

28

ANNO 4
NUMERO 28
MARZO 1994
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

COMSOULe

MANIA

164
PAGINE
DI MANIA

SKYBLAZER

MEGAMAN X
ARRIVA SU SUPER NINTENDO

GROUND ZERO TEXAS
FILM SU MEGA CD

JAMES POND 3
COME FINIRLO

I PLATFORM DEL MEGADRIVE:
SONIC 3, BUBBA 'N' STIX, THE ADDAMS FAMILY

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

GET READY!

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

SUPER NINTENDO

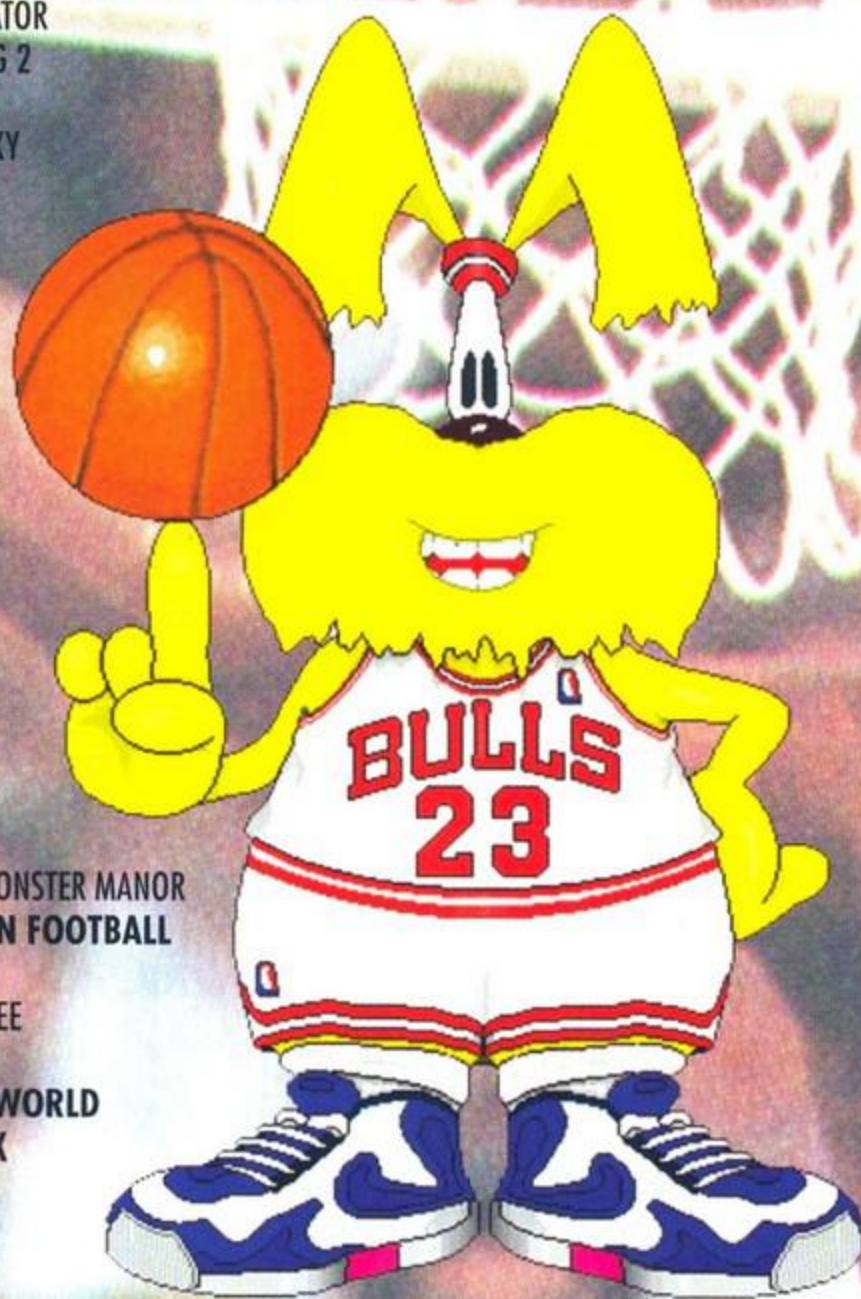
ALADDIN
ARDY LIGHTFOOT
BATTLE CARS
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
CLAY FIGHTER
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DENNIS THE MENACE
EQUINOX
FATAL FURY 2
FLASHBACK
LEGEND
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MEGAMEN X
MORTAL KOMBAT
MR. NUTZ
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
OKUTO NO KEN 7
PALADIN QUEST
ROCK'N ROLL RACING
SECRET OF MANA
SENSIBLE SOCCER
STREET FIGHTER 2 TURBO
STUNT RACE FX
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
WINTER OLIMPICS
WIZARDRY 5
WOLFENSTAIN
YOUNGH MERLIN

JAGUAR

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

3 DO

BATTLE CHESS
DRAGONS LAIR
ESCAPE FROM MONSTER MANOR
JOHN MADDEN FOOTBALL
LEMMINGS
MAD DOG MACREE
MICROCOSM
OUT OF THIS WORLD
SEWER SHARK
STELLAR SEVEN
TOTAL ECLIPSE



GAME GEAR

ASTERIX
BART VS. WORLD
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT
DONALD DUCK 2
ECCO THE DOLPHIN
FORMULA ONE
HOOK
JUNGLE BOOK
MICRO MACHINE
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
ROAD RASH
ROAD RUNNER
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC CHAOS
STAR WARS
X - MAN
ZOO

MEGA DRIVE

ALADDIN
BEAUTY AND THE BEAST
BLADES OF VENGEANCE
DRAGONS REVENGE
DR. ROBOTNIK MEAN MACHINE
DUNE II
ETERNAL CHAMPION
F117 NIGHT STORM
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GOOFY
LANDSTOLKER
LETHAL ENFORCES
LOST VIKING
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
NHL HOCKEY 94
OTTIFANT
PELE SOCCER
ROAR OF THE BEAST
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC 3
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
VIRTUAL PINBALL
WIMBLEDON TENNIS
WINTER OLIMPICS
ZOO

GET READY!

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

ORARIO DI APERTURA

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

CONDIZIONI DI VENDITA

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

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI

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

DISPONIBILI GIOCHI
PER GAMEBOY
ACQUISTO E VENDITA
GIOCHI USATI
PER SUPERNINTENDO

RICHIEDETE CON
IL VOSTRO ORDINE
LA FANTASTICA
DISCOUNT CARD
GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

C'è del nuovo a MILANO.

*Un grande magazzino sotterraneo.
Una grande esposizione. Dove trovare tutte le
novità dal mondo. Dove confrontare e
confrontarsi. Insieme. A piazza LIMA, MM1 LIMA,
angolo via PLINIO, nella **via Aldrovandi**, da oggi*

VIDEOGAMES
CD ROM
per PC
Macintosh
Amiga
VIDEOGIOCHI
per CONSOLLE
BOARDGAMES
G. DI RUOLO
MINIATURE

C'è
il nuovo

PERGIOCO

PERGIOCO

MILANO MM1 Cordusio
via San Prospero 1

PERGIOCO

MILANO MM1 Lima
via Aldrovandi

PERGIOCO

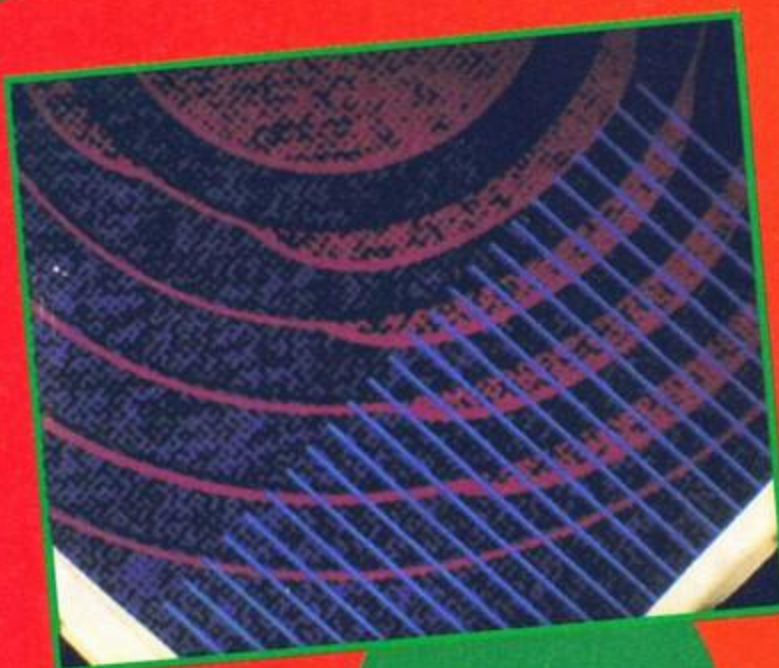
ROMA Metro Ottaviano
via Degli Scipioni 109 -111

PERGIOCO

MILANO vendita telefonica
consegne in tutta Italia
nuovo recapito telefonico 02 / 29.52.42.56

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA	8
MADE IN JAPAN	14
AMERICANICAMENTE	19
SEGA CITY	20
NINTENDO NEWS	25
RECENSIONI	27
PREVIEW	120
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO	134
ROGUE'N'ROLE	137
CONSOLIAMOCI	139
CONTROL YOUR CONSOLE	140
CYC SPECIALE	144
BOVAS' HARD CAFE'	154



GLOSSARIO

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

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

Background • Il fondale di ogni gioco.

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

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

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

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

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

Stage • E' sinonimo di "livello".

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

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro.

Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Cari amici,

un lettore ci scrive che alcuni negozi, utilizzando marchi e insegne simili alla nostra testata "Consolemania" da noi concessi in assoluta buona fede, si dichiarano più o meno esplicitamente appartenenti o consociati alla nostra società; la cosa non ci darebbe fastidio più di tanto se, sempre secondo quanto affermato dal lettore in questione, alcuni di questi negozi non smerciassero copie di dubbia provenienza o, peggio, di provenienza certa e cioè "pirata".

Nell'invitarvi come sempre ad acquistare unicamente software originale, vi comunichiamo che la nostra società non ha alcun interesse né diretto né indiretto sotto nessuna forma o modo in alcun negozio di vendita di videogiochi o di altro.

Pertanto, mentre vi informiamo che perseguiremo legalmente chiunque e in qualsiasi modo ci associ al suo nome o alle sue attività, vi invitiamo a non fornirvi presso negozi che dichiarino di appartenere alla nostra società o che lo lascino intendere in qualche modo, specie se questi smerciano giochi non originali.

Roberto Ferri

VIDEOGIOCHI LA PAROLA AGLI SCEMI

Beh, forse questo titolo vi ha lasciati un po' perplessi, ma arrivo immediatamente al dunque. Come sapete abbiamo istituito un servizio Audiotel 144 funzionante 24 ore su 24 che vi permette di lasciare quando volete i vostri messaggi alla nostra segreteria; noi ci siamo presi la briga di rispondervi personalmente o sulle pagine delle nostre riviste, e a quanto pare le vostre chiamate sono davvero moltissime: chi ci chiede trucchi, chi ci dà consigli, chi se la prende con noi e chi ci fa i complimenti. Bene. Quello che però noto è che fra i giovanissimi vige un linguaggio a dir poco strampalato e piuttosto scurrile. Il problema è: che necessità avete di definire "bastardo" il vostro amico solo perché ha un PC e voi avete il Mega Drive? Perché "quelli di Milano" sono tutti dei "rotti...lo"? Fino a prova contraria noi ci impegnamo a redarre una rivista che soddisfa pienamente tutte le vostre esigenze. E ancora, perché il mostro di fine livello deve essere per forza "stronzo"? E perché noi siamo tutti deficienti solo per il fatto che non abbiamo ancora recensito un gioco che per voi è tutta la vita? Insomma, che esigenza avete di straparlarci? Pensate che in questo modo noi vi diamo più ascolto? Vi sbagliate. Noi ascoltiamo tutti, e vi garantisco che si può essere molto "cattivi" pur utilizzando parole comuni. Non me ne vogliate, non è una paternale questa, ma a furia di parolacce e frasi completamente sgrammaticate rischiate ancora una volta di marchiare a fuoco il tipico videogiocatore: scemo e ignorante.

Non lamentatevi dunque se i vostri genitori si arrabbiano quando state per ore davanti alla vostra console, perché a giudicare dal vostro linguaggio hanno davvero ragione di preoccuparsi... voi, allora, non dategliela vinta! OK?

Stefano Gallarini

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

3 D O

108 TOTAL ECLIPSE

A M I G A C D 3 2

84 SEEK & DESTROY

G A M E B O Y

117 WE'RE BACK

G A M E G E A R

53 F1
102 THE ADDAMS FAMILY

M A S T E R S Y S T E M

102 THE ADDAMS FAMILY

M E G A C D

34 CHUCK ROCK II
120 DUNE - PREVIEW
60 GROUND ZERO TEXAS
126 SOULSTAR - PREVIEW

M E G A D R I V E

30 ART OF FIGHTING
37 BLADES OF VENGEANCE
44 BUBBA 'N' STIX
54 CASTLEVANIA THE NEW GENERATION
64 HYPERDUNK
75 LOTUS II
122 MARKO'S MAGIC FOOTBALL - PREVIEW
81 ROBOCOP 3
92 SONIC 3
102 THE ADDAMS FAMILY
130 VIRTUA RACING - PREVIEW

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

38 DRAGONBALL Z 2
50 HUMANS
70 JIM POWER IN THE LOST DIMENSION
76 MEGAMAN X
87 PINBALL DREAMS
88 R-TYPE III
98 SKYBLAZER
107 SUPER PINBALL
129 SPECTRE - PREVIEW
114 STRIKER

I CONSIGLI DELLA REDAZIONE SEMPRE A TUA DISPOSIZIONE



**TRUCCHI, CONSIGLI E NOVITÀ'
24 ORE SU 24 - 7 GIORNI SU 7**

144.22.09.45

Grazie ai nostri nuovi servizi 144 oggi potrai ascoltare in anteprima i commenti sulle novità appena giunte in Redazione che riguardano il tuo computer o la tua console, scoprire i trucchi più nuovi e le notizie più interessanti. Ti ricordo che il nostro servizio 144 costa solo 635* lire al minuto, che è una tariffa di media calcolata per non penalizzare chi ci chiama da fuori Milano.

E' un servizio Xenia Edizioni che ti garantisce quando e come vuoi, un filo diretto con la Redazione della tua rivista.

Fra breve, inoltre, potrai anche vendere, cercare o scambiare hardware e software, conoscendo così nuovi amici appassionati come te di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri Redattori.

Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

XENIA
EDIZIONI

* A questa cifra si aggiunge l'IVA che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.
Servizi Vocall - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

TUTTA LA REDAZIONE A TUA DISPOSIZIONE



**IN LINEA CON NOI 24 ORE AL GIORNO
7 GIORNI SU 7**

144.22.09.43

Grazie ai nostri nuovi servizi 144 oggi potrai comunicare con la Redazione di tutte le riviste Xenia quando vorrai. Ti ricordo che il nostro servizio 144 costa solo 635* lire al minuto, che è una tariffa di media calcolata per non penalizzare chi ci chiama da fuori Milano. Chiamando questo numero potrai lasciare in ogni momento un tuo messaggio, un consiglio, una richiesta d'aiuto, la tua lettera, le tue critiche, e noi risponderemo attraverso le riviste in uno spazio dedicato proprio a questo servizio. Se poi il tuo problema richiede una risposta personale provvederemo a scriverti o a telefonarti personalmente. E' un servizio Xenia Edizioni che ti garantisce quando e come vuoi un filo diretto con i Redattori.

Fra breve, inoltre, potrai anche vendere, cercare o scambiare hardware e software, conoscendo così nuovi amici appassionati come te di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri Redattori.

Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

XENIA
EDIZIONI

* A questa cifra si aggiunge l'IVA che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.
Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

PSX

PS-X SONY: UN ALTRO 32 BIT

Vi ricordare della Sony? Sì, proprio quella dei walkman, colosso dell'elettronica giapponese. Se ne era già parlato a proposito di videogiochi parecchio tempo addietro, i primi tempi in cui la Nintendo aveva intenzione di uscire con un suo CD ROM per il Super Famicom. Il progetto doveva infatti essere sviluppato con la collaborazione hardware della Sony, poi è passato alla Philips ed è infine morto definitivamente. La Sony ha evidentemente deciso di mettere a frutto questa esperienza per conto suo: esperienza che dovrebbe prendere consistenza hardware per la fine del '94 con il nome, per ora, di Playstation-X o PS-X.

Secondo i progetti il processore centrale è un 32 bit a 33 Mhz (la velocità di un 486 praticamente) che si fregia di un 30 Mips (milioni di istruzioni al secondo, la velocità di calcolo del processore centrale) e di 132 Mbit/sec di velocità di trasmissione in banda (la velocità con cui il processore comunica con il resto della macchina). La macchina sarà particolarmente dotata nella gestione di grafica 3D grazie a un coprocessore grafico in grado di gestire 360000 poligoni al secondo, ma si lavora tranquillamente anche i suoi 4000 sprite hardware con tanto di scaling e rotazioni, il tutto in modalità True Color, ovvero "quanti colori vuoi" da una palette di 16 milioni di colori. Ci sono due modi di risoluzione, 256x254 e 640x480, la prima paragonabile alle attuali console e la seconda decisamente superiore.

C'è poi un altro coprocessore dedicato al suono e altro hardware sarà dedicato alla compressione dati

in tempo reale che gli consentiranno animazioni full motion a 60 immagini al secondo nello splendore dei colori sopracitati: una qualità assolutamente televisiva.

Ah, naturalmente la console si baserà esclusivamente sul supporto CD.

Questo per quanto riguarda le specifiche tecniche, che di questi tempi non sono più così sorprendenti; è certo che si tratta di una bella macchina, a livelli del Saturn Sega, ma anche dal punto di vista del marketing la console promette bene. La Sony ha infatti stretto accordi di collaborazione con Namco e Konami: le due case di software porterebbero su console la loro esperienza di coin op come l'incredibile Ridge Racer (lo avete visto su un Made in Japan di qualche numero addietro, è un gioco di corse semplicemente superlativo, il primo in lista d'attesa per la nuova console Sony) in compenso Namco e Konami sfrutterebbero le tecnologie 3D della Sony per lo sviluppo di nuovi coin op, un affare da cui entrambi possono guadagnare.

L'impegno da parte della Sony sembra serio, ma ormai, le nuove console a 32 piovono giù più dei picchiaduro, e commentarne la possibilità di successo adesso è assolutamente futile (ancora non si riesce a capire che fine faranno 3DO e Jaguar): ne ripareremo quando se ne vedrà qualcosa di veramente concreto.

TECNICAMENTE

PROCESSORE CENTRALE:

R3000A 32 BIT RISC

GRAFICA

Coprocessore grafico, gestisce 360000 poligoni in contemporanea e 4000 sprite in Truecolor, 16 milioni di colori con risoluzioni 256x224 e 640x480.

SONORO:

Coprocessore sonoro: 24 voci, sonoro PCM a 16 bit con frequenza di campionamento di 44.7 Khz, la qualità di un CD audio.

ELABORAZIONE DATI:

Capacità di compressione dati in tempo reale per Full Motion Video, animazioni, a 60 frame al secondo.

MEMORIA:

5 Megabyte di RAM

SOCGER FUN

Che ne dite di un bel viaggetto a New York per due persone, incluso il soggiorno per 6 giorni e i biglietti per una partita dell'Italia? O di un viaggio in una località europea, per un totale di 7 giorni per due persone?

No, non ci stiamo trasformando in un'agenzia di viaggi, sono semplicemente il primo e il secondo premio del torneo di FIFA International Soccer organizzato da Joystick Fun di Milano. Dopo il torneo del miglior picchiaduro in circolazione, Streetfighter II, JF ci riprova con il bellissimo gioco di calcio per Megadrive, e questa volta in maniera molto professionale (considerati i premi).

Il torneo si terrà (con il patrocinio della Provincia di Milano) il 9 Aprile 1994 alle ore 15 presso la

Cloud City EMPIRECON

Ovvero tutto ciò che è fantascienza e fantasy. Si tratta della prima convention di Scienze Fiction "multimediale", organizzata dalla Cloud City, che tenta di coprire un po' tutti i campi in cui la fantascienza si manifesta. Oltre a incontri e dibattiti ci saranno esposizione di fumetti, modellismo, giochi di ruolo, simulazioni e, naturalmente, videogiochi. Oltre alla Xenia (noi) saranno presenti la Star Comics (che pubblica in Italia diversi comics oltre a fumetti nipponici) e la Bonelli Editore, mi sembra-

no superflue ulteriori presentazioni. La convention si terrà dal 23 al 25 aprile a Villa Colombella, Perugia. Avremo modo di parlarne più estesamente sul prossimo numero, nel frattempo, per ulteriori informazioni e prenotazioni alberghiere potete rivolgervi a:

Tur Studio Umbria Srl, Via Colombella Alta, 06080 Colombella - PG. Tel. 075/691192

CLOUD CITY, Casella Postale 771 AA./PP., 06100, Perugia.

WANTED

Piccola rivoluzione annunciata, dopo il CES (che tra l'altro è stato il principale motivo della momentanea sparizione della rubrica), ma passiamo tosto ai titoli:

Dragon	(Virgin)	MD, SNES
FX Trax		SNES
Secret of Monkey Island	(Lucasarts)	Mega CD
Fate of Atlantis	(Lucasarts)	Mega CD
Rabbit Rampage	(Sunsoft)	SNES
Eye of the Beholder	(Capcom)	Mega CD
Lemmings 2: Two Tribes	(Psygnosis)	SNES
In the Hunt	(Irem)	SNES
Super Streetfighter II	(Capcom)	SNES
World Series Baseball	(Sega)	MD
Zarathrusta	(Sega)	MD
Rebel Assault	(Lucasarts)	Mega CD
Rise of the Robots	(Absolute, JVC)	SNES, MD, Mega CD
Saturday Night		
Slam Master	(Capcom)	SNES
King of Dragons	(Capcom)	SNES
Super Turrigan 2	(Seika)	SNES
Legend	(Seika)	SNES
Super Bomberman 2	(Hudson)	SNES
Stunt Race FX	(Nintendo)	SNES
AX 101		Mega CD
Sylvester and Tweety	(Tecmagik)	SNES
Citadel	(Electrobrain)	SNES

Birreria Uno di Via Pasubio 14, a Milano (che tra l'altro è a tre passi dalla redazione, magari ci facciamo un salto) e si dividerà nelle categorie singolo e doppio, mentre le finali si terranno presso Palazzo delle Stelline di Corso Magenta al 62, sempre a Milano. Per le iscrizioni potete rivolgervi a Joystick Fun (Via Lorenteggio 38, ancora Milano) a partire dal 25 febbraio.

PIN: SALONE PER RAGAZZI

Non avete niente da fare il 5-6, il 12-13 e il 19-20 Marzo 1994? Male, a lavorare! In caso non siate ancora in età di lavoro potete fare un salto al Pin: in pratica una specie di salone dell'infanzia sul modello di quelli a cui la nostra rivista ha partecipato negli ultimi due anni. La differenza sta nella formula della... come definirla, fiera, salone? Arrivato alla sua seconda edizione, il Pin ha un'impostazione molto più interattiva delle tradizionali esposizioni. Sarà presente un po' di tutto, ci saranno naturalmente i videogiochi con le nostre riviste, ma anche un circuito di macchine, le solite strutture gonfiabili e perfino un maneggio con pony. Per la parte creativa ci saranno anche giochi con carta, creta, colori e un piccolo palcoscenico per esibizioni. L'area pesca caccia e sport comprende invece arti marziali, danza, pallavolo, tiro con l'arco e anche gare con modellini radioco-

mandati. Insomma, un sacco di possibilità di svago, tutti i giochi (a parte quelli a gettone) sono gratuiti. La manifestazione si svolge infatti in collaborazione con la Neomondo, un'organizzazione che si propone di instaurare una maggiore comunicazione tra le aziende (ma non solo, fanno parte della Neomondo anche diverse associazioni benefiche) e i loro piccoli consumatori. A parte il Pin, che, ricordiamo, si terrà i giorni 5-6, 12-13 e 19-20 al Centro Esposizioni di Reggio Emilia (gli orari sono il sabato ore 14-23, la domenica dalle 10 alle 20), la Neomondo parteciperà a diverse altre manifestazioni, a Milano, Riva del Garda, Salsomaggiore, Ancona e Roma nei mesi seguenti.

DEMOLITE IL 3DO

Siete già andati a vedere l'ultimo film di Stallone, Demolition Man? In caso contrario vi consiglio vivamente di non perderlo, perché non si tratta del solito polpettone violento e convinto alla Cobra: Demolition Man è assolutamente, meravigliosamente esagerato, iperbolico e ultraviolento, ma non solo, è perfino divertente (vi basti sapere che la scena clou vede Stallone lavorare all'uncinetto). Se invece al cinema non potete vederlo perché i vostri genitori lo ritengono "diseducativo" potete sempre prendervi un 3DO (soluzione decisamente dispendiosa), visto che Demolition Man se-

Amiga CD³².

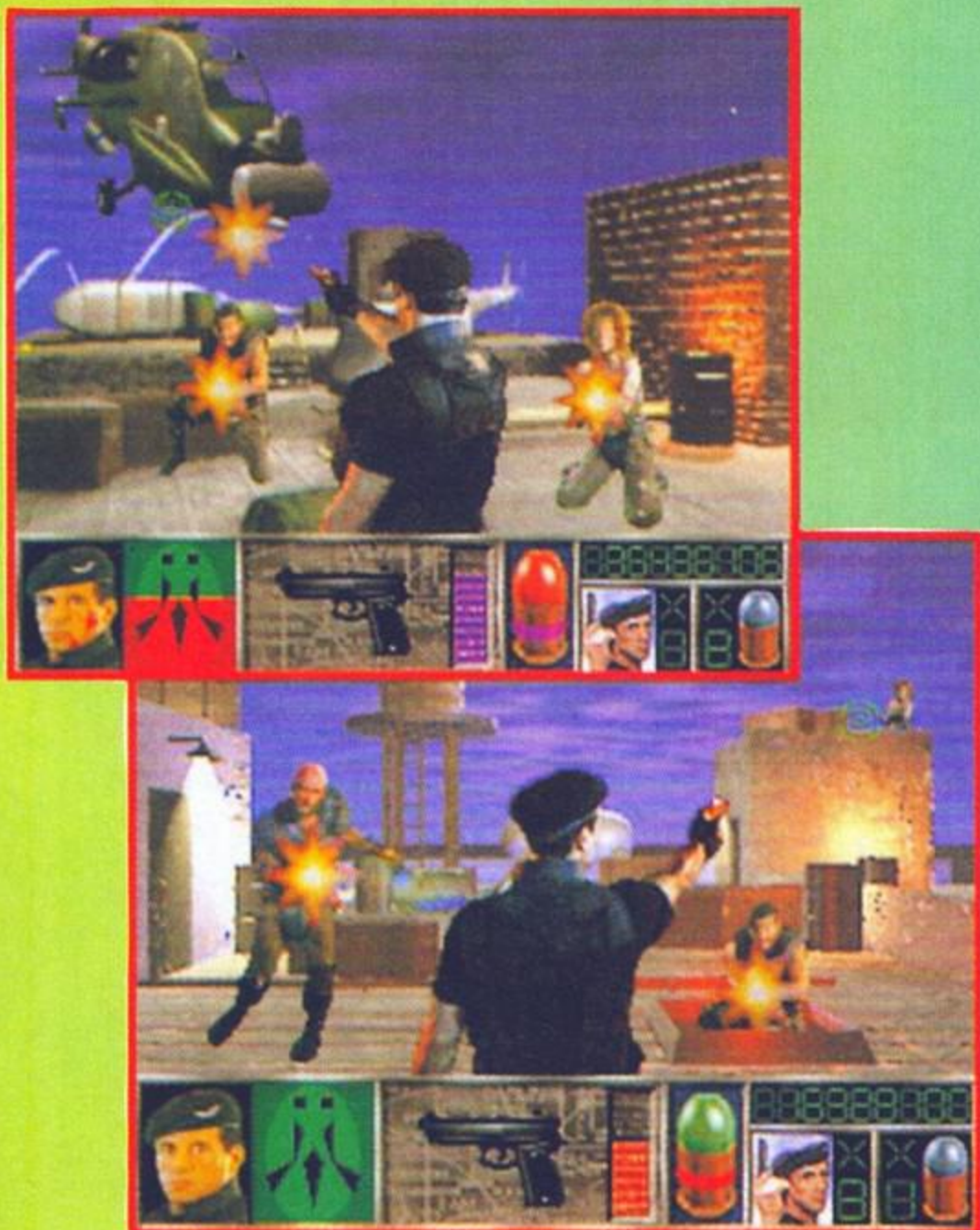
Ha tutti i titoli per essere un mostro.



Attenti, ragazzi. Il mostro che tutti conosciamo - doppia velocità, doppia potenza e 256.000 colori - ha sempre più voglia di sfidarvi, più forza e, soprattutto, più titoli: tutti belli, veloci e incredibilmente convenienti. Perché il mostro cresce a vista d'occhio, ma il suo prezzo rimane piccolo piccolo: per 699.000 lire (IVA compresa) il mostro è vostro. E in regalo, quattro giochi da sballo: Oscar, Diggers, Dangerous Streets, Wing Commander. Capito, ragazzi? Solo Amiga CD32 - la prima consolle CD da gioco a 32 bit - ha tutti i titoli per essere un mostro. E ne avrà sempre di più. Parola di mostro.

 **Commodore**

ANTEPRIMA



gnerà proprio l'ingresso della Virgin tra gli sviluppatori per 3DO.

Sempre per questi la classica occhiata alla trama del film: l'anno è il 1996, e come in ogni ambientazione futuribile da qualche anno a questa parte, Los Angeles è nel caos. La lotta alla criminalità ha raggiunto i livelli di una vera e propria guerra che vede Simon Phoenix (Wesley Snipes) il più cattivo tra i cattivi e il Sergente John Spartan (Sly Stallone) il più cattivo tra i buoni. Dove credete che si sia guada-

gnato il nomignolo Demolition Man? Certo il fatto di gettarsi da un elicottero armato solo di pistola e fare saltare in aria un palazzo nelle prime sequenze del film non aiuta. Sta di fatto che i superiori non gradiscono e congelano sia Phoenix che Spartan. L'anno è il 1996 più una quarantina: Los Angeles è praticamente un paradiso di pace e prosperità, nessuna traccia di violenza e la maggiore preoccupazione della polizia è multare i cittadini per sproloquio. Riuscite a immaginare Phoenix e Spartan liberi in un



SPARATE AL 3DO

Mad Dog McCree, pur identico alla versione da bar (capirai, ci voleva molto) senza la pistola è un vero e proprio bidone. Lo hanno capito presto alla American Laser Game e, vista la lista di titoli con cui hanno intenzione di uscire, hanno pensato bene di sviluppare una pistola ottica (una classica sei colpi un po' nello stile di Lethal Enforcers) da allegare ai loro giochi. Le prossime uscite comprendono infatti praticamente tutti i loro coin-op con la pistola, ovvero Who Shot Johnny Rock?, Space Pirates, Mad Dog 2 e Crime Patrol.



posto del genere? Praticamente due elefanti armati di M60 in una cristalleria, vi lascio immaginare il resto...

Alla versione 3DO del gioco la Virgin ha cominciato a lavorarci, in collaborazione con la Warner, ancora prima che il film fosse finito: Stallone e Snipes si sono prestati per la realizzazione di alcune scene filmate da inserire nel gioco in aggiunta alle solite sequenze tratte dal film. Le digitalizzazioni prese in studio sono state poi inserite su fondali renderizzati (naturale, parlando di 3DO). Il gioco consiste fondamentalmente in uno shoot 'em up alla Operation Wolf (o alla Terminator 2, per citarne qualcuno di più recente) visto dalle spalle di Spartan che si alterneranno a non me -

glio definite sequenze da picchiaduro, il tutto, naturalmente, seguendo le vicende del film con l'aiuto di abbondanti sequenze animate.

Il gioco dovrebbe uscire entro breve e sarà seguito a breve distanza anche dalle versioni Mega CD, Megadrive (di cui abbiamo già pubblicato qualche foto di recente) e SNES.

Buoni auspici a voi, cittadini! (Buona vita anche a te, VF! NdAlex)



IL GIOCO UFFICIALE DELLE OLIMPIADI



w i n t e r OLYMPICS

10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE PER UN DIVERTIMENTO INFINITO: DISCESA LIBERA, SLALOM, SLALOM GIGANTE, SLALOM SPECIALE, SALTO TRAMPOLINO, SALTO ACROBATICO, SLITTINO, BOB, PATTINAGGIO, BIATHLON (FONDO + TIRO CARABINA).

SALTO TRAMPOLINO,
EFFETTO MOZZAFIATO!



00.50m 73

GARA DI BOB DOPPIA
O SINGOLA, CON CURVE
E STERZATE A PIU' DI
100 Km/h!



0:01.36 024.59 kph

BIATHLON, GARA CON SCI DA
FONDO CON ESIBIZIONI DI
TIRO CON LA CARABINA.



Irkin 0:03:53

Lillehammer '94

MEGA DRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • SNES • GAMEBOY • AMIGA • PC • CD-ROM

QUI

POTRAI RIVIVERE TUTTE LE EMOZIONI DELLE OLIMPIADI INVERNALI '94 DI LILLEHAMMER

RACCOGLI LA SFIDA CON WINTER OLYMPICS LICENZA UFFICIALE DELLA XVII^o EDIZIONE !!!

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA - Via Portanova 18/a
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO - Via Murri 75/a •
Via Lombardi 43 • Via S. Stefano 30/2 • Via Indipendenza 66
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE - Via S.Rocco 10/c •
Via J.F.Kennedy 15/t
MODENA - ORSA MAGGIORE - P.zza Matteotti 20 •
C. Comm. I Portali
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA - P.zza Martiri
Partigiani 31
PARMA - PINOCCHIO GIOCATTOLE - Via Farini 16/a
FERRARA - PINOCCHIO - Via Giusti 4 c/o C. Comm.

FRIULI VENEZIA GIULIA

TRIESTE - VIDEOLANDGAMES - Via Rismondo 4
PORDENONE - KIT MARKET - Largo S. Giacomo 4
ZOPPOLA (PN) - SME - Via Udine 28

LAZIO

ROMA - STYL HOUSE 2000 - Via P. Maffi 28/32
ROMA - TAKE AWAY - Via Tripolitana 164
ROMA - MEGABOY - Via F. Palasciano 105
ROMA - LA CHIOCCIA - V.le Marconi 277

LOMBARDIA

LECCO (CO) - FUMAGALLI - Via Cairoli 48
CERESE DI VIRGILIO (MN) - PINOCCHIO
DI MULTIMARKET CASTELLO - Piazzale Commercio 1
VARESE - CEDI MEGA - Via Giusti 12/a

REPUBBLICA SAN MARINO

SERRAVALLE - ELECTRONICS - Via V Febbraio

SICILIA

CATANIA - PRISMA COMPUTERS - Via Canfora 122/124

TRENTINO ALTO ADIGE

BOLZANO - COMPUTER POINT - Via Rovigo 22/a
BOLZANO - GUTWENIGER - Via Portici 16
LAIVES (BZ) - EUROCENTER DUE - Via Kennedy 181
MERANO (BZ) - ERICH KONTSCIEDER - Lauben 313
MERANO (BZ) - BIMBO GIOCATTOLE - C.so Libertà 174
TRENTO - ELDOM - Via Brennero 394
GARDOLO (TN) - MUSIC CENTER - Via IV Novembre 70/6

UMBRIA

PERUGIA - MIGLIORATI - Via Ercolano 3/10

VENETO

THIENE (VI) - TECNOCITY - Via Valposina 55
THIENE (VI) - PINOCCHIO DI MULTIMARKET CASTELLO
Via Gombe int. 29 c/o C. Comm.
PORTOGRUARO (VE) - IDEA - Via F.Bonò 1/c
PORTOGRUARO (VE) - ADRIA MODEL - C. Comm. Adriatico
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO - Via Venezia 8
VENEZIA - R. CAPUTO - P.zza S. Marco 5193
PADOVA - CASTELLO GIOCATTOLE - V.le Venezia 61 c/o
C.Comm. Giotto
CEGGIA (VE) - SARTORELLO - Via Duca D'Aosta 4
MARGHERA (VE) - SME - Via Orsato 5
MESTRE (VE) - SME - Via Torino 101
SUSEGANA (TV) - SME - Via Conegliano 59

MAD E

Lentamente, ma inesorabilmente, questa rubrica prima o poi conquisterà il mondo intero (visto che la scrivo io). Prima della grande abboffata che si presenterà il mese prossimo (mi sta arrivando tanto materiale dal Giappone che tra un po' mi chiameranno i finanziari per chiarimenti), un mese di "purificazione", con una ristretta manciata di titoli "ma di quelli buoni". Si va?

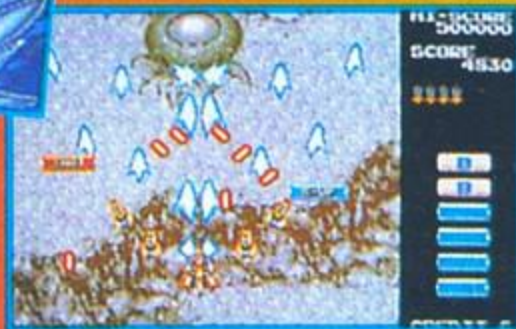
MA

GROUND STORMER - Megadrive



Gli shoot 'em up per Megadrive ultimamente sembravano essersi un po' diradati: da quant'è che non praticate un po' di sano spa-

ra-spara? A questo ci ha pensato la Tengen, con il suo imminente V-V, noto tra i "comuni esseri mortali" come Ground Stormer (anche se sulla schermata dei titoli c'è scritto Grind Stormer - 'sti giapponesi...). Da quello che riusciamo a vedere, si presenta come una cosa bella massiccia con un sacco di armi extra e un nutrito numero di avversari agguerriti - nulla di particolarmente innovativo, quindi, ma senz'altro divertente. Non dovremmo aspettare molto (l'uscita è prevista per marzo-aprile), quindi cominciate a fare un po' di riscaldamento...



WING COMMANDER Mega CD

Non ho mai amato il gioco origi-



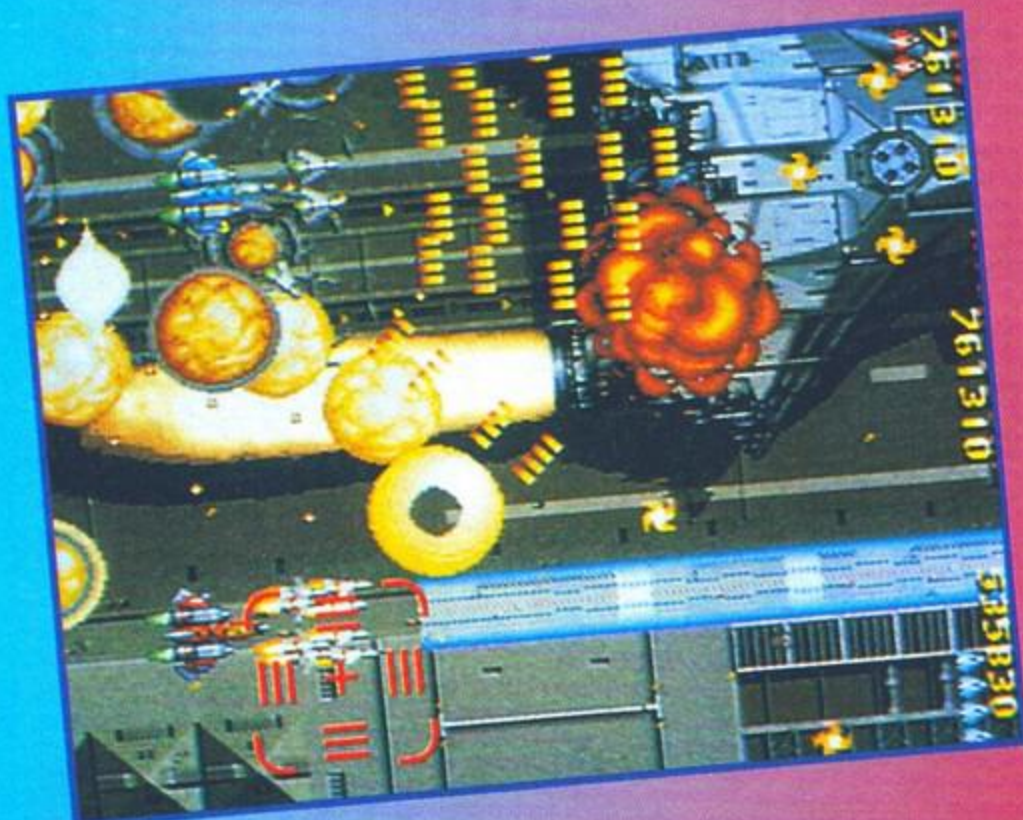
molto da gioire. Massi, lo potranno fare uguale finché volete, ma se poi il gioco è sempre quello...

nale su PC, figuriamoci poi la trasposizione su una console (la versione SNES poi era proprio una pena). Questa volta tocca al Mega CD, e se proprio volete saperlo non è che ci sia



RAIDEN II - Coin-op

Quando tutte le case sembrano impegnate a sfornare picchiaduro su picchiaduro, c'è ancora qualcuno che si dedica al genere più antico del mondo: lo spara-e-fuggi. Ecco a voi infatti Raiden II, degno successore del famoso coin-op convertito anche su MD. Il gioco si presenta come uno dei più "esagerati" in circolazione, in nostro possesso abbiamo solo questa foto ma penso che renda l'idea...



JAPAN

BASTARD Super Famicom

Non è un insulto, ma il titolo di una bellissima serie di manga arrivata anche in Italia (se vi siete persi i primi numeri sono fatti vostri). Il gioco è più o meno un pic-



chiaduro (ma molto alla lontana), con possibilità di giocare su più piani di profondità e altezza e tante cose "strane" tipo poteri sovranaturali e portenti vari, più o meno le tipiche cose che i protagonisti dei manga nipponici sfoggiano ogni due per tre.

JENNY LA TENNISTA? OH, NO



Vi ricordate quell'insulsissimo cartone animato dove la protagonista si nutriva di pallinate in faccia e credeva che le partite di tennis si potessero vincere "ai punti" (nel senso che alla fine del match chi si aveva bisogno di farsi dare più



punti all'ospedale vinceva), con tutti i vari comprimari assurdi tipo l'allenatore ultrastrafichissimo con il mento lungo venti metri e la tennista più capellona del mondo nota come Madama Butterfly?



Beh, purtroppo per noi in Giappone hanno riproposto la serie sotto una nuova veste, e in tanto che c'erano hanno pure fatto il gioco. Dei personaggi potevamo farne tranquillamente a meno, il gioco vero e proprio però sembra davvero carino...



RANMA 1/2 Super Famicom

Ancora manga: questa volta però parliamo di una serie decisamente più famosa di Bastard: le av-



venture del ragazzo che cambia sesso a contatto con l'acqua (nonostante quello che c'è scritto nella posta di questo numero, Ranma è un lui che diventa lei, e non una lei che diventa lui - c'è differenza!) sono apprezzatissime



anche qui in Italia e soprattutto si sono già viste sotto forma di videogiochi numerose volte, sia su



PC Engine sia su Super Famicom. Questo nuovo giochillo è ancora un clone di Street Fighter II, vanta tredici personaggi selezionabili (nella media, quindi) e una grafica davvero interessante. Una volta tanto gli sprite dei "due Ranma" sono totalmente differenti tra loro (non che sia così importante), comunque tutto quello che possiamo fare è sperare in una giocabilità degna dei personaggi...

AH-AH! E ADESSO?

Vedete queste tre belle foto? Beh, appartengono a un simpatico platform game che vanta



il nostro corrispondente. Cosa volete che vi dica? Ah, dimenticavo, è per Super NES.

alcuni punti molto interessanti tipo la possibilità di mutare il protagonista in otto differenti animali (drago, talpa...). Il problema è che non siamo riusciti a capire il titolo... Metteremo sotto



IL FUMETTO

SEMPRE PIÙ AVVINCENTE



VI ATTENDE

IN EDICOLA

NINTENDO GIG REGALA

LA PRIMA COLLEZIONE DI "SUPER MARIO WATCH®"

Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo... e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!



A GRANDE RICHIESTA
CONTINUA FINO AL
31/3/94

PER AVERE UN
SUPER MARIO WATCH
BASTANO 3 CASSETTE

Nintendo®

MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO



LEGGI QUI
DIETRO IL
REGOLAMENTO

SUPER MARIO WATCH®



REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

- 1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/3/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo (Action Set, Control Deck, Super Nintendo, Game Boy) distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'è il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
- 2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/3/94 non verranno ritenuti validi).
- 3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
- 4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisce il tutto in busta chiusa e affrancata a:

SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris). **Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.**

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Marzo 1994! E niente scherzi, **ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!**



nome _____ cognome _____

via _____ n° _____ città _____

provincia _____ cap _____ tel. _____

Tipo di consolle posseduta: _____ data di nascita _____

SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

GAME BOY Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Altre marche
 _____ Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Possiedi un personal computer? Si No Modello _____

Scegli il modello che preferisci:



Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31 - 3 - 94

ARMANDO TESTA SPA

COD. 555

AMERICANAMENTE



Stavamo aspettando Street Fighter e ci ritroviamo Double Dragon. No, per quanto possa sembrare strano non sto parlando di giochi, ma di cinema. Probabilmente sapevate già del film ispirato al picchiaduro della Capcom, ma pochi probabilmente sapevano di Double Dragon. Invece il film è praticamente ultimato e dovrebbe uscire nei cinema americani verso la fine del '94. La storia è ambientata in un futuro post terremoto tra Los Angeles e San Diego (quasi profetici, eh?) e vede, da una parte i due buoni, esperti di arti marziali, con un certo numero di amici & comparse, dall'altra parte il cattivo (Robert Patrick, il T1000 di Terminator 2) con un certo numero di scagnozzi e al centro un medaglione dai poteri magici. Il film si preannuncia un vero e proprio fumettone, speriamo che almeno sia fatto con umorismo e ironia.

ABSOLUTE

Sull'ultimo numero lo spazio dedicato ai giochi della casa americana era stato veramente pochino, e per un paio di interessanti titoli era veramente un peccato. Anzitutto per BATTLETECH per Megadrive. Lo so, è l'ennesimo gioco ispirato al wargame della Fasa, ma a me piace particolarmente, questo poi non è in

soggettiva, ha una prospettiva isometrica più arcade, la possibilità di giocare in due e un bell'aspetto... sorvoliamo su THIRD WORLD WAR, e BATTLE FANTASY rispettivamente un wargame e un picchiaduro per Mega CD e passiamo direttamente al Super Nintendo.

