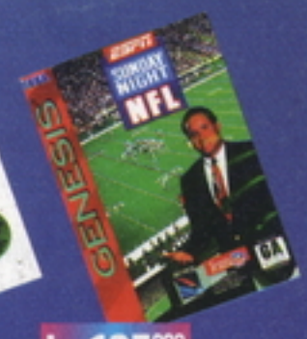
L. 105900

L. 119000

L. 119000



L. 129900



L. 125000

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

MC

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR	L. 28.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

SOMM

MEGA CONSOLE

N. 13 Marzo 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Damiano Desogus.
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax. 02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 44.000
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.
Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da
Mean Machines Sega - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

Mega Console © 1995 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzone o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati. Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1995

RUBRICHE

MEGAMAIL 6 - 11
Lettere, cartoline, telegrammi, fax... Tutto quanto arriva alla reda di Mega finisce in queste pagine, sotto la sapiente supervisione di MBF. Bella lì!

16-BIT FUN 12 - 14
Ehi, ma non vi siete ancora comprati un Saturn o un 32X? Tranquilli, non disperate: questo spazio è fatto apposta per i possessori di Megadrive e Mega-CD...

X-TRA 16 - 17
Il Mega 32X nuovo di pacca che avete comprato con i risparmi di anni e anni è in panne? Beh, se volete sapere il motivo flippate immediatamente a pagina 16...

SATURN ZONE 18 - 20
Ed è lui, in anteprima il modello europeo del Saturn! E la volete sapere una cosa? Esteticamente fa proprio schifo!!! Ma, si sa, l'importante è quello che c'è dentro...

WALL STREET 88
Scambio redazione di disgraziati nullafacenti che passano il giorno a menarsi con **Mortal Kombat II** per Mega 32X e a ingozzarsi di patatine con cartuccia di **Combat** per Atari VCS 2600. Astenersi perditempo.

VIEWPOINTS 89
Non è bello ciò che è bello, ma che bello, che bello, che bello!

MEGATRIX 90-98
Se volete usare Dural in **Virtua Fighter** per Saturn nello schermo di selezione dei personaggi, nell'Arcade Mode, premete Giù, Su, Destra e il tasto A + Sinistra. Bello, eh? Se volete altri cheat eiettatevi al volo a pagina 90! (Si ringrazia Diego per il trucco sopracitato)

GAME GEAR

RISTAR 86
THE SMURFS 87

MARIO

PROTECT YA NECK

No, scusate, ma ormai è una questione d'onore: secondo voi "Krew" in inglese si legge "cru" o "criu"??? E Saturn si legge "Saturn" come a Formia o "Satan" alla giapponese? E ancora... Vabbé, la smettiamo e passiamo subito a salutà Filippo di Novara (e comprati 'sto cavolo di Saturn! Eheheheh...), quel beota di Santaz che si è perso fra le nebbie di Settimo, i CAP, Angelo "Flash" Valenzano, i nuovi acquisti (modello calcio-mercato) Antonio "Log" Loglisci (l'uomo-calcio) e Diego "Megane" Cortese (l'uomo-Giappone), Roby che sta schiattando a Verona, Method Man, Franz '71 che manda dei disegni troppo assurdi, Ciccio Baciccio e Antonio Bozzella, detto il Conte...

UÈ RAGA, OCCHIO A NON SGARRARE...

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutti i lettori di **Mega Console** gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981586 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, i numeri di telefono sono gli stessi, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 12:18 di lunedì per chiederci come si fa a diventare redattori di **Mega Console** o vi costringeremo a mangiare per un anno di fila alla nostra mensa. Noi l'abbiamo fatto. E ne portiamo le conseguenze. Irrimediabilmente. Per sempre. Adesso la smetto. Abbiamo finito. Sto impazzendo. Ciao a tutti. Passo e chiudo. Hasta la vista. Stop. Con questo ho ch... SDENG!!!

SATURN

VICTORY GOAL 68 - 69

MEGA 32X

36 GREAT HOLES 78 - 79
CHAOTIX 24 - 26
METAL HEAD 54 - 56
MORTAL KOMBAT II 44 - 49
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP 52 - 53

MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY VALUES 32 - 34
ASTERIX 35
ATP TOUR 38
GREAT CIRCUS MISTERY 74 - 75
ECCO JR 27
KAWASAKI SUPERBIKE CHALLENGE 70 - 71
LIGHT CRUSADER 22 - 23
MEGA SWIV 82 - 83
NBA JAM TOURNAMENT EDITION 40 - 42
NFL QUARTERBACK CLUB 81
ROAD RASH III 58 - 60
SAMURAI SHODOWN 76 - 77
SKELETON KREW 36 - 37
STREET RACER 28 - 29
THE STORY OF THOR 62 - 66
UNNECESSARY ROUGHNESS 80
X-MEN II 30 - 31

MEGA-CD

CORPSE KILLER 84 - 85
EARTHWORM JIM 72

X-TREME X-CITING X-PLOSIVE... ...X-32!

Nei trenta giorni trascorsi dall'ultimo appuntamento epistolare, numerosi videoplayers hanno manifestato una certa perplessità di fronte alle altalenanti prestazioni del 32X attraverso lettere e fax. Dopo l'entusiasmo iniziale per l'add-on a 32-bit Sega - suscitato da ottimi giochi come Virtua Racing Deluxe e Doom -, la seconda ondata software ha lasciato con l'amaro in bocca chi si aspettava qualcosa di altrettanto galattico. Lo sconforto ha portato alcuni a prevedere un fiasco paragonabile a quello del Mega CD...

Ora, come Donna Letizia insegna, non è il caso di preoccuparsi: la situazione non è così apocalittica, anzi, butta già al meglio. Proviamo a riflettere un attimo:

1) La tecnologia a 32-bit del Mega 32X è sostanzialmente nuova: i chip Hitachi SH2 sono molto diversi dal 68000 del Megadrive ed è legittimo concedere ai programmatori qualche mese per scoprirne le potenzialità. Non è una novità: occorre tempo per sfruttare a dovere un hardware inedito. I possessori del 3DO hanno dovuto attendere più di sei mesi prima di vedere qualcosa di decente. I poveri ataristi, oltre un anno. E' normale. Ve li ricordate i primi titoli per Megadrive? Chi l'avrebbe mai immaginato che una console commercializzata con quella porcata di Altered Beast, qualche anno più tardi ci avrebbe "regalato" giochi del calibro di Sonic 3, Earthworm Jim, Ecco 2, Mortal Kombat 2 e Super Street Fighter 2? Non dimentichiamo, inoltre, che il 32X può già vantare una serie di titoli massicci come Doom, Virtua Racing Deluxe, Mortal Kombat 2. Se questo è l'inizio, pensate cosa vedremo tra sei mesi...

2) La softeca del 32X, si sta ampliando in qualità e quantità: entro la fine di marzo, il numero di giochi disponibili per il 32X avrà raggiunto quota 20, cifra che quintuplicherà per dicembre. Dei cento titoli previsti entro la fine del '95, circa cinquanta saranno sviluppati da software house esterne. Il primo di questi - recensito alla grande su questo numero di Mega Console - è Mortal Kombat 2 della Acclaim. Il mese prossimo sarà la volta di NBA Tournament Edition. La Sega fa sul serio e il mercato dimostra di credere nel 32X.

3) Saturn e PlayStation sono due console nettamente più potenti dell'upgrade per Megadrive, ma costano troppo. L'utente medio - che in America e in Europa costituisce il 90% del mercato consumer - oggi come oggi non può permettersele. Non dimentichiamo inoltre che attualmente non esiste ancora un mercato ufficiale per queste console: la versione americana del Saturn non sarà lanciata prima del settembre del '95, e per quella europea si parla addirittura del prossimo Natale. Idem con patate per Sony PlayStation. In ogni caso - ufficiali o importate che siano - le nuove console resteranno esageratamente costose. Conclusione: il 32X è l'unico sistema a 32-bit disponibile qui e ora che consente anche ai comuni mortali di usufruire del software della nuova generazione ad un prezzo irrisorio.

4) E' risaputo che le software house ritengono prioritario sviluppare videogiochi per i sistemi più diffusi e non per quelli più potenti. Orbene, le vendite del 32X hanno già abbondantemente superato le 500.000 unità (per la cronaca, il 3DO ha

toccato questa quota solo dopo un anno e tre mesi dalla sua uscita). Secondo le previsioni della Sega, la cifra crescerà esponenzialmente nei prossimi mesi. Perché? Ma è chiaro: il 32X può vantare una potenziale base installata di 20 e passa milioni di videogiocatori (tanti, infatti, sono i Megadrive venduti nel mondo). Nessuna software house con un po' di sale in zucca può ignorare un mercato di simili dimensioni...

5) La Sega of America e la Sega of Europe hanno più volte ribadito la loro ferma intenzione di supportare massicciamente il 32X per un periodo non inferiore ai 3 anni. Del resto, dalle prime indicazioni sembra chiaro che anche la versione europea e americana del Saturn sarà inavvicinabile alla maggior parte dei videogiocatori per via del prezzo proibitivo, il che significa che il 32X continuerà comunque a prosperare. L'ulteriore riprova del fatto che la Sega punta prima di tutto sul 32X è data dall'annuncio ufficiale del lancio del Neptune, una console a 32-bit che unisce l'hardware del Megadrive a quello del 32X.

E' chiaro, a questo punto, che i prossimi dodici mesi saranno decisivi per il mercato videoludico. Fino ad ora la Sega non ha sbagliato un colpo: sta vincendo in casa (Japan) con il Saturn, stravince fuori casa (Europa ed America) grazie al 32X. Da una parte rilancia il Megadrive raddoppiandone la potenza e dall'altra mette una seria ipoteca sul futuro del divertimento elettronico a 32-bit. Se il software manterrà le aspettative dei videogiocatori, nel 1995 non ci annoieremo di certo. Se volete vivere questi eventi da protagonisti e non da mere comparse, sapete cosa chiedere al vostro edicolante tra trenta giorni. Ormai lo sapete: nessuna rivista in Italia copre l'universo Sega come Mega Console.

Vostro,
Matteo Bittanti

IL SEGRETO DEL MIO SUCCESSO

Non vi siete mai chiesti il motivo del successo stratosferico della saga di Street Fighter? Perché è così idolatrata, osannata, venerata?

Beh, ve la diamo noi, la risposta: PERCHE' E' IL PIU' CARISMATICO E CURATO VIDEOGAMES DI TUTTI I TEMPI. E non è tutto: la Capcom ha avuto il grande merito di lanciare Street Fighter 2 in un momento azzeccatissimo, ovvero durante la grande crisi del settore picchiaduro.

Da sola questa serie ha risollevato non solo il suo genere, ma l'intera categoria dei coin-op.

Il segreto del suo successo comunque sta nella genialità dei suoi programmatori. Essi infatti hanno creato un "universo" parallelo in cui ogni sprite è dotato di una sua vita propria. Mai personaggio dei videogames è stato umanizzato come i combattenti da strada.

Ogni singolo character si fonde con il background di cui è stato circondato (sintesi vocale, fondale, colonna sonora, fine "cinematografica") riuscendo ad immergere totalmente in quell'atmosfera il videogiocatore.

Inoltre, ciascun personaggio possiede una tale intelligenza artificiale di combattimento da far impallidire uno stratega militare. La giocabilità paradisiaca unita alla longevità eterna fanno addirittura passare in secondo piano la splendida grafica - degna del miglior manga - ed il sonoro ipnotico (musiche da premio Grammy ed effetti iperrealistici! CPS II rulez!) che già basterebbero a spazzare via i suoi concorrenti in bitmap (Darkstalkers a parte) come se fossero polvere...

Quando un gioco ha tutto ciò, può fare a meno dei poligoni mappati di Virtua Fighter 2 (la giocabilità non conta più?) o delle piattaforme della Silicon Graphics (100 hit Combo? Puah!).

Quando uscirà un altro gioco con il carisma di SF2 - l'equivalente di Guerre Stellari, in campo cinematografico - allora ne riparleremo, ma per ora non ci venite a raccontare di beat'em

up poligonali, renderizzati o digitalizzati.
Il futuro dei picchiaduro? Street Fighter 3... Augh!
A morte i Public Enemy (give it up, boyeee... NdFlavorFlav)!

Mauroner Luca & Vezzosi Fabio (Mantova)

NESSUNO CE LA FA CONTRO MK2!

Cara redazione di Mega Console,
mi chiamo Milton, ho 15 anni, sono nato a Santo Domingo e attualmente vivo a Urbisaglia. Sono un mega appassionato di videogames - in particolare dei picchiaduro - posseggo un Megadrive 2 e ho recentemente acquistato Mortal Kombat II.

Vi scrivo per rispondere alla lettera di Fabrizio di Savona, apparsa su MC#9, e che pone allo stesso livello MK, SF e FF (seguiti compresi).
Io non sono per niente d'accordo con Fabrizio, poiché se il voto dato da Mega Console a MK2 è più che meritato, non lo sarebbe affatto nel caso di FF2. Questo non per una questione di gusti, ma perché la realizzazione tecnica di MK2 è assai superiore a quella di FF2: la grafica (quella di FF2 è simile alla versione da bar, ma MK2 vanta una realizzazione stupefacente e rimane un gradino più in alto di quella di FF2), la giocabilità (le mosse di FF2 sono incasinatissime da realizzare e questo non mi pare affatto positivo: non dico che FF2 sia proibitivo per i meno esperti, ma certo si poteva fare di meglio). Non vorrei dilungarmi ulteriormente, mi complimento con Fabrizio per la sua analisi, ma ricordo che Darkstalkers anche se è fantastico NON E' VIRTUA FIGHTER.

Milton '95

QUANDO SI PARLA DEL DIAVOLO...

Cari amici di Mega Console,
sono ancora io, Fabrizio da Savona, e scrivo per rispondere al lettore Giuseppe Conti di Livorno e anche per accettare lo "switchamento" di prospettiva proposto da MBF. Ma procediamo con ordine.
Innanzitutto la controreplica.
Caro Giuseppe, mi ha fatto molto piacere leggere la tua risposta sul numero di gennaio di Mega Console, e devo dirti che mi hai fatto venire un attacco di nostalgia parlando di Barbarian per C64. Sì, anch'io possedevo il mitico computer Commodore e il gioco della Palace, con il quale ho speso moltissime ore. Bei tempi, quelli!
Ma c'è ovviamente dell'altro che desidero dirti.
Innanzitutto devo darti ragione sulla questione del sonoro: è un aspetto molto importante del gioco (tanto che mi sono registrato una cassetta con le colonne sonore dei miei videogiochi preferiti!) e se non ne ho parlato è stato per una mia dimenticanza. Per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi, è forse opportuno aggiungere o specificare qualcosa. Forse mi sono spiegato male quando parlavo di "carattere" di un personaggio. Io non intendevo riferirmi alla storia di un singolo lottatore, ma alla sua psicologia. Mi spiego meglio: il manuale di Eternal Champions è effettivamente molto dettagliato, ma i vari personaggi mancano completamente di individualità, e questo, a mio avviso, è dovuto al fatto che tutti combattono per uno stesso motivo, ovvero tornare in vita. Per questa ragione non mi è mai riuscito di trovare più simpatico o antipatico un personaggio in particolare. E come si fa?
Sono tutti morti mentre cercavano di fare qualche buona azione, tutti traditi vigliaccamente, tutti motivati dagli stessi ideali.
In una parola: sono tutti uguali!
Prendiamo invece i due fratelli Bogard (Terry e Andy) di Fatal Fury 2.
Anche se la loro storia è la stessa (il padre viene ucciso da Geese Howard nel primo episodio) a parer mio hanno un carattere molto diverso: Terry è molto più scanzonato, Andy invece è più serio e severo. Terry combatte per puro divertimento, Andy segue una filosofia e una disciplina di vita ben precisa. Questi, ovviamente, sono solo opinioni personali, desunte dal modo di esultare, dallo stile di combattimento, dalle movenze, dalle frasi di sfida dei due. Il problema è che con EC non sono riuscito nemmeno a farmi dei giudizi personali.
Per questo non sono d'accordo quando dici che i personaggi di FF2 sono meno "profondi" di quelli di EC. Infine, per quanto riguarda le super mosse di FF2 non posso che ribadire quanto detto nella mia prima lettera: è vero: sono stra-difficili, ma tolgono anche circa mezza energia all'avversario e se fossero semplici... Due colpi e via: fine del round.
E il divertimento?
Senza contare che nessuno è obbligato ad eseguirle: si può tranquillamente procedere con le altre mosse speciali. Comunque, caro Giuseppe, sono completamente d'accordo con l'autore della didascalia di MK2 che accompagnava la tua lettera: anche se non ci conosciamo, io e te siamo in rapporto di amicizia conflittuale, cioè abbiamo opinioni e gusti diversi, ma in pieno rispetto reciproco e questo è molto bello perché possiamo dibattere in modo costruttivi e interessanti.
Ora, per quanto riguarda i picchiaduro tridimensionali, vorrei precisare che sarei quasi propenso a considerare il 3D come una sottocategoria, ma non con implicazioni dispregiative, ma solo per meglio definire il genere. Così se Streets of Rage è un picchiaduro (categoria) a scorrimento (sottocategoria) e Street Fighter 2 è un picchiaduro (categoria) ad incontri, uno contro uno (sottocategoria), allora Virtua Fighter è un picchiaduro (categoria), ma tridimensionale (sottocategoria).
Personalmente non credo che sia finita l'era dei picchiaduro bidimensionali, e questo perché secondo me i giochi in 3D non sono esattamente un'evoluzione rispetto a quelli in 2D, ma una cosa diversa. Ho apprezzato tantissimo Virtua Fighter e non vedo l'ora di gioca-

PESANTE!!!

re il seguito, tuttavia, dopo una serie di partite, ho concluso che non mi divertivo veramente giocandoci. Già, la mia era solo un'ammirazione estatica per il livello tecnologico raggiunto. In altre parole non inserivo il gettone per giocare, ma per meravigliarmi della tecnica impiegata, il che mi ha fatto sorgere qualche dubbio sul futuro. Lo scopo di un gioco (di qualunque tipo) è principalmente quello di stimolare la fantasia. Le varie fireball, power wave etc. sono del tutto irreali, ma anche divertenti, proprio in quanto assurde. Invece in Virtua Fighter è tutto così dannatamente realistico...

Intendiamoci: a livello attuale, le cose mi vanno benissimo come sono, ma quello che mi spaventa è il rapido e quasi incontrollato sviluppo. Per farla breve: al realistico (o meglio, all'eccessivamente realistico) preferisco il reale. Insomma, non vorrei arrivare a vedere un picchiaduro in cui bisogna fare le mosse con il proprio corpo anziché utilizzare il joystick.

Non è meglio iscriversi a una palestra (magari di kung-fu, come ho fatto io) e conoscere nuova gente, farsi nuovi amici, combattere per imparare un'arte e non per il gusto di picchiare, sudare, faticare ma arrivare a fine lezione completamente rilassato?

Mi aspetto un sacco di commenti da parte dei lettori su questo argomento!

Un MEGACIAO a tutta la reda, mitica come sempre.

Fabrizio Marchesana
Savona

Bella lì. Prosegue l'appassionante di-battito animale sui beat'em up. Sul ring si incontrano/scontrano tre diverse scuole di pensiero: i fanatici di Street Fighter 2, per i quali il picchiaduro della Capcom resta paradigma incontestabile dell'intera categoria; i sostenitori indefessi di Mortal Kombat 2 che rifiutano ogni compromesso e i bidimensionalisti sfrenati che relegano Virtua Fighter in una sottocategoria. Ma dove sono i fan del picchiaduro 3D della Sega? Latitano. Beh, non mi resta altro da fare che prendere le parti dei bistrattati poligoni di Virtua Fighter e porre fine al massacro.

Innanzitutto, vorrei precisare che non ritengo corretto affibbiare al picchiaduro dell'AM2 l'etichetta di mera "sottocategoria" del genere dei picchiapicchia. Fabrizio giustifica la sua posizione a partire da un presupposto del tutto illegittimo, per cui i picchiaduro in quanto tali sarebbero solo bidimensionali, mentre gli altri giochi - quelli realizzati in 3D in primis - rappresenterebbero un'adulterazione rispetto alla prima (ed unica) categoria. Non sono per niente d'accordo. Virtua Fighter è - e resta - un picchiaduro ad incontri, a tutti gli effetti. La bidimensionalità e la tridimensionalità di un gioco sono fattori concernenti l'estetica del gioco, non la sua sostanza. Sostenere il primato del 2D sul 3D o viceversa è di per sé fuorviante. Che un gioco sia stato realizzato con degli sprite o con dei poligoni, che simuli un ambiente a due dimensioni o a tre, resta un videogioco. A mio parere, il 3D rappresenta un'effettiva evoluzione rispetto al 2D e non semplicemente "un'altra cosa": Virtua Fighter è il capostipite di una generazione di picchiaduro ad incontri che potrebbero affiancare ed eventualmente sostituire quelli bidimensionali.

L'arte videoludica è giovane - ha poco più di vent'anni. E' tutt'altro che matura: è nell'età dello sviluppo, ma se la paragoniamo ad altre forme di espressione mediale quali cinema e televisione, è appena nata. Personalmente vedo il passaggio dal 2D al 3D come una normale transizione da una fase storica ad un'altra, un'evoluzione comunque inserita in un contesto unitario. Pensiamo al cinema: siamo passati nel giro di un secolo dal muto al sonoro, dal bianco e nero al colore.

L'enorme successo riscosso dal picchiaduro Sega, soprattutto in Giappone, ha spinto numerose software house ad investire in un settore - quello del 3D - che nonostante tutto resta ancora pioneristico: oltre alla grande "S" (che ha recentemente proposto il fantasmagorico sequel di VF e già sta lavorando al terzo episodio), ho in mente il fantastico Toshinden della Takara, Tekken della Namco, lo spudorato Fight For Life della Atari etc. L'ingresso prepotente e massiccio del 3D nei videogiochi - finalmente supportato da un hardware sufficientemente potente - consentirà al divertimento elettronico di aprirsi a nuovi orizzonti (realtà virtuale casalinga in primis).

Vorrei chiudere questo intervento invitando tutti i lettori a sviluppare uno dei temi più interessanti della lettera di Fabrizio: il videogioco è simulazione e come tale deve tendere sempre e comunque al realismo ad ogni costo, oppure l'elemento fantastico deve restare prioritario? L'inarrestabile progresso tecnologico e l'evoluzione qualitativa dell'hardware non rischiano di snaturare il videogioco? Pensateci su...

Alla prossima.

GIVE PEACE A CHANCE

Cara redazione di Mega Console,

ma vi rendete conto? La vostra splendida ® rivista ha già compiuto un anno! Quanto tempo è passato da quel giorno in cui, passando dal giornalaio, vidi una rivista nuova nel settore di mensili di videogames. Sebbene la copertina non fosse delle migliori - un tizio verde, mi pare fosse Hulk - fui positivamente colpito dall'idea di lanciare una rivista dedicata esclusivamente alle console Sega. Ora, a distanza di un anno, avete la possibilità di scrivere sulla migliore rivista del settore dei videogames (se persino un mito come Gabriele Pasquali vi ha lodato in una sua missiva, un motivo ci sarà...)... Ma... Oh, cacca! Nella foga ho dimenticato di presentarmi: io mio nome è Simone, ho 17 anni e qualcuno dei lettori più stagionati di riviste consolari mi potrebbe conoscere sotto lo pseudonimo di Alfonso 2000. Bandiamo dalla mente i ricordi sgradevoli e arriviamo al punto più importante della mia lettera.

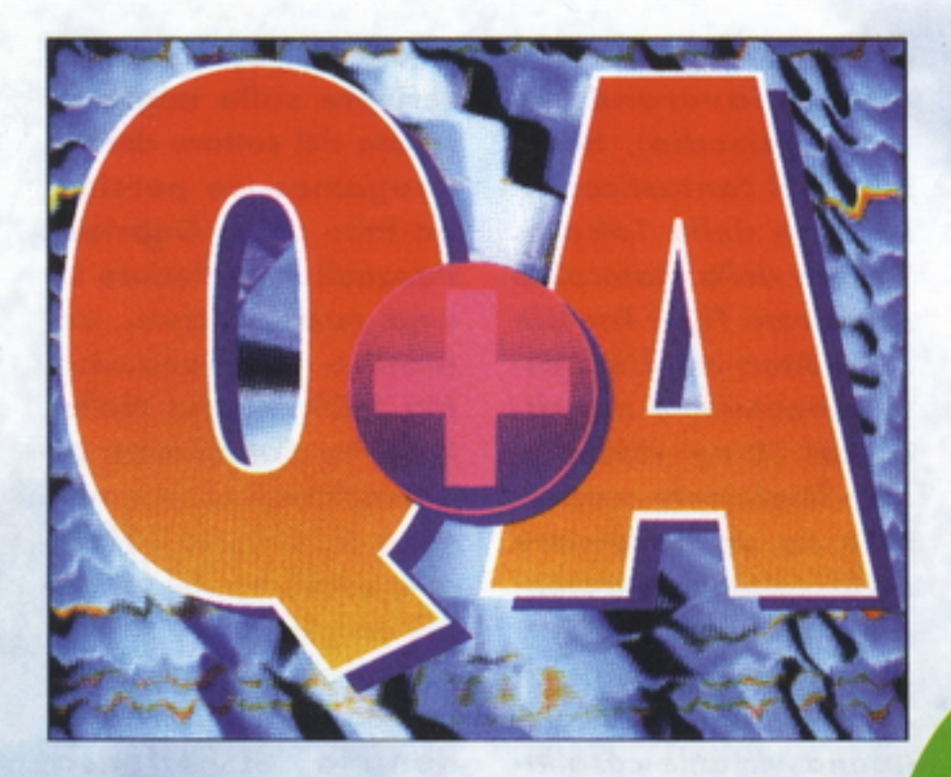
Penso sia ora di dire basta, anzi BASTA! alla diatriba che si è instaurata tra i possessori di console Nintendo e Sega, non vedo il motivo per cui ci si debba scannare per una simile idiozia. Mi spiego: io posseggo "solo" un MD+MCD, ma non ho mai trovato un solo motivo per disprezzare NES e SNES, anzi, qualche bella partitina a StarWing l'ho pure fatta con gusto, quando un mio amico si è beccato lo SNES. Secondo certa gente avrei dovuto squartarlo, per poi metterlo nel sale solo perché possedeva una console Nintendo. Mah, penso che gli ospedali psichiatrici esistano per questo, d'altronde...

Chiudo la mia lettera (slam!) augurandovi cento di questi anni (ed anche di avere sempre più esclusive rispetto alle altre riviste)!

Simone Caronno
Lonate Pozzolo (VA)

PS: L'aggettivo "splendido" è un marchio registrato dalla Jimmy INC.

Vorrei sfruttare questo



spazio per farvi una ramanzina di quelle epocali. So già che suonerò terribilmente pedante e noioso, ma sappiate lo faccio per il vostro bene. Dunque: ogni mese riceviamo una stracaterva di lettere. Ebbene, ci credereste? Un sacco di missive finiscono direttamente nell'inceneritore perché sono assolutamente illeggibili. Davvero. Ci vuole un minimo di ordine e di professionalità, per la maiella! Se la vostra grafia non è delle più chiare, usate una macchina da scrivere o chiedete in prestito il PC di papà. Se non potete usufruire di questi mezzi, almeno scrivete in stampatello. Non è finita: ho già avuto modo di dire che gli pseudonimi vanno benissimo, ma da soli non bastano: firmate sempre le vostre missive, indicando nome, cognome ed indirizzo. Se non volete che i vostri dati siano pubblicati, specificatelo e noi li ometteremo. D'ora in poi le lettere anonime non verranno pubblicate. Categorico. Terzo punto: per ragioni di tempistica, non possiamo replicare alle lettere personali. Evitate quindi di mettere francobolli nelle vostre buste. Disegni: non usate fogli di quaderno a quadretti o a righe. Sconsigliamo di usare i pastelli a cera. Niente fotocopie, per favore: la stampa viene malissimo e i lettori penserebbero che siete delle chiaviche. Non possiamo restituire il materiale che ci inviate, ma questo non è un buon motivo per inviare delle schifezze. I lettori americani, francesi e inglesi realizzano dei disegni bellissimi che decorano in maniera splendida le rubriche epistolari delle riviste di videogames. E i lettori italiani? Non sanno disegnare? Non ci credo proprio: siamo un popolo di artisti. Ekkekatz: dateci sotto, ragal

Ok, direi che può bastare così. Lo so, mi odiate. E' uno sporco lavoro, ma qualcuno doveva farlo. Via il dente, via il dolore. Oggi, domani, mai. Il lupo perde il pelo, ma non il vizio. Er...

Fine delle trasmissione. Ricordandovi l'indirizzo al quale spedire le vostre missive "tecniche", rinnovo l'appuntamento al mese prossimo. Ehi, mi aspetto grandi cose da voi...

Q&A - Mega Console
Via Edolo 29
20125 Milano
Italy

o faxateci allo
02/66981159

Illustre reda di Mega Console,
chi vi scrive è uno spensierato ma assiduo lettore quattordicenne della vostra testata, che personalmente reputo eccellente. Dopo i meritati complimenti, eccovi la lista delle domandone per MBF:
1) Un fan di Doom acquisterebbe Zero Tolerance?
2) Fifa Soccer '95 è paragonabile a MK2 in termini di longevità e divertimento?
3) Quando uscirà ufficialmente il Saturn? Con quali giochi? Farà la fine del 3DO, scartato da molte software house che contano?
4) Micro Machines 2 è divertente quanto il primo episodio?
5) Consigliereste General Chaos a uno che non vuole spendere troppo per una cartuccia comunque divertente?
6) Uscirà mai Utopia per MD?

Ci rivediamo in edicola...

Pietro "Cash" Breakus
Trieste

1) Un vero fan di Doom non accetta compromessi: 32X o morte!
2) Sì, però in Fifa non ci sono le fatalities...
3) La versione europea del Saturn uscirà verso la fine del 1995. Il prezzo non è ancora stato definito. Checka Saturn Zone: dovresti trovare la foto della versione europea...
4) Direi il doppio.
5) Nope.
6) No.

Cara redazione di Mega Console,
chi ti scrive è un tuo assiduo lettore alla ricerca disperata di risposte. Sono certo che saprete illuminarmi, per cui non spreco altro spazio:
1) Quando uscirà la versione per Megadrive di Street Racer?
2) Mi consigliate un bel gioco di calcio per Megadrive? Cosa mi dite di Kick Off 3 European Challenge? E' migliore di Dino Dini's Soccer o Fifa '95?
3) Usciranno entro giugno Street Fighter 3 o Mortal Kombat III? Quali altri picchiaduro tosti sono in arrivo?
4) Ci sono altri giochi automobilistici per MD alla Street Racer altrettanto belli?
5) Con l'uscita delle nuove console (32X e Saturn), pensi che usciranno sempre meno giochi per MD fino a scomparire del tutto?
Grazie di cuore,

Luca Giudicessa
Rossano Scalo (CS)

1) Giugno. C'è una preview galattica su questo numero...
2) Kick Off 3 è penoso. I migliori titoli calcistici per MD sono Fifa International Soccer '95, Dino Dini's Soccer, ma soprattutto Sensible Soccer.
3) Yep. Picchiaduro tosti? Primal Rage, Eternal Champions CD, Samurai Shodown CD, WeaponLord.
4) Speed Racer della Accolade, ma butta male. Aspetterei Nitro Wrecks...
5) Non a breve o medio termine.

Caro MBF,
tralascio i complimenti alla vostra fantastica testata della quale apprezzo l'aggiornamento delle news e delle recensioni e la professionalità dei vostri giudizi: grazie alle vostre indicazioni non ho mai sbagliato un acquisto! Sono contento che nella posta abbiate lasciato uno spazio per le questioni "tecniche": ha ragione MBF quando dice che sulle altre riviste di videogiochi ormai si parla solo di politica e di musica techno. Ridicolo.
E ora via con le domande:
1) Cosa ne pensi di Megaman per MD?
2) Ho letto su un'altra rivista che uscirà Daytona per 32X. E' vero?
3) Si possono usare i normali giochi del Megadrive con il 32X?

4) Il 32X li migliora graficamente?
5) Ma il Mars e il 32X sono la stessa cosa?
6) Quando uscirà Streets of Rage IV?
7) Quali sono i tre migliori giochi per MD che vedremo nei prossimi mesi?
8) E' più potente il 32X o la Playstation?
9) Quando pubblicherete le prime foto di Sonic Chaotix?

Francesco Delfino
Aosta

1) La Capcom poteva sbattersi un po' di più. Megaman: The Wily Wars è un gioco a 8-bit mascherato da 16. Solo per i fanatici dell'androide.
2) Ancora? Ok, vi spiego come stanno le cose, spero per l'ultima volta. L'AM2 aveva originariamente sviluppato la versione per 32X di Virtua Fighter, ma per qualche motivo non chiaro, è stata cancellata. Forse era troppo scarsa qualitativamente, forse la Sega ha deciso di lanciarla solo per Saturn. Fatto sta che non vedremo Virtua Fighter per 32X... Per quanto riguarda Daytona, considerando che la versione per Saturn è finita solo al 60%, dubito fortemente che vedremo un'eventuale conversione per 32X entro i prossimi mesi.
3) Sì.
4) No. Eventuali miglioramenti riguardano solo il sonoro (audio mixing).
5) No, il Mars è uno snack bar al caramello...
6) Dunno.
7) Beyond Oasis (aka The Story of Thor) è semplicemente galattico. Light Crusader (aka Relayer) butta alla grande e se Alien Soldier mantiene le premesse, si cuzzerà non uno ma due bollini Mega Game. E poi qualcuno dice che i 16-bit sono morti... Come no...
8) Ovviamente la Playstation, che non a caso costa sui due milioni di lire...
9) Su questo numero, fratello...

Caro MBF,
sono un quattordicenne di nome Raffaele. Vi seguo dal 2° numero e vorrei congratularmi con voi per la chiarezza della vostra rivista. ecco alcune domande che mi tormentano:
1) Uscirà mai Sonic Drift o Chuck Racer per MD?
2) Cosa conviene comprare tra Rise of the Robots e Power Rangers?
3) Perché non fate una versione di Mega Console su VHS?
4) Ho speso 140 mila lire per Earthworm Jim. Secondo te ne è valsa la pena?
5) Non trovate che Earthworm Jim sia un po' troppo difficile?
6) Che fine ha fatto Syndicate per MD?
7) La piccola "N" ha lanciato il Super Game Boy, quando potremo vedere il Super Game Gear?
8) Cosa preferisci tra Flink e The Lion King?
9) Il 32X può fungere da lettore CD in assenza del MCD?
10) Uscirà California Games II per MD?
11) Cosa mi consigliate tra Sonic 3 e Sonic & Knuckles (premetto che posseggo Sonic 3)?

Saluti da Raffaele Rizzi
Bari

1) No.
2) Complimenti, hai appena citato i peggiori videogiochi per MD degli ultimi sei mesi...
3) Preferiamo di gran lunga il laserdisc...
4) Se ti davi un po' da fare l'avresti trovato a meno.
5) Er... Ho perso l'ultimo passaggio... Hai appena speso 140 mila papagne e ti lamenti perché non riesci a finirlo in fretta? Per la serie "facciamoci del male"...
6) E' stato recensito sul numero 11 di Mega Console.
7) Il Super Game Boy è una tamarrata pazzesca. Bisogna essere bacati nel crapone per auspicare la versione Sega...
8) Flink. I giochi su licenza devono morire.
9) Er... Passiamo alla prossima domanda...
10) Nope.
11) Sonic 3.

Cara redazione di Mega Console,
vi devo fare i miei complimenti per l'ottima rivista che ogni mese ci proponete in edicola. Ecco le mie domande:
1) La Sega non sta forse esagerando con i seguiti di Sonic? Siamo già a quattro, ormai...
2) Quali sono i tuoi videogiochi preferiti nel genere "sportivo"?
3) La Sega non rischia di eclissare il MCD con il lancio del 32X e del Saturn?
4) Quando uscirà Manchester United Soccer per MD?
Ciao

Christian Albese (Como)

PS: Odio i Power Rangers

1) Se i sequels sono qualitativamente massicci, ben vengano...
2) Sensible Soccer, NHL '94, Virtua Racing Deluxe, Super Hang-On, Sub-Terrania... Er...
3) No. Il Mega CD non è una console, ma un lettore CD-ROM e come tale utilizzabile assieme al 32X. I due sistemi si completano, non si escludono. La Sega non ha dimenticato i possessori di MCD: hai già visto Eternal Champions CD?
4) Aprile.

Caro MBF,
sono un mega fan della vostra mega rivista. Sorvolando tutti i vari mega complimenti che comunque meritate alla stragrande, passo subito al sodo...
Ho molti piccoli dubbi e spero che tu, egregio MBF, possa risolverli:
1) Molti miei amici mi dicono che il 32X è una vaccata e che i suoi giochi hanno una grafica identica a quella del Megadrive. E' vero?
2) Che giochi mi consigliate per 32X?
3) Com'è Motocross Championship per 32X?
4) Per 32X è meglio Doom o Alien Trilogy?
5) Per utilizzare un gioco giapponese su 32X europeo serve un adattatore?
6) Esiste un adattatore per 32X?
7) Quali sono, in ordine di bellezza, i 15 migliori giochi per 32X?
Spero pubblicherete la mia lettera: sono ansioso di leggere le vostre risposte.
Un mega saluto da

Davide
(Fabiano - Ancona)

PS: MBF, saluta tutta la reda da parte mia... (Alright: oh, vi saluta Davide, ndMBF)

1) Beh, Doom sul Megadrive non l'ho ancora visto. E nemmeno Star Wars ® Arcade. E neppure Metal Head. E...
2) Doom, Mortal Kombat 2, VR Deluxe, Metal Head...
3) Lo trovi recensito su questo numero.
4) Alien Trilogy non è ancora terminato (checka le news, fratello). Doom è galattico.
5) Sì.
6) Sì.
7) I giochi usciti per 32X fino ad oggi sono solo una decina...

16-bit FLASH

La notizia del mese arriva direttamente dai leggendari Bitmap Brothers: il seguito di **Chaos Engine** è in fase di sviluppo per Megadrive! Ebbene sì. Il team che ha creato alcuni dei migliori videogames per Amiga di tutti i tempi (**Speedball 1** & **2** vi dicono niente?), sta lavorando al sequel del celebre gioco cyberpunk che ha riscosso un buon successo in tutti i formati. Tra le novità più interessanti, segnaliamo una sezione di blastaggio tridimensionale, uno split-screen che facilita il gioco a due (la sua assenza, nel primo episodio, era stata duramente criticata), nuovi power-ups, nuovi personaggi e un sacco di violenza in più. Cosa altro vorreste di più? Le prime foto? Dovrete aspettare almeno un mesetto…

Grandiosa notizia: la Hudson sta lavorando alla versione Megadrive del galattico **Dungeon Explorer**, uno dei primi titoli usciti per PC Engine Duo. Si tratta di un mix tra **Gauntlet**, **Gain Ground** e **Elemental Master**. Uscita prevista: fine marzo. Torneremo a parlarne, statene certi.

Quell'obeso di **Bubsy** ha deciso di tornare ad infestare gli slot del Megadrive. Ebbene sì, ormai è stato deciso. L'Accolade sta lavorando a **Bubsy 3**. Il progetto è stato affidato ai Climax e dovremmo cominciare a vedere le prime immagini già il mese prossimo. **Zero Tolerance II** è previsto per giugno: se amate **Doom** e non potete permettervi il 32X, tenetelo in considerazione. Vi è piaciuto **Snatcher**? Ekkekatz, stiamo parlando della migliore avventura grafica del '94 per Mega CD! Beh, allora preparatevi a giocare a **Space Adventure Cobra 2**, un thriller cyberpunk per MCD sviluppato dalla mitica Hudson Soft. **Cobra** è un manga molto celebre in Japan e la versione videoludica ha riscosso un gran successo, tanto da spingere la Virgin a distribuirlo anche a noi, dopo averlo tradotto in inglese. Il seguito di **Virtual Soccer** si intitola **Hudson Soccer**, previsto per MCD verso la fine di marzo. Se ancora non siete convinti che il MCD sia un formato ancora ben supportato dalle software house, vi diamo un'altra notizia che dovrebbe rallegrarvi non poco. La TH-Q distribuirà per il sistema digitale della Sega il sequel del leggendario **Smash TV**, **Total Carnage**. Sul versante cart, la TH-Q distribuirà l'update di **NHLPA Hockey**. L'edizione 1996 dovrebbe arrivare nei negozi ad aprile, per la gioia di Simon e compagni. Ricordate **Demolition Man** per MCD? Ricordate che la Virgin aveva deciso di non farlo uscire? Beh, adesso ci ha ripensato. **Demolition Man CD** uscirà ad aprile, supportato da altri titoli su CD-ROM come **Lords of Thunder** (aaaaargh! Il migliore sparatutto mai uscito per PC Engine DUO: lo voglio! lo voglio! lo voglio! NdMBF), **Dungeon Master II** e **Flux**. That's all, folks!

Dopo Occhi di Serpente, Cobra 2 per Mega CD. Ah, la bionda non è Madonna…

16 BIT

Sedici-dannati-bit: in questo spazio non si parla d'altro… Avete un Megadrive? Un Mega CD? Beh, siete capitati nel posto giusto. Tra le novità più interessanti del mese segnaliamo le prime immagini di Judge Dredd per Megadrive e il nuovo Spiderman, entrambi via Acclaim, nonché un po' di sano pettegolezzo videoludico nelle classiche colonne laterali… Direi che possiamo partire, ma prima vorremmo smentire le voci relative al nuovo presidente della Sega… NON SARA' FRANCESCO COSSEGA… Ahahahahahahah… Er.

a cura di Matteo "Bontempone" Bittanti

ROCKET SCIENCE NEWS

Dopo i deludenti **Loadstar** e **Cadillacs and Dinosaurs**, la Rocket Science ci riprova con **Rocket Boy** previsto ad aprile per Mega CD. Il Razzo Pischello non è altri che un beota brufolaso partito alla volta dello spazio sconosciuto a bordo della sua astronave fatta in casa. Unico accompagnatore, il fedele cagnolino. Mmm, mi ricorda un casino la seconda serie della **Famiglia Mezil**, un cartone animato troppobbbello. Ma non divaghiamo… Come potete vedere dalla foto, **Rocket Boy** è un personaggio realizzato interamente in ray-tracing, il che - tradotto in soldoni - significa che è graficamente massiccio. Dieci livelli, uno più demenziale dell'altro e un sacco di bella grafica. E la giocabilità? Indagheremo. **Flying Aces** (MCD, giugno) è un simulatore di volo ambientato durante il Secondo Conflitto Mondiale. Nei panni del celeberrimo Billy Campbell, centravanti dell'Aston Villa, dovrete abbattere più biplani tedeschi possibili. Qualcuno di voi ha detto **Wings**? No, mi era sembrato… Arriviamo infine a **Darkride** (Mega CD e 32X, maggio) un videogioco totalmente psichedelico creato dallo skizzatissimo Brian Moriarty, che i più sgamati di voi avranno immediatamente riconosciuto come l'autore di titoli del calibro di **Zork** e **Loom**. Dodici stages al di là del bene e del male per un puzzle game che potrebbe cambiare la faccia del divertimento elettronico. Cool.

Vai di bella: ci voleva proprio un revival acid… Ve li ricordate i demo dell'Amiga? Dannati bei tempi, lasciatemelo dire…

Oh, raga, il mio nome è Rocket Boy… Cioè, che storia tesa… Capisci, io mi sbatto un casino… Ué, ce l'avresti un millino… Cioè, la mia prerogativa…

Ecco l'asso della Seconda Guerra Mondiale a bordo del suo biplano da combattimento… Il suo profumo? Essenza di bracchetto bagnato, ovviamente…

JUSTICE LEAGUE

Casa:	Genere:	Uscita:
SUNSOFT	PICCHIADURO	APRILE

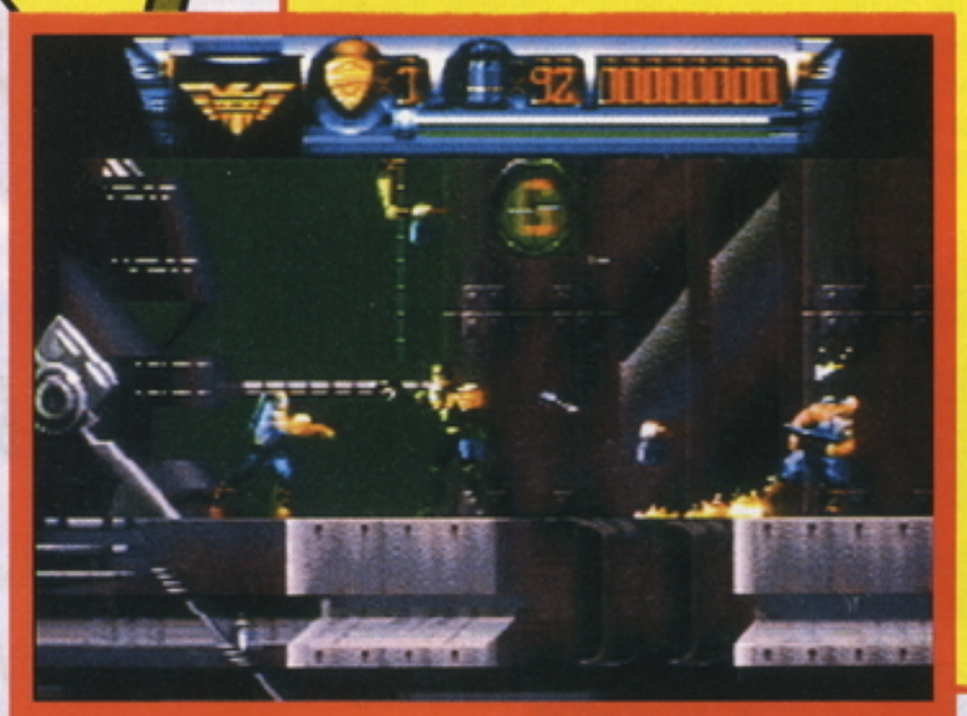
Dopo quasi un anno di lavorazione, l'atteso **Justice League** è praticamente terminato. Picchiaduro ad incontri da ben 20 megabittoni, **Justice League** include tutti i supereroi dell'omonimo comic della DC, tra cui **Batman** e **Wonder Woman**. Eh, beh. Una versione non definitiva è stata presentata a Las Vegas un mesetto fa. Giudizio: sprite belli corposi, velocità buona, originalità sottozero. Review completa sul prossimo numero. See ya.

Poetic Justice League (e questa la capiranno in tre)(io l'ho capita… NdSimon)(anch'io… NdFabio)(e siamo in tre… NdSingleton)…

JUDGE DREDD

Casa:	Genere:	Uscita:
ACCLAIM	AZIONE	GIUGNO

Alright! La Acclaim si è accaparrata la licenza dell'anno: **Judge Dredd**. Il nuovo mega film interpretato da quel bisteccone di Sylvester Stallone uscirà sugli schermi americani questa estate, mentre in Italia è previsto per settembre. Ispirato direttamente ai violentissimi fumetti della 2000AD (l'equivalente inglese della Detective Comics), **Judge Dredd** è ambientato nel ventiduesimo secolo. **Judge Dredd** incarna un personaggio che sta a metà tra **The Punisher** e **Lobo**. In parole povere, nessuno con quale varrebbe la pena di litigare. Il videogioco vanta una struttura che miscela gli elementi dei classici titoli d'azione ai platform (avete presente Alien 3?). La citazione non è casuale: dietro a Judge Dredd ci sono nientepopodimeno che i Probe, probabilmente il miglior gruppo di sviluppo europeo (avete presente **Mortal Kombat 2**?). **Judge Dredd** include anche una sezione di blastaggio puro in treddì che dovrebbe soddisfare anche i miliardi (?) di fans di **Operation Wolf**. Non manca una sezione di inseguimenti motociclistici nelle strade di Mega City One, la metropoli futuristica che ricorda la Los Angeles hyper-caotica di Blade Runner. **Judge Dredd** vanta dodici livelli di violenza digitale e butta decisamente bene... Stiamo lavorando ad una devastante anteprima estesa che sarà pronta per il mese prossimo. Riuscirete a resistere così a lungo?



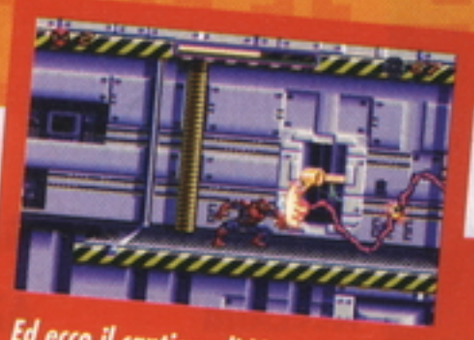
Judge Dredd: il nuovo mega tie-in dell'Acclaim!

DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI, CONSOLE, ACCESSORI

Vendita all'ingrosso riservata ai Rivenditori.
Disponibilità immediata di oltre 5.000 articoli in
"PRONTA CONSEGNA"

Contattaci, non rimarrai deluso...
TEL. 06/53.51.02 FAX 06/58.20.14.65 ROMA

SPIDERMAN


Ed ecco il cantiere di Vergiate

Casa:	Genere:	Uscita:
ACCLAIM	PLATFORM	MARZO

La Marvel rulla di brutto. Oltre a **X-Men II** - presentato nelle prossime pagine - anche **Spiderman** è tornato ad arrampicarsi sui pad del Megadrive. **Spidey** è il protagonista di questo nuovo videogame dovrà vedersela con tutta la cricca ideata dal mitico Stan Lee, da Octopus a Goblin, senza dimenticare quel tarpano lucertoloso di Lizard. Lo scontro finale? Non poteva certo mancare il duello all'ultimo sangue con l'archetipico alter-ego: Venom. **Spiderman** non sarà solo in questa avventura: sono infatti previste le apparizioni dei Fantastici Quattro: Mr. Fantastic, la Donna Invisibile, la Cosa e la Torcia aiuteranno lo Spargiragnatele a sconfiggere i cattivoni di turno. Il gioco è distribuito in Italia dalla CD VERTE.

Un'istantanea dal cantiere di Gessate

Questo invece è il cantiere di Casalpusterlengo

Ferentino. Il cantiere di Ferentino

KONAMI ADDIO?

Er, sedetevi. La notizia è di quelle che "fanno male". Siete pronti? Potete anche girare la pagina, nessuno vi obbliga a leggere... Ok, ve lo dico. La Konami ha ufficialmente annunciato che non svilupperà più giochi per Megadrive né per Mega CD. Perfino il 32X è in forse. BUAAAAAAH! La casa nipponica, infatti supporterà solo ed esclusivamente le nuove piattaforme a 32-bit, ovvero Saturn e PlayStation. Al momento la Konami sta lavorando a **Perfect Eleven Saturn**, **Castlevania** e **Ultimate Parodius**, sempre per la nuova console Sega. Così, però non vale, uffa...

Perfect Eleven (aka International Soccer Superstar) per SNES ha venduto oltre 370,000 pezzi in Japan. E' prevista una conversione per Saturn

Probotector, uno degli migliori giochi della Konami per Megadrive. Sigh.