Qui troneggia



RISE OF THE ROBOTS, il picchiaduro con abbondanza di grafica renderizzata, dall'aspetto decisamente attraente e innovativo: sono comunque leciti seri dubbi sulla giocabilità.

CHOLIFTER III, sempre per

Super Nintendo, è il terzo episodio del classico giochino da bar con l'elicottero, da



allora di tempo ne è passato e il gioco sembra essersi fatto decisamente più massiccio: sono stati aggiunti anche nemici di fine livello e dalle squallide mitragliatrici si è passati a bombe al na-

palm, bombe a frammentazione, missili a ricerca fino alle (!) armi nucleari tattiche: devastante. L'unico particolare che mi lascia abbastanza sconcertato è la possibilità di utilizzare il mouse: ma non si trattava di uno shoot 'em up?

Una veloce citazione per l'ultimo gioco di Pippo, GOOFY'S HYSTERICAL TOUR, un simpatico platform, HOME IMPROVEMENT, un altro platform tratto da una sitcom americana e SUPER BATTLETANK 2 simulatore di carro armato fatto molto bene (16 Mbit di cartuccia), ma che non sembra proprio entusiasmante.



ACCLAIM VIRTUALE

Chi pensa che i videogiochi siano solo stupidi programmini dovrebbe fare un salto alla Acclaim e dare un'occhiata a quello che intendono lì, per sistema di sviluppo di videogiochi. In particolare al loro ultimo sistema per realizzare animazioni renderizzate dal massimo realismo. Viene anzitutto costruito un modello computerizzato del corpo umano, a poligoni, su cui vengono poi disegnate, con texture mapping, faccia, vestiti, etc. Per le animazioni vengono registrati, tramite dei sensori applicati a parti significative del corpo, i movimenti di persone reali

che vengono poi applicati ai modelli computerizzati, con il risultato di animazioni estremamente realistiche. Di certo non c'è da aspettarsi che la Acclaim sfrutti queste tecnologie per l'ultimo gioco dei Simpson o per qualche simulazione sportiva, nei progetti

della casa americana c'è



infatti l'ingresso tra i giochi su CD...

SEGA CITY

Stiamo tutti aspettando il Saturn e la Sega se ne esce con il CD-X. No, non si tratta di una nuova macchina

PIONSHIP, prodotto dalla stessa Sega. I giochi di corse per Mega CD non sono certo numerosissimi



Passiamo invece alla brutta notizia: NIGHT TRAP 2 sempre dalla stessa Sega. Non so se vi è mai capitato di vedere il primo Night Trap, si trattava di sorvegliare l'incolumità dei condomini di un edificio con l'ausilio di un sistema di sorveglianza. A mio parere non consisteva in altro che in un insieme di sequenze digitalizzate, approssimativamente legate tra loro da una traccia di gioco, in modo da sfruttare in maniera "fa-

(mi viene in mente solo Jaguar, al momento) e questo sembra uno di quelli buoni. A parte le solite sequenze animate da CD e tutto il materiale di contorno, la Sega sembra essersi finalmente accorta delle capacità di rotazione e zoom del suo mega CD che, se non ho capito male, saranno finalmente sfruttate.



ma di un'ennesima versione di una console che integra in una sola macchina Megadrive e Mega CD, nulla di particolare. A proposito di Mega CD, cominciamo con una buona notizia: FORMULA 1 WORLD CHAM-



cile" le capacità del CD per impressionare con sequenze animate simil-televisive (non che la qualità delle animazioni fosse poi così buona) giocatori sprovveduti. Se a qualcuno è piaciuto, sarà felice di sapere che il secondo episodio sembra identico al precedente, gli altri saranno contenti di sapere che se non è stato importato ufficialmente neanche il primo...

Sempre per quanto riguarda il Mega CD c'è da segnalare un DOUBLE SWITCH, pericolosamente simile al sopracitato Night Trap e TOMCAT ALLEY, uno

MEGA CORE

Un solo gioco, Thunderhawk (vabbè, facciamo due, Wonderdog), e la Core si è imposta come migliore casa di software per quanto riguarda i giochi su Mega CD. E a quanto pare sta per diventare anche la più prolifica. Sull'onda

no reso famoso Thunderhawk, per un gioco alla Battletech. Siete infatti ai comandi di un cattivissimo mech, un bipede corazzato (non fatevi ingannare dal suo nome, Armordillo: è veramente cattivo), in lotta contro simili macchine da guerra di una corporazione avversaria. Le basi di sfruttamento minerario della vostra corporazio-



ne sono state attaccate e invase dalle truppe della corporazione avversaria, adesso si tratta di riportare le sei zone sotto il vostro controllo. L'ambiente di gioco è, come dicevo, molto simile a quello di Thunderhawk,

stesso tipo di grafica tridimensionale, stessa visuale in soggettiva, etc., molto meno frenetico e distruttivo comunque. Non che un bipede d'acciaio di diverse tonnellate armato di doppia mitragliatrice, cannone al plasma e con, opzionali e limitati, mortai (per fare fuoco oltre ostacoli), missili a ricerca, smart bomb e un po' di bonus come potenziamento di scudi e armi o invincibilità, non sia distruttivo, ma il gioco ha una impostazione diversa. E' più lento e, a quanto promettono, molto più strategico del loro precedente gioco, con obiettivi primari e secondari che includono la distruzione di centrali di energia nemiche, il recupero di pezzi di equipaggiamento fino a ehm... la distruzione di un'intera luna.



del successo del loro simulatore di elicotteri ecco arrivare anche il promettentissimo Soulstar di cui parliamo più estesamente nelle prossime pagine e altri due giochi ancora, BATTLE CORPS e SKELETON CREW, entrambi di ambientazione futuristica, hi-tech e, come piace a me, cattivissima. Per Skeleton Crew vi rimandiamo a uno dei prossimi numeri, vi anticipo solo che si tratta di uno shoot 'em up in grafica isometrica. Battle Corps riprende invece le stesse routine grafiche che han-



**SCENDI IN CAMPO E VINCI
LE TUE FANTASTICHE
PARTITE DA CAMPIONE**

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS



FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER

**16
MEG**

SEGA
MEGA DRIVE

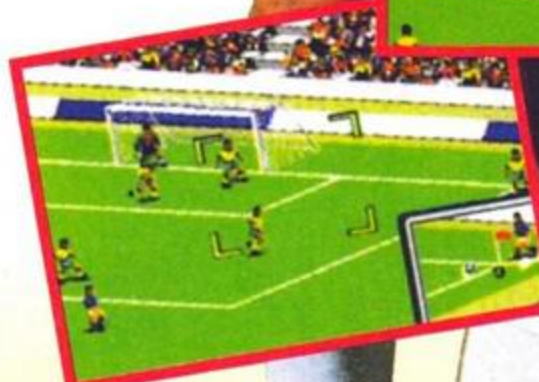
TOURNAMENT
**4
WAY
PLAY**
SERIES



FALLO DA RIGORE



STREPITOSA PARATA



CALCIO D'ANGOLO



Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.



CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A.
VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY
TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

SEGA CITY

I COLORI DELLA MAGIA

Alla maggior parte di voi nomi come quelli di Duefiori, Scuotivento, Hrun il Barbaro e del suo amico, la donnola, non diranno molto, così come poco sapranno dello strano mondo a cui appartengono, un mondo piatto, fatto a disco, che poggia su quattro elefanti a loro volta in equilibrio sul guscio della gigantesca tartaruga A' Tuin. Sappiate comunque che appartengono a una delle saghe fantasy più divertenti mai scritte (memorabile il pezzo "Ho l'impressione che ci troviamo all'interno di un forte campo magico". "E' vero", confermò un cespuglio che passava di lì.), quella del mondo disco, pubblicata anche in Italia con il titolo I colori della magia. Ma non sono qui solo per tessere le lodi del libro, o dell'autore, Terry Pratchett, ma per segnalarvi che la Psygnosis sta per portare le originali avventure dei nostri eroi su Mega CD, sotto quale forma, non ci è dato ancora saperlo...



shoot 'em up più che un simulatore di volo, alla Afterburner. Una citazione anche per qualche possibile outsider del panorama Sega.

Anzitutto c'è POPEYE della semiconosciuta American Technos, che dalla poche foto viste ha davvero un gran bell'aspetto. Si tratta di un arcade adventure parecchio massic-

cio (la cartuccia è da 16 Mbit, i livelli sono otto, ma enormi) in cui potete impersonare il rissoso irascibile, e anche Bruto o Poldo, alla ricerca di Olivia. Si può giocare anche in due contemporaneamente.

Anche THE INCREDIBLE HULK, della US Gold, sembra adeguatamente massiccio e cattivo, in perfetta sintonia con il personag-

gio, e trattandosi di un platform-picchiaduro non può che far bene.

Un'altro gioco su cui non avrei scommesso, ma che, almeno graficamente sembra fantastico e SYL-



VESTER AND TWEETY della Tecmagik. Anzitutto controllate il gatto Silvestro a caccia di Titti - e questo già basterebbe - inoltre sia come disegni che come animazioni è praticamente perfetto. Silvestro si porta dietro la tipica espressione satanica degna dei suoi momenti migliori e le animazioni sono estremamente varie a seconda dell'azione. Ci sono poi

tutti gli elementi caratteristici e le situazioni più divertenti della serie animata: la nonna, il cane, Titti formato Godzilla e soprattutto una grande varietà di oggetti da raccogliere, di situazioni e di p u z z l e .



Insomma promette molto bene anche come giocabilità, ma per un giudizio completamente positivo sul gioco dovremo giocarci e vedere se alla fine del gioco riusciremo veramente a ridurre Titti a una macchia giallo-rossa sull'asfalto.



SEGA VIA CAVO

Da noi non è molto diffusa, ma in diversi paesi come Stati Uniti, Giappone o Germania, la televisione a pagamento via cavo, anziché via etere (che viaggia, insomma, come le linee telefoniche, anziché tramite onde radio), raggiunge ormai moltissimi utenti. Si tratta di linee che, per portare segnali televisivi, hanno una grossa capacità di trasmissione che, hanno pensato bene alla Sega, può essere usata per trasportare anche qualcosa che non sia un segnale TV, per esempio giochi per Megadrive. Grazie a un particolare ricevitore si potranno caricare i giochi su Megadrive dalla trasmissione via cavo (il ricevitore può tenere in memoria giochi fino a 16 Mbit) scegliendoli da un catalogo di svariati titoli disponibili.

L'idea è molto buona, consentirebbe al giocatore di avere a disposizione una grossa biblioteca di titoli ad un costo relativamente basso (a parte il ricevitore), visto che si può fare a meno del supporto di costose cartucce. Il servizio è già stato avviato in Giappone in via sperimentale (a un costo che si aggira intorno alle 40.000 lire al mese) e presto farà la sua comparsa anche negli Stati Uniti.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

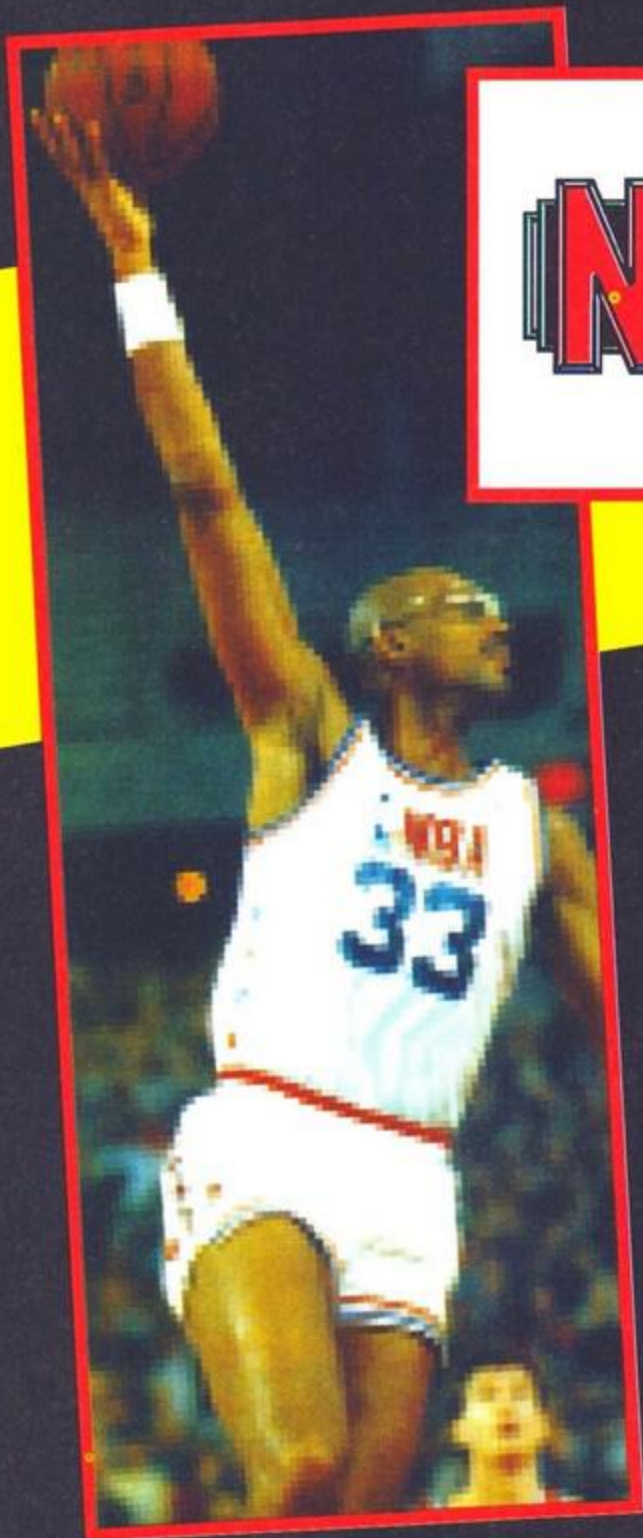
DAL

4

MARZO

IN TUTTI I NEGOZI

QUELLI DI MORTAL KOMBAT SI SONO SUPERATI, CREANDO
IL GIOCO DEL 1994



NBA JAM™

Acclaim

- IL PIU' FORTE IN SALA GIOCHI
- GRAFICA DIGITALE, 27 SQUADRE, 54 GIOCATORI, I MIGLIORI DEL CAMPIONATO NBA
- PUOI GIOCARLO DA SOLO O IN COMPAGNIA, FINO A 4 AMICI *

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

* USANDO L'APPOSITO 4-WAYS PLAYER, PER SUPER NINTENDO E MEGA DRIVE

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

NINTENDO NEWS

Ok, ok, con l'ultimo Actraiser forse la Enix non avrà fatto proprio centro, ma resta sempre una del-

sempre un'avventura, con la tipica visuale dall'alto, con il solito stile giapponese, ma l'accento è posto più sulla parte arcade, visto che i combattimenti sono tutti in tempo reale.

Stesso discorso per GAIA (anche questo un titolo provvisorio), un cartuccione da 16 Mbit di ambientazione fantasy molto bellino graficamente, dagli stessi autori di Actraiser e Soulblazer.

Ci sono naturalmente elementi d'avventura e d'azione, ma la seconda prevale: per esempio per passare al-



le case più qualificate nel campo di arcade-adventure-rpg di ambientazione fantasy, settore che si arricchisce adesso di tre nuovi giochi.

Si tratta di KING ARTHUR, che a dire il vero ha uno stile grafico che mi ha lasciato non pochi dubbi, e vede le avventure di una squadra di football

trasportata ai tempi di re Artù, tratta da una (per noi) sconosciuta serie televisiva.

BRAINLORD è invece ancora il titolo provvisorio per una cartuccia da 12 Mega che, per una volta, porta la sua ambientazione dal fantasy al fantascientifico. Dagli stessi autori di 7th Saga, questa volta non si tratta di un rpg, è pur-



CITADEL

Finalmente un gioco per il Super FX del SNES che non sia un gioco di corse, e ha un aspetto galattico. L'am-



bientazione è una di quelle che piacciono a me: siete ai comandi di un Mech trasformabile (praticamente un autorobot) che può diventare un jet, una macchina o un carro armato; il gioco sarà un po'

nello stile di Star Fox, speriamo che sia molto più cattivo...

ACCOLADE: NONSOLOSPORT

Sull'ultimo numero vi avevamo parlato delle uscite sportive, a dire il vero non molto esaltanti, della Accolade, ma la casa americana ha in serbo ben altro. C'è anzitutto il seguito del loro famoso platform, BUBSY 2, il primo non era il massimo



dell'originalità ma almeno tecnicamente era notevole. Anche il suo seguito uscirà sia per Megadrive che Super Nintendo, e sono da segnalare tra le novità di rilievo la presenza di un'opzione per due giocatori, di svariati bonus game all'interno del gioco e delle animazioni di Bubsy, in gran parte rifatte.

Il secondo gioco annunciato è invece, c'era da aspettarselo, un picchiaduro, MATRIX PRIME. Se non altro sembra che la Accolade stia tentando qualcosa di nuovo, nell'ambientazione cyberpunk e nelle tecniche di produzione. Ha infatti utilizzato la consulenza di esperti di arti marziali e ne ha registrato i movimenti tramite sensori trasportando su workstation gli schemi di movimento e costruendo su questi i disegni dei personaggi. Le animazioni, con queste premesse, dovrebbero essere fantastiche, vedremo quest'estate, quando il gioco sarà completo.

L'ultimo è un certo FIRETEAM ROGUE, di ambientazione tra il fantasy e il fantascientifico. Si tratta di un platform-hack 'n' slash: avete a disposizione quattro personaggi con diverse caratteristiche per affettare in differenti modalità i cattivi di turno: ai più cattivi ci penserà Chance, il leader del gruppo, con la sua armatura. Tutti i giochi usciranno anche per Megadrive oltre che per Super Nintendo.

cune precise locazioni ci si deve trasformare e per poterlo fare si devono distruggere tutti i nemici su una certa parte della mappa e raccogliere tutti i globi che gli avversari lasceranno dietro di loro. Tutti e tre i giochi sono per Super Nintendo, e il fatto che i titoli siano ancora provvisori non fa molto ben sperare sulla loro data d'uscita...



OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

**LEGACY OF SORASIL:
I NUOVI EROI DELLA GREMLIN**

**EVASIVE ACTION:
I DUELLI AEREI DELLA MINDSCAPE**

**HEIMDALL II - DARKMERE:
DUE NUOVI CAPOLAVORI
FIRMATI CORE**

**IN EXTREMIS:
ESPERIENZE ALIENE
FIRMATE DELPHINE**

**PUGSY:
L'AMIGA MEGLIO DEL MEGADRIVE**

**GENESIA:
L'ALTERNATIVA PER POPULOUS**

XENIA
EDIZIONI

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

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

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



ARCADE ADVENTURE

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



PUZZLE

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



PLATFORM

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



PUNTEGGIO GLOBALE

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



SHOOT'EM-UP

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



RPG

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



BEAT'EM-UP

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



SPORT

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



STRATEGIA E SIMULAZIONE

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



DRIVING

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



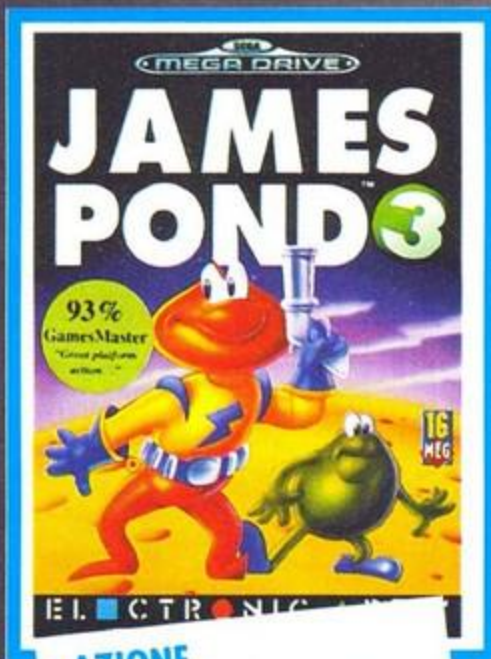
PREVIEW

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

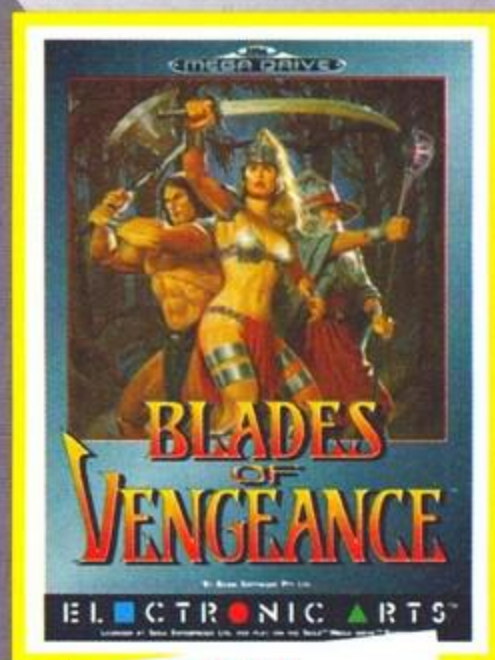
MEGA DRIVE UN MEGA DIVERTIMENTO!

con Leader e ...

ELECTRONIC ARTS



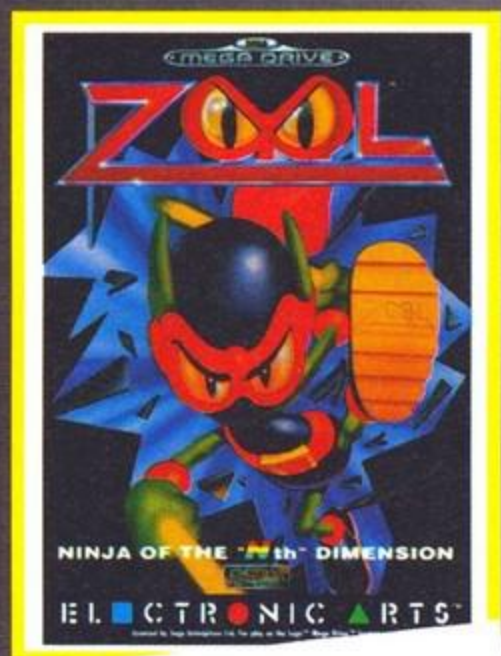
AZIONE
IL PESCE CHE UCCIDE A COLPI DI PINNA!
L. 149.900



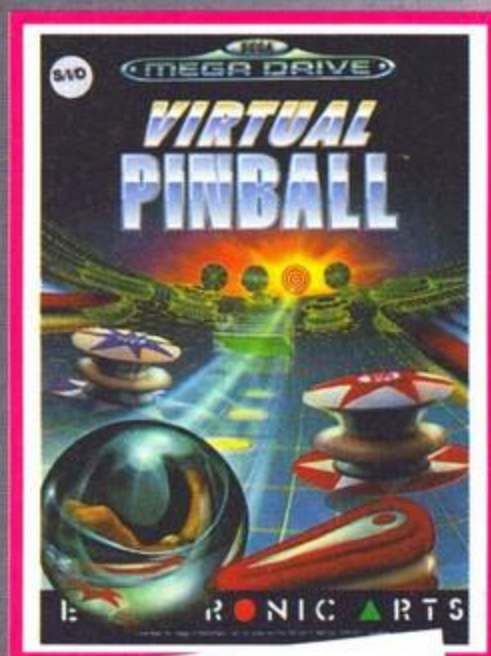
AVVENTURA
ALL'INSEGNA DELLA MAGIA!
L. 149.900



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



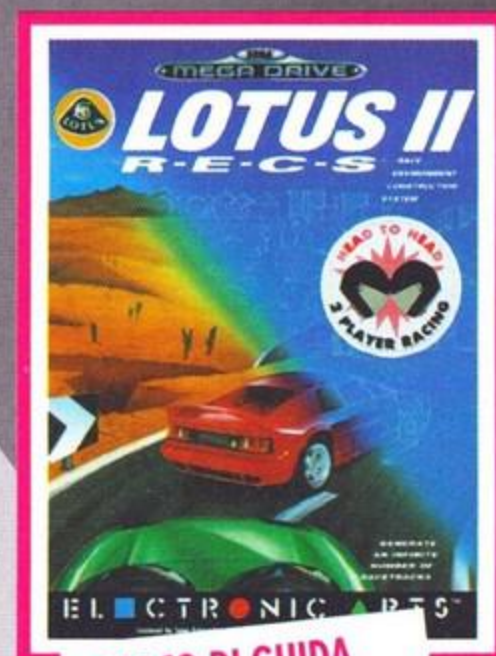
AZIONE
IL NINJA CHE VIENE DALLO SPAZIO!
L. 129.900



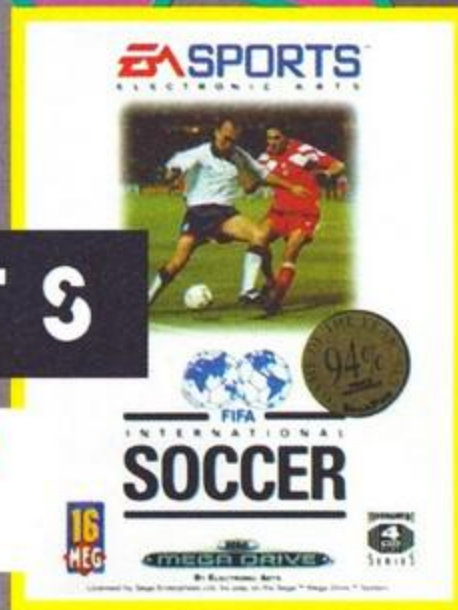
FLIPPER
SUPERBO GIOCO DI FLIPPER VIRTUALE.
L. 149.900



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



GIOCO DI GUIDA
RALLY INTORNO AL MONDO!
L. 149.900



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

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

LEADER
DISTRIBUTION

NUMERO VERDE
167 - 821177

E' UN'ESCLUSIVA:

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



GIOCATORI	1
LIVELLI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

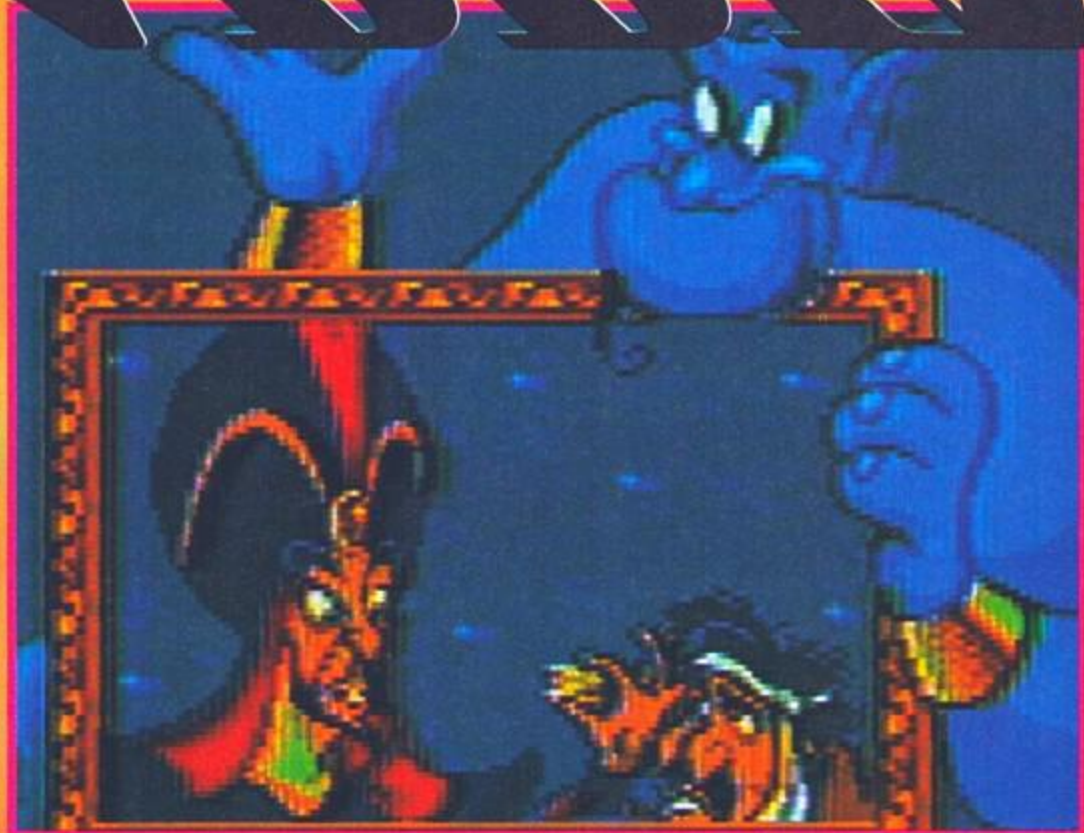
Tanto tempo fa in una terra lontana lontana viveva un giovane in mezzo alle sabbie. Questo giovane, però non trovò due droidi, ma una lampada magica. Sì, lo so, la storia dei due droidi probabilmente era meglio.

ALADDIN

Ovviamente, la stessa legge che dice che se un film sui dinosauri ha successo allora avrà successo anche il suo videogioco asserisce lo stesso anche per l'ultimo lungometraggio della Disney. E dopo giganteschi toro-cinghiali ballerini, o piccoli elefanti dalle orecchie che fanno provincia, questa volta il fortunato protagonista è il giovane e scaltro scugnizzo di Bagd...Agrabah: lui, Esposito "manolesta" Aladdin (il nome semi-americano se lo è dato perché fa scena). Personalmente avrei dedicato il videogioco a Colui-Il-Cui-Nome-Incute-Timore-Jafar, ma gli esperti di marketing dicono che il pubblico si sarebbe identificato maggiormente con un cencioso ladruncolo delle sabbie. Comunque costui dovrà affrontare le normali peripezie che noi tutti conosciamo: fuggire dalle guardie, raccogliere la lampada, convivere con un genio blu (dico...:BLU!), sconfiggere l'unica vittima della storia (Jafar), e sopravvivere a un futuro difficile matrimonio con Jasmine. Vogliamo provare a parlare del gioco? Eccellente, dalla grafica all'animazione. Ottimi i colori e molto belli i disegni. Lo stile cartoonesco è stato mantenuto alla perfezione e il complesso è estremamente convincente e mooolto divertente. Animazione superiore alla media e musica "in tema" a condire il tutto.

Due note estremamente positive, oltre a tutto il resto: una serie di "continua" pressoché illimitata, e la possibilità di introdurre password per recuperare le posizioni. Per il resto si tratta del più classico dei platform, anche se dotato di qualche chicca che rende

il tutto estremamente gustoso; le possibilità d'azione sono decisamente vaste: si va dal correre al camminare accovacciati, saltare, arrampicarsi, scivolare, issarsi, correre in coppia o lanciare oggetti, più gli "special" (parliamo sempre di una storia che ha all'interno un genio BLU). Ottimo, non c'è che dire, a parte che come storia è talmente



sdolcinata che a pensarci troppo viene la carie. Ma a questo ci si può abituare.

Christian Antonini

GAME GEAR

GRAFICA + sprite ben realizzati + eccellente animazione	90
SONORO + una colonna che piace - effetti non eccezionali	89
GIOCABILITÀ + molti "continua" + vario	88
LONGEVITÀ - per appassionati + ma godibile anche per gli altri	84
CAPCOM	90





GIOCATORI	1/2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4



ART OF FIGHTING

Finalmente, il gioco che tutti noi attendevamo in trepidante attesa, già convertito con successo da Neo Geo a Super Famicom, passa adesso anche su Megadrive: Art of Fighting, uno dei migliori e più innovativi picchiaduro del panorama consolare mondiale, oltretutto sono ben due mesi che non recensiamo un picchiaduro per Megadrive e l'attesa si stava facendo davvero spasmodica...



Io ci ho provato Alex, lo vedi anche tu, ho cercato di assumere un atteggiamento positivo, una mentalità aperta, un approccio il più possibile comprensivo e ottimistico... ma vacca balestra, basta, non



ne se ne può più! Art of Fighting comincia a essere abbastanza vecchiotto come picchiaduro (il che non sarebbe assolutamente grave, vedi SFII), lo abbiamo già visto sia su Neo Geo, dove ha riscosso un discreto successo principalmente perché quasi tutti i picchiaduro su Neo Geo riscuotono discreto successo (ammetterete che fare sprite grossi e cattivi e mettere un sacco di grafica nei Mbit delle cartucce Neo Geo non è certo impresa impossibile). Ha perso invece parecchi punti su SNES dove quello che contava maggiormente era ridurre tutta la giocabilità in pochi Mbit. Quello che indispette maggiormente in Art of Fighting è che si tratta di un clone assolutamente



spudorato di Street Fighter II, al contrario di giochi che hanno almeno tentato di battere strade un poco diverse come Eternal

Champions, e le cose sarebbe anche potuta andare bene un annetto fa, ma adesso... Se si vuole fare, a questa distanza, un clone in un panorama così inflazionato bisogna as-



sicurarsi che migliori in diversi punti rispetto all'originale, ma in questo caso...

Mi accorgo giusto adesso di aver stravolto l'ordine naturale recensitivo iniziando con il commento, vediamo di ripristinare il giusto corso degli eventi...

In Art of Fighting il protagonista (uno dei due, a dire il vero) se ne va in giro vestito come Fiorello su una Ferrari per gli slum più malfamati della città: nessuna sorpresa se tentano di massacciarlo a ogni piè sospinto. Le sue relazioni pubbliche non migliorano certo di molto visto che se ne va in giro per i bar più malfamati di quelli di Rozzano, Baggio e Quarto Oggiaro messi assieme con aria inquisitoria. Aria inquisitoria nel vero senso del termine: prima mena per ammorbidente l'interrogato e poi fa le domande (a suo tempo funzionava molto bene). Lo scopo? C'era da chiederlo, ritrovare la sua ragazza rapita (non stavamo parlando di originalità?): tra l'altro nella schermata iniziale c'è la foto della suddetta ragazza con Ryo e Robert





insieme, il che fa intuire piccanti risvolti della vicenda non meglio specificati dal nipponico manuale...

Una volta detto che si tratta di un clone di SF II sarebbe sufficiente, ci sono le opzioni di torneo e quella per due giocatori. Il gioco utilizza il joystick a sei pulsanti, ma si gestisce molto bene anche da quello a tre pulsanti: come campionato di calci e pugni è infatti tutto sommato abbastanza limitato, e questa è forse una delle pecche maggiori. Le mosse speciali sono di un convenzionale che metà basta (le solite fireball,

qualche scarica di pugni o di calci e le prese), sono tre per personaggio e si eseguono con le usuali combinazioni. L'unico particolare un poco innovativo (almeno nell'originale, visto che nel frattempo lo stesso metodo lo hanno adottato Eternal Champions e, su questo stesso numero, Dragonball Z 2) è che le mosse speciali consumano una seconda barra di energia: potete ricaricare la vostra concentrandovi o scaricare quella dell'avversario sbeffeggiandolo.

Le sezioni bonus qui sono leggermente diverse, sono di tre tipi, e servono a incrementare le caratteristiche del personaggio come forza o karma (l'energia per portare i colpi speciali).



RAFFO

Ormai sta diventando una regola fissa: tutte le conversioni da Neo Geo sono dei mezzi bidoni; non perché la fattura dei giochi per il 24 bit della SNK sia tanto eccelsa da non poter essere convertita, solo che queste benedette conversioni vengono affidate a persone che risolvono troppo frettolosamente il problema, tirandone fuori un prodotto quasi sempre scadente.

Fortunatamente Art of Fighting si salva un po' sotto l'aspetto tecnico e giocoso, certo, rimane comunque un gioco tutto sommato peggiore rispetto ai grandi picchiaduro (primo fra tutti Street Fighter II), ma ai grandi appassionati del coin op potrebbe risultare appetibile.

Che altro dire? Che se non altro la realizzazione tecnica su Megadrive è eccellente, gli sprite sono grossi, ben fatti e danno una buona impressione di cattiveria. Come giocabilità la velocità è buona e la risposta dei giocatori è pronta anche se è forse un poco lentino (non c'è rego-

alla ricerca di una seconda scelta c'è sempre Eternal Champions che almeno è un poco più vario e originale. Terza scelta? Forse, ma è un po' poco.

Stefano Giorgi



lazione di velocità). Un'altra piccola pecca è la relativa scarsità di colpi, che taglia un poco le gambe alla varietà nei combattimenti, ma è inutile girarci intorno, Street Fighter II è molto meglio sotto quasi tutti i punti di vista e Art of Fighting gli assomiglia fin troppo, e se siete

MEGA DRIVE

GRAFICA +Sprite belli massicci +Colorati bene	90
SONORO + Discreti gli effetti digitalizzati - per un Megadrive	83
GIOCABILITA' - Poco vario - Troppo simile a SF II	81
LONGEVITA' - Lo abbandonerete presto - per il classico Capcom	79
SEGA	82

MORTAL KOMBAT[®]

DA NON PERDERE!

Mortal Kombat[®] © 1992 Licensed from Midway[®]
Manufacturing Company. All rights reserved.
© 1993 Acclaim Entertainment, Inc.



IL NUMERO UNO DEI COIN - OP

GRAFICA E REALISMO
ECCEZIONALE

SUPER NINTENDO
GAME BOY

SCEGLI IL TUO CAMPIONE
E FINISCI I TUOI AVVERSARI

SFIDE PER 1 O 2 GIOCATORI



GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

AMIGA - PC



"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".



GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-



Sono contento che ogni tanto mi vengano dati da recensire dei giochi demenziali, così posso fare il demente anch'io, visto che sostanzialmente lo sono veramente, vabbè che lo faccio anche quando devo recensire dei giochi a sfondo funebre, ma diciamo che mi diverto di più in questi casi.

Allora, tutti voi sapete chi sono gli uomini della caverne, giusto? Bene, io no, quindi ve lo spiego (come mi vengono certe battute...); allora, dovete sapere che un tempo gli uomini non si divertivano come noi, oh no, migliaia di anni fa in televisione trasmettevano solo programmi noiosi; non c'era Mike Bongiorno (o forse lui c'era?) ad allietare le nostre serate con i suoi bei programmoni intelligenti, né tantomeno c'erano i bei telefilm americani che ci fanno passare ore e ore di spensierata gioiosità. Quindi gli sventurati cavernicoli dovevano sorbirsi i programmi che gli rifilavano le emittenti del tempo, e quindi regnava la noia più smodata. Ma gli uomini della pietra (così chiamati perché

tutte le donne si chiamavano Pietra, ed erano così possessive che consideravano tutti gli uomini di loro proprietà) non erano stupidi, anzi, erano talmente furbi e arguti che dopo solo qualche secolo di rottura venne loro in mente un modo divertente di passare la giornata: la Lippa. Ebbene sì, la Lippa (oggi sport nazionale) fu il gioco più geniale e divertente che venne in mente di inventare agli uomini della pietra.

E allora alè, tutti a giocare a questo sport così bello e divertente; il problema sorse però quando la gente diventò troppa (la Pietra sfornava figli che era una bellezza, dopotutto, non essendoci programmi interessanti per televisione...), e quindi cominciò a tirarsi tocchi di legno nei denti. Per i primi tempi non successe niente, e gli uomini della pietra sopportarono, ma quando finirono i denti da

rompere e i tocchi di legno cominciarono a colpire le gengive, cominciarono le prime liti e le prime risse. Proprio in mezzo a questa rissa ci finì Pietro (una volta si chiamavano tutti così), che di cognome faceva Chuck, ebbene questo simpatico signorotto appartenente all'alta borghesia capitò in una disputa quasi per caso, e diede un sacco di mazzate a tutti (il motivo non è influente); questo gesto fece adirare moltissimo Pietro (che di cognome faceva Gambadilegno), che era stato quello che ne aveva prese di più; il



Ormai una conversione per Mega Cd ce la dovevamo aspettare, dopo tutto CRII, dopo essere stato fatto per Amiga, è approdato su tutte le console della Sega, e come poteva mancare il Mega CD a quest'appello? Non lo so, ma dato che ha risposto, ben venga...





quale si vendicò rapendo Pietro (Chuck). Pietro (Gambadilegno) però, non considero che Pietro Chuck aveva un figlio che si chiamava Pietro (da qui appunto il titolo del gioco... Chuck Rock II: Son of Pietro), al quale non andò giù la storia del rapimento e si incamminò per andare a cercare i due Pietro. Bella storia eh? Sì, lo so, avete ragione voi, i programmi televisivi

millenni fa non erano noiosi, ma al contadino non far sapere quant'è buono il formaggio con le pere (quando scoprirete il senso di questa frase, io mi sarò già trovato un modo per rispondere alla vostra domanda)!

E ora parlatemi un po' del gioco... allora? Sto aspettando... ho capito, come al solito devo fare tutto da solo, ma non è giusto; almeno ditemi che voce volete che analizzi per prima... no, neanche, e allora faccio come voglio io, così imparate.

Prima di iniziare, però, ci tengo a sottolineare che tratterò tutti gli aspetti confrontandoli con la versione per Mega Drive e non con quella per Amiga.

Cominciamo quindi con l'aspetto grafico, che è sostanzialmente rimasto invariato rispetto alla versione sopracitata; certo, essendo quest'ultima su CD, i caricamenti saranno un pelino più lunghi, ma

non abbastanza per creare fastidio; quindi avremo il solito stile megademenziale che caratterizza Chuck Rock, con colori sempre vivi e nitidi; è stato anche utilizzato il particolare chip contenuto nel Mega CD, che permette di avere rotazioni e zoomate del tutto simili a quelle che può creare il Mode 7 del Super Nintendo.

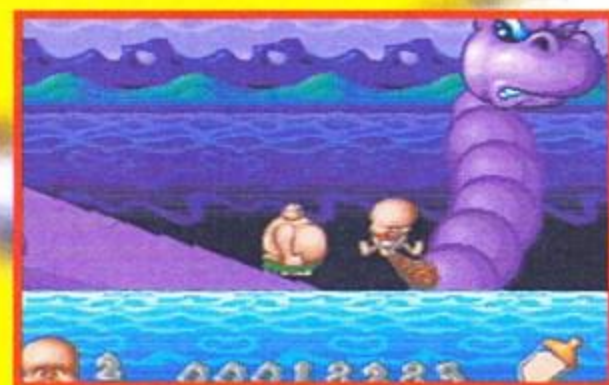
Un nota di encomio va appuntata anche all'introduzione animata: praticamente un vero e proprio cartone animato che dura più di cinque minuti e che fa veramente riflettere su quanta roba ci possa stare su un CD.

La parte sonora è indiscutibilmente quella che funge da protagonista nel gioco, visto che si tratta di un titolo su dischetto riflettente; e infatti è proprio sotto quest'aspetto che le differenze da Cd a cartuccia si fanno sentire, annoverando tra la scelta delle colonne sonore ben dieci diversi brani, tutti molto orecchiabili e adatti al gioco. Gli effetti sonori, invece, rimangono sostanzialmente gli stessi, cioè, in un certo senso c'è la possibilità di sceglierne un casino, ma non è una cosa molto importante avere un personaggio che quando salta fa ping invece di pong, non credete?

Parlando della giocabilità, beh, niente da eccepire, a parte che è un po' troppo facile per i miei gusti (ma non abbastanza per essere finito in brevissimo tempo); per

resto, tutto ok, lo sprite principale si controlla abbastanza bene (anche se bisogna farci un attimino la mano), mentre gli animali preistorici svolgono un'importanza all'interno del gioco tutto sommato ben calibrata (nel senso che quando avrete bisogno di un aiuto, loro saranno lì per darvi una mano); i bei mostri di fine livello ci sono, e così anche la soddisfazione nell'abbattere quei colossi grandi, a volte, due volte lo schermo.

E infine, la longevità, voce che rimane a livelli ottimali soprattutto grazie ai continui tocchi di classe e alla bellissima grafica, che invo-



gliano non poco a continuare per vedere cosa c'è dopo quel livello... quindi, Chuck Rock II, è indubbiamente un ottimo titolo; c'è da chiedersi però se necessitava proprio la conversione su Mega CD, visto che le differenze dalla versione MD non giustificano un tale spreco di energie.

Raffaele Sogni



MEGA CD

GRAFICA

+Demenziale.
+Ottimo stile grafico.

94

SONORO

+Un sacco di belle musiche.
+Effetti sonori tutto sommato appropriati.

94

GIOCABILITA'

+Divertente fino alla fine.
-Forse è un po' troppo facile finirlo.

93

LONGEVITA'

+Lungo quanto basta.
-Poi ci rigiocherete di rado.

90

CORE DESIGN

91

HANNO RAPITO L'UOMO RAGNO!

GAME BOY Lit. 79.900

MEGA DRIVE Lit. 139.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

A. POLI



Spider-Man, X-Men, and all other Marvel Characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1993 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Developed by Software Creations. Flying Edge is a trademark and division of Acclaim Entertainment. © 1993 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Marketed by Flying Edge.

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

Aiuta SPIDER-MAN e i suoi amici X-MEN
a fuggire dal diabolico parco di divertimenti
preparato dai suoi acerrimi nemici!



GIOCATORI	2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

E la freneticità dei videogiochi sarebbe causa di epilessia? Chi lo ha scritto non ha mai giocato a Blades of Vengeance...



BLADES OF VENGEANCE



Se lo avesse fatto adesso i videogiochi sarebbero accusati di provocare stati di coma profondo...

Piatto. Con una sola parola si poteva tranquillamente esaurire la recensione di questo ennesimo hack 'n' slash per Megadrive, dimostrando così una fantasia quasi pari a quella dei programmatori della Electronic Arts. Intendiamoci, il gioco non è malissimo, parlando semplicemente in termini di realizzazione tecnica potrebbe ancora raggiungere la sufficienza. Gli sprite sono disegnati in maniera decente (molto bella la posa plastica della ragazza), e ci sono tre personaggi tra cui scegliere, il guerriero, la cacciatrice e il mago, con diverse caratteristiche di potenza e agilità e con il mago che dispone di utilissimi colpi a distanza. C'è la modalità per due giocatori che fa guadagnare diversi punti in

giocabilità a qualsiasi gioco. C'è l'attacco speciale e un po' di bonus tra cui campi di forza, invisibilità, smart bomb, pozioni di guarigione, armature e altri ancora. Ci sono piattaforme, qualche passaggio segreto, un po' di mostriattoli e i mostri di fine livello.

Ma il problema è che in Blades of Vengeance non c'è assolutamente nulla che non si sia già visto da qualche altra parte, anzi da tutte le altre parti, una serie di elementi triti e ritriti combinati tra loro in maniera assolutamente banale. Si



come in Castlevania. In BoV invece nessuno dei due elementi è presente e il gioco non può che essere ancora più penalizzato dall'uscita contemporanea del piccolo classico della Konami.

Stefano VF Giorgi

avanza menando fendenti con qualche salto sincronizzato, qualche piattaforma che affonda fino ad arrivare al prossimo mostro di fine livello, decisamente deprimente e alquanto narcotico. Un hack 'n' slash di questo tipo lo si può realizzare in due modi: o lo si fa massiccio e cattivo, con i guerrieri che picchiano veramente duro, magari con un po' di sprite belli grossi e un sacco di nemici su schermo, un po' alla Golden Axe, o si opta per un qualcosa di un po' più finemente elaborato, studiando meglio gli schemi di gioco e i livelli e introducendo un po' più di varietà nelle azioni dei personaggi, meglio ancora se c'è un po' di tutto

MEGA DRIVE

GRAFICA	79
+ Bella la posa della ragazza	
- Mediocre tutto il resto	
SONORO	83
+ E' il problema minore del gioco	
GIOCABILITA'	66
- Gioco a encefalogramma piatto	
LONGEVITA'	64
- Mancano gli incentivi	
- Difficoltà male bilanciata	
ELECTRONIC ARTS	69



GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-



ATTACCO FINE DI MONDO

Le due mosse speciali definitive, gli "attacchi fine di mondo" junior e senior costituiscono quasi una sezione del gioco a sé. Il primo è più facile da ottenere, la solita mezzaluna: il gioco si ferma, il lottatore di concentra, e parte una scarica di energia, raggio o sfera che sia, degna di un cannone particellare. Idem dicasi per il senior, con una combinazione più complessa e una potenza ancora maggiore. Dove sta la sfida se per vincere è sufficiente stare in fondo allo schermo e arrostitare l'avversario? Non è esattamente così, anzitutto tutte le mosse speciali sono a energia (una seconda barra di energia, proprio come in Art of Fighting, che può essere ricaricata), e queste due mosse ne consumano davvero tanta, poi i colpi hanno bisogno di un certo tempo per essere eseguiti, non si possono certo fare a distanza ravvicinata, ma soprattutto possono essere anche neutralizzati. Una volta partito il colpo avete infatti qualche istante per eseguire le contromosse, ottenibili con



combinazioni del joystick: con la più semplice potete parare il colpo con minimo dispendio di energia, potete deviarlo se avete sufficiente energia o partire anche voi con un "fine di mondo", con un giapponesissimo scontro di raggi a mezza strada.

Incredibile! Questo mese viene recensito un solo picchiaduro per SNES rispetto a una media di due o tre a numero? Come faremo a sopravvivere?

Sì perché, non so se lo avete notato anche dalle recensioni, ma il nostro irsuto caporedattore, è decisamente più tranquillo, a tratti lo si potrebbe definire quasi buono (termine per definizione non applicabile alla sua persona). L'altro giorno, aggredito, si è limitato a spiacciare per terra il Raffa (a cui a poco a quanto pare sono serviti mesi e mesi di palestra e

body building) senza "terminarlo" con una scarica di pugni sulle gengive, sono diversi mesi che non tira fuori il suo "Butterfly" (coltello a lama ripiegabile che deve il nome dalla caratteristica forma a "farfalla", quello del film Renegade, insomma) se non per tagliare panettoni e pandori e da ancora più tempo non mi utilizza come bilanciere trasportandomi a



DRAGONBALL Z2

MA

ANCORA un picchiaduro. Beh, fortunatamente c'è qualcosa di nuovo rispetto ai soliti titoli, ed è molto divertente, soprattutto giocandolo in coppia. Le mosse "esagerate" tipo i raggioni d'energia o le combinazioni devastanti sono tanto belle da vedere quanto da usare, anche se a volte le partite si riducono a scambi di cannonate nell'attesa che l'avversario si stanchi di respingere i colpi. La grafica è bellina, il sonoro è simpatico e tutto scorre in maniera molto fluida. Difetti? Poche mosse speciali (più che altro ci sono troppe armi a energia e poche mosse da corpo a corpo) e un modo a un giocatore abbastanza bruttino. Comunque sia, molto divertente e abbastanza originale.



ne. Questo mese, per esempio, passeremo alla fase di "astrazione della violenza", grazie all'insostituibile apporto di Dragonball Z 2, picchiaduro decisamente "esagerato" come

mezz'aria in giro per la redazione.

Insomma il nostro orsuto caporedattore si sta quasi trasformando in un essere umano (o peggio, in un presentatore televisivo, guardate le foto di Las Vegas sul numero scorso e giudicate voi) e ho faggiamente dedotto, in base a finissime analisi psicologiche, che la ridotta violenza del personaggio non può che essere dovuta che all'effetto catartico dei vari picchiaduro: con il tempo riusciremo forse a educarlo completamente a limitarsi a picchiare solo gli alter ego digitali con un grosso risparmio, anche in spese sanitarie, per la redazio-



colpi, ma poco violento visto che pugni e calci svolgono un ruolo tutto sommato marginale. Ma procediamo con ordine, Dragonball era in origine una serie a cartoni animati (prima ancora, probabilmente, un fumetto), trasmessa anche in Italia, che ha ottenuto, a suo



tempo, meritissimo successo in Giappone. Oltre a essere realizzata molto bene era piena di personaggi simpaticissimi, molto strani, forse appena un po' maniaci, ma davvero divertenti: per darvi un'idea potete pensare a Gigi la Trottola, altro cartone animato molto caratteristico dello stesso autore, Akira Toriyama



gatorneo di arti marziali a cui partecipava anche il protagonista, Goku, uno strano ragazzino dalla forza straordinaria (in effetti non si trattava esattamente di un ragazzino, ma di una mezza scimmia, visto che



aveva la coda) allenato da un vecchio, il Maestro Tartaruga (in effetti si trattava proprio di un vecchio, visto che il guscio non era altro che un lastrone di granito che il vecchietto si portava dietro "per allenamento", typical japanese).

PIERMARCO

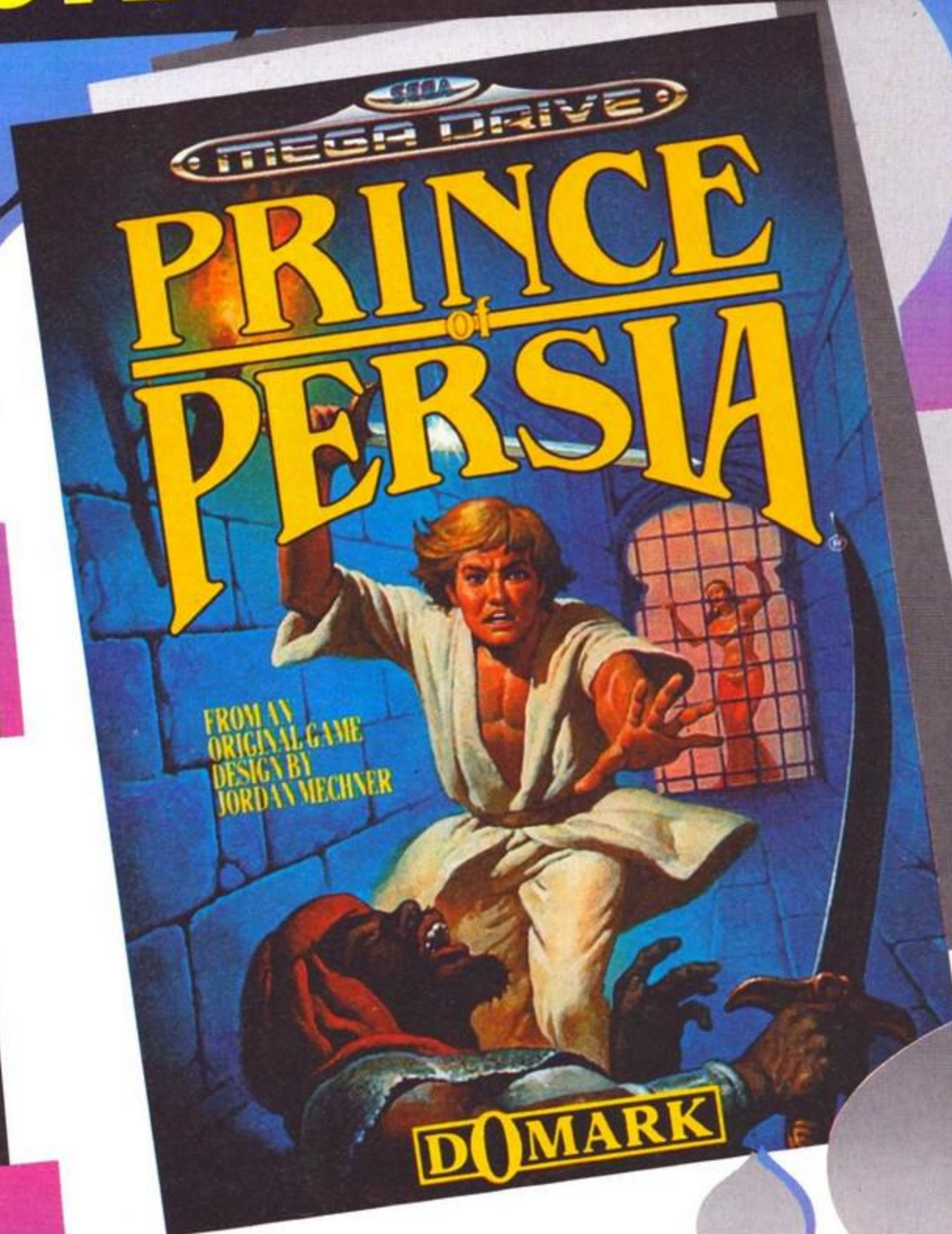
Beh, che succede? Dopo l'invasione dei pomodori assassini, l'invasione dei picchiaduro consolistici? Per fortuna che non si sono messi ancora a farne su 3DO (ma per quanto ancora?). Allora, o è una moda che tarda a morire, o il videogiatore di oggi chiede solo sana violenza a base di sberloni e calci. Sta di fatto che, con tutta la concorrenza che è ultimamente spuntata in giro, questo Dragon Ball Z 2 non è nulla di stupefacente (a parte l'idea dell'area di gioco molto vasta e dell'ideale linea divisoria che permette di visualizzare sempre contemporaneamente i due combattenti sullo schermo). Io continuo a giocare a Clayfighter o al picchiaduro delle Turtles. Passo e chiudo.

(ma potrei confondermi, è parecchio tempo, ormai, che non bazzico più l'ambiente dei nipponiaci). Lo storyline vedeva una serie di figure alla ricerca delle Dragonball, sfere dai poteri sconosciuti, e culminava in un me-



... ORA PER MEGADRIVE !

CADARIO



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

MEGADRIVE A L. 149.900
PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA



**GIÀ DISPONIBILE PER
GAMEBOY
A L. 49.900**
PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA



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

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

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



DRAGONBALL Z 2



Il successo della prima serie si è portato al seguito, nell'ordine: un'altra serie televisiva (Dragonball Z, un po' come Zgundam, insomma), un paio di giochi su console (perché credete che questo gioco si chiami Dragonball Z 2? Bravi, il Dragonball Z originale non era comunque nulla di speciale a quanto mi riferisce Marco, non vi siete persi nulla anche se non lo avete visto), e proprio di recente

giocatori, il Battle Story, in cui i combattimenti vengono inframezzati da sequenze e incomprensibili testi giapponesi (da evitare) e i classici combattimenti a due contro il computer o un altro giocatore.

Dragonball fa parte della serie di picchiaduro mossaspeciale-dipendenti: ci sono solo un tipo di calci e di pugni che possono essere eseguiti normalmente, oltre a un attacco a distanza tipo fireball, che qui è stato relegato a livello di mossa "normale", ma sono ad-

dirittura molto più numerosi gli attacchi speciali, ottenibili con combinazioni del joypad più o meno difficili a seconda della potenza del colpo. Ce ne sono per tutti i gusti, attacchi a distanza più potenti, colpi "homing" che tracciano automaticamente l'avversario, colpi ravvicinati come la raffica di calci e pugni, prese speciali che vi fanno aprire i buchi nel pavimento. E poi ci sono Loro, gli attacchi "fine di mondo" di cui potete leggere nell'apposito box.

Il risultato è che Dragonball è uno dei picchiaduro con maggiore libertà d'azione che mi sia capitato di vedere: potete decidere di andare addosso all'avversario riempiendolo di calci e pugni, magari con qualche mossa

speciale ravvicinata non troppo impegnativa, oppure starvene a chilometri di distanza. Oops, mi sono dimenticato di dirvi che l'area di gioco di Dragonball va ben oltre le dimensioni dello schermo: allontanandosi dall'avversario lo schermo si divide infatti in due parti, una per giocatore, e ci pensa il radar a darvi un'idea della distanza o a segnalarvi eventuali fireball in arrivo, e i combattimenti si possono svolgere a terra o in aria, raddoppiando così l'area di gioco un po' come in Fatal Fury. Come dicevo, potete anche starvene dall'altra parte dell'universo a ricaricarvi o a decidere con calma con quale colpo arrostitire l'avversario, sempre che questi ve lo permetta. E' insomma parecchio diverso come stile di gioco dai soliti picchiaduro: l'area di gioco così vasta lo rende un gioco quasi strategico, vi permette di pensare a diverse tattiche (ravvicinate o a distanza), mentre la grossa varietà di colpi

vi permette di realizzarle, è spettacolare con l'esagerata potenza dei colpi e, cosa difficile per un gioco come questo, è ottimamente bilanciato: difficilmente riuscirete a scoprire qualche monotona sequenza di colpi che vi permetta di cavarvela in ogni situazione. Se volessimo trovare qualche difetto si potrebbe dire che conta un po' troppo sulle mosse speciali, come picchiaduro vero e proprio non vale molto e la longevità potrebbe risentirne dopo un po' di partite, ma tutto quello che so è che per ora mi sto divertendo un sacco.

Stefano Giorgi



un coin op (che per ora milita soltanto in Giappone) dall'aspetto decisamente massiccio e promettente.

Tutti i sopracitati hanno comunque qualcosa di più in comune del semplice nome: sono tutti molto divertenti, selezionando il Battle Story nelle opzioni si possono seguire un paio di scenette idiote, ma soprattutto, proprio come la serie originale, i combattimenti sono esageratissimi. Pugni che fanno volare in orbita, gente che apre voragini nel pavimento; le fireball alla SF II sono poco più di una formalità in Dragonball, qui i veri colpi "fine di mondo" sono dei blast che riempiono mezzo schermo: il tutto con il risultato di una cattiveria esaltante ma molto meno violenta di quello che può essere un Hokuto no Ken.

Già che ci siamo liquidiamo subito il capitolo opzioni: anzitutto sono tutte in giapponese, ma comunque interpretabili con un po' di esperienza. C'è il modo torneo in cui si affrontano fino a otto



SUPER FAMICOM	
GRAFICA - Un po' piccola + Spettacolari gli attacchi speciali	85
SONORO + Ottimo digitalizzato... ... in incomprensibile giapponese	86
GIOCABILITA' + Diverso dai soliti picchiaduro + Molto vario come stili di gioco	94
LONGEVITA' - Di scarso spessore... + come picchiaduro vero e proprio	90
BANDAI	93

Entra nel Magico Mondo

YOUNG MERLIN™

Virgin

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

16 megabit di magica avventura!

del Giovane Merlino ...

*Avventura, Magia,
Boschi Incantati ...*

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

YOUNG MERLIN IS A TRADEMARK OF WESTWOOD STUDIOS, INC. © 1993 WESTWOOD STUDIOS INC. ALL RIGHTS RESERVED.

YOUNG MERLIN™

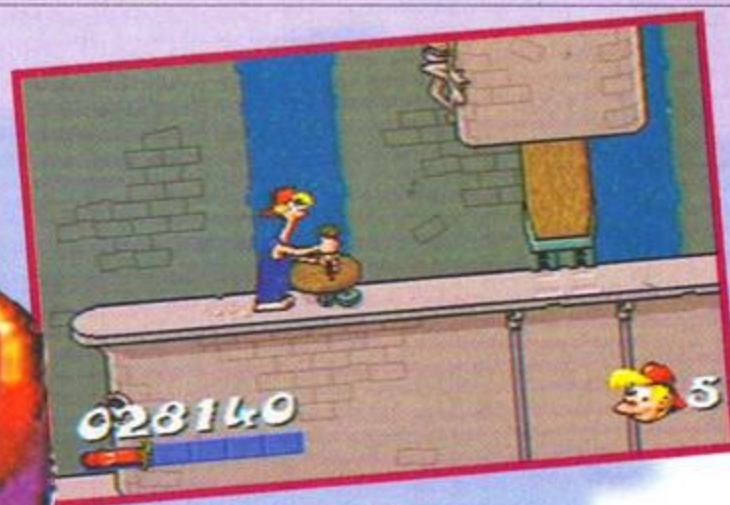
LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177



GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1 difficile

Senti bella potevi anche dirlo che avevi solo voglia di usare il pennello, il corso di pittura puoi anche lasciarlo a casa io ho un pennello lungo largo forte e bello...



Questo gioco è l'apoteosi del doppio senso, del resto un tizio che se ne va in giro con un bastone con occhi e bocca acclusi non è che sia molto comune, poi provate a immaginare se tornando a casa dopo una lunga giornata di lavoro esclamasse "guardate, un uomo con un bastone che si muove da solo!", minimo minimo vi chiuderebbero in una bella stanzona tutta bianca e morbida morbida. Pensate che l'altro giorno Alex è venuto da me e mi ha detto "Mirko



mi devi fare la recensione di questo gioco" - ed io - "Ma di che gioco si tratta?", "Mah, è una novità della Core, non so quale sia il titolo, ma il protagonista è un tizio dotato di bastone..." - figuratevi la mia risposta - "Al, non starai facendo delle velate allusioni?" "Chi io? Ma dai... (sorrisino malefico)", "Vabbè, tanto l'ho già provato su Amiga, si chiama Bubba'N'Stix" - e Alex - "Appunto!"; ok Al, ma questa storia non mi piace affatto. Ma parliamo di Bubba; il nostro simpatico protagonista fa un lavoro molto particolare, pensate, è un pilota di aerei spe-

sione Amiga, infatti in quella Megadrive, non si sa bene perché, Bubba è diventato un fattorino). Bubba è un ragazzo molto simpatico, ma sinceramente non è proprio un genio, tutt'altro: il suo QI non è tra i più alti del mondo,



insomma tutto si può dire di questo personaggio tranne che sia una cima. Il punto di tutto questo discorrere è: ma se Bubba è tanto scemo, perché un alieno che viene dalla spaz- z i o

profondo e che colleziona (teschi? No, quello era il Predator) esseri di vari pianeti ha deciso di prelevare proprio il nostro protagonista? Perché è il protagoni-



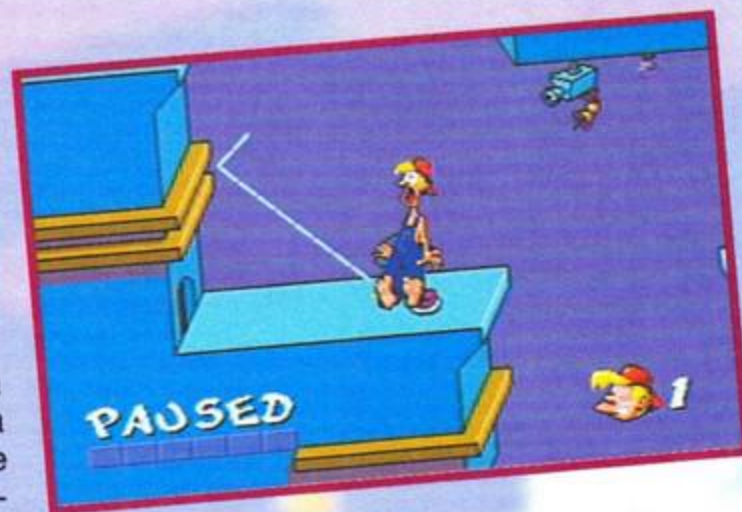
rimenta- li... no, eh? Ok ho sbagliato, fa il pilota di Formula 1... neanche questo? Ma che caspita di lavoro fa, lo scienziato nucleare? Mi dicono dalla regia che il suo lavoro è ben più modesto, ma comunque utile alla comunità, in pratica guida il camion della monnezza o spazzatura, che dir si voglia (nella ver-

sta? M a scusate, tra tutte le personalità che abbiamo sulla Terra (chessò, Clinton, Rita Levi Montalcini, Michael Jackson, TMB...), proprio uno degli esseri più fesso del mondo doveva catturare? Non poteva portarsi via Alex o Max o, meglio ancora, Ambra di Non è la Rai? Ma insomma che razza di alieno viscido sei? Ma vergognati! Dopo aver coperto di sensi di colpa il povero alienino possiamo continuare con la nostra simpatica storia piena di gaudio e giubilo (perché ho come questa strana



oscurano il cielo per 10.000 anni, con la conseguente estinzione di tutti i dinosauri... no, questa è un'altra storia. In verità Bubba non fa poi sto' gran buco: dopo un momentaneo svenimento, infatti, si rialza e incomincia dare un occhio al po-

sente seguito, quindi come un ninja salta su una serie di alberi rimbalzando veloce come una scheggia da una parte all'altra della foresta per poi piombare alle spalle del suo pericoloso inseguitore, un bastone... sul momento



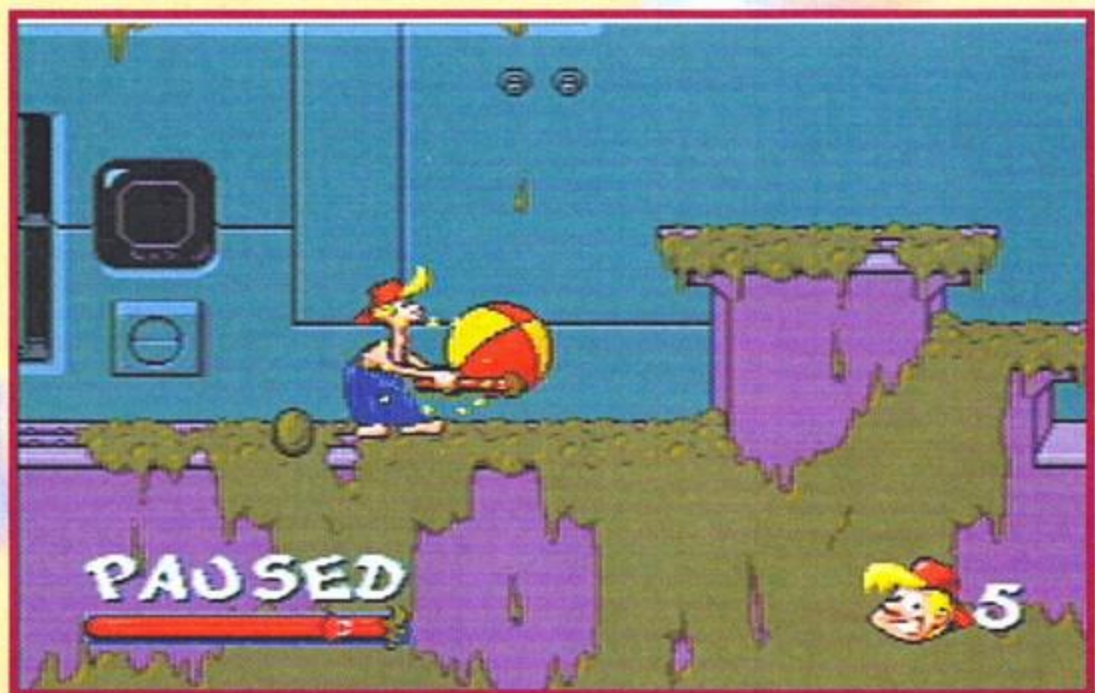
cercando, perché a tutto avrebbe rinunciato, tranne che ai suoi "esemplari da zoo".

La fuga inizia

sensazione che B'N'S sarà il mio ultimo gioco su Consolemania?); eravamo arrivati al punto che Bubba viene rapito per le sue grandi doti intellettuali da un alieno poco simpatico e con altrettanta poca intelligenza.

Ma poteva finire così? Bubba sarebbe davvero diventato un altro esemplare dello sterminato zoo privato di questo orrendo e bavoso alieno? (sporco e bavoso alieno ci sarai tu! lo ho studiato all'università galattica di Oxford e, ti sembrerà strano, ma ho anche un nome, Urfnurkle! NdBavoso Alieno).

In ogni caso Bubba riesce a scappare dal dispotico tiranno: infatti qualcosa durante il volo tra gli spazi siderali non funziona a dovere e proprio mentre l'astronave (oddio, astronave è una parola un po' grossa, più che altro un bidone volante) passa vicino a un pianeta si apre lo sportello per l'espulsione dei rifiuti (tanto



il nostro eroe (nostro? Più che altro vostro, sempre che sopportiate un simile beotone!) rimane perplesso, poi quel pezzo di legno davanti a lui si incomincia a muovere e, con grande sprezzo del pericolo, Bubba salta in alto con una tripla piroetta carpiata.. arrampicandosi su un albero.

Il piccolo bastone cercò di convincerlo a scendere giurandogli che anche lui era stato scaraventato fuori dalla nave aliena di Urfquelhelè e alla fin fine riuscì a persuadere il coraggiosissimo Bubba (si fa per dire); del resto il tempo stringeva, perché il cattivo essere assomigliante a un incrocio tra Alien e Predator li stava



per farvi notare la considerazione che tutti hanno di Bubba); le conseguenze sono ben immaginabili, il nostro eroe attraversa l'atmosfera del pianeta (è proprio un videogioco...) e nell'atterraggio, tutt'altro che morbido, provoca un cratere così grande che solleva tonnellate di polvere che

sto dove si trova; dopo circa un paio di giorni deduce che non è sulla Terra (non è una persona molto perspicace) e del resto alberi con occhi, cespugli con la bocca ed esseri blu rimbalzanti ovunque avrebbero illuminato anche un muro! Mentre si aggirava per il bosco alieno Bubba si





(prego maestro, parta con la London Symphony Orchestra), una fuga epica che porterà i due amici ad affrontare pericoli fuori dalla concezione umana, mostri che farebbero impallidire Dario Argento (peggio di così, impossibile!), astron-

piere azioni di molto diversificate che in teoria dovrebbero permettere di rendere il gioco meno lineare e soprattutto meno noioso. Tutto ciò è molto positivo, specialmente se calcolate il numero di azioni diversificate che Bubba e il suo bastone (aridaje con i doppi sensi!) possono compiere: insieme sono in grado di smuovere massi, di eliminare fastidiose presenze aliene e principalmente di attivare una serie di in-



te solo giocando. Ma alla fin fine, questo Bubba 'n' Stix vale la candela? Sì e no. La grafica assomiglia decisamente troppo a Chuck Rock e ad un sacco di altri giochi (molti dei quali non usciti per console, ma solo per Amiga); inoltre non sono pienamente convinto dall'interattività tra i due personaggi, spesso e volentieri non risulta facilissimo compiere l'azione che vogliamo e per di più in

Un discorso a parte va fatto per quanto riguarda la giocabilità: gli enigmi proposti non sono affatto facili e si rischia di restare impantanati facilmente, con un serio pregiudizio per l'interesse. Quindi non aspettatevi un gioco troppo semplice o troppo immediato (a parte il primo schermo) e preparatevi a usare la materia grigia.

Mirko TMB Marangon



vi così grandi da far sembrare la Morte Nera uno "scaracchio" nello spazio, enigmi e puzzle di tale complessità da mettere in imbarazzo anche grandi menti come Albert Einstein, giganteschi... va beh, forse mi sono fatto trasportare un po' troppo dall'entusiasmo.

Comunque scherzi a parte, di Bubba 'n' Stix si è fatto un gran parlare, in particolar modo per il fatto che fosse introdotto un elemento di notevole importanza come il bastone che vi permette, al di là dei doppi sensi, di com-



teruttori che vi permetteranno superare insidiosi enigmi tutt'altro che semplici; ma l'utilità di Stix (ovvero il bastone) non si ferma qui, potrà essere utilizzato anche come mazza da baseball, per mescolare strani intrugli e per mille altre cose che scoprire-

ALEX

Mah, io ho trovato Bubba 'n' Stix piuttosto bello ma, data la mia natura riflessiva e pacata (e se non ci credete leggete cosa dice di me VF nella recensione di Dragonball Z2), sono portato verso un tipo di gioco in cui bisogna pensare, prima di agire. Per cui B'n'S mi è piaciuto. La grafica è accattivante e la musica è ok, mentre per quanto riguarda giocabilità e longevità c'è da fare un discorso particolare: il gioco è difficile - veramente - e diventa facilmente frustrante. Per cui se non siete dotati di una pazienza infinita e proverbiale (pari alla mia) vi conviene pensarci due volte. Invece tutti i maghi fra di voi (del joypad e di altro) non avranno di che preoccuparsi.

molti casi si richiede un tempo quasi impossibile a causa dell'inabilità congenita di Bubba. Il gioco in se stesso non è male, si lascia piacevolmente giocare, i vari puzzle sono abbastanza ben congegnati, ma non c'è qualcosa di così entusiasmante come ci si poteva aspettare; graficamente, se non fosse per la succitata somiglianza grafica con altri prodotti, è molto bella, il parallasse e il paesaggio parzialmente animato (senza contare le ottime animazioni gli sprite) sono di gran lunga superiori alla media e anche il sonoro si difende bene.

MEGA DRIVE

GRAFICA +Animazioni e fondali ben fatti -Sa di già vista.	87
SONORO +Musiche ed effetti azzeccati	87
GIOCABILITA' + Stimolante e simpatico - A volte un po' oscuro	86
LONGEVITA' +Troppo difficile e stressante	84
CORE DESIGN	88

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONE

ORDINE FACILE TELEFONA ALLO (011) 40.31.114 FAXA

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

Afterburner III USA.....119.900	Final Fight mega CD....129.900	Out Run Japan.....99.000	Tiny Toon Adv. Jap.....99.000	World Cup Soccer Ital. .89.000
Aladdin Euro.....119.000	Flashback USA.....109.000	Ranger-X USA.....99.000	Tiny Toon Adv. Euro.....99.000	World Cup Soccer USA .79.000
Alien 3 USA.....99.000	Formula One Euro.....109.000	Rocket Knight Adv. Ital. 99.000	Tiny Toon Adv. USA.....89.900	X Men USA.....109.000
Amazing Tennis USA...109.900	Gaires Japanese.....59.900	SA.....99.000	Ultimate Soccer Ital.99.900	X-Men Ital.....99.000
A. Agassi Tennis USA...99.900	General Chaos ITal.109.000	Sensible Soccer Ital.99.900	Virtual Pinball.....149.900	Xenon 2 Ital.....99.000
Another World Ital.....	Golden Axe II M.D. Jap. .99.000	Shining Force USA.....109.000	Winter Challenger Ital. .89.000	Zool Ital.....129.900
Aquatic Games Jap.79.000	Golden Axe III Jap.99.000	Sonic 2 USA.....99.000		
Aquatic Games Jap.79.000	Gunstar Heroes Ital.99.000	Sonic Megadrive Japan..99.000		
Aquatic Games USA.....79.000	Haunting ITal.119.000	Sonic Spinball.....99.000		
Asterix G. Rescue Euro109.000	Hook Ital.....109.000	Sonic Spinball Ital.109.000		
Batman Returns Ital.89.900	Jennifer Capriati Tennis.99.000	Speedball2 Deluxe USA .89.000		
Batman Rev. of J. USA..99.000	John Madden 93 USA...89.000	Street of rage II Ital. ...109.000		
Battletoads USA.....99.000	John Madden Football 2 USA....	Streets of Rage 2 Jap. 109.000		
Biohazard Battle Ital.69.90099.000	Streets of rage M.D.....99.000		
Busby Ital.109.000	Jungle Strike Euro.....105.000	Summer Challenger Ital. 89.000		
Cool Spot Ital.109.000	Jungle Strike USA.....105.000	Sunset Rider USA.....99.000		
Cool Spot USA.....99.000	Jurassic Park USA.....109.000	Super Kick off Ital.....105.000		
David Cup Tennis USA...99.000	Lighten Force USA.....89.000	Super Monaco GP II Jap. 79.000		
Davis Cup Tennis.....139.900	Lotus Turbo Chal. Jap. ...99.000	Tazmania USA.....99.000		
Desert Strike USA.....79.000	Micro Machines USA99.000	Tecmo World Cup USA..99.000		
Donald Duck Ital.....99.000	MIG 29 Ital.....99.000	Terminator 2 USA.....99.000		
Double Dragon III Ital....99.000	Mortal Kombat Ital.129.900	Terminator Ital.....99.000		
Ecco the Dolphin Jap.....99.000	NBA All Star Chal.USA..99.900	Test Drive 2.....69.000		
European Soccer Ital....99.000	NHL Hockey.....99.000			
F-22 Interceptor USA...89.000	NHL Hockey 94 USA...119.000			
Fatal Fury USA.....109.000	Olympic Gold USA.....99.000			
FIFA Int. Soccer.....139.900	Out of this World USA...99.000			



SEGA MEGADRIVE 2 L. 299.000



20 th Century Almanac..109.000
Animals: San Diego Zoo109.000
Battle Chess.....119.000
Dragon's Lair.....119.000
Lemmings.....119.000
Mad Dog.....125.000
Monster Manor.....119.000
Nighttrap.....119.000
Oceans Below.....109.000
Stellar 7.....125.000
Total Eclipse.....125.000

3DO CONSOLE + CRASH'N BURN L. 1.590.000

3DO CONSOLE + CRASH'N BURN PAL DISPONIBILE



ALEX
COMPUTER

C.so Francia 333/4 - TORINO
Via Tripoli 179/b - TORINO

**OPERAZIONE:
IL NEGOZIO A CASA TUA!**
PER TUTTO IL MESE DI MARZO
**SPEDIZIONE
GRATUITA**
I VOSTRI ORDINI CONSEGNATI
GRATIS IN 24 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

ZIONI A DOMICILIO

ALLO (011) 40.31.001

O - FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

ALEX[®] Mail Service

Addams 2 Ital.	69.900	Final Fantasy Legend II ..	69.000
Addams Family USA	59.000	Fortified Zone Ital.	59.000
Alien 3 USA	69.000	Gargoyles Guest Ital.	59.900
Barts VS Mutants Ital.	69.000	Gargoyles Guest	59.000
Battle Toads Ital.	69.000	George Foreman Boxing.	69.000
Braccio di Ferro Ital.	69.900	Go go Tank USA	49.000
Bubble Bobble	59.000	Jurassic Park	69.900
Bubble Ghost USA	36.000	Kid Dracula Ital.	69.000
Burger Time Delux Ital.	59.000	Kirby's Dream Land	59.000
Castelvania	69.000	Klax	59.000
Castelvania 2 USA	69.000	Kung Fu Master	59.000
Cool World Ital.	69.900	Kwirk
Darkwing Duck Ital.	69.000	Looney Tunes Ital.	69.900
Dr. Mario USA	49.000	Loony Tunes USA	59.000
Dragon's Lair Ital.	69.000	Mario & Yoshi Ital.	59.000
Dragon's Lair USA	59.000	Mercenary Force USA ..	59.000
Duck Tales	69.900	Mickey Mouse Ital.	69.900
Elevator Action Ital.	59.000	Mickey's Dangerous	59.000
Elevator action Japan	59.000	Mortal Kombat Ital.	69.900
F 15 Strike Eagle Ital.	69.900	Mystic Guest Ital.	75.000
F1 Race + adat. 4 gioc.	70.000	Nigel Mansell Ital.	69.900
Ferrari GP	59.000		
Ferrari Grand Prix Ital.	69.000		
Fighting Simulator Ital.	69.000		
Fighting Simulator	59.000		

GAME BOY CONSOLE L. 99.000

Parasol Star Ital.	69.000
R-Type	59.000
Revenge of Garor USA ..	49.000
Shadow Warriors Ital. ...	69.000
Speedy Gonzales Ital.	69.900
Super Kick off Ital.	69.000
Super Mario Land	59.000
Super Marioland 2 Ital. ..	69.000
T.M.N.T. II	69.000
Terminator 2 Ital.	59.000
Terminator 2 USA	69.000
Tiny Toon adventure Ital.	69.000
Tiny Toons USA	59.000
Top Rank Tennis Ital.	69.000
Track e Field Ital.	69.000
Xenon 2 USA	59.000
Yoshis Cookie Ital.	69.000



GAME BOY CONSOLE + TETRIS +CUFFIE L. 125.000



GAME GEAR CONSOLE L. 199.000

Aleste Japan	79.000	Robocod	89.900
Batman Return Ital.	69.000	Shinobi 2 USA	69.000
Batman Returns USA	59.900	Shinobi USA	69.900
Bure Knuckle II Jap.	69.000	Sonic 2 Japan	69.000
Chuck Rock USA	69.000	Sonic USA	59.000
Dragon Ninja	69.000	Space Harrier USA	59.000
Galaga 91	59.000	Star Wars	89.900
G. Foreman K.O. Box	59.000	Super Kick Off Ital.	69.000
Hook	59.900	Super Monaco GP	55.000
In the Vake of Vampire ..	59.000	Super Monaco GP 2	59.000
Indiana Jones Last USA ..	69.000	Surf Ninja	69.000
Jurassic Park Jap.	59.000	Talespin USA	69.000
Mortal Kombat Ita.	79.900	Tazmania USA	69.000
Olympic Gold	69.000	Terminator Ita.	69.000
Prince of Persia USA	69.000	Terminator USA	69.000
		Vampire USA	69.000
		Wimbledon Tennis	59.900
		World Cup soccer	69.000
		WWF steel cage USA	69.000

7 th Saga USA	119.000	Mario Kart	109.000
Aladdin Ital.	159.000	Mario Kart Ital.	119.000
Alien 3 Ital.	139.000	Mechwarrior Ital.	165.000
Alien 3 USA	129.000	Mortal Kombat Ital.	149.900
Art of Fighting	159.000	Nigel Mansell F1 Chal.	149.000
Asterix Ital.	139.900	Nigel Mansell Ital.	119.900
Batman Return Ital.	129.000	Prince of Persia Ital.	149.000
Batman Return USA	129.000	Probotector Ital.	139.000
Battletoads Ital.	139.000	R-Type III SF	189.000
Busby Usa	129.900	Rockman X SF	179.000
Castelvania IV Ital.	139.000	Rushing Beat III SF	179.000
Congòs Caper Ital.	149.000	Secret of Mania USA ..	148.000
Cool Spot USA	119.000	Spiderman X-Men Ital.	139.000
Euro Football Ital.	119.000	Star Wing Ital.	139.000
F Zero Ital.	119.000	Street Fighter II Turbo ..	189.000
Fatal Fury Ital.	159.000	Street Fighter II T. Ital.	159.000
Final Fight II Sfam.	139.900	Super Aleste Ital.	139.000
Final Fight II Ital.	159.000		
Flashback Ital.	139.000		
Goemon II SF	189.000		
Gooff Troop Ital.	139.000		
Jimmy Connors Ital.	139.000		
Jurassic Park Ital.	159.000		
Jurassic Park USA	129.000		



Super Mario All St. Ita.	139.000
Super Mario Coll. SF	179.000
Super off Road Ital.	129.000
Super Soccer Ital.	119.000
Super Star Wars Ital.	139.000
Super Turrigan USA	119.900
Tinky Toons USA	99.000
Tiny Toon Adventur Ital.	139.000
Tom e Jerry Ital.	139.000
Top Racer II SF	155.000
Troddlers Ital.	139.900
Turtles IV Ital.	139.000
Turtless III SF	159.000
Un Squadron Ital.	149.000
World League Basket Ital.	119.000
Zelda 3	109.000
Zelda 3 Ital.	119.000

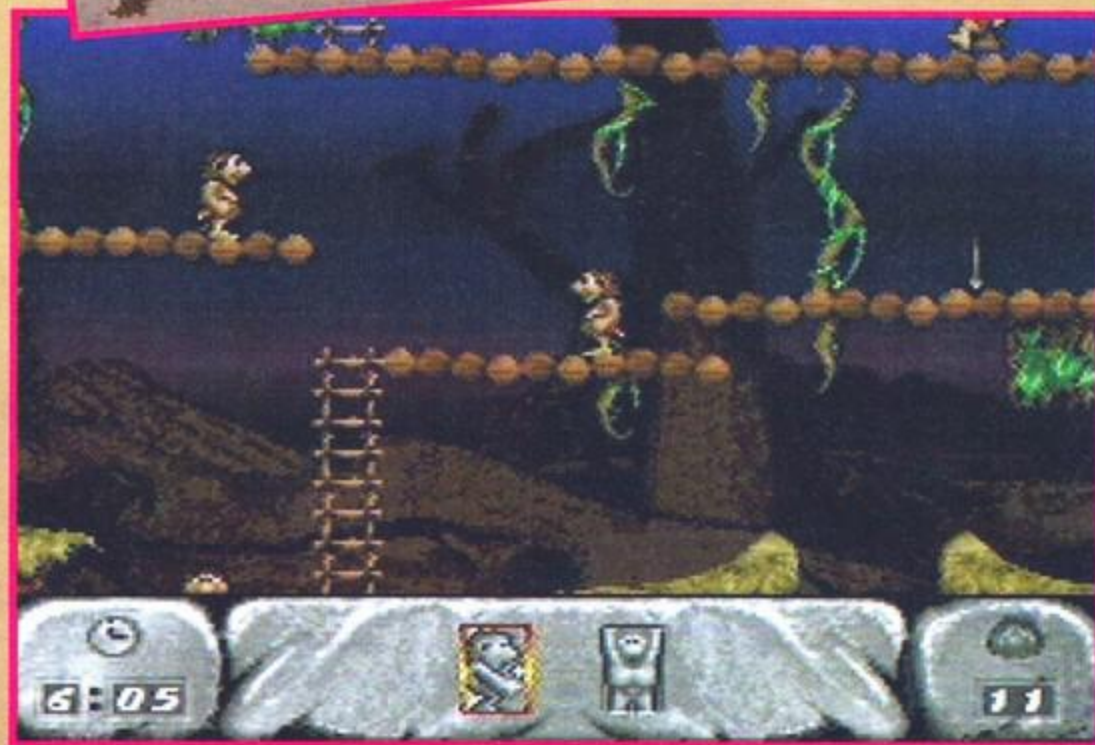
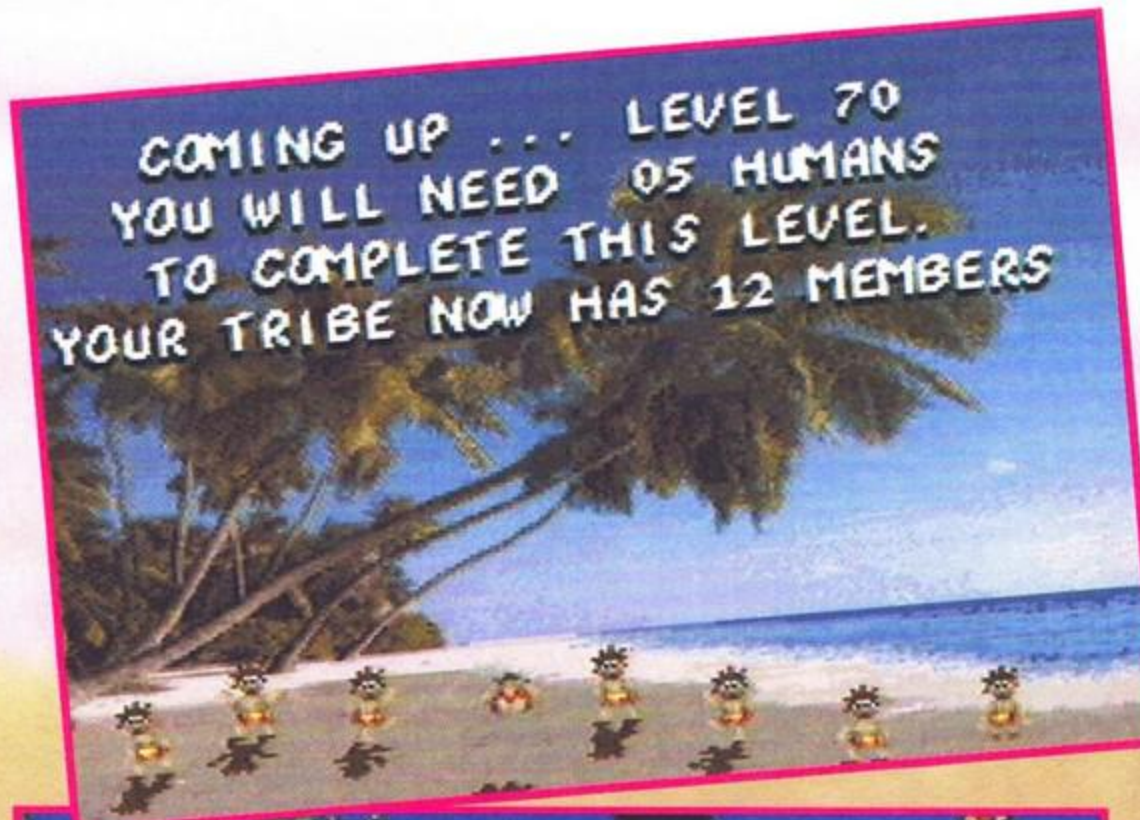
SUPER NINTENDO + MARIO 4 + 2 JOIPAD L. 299.000

SUPER NINTENDO + MARIO ALL STAR + 2 JOIPAD L. 299.000



GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Tutti coloro che si sono affannati per cercare di salvare i poveri Lemmings dalla distruzione potranno finalmente utilizzare i propri istinti di buoni samaritani per qualcosa di più importante: consentire a una tribù di cavernicoli di evolversi fino ai massimi livelli (in particolare, inventando armi sempre più potenti e distruttive, così si potranno fare del male seriamente).