TOP TEN MEGADRIVE

1) The Story of Thor	Sega	Avventur
2) NBA JAM T.E.	Acclaim	Sportivo
3) Mortal Kombat 2	Acclaim	Sportivo
4) Sonic & Knuckles	Sega	Platform
5) SSF2	Capcom	Picchiaduro
6) EarthWorm Jim	Playmates	Platform
7) Fifa Soccer '95	EA	Sportivo
8) Virtua Racing	Sega	Sportivo
9) Sonic 3	Sega	Platform
10) Ecco 2	Sega	Avventura

TOP TEN MEGA CD

1) EarthWorm Jim CD	Playmates	Platform
2) Fifa Int. Soccer	EA	Sportivo
3) Mickey Mania	Sony	Platform
4) NBA JAM CD	Acclaim	Sportivo
5) Ecco 2	Sega	Avventura

DISTRIBUTORE 3DO JAPAN - USA

FUTURE GAMES

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

PUNTO VENDITA:

20131 MILANO - VIALE LOMBARDIA, 25 (a 100 mt. da MM Piola)

☎ 2360120

CAMBIA CAMBIA CAMBIA

il tuo modo di giocare!!!

DISPONIBILE!!!

DISPONIBILE!!!

TEKKEN

STARBLADE α

PANZER DRAGOON

Tutti i marchi e i logotipi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

X-CLUSIVE NEWS FOR 32X

Buon 32X a tutti! Vi trovate nell'unica rubrica mensile dedicata esclusivamente all'upgrade Sega. Ogni mese Mega Console vi presenta le migliori novità per il poderoso aggeggillo della grande "S". Il sommario di questo numero: anteprima radicale distruttiva di Chaotix nonché le prime immagini di Clay Fighter 2, Blackthorne più una serie di notizie galattiche... Ayeah!

a cura di Matteo "32X-Man" Bittanti

1... 2... 32X!

Nelle ultime settimane abbiamo ricevuto una serie di segnalazioni da parte di neo-possessori del 32X quali lo sfarfallio delle immagini, dovuto al surriscaldamento dell'upgrade. In effetti, se usato su un Megadrive nipponico (solo la prima versione, la più vecchia), dopo qualche ora il 32X può provocare qualche guaio, provocato dall'alterazione della frequenza. Il problema può essere aggirato solo attraverso una modifica interna al Megadrive, che consiste nella sostituzione di una E-PROM e nella modifica limitata della circuiteria. La maggior parte dei negozianti effettuano questo tipo di riparazione.

Alone in The Dark II! E' per 32X! Lovercraft, cose buone dal mondo dell'oltretomba...

Chiarito questo, passiamo ai giochi. Butta sempre meglio la situazione per la supposta a 32-bit da schiaffare nello slot del Megadrive.
Quando c'è di mezzo l'Acclaim, infatti, le gallate videoludiche piovono letteralmente a catinelle. Vi siete già beccati **Mortal Kombat 2** per 32X? E' uguale al coin-op, o cosa? Beh, preparatevi a due altre produzioni "*Made in Acclaim*" di qualità analoga: **NBA Tournament Edition** e **WWF Raw**. Ebbene sì, gli amici sportivi potranno presto sollazzarsi con un paio di titoli a 32-bit che promettono davvero grandi cose. Ma il gioco che farà la differenza sarà **Batman Returns**. Giuro. Per ora non posso dire altro.
Una notizia succosa arriva dalla Accolade: il sequel di **Zero Tolerance**, un buon clone di **Doom** uscito per il 16-bit Sega, farà la sua apparizione anche sul 32X. Uscita prevista: settembre. Mega speciali nei prossimi mesi...

Anche l'Interplay è entusiasta del 32X e sta lavorando ad una serie di titoli veramente esaltanti. Partiamo da **Boogerman X**, versione a 32-bit di un eccellente platform per Megadrive. Il gioco dovrebbe essere pronto per aprile. Rutti e peti a 32-bit... Il massimo, non vi pare?
Non è finita, fratelli: l'Interplay pubblicherà anche **Alone in The Dark II**. Allright! La celebre avventura francese basata sui racconti del geniale Lovercraft uscirà presto per l'upgrade a 32-bit Sega. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra.
L'American Sammy sta lavorando alla versione a 32-bit di **Viewpoint**, già uscito per Megadrive. Il gioco per 32X è stato ribattezzato **Motherbase**

CLAYFIGHTER 2

Casa:	Genere:	Uscita:
INTERPLAY	PICCHIADURO	APRILE

L'Interplay ha intenzione di supportare massicciamente il 32X. **Mega Console** vi presenta in anteprima la primissima immagine di **Clay Fighter 2**, il seguito del picchiaduro di plastilina già uscito per Megadrive. Il sequel ovviamente vanta una grafica nettamente più definita, più personaggi, molte più mosse e un sacco di sorprese che saremo lieti di mostrarvi in dettaglio nei prossimi mesi. Check it out!

Wing War: presto su 32X!

WING WAR

Casa:	Genere:	Uscita:
SEGA	SPARATUTTO	TBA

La notizia è freschissima e arriva direttamente dal Giappone: la Sega starebbe convertendo il recente **Wing War** - uno splendido coin-op basato sul Model 2 - per 32X. Potrete pilotare alcuni dei velivoli più celebri della storia dell'aviazione e ingaggiare duelli aerei mozzafiato. Il gioco sfrutterà a fondo le potenzialità dei chip gemelli dell'Hitachi, quindi aspettatevi grandi cose.

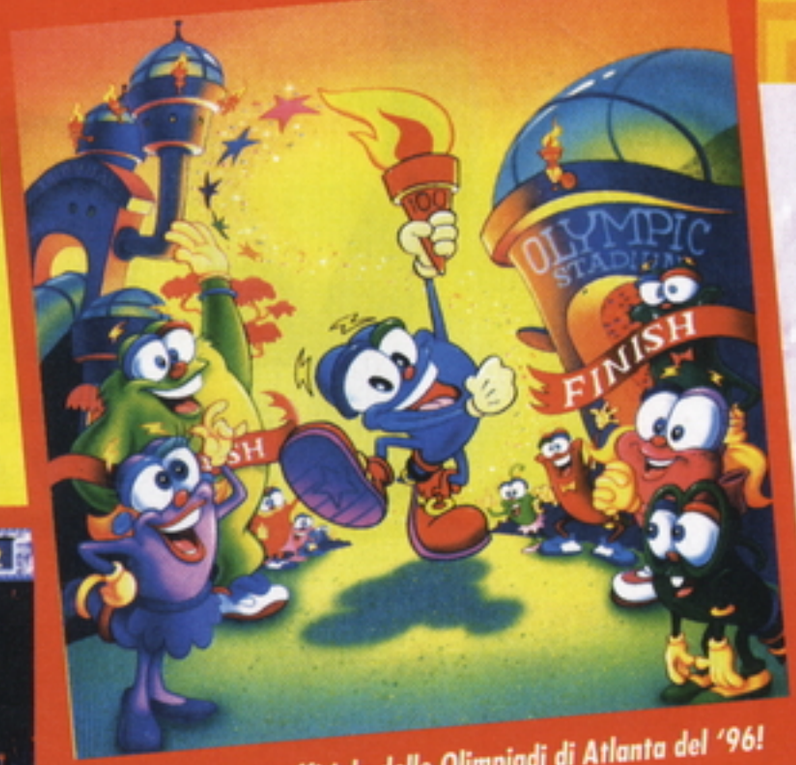
Sulle ali della libertà a bordo di qualche poligono con molti sogni nela cassetto, due birre e un Saturn...

IZZY

Casa:	Genere:	Uscita:
US GOLD	PLATFORM	TBA

Quei marpioni della U.S. Gold hanno acchiappato al volo la licenza ufficiale per realizzare il videogame delle Olimpiadi di Atlanta, Georgia che si terranno nel '96. Oltre alla classica simulazione sportiva che ci dovremo puntualmente sorbire (il classico epigono dei titoli Epyx), la U.S. Gold ha pensato bene di realizzare un bel platform che ha come protagonista la mascotte dell'evento, Izzy. Scopo del gioco? Recuperare i cinque anelli olimpici, rubati dai tarpani di turno (dieci a uno che sono stati i francesi). **Izzy** vanta quindici livelli, sedici megabit e sarà pronto per questa primavera...

Ma che bello, ma che bello: un altro platform per 32X...



Izzy, la mascotte ufficiale delle Olimpiadi di Atlanta del '96!

MOST WANTED 32X

1) NBA Jam T.E.	**Acclaim**	**Sportivo**	**Maggio**
2) Stellar Assault	Sega	Sparatutto	Marzo
3) NHL Hockey '96	EA	Sportivo	TBA

La versione a 32-bit di NBA Jam TE sarà identica al coin-op!

BLACKTHORNE

Casa:	Genere:	Uscita:
INTERPLAY	AZIONE	MAGGIO

A metà tra Super Contra e Flashback, Blackthorne promette grandi cose anche sul 32X!

Ok, immaginatevi la scena. Il pianeta Tuul è stato invaso dal malvagio Sarlac, il solito despota megalomane. Cosa fate? Chiaramente lasciate il pianeta e vi trasferite alle Maldive. WRONG! Kyle Blackthorne è un ganzo che ai cattivi dice "no". Con l'ausilio del suo mega-cannone laser sotto-ascellare, il buon Blackthorne spazzerà via i malefici invasori. Ma che bel gioco originale, eh? L'ultima fatica dell'Interplay è la versione riveduta e corretta dell'omonimo titolo uscito qualche mese fa per Super NES. Va da sé che la versione a 32-bit vanterà una grafica e un sonoro decisamente migliori. Torneremo a parlarne, tanto c'è tempo...

Blackthorne è un incrocio tra Flashback e Generations Lost. Chi l'avrebbe mai detto, eh?

Doom è indubbiamente uno dei migliori giochi per 32X sul mercato

e dovrebbe essere identico alla versione per Neo Geo uscita un paio di anni fa. Se vi piaceva **Zaxxon**, adorerete **Viewpoint**.

Oh, non ditelo a nessuno, ma pare proprio che l'Electronic Arts stia lavorando all'update a 32-bit di **NHL Hockey**! Ebbene sì: la versione Sega potrebbe uscire per maggio/giugno. A Las Vegas ho chiesto ad un programmatore della software house di San Mateo se vedremo mai **Fifa Soccer** per 32X. La risposta è stata *"Perché no?"*. Mmm, vedremo di scoprire qualcosa di più.

David **"Earthworm Jim"** Perry sta lavorando ad un picchiaduro tridimensionale per 32X che promette di superare lo standard settato da **Virtua Fighter**. Il presidente della Shiny Entertainment assicura che sarà possibile partecipare a combattimenti in 3D utilizzando una serie di oggetti - tra cui frigoriferi e lavandini - come armi... Che storia, raga...

NEXT MONTH!

Stellar Assault (aka Bullet Fighters): quando Elite incontra Star Wars Arcade. Non perdete il prossimo numero di Mega Console se volete saperne di più

THE GAMES SO FAR...

Eccovi i giudizi relativi a tutti i titoli per 32X usciti sino ad oggi e recensiti dalla più autorevole testata 100% SEGA in Italia, **Mega Console**:

Titolo	*Casa*	*Genere*	*N° Rivista*	*Voto*
Cosmic Carnage	Sega	Picchiaduro	MC#12	43%
Doom	Sega	Azione	MC#10	92%
Metal Head	Sega	Azione	MC#13	87%
Mortal Kombat 2	Acclaim	Picchiaduro	MC#13	90%
Motocross Champ.	Sega	Racing	MC#13	78%
Space Harrier	Sega	Sparatutto	MC#12	55%
Star Wars ® Arcade	Sega	Sparatutto	MC#10	90%
Super Afterburner	Sega	Sparatutto	MC#12	63%
VR Deluxe	Sega	Racing	MC#10	91%

SATURN ZONE

Aaagraaande! Un mare di novità a 32-bit per il vostro SegaSaturn, sempre e solo su Mega Console! L'interesse per la nuova console Sega non accenna a calare in Japan e la cosa è strabiliante se si considera che fino ad oggi non sono usciti che una manciata di titoli! Questo mese siamo orgogliosi di presentarvi in anteprima la prima immagine del Saturn europeo, nonché una serie di pix inedite di Daytona USA (butta bene, raga!), Ground Chaser, lo strabiliante Alien Nation e infine il primo gioco Capcom per Saturn. Siete carichi? Vai giù di brutto...

a cura di Matteo "Uranus" Bittanti

La Data East ha annunciato il suo primo titolo per Saturn basato sulla tecnologia Titan. Si tratta di **Suikodembu**, un clone di **Samurai Shodown**, atteso per la fine di marzo nelle sale giochi. La Taito intanto sta lavorando a due mega sparatutto per la console a 32-bit della Sega: **Darius Gaiden** e **Ray Force**. **Darius Gaiden** è l'ultimo titolo di una serie leggendaria. Probabilmente il meglio per quanto riguarda gli shoot'em up a scorrimento verticale. **Ray Force** invece è un clone di **Raiden Project** altrettanto devastante. Uscita prevista: aprile. A proposito di sparacchini. La compagnia nipponica Success sta lavorando a **Guardian Force**, uno sparaspara a scorrimento verticale previsto prima in formato coin-op (ovviamente su board Titan) e quindi in versione casalinga. La programmazione del gioco ha richiesto oltre tre anni di sviluppo. **Guardian Force** ha tutte le carte in regola per diventare il miglior sparatutto per Saturn...

Ray Force (Taito): chi di voi ha detto Raiden?

MOST WANTED SATURN

1) Daytona USA	SEGA	Racing	Marzo
2) Panzer Dragoon	SEGA	Sparatutto	Marzo
3) Shinobi Ex	SEGA	Azione	Marzo

Panzer Dragoon per Saturn: uno dei titoli più attesi per il 32-bit Sega!

VIRTUA RACING

Casa:	Genere:	Uscita:
TIME WARNER	RACING	APRILE

Agli autori di **Tama** (er...), recensito sul numero #12 di **Mega Console**, è stato affidato il compito di convertire **Virtua Racing**, l'ormai datato ma sempre ultragiocabile capolavoro dell'AM2 per Saturn. Premettendo che queste immagini sono tratte dalla versione completa solo al 50% del gioco, non possiamo nascondere un certo disappunto. La grafica è piuttosto grezza, anche se lo scrolling è molto fluido.

Rispetto alla versione da bar, quella casalinga vanta cinque automobili differenti (erano tre nella versione per 32X), tra cui una Porche 911 Carrera, un kart, un veicolo futuristico, una vettura di F1 e una macchina sportiva. La versione finale dovrebbe vantare tre circuiti. Torneremo a parlarne sul prossimo numero di Saturn Zone.

Niente texture-mapping: il gioco è fin troppo fedele all'originale...

BLACK HOLE SATURN

Questa che vedete qui a fianco è la prima immagine ufficiale della versione europea del Saturn. La console sarà disponibile sul mercato verso la fine del 1995. Non è ancora stata stabilita la data ufficiale, ma si parla dei primi giorni di settembre. Le dimensioni della console sono analoghe a quelle della versione giapponese, importata parallelamente anche in Italia, mentre per quanto riguarda il colore dello chassis, la Sega of Europe ha preferito il "nero-Megadrive" al grigio canna di fucile dell'originale. E' stato confermato che i joypad del Saturn europeo avranno una forma differente rispetto a quella della controparte nipponica. Al momento del lancio del Saturn europeo, sarà disponibile il modulo MPEG. Secondo alcune fonti molto vicine alla Sega, la versione europea ed americana potrebbe essere compatibile con il software del 32X. Speriamo di essere precisi già sul prossimo numero.

Ecco la prima foto ufficiale della versione europea del Saturn. Che storia, eh?

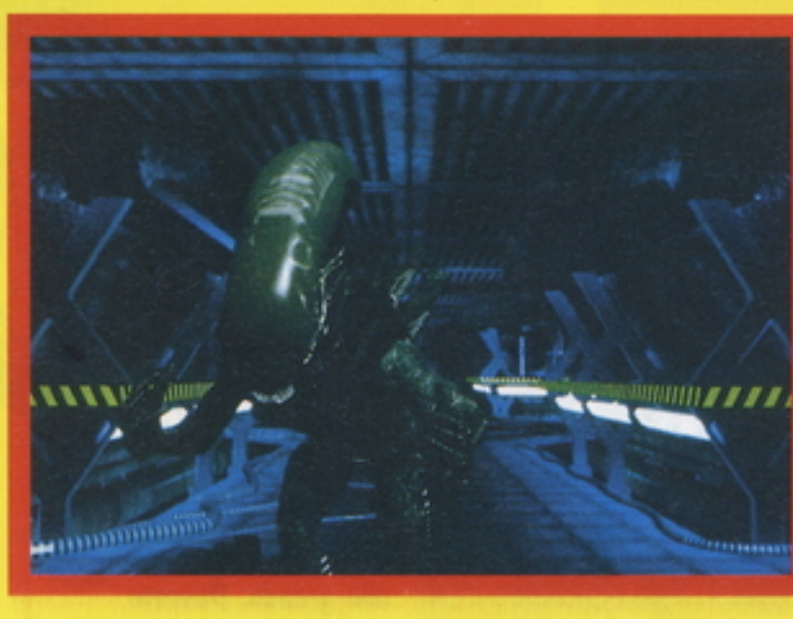
ALIEN NATION

Casa:	Genere:	Uscita:
ACCLAIM	AZIONE	TBA

Ok, ho una notizia buona e una cattiva. Cominciamo dal fondo: **Alien Trilogy** per 32X è stato cancellato. La buona notizia? **Alien Trilogy** è stato ribattezzato **Alien Nation** e uscirà solo per Saturn. Ebbene sì, il gioco è troppo sofisticato persino per il 32X. Le foto che vedete sono effettivamente tratte dalla versione per Saturn: ci credereste? **Alien Nation** è un blastatutto tridimensionale che vanta la bellezza di diciotto livelli. Nei panni di un marine iper-pompato dovrete addentrarvi nei cunicoli metallici di un incrociatore spaziale infestato da Aliens e stanare la regina a colpi di plasma-laser e granate termo-nucleari. **Doom** in confronto sembrerà un passatempo per educande: ve li immaginate gli schizzi di sangue acido degli Aliens? Il gioco è stato realizzato con la spettacolare tecnica denominata "motion-capture" che permette di digitalizzare e ricreare elettronicamente movimenti ultra-realistici di attori umani.

Ah, colgo l'occasione per ricordarvi che presto cominceranno le riprese di **Alien 4**. Secondo le prime indiscrezioni, ritroveremo Ripley... Ma come, non era morta nel terzo episodio? Beh, secondo gli sceneggiatori, l'episodio della colonia penale non è stato altro che un sogno... Er...

Piacere, sono Alien...



Alien Nation: only for Saturn!

MEGABOY ROMA

VENDITA VIDEOGIOCHI, CONSOLE, ACCESSORI

DISPONIBILITÀ DI TUTTE LE ULTIMISSIME NOVITÀ IN ANTEPRIMA ASSOLUTA.
PREZZI IMBATTIBILI E CONSEGNA A DOMICILIO IN 24 ORE!

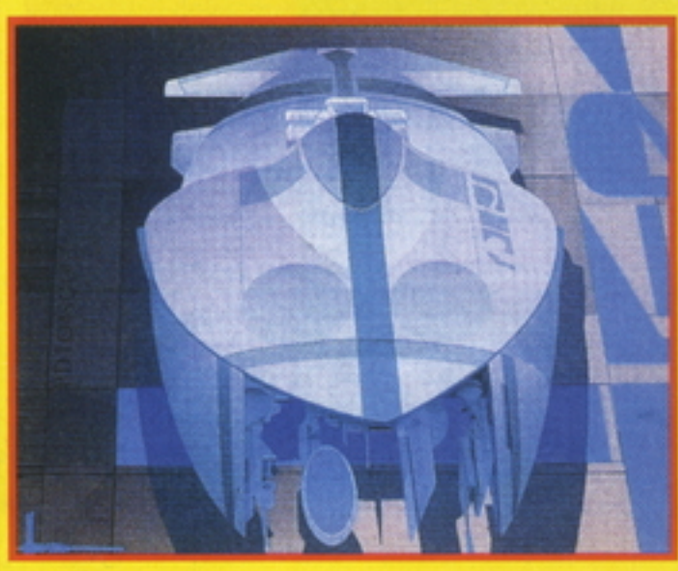
ROMA, VIA F. PALASCIANO, 105 TEL. 06/58.20.14.57

GROUND CHASER

Casa:	Genere:	Uscita:
SEGA	AZIONE	IMMINENTE

Un radar vi segnala l'approssimarsi di un veicolo nemico

Grand Chaser vi permette di modificare la prospettiva



Versione hyper-potenziata di un gioco per PC CD-ROM, **Cyber Race, Ground Chaser** - precedentemente conosciuto come **Grand Racer** - è un gioco di corsa futuristico in 3D, inzuppato di texture mapping quel tanto che basta per esaltarci alla grande. Dovrete gareggiare contro dieci avversari su una serie di tracciati allucinanti, a metà tra **Megarace** e **Crash'N Burn.** Come in questi ultimi due titoli, potrete fare ricorso ad armi di ogni tipo per splattare i vostri rivali. Potrete trovare la recensione di **Ground Chaser** su uno dei prossimi numeri di **Mega Console.**

X-MEN

Casa:	Genere:	Uscita:
CAPCOM	PICCHIADURO	APRILE

La Capcom ha annunciato ufficialmente il suo primo gioco per Saturn. Si tratta di **X-Men**, conversione diretta dell'omonimo beat'em up da sala. L'originale vanta oltre 300 Mbit di grafica. La casa nipponica ha promesso una conversione identica pixel per pixel al coin-op ispirato al celebre gruppo di supereroi targati Marvel. Secondo alcune voci, la Capcom avrebbe intenzione di convertire anche **Darkstalkers** (aka **Vampire**), un altro coin-op di successo che presto vedremo su Sony PlayStation. E **Super Street Fighter 2X**? Nada: vogliamo il terzo episodio!

In attesa di Super Street Fighter III...

X-Men: ad aprile, su Saturn...

DAYTONA USA

Casa:	Genere:	Uscita:
SEGA	CORSA	FINE MARZO

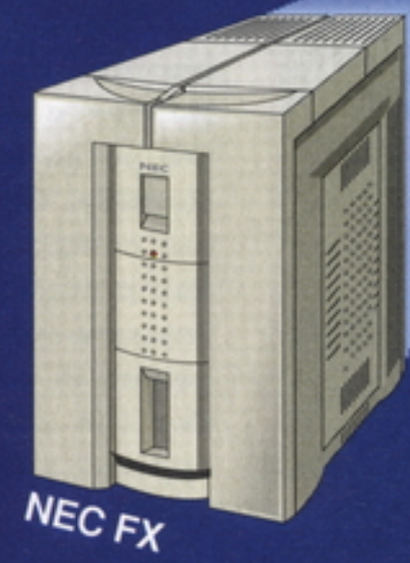
Ed ecco un'ulteriore serie di immagini tratte dalla versione Saturn dell'attesissimo **Daytona USA.** Rispetto alle foto pubblicate il mese scorso, queste includono anche timer, contagiri e un sacco di texture-mapping in più. L'AM2 non può permettersi un fallimento: **Ridge Racer** su PSX è un avversario che va necessariamente battuto. Per farlo, i programmatori Sega stanno spremendo il Saturn come un limone, sfruttando entrambi i chip SH2 in parallelo (forse non tutti sanno che la maggior parte dei giochi usciti per Saturn sino ad oggi - compreso **Virtua Fighter** - non fanno uso di entrambi i chip simultaneamente). **Daytona USA** su Saturn è stato programmato in alta risoluzione, il che significa che avrà un dettaglio grafico senza precedenti. In occasione del lancio di **Daytona USA**, la Sega commercializzerà un volante/pad sviluppato ad hoc. Grande.

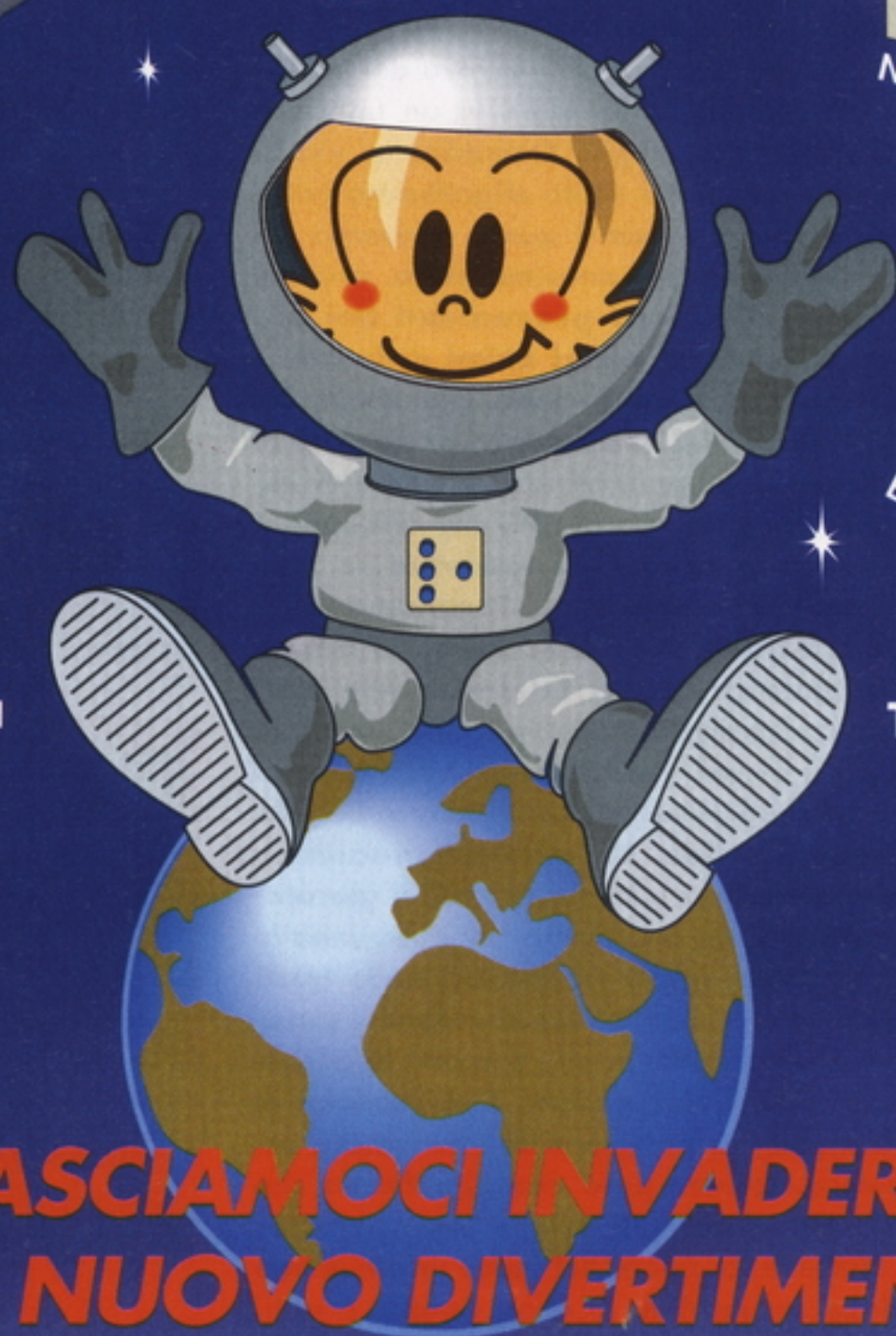
Come nell'originale, potrete scegliere una delle quattro visuali durante la partita...

A differenza di Ridge Racer, Daytona USA vanta tre tracciati...

5 OGGETTI ORMAI PROSSIMI ALL'IMPATTO CON LA TERRA

ATTERRAGGIO PREVISTO NOVEMBRE 1994





GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

TUTTO IL MEGLIO PER:

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

NOVITA'

CONSOLE GENERATION HA ALLESTITO ALL'INTERNO DEL PUNTO VENDITA UNO SPAZIO RISERVATO ESCLUSIVAMENTE AL MERCATO DELL'USATO:

CONSOLE RE-GENERATION

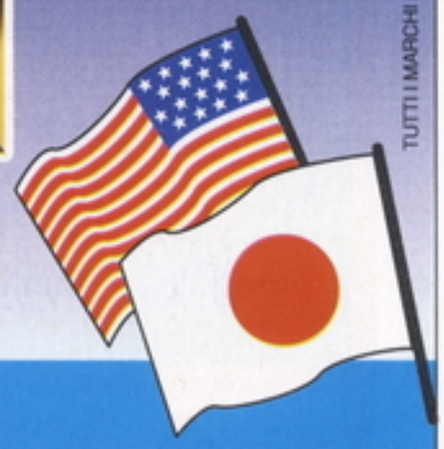
E' LA GRANDE OCCASIONE PER ACQUISTARE E VENDERE VIDEOGIOCHI USATI

VIENICI A TROVARE!

LASCIAMOCI INVADERE DAL NUOVO DIVERTIMENTO

CONSOLE GENERATION

IL FUTURO DA NOI E' PRESENTE!



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

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

LIGHT CRUSADER

Non c'è dubbio che i ragazzi della Treasure siano uno dei team di sviluppo più massicci attualmente in circolazione. Grazie a loro infatti abbiamo potuto blastare tonnellate di cattivoni in **GunStar Heroes**, per non parlare poi di come abbiamo perso la crapa giocando a **Dynamite Headdy**. Ora, dopo questi due grandi successi nel campo dei platfom-sparatutto e in attesa dell'ormai imminente Alien Soldier, i boys della Treasure hanno deciso di cimentarsi con un nuovo genere di game: gli RPG. Nasce così **Light Crusader** che, ad una prima occhiata, potrebbe anche apparire come una classica, inodore, incolore, insapore (ma che non si attacca al lavoro del vostro dentista) avventura. Ambientata in un universo in 3D isometrico, **Light Crusader** ci vedrà vestire i panni del solito sfigatissimo paladino spaziale con il quale dovremo affrontare, per l'ennesima volta, orde di schifidi mostri provenienti dai più profondi ed oscuri abissi della terra. Indubbiamente, dopo una simile introduzione, le speranze di trovarci di fronte ad un titolo innovativo e diverso dalla massa di RPG che affollano il mercato potrebbero sembrare un "pochino" compromesse. Fortunatamente però i ragazzi delle Treasure ci hanno confermato che **Light Crusader** non sarà l'ennesima classica avventura, bensì un titolo molto simile ad alcuni vecchi game usciti anni fa (alla faccia del progresso!) su computer, sullo stile di **Knightlore** e **Allen 8** (evvvvaaaaaaiiiiii... NdRedazione Nostalgica). In questi titoli il giocatore si trovava a vagare attraverso un'interminabile serie di stanze (tutte in 3D isometrico) nelle quali doveva riuscire a risolvere un tot di enigmi e puzzle vari. Questi comprendevano la raccolta di oggetti, l'utilizzo di particolari gadget, l'attivazione di piattaforme mobili, la pressione di interruttori, eccetera, eccetera. Questo però non significava che cotali giochi fossero privi di azione und splatteramenti vari. Tutte le locazioni del gioco infatti erano piene di nemici armati fino ai denti sempre pronti, 24 ore su 24 (festivi compresi), a ridurre il nostro povero omino in un ammasso informe di plasma.

Hmmm, 'sto cavolo di nipponico... Scusa Char; vieni qui un attimino...

Light Crusader è tutto questo e molto più; la prima volta che vedemmo delle immagini di questo titolo (il che risale a circa un anno fa) il gioco era costituito esclusivamente da una serie di livelli sotterranei in stile **Dungeon Master**, ma in un anno di lavoro il tutto ha subito un'evoluzione a dir poco strepitosa. Ora infatti **Light Crusader** presenta anche una vasta serie di locazioni a cielo aperto con diverse sezioni in perfetto stile **Secret of Mana** oltre a un marasma di nemici, alcuni dei quali ci sono sembrati veramente impressionanti e questo sia per le loro dimensioni che per la fluidità delle animazioni. Volendo fare un paragone con qualche titolo attualmente disponibile (devo infatti ammettere che i due titoli che ho nominato sopra ormai non sono più "molto" famosi) potremmo dire che il gioco assomiglia ad una sorta di incrocio tra un gioco stile **Zelda** ed **Equinox**, il che può essere considerato un biglietto da visita più che discreto. L'unica cosa che ora resta da appurare è il livello di intrippamento della versione definitiva che, se rispecchierà effettivamente tutte le promesse che ci sono state fatte dai programmatori, potrebbe far diventare questo **Light Crusader** la miglior avventura mai uscito sul 16 bit Sega! Agrandeeeee...

La grafica di Light Crusader è spaziale, ma dovreste sentire il sonoro... Muuuuu...

Oh raga, ma Head over Heels ve lo ricordate? Un mito! Dovrebbero fare la conversione per Saturn 'sti disgraziati...

Si, ma 'sta casa dovrebbero tenerla un po' meglio: guardate che ragnatele...

Porc... Tocchiamo ferro e anche qualcos'altro... Ehi Bio Massa, giù le mani dal 32X...

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIDEOGAMES, CONSOLE E ACCESSORI
BIT WORLD Di Lai Roberto - Via Val Cismon , 2
20052 MONZA (MI) - Tel. / Fax 039/2720499 **TEL.039/2720499**

CARTUCCE MEGADRIVE

ASTERIX	L. 69.000
BUBSY II	L.72.000
CAPITAN AMERICA	L.39.000
CASTLEVANIA	L.79.000
BOOGERMAN	TEL
CHIKY CHIKY BOYS	L.29.000
ART OF FIGHTING	L.79.000
CLAYFIGHTER	TEL
FLASHBACK	L.69.000
DRAGON BRUCE LEE	TEL
DRAGON BALL Z	TEL
DRAGON'S REVENGE	L. 59.000
EARTHWOM JIM	TEL
ECCO THE DOLPHINE II	L. 89.000
EA FIFA INT. SOCCER 95	TEL
ETERNAL CHAMPION	L.69.000
FATAL FURY II	L.69.000
FLASHBACK	L.75.000
GUNSTAR HEROS	L. 69.000
J.LEAGUE STRYKER II	L.105.000
JAMES POND 3	L. 43.000
KICK BOXING	L. 39.000
LETHAL ENFORCE II	TEL
LANDSTALKER	L. 69.000
LION KING	L.109.000
MAZIN SAGA	L. 49.000
MEGA BOMBERMAN	TEL
MICKEY MANIA	TEL
MICKEY AND DONALD	L. 59.000
MICKEY AND MINNIE	L.109.000
MICROMACHINE 2	L.99.000
MORTAL KOMBAT	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	**L.79.000**
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L.39.000
NBA JAM	L. 59.000
NBA LIVE 95	TEL
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 69.000
PREDATOR 2	L. 39.000
PULSEMAN	L.65.000
PROBOTECTOR	L.109.000
RISE OF THE ROBOTS	TEL
TOEJAM & EARL II	L.59.000
SAMURAI SPIRIT	TEL
SLAM MASTER	TEL
SHINING FORCE II	L.119.000
SONIC 3	L. 79.000
SONIC AND KNUCKLE	L.109.000
SPARKSTER	TEL
STREET FIGHTER II S.C.E.	L. 79.000
S.STREET FIGHTER II	TEL
STREET OF RAGE III	L. 79.000
S.MONACO GP II	L. 39.000
SYNDACATE	L.89.000
THEME PARK	TEL
TAZMANIA	L. 39.000
TECMO NBA BASKETBALL	**L. 79.000**
THE PUNISHER	TEL
THUNDER FORCE IV	L. 69.000
TMNT TOURN. FIGHTER	L.79.000
VIRTUA RACING	L.119.000
WORLD HEROS	L.94.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 69.000

NOVITA' IMMINENTI MEGADRIVE:
FATAL FURY SPECIAL **STARGATE**
ROAD RUSH 3 **LIGHT CRUSADER**

GIOCHI MASTER SYSTEM

BATMAN RETURNS	L.34.000
COOL SPOT	L.39.000
DESERT DEMOLITION	L.34.000
DONALD DUCK II	L.39.000
GOLDEN AXE WARRIOR	L.29.000
GALAXY FORCE	L.29.000
MASTER OF DARKNESS	L.34.000
PITFIGHTER	L.29.000
MASTER OF COMBAT	L.34.000
SMASH TV	L.29.000
SHINOBI	L.29.000
THE FLASH	L.34.000
SPEEDBALL 2	L.29.000
POPULOUS	L.29.000

TUTTI I NOMI ED I MARCHI SOPRA ELENCATI SONO DI ESCULSIVA PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.
I PREZZI SONO TUTTI IVA INCLUSA

GIOCHI MEGA CD

CHAMPIONSHIP RALLY	TEL
BATTLETECH	TEL
CADILLAC & DINOSAURUS	**TEL**
CORPS KILLER	TEL
DRAGON'S LAIR	L.125.000
FINAL FIGHT	L.39.000
F1 WORLD CHAMP HS	L.109.000
GROUND ZERO TEXAS	L.119.000
FLYING NIGHTMAES	L.119.000
LETHAL ENFORCE II	L.119.000
ILLUSION CITY	L.75.000
LOADSTAR	TEL
LUFIA	TEL
MIDNIGHT RAIDER	**TEL**
MORTAL KOMBAT	L.69.000
RANMA 1/2	L.109.000
SPACE ACE	TEL
SILPHEED	L.109.000
SOULSTAR	L. 89.000
SONIC CD	L.69.000
TOMCAT ALLEY	L.99.000
VAY RPG USA	TEL
REBEL ASSAULT	L.115.000
STAR BLADE	TEL
SNATCHER	TEL

GIOCHI "SATURN" 32BIT

MYST **GROUND CAHASER**
DAYTONA RACING **VAN BATTLE**
VIRTUA FIGHTER **GALE RACER**
GOTHA **PANZER DRAGON**
CLOCKWORK NIGHT **SHINOBI**
DREAM HOUSE **STARCADE**
DEADLUS **VIRTUAL HYDELIDE**
BATTLE MONSTER **MASTER GOLF**
RAMPO **MEMORY CARD**
VICTORY GOAL

GIOCHI MEGA 32

STAR WARS ARCADE
VIRTUA RACING DELUXE
DOOM
AFTERBURNER COMPLETE
METAL HEAD
MIDNIGHT RAIDER'S CD **SUPER**
SUPER MOTOCROSS
TEMPO
REVOLUTION X
COSMIC CARNAGE
SUPER SPACE HARRIER
MORTAL KOMBAT II
NBA JAM TOURNAMENT EDITION

GIOCHI GAMEGEAR

ALADDIN	L.59.000
ASTERIX	L.45.000
ECCO THE DOLPHINE	L.65.000
HOLIFIELD BOXING	L.39.000
NBA JAM	L.59.000
MORTAL KOMBAT II	**L.59.000**
ROBOCOP 3	L.59.000
SONIC 3	L.59.000
STREET OF RAGE II	L.57.000
SHINOBI 2	L.45.000
TAZMANIA	L.45.000

CONSOLE E ACCESS.

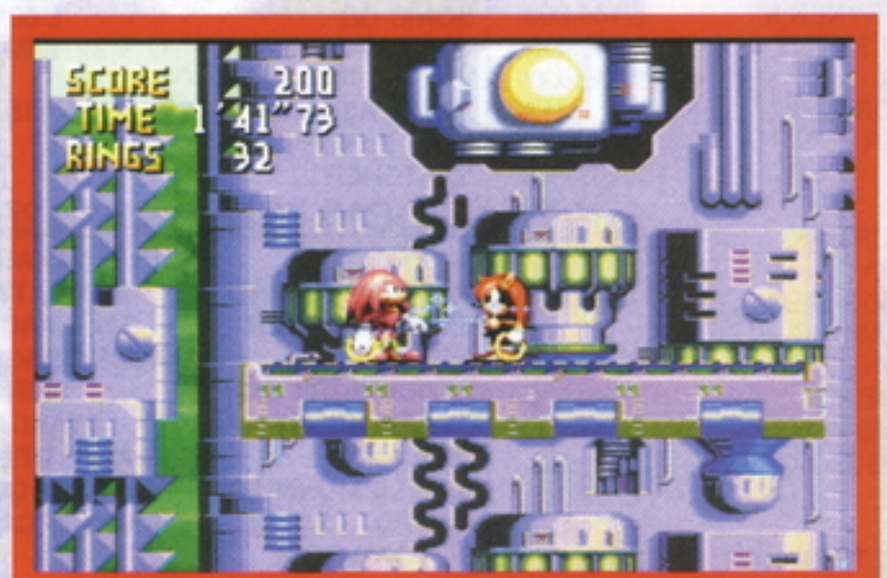
MEGADRIVE II PAL EUR+2 PAL	L.229.000
MEGADRIVE II PAL JAP	L.249000
MEGA CD II JAP+4 GIOCHI	L.489.000
MEGA 32 X	TEL
SATURN 32 BIT + VIRTUA FIGHTER	TEL
JOYPAD 6 TASTI + TURBO	L.35.000
JOYPAD CAPCOM SOLDIER	L.45.000
ALIMENTATORE 220 V MD	L.25.000
ACTION REPLY 2	**L.109.000**
JOY STICK TURBO X MEGADR.	L.79.000

TEL.039/2720499

CHA

Mega Console è orgogliosa di presentarvi il primo videogioco ispirato alla fortunatissima serie di Sonic The Hedgehog per 32X. Non è stato facile. Vi basti sapere che abbiamo dovuto fare a pugni con quel tarpano del Dr.Robotnik, ma alla fine ce l'abbiamo fatta: ecco a voi le prime immagini di Chaotix!

a cura di Matteo Bittanti



Come in Sonic & Knuckles, anche Chaotix vanta una serie di finali differenti che accrescono non poco la longevità del gioco

In Chaotix incontreremo un nuovo personaggio della assurda cricca di Sonic: Mighty l'armadillo...

Ogni livello è introdotto da una schermata a tema. La Sega non ha trascurato alcun dettaglio.

L'attesa è finalmente finita. Dopo mesi di voci e rumori di corridoio del tutto contrastanti, finalmente abbiamo potuto mettere le mani su **Chaotix**, uno spin-off a 32-bit della saga platform interpretata dal celebre porcospino blu. Sebbene il gioco sia ancora in fase iniziale di sviluppo (non uscirà prima di giugno), quello che abbiamo visto è stato sufficiente per capire che si tratta di un giochillo veramente cattivo. Ma andiamo con ordine.

La prima sorpresa consiste nel fatto che - udite udite - **Sonic** è stato letteralmente soppiantato da **Knuckles**. Ebbene sì: l'impensabile si è verificato. Qualche mese fa, nell'anteprima di **Sonic & Knuckles** per Megadrive avevamo buttato lì l'ipotesi che questo echidna rosso vagamente somigliante a Predator sembrava intenzionato a fare le scarpe al buon **Sonic**. Beh, siamo stati dei buoni profeti: la nuova star dei platform è proprio lui, **Knuckles**.

Ma parliamo del gioco in sé. Ad una visione superficiale, sembrerebbe che **Chaotix** si limiti a mixare la struttura dei precedenti titoli Sega: **Sonic 3** e **Sonic & Knuckles** in particolare. In realtà non è così. **Chaotix** non è un platform convenzionale e grazie alle potenzialità del 32X costituisce qualcosa di veramente inedito. I miglioramenti più appariscenti sono di tipo grafico. Segnaliamo innanzitutto che la palette di colori sullo schermo è stata raddoppiata (vedi **Mortal Kombat II**, ovviamente per 32X): dal punto di vista estetico non c'è paragone con i giochi a 16-bit visti finora. Non è finita: **Chaotix** è caratterizzato da una serie di effetti speciali di eccellente fattura: le zoomate si sprecano letteralmente e si accompagnano ad effetti pseudo tridimensionali decisamente massicci. Avete presente **Cosmic Carnage**? I lottatori che vengono scaraventati fuori dallo schermo e si ingrandiscono man mano che si avvicinano a voi? Ecco in **Chaotix** succede più o meno lo stesso. L'unica differenza è che se **Cosmic Carnage** fa sostanzialmente schifo, **Chaotix** butta benissimo. La velocità del gioco è veramente incredibile: la fluidità dello scrolling è ammirevole e fa sembrare i precedenti episodi a 16-bit addirittura "lenti".

Lo so cosa state pensando: *"Mmm, come al solito: solo un sacco di grafica in più, ma il gioco è sempre lo stesso"*. Beh, questa volta vi sbagliate: le innovazioni non sono puramente cosmetiche, ma sostanziali. Per la prima volta potrete controllare contemporaneamente due personaggi, legati tra loro da una banda elastica. Potrete far compiere ai vostri due sprites tutta una serie di incredibili acrobazie: basta premere un tasto per far catapultare un personaggio davanti all'altro oppure per farlo dondolare da un ramo per raccogliere dei bonus altrimenti irraggiungibili.

A proposito... Le sezioni dei bonus stages sono state notevolmente implementate rispetto alla controparte a 16-bit: una in particolare ci ha lasciato a bocca aperta. Ad un certo punto, precipitate in un gigantesco tunnel verticale farcito di bonus e power-up di ogni genere. Gli effetti cromatici sono incredibili e mostrano visibilmente la superiorità del 32X rispetto al Megadrive. In un'altra sezione vi ritroverete in una tunnel tridimensionale caratterizzato da sbalzi gravitazionali ed effetti inerziali. Un mito. Non perdete il prossimo numero di **Mega Console** per un dossier completo su **Chaotix**!

OTIX

THE FUTURE

Leonard Cohen non c'entra. Ci riferiamo al futuro di **Sonic The Hedgehog.** Sappiamo con certezza che la Sega sta sviluppando un altro videogioco per 32X ispirato alle avventure del nostro eroe e un altro titolo - probabilmente la conversione del coin-op - dovrebbe uscire per Saturn. Questo vuole forse dire che non vedremo più **Sonic** sul Megadrive? La Sega nicchia, ma fonti ben informate sostengono che il Sonic Team sia al lavoro per l'ultimo titolo a 16-bit della serie platform più galattica della storia. Che si tratti di **Sonic Sports?** Restate sintonizzati su queste pagine se volete saperne di più!

3D a manetta in Chaotix per 32X (sembra quasi uno scioglilingua)...

La palette grafica di Chaotix rende giustizia al 32X!

E dopo Asterix, Obelix e Panoramix ecco a voi... Chaotix (evvai che era l'ultima dida!!!)

La grafica è veramente spaziale: speriamo non si tratti della solita minestra riscaldata...

La Katia ha fatto pace col Cicci: un bell'applauso...

Purtroppo attraverso le immagini non possiamo mostrarvi gli splendidi effetti tridimensionali, ma vi assicuriamo che sono veramente ben fatti. Fidatevi...

Più chiaro di così!!!

Alla fine della partita fate l'antidoping a Knuckles: mi sembra leggermente cresciutello...

Gli effetti di zoom sono all'ordine del giorno in Chaotix...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

USCITA
GIUGNO

MARKET PLACE

Per questa pubblicità

Servizio Piccoli Annunci
Tel. 02-66981487 - 66981586

ECCO JUNIOR

Fan di **Ecco the Dolphin** di tutto il mondo, abbiamo una buona e una cattiva notizia per voi. Quale volete prima? La buona? D'accordo: la Sega ha in programma di lanciare una nuova cart avente come protagonista il simpatico delfino! Uaaaaa... Yuppiiii... Bella lì!!! Calma, calma, trattenete le urla di gioia mentre vi comunico la cattiva notizia: **Ecco Junior**, questo il titolo della cartuccia, è un gioco destinato a un pubblico che va dai 4 agli 8 anni... Siete ancora lì? Eddai, non fate quella faccia da gamberoni ripieni: **Ecco Jr** è effettivamente un titolo "educativo", realizzato su misura per un pubblico di giovanissimi, ma ciò non toglie che quando il fratellino è all'asilo, potete benissimo farvi una partitina prima di andare in università...

Scopo del giochillo? Insegnare a quel pesce rosso troppo cresciuto come comportarsi nella vita di tutti i giorni: dovrete quindi cominciare col parlare con un cristallo, simile a quelli visti in Ecco 2, che vi guiderà verso alcuni amici, per finire con compiti più complessi come quello di riunificare una famiglia di tartarughe.

Detto così sembra una buffonata, ma in realtà... Beh, non sarà **Streets of Rage IV**, ma considerando la realizzazione tecnica (il "motore" è lo stesso dei precedenti titoli di **Ecco** e grafica e sonoro sono astonishing) potrebbe riservarvi non poche sorprese, quindi ocio...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
MAGGIO

Come potete vedere la grafico di Ecco Junior è sempre galattica...

Che cavolo di tavola ci compriamo, Giano?

Oltre al giovane Ecco potete scegliere di impersonare una baby-orca o un delfino bello cresciuto. Non che faccia molta differenza, ma è sempre bello da sapersi...

STR RAC

Street Racer dovrebbe finalmente mettere d'accordo i fans dei picchiaduro e i patiti delle simulazioni di corsa

Super Mario Kart? Avete detto Super Mario Kart? Pfui, chi ha bisogno di un idraulico italiano con coppola e baffetti che fa il beota su un go-kart? E' in arrivo Street Racer, il gioco di corsa più demenziale dai tempi del leggendario Power Drift! Dopo l'anteprima del numero scorso, Mega Console torna nuovamente a colpire con un'altra preview radicale distruttiva. A voi!

Controllatevi, fratelli. Lo so, lo so, queste immagini - tratte dalla versione completa all'80% di **Street Racer** - sono una favola che presto si trasformerà in realtà, ma non mi pare il caso di mettersi ad ululare per la gioia. Sì, state tranquilli: **Street Racer** è praticamente terminato e sarà sugli scaffali dei negozi di videogames a metà aprile. Superfluo aggiungere che sul prossimo numero di **Mega Console** troverete la recensione completa. Dopo l'enorme successo riscosso su Super NES, la Vivid Image tenta il bis sul 16-bit Sega. La meccanica di gioco è rimasta sostanzialmente invariata e ci auguriamo anche il divertimento. Una vittoria, la Vivid Image l'ha già ottenuta sul piano grafico: paragonati a **Street Racer**, giochi come **Nigel Mansell** o **Super Monaco GP** appaiono decisamente spartani. A riprova che non servono 32-bit di potenza per creare un gioco veramente divertente e allo stesso tempo molto sofisticato, i programmatori di **Street Racer** hanno inzuppato la loro ultima fatica di texture mapping come non l'avevamo mai visto prima su un Megadrive. Ma la cosa incredibile è che il Megadrive non ha alcun chip specializzato nel texture: tutto è stato realizzato via software! Sì, avete capito bene: tutto questo popò di roba non è stato ottenuto con chip aggiuntivi o estrogeni hardware. E' "bastato" sfruttare veramente a fondo le potenzialità del Megadrive. Era ora. Ma non è finita: pensate che i programmatori hanno persino trovato il modo di espandere - sempre via software - la palette del 16-bit Sega, arrivando a visualizzare ben 84 colori su schermo rispetto ai canonici 64. Come abbiamo già sottolineato il mese scorso, **Street Racer** include un gaudioso quadruplo split-screen che suddivide lo schermo in quattro finestre di dimensioni più piccole. Finalità? Semplice: consentire a quattro giocatori di gareggiare contemporaneamente. Si tratta del primo esperimento del genere per quanto riguarda il software del Megadrive.