Esiste in natura una razza di roditori estremamente peculiari. Questi simpatici topini trascorrono le proprie giornate nell'ozio più assoluto, mangiando, giocando, scorrazzando in mezzo ai prati e via dicendo. Tra le tante cose che amano fare, però, una occupa un posto di onore: riprodursi. Capita così che, nel giro di pochi mesi, il loro numero cresca inverosimilmente, trasformando un piccolo gruppo in una vera e propria folla. Sfortunatamente i nostri roditori non hanno le idee molto chiare su come evitare il problema così, onde evitare la sovrappopolazione -

con conseguenti mancanze di cibo e diffusioni di malattie -, una volta all'anno organizzano goliardiche gite guidate, che hanno come meta fiumi in piena, crepacci e luoghi altrettanto simpatici; coloro che sopravvivono possono quindi ritornare alla solita routine, scorazzando e moltiplicandosi nuovamente. Il nome dei roditori, lo avrete già capito, è Lemmings, Gerbilli in italiano (questo non lo sapevate, vero?). I programmatori della Genetik, vedendo che milioni di persone si affannano, ormai da qualche anno, nel vano tentativo di "salvare" i Lemmings, o quantomeno i loro

omonimi elettronici (senza sapere che un simile intervento provocherebbe l'estinzione della razza in breve tempo...), hanno pensato di deviare gli sforzi di tanti samaritani su di un problema più vicino all'uomo: l'evoluzione. Humans vede il giocatore alle prese con una tribù di cavernicoli decisamente arretrata, apparentemente con poche speranze di evolversi e sopravvivere all'ambiente ostile che la circonda. Il difficile compito è dunque quello di guidare i nostri omiciattoli lungo il difficile percorso del progresso, aiutandoli a scoprire gli utensili fondamentali per l'evoluzione (il fuoco, la ruota, la lancia, le testate termo-nucleari-globali...).

Il gioco viene ripreso con una visione laterale, su uno sfondo chiaramente preistorico. Per ogni

HUMANS



Le prime partite non mancano di dare un'idea estremamente positiva al giocatore: il sistema di interfaccia non è dei più comodi, ma una volta che ci si abitua risulta abbastanza semplice, e l'idea di base appare molto stimolante. A rendere il tutto ancora più interessante intervengono un'ottima colonna sonora e delle simpatiche sequenze animate di fine livello, attraverso le quali vengono illustrate le scoperte della tribù. Purtroppo dopo le prime partite l'interesse subisce un notevole calo, mettendo in luce



livello è necessario raggiungere un determinato scopo, il che solitamente significa attraversare l'ostile paesaggio (dosando abilità e intelligenza) e raggiungere un determinato oggetto. A seconda del quadro si hanno a disposizione un certo numero di uomini, che però non sono necessariamente tutti indispensabili per concludere il livello: spesso ci si ritrova a guidare cinque cavernicoli imbranati attraverso mille pericoli, salvo poi scoprire che bastava portarne due!



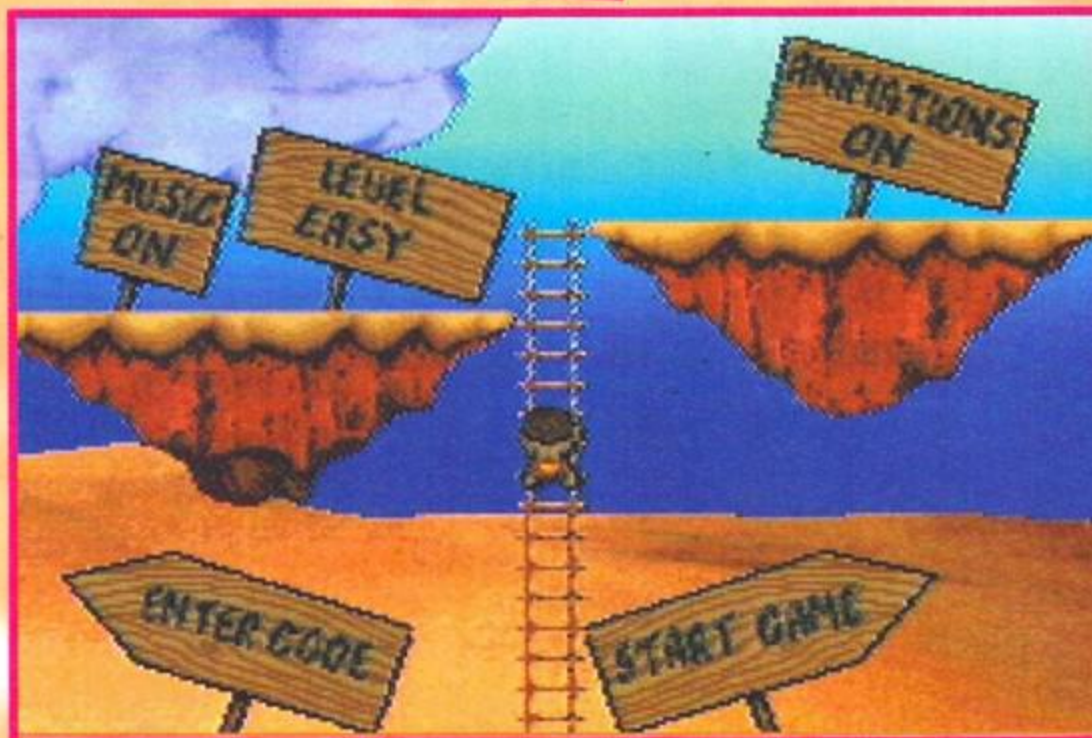
Utilizzando i tasti direzionali si spostano gli uomini attraverso i livelli. I tasti "L" e "R" servono per cambiare il cavernicolo attualmente in uso, mentre "B" e "Y", rispettivamente, permettono di compiere una determinata azione e di dosarne la potenza. I comandi vengono impartiti attraverso delle icone, selezionabili con "Select", e cambiano a seconda dell'oggetto attualmente in possesso del cavernicolo.

tutti i difetti del gioco: innanzitutto ci si rende conto che la maggior parte delle volte è l'abilità con il joy-pad a essere determinante, e non l'intelligenza. Superare un livello richiede molta pazienza e una grande concentrazione, ma viene lasciato ben poco spazio all'inventiva e all'immaginazione. Inoltre, le pas-

sword non vengono date per ogni livello, e questo significa che quando si ricomincia a giocare bisogna rifare da capo quadri già visti decine di volte.

L'idea - fondamentalmente quella che sta alla base di Lemmings - è senza dubbio intrigante e divertente, ma la realizzazione tecnica del gioco non soddisfa pienamente. Un'interessante alternativa ai Lemmings, se non dovete fare una scelta, altrimenti...

Andrea Fattori



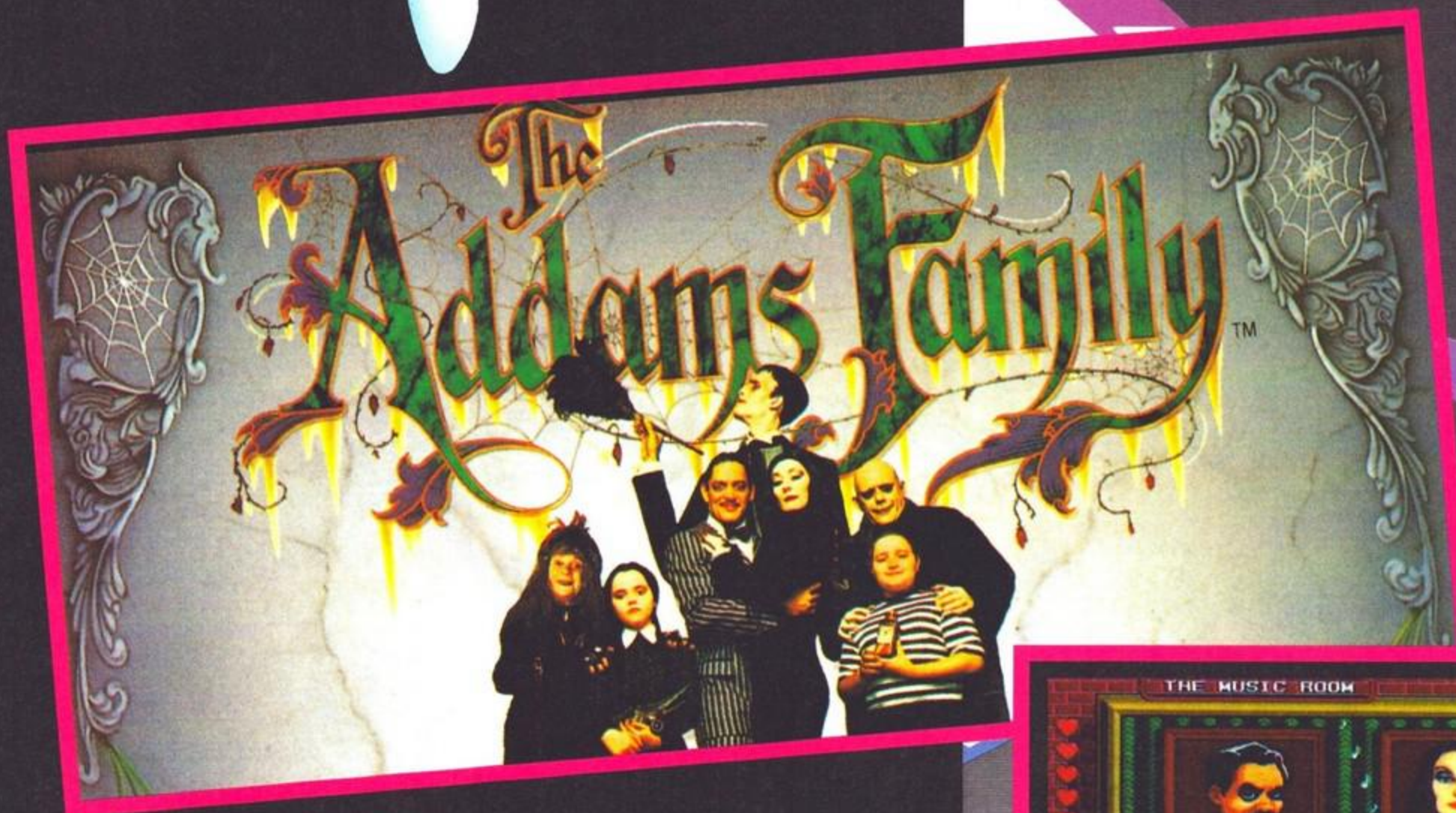
SUPER NINTENDO	
GRAFICA + discreti fondali + animazioni sufficienti	86
SONORO + ottima la musica + buoni gli effetti sonori	90
GIOCABILITÀ + affascinante - comandi scomodi	80
LONGEVITÀ + molti livelli - stufa in fretta	75
GAMETEK	80

LA FAMIGLIA PIU' PAZZA DEL MONDO
FINALMENTE PER SEGA!

CADARIO

I FILMISSIMI...

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.



L'ADDAMSMANIA

DILAGA

MEGA DRIVE	L. 129.900
MASTER SYSTEM	L. 99.900
GAME GEAR	L. 89.900

PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

LEADER
DISTRIBUZIONI

NUMERO VERDE
167 - 821177

AKkaim

" LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale "



GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

F1

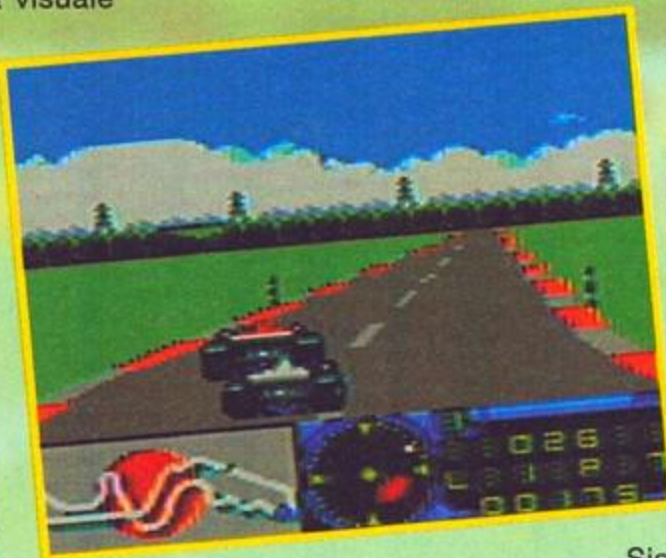
za di questo gioco. La sfida tra due contendenti umani è infatti, da sempre, uno dei principali elementi dei giochi di guida, e contribuisce notevolmente ad aumentare il divertimento. In compenso, la velocità delle auto è davvero eccellente, così come lo sono grafica e scrolling. Sempre di alto livello resta invece il sonoro, in particolare per quanto concerne l'effetto doppler (rumore in avvicinamento delle auto che si stanno per superare e via dicendo).

Una si-



Mi sono sempre chiesto perché, nelle simulazioni di guida, è sempre il giocatore che resta penalizzato dagli incidenti: se è lui a sbattere contro un avversario gli si ferma la macchina, e se invece accade il contrario il risultato è lo stesso... Mistero dell'elettronica!

Personalmente ho sempre avuto qualche pregiudizio nei confronti delle simulazioni di guida sulle console portatili. Il fatto di avere uno schermo ridotto e, quindi, un minore campo visivo rischia di penalizzare il giocatore, che si trova improvvisamente davanti a ostacoli apparsi misteriosamente... Fortunatamente F-1 per Game Gear è un'eccezione a questa "regola" (o, meglio, a questo mio pregiudizio): il controllo e la visuale della pista risultano entrambi ottimi, e consentono un'ottima giocabilità. I cambiamenti rispetto alle precedenti versioni - recensite alcuni mesi addietro - sono veramente

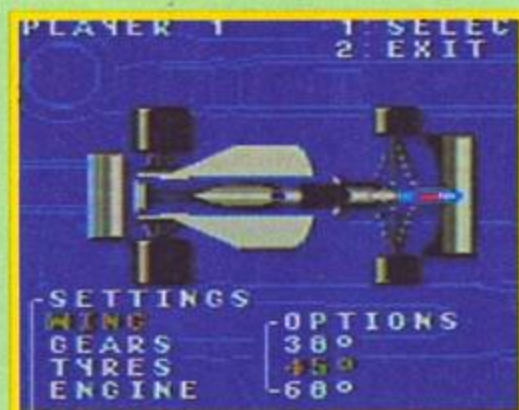


gorosamente in automatico). Comunque, mentre le altre versioni consentivano comunque di settare i vari parametri (ruote, alettoni e motore) anche con l'opzione arcade, e di cimentarsi in un vero e proprio campionato, su Game Gear questa viene limitata a una serie di gare con la macchina già predisposta e pronta a correre.



simulazione di alto livello, che non ha niente da invidiare a molti giochi di corsa sviluppati su console "più grandi".

Andrea Fattori



minimi, anche se in alcuni punti si fanno pesantemente sentire. Innanzitutto permane la possibilità di giocare utilizzando un sistema "arcade" o "simulazione". La differenza tra questi due, già intuibile nei nomi stessi, risiede in un maggiore realismo per la seconda. Per intenderci, nella versione arcade non importa che utilizziate alettoni con differenti angolazioni o ruote dure piuttosto che morbide; e non sussiste neppure il problema dell'usura dei pneumatici dovuta a una guida troppo sportiva, o quello del cambio (ri-

Sicuramente molto più interessante, anche se leggermente più complessa, la simulazione: qui, una volta operata una scelta per quanto riguarda il livello di difficoltà (facile o difficile), la durezza dei pneumatici, l'angolazione degli alettoni e il tipo di motore, ci si deve dare da fare per ottenere un posto decente nelle qualificazioni, tenendo conto di tutti quei fattori "secondari", quali l'usura delle gomme o la possibilità di stamparsi sopra un cartello. Purtroppo, manca la possibilità di cimentarsi in due contemporaneamente, senza dubbio uno dei punti di for-

GAME GEAR	
GRAFICA + belle macchine + scrolling fluido	91
SONORO + discreti suoni + ottimo effetto doppler	90
GIOCABILITÀ + velocissimo + buon controllo	91
LONGEVITÀ + discreto numero di circuiti + difficoltà bilanciata	88
DOMARK	90



GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Castlevania

THE NEW GENERATION

"Mi scusi, ha dei paletti di frassino?"

"Mi dispiace, signora, li abbiamo finiti proprio cinque minuti fa."

"Ah... Beh, allora mi dia due chili d'aglio."

"Guardi che con il minestrone vengono meglio le carote, i sedani, le patate..."

"No, è che devo uccidere un vampiro."

Insomma, quest'aglio me lo da o no?"

"Beh, sa... Ci deve ancora arrivare..."

"Ma non è possibile... Qualcos'altro contro i vampiri ce l'avrà, no? Chessò, trappole al formaggio, insetticida..."

"No, guardi, se vuole ho una magnifica frusta e una lancia..."

"E ci dovrei uccidere i vampiri? ma lei è matto!"

Nonostante tutto, la realtà supera la fantasia (beh, insomma, è un videogioco, però...), visto che le due armi appena citate sono davvero quel che di meglio c'è in giro per ammazzare Dracula e i suoi tirapiedi. Non ci credete? Peggio per voi... La storia è abbastanza semplice: l'Europa è stata invasa ancora una volta (a quanto pare accade tutti i giorni) da mostri, amebe, zombi e schifezze varie e qualcuno (chissà chi) deve prendersi il fastidio di ripulire tutto quanto. Il problema maggiore, comunque, è un altro, visto che tutta questa lurida armata di oscenità sovranaturali è capitanata da due vampiri, uno dei quali è l'arcinoto Dracula e l'altro è la cattivissima **Elisabeth**

Bertley, una ex-strega convertita e gran f... Fetentona, dicevo. In questi casi non si può far altro che rivolgersi a degli specialisti, e cioè alla famiglia Belmont ("Belmont, Simon Belmont" - dan da dan dan... eccetera. Ho reso l'idea.): purtroppo però sfogliando l'elenco telefonico dell'Europa il cognome Belmont non saltava fuori, e nemmeno chiamando la SIP... In

seguito si scoprì che l'unico discendente della famiglia era un certo Quincy Morris, che però era





schiaffato pochi giorni prima. Fortunatamente riuscirono a trovare il figlio, John Morris, che partì subito alla volta della Transilvania (e dove li volevi cercare i vampiri?) spalleggiato da uno spagnolo, un certo Eric Lecarde, che a prima vista sembra Balrog ed è armato con una

lancia decisamente cattiva. Il gioco è sostanzialmente rimasto immutato sin dalla comparsa del primo episodio: si tratta in

parole povere di un platform game a scorrimento prevalentemente orizzontale pieno di cattivi da spacciare e bonus da raccogliere. I due personaggi già citati hanno capacità differenti e possono affrontare il gioco in maniere diverse (John si può appendere con la frusta, Eric usa la lancia per fare il salto con l'asta e la rotea tipo frullatore), aumentando così la varietà di un gioco altrimenti abbastanza "piatto". Di tanto in tanto l'azione "salta & spaccia" viene spezzata da qualche occasionale scontro con un cattivo più grosso degli altri da ammazzare in un qualche modo complicato, dopodiché si può continuare a balzare di piattaforma in piattaforma scoperciando crani.





A.POLI



Rivivi le emozioni mozzafiato del CAMPIONATO MONDIALE DI FORMULA 1

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

- Mega Drive: Lit. 139.900
 - Game Gear: Lit. 89.900
 - Amiga: Lit. 59.900
 - PC: Lit. 69.900
- Prezzi al pubblico IVA inclusa.

**MANUALE
IN ITALIANO**



DOMARK®

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

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

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Castlevania

Il primissimo Castlevania (che ho avuto modo di giocare fino all'esaurimento sia su MSX sia su NES) è sempre stato uno dei miei giochi preferiti, grazie soprattutto all'atmosfera particolarmente azzeccata e alla struttura senza fronzoli ma valida. Questa nuova versione per Megadrive riesce a catturare tut-



to lo spirito dell'originale introducendo nel contempo nuovi elementi tipo il personaggio di Lecarde (anche se i vari seguiti di Castlevania comparsi su NES i personaggi variabili ce li avevano già) e i quadri che cambiano a seconda che si stia usando il francese o il texano.

Alcune soluzioni tecniche adottate per "movimentare" i quadri sono davvero interessanti e ci sono delle idee decisamente originali (i cattivi che "smontano" le colonne per usarle contro di voi e le statue da far crollare per passare), anche se nel complesso il gioco alla fine è sempre lo



stesso e le cose da fare sono sempre quelle, e cioè saltare di piattaforma in piattaforma e tritare i cattivi. Il bilancio complessivo comunque è più che positi-

vo, visto che pur non eccellendo né per quanto riguarda la grafica (ma il sonoro è davvero bello) né per quanto riguarda il gioco vero e proprio, alla fine Castlevania convince e diverte, e soprattutto dura nel tempo - almeno di più di quello che sembra diventato il "limite medio" dei giochi più recenti.



senz'altro un grande acquisto per i possessori di MD, soprattutto per quelli che sono in cerca di un platform capace di tenerli occupati per un bel po'.

Marco Auletta



MAO

Non sono mai stato un grande appassionato della vampiresca saga della Konami, però devo ammettere che questo nuovo capitolo di Castlevania mi ha sorpreso. La grafica, come già accennato nella pagella, è veramente eccellente se si chiude un occhio sui rallentamenti che ogni tanto fanno capolino negli schermi particolarmente affollati, ma in fondo non è molto fastidioso se pensiamo che il resto è davvero curatissimo: buon parallasse e ottima definizione di tutti, e dico tutti, gli sprite malgrado siano piuttosto piccoli, eccezion fatta per i guardiani disseminati qua e là. Per quanto riguarda l'innovazione non siamo di certo di fronte a qualcosa di sconvolgente, però tutte le caratteristiche di cui sopra rendono Castlevania - The New Generation un buonissimo prodotto, al di sopra di molti giochi usciti negli ultimi tempi. Piacevole.

MEGA DRIVE

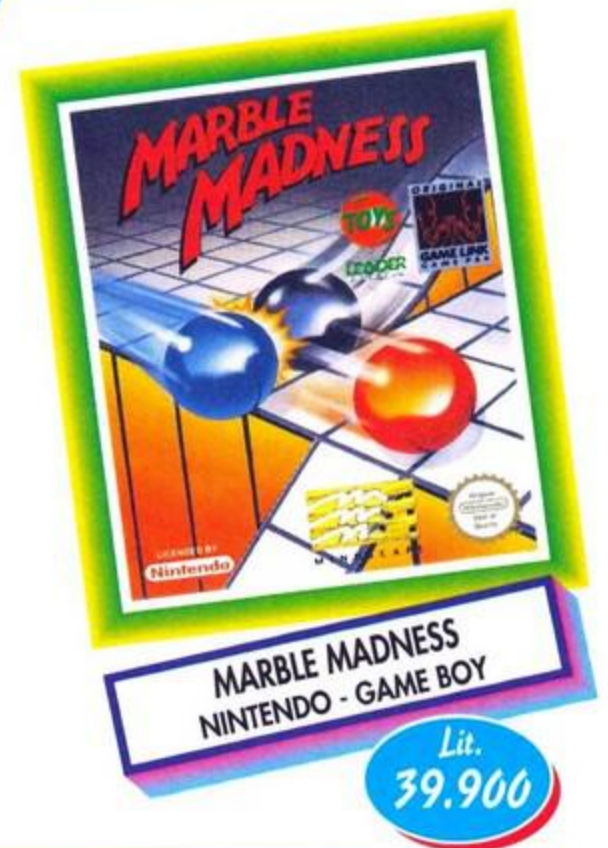
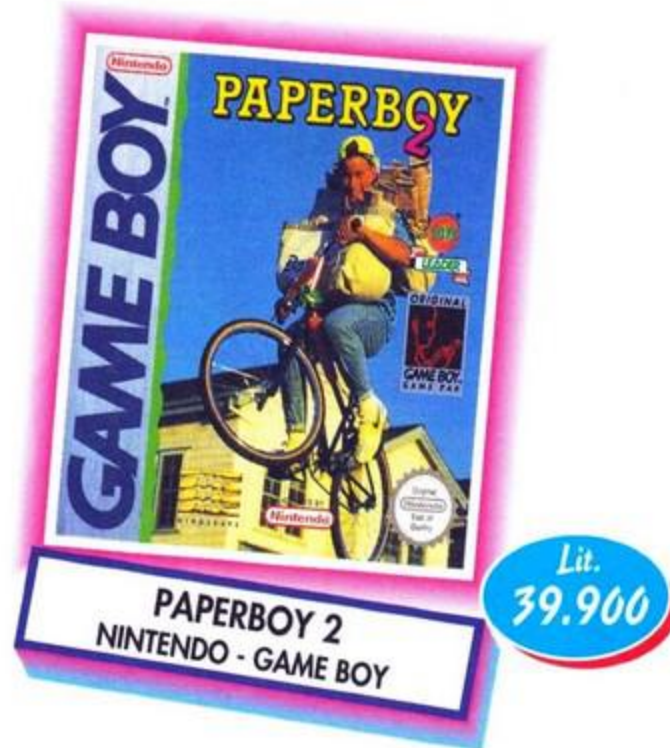
GRAFICA + Sprite grandiosi + Fondali molto dettagliati	93
SONORO + Le musiche sono davvero ben fatte	92
GIOCABILITA' - Nulla di nuovo... + ...Ma almeno è divertente!	89
LONGEVITA' + Livelli abbastanza lunghi + Ben calibrato	90
KONAMI	91

eccezionale!

I migliori videogiochi NINTENDO

a lire 39.900 cad.

(prezzo al pubblico iva inclusa)



e lire 49.900 cad.

(prezzo al pubblico iva inclusa)






PARASOL STARS
NINTENDO

Lit. 49.900



BATTLETOADS
NINTENDO

Lit. 49.900



LEMMINGS
NINTENDO

Lit. 49.900



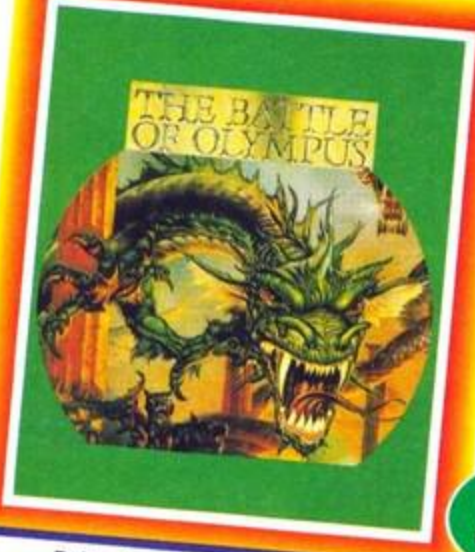
SUPER TURRICAN
NINTENDO

Lit. 49.900



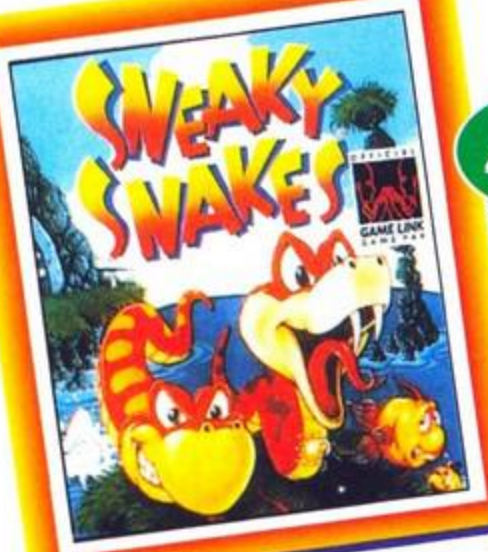
MCDONALD LAND
NINTENDO

Lit. 49.900



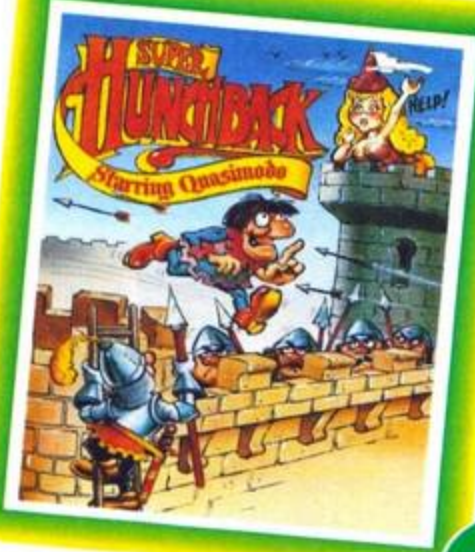
THE BATTLE OF OLYMPUS
GAME BOY

Lit. 49.900



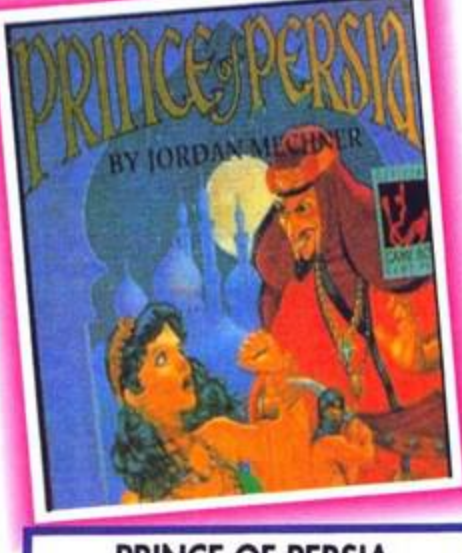
SNEAKY SNAKES
GAME BOY

Lit. 49.900



SUPER HUNCHBACK
GAME BOY

Lit. 49.900



PRINCE OF PERSIA
GAME BOY

Lit. 49.900



TURRICAN
GAME BOY

Lit. 49.900

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari. A. POLI

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A.
VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANO (VA) ITALY
TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890



GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

GROUND ZERO

TEXAS

La multimedialità e l'interazione con i film sono un sogno che ormai da anni sta affascinando gli appassionati di tutto il mondo. Con Ground Zero Texas, la Digital Pictures ha compiuto un passo avanti nella realizzazione di questo sogno!

Vi è mai capitato, dopo essere tornati da una serata in birreria, al cinema o comunque con gli amici, di tornare a casa e non avere la minima voglia di dormire? Gli unici spettacoli decenti che la televisione passa durante la notte sono film di serie B (nei migliori dei casi), con tanto di alieni semi-raccapriccianti - vuoi perché realmente orridi, vuoi perché ridicoli - con l'unico scopo di invadere la Terra. Ebbene, Ground Zero Texas potrebbe essere uno di quei film, il che non è poi così terribile se si tiene conto che in realtà è solo un videogioco per console. La storia, appunto, è quella di un gruppo di extra-terrestri che, non avendo capito assolutamente nulla della vita, decidono di invadere il nostro pianeta. Inutile dire che dalla loro hanno una tecnologia avanzatissima (basti pensare che sono riusciti a compiere il viaggio interstellare tra la propria casa e la Terra), la spietatezza e il vantaggio della sorpresa, ma l'uomo, si sa, è sempre pieno di risorse e, per qualche occulto



ba...), così come è un mistero il fatto che la CIA sia riuscita a venire a conoscenza del nefitico piano. Fatto sta che in un piccolo villaggio del Texas, dove l'emozione più grande per gli abitanti è rappresentata dai parti gemellari delle vacche, il servizio se-

motivo, decisissimo a difendere il proprio pianeta ("Non permetteremo a nessuno di distruggere la Terra; possiamo benissimo riu-

gretto americano e gli alieni ingaggiano una battaglia all'ultimo sangue. Naturalmente, poiché anche la



scirci da soli, senza bisogno di aiuto!") . L'esercito alieno, sbarcato in Texas, utilizza l'ormai abituale tecnica del travestimento, sostituendo un numero sempre maggiore di terrestri con i propri soldati. Il motivo della scelta strategica resta un mistero (se sono abbastanza numerosi da prendere il posto di ogni singolo terrestre, potrebbero benissimo sferrare un attacco in grande stile; in caso contrario, assumere proprio le sembianze di allevatori texani non è esattamente una cosa fur-

CIA brilla per scelte strategiche (una bella lotta...), non vengono fatti intervenire un paio di plotoni dell'esercito, armati di tutto punto e addestrati appositamente: l'idea è quella di prendere lo sfigato di turno, fornirgli il minimo equipaggiamento necessario e spedirlo allo sbaraglio. Il compito del giocatore (che, guarda caso, è proprio lo sfigato di cui prima) è quello di stanare gli alieni infiltrati, eliminarli, raccogliere informazioni utili, trovare il quartier generale degli invasori e distruggerlo, il

tutto possibilmente senza sporcare troppo. Naturalmente questo non significa che la CIA non partecipi alle operazioni in qualche modo: all'interno del villaggio sono infatti stati infiltrati anche un discreto numero di agenti speciali, con il compito di raccogliere più indizi possibili e coprire le spalle al nostro eroe (come possono gli abitanti di un villaggio da 300 persone non accorgersi di tutti i casini che stanno succedendo è un altro mistero!). Utilissimo anche il supporto di Reece, l'agente posto a capo dell'operazione, dal quale si possono ricevere indispensabili rimproveri per la propria inettitudine e anche qualche sonoro sganassone, nel caso in cui si dovesse per sbaglio ferire un civile (e, vi assicuro, fanno molto più danno i suoi pugni che non le armi degli alieni).

Inizialmente si hanno a disposizione quattro telecamere speciali, sparse per l'agglomerato urbano, attraverso le quali è possibile monitorare buona parte della zona. Ciascuna di queste è attrezzata



propria attenzione, "B" permette di abbassare e alzare lo schermo protettivo (che, però, limita notevolmente la visuale) e "C" consente di fare fuoco. Il mirino viene spostato tramite il tasto direzionale. Naturalmente questo può sembrare semplice fino a quando gli allarmi scattano uno alla volta, con singole situazioni di combattimento da gestire, ma andando avanti nel gioco il tutto si fa più complesso, e può capitare di dover gestire scontri dislocati anche in tre o quattro locazioni contemporaneamente. In parte questo può essere evitato risolvendo in maniera rapida e pulita ogni singolo scontro, ma basta la minima distrazione per ritrovarsi con allarmi che squillano da tutte le parti.

Il gioco è diviso in due sezioni principali, entrambe dominate dal fattore shoot 'em up. Inizialmente è necessario seguire le azioni che hanno luogo all'interno della cittadina, cercando di intuire dove si celano gli alieni ed eliminandoli prima che vi possano restituire il favore. Naturalmente i program-



con un particolare dispositivo di allarme che avverte il giocatore quando sta per accadere qualcosa, uno scudo protettivo e una pistola. Seguendo le azioni che avvengono all'interno del villaggio, devono essere identificati - e quindi eliminati - gli intrusi. Naturalmente bisogna fare bene attenzione a non sbagliare, colpendo magari un innocente, e soprattutto bisogna evitare che le telecamere vengano disattivate dai colpi degli alieni.

Utilizzando il pulsante "A", in concomitanza con il tasto direzionale, è possibile scegliere su quale telecamera concentrare la



matori hanno fatto in modo che la trama si sviluppi sempre secondo strade diverse, rendendo inutile impararsi a memoria quali sono i cattivi e quali i buoni. Una volta raccolte le informazioni necessarie (azione che viene eseguita automaticamente dal computer, quando vengono eliminati determinati alieni), si passa al contrattacco, con la ricerca della base nemica e una controinfiltrazione. La grafica è senza dubbio la parte più interessante dell'intero progetto, con una miriade di scene digitalizzate: pensate che il costo dell'operazione è stato di ben 3 milioni di dollari (un film di budget

NON AVERLO E' UN DELITTO!

ROBOCOP 3™

CADARIO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.



GAME GEAR L. 89.900 *

MEGA DRIVE L. 129.900 *

MASTER SYSTEM L. 99.900 *

* PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA



*Il grande Cinema ...
Ora per il tuo SEGA!*



" LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale ".

GROUND ZERO

TEXAS

RAFFO

Questo è senz'altro un gioco che fungerà da termine di paragone per questo genere di produzioni, caratterizzate per adesso da un sacco di full motion video, parlato digitalizzato a losa, ma da una giocabilità un tantino limitata... lo raccomando, comunque, a chiunque posseda un Mega Ciddo.



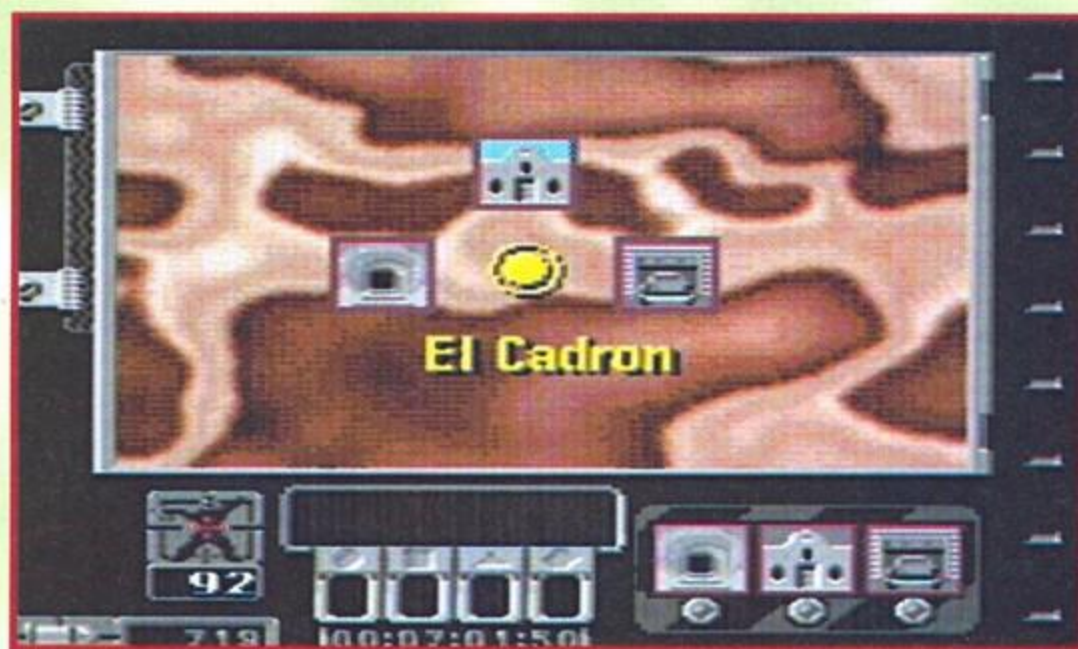
medio), con tanto di riprese, costumi, attori e regista. Questo non significa comunque che l'interazione viene relegata a una parte minima, e il giocatore scopre presto che



gente, e ci si ritrova a dover fare delle scelte che vanno oltre al puro e semplice spara-tutto. Il difetto principale del gioco è però quello di

niente viene dato per scontato. Naturalmente eccelle anche il sonoro (rigorosamente digitalizzato), con lunghissimi dialoghi che, purtroppo, sono rigorosamente in inglese.

La prima partita a Ground Zero Texas da, irrimediabilmente, la sensazione che il gioco sia realmente limitato, una pura e semplice carrellata di belle immagini con un sacco di gente a cui bisogna sparare. Eppure, andando avanti nel gioco si scopre un'atmosfera estremamente coinvol-



essere piuttosto semplice, e di offrire divertimento per un periodo di tempo relativamente breve: una volta finita la missione, infatti, viene a mancare l'impulso di ricominciare tutto da capo e Ground Zero rischia di andare ad aumentare l'immane pila di

giochi mai usati. Ma prima, in ogni caso, bisogna finirlo... Se avete un Mega-CD, non fatevelo scappare; è davvero spettacolare!!!

Andrea Fattori

CHRISTIAN

Muovere il puntatore tramite joypad non è il massimo della vita, ma anche così si riesce a fare grandi cose a quanto ho visto. Mi piace molto il fatto di dover avere quattro telecamere, nella prima parte, a cui dover fare attenzione. Ciò movimentava considerevolmente il gioco, tenendoti sempre sul chi vive e facendoti schizzare da una parte all'altra del villaggio. Molto interessante è anche il fatto che a un certo punto vengono lasciate da parte le telecamere e si inforca quella specie di casco da combattimento, ti fa sembrare davvero scemo, però ha dimostrato la sua efficacia sul campo.

Niente male gli alieni: il budget è stato investito tenendo costantemente d'occhio i dettagli (a quanto pare), e anche il buon gusto ne ha risentito positivamente. Vederli sbucare fuori ("...dalle pareti...") armati con quegli strani accrocchi che usano non è una vista particolarmente rassicurante, e la minaccia dei capelli bianchi e della tachicardia comincia a prospettarsi in tutta la sua terribile natura. Convincente.

MEGA-CD

GRAFICA + sequenze ben digitalizzate + tantissima grafica	95
SONORO + parlato in abbondanza + sottofondo d'atmosfera	95
GIOCABILITÀ + facile ma... + ... frenetico!	88
LONGEVITÀ + intrigantissimo all'inizio - lo si finisce solo una volta	86
SONY	90

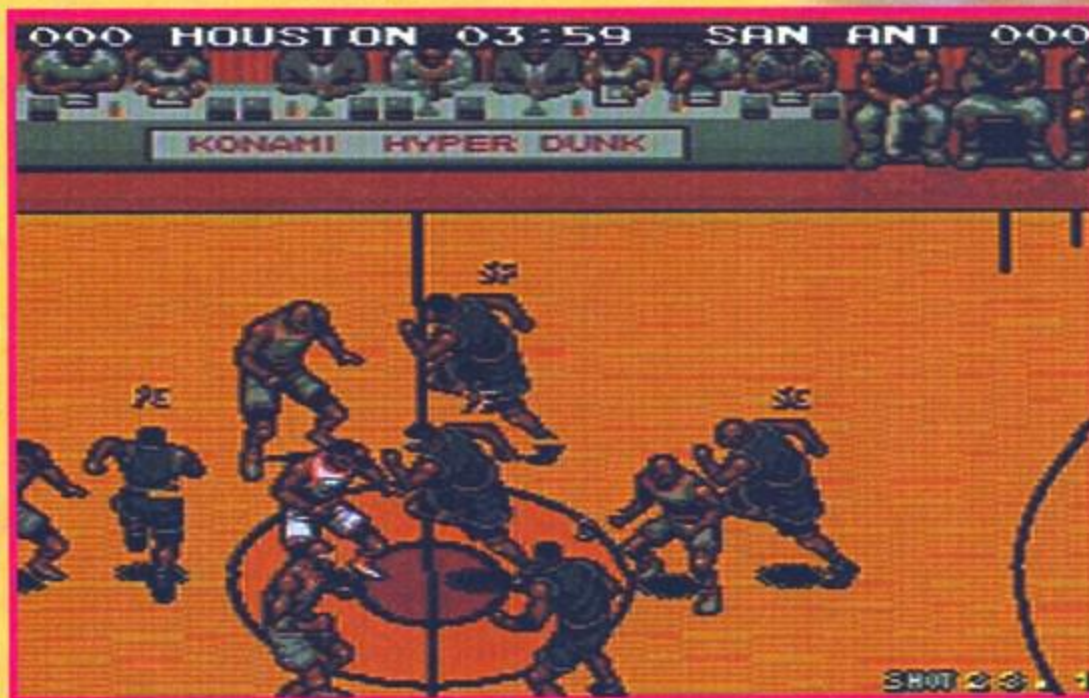


GIOCATORI	1/8
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Certo che parlare bene di un gioco dedicato al basket dopo l'uscita di NBA Jam potrebbe essere abbastanza difficile, ma non preoccupatevi: Hyperdunk ha in serbo qualche sorpresa per voi!

Tanto per cominciare, il gioco è sempre quello. Dato che praticamente tutti conoscono la meccanica di gioco del basket (o pallacanestro, che dir si voglia) e che comunque ne abbiamo profusamente parlato alcuni numeri fa, saltiamo a piè pari questa sezione. Quello che conta è sapere che due squadre, ciascuna composta da sei armadi, si contendono un pesante pallone, cercando di infilarlo nel canestro avversario.

Il primo punto da esaminare riguardo a Hyperdunk (così come per qualsiasi simulazione sportiva) è quello delle opzioni; in que-



zione o l'NBA. La prima consiste in una partita singola, dove il giocatore può affrontare il computer o un proprio compagno. Si tratta della soluzione



ideale per chi vuole allenarsi un po', o per coloro che hanno poco tempo a disposizione e desiderano farsi solo una partitina veloce. A questo punto viene scelta la squadra che si desidera utilizzare, prendendola tra quelle disponibili all'interno del campionato americano, si assegnano i ruoli ai giocatori (solitamente la struttura di default fornita dal computer è la migliore) e si passa allo scontro vero e proprio. La forza delle squa-

sto genere di giochi, più che in ogni altro, la possibilità di effettuare scelte e settaggi risulta infatti determinante. Innanzitutto è possibile scegliere due diversi tipi di gioco: l'esibi-



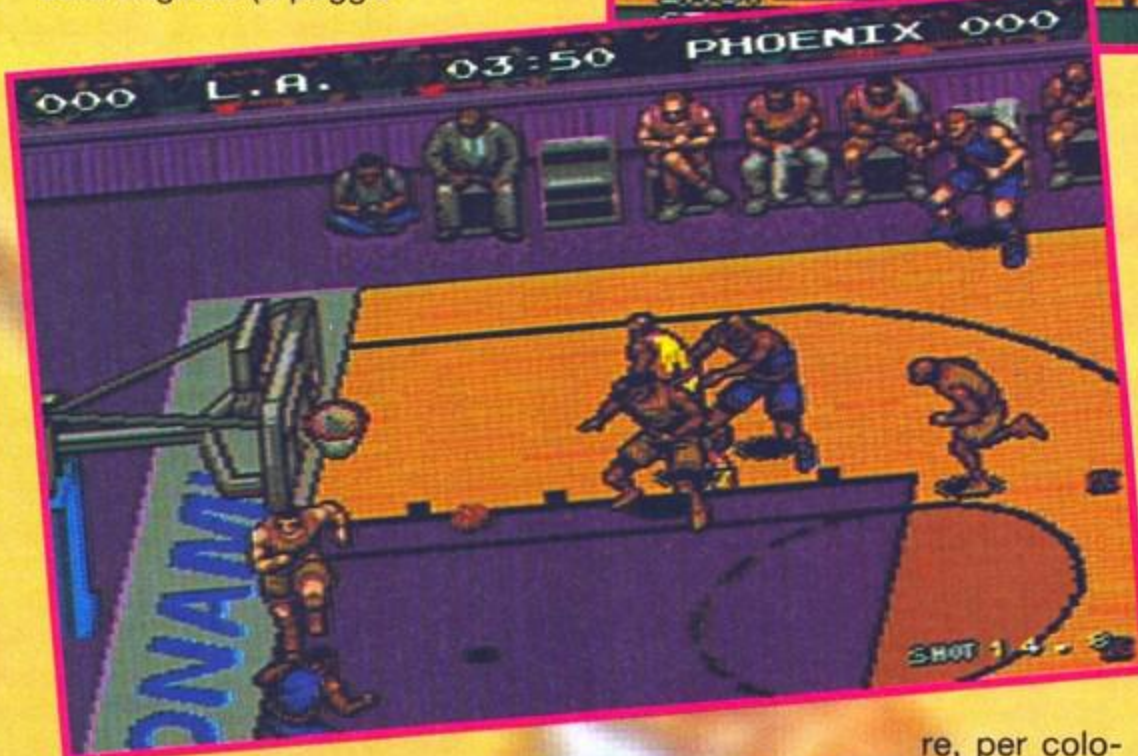
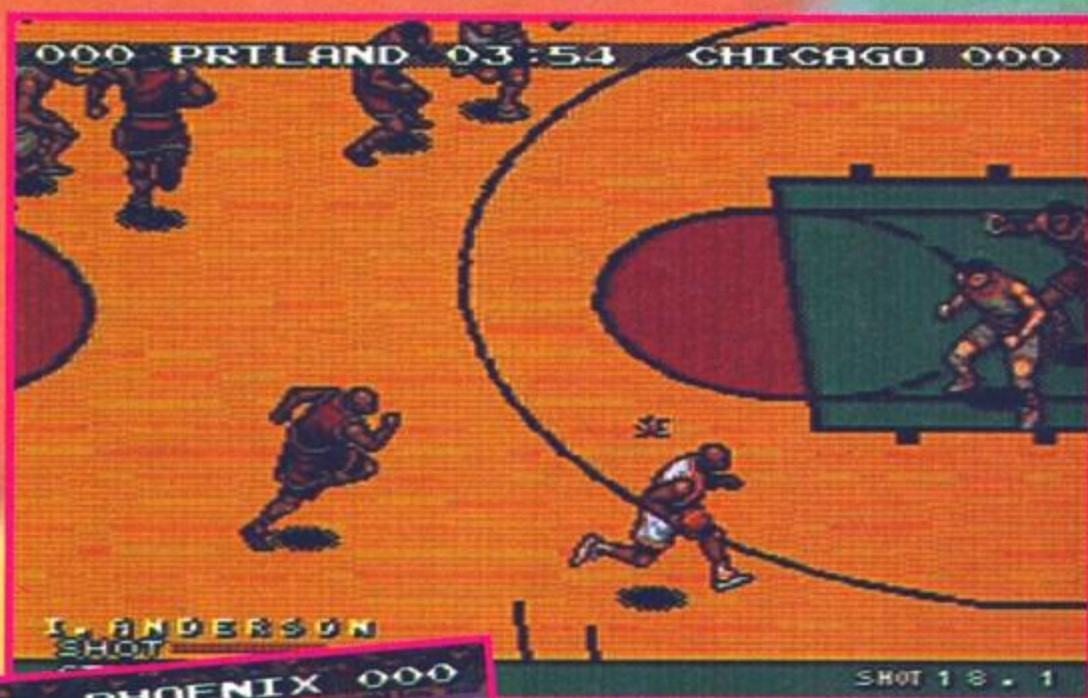
HYPERDUNK



dre, quella dei giocatori, e le abilità specifiche di questi ultimi vengono elencate attraverso un semplice diagramma, nel quale sono indicate forza, velocità, precisione di tiro, stamina e via discorrendo. In alternativa è possibile cimentarsi all'interno dell'intera NBA, sempre scegliendo una squadra ma affrontando, questa volta, una lunga serie di partite, nel tentativo di raggiungere i play-off ed eventualmente il titolo. Naturalmente si tratta di un'impresa titanica, ma fortunatamente i programmatori sono stati abbastanza furbi da inserire la possibilità di salvare la propria posizione direttamente sulla cartuccia.

In entrambi i casi il giocatore ha la possibilità di effettuare alcuni settaggi di base, grazie ai quali può impostare il gioco come meglio preferisce, ad esempio deci-

dendo la durata dei tempi (con un minimo di due minuti). In questa sezione, l'opzione più interessante e utile è senza dubbio quella che riguarda il tipo di gioco: arcade o simulazione. Nel primo caso la realtà viene leggermente trascurata, a favore della migliore (o peggio-



re, dipende dai punti di vista) tradizione videoludica. I falli non vengono contati, alcune delle regole più specifiche vengono tralasciate e i giocatori risultano totalmente indistruttibili. Di contro, la simulazione tiene conto di tutti questi particolari, offrendo un maggior realismo ma anche una difficoltà più elevata. In particola-

re, per coloro che si dedicano all'intero campionato, è anche possibile strutturare a proprio piacimento il diagramma degli incontri, facendo così in modo che tutte le squadre più forti si scontrino tra loro. Per ultima abbiamo tenuto l'opzione più interessante, quella che fa di Hyperdunk un gioco davvero particolare: coloro che sono dotati di un maggiore spirito di

osservazione, avranno già notato che, i calce a questo articolo, alla voce "Giocatori", si trova segnato "1/8". Effettivamente non si tratta di un errore di stampa: in questo gioco possono affrontarsi fino a otto giocatori (sempre che si abbiano a disposizione due comutatori per inserire quattro joy pad per porta). Invece di partecipare a una comune partita, gli sfidanti giocano da soli sul campo, dividendosi in West ed East e utilizzando campioni presi dai due schieramenti.

Per quanto concerne il gioco vero e proprio, non c'è molto da dire: i tasti direzionali controllano il giocatore selezionato, il tasto "A" serve per tirare a canestro e per saltare, il "B" per effettuare passaggi o cambiare il giocatore attualmente selezionato e il "C" per pressare gli avversari, cercando di rubare la palla. Il gioco è rapido e frenetico, con una buona cura per i particolari, anche se i personaggi utilizzati dal



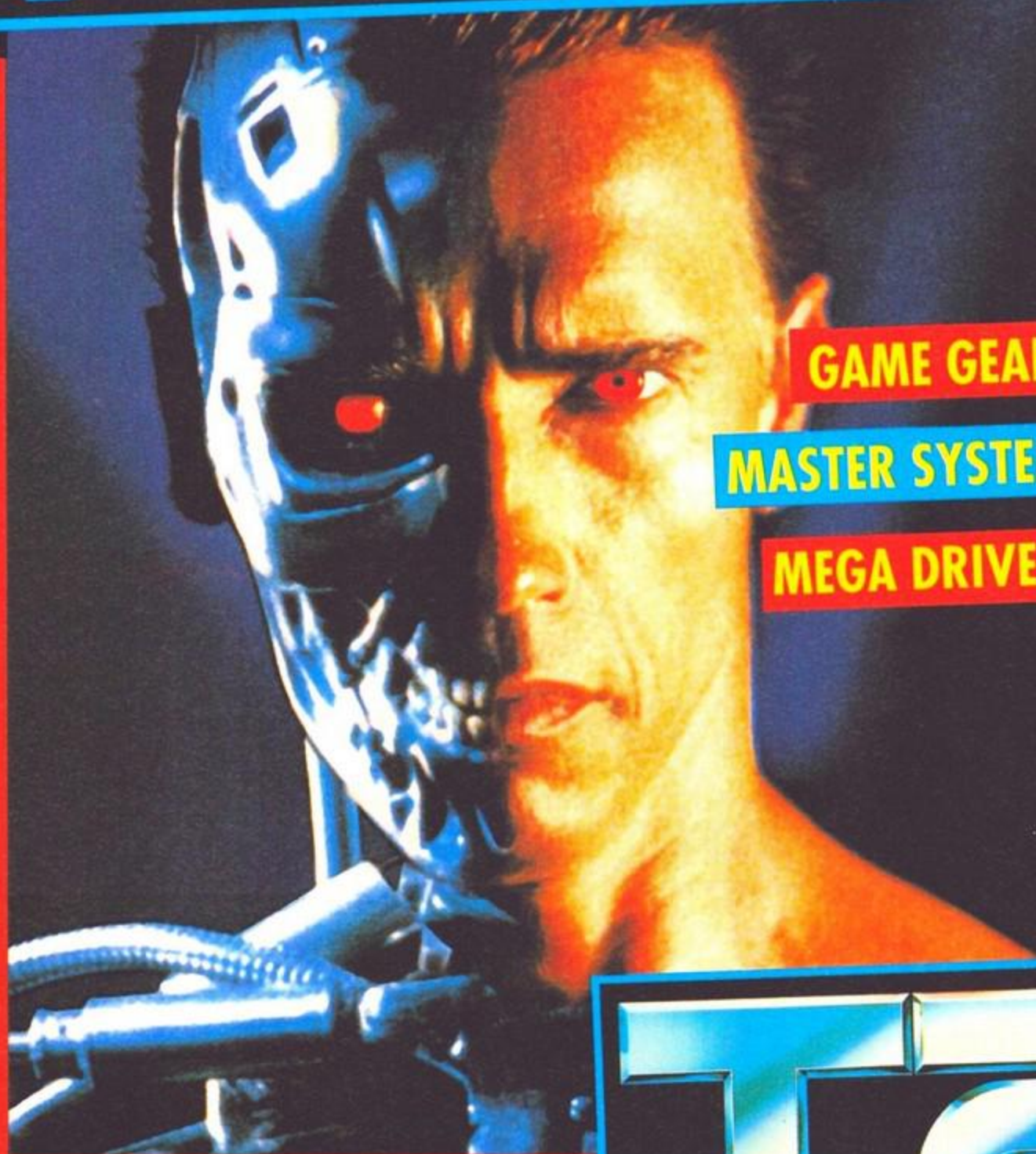
DIRETTAMENTE DAL FILM

CADARIO

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".



GAME GEAR L. 89.900 *

MASTER SYSTEM L. 99.900 *

MEGA DRIVE L. 129.900 *



* PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA



IL CINEMA A CASA TUA!

NUMERO VERDE
167 - 821177

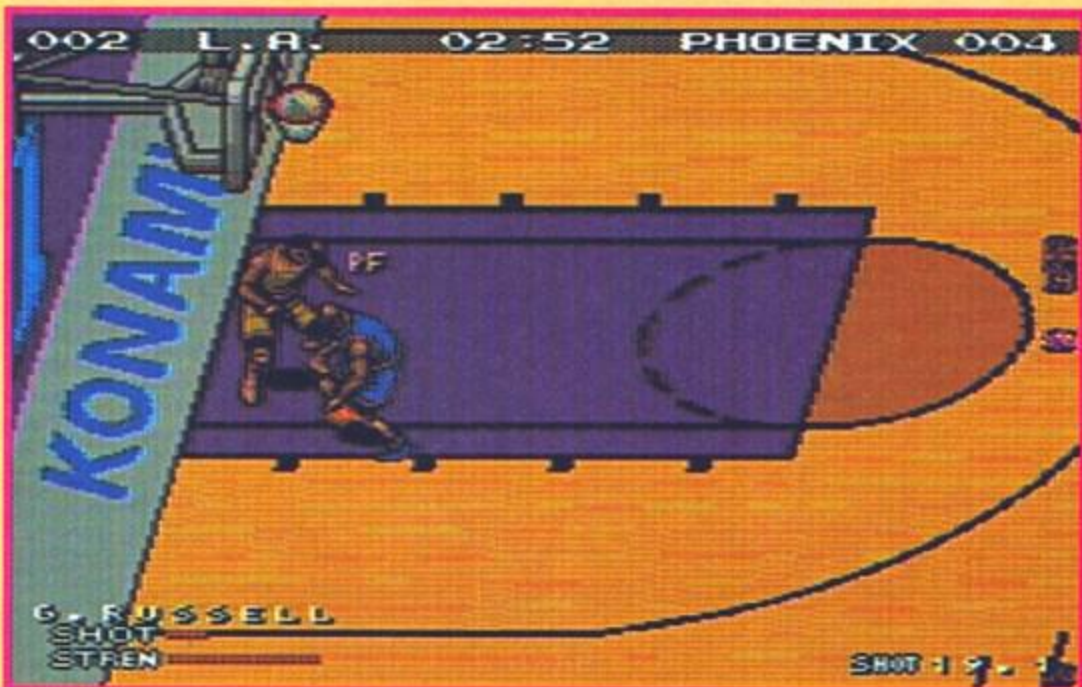
AKkaim

LEADER
DISTRIBUZIONE

HYPERDUNK

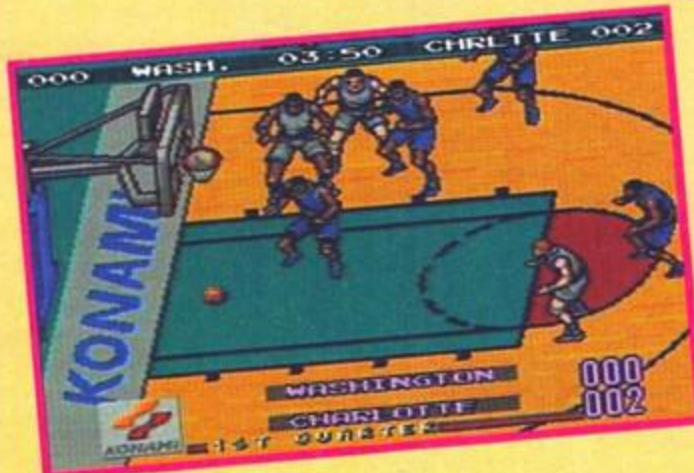
ALEX

Hyperdunk mi ha sconcertato, perché, dopo NBA Jam, non mi aspettavo l'uscita di un altro titolo cestistico tanto presto. La grafica è decente - inferiore al concorrente - ma le animazioni mancano di qualche frame, il sonoro è ok e la giocabilità... Ottima, ma solo da due giocatori in su, altrimenti il gioco è effettivamente un po' difficile (non si tratta solo dell'inefficienza di Andrea, almeno per questa volta). C'è da dire che i due titoli offrono giocabilità a due target differenti: NBA Jam va bene per coloro che al massimo invitano un solo amico a casa per volta, mentre Hyperdunk offre lo stesso a un numero di persone molto superiore. Quale scegliere. Meditate gente, meditate.



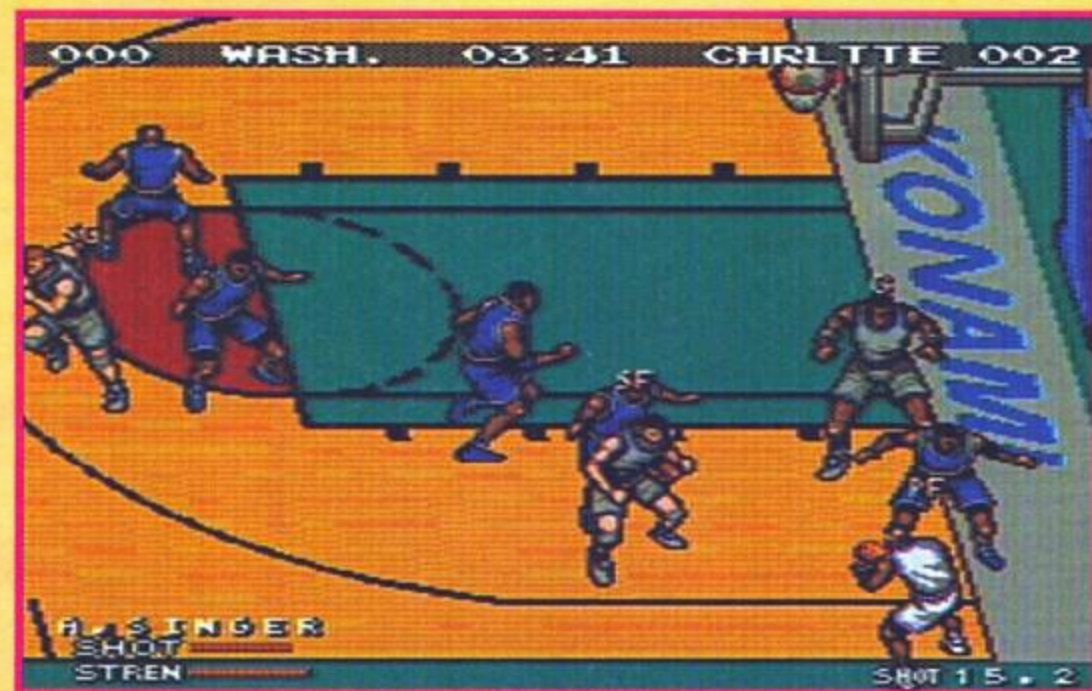
computer effettuano un pressing un po' troppo serrato. Graficamente Hyperdunk non raggiunge di certo i livelli di NBA Jam, soprattutto per quanto concerne le animazioni (che pur essendo molto articolate risultano

scattose e poco fluide). La velocità di gioco è comunque notevole, e garantisce una dose abbondante di divertimento. Molto interessanti, come avrete avuto modo voi stessi di notare, le opzioni disponibili, in particolare la



Se per qualche motivo non volete NBA Jam, o se volete provare a giocare assieme a tutti i vostri amici, Hyperdunk è il gioco che fa per voi!

Andrea Fattori



possibilità di cimentarsi in otto contemporaneamente e il campionato con tanto di password. Dal punto di vista della giocabilità Hyperdunk è senz'altro uno dei migliori titoli di basket attualmente disponibili, e lo stesso vale per la longevità (un intero campionato NBA...). Una nota negativa riguarda forse la difficoltà quando si sfida il computer che, pur non eccellendo in attacco e a centrocampo, riesce sempre e comunque a schierare una difesa imperforabile (indipendentemente dalla squadra utilizzata); ma anche a questo, con un po' di esperienza, si può sopperire.

MEGA DRIVE

GRAFICA + globalmente buona - animazioni con pochi frame	86
SONORO + realistico + tecnicamente buono	87
GIOCABILITÀ + veloce + immediato	90
LONGEVITÀ + un sacco di opzioni + un intero campionato	92
KONAMI	89

JOYSTICK

fun

ORGANIZZAZIONE
A CURA DI



PRESENTA



FIFA

INTERNATIONAL

SOCCER®

IL CAMPIONATO

SINGOLO E A COPPIE

Il campionato comincerà sabato 9 aprile 1994, alle ore 14,30, e avrà luogo presso:
Birreria Uno : v.le Pasubio, 14 – Milano
Foro Bonaparte, 59 – Milano
Telefono: 02/6592164

La finale avrà luogo presso il Palazzo delle Stelline – Corso Magenta, 62 – Milano

PRIMO PREMIO
PER IL SINGOLO

VIAGGIO PER 2 PERSONE
NEGLI STATI UNITI
PER ASSISTERE AI
MONDIALI DI CALCIO

JOYSTICK

fun

L'APPUNTAMENTO FISSO CON IL FUTURO

Iscrizioni e informazioni presso Joystick Fun – via Lorenteggio, 38 – Milano
Telefono: 02/48952821 – 4232606

JOYSTICK

fun

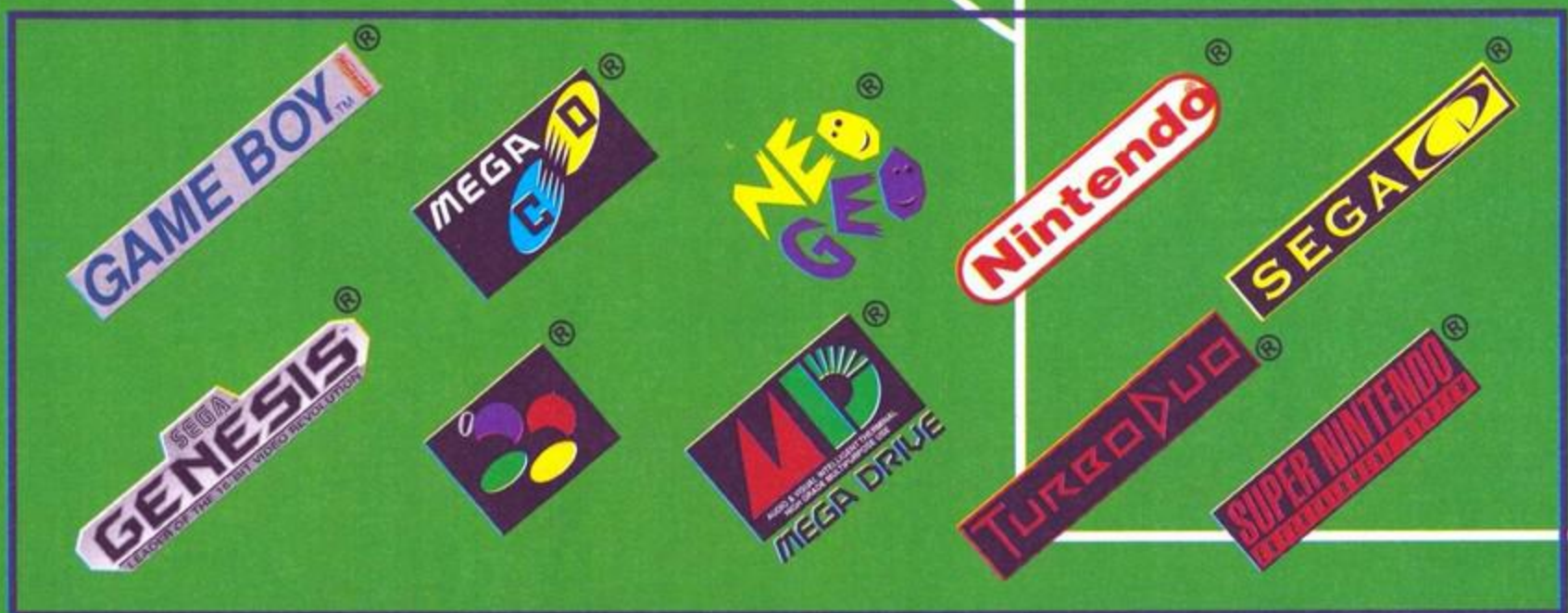
In occasione del grande campionato di
FIFA INTERNATIONAL SOCCER®
Joystick Fun promuove queste incredibili offerte:



a sole lire
99.000

**TESSERA
SCONTO 10%**

valida su tutti i prodotti in vendita, in regalo a tutti gli iscritti



JOYSTICK

fun

L'APPUNTAMENTO FISSO CON IL FUTURO

via Lorenteggio, 38 – 20146 Milano – tel. 02/48952821 – fax 02/473547



GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3



THE LOST DIMENSION LOST DIMENSION IN

La Loriciel si scatena in una conversione all'ultimo sangue, anzi all'ultimo colpo di laser, con grafica parallattica e coloratissima a volontà, e megamusiche di Chris Huelsbeck.

Tanto per smentire la tanto ostentata attinenza col manuale e fedeltà di descrizione della trama di un gioco, di cui ho fatto sfoggio nell'articolo di Skyblazer, mi punge il vezzo di un po' d'eccentrica creatività (e con questo si dimostra la schizofrenia cronica di ogni redattore videoludico che si rispetti). Beccatevi st'articolo, parto da undici e mezza di notte.

Lampi accecanti, brevi rumori assordanti; poi, attorno a me, la Morte.

Mi è sempre stata al fianco con discrezione, senza farsi notare, e ora è la prima volta che mi si rivela in tutta la sua essenza (se sei un mago inizia seriamente a preoccuparti NdAlex). Negli angoli più nascosti del mio inconscio infantile l'avevo sempre vista come una conclusione, dotata di un arcano, mistico significato. Ora guardo i cadaveri straziati dei miei amici e comprendo che la morte non ha alcun significato, è solo Morte.

Fisso istupidito il volto insanguinato del mio sergente, e proprio non riesco ad avvicinarlo al viso sorridente che sapeva sempre tirarti su di morale. Sono circondato da marionette rotte, in pose

ed alzo meccanicamente le mani. Dai cespugli circostanti spuntano dei soldati, mi fanno cenno di avvicinarmi. Non appena notano i miei gradi, sorridono malignamente.

Dopo alcuni minuti di marcia attraverso una zona fitta di vegetazione, vengo strettamente legato e caricato su un mezzo nemico. All'interno sono controllato a vista e mi è impossibile una qual-

scomposte, e io sono una di loro, ma per me la rappresentazione non è ancora finita...



siasi opportunità di fuga. Cerco di riposarmi, ma non appena abbasso le palpebre rivedo il massacro dei miei commilitoni e il sangue, tanto sangue; preferisco fissare un punto indistinto nel vuoto, sperando

che il cuore la

Solo un attimo di silenzio infinito, in cui l'universo stesso sembra fermarsi, poi urla stridule mi riscuotono, intimandomi la resa. Butto l'arma

smetta di battermi all'impazzata. E' accaduto; in realtà non ci ho mai pensato seriamente, non potevo credere che potesse toccare a me, ma è successo davvero.

MA

"Se non riuscite a vedere in 3D il gioco, probabilmente fate parte di quel 10% della popolazione mondiale che non possiede una visione tridimensionale durante la vita di tutti i giorni...", o almeno così dice il manuale. Tutte balle. Personalmente, il famigerato "effetto 3D" non sono riuscito a gustarmelo (a differenza di TUTTI i miei colleghi), e quindi posso giudicare Jim Power in maniera abbastanza distaccata: in parole povere è... Fondamentalmente inutile. Innanzitutto è troppo difficile (vi sfiorano appena e voilà, via una vita), inoltre è fondamentalmente un gioco mediocre con la grafica bella. Insomma, senza il 3D è una mezza cavolata. Con il 3D... Boh?

Prigioniero.
Una sola, terribile parola.
Prigioniero.

In mezzo ai miei uomini mi sentivo un semidio greco, un guerriero invincibile, il capitano di una squadra sportiva vincente (mmm, per me, numero uno. NdAlex). E anche se la guerra è piena di indescrivibili atrocità, bisogna comunque combatterla, e nel vivere una realtà, per quanto orribile

tratto una pistola laser. Mi basta un colpo ben mirato e le urla dei nemici si confondono col boato dell'esplosione: ho beccato il serbatoio.

Ora sono solo, solo contro tutti. E l'unico senso della mia esistenza diventa quello di farli tutti fuori.

E allora, lo volete muovere 'sto pazzo di Jim Power o no?

Il gioco è una conversione dell'omonimo beat 'em up (o forse sarebbe meglio dire shoot'em up multievento) a scorrimento orizzontale, apparso in origine su Amiga, e qui ridisegnato e aumentato di stage per l'occasione (carini quelli visti dall'alto in modo 7 alla Super Contra).

Il fatto è che il manuale del gioco



un drappo sventolargli davanti; sono o non sono ancora il capitano Jim Power?

Urlo come un folle e mi butto sui soldati vicini a me. La sorpresa li paralizza. Ne stendo uno con un calcio, e mi butto dal mezzo in corsa, non prima di avergli sot-



possa essere, l'uomo cerca sempre di adattarla a se stesso, di trovarvi dei lati positivi, di migliorarla. Così, salutare ogni tramonto con la mia squadra rappresentava una quotidiana, impagabile vittoria; e vedere gli sguardi pieni di rispetto e di ammirazione dei miei commilitoni costituiva

un'inestimabile soddisfazione personale.

Erano quelle le poche gioie di una vita maledetta, bue in un branco di carne da macello.

Ora sono rimasto solo. E questo mi fa paura più d'ogni altra cosa. E la paura mi spinge ad agire d'istinto, come un toro che vede



QUEEN

COMPUTER

Software & games

"Emozioni Virtuali"

"Vi augura Buona Pasqua!"



SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

Table listing various Super Nintendo games and their prices. Games include ABC Monday Night Football, Actraiser 2, Aero The Acrobat, Aerobiz, Aguri Suzuki F1 Challenge, Aladdin, Alien 3, Another World, Art of Fighting, Asterix, Barbie, Bart's Nightmare, Batman Il Ritorno, Battle Ship, Battletoads 2, Best of the Best, Blazing Skies, Bob, Boxing Legends of the Ring, Brawl Brothers, Bubby The Bobcat, Cacoma Knight, Captain America vs. Avengers, Championship Pool, Chuck Rock, Clay Fighter, Cliffhanger, Combatrikes, Congo's Capar, Cool Spot, Cyber Spin, Daffy Duck, Dead Dance - Rushing Beat 3, Death Brake, Dennis, Dig & Spike Super Volleyball, Dr Franken, Dracula, Dragon's Lair, Edono Kiba, Empire Strike Back, F1 Pole Position, Fantasy Story (Wrestling), Fatal Fury 2, Final Stretch - Automobulismo, First of North Star 7, First Samurai, Flashback, Fun & Games, George Foreman's K.O. Boxing, Goal (Kick Off II), Goemon 2, Goof Troops, GP 1 Motomondiale, Great Waldo Search, Gundam 2, Hit the Ice, Hook, Ikari Warrior, International Tennis Tour, James Bond Junior, Jimmy Connors Tennis, John Madden 94, Jurassic Park, Kendo Rage, Kevin Keegan's Player Manager, Kick Off, King Arthur World, Kings of Rally, Lamborghini Am Challenge, Last Action Hero, Lethal Weapon, Lock On, Lost Dimension 3D, Lufia & The Forties of Doom, Magic Johnson Slam Basket, Magical Quest Starring Mickey Mouse, Mario & Wario, Mario All Star Collection, Mario's Time Machine, Mortal Kombat, Mr Nutz, NBA Showdown, NHLPA 94 Hockey, Nigel Mansell F1 Challenge, Ninja Turtles 4, Out to Lunch, Pac Attack, Paladin Quest, Parodius, Phalanx, Pink Panther, Play Action Football, Player Manager, Pocky and Rocky, Pop'n - Twinbee & Wimbee Adv., Populous, Power Moves, Psycho Dreams, PTO, Push Over, R - Type 3.

MEGA DRIVE

Table listing various Mega Drive games and their prices. Games include Addams Family, Aero The Acrobat, Agassi Tennis, Aladdin, Aliens 3, Alisa Dragon, Amazing Tennis, Asterix, Atomic Runner, Awesome Possum, Ball Jack, Barbie, Barney's, Batman Il Ritorno, Battletoads, Battletoads vs Double Dragon, Blades of Vengeance, Blaster Master 2, Bob, Bonanza Bros, Boxing Legends of the Ring, Bubby, Bulls vs Blazer, California Games, Centurion, Championship Bowling, Chaos Engine, Chi Chi Pro Golf, Chuck Rock II, Ciki Ciki Boy, Cliffhanger, Columns 3, Cool Spot, Cosmic Spacehead, Crack Down, Crue Ball - Super Flipper, Cyberball, Dark Castle, Dashing Desperados, David Robinson Basketball, Davis Cup Tennis, Deadly Moves (Power Athlete), Desert Strike, Devil King & The Lion, Dick Tracy Adventure, Dinosaur For Hire, Di Boy, Donald Duck, Double Clutch, Double Dragon, Dr Robotics, Dracula, Dragon's Fury, Dragon's Revenge, Dune II, EA Hockey, Ecco The Dolphin, ESWAT, Eternal Champion - Fighting, European Club Soccer, Ex - Ranza, F - 15 Strike Eagle, F 117 Nightstorm, F15 Strike Eagle II, Fantastic Dizzy, Fantastic Navigator, Fatal Fury, Fatal Rewind, Ferrari Grand Prix, FIFA International Soccer, Flashback, Formula 1, Fun & Games, G Lock - Air Battle, Gauntlet IV, General Chaos, George Foreman's K.O. Boxing, Ghouls'n Ghosts, Gods, Golden Axe 3, Grand Slam Tennis, Great Waldo Search, Grendog, Gunship, Gunstar Heroes, Gynoug, Haunting, Home Alone, Home Alone 2, Hook, Indy & Last Crusade, Jack Niklaus Golf, James Bond 007, James Bond III, Jennifer Capriati Tennis, Jewel Master, Joe Montana Football 1994, Joe Montana Football 3, John Madden 94, Jungle Strike, Jurassic Park, Kabuki, Kick Off, Kid Camaleon, Krusty's Fun House, La Bella e La Bestia - Action Game, La Sirenetta (Little Mermaid), Lakers vs Celtics, Landstalker, Last Action Hero, Lemmings, Lethal Enforcement - Pistola Laser, Lhx Attack Chopper, Lotus 2, Lotus Turbo Challenge II, Mazinga Wars, Mc Donald Treasure Land, Megagames 2, Megalomania, Micromachines, Mig 29 Fighter Pilot, Moonwalker, Mortal Kombat, Mrs Pacman, Mutant League Football, NHLPA '94 Hockey, Ottifant, Outrun 2091, Paperboy, Pink Panther, Pirates Gold, Populous II, Power Challenge Golf, Pro Striker - Soccer, Puggsy, Race Driving, Ranger X, Ren & Stimpy, Risky Woods, Road Rush II, Robocop 3, Robocop vs Terminator, Rocket Knight Adventure, Rolling Thunder 23, Role the Rescue, Sensible Soccer 92/93, Simpsons: Bart's Nightmare, Snake Battle N Roll, Snow Brother, Socket, Soldier of Fortune, Sonic 2, Sonic Spinball, Space Harrier 2, Speedball 2, Spiderman & X - Man, Splatterhouse 3, Steel Talons, Street Fighter 2 Champion Edition, Street of Rage 2, Strider 2, Summer Challenge - Olimpiadi, Super Fantasy Zone, Super Kick Off, Super Monaco GP II, Super Off Road, Super Thunderblade, Superman, T2 - Terminator 2 Arcade Game, Tasmania, Team USA Basketball, Tecmo Football, Tecmo NBA Basket, Tecno Bowl, The Flintstones, The Humans, Thomas Tank Engine, Thunder Force IV, Toe Jam & Erald II, Toki, Toys, Treasure Island Adventure, Turbo Outrun, Turtles Tournament Fighters, Ultimate Soccer, Universal Soldier, Virtual Spinball, Wimbledon Tennis, Winter Challenge, Winter Olympics, WiZ'n'LiZ, Wolf Child, Wonder Boy 5, World of Illusion - Topolino, WWF Wrestling Royal Rumble, Xenon II, Zombies Ate My Neighbors, Zool.

"A gran richiesta ritorna la Queen Fidelity Card. Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà. Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in Regalo!! IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PAGCO"



CD - 32

Table listing various CD-ROM 32 games and their prices. Games include Akira, Alfred The Chicken (Il Pollo), Arabian Night, Captive 2/Liberation, Castles II, Chambers of Shaolin, Chaos Engine, D/Generation, Dangerous Streets, Deep Core, Deepcore, Defender of the Crown, Dennis, Diggers, Fire Force, Gulp, Humans I + II, International Golf, Jambala, James Pond 2 - Robocod, John Barnes European Football, Jurassic Park, Labyrinth of Time, Legacy of Sorasil, Mean Arenas, Morph, Nigel Mansell's World Championship, Now Games Vol. 1, Now Games Vol. 2, Overkill, Overkill & Lunar - C, Pinball Fantasy, Pirates Gold, Psycho Killer, Ryder Cup, Seek and Destroy, Sensible Soccer 92/93, Simon The Sorcerer - Il Mago, Sleepwalker, Surf Ninjas, T. F. X., The Lotus Trilogy, Town With No Name, Trolls, Trolls 2 (Oscar), TV Sports Duo - Baseball & Boxing, Uridium 2, Whale's Voyage, Winter Super Sports, Zool.

u... USA
j... JAPAN
e... EUROPE

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TELEFONO 011/30.90.202
011/30.81.352
FAX 011/30.81.352
POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO
MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

**ORDINARE
E
FACILE**
▶ PUOI TELEFONARCI
▶ MANDARE UN FAX
▶ COMPILARE RITAGLIARE
E SPEDIRE IL COUPON
INFORMAZIONI E
ORDINI 24 ORE SU 24 A
VOSTRA DISPOSIZIONE

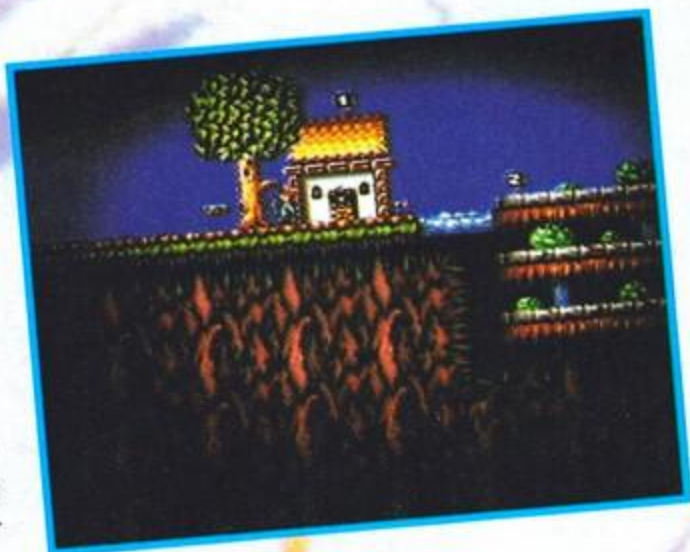
Table with columns: TITOLO PROGRAMMA, CONSOLE, PREZZO, COGNOME E NOME. Includes fields for address, phone number, and payment options.

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

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

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

diceva di giocare a Jim Power con gli occhialini a effetto tridimensionale, ma l'effetto tridimensionale è del tutto inesistente, e le pupille vi schizzano fuori dalle orbite in poco tempo, oltre al fatto che potreste dar fuori di matto come è successo a me, che ho comunque recuperato la sanità mentale dopo essermi sfo-



anche frustrante). Le musiche sono davvero orecchiabili e ben realizzate, mentre gli effetti sonori risultano nella media. Io



gato scrivendo (o meglio delirando) la prima parte di quest'articolo.

Jim Power è giocabile, veloce (a meno che non spariate, nel qual caso si va a scatti) e soprattutto mooolto difficile (allora longevo, ma

consiglierei spassionatamente Jim Power ai giocatori più indefessi e incalliti (praticamente a quelli che si lamentano della facilità di quasi ogni gioco); agli altri dico: acquistatelo pure, male non è, ma preparatevi a sudare diecimila camicie per finirlo. O sono io che mi sono rimbecillito giocandolo con gli occhialini, e ho perso la coordinazione mente/joypad e i miei ineguagliabili riflessi da videogioctore consumato? Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NES

GRAFICA + ottimo parallasse - che 3D?	86
SONORO +buone musiche	92
GIOCABILITÀ - Troppo vulnerabile	69
LONGEVITÀ - Forse un po' frustrante	75
LORICIEL	80

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ



Spaziotre

Piazzale Archinto n.9

tel. 02/69001255 r.a. fax 02/69001277

AI RIVENDITORI



SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY

9°
RALLY DI
SARDEGNA



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

ARMY

Corporation Ltd.

Tel. 091-433832

Fax 091-436946

CHIASSO

eltron

BARZANÒ

Via IV Novembre, 1

LECCO

Via M. D'Oggiono, 5

MONZA

Via Borgazzi, 8/10



IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI



OFFERTE OGNI MESE



VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK



PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY



CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA



SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA



PROMOVIDEU s.r.l.

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

TEL. 02/38301192 - 38302293 FAX 02/38302425

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





GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

Siete stufi delle gare automobilistiche dove non riuscite mai a tagliare il traguardo in tempo? Volete, per una volta, sentirvi dei veri campioni? Allora Lotus II potrebbe anche piacervi!

LOTUS II

R-E-C-S

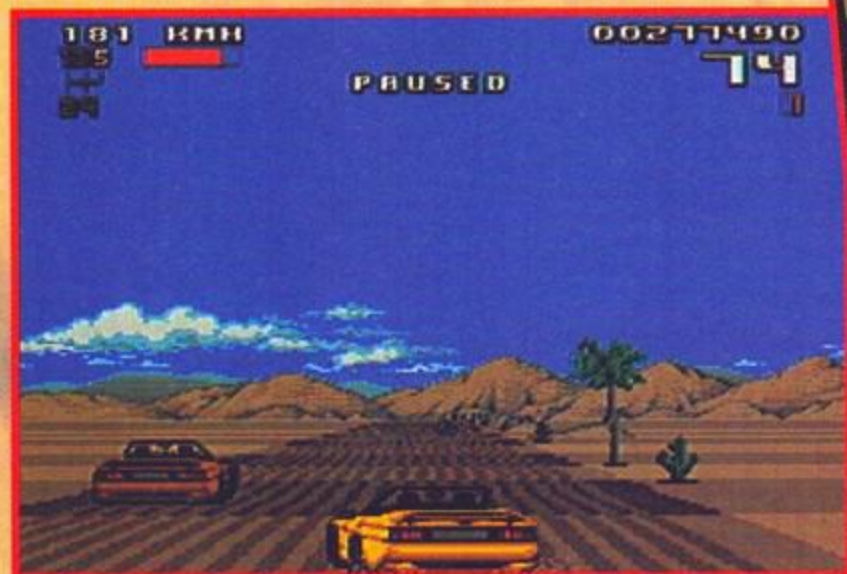
"Forse un po' troppo facile..."; sicuramente questa la prima cosa che viene in mente dopo aver giocato con Lotus II, un'impressione che, procedendo nei livelli, non viene quasi mai smentita. Per alcuni potrebbe trattarsi anche di una nota positiva, ma senza dubbio la cosa si ripercuote negativamente sulla longevità del prodotto, a meno che non facciate parte di quelle persone che non hanno mai vinto una corsa simulata e che desiderano tanto farlo. Innanzitutto di Lotus II non si può non lodare la quantità industriale di opzioni, decisamente superiore a quella degli altri giochi di corse. Per prima cosa si può giocare da soli o contro un compagno, elemento che da sempre aggiunge un pizzico di sale nelle simulazioni. Quindi si possono selezionare 5 tipi diversi di gare, a cui corrispondono 5 livelli di difficoltà. Passando poi ad aspetti più "tecnici", troviamo tre diverse automobili che ci aspettano per gareggiare, ciascuna con prestazioni diverse (la più veloce non è necessariamente la migliore!), e per ognuna di queste è possibile utilizzare il cambio automatico o quello manuale. Le corse possono essere a tem-



ternano il giorno alla notte, la neve al sole e via dicendo; peccato solo che questo non influenzi poi molto la guida (ottanta centimetri di neve e curve a 230 km/h...). Per finire, una nota riguardo gli ostacoli naturali: fa molto più male il vento (è riuscito a spingermi fuori strada!) di un masso di pietra preso frontalmente a 200 km/h!!! Lotus II non è davvero quello che si può definire un buon gioco di guida



(un buon gioco di guida è F1!), anche se è comunque migliore di altri in circolazione. La semplicità delle gare può essere inizialmente un incentivo, ma presto annoia i giocatori più esperti. La velocità di gioco compensa in qualche misura la grafica scarna, e la risposta dell'auto ai comandi è davvero buona, ma questo non basta a fare di Lotus II un gioco caldo. Può essere allettante per i meno esperti!



po o a posizione, a seconda delle preferenze del giocatore. Esiste anche la possibilità di crearsi la propria pista, fornendo al

computer informazioni sullo sfondo desiderato, la quantità e l'angolazione delle curve, dossi, cunette e via discorrendo. Un'ultima scelta riguarda il tipo di musica da ascoltare durante il percorso, quindi si può partire. L'impatto con la grafica di Lotus II è decisamente notevole. La prima cosa che viene mente guardando pista e automobili è: "Cavolo, il mio fratellino

ha ancora attaccato il suo Master System al posto del Mega Drive". Poi, quando ci si rende conto che attaccato al monitor c'è davvero un Mega Drive, si cade in uno stato di profondo sconforto. Fortunatamente non c'è nulla da ridire sulla velocità con cui scorre il gioco, che a conti fatti ha uno scrolling non proprio pessimo. La giocabilità risulta immediatamente uno dei punti fondamentali di Lotus II, con il giocatore che, sfrecciando a fianco degli avversari, loda la risposta dei comandi e la propria abilità; dopo le prime gare, comunque, anche il più ostinato deve ammettere che le vittorie non dipendono tanto dal sistema di comandi e dall'abilità personale, quanto da una discreta facilità del gioco. Senza dubbio positiva è la varietà dei percorsi che, al di là dei fondali, al-

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + veloce ma... - bruttina	75
SONORO + tante musiche... + ... tutte discrete	86
GIOCABILITÀ + davvero immediato + molto vario	85
LONGEVITÀ - troppo facile - stufa in fretta	70
EOA	77



GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1



MEGA

la stessa trama, le stesse caratteristiche di gioco e le stesse abilità del protagonista i signori della Capcom hanno deciso di "ripartire da zero" con un salto nel futuro di parecchi secoli, numerose nuove abilità, nemici con il nome che non termina più in "man" e un numero romano parecchio "avanti" (X, appunto). Il taglio co-

Famicom, o Super Nintendo... Comunque ci siamo intesi), visto che a distanza di così tanti anni dalla pubblicazione dell'originale Megaman quelli

Superman, Megaloman, Ultraman... I "man" generici sono sempre quelli che riscuotono più successo, non è quindi una sorpresa che la Capcom abbia deciso di chiamare il suo supereroe di fiducia Megaman...



La serie dei giochi di Megaman è una di quelle che possono essere tranquillamente definite come "eterne": al suo attivo vanta sei titoli su NES, quattro su Gameboy e uno su SNES (quello che mi accingo a recensire, per l'appunto). Un simile "dispiegamento di titoli" è secondo solo alla poliedrica serie di Mario (tra Mario, Yoshi e Wario ormai siamo praticamente circondati), ed è senz'altro un chiaro segno della popolarità del personaggio. E a voi? Beh, a voi ne dovrebbe calare qualcosa, miei cari possessori di Super NES (o Super

della Capcom si sono finalmente decisi a trasportare il robotino azzurro sulla macchina a sedici bit della Nintendo. Per l'occasione, è stato dato un taglio quasi-netto con il passato: piuttosto di intitolarlo Mega Man VII e riproporre pezzo per pezzo

mu - que è stato "quasi" netto, perché alla fine il gioco è sempre quello (shhh! Non fatevi sentire! Fate finta di nulla, ma questo lo dovevo scrivere più avanti nella recensione) nonostante i buoni propositi. Ma co-



MAN XX

minciamo dalla trama...