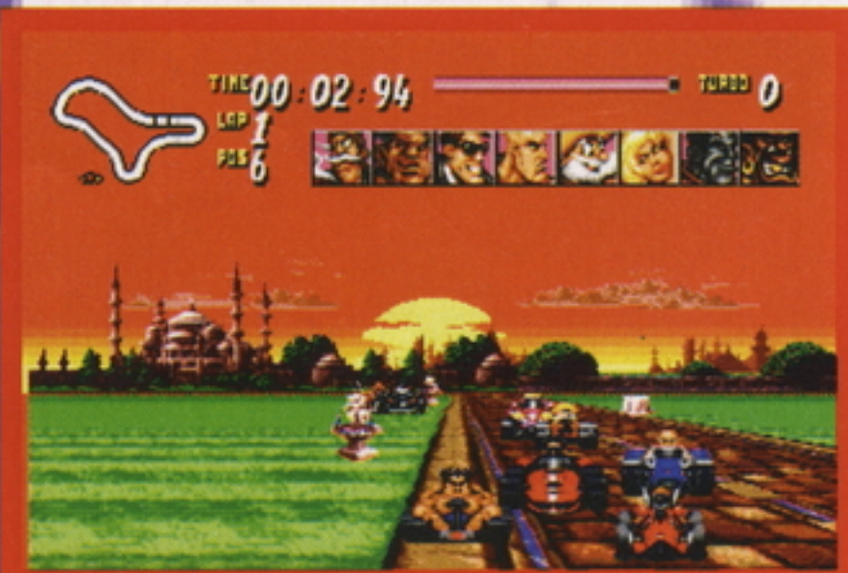
No, direi proprio che **Super Mario Kart** se lo possono tenere...

Gli otto piloti, come in Road Rash, possono menare pestoni a tutto andare: vincere ad ogni costo è l'unica filosofia del gioco!

E dopo Street Racer? Vogliamo Jimmy Connors Tennis su Megadrive!!!

Non perdete la recensione completa di Street Racer sul prossimo Mega Console!

Street Racer è stato programmato grazie all'ausilio di nuovissime tecniche di sviluppo della Vivid Image...



Oh, so' proppio ganzi 'sti francesi...

EET GER

Ottantaquattro colori in-your-face!

Super Mario Kart deve morire!

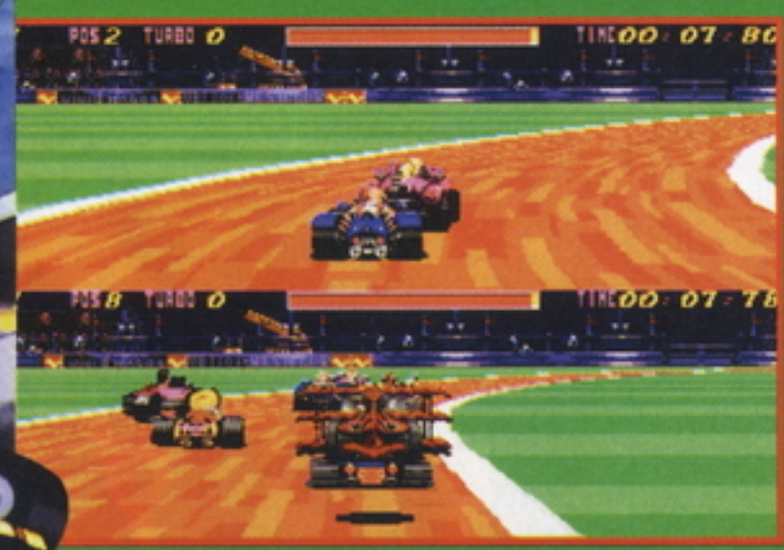
CASA PRODUTTRICE
UBI SOFT

GENERE
SPORTIVO

USCITA
MARZO/APRILE

PRIMA & DOPO

Le immagini di **Street Racer** che abbiamo pubblicato due mesi fa erano tratte da una versione completa solo al 50%. In questa pagina, invece, potete vedere le foto dalla versione terminata all'80%. Da allora il gioco è stato implementato in maniera incredibile. Non ci credete? Verificatelo da soli, attraverso un semplice confronto tipo *"Signora Longari, assaggi una porzione di pasta al sugo da questi due piatti e poi ci dica quale preferisce"*...



▲ Questo è Street Racer, completo solo al 50%

▲ E questo è Street Racer, completo all'80%

CHE STORIA!

In queste settimane, la Vivid Image sta mettendo a punto la giocabilità e il metodo di comandi di **Street Racer**. Attualmente, tutti e 24 i tracciati sono stati inseriti nel gioco. Alcuni sono veramente bizzarri ed anomali, altri più convenzionali. Come dicevamo qualche riga fa, i circuiti sono disseminati di power-up di vario tipo. Ci sono degli "acceleratori" che vi consentiranno di balzare davanti ai vostri avversari o dei "blocca-timer" che fermeranno per qualche secondo lo scorrere del tempo. **Street Racer** incorpora un numero abnorme di opzioni: è possibile partecipare al campionato, ad un pestaggio collettivo tipo autoscontro (*Rumble Mode*), alla sfida testa-a-testa contro avversari umani, e ad una esilarante partita di calcio E' stata inserita persino addirittura l'opzione di "rewind", che consente di rivedere tutta la gara appena conclusa come se fosse stata videoregistrata. I tracciati sono disseminati di bonus e stellette varie: raccogliendo i vari power-up potrete upgradare la vostra vettura, turbizzandola. Il gioco include due tipi di competizioni: la Gold Cup e la Silver Cup. Potrete accedere ai due tornei solo grazie ad una password. Incredibilmente, i programmatori francesi hanno avanzato un po' di memoria che sarà spesa per il sonoro o per qualche schermata grafica in più. Ehi, ma ci credereste che **Street Racer** occupa solo 8 Mbit di memoria? No comment...

Il parallasse di Street Racer va visto per poter essere creduto...

Street Racer è il primo titolo della UbiSoft per Megadrive: se questo è l'inizio...

X-M

Dimenticatevi dei Power Rangers (no, dico sul serio...): se cercate un gruppo di super eroi genuino al 100% non vi resta che buttarvi a pesce sugli X-Men. La Sega e la Marvel Comics sono ancora insieme per un nuovo appassionante action-game da 16-Mbit per il vostro Megadrive. Mega Console lo ha visto in anteprima per voi...

a cura di Matteo "Adamantium" Bittanti

Non si vive di sola Acclaim. In attesa di **Spiderman** (vedi 16-bit FUN), i fan dei supereroi a stelle e strisce possono sollazzarsi con **X-Men 2**. I più sgamati di voi avranno già intuito che sussiste una qualche forma di relazione tra questo gioco e il primo **X-Men**. Come dice lei, con il cappellino dei 49ers? Si tratta forse del sequel? Complimenti, ha appena vinto un Toblerone da un chilo e mezzo, come quelli che vendono solo agli aeroporti, offerto dalla premiata ditta dei fratelli Stucchi. I miglioramenti rispetto all'originale riguardano prevalentemente la grafica, mentre la sostanza è rimasta la stessa: **X-Men 2** resta un action/beat'em up a multi-scorrimento. La filosofia vincente è una sola: se non è rotto, perché aggiustarlo? I fan del fumetto saranno felici di incontrare, oltre a Wolverine e Gambit, già presenti nel primo episodio, anche Colossus, Polaris e Magneto, nonché Beast, uno dei primi ed originali **X-Men**. No, mi spiace: Leone di Lernia non c'è. Che ci volete fare? Ah, mi dicono in questo momento che **X-Men 2** è stato sviluppato sulla base di un engine completamente nuovo rispetto a quello del primo titolo. La notizia ha fatto felici un sacco di meccanici, mentre i calzolai hanno annunciato una nuova serie di scioperi. Le animazioni sono state migliorate non poco e con questo le dimensioni del gioco. Ora i livelli sono molto più lunghi e generalmente più vari. Stupisce tuttavia l'assenza di quella sezione di calcio manageriale che aspettavamo tutti già dai tempi del primo **X-Men**. Non mancano invece effetti speciali da film di serie B2. Non si può avere tutto dalla vita...

A questo punto la domanda è: gioco l'1, il 2 o l'X-Men? Ahahahahahah... Porca pupazza, siamo alla macedonia...

X-Men 2 vanta ben 16 Mbittoni di memoria. Tutto merito del fosforo

Per X-Men 2 la Sega si è ispirata a giochi come Ninja Warriors, un successo della Taito di qualche anno fa e a Strider, il primo gioco da 8 Mbit mai uscito per MD

IEMI

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
APRILE

Chi ha detto che i super eroi sono passati di moda?

Il seguito di X-Men? Y-Women. Prossimamente. Su queste pagine.

In questa foto potete vedere quel botolo dello Zio Fester alla ricerca di Pubert. E' tutto molto bello...

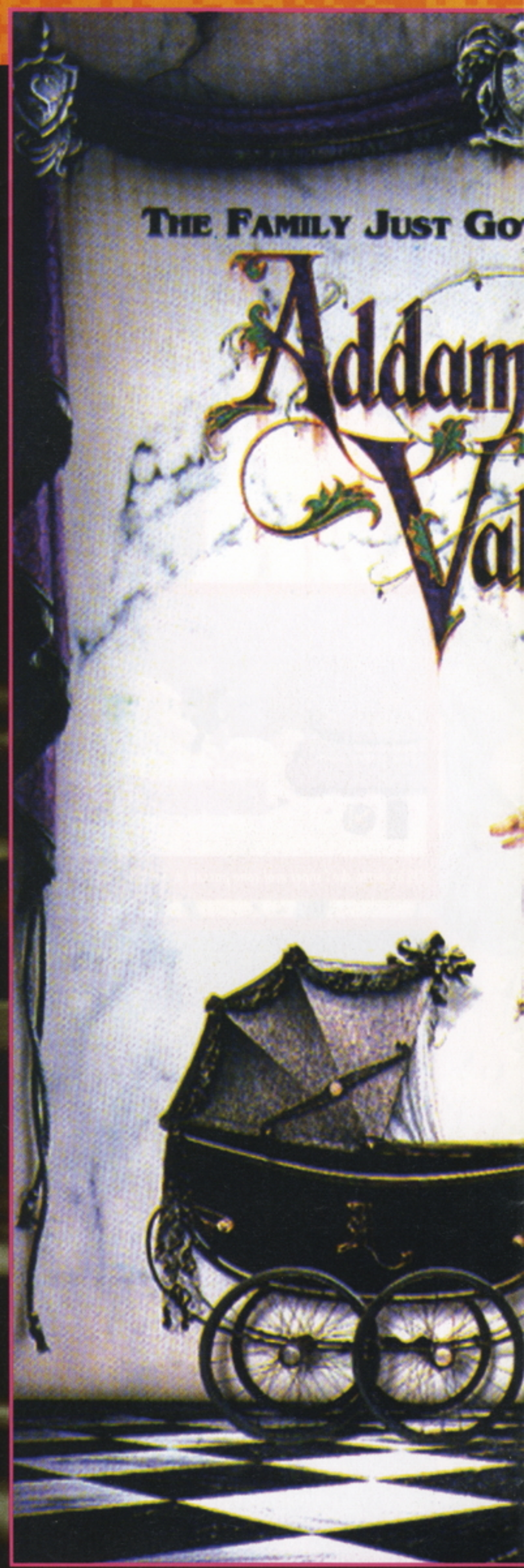
Lo sviluppo di Addams Family Values è stato particolarmente tormentato. Cominciato nell'agosto del '94, il gioco sarebbe dovuto uscire ad ottobre, ma una serie di problemi di carattere tecnico hanno ritardato l'uscita di oltre sei mesi...

Il povero Raul Julia è stato stroncato da un infarto qualche mese fa. Aveva appena finito di leggere le recensioni di Street Fighter, il suo ultimo film...

Sarà, ma Addams Family Values mi ricorda uno stracasino Chaos Engine. Cosa ne dite?

A distanza di un anno dall'uscita del secondo film ispirato alla celebre famiglia Addams, la Ocean è al lavoro sul relativo tie-in per Megadrive. Mega Console ha fatto una capatina negli uffici della software house inglese per vedere a che punto sono i lavori...

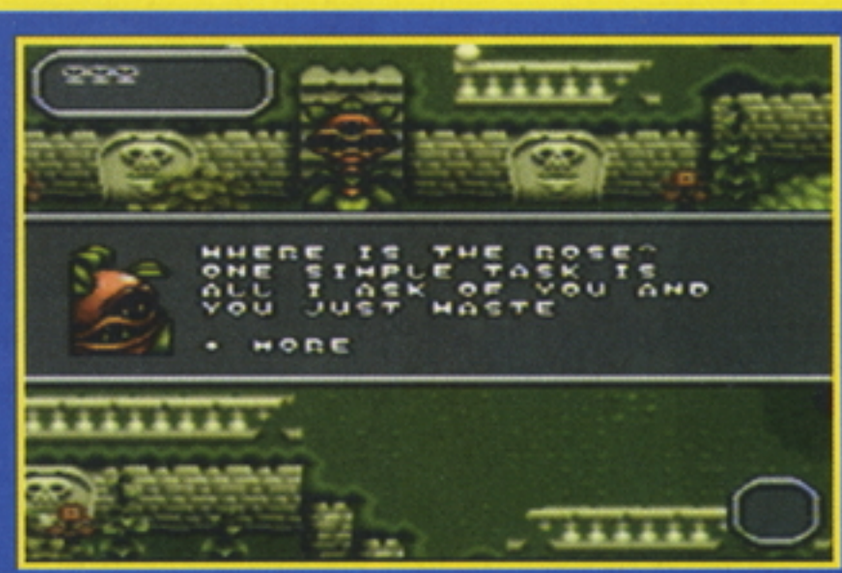
Il mito degli **Addams** non accenna a scemare. Creati nel 1934 da Charles Addams sotto forma di striscia a fumetti, gli **Addams** hanno sperimentato un enorme successo grazie alla popolare serie televisiva, tuttora riproposta dai palinsesti delle televisioni di tutto il mondo. A questa si aggiungono ben due trasposizioni cinematografiche, interpretate da Raul Julia (pace all'anima sua), Christoper Lloyd (Zio Fester), Cristina Ricci (Mercoledì). In ambito videoludico segnaliamo ben tre versioni elettroniche: due per Super NES e una per Megadrive. Il primo **Addams Family** per il 16-bit Sega è uscito più di un anno fa tra il disinteresse generale: si trattava di un banale platform. Fortunatamente per noi, con **Addams Family Values** la Ocean ha deciso di modificare sostanzialmente la struttura del gioco, strizzando l'occhiolino ai più celebri giochi di ruolo. Ad un'occhiata superficiale, infatti, **Addams Family Values** richiama immediatamente il "look" di adventure game come **Soleil** e **LandStalker**, categoria tornata prepotentemente di moda grazie al bellissimo **The Story of Thor**. I programmatori della Ocean hanno tentato una conversione identica pixel per pixel all'originale, sviluppato e concepito inizialmente solo per SNES. Le differenze tra le due versioni, almeno dal punto di vista grafico, sono assolutamente minime. **Addams Family Values** è costituito da undici livelli che formano un'area di gioco semplicemente immensa. Il gioco occupa la bellezza di sedici megabittoni su cartuccia. Precisiamo subito che non sono previste versioni su CD-ROM, né per 32X. Nei panni dello Zio Fester, attraverserete terre desolate alla ricerca del piccolo Pubert. Chi ha visto il film ricorderà che il neonato era stato affidato alle cure di una simpatica baby sitter, Debbie Jellinsky. Dopo aver visto una collection di B-movies come *La Mano Sulla Culla* e *L'Albero del Male*, la baby sitter rapisce Pubert, lasciando sgomenti Gomez, Morticia e persino Mercoledì. Va da sé che dovrete recuperare il pischello prima che faccia una brutta fine (i.e. strozzi la baby sitter). Tradotto in soldoni, vi ritroverete a scorrazzare per cunicoli segreti e caverne tenebrose, tra pipistrelloni giganti e ragni velenosi. **Addams Family Values** vi dà la possibilità di interagire con i membri della famiglia più demenziale dell'universo. In queste pagine potete vedere le schermate dei singoli sprites, che sono stati assemblati con un lavoro certosino. A questo proposito, a riprova del fatto che **Mega Console** è una rivista assolutamente indipendente e tutt'altro che sponsorizzata, vi ricordiamo che *Galbani vuol dire fiducia* (**Wayne's World** docet). I coders della Ocean hanno incontrato un mucchio di difficoltà per riproporre tutti gli "effetti speciali" della versione Nintendo sul 16-bit Sega: le trasparenze, in particola-



re, hanno causato più di un grattacapo agli inglesi, ma gli sforzi sono stati infine ripagati. **Addams Family Values** non è una semplice avventura, ma include molti elementi caratteristici degli arcade e dei puzzle game. Ebbene sì: come in **Zombies** o in **Chaos Engine**, dovrete abbattere una caterva di mostri a colpi di laser (è nota a tutti la passione per l'elettricità del buon Zio Fester). Nel corso dell'avventura potrete potenziare la vostra arma raccogliendo i classici power-ups sparsi un po' dovunque. Ma non è tutto: dovrete risolvere anche una serie di enigmi che consistono nell'azionare un particolare macchinario o superare una determinata locazione con l'ausilio di un oggetto particolare, situato ovviamente a dodici schermi di distanza da dove vi trovate. Gomez, Morticia e gli altri vi aiuteranno nella vostra missione, magari suggerendovi le soluzioni a problemi particolarmente complessi. Vista l'area di gioco particolarmente estesa, i coders della Ocean hanno pensato bene di inserire una mappa che vi consentirà di orientarvi meglio. Checkate le pictures, ma considerando che **Addams Family Values** non uscirà prima di luglio, avremo senz'altro modo di tornare a parlarne...

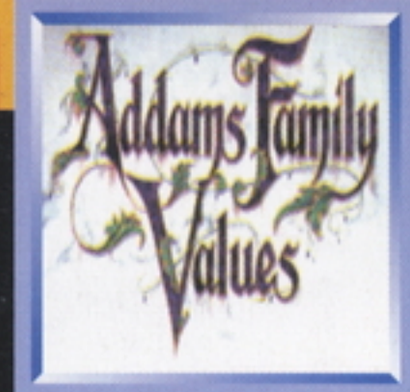
DATEMI UNA MANO...

Addams Family Values è costituito da undici livelli. Come nelle avventure nipponiche più celebri (da **Zelda** a **Soleil/Ragnacenty**), lo scrolling è multi-direzionale, il che consente una notevole libertà di movimenti. Si parte dal giardino della casa degli Addams per poi passare attraverso cimiteri, cripte e zone desertiche e ghiacciate. Ci sono una caterva e una gazzosa di zone "segrete" alle quali potrete accedere solo superando una serie di ostacoli o risolvendo particolari enigmi. Per esempio, azionando una leva o premendo un pulsante potreste aprire una botola e finire in un livello sotterraneo del tutto inedito. Non mancheranno mostri giganti (ricordate il dragone di **Soleil**? E il ragno di **The Story of Thor**? Ecco, siamo lì). Che storia...



Adesso che l'hai scoperta anche tu l'amerai, al suo gusto all'aroma fedele sarai, è la Kronenbourg, Kronenbourg...

Il gioco non incorpora un'unica trama pre-determinata: Fester può operare in modo assai vario. Tuttavia, per completare la vostra missione e recuperare il pargoletto dovrete necessariamente superare alcuni ostacoli fondamentali



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AVVENTURA

USCITA
LUGLIO

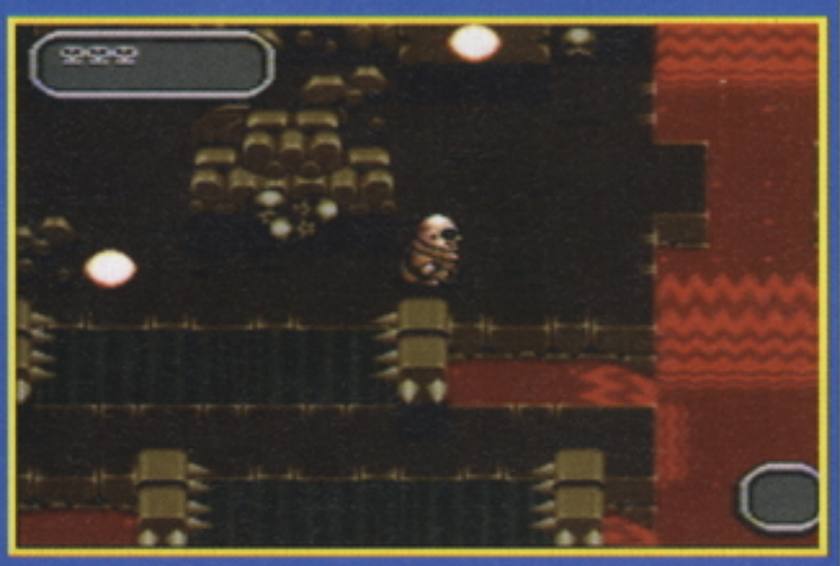
Nel corso della vostra avventura, incontrerete una serie di personaggi: buoni e cattivi. Ascoltate tutti i loro suggerimenti, ma non dimenticate che alcuni potrebbero rivelarsi del tutto fuorvianti...

ANCHE UN PIEDE PUÒ ANDARE

Quel ciccione dello Zio Fester ama i biscottini al cioccolato. Fortunatamente per lui, i livelli di **Addams Family Values** sono disseminati di pasticcini di ogni tipo, necessari per recuperare energie e ripartire di slancio. I dolcetti preferiti dal buon Fester sono i biscottini allo scarafaggio, ovviamente fatti in casa... Qualcuno ne vuole uno?

Certo che lo zio Fester è proprio brutto...

La prospettiva di gioco, come potete vedere, è quella dei classici RPG... Meno male che la Ocean ha deciso di creare qualcosa di più originale: non ne possiamo più dei platform fatti con lo stampino!



Tuborg, solo tu, mi turbi sempre più. Tuborg, io t'amo... Tuborg, ti penso... Tuborg, farei tutto... Per tu! Ah, ah, ah...

ASTERIX
POWER OF THE GODS

Oh là là... **Asterix** il Gallico torna sugli schermi del Megadrive con questo nuovo platform da 16 Mbittoni. Il baffone più simpatico della storia dei fumetti è il protagonista di una nuova serie di avventure elettroniche che usciranno verso la fine di aprile. **Asterix: Power of The Gods** ripropone tutta la cricca del fumetto, da Obelix a Panoramix. Scopo del gioco: tostare le legioni romane, chiaramente. Le sezioni platform sono intervallate da schermate grafiche molto fumettose che ricreano l'atmosfera originale del fumetto e del cartone animato, puntualmente riproposto in tutte le sue numerose incarnazioni nel periodo natalizio. Ci sono una caterva e una gazzosa di locazioni da esplorare, a fianco del fido Obelix: si passa dagli accampamenti romani fino ad arrivare alla Caput Mundi e al palazzo dell'Imperatore. **Asterix: The Power of the Gods** è completo solo al 50% attualmente. Dello sviluppo si sta occupando un team di produzione europeo. Considerando che il gioco non uscirà prima della fine di aprile, avremo modo di tornare a parlarne sui prossimi numeri di **Mega Console**. Checkate le pictures. Ora scusatemi, ma è l'ora della pozione...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

USCITA
APRILE

Asterix vanta 16 Mbit e consente il gioco ad 1 o 2 players

La seconda incarnazione elettronica di Asterix per Megadrive sarà disponibile in primavera

SPQR? Sono Pazzi Questi Romani!

Non si tratta della conversione dell'ottimo coin-op, ma di un platform decisamente esilarante

Il look "fumettoso" è enfatizzato dalle schermate di intermezzo tra un livello e l'altro...

Bleargh! E questa roba che diavolo è???

Ecco, immancabile come i ritardi di Fabio D'Italia nel consegnare le recensioni, un temibile nemico di fine livello

I protagonisti di questo nuovo shoot 'em up della Core sono la dimostrazione più clamorosa di quanto, spesso, l'apparenza inganni. Il titolo del gioco infatti significa "squadra di scheletri" e si riferisce ai protagonisti le cui azioni sono gestite dal giocatore. Costoro, tuttavia, sembrano tutto fuorché un mucchietto di ossa scricchiolanti e lattiginose. Trattasi in effetti di tre androidi che paiono un incrocio fra i cyborg tutto-muscoli alla Terminator e i docenti cibernetici del film Classe 1999! Oltretutto questi sinistri personaggi svolgono una professione poco onorevole: quella dei mercenari. Ma è proprio questo il bello dei videogames: ci si può mettere nei panni dei tipi più abominevoli senza che ciò turbi la nostra coscienza! Ma non indulgiamo oltre in questi commenti filosofici; c'è del lavoro da fare, e di quello duro per giunta: un esercito di esseri ripugnanti ha invaso il pianeta Terra per i soliti raccapriccianti propositi e sta a voi rispedirli a casa mediante l'utilizzo di uno o due degli appartenenti alla Skeleton Krew. Nulla di nuovo, dite? Beh, aspettate di sapere come esattamente si svolgeranno le cose...

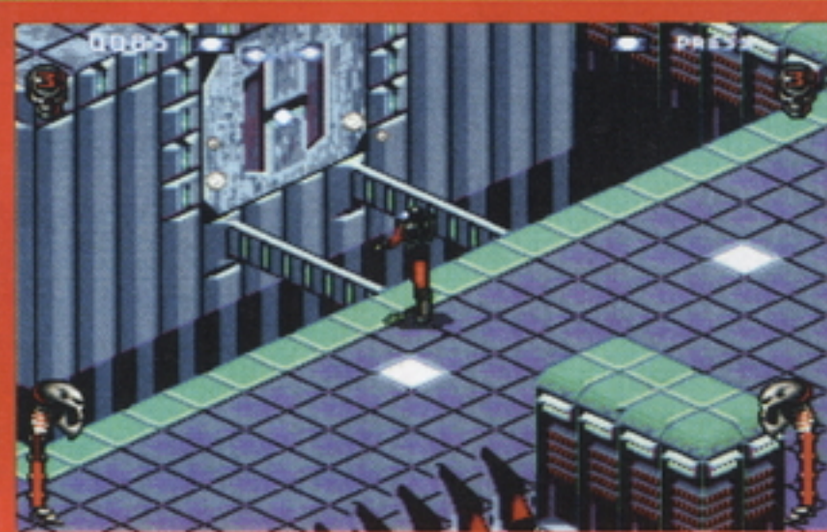
ALTRO CHE IL TRIO MARCHESINI-SOLENGHI-LOPEZ!

All'inizio del gioco è necessario selezionare il cyborg che si vuole utilizzare per ridurre a brandelli la feccia nemica. Apparentemente la scelta non è delle più difficili, dato che, come abbiamo già detto nelle righe introduttive, i membri della Skeleton Krew sono appena tre. Tuttavia, ognuno di essi presenta valori differenti in termini di agilità, resistenza e potenza di fuoco, sicché la selezione di un androide particolare va effettuata sulla base della sua idoneità alla situazione che dovete affrontare. Tutti, comunque, sono muniti di un'arma a lunga gittata e di un lanciagranate di media portata. Ma vediamo in maniera più approfondita a chi affidiamo la sopravvivenza dell'umanità...

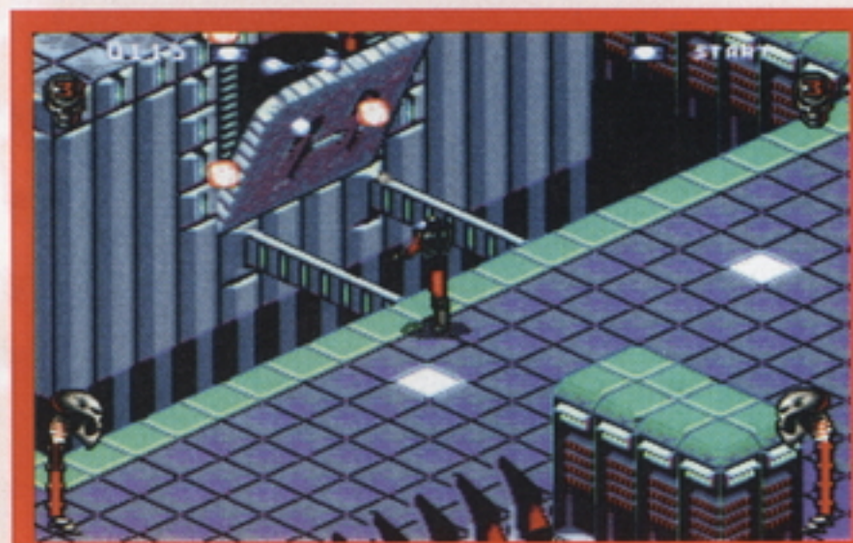
• SPINE
Costruito a New York nel 2031 e originariamente battezzato Marion 7, Spine ha un peso e un altezza (rispettivamente 2 metri e 140 Kg.) tali da renderlo l'ideale via di mezzo fra gli altri due membri della squadra e, quindi, adatto ad affrontare efficacemente (abilità del giocatore permettendo) qualsiasi situazione.

• JOINT
Venuto alla luce in Russia nel 2039, Joint è l'equivalente robotico di Bud Spencer: grosso, pesante, inarrestabile. Da usare quindi per le situazioni più "calde".

• RIB
Di origine inglese, Rib è l'unico androide femminile del gruppo. E come le migliori rappresentanti del gentil sesso, è molto agile e veloce, seppur non molto resistente.



Ecco una bella stanza segreta: sparate a manetta...



...e a un certo punto, come per incanto...

COMMENTO

Quando un gioco impiega una vita a uscire, di solito significa che ha qualcosa che non va: a prima vista **Skeleton Krew** risulta, fortunatamente per la Core Design, immune a questo teorema, ma basta qualche partita un po' approfondita per accorgersi del grossissimo difetto (non sono assolutamente d'accordo con Fabio che l'ha definito un semplice neo) di **SK**, la monotonia. Tutte le partite si riducono a una tristissima carneficina che non richiede il benché minimo uso della materia grigia e dopo mezz'ora passata a blastare nemici vi verrà voglia di scaraventare la cartuccia nell'acquario tropicale. Certo, la grafica è vivace, egregiamente animata e ricca di varietà; il sonoro aderisce perfettamente allo spirito del gioco, la trama è avvincente e di giocabilità, se non volete spremervi le meningi, ce n'è quanto basta per consigliare **Skeleton Krew** non solo agli appassionati del genere, ma a tutti i possessori di un Megadrive. Ma la dannata longevità... Beh, questo è un altro paio di maniche...

Fabio

La terza dimensione è importante più che mai in Skeleton Krew: sovente infatti dovrete scalare casse, rampe e amenità simili per avanzare di livello

E ORA QUALCOSA DI COMPLETAMENTE DIVERSO...

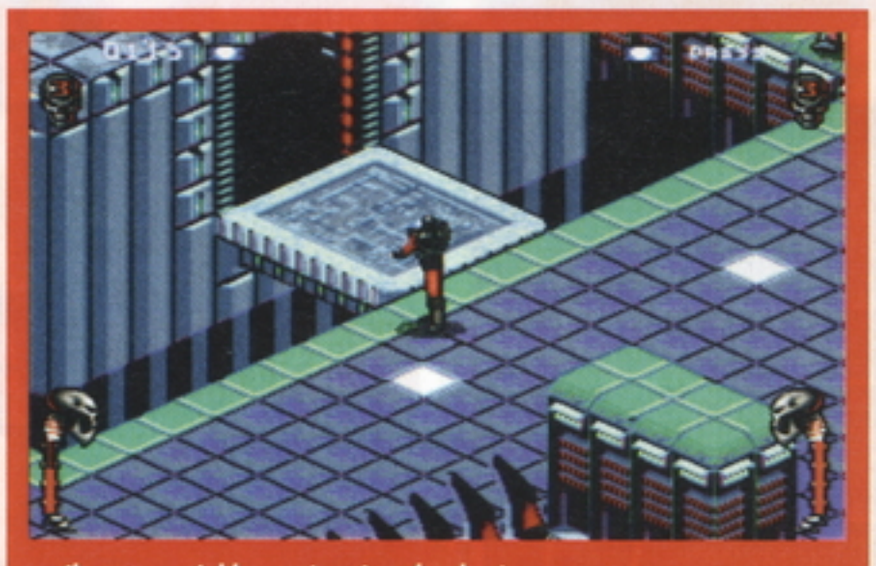
Se credete che **Skeleton Krew** sia uno sparatutto come tanti, dove non si fa altro che blastare a morte una quantità di sprite evitando al contempo le loro bordate, beh... avete quasi ragione! Quasi, badate. Sì, perché se la dinamica ricorda di brutto quella di **Smash TV** e **Total Carnage**, diverso è però il modo in cui viene visualizzata l'area di gioco. Mentre gli sparatutto sopracitati utilizzavano una visuale a volo d'uccello, **Skeleton Krew** sfoggia superfici in prospettiva isometrica, una prospettiva adoperata più frequentemente per avventure dinamiche (tipo il recente **Equinox**) che non per gli shoot 'em up: bentornata!

Il lanciagranate ha un elevato potenziale esplosivo, ma ha un piccolo difetto: spara un colo ogni due secondi, tempo in cui potreste essere colpiti ripetutamente!

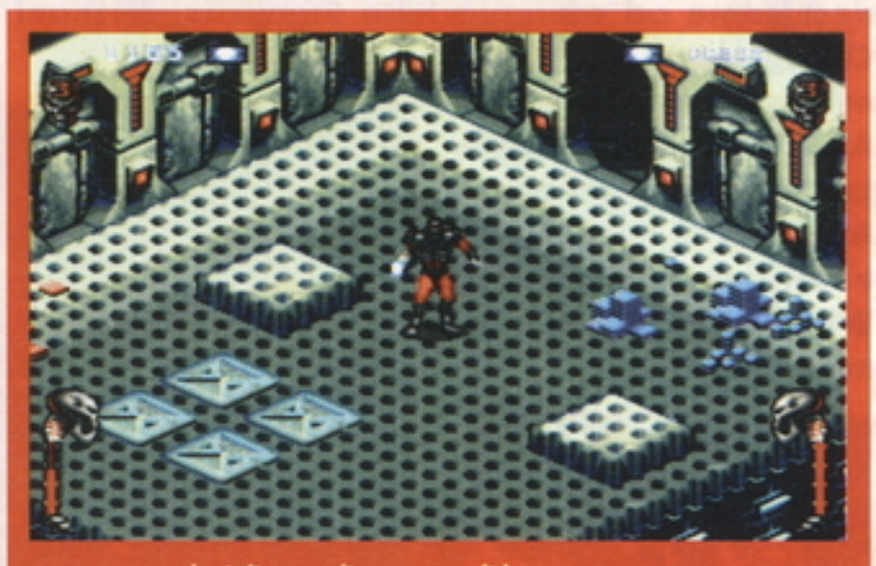
COMMENTO

Erano mesi che attendevo, come tutti, l'uscita di questo titolo, ma erano anche mesi che non giocavo a uno sparatutto così giocabile, divertente e, quel che forse più conta, dotato di una sua particolare atmosfera. A crearla hanno sicuramente contribuito tanto la grafica, che non lesina in colori e dettagli, quanto il sonoro, che pur non essendo la fine del mondo è realizzato in maniera soddisfacente. Altrettanto apprezzabili sono le animazioni, che investono ogni singolo sprite di una vitalità sorprendente, specie se si considera quanta roba ci sia sullo schermo. Gli unici nei del gioco risiedono nella complessità lievemente eccessiva dei comandi e nella mancanza di varietà; se così non fosse, **Skeleton Krew** sarebbe degno di entrare nell'Olimpo degli sparatutto. Tuttavia, anche così com'è, merita certamente di essere preso in considerazione da parte degli appassionati.

Bio Massa



...il portone s'abbasserà e si spalancherà...



...permettendovi di raccogliere un tot di bonus

CASA PRODUTTRICE
CORE DESIGN

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 90
▲ Un'immensa varietà di sprite e ambientazioni curati fin nei minimi particolari

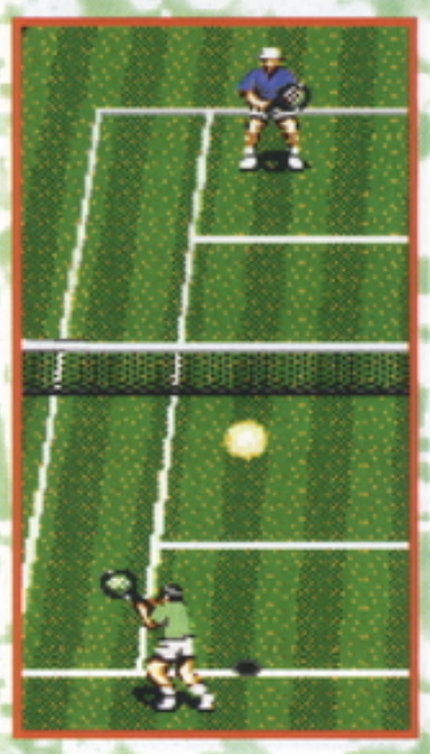
SONORO 82
▲ Nulla di trascendentale (anzi le musiche sono abbastanza penose), ma è quanto basta per creare un'atmosfera adeguata allo spirito del gioco

GIOCABILITÀ 87
▲ Un carosello di raggi laser e figure mostruose. Mitico nel modo a due giocatori
▼ Il livello di partenza non è un buon biglietto da visita per quello che viene dopo

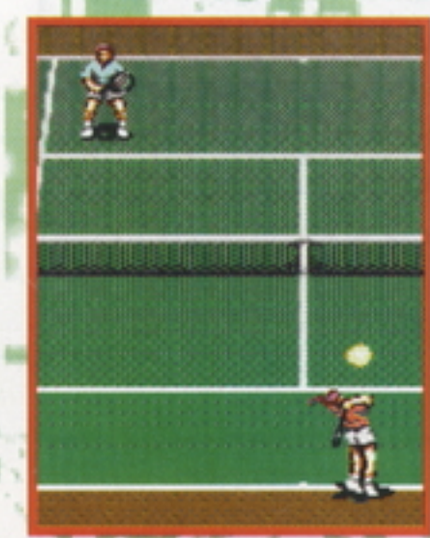
LONGEVITÀ 77
▲ Più vasto di quanto si possa immaginare...
▼ ...ma la dannata mancanza di varietà si sente eccome

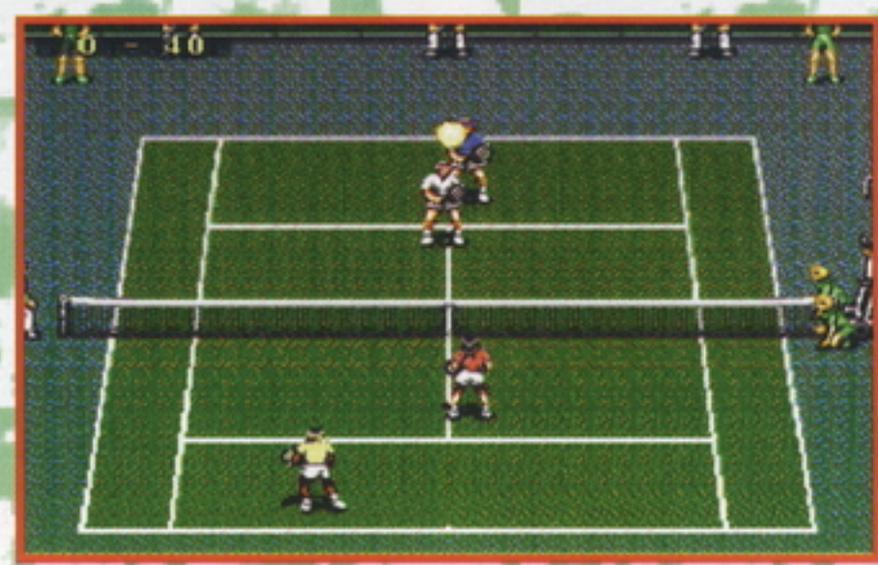
GLOBALE 82
Uno sparatutto realizzato tecnicamente bene e alquanto giocabile: di certo però non siamo ai livelli di **Gunstar Heroes**

ATP Tour



Ormai le simulazioni di tennis distribuite nel giro di un anno superano in numero le partite di un'intera stagione di questo sport. Ultimo esemplare di questo genere è questo **ATP Tour** della Sega, una versione a stelle e strisce dello sport dalle nobili origini britanniche. Dire che **ATP Tour** è un titolo nuovissimo non sarebbe esattamente appropriato, dato che il gioco, come ha ammesso la stessa grande "S", è una versione riveduta e corretta di **Wimbledon**, uscito un paio di anni fa. Tuttavia, come la Sega ha tenuto a precisare subito dopo, **ATP** presenta numerose novità. Tanto per cominciare, il gioco è stato realizzato tenendo in considerazione la passione, coltivata dalla maggior parte degli appassionati statunitensi di tennis, per le statistiche; pare infatti che per gli yankees, acquistare un gioco che non elenchi ogni dettaglio possibile e immaginabile sulle performance dell'intero circuito professionistico sia un atto antipatriottico. I tennistomani d'oltreoceano dovrebbero dunque accogliere a braccia aperte **ATP Tour**, dato che di questi dettagli è pieno fino al soffitto: dai parametri generali di velocità e precisione agli stili di gioco. Un altro punto di forza di questa simulazione è la sua veridicità: sono infatti inclusi tutti i veri tornei del circuito tennistico americano. C'è poi un incredibile assortimento di giocatori, tutti con la loro brava foto-tessera digitalizzata, nonché un'opzione che permette di associare famosi veterani (Ivan Lendl, per dirne uno) a star contemporanee (come ad esempio Pete Sampras, Michael Chang e Stefan Edberg) nella selezione dei doppi. A parte questo impressionante corredo di opzioni, **ATP Tour** si comporta più o meno come il già citato **Wimbledon Tennis**. Uomo avvisato...

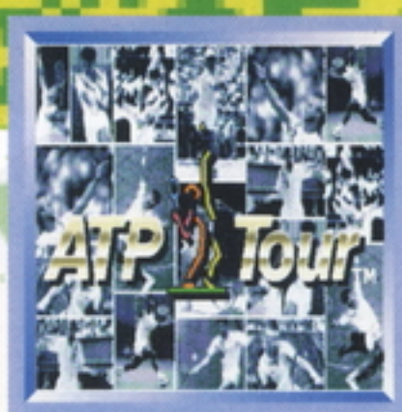




COMMENTO

Nonostante l'elevatissimo livello di realismo, **ATP Tour** è giocabile fin dal primo minuto. Creare una simulazione di tennis divertente e verosimile al tempo stesso non è un'impresa facile, ma i programmatori di questo gioco ci sono riusciti. E' veramente un titolo tennistico in grado di piacere tanto agli appassionati quanto a chi di sport non sa un fico secco, un pregio che in passato hanno potuto vantare pochi altri titoli sportivi, come ad esempio **NBA Jam**. E come se ciò non fosse sufficiente a garantirgli la promozione, **ATP Tour** colma alla grande tutte le lacune del precedente tennis targato Sega, ovvero **Wimbledon Tennis**. Che altro dire? Go and buy it!

Fabio



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 74
▲ Complessivamente dignitosa; degne di nota le animazioni

SONORO 73
▲ Se escludiamo le voci digitalizzate...
▼ ...non c'è nulla che sia meritevole di segnalazione

GIOCABILITÀ 87
▲ Facilmente governabile eppure estremamente realistico: una combinazione irresistibile

LONGEVITÀ 85
▲ Prima che sfruttiate tutte le opzioni, di tempo ne sarà passato parecchio; se poi si gioca con un amico, **ATP** è praticamente immortale

GLOBALE 85
Una delle migliori simulazioni tennistiche mai realizzate per il Megadrive; sicuramente la più appagante per i puristi di questo sport

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

CONSOLE MD.2 + JOIPAD	209.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	229.000
JOYSTIC PRO 5* 6 TASTI LARGE	75.000
JOYSTIC 6 TASTI FIGHTER 1	35.000
JOYPAD PRO 4* 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000
****** GIOCHI MEGADRIVE *******	
ALISIA DRAGON	*39.500
ARCH RIVALS BASKET	*39.500
ARROW FLASH	*35.000
BALL JACKS	*35.000
BUBBA'N STIX	*49.500
BUBSY 2	*49.500
CAPTAIN AMERICA	*39.500
CHIKI CHIKI BOYS	*39.500
CORPORATION	*39.500
CRUE BALL	*35.000
DAVIS CUP TENNIS	*39.500
DYNAMITE HEADY	*89.500
FIFA INTERN.SOCCER 2	*109.000
GENERATIONS LOST	*49.500
GREATEST BOXING	*39.500
GREEN DOG	*39.500
HARDBALL 94	*49.500
IL TAGLIAERBE	*49.500
INCREDIBLE HULK	*49.500
INTERNATIONAL RUGBY	*39.500
JAMES BOND 007	*39.500
JOE MONTANA 3	*35.000
JOHN MADDEN FOOTB.	*35.000
KID CHAMALEON	*39.500
LHX ATTACK CHOPPER	*39.500
LOST VICKING	*49.500
LOTUS TURBO CHALLENG	*39.500
MUTANT LEAGUE FOOTB.	*39.500
MYSTIC DEFENDER	*35.000
PITFALL	*79.000
PREDATOR 2	*39.500
PRINCE OF PERSIA	*49.500
PUGGSY	*35.000
RED ZONE	*59.500
SENSIBLE SOCCER	*69.500
SIMPSONS NIGHTMARE	*39.500
SONIC & KNUCKLES	*109.000
STEEL TALONS	*39.500
STRIDER 2	*39.500
SUPER KICK OFF	*39.500
SUPER STREET FIGHTER	*109.000
SYLVESTER & TWEETY	*69.500
TECHNOCLASH	*35.000
TERMINATOR	*39.500
THE LION KING	>Telefona!
TMNT TURTLES	*69.500
TRUXTON	39.500
WIZ N LIZ	*35.000
WORLD CUP USA	*49.500
ZENON 2	*39.500
ZOOL	*39.500
******* MEGADRIVE 32X *******	
SUPER AFTER BURNER	*139.000
ADATTATORE 32X PAL	*369.000

PREZZI PAZZI, PAZZIIII!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

PREZZI PAZZI MD.	***	PREZZI PAZZI MD.	***
*MIGHTY MAX	55.000	*RADICAL REX	55.000
*ETERNAL CHAMPION	59.000	*SECOND SAMURAI	55.000
*NBA JAM	69.000	*FATAL FURY 2	99.000
*STREET Fighter 2	69.000	*CAPTAIN PLANET	29.000
*ROCKET KNIGHT ADV	39.000	*MORTAL KOMBAT	59.000
*YU YU HAKUSHO	69.000	*GUNSTAR HEROES	59.000
*MEGA TURRICAN	55.000	*MORTAL KOMBAT 2	79.000
*MICKEY & DONALD	49.000	*SONIC 3	69.000
PREZZI PAZZI GG.	***	**PREZZI PAZZI MS.**	***
*WINTER OLIMPICS	39.000	*STRIDER	22.000
*PSYCHIC WORLD	29.000	*OTTIFANT	26.000
*DOUBLE DRAGON	36.000	*PIT FIGHTER	26.000
*NBA JAM	44.000	*DRACULA	26.000
*CHUCK ROCK 2	44.000	*BATMAN RURNS	34.000
*PRINCE of PERSIA	36.000	*RENEGADE	27.000
*TERMINATOR	36.000	*MARBLE MADNESS	22.000

CONSOLE G.GEAR+GIOCO	169.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
****** GIOCHI GAME GEAR ******	
ASTERIX	*45.000
DESERT STRIKE	*49.000
FIFA INT.SOCCER	>Telefona!
GP RIDER MOTO	*45.000
MORTAL KOMBAT 2	*45.000
POWER STRIKE 2	*45.000
SENSIBLE SOCCER	*45.000
SONIC SPINBALL	*45.000
TAZMANIA	*45.000
TAZMANIA 2	*55.000
THE LION KING	>Telefona!
WILLY IL COYOTE	*45.000
**** GIOCHI MASTER SYSTEM ****	
AGASSI TENNIS	*29.000
ASTERIX	*39.000
CALIFORNIA GAMES 2	*39.000
CHUCK ROCK 2	*39.000
COOL SPOT	*39.000
DESERT STRIKE	*39.000
DONALD DUCK 2	*39.000
F-16 FIGHTER	*26.000
GLOBAL GLADIATORS	*39.000
JOE MONTANA FOOTBAL	*29.000
JUNGLE BOOK	*39.000
JURASSIC PARK	*39.000
MICKEY MOUSE 2	*39.000
MICKEY MOUSE CASTLE	*32.000
POWER STRIKE 2	*39.000
PRO WRESTLING	*29.000
ROBOCOD 2	*29.000
ROBOCOPvsTERMINATOR	*39.000
S.MONACO GP.2	*39.000
SHADOW DANCER	*26.000
SIMPSONS	*29.000
SONIC 2	*39.000
SONIC CHAOS	*39.000
SUPER OFF ROAD	*29.000
TAZMANIA	*39.000
TERMINATOR	*32.000
THE LION KING	>Telefona!
WILLY IL COYOTE	*39.000
WINTER OLIMPICS	*39.000
WOLFCHILD	*29.000
WONDERBOY 3	*39.000
ZOOL	*29.000
******** SEGA SATURN *******	
CONSOLE SATURN	*1.190.000
CLOCKWORK KNIGHT	*119.000
DAYTONA USA	>Telefona!
PANZER DRAGON	>Telefona!
SHINOBY EX	>Telefona!
VAN BATTLE	>Telefona!
VICTORY GOAL	*149.000
VIRTUA FIGHTER	*149.000
VIRTUA HANG ON	>Telefona!
VIRTUA RACING	>Telefona!