Sono passati molti anni dall'ultima avventura di Megaman, e l'umanità non dispone più delle conoscenze necessarie per costruire droidi, buoni o cattivi che siano. Tutti i piani e i progetti se ne sono andati con il Dr. Light, il padre di MM, e la stessa cosa vale per la sua creazione, scomparsa misteriosamente nel nulla. Un bel giorno, però, durante uno scavo alcuni scienziati riesumano l'ammasso di latta azzurro e lo rimettono in funzione per poterlo studiare. Dopo alcuni mesi di ricerche finalmente l'umanità ricomincia

a produrre macchine senzienti molto simili alla creatura del Dr. Light e comincia a utilizzarli per i lavori più disparati. Sigma, il primo di questa "nuova razza", riesce meglio di tutti gli altri nelle varie attività e diviene presto una figura di spicco. Ben presto però le cose prendono una brutta piega: alcuni droidi impazziscono e attaccano i loro creatori umani: grazie alla loro incredibile forza e velocità cominciano a seminare il terrore, e per questo alcuni droidi "buoni" comandati da Sigma cominciano a dare la caccia ai rinnegati. Le cose per un po' sembrano migliorare, ma ben presto anche Sigma impazzisce e si mette a organizzare tutti i droidi rinnegati di modo da preparare una serie di attacchi coordinati all'umanità in modo da distruggerla completamente (bel tipo!). L'unica salvezza possibile è rappresentata da Megaman, che per la



sua programmazione non può impazzire (sistemi di sicurezza e balle varie), ma che è decisamente inferiore come prestazioni rispetto a Sigma e ai suoi compari (e poi è uno solo, non volevo

MEGA MAN X

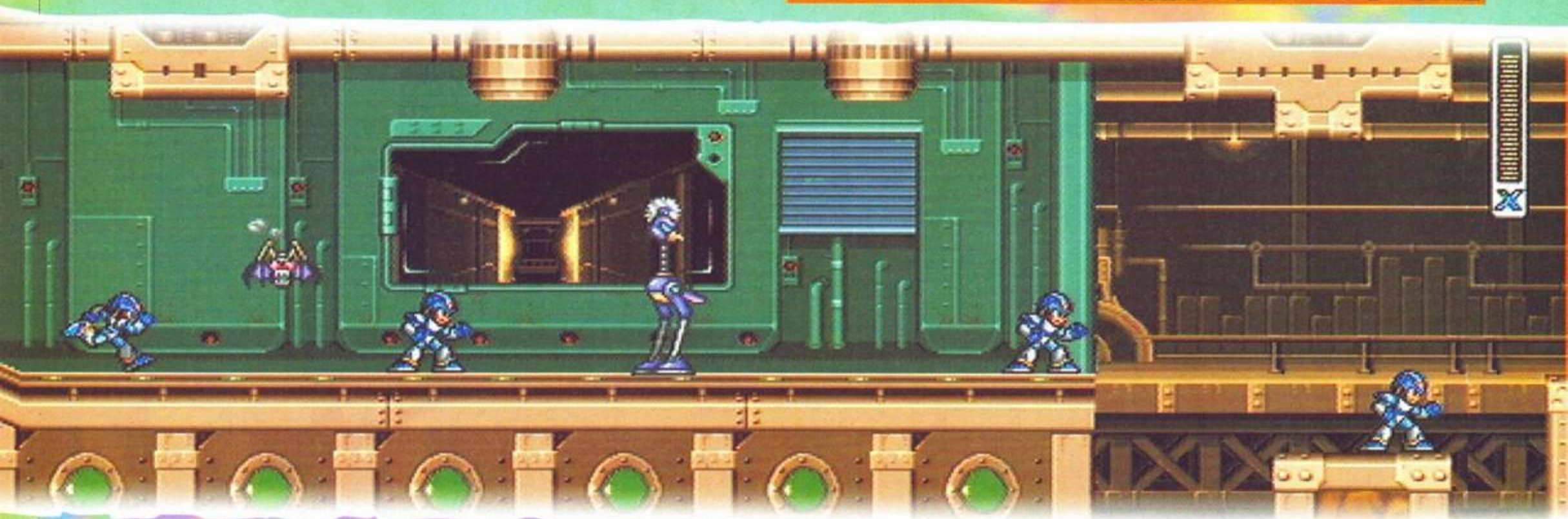
dirlo ma è così).
Niente paura, comunque: il Dr. Light aveva previsto una simile evenienza (e chi è, Mandrake?) e ha nascosto un po' per tutto il pianeta alcune capsule capaci di potenziare il nostro con gadget tipo accelerazione rapida, un'armatura rinforzata e un elmetto

corazzato. Per potersi potenziare ulteriormente però Megaman dovrà sconfiggere gli otto droidi che presiedono determinate zone (non ricordo i nomi, comunque sono tutti ispirati a degli animali, rispettivamente un pinguino, un'aquila, un elefante, un polipo, un camaleonte, un mandrillo, una talpa e... beh, l'ultimo non è un animale, è una specie di samurai. Va bene?) e acquisire le loro armi speciali. Potrà quindi avere a disposizione nove armi differenti (otto da acquisire più una di partenza), ognuna delle quali potrà essere potenziata grazie alla sostituzione del braccio, che fornirà un "beam" diverso per ognuno dei sistemi di



TMB

Ma insomma, dov'è il personaggio che avevo disegnato per il concorso di Megaman X? Ma allora siete proprio dei truffaldini! Scherzi a parte il signor Capcom ha fatto un altro lavoro con i fiocchi, certo, forse si poteva pretendere qualcosina in più dal lato della giocabilità (un po' troppo semplice), ma ciò non toglie che si tratti di un ottimo gioco con tutte le carte in regola per sfondare (speriamo non la finestra della vostra camera).





qualcosa di nuovo tipo i potenziamenti di Megaman e il beam, ma alla fine e ...



armamento. Una volta spacciati gli otto droidi potrete andare alla volta di Sigma, per raggiungere il suo covo però dovrete ri-affrontare tutti i cattivi già ammazzati (un classico) insieme ad alcuni robottoni più cattivi. E... Beh, è tutto, ora passiamo al commento. Il vero problema di Megaman è che, dopo tutti questi anni, è sempre lo stesso gioco. Mi sono divertito un sacco con i primi due, ho trovato il primo su GB abbastanza accattivante e poi mi sono un po' stufato. Questa nuova versione a sedici bit porta



a spacciarlo con un po' di impegno, e una volta fatto ciò non mi è più venuta voglia di riprendere la cartuccia... Insomma, alla Capcom avrei fatto fare qualcosa di più, che so, magari un'opzione a due giocatori, qua-

dri segreti, le solite cose... E' un bel gioco, ma è anche un po' limitato.

Marco Auletta



Fortunatamente è davvero molto giocabile, realizzato bene e interessante, purtroppo però è troppo facile (per rifarsi tutta



l'energia e le armi e far scorta di vite basta andare avanti e indietro) e abbastanza scontato (ma chi l'avrebbe mai detto che l'arma migliore per uccidere il pinguino che surgela tutto è il lanciafiamme?). Dopo un paio di giorni di gioco intenso sono arrivato fino a Sigma e sono riuscito

JH

Marco si esalta ogni volta che sente parlare di Megaman. Perché non riesco proprio a capirlo. E' carino, ma niente di più...

SUPER NES

GRAFICA + Fondali molto vari e carini.	92
SONORO + Musiche accattivanti.	88
GIOCABILITA' + Struttura semplice ma impegnativa.	94
LONGEVITA' + Per trovare il "giro giusto" ci vuole un po'... - Ma si finisce decisamente in fretta.	81
CAPCOM	89



ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo **Best... iali**)

questo è
videogiocare !!!
SLURP



DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE
I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

NEC



TURBO GRAFX
TURBO DUO
TURBO EXPRESS

SUPER
Nintendo

GAME BOY™

SEGA

MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

Nintendo



CARTONI ANIMATI
GIAPPONESI IN
LINGUA ITALIANA

3DO

GIOCHI SU DISCO
E CD-ROM PER
PC COMPATIBILI

AMIGA CD 32

VASTA GAMMA DI GIOCHI,
ACCESSORI ED ADATTATORI
PER CONSOLE!!!

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA'
IN ARRIVO
CONTINUAMENTE

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

CONSOLE GENERATION S.a.s.

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



GIOCATORI	1 / 3
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

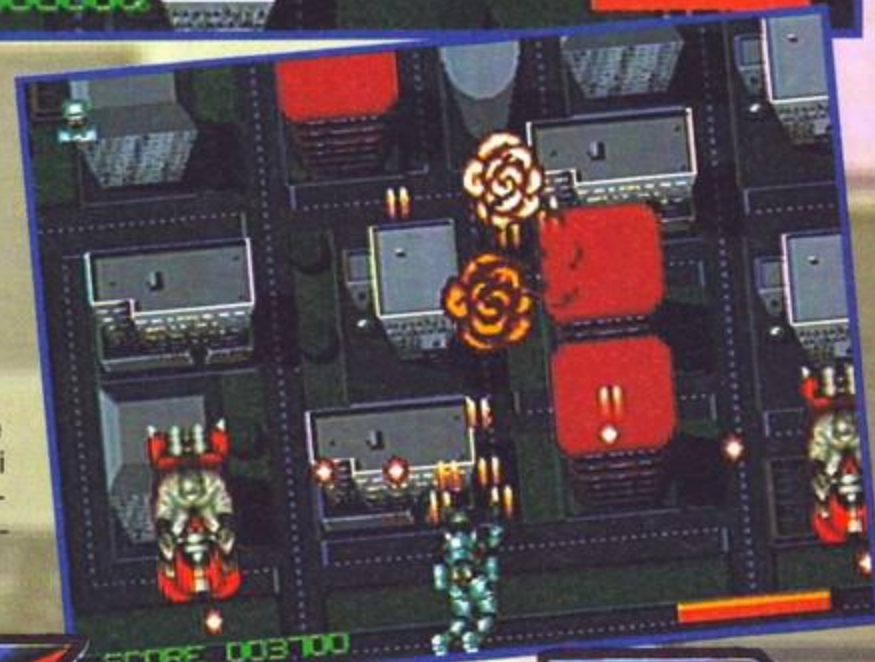
**Brap, brap, brap!
BLAAAAAM! FIIII-
KABOOOM! BAM,
BAM, BAM!
KATABLAAAAAAM!**



Un a volta, la sigla di Mazinga Z recitava: "Quando udrai un fragor a mille decibel, giù dal ciel, scenderà un Mazinger". Al giorno d'oggi, se udrai un fragor a mille decibel, come quello del cappello per esempio, non abbiamo più certezze: "chi sarà stavolta?" Potrebbe essere Mazinga Z, Gundam, Terminator, un supereroe dei fumetti, uno dei protagonisti di Dragon Ball Z, un'invasione aliena, un robocop, un alien, uno "space marine", e chi più ne ha più ne metta. In questo particolare caso, chi ha fatto tutto questo rumore è Robocop, impegnato nel terzo capitolo delle sue apparizioni sui sistemi casalinghi. Definirlo terzo capitolo è, a dir la verità, un po' impegnativo, giacché riprende lo schema di gioco della versione per C64 del primo Robocop. Il robot più dedito alla giustizia del mondo ancora una volta ha da fare per ripulire la sede dell'OCP dall'en-



to). Il gruppo di cui sopra, si è messo in contatto con una banda di terribili "splatter punk" che stanno seminando il terrore per la città. Questa azione da parte dei punk dovrà costituire un diver-



ROBOCOP 3



sivo per la polizia, che avrà abbastanza da fare a sedare e tenere sotto controllo le sommosse organizzate, in modo da poter sviluppare in relativa tranquillità il progetto segreto dell'Otono, un guerriero tecnologico altamente qualificato e illegale. Ovviamente non avevano previsto l'entrata in gioco di Robocop (e meno male che l'hanno fatto loro). Al suo controllo, toccherà a voi andare a spaccare tutto quello che incontra-

e, da lì, proseguire verso la sede dell'OCP dove avete ormai la certezza di trovare i responsabili dei disordini cittadini.

Giancarlo JH Calzetta

Come già detto, l'azione ricorda molto da vicino quella del primo Robocop per C64. Con cinque armi diverse a disposizione, vi avventurerete tra le strade cittadine, per raggiungere il quartier generale dei punk

nesimo gruppo dirigente losco e bifosco (non perdetevi tempo a cercarlo sul vocabolario, mi piaceva e l'ho scrit-



MEGADRIVE	
GRAFICA + Grande scelta cromatica. + E ottima definizione.	92
SONORO + Gli effetti sonori non sono malvagi. - Musiche per nulla entusiasmanti.	70
GIOCABILITA' - Robocop si muove troppo lentamente. - E gli avversari sono troppo violenti.	50
LONGEVITA' - Solo sei livelli di gioco non bastano. - La difficoltà elev	50
FLYING EDGE	60

Vendita all'ingrosso
per negozianti

Vendita al dettaglio
in sede

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Arrivi settimanali
da tutto il mondo

Contattateci per
Anteprime & Novità

 **06/78.61.74** 4 linee
ricerca automatica



06/78.34.82.25



Acquistate da noi le nuovissime

3DO Panasonic 32 bit e Atari JAGUAR 64 bit

ATARI

JAGUAR

3DO
32 BIT

Vasto assortimento giochi 3DO

MEGA KEY



(Adattatore
universale Megadrive)
L. 39.000

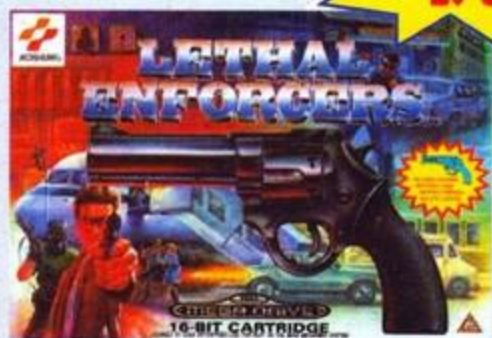
ADATTATORE UNIVERSALE



(per giochi protetti)
L. 39.000

SEGA MEGA CD

Black Hole Assault
Prince of Persia
Sherlock Holmes
Wolfchild
Jaguar XJ 220
L. 39.000



LETHAL ENFORCERS
L. 169.000



**ARRIVO
IMMINENTE!**

GAME BOY

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

GAME GEAR

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



BLEEAH!!!
I MIGLIORI PREZZI
DI ROMA
SONO SOLO I NOSTRI!



**RICHIEDI
LA TESSERA FEDELTA'**



Via Veturia 68 - 00181 Roma

**Vendita per corrispondenza
e Distribuzione Capillare in tutta Italia**

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





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.

Vendita per corrispondenza
Tel. 039 - 6082088

Tutti i prezzi sono iva compresa

ADATTATORE PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI	35.000
JOYSTIC PRO 4 6 TASTI MEDIO	29.000
JOYSTIC PRO 5 6 TASTI LARGE	79.000
MEGA CONV. PER GIOCHI USA	29.000
CONSOLE MD.2 + SONIC 2	269.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	249.000
CONSOLE MD.2 + JOYPAD 6 T.	229.000

--- GIOCHI MEGADRIVE USA, JAP, ITA, ---

ACCLAIMS SOCC.94 I	SUPERPREZZO I
ADDAMS FAMILY	115.000
ALADDIN	115.000
ANDRE AGASSI TENNIS	49.000
ARROW FLASH	55.000
BURNING FORCE	122.000
CAPTAIN PLANET	59.000
CASTELVANIA	TELEFONARE I
CLIFFHANGER	115.000
DEMOLITION MAN	TELEFONARE I
ETERNAL CHAMPION	SUPERPREZZO I
F 1--FORMULA	125.000
FIDO DIDO	TELEFONARE I
FIFA SOCCER I	119.000
GAIN GRAUND	45.000
GEORGE FOREMAN BOX	55.000
GHOUST & GOULS	69.000
GLOBAL GLADIATORS	69.000
GOLDEN AXE 3	56.000
INCREDIBLE HULK	TELEFONARE I
JORDAN vs BIRD	55.000
JUNGLE STRIKE	105.000
JURASSIC PARK	109.000
LAST BATTLE	49.000
LOST VIKINGS	TELEFONARE I
LOTUS 2 RACING	99.000
MICKEY & DONALD	56.000
MICRO MACHINES	79.000
MYSTIC DEFENDER	55.000
NBA JAM I	SUPERPREZZO I
NIGEL MANSELL F-1	TELEFONARE I
ROAD RUSH	39.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE I
ROBOCOP vs TERMINATOR	129.000
SENSIBLE SOCCER	109.000
SILVESTER & TWEETY	TELEFONARE I
STAR TREK NEXT	TELEFONARE I
STREET FIGHTER II PLUS	125.000
SUPER JAMES POND 3	99.000
SUPER MONACO GP 2	49.000
SUPER OFF ROAD	45.000
SUPER THUNDERBLADE	49.000
SUPER WRESTLEMANIA	69.000
TAZMANIA	49.000
TERMINATOR 2	59.000
TEST DRIVE II	55.000
THUNDER FORCE II	55.000
TINY TOONS	89.000
TOM JAM & EARL	69.000
TURTLES-TOURN.FIGHT	129.000
WINTER CHALLENGE	69.000
X--MAN	75.000
ZOOL	99.000

PREZZI PAZZI, PAZZI!!!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

PER MD.

UNIVERSAL SOLD.	45.000
FATAL FURY	69.000
TURRICAN	45.000
GREEN DOG	39.000
S.SHINOBY 2	55.000
BATMAN RET.	49.000
COSMIC SPACE	69.000
SONIC 3!!!	122.000

PER GG

GLOBAL GLADIATOR	40.000
COSMIC SPACE	49.000
CHUCK ROCK	39.000

PER SNES

FINAL FIGHT 2	55.000
S.NINJA BOY	55.000
ROBOCOP 3	55.000

PER GAME BOY

BATMAN 2	45.000
TIP OFF BASKET	35.000
MR. DO	35.000
ROBOCOP 2	45.000

UNIVERSAL SOLDIER	39.000
SUPERMARIOLAND 2	59.000
JURASSIC PARK	59.000
ALTERED SPACE	39.000

CONSOLE GAME GEAR + 4 GIOCHI IN UNICA CASSETTA	255.000
CONSOLE G. GEAR+GIOCO	189.000
ALIMENTATORE + RICARICA	45.000
LENTE G. GEAR INGR. 200%	29.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
ALIMENTATORE	18.000
TV TUNER	185.000

-----GIOCHI GAME GEAR-----	
ADDAMS FAMILY	78.000
ALADDIN	TELEFONARE I
ALIENS 3	45.000
ARIEL LA SIRENETTA	52.000
AXE BATTLER	49.000
BART SIMPSON	45.000
BATMAN RETURN	52.000
GP RIDER	TELEFONARE I
CHAKAN	59.000
DESERT ROAD RUNNER	70.000
DONALD DUCK 2	65.000
ETERNAL CHAMPION	TELEFONARE I
JURASSIC PARK	65.000
MARBLE MADNESS	45.000
MICKEY MOUSE ILLUSION	59.000
MORTAL COMBAT	69.000
NBA JAM I	SUPERPREZZO I
ROBOCOP VS TERMINATOR	75.000
SENSIBLE SOCCER	79.000
SONIC 3 CHAOS	69.000
SPIDERMAN	52.000
SUPER OFF ROAD	52.000
SUPERMAN	52.000
TERMINATOR	52.000
WINTER OLYMPICS	TELEFONARE I

CONSOLE SNES.SCART USA	235.000
CONSOLE SNES.SCART USA CON GIOCO	269.000
ADATT. X GIOCHI USA/JAP	25.000
JOYPAD PRO-4	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000

----- GIOCHI SUPER NINTENDO -----	
ACCLAIM SOCCER 94	TELEFONARE I
ALADDIN	129.000
ALIEN VS PREDATOR	65.000
AMAZING TENNIS	75.000
B.O.B.	85.000
BATMAN RETURN	59.000
BUGS BUNNY	TELEFONARE I
DINOSAURS	59.000
F 1 -- POLE POSITION	TELEFONARE I
GUNFORCE	69.000
INCREDIBLE HULK	TELEFONARE I
NBA JAM II	SUPERPREZZO I
RACE DRIVING	75.000
SENSIBLE SOCCER	SUPERPREZZO I
SPIDERMAN X-MAN	75.000
STAR TREK	TELEFONARE I
SUPER CASTELVANIA 4	85.000
T.M.N.T TURTLES	85.000
TAZMANIA.	89.000
VALKEN	69.000
WOLFCHILD	85.000



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

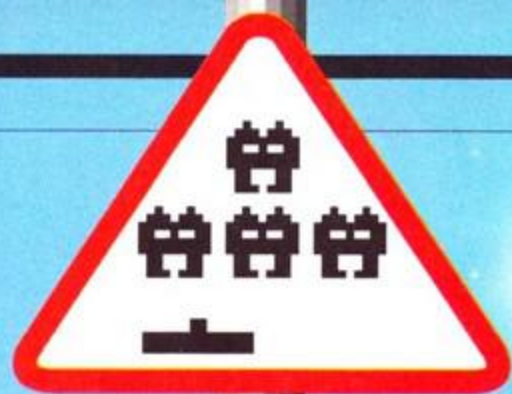
GAME BOY

SUPER NINTENDO

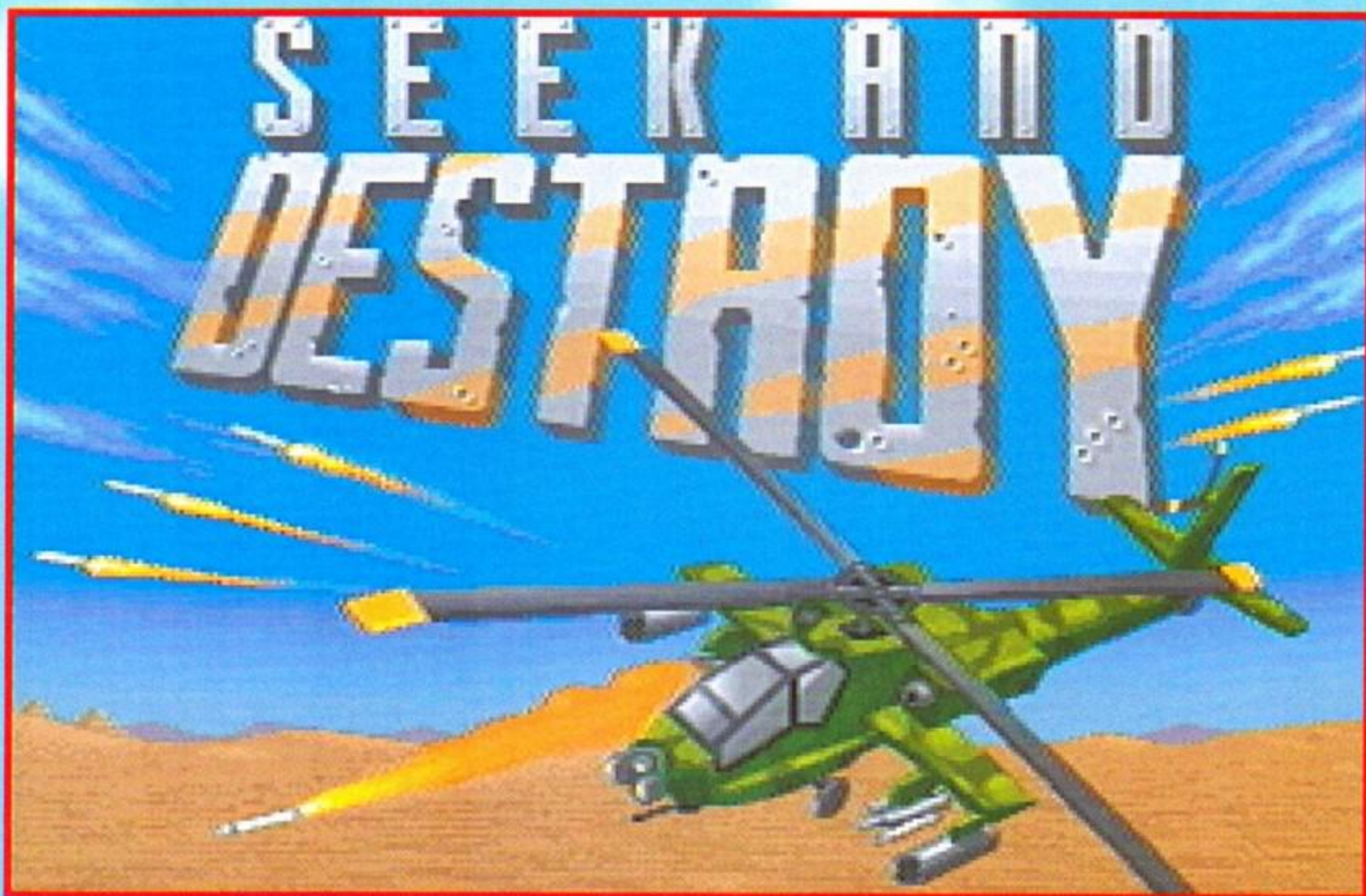
SEGA

GAME GEAR

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



GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1



Buongiorno. Senta vorrei comprare un bell'elicottero, sa, quei così dalla forma variabile con delle pale che girano, ma giiirano...

Credo che tutti voi sappiate cosa sia un elicottero, quindi saltiamo la descrizione di questo e dedichiamoci a una visione più approfondita del mondo per carpirne il senso della vita... vabbè, forse ho un po' esagerato, meglio che mi contenga.

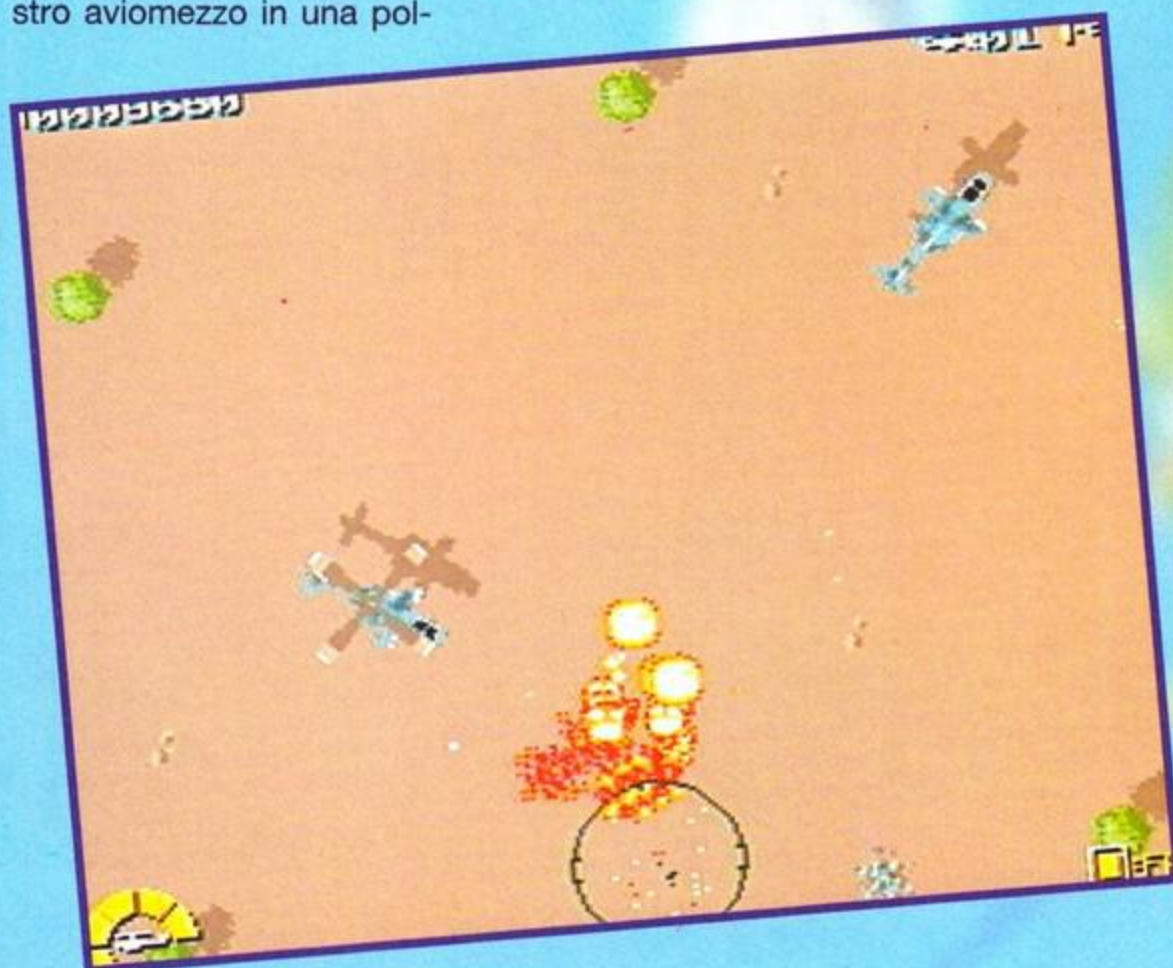
Seek and Destroy (che è anche il titolo di una canzone dei Metallica) è un autentico shoot 'em up, avete presente il genere, no? Ci sono un sacco di nemici sotto forma di astronavi, alieni, mostri, robot, etc., che voi dovrete prontamente "abbronzare" con una bella laserata al posto giusto (niente battu-



te, please), naturalmente districandovi in una giungla di proiettili che fanno a gara per ridurre il vostro aviomezzo in una pol-

iglia più somigliante a uno scolapasta che a un mezzo creato per la salvaguardia umana (alè, partiamo con la banda!).

Ma non vi preoccupate, non dovrete buttarvi in mezzo ai soliti fetidi alieni che non si lavano mai i denti, anzi, in questo gioco tutto quello che vi si parerà davanti sarà solo ed esclusivamente terrestre! Insomma un videogioco con i piedi ben piantati per terra, (neanche tanto, visto che dovrete comunque volare, ma per fortuna non ad altezze mirabolanti). Il simpatico Apache (un modello di elicot-



RAFFO

Allora, prima di iniziare il commento, vorrei porre una domanda a tutti quelli che mi leggono: ma perché un gioco deve avere un titolo come questo? Perché non l'anno chiamato chessò: Iccio & Baciccio, oppure Moccoolo & Sbrodolo. Vabbé, lasciamo perdere, questo gioco (non pronuncio il nome altrimenti mi innervosisco) secondo me non ha ragione di essere fatto su un trentadue bit, ma dico, guardate le foto, vi sembrano appartenenti a un gioco che gira su un trentadue bit? Secondo me no, ma parliamoci chiaro, io non ho nulla contro questo gioco, anzi, mi sono anche divertito a giocarci, ma è possibile che si spendano milioni in progetti megaavveniristici per poi fare giochi di questo tipo? Bah, non so che dire, di questo passo il progresso non ha ragione di continuare, né tantomeno macchine tanto belle e tanto potenti, tanto poi non le si sanno sfruttare...

tero molto conosciuto per la sua potenza) che potrete pilotare, infatti, si libererà sui 10-15 metri dal suolo: altro che bombardamenti "stealth"! Il nemico, a meno che non sia orbo, vi vede benissimo! Comunque non disperate, i mezzi di contrattacco a vostra disposizione sono in grado di "fare la differenza", tanto per cominciare potrete usare una quantità di armi di tutto rispetto quali: un classico mitragliatore Vulcan, un bel lanciarazzi, una serie di missili teleguidati aria-terra e aria-aria e un interessante opzione per attivare un vero e proprio "raid aereo" in grado di spazzare via tutti gli avversari dalla zona che state sorvolando... non male, eh? Il gioco prende spunto da Desert

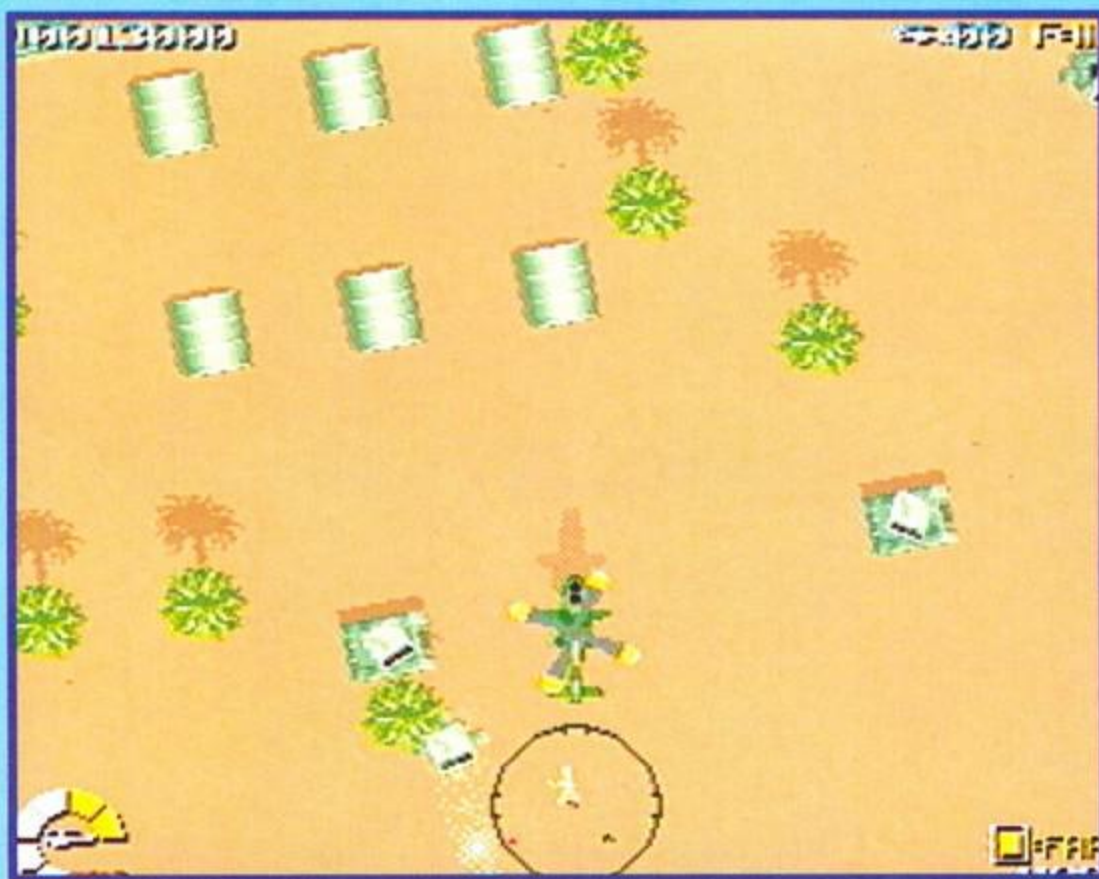
detto che da questo momento ti chiami PALLA DI LARDO! ALLO-RA COME TI CHIAMI? Palla di lardo, signore! Non ho sentito! PALLA DI LARDO, SIGNORE!

aiaaaaah, sta buono AI, stavo scherzando!) Bene, a questo punto (con un occhio nero) mi sembra che rimanga solo da scoprire cosa si celi dietro questo misterioso CD... Seek and Destroy tecnicamente è ben fatto, il paesaggio dove hanno luogo gli scontri ruota in stile SuperNES con una fluidità notevole e priva di



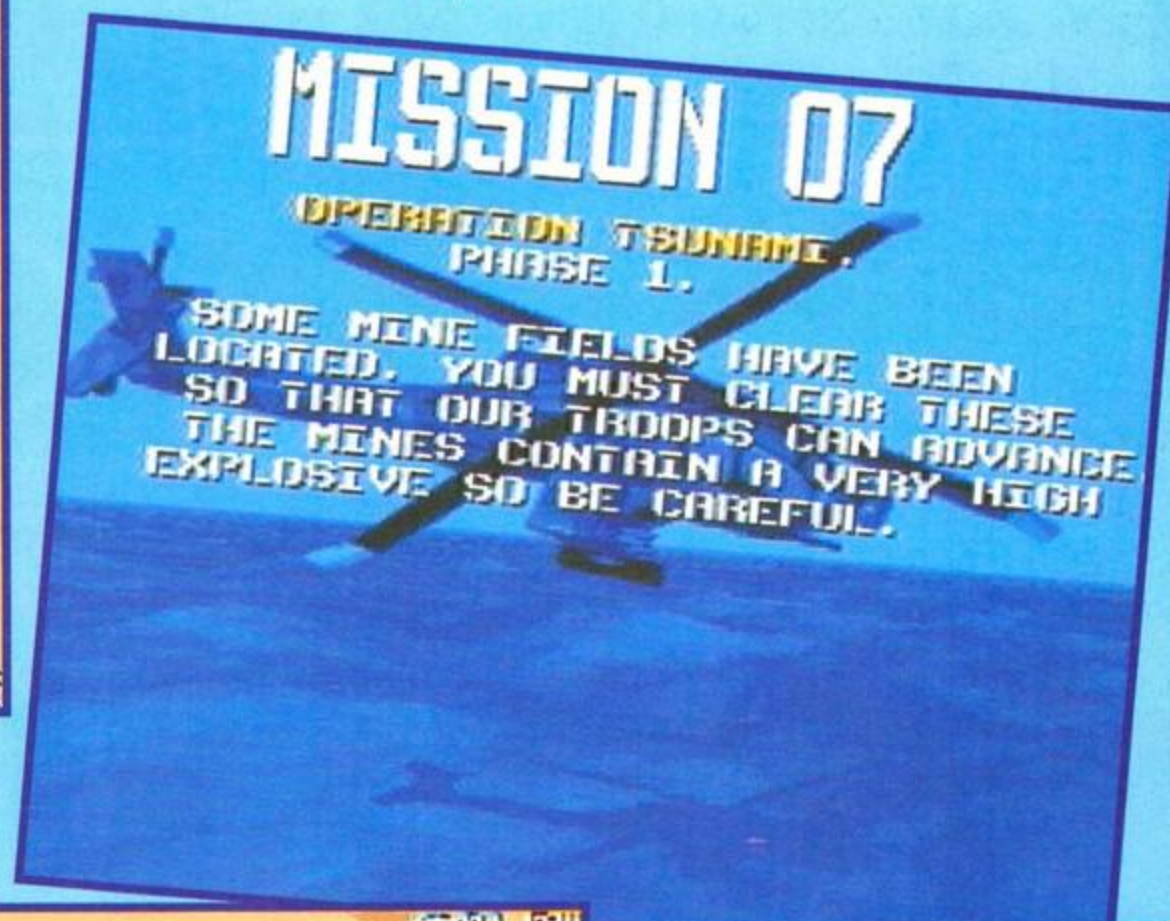
rallentamenti. Gli sprite sono ben fatti, ma un po' troppo grossi, inoltre l'area di gioco è abbastanza ristretta: appena ci si avvicina a un bersaglio si viene bombardati senza pietà e nel giro di pochi secondi vi ritrovate con un ammasso di lamiere. Le musiche iniziali sono fantastiche, in particolare il brano nella schermata dei titoli che ricorda molto la colonna sonora di Blade Runner, insomma il sonoro da CD è tutto un altro mondo! In definitiva non si tratta di un brutto gioco, ma siamo ancora ben lontani dallo sfruttamento totale del CD32.

Mirko "TMB" Marangon



Strike: infatti vi verranno date da portare a termine delle missioni di difficoltà sempre crescente e piene di inconvenienti; dovrete sempre tener presente una serie di fattori e problematiche del caso, in poche parole il difficile sta nel completare una missione lottando tra il consumi di carburante, i missili che vi rimangono e le tonnellate di proiettili che vi piombano sulla testa (e non solo su quella). Ma voi siete marine! E ogni giorno da marine è come un giorno al Grand Hotel! E tu che fai finta di niente, come ti chiami? Alex Rossetto, signore! Come, non ho sentito... ALEX ROSSETTO, SIGNORE! Bene, Mr. Rossetto, d'ora in poi ti chiamerai Palla di Lardo! Come dice signore? Ho

Bene palla di lardo, vai a pulire le pale dell'Apache!!! (Vieni qui, Mirkettino bello, che ti liscio le pale io... NdAlex) Dopo quello che ho scritto, minimo minimo, Alex mi fa impiccare in sala computer... comunque lasciamo stare le questioni redazionali e andiamo avanti (sbreng, badasbreg,



CD 32

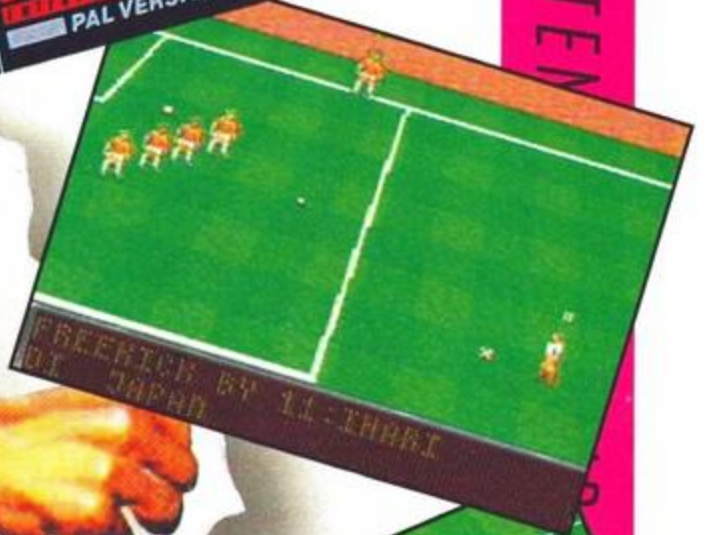
GRAFICA +Belle roteazioni -Paesaggio scarno	85
SONORO +Fantastiche musiche da CD +Effetti azzeccati	90
GIOCABILITA' +Inizialmente divertente	83
LONGEVITA' -Troppo frustrante!	79
VISION/MINDSCAPE	81

STRIKER

I mondiali di calcio sul tuo Super Nintendo!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

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



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

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT



GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT



Super Mario Watch
A grande richiesta la promozione continua fino al 31/3/94!

AUT. MIN. N. 6/2322 - SCADE IL 31-3-94



IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA



GIOCATORI	1-4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Forse voi che state dall'altra parte delle pagine (ebbene sì, noi redattori viviamo incastrati all'interno dei fogli) non ve ne rendete



conto, ma una delle cose più difficili quando si scrive una recensione è decidere in quale categoria ricadono i vari giochi. Un flipper può essere davvero considerato una "simulazione"? O forse è più corretto chiamarlo "puzzle"? O, perché no, "shoot 'em up"... (qui si sta degenerando).



Sabato sera. Vacanze. Mare, lago, montagna, non ha realmente importanza. Quello che importa è avere la serata libera, un'età tale da potere andare in giro da soli ma non sufficiente per spendere le ore in cerca di ragazze, e le tasche piene di monetine. Si tratta della sindrome da sala giochi, una malattia che bene o male ha colpito tutti noi (sia pure in misura diversa) e che si manifesta prevalentemente d'estate, in quei luoghi di villeggiatura dove non si trova mai niente di interessante da fare, se non stabilirsi permanentemente dentro un bar o un locale attrezzato per il divertimento elettronico. Probabilmente la maggior parte di voi ha vissuto una simile esperienza, dedicandosi anima e corpo ai vari Street Fighter II, Super Street Fighter II, Ultra Street Fighter II e Meta-iper-gigo-maxi-super-ultra-globale-Street-Fighter-II, o al limite sollazzandosi con Space Invaders e Pac Man.

I più vecchioti, invece, ricorderanno senza dubbio l'ebbrezza del flipper. Parlo dei veri flipper, quelli dove si aveva un piano di gioco, due o tre rampe, una serie di tasselli da abbattere e la possibilità di spingere e strattonare il povero gioco per tutta la stanza, senza che quello iniziasse subito a urlare "tilt" e a fare suonare tutti gli allarmi di quartiere, e senza una serie smisurata di effetti sonori e/o visivi, completi di frasi digitalizzate tratte da questo o quel film. Il flipper rappresentava allora un primo, importante passo verso il divertimento elettronico, in particolare quello da sala giochi, ma permetteva un'interazione molto maggiore, con la possibilità di prendere a cazzotti la macchina se questa faceva le bizze (provate a farlo con il Super Nintendo, e poi si ride).



Ritrovare oggi questo "antico" pas-

sa-tempo infilato all'interno di una console elettronica richiama alla mente una miriade di ricordi, anche se le emozioni che offre una simulazione di questo genere non sono certo rapportabili a quelle dell'originale.



Pinball Dreams è, comunque, quanto di meglio si trovi al momento in commercio nel campo dei flipper su video, e la sua conversione non mancherà di rendere felici tutti i possessori di Super Nintendo. Il gioco, quasi totalmente identico alle versioni su computer, contiene quattro diversi flipper, ciascuno dotato di una propria struttura particolare e con un tema specifico: lo spazio, la ferrovia, la musica e l'orrore. Utilizzando il pad, in particolare il controllo direzionale e il tasto 'Y', si azionano i respingenti, mentre 'L' e 'R' consentono di spingere il flipper, aiutando così la pallina a entrare nelle zone bonus o a uscire dai pericoli. I punti, come ormai succede in tutti i flipper, vengono regalati a pacchi da svariati milioni l'uno (c'è la svalutazione anche qui: una volta, se facevi 2.000 punti eri un campione...). Naturalmente la scenografia e le musiche sono assolutamente di prim'ordine, con pezzi di parlato e luci a non finire. Rispetto alle versioni su computer, la differenza fondamentale sta nello scrolling a 8 direzioni, mentre su Amiga e PC si limitava ad alto-basso.

In realtà, questo costituisce, almeno inizialmente, più uno svantaggio che un pregio. La difficoltà di gestire uno scrolling così complesso causa infatti frequenti rallentamenti e/o tremolii, decisamente scomodi quando si deve seguire ogni movimento della pallina, cercando magari di anticiparne la traiettoria. Fortunatamente, dopo le prime partite ci si riesce ad abituare a questo inconveniente, focalizzando la propria attenzione unicamente sulla pallina e, con la modica spesa di un paio di diottrie, si riescono anche a raggiungere punteggi interessanti. Per quanto concerne il resto, non mancano rampe, corridoi, sopraelevate e via dicendo, il tutto supportato da un'ottima velocità di gioco. Leggermente inferiore alle versioni per computer, ma comunque una simulazione valida.

Andrea Fattori



SUPER NINTENDO	
GRAFICA + coloratissima + di impatto	92
SONORO + un sacco di musiche + grandi effetti sonori	94
GIOCABILITÀ - inizialmente fastidioso + divertente dopo le prime partite	82
LONGEVITÀ + 4 flipper diversi + un sacco di bonus	90
GAMETEK	88



GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Se il primo era un grande gioco e il secondo al momento non me lo ricordo (ma comunque non è che doveva essere un granché) il terzo episodio della lotta tra il povero fesso che guida una Fiat Punto spaziale e l'altro povero fesso che si chiama Bydo (o qualcosa del genere) come sarà?

ROTTYPE

III

Non lo sapete vero? Non avete neanche la più pallida idea di come possa essere un gioco del genere? Siete terrorizzati dall'impossibilità di sapere se è un gioco per il quale valga la pena di aprire il portafogli o meno? Non state nella pelle quando vedete la confezione troneggiare dal vostro negoziante che rifiuta categoricamente di farvelo vedere perché, come dice lui, "se dovessi far vedere i giochi a tutti non riuscirei più a lavorare"? E io cosa ci posso fare? Se mi dite che vi fidate di un umile redattore che cerca di guadagnarsi la pagnotta quotidiana allora qualcosa posso provare a mettere giù qualcosa (sì, la penna, che l'articolo lo facciamo scrivere a qualcuno che ne capisce qualcosa NdAlex). Mmmh, sento una vocina che mi dice che forse è meglio cominciare a parlare della storia. Bene, farò così.

Dopo anni di predominio il vile e lussuoso Bonamici venne imprigionato assieme a tutto il suo esercito di ragazze (le temutissime guerriere appartenenti allo squadrone "IARALENON"). La pace e la tranquillità sembravano tornati in tutto l'universo fino a che una guardia carceraria non scoprì che una delle prigioniere era fuggita: Ambra si era dileguata. Sì, proprio lei, la più pericolosa del gruppo era riuscita a fuggire.

Fu dato l'allarme generale, tutte

le navi della Federazione Unita dei Pianeti (USS Enterprise compresa) si misero alla ricerca della fuggitiva... purtroppo però era ormai tardi. L'ormai ventisettenne ragazza (non dimentichiamoci che il gioco è ambientato nel futuro!) era riuscita, tramite le sue ex conoscenze, a tirare su un vero e proprio esercito. Una potenza bellica incredibile, migliaia di astronavi, mech e dispositivi bellici pronti a conquistare con la forza tutte le reti televisive del mondo per dare vita a un unico, terrificante network "ANTENNA AMBRA". Quale orrore...

Ma cosa c'entrerà mai questo con Bydo? Pazientate. Dovete infatti sapere che questi non è altro che il nome di battaglia della crudele femmina!

By the way, dopo mesi di ricerche l'USS Enterprise riuscì a individuare la posizione esatta dell'esercito di Ambra. La crudelissima non perse però tempo e l'Enterprise è ora solo un ricordo, così come un ricordo sono James Kirk, Spock e tutto l'equipaggio della Constitution Starship. Tutto sembrava perduto, rimaneva solo una cosa da fare, una soluzione drastica dalle probabilità di riuscita piuttosto scarse: l'Ammiraglio della Federazione Alexey Littlered chiamò quel suo vecchio amico cacciatore di taglie, grande combattente di molte guerre, che aveva contribuito a catturare Bonamici assieme alla





Federazione (dietro lauta ricompensa naturalmente!) e se c'era qualcuno che poteva farcela questo era lui. Lo soprannomi-



scelta fu fatta e l'astronave si librò nel cielo fino a raggiungere la parte più remota della galassia, pronta a fronteggiare Bydo-Ambra!

R-Type III si presenta come il classico, trito e ritrito shoot 'em up senza uno storyboard che possa definirsi tale (da qui la rielaborazione della storia). Come potrete vedere dalle foto il gioco vanta uno scrolling orizzontale e ricorda decisamente i precedenti episodi della serie anche se, devo ammetterlo, qualche miglioria è stata aggiunta: Prima tra queste la possibilità di scegliere il pod aggiuntivo preferito: quello classico, più altri due che dovrebbero rappresentarne l'evoluzione.

Lo schema di gioco

rimane il medesimo che ha contraddistinto questa trilogia (e, più in generale tutta la categoria degli shoot 'em up a scorrimento orizzontale usciti in questi ultimi anni): si parte con



navano Lobo, ma il suo nome in codice era... Luke Skywalker? NO!... Clint Eastwood? No!... Alex Rossetto? Sì figuriamoci... Niente di tutto questo, il nome era BDM (ok, ok, fra un po' la smetto e comincio a parlarvi del gioco però ammettete che la storia è quantomeno originale!!!).

Tutto era pronto, BDM fece gli ultimi check alla propria nave, una R-Type modello 3, una gran bella bestia da domare: piccola

di dimensioni, ma con un volume di fuoco davvero letale (l'esatta descrizione di BDM con il suo accendino in mano NdAlex). Salì a bordo e scelse febbrilmente l'unità di supporto che lo avrebbe accompagnato (in parole povere il pod!): quella classica, quella semi organica o quella decisamente organica! Ognuna possedeva vari tipi di armi potenziabili e configurazioni di diverso tipo. La



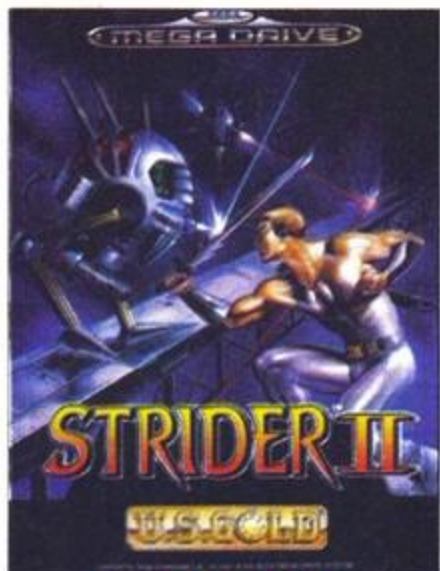
tre vite a disposizione e con uno sparo abbastanza sparano. Naturalmente procedendo nel gioco le cose migliorano

sensibilmente: dovete sapere infatti che saltuariamente appariranno delle forme di vita biomeccaniche le quali, una volta distrutte, rilasceranno dei power up che accresceranno la vostra potenza di fuoco o la vostra velocità. Ogni pod ha tre livelli di



MA

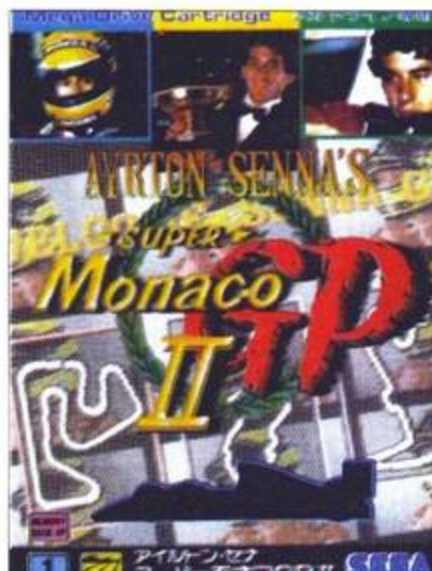
Il primo R-Type (che sta per "ertaip", e non come lo chiamano i più ignoranti "rotaip") è stato uno dei coin-op che ha fatto storia, grazie soprattutto alla grafica devastante e al mitico "beam" copiato più o meno da tutti. Questo terzo episodio prosegue nella "corsa agli armamenti" inaugurata da Super R-Type, visto che sono a disposizione ben tre beam diversi e altrettanti pod, ognuno munito di altri tre (ecchebbarba) sistemi d'armamento. A parte questo, c'è un sacco di bella grafica, delle musicchette intriganti e degli effetti sonori totalmente fuori luogo. Se vi piaceva il primo, vi piacerà anche questo, visto che più o meno sono la stessa cosa.



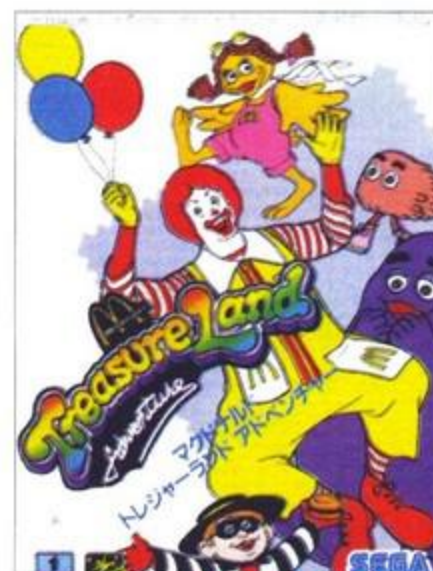
L. 59.000



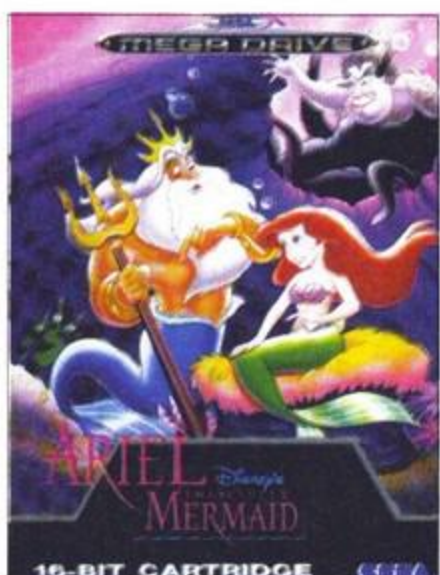
L. 59.000



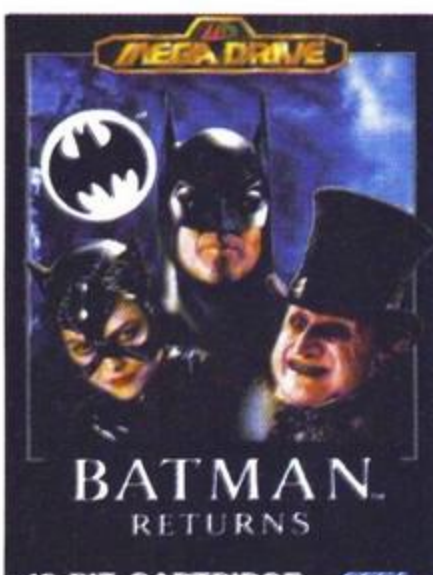
L. 49.000



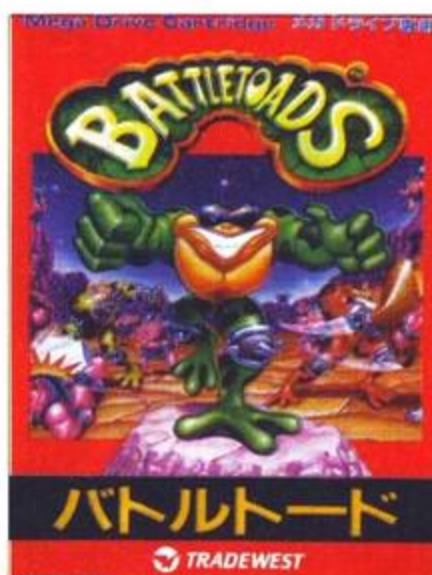
L. 49.000



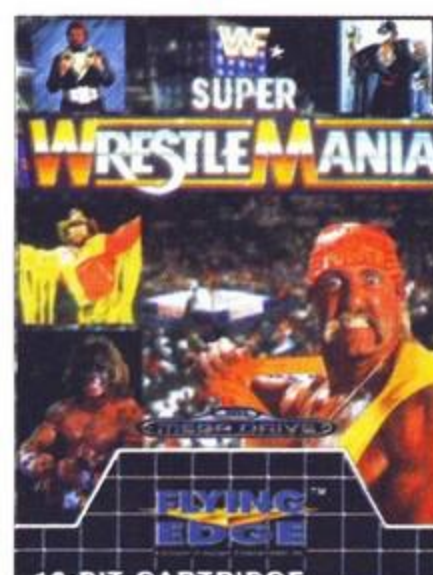
L. 59.000



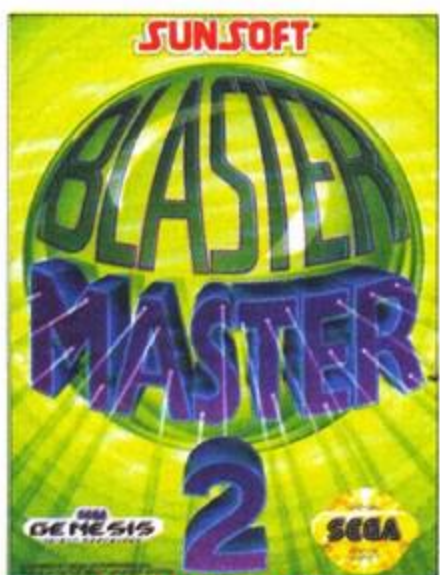
L. 59.000



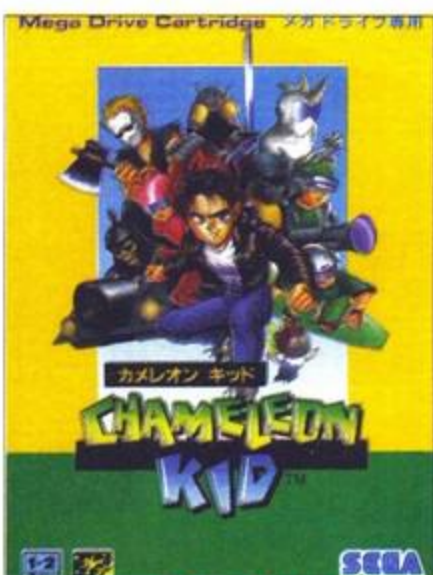
L. 49.000



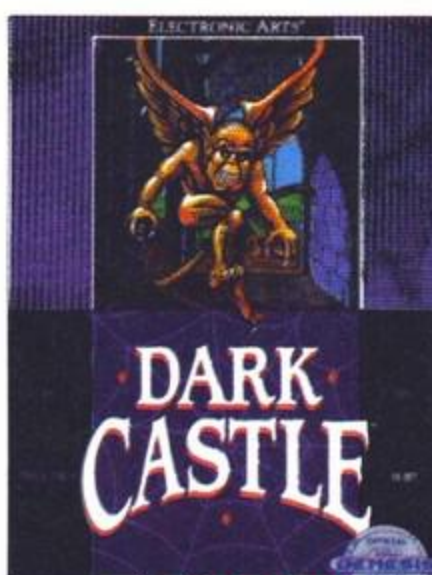
L. 49.000



L. 39.000



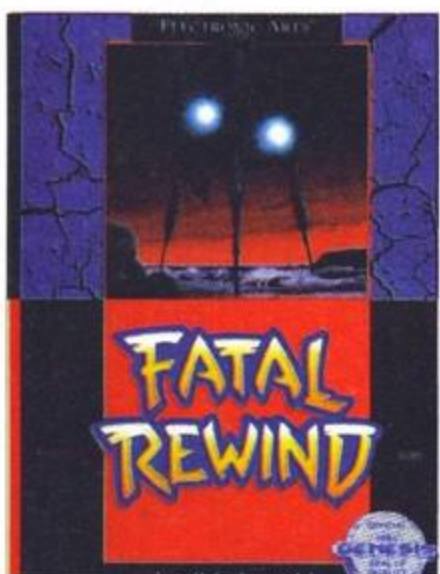
L. 39.000



L. 39.000



L. 69.000



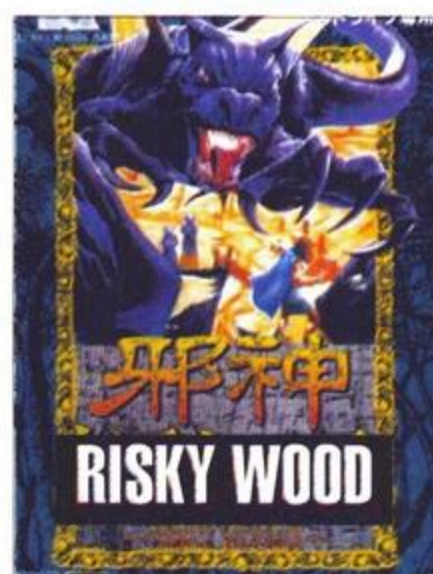
L. 39.000



L. 49.000



L. 69.000



L. 29.000

potenziamento e inoltre possiede svariati tipi di armamento anch'essi potenziabili per un massimo di tre volte.

Altra innovazione aggiunta è il beam: lo so, lo so, c'era anche nel primo gioco, però qui ne abbiamo due tipi diversi. Quello classico e quello denominato "CATTIVO!". Caricatelo al massimo (due volte la barra di energia presente a fondo schermo) e, una volta rilasciato il tasto di fire, una gragnuola di colpi si



ca e via discorrendo. Alla fine di ogni livello non mancherà poi il canonico mostrone finale, sempre più grosso e cattivo. Ricordate: organico o meccanico pensate solo a fargli saltare la testa (o quello che c'è al suo posto!) al più presto possi-



bile!

Il gioco in definitiva è proprio tutto qui... niente di più, niente di meno.

La grafica è realizzata più che ottimamente anche se, purtroppo, risente di alcuni rallenta-

re frustrante per i meno esperti. In definitiva comunque R-Type III si rivela un'acquisto giustificato soprattutto per i fan dei precedenti episodi e, solo in un secondo momento, per quelli dello shoot 'em up. Se riuscite cercate di dargli un occhio prima di mettere mano al portafoglio (frase tratta dal manuale del perfetto redattore, in dotazione a tutti i redattori videoludici di questo mondo!)

Stefano BDM Petruccio



proietterà in tutte le direzioni. Ma non è finita qui! Per un tempo limitato dopo aver sparato questo colpo, già devastante per i fatti suoi, potrete sparare in orizzontale dei fasci di plasma devastanti. Grande!

I livelli sono tanti, tutti ambientati in posti diversi: nello spazio, dentro una costruzione organi-



PIERMARCO

Se volete sapere cos'è che indubbiamente distingue R-Type 3 da tutti gli altri shoot 'em up in circolazione per il gioiellino di mamma Nintendo, ecco svelato il vostro claustrofobico interrogativo: gli effetti sonori assolutamente beuti; i peggiori mai sentiti in uno spara e fuggi dai tempi di Galaxians. Per il resto, non è malvagio: a parte i rallentamenti si lascia giocare, e soprattutto non è facilissimo finirlo. Io, però, continuo a preferirvi Macross. Passo e chiudo.

menti che non sono certo piacevoli. Per ciò che riguarda l'aspetto sonoro invece siamo messi piuttosto bene, belle sia le musiche che gli effetti. R-Type III attrae principalmente per l'enorme carica di devastazione che è possibile scaricare sui vostri nemici quando la potenza di fuoco della vostra astronave raggiunge il massimo. Peccato però per il solito piccolo inconveniente: una volta crepati si riparte con zero armi. Questo aspetto da un lato accresce la longevità del prodotto, ma dall'altro lo potrebbe rende-

SUPER FAMICOM

GRAFICA + Bella in foto e ottimi gli sprite - Alcuni fastidiosi rallentamenti	82
SONORO + Ottime le musiche + Gli effetti sonori non sono male	88
GIOCABILITA' + Frenetico fin quando non rallenta - Può risultare a volte frustrante	87
LONGEVITA' + Se vi piace il genere + ne avrete di joypad da consumare...	90
IREM	83



GIOCATORI	1-2
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3



In questa nuova puntata dell'epica avventura del porcospino blu, Sonic veste i panni del cattivo, che potrete divertirvi a picchiare, strapazzare, stropicciare, mutilare e devastare a volontà. Naturalmente è prevista una versione da tavolo del gioco, per la quale la Sega ha comprato i diritti dell'Allegro Chirurgo, e che verrà vietata ai minori di 43 anni...

No, non preoccupatevi, non è assolutamente vero. Solo che, se avessi cominciato ammettendo che il porcospino blu è arrivato alla propria terza avventura esattamente con la



diverse, dalla giungla all'acqua, dalle colline alla città (che novità!)... A parte gli scherzi, la storia è la solita delle puntate precedenti, ma il gioco resta comunque un grande classico,



solita storia, probabilmente non sareste andati avanti a leggere. Questa volta Sonic deve fronteggiare il malvagio Doc (ma non mi dite), che (guarda un po'...) ha rapito tutti i suoi amici e li ha impi-

gionati all'interno di speciali gabbie (davvero?). Naturalmente non si tratta di un'impresa facile, e per riuscire a portarla a termine il nostro eroe blu dovrà attraversare ben 6 terre

sempre velocissimo e con un sacco di bonus sparsi per il mondo.

Partiamo comunque dall'inizio: solitamente a questo punto è il turno della storiella, con tanto di cattivone che arriva notte tempo, rapisce gli ignari animaletti del bosco e li nasconde, e con Sonic che, di fronte alla temibile scoperta, si lancia subito all'inseguimento. Ma visto che ormai tutti la conoscono a memoria, e che per quanto possa essere diversa in alcuni dettagli dalle precedenti è comunque basilaramente identica, vi risparmierei la pena di sentirla nuovamente. Vorrei invece sottoporre alla vostra attenzione un dilemma che mi assilla da tempo (e che probabilmente molti di voi condideranno), e che credo me-



riti di essere approfondito: come può venire in mente, a un programmatore, di utilizzare un por-



riuscire a sfondare nel mondo videoludico. Probabilmente era reduce da una di quelle feste che lasciano la testa (e anche il resto del corpo) in condizioni a dir poco penose, una di quelle allegre serate dove ci si fuma peli di cammello e si beve estratto di cactus velenosi (ragazzi, non provate mai a farlo a casa vo-



stra!)(tutti a casa di Andrea, yiiihaaaa! NdAlex). Mentalmente devastato ha raggiunto la base di lavoro e, con un



rare un nuovo gioco sportivo, dove tutti devono cercare di non toccare una palla posta al centro di un campo ottagonale a tre lati, stando anche attenti a non pronunciare mai le parole "bianco" o "merluzzo", ma senza dimenticare di innalzare inni in finnico. I protagonisti sarebbero stati dei simpatici ornitorinchi affetti da problemi di obesità, guidati da una giraffa affetta da vertigini per altezze superiori ai venti centimetri, e costretta a vivere con la testa

notevole impegno psico-fisico, è riuscito a focalizzare sufficientemente la propria attenzione per ricordarsi su quale pianeta viveva: peccato che non sia riuscito anche a ricordare il piano dimensionale...

Così, alternando visioni apocalittiche ad allucinazioni nelle quali si trovavano coinvolti elefanti rosa, serpenti con le orecchie pelose e politici onesti, ha iniziato a pensare al soggetto per il proprio capolavoro. La prima idea deve essere stata quella di un gioco di spionaggio, con un lama (animale o santone, tanto il risultato non cambia) come protagonista e degli alligatori buoni nella parte dei nemici. Scartata questa per mancanza di originalità, è probabilmente passato a conside-

sta appoggiata per terra. Inutile



dire che anche questa idea venne ritenuta troppo classica, e quindi scartata.

Mentre il nostro impavido programmatore stava continuando a sforzare le proprie meningi - ormai ridotte allo stato di un residua-



Griffon Enterprise

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO DI:

DATEL ELECTRONICS

e

COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.

Presents

Bubble Game

Magic Bubble il Puzzle Game più bello del mondo sul tuo MEGA DRIVE

Disponibile nei migliori negozi

Aquista una cassetta di Magic Bubble, spedisci il bollino  che troverai sulla confezione del gioco insieme alla foto del televisore con il tuo punteggio massimo raggiunto e una tua foto formato tessera completa di dati anagrafici e vincerai **n° 1 MEGA CD**. La classifica verrà aggiornata di volta in volta e apparirà sulle riviste specializzate. La gara avrà termine il 1° dicembre 1994.



Finalmente

ACTION REPLAY

(l'adattatore definitivo) è qui.

- più ENERGIA**
- più LIVELLI**
- più POTENZA**
- più VITALITA'**



Più immagini, vite infinite, illimitata energia, effetti speciali, extra carburante/munizioni. Diventa invincibile con ACTION REPLAY.

MEGA DRIVE**SUPER NINTENDO****GAME GEAR****GAME BOY**

Quando il gioco si fa duro ACTION REPLAY scende in campo.

E inoltre

DATEL ELECTRONICS

è anche:

CDX

Rende compatibile tutti i CD provenienti da qualsiasi nazione sul tuo MEGA CD

PRO UNIVERSAL ADAPTER

Ti permette di utilizzare le cartucce americane e giapponesi codificate e protette sul SUPER NINTENDO e MEGA DRIVE

LE NOSTRE FANTASTICHE OFFERTE Disponibile nei migliori negozi LE NOSTRE FANTASTICHE OFFERTE

GAME BOYBatman
Humans65.000
65.000**GAME GEAR**Alesta II
Green Dog
Robocop VS Terminator
Jungle Book55.000
65.000
75.000
75.000**MEGA CD**

Sonic CD

90.000

NEO GEOFatal Fury Special
Samurai Shodown
World Heroes II**MEGA DRIVE**Asterix
Rocket Knight Adventure
Jurassic Park
Gunstar Heroes
Ultimate Soccer
Mc Donalds Treasure Land
Nhl Hockey '94
Ninja Turtles Hyper Stone
Bubsy
Dracula
B.O.B.
Jungle Strike
Aladdin
Sensible Soccer
Street Fighter II C.E.110.000 (Euro)
90.000 (Jap)
80.000 (Jap)
85.000 (Jap)
65.000 (Jap)
55.000 (Jap)
95.000 (Euro)
80.000 (Euro)
80.000 (Usa)
110.000 (Euro)
75.000 (Usa)
95.000 (Usa)
115.000 (Euro)
115.000 (Euro)
125.000 (Euro)**SUPER NINTENDO**Super Formation Soccer
F1 Circus
Tetris + Bombliss
Yoshes Cookie +
Pupazzo (20 cm) di Yoshie
Flying Hero
Super Bomberman
World Hero
Art of Fighting
B.O.B.
Super Mario All Star
Last Action Hero
Pop Twin Bee
Ninja Turteles
Tournament Fighter
Final Fight II75.000 (Jap)
75.000 (Jap)
90.000 (Jap)
90.000 (Jap)
100.000 (Jap)
95.000 (Jap)
120.000 (Jap)
110.000 (Jap)
75.000 (Usa)
100.000 (Usa)
95.000 (Euro)
90.000 (Euro)
120.000 (Euro)
100.000 (Jap)**ECCEZIONALE**

TELEFONATECI per i titoli del 3 DO - JAGUAR - e per tutte le novità

GRIPHON ENTERPRISE s.r.l. - Tel. 081/928999 - Fax 081/5177985 - Indirizzo Postale: Via Fucilari, 28 - 84014 Nocera Inferiore (Sa)

E non dimenticate, potrete noleggiare i vostri giochi preferiti presso:

VIDEOCLUB LINUS - Via Astuti, 27 - Nocera Inferiore (Sa)

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

Progetto Grafico: ARCH TEC eH 081/918124



to tossico premasticato -, l'incredibile accadde: dalla porta del suo ufficio fece il proprio ingresso il direttore dello studio. Naturalmente questa non sarebbe stata una cosa così incredibile, se non fosse che la percezione distorta del nostro trasformò il povero uomo in un enorme porcospino blu. Sarebbe stato lui il nuovo eroe della Sega, l'idolo di tutti i videogiocatori del mondo; l'unico problema era riuscire a convincerlo, poiché il buffo animale aveva la strana pretesa di essere il direttore di uno studio di software, ma anche a questo si sarebbe trovato rimedio.

Naturalmente l'eroico programmatore, interrogato a riguardo di questa mistica esperienza, negherebbe tutto con vigore. Della giornata in questione ricorda infatti poche cose (a parte il ricorrente incubo degli elefanti rosa); ammetterebbe, al massimo, di non ricordare l'origine dell'intuizione, e di avere trovato un con-

fuso appunto su di un porcospino blu sul proprio computer, il giorno seguente. Secondo alcune voci non ufficiali sarebbe stata la

donna delle pulizie a ispirare Tails, mentre per Knuckles, il nuovo personaggio di Sonic 3, bisogna risalire alla guardia medica rasta che si è occupata di riaccomparlo a casa.

Inutile sottolineare che questa è solo una nostra versione dei fatti, e che il tutto potrebbe essere andato in maniera molto diversa (magari al posto dei peli di cammello aveva fumato scaglie di cocodrillo!). L'unica cosa certa è che quell'intuizione era destinata a cambiare il futuro dei videogiochi!

Sistemata anche questa spinosa (è la parola giusta...) questione, passiamo al gioco vero e proprio. Come avrete capito dalle prime battute della recensione, le differenze rispetto ai precedenti Sonic sono veramente poche, sia

per il sistema di gioco, sia per la storia, sia per le ambientazioni. Abbiamo anche citato l'introduzione di un nuovo personaggio, Knuckles, un simpatico esemplare di echidna color fucsia (se non sapete cos'è un'echidna, peggio per voi), terribilmente carogna e sempre pronto a mettere i bastoni tra le zampe di Sonic. Ritroviamo comunque il perfido Doc, con tanto di macchine volanti e spara fiamme, le monetine da collezionare, i bonus nascosti e i quadri speciali che già abbiamo imparato a conoscere e amare (od odiare, a seconda dei casi). Nella versione a un giocatore è possibile utilizzare Sonic da solo, Sonic con il supporto di Tails o Tails da sola: nel primo caso il gioco è più difficile, mentre nell'ultimo è più s e m p l i c e .

Naturalmente è anche possibile giocare con il supporto di un amico, utilizzando così entrambi i personaggi. Oltre al gioco normale è comunque possibile dedicarsi anche alle prove di velocità, suddivise in tre specialità: Grand Prix, Match Race e Time Attack. La prima consente un confronto diretto (con il computer o un avversario umano) su tutti i percorsi presenti, la seconda limita la sfi-

MA

Snobbare ciò che è di moda è sempre più "in" (abbastanza paradossale, ma vero, basta vedere ciò che la gente pensa di Mario), e forse è per questo che a prima vista Sonic 3 non si presenta benissimo. La verità è che soddisferà pienamente tutti i fan della serie, essendo una diretta ma non radicale evoluzione del secondo episodio, con nuove mosse, nuovi power-up, nuovi tipi di ostacoli e "enigmi" e una realizzazione tecnica davvero magistrale ("marchio" di tutti i Sonic - quelli veri, non il Pinball). Con questo non voglio dire che sia IL gioco, mr. "Finedimondo", piuttosto quello che ci si poteva e doveva aspettare dal terzo episodio della serie più popolare tra i possessori di Megadrive. Mi sono spiegato bene?



dezza che fanno dimenticare gli orribili flickeraggi della scorsa edizione. Sonic 3 non offre dunque innovazioni dal punto di vista dell'ambientazione e del sistema di gioco, ma che dire del resto: la grafica è, come al solito, di ottimo livello, così come il sonoro e lo scrolling, per non parlare poi dell'elevatissima velocità.

E la giocabilità non cambia di un millimetro, con un'interfaccia comoda e veloce. L'unico punto che potrebbe non essere pienamente soddisfacente è la longevità, ma solo per coloro che hanno già giocato le precedenti versioni, e che potrebbero stufarsi nel ritrovare le stesse ambientazioni. In definitiva, Sonic 3 resta un titolo veramente eccezionale, ma solo per coloro che non si sono già stufati del porcospino blu!

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + pulita e colorata + velocissima	93
SONORO + incalzante ma... + ... non noioso	93
GIOCABILITÀ + superveloce + immediato e coinvolgente	94
LONGEVITÀ + un sacco di strada da percorrere - solite ambientazioni	87
SEGA	92

VIDEOLAND



VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI



ECCO ALCUNI ESEMPI

SNES/FAMICOM
Dragon
Sensible soccer
Nba Jam
Young Merlin

MEGADRIVE
Virtual Racing
Nba Jam
Art of fighting
Dragon

MEGA CD
Mortal Kombat
Dune
Microcosm
Dragon's Lair

NEO GEO

Top Hunter - Art Of Fighting 2 - Speed Master

NINTENDO

- SuperNes L. 270.000
- SuperNes + Gioco a scelta L. 399.000
- SuperNes + Sensible Soccer L. 399.000
- SuperNes + Street Fighter II Turbo L. 399.000
- Neo Geo + 4 Giochi L. 950.000

SEGA

- MD II+2 pad+Adattatore Univ.+gioco L. 270.000
- MD II + 2 pad + Gioco a scelta L. 359.000
- MD II + 2 pad + Aladdin L. 330.000
- MD II + 2 pad + Street Fighter II S.c.e.L. 399.000
- MEGA CD II + 7 Giochi L. 590.000

OFFERTISSIMA DEL MESE

Street Fighter II S.c.e. per MD L. 129.000
Aladdin per Super Nes L. 99.000
Aladdin per Megadrive L. 99.000

SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI

NOLEGGIO/VENDITA

↓
SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD
AMIGA 32
3DO

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI
I GIOCHI DEL
MEGADRIVE,
SUPERNES / SUPERFAMICOM

TELEFONA PER
SAPERNE DI PIÙ AL N.
02/ 29402806

**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
CON CONSEGNA
IN 24 ORE**



COMPUTER VIDEOGIOCHI:



Nintendo

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIVE

Commodore

SNK
Neo-Geo

SuperNintendo

**VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI**

**VASTO ASSORTIMENTO DI
PROGRAMMI ORIGINALI PER AMIGA PC COMPATIBILI
E TUTTE LE CONSOLE**

**NON AVENDO MOLTO SPAZIO A DISPOSIZIONE NON POSSIAMO
ELENCARVI TUTTI I GIOCHI E GLI ACCESSORI DISPONIBILI.
LA NOSTRA DITTA VI PUO ASSICURARE COMPETITIVITÀ.
VE NE POTETE RENDERE CONTO VENENDOCI
A TROVARE OPPURE TELEFONANDOCI !!**

**ULTIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ
DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA!
PREZZI DA INGROSSO!**

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l.

PIAZZA PONTE LUNGO, 3 - (APPIA NUOVA) ROMA - TEL. 06/7016436

TUTTI I MARCHI SONO DI COMPETENZA DEI PROPRIETARI.



GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Dopo la mastodontica anteprima nel numero 25, ad opera del nostro glorioso e fin troppo buono caporedattore (vero, Bovas?), ecco finalmente la recensione vera e propria dell'ultimo gioiellino Sony/Imagesoft.



MA
Ma cos'è, Hook 2? No, fortunatamente è molto meglio. Skyblazer vanta una grafica davvero sensazionale (soprattutto le animazioni), un sonoro competente e uno schema di gioco sul classico andante. Facendo 2+2 (5, naturalmente) potremmo dire che Skyblazer sembra una cosa bella, e invece... E' meglio. Divertente, veloce, abbastanza vario e non troppo complesso. Ricorda altri seimila giochi, ma non è che sia un difetto...



Tanti e tanti secoli fa, in un'era ormai dimenticata da Kronos, il mondo era dominato dalla magia, e forze potentissime, sia benigne che demoniache, lo abitavano. Creature di razze diversissime, molte delle quali si sarebbero poi estinte, restando solo appannati ricordi in vecchie favole, vi convivevano. Elfi, gnomi, orchi, draghi, ninfe, demoni, ciclopi, erano solo alcu-



SK

ne delle specie che, insieme a quella umana, dividevano le terre conosciute. Gli uomini, pur essendo il genere più debole, vantavano una grande intelligenza, qualità che li avrebbe visti unici superstiti degli im-

mani cataclismi a venire, e soprattutto possedevano una profonda conoscenza delle arti magiche. Così, i più saggi tra i maghi della razza umana avevano fondato un luogo di raccoglimento meditativo, depositario di ogni conoscenza soprannaturale e fulcro di energia magica, il Sacro Pantheon Mistico. Qui, giovani accolti venivano iniziati alla magia bianca, e divenivano portatori di



YVBLAZER

pace e prosperità.

Ma le forze del male, che non restavano indifferenti alla tranquillità di quel venerabile luogo, decisero un giorno di turbare la serena atmosfera. Raglan, il Signore delle Tenebre, convocò

Ashura, demone e Signore della Guerra, ordinandogli di rapire ed immolare sull'altare del male Arianne, giovane e bellissima maga, la predestinata dal Grande Mago a guidare il Consiglio del Sacro Pantheon.

E così accadde: in una notte tempestosa il demone Ashura volò, con le sue possenti ali da pipistrello, sopra il Pantheon, e rapì Arianne. A nulla valsero gli sforzi di Sky, un giovane mago innamorato, come tutti, del



resto, della bellissima Arianne; Ashura lo ferì con un letale fulmine incantato.

Quando Sky riprese conoscenza, capì di trovarsi nel Kynurtia, il sacro luogo di cui aveva sentito parlare sin da fanciullo, l'unica stanza del Pantheon a cui era vietato l'accesso ai novizi.



Vicino a lui era in piedi il Grande Mago, che lo guardava con gravità.

"In te scorre il sangue di Skylord, uno degli antichi fondatori del Pantheon Mistico; solo tu potrai salvare Arianne e sconfiggere Ashura", pronunziò con solennità il Grande Mago.

"Ma io, sono appena agli inizi, come potrò mai...", balbettò confuso il giovane.

"Tu apprendrai i segreti di numerose magie lungo il tuo viaggio, e dovrai padroneggiare le tecniche dei quattro

SKYBLAZER



fici?), Skyblazer è certamente più ampio, vario (vedere lo schermo bonus alla Pilotwings o quello della torre alla Nebulus) in situazioni e soprattutto più difficile (ma non poi

presentazione animata. Skyblazer è un platform in prospettiva laterale a scorrimento prevalentemente orizzontale, ed è chiaramente un gioco sulla falsariga del mitico Super Ghouls'n'Ghosts. Realizzato dagli stessi programmatori di Hook (come non riconoscere gli artisti gra-

di tanto, in fondo). Lo spunto originale che lo distingue dagli altri platform dello stesso tipo è proprio la possibilità di usare le tecniche magiche acquisite progredendo negli stage; avrete a disposizione, oltre all'energia vitale, anche un'energia mistica che sprecherete nel lanciare incantesimi nei momenti

elementi della natura (acqua, terra, aria e fuoco) prima di imparare la magia della Fenice, l'unica arma che può sconfiggere le forze del male", disse il Grande Mago.

Sky si alzò in piedi e annuì senza esitazione. "Ogni volta che ti sentirai senza forze io lo avvertirò, e ti teletrasporterò qui per ridartele, poi ti mostrerò il tracciato mistico col quale potrai ritornare dove ti trovavi... Ora però è già tardi; riposa, perché domani ti attende un lungo cammino..."

In quel momento Sky comprese l'importanza e la portata del compito affidatogli dal Grande

Mago, e dentro il suo cuore giura a se stesso che sarebbe stato degno della fiducia riposta in lui. Quella notte non riuscì a prender sonno e cercò di immaginare cosa lo avrebbe atteso. Questa è, in summa, la storia del gioco, narrata anche durante la



ANDREA

Skyblazer è, indiscutibilmente, un buon gioco. Innanzitutto la grafica è ben definita, con un sacco di colori e dei buoni fondali, rigorosamente in parallasse. Anche il sonoro non è assolutamente male, anzi, unisce in maniera sapiente effetti sonori e musiche di atmosfera. Le animazioni sono di alto livello, fluide e scorrevoli, con un numero di frame più che sufficiente per rendere i movimenti fluidi e realistici. Anche il numero di cattivi, meta-mostri di fine livello, bonus più o meno nascosti e armi è di tutto rispetto, così come la giocabilità e la longevità.





che riterrete più opportuni. Alcuni punti di particolari livelli risultano davvero difficili da affrontare se non selezionate la magia giusta e questo, oltre al fatto che nella fase avanzata del gioco non avrete

un percorso obbligato da percorrere, dovrebbe darvi un'idea di quanto Skyblazer risulti intrigante.

La grafica è colorata e curatissima nelle animazioni, negli effetti di parallasse e in alcune zoomate e usi vari del Mode 7; la musica risulta invece un po' naif, ma comunque godibile, anche se indubbiamente meno coinvolgente della mitica colonna sonora di John Williams rielaborata nel gioco di Hook.

La giocabilità è immediata e tangibilmente elevata grazie al sistema di password (il famigerato tracciato mistico di cui vi ho già parlato) che vi permetterà di ricominciare dallo schermo in cui eravate deceduti nella partita precedente. La longevità è infine mediamente assicurata dal numero degli stage e dalla varietà degli stessi, che vi intrigheranno al punto di rigiocarli anche avendoli già completati una volta, per ammirarne gli sfondi o le azioni di gioco.



Se siete (come me) della vecchia guardia di Super G'n'G non esitate ad acquistare Skyblazer, in caso contrario fateci comunque un pensiero e non ve ne pentirete. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

ALEX

Dopo l'intervista al produttore del gioco (nel già citato numero 25 della rivista) mi verrebbe da segare Skyblazer solo per rovinare al tizio i pomeriggi in spiaggia a Los Angeles, ma sarebbe poco professionale. Che dire allora? Skyblazer è un titolo che si fa giocare: lineare, mai troppo - o troppo poco - difficile, con un'ottima grafica e un buon sonoro. Augh.

SUPER NINTENDO

GRAFICA +colorata e ben realizzata	93
SONORO + belle musiche - un po' naif	89
GIOCABILITÀ +immediato e compulsivo	95
LONGEVITÀ +molto vario	92
SONY IMAGESOFT	91



The Addams Family

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

E adesso facciamo un bel gioco: si chiama "esiste un Dio?"



MORTICIAAA, MORTICIAAAAA...

E anche stavolta qualcuno è stato rapito. Gomez si è assentato da casa per un attimo, e Morticia è stata rapita e nascosta da qualche parte nel maniero degli Addams. Che cosa può fare l'innamoratissimo Gomez se non andarla a recuperare? Per farlo, però, dovrà prima andare a recuperare gli altri illustri scomparsi della famiglia, ovvero lo zio Fester, la nonna, Mercoledì e Pugsley. Disseminati lungo il percorso, incontrerà tutta una serie di creature ostili che spaziano dalle teiere stregate della cucina, ai conigli indemoniati (solo nelle intenzioni, perché l'aspetto rimane molto tenero), ai joker sghignazzanti del cimitero.

Per contro, potrà anche fare affidamento su alcuni gadget che lo aiuteranno a debellare gli avversari. Questi, pochi ma buoni, sono: un paio di scarpe da tennis, ottime per correre più velocemente; un fioretto, ottimo per infilzare gli avversari come degli spiedini; delle palline (probabilmente da baseball) che si rivelano indiscutibilmente ottime per frantumare un po' di ossa ostili; degli scudi che si rivelano estremamente utili per non farsi frantumare, e frantumare a propria volta. Altro che porgi l'atra guancia: tse!



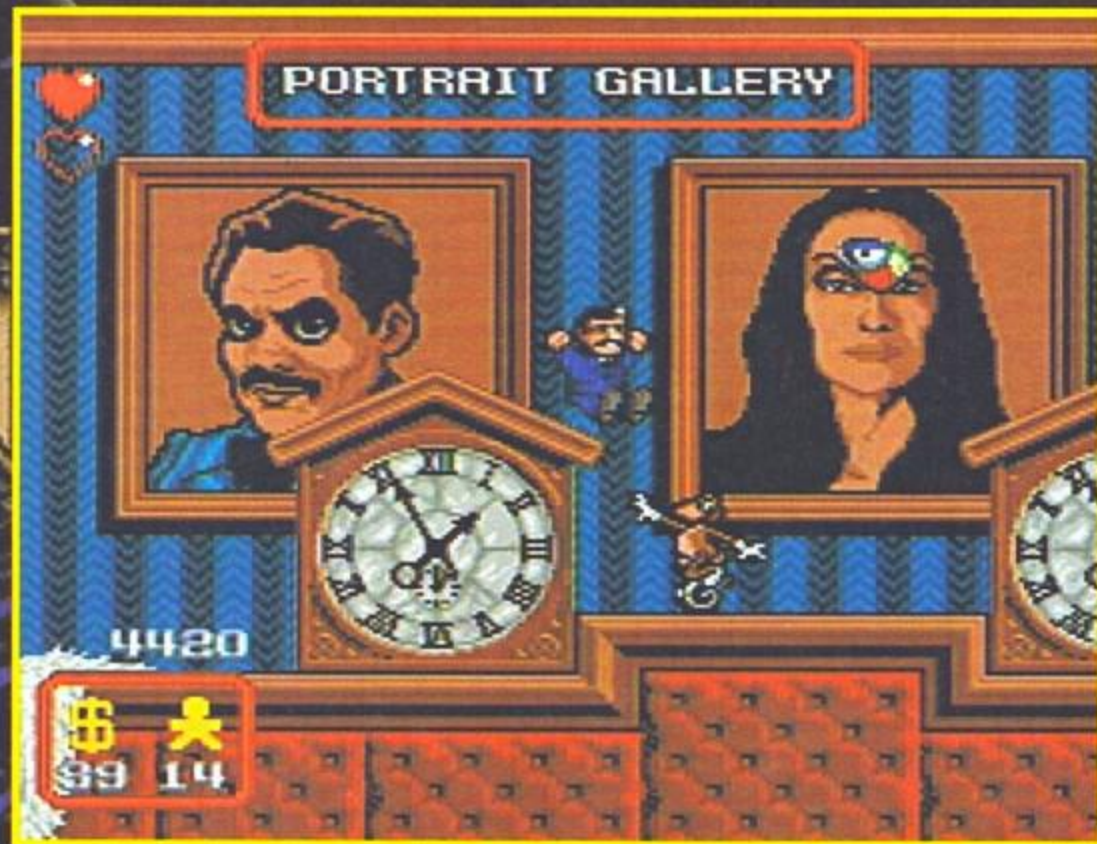
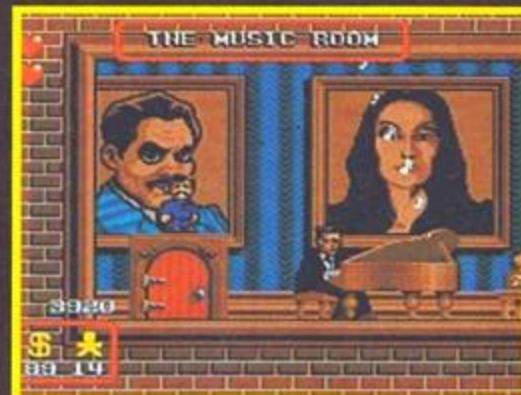
La famiglia Addams è una delle produzioni televisive più significative di tutta la breve storia del piccolo schermo. Ideata da Charles Addams nei lontani anni del bianco e nero, la particolarissima famiglia era un vero e proprio gioiello di comunione identificato da nove componenti,

RAFFO

Era ora che qualcuno si decidesse a convertire questo benedetto gioco degli Addams, dopotutto è la risposta più vicina a Mario, in quanto le cose che dovete fare sono pressappoco le stesse... saltare in testa ai nemici e fargli tanta bua. Ad ogni modo, sia quando ci ho giocato su Amiga, e sia quando mi sono lanciato su Super Nintendo, mi sono divertito un pianeta, e così è successo su Mega Drive. Quindi, indubbiamente un gran bel giochino e un'altrettanto bella conversione... parapapà, clip clap (era lo schiocco delle dita)!



dall'aspetto e dalle maniere piuttosto originali, che abitavano un tetro maniero pieno zeppo di ragni velenosi, piante carnivore e pellicce ornamentali ancora in piena salute (avete presente i tappeti fatti con le pellicce degli



animali? Bene, quelli del maniero Addams ringhiano contro chi li calpesta). I personaggi principali, anche se non esiste un vero e proprio ruolo di primo piano per nessuno dei componenti della famiglia, erano i due sposini Gomez e Morticia. Sebbene sposati da tempo e con due figli a coronare la propria unione, i due si amano ancora nel più passionale dei modi. E' anche vero che tanta perseveranza viene spronata dalla immensa prestantza fisica di Gomez, che di tanto in tanto stupisce gli spettatori con acrobazie a corpo libero e numeri di alta scherma, e dalla stupefacente bellezza di Morticia, veramente perfetta nel ruolo di dama oscura; ma è innegabile che le scene in cui Gomez perde la testa per la pronuncia francese di Morticia lasciano trasparire, oltre che una enorme carica di ilarità, soprattutto un amore ben lontano dallo standard matrimoniale. I loro due figli sono Mercoledì e Pugsley, rispettivamente una bambina e un bambino. La loro educazione viene comunque affidata alla scuola pubblica, sebbene la famiglia Addams sia tremendamente ricca, e passano la maggior parte

IN QUESTI NEGOZI POTETE TROVARE LE ULTIME NOVITÀ DELL'IMPORTAZIONE

AQ	SULMONA	VIDEOLAND SDF	Via Circumvallaz. Occ., 34
BA	PUTIGNANO	VIDEO SMILE	Via Cavalieri di Malta, 85
BR	BRINDISI	VIDEOLANDIA	Parole ferroviario, 22
BS	SAN PAOLO	GRIM VIDEO	Via Mazzini, 14
BZ	MERANO	PIANETA VIDEO	Via Farcocchia, 2
CN	RACCONIGI	TUTTOVIDEO	Via S. Giovanni, 15
CZ	CATANZARO	CLAUDIO ELIA	Via L. Della Valle, 46
	CROTONE	VIDEO FILMS	Via Cutro, 15/17/19
	CROTONE	CIAM VIDEO FILMS 3	V. 2° trav. M. Nicoletta, 90
	LAMEZIA TERME	ROYAL PHOTO	V.le Michelangelo, 5/9
	LAMEZIA TERME	MONDO VIDEO	Contrada Scina Coop. Dog.
	LAMEZIA TERME	GIROTONDO GIOCATTOLI	C.so Nicotera, 212
FO	CESENATICO	VIDEO 2001	P.le Vasagalli, 41
FR	VEROLI	VIDEO BOOM	Via Cesenatico, 32
GE	COGOLETO	CASA DEL GIOCATTOLO	L.re Bianchi, 26
	GENOVA	STUDIO 1	P.zza Matteotti, 29R
	S. SALVATORE	NON SOLO VIDEO	Via Coduri, 176
GR	CASTEL DEL PIANO	EMPORIO MUSICALE	C.so Nissini, 34/B
IM	BORDIGHERA	VIDEOCLUB & TV	Via V. Veneto, 7
	DIANO MARINA	CASA DEL GIOCATTOLO	Via Canepa, 12
	IMPERIA	DADO	P.zza Dante, 14
	IMPERIA	MIETTO	Via F. Cascione, 140
	IMPERIA	OFFICE & GAMES	P.zza Bianchi, 9
	IMPERIA	BENEDUSI	Via Cascione, 32
	SANREMO	CART MOTTA	C.so Garibaldi, 42
	SANREMO	M.C.M.	Via Palazzo, 80
	SANREMO	RAGALZI	Via Massabò, 10
	SANREMO	VIDEO CLUB ORFEO	C.so Matuzia, 185
	VENTIMIGLIA	PINOCCHIO GIOCATTOLI	Via Roma, 44/A
LE	LECCE	VIDEOMANIA	V.le dell'Università, 61/63
LI	LIVORNO	MI DA	Via Solferino, 90
LU	ALTOPASCIO	VIDEO & SIMPATIA	Via Marconi, 16
	LIDO DI CAMAIORE	VIDEO PARADE	Via S. Caterina, 7
MI	CORSICO	VIDEO AMICO	Via 24 Maggio, 2
MO	FIORANO MODENESE	HARMONY HOUSE	Via Macchiavelli, 6/A
PC	PIACENZA	CORAZZA	Via Atleti Azz. d'Italia
PZ	LAGONEGRO	FOTO RICCIARDI	Via Brenta, 4/6
RC	GIOIA TAURO	CIAM VIDEOTECA	Via F. Sanzio, 18
	LOCRI	FURCI ROCCO	C.so V. Emanuele, 98
	REGGIO CALABRIA	VIDEOMUSIC	Via Cardinale Portanova, 48
	REGGIO CALABRIA	SINDONA FOTO	Via D. Tripep
	REGGIO CALABRIA	FOTO COLOR DI PINO	Via Arangea, 21
RM	ROMA	VIDEOLAND	Via Gregorio VII, 327
	ROMA	VIDEO 4	Via Ugento, 42
	ROMA	VIDEO EVOLUZIONE	Via Turcolana, 416
	ROMA	GLANCE	Via la Spezia, 106
	ROMA	IL MEGLIO DI HOLLYWOOD	Via Ponzi Cominio 33/35
SI	ABBADIA S. SALVATORE	HOLLYWOOD HOLLYWOOD	V.le Roma, 28
SP	CASTELNUOVO M.	VIDEOFANTASY	Via Aurelia, 12
	DOG. DI ORTONOVO	VIDEOFANTASY 2	Via Aurelia
	LA SPEZIA	PEDACI VIDEO CLUB	Via Pirone, 73
	LA SPEZIA	TOP VIDEO	Via Lunigiana, 618
	SARZANA	LA VIDEOTECA	Via U. Muccini, 39
SR	SIRACUSA	CINECITTÀ	P.zza Vittoria, 9/11
SV	ALASSIO	CART. BELOTTI	Via V. Veneto, 114
	ALASSIO	CAVIGLIA GIOCATTOLI	Via V. Veneto, 54
	ALBENGA	VIDEOMANIA	Via del Roggiotto, 9
	ALBENGA	VIDEOLANDIA	Via Patrioli, 34
	ANDORA	PAPERIN FLASH	Via dei Mille, 20
	BORGHETTO S.S.	L'IDEA	C.so Europa, 49
	CAIRO MONTENOTTE	TECNOBYTE	Via B. Dagna, 15
	FINALE LIGURE	EMPORIUM	Via Rossi, 36
	LOANO	PONS	C.so Roma, 94
	VARAZZE	MUMITTA'	C.so Matteotti, 48
TO	GIAVENO	HOUSE VIDEO	Via Don Foglietti, 82
	MONCALIERI	WORLD VIDEO	Via Terivelli, 2
	TORINO	VIDEO 90	C.so Telesio, 32/B
TN	TRENTO	CIAM VIDEOTECA	Via Petrarca 1/7
TV	VITTORIO VENETO	V.CLUB ETA BETA	Via Del Casio, 10
VC	VERCELLI	EMMEVI	C.so Italia, 53/55

Teknos Trading S.O.S.