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

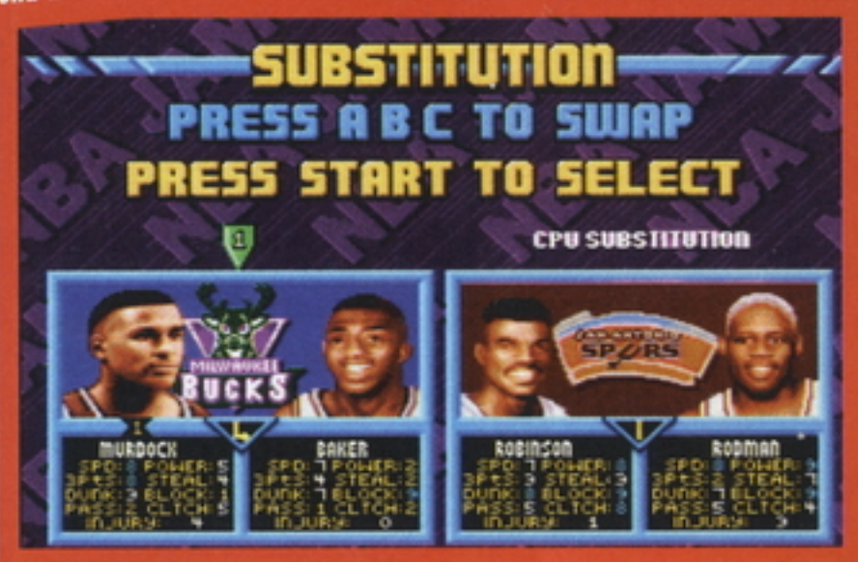
TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

SI RINGRAZIA
CD VERTE
PER LA CARTUCCIA

La schiacciata è senza dubbio il metodo più comodo per segnare due punti

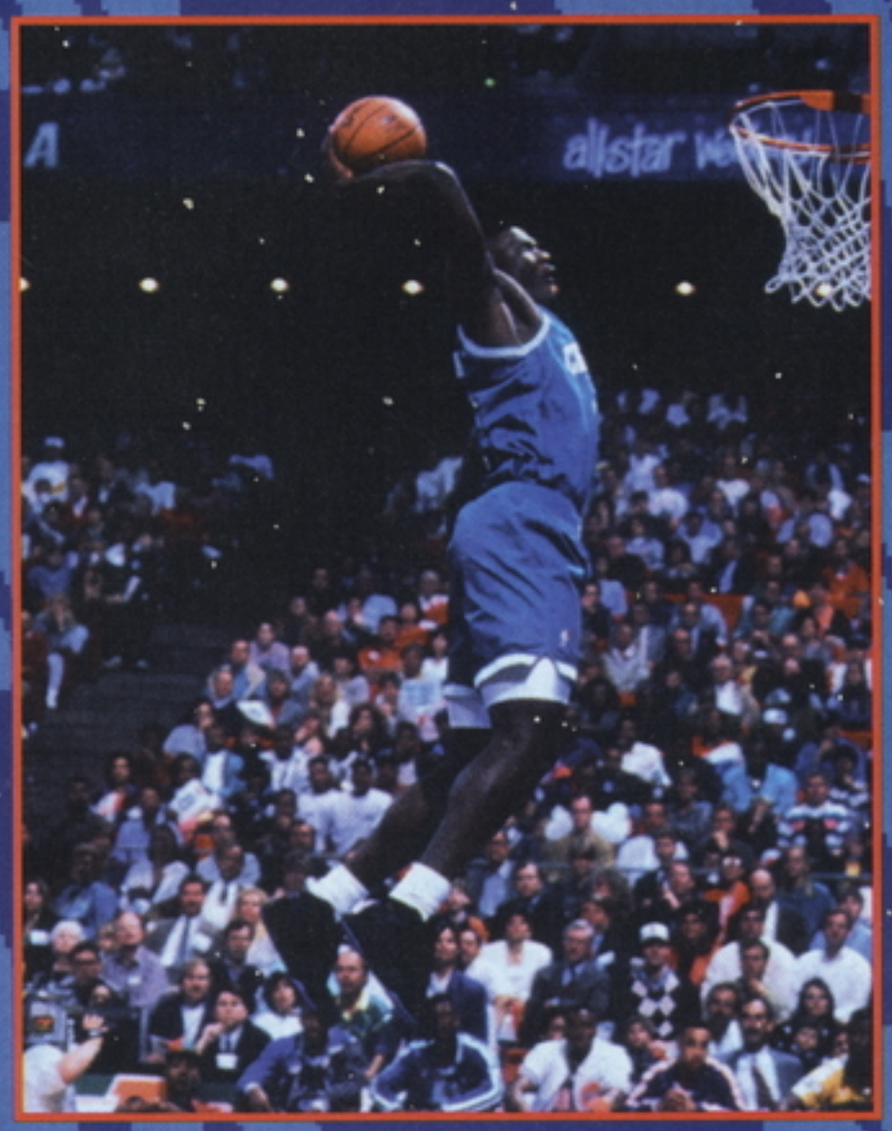
Vlade Divac si esibisce in una devastante stoppata

Ogni volta che una cartuccia sportiva ottiene un discreto successo di critica e di vendite giunge puntuale, a distanza di circa un anno, una nuova versione aggiornata con nuove statistiche, grafica leggermente migliorata e con piccole innovazioni. La regina incontrastata in questo campo è senza dubbio la Electronic Arts che ha sfornato, per le serie di maggior successo (**John Madden, NHL Hockey, Road Rash** tanto per citarne alcuni), un numero veramente impressionanti di sequel dotati di un solo difetto, ovvero la troppa somiglianza con i predecessori. Fortunatamente alla Acclaim hanno deciso di seguire una strada diversa e ora, nella seconda edizione di **NBA Jam**, denominata **Tournament Edition**, ci troviamo di fronte a vere e proprie novità. I 24 megabit della cartuccia di Tournament Edition (vi ricordo che la prima versione di **NBA Jam** era "solo" di 16 mega) sono stati infatti utilizzati non solo per apportare migliorie grafiche e sonore, ma anche per inserire alcune notevoli variazioni strutturali. Come era prevedibile i giocatori presenti sono stati adattati a quelli delle attuali squadre NBA, ma non è questa l'unica novità. Ora infatti, ogni team è dotato di un numero di giocatori che varia tra 3 e 5, ognuno con diverse caratteristiche e abilità di tiro, di stoppate e palle rubate, oltre che potenza fisica e tendenza a resistere ai contrasti. E' inoltre possibile, durante la partita (e più precisamente negli intervalli fra un periodo e il successivo), eseguire delle sostituzioni; questo fatto è senza dubbio positivo visto che i giocatori, come accade nella realtà, si stancano. Ciò significa che, se un giocatore rimane sul campo per troppo tempo, oppure subisce troppi contrasti, diminuisce sensibilmente la sua velocità, oltre alla percentuale al tiro. Quindi se un cestista viene steso per troppe volte, negli ultimi minuti della partita risulta praticamente inutilizzabile. Oltre a questo sono state aggiunte caratteristiche assenti anche nella versione coin-op di **NBA Jam Tournament Edition.** Per esempio il Juice Mode (che nel primo **NBA Jam** era presente solo grazie a un cheat mode o dopo aver vinto tutte le squadre) è ora una normalissima opzione, selezionabile sin dalla prima partita. Altro fatto interessante è la possibilità di settare la velocità di gioco tra le quattro disponibili. Caratteristica peculiare del gioco Acclaim era la presenza di alcuni personaggi nascosti (Bill Clinton, Al Gore e Warren Moon, tanto per citarne alcuni), selezionabili solamente inserendo dei particolari codici. Ovviamente questo aspetto non poteva essere trascurato nella nuova versione e ora, per la gioia di noi giocatori, i personaggi nascosti sono ben 33, tra i quali dovrebbero essere anche presenti tutti i lottatori di **Mortal Kombat 2!** Tutte queste numerose innovazioni hanno giovato sensibilmente a **NBA Jam** che ora risulta più giocabile che mai. Ma per queste annotazioni vi rimando ai commenti; io intanto vado a fare un'altra partita...



Questa è la schermata delle sostituzioni. A destra potete ammirare in tutto il suo splendore il mitico Dennis Rodman

Ecco una delle classiche schiacciate presenti nella nuova versione di NBA Jam



IL PIANETA DELL'IPERBASKET

NBA Jam era un titolo abbastanza particolare, ma in questa seconda versione i programmatori si sono davvero sbizzarriti per rendere il gioco ancora più strano. Proprio in quest'ottica sono stati infatti inseriti, ed è forse la prima volta che capita in una simulazione sportiva, dei power-up. Sparsi per il campo sotto forma di icone lampeggianti questi possono avere differenti funzioni: .alcuni, contrassegnati dalla lettera "F" rendono i giocatori "on Fire" (ovvero con una percentuale al tiro praticamente perfetta) per una ventina di secondi, altri aumentano le capacità difensive dei giocatori, altri ancora causano un "campomoto" (il terremoto del campo) che fa cadere tutti gli avversari e

permette un tiro agevole... Ma il più mitico rimane il power up che porta la lettera "D" come "Dunk": raccogliendolo potrete (per un breve periodo di tempo) schiacciare da qualsiasi parte del campo, persino dalla vostra area!!! Fra le caratteristiche innovative di **NBA Jam Tournament Edition** c'è anche la presenza nel campo di alcuni "Hot Spots" (punti caldi). Queste zone sono molto particolari visto che se si realizza un canestro quando ci si trova sopra si possono guadagnare dai 4 agli 8 punti. Tuttavia non è molto facile trovare queste zone dato che sono in continuo movimento. Per fortuna, nella versione Megadrive è possibile rendere questi punti visibili (sono evidenziati da una stella con il numero dei punti "bonus" al centro), fatto che non era possibile invece nel coin-op.

Il giocatore in contropiede si prepara a una devastante schiacciata

COMMENTO

NBA Jam è stato senza dubbio uno dei più grandi successi dello scorso anno e ora, dopo averlo giocato, vi posso tranquillamente assicurare che il suo sequel (denominato appunto **NBA Jam Tournament Edition**) è destinato a ottenere la stessa sorte. Fortunatamente, anche se la struttura di gioco è rimasta fondamentalmente invariata, le novità sono abbastanza numerose da evitare la "sindrome EA", e da migliorare i pochissimi aspetti in cui **NBA Jam** era carente. Infatti ora, grazie alla possibilità di effettuare sostituzioni, alla presenza di vari giocatori per ogni squadra e al fatto che i giocatori, se troppo sfruttati, si stanchino, è obbligatorio utilizzare anche una strategia di gioco. La presenza dei power-up e dei "punti caldi" è stata un'idea veramente geniale che incrementa la già elevata spettacolarità. La longevità è poi praticamente infinita dato che è possibile giocare con tre amici e che sono presenti un mare di personaggi segreti da scoprire. Insomma in una sola parola: mitico!

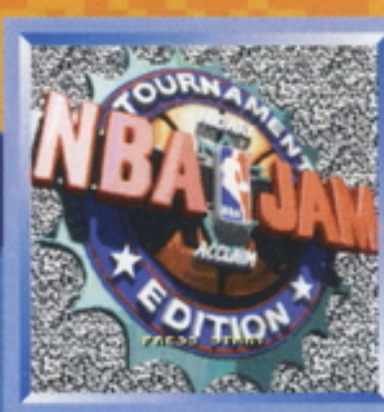
End

I "punti caldi" (segnalati dalle stelle) sono utilissimi per compiere giocate veramente spettacolari

COMMENTO

La NBA (e se dici un'altra volta "il pianeta dell'iperbasket", End, ti taglio le gambe...) non poteva certamente essere rappresentato in maniera migliore. Le acrobazie dei giocatori a stelle e strisce sono tutte presenti nella nuova versione di **NBA Jam** che, e di questo dobbiamo ringraziare la Acclaim, si differenzia per molti particolari dal proprio predecessore. Le uniche novità non si riscontrano infatti solo nella grafica, nel sonoro e nell'inserimento di nuovi giocatori, ma anche in tutta una serie di nuove caratteristiche che ne riescono a incrementare la già notevolissima giocabilità. Insomma, non voglio dilungarmi, **NBA Jam Tournament Edition** è più grande, più bello visivamente e più divertente da giocare dell'originale **NBA Jam** e si merita senza dubbio la palma di miglior titolo di basket disponibile per Megadrive. Non comprarlo sarebbe veramente un delitto. E adesso Paolo ripassami il joypad...

simon



CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1/4

GRAFICA 90
▲ Alcune animazioni sono state leggermente migliorate e sono stati inseriti nuovi particolari
▼ Per il resto è identico al suo predecessore

SONORO 90
▲ Le musiche e gli effetti ricreano perfettamente l'atmosfera di un palazzetto americano

GIOCABILITÀ 95
▲ L'aggiunta di power-up e delle nuove schiacciate aumenta la varietà e il sistema di controllo è come sempre perfetto

LONGEVITÀ 95
▲ Giocando con gli amici la longevità è praticamente infinita e poi, oltre ai giocatori già presenti, ci sono circa 33 personaggi nascosti

GLOBALE 93
Un degno erede di **NBA Jam**. Merita senza dubbio di essere acquistato da tutti i possessori di Megadrive

Se un giocatore viene buttato a terra troppe volte peggiorano sensibilmente le sue statistiche

Il campomoto (terremoto in campo) è uno dei metodi più comodi per volare in contropiede

La grafica di NBA Jam TE è molto simile a quella del suo predecessore. Sono state aggiunti solamente alcuni piccoli particolari e migliorate le animazioni

In NBA Jam non viene fischiato praticamente nessun tipo di fallo; in questa foto possiamo vedere una bella "fagiolada" a metà campo

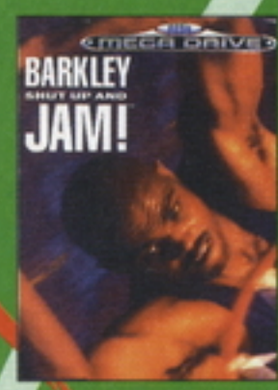
NEWEL® srl
computers e videogames

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

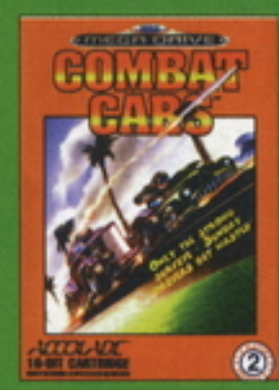
20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

L. 29.000

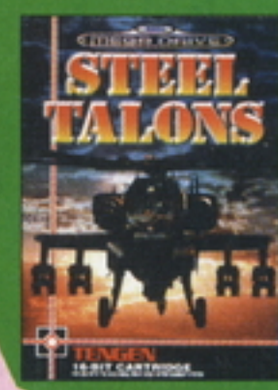
L. 39.000



L. 39.000



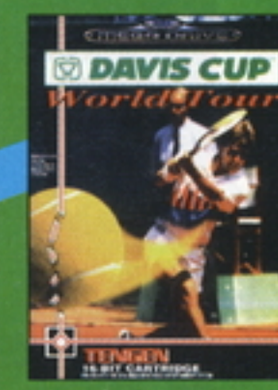
L. 39.000



L. 39.000

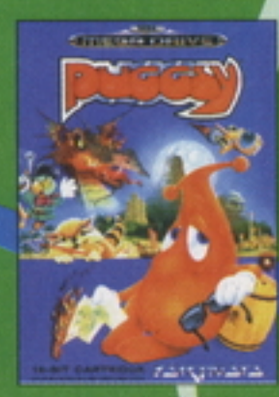
L. 39.000

L. 39.000



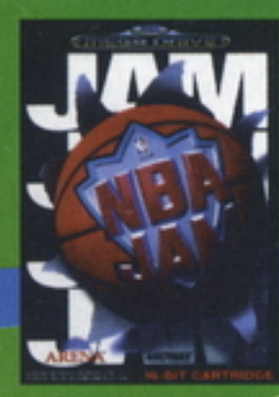
L. 39.000

L. 39.000



L. 39.000

L. 39.000



L. 49.000

L. 49.000

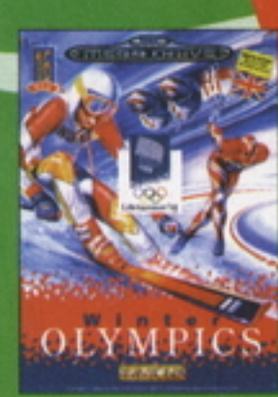
L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000

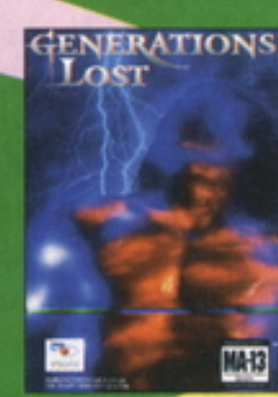
OFFERTA



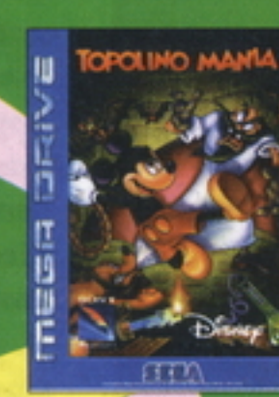
L. 59.000

L. 59.000

L. 69.000



L. 69.000



OFFERTA

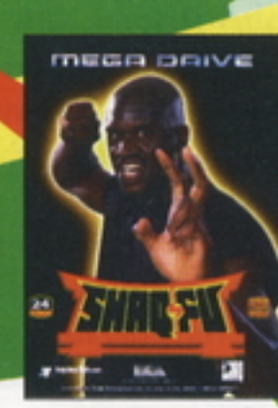
OFFERTA

L. 69.000

L. 75.000

L. 95.000

L. 75.000

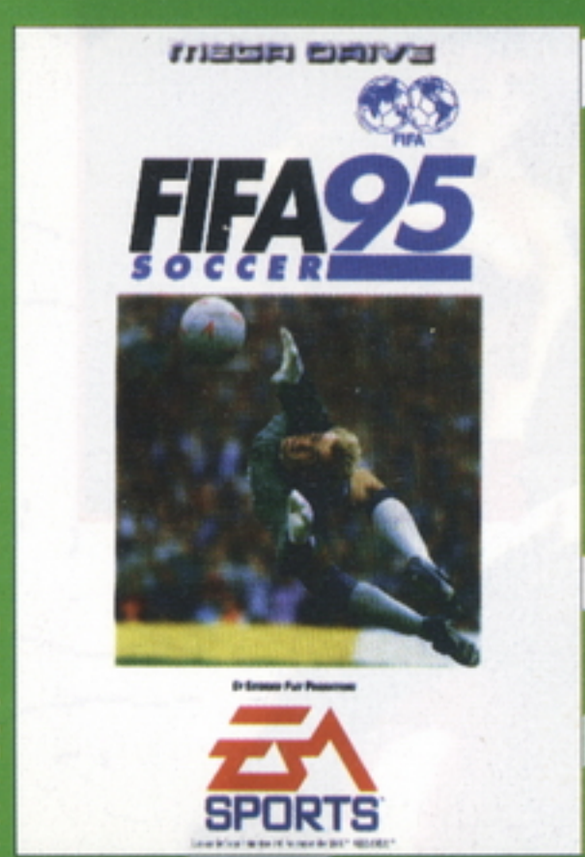


L. 95.000

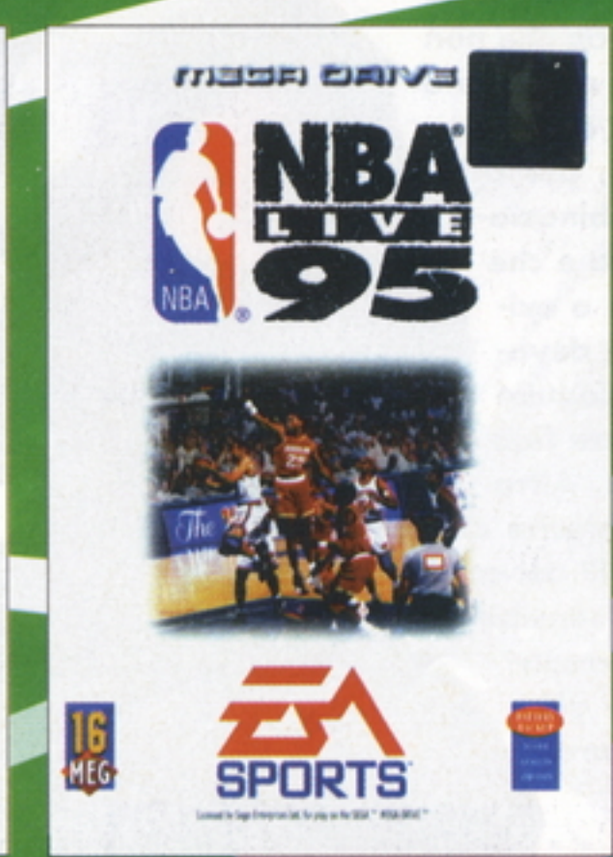
L. 95.000

L. 85.000

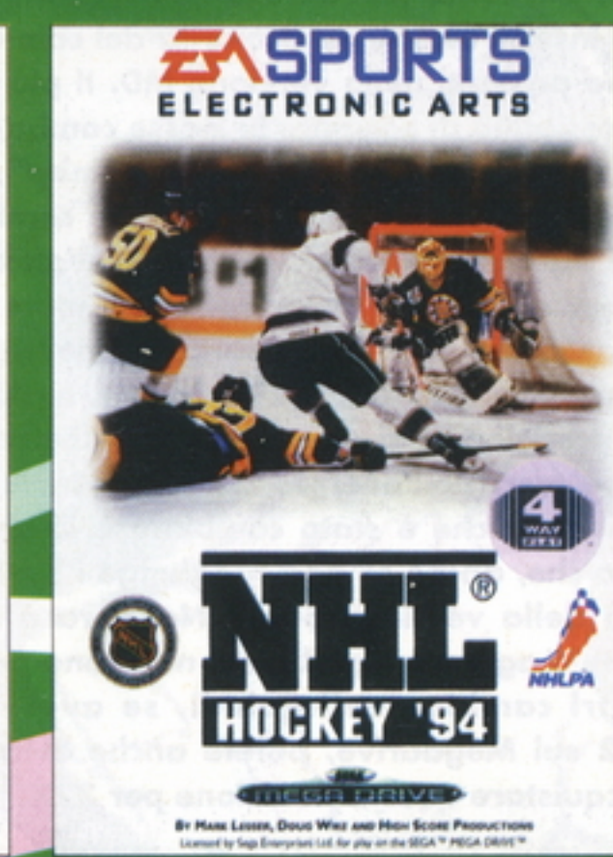
105.000



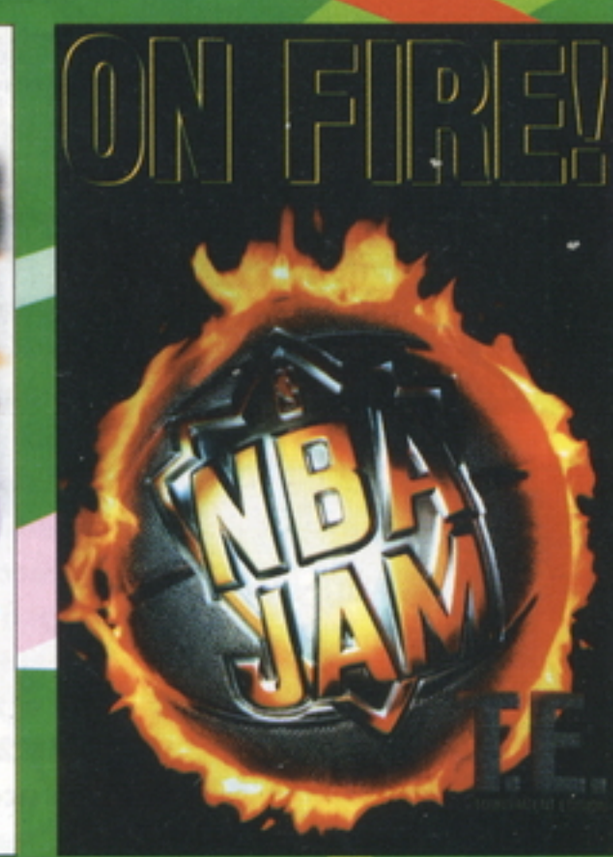
L. 109.000



L. 115.000



L. 115.000



L. 99.000

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

MORTAL II

Iniziare la recensione di **Mortal Kombat II** raccontandone la trama mi sembra abbastanza fuori luogo visto che, a parte la banalità della stessa, penso che sia inutile sprecare tempo e spazio per presentare uno dei coin-op più famosi di tutti i tempi. Per quei pochi che non lo sapessero comunque vi posso dire che **Mortal Kombat II** vede 12 lottatori combattere contro le forze del male (o qualcosa di simile). La fortuna del coin-op della Midway (che tra l'altro è il sequel di uno dei cabinati, almeno a mio modesto parere, più sopravvalutati della storia dei videogiochi) era dovuta, oltre alla presenza di una grande quantità di personaggi di mosse e di una grafica digitalizzata veramente pregevole, all'inserimento di alcune caratteristiche innovative. Lo schema di gioco era quello classico dei picchiaduro a incontro ovvero un combattimento uno-contro-uno al meglio dei tre round, ma la presenza delle **Fatality**, **Babality** e **Friendship** (che per quei pochi che non lo sapessero, sono mosse che permettono di "finire" l'avversario in maniera cruenta oppure di irriderlo trasformandolo in un bambino o donandogli un regalo), unita a una giocabilità veramente notevole (aspetto nel quelli il primo episodio era particolarmente carente) lo hanno fatto emergere dalla massa dei cloni di **Street Fighter 2**. Ovviamente non potevano mancare le conversioni per i sistemi casalinghi e ora, dopo averlo ammirato su **Megadrive**, **Game Gear**, **Master System** e un fottio di altri sistemi, **MK 2** fa la propria comparsa anche sul 32X, la nuova espansione Sega per MD della e, visto e considerato che l'unico beat'em up disponibile per questa macchina è il pessimo **Cosmic Carnage**, questo mi sembra proprio un fatto positivo (oltre che conveniente dal punto di vista economico, almeno per la Acclaim). Ma torniamo al gioco cominciando a esaminare le differenze tra questa versione e quella Megadrive. Oltre a evidenti migliorie grafiche e sonore (delle quali parliamo più diffusamente in un box) sono stati inseriti alcune particolarità del coin-op che non erano presenti nella versione MD. Il più evidente è la possibilità di eseguire le stesse combo della versione Arcade. Con il termine "combo", per chi non lo sapesse, si intendono quelle combinazioni di mosse eseguibili una di fila all'altra e che l'avversario non è in grado di difendere o evitare. Queste serie sono particolarmente devastanti (oltre che utilissime) e alcune, se eseguite con precisione possono arrivare a togliere fino a due terzi dell'energia dell'avversario. Altro particolare che è stato cambiato è la velocità di gioco che, anche se non raggiunge i livelli del coin-op o della versione Super Nes, ora è sensibilmente maggiore. Per il resto non sono presenti altri cambiamenti quindi, se avete già **MK2** sul Megadrive, potete anche evitare di acquistare questa riedizione per 32X.

Kitana colpisce Raiden con una delle sue supermosse

Sub-Zero ha appena distrutto Kintaro. Senza dubbio una grande prova...

KOMBAT

Non fatevi ingannare da questa scena. Non è una dimostrazione di affetto, ma solamente l'inizio di una delle numerose fatality disponibili

32X VS MEGADRIVE

Probabilmente l'unica domanda che vi viene in mente pensando a questa versione è: "quali sono le differenze rispetto al Megadrive?". Beh, inizialmente **MK 2** non sembra particolarmente diverso. Tuttavia, dopo un esame più attento, appare evidente che sono stati aggiunti molti particolari. Per notare veramente le differenze è comunque necessario giocare alla versione per 32X e poi provare quella per Megadrive. L'aspetto che ha subito la mutazione maggiore è senza dubbio il sonoro; se eravate fan delle musiche di **Mortal Kombat II** al bar la versione per 32X fa al caso vostro visto che le musiche sono veramente simili, così come simili sono gli effetti (che erano l'aspetto peggiore di **MK 2** su MD) .Anche la grafica è cambiata; sono state infatti ingrandite le dimensioni degli sprite, aggiunti colori sia ai personaggi che agli sfondi che ora sono anche più particolareggiati. E' stato inoltre cambiato, ma questo è un aspetto senza dubbio marginale, il carattere utilizzato per scrivere i nomi dei personaggi e sono state inserite tutte le parti della presentazione che, per restrizioni dovute alla memoria, mancavano sul Megadrive. Comunque, per rendere più evidente quello che abbiamo appena scritto, potete ora vedere una serie di foto tratte dalla versione Megadrive affiancate dalla equivalete immagine del 32X.

32X	MEGADRIVE

Shang-Tsung ha la possibilità di trasformarsi in uno qualunque dei dodici personaggi disponibili

Ancora una volta vediamo Shang-Tsung sotto mentite spoglie. In questa foto sta parando un colpo lanciatogli da Mileena

Come appare evidente da quest'immagine per evitare alcune mosse è sufficiente abbassarsi

Un bel pugno è veramente utile per allontanare l'avversario

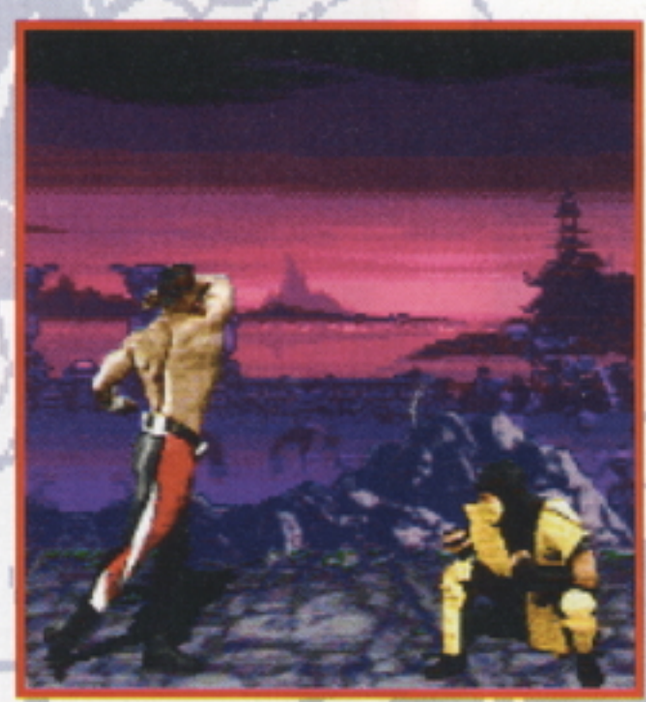
COMMENTO

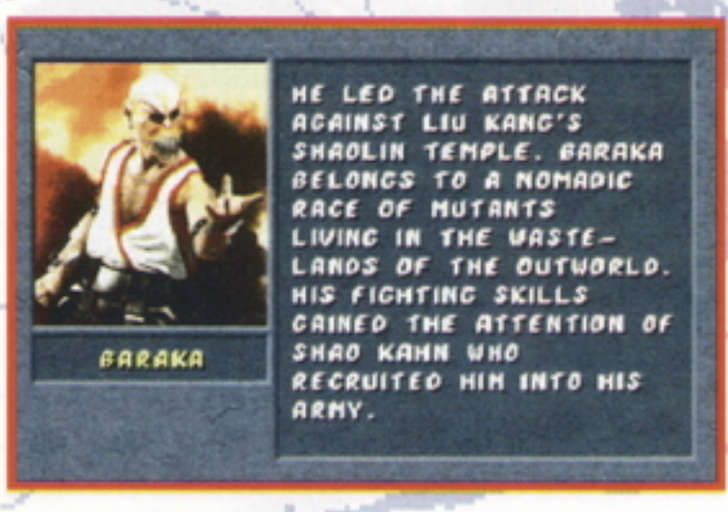
Mortal Kombat II su Megadrive era un gran gioco, uno dei pochi titoli che sfruttava in maniera egregia le caratteristiche della console di casa Sega. Malgrado ciò, alcuni piccoli dettagli presenti nel coin-op erano andati persi, dettagli che sono stati ora inseriti nella nuova versione per 32X. La grafica è sensibilmente migliorata, con sprite più grandi, fondali più dettagliati e una maggiore velocità. Anche il sonoro è più bello, con musiche discrete e effetti tratti direttamente dal coin-op. La giocabilità e la longevità sono rimaste immutate, ma questo fatto può essere considerato solo positivo. Insomma, **Mortal Kombat II**, è un titolo eccezionale; se però possedete già la cartuccia per Megadrive le migliorie, a mio modesto parere, non ne giustificano l'acquisto, soprattutto visto e considerato il fatto che le maggiori differenze si notano dal punto di vista estetico piuttosto che da quello strutturale.

shogun

Liu Kang cerca di imitare Cantona in una delle sue migliori performance.

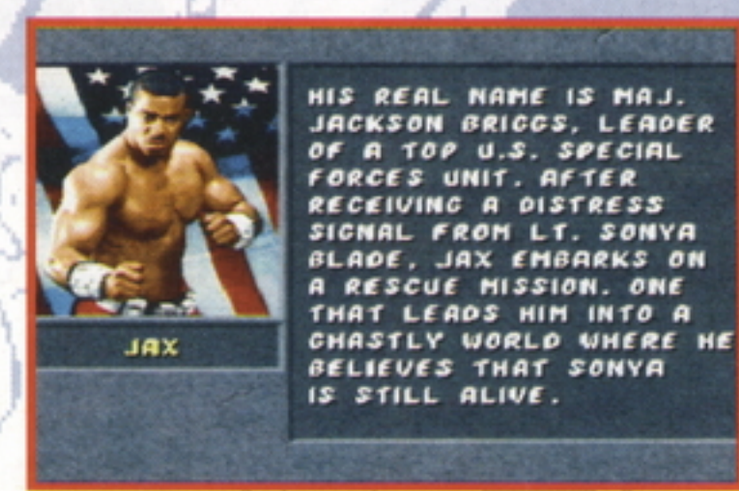
Ecco un'immagine della presentazione. Nella versione per 32X sono state aggiunte le schermate che mancavano su Megadrive





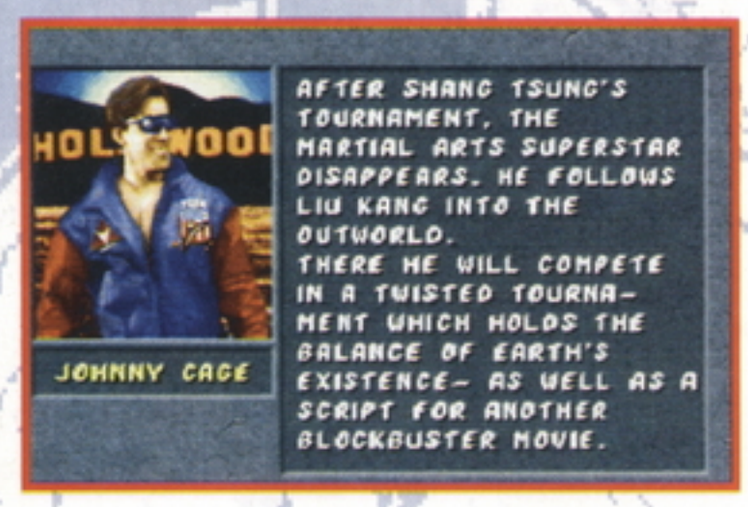
BARAKA

HE LED THE ATTACK AGAINST LIU KANG'S SHAOLIN TEMPLE. BARAKA BELONGS TO A NOMADIC RACE OF MUTANTS LIVING IN THE WASTE-LANDS OF THE OUTWORLD. HIS FIGHTING SKILLS GAINED THE ATTENTION OF SHAO KAHN WHO RECRUITED HIM INTO HIS ARMY.



JAX

HIS REAL NAME IS MAJ. JACKSON BRIGGS, LEADER OF A TOP U.S. SPECIAL FORCES UNIT. AFTER RECEIVING A DISTRESS SIGNAL FROM LT. SONYA BLADE, JAX EMBARKS ON A RESCUE MISSION. ONE THAT LEADS HIM INTO A GHASTLY WORLD WHERE HE BELIEVES THAT SONYA IS STILL ALIVE.



JOHNNY CAGE

AFTER SHANG TSUNG'S TOURNAMENT, THE MARTIAL ARTS SUPERSTAR DISAPPEARS. HE FOLLOWS LIU KANG INTO THE OUTWORLD.
THERE HE WILL COMPETE IN A TWISTED TOURNAMENT WHICH HOLDS THE BALANCE OF EARTH'S EXISTENCE– AS WELL AS A SCRIPT FOR ANOTHER BLOCKBUSTER MOVIE.

COMMENTO

Devo ammettere che le mie prime impressioni su **Mortal Kombat II** per 32X non erano poi tanto positive. Tutti ci aspettavamo una conversione praticamente perfetta, con sprite giganti e parlato digitalizzato chiaro e comprensibile, ma quello che abbiamo visto non ci sembrava tanto differente dalla versione per Megadrive. Fortunatamente la delusione non è durata a lungo e, dopo aver riprovato la versione a 16-bit, le differenze sono subito saltate agli occhi. Per quanto riguarda la grafica, gli sprite sono di dimensione maggiori, sono stati utilizzati più colori e i fondali sono più dettagliati, mentre è forse il sonoro l'aspetto che ha subito le maggiori migliorie, con musiche ed effetti quasi identici a quelli del coin-op. E' aumentata anche la velocità di gioco, che comunque non raggiunge i livelli della versione per Super Nes. Insomma, le differenze non sono proprio esaltanti, non ci troviamo di fronte a una conversione perfetta (anche se, tra tutte le versioni casalinghe questa è la migliore) come ci era stato promesso, ma penso comunque che **Mortal Kombat II** meriti di essere acquistato dai possessori di 32X amanti del coin-op che però, non possiedono la cartuccia originale per Megadrive.

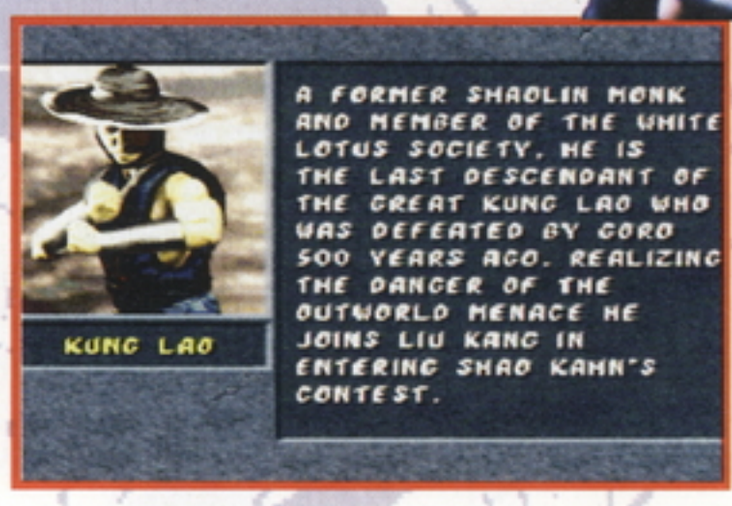
In Mortal Kombat 2 è possibile eseguire delle combo veramente devastanti

Kung-Lao è riuscito a evitare una super mossa di Johnny Cage e si prepara a colpirlo con un calcio volante

I Fondali sono veramente molto curati; in alcuni casi si possono notare anche alcune divertenti animazioni.

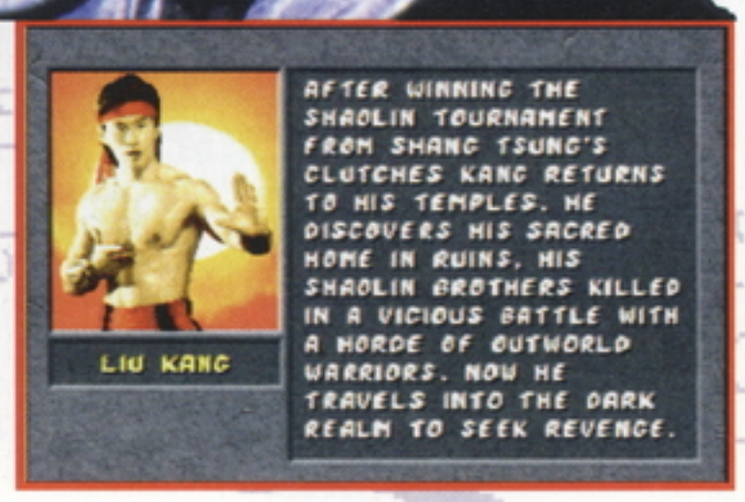
KITANA

HER BEAUTY HIDES HER TRUE ROLE AS PERSONAL ASSASSIN FOR SHAO KAHN. SEEN TALKING TO AN EARTH REALM WARRIOR. HER MOTIVES HAVE COME UNDER SUSPICION BY HER TWIN SISTER MILEENA. BUT ONLY KITANA KNOWS HER OWN TRUE INTENTIONS.



KUNG LAO

A FORMER SHAOLIN MONK AND MEMBER OF THE WHITE LOTUS SOCIETY, HE IS THE LAST DESCENDANT OF THE GREAT KUNG LAO WHO WAS DEFEATED BY GORO 500 YEARS AGO. REALIZING THE DANGER OF THE OUTWORLD MENACE HE JOINS LIU KANG IN ENTERING SHAO KAHN'S CONTEST.



LIU KANG

AFTER WINNING THE SHAOLIN TOURNAMENT FROM SHANG TSUNG'S CLUTCHES KANG RETURNS TO HIS TEMPLES. HE DISCOVERS HIS SACRED HOME IN RUINS, HIS SHAOLIN BROTHERS KILLED IN A VICIOUS BATTLE WITH A HORDE OF OUTWORLD WARRIORS. NOW HE TRAVELS INTO THE DARK REALM TO SEEK REVENGE.

SUB-ZERO

THOUGHT TO HAVE BEEN KILLED IN THE SHAOLIN TOURNAMENT, SUB-ZERO MYSTERIOUSLY RETURNS. IT IS BELIEVED HE TRAVELLED INTO THE OUTWORLD TO AGAIN ATTEMPT TO ASSASSINATE SHANG TSUNG. TO DO SO HE MUST FIGHT HIS WAY THROUGH SHAO KAHN'S TOURNAMENT.

SHANG TSUNG

AFTER LOSING CONTROL OF THE SHAOLIN TOURNAMENT, TSUNG PROMISES HIS RULER SHAO KAHN TO SHAPE EVENTS THAT WILL LURE THE EARTH WARRIORS TO COMPETE IN HIS OWN CONTEST. CONVINCED OF THIS PLAN, SHAO KAHN RESTORES TSUNG'S YOUTH AND ALLOWS HIM TO LIVE.

SCORPION

THE HELL-SPAWNED SPECTER RISES FROM THE PITS. AFTER LEARNING OF SUB-ZERO'S RETURN, HE AGAIN STALKS THE NINJA ASSASSIN-FOLLOWING HIM INTO THE DARK REALM OF THE OUTWORLD WHERE HE CONTINUES HIS OWN UNHOLY MISSION.

REPTILE

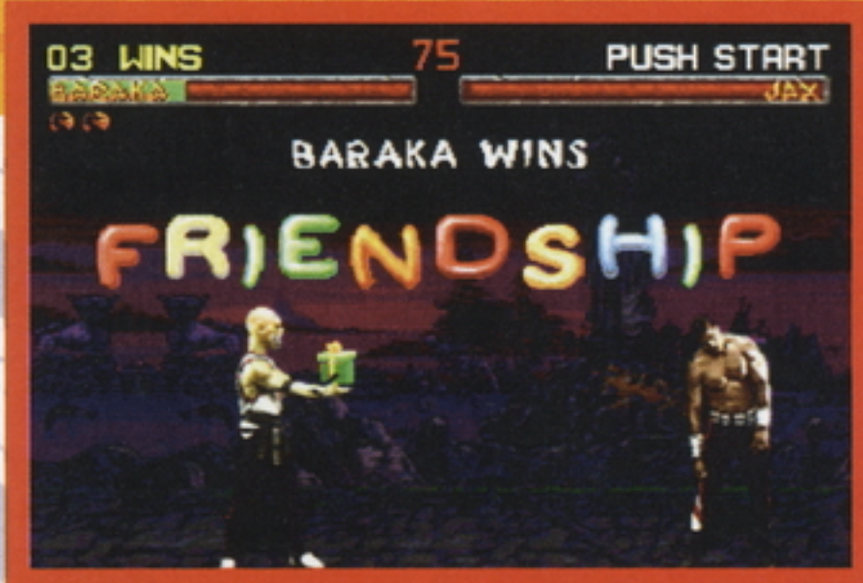
AS SHANG TSUNG'S PERSONAL PROTECTOR THE ELUSIVE REPTILE LURKS IN THE SHADOWS STOPPING ALL THOSE WHO WOULD DO HIS MASTER HARM. HIS HUMAN FORM IS BELIEVED TO DISGUISE A HORRID REPTILIAN CREATURE WHOSE RACE WAS THOUGHT EXTINCT MILLIONS OF YEARS AGO.

RAYDEN

WATCHING EVENTS UNFOLD FROM HIGH ABOVE, THE THUNDER GOD REALIZES THE GRIM INTENTIONS OF SHAO KAHN. AFTER WARNING THE REMAINING MEMBERS OF THE SHAOLIN TOURNAMENT, RAYDEN SOON DISAPPEARS. HE IS BELIEVED TO HAVE VENTURED INTO THE OUTWORLD ALONE.

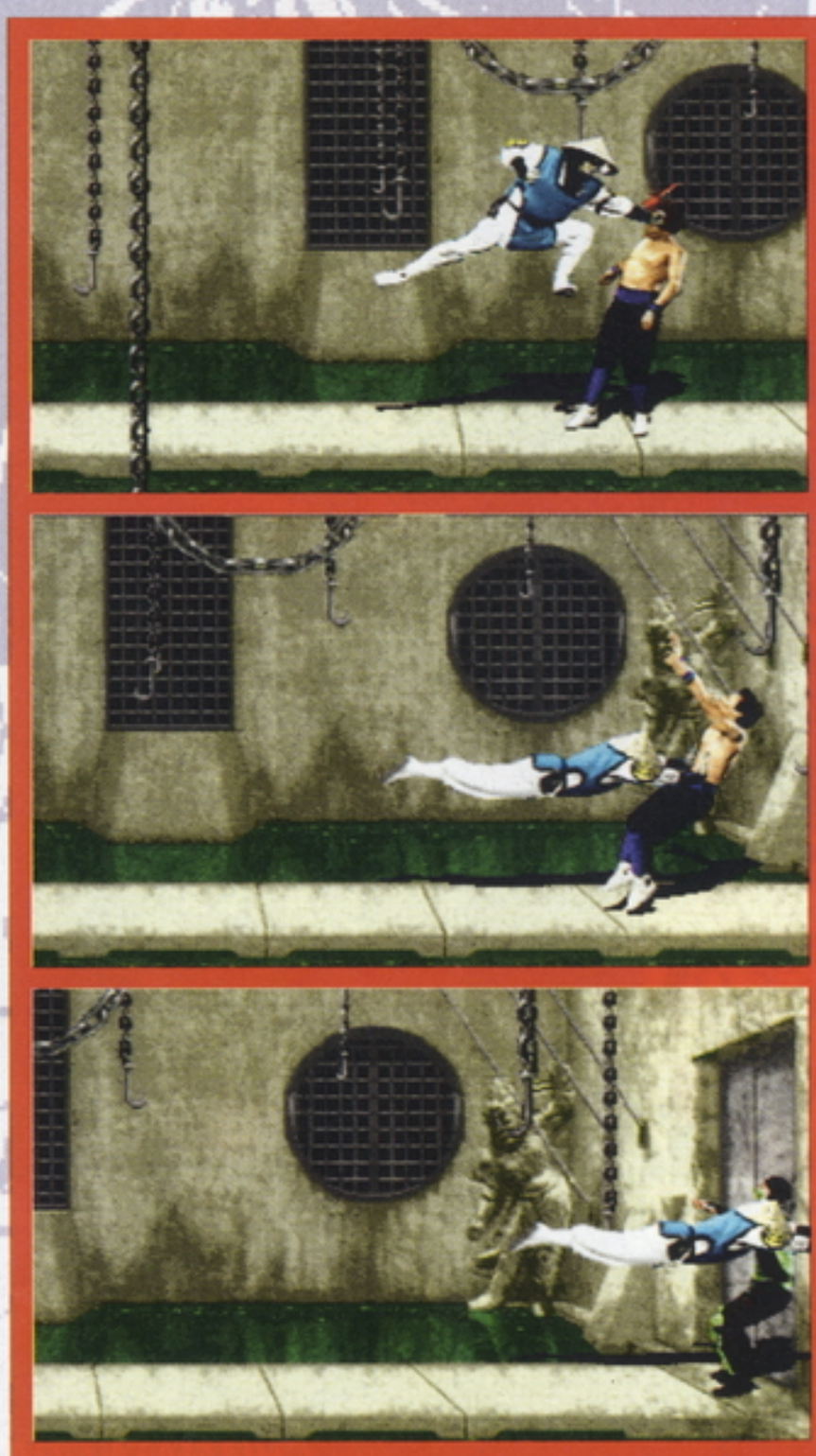
MILEENA

SERVING AS AN ASSASSIN ALONG WITH HER TWIN SISTER KITANA, MILEENA'S DAZZLING APPEARANCE CONCEALS HER HIDEOUS INTENTIONS. AT SHAO KAHN'S REQUEST SHE IS ASKED TO WATCH FOR HER TWIN'S SUSPECTED DISSENSION. SHE MUST PUT A STOP TO IT AT ANY COST.



Le Friendship sono ovviamente presenti, insieme alle Fatality e alle Babality, anche in questa versione

Ancora una Friendship; queste mosse sono l'ideale se si vuole prendere in giro l'avversario di turno...



Il pugno in faccia è senza dubbio uno delle mosse più utili, soprattutto se usata in una combo come questa

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 94

▲ Gli sprite sono di dimensioni maggiori rispetto a quelli della versione Megadrive. Buoni anche i fondali

SONORO 93

▲ Gli effetti sonori sono stati presi direttamente dal coin-op e ora sono più chiari e compatibili

GIOCABILITÀ 89

▲ Più veloce della versione Megadrive e quindi leggermente più giocabile
▼ Purtroppo non raggiunge la velocità della versione Super Nes

LONGEVITÀ 90

▲ I cinque livelli di difficoltà e l'opzione per due giocatori assicurano una buona longevità

GLOBALE 90

Sono presenti evidenti migliorie rispetto alla versione per Megadrive, ma l'acquisto è inutile per chi possiede già quest'ultima versione.

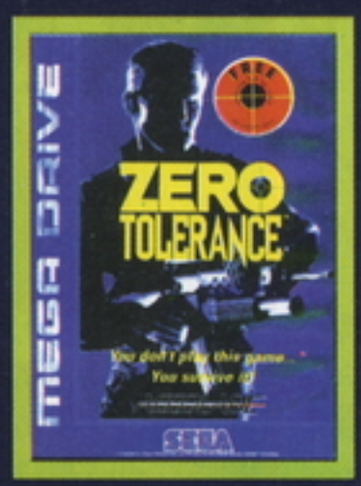
MEGA DRIVE

e d i m e d i a

L. 85.000

L. 69.000

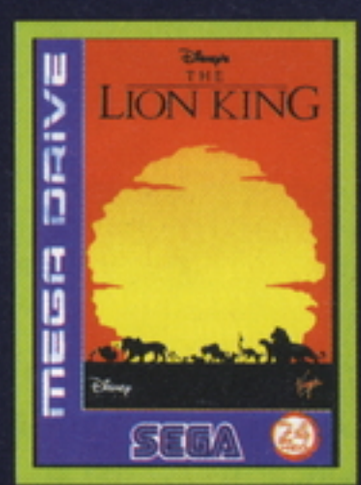
L. 87.000



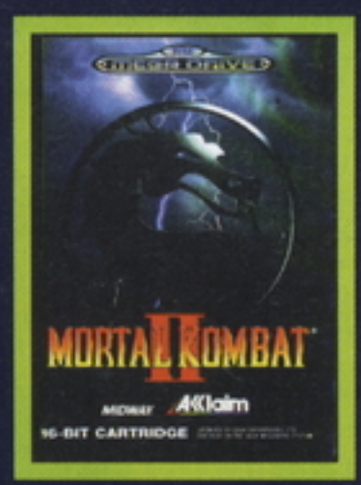
L. 97.000

L. 105.000

L. 110.000



L. 105.000



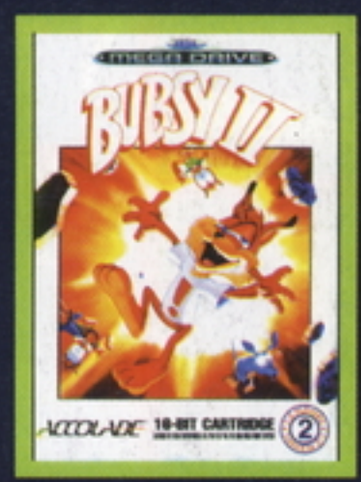
L. 86.000

L. 125.000

L. 98.000

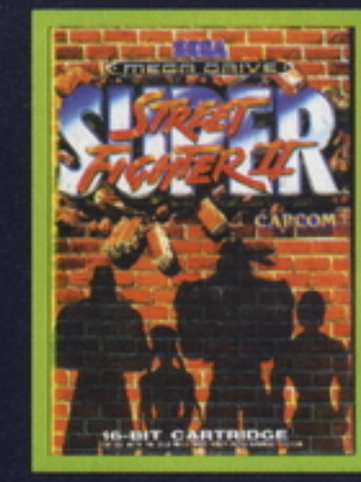
L. 125.000

L. 110.000



L. 65.000

L. 89.000



L. 140.000

L. 85.000

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

MEGA DRIVE

L. 115.000

L. 85.000

L. 129.000

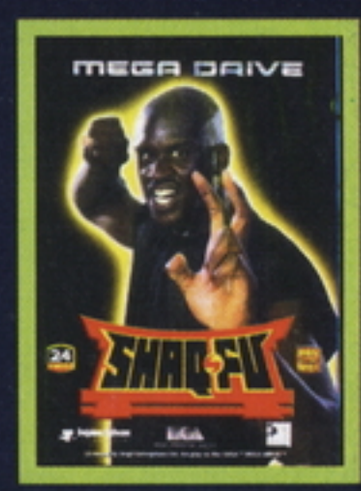
L. 110.000

SOLEIL

L. 138.000

L. 118.000

L. 98.000



L. 89.000

L. 103.000

L. 103.000

JAM TOURNEMENT EDITION

L. 109.000

L. 89.000

X-MEN 2

L. 130.000

L. 89.000

L. 98.000

e dim e d i t a

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167-018820

Cosa si ottiene mixando il concept di **Road Rash** agli scenari di **Enduro Racer**? La risposta è semplice: **Motocross Championship**. La seconda simulazione motociclistica della Sega dopo **Super Hang-On** per Megadrive arriva sul 32X. Sarà valsa la pena attendere così tanto?

Mah, secondo noi... NO!!! O meglio... Però... Forse... In effetti... No, no... Negativo di brutto... Quello che vogliamo dire è che... Insomma, andiamo con ordine. Il mese scorso abbiamo sparato a zero su **Afterburner** e **Space Harrier**, due conversioni-fotocopia sostanzialmente inutili, e speravamo di trovarci di fronte a qualcosa di più sugoso. Abbiamo infilato la cartuccia di **Motocross Championship** in quella suppostona gigante del 32X parzialmente rincuorati: finalmente qualcosa di pseudo-originale. Temevamo, infatti che la softeca dell'upgrade a 32-bit Sega si sarebbe ridotta ad un catalogo di titoli per nostalgici al bacio Perugina e figli dei fiori di plastica con il cuore a sinistra e il portafoglio a destra. Le nostre speranze, tuttavia, sono andate deluse. **Motocross Championship** promette molto, ma mantiene ben poco. Si tratta di una simulazione motociclistica che vanta 12 circuiti, oltre 20 piloti differenti, una caterva di opzioni di gioco possibili (campionato, gare singole, pratica, etc.) e tre classi di moto disponibili (150 cc, 250 cc, Super Bikes). Ogni percorso è caratterizzato da salti, salite e discese mozzafiato, pozzanghere e dossi. Ma **Motocross Championship** non è una semplice simulazione, è un picchiaduro su due ruote. No, i sedicenti centauri di **Streets of Rage III** non c'entrano una fava. Come in **Road Rash**, anche in **Motocross Championship** dovrete menare pestoni a tutto andare per aggiudicarvi le prime posizioni. Hmmm, come avrete intuito, niente di particolarmente nuovo sotto il sole, a parte gli schizzi di fango mappati. Ah, già, il texture mapping: abbonda come la glassa sulle paste ipercaloriche di Homer Simpson. Tutti i tracciati sono stati mappati per accrescere la sensazione di realismo, sebbene in diverse situazioni - specie quando ci sono diversi motociclisti sullo schermo - il risultato finale non sia dei migliori. Una cosa è certa: il 32X è in grado di visualizzare ottimi effetti di Super Scaling, ma se i tecnicismi sono fine a sé stessi o quantomeno male utilizzati, allora la cosa risulta persino fastidiosa. Tra l'altro, questa tecnica risale alla prima metà degli anni '80 e puzza un po' di naftalina... Come in **Virtua Racing Deluxe**, anche in **Motocross Championship** è possibile giocare in due grazie al solito split-screen orizzontale. Già, ma a differenza di **VRDeluxe**, in **Motocross Championship** l'area di gioco disponibile è inferiore alla metà dello schermo, giacché 2/5 abbondanti sono occupati da timer, contagiri, contachilometri e segnalatore di posizione. Se la riduzione dello schermo era tollerabile in **Doom**, in **Motocross Championship** risulta piuttosto irritante. Non siamo ai livelli di **Stunt Racer FX** per SNES, ma quasi. L'unica nota positiva è che lo split screen non è afflitto da rallentamenti di alcun tipo, ma - ehi - non mi pare il caso di festeggiare con gazzosa e pasticcini. La struttura di gioco è piuttosto ripetitiva e la grafica un po' monotona peggiora la situazione: certo, i salti sono spettacolari, ma svanito l'entusiasmo iniziale, sopraggiunge una certa frustrazione causata da un metodo di controllo tutt'altro che immediato. A questo punto ci chiediamo: ma i play tester della Sega che cacchio fanno tutto il giorno? Tornei di **Virtua Fighter** su Saturn? Ekkekatz...

Se questo è il massimo che può fare il 32X andiamo proprio bene...

TOCROSS
mpionship

Il modo a due giocatori, sconsigliatissimo a chi soffre di

MotoX Championship ha una grafica massiva, ma per il resto...

Hmmm, assomiglia la mio vecchio Caballero smarmittato...

COMMENTO

Motocross Championship mi ha deluso parecchio. Mi aspettavo un **Enduro Racer** ultra giocabile e invece mi sono ritrovato per le mani questo mediocre clone di **Road Rash**. Lo split-screen è una vera presa in giro: l'area di gioco è semplicemente microscopica perché il timer e i vari indicatori occupano quasi metà schermo. Aaagrande... Avete presente **Raiden** per Jaguar? Era difficile fare peggio, ma i programmatori della Sega ci sono riusciti. Complimenti. L'azione di gioco è fin troppo caotica e ogni due per tre lo schermo si incasina di sprites spixellosi modello "La Grande Ammucchiata". Bah... Il metodo di controllo non è dei migliori: qualcuno dice che così è più realistico. A mio modesto parere il risultato finale è qualcosa di terribilmente ingiocabile. Sarebbero bastati pochi miglioramenti per fare di **Motocross Championship** un grande gioco, ma si vede che la Sega aveva fretta di sbattere sul mercato qualcosa per 32X fregandosene della qualità complessiva. Er... Wrong! Provaci ancora, Sega...

MBF

COMMENTO

Beh, forse MBF esagera un po'. Il gioco non è così malvagio, anche se un po' tutti qui in reda ci aspettavamo qualcosa di meglio Tecnicamente parlando, la Sega ha fatto un buon lavoro, ma sul fronte del gameplay non ci siamo. I tracciati si assomigliano un po' tutti, anche se dosi massicce di texture mapping riescono a nascondere abbastanza bene una certa mancanza di fantasia. **Motocross Championship** richiede comunque una certa pratica prima di poter essere apprezzato pienamente: le Super Bikes, ad esempio, sono difficili da maneggiare, ma una volta che avrete imparato a restare in sella anche nei momenti più difficili, ricaverete almeno un paio di soddisfazioni scavalcando i piloti più sfracellaballs. Giocando a **Motocross Championship** si ha la sensazione che la Sega abbia realizzato il gioco puntando più sulla apparenza che sulla sostanza, il che è un vero peccato. Se amate i giochi alla **Road Rash**, date un'occhiata a **Motocross Rash** - ehm, volevo dire **Motocross Championship**, ma non aspettatevi l'equivalente di **Virtua Racing Deluxe** a due ruote. Questo proprio no...

Simon

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 81
▲ Ottimi effetti di scaling, anche se il rischio dello spixellamento è sempre in agguato
▼ I tracciati potevano essere realizzati con più fantasia

SONORO 75
▲ Buoni gli effetti sonori, ma di certo non vale la pena di collegare il 32X allo stereo per sentirsi il rombo del motore del vostro bolide...

GIOCABILITÀ 69
▼ Il vero tallone d'Achille del gioco. Rischia di scontentare sia gli amanti delle simulazioni di corsa vere e proprie, sia i fan di **Road Rash**

LONGEVITÀ 81
▲ Imparare a padroneggiare il vostro mezzo non è facile e completare tutti i tracciati richiederà parecchio tempo
▼ Non così gratificante come avrebbe potuto essere

GLOBALE 78
Non è un flop, ma nemmeno un must. Sicuramente non è un cult. Per farla breve: consigliato solo agli amanti del genere.

METAL HEAD

I terroristi devono la loro fama al fatto, tra l'altro, che si impadroniscono illegalmente di ogni nuova macchina che la scienza ha inventato per uso pacifico (dagli aviogetti di linea ai satelliti) e la trasformano in un ordigno destinato a scopi malefici la cui grandezza è limitata soltanto dalla loro malvagità e da un budget pari a quello per gli effetti speciali del prossimo film di James Bond (ah Fabio, eccheddueppalle con 'sto Geims Bond... Ndr). E il mondo ora trema poiché alcuni esponenti di questa impopolare categoria hanno messo le mani su un gruppo di armamenti robotici a controllo manuale di classe Mech e marciano verso il centro di tutte le metropoli, ponendo efficacemente termine ai saldi primaverili e, cosa peggiore, cancellando la civiltà dall'esistenza. Sta alla Fondazione per la Preservazione dello Shopping togliere dalla città questa minaccia per poter così rimettere in funzione i metal detector e le telecamere di sorveglianza comunemente reperibili nei grandi magazzini. E il fortunato che è stato scelto per portare a compimento l'eroica impresa con l'ausilio di un mobil-suit siete proprio voi. Ricompensa, dite? Beh, non vi basta la felicità dell'intero genere umano?

VIVI E LASCIA VEDERE

Come nei Virtua-giochi della Sega, in **Metal Head** l'azione del gioco può essere vista da una varietà di angolazioni, in questo caso quattro. La prima visuale è dalla cabina del Mech, con un mirino posizionato al centro dello schermo. La seconda visuale è da una posizione leggermente più bassa, che ci permette di vedere le due braccia del colosso meccanico. La terza è fornita da una telecamera montata sulla spalla del Mech, sicché è possibile avere una veduta più ampia. Ma la veduta più ampia in assoluto è quella "a volo d'aquila" offerta dalla quarta telecamera, situata mooolto più in alto del Mech.

Quel rissoso, irascibile, carissimo Testa di Ferro...

E' UNA GIUNGLA LA' FUORI!

Un particolare non certo trascurabile di **MH** è il radar "intelligente". I bersagli sono infatti visualizzati sulla mappa come cerchi concentrici, e la scala della mappa varia in modo da inglobarli tutti. Mentre vi avvicinate a un bersaglio, l'area coperta dalla mappa si rimpicciolisce per dare una visione più chiara della sua posizione.

Guarda quant'è grosso quell'affare!

L HEAD

IL MISSIONARIO

Il gioco presenta degli obiettivi mutevoli, per cui le missioni non comportano semplicemente la distruzione di tutto ciò che sta a portata di tiro...

• DESTROY ARMOUR
Qui c'è da eliminare tutti i bersagli di classe Mech ordinando al vostro commando di bombardare due strade particolari. Attenzione però, perché il bombardamento può essere fatale anche per il mittente stesso.

• RECONNAISSANCE
Un risvolto inedito dell'elemento distruttivo di molte missioni. Qui bisogna cercare il punto d'accesso di una base nemica e occorre una fotografia della porta. Una finestra nell'angolo superiore-sinistro dello schermo registra i dettagli di questo importantissimo ingresso, cosa che dà origine ad altre due missioni.

• COMMAND VEHICLE
Il comando nemico viaggia in un cingolato pesantemente corazzato che si sposta lungo le strade della città: occorre localizzare il veicolo e metterlo fuori uso entro il tempo prestabilito.

• HELICOPTER RESORT
In questa fase dovrete scortare un elicottero con l'armamento necessario per annientare l'entrata della base nemica, facendo particolare attenzione ai missili terra-aria dei mech nemici.

• INFILTRATION
All'interno della base vi aspetta un cambio di scenario alquanto inaspettato. Blastate via tutti gli ostacoli all'interno del complesso labirintico che vi condurrà al reattore da distruggere. Per trovare la stanza del reattore è consigliabile munirsi di carta e penna e realizzare una bella mappa.

COMMENTO

Questo è veramente il primo gioco per 32X imperniato su un'idea originale, e non ha pari da qualsiasi altra parte. I giochi di lancio, nonché i terribili **Space Harrier** e **Afterburner**, si basavano tutti su titoli preesistenti. **Metal Head** rappresenta l'audace tentativo di utilizzare la potenza dei poligoni in un emozionante gioco di guerriglia urbana. In linea di massima la trovata funziona. Il gioco risponde bene ai comandi ed è avvincente, e le missioni sono state prese come campagne con obiettivi mutevoli, sicché l'azione non diventa schematica. Sotto il profilo tecnico c'è qualche pecca: ad esempio edifici che appaiono dal nulla e una caratteristica foschia che ogni tanto compromette la fluidità del gioco. Nel complesso, però, il concetto e la dinamica di **Metal Head** mi hanno positivamente colpito. Si può acquistare, insomma.

MBF

VORREI UN MAGLIO ROTANTE, UN MITRA E DEL CIOCCOLATO!

Fra un round e l'altro, i punti accumulati vengono commutati in premi. Il vostro punteggio è un insieme di punti incamerati con l'eliminazione dei nemici, tempo residuo e armamento inutilizzato; il totale complessivo può essere speso all'armeria. Questa offre una varietà di armi per ambedue le braccia, nonché articoli speciali. Fra questi, vale la pena segnalare l'attacco per il martellone, innestabile su ambedue gli arti, e la mitragliatrice, che rappresenta il primo stadio delle armi da fuoco per il braccio destro e che può essere potenziata fino a diventare un mega-laser. Ci sono infine specialità come mine da lancio e armature pesanti che però costano cifre spaventose.

COMMENTO

Metal Head è il titolo che tutti i possessori di 32X (preoccupatissimi dopo i fiaschi di **Cosmic Carnage**, **Afterburner**, **Space Harrier** e **Motocross Championship**) probabilmente aspettavano. Fortuna ha voluto che alla Sega si siano svegliati dal sonno che sembrava averli avvolti negli ultimi mesi e abbiano deciso di realizzare una cart con le contropalle: **MH** è massiccio, giocabile e realizzato tecnicamente bene. Grafica e sonoro sono ok, ma quello che fa di **Metal** un titolo vincente è senza dubbio l'atmosfera "alla **Battletech**" (il board game, non il videogioco) di cui è profondamente permeato. Peccato solo che sia alquanto semplicistico in alcuni punti, ma siamo sicuri che in questo modo potrà raggiungere una più vasta gamma di utenti 32X. Bella lì, Sega!

Simon

CHE NOTTE QUELLA NOTTE!

Quando le tenebre calano sulla metropoli, si è costretti a osservare il campo di battaglia attraverso i toni vivaci di una telecamera a raggi infrarossi. A questo punto i Mech avranno cominciato a dare la caccia al cacciatore e il ritmo della battaglia si farà dunque più intenso.

Quanto scommettete che questo è il gioco preferito di Saddam?

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 88
▲ Paesaggi urbani a poligoni ben dettagliati , una bella atmosfera claustrofobica e varietà di ambienti; per non parlare dei Mech...

SONORO 89
▲ Una caterva di campionature vocali prima, durante e dopo le missioni
▼ Commento musicale poco incisivo, di cui si dimentica facilmente l'esistenza

GIOCABILITÀ 87
▲ Una struttura di gioco semplice, e una trama compatta
▼ Un po' semplicistico e, di quando in quando, poco comprensibile a livello visivo

LONGEVITÀ 85
▲ I livelli più elevati e le ultime missioni danno un bel daffare anche ai giocatori più esperti

GLOBALE 87
Uno sparatutto ben congegnato, divertente e tecnicamente pregevole; un ottimo biglietto da visita per il 32X

ARCA VIDEOGIOCHI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel.Fax 02/951.35.70 Tel. 02/951.10.69

MEGADRIVE

AGASSI TENNIS	41.000
AIR BUSTER	68.000
ALISIA DRAGOON	42.000
ANOTHER WORLD	50.000
ART ALIVE	40.000
BACK TO THE FUTURE 3	40.000
BAD O MEN	45.000
BALLZ 3D	113.000
BATMAN RETURNS	40.000
BATTLETOADS	40.000
BOOGERMAN	107.000
BUBSY	57.000
BUBSY 2	96.000
CADSH	70.000
CAPITAIN AMERICA	69.000
CHESTER CHEETAN	103.000
CHUCK ROCK 2	89.000
COLUMS 3	61.000
COMBAT CARS	78.000
COOL SPOT	68.000
COSMIC SPACEHEAD	68.000
CRACK DOWN	37.000
CRUE BALL (FLIPPER)	67.000
DAIKAMAIMURA	82.000
DAVID CRANE'S AMAZING T.	88.000
DEATH DUEL	66.000
DINO DINI SOCCER	120.000
DRAGON	107.000
DR. ROBOTNIK'S B. MACHINE	69.000
DUNE 2	125.000
EARTHWORM JIM	126.000
ECCO THE DOPLHIN 2	118.000
ETERNAL CHAMPION	66.000
FIFA SOCCER'95	108.000
FLINK	87.000
GALAXY FORCE 2	59.000
GENERATION LOST	101.000
GHOULS'N'GHOST	57.000
GLOBAL GLADIATORS	57.000
GOLDEN AXE 2	55.000
GOLDEN AXE 3	64.000
GREEN DOG	63.000
GYNOUG	53.000
INCREDIBLE HULK	106.000
INDIANA JONES	100.000
ISHIDO	43.000
JAMES BOND 007 THE DUEL	55.000
JIMMY WHITE'S WHIRL WIND	89.000
JOE MONTANA '93	59.000
JUNGLE BOOK	99.000
JURASSIC PARK	109.000
KING OF THE MONSTER 2	129.000
LEMMINGS	96.000
LEMMINGS 2	118.000
LETHAL ENFORCES + PISTOLA	149.000
MARIO ANDRETTI RACING	107.000
MARKO'S MAGICAL FOOTBALL	69.000
MEGA BOMBERMAN	100.000
MEGA TURRICAN	81.000
MIGHTY MAX	73.000
MORTAL KOMBAT 2	92.000
MR. NUTZ	97.000
NBA JAM	67.000
NBA LIVE'95	119.000
NIGEL MANSELL INDYCAR	OFFERT
PAC-ATTACK	OFFERT
PACMAN 2	124.000
PGA TOUR GOLF 2	93.000
PITFALL ADVENTURE	118.000
POEWER DRIVE	100.000
POWER RANGERS	113.000
PRO STRIKER	108.000
RADICAL REX	105.000
RED ZONE	OFFERT
RISE OF THE ROBOTS	108.000
ROCK'N'ROLL RACING	87.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	69.000
SECOND SAMURAI	OFFERT
SHADOW DANCER	56.000
SHADOW OF THE BEAST	45.000
SHADOW OF THE BEAST 2	47.000
SKITCHIN	45.000
SONIC 2	72.000
SONIC 1	45.000
SONIC & KNUCKLES (4)	117.000
SPACE HARRIER 2	42.000
SPARKSTER	106.000
SPLATTERHOUSE 3	57.000
STREET FIGHTER 2 PLUS	75.000
STREET OF RAGE 3	85.000
SUB TERRANIA	67.000
SUPER STREET FIGHTER 2	133.000
SUPERMAN THE MAN OF STE.	81.000
SYLVESTER E TWEETY	109.000
SYNDICATE	108.000
TAZMANIA 2	117.000
THE LAWNMONWER MAN	OFFERT
THE LION KING	115.000
TOPOLINO MANIA	117.000
TURTLES TOURNMANET	99.000
VIEW POINT	OFFERT
WOLVERINE	104.000
WORLD HEROS	116.000
WWF RAW	108.000

ACCESSORI

CYBER PAD PROGRAMMABILE	59.000
JOYPAD MEGADRIVE	39.000
JOYSTICK MEGAMASTER	99.000
ALIMENTATORE MD 2	29.000

SUPERNINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	105.000
ALADDIN	118.000
ANIMANIACS	131.000
ART OF FIGHTING	89.000
BATMAN RETURNS	72.000
BLACK HAWK	111.000
BRET HULL HOCKEY	125.000
BUBSY	OFFERT
BUGS BUNNY RAMPAGE	107.000
B.O.B. ADVENTURE	69.000
CHOPLFLIGHTER 3	100.000
CLAYFIGHTERS	60.000
CLAYMATES	96.000
CONGO'S CAPER	68.000
DEMON'S BLAZON	OFFERT
DESERT FIGHTER	119.000
DESERT STRIKE	84.000
DIG & SPIKE V'BALL	112.000
DONKEY KONG COUNTRY	136.000
DOUBLE DRAGON 5	108.000
DRACULA	78.000
DRAGON BALL Z	119.000
DRAGON	109.000
EARTHWORM JIM	135.000
EXHAUSTHEAT 2	119.000
F1 POLE POSITION	119.000
FAMILY CIRCUIT	130.000
FATAL FURY 2	99.000
FATAL FURY SPECIAL	117.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	113.000
FINAL FANTASY 3	145.000
FIRST SAMURAI	91.000
FLINSTONES	OFFERT
FUN'N'GAMES	119.000
GHOUL PATROL	126.000
GP1 PART 2	138.000
ILLUSION OF GAIA + TSHIRT	145.000
INCREDIBLE DUSH DUMMIES	98.000
INCREDIBLE HULK	OFFERT
INDIANA JONES LAST CRUSA.	130.000
JAMES BOND JUNIOR	OFFERT
JOE E MAC CAVEMAN NINJA	OFFERT
JOHN MADDEN FOOTBALL'95	126.000
JURASSIC PARK 2	83.000
KING OF THE MONSTER 2	85.000
KNIGHT OF THE ROUND T.	101.000
LAMBORGHINI AMERICAN C.	77.000
LEGEND	OFFERT
MAXIUM CARNAGE	86.000
MEGAMEN SOCCER	131.000
MICROMACHINES	118.000
MORTAL KOMBAT	OFFERT
MORTAL KOMBAT 2	126.000
NBA ALL STAR CHALLENGE	103.000
NHL HOCKEY'95	NOVITA'
NIGEL MANSELL INDY CAR	OFFERT
PAC IN TIME	149.000
PIERRE LO CHEF	79.000
PITFALL ADVENTURE	139.000
PLAYER MANAGER	66.000
POWER DRIVE	108.000
POWER RANGERS	140.000
RANMA 1/2 PARTE 4	110.000
RISE OF THE ROBOTS	130.000
ROAD RUNNER'S	OFFERT
SECRET OF MANA	120.000
SHAQ-FU	114.000
SPACE ACE	91.000
SPARKSTER	112.000
SPIDERMNA VS XMEN	71.000
STAR WING	77.000
STREET FIGHTER 2	69.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	105.000
STREET RACER	115.000
STUNT RACE FX	125.000
SUNSET RIDERS	79.000
SUPERBATTLETHANK	67.000
SUPERBATTLETHANK 2	118.000
SUPERBOMBERMAN	OFFERT
SUPERBOMBERMAN 2	120.000
SUPER CASTELVANIA 4	87.000
SUPER CHASE H.Q.	88.000
SUPER F1 CIRCUS	66.000
SUPER F1 CIRCUS 2	106.000
SUPER MARIO KART	89.000
SUPER MARIO WORLD	99.000
SUPER MARIO 4	95.000
SUPER METROID	86.000
SUPER RETURN OF JEDI	128.000
SUPER STREET FIGHTER 2	140.000
SUPER TURRICAN	69.000
SYNDICATE	115.000
TETRIS 2	118.000
THE ADV. OF BATMAN E ROBIN	147.000
TINY TOONS ADV. WILD & WA.	122.000
TOPOLINO MANIA	102.000
VORTEX	OFFERT
WING 2	86.000
WOLVERINE	119.000
WORLD HEROS 2	119.000
WORLD SOCCER'94	83.000
WORLD SOCCER COCONOUTS	71.000
WWF RAW	119.000
WWF ROYAL RUMBLE	79.000
YOUNG MERLIN	106.000
ZELDA 3	83.000

ACCESSORI

JOYPAD PER SUPERNNTENDO	39.000
JOSTICK MEGAMASTER 1	99.000
ALIMENTATORE PER SN	29.000

GAMEBOY

4 IN 1 FUNPACK VOL. 2	50.000
ALL STAR CHALLENGE 2	51.000
ASTERIX	OFFERT
BATMAN RETURN OF JOKER	48.000
BATTLETOADS	45.000
BUBBLE BOBBLE	39.000
BUBBLE BOBBLE 2	48.000
BUGS BUNNY 2	45.000
CAPITAIN AMERICA	OFFERT
CHASE H.Q.	46.000
CHOPFLIGHTER 3	65.000
CONTRA THE ALIEN WARS	47.000
COOL SPOT	55.000
DARWING DACK	46.000
DONKEY KONG COUNTRY	OFFERT
DRAGON BALL Z	NOVITA'
DCK TALES	OFFERT
DUCK TALES 2	51.000
ELITE SOCCER	49.000
F1 POLE POSITION	69.000
FERRARI GRAN PRIX CHALL.	44.000
FIGHTING SIMULATOR 2 IN 1	47.000
FIST OF THE NORTH STAR	45.000
GARGOYLE'S QUEST	43.000
GEORGE FOREMAN KO BOX	36.000
GREMLINS 2	OFFERT
INDIDAN JONES LAST CRUS.	OFFERT
ITCHY & SCRATCHY	64.000
JACK NICKLAUS GOLF	44.000
JUNGLE BOOK	69.000
JURASSIC PARK 2	69.000
J. LEAGUE SOCCER	69.000
KIRBY'S DREAM LAND	44.000
KIRBY'S PINBALL DREAM	69.000
KRUST FUN HOUSE	46.000
LAMBORGHINI AMERICAN CH	OFFERT
MARBLE MADNESS	49.000
MARIO E YOSHI	43.000
MEGAMEN DR.WILY'S REVEN.	44.000
MEGAMEN 3	53.000
MEGAMEN 4	63.000
METROID 2 RETURN SAMUS	47.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	OFFERT
MICROMACHINES	53.000
MONSTER MAX	65.000
MONSTER TRUCK WARS	61.000
MORTAL KOMBAT 2	OFFERT
MYSTIC QUEST	41.000
NBA JAM	59.000
PACMAN	39.000
PINBALL DREAM	NOVITA'
POWER RANGERS	59.000
PREHISTORIK MAN	61.000
PRINCE OF PERSIA	OFFERT
PROBOTECTOR 2	69.000
RACE DAYS	59.000
REVENGE OF THE GATOR	OFFERT
ROAD RUSH	59.000
ROBOCOP	59.000
ROCKY BULL WINKLE	OFFERT
SAMURAI SHADOWN	NOVITA'
SENSIBLE SOCCER	62.000
SIDE POCKET	39.000
SNOW BROTHERS	43.000
SOCCERMANIA	39.000
SPIDERMAN 2	39.000
SPIDERMAN 3	49.000
STAR TREK GENERATION	44.000
STAR TREK THE NEXT GEN.	57.000
SUPER KICK OFF	36.000
SUPERMARIOLAND	34.000
SUPERMARIOLAND 2	45.000
SUPERMARIOLAND 3	50.000
TARZAN	39.000
TERMINATOR 2 JUD. DAY	40.000
TERMINATOR 2 ARCADE	39.000
THE EMPIRE STRIKE BACK	39.000
THE FLINSTONES	39.000
THE NEW CHESS MASTER	39.000
TOM AND JERRY	49.000
TOTAL CARNAGE	35.000
TRACK MEET	49.000
TRACK E FIELD	52.000
TURN E BURN	46.000
TURTLES 3	40.000
ULTIMA RUNES OF VIRTUE	59.000
WE'RE BACK	39.000
WWF RAW	59.000
YOGI BEARS	59.000
YOSHI COOKIE	37.000

ACCESSORI

CAVO 2-4 GIOCATORI	22.000
KIT PULIZIA	15.000
HANDY BOY	61.000
LIGHT MAGIC (LENTE)	27.000
ALIMENTATORE ORIGINALE	29.000

PER NOVITA' E TITOLI NON IN LISTINO TELEFONARE !

GAMEGEAR

AERIAL ASSAULT	54.000
ALADDIN	62.000
ALESTE 2	62.000
ALIEN 3	49.000
BATMAN RETURNS	53.000
BATTLETOADS	68.000
CHUCK ROCK	45.000
CHUCK ROCK 2	51.000
COLUMS	39.000
DEEP DUCK TROUBLE	61.000
DESERT SPEED TRAP	49.000
DESERT STRIKE	58.000
DRACULA	44.000
DRAGON	69.000
DYNAMITE HEADDY	66.000
FATAL FURY SPECIAL	74.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	82.000
G-LOC AIR BATTLE	49.000
GP RIDER	66.000
HALLEY WARS	49.000
HOOK	47.000
HYPER BASEBALL '92	40.000
JOE MONTANA FOOTBALL	49.000
LAND OF ILLUSION	63.000
LAST ACTIO HERO	54.000
LION KING	84.000
MONSTER TRUCK WARS	73.000
MORTAL KOMBAT	52.000
MORTAL KOMBAT 2	69.000
NBA JAM	59.000
NINJA GAIDEN	49.000
OUTRUN	49.000
PGA TOUR GOLF	OFFERT
PGA TOUR GOLF 2	73.000
PREDATOR 2	59.000
PRINCE OF PERSIA	OFFERT
PUTT E PUTTER	41.000
RASTAN SAGA	55.000
RIDDICK BOWE BOXING	63.000
RISE OF THE ROBOTS	73.000
ROAD RUSH	86.000
ROBOCOP 3	59.000
SCRATCH GOLF	69.000
SENSIBLE SOCCER	OFFERT
SHINOBI	49.000
SHINOBI 2	73.000
SONIC CHAOS	51.000
STREET OF RAGE	OFFERT
STREET OF RAGE 2	61.000
STRIDER RETURNS	49.000
SUPER GOLF	55.000
SUPER MONACO GP	39.000
SUPER MONACO GP 2	54.000
SURF NINJA	68.000
TAZ IN ESCAPE FROM MARS	62.000
TERMINATOR 2 ARCADE	OFFERT
TERMINATOR 2 JUD. DAY	59.000
TOM AND JERRY THE MOVIE	46.000
ULTIMATE SOCCER	59.000
WIMBLEDON	59.000
WIMBLEDON TENNIS	59.000
WINTER OLIMPICS	66.000
WORLD CLASS LEADER GOLF	51.000
WWF RAW	73.000
ZAN GEAR	40.000

CONSOLES 3DO TELEFONARE

ALONE IN THE DARK	78.000
BATTLE CHESS	95.000
BURNING SOLDIER	73.000
COWBOY CASINO	109.000
CRIME PATROL	72.000
DEMOLITION MAN	72.000
DOCTOR HAUSER	182.000
DRAGON'S LAIR	67.000
ESCAPE FROM MONSTER	67.000
FIFA SOCCER	99.000
IMMORTAL DESIRE	78.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	128.000
JURASSIC PARK INTERACTIVE	69.000
J. LEAGUE SOCCER	72.000
MAD DOG 2	75.000
MEGARACE	75.000
MICROCOSM	78.000
NOVA STORM	83.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	73.000
OUT OF THIS WORLD	99.000
REBEL ASSAULT	126.000
ROAD RUSH	68.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SHADOW	78.000
SHOCK WAVE	78.000
SHOCK WAVE 2	95.000
SLAYER	72.000
SOCCER KID	78.000
STAR BLADE	78.000
STELLAR SEVEN	119.000
STRAHAL (DRAGON' LAIR 2)	88.000
SUPER STREET FIGHTER 2 T.	135.000
SUPER WING COMMANDER	106.000
TOTAL ECLIPSE	67.000
ULTRA MANPOWERED	65.000
YU YU HAKUSHO	74.000

M. SYSTEM

AIR RESECUE	40.000
ALIEN STORM	40.000
ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BACK TO THE FUTURE 3	49.000
COOL SPOT	OFFERT
DESERT STRIKE	45.000
DONALD DUCK	41.000
G.LOC AIR BATTLE	51.000
IMPOSSIBLE MISSION	52.000
MICKEY MOUSE	46.000
MICKEY MOUSE 2	OFFERT
MORTAL KOMBAT 2	83.000
OPERATION WOLF	59.000
OUT RUN	59.000
PREDATOR 2	47.000
RESECUE MISSION	43.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	53.000
ROAD RUSH	88.000
R-TYPE	52.000
SHINOBI	41.000
SONIC 2	49.000
SONIC CHAOS	45.000
SPEEDBALL	41.000
SPEEDBALL 2	59.000
STAR WARS	49.000
STRIDER	44.000
SUPER OFF ROAD	56.000
SUPER TENNIS	41.000
SUPER MONACO GP	OFFERT
THE FLASH	65.000
THE NINJA	42.000
WIMBLEDON	64.000
WINTER OLIPMIC	49.000
WORLD GRAN PRIX	59.000
XENON 2 MEGABLAST	45.000

CONSOLES NEO GEO CD TELEFONARE

AERO FIGHTERS	95.000
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	104.000
ALPHA MISSION 2	63.000
ART OF FIGHTING	TELEF.
ART OF FIGHTING 2	73.000
BASEBALL STAR 2	79.000
BLUE'S JORNEY	104.000
FATAL FURY	63.000
FATAL FURY 2	79.000
FATAL FURY SPECIAL	63.000
FOOTBALL FRENZY	79.000
KARNOV'S REVENGE	104.000
KING OF FIGHTERS '94	TELEF.
KING OF THE MONSTER 2	79.000
LAST RESORT	79.000
LEAGUE BOWLING	63.000
MAGICIAN LORD	TELEF.
NAM'75	63.000
NINJA COMBAT	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	65.000
SAMURAI SHODOWN 2	69.000
SONIC WINGS 2	67.000
SUPER SIDEKICKS 2	79.000
THE SUPER SPY	63.000
TRASH RALLY	104.000
TOP HUNTER	95.000
TOP PLAYER GOLF	84.000
WORLD HEROES 2 JET	104.000

CONSOLES SEGA 32 X

36 GREAT HOLES	TELEF.
COSMIC CARNAGE	TELF.
DOOM	167.000
METAL HEAD	TELEF.
STAR WARS ARCADE	167.000
SPACE HARRIER	129.000
STELLAR ASSAULT	TELEF.
SUPER AFTER BURNER	132.000
TEMPO	TELEF.
VIRTUA RACING DELUXE	169.000

CONSOLES ATARI JAGUAR PAL

ALIEN VS PREDATOR	139.000
BUBSY	123.000
CHECKERED FLAG	159.000
CLUB DRIVE	124.000
CRESCENT GALAXY	115.000
DINO DUDES	108.000
DRAGON	124.000
DOOM	139.000
KASUMI NINJA	162.000
RAIDEN	125.000
RAY MAN	TELEF.
TEMPEST 2000	125.000
WOLFSTAIN 3D	125.000

CONSOLES MEGADRIVE 2 + GIOCO L. 259.000

CONSOLES SUPERNINTENDO + GIOCO L. 259.000

GAMEBOY + SUPERMARIOLAND TETRIS+BATTERIE L. 174.000

CONSOLES GAMEGEAR + GIOCO L. 205.000

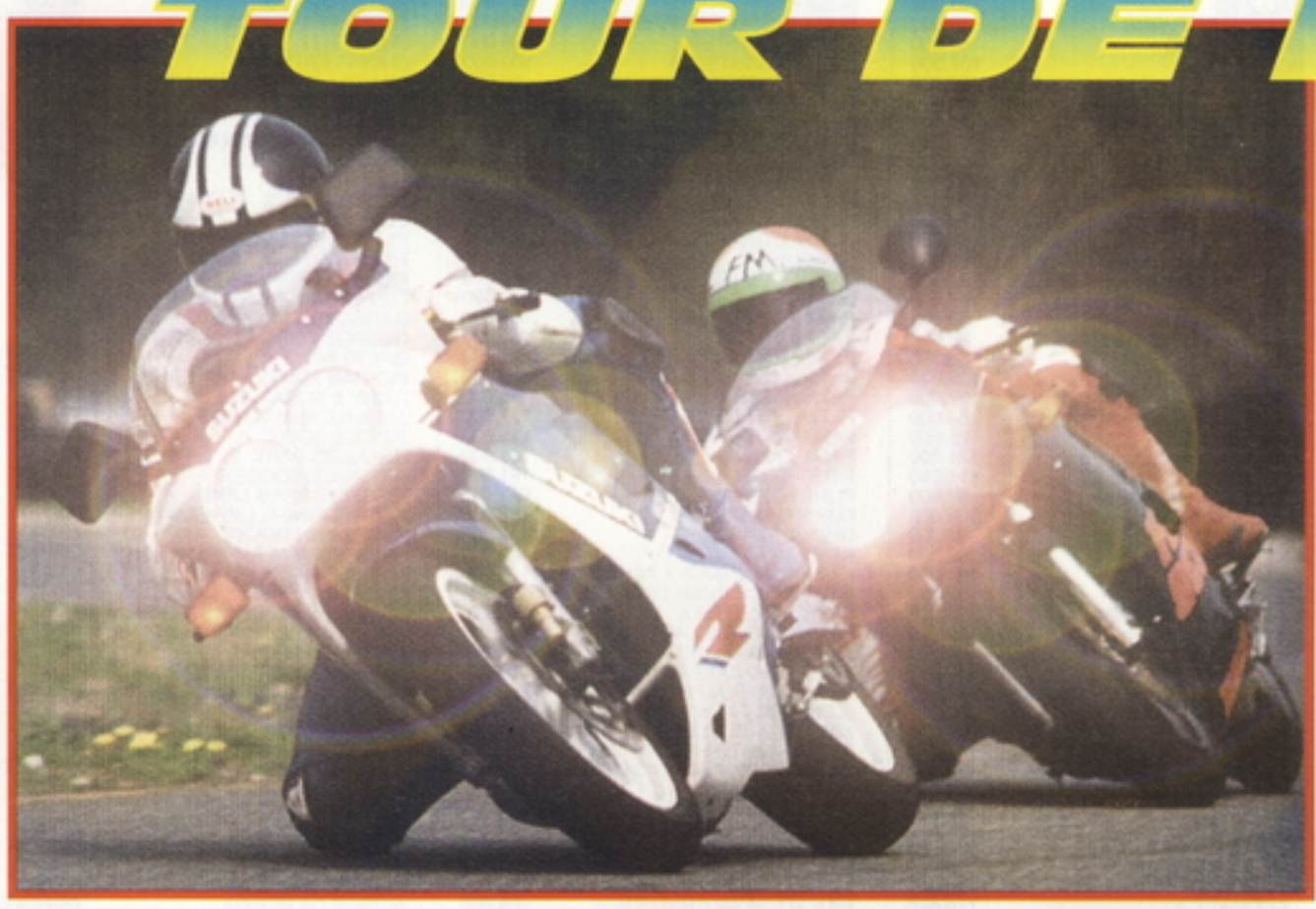
Finalmente disponibili titoli e CONSOLES PLAYSTATION !

E' DISPONIBILE IL LISTINO PER RIVENDITORI - PER INFORMAZIONI TELEFONARE !

SERVIZIO SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - CORRIERE o POSTA - Importazione Diretta - NOVITA'

ROAD RASH
TOUR DE FO

Guidare una moto è senza dubbio difficile e pericoloso: secondo una recente indagine è stato calcolato che circa un motociclista su cinquanta è coinvolto in un grave incidente mentre è in sella al proprio bolide. Proprio per questo motivo sempre più persone che non vogliono rischiare la propria vita, ma che vogliono ugualmente provare l'ebbrezza della velocità su due ruote hanno deciso di comprarsi un Megadrive con la cartuccia di **Road Rash** e di sfrecciare sulle strade americane e europee. Per quei pochi che ancora non lo sapessero il Road Rash è una gara abbastanza particolare. Infatti oltre a essere profondamente illegale (e per questo motivo dovrete vedervela anche con i poliziotti), è anche caratterizzata dalla mancanza di un qualsiasi tipo di regolamento. E' quindi possibile, per superare gli altri concorrenti, picchiarsi con pugni e calci oppure utilizzare i numerosi e variopinti oggetti (catene, mazze da baseball...) raccolti lungo la strada. Sono poi presenti, in tutti i percorsi, diversi tipi di ostacoli e di pericoli da evitare. E' questa in poche parole la struttura di gioco di **Road Rash 3**, titolo nel quale voi ovviamente impersonate uno dei 14 concorrenti (si può giocare anche in due) della corsa e dovete vincere il maggior numero di gare per poter acquistare nuove moto e quindi progredire nella competizione fino a guadagnare il titolo di migliore pilota del mondo. **Road Rash 3** è fondamentalmente identico ai suoi due predecessori; le novità sono infatti di carattere puramente estetico, con il miglioramento degli sprite, con una maggiore varietà negli sfondi e nelle musiche. Altra differenza è riscontrabile nella sequenza che potrete ammirare al termine di ogni gara e che varia a seconda del piazzamento che avete ottenuto. Sinceramente ci aspettavamo più novità da questo terzo episodio della saga motociclistica più famosa per Megadrive, ma evidentemente alla Electronic Arts sono a corto di idee (o hanno altro di fare) visto che, dopo aver realizzato **Skitchin'** (variazione sul tema delle corse illegali, questa volta su pattini) ci hanno propinato un titolo che, più che una cartuccia nuova, dovrebbe essere considerato alla stregua di un "data disk"...



Gli incroci sono alcuni tra i punti più pericolosi di tutto il gioco

Questa è una delle immagini che potrete ammirare al termine di ogni gara

La velocità nel gioco a due è discreta; peccato che i fondali siano veramente poveri di particolari...

3 ORCE

In questa immagine potete vedere un'amichevole discussione tra due motociclisti

LA MIA MOTO

In **Road Rash 3** sono presenti un numero veramente impressionante di moto divise in tre differenti categorie: Rat (le più scarse e, guarda caso, quelle con cui iniziate a giocare); Sports (moto decenti con una buona accelerazione e velocità) e Superbikes (velocità smodata e buona tenuta di strada). A seconda dei piazzamenti che otterrete, e quindi dei premi in denaro che riuscirete a guadagnare, potrete migliorare il vostro mezzo; ovviamente i vostri avversari (che sono ben 14) non staranno certo a guardarvi e, anche loro, tra una gara e l'altro, avranno la possibilità di incrementare le caratteristiche del proprio mezzo. I sopracitati concorrenti non sono però gli unici nemici che dovrete affrontare in questa pazza corsa. Infatti oltre a loro dovrete evitare i passanti, gli animali (soprattutto nel livello ambientato in Kenya), gli spettatori e i poliziotti intenzionati a fermare la gara. Ogni nazione è dotata di diverse armi e non tutti i tutori della legge sono abili allo stesso modo (i più forti sono gli inglesi) ma, rispetto alle due precedenti versioni, i poliziotti si sono notevolmente potenziati e ora sono dotati addirittura di un elicottero.

IL GIRO DEL MONDO IN 80 GIORNI

Road Rash 3 è il primo gioco della serie nel quale vengono varcati i confini degli Stati Uniti d'America. Ogni livello è infatti ambientato in una diversa nazione (sia europea che mondiale) caratterizzata dalla presenza di numerosi ostacoli e di scenari particolarmente vari. Da sottolineare infine che, a seconda della nazione che si sta visitando, cambiano alcuni importanti particolari quali, ad esempio, il verso di circolazione del traffico. Ecco ora descritti alcuni paesi da attraversare e le loro peculiarità...

KENYA
Il terreno dove si svolge la gara è molto ondulato; il principale pericolo di questo tracciato sono senza dubbio i numerosi animali (zebre, giraffe e molti altri) che attraversano la strada causando frequenti incidenti.

INGHILTERRA
Il tracciato dove si svolge questa sezione della competizione è ispirato alla pista dove si corre il famoso Gran Premio dell'Isola di Man. Questo vuol dire che sono presenti moltissime curve e gli spettatori sono troppo spesso vicini alla strada e causano, proprio per questo motivo, numerosi incidenti.

GERMANIA
Ambientato nelle fredde e innevate regioni tedesche anche questo percorso è caratterizzato, oltre che da un fondo stradale particolarmente scivoloso, dalla presenza di un gran numero di curve pericolose.

BRASILE
La temperatura tropicale è senza dubbio la principale prerogativa di questo percorso. Da sottolineare anche che ai lati della strada sono presenti numerose rampe che permettono di compiere spettacolari (e pericolosi) salti.

COMMENTO

Gli sprite delle moto sono gli stessi utilizzati nella versione per 3DO, ma purtroppo queste sono le uniche analogie che possiamo riscontrare con il CD per la console della Panasonic. **Road Rash 3** è troppo simile ai suoi predecessori e le uniche innovazioni sono la presenza di nuove moto, di nuovi luoghi da visitare e qualche altro piccolo particolare. La giocabilità è rimasta praticamente immutata e, anche se gli sprite sono di dimensioni sensibilmente maggiori, soffrono dello stesso difetto che caratterizzava **Skitchin'**: i colori sono infatti troppo opachi e sembrano quasi "slavati". Sinceramente penso che siano ormai in pochi i "vecchi" possessori di Megadrive che possano essere ancora interessati alla serie di **Road Rash**. Per chi però non possiede già una precedente versione rimane comunque un buon acquisto; gli altri ovviamente farebbero bene a lasciare perdere. Speriamo solo che alla Electronic Arts pensino, per la prossima edizione, a qualche vera e propria novità piuttosto che a un semplice "lifting".

Shogun

Gli incidenti in Road Rash 3 sono all'ordine del giorno. ecco uno scontro con un animale...

...con una macchina...

...e per finire in bellezza con una motocicletta!

Gli sprite sei protagonisti sono stati presi direttamente dalla versione per 3DO

Ecco la schermata di selezione delle moto; queste sono le Rat Bikes ovvero le più scarse...

COMMENTO

Ancora una volta ci troviamo di fronte al classico prodotto della Electronic Arts. **Road Rash 3** è infatti molto simile al suo predecessore, tanto simile che, se si fosse chiamato **Road Rash 2 Deluxe**, nessuno avrebbe trovato niente da ridire. Resta comunque il fatto che questo è indubbiamente il migliore episodio della serie sia dal punto di vista tecnico (sprite dei motociclisti presi direttamente dalla versione 3DO e fondali che, anche se abbastanza poveri, risultano migliori di quelli delle precedenti versioni) che nella giocabilità, buona soprattutto quando di affronta (e si picchia) un amico. Ottima infine la longevità, superiore a quella dei due titoli precedenti. Insomma, ancora un buon titolo da prendere in considerazione solo se siete dei neofiti della serie di **Road Rash**; gli altri invece farebbero bene a spendere i soldi per qualcosa di più "originale".

End

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
GUIDA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 79
▲ Lo scrolling è abbastanza veloce e la grafica degli sprite è veramente ben realizzata
▼ I fondali sono troppo poveri di particolari

SONORO 70
▲ La musica e gli e effetti sonori cambiano per ogni azione
▼ Purtroppo gli effetti sono abbastanza scarsini

GIOCABILITÀ 77
▲ Divertente come sempre
▼ Troppo uguale ai suoi predecessori

LONGEVITÀ 80
▲ Tra i 3 episodi questo è senza dubbio il più difficile

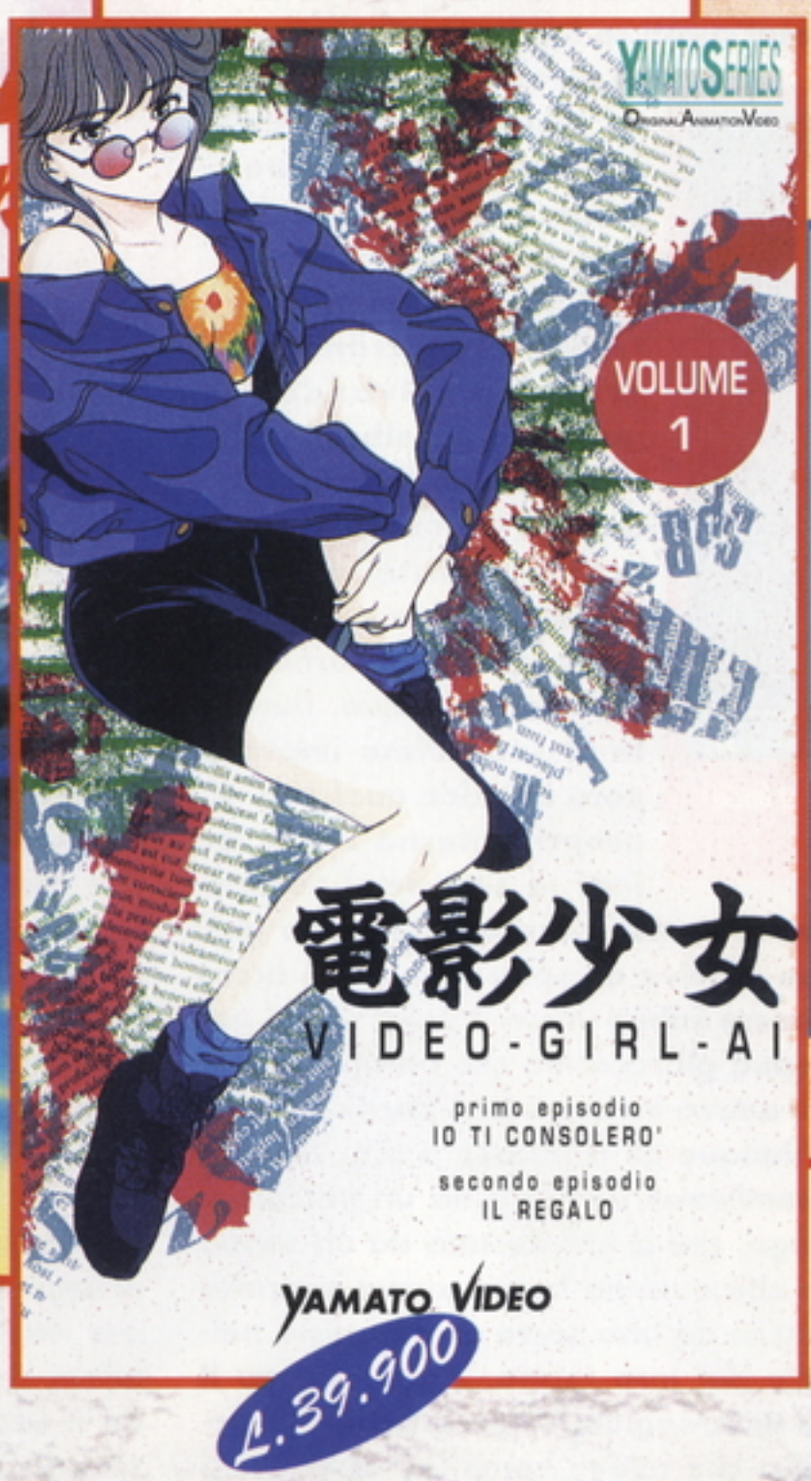
GLOBALE 77
Il miglior episodio della serie. Da evitare però se possedete già una precedente versione

YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:

QUANDO LE ALI DELL'OSCURITA' PRECIPITANO IL MONDO NELL'OMBRA SOLO LA MAGIA PUO' SPEZZARE LA MAGIA.
HEROIC FANTASY, EROTISMO E TUTTA L'ARTE DI SATOSHI URUSHIHARA.

Il terrore regna sulla terra di Kanan da quando nei cieli è apparso il castello volante di Valkisas: Baror, signore di Valkisas, ha ordinato di uccidere tutti i guerrieri, e le sue orde mostruose eseguono il suo volere con spietata crudeltà. Ma nell'istante in cui la giovane Lemnear decide di vendicare tanto orrore, la leggenda temuta da Baror inizia a diventare realtà. Un gioiellino heroic fantasy (con un pizzico di erotismo) realizzato con straordinaria minuzia dal cult animator Satoshi Urushihara ("Plastic Little", "Five Star Stories") e dagli studi AIC ("Megazone", "Iczer-1").



FINALMENTE AI ENTRA NEL TUO VIDEORE-GISTRATORE!