Importazione e distribuzione di video giochi

TEL. 0183/29.91.91
FAX 0183/29.07.72



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

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



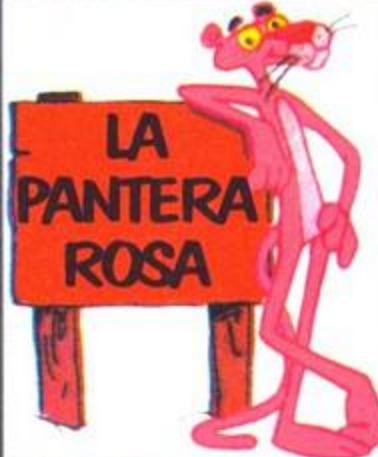
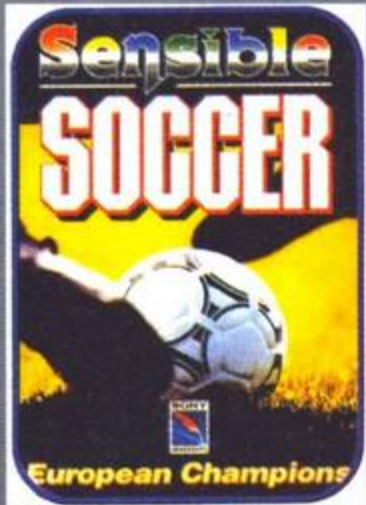
CARTUCCE PERFETTAMENTE COMPATIBILI CON I SISTEMI ITALIANI, SENZA ADATTATORE.



CONSOLE IN VERSIONE PAL, COMPATIBILI CON I TELEVISORI ITALIANI.



VIDEOGIOCHI IN REGOLA CON IL MARCHIO CE PER LA SICUREZZA DEL GIOCATTOLO



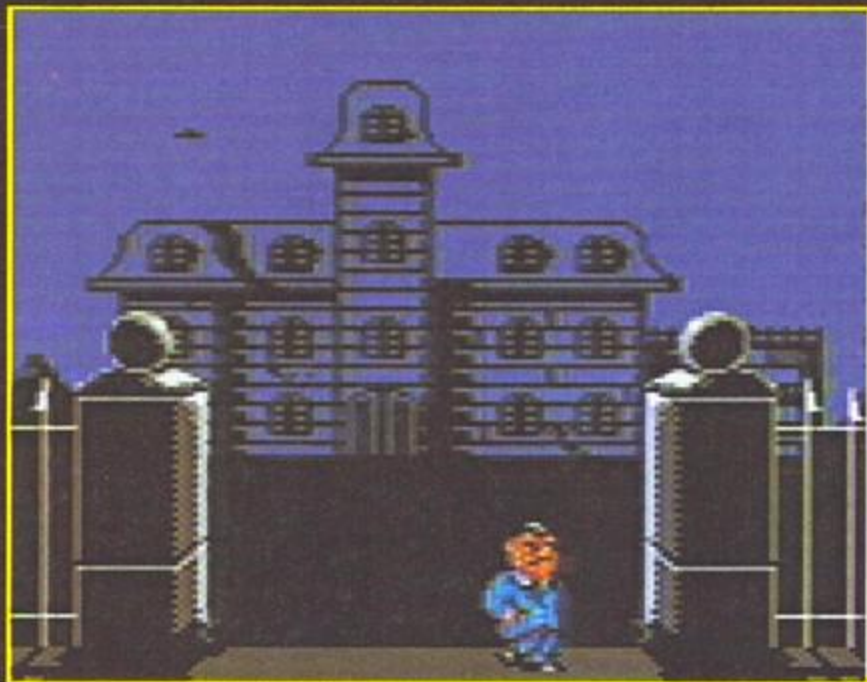
ARRIVI SETTIMANALI

TEKNOS TRADING - Importazione e distribuzione video giochi
Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47 - Tel. 0183/29.91.91 Fax 0183/29.07.72



RAFFAELLO GRAF - DIANO MARINA (IM)

del tempo a sperimentare gli usi come nuovi potenziali giocattoli di ghigliottine, sedie elettriche e veleni (preferiti da Mercoledì), o dei vari tipi di esplosivo (la passione di Pugsley). Insieme al nucleo familiare abitano anche la madre di Morticia, una vecchia strega dall'età imprecisata ma comunque quantificabile in secoli, il fratello maggiore di Gomez, Fester, che colleziona strumenti di tortura e accende le lampadine con la bocca, e il "cugino It", letteralmente traducibile come il cugino Cosa, che utilizza una serie di striduli suoni per comunicare e che si presenta come un ammasso di capelli alto poco meno di un metro e cinquanta, privo di altre caratte-



la famiglia Addams continua a far parlare di sé. Al suo attivo può vantare ben due film, una serie (purtroppo unica) di telefilm, un numero di fan veramente altissimo e svariate apparizioni sui computer e sulle console di tutto il mondo. Il motivo di tanto successo è sicuramente da ricercarsi nella riuscitissima combinazione di pseudo-horror e comico, che si adatta perfettamente alla metafora di fondo in cui l'autore ci fa notare come una famiglia di mostri possa amarsi tanto, mentre la gente "normale" non fa altrettanto. Ma lasciamo le considerazioni filosofico-religiose a chi di dovere e torniamo a occuparci di un aspetto che fa capolino nella



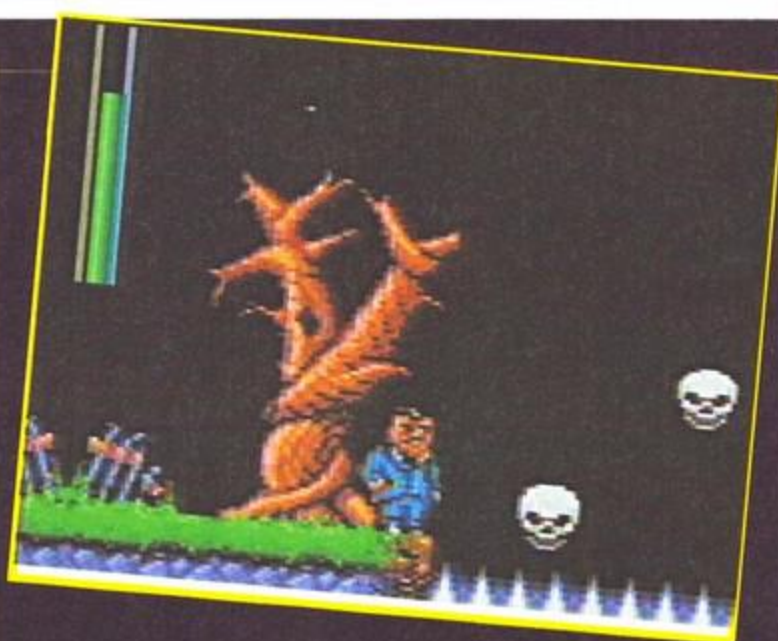
ristiche visibili (fatta eccezione per il cappello e il bastone da passeggio). Essendo una famiglia eccezionalmente ricca, gli Addams hanno alle proprie dipendenze anche della servitù e, considerato il loro stile di vita, non sorprende più di tanto scoprire che il maggiordomo sia una sorta di Frankenstein suonatore di clavicembalo, mentre il loro tuttofare è in realtà una mano che abita in una scatola nera.

A distanza di moltissimi anni (riuscissi a ricordarmi la data precisa della loro prima apparizione in tv, tutto sarebbe più facile) dalla loro comparsa,



marea di parole del discorso qui sopra: il videogioco della famiglia Addams.

Molti di voi avranno avuto modo di vedere, o di leggere la recensione, o magari di giocare alla versione per SNES di "The Addams Family". Bene, al tempo della sua uscita, il gioco ebbe un'accoglienza particolarmente calorosa da parte delle riviste specializzate in genere. Effettivamente si presentava



molto bene, con grafica

colorata, definita e d'atmosfera, un sonoro di riguardo, una giocabilità ottima e una esagerazione di livelli, porte segrete, livelli nascosti, vite extra e bonus vari in ogni pixel dell'area di gioco. Unico "difetto" (difetto tra virgolette perché io lo considero per lo più un pregio) rappresentato da un livello di difficoltà veramente alto.

Questo lo rendeva un prodotto ottimo per i videogiocatori navigati, ma tendeva a scoraggiare i neofiti del joy-pad, o magari anche solo i "non abilissimi". Cosa è successo in questa trasposizione per le macchine di casa Sega? La difficoltà è stata mitigata? Ci sono aspetti del gioco che hanno sofferto della minor potenza grafica delle macchine ora in esame?

Le risposte sono semplici ed immediate. La versione Megadrive è splendida. La grafica non ha risentito più di tanto del salasso di colori (tanto l'originale non ne prevedeva tantissimi) e il resto del gioco è rimasto intatto. Ogni bonus è al suo posto, ogni cosa è stata replicata esattamente e tutti gli avversari della versione precedente sono ancora lì ad at-

tendervi.

Per il Master System e il Game Gear il discorso cambia leggermente. La grafica, ovviamente, ha subito dei tagli notevoli ma svolge bene il suo compito; il sonoro è piuttosto irritante, ma lo si può sempre escludere; gli schemi sono molto fedeli, anche se non giurerei sulla loro assoluta fedeltà all'originale; la difficoltà risulta maggiore. Ebbene sì. Il livello di difficoltà delle ver-



sioni per i sistemi minori è più alto. Magari si tratterà solo di un'impressione o di averlo giocato in momenti particolarmente negativi per le mie attitudini da piattaforme, ma resta il fatto che su Master System e Game Gear trovavo più difficile proseguire. Live long and prosper.

Giancarlo "JH" Calzetta

MEGA DRIVE

GRAFICA + Molto ben definita e molto nitida. + Estremamente varia.	94
SONORO + Anche se non esalta, svolge il suo dovere. + E lo fa molto bene con gli effetti sonori.	86
GIOCABILITA' + Gomez si controlla che è un piacere. + La realizzazione tecnica è impeccabile.	88
LONGEVITA' + E' difficile... - ... Veramente difficile.	90
FLYNG EDGE	89

MASTER SISTEM

GRAFICA + Ben definita ma non troppo nitida. + Estremamente varia.	80
SONORO + Non esalta: svolge il suo dovere. - Ma non se ne sentirebbe la mancanza.	80
GIOCABILITA' + Gomez si controlla bene. + La realizzazione tecnica è veramente notevole.	88
LONGEVITA' + E' difficile... - ... Più difficile della versione Megadrive.	90
FLYINGEDGE	85

GAME GEAR

GRAFICA + Pressoché identica al Master System. + Ma la vista ne soffre di più.	78
SONORO + Non esalta: svolge il suo dovere. - Ma non se ne sentirebbe la mancanza.	80
GIOCABILITA' + Gomez si controlla che è un piacere. + Ma la precisione necessaria stanca la vista.	88
LONGEVITA' + E' difficile... - ... Quanto quella Master System.	90
FLYNG EDGE	84



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

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

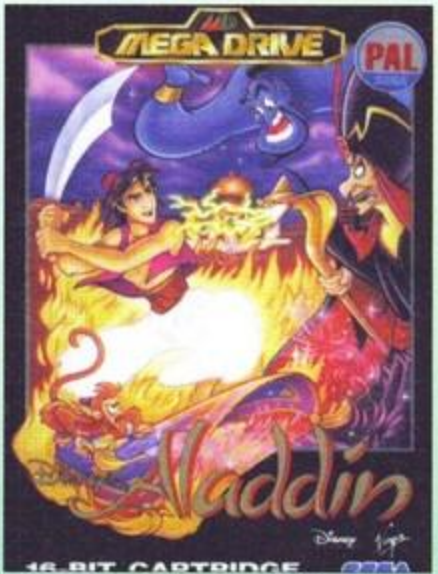
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.



L. 129.000



L. 89.000



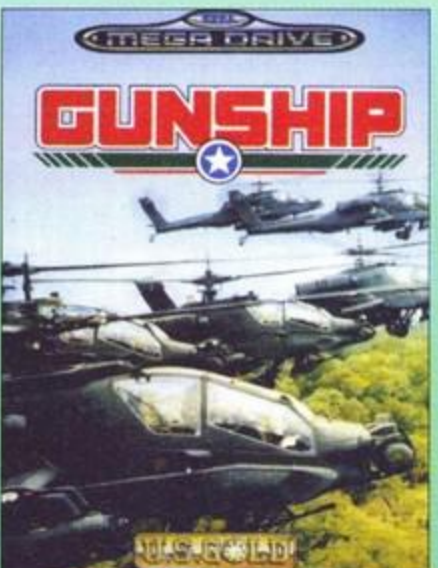
L. 109.000



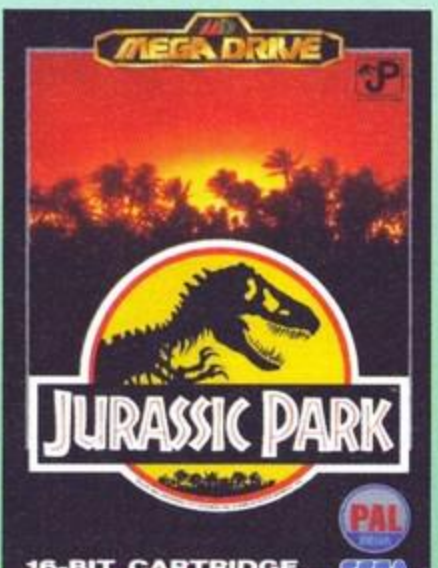
L. 149.000



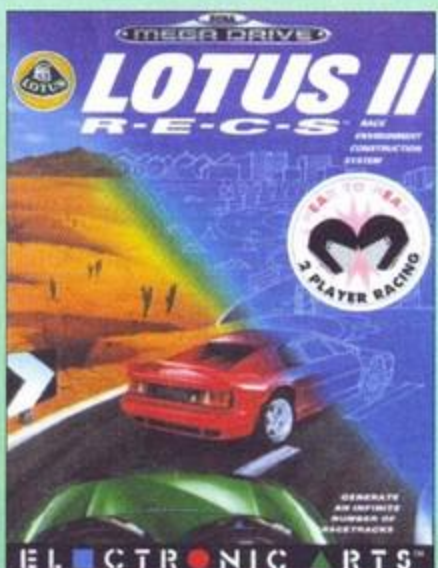
L. 119.000



L. 119.000



L. 99.000



L. 89.000



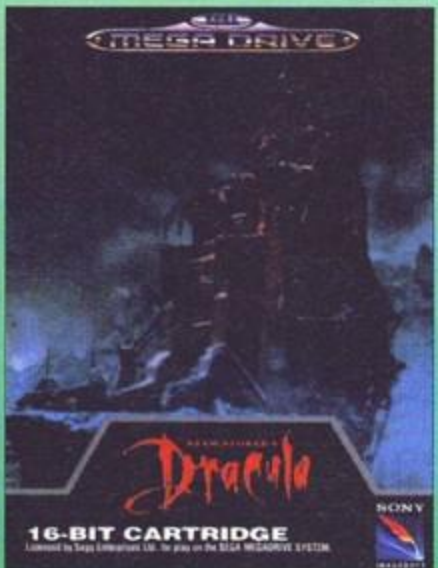
L. 75.000



L. 119.000



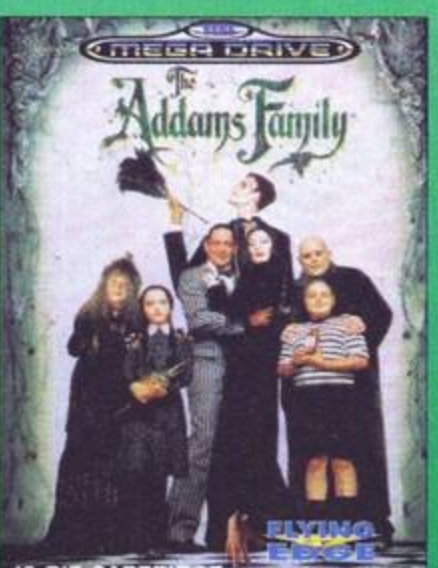
L. 99.000



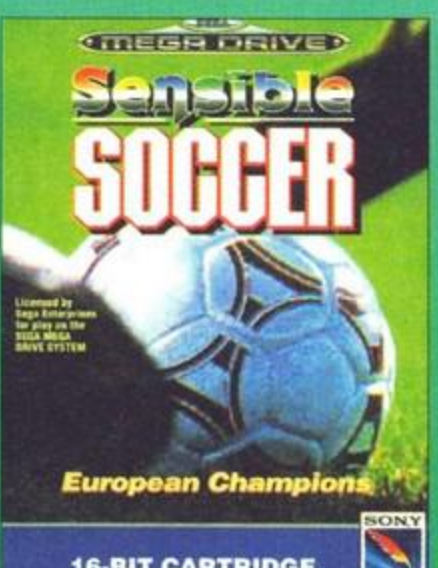
L. 99.000



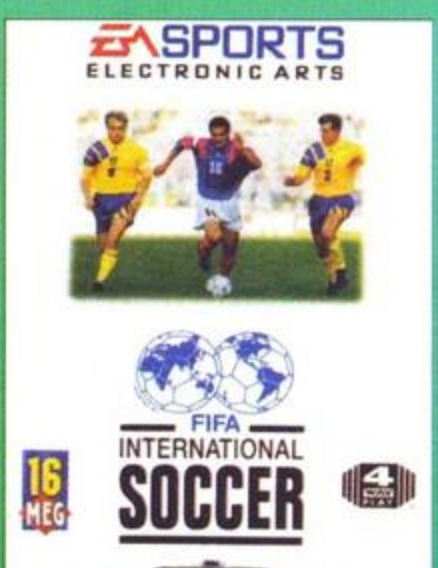
L. 119.000



L. 109.000



L. 109.000



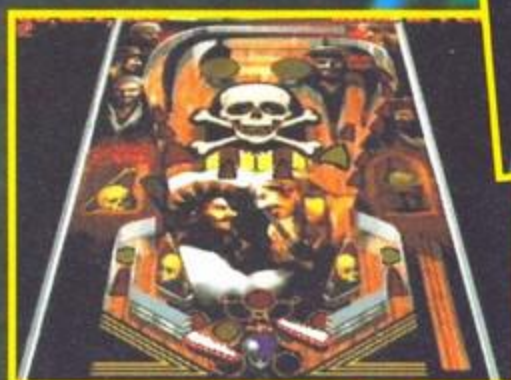
L. 129.000

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA



GIOCATORI 4
LIVELLI 3
LIVELLI DI DIFFICOLTA' 1

**Ahi, ohhhh, aiuto
 cado, boing splash
 ping, no, sulle
 bacchette nooo;
 sboing plump, sbam
 sbam sbam, ohhh,
 sto ricadendo...
 Partita di flipper
 vista dalla pallina**



Sapete che la pallina del flipper è viva? Non lo sapevate eh? Ne ero convinto, e scommetto che non sapevate neanche che è obbligata a stare su quella tavola inclinata con la forza; sì, avete capito bene, ma forse è meglio fare qualche passo indietro negli anni per capirci qualcosa: tutto cominciò quando ruppi a craniare un flipper perché mi aveva rubato una moneta; stavo per ingoiare la pallina, quando la sentii implorare e chiedere pietà; la sputai immediatamente, questa cadde per terra e mi disse: "Ciao, io sono una pallina di flipper e sono onorata di essere stata sputata da un ragazzo bello e prestante come te", al che io dissi: "Caspita, una pallina di flipper con un po' di buon gusto"; comincio così un'amicizia che sfociò ben presto in qualcosa di più, io provavo dell'affetto per quella pallina, un affetto che continuava a rafforzarsi col tempo, fino a quando, un giorno di pioggia, le chiesi di sposarmi. Lei diventò lucida co-



me carta stagnola e accettò la proposta: ormai era amore vero. Dopo qualche giorno, però, arrivò il gestore del bar proprietario del flipper che per tanto tempo l'aveva tenuta prigioniera, ma che era ormai un ricordo ricorrente solo nei sogni della sventurata pallina; ebbene, il gestore rapì la pallina in un momento di mia assenza, e la portò via, lontano da me e dal nostro amore incapace di riflettere e di immaginare la mancanza di uno di noi due... da allora non vidi più la pallina, ma ogni volta che vedo un flipper lo spacco a craniare sperando di poterla ritrovare.

Scusatemi per avervi raccontato questa storia, ma la rottura del video che portava l'immagine di un flipper mi ha portato a pensare a lei (mi fumano ancora i capelli). Ma di che flipper si tratta mi chiederete giustamente voi? E allora come di mio solito ve lo dirò: diciamo, però, prima di iniziare la descrizione del gioco, che Super Pinball è il primo esempio di flipper per Super Nes, quindi merita un particolare elogio per il coraggio di inserirsi in un mercato così povero di giochi di questo genere (questo, comunque, non influirà sul voto globale). A questo punto, passerei alla descrizione del gioco, tralasciando quello che dovrete fare, perché mi sembra decisamente superfluo; cominciamo quindi con l'impatto grafico, il quale mi ha lasciato indubbiamente perplesso; infatti noi tutti siamo abituati a vedere questo genere di simulazioni dall'alto vero? Ebbene, con questo flipper la visuale è prospettica, cioè vedrete il flipper proprio come (o quasi)

potreste vederlo giocandoci al bar; vedrete quindi la pallina rimpicciolirsi quando si allontanerà da voi, e viceversa ingrandirsi quando vi verrà contro; questo risulta un tantino scomodo, specialmente per le prime partite; per il resto tutto regolare, ci sono i soliti gadget che sono presenti in tutti i flipper dell'universo, mentre la pallina si muove in maniera abbastanza realistica. Parlando della fattura grafica... beh, niente da dire, molto colorata, nitida e disegnata molto bene; purtroppo si può godere di soli tre flipper, il che ne pregiudica anche la longevità, ma di questo parleremo più avanti.

La parte uditiva è abbastanza curata, ma niente di speciale, gli effetti sonori sono resi abbastanza bene, mentre le musiche di accompagnamento sono un po' fuori luogo: ne ho sentite di simili giocando ai vari poker su Amiga. Parlando della giocabilità, posso dirvi che giocare a flipper mi è sempre piaciuto, sia al bar che su computer, e così mi sono divertito a giocare a Super Pinball; il problema più grosso di questo gioco, mi è sembrato l'eccessiva facilità nel fare punti e nei rimpalli troppo favorevoli della pallina, che portano il giocatore a perdere un po' di spirito di competizione (non è possibile fare trentadue milioni di punti alla prima partita). Contribuiscono ad annoiare anche la presenza di soli tre flipper, visti questi, non c'è più nulla di nuovo; insomma, c'è di buono che si può giocare in quattro, ma con l'imminente arrivo di Pinball Dreams (controllate in giro per queste pagine), non so quanto vi convenga fare un investimento di questo tipo.

Raffaele Sogni

SUPER NINTENDO

GRAFICA +Nitida e colorata. -Poco funzionale.	85
SONORO +Ben fatto... -... ma un po' fuori luogo.	80
GIOCABILITA' +Il movimento della pallina è reso molto bene. -Troppo facile fare punti.	80
LONGEVITA' +Si può giocare in quattro. -Tre Flipper sono decisamente pochi.	78
MELDAC	80



GIOCATORI	1
LIVELLI	16 o più
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ragazzi, forse non dovrei iniziare una recensione in questo modo, ma sono entusiasta e lo scrivo lo stesso: che bello! Non sono così esaltato nello scrivere un articolo dai tempi di Street Fighter II per Super Famicom!



Forse perché questo era il gioco che sognavo di notte; sì, letteralmente parlando, nei miei viaggi onirici avevo spesso immaginato di giocare a videogame dove pilotavo astronavi lanciate a folle velocità in canali d'acciaio in stile Morte Nera di Guerre Stellari. Forse perché era dai tempi di Fzero che non provavo una tale sensazione di velocità e di presenza, quella sensazione che ti spinge quasi a lanciare degli urletti perché temi di schiantarti su un muro o disintegrarti contro una roccia. Forse perché non mi è mai capitato (e a voi?) di canticchiare (lo giuro, è davvero così) il motivetto musicale di un videogioco, come mi è invece successo col tema del secondo livello (sesto stage) di Total Eclipse: la parte col sassofono è, a dir poco, da pelle d'oca. Insomma, tutto quello che ho finora scritto mira a farvi capire una cosa (ed è proprio per questo che l'ho scritto): Total

RAFFO

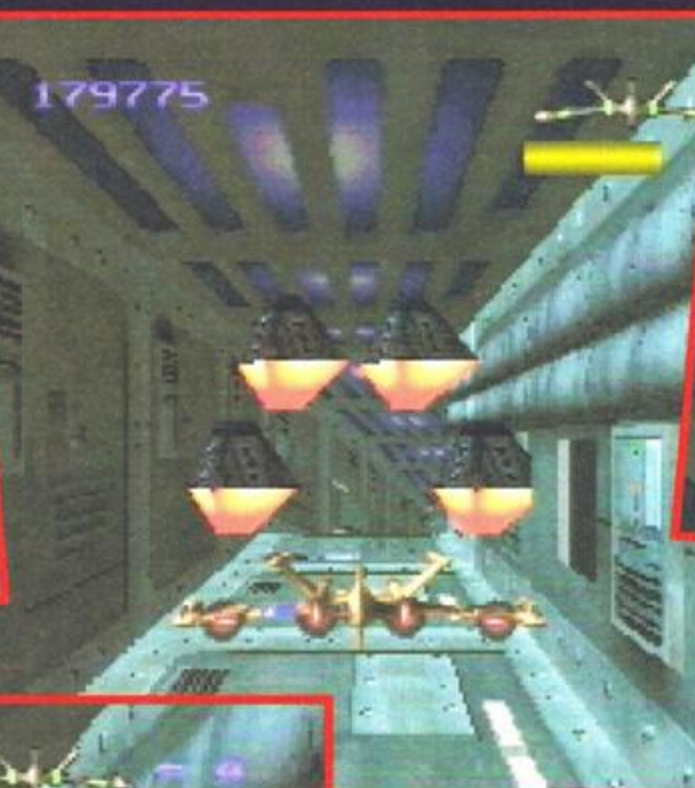
Beh, non si può certo dire che non escano giochi per 3DO, e questo è un fatto indubbiamente positivo. Parlando di Total Eclipse, che dire: che graficamente è stupefacente; che la parte sonora è anch'essa a livelli raramente visti; ma la giocabilità, com'è la giocabilità vi chiederete voi? Insomma, così così, innanzitutto quando la navicella si muove all'esterno, scrolla tutto troppo piano; al contrario, invece, quando la navicella viaggia nei tunnel, lo scrolling è eccessivamente frenetico ed è veramente molto difficile controllare la baracca. Per finire, in questo gioco i combattimenti aerei passano in secondo piano, lasciando spazio alle capacità pilotistiche del giocatore; mi è sembrato quindi più un gioco di guida che uno shoot 'em up; a questo punto mi chiedo che intenzioni avessero i programmatori, ad ogni modo, quello che ne è venuto fuori è un discreto ermafrodita videoludico.



Eclipse mi ha coinvolto da matti, lo considero una cosa galattica; mettetevi bene in testa che questa è la mia soggettivissima opinione (MA dice che lo trova "poco preciso nei movimenti, poco interattivo", o qualcosa del genere, e a me non frega proprio nulla perché sono esaltatissimo) e mando tranquillamente al diavolo



TOTAL ECLIPSE



maggiormente visibile la differenza tra i due, che tra Total Eclipse e un fantomatico, futuro gioco spaziale per 3DO. Sappiate, comunque, che per me Total



(non con cattiveria, ma, appunto, con tranquillità) chi non la pensa come me. Dite quello che volete, basta che mi lasciate giocare in pace a Total Eclipse. Che trip! Con le cuffie è davvero da alienazione pura! Ho finora visto praticamente tutto quello che è uscito per 3DO nel momento in cui scrivo quest'articolo; volete sapere le mie impressioni a proposito?

(Non possono comunque: le ho tagliate. Ehehe... NdAlex) (...bla bla bla...)

Se vi state chiedendo perché ho parlato proprio alla fine del gioco che vi aspettavate nominassi per primo, o se vi state chiedendo dov'è finita la recensione di Total Eclipse, risponderò subito ad ambedue le domande.

La risposta alla prima è che, dovendo dare un voto a Total Eclipse, ed essendo spudoratamente di parte, per tentare di essere quanto più oggettivo possibile (anche se è impossibile l'esserlo del tutto) darò il voto in rapporto a quanto assegnato a Crash'n'Burn (con cui, peraltro, mi trovo d'accordo), e cioè 90. Come tutti sappiamo, i voti dei giochi sono assegnati relativamente a quanto già uscito o

già visto (dato che nessuno può sapere se in futuro vi sarà qualcosa di meglio dello stesso genere), ed essendo il 3DO una console nuovissima (e sfruttata ancora poco), non sarebbe giusto sbilanciarmi. Dare un voto in rapporto al 90 di Crash'n'Burn, risulta più oggettivo perché è

JH

Come al solito il 3DO è grande. Il sonoro è tratto pari pari da CD. La grafica dei fondali che scollano in soggettiva è veramente stupefacente. Tutto si muove in maniera super-fluida e gli effetti speciali sono incredibili. La smart bomb che avanza devastando tutto quello che incontra è, forse, l'effetto grafico più bello che abbia mai visto in un videogioco. E l'effetto dei tunnel che si arrotolano su loro stessi lo segue molto da vicino. Però, stavolta hanno dimenticato che un gioco non si giudica solo dalla grafica. L'azione di gioco risulta, a lungo andare, troppo noiosa. Il problema di base è costituito da un sistema di controllo non troppo azzeccato. L'astronave ha un movimento inerziale piuttosto enigmatico, e le collisioni vengono gestite in maniera poco intuitiva (ogni due per tre, l'astronave entra in collisione con una parete senza che, visivamente, questo corrisponda a realtà). Si tratta solo di farci la mano, ma non è certo un punto a favore del gioco. Bella, ma inferiore alle altre finora viste, l'introduzione in ray-tracing.

Eclipse è il meglio degli Shoot 'em up in giro al momento, e quindi 92 risulta puramente indicativo.

Ora descriviamo un po' il gioco (era ora, eh, Alex?). Trattasi di uno sparattutto con visuale alle spalle (ma sarebbe meglio dire ai reattori) della vostra astronave, la cui ambientazione varia tra la superficie di alcuni pianeti (schermi a velocità minore, ma con possibilità di rotazioni mozafiato del paesaggio) e le gallerie scavate al loro interno (tunnel alla Star Wars, con velocità stupefacente e cardiopalma incorporato). La trama (sintetizzata in una MOSTRUOSA introduzione animata) è la solita degli alieni cattivi contro i buoni terrestri. Voi dovete portare a termine

"La Giraffofferta"

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

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

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

E se ti fai socio.....

la **TESSERA DELLO ZOO** ti fara' avere:

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

OFFERTE SEGA MEGADRIVE

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

OFFERTE Nintendo GAMEBOY

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



E.T.S. COMPUTERS

via Pertini, 21
02020 La California (LI)

☎ **0586/677554**

☎ **0586/677557**

☎ **0586/677553**

E allora, cosa aspetti ?

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

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

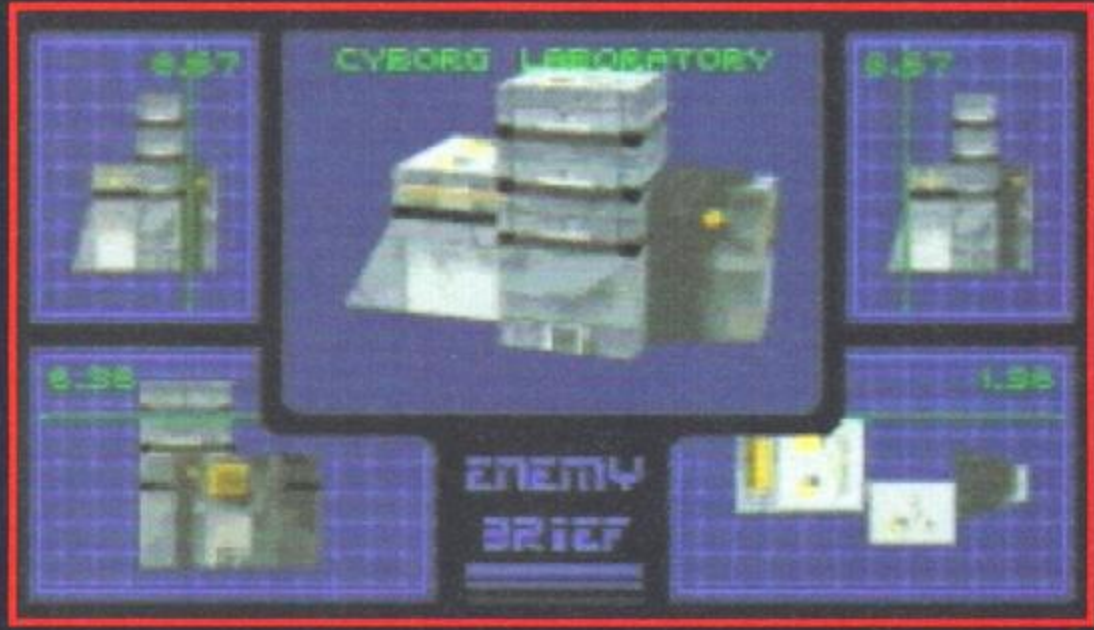
TMB

Quando ho visto per la prima volta l'intro di Total Eclipse sono rimasto di ghiaccio, non avrei mai immaginato che tanta grafica ray-tracing potesse muoversi a una simile velocità! Roba da infarto! Dopo alcuni minuti persi nello sbavare davanti al monitor mi son detto "qui ci vuole contegno e professionalità", quindi mi son lanciato in un combattimento furioso sbraitando ferocemente verso il monitor... insomma il gioco è molto bello visivamente, ma dopo una decina di minuti si rimane alquanto perplessi, qualcosa non va. Il vero problema di Total Eclipse è la giocabilità, ben presto vi accorgete che il gioco si limita ad essere uno sparattutto con una serie di tunnel a difficoltà crescente; insomma, oltre a una grafica da capogiro, questo nuovo prodotto per 3DO non riesce ancora a convincere. Mi spiace, ma siamo ancora lontani dalla realizzazione di un vero classico.



a livello di numero di strumenti) col progredire degli stage; in generale sono rock e d'atmosfera. Crystal Dynamics, continua così che vai forte, siamo tutti curiosi di vedere il tuo prossimo Orion Off Road, annunciato per quest'estate (io, intanto, mi compro il 3DO)! Non credo ci sia bisogno d'aggiungere altro. Spero di aver reso l'idea. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa



delle missioni (prima distruggere delle installazioni missilistiche, poi delle fabbriche di cyborg, e così via) e proseguire nel gioco, venendo anche promossi di grado (Luogotenente, Capitano, Colonnello, ecc.). In realtà, se distruggete effettivamente il target delle missioni o meno, non cambia un bel nulla; praticamente, il vero scopo del gioco è sopravvivere. Questa è la seconda fatica della Crystal Dynamics (la prima era stata, appunto, Crash'n'Burn), e sebbene il menu opzioni appaia ancora miserrimo (ma si decidono

no, a farmi un bel menu per ascoltare le musiche), il gioco risulta generalmente privo di quei piccoli, tanti bug presenti in Crash'n'Burn. Total Eclipse è maledettamente giocabile (la solita sfilza di armi extra, scudi e bonus vari), longevo (16 stage se non di più) già così, e non conto i percorsi alternativi negli stage di superficie o i vari tunnel che non vedrete (proprio ieri ne ho scoperto uno da brivido. Le musiche sono galattiche e vanno migliorando (armonicamente parlando,

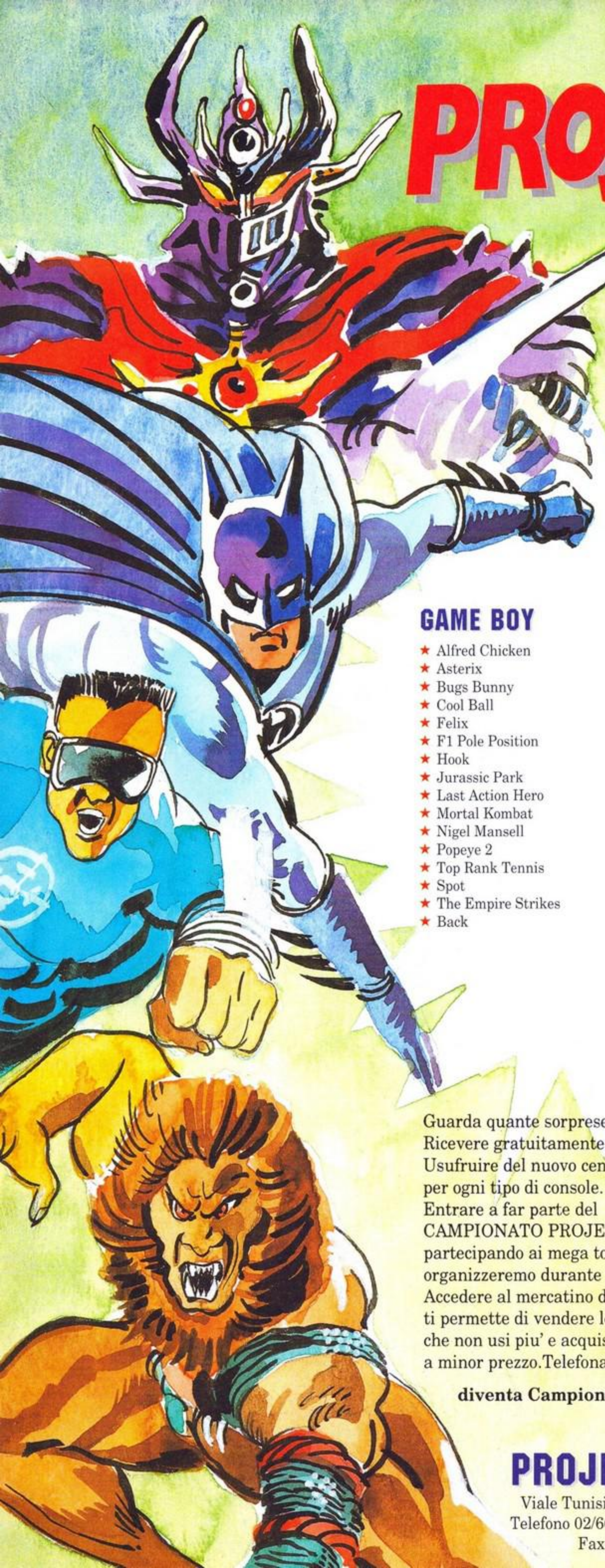
VF

La presentazione è galattica (non solo perché il gioco è di ambientazione spaziale), lo stesso per i primi minuti di gioco: i fondali sono spettacolari e anche se sono tutti precalcolati fanno il loro bell'effetto, ma il resto? Lo schema di gioco è abbastanza banale, ma è il problema minore: l'astronave è difficilissima da controllare, cosa abbastanza grave considerato che metà del gioco si svolge in strettissimi tunnel. Sulla superficie, se ci si sposta troppo velocemente di lato si cozza contro montagne che non si potevano assolutamente vedere. Il gioco è un po' troppo monotono, i quattro livelli che ho potuto vedere non presentano apprezzabili variazioni: stesso dicasi per le musiche. Tutto sommato era molto meglio il gioco d'esordio del 3DO.

3DO	
GRAFICA 95 +quello che il mode 7 del Famicom +ha sempre sognato	95
SONORO 97	97
GIOCABILITÀ 93 +accipicchia	93
LONGEVITÀ 90 +perdirindina	90
CRYSTAL DYNAMICS	92

PROJECT GAME

IL MEGA POSTO DEL VIDEOGAME!



GAME BOY

- ★ Alfred Chicken
- ★ Asterix
- ★ Bugs Bunny
- ★ Cool Ball
- ★ Felix
- ★ F1 Pole Position
- ★ Hook
- ★ Jurassic Park
- ★ Last Action Hero
- ★ Mortal Kombat
- ★ Nigel Mansell
- ★ Popeye 2
- ★ Top Rank Tennis
- ★ Spot
- ★ The Empire Strikes
- ★ Back

SUPER NINTENDO

- ★ Aladdin
- ★ Art of Fighting
- ★ Clayfighter
- ★ Cliffhanger
- ★ Cool Spot
- ★ Flashback
- ★ International tennis
- ★ Jurassic Park
- ★ Mortal Kombat
- ★ MR. Nutz
- ★ Nigel Mansell
- ★ Pink Goes To
- ★ Rock'n Roll Racing
- ★ Secret of Mana
- ★ Star Fox
- ★ Street Fighter Turbo
- ★ Super Mario All Stars
- ★ The Empire Strikes Back
- ★ Turtles Tourment Fighters
- ★ World Heroes

MEGA DRIVE

- ★ Aladdin
- ★ Asterix
- ★ Chuck Rock 2
- ★ Davis Cup
- ★ Eternal Champions
- ★ F