Sedici anni e mille insicurezze. Yota è innamorato della coetanea Moemi. E per di più Moemi è innamorata, pur non ricambiata, proprio del miglior amico di Yota, Takashi. In preda a una grande depressione, Yota noleggia una videocassetta dalla cui copertina ammicca promettente il grazioso volto della consolatrice virtuale Ai Amano. Ma Yota non è entrato in una videoteca comune. E se ne accorgerà presto, quando dallo schermo del suo televisore balzerà fuori video girl Ai. E' l'inizio della più tenera favola catodica del secolo.

IDOL E FETICISMI POST SCOLASTICI, ISTERISMI AZIENDALI, RAGAZZINE INGENUE E VIZIATE... BENVENUTI NELL'UNIVERSO EROTICO DI U-JIN!

Tutto l'umorismo erotico di U-Jin ("Angel", "Konai Shasei") in uno spassoso e solare video in tre episodi che ripropone fedelmente il fascino malizioso delle sue inconfondibili donnine dagli occhi da cerbiatto:
Quando una idol cade vittima della sorte.
Quando una vergine ruba un uomo.
Quando una receptionist dorme con un superiore.

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

The Sto Tho

A Successor Of T

Accidenti! Qualcuno si è fregato il mio ombrellone! Se lo becco...

I genitori di Thor (il re e la regina del Regno della Luce) hanno imparato a non preoccuparsi più di tanto del loro figliolo. Hanno infatti capito che le gesta, le avventure e le cretinate che il loro caro pargolo compie non sono dovute alla sua volontà, bensì alle varie trovate e idee dei programmatori della Ancient. Per questo motivo non si sono mai curati se il principe Thor, invece di partecipare ai banchetti ed alle feste che si tenevano quotidianamente a palazzo, preferiva andarsene in giro per il proprio paese cercando tesori, massacrando draghi e salvando gattini sugli alberi! Naturalmente fino a questo momento le cose erano andate a finire sempre bene e ogni volta il principino era tornato a caso sano e salvo. Durante la sua ultima impresa però accadde qualcosa. Al proprio ritorno trovò infatti la città semi-deserta con i pochi abitanti rimasti barricati nelle loro abitazioni. Thor non riusciva a capire cosa fosse accaduto e così si diresse subito verso il palazzo dei genitori. Qui la regina gli raccontò che un'orda di orripilanti creature aveva invaso il loro pacifico paese massacrando chiunque gli capitasse a tiro. La causa di tutto ciò sembrava derivare da un vecchio e potentissimo mago, che si era destato da un sonno millenario dopo che qualche beota aveva sottratto un bracciale magico da una sacra grotta posta nella zona orientale del loro regno. A quel punto il principe guardò amareggiato il suo braccio e si accorse che il beota che aveva compiuto quel gesto era stato proprio lui. Così, per paura dell'ira materna (ma soprattutto per timore di essere diseredato) prese un maglione di lana, un paio di cotolette di maiale e, dopo aver salutato i suoi, si mise in cammino per cercare di porre rimedio al guaio che aveva combinato.

"Avanti bell'ometto, vieni qui. Ho proprio voglia di darti un bel bacio bavoso sul naso!"

"Scusi prof. ma sa com'è io non mi sarei potuto preparare per l'interrogazione di oggi; ieri un mostro mi ha mangiato la cartella e così..."

Come avrete ben capito, **The Story of Thor** non è altro che l'ennesima avventura per MD. Il titolo in questione si trova a metà strada tra una struttura di gioco tipica degli RPG ed un game d'azione nel quale bisogna eliminare a suon di gabarde mostri und nemici vari fino a giungere al cospetto del consueto boss di fine livello. Come solitamente accade in questo genere di prodotti le varie locazioni di gioco risultano piene di trabocchetti, passaggi segreti, nonché armi e tesori nascosti, il tutto condito da una gran varietà di mostri, background oltre che puzzle ed indovinelli vari. Per superare tutto ciò Thor potrà fare affidamento, oltre che sulle sue doti atletiche, sul suo bracciale d'oro che costituisce un pezzo di alta artiglieria fantasy. Grazie a lui infatti il nostro eroe sarà in grado lanciare fireball, sfere d'energia, di aprire alcune porte, di evocare spiriti, di attivare teletrasportatori e molto altro ancora. A questo punto voi vi starete chiedendo dove stia la fregatura (perché in questi casi c'è sempre una fregatura nascosta da qualche parte!)? Ebbene dovete sapere che il nostro potentissimo bracciale è dotato, ahimè, di una riserva di energia molto limitata e l'unico modo che abbiamo per ricaricarlo sta nell'esporre l'oggetto ai benefici effetti dei raggi solari. Se da una parte questo rende il bracciale un'arma ecologica e ben poco dispendiosa, dall'altro fa sì che il suo impiego in ambienti chiusi (catacombe, sotterranei, castelli, paludi, eccetera) risulti abbastanza limitato il che non è certo una cosa positiva. Per ovviare a questo inconveniente potrete utilizzare una serie di gadget che, in assenza di luce, ricaricheranno l'energia della vostra arma. Anche così però dovrete stare molto attenti a non lanciarvi in attacchi inutili e troppo dispendiosi altrimenti correrete il serio rischio di veder crescere le margherite dalla parte delle radici, intesi?

Fortunatamente però, oltre al bracciale e alle varie armi che troverà lungo il cammino, il nostro Thor potrà avvalersi anche dell'ausilio di svariate tecniche di lotta che gli verranno insegnate da alcuni personaggi sparsi in diverse locazioni del gioco. In questo modo, con il proseguire dell'avventura, il nostro eroe diverrà in grado di sferrare attacchi e combinazioni di colpi sempre più complessi e letali ognuno dei quali si rivelerà adatto contro un particolare tipo di mostro. Naturalmente non potevano mancare anche una bella sfilza di oggetti quali be-

ory of Or
he Light

vande, pozioni und leccornie assortite che contribuiranno a ripristinare (del tutto o in maniera parziale) la nostra riserva d'energia. Passando ora alla parte grafica bisogna dire che i programmatori della Ancient hanno svolto davvero un lavoro coi fiocchi. Infatti nonostante il gioco risulti veramente molto ampio, vario e discretamente complesso, tutte le locazioni e i vari personaggi sono stati realizzati con una cura difficilmente riscontrabili in altri titoli di questo genere. Un altro elemento veramente degno di nota risulta essere la colonna sonora che accompagna la nostra avventura. Questa è stata realizzata da Yuzo Koshiro (già autore delle musiche della serie di **Streets of Rage**) che, oltre a creare una serie di musiche ricche d'atmosfera, è riuscito ad implementare un sistema denominato Dynamic Music Sound grazie al quale è stato possibile creare un effetto simile a quello cinematografico. Ciò significa che, durante il gioco, le varie colonne sonore varieranno il loro ritmo a seconda della situazione in cui ci troviamo (praticamente una sorta di IMUSE per Megadrive) ed anche i vari passaggi da un tema musicale all'altro saranno fluidi e senza stacchi. Per concludere vi segnalo la presenza dell'ormai consueto sistema di salvataggio che, a differenza di altri casi, qui ci permette di registrare la nostra posizione di gioco in qualsiasi momento, il che ci eviterà inutili scarpinate alla volta di luoghi già visitati. That's all.

L'attacco rotante si rivela molto utile nel caso si trovassimo accerchiati da un nugolo di nemici. "Un affettato di Troll in arrivo sul tavolo 3!"

ONCE UPON A TIME...

Qui comincia l'avventura del signor Bonaventura... Ehm... No, ho sbagliato! Dunque l'avventura del nostro caro Thor inizia con una bella e lunga sequenza nella quale viene narrata la causa scatenante di questa storia. Se adesso siete pronti direi che possiamo anche darle un'occhiata!

TUTTE LE LOCAZIONI MINUTO PER MINUTO

L'avventura di Thor porterà il nostro baldo eroe attraverso intricatissime foreste, mari tempestosi ed impervie montagne. Vi troverete a scrollarvi il fango dalle scarpe dopo aver attraversato qualche bella palude melmosa oppure a cercare disperatamente la via d'uscita di lunghi e bui labirinti popolati da una vasta schiera di esseri ben poco socievoli. Fortunatamente potremo contare sull'aiuto di una preziosissima mappa sulla quale troveremo segnata oltre la nostra posizione attuale e quella della locazione che dovremo raggiungere in seguito. Qui sotto troverete una rapida descrizione di una parte dei luoghi che dovrete visitare per portare a termini questa titanica impresa; essì gente, ne avremo di strada da fare!

IL VILLAGGIO
Ecco il luogo dal quale inizieremo la nostra avventura: un piccolo villaggio in riva al mare. La gente del posto è molto cordiale e ci fornirà tutte le informazione che avremo bisogno per iniziare con successo il gioco. Peccato che per il resto si riveleranno poi essere praticamente inutili.

LA FORTEZZA DELLA PALUDE
Questa fortezza costituisce il primo possedimento del malefico cavaliere dell'oscurità ed è quindi il posto giusto per iniziare la nostra vendetta: potremo saccheggiargli il frigo, spruzzare i suoi deodoranti, usargli tutti gli stuzzicadenti (per poi rimetterli al loro posto) e stropicciare tutte le pagine dei suoi giornali (questa è una cosa che lo fa andare in bestia!). Dopo potremo anche dirigerci verso il piano inferiore dove, oltre ad una caterva di mostri, ci attende anche l'ingresso di una bella prigione sotterranea.

ROYAL PALACE
Aaaah ragazzi, non c'è niente come casa nostra per trovarsi a proprio agio (soprattutto poi se questa è una vera e propria reggia!) Qui il caro Thor, oltre ad incontrare i suoi genitori, avrà anche la possibilità di consultare un'enorme biblioteca nella quale sono contenuti un paio di volumi davvero molto interessanti!

LA NAVE
In questo punto la trama del gioco condurrà Thor a bordo di una nave che è stata catturata da una serie di malefiche creature. Tra uno scontro con un Elementale del Fuoco e degli Scheletri della Distruzione troverete anche il tempo per gustarvi il fantastico panorama e, perché no, per farvi anche una bella partita a Scopone Scientifico. Fantastico, anche se il meglio arriverà una volta che scenderete sottocoperta!

WATER SHRINE
Ecco il primo luogo che ci toccherà ispezionare! I maggiori pericoli verranno, oltre che da un discreto numero di creature molto poco amichevoli, da passaggi e botole nascoste senza contare poi l'enorme ragno che ci toccherà affrontare alla fine del livello! Che nessuno ha una bomboletta di insetticida?

IL PROMONTORIO
Questa è, indubbiamente, una delle aree del gioco più ricche di trabocchetti e puzzle. Vi troverete infatti di fronte a una vasta serie di porte, ognuna delle quali richiederà una chiave particolare per poter essere superata. Naturalmente la vostra ricerca sarà resa più difficile da una serie di mostri (in prevalenza zombie) che cercheranno di fermare in ogni modo la vostra gloriosa cavalcata. In caso riusciate ad aprire tutte le porte vi troverete di fronte al boss finale di questo livello che è costituito da un enorme gigante di pietra. Sconfiggetelo e potrete rivedere la luce del sole!

WATERFALL
Come in ogni avventura che si rispetti anche in questo caso questa placida e rinfrescante cascata nasconde dietro le limpide acque l'accesso ad un vasto complesso di grotte. Qui i nostri avversari saranno pipistrelli, zombi e serpenti mentre il boss finale è costituito da un enorme teschio che farà di tutto per trasformarci nel suo pranzetto. Too bad!

IL CASTELLO
Ecco un altro punto che metterà a dura prova le vostre abilità di avventuriero. Questo castello infatti è pieno di passaggi segreti, trabocchetti, botole, porte a senso unico (stanze con divieto di sosta, corridoi a doppio senso di circolazione, eccetera) ed altre trovate del genere. Inoltre qui incontrerete, per la prima volta, anche una nuova serie di avversari tra i quali si segnalano dei malefici maghi in grado di teletrasportarsi da una parte all'altra dello schermo! Insomma, una vera e propria passeggiata di salute!

LE PALUDI
Le paludi costituiscono le parti di stacco tra due diversi livelli. I lori abitanti sono per la maggior parte dei ferocissimi pesci cannibali. Presi singolarmente non sono degli ossi molto duri, ma state attenti ad eventuali attacchi in gruppo: potreste avere una brutta sorpresa!

LA FORTEZZA DELLA MONTAGNA
In questa fortezza giace la fonte del potere delle forze del male che stanno terrorizzando la vostra amata terra. Per raggiungerla vi toccherà affrontare un gran numero di guardie e trappole. In caso riusciate ad uscire incolumi da tutto ciò dovrete affrontare l'ennesimo guardiano di fine livello: questa volta però la vedo proprio brutta!

Barba e capelli, signore?

COMMENTO

Thor è un gioco abbastanza "anonimo" di cui in passato c'erano raramente giunte notizie. Infatti il massimo che avevamo ricevuto erano state un paio di diapositive che però, già allora, lasciavano davvero ben sperare. Ora il game è finalmente giunto sugli scaffali dei negozi di mezzo mondo ed il risultato è a dir poco fenomenale. I programmatori infatti hanno svolto un lavoro mastodontico creando un prodotto veramente degno di nota. Le varie locazioni sono state realizzate in maniera praticamente impeccabile e la vasta gamma di armi, oggetti, tecniche di lotta ed esserini a nostra disposizione sono superiori, sia in qualità che in quantità, a quelle viste in un qualunque altro gioco del genere apparso sul 16 bit Sega. La Ancient è riuscita a produrre un titolo che unisce, in maniera praticamente perfetta, una struttura di gioco tipicamente RPG con un sacco di azione, il che ha reso questo Thor un arcade adventure a dir poco stupendo, caratterizzato inoltre da una trama complessa ed avvincente e da una giocabilità a dir poco sublime. L'unico difetto che "limita" il punteggio globale di questo titolo è l'estrema semplicità con la quale si possono ripulire alcune locazioni. Infatti il caro **Thor** risulta un pochino troppo potente il che, unito ai vari restart point sparsi un po' lungo tutto la mappa ed alla possibilità di salvare la posizione di gioco in qualsiasi momento, rende il nostro eroe un sorta di corro armato difficilmente stoppabile dai mostri più comuni. Probabilmente, per ovviare a questo inconveniente, sarebbe stato sufficiente limitare la possibilità si salvare il gioco ad alcune locazioni particolari anche se ciò avrebbe potuto generare un'altra sorta di problemi. A parte questo però quello che ci troviamo di fronte è un titolo semplicemente fantastico, che stabilisce i nuovi standard di questo genere di game su Megadrive e che si pone avanti ad altri capolavori quali **Soleil** e **Landstalker**. Avete bisogno che vi dica altro?

shogun

AMICI!

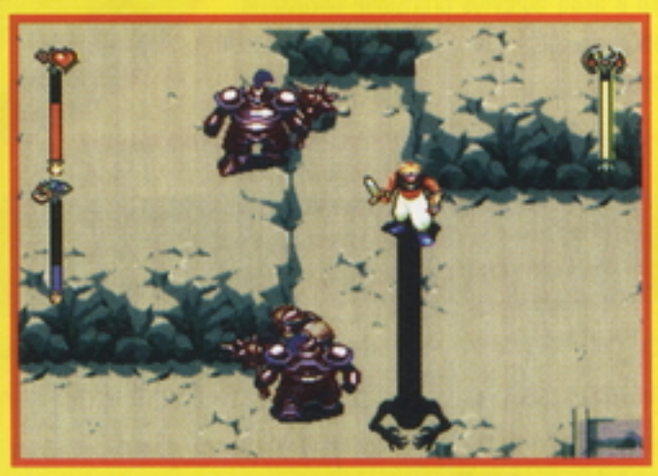
Indubbiamente l'avventura che il nostro Thor ha deciso di intraprendere è un'impresa lunga e ricca d'ostacoli. Fortunatamente però il nostro amico non sarà costretto a fare tutto da solo! In suo aiuto, infatti, potranno essere evocati una serie di spiritelli che ci permetteranno di levarci da molti guai. Naturalmente, prima di poter fare ciò, dovremo scovare queste creaturine che si trovano sparse in varie locazioni del gioco. Una cosa importante da sottolineare è il fatto che se da un lato questi esseri si riveleranno essere molto utili per sconfiggere i mostri più agguerriti, dall'altro contribuiranno in maniera non indifferente alla diminuzione dell'energia del nostro bracciale! Chissà perché, ma ho come la vaga impressione che non potremo utilizzarli molto a lungo…

DYTTO

Dytto è una delle più insigni e potenti esponenti degli Spiritelli dell'Acqua (anche conosciuti come Ninfe) e le sue doti magiche si rivelano particolarmente utili ed efficaci contro tutti quegli esseri che sono legati al fuoco. I suoi poteri possono essere utilizzati sia per curare le ferite di Thor, sia per paralizzare momentaneamente i nemici, che per generare delle vere e proprie trombe d'acqua.

EFREET

Spirito del Fuoco e grande amico di Thor, Efreet è in grano di eliminare senza grossi problemi svariati nemici oltre che le barriere di ghiaccio più resistenti. I suoi attacchi offensivi sono indubbiamente i più potenti tra quelli dei vari spiritelli e sono costituiti da una fiammata stile Shivan Dragon, da una torpedo infuocata e da un anello di energia altamente distruttivo.



SHADE

Anche se ad una prima occhiata Shade potrebbe sembrare uno spiritello abbastanza mediocre in realtà è quello che vi tornerà più utile di tutti durante le vostre avventure. Grazie a lui infatti potrete recuperare oggetti collocati al di la di baratri o risalire da voragini nelle quali cadrete al primo passo falso. Naturalmente potrete anche utilizzarlo per eliminare alcuni mostri, ma credetemi quando vi dico che un esserino così mitico è sprecato per lavoro del genere!

Come in Soleil anche in Thor i programmatori hanno nascosto un circuito nel quale potremo far correre il nostro caro Efreet in una gara lunga cinque giri. Lo scopo di questo gioco è quello di riuscire a battere il record della pista ed in caso ci riuscite riceverete un bella vagonata di cibo e bonus assortiti. Naturalmente però prima dovrete riuscire a trovare la pista eh, eh, eh…

ARMATI E CONTENTI

Come in ogni altro gioco di questo genere che si rispetti, anche in Thor avremo la possibilità di dotare il nostro eroe di una vasta serie di armi. Queste si riveleranno particolarmente utili negli scontri più feroci ma, soprattutto, nel malaugurato caso in cui il nostro bracciale dovesse esaurire la sua energia proprio mentre ci troviamo nel bel mezzo di uno scontro! Anche qui le varie gabarde und ammennicoli vari risultano divise in classi, ognuna delle quali vanta caratteristiche differenti (numero di colpi, gittata, potenza eccetera). I luoghi in cui si trovano variano dalla classica armeria a forzieri celati in stanze segrete protette da orde di mostri. Tipico, non vi pare?

BALESTRA
Ideali per l'attacco a distanza, le balestre vantano una potenza davvero niente male. Queste armi sono infatti in grado di lanciare proiettili di fuoco capaci di infliggere pesanti danni anche ai nemici più resistenti. Il loro unico difetto risiede nel limitato numero di colpi a disposizione che ci obbliga a prestare molta attenzione ogni volta che effettuiamo un tiro!

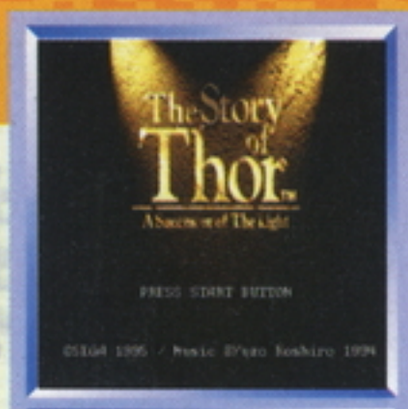
SPADE
Nel gioco esistono vari modelli di spade che si differenziano per la lunghezza della lama, il peso e la potenza. Il loro numero di colpi è virtualmente infinito e le più potenti consentono di generare dei veri e propri fasci d'energia altamente distruttivi. L'unico inconveniente risiede nel loro limitatissimo raggio d'azione che ci obbliga ad avvicinarci in maniera molto pericolosa ai nemici che vogliamo affettare.

BOMBE
Le bombe sono sicuramente le armi più potenti di tutto il gioco e per questo motivo il loro impiego è caldamente consigliato nell'eliminazione degli avversari più ostici. La loro gittata e discreta mentre i loro difetti risiedono nell'esiguo numero e nella notevole precisione necessaria per colpire l'obbiettivo prescelto. Come si dice sempre: "Tira la bomba, tira la bomba..."

COMMENTO

Quando ho saputo per la prima volta che i ragazzi della Ancient stavano per lanciare un titolo con una struttura che stava a metà tra un RPG e un gioco d'azione pensai che si sarebbe trattato del solito giochino insipido. Ora però, dopo aver visto e provato **Thor**, posso tranquillamente dirvi che il gioco in questione è una vera gallata! Dal primo istante in cui prendete in mano il pad infatti vi accorgerete dell'incredibile qualità di questo prodotto: tanto per cominciare il sistema di controllo risponde ai nostri comandi in maniera semplicemente impeccabile e anche le animazioni dei vari personaggi (in primis quelle di Thor) risultano molto curate. La cosa più importante tuttavia è il fatto che la struttura RPG e i vari elementi arcade siano stati fusi in maniera semplicemente impeccabile dando così vita ad un gioco che unisce il meglio di questi due generi. Le diverse locazioni risultano di dimensioni più che discrete, mentre i vari dungeon sono stati pianificati e realizzati con grande cura e la stessa cosa può dirsi per i boss di fine livello! L'unico inconveniente risiede nell'eccessiva facilità con la quale possono essere ripulite alcune sezioni, fatto dovuto principalmente alla possibilità si salvare la posizione di gioco in qualsiasi momento. Probabilmente questo farà piacere a tutti quegli avventurieri frustrati che non sopportano di dover ripetere per la ventesima volta lo stesso dungeon perché sconfitti perennemente dal solito boss finale, tuttavia penso che i programmatori avrebbero potuto trovare una soluzione migliore a questo piccolo inconveniente. A parte ciò bisogna comunque dire che **Thor** è davvero un game coi fiocchi, un acquisto praticamente obbligato per tutti i fan di questo genere! Avanti ragazzi, cosa fate ancora lì? Mica vorrete lasciarvi scappare una cart del genere, vero?

End



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 93
▲ Superba, con sprite magistralmente realizzati! I vari fondali sono curati in maniera a dir poco maniacale con una attenzione per i dettagli paurosa!

SONORO 90
▲ Musiche orecchiabili e ben realizzate. tuttavia la parte del leone la fanno gli FX: semplicemente troppo estremi!

GIOCABILITÀ 92
▲ Un titolo adatto a tutti: dai giocatori alle prime armi agli avventurieri più smaliziati. Non mi stupirei minimamente se **Thor** diventasse un vero e proprio classico del MD

LONGEVITÀ 90
▲ Passerete un bel po' di notti insonni prima di riuscire a condurre Thor alla fine della sua avventura

GLOBALE 91
Se siete degli amanti delle avventure non potete assolutamente farvi sfuggire questa cartuccia: sarebbe un vero e proprio delitto!

JAPAN PLANET

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SEGA SATURN

MEGA 32

SONY PS-X

NEO GEO CD

E IN PIU' FX NEC, 3DO, GADGET, CD E MOLTO ALTRO!

Japan Planet si scusa con quanti abbiano chiamato e si siano sentiti dire da una voce subdola "l'operatore è momentaneamente occupato" ma quest'ultimo sta sgobbando per prepararvi graditissime sorprese:

- MAXI SCHERMO SUL QUALE PROVARE LE CONSOLE
- PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA
- MERCE ESCLUSIVA GIAPPONESE (T-SHIRT, CD AUDIO, LASER DISC, POSTERS, GADGET)

VICT GO

SI RINGRAZIA
NEWEL
PER IL CD

Eccolo qua. Il tanto atteso gioco di calcio per Saturn è finalmente giunto sulle nostre scrivanie in una soleggiata mattinata di fine inverno. Si tratta appunto di **Victory Goal**, una simulazione dell'ormai famigerata J League prodotta proprio dalla Sega per il suo pupetto a 32-bit. Le opzioni a vostra disposizione fin dall'inizio del gioco sono piuttosto numerose e vi consentono di avere il pieno controllo sulla maggior parte delle variabili del gioco. Potrete infatti cimentarvi nella classica sfida fra amici (fino a quattro), il campionato giapponese, la coppa, l'All Star Game e una sfida ai rigori, sempre con i giocatori più forti del campionato nipponico. Escludendo le opzioni che prevedono una squadra mista delle migliori stelle, in tutti gli altri casi potrete selezionare la squadra che più vi aggrada, dalla Jubilo Iwata di Schillaci allo Yomiuri Verdy in cui è cresciuto il prode Kazu Miura fino ai miei preferiti, i Gamba Osaka. Anche con gli All Star vi verrà offerta la possibilità di usare la selezione già fatta o farne una con i vostri miti giapponesi (ma quali? - Ndr). Al momento di iniziare il match potrete scegliere i titolari e i panchinari, lo schema (4-4-2, 4-3-3, etc), la tattica da usare (se essere difensivisti o buttarsi all'attacco), se utilizzare un libero alle spalle della difesa oppure schierarla in linea, con la tattica del fuorigioco, e finalmente se utilizzare il portiere automatico o manuale.. Al momento dell'ingresso in campo inizia il vero spettacolo. La visuale di gioco è "alla **Fifa Soccer** per 3DO", realizzata cioè in maniera spettacolare grazie alle doti tecniche del Saturn. Se osservate con attenzione i giocatori vi renderete infatti conto che sono interamente composti da poligoni mappati, e in questo modo l'effetto di realismo è veramente impressionante, le animazioni realistiche e i movimenti del portiere, come ad esempio il rilancio della palla, sono da mozzare il fiato. Il gioco il sé stesso è molto lineare e senza tanti fronzoli. La palla rimane saldamente attaccata al piede e vi consente di esibirvi in eleganti slalom, sempre che qualcuno non ve la tolga con le buone o con le cattive; quest'ultimo appunto mi da modo di parlare dell'arbitro, non fisicamente presente sul campo, ma sempre pronto a farsi vedere quando serve (anche se in effetti lascia correre un po' troppo per quanto riguarda i falli). Ogni volta che c'è un fischio dell'uomo in nero vi viene riproposta l'azione incriminata, cosa che potrà sembrare inutile per i falli (a meno che non vi vogliate vantare di come entrate bene sulle gambe), ma è molto più interessante per quanto riguarda i fuorigioco in quanto consente realmente di verificare al millimetro di chi è la colpa. Le azioni di gioco non sono particolarmente spettacolari, ma sono molto realistiche: i giocatori infatti tengono molto bene le posizioni in campo e un comodo sistema di passaggi (almeno fino a che non si cerca di crossare) rende molto semplice eseguire spettacolari triangoli. Nelle pause potrete anche decidere se utilizzare o meno il radar, molto utile con una visuale ravvicinata, ma piuttosto scomodo negli altri casi. Un'ultima annotazione per i patiti delle statistiche e per i nippofili in genere: è possibile vedere le schede digitalizzate dei giocatori di tutte le squadre e fra queste c'è pure il famoso faccione del Totò nazionale!

SEMPRE PIU' COME VUOI TU

La visuale di gioco è selezionabile in qualsiasi momento dell'incontro: continuando tranquillamente a giocare potrete infatti zoomare avanti e indietro sull'azione di gioco, mentre dopo aver messo il gioco in pausa potrete selezionare l'inquadratura dalle spalle dei giocatori (modello **Super Formation Soccer** per SNES) oppure una delle due leggermente oblique sui lati (alla **FIFA Soccer**, tanto per intenderci). Questo vi consente di avere sempre una visuale comoda di quello che dovete fare, ingrandita quando state avanzando uomo contro uomo, oppure rimpicciolita quando avete bisogno di un'ampia visione del campo. Certo, non è pratico continuare a cambiare inquadratura durante il match e quello che vi consigliamo è di selezionare un'angolatura che vi consenta di guardarvi un po' intorno e di riuscire a capire verso cosa vi state avventurando.

PELE' RULEZ!

Ma, si chiederanno i più, in **Victory Goal** è possibile eseguire colpi di testa e rovesciate? La risposta è ni: infatti è possibile, ma non è certo la cosa più facile del mondo. Il sistema di controllo, che fino a quando la palla rimane a terra è veramente ottimo, mostra alcune pecche sulle palle alte rendendo piuttosto macchinoso ed eccessivamente pignola l'operazione da compiere per riuscire ad eseguire questi colpi al volo. Per questo molto spesso ci si riduce ad andare avanti con piccoli passaggi e poi tirare una sabongia, invece di cercare cross per le teste degli attaccanti.

Questa visuale è ottima se volete perdere sette diottrie a partita...

COMMENTO

Indubbiamente **Victory Goal** vanta un impatto grafico spettacolare: lo stadio, i giocatori, le animazioni... Tutto è stato realizzato in modo veramente grandioso. Personalmente impazzisco per il portiere, che ha atteggiamenti davvero realistici. Le opzioni sono numerose e ben fatte, anche se qui bisogna però scontrarsi con i non lievi problemi che può provocare la lingua giapponese. Comunque non preoccupatevi: c'è abbastanza inglese da permettervi di giocare senza eccessivi problemi. Dal punto di vista della giocabilità questo CD non è affatto male: i controlli sono piuttosto semplici (tranne nei casi di cross) e vi consentono di eseguire azioni veloci e molto realistiche, grazie all'ottima realizzazione tattica delle squadre. Si potrebbe sollevare qualche piccolo dubbio sulla longevità in quanto una difficoltà di base non altissima (ma comunque selezionabile) e un'azione a volte ripetitiva e banale potrebbero alla lunga annoiare i giocatori, soprattutto se "in solitario". La pietra di paragone per **Victory Goal** è sicuramente **FIFA** per 3DO, sicuramente inferiore dal punto di vista tecnico, ma con qualche lieve vantaggio per quanto riguarda la giocabilità. Un bel gioco di calcio che però, visto quant'è giovane la macchina, lascia ampi spazi di miglioramento per le simulazioni future.

Puck

COMMENTO

Lo so, lo so. Forse sono il solito incontentabile, ma da questo gioco credo fosse legittimo aspettarsi qualcosa di più. Di sicuro si tratta di un buon titolo ma, nonostante una realizzazione tecnica veramente spettacolare, pecca in quel fattore immancabile anche in una simulazione per una console meno potente: la giocabilità. Non fraintendetemi, non si tratta del solito gioco "pacco" bello da vedere, ma orrendo da giocare: **Victory Goal** assicura una buona dose di divertimento, ma non è quel mix di spettacolarità e azione che tutti si aspettavano dal primo grande titolo calcistico per Saturn. E' possibile eseguire azioni veramente realistiche, ma manca quel pizzico di divertimento che invece hanno altri giochi sulle console concorrenti. Un nome? Semplice, il vero paragone per **Victory Goal** non può che essere l'ottimo **FIFA** su 3DO: quello sì è un gioco da farvi girare i Joypad! Mentre aspettiamo qualcosa del genere anche per il 32-bit Sega, questo CD è tutt'altro che una ciofeca ma neppure la simulazione definitiva.

Paolo

Il tabellone elettronico è senza dubbio uno degli elementi più esaltanti di Victory Goal

Ed è lui, Totonno!!! Un uomo, un mito

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1/4

GRAFICA 92
▲ Ragazzi, che spettacolo! I giocatori si muovono per il campo che è una meraviglia e soprattutto sono di un realismo incredibile

SONORO 79
▲ Musiche di accompagnamento ricreano bene l'atmosfera delle varie fasi di gioco
▼ Onestamente ci aspettavamo qualcosina di più

GIOCABILITÀ 88
▲ Molto facile imparare ad andare in gol tenendo la palla bassa...
▼ ...assai più complesso giocare con le palle alte o controllando il portiere

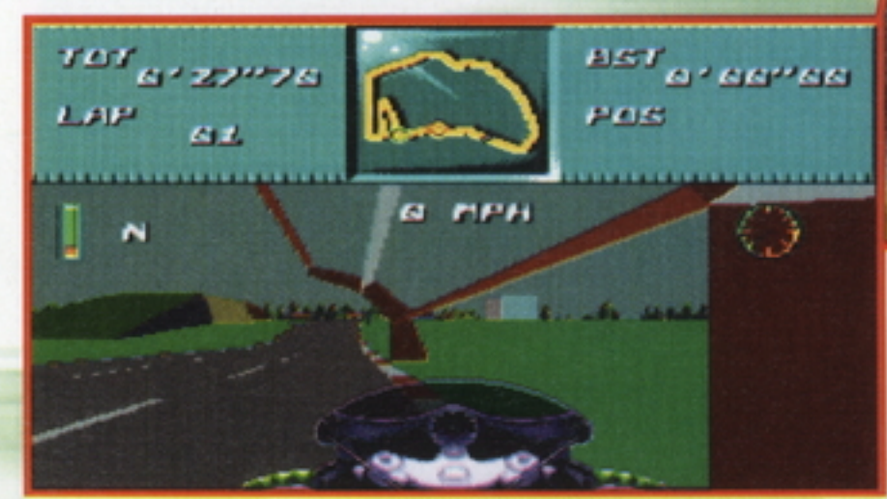
LONGEVITÀ 82
▲ Una buona dose di campionati e competizioni varie
▼ L'azione di gioco non è il massimo del divertimento e alla lunga può risultare noiosa

GLOBALE 86
Un gran bel gioco di calcio (sicuramente uno dei migliori che abbiamo visto recentemente), ma non un titolo da testa della classifica

KAWASAKI CHALL

SI RINGRAZIA
CD VERTE
PER LA CARTUCCIA

Era un'epoca di eroi. Uomo e macchina uniti in una scintillante massa di cromo, acciaio, cuoio e carne proiettata a grande velocità sulla strada. Viaggiando a velocità superiori ai 200 chilometri orari su percorsi impossibili, il pericolo era qualcosa che si mangiava a colazione. Avvenenti pupattole si avvinghiavano a questi cavalieri mascherati dell'era moderna baciandoli quando vincevano, ma piantandoli in asso quando tornavano a casa sulle stampelle. Sì, erano i favolosi anni '70, gli anni delle corse motociclistiche affrontate a bordo di meraviglie della meccanica note come Superbike. Ultimamente questo sport ha ricominciato ad attirare l'interesse del pubblico ed è per questo motivo che la Domark ha unito le proprie forze con la Kawasaki per produrre l'equivalente "supermotociclistico" del loro grande e meritato successo di qualche anno fa. Va-va-vuma!



CORTO CIRCUITO

C'è ne di strada da fare per arrivare in cima alla classifica del campionato! Quindici, infatti, sono i tracciati che vanno affrontati con successo per conquistare il titolo di Superbiker. Questo significa non solo che morderete molto asfalto, ma anche che schizzerete sui circuiti di alcuni dei luoghi più esotici e climaticamente instabili del mondo. Ogni tracciato ha le sue particolari condizioni climatiche da prendere in considerazione quando, prima della gara, si regolano i rapporti e il tipo di pneumatico. Tutti i circuiti possono essere selezionati per farvi una corsa di allenamento, ed è altresì possibile realizzare un mini-campionato selezionando un qualsiasi numero di circuiti.

Come potete vedere, il 144 non risparmia nemmeno chi sta sfidando la morte!

COMMENTO

I giochi di guida per Megadrive non sono mancati dai tempi in cui è apparso **Super Monaco. F1** è stato uno dei migliori passi in avanti e **Kawasaki** si colloca sulla sua scia, con frame d'animazione più numerosi e veloci, nonché alcune innovazioni come il danneggiamento della moto e gli effetti del clima. La sua unica pecca sta nella grafica, che per via di poligoni semplicistici e colori smorti, risulta sciatta. Tuttavia il gioco dà veramente la sensazione di guidare una moto ad alta velocità, cosa che forse nemmeno **F1**, come gioco di guida, poteva vantare. Non mi aspetto che questo titolo attragga persone che non siano fanatici di motociclismo, ma penso che fra questi Kawasaki abbia la possibilità di diventare un favorito.

Paola

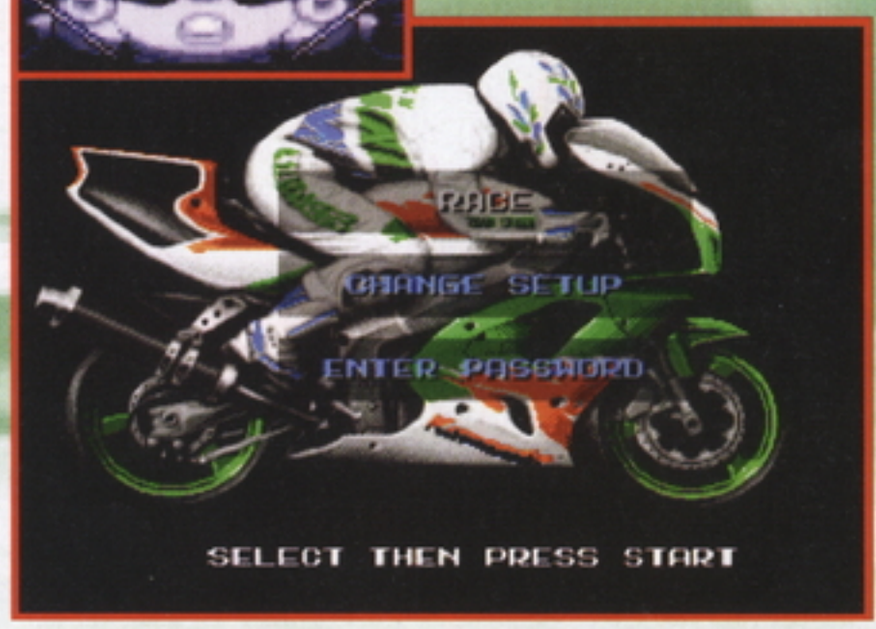
OPZIONI A RUOTA

Oltre alla consueta gara contro i campioni mondiali di superbike, potete anche selezionare numerose altre opzioni di gioco. Tanto per cominciare, se volete che la vostra prestazione migliori sensibilmente, potete selezionare l'opzione del turbo e schizzare per i vari tracciati a una velocità più elevata. Se una simile prospettiva non vi aggrada, potete sempre optare per la gara uno-contro-uno con il computer, o in alternativa, propendere per la gara in split-screen contro un amico. Nei campionati, inoltre, c'è la possibilità di alzare o abbassare il livello di gioco. Il setting iniziale è "Amateur", ma potete sempre switchare a "Expert" se cercate qualcosa di più emozionante....

SUPERBIKE CHALLENGE

IL BOX SUI BOX

La vostra moto perde qualche pezzo? Vi servono pneumatici da pioggia? Volete togliervi lo sfizio di provare il cambio manuale? Allora una sosta ai box fa al caso vostro. Una volta entrati nell'area, potete scegliere cosa fare attraverso una selezione di opzioni in elenco. Ricordatevi che qualche secondo ai box potrebbe farvi risparmiare tempo prezioso nel resto della gara.



Prepara gli spiccioli, che siamo quasi arrivati al casello...

COMMENTO

In un primo tempo **Kawasaki** può sembrare un po' scadente. E' innegabile che la palette cromatica e la grafica del gioco, tanto blocchettosa quanto scattosa, non siano alcunché di innovativo. Ma dietro questa facciata c'è un titolo di guida alquanto giocabile e con una notevole quantità di sorprese. E' ovvio che i programmatori abbiano lavorato molto e sodo sull'atmosfera del gioco: differenze anche minime nel clima compromettono in maniera spesso pericolosa la tenuta di strada della moto. La stessa cura nei particolari è stata riservata ai tracciati, variati e impegnativi quanto basta per tener desto a lungo il vostro interesse. Peccato solo che la grafica non sia all'altezza dell'attuale standard qualitativo del Megadrive.

Fabio

Kawasaki SUPERBIKE CHALLENGE

CASA PRODUTTRICE	TIME WARNER
GENERE	SIMULAZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	ITALIANA
NUMERO GIOCATORI	1/2

GRAFICA 72

▲ La moto si muove in maniera realistica e anche i tracciati sono realizzati con grande rispetto della realtà
▼ Nel complesso, però, la grafica poteva essere meglio

SONORO 69

▼ Nulla di trascendentale; il suono dei motori è un po' fiacco e il commento musicale è scialbo

GIOCABILITÀ 86

▲ Dopo i problemi di manovrabilità iniziali e qualche sterzata esagerata, sfreccerete sicuri nel tenativo di conquistare il primo posto

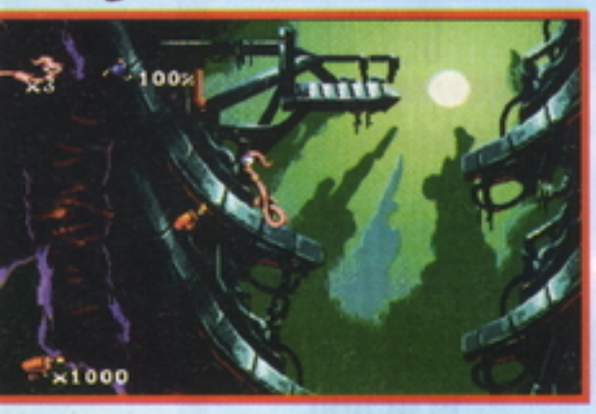
LONGEVITÀ 84

▲ 14 tracciati standard, uno per le gare di durata e tutte le opzioni di gioco sono di buon auspicio per la longevità di **Kawasaki**

GLOBALE 83

Dietro questo brutto anatroccolo c'è un grande lavoro di programmazione che si traduce in un gioco di guida altamente realistico

EARTHWORM JIM

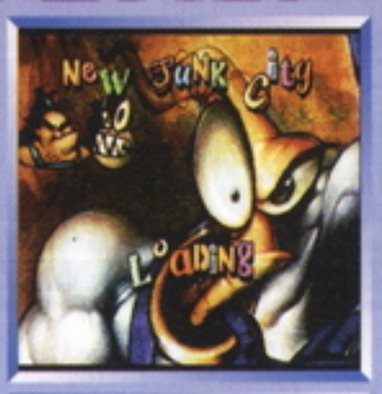


Nella miglior tradizione delle "special edition" cinematografiche come quella di **Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo** o quella di **Balla coi Lupi**, **Earthworm Jim** si ripresenta su Mega-CD più bello, più vasto e più giocabile che mai; del resto il compact disc esiste apposta per questo. Prima di continuare, però, è doveroso sprecare due righe per spiegare di quale gioco si parla a chi fosse entrato in questo pazzo, pazzo, pazzo mondo dei videogiochi solo in questo momento. Realizzato dalla Shiny Entertainment di David Perry, artefice di classici del platform come **Aladdin**, **The Jungle Book** e **Cool Spot**, **Earthworm Jim** narra in forma interattiva la crociata di un vermiciattolo da giardino in tuta spaziale - Jim, appunto - contro un malefico corvaccio spaziale di nome Psy-Crow. La complessità della struttura del piano di gioco è controbilanciata da una robusta dose di umorismo demenziale e da un'eccellente resa grafico-sonora. Questa "edizione speciale" ricicla il tutto con l'estensione di alcuni livelli e l'aggiunta di nuove zone nascoste e una nuova colonna sonora, nonché un'intera sezione assolutamente inedita che presenta una struttura di gioco tutta sua, in quanto Jim deve attirare i suoi nemici in una serie di congegni meccanici. Per il resto si tratta sempre di evitare che il buon Jim finisca in pasto alle numerose quanto bizzarre creature che popolano il gioco usando tanto le strabilianti doti atletiche del verme (a questo proposito, bisogna dire che Jim dà all'espressione "usare la testa" un significato del tutto nuovo) quanto la sua poderosa pistola laser. Insomma, se vostro malgrado vi siete persi la versione Megadrive, questa è la vostra occasione per rifarvi alla grande!

COMMENTO

La versione Megadrive di **Earthworm Jim** mi aveva talmente entusiasmato che l'annuncio di una "special edition" per il Mega-CD non mi aveva creato alcuna turbe psichica. Ero infatti convinto che poco si poteva fare per rendere questo platform ancora più bello, divertente e giocabile di prima. Eppure la Shiny è riuscita a fare quello che secondo me era l'impossibile! E' vero, le schermate non fanno pensare ad alcun perfezionamento, ma vi assicuro che dal vivo la "special edition" fa un'impressione radicalmente migliore. Il gioco presenta aggiunte e migliorie su tutti i fronti: grafica, sonoro, struttura dei livelli... E come se ciò non bastasse, i comandi rispondono ancora meglio che nella versione per il Megadrive. Insomma, per descrivere sinteticamente la mia opinione su questo gioco non potrei usare che una parola soltanto: 'azz...!

Fabio



CASA PRODUTTRICE	SHINY ENTERTAINMENT
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 95
▲ Animazioni allo stato dell'arte e nuove schermate di caricamento ad alta risoluzione

SONORO 95
▲ Uno stupendo vampionario di musiche ed effetti sonori nella miglior tradizione dei giochi su CD

GIOCABILITÀ 93
▲ La reattività dei comandi è ottima come nella versione Megadrive

LONGEVITÀ 94
▲ Impegnativo come sempre, ma anche più vasto della versione precedente, grazie all'aggiunta di nuove aree e nuove sezioni nascoste

GLOBALE 95
Già imperdibile nella versione Megadrive, l'**Earthworm Jim** su dischetto d'argento è un must per i possessori di un Mega-CD

CONSOLLES department

MEGA DRIVE II ITA
+2 PAD+RF UNIT = L. 218.000

3DO NUOVA VERSIONE
FZ-10 PANASONIC + PAD + DEMO = L. 849.000

S.NINTENDO PAL+PAD+SCART+
S. FIGHTER 2 T. = L.248.000

3DO PAL NUOVA VERSIONE
FZ-10 PANASONIC + PAD + DEMO = L. 949.000

GAME BOY + TETRIS
+ CAVO + CUFFIE = L. 109.000

CASSETTE S. NINTENDO
1 pz. = L. 69.000 - 2 pz. = L. 59.000 cad.

MEGA DRIVE II ITA + SONIC II
+2 PAD+RF UNIT = L. 248.000

S.NINTENDO PAL+PAD+SCART+
5 GIOCHI (S.M. ALL STAR + FIFA) = L. 309.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI ANCHE PER LE CONSOLE A 32 BIT : SONY PLAYSTATION - SATURN

NOVITA' SETTIMANALI ANCHE PER IL TUO 3DO

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER DISPONIBILI ANCHE PER CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

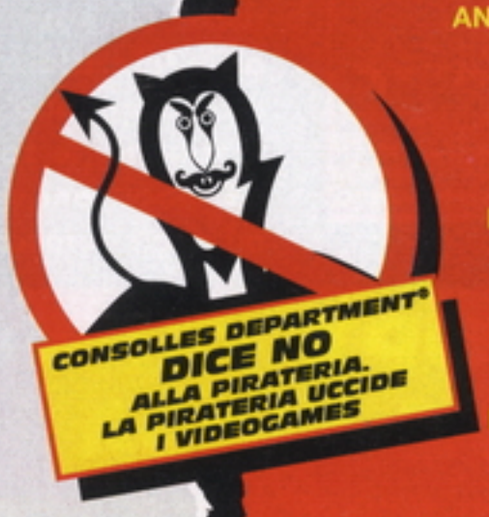
RICERCHIAMO AGENTI PER ZONE LIBERE

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

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL 02-4222684



the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÈE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

THE CIRCUS MYSTERY

STARRING MICKEY & MINNIE

SI RINGRAZIA
JAPAN PLANET
PER LA CARTUCCIA

L'intelligenza dei personaggi dei cartoni animati è talmente bassa che quando Topolino e Minnie decidono di andare al circo e non lo trovano nel luogo dove pensavano fosse, ritengono che ci sia un mistero da svelare altrove. Ai due sorci non viene in mente che l'intro del gioco mostra Topolino porgere le proprie scuse per essere in ritardo e che quindi il circo poteva frattanto essersi spostato e basta. Oh no, c'è un motivo sinistro dietro la sua scomparsa, secondo Minnie. Così, correndo e saltellando, Topolino e Minnie si godono questo festival di piattaforme organizzato dalla Capcom, indossando una quantità di costumi per facilitare le loro indagini e balzando sui capoccioni di innumerevoli boss. Ma il più grande mistero dei circhi è cosa trovano di così affascinante le ragazze negli omaccioni che lavorano negli autoscontri...

Su cantiamo tutti in coro "Viva Topolin..."

Sarà, ma a me è sempre piaciuto di più Paperoga...

I TOPI VANNO DI MODA

Lungo il cammino, Topolino e Minnie si imbattono in alcuni degli altri membri della scuderia Disney e ricevono in dono una varietà di costumi studiati apposta per far loro superare particolari situazioni. Una volta raccolti, questi completini possono essere indossati in qualsiasi momento. Per entrambi i roditori il cambio d'abito avviene dietro una provvidenziale tendina. Ma vediamo un po' che cosa ci ha preparato la sartoria...

TENUTA DA NETTURBINO
Proveniente dalla collezione di Paperino, questo completo azzurro di ottima fattura è fornito di un aspirapolvere studiato per risucchiare i cattivi. L'apparecchio può raggiungere il livello massimo di efficienza attraverso la raccolta di batterie supplementari.

TENUTA DA SAFARI:
Questo completo khaki è munito di ganci ai polsini che facilitano enormemente la scalata di pendenze ripide e gli spostamenti attraverso gli anelli da alpinista situati in punti strategici.

TENUTA DA COWBOY:
Completo di cavallo di legno e pistola ad aria compressa, questo costume dona ai nostri eroi la capacità di correre come saette.

GREAT CIRCUS MYSTERY

MICKEY & MINNIE

GIRAMENTO DI SCATOLE

Ogni livello è costellato da blocchi contrassegnati in vario modo. Essi fungono generalmente da piattaforme, ma alcuni hanno altre utili proprietà. Vediamole nei dettagli...

BLOCCHI GRIGI - Questi possono essere utilizzati solo come gradini.

BLOCCHI DORATI - Saliteci sopra o lanciateli: a voi la scelta.

BLOCCHI ROSSI - La loro funzione è identica a quella dei blocchi dorati, ma riappaiono dopo l'uso.

BLOCCHI DA LANCIO - Da usarsi per raggiungere quote più elevate.

BLOCCHI TEMPORALI - Con questi si può paralizzare il timer.

BLOCCHI STELLARI - Quando vengono lanciati, questi blocchi schizzano per lo schermo uccidendo chiunque capiti sul loro percorso.

BLOCCHI A FRECCIA - Si spostano nella direzione indicata dalla freccia.

SCATOLE DEL TESORO - Contengono una montagna di belle cose.

COMMENTO

Poiché ogni cosa che produce la Disney è un'ottima fonte di soldi, tutti vogliono una fetta della torta. **The Great Circus Mystery** appartiene alla stessa classe di **Mickey Mania** e dei giochi nella serie di **Legend Of Illusion**, ma da una casa come la Capcom mi aspettavo qualcosa di molto più avvincente. **Circus Mystery** è una rimasticatura di **Magical Quest**: splendida grafica, una struttura di gioco relativamente semplice e un Topolino che cambia costume come solo Big Jim sa fare. Il tutto equivale a meno di un pugno di mosche se lo si paragona a titoli come **Earthworm Jim**, **Lion King** e compagnia bella. Lo so che ultimamente vengono menzionati ovunque si faccia la valutazione di un gioco piattaformico, ma la realtà è che questi giochi rappresentano, oggi come oggi, lo standard. Per quanto gradevole sia, **Circus Mystery** non può meritarsi i favori dei piattaformisti convinti.

Big Mousse

COMMENTO

Il genere piattaformico si è evoluto parecchio negli ultimi due anni: purtroppo, **The Great Circus Mystery** non è al passo coi tempi. In verità questo platform non ha nulla di enormemente malvagio, ma **Mickey Mania** ne ripropone i contenuti in modo molto più valido, sicché da questo confronto, **Circus Mystery** risulta fiacco e banale. Qualche buona trovate c'è (l'oscillazione dai ganci e i cambi di costume, per esempio), ma il gioco è nondimeno molto convenzionale e non passa molto prima che affiorino schemi efficaci e sicuri per liquidare i boss. Oltretutto **Circus Mystery** fa uso di uno scrolling a spinta, il che è intollerabile. Il Megadrive è sommerso da giochi piattaformici di buona fattura e con **Earthworm Jim** e **The Lion King** in cima alla lista della spesa di molte persone, dubito che quest'ultima avventura di Topolino avrà lo stesso successo delle precedenti.

Fabio

CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 79
▲ Sprite graziosi e un'ampia varietà di boss e fondali ben dettagliati
▼ L'uso dello scrolling a spinta è imperdonabile

SONORO 65
▲ I classici motivetti da fischiettare senza ritegno
▼ Effetti estremamente penosi

GIOCABILITÀ 72
▲ Familiarizzare con i costumi è divertente e alcuni liveeli presentano piacevoli sosprese e bonus nascosti
▼ Non sempre i comandi rispondono bene

LONGEVITÀ 70
▲ Moderatamente impegnativo, con tre livelli di difficoltà

GLOBALE 66
Un platform dotato quanto Topolino stesso. Per quanto ci riguarda, a questo topo preferiamo un certo verme...

SAMURAI SHODOWN

SI RINGRAZIA
ELECTRIC DREAM
PER LA CARTUCCIA

Samurai Shodown è uno dei giochi più intriganti che la SNK abbia mai prodotto sul Neo Geo. Come tutti gli altri picchiaduro che fanno la loro comparsa sulla megalitica console nera, anche il qui presente SS era dotato di un aspetto grafico-sonoro davvero massiccio: sprite giganteschi, definiti all'inverosimile, coloratissimi e dotati di animazioni fluide e veloci, nonché di mosse speciali da sballo. Quello che però lo rendeva un pochino più speciali dei "soliti" **Art of Fighting**, **World Heroes**, **Fatal Fury** et similia era il fatto che il gioco non si limitava ad una serie di calci, pugni, schiaffi, ginocchiate, cazzottoni e fireball, ma per la prima volta apriva le porte ad un nuovo genere di pestatutto: il Katanaduro. In pratica i tizi presenti se le davano a suon di Katana anziché di cazzottoni, facendo uso di tecniche differenti e persino mosse speciali che rendevano gli oggetti contundenti di questi ultimi versatili come non mai. Naturalmente ognuno aveva differenti peculiarità: chi utilizzava la spada, chi il fioretto, chi la classica katana nipponica, chi un epico spadone "alla Conan il barbaro", chi artigli alla Freddie Krueger e via dicendo. Se non altro era qualcosa fuori dei classici canoni imposti dal picchiaduro, senza contare il fatto che qualche burlone si portava persino dietro il fido quadrupede in grado di togliere il padroncino dalle situazioni più intricate. Eh, il cane rimane sempre il miglior amico dell'uomo...

"Vict" cosa? Vorrà dire "Victory" o "Victim" o "Vicks Sinex Spray Nasale" o...

COMMENTO

La versione originale di **Samurai Shodown** era contenuta in un mega-cartuccione da più di 100 Megabit per cui pretendere che potesse rendere bene compresso in 16 Mega poteva sembrare troppo pretenzioso. Avendo poi constatato in prima persona che neppure il Super Nintendo, con le possibilità grafiche e tecniche che si ritrova, non è riuscito a produrre altro che uno scialbo picchiatutto, non mi sarei sorpreso più di tanto di ritrovare un'altrettanto misera conversione anche su Megadrive. Così è stato. Gli sprite saranno anche carini, ma differiscono davvero troppo dagli originali, soprattutto in quanto a dimensioni e animazioni, davvero lente e scattose. Come se non bastasse, nel lavoro di conversione è andato perso lo sprite del mitico e massiccio Earthquake, fatale dimenticanza che, naturalmente, si è verificata anche per quel che riguarda il classico effetto grafico di zoomate sui personaggi nel caso in cui i combattimenti si verifichino a corto raggio. Per concludere sono scomparsi anche numerosissimi frame di animazione che rendevano la versione originale qualcosa di estremamente esaltante da vedere. **Samurai Shodown** su Megadrive risulta in ultima istanza un beat'em up piuttosto bistrattato, non molto veloce e animato malino, con sprite carini, ma che certo non possono competere con gli originali. Fortunatamente sono rimaste invariate le mosse speciali e le super-mosse, ma per il resto non si tratta certo di un gran lavoro di conversione.

Bio Massa

NON DIRE GATTO SE TI PORTI DIETRO UN CANE

La versione Megadrive di **Samurai Shodown** è stata defraudata di uno dei personaggi che comparivano nella versione originale nonché in quella Super Nintendo, ovvero il nerboruto Earthquake, quindi il set di beoti da selezionare si riduce a undici. Naturalmente ognuno di questi possiede un'arma differente che usa nelle maniere più disparate perciò le differenze di stile e le peculiarità facenti capo ai diversi personaggi sono piuttosto radicali. Alcuni di questi, oltretutto, non si presentano soli al singolar tenzone, ma accompagnati da inseparabili amici. E' ad esempio il caso di Galford, un ninja dal bananone biondo avvolto in una stupenda tutina blu che si porta appresso il fido cagnetto di nome Poppy (ma fatemi il piacere...): il mammifero in alcuni casi può risultare davvero indispensabile per salvare la pellaccia, essendo dotato di un'agilità e di una velocità davvero provvidenziali. Stessa cosa dicasi per la bella e abile Nakoruko che, a dispetto del nome, oltre a essere un' avvenente sbarba si fa accompagnare da un falco gigantesco che può usare persino per farsi trasportare sopra la testa del nemico al fine di attaccarlo dall'alto. Speriamo solo che si ricordi che i falchi sono una specie protetta...

SAMURAI SHODOWN

LASCIA STARE IL CANE CHE DORME...

Quante volte vi sarà capitato di giocare con un picchiaduro dove, ripetendo all'infinito un set di mosse una di seguito all'altra potevate abbattere in men che non si dica e senza troppa fatica tutti gli avversari che vi si paravano innanzi? Un sacco, senza dubbio, ma in **Samurai Shodown** dovrete picchiare usando anche un po' la testolina. Il titolo SNK cerca infatti di ovviare ai soliti combattimenti composti da pattern di mosse preselezionate inserendo una barra ai piedi dello schermo con-

traddistinta dalla scritta "Pow". Il valore energetico di questa barra varia con il blastaggio indiscriminato dell'avversario, ma questa volta in modo direttamente proporzionale. Cosa significa? Semplice, più pestate il beota che vi sta di fronte, più salirà la sua barra, non la vostra. Quando questa arriverà al valore massimo il tizio che vi sta di fronte inizierà ad incavolarsi come una biscia e diventerà rosso aragosta. A questo punto, forte della sua collera, diventerà molto più aggressivo e inizierà a sferrare attacchi di potenziale doppio rispetto a quelli precedenti, conseguenza dei quali subirete danni fisici davvero epici. Ora sapete a cosa si va incontro stuzzicando troppo tizi apparentemente mansueti...

STRAP!!! Aaah, non c'è niente di meglio dell'agopuntura per far passare questa dannata sciatalgia...

COMMENTO

Non ho mai creduto più di tanto nelle possibilità di ricreare in maniera tecnicamente buona i titoloni per il mostro nero della SNK sul piccolo e altrettanto nero Megadrive e ancora una volta non sono stato smentito. Il fatto è che, purtroppo, un gioco che sul Neo Geo occupa una cartuccia da 100 Megabit può essere diviso in 99 Megabit di grafica e solo 1 Mega di giocabilità. Ora, la casalinga console Sega ha alcuni limiti evidenti: siamo quindi d'accordo sul fatto che la giocabilità potrebbe essere ripresa nella sua interezza, ma per quel che concerne grafica e sonoro troverebbe non certo pochi problemi nel riprenderli in buona maniera. La cosa più grave è che sono proprio questi due aspetti a fare la fortuna del 99% dei giochi per Neo Geo. Su Megadrive ci ritroviamo quindi con un picchiaduro di discreta fattura, non certo buono come conversione, ma comunque carino se considerato fine a sé stesso. Fate un po' voi: se state cercando un picchiaduro accettabile lo avete trovato, ma non crediate di avere a che fare con qualcosa di estremamente simile all'originale.

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 80
▲ Sprite disegnati decisamente bene, di dimensioni più che accettabili
▼ Velocità di gioco e animazioni invece sono tutt'altro che passabili

SONORO 29
▼ La peggior musica che si potesse realizzare: scarna, insulsa, troppo ripetitiva e la cosa più brutta è che non si salvano neppure gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 73
▲ Sicuramente ha tutto da guadagnare dalle simpatiche mosse segrete e dallo sprite di pestaggio che evade dai soliti canoni del picchiaduro

LONGEVITÀ 74
▲ È sempre la solita storia: chi non lo finisce dopo venti minuti al massimo può inginocchiarsi sui ceci...
▼ Fortunatamente ci sono diversi livelli di difficoltà

GLOBALE 71
Un gioco discreto, sia come conversione che come titolo fine a sé stesso: se non altro propone combattimenti leggermente fuori dei canoni tipici dei pestatutto

GO MAGA

36 GREAT HOLES

SI RINGRAZIA
ELECTRIC DREAM
PER LA CARTUCCIA

È il momento per il 32X di far uscire sul mercato le sue prime visioni: il primo picchiaduro, la prima corsa automobilistica e... il primo golf. Non poteva mancare fra i titoli di richiamo quello ispirato a uno degli sport più praticati in America, tanto che per l'occasione i cervelloni della Sega hanno pure scomodato Fred Couples, famosissimo (almeno negli Usa) campione di golf.

36 Great Holes non vi offre i percorsi più famosi del circuito statunitense, ma una selezione delle 36 buche giudicate più difficili e spettacolari, prese un po' qua e un po' là.

Prima di piazzare la vostra palla sul tee ed effettuare il vostro drive avete l'occasione per "personalizzare" il vostro giocatore come meglio credete per poi memorizzarlo grazie al battery backup (ne potrete salvare dozzine e registrare pure le statistiche ogni volta che lo utilizzerete) e recuperarlo in qualsiasi momento. Innanzitutto potrete selezionare il volto fra le molte allegre facce di uomini e donne che il programma vi propone: fatto ciò è il momento di vestirvi per la gara e di scegliere così maglietta e pantaloni. Si passa poi alle questioni tecniche e quindi eccovi scegliere le 14 mazze che vi porterete in gare. Terminata anche quest'ultima fatica potrete finalmente accedere alla buca uno e far vedere di che pasta siete fatti.

Il controllo del tiro è praticamente identico a quello della serie **PGA** della Electronic Arts, dimostrazione di come i programmatori della Sega si sono ispirati chiaramente a questa serie. Schiacciando una prima volta il tasto fate partire la barra della potenza, un secondo tocco deciderà la forza del vostro tiro, mentre un terzo determinante colpetto sul bottone stabilirà l'effetto della vostra palla.

Come già accennato, il gioco vi offre la possibilità di cimentarvi in 36 delle più belle buche dei percorsi americani, fornendovi un ottimo mix di piste lunghe e corte, attraversando condizioni completamente diverse, passando da paesaggi desertici a verdi foreste di pini oppure paesaggi costieri per giungere, infine, alle buche posizionate su alcune isole. Una variante al gioco è data dalle selezioni particolari di piste: ci sono le 18 preferite da Fred Couples, le 18 più lunghe, quelle più corte, le più difficili (The Gauntlet) e l'opzione per crearvi il vostro percorso su misura. Girale come vuoi, mescolale come vuoi, restano però solo 36 buche...

SPA-GHET-TI!!!

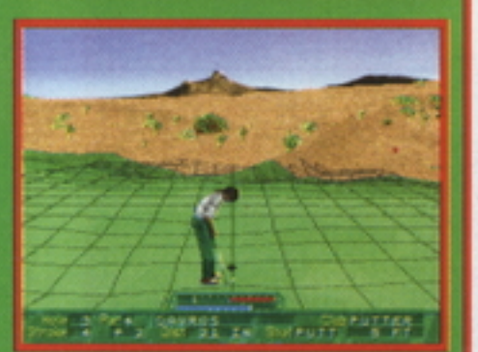
Un bravo a quelli di voi che hanno riconosciuto il grido di battaglia di Lotti, il più improbabile campione di golf dei cartoni giapponesi. Non siamo qui comunque per parlarvi di lui, ma per spiegarvi come, prima del tiro, siano controllabili tutte le variabili del gioco per permettervi di eseguire un tiro al limite della perfezione. Ecco dunque cosa dovete controllare per cercare di eseguire un miracoloso "hole in one"...

MAPPA
Vi mostra una vista aerea della buca, così da individuare subito gli angoli più insidiosi del tracciato.

EFFETTI
A volte il modo migliore per unire due punti non è una linea retta e così ecco che potete esibirvi in mirabolanti tiri ad effetto per giungere sempre dove volete, in barba ad alberi o al vento. Non è però un'operazione facilissima per i novizi.

POSIZIONE
Serve per variare la distanza fra voi e la palla. Può essere utile in caso di tiri in determinate situazioni di pendenza del terreno. L'alternativa? Una bella zappata di terreno!

PENDENZE
In realtà vedere le pendenze della pista è utile soprattutto quando vi trovate sul green: quest'opzione è comunque richiamabile in qualsiasi momento del gioco.



Lo sport più inutile del mondo finalmente su 32X!

COMMENTO

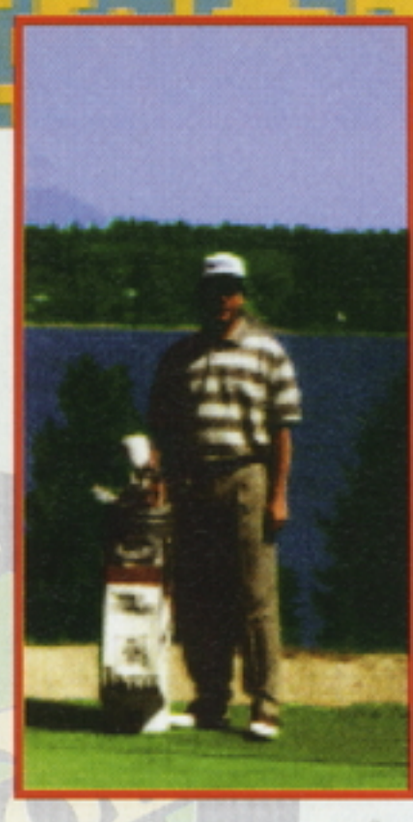
Le animazioni sono veramente ben realizzate e i percorsi sono vari e dettagliati ma, anche se le opzioni sono di buon livello, questo **36 Great Holes** non regge il confronto con **PGA III**. Non si tratta di un brutto gioco, che ci mostra infatti le potenzialità grafiche del 32X, ma che non può vantare tutta una serie di possibilità e di qualità che il rivale per Megadrive può offrire. Certo, la veste grafica è sicuramente superiore, ma per quanto riguarda il sonoro, e soprattutto il divertimento, il titolo della EA esce tranquillamente vincitore. Non posso far altro che concordare in pieno con quanto già detto da quel patito di golf che è Puck (strano, ma vero).

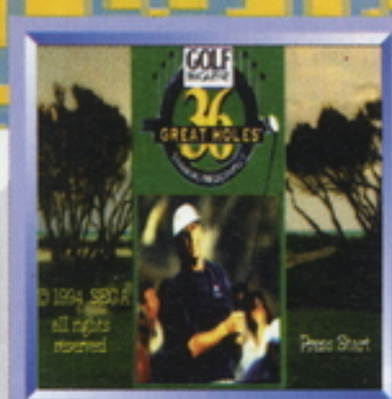
Alex

OLF AZINE

6 HOLES

E adesso voglio vedervi a cercare la pallina in mezzo alla sabbia!!!





CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/8

COMMENTO

Eccoci qui a commentare la prima simulazione golfistica per 32X, simulazione che può vantare la sponsorizzazione di un personaggio famosissimo in America, ma tragicamente semisconosciuto qui da noi, Fred Couples. Sfortunatamente penso che il buon vecchio Fred non sarà contento di vedere come abbiano mal sfruttato il suo nome. Nonostante le potenzialità di questa nuova macchina, il gioco risulta piuttosto mediocre e ben poco divertente. La grafica è veramente ben fatta, con un buon mix di immagini digitalizzate, poligoni e texture, così da fare di questo gioco il migliore da guardare. Purtroppo le cartucce, oltre che guardate vanno anche giocate, e qui iniziano i dolori. Il gioco somiglia veramente molto a **PGA III**, ma è sicuramente inferiore per quanto riguarda la spettacolarità e soprattutto il numero di piste, 144 a 36. D'accordo, queste 36 buche potete essere selezionate in vario modo, ma gira e rigira sono pur sempre 36! Non si tratta di una bocciatura ma, visti i rivali su Megadrive, da un gioco per 32X ci aspettavamo davvero qualcosa di più...

Puck

GRAFICA 75
▲ I giocatori sono ben animati e alcune piste sono colorate in maniera realistica...
▼ ...ma dal 32X ci saremmo aspettati qualcosa di più

SONORO 68
▼ Niente di particolarmente esaltante: la monotonia è rotta di tanto in tanto da qualche commento digitalizzato o dal canto degli uccellini (wow!)

GIOCABILITÀ 77
▲ Cimentarsi in un bel torneo fra amici può essere una cosa divertente, ma la cart dimostra di mancare di una certa profondità

LONGEVITÀ 68
▲ La possibilità di crearvi una carriera è un'opzione veramente interessante...
▼ ...peccato che con solo 36 buche questo gioco non regga i confronti con la concorrenza

GLOBALE 73
Non si tratta di un brutto gioco: peccato la concorrenza su Megadrive, a parte la grafica, possa contare su un maggior numero di opzioni e soprattutto di percorsi

UNNECESSARY ROUGHNESS 95

La visuale di gioco, molto alta, sembra presa dal dirigibile della Goodyear che si trova sopra quasi tutte le partite di football

Alla fine di ogni azione vengono segnalate, nella parte alta dello schermo, le yard guadagnate

Uscito originariamente su PC circa un anno fa, **Unnecessary Roughness** è stato ora convertito, in questa versione riveduta e aggiornata alla stagione '94-'95, anche per il 16-bit di casa Sega. La struttura di gioco, il metodo di controllo e la visuale del prodotto targato Accolade sono chiaramente ispirati alla serie di **John Madden**, anche se sono presenti alcuni piccole differenze. Prima di tutto la visuale è leggermente più lontana e permette una più ampia visione del campo. Inoltre, ed è questa l'unico aspetto discreto di questo titolo, nei momenti particolarmente caotici lo schermo "zooma" per avvicinarsi all'azione e per cercare di rendere tutto più chiaro. Quest'idea, nient'affatto malvagia, viene rovinata totalmente dalla realizzazione tecnica assolutamente ridicola. Non migliore risulta la giocabilità che risente di un pessimo sistema di controllo, di una collisione degli sprite alquanto dubbiosa e di una lentezza assolutamente esasperante (i giocatori sono TUTTI più lenti di Dan Marino). Da sottolineare infine che, come ormai avviene in quasi tutti i titoli del genere, è possibile selezionare la squadra tra le 28 delle NFL, tutte con i roster originali. Per ogni giocatore è stata inoltre realizzata una piccola scheda, corredata anche da una foto e da tutta una serie di statistiche e di utilissime informazioni.

La partita è appena iniziata; "ammirate" le dimensioni degli sprite

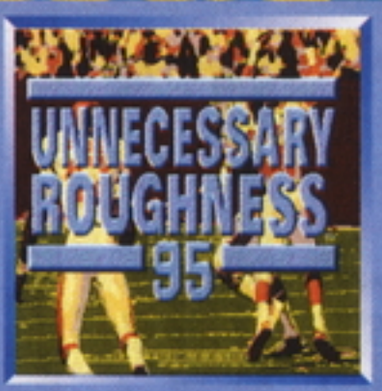
Ecco alcune tra le numerose statistiche presenti nell'ultimo prodotto della Accolade

Lo schema di lancio è quello classico a finestre inaugurato dalla serie di John Madden

COMMENTO

Alla Accolade non potevano scegliere un nome migliore per questo gioco. **Unnecessary Roughness '95** è infatti un'inutile violenza nei confronti dei videogiocatori (soprattutto di quelli che hanno la disgrazia di provarlo), e del povero recensore, grande appassionato di football americano, che lo deve testare. Ogni aspetto del gioco è stato realizzato senza la benché minima cura e questo fatto risulta subito evidente dopo pochi minuti. La grafica è assolutamente orrida, le animazioni quasi inesistenti e lo zoom, che avrebbe potuto rappresentare una caratteristica innovativa è squallido. Addirittura peggiore è il sonoro: più che le grida e gli incitamenti di una partita di football, mi sembra riprodurre le urla che sento nel campetto di calcio vicino a casa mia. Sullo stesso livello si attestano anche la giocabilità (lentezza cronica, collisione degli sprite dubbiosa, sistema di controllo che risponde una volta sì e due no) e la longevità. L'unico aspetto quasi decente sono le statistiche presenti per ogni giocatore (corredate anche da una foto), ma personalmente penso che per conoscere le statistiche dei propri beniamini sia meglio comprare una rivista piuttosto che una cartuccia che, anche se meno ingombrante, risulta "leggermente" più costosa.

End



CASA PRODUTTRICE
ACCOLADE

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 53
▲ L'idea dello zoom è abbastanza carina...
▼ ...peccato che tutto il resto sia realizzato in maniera infima

SONORO 48
▼ Qualche rumore (chiamarli suoni mi sembra troppo generoso) qua e là. Pietoso

GIOCABILITÀ 50
▼ Il gioco è di una lentezza impressionante e il sistema di controllo risponde in maniera pietosa

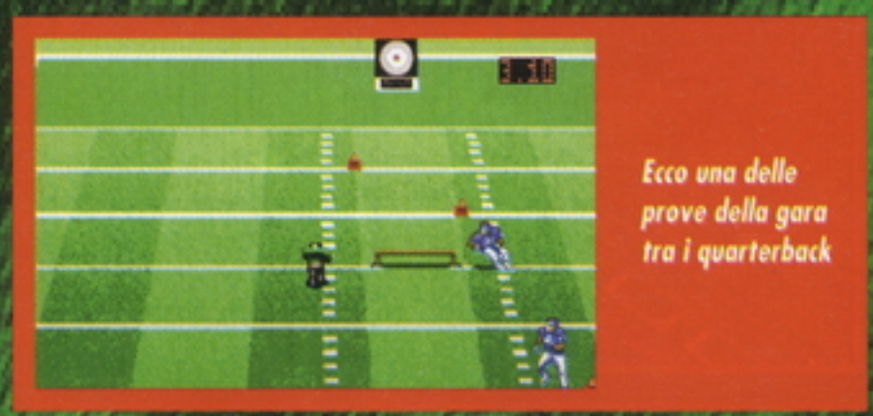
LONGEVITÀ 40
▼ Se volete farvi del male fino alla fine dei vostri giorni avete trovato il gioco adatto a voi

GLOBALE 45
Uno dei più brutti giochi di football americano che io abbia mai visto (e sono stato generoso)

NFL QUARTERBACK CLUB

Il ruolo di quarterback è senza dubbio uno dei più importanti e prestigiosi (ma anche uno dei più difficili) di tutto il football americano. La vittoria o la sconfitta di una squadra, molto spesso, sono proprio nelle mani del "lanciatore" che, con le sue giocate, deve tentare di far giungere il pallone nella "end zone" avversaria. Ovviamente un quarterback da solo non può rendere imbattibile una squadra, ma è altrettanto indubbio che, se si può annoverare tra le proprie fila campioni del calibro di Steve Young, Joe Montana o Jim Kelly (sono un po' di parte...), le possibilità di ottenere risultati positivi sono evidentemente maggiori. Proprio in onore di queste mitiche figure la Acclaim ha deciso di realizzare **NFL Quarterback Pro**, simulazione che, oltre ai classici elementi presenti in tutti i titoli del genere (squadre ufficiali della NFL, decine di schemi e amenità similari), dispone anche di alcune interessanti innovazioni. Innanzitutto il sistema di lancio non è quello classico a finestre, ma i possibili ricevitori sono segnalati con lettere poste sotto i loro piedi; questo aspetto, purtroppo, risulta però negativo dato che i ricevitori che vanno troppo in profondità diventano praticamente invisibili. Tale difetto è compensato dall'incredibile abilità degli attaccanti nel ricevere i passaggi, ma in generale non è comunque un fatto positivo. Altra novità è la presenza di tre tipi di gioco (Simulation, QB Competition e Play The Game) che permettono di affrontare una competizione tra quarterback in quattro diverse prove, che ne testano la precisione, la velocità e la potenza, di giocare alcuni spezzoni di partite "storiche" del campionato NFL (anche partite del futuro) e di affrontare una normale partita, i playoff oppure un'intera stagione.

Dopo aver selezionato lo schema la partita può iniziare con il kick-off



Ecco una delle prove della gara tra i quarterback

In questa schermata è possibile personalizzare i Quarterback

COMMENTO

A parte il fatto che personalmente preferirei vedere un gioco dedicato a qualche difensore (per esempio il grande Deion "Neon" Sanders o Merton Hanks, veri eroi di San Francisco, altro che Steve Young...) piuttosto che ai quarterback, è innegabile che in **NFLQBClub** non si noti il tentativo da parte della Acclaim di inserire qualche elemento innovativo e di distaccarsi dalla serie di **John Madden**, ormai fonte d'ispirazione di ogni titolo del genere. Se da un lato dobbiamo quindi apprezzare la varietà delle opzioni (competizione tra QB, possibilità di rigiocare spezzoni storici di alcune partite) dall'altro non possiamo non evidenziare alcuni difetti nella struttura che ne limitano la giocabilità. Completare i lanci lunghi è veramente troppo semplice e visto che con le corse non è affatto facile guadagnare terreno, può capitare che le partite si trasformino in un vero e proprio tiro al bersaglio nel tentativo di colpire uno dei ricevitori. Peccato, perché questo difetto, unito a una realizzazione tecnica non proprio impeccabile, rovina un gioco che per il resto è più che discreto.

End

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1/4

GRAFICA 69
▲ Il campo e gli omini sono realizzati in maniera apprezzabile
▼ Alcune animazioni ci hanno lasciato abbastanza perplessi

SONORO 70
▲ I rumori sugli spalti e gli scontri sul campo sono stati riprodotti in maniera abbastanza fedele

GIOCABILITÀ 68
▲ Il sistema di controllo è abbastanza comodo...
▼ ...peccato solo che completare i passaggi sia un po' troppo facile

LONGEVITÀ 78
▲ Molto longevo grazie alla presenza di tre differenti competizioni e di tutte le squadre della NFL

GLOBALE 69
Un titolo passabile che non riesce però a raggiungere i livelli di **John Madden '95**

SI RINGRAZIA
CD VERTE
PER LA CARTUCCIA

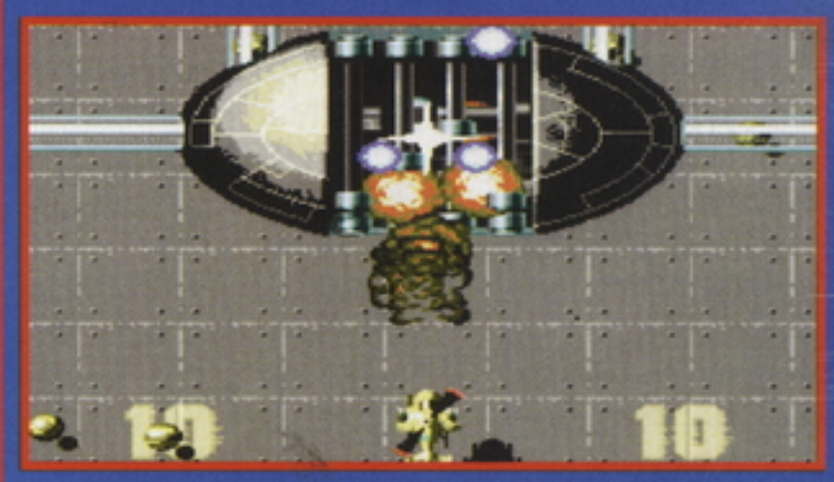
C'era una volta l'Amiga, un pezzo di plastica beige largo e stretto con un disk drive incorporato e una buona quantità di giochi. La maggior parte di questi ultimi erano delle "sole", ma ogni tanto usciva qualcosa di davvero notevole. Titoli come **Rainbow Islands, Speedball II, Kick Off** e in ultimo (ma non per importanza) uno sparatutto assolutamente originale realizzato dalla Sales Curve (sì, quella che poi è diventata la Storm, la Windy e infine la SCI): x. Ascrivibile alla categoria degli shoot 'em up a scorrimento verticale, **SWIV** divenne famoso perché: A) era ben fatto e B) si caricava durante lo svolgimento stesso del gioco, risparmiando agli acquirenti lunghe e noiose attese. Il Megadrive, però, non ha mai dovuto caricare nulla, dunque quale novità può offrire un gioco come **SWIV** per i possessori di una macchina già strapiena di sparatutto? Continuate a leggere e lo scoprirete, maledetti pigroni!

Quel ponticello sul fiume dei guai...

MEGA

SWIV: LA GENESI

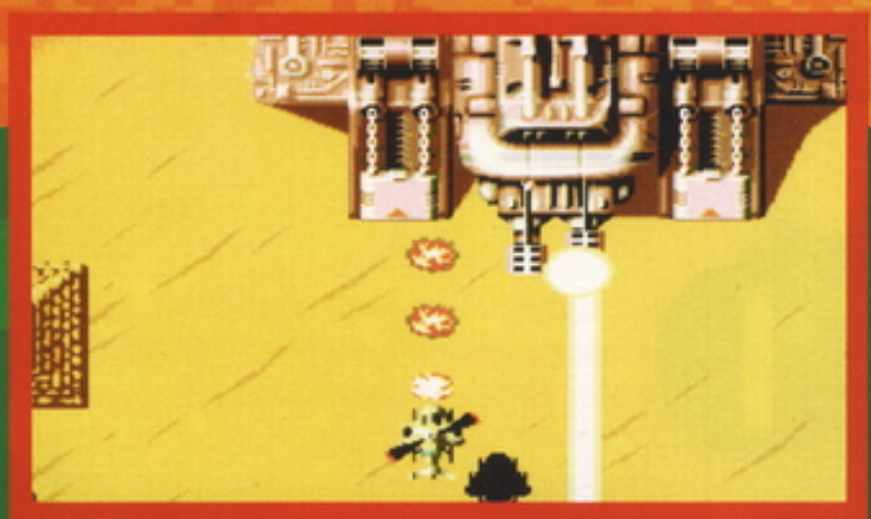
Le origini di **SWIV** risalgono al giorno in cui la SCI realizzò una conversione domestica del coin-op **Silkworm** per la Virgin. La conversione era davvero ottima per quei tempi, sicché si pensò di realizzarne un seguito. Tuttavia la SCI non poté acquisire i diritti necessari e quindi cominciò a lavorare a un gioco che era differente quanto bastava per non violare i diritti d'autore, pur conservando alcune delle trovate migliori di **Silkworm**. Così, benché **Silkworm** fosse uno sparatutto a scorrimento orizzontale con un fottio di power up, **SWIV** divenne un gioco a scorrimento verticale con gli stessi power up, ma anche qualcuno di più. E dato che non potevano chiamare il gioco **Silkworm II**, saltarono due sequel e optarono per **SWIV**, acronimo di **Silkworm IV**! L'idea che sta alla base di **SWIV** è quella di un'anonima potenza aliena che ha invaso la Terra costellandola di fortezze e astronavi. Usando una jeep o, in alternativa, un elicottero, il giocatore deve aprirsi un varco verso il boss finale. Tuttavia, ambedue i veicoli hanno i loro pro e contro, conferendo al gioco uno spessore strategico. Ma lieve lieve.



CHE FUSTI!

Immancabili in uno sparatutto, i power up di **Mega SWIV** sono nascosti in una quantità di posti diversi. I più evidenti sono le grosse bolle protettive reperibili all'interno di fusti lampeggianti; queste circondano la nave del giocatore rendendola temporaneamente invulnerabile, ma hanno anche una funzione secondaria: se invece di indossarle le colpite, imbiancano lo schermo con il lampo di una Smart Bomb. Altri power up sono quelli contenuti nei cilindri gialli; questa particolare varietà è destinata al potenziamento delle tre differenti armi di cui la vostra nave dispone all'inizio del gioco. Gli stessi cilindri possono contenere anche dei missili-segugio da lanciare mediante la pressione del tasto C.

SWIV

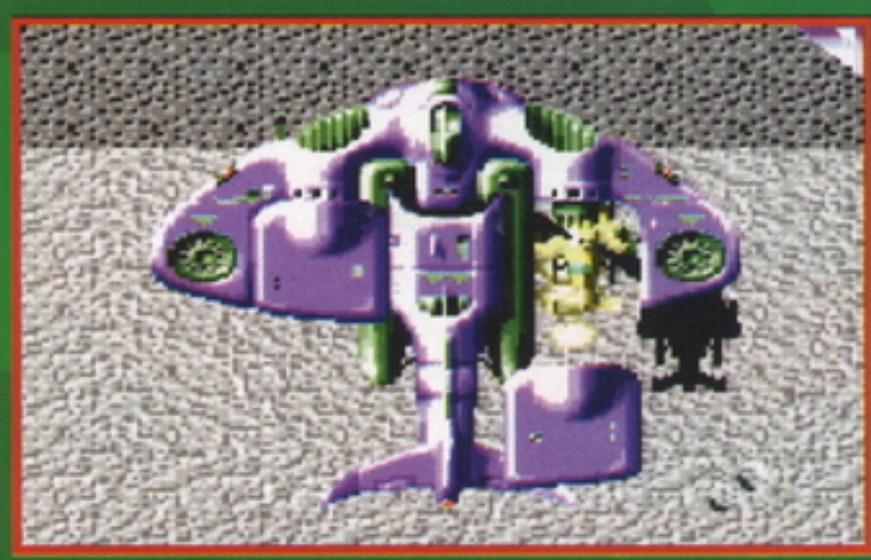


Elicottero contro carrarmato: proprio come in Rambo III!

COMMENTO

Mega SWIV mi riporta ai tempi in cui lavoravo per il glorioso mensile **Videogiochi**, ai tempi in cui uno sparatutto senza fronzoli poteva stupire la comunità videoludica. Da allora è stata fatta parecchia strada e il tanto atteso **Mega SWIV** non colpisce più come una volta; guardate però che ciò è dovuto in gran parte al fatto che non vale neanche la metà della versione Amiga. Gli sprite raffinati dell'Amiga sono diventati degli oggetti tozzi e sudici, e il sistema di upgrade delle armi non è più semplice come un tempo, sicché a meno di non avere l'arma giusta al momento giusto, la giocabilità risulta gravemente compromessa. **Mega SWIV** è un shoot 'em up vecchio stampo; purtroppo, oggigiorno siamo tutti abituati a raffinatezze come **Red Zone** e **Probotector**. Il gioco ha dalla sua l'originalità dei boss e un fottio di bersagli a cui sparare, ma ciò nonostante non riesce neanche lontanamente a colpire. Amiga, dove sei?

Fabio



COMMENTO

Fabio parla di un gioco senza fronzoli; io parlerei anche di un gioco senza emozioni. Giocare a **SWIV** è stimolante quanto stare in casa il sabato sera a vedersi Pippo Franco & C. E' una reliquia del passato videoludico, con una dinamica piuttosto elementare e una quantità di livelli piuttosto scarsa (compensata da una difficoltà soverchiante). La grafica è scialba e il sonoro è privo del vigore travolgente che qualsiasi blastatutto di qualità superiore deve avere. Insomma, meglio perderlo che... acquistarlo.

Alex

CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 69
▲ Un vastissimo assortimento di sprite
▼ Peccato che tremolino di frequente e i colori siano smorti

SONORO 72
▲ Buone deflagrazioni acustiche e altri effetti adeguati all'atmosfera
▼ Musiche di scarsa originalità

GIOCABILITÀ 67
▲ Blastaggi nella tradizione più gloriosa degli sparatutto
▼ La jeep è di una manovrabilità pietosa e l'elicottero non è meno goffo

LONGEVITÀ 67
▲ Un fottio di livelli e di boss originali
▼ Le frustrazioni derivate dall'assurda facilità con cui si perde una vita sono intollerabili

GLOBALE 66
Uno sparatutto di tipo classico, indicato ai nostalgici del genere

CORPS KILLER

Diego si inventa le regole del Mah-Jong...

Il Pentagono, da un po' di tempo a questa parte, è diventato teatro di strani e misteriosi eventi, in particolare nella sezione di ricerca scientifica dello stesso. E' risaputo però che la barriera che avvolge il misterioso organo di difesa statunitense sia impenetrabile, cosicché sapere esattamente cosa sia successo è impossibile persino per i migliori agenti segreti, figuratevi poi per la stampa... Di certo si sa che un eminente scienziato di nome Hellman è scomparso dalla circolazione e, proprio in concomitanza con il suo dissolversi, hanno avuto inizio strani fenomeni in una località non meglio precisata del nostro pianeta. Così qualcuno ha iniziato a darsi da fare, scoprendo che la sezione scientifica del Pentagono stava creano un vero e proprio esercito di schiavi senza paura della morte dato che, di fatto, morti lo erano già. Proprio per questo il Dottor Hellman era così prezioso per la riuscita degli esperimenti: aveva scoperto il segreto per riportare a nuova vita dei semplici cadaveri in putrefazione. Cosa che, ora, pare essere successa su un'isola del Pacifico dove, guarda caso, voi verrete spediti nei panni di un luogotenente delle Forze Speciali dell'esercito americano.

Vostro compito sarà localizzare il covo dello scienziato pazzo e catturarlo uccidendo anche tutte le mostruose creature di cui lo stesso si fa scudo.

Oé tipo, ciosai che ciai 'a maglietta con 'a scritta "Paused" troppobbbella...

Che senso ha comprarsi un gioco di Pachinko per il Saturn?

NOI REDIVIVI, LORO REDIMORTI

Data Pod

Sarà il vostro vademecum per tutta la missione. Sarete solo voi e lui, oltre che, naturalmente, il vostro mitico Uzi. Collegato via etere direttamente con un satellite e potenziato da elementi che solo l'alta tecnologia militare statunitense poteva creare, il Data Pod fornisce tutti i dati richiesti al fine di proseguire nella missione e le sue potenzialità possono essere aumentate raccogliendo i giusti gadget durante il percorso.

Mappa

Giunti sull'isola di Cay Noir la mappa costituisce il vostro lasciapassare verso le locazioni che dovrete attraversare per giungere al covo di Hellman. Fuori della Città degli Zombie molte altre missioni vi aspettano inclusa, ad esempio, la personale missione della vostra guida Voodoo, ovvero Winston, alla ricerca di un tesoro. Idem con patate anche per quel che riguarda Julie, intenta invece a inseguire lo scoop che le farà guadagnare il Pulitzer. La mappa serve inoltre a farvi scovare le possibili locazioni di Datura e Juju.

Finestre di Informazione

Giunti faccia a faccia con la vostra missione dovrete ricercare le informazioni che vi permetteranno di distinguere ed identificare tutti i differenti tipi di personaggi ed oggetti. Quando fruirete della finestrella di Info il vostro Data Pad potrà visualizzare un filmato oppure semplicemente una breve descrizione scritta di ciò che vi interessa.

COMMENTO

Devo ammettere che le prime immagini di **Corpse Killer** giunte in redazione erano non poco esaltanti, tanto che mi ero già fatto la bocca buona nell'attesa di mettere le mani sulla versione finale. Ma questa, ahimè, si è rivelata un mezzo fiasco, se non addirittura peggio: insomma, una delusione su tutti i fronti o quasi. La storia, ma soprattutto l'atmosfera, poteva apparire interessante e in fin dei conti lo è per davvero, ma quello che ancora una volta mina il successo di questo prodotto è la mediocre realizzazione tecnica. La tecnica di animazione a scorrimento che sfrutta il Full Motion Video è davvero scialba: le animazioni sono lente e lo schermo scorre scattosamente come non mai tanto che pare siate voi ad agonizzare e non i morti che vi stanno innanzi. I fondali sono graficamente carini, ma dopo un po' scoprirete quanto possano essere monotoni. Stessa cosa dicasi per gli sprite degli zombie: sono digitalizzati bene, nulla da eccepire, ma seguono schemi d'attacco del tutto prevedibili e soprattutto identici. In poche parole come definire il qui presente gioco se non "ridondante"? Fate attenzione infatti a non lasciarvi abbindolare dal primo impatto: **Corpse Killer** all'inizio può sembrare davvero intrigante, ma l'interesse scemerà inesorabilmente non appena vi accorgerete della monotonia che lo pervade. Davvero un peccato. Mai fidarsi di chi apparentemente possiede credenziali di tutto rispetto.

Char

COMMENTO

A differenza di Char ero scettico sin dall'inizio su un possibile successo da parte dell'Acclaim nel realizzare un titolo del genere e, naturalmente, non sono stato smentito. Questo per svariati motivi, non ultimo il fatto che potete rigirarlo come volete, ma **Corpse Killer** altro non è che un semplice clone di **Operation Wolf** o **Operation Thunderbolt** e i due sopracitati giochi hanno fatto il loro tempo. Struttura a parte, anche il resto non è certo stato curato a dovere: sino ad ora i giochi facenti uso della tecnica di Full Motion Video si sono dimostrati poco più che ciofeche e questo non smentisce certo i predecessori, soprattutto con la lentezza e la scattosità che si ritrova. A mio avviso poi il gioco non è bruttino come Char asserisce, ma è davvero scarso, soprattutto quando ci si accorge che una determinata situazione si ripete per più volte: gli attacchi con cui gli zombie vi assalgono sono sempre gli stessi e i fondali sono troppo monotoni, cosicché anche ai più incalliti fanatici di questo tipo di sparatutto **Corpse Killer** inizierà presto a venire a noia. Dove sarà poi la giocabilità in un titolo dove bisogna esclusivamente posizionare un puntatore sullo schermo e premere il pulsante di fuoco... Non venitemi a dire che qui ci sono anche elementi strategici perché sono così esigui che persino la materia grigia di Char parrebbe più grande...

Simon

CENERE ALLA CENERE

Di particolare importanza in Corpse Killer sono le radici Datura. Si, avete capito proprio bene, sono delle semplici radici, ma piuttosto rare da scovare. In compenso la loro importanza è davvero vitale, in tutti i sensi: possono infatti servire a guarire le ferite provocate dai redimorti oppure essere utilizzate come una sorta di armamento supplementare dato che risultano fatalmente dannose agli zombie, mentre le semplici pallottole lo sono in maniera minore.

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 69
▲ Buone le digitalizzazioni dei personaggi e il suggestivo effetto tridimensionale
▼ Peccato però per le scialbe animazioni

SONORO 69
▲ Grandioso l'effetto "carneficina" e gli agonizzanti gemiti degli zombie
▼ Non si può certo dire che la potenzialità del CD siano state sfruttate al meglio...

GIOCABILITÀ 65
▲ Strano e pertanto intrigante, soprattutto agli inizi
▼ Appena capirete che fondali, situazioni e attacchi degli zombie sono tutti identici l'interesse calerà di brutto

LONGEVITÀ 63
▲ La difficoltà è settata a livelli piuttosto ardui
▼ L'incredibile monotonia vi farà rinunciare alla missione dopo due o tre partite, il che è tutto dire

GLOBALE 65
Poteva essere un gioco interessante sotto tutti i punti di vista, ma così com'è rischia di piacere solo ai fanatici di **Operation Wolf** et similia

Ristar

Tradizionalmente si pensa che Hollywood sia il posto dove tutti vogliono diventare delle star e che, notte e giorno, le strade di questo sobborgo chic di Los Angeles siano attraversate da divi e divette in cerca di scritture e di gloria. Ma esiste un altro posto, stavolta fantastico, dove miriadi di aspiranti celebrità si battono per un successo che potrebbe durare solo pochi mesi o sfumare dopo due o tre apparizioni.

Questi personaggi, solo per citarne alcuni, si chiamano **Bubsy**, **Dynamite Headdy**, **James Pond**... Stiamo parlando del mondo dei videogiochi e soprattutto dei platform, da sempre trampolino di lancio di grandi celebrità come **Sonic** o **Mario**. Ma ora c'è un altro personaggio che aspira a diventare famoso e che può esibire un grande vantaggio sui suoi concorrenti: lui una stella lo è già, non perché sia famoso, ma perché è, materialmente, una stella. Come avrete intuito (più che altro dal titolo) stiamo parlando di **Ristar** e in particolare della conversione per Game Gear. Come per la versione Megadrive, ci troviamo di fronte al solito platform che presenta però alcune interessanti trovate: il sistema di controllo è infatti molto maneggevole e vi consente di eseguire le operazioni più complesse in un battibaleno. Il protagonista poi, grazie alle proprie braccia estensibili può, oltre a rifilare sonore mazzate ai nemici di turno, raccogliere e utilizzare diversi oggetti, come pure interagire col fondale, riuscendo così a eseguire operazioni altrimenti impossibili. Durante la vostra missione non dimenticatevi di raccogliere le stelle e gli anelli, rispettivamente in grado di fornirvi punti e la possibilità di diventare velocissimi (qui mi puzza di Sonic) così da raggiungere in un lampo la fine del livello, e magari qualche schermo bonus. Tirando le somme ci troviamo davanti al perfetto clone del più classico dei platform, ma almeno realizzato in maniera adeguata...

COMMENTO

Dopo essere approdato sugli schermi del Megadrive, **Ristar** fa ora la propria comparsa sul portatile di casa Sega. Nella sua versione a 16 bit questo gioco aveva risentito di diversi problemi legati in prevalenza alla giocabilità e alla somiglianza esasperata con **Sonic**. In questa nuova versione le cose sono parzialmente cambiate e, pur non trattandosi di una conversione fedelissima da MD, il gioco ha mantenuto quanto di buona aveva fatto vedere e può ora pure vantare un maggior spessore e una grandissima dose di divertimento. In pratica, in un mercato meno competitivo come quello del Game Gear, **Ristar** risulta essere veramente interessante e appetibile per coloro che cercano un classico platform tutta velocità e azione. La grafica è stata stupendamente convertita, l'azione è fluida e veloce e la difficoltà generale è piuttosto buona: peccato che uno sciagurato sistema di codici vi dia la possibilità di finire il gioco in poche partite. Occhio però: è assente anche il pur minimo barlume di originalità. A buon intenditor...

Puck

Ristar

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 90
▲ Alcuni dei migliori sprite mai visti su Game Gear
▼ I fondali non sono eccezionali, ma comunque di buon livello

SONORO 78
▲ La musica è nella media: quella che fa veramente alzare la quotazione di questa voce sono gli ottimi effetti sonori

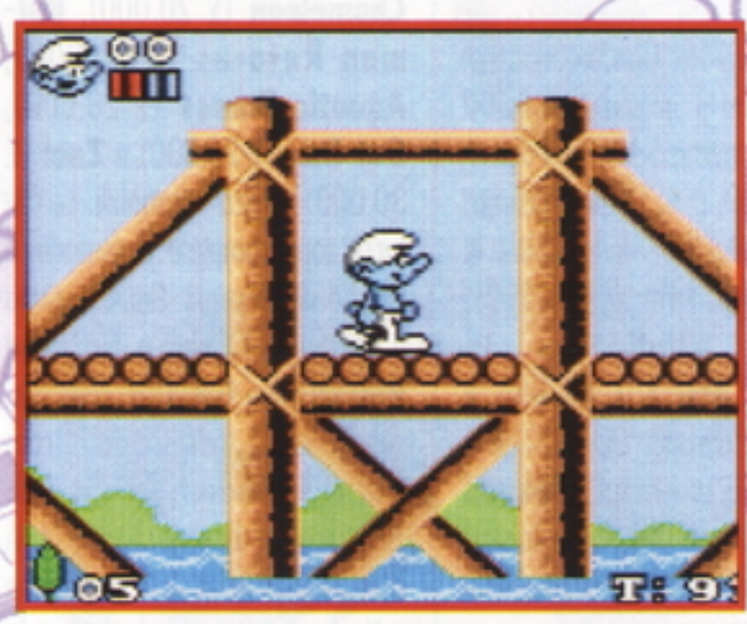
GIOCABILITÀ 84
▲ Alcune ottime idee per il controllo del personaggio fanno di **Ristar** uno dei personaggi più versatili mai visti su un portatile

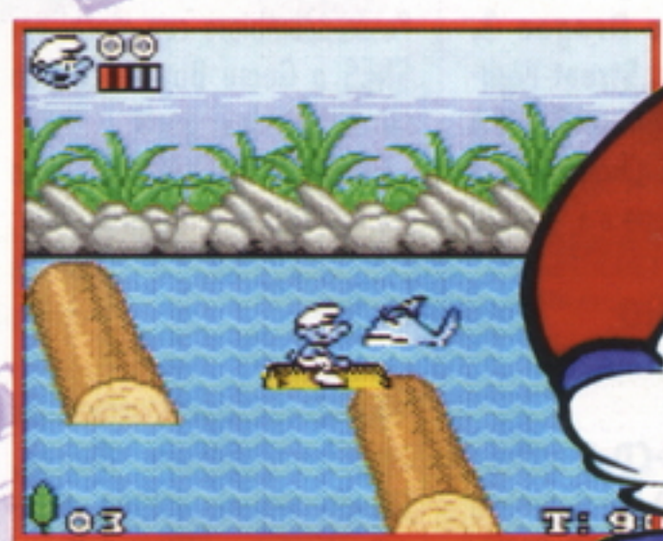
LONGEVITÀ 76
▼ Non sarebbe male:peccato abbiano rovinato tutto con un assurdo sistema di password che vi facilita non poco il gioco

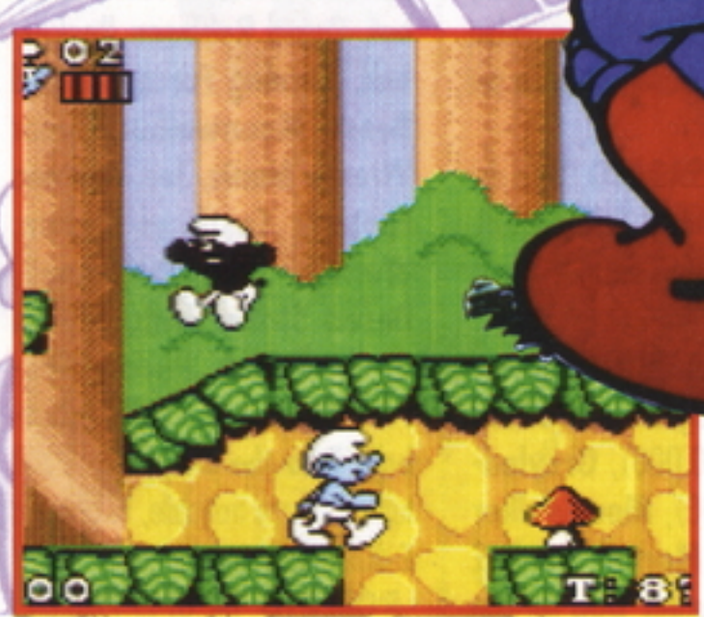
GLOBALE 82
Grande grafica, grande giocabilità, grande divertimento, ma (c'è sempre un ma) poca originalità

the SMURFS

"Non c'è due senza tre" devono aver pensato alla Infogrames. Così, dopo esserci cuccati l'invasione dei folletti blu su Megadrive e Master System è il momento per il Game Gear di fronteggiare la Puffomania. Puffetta, il Grande Puffo, Gargamella: tutti i più famosi personaggi della famosa serie di cartoni animati sono stati inseriti in questa nuova avventura videoludica. Il gioco e la trama sono gli stessi delle versioni precedenti, ma vale la pena dare una rispolverata alla memoria. Il perfido Gargamella vuole cercare di farsi una sana cena a base di Puffi: riesce quindi a rapire Puffetta e, essendo l'unica femmina in quel branco di ometti blu, sa che i suoi prodi amichetti faranno di tutto per riportarsela a casa. E infatti così è... Sta a voi quindi entrare in scena voi e guidare i Puffi verso la casa di Gargamella, attraverso un percorso ricco di pericoli che metterà a dura prova le vostre famose qualità di giocatori incalliti. **The Smurfs** è un platform realizzato in modo alquanto interessante, con una buona difficoltà e una grande varietà di situazioni. Un gioco apparentemente indirizzato ai più piccini, ma che piacerà sicuramente anche a chi più piccolo non è. Un'ultima nota per i possessori di Master System: se possedete già questo titolo per MS potete fare a meno di acquistare questa versione, perché è identica!.







COMMENTO

Ciao puffosi amici di **Puffo Console**. Vi state chiedendo come puffo sto parlando? Semplice, sono i puffosi effetti che può subire un essere umano, per puffo cerebralmente puffabile, se si deve puffare tre giochi dei Puffi in pochi mesi. La storia è puffosamente uguale a quella delle altre puffose conversioni precedenti, e per puffo questa versione per Game Gear è puffamente identica a quella per Master System anche dal punto di vista tecnico. La grafica è molto dettagliata e l'azione, come direbbe il Grande Puffo Simon, rulla che è un piacere. La difficoltà non certo bassa rende questo gioco puffo al punto giusto, anche se a volte può risultare puffosamente frustrante. In definitiva è il solito platform molto puffo, ma realizzato in modo puffoso (un'altra recensione così e puoi tornare a scrivere sulle riviste di minigolf... Ndr).

Puck

CASA PRODUTTRICE
INFOGRAMES

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 87
▲ Sprite e fondali ben disegnati e definiti: varietà notevole trattandosi di un 8 bit
▼ A volte il gioco rallenta vistosamente

SONORO 87
▲ Le musiche si adattano perfettamente al clima del gioco
▼ Purtroppo neppure questa volta c'è Cristina D'Avena digitalizzata

GIOCABILITÀ 90
▲ Azione divertente e coinvolgente con un livello di difficoltà piuttosto alto...
▼ ...e in alcuni punti il gioco risulta un tantino frustrante

LONGEVITÀ 86
▲ Nonostante quanto detto prima, la difficoltà rimane il punto di forza di questo gioco che si scosta dalla massa di platform iperfacili che saturano il mercato

GLOBALE 88
Ancora una volta questi eroi dei cartoni piuttosto vecchiotti hanno dimostrato di poter dire la loro, almeno nel mondo dei videogiochi

WALL $TREET

VENDO console Megadrive europea con imballi originali, completo di cavo RF + Scart, alimentatore, adattatore JAP + 4 joypad (2 a 3 bottoni e 2 a 6 bottoni) + 17 cartucce fra cui: **FIFA International Soccer, Eternal Champions, Virtua Racing, Fatal Fury 2, Art of Fighting, Mortal Kombat II, Super Street Fighter II, Gunstar Heroes, Jungle Strike, Thunder Force IV**, ecc. Tutte originali e in perfette condizioni. Il tutto è vendibile anche separatamente. Sono anche disposto a scambiare il tutto con nuova console (Neo Geo CD, Sony Playstation)
- **ALFONSO CASALETTO**, C.so Umberto I° 161, 85055 Picerno (PZ); Tel. 0971/995759

VENDO console **Megadrive** + **Mega-CD** + **32X** + **Doom** + 7 giochi su CD-ROM + CDX + adattatore universale + joypad a £ 750.000.
- **MARKO CARMÉ**, Via Pogdora 34, 19122 La Spezia; Tel. 0187/20114

VENDO console **Megajet** + 16 giochi (**NBA Jam, Contra, Virtua Racing, Puyo Puyo**), il tutto in otimo stato e rigorosamente giapponese a £ 950.000 trattabili.
- **SIMONE ZUFFADA**, Via Nazionale 72A, 27049 Stradella (PV); Tel. 0385/245738

VENDO console **Megadrive** con: **Arcade Power Stick**, cavo Scart, 14 giochi (tra cui **Mortal Kombat** e **Another World**) a £ 800.000 trattabili. Sono disposto a fare scambi con altre console e cassette.
- **SAMUELE RESPIZZI**, Via Emilia 72, 27050 Redavalle (Pavia); Tel. 0385/74637 (dalle 18.00 in poi)

VENDO i seguenti giochi con istruzioni in italiano per Megadrive: **Topolino Mania** (£ 70.000), **FIFA International Soccer** (£ 50.000), **Streets of Rage II** (£ 50.000), **Gunstar Heroes** (£ 50.000), **Robocop vs Terminator** (£ 50.000) e quattro giochi (**World of Illusion, Prince of Persia, Sunset Riders, Turtles Hyperstone Heist**) insieme a £ 70.000. Vendo inoltre **Mega-CD** PAL italiano con alimentatore e tutto quello che serve per collegarlo + 4 giochi a £ 280.000.
- **SIMONE**; Tel. 081/5866026 (dalle 9.00 in poi)

VENDO rivista **Consolemania** (dal numero 1 in poi) a £ 1500 cadauna e rivista Sonic (dal numero 1 in poi) a £ 1000 cadauna; prezzo trattabile. Vendo inoltre le cartucce **Aladdin** (£ 50.000), **Global Gladiators** (£ 40.000), **Sonic 1** (£ 40.000), e **Altered Beast** (£ 20.000). Scambio CD americani **Silpheed** e **Vay (Lunar II)** con qualsiasi altro CD (di mio piacimento, s'intende).
- **MARCO PIGLIAPOCO**; Tel. 071/9173233

VENDO la cartuccia **FIFA International Soccer** per Megadrive a £ 75.000.
- **GIANMARCO RIGHETTI**, Via Torretta 4, 19028 Varese Ligure (SP); Tel. 0187/842019 (ore pasti)

VENDO console **Sega Megadrive** + 2 joypad + **Arcade Power Stick** + **Mega Converter** per giochi americani, il tutto a £ 250.000. Inoltre vendo i seguenti giochi: **Street Fighter II Special Edition, NBA Jam, PGA Tour Golf, FIFA International Soccer, Lethal Enforcer + pistola, Castle of Illusion, World of Illusion, Sonic, Rambo III, Last Battle, Golden Axe I e II, Splatterhouse II, Centurion of Rome, The Terminator, Desert Strike, Streets of Rage II, Marble Madness, Art Alive**, in blocco a £ 855.000.
- **VINCENZO**; Tel. 045/913495

VENDO sette cartucce per Megadrive: **Greendog** (£ 20.000), **Toe Jam & Earl** (£ 20.000), **Kid Chameleon** (£ 20.000), **Batman Returns** (£ 20.000), **Aquatic Games** (£ 20.000), **Out Run** (£ 20.000) e **Zool** (£ 30.000). Prezzi intrattabili. Le cartucce sono complete di custodia e libretto di istruzioni. Sono disposto a scambiare **Zool** e **Batman Returns** con **Gunstar Heroes**, oppure tutti i suddetti giochi con: **Sonic 3**, **Rocket Knight Adventures** e **James Pond 3**. A chi intendesse scambiare tutte e sette le cartucce regalo inoltre la cartuccia **Alien 3** e un adattatore per cartucce giapponesi.
- **GIOVANNI RAIMONDI**, Via G. Leopardi 5, 21053 Castellanza (VA); Tel. 0331/504188 (dalle 19.00 alle 21.00)

VENDO Mega-CD giapponese (compatibile 100% Megadrive europeo-americano-italiano), come nuovo, con imballo originale e 7 giochi (fra cui **Lethal Enforcers, Final Fight, Afterburner III, AX-101**). In omaggio la pistola Justifier per giocare a **Lethal Enforcers I, II** etc. Il tutto a £ 350-400.000 trattabili. Valore effettivo oltre le 800.000; annuncio sempre valido.
- **FRANCESCO PACITTO**; Tel. 0573/735166

VENDO i seguenti titoli per Megadrive: **Mortal Kombat** (£ 60.000), **FIFA Soccer 94** (£ 70.000), **Mazin Saga JAP** (£ 70.000), **Alisia Dragoon** (£ 35.000), oppure in blocco a £ 175.000. Tutto in perfette condizioni con imballi e istruzioni originali. Sono anche disposto a fare scambi con altri giochi. Prezzi non trattabili.
- **PAOLO**; Tel. 0864/843343

VENDO console **Sega Master System** + un joypad + antenna. Anche sepratamente, 9 giochi tra i quali: **Captain Silver** (£ 20.000), **Vigilante** (£ 20.000), **Ghouls 'N' Ghosts** (£ 30.000), **Strider** (£ 30.000), **Double Hawk** (£ 28.000), **World Soccer** (£ 25.000), **Populous** (£ 30.000), **Golden Axe** (£ 30.000), **Wonder Boy in Monster Land** (£ 30.000). Inoltre vendo **Super NES** (USA) a £ 140.000 + **Mortal Kombat** (£ 60.000), in ottimo stato, anche separatamente.
- **SIMONE**; Tel. 0363/65343

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Double Dragon 3, Art of Fighting, Street Fighter II, Splatterhouse 2, FIFA Soccer, Eternal Champions** e altri ancora. Cadauno a £ 45.000 non trattabili.
- **ANTONIO**; Tel. 071/2861127 (ore pasti)

VENDO Mega-CD 2 europeo (senza Megadrive) con 2 giochi e accessori vari, tra cui il **CD PLUS**, a £ 750.000 trattabili, o scambio il tutto con un Super Nintendo più vari giochi.
- **RAFFAELE SABATO**, Viale dei Romani 1, 84100 Salerno; Tel. 089/274101 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Golden Axe II** (£ 10.000), **Greylancer** (£ 10.000), **Moonwalker** (£ 12.000), **Marvel Land** (£ 12.000), **Wonder Dog** per Mega-CD Jap (£ 19.000), **Mortal Kombat** per Mega-CD italiano (£ 30.000). In particolare cerco, anche pagando, **Thunderforce IV** versione PAL. Annuncio valido solo per zona Milano. Massima serietà.
- **PAOLO**; Tel. 40092136 (ore serali)

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **NBA Jam** (£ 60.000), **Mortal Kombat** (£ 50.000), **Aladdin** (£ 50.000), **Rocket Knight Adventure** (£ 40.000).
- **SIMON PIETRO**; Tel. 0341/821847

VENDO 16 giochi per Megadrive fra cui **Street Fighter II SCE, Sonic 1/2, Speedball 2, Another World, Phantasy Star 2** + **Hint Book** + adattatore USA-JAP-ITA a £ 750.000 trattabili, oppure singolarmente; tutti con scatola e istruzioni originali. Posso scambiare con giochi per SNES o Game Boy, o con un MD32X più alcuni giochi.
- **MARCO VANIN**, Via Chiesa 12, 32030 Rocca d'Arsie (BL); Tel. 0439/58556 (dopo le 16.30)

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive europeo: **Mercs, Deadly Moves (USA), Captain America, Mortal Kombat, David Robinson Basketball, Burning Force, Altered Beast, Moonwalker, Super Wrestle Mania, Joe Montana Football, Castle of Illusion, World of Illusion, Menacer, Desert Strike, Sonic, Shinobi 2, Chuck Rock, Hockey NHLPA '93, Super Real Basketball, Ecco the Dolphin** (JAP). Il tutto a prezzo trattabile, in blocco a £ 600.000 o singolarmente.
- **ROBERTO**; Tel. 071/918704

ATTENZIONE!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. Sia chiaro.

VIEWPOINTS

OVVERO L'OPINIONE DELLA REDAZIONE!!!

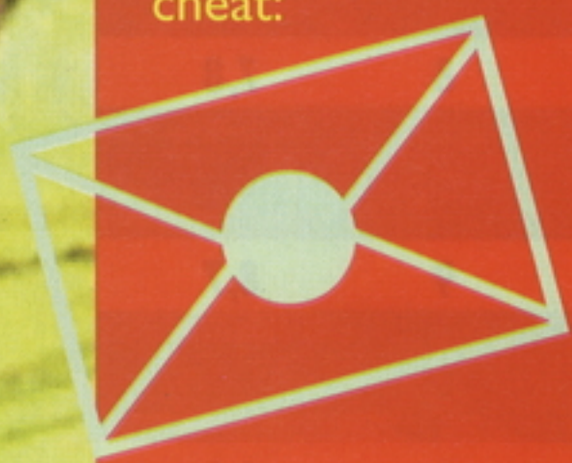
GIOCO	CHAR	RAVES	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
36 GREAT HOLES (32X)	7	6	7	8	7	7	7
ATP TOUR	8	7	6	6	8	8	7,2
CORPSE KILLER (MCD)	6	5	7	5	6	6	5,8
EARTHWORM JIM (MCD)	9	9	9	9	9	9	9
GREAT CIRCUS MISTERY	6	6	7	6	6	6	6,2
KAWASAKI SUPERBIKE CHALLENGE	7	7	6	7	7	7	6,8
MEGA SWIV	7	6	7	6	8	7	6,8
METAL HEAD (32X)	9	8	8	9	8	8	8,5
MORTAL KOMBAT II (32X)	9	8	9	9	9	9	8,8
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP (32X)	6	5	6	6	5	5	5,5
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	9	9	9	9	9	9	9
NFL QUARTERBACK CLUB	7	6	6	7	6	7	6,5
RISTAR (GG)	8	8	7	8	8	9	8
ROAD RASH III	8	8	8	8	9	8	8,2
SAMURAI SHODOWN	8	7	7	6	7	7	7
SKELETON KREW	8	7	8	8	8	8	7,8
THE SMURFS (GG)	7	7	8	7	7	7	7,2
THE STORY OF THOR	8	9	8	9	9	9	8,7
UNNECESSARY ROUGHNESS	4	3	2	4	4	3	3,3
VICTORY GOAL (SS)	8	8	9	8	9	8	8,3

MEGALEGENDA

10 - MEGA!!! 9 - Totale!! 8 - Radicale! 7 - Cenobitico 6 - Regolare
5 - Aspidico 4 - Pesante... 3 - Pericoloso... 2 - Letale! 1 - Marcio!!!

MEGA

Sapete una cosa? Vorrei tanto che esistesse un trucco per andare a ritroso nel tempo e decidere così di NON andare a vedere Stargate, cosa che invece ho fatto alcune settimane fa. Non solo soffrivo di un tremendo mal di pancia (ebbe', quando si mischia il moscato con la Coca-Cola Light... - NdR) ma il film si è rivelato deludente, inferiore alle mie aspettative, insomma una fetecchia. Ovviamente la mia è una affermazione opinabile, eppure è stata condivisa dalla maggior parte del pubblico presente in sala quel giorno; non riporto i commenti che ho udito perché questa è pur sempre una rivista "per tutti", come Playmen. Okay, le mie quattro beozie le ho scritte, quindi procedo, come di consueto, a rammentare l'indirizzo a cui spedire le vostre scoperte sul fronte dei cheat:



Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

STAR WARS ARCADE
MEGA 32X
Codici

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana, qualcuno affidò a C1-P8 alcuni codici per il gioco cui il piccolo droide aveva prestato la voce. Quei codici sono ora in mano nostra e, adesso, saranno anche vostri! Bella storia, eh? Dunque... Per inserire ognuno dei seguenti codici, dovete prima mettere il gioco in pausa, indi:

Per rallentare il gioco - SU, DESTRA, SINISTRA, A, GIU', C
Per resettare il Timer - SINISTRA, GIU', A, C, GIU', SU
Per disattivare il Timer - GIU', B, B, SU, DESTRA, SINISTRA

ATTENZIONE: sembra che il cheat funzioni soltanto col joypad a 6 pulsanti, in quanto è solo con questo che si può mettere il gioco in pausa (premendo START durante il volo).

HEART OF THE ALIEN
MEGA-CD USA
Password

Mmm... come posso presentare queste password in maniera originale e divertente? Forse un gioco di parole fra il titolo della cartuccia e il titolo di quella vecchia canzone di David Bowie, "Loving the Alien"? O magari una raffinata allusione all'anatomia degli xenomorfi creati da H. R. Giger per il mitico film di Ridley Scott? Bah, sapete che vi dico? Io ve li dò così, senza tante storie, tanto qualche riga l'ho riempita comunque...

Livello 1:	XRCL
Livello 2:	KGDD
Livello 3:	DGBJ
Livello 4:	KTLB
Livello 5:	RLRB
Livello 6:	RJLG
Livello 7:	LKHC
Livello 8:	HJJG
Livello 9:	HJJG
Livello 10:	CXLD
Livello 11:	TBBL

ATRIX

MORTAL KOMBAT II
MEGADRIVE
Fergality 2: Il Ritorno

Alcuni lettori ci hanno rotto le scat... cioè, ci hanno scritto o telefonato lamentandosi che il cheat per l'effettuazione di questa particolarissima mossa mortale non gli funzionava. Per evitare che la redazione venga dinamitata, abbiamo dunque deciso di riproporre le istruzioni già pubblicate nel numero precedente di **MC**. Allora, tanto per (ri)cominciare, inserite il codice per ottenete il Test Mode del gioco (evidenziate la scritta "Done!" nel menù delle opzioni, quindi premete SINISTRA, GIU', SINISTRA, DESTRA, GIU', DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA), evidenziate la scritta "Oooh, Nasty!" e attivatela. Ora, scegliete Rayden come personaggio e lottate fino ad arrivare all'Armeria. Poi, quando appare la scritta "Finish Him!", fate INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO e PARATA. E se non vi viene anche questa volta andiamo a lavorare per **Meccanica & Automazione!**

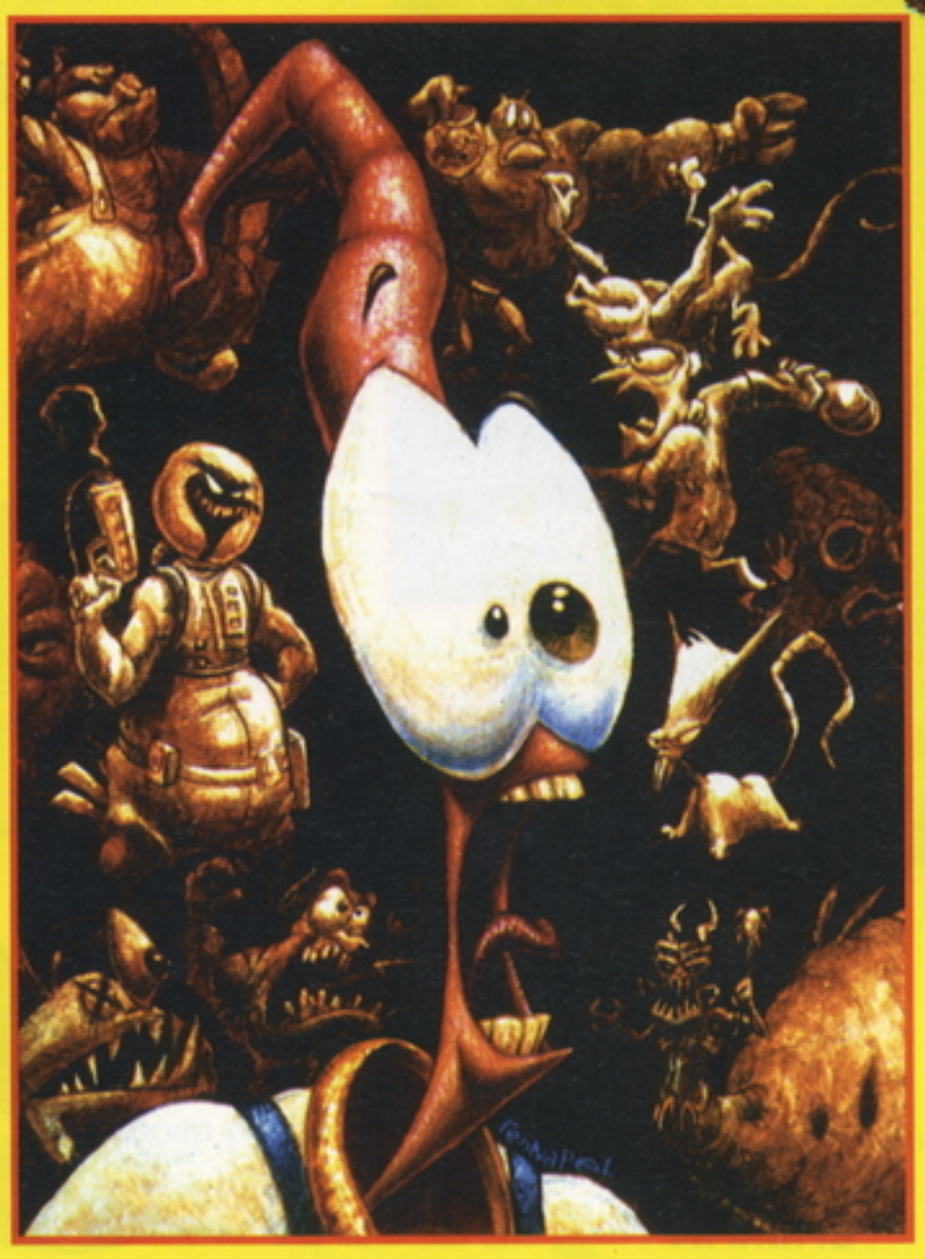
VIRTUA RACING DELUXE
MEGA 32X
Collisione Fantasma

La storia ci ha purtroppo insegnato che anche nell'automobilismo c'è chi viene e c'è chi va, ma quando a scomparire sono addirittura intere pareti...! Presso il termine del tracciato di Bay Bridge c'è una sezione con una parete al centro della strada. Guidando verso i cartelli con le frecce sulla sinistra, passerete attraverso esse (e la parete) per poi proseguire in una vasta area sgombra.

DOUBLE DRAGON V
MEGADRIVE USA
Extra Reserve Points

Per dare due "reserve points" in più al vostro personaggio, dovete andare al Menu Screen (quello con le scritte "Tournament", "VS Battle" eccetera) e inserire questa sequenza con il joypad per il primo giocatore:
SU, C, B, A, GIU', A, B, C, SINISTRA, C, B, A, DESTRA, A, B e C.

EARTHWORM JIM
MEGADRIVE
Selezione del Livello & Salto di Livello



Lasciate perdere i vermicelli al pomodoro e leggetevi 'sto trucco per il gioco che ha per protagonista un altro genere di vermicello...
Cominciate a giocare come al solito e premete il tasto di PAUSA. Ora, usando il joypad di SINISTRA, premete A, B, B, e A; fate la stessa cosa sul joypad di DESTRA. Tutto qui.
Se invece volete saltare al livello successivo, prendete il joypad di SINISTRA e premete A, B, B, A, A e C insieme, B e C insieme, ancora B e C insieme, A e C insieme.

FIFA '95
MEGADRIVE
Opzioni Nascoste e Altro Ancora

Per attivare le varie opzioni nascoste, dovete anzitutto cominciare una partita e inserire la pausa. Poi andate al menù delle opzioni, mettete il cursore sulla scritta "Language" e inserite le sequenze-codice necessarie:

INVISIBLE WALLS:	**C, C, C, B, A, A, A, B**
CURVE BALL:	**B, A, C, B, C, C**
CRAZY BALL:	**C, A, B, C, C, B, A, C**
DREAM TEAM:	**A, A, B, B, C, C, A, A**
SUPER POWER:	**B, B, B, B, B, B, B, B, B, B**
SUPER GOALIE:	**A, A, A, A, A, B, B, B, B, B**
SUPER OFFENSE:	**A, A, A, A, A, B, C**
SUPER DEFENCE:	**B, B, B, B, B, C, B**
PENALTY SHOOTOUT:	**A, B, A, C, A, B**

Se poi volete che anche le vostre reti vengano accolte da un grido di esultanza ("Goooaaalll!") di intensità uguale a quello riservato alla squadra avversaria, premete il tasto A e il commentatore brasiliano si sgolerà anche per voi; premendo B, poi, si ottiene il suono di una sirena, mentre premendo C si dà inizio a un simpatico spettacolo di fuochi d'artificio.

BATTLETECH
MEGADRIVE USA
Codici dei Livelli

Eccovi un simpatico quartetto di codici:

The Swamps	**BMBRMN**
Pianeta Avon	**BBYLND**
Pianeta Ridderkerk	**GRBCHV**
Pianeta Rasalhague	**STJNNN**

PHANTASY STAR IV
MEGADRIVE USA
Sound Test

Prima di tutto, completate il gioco (spiacenti, ma il cheat non può essere effettuato che a queste condizioni), poi sorbitevi il finale e quando appare lo schermo dei titoli premete START. Fatto questo, evidenziate la scritta CONTINUE e premete B.

EARTHWORM JIM
MEGADRIVE USA
Crediti Subito e a Volontà + Stage Asteroidale Nascosto

In questa edizione di **Megatrix** è quel verme di Jim a farla da padrone, tanto nella versione per il Megadrive europeo quanto in quella per la sua controparte americana, il Genesis. Il cheat che segue è dedicato proprio a quest'ultima. Tanto per cominciare, accendete il gioco (o resettate se l'avete già acceso) e saltate il logo della Sega, poi aspettate che appaia la schermata con il volto di Jim e il nome dello stage sopra di esso: a questo punto premete START per andare oltre.

Ripetete questa operazione diverse volte: dopo alcuni tentativi, i crediti aumenteranno e potrete controllare Jim in uno stage di Andy Asteroid inedito.

CONTRA HARDCOPS
MEGADRIVE USA
70 Vite

Nello schermo dei titoli, premete C, B, A, DESTRA, SINISTRA, C, B, A, DESTRA, SINISTRA, C, B, A, DESTRA, SINISTRA usando il secondo joypad e vi cucchere la bellezza di 70 vite. Bella lì!

FATAL FURY 2
MEGADRIVE
Interruttori Nascosti

Alfonso Serpe says... Eseguite lo stesso cheat per il cambio di colore (durante la visualizzazione del logo della Takara, premete velocemente BASSO, BASSO-SINISTRA, SINISTRA, BASSO-SINISTRA, DESTRA + Y, ossia l'ipermossa di Terry Bogart (se il cheat ha funzionato, sentirete la voce del suddetto urlare "Giga!"). Fatto questo, entrate nel menù delle opzioni, andate su TEST e premete il tasto A. Sotto l'elenco apparirà quindi una nuova voce: "DIP SW", seguito sulla sinistra da due file di numeri binari. Quella vicino alla scritta "DIP SW" ha un cursore. Cambiando i valori di questa fila col cursore da 0 a 1 (o viceversa) si ottengono diversi effetti. Per esempio:

a) cambiando la prima cifra da 0 a 1 alcune mosse speciali (o le ipermosse) continuano a infliggere danni anche se vengono parate (per esempio, normalmente l'ipermossa di Kim, se viene parata, colpisce solo tre volte; adesso, anche se parata, Kim esegue l'intera ipermossa).

b) cambiando la seconda cifra da 1 a 0, alcune mosse speciali colpiscono più volte (come i vortici di Axel Hawk).

c) cambiando la sesta cifra da 0 a 1 si possono eseguire sempre le ipermosse, anche con l'energia al massimo.

d) cambiando la terza cifra da 1 a 0 è possibile colpire ripetutamente l'avversario finché non resta a mezz'aria.

Queste sono quattro delle otto cifre, quindi ci sono ancora quattro diversi effetti, che però l'autore di questo trucco non è ancora riuscito a scoprire. A quando il resto, Al?

X-MEN
MEGADRIVE
Vite Infinite

Roberto Siliqua di Agnosine (BS) riferisce che il trucco riportato sul numero 10 di **Mega Console** (Selezione del Livello) può servire anche a ottenere vite infinite; dopo aver eseguito il trucco per selezionare il livello, ogniqualvolta premerete START, la barra della vita e quella dell'energia saranno riportate al massimo.

SONIC & KNUCKLES
MEGADRIVE
Bonus Stage Inediti

Vi ricordate di quel trucchetto, pubblicato sul numero 11 di **Mega Console**, che permetteva di giocare Bonus Stage inediti premendo contemporaneamente i tasti A, B e C? Ebbene, il monzese **Massimo Ambrosini** ha scoperto che ciò è possibile inserendo qualsiasi altro gioco che non sia **Sonic**. Infatti, a seconda della cartuccia inserita si può giocare a un diverso Bonus Stage (ma solo uno per cartuccia). Incredibile? Provare per credere, dice Massimo!

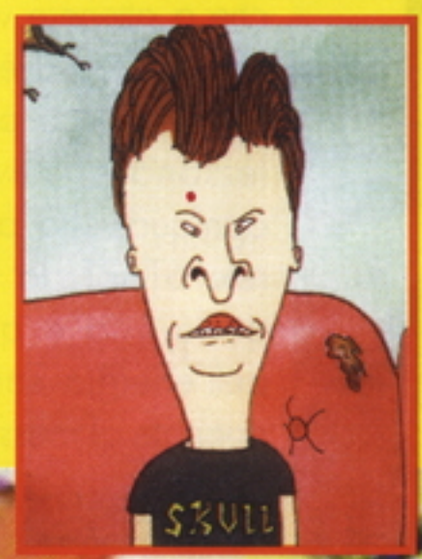
SHINING FORCE II
MEGADRIVE USA
Sistema di Configurazione Segreto

Quando le lettere che compongono il logo della Sega appaiono sullo schermo, premete molto rapidamente (prima che il logo scompaia) SU, GIU', SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, SU e B. Fatto questo, tenete premuto START finché fra le tante cose che dice la strega non figura la parola "Configuration" (per mandare avanti il discorsetto della megera premete A).

BEAVIS & BUTT-HEAD
MEGADRIVE USA
Armi e Soldi Extra

Inserendo le password sottoelencate nell'apposita schermata, darete a Beavis e Butt-head altro denaro e altre armi:

GvKlh	**fuhli**	**G7jPC**
Vz6Qb	**OWBCd**	**AMnGc**
e7EKY	**iP2qe**	**taVYF**
Js2Nt	**9SArV**	**fDTRi**
W2mub	**SRhdk**	**GINOh**
4369E	**vlfDK**	**QPOWk**
mivOl	**mp2yH**	**Xy7LQ**



ZERO TOLERANCE
MEGADRIVE USA
Codice del Livello Finale

Eccovi il... beh, perché dobbiamo ripeterci? Eccovelo e basta:

!zoPHYYJ!

URBAN STRIKE
MEGADRIVE USA
Password

Più avanti, su questo numero, c'è la seconda parte della guida definitiva a questo sparatutto bellico, ma per coloro che amano il gioco sporco, le seguenti password risulteranno più gradite...

- **Per iniziare il gioco con 10 vite e nessun co-pilota disperso in azione:**
YCZ9NHLGBT7
- **Per iniziare in Messico con 16 vite:**
G6T9BR6S3V

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
MEGADRIVE USA
99 Armi, 9 Vite, Più Crediti e Altro Ancora

C'è da commuoversi a dare dei trucchi per un mito dei videogiochi come Harry Pitfall. Sniff! Ognuno dei codici seguenti - Sniff! - produce diversi risultati - Sniff! - e va inserito nella schermata col titolo del gioco... Qualcuno ha un Kleenex?

- **Per avere 99 unità di ciascun'arma:**
A, B, SU, C, A, C, A.
- **Per cominciare con 9 vite:**
DESTRA, A, GIU', B, DESTRA, A, B, SU, GIU'
- **Per avere più crediti:**
C, DESTRA, GIU', C, DESTRA, GIU', C, DESTRA, GIU'
- **Per giocare con la versione Atari 2600:**
GIU', A (26 volte), GIU'.

SYLVESTER AND TWEETY
MEGADRIVE
Codici Vari

"Mi è semblato di vedele un gatto!" eccetera eccetera. Per quanto mi riguarda, Titti è uno dei personaggi più antipatici dei cartoni animati. E' dunque con grande gioia che vi propongo una serie di sequenze-codice per mettere le zampe sull'odioso canarino in tutti i livelli del gioco. Per inserire le sequenze dovete accedere all'inventario premendo START, quindi premere il tasto A e quello che segue:

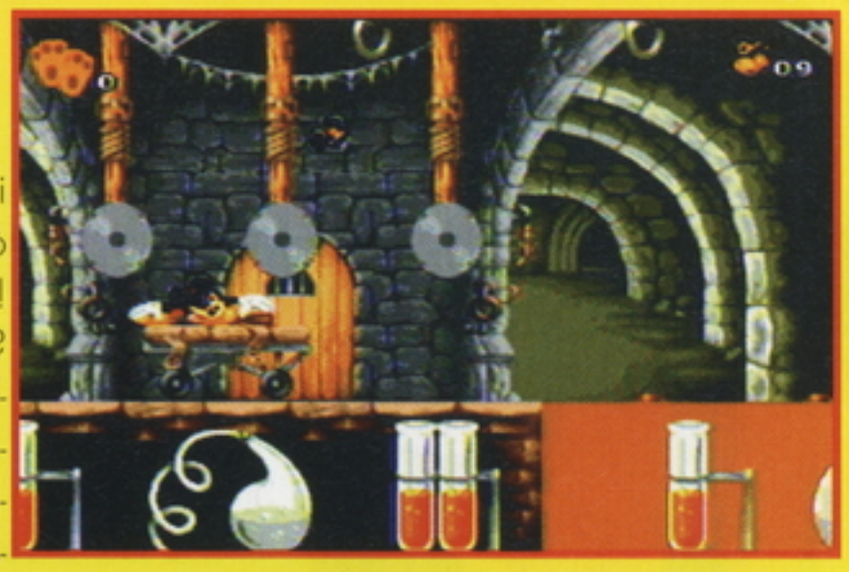
- **PER COMPLETARE IL LIVELLO DELLA CASA:**
B, B, C, B, B, A, A, SINISTRA, DESTRA e SU
- **PER COMPLETARE IL LIVELLO DEL CORTILE:**
SINISTRA, A, C, C, C, GIU', SU, SINISTRA, B e B
- **PER COMPLETARE IL LIVELLO DEL TRENO:**
C, B, C, A, B, C, A, B, C e GIU'
- **PER COMPLETARE IL LIVELLO DEL VICOLO:**
C, GIU', SU, SU, B, C, C, C, A e A
- **PER COMPLETARE IL LIVELLO DEL LABORATORIO:**
SU, B, C, A, A, B, B, DESTRA, B e DESTRA
- **PER CONTINUARE A VOLONTA':**
SINISTRA, A, A, B, SU, C, A, B, B e C

FATAL FURY
MEGADRIVE
Continues Infiniti

Quando appare il conto alla rovescia per continuare, spingete verso l'alto il comando direzionale e tenetelo premuto in quella direzione insieme ai tasti A e B, quindi premete il tasto C ripetutamente per far salire al massimo il numero di "continues" disponibili. Questo trucco può essere effettuato all'infinito.

Alex Orari - Pesaro

MICKEY MANIA
MEGA-CD USA
Selezione del Livello



Come noi bambini tu sei tanto piccolin... e perciò noi ti diam questi codicin! Ma siamo scemi o no? Mentre ci pensate su, effettuate questo trucchetto... Andate alla schermata delle opzioni e selezionate il Sound Test. In questa sezione, mettete la MUSICA su CONTINUE, FX su APPEAR e SPEECH su TAKE THAT. Poi andate su Exit e tenete premuto il pad verso SINISTRA per cinque secondi: udirete il classico segnale acustico a indicare che il trucco ha funzionato. Se ciò effettivamente accade, uscite, scegliete il livello che più vi piace e cominciate a giocare premendo START. Allora, ce lo meritiamo o no un abbonamento a **Topolino**?

EXO SQUAD
MEGADRIVE USA
Password dei Livelli

Livello 2:	AABLYDLS
Livello 3:	CRNCYBTS
Livello 4:	EWJETDRT
Livello 5:	IIFSIIKM
Livello 6:	MTGWOTHC
Livello 7:	HTCHHIKG
Livello 8:	MAHAMOTI
Livello 9:	VESUVIAN
Livello 10:	SENGIRYP
Livello 11:	OWTYTROF
Livello 12:	BELGRATH
Livello 13:	SPARHAWK
Livello 14:	DPCHEMDE
Livello 15:	ROTADERP
Livello 16:	DGMGAWAF
Livello 17:	XQYYACEX
Livello 18:	COPPRHED
Livello 19:	MYTHMSES
Livello 20:	SOFADLDM
Livello 21:	THPNISHR

MICKEY MANIA
MEGADRIVE USA
Selezione del Livello

Un cheat di tipo classico per il platform ufficialmente noto iin Italia come **Topolino Mania** (fiscali quelli della Disney, eh?). Andate allo schermo delle opzioni (cursore su OPTIONS e via), selezionate il Sound Test e fissate la musica su CONTINUE, poi fissate gli effetti sonori (FX) su APPEAR e il parlato (SPEECH) su THINK. Uscite dal menu delle opzioni (EXIT) e tenete premuto il pad verso SINISTRA per cinque secondi. Se il cheat è stato effettuato correttamente sentirete un suono e l'opzione che avete tanto sognato apparirà.

SECOND SAMURAI
MEGA-CD
Selezione del Livello

In primo luogo, selezionate lo schermo dei titoli per accedere alle opzioni, quindi premete B, C, B, C, A, A, SINISTRA e DESTRA. Se tutta l'operazione è stata eseguita a dovere, una barra che vi consentirà di selezionare qualsiasi livello apparirà al vertice dello schermo.

SHAQ-FU
MEGADRIVE USA
Globuli Rossi a Mille!

Avete quella sete che di norma ha soltanto Dracula? Allora andate alla schermata delle opzioni e inserite questa sequenza: A, B, C, C, B, A.

THE FLINTSTONES
MEGADRIVE
Vite Infinite e Altro

Per avere vite a volontà, tenete premuti simultaneamente A, B, C e DESTRA nello schermo dei titoli, quindi premete START. Per avere energia infinita, invece tenete premuti insieme A, B, C e SU. Infine, per poter continuare dal livello che volete, tenete schiacciati A, B, C e SINISTRA.

Alex Orari - Pesaro

VIRTUA RACING DELUXE
MEGA 32X
Piste alla Rovescia

Per affrontare i circuiti del gioco all'inverso, dovete innanzitutto arrivare primi in tutti e cinque i tracciati. Poi, dopo aver conquistato il primo posto, tornate al primo menu e premete il joypad verso sinistra mentre siete sulla casella "Virtua Racing".

URBAN STRIKE

URBAN STRIKE: CONFLITTO FINALE (aka LA GUIDA DEFINITIVA, PARTE II)

Se avete seguito i consigli che vi abbiamo dato nella prima parte di questa guida, Malone se la sarà vista molto brutta. Ma ora è il momento di sistemare questo figlio di buona donna una volta per tutte. Le regole generali rimangono le stesse: tenere d'occhio gli indicatori delle munizioni, del carburante e della resistenza. Stop. La vostra prima tappa è Alcatraz, dove cercherete di tirare fuori Long Haul, vostro vecchio amico nonché validissimo co-pilota, dal carcere di massima sicurezza che piace tanto a Clint Eastwood, dopodiché farete rotta per New York. Salvata anche la Grande Mela, vi recherete in quella gemma del deserto che è Las Vegas per lo scontro finale con Malone! Azionate i rotori e... fate il vostro gioco!

SESTA CAMPAGNA: ALCATRAZ (H7K9ND3XLDD)

DISTRUGGETE I SENSORI

Questi arnesi (di cui potete vedere un esemplare nella foto) vanno messi fuori uso per nascondere la vostra posizione al nemico. La cosa in sé non è eccessivamente impegnativa, sebbene alcuni sensori siano situati in luoghi difficilmente raggiungibili: uno, per esempio, è piazzato nel corridoio vicino ai fotoschemi, un altro invece è sistemato nella prima delle casse contenenti gli M-16X.

IMPADRONITEVI DEI FOTOSCHEMI

Un gruppo di "uomini duri" protegge i piani di alcune delle nuove armi di Malone. Inutile dire che questi preziosi incartamenti devono finire in mano vostra; per poterci riuscire, però, dovete prima liquidare i brutti ceffi sopracitati. Mentre sterminate le guardie, state molto attenti a non colpire anche i piani o la missione potrà dirsi fallita. Last but not least, guardate sotto la scrivania e troverete una ricarica per la corazzatura del vostro chopper.

AGGUANTATE LE ARMI M-16X

Inoltrandovi nel labirinto della prigione, finirete con l'imbattervi nelle casse d'imballaggio che contengono le scorte d'armi di Malone. Distruggete le casse e prendete i gingilli. Attenzione alla seconda cassa, perché nasconde una guardia armata.

LIBERATE LONG HAUL

Il buon vecchio Long Haul è stato catturato dagli uomini di Malone: dovete liberarlo per salvare la vostra stessa pelle e trovare l'uscita. Il nostro amico è stato sbattuto in una cella nel secondo corridoio dal vertice alto. Fortuna che le sue grida d'aiuto si vedono passare attraverso le sbarre della cella! Una volta liberatolo, seguitelo fino all'uscita del livello.

SETTIMA CAMPAGNA: NEW YORK (LGR64NGB7SN)

E' il momento di dare un morso alla Grande Mela! Le armate di Malone hanno preso d'assalto New York e si sono insediate nel grattacielo del World Trade Center; dovete fermarli prima che mettano a ferro e fuoco l'intera città. Dal punto di partenza, dirigetevi a est per raccogliere l'argano rapido, grazie al quale il vostro compito risulterà un po' più facile.

RADETE AL SUOLO IL QUARTIER GENERALE DI MALONE

Prima di dare addosso al Quartier Generale di Malone, dovete distruggere gli edifici della sorveglianza. Fatto ciò, cercate il grattacielo recante il nome di Malone (quale modestia!) e, beh, sapete cosa fare...

SALVATE I CIVILI

Santi numi! Colti da un raptus omicida, gli uomini di Malone hanno cominciato a incendiare interi condomini ed ora dei civili innocenti stanno bruciando vivi! Fiondatevi sul posto con la scaletta di soccorso pronta all'uso. L'operazione non è difficile, ma è comunque necessario tenere gli occhi aperti per i cecchini appostati sul tetto.

VITA EXTRA

Localizzate una cisterna appena più a sud del grattacielo segnato sul

punto più alto della mappa e distruggetela per raccogliere una vita extra.

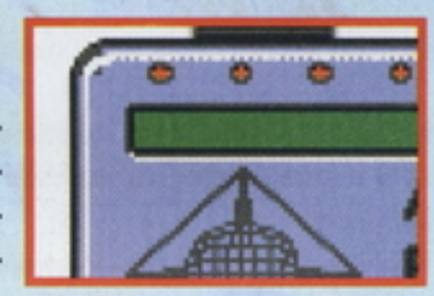
DISTRUGGETE GLI ELICOTTERI NEMICI

Malone ha stupidamente lasciato i suoi elicotteri nuovi di zecca sulla cima di alcuni grattacieli, pronti a farsi abbattere dai vostri missili (valli a capire questi dittatori!). Tuttavia alcuni di questi velivoli hanno degli uomini a bordo e costoro non rimarranno certo lì a buscarsele. Per evitare di essere danneggiati, girategli intorno incessantemente.

SALVATE I MEMBRI DEL NAFTA

I membri del comitato mondiale della difesa sono stati presi come ostaggi al World Trade Center e implorano dunque il vostro soccorso. Prima che possiate atterrare, però, dovete dirigervi a est per trovare e mettere fuori uso la stazione radar di Malone. Fatto ciò, atterrate sul tetto adiacente al WTC e prelevate gli ostaggi.

DISINNESCATE LA BOMBA



Il vostro ennesimo successo ha fatto decisamente imbestialire Malone, il quale ha innescato un ordigno esplosivo per far saltare in aria il World Trade Center. A voi, dunque, il poco invidiabile compito di tagliare il cavo giusto della scatola di controllo. Se anche questa impresa avrà un lieto fine, il vostro elicottero vi porterà nel deserto del Nevada per una partitina a poker e altri giochi d'azzardo ben più rischiosi...

OTTAVA CAMPAGNA: LAS VEGAS (GPV9WP7CDPT)

Luogo di molte fortune vinte e perse in un sol colpo, Las Vegas è il sogno che è sorto dalla polvere e dalla roccia. E naturalmente quel manigoldo di Malone ci ha messo sopra le sue luride mani. Corre voce che la fantasmagorica città sia il centro di tutte le sue criminose attività e che celi il suo rifugio segreto. Tenete da parte le munizioni e il carburante reperibili all'inizio del livello per dopo, perché sarà allora che ne avrete bisogno. Volate con rapidità e non attaccate quei mezzi blindati che potete risparmiare.

CATTURATE IL COMANDANTE DELLA STAZIONE RADAR

Il servizio segreto riferisce che il comandante supremo delle stazioni radar sta viaggiando per la città a bordo di un mezzo blindato; distruggete il veicolo e interrogate il comandante finché non vi rivela l'ubicazione di tutte le stazioni radar.

DISTRUGGETE I RADAR

Ora che conoscete la posizione di tutte le stazioni radar, andate a distruggerle. Attenzione, però, perché con l'andare del tempo diventano sorvegliate sempre più intensamente. Le paraboliche rotanti indicano la presenza delle stazioni più "discrete".

APRITE I BLOCCHI STRADALI

Alcuni innocenti turisti sono trattenuti entro i confini della città e impossibilitati a fuggire grazie alle truppe di Malone e ai loro blocchi stradali. Togliete di mezzo l'artiglieria pesante in modo da permettere ai poveretti di svignarsela. Il sistema migliore per evitare danni ingenti all'elicottero è l'adozione della manovra a colpo di scopa.

RIPULITE LA STRISCIA

Anche la famosa strada dei casinò luminosi di Las Vegas è nelle grinfie di Malone. La zona è perlustrata da alcuni mezzi blindati di classe Land Shark; sono veicoli molto pericolosi e quindi vanno affrontati con estrema cautela. Usate l'ormai classico attacco a colpo di scopa e missili e volontà.

COLPITE LA CENTRALE ELETTRICA

Colpiteli dove fa male, ovvero alla riserva di energia. Dirigetevi a nord, verso il margine della città, e rimuovete le difese, dopodiché attaccate l'impianto. Con le luci spente, la vostra manovra finale di avvicinamento risulterà più facile a compiersi.

ATTERRATE AL CASINO'

Eccoci al Casinò Monolith (quello preferito da Stanley Kubrick, a quanto pare) per scovare Malone e sistemarlo una volta per tutte. Date una pulita alle vostre scarpe da ginnastica mentre entrate nel locale!

NONA CAMPAGNA: IL CASINO' (B7K9ND3XLDD)

In questo lussuoso casinò è opportuno esaminare bene il tappeto. Usate le slot machine come copertura, ma colpitene al-

tresi qualcuna per procurarvi scorte di munizioni. Inizialmente tenetevi ai margini per evitare di essere colpiti troppe volte.

FATE FUORI I SICARI

Il casinò è ancora sotto il controllo dei tirapiedi di Malone. Girategli intorno velocemente sparando proiettili a bizzeffe e vedrete che chiuderanno presto bottega.

LO SPORTELLO DEL CASSIERE

I clienti del casinò sono trattenuti dietro uno degli sportelli per il noleggio delle fiche e la riscossione delle vincite. Sparate allo sportello quando la luce è spenta e salverete la situazione.

HIGH ROLLER

La pupattola di Malone è nella suite del casino riservata ai VIP; la donna conosce l'ubicazione dell'ingresso segreto del bunker sotterraneo del Ribaldo. Andate all'ingresso della suite e rendete nota la vostra presenza. Eliminate la guardia e quindi interrogatela.

LE FERITOIE DELLO SPORTELLO

Quelle dannate torrette devono essere distrutte, tanto perché fanno male quanto perché una di esse nasconde il veicolo-navetta che vi porterà dritti dritti da Malone. Un consiglio: provate a colpire lo sportello nel punto più basso a sinistra.

DECIMA CAMPAGNA: I SOTTERRANEI (W7K9ND3XLDD)

Se siete arrivati fin qui, non ci sarà molto che non sappiate già. Usate la vostra perizia per superare le missioni una ad una, ma non lasciatevi trasportare dalle vostre emozioni aggressive. E soprattutto usate sapientemente le vostre armi e il carburante, dato che c'è scarsezza di ambedue. Buona fortuna piloti: ne avrete bisogno!

DISTRUGGETE LE ARMI NEMICHE

Per aprirvi più facilmente il passaggio che porta a Malone, è essenziale che togliate di mezzo le armi nemiche. Tenete d'occhio lo schermo delle informazioni per essere sempre aggiornati sulla loro posizione. Un paio di razzi dovrebbero essere in grado di sistemare tutta 'sta ferraglia.

LE BARACCHE NEMICHE

Quei fessacchiotti dei soldati di Malone si sono nascosti in quello che dovrebbe essere il loro bunker a prova di proiettile: colpitelo con qualche missile e li vedrete correre a gambe levate!

IL CENTRO DI CONTROLLO

Trovate le file di computer e gli scienziati che ci lavorano, e insegnate a questi ultimi l'erroneità della loro condotta. E' necessario togliere di mezzo tutte le console se si vuole essere certi che gli ordigni distruttivi di Malone siano inefficaci.

Prestate particolare attenzione ai cecchini che girano da quelle parti poiché alcuni si portano appresso un bazooka.

I COMANDI DEL LASER

La grossa costruzione di metallo situata vicino al centro di controllo ospita il gigantesco laser che Malone usa per terrorizzare il mondo. Ma prima che possiate colpire il laser, i suoi comandi vanno messi fuori uso. Colpite dunque la fila di computer più vicina al bunker. Ora che le difese del laser sono state abbattute, distruggete il suo involucro d'acciaio ed esponete il micidiale ordigno al mondo.

IL BUNKER DI MALONE

Quello di Malone è certamente il bunker meglio protetto di tutto il gioco, ma è nondimeno vulnerabile ai vostri attacchi. Bastano pochi colpi, ma fareste meglio a contarli dato che la vostra scorta di munizioni è alquanto esigua.

LA FINE?

Ha-ha! Ora lo avete preso! Aspettate un momento! Il disgraziato indossa un giubbotto esplosivo pronto ad esplodere in 30 secondi!

Niente paura: basta portare il fetentone sopra il laser e buttarcelo sopra. Ci siete riusciti? Allora complimenti, avete salvato il mondo dalla distruzione totale! Una tazza di tè ve la meritate proprio...

2G&P 26223995

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

EFFETTUIAMO SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

Vuoi un Sega 32x

Vuoi una Playstation?

Vuoi un Megadrive?

Vuoi un Saturn?

Vuoi una 3DO?

Vuoi un videogioco al prezzo migliore?

NOI CE L'ABBIAMO !!!

Al servizio del tuo Divertimento !

NBA JAM T.E.

TOURNAMENT EDITION

Acclaim entertainment, inc.

OFFICIAL LICENSED PRODUCT NBA

MIDWAY®

Distribuzione Divertimento Elettronico VERTE italia

DISPONIBILE PER

GAME GEAR™

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

MIDWAY® NBA JAM TOURNAMENT EDITION™ IS LICENSED FROM MIDWAY MANUFACTURING COMPANY. Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari. Copyright 1994

Media Grafica

C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va) - Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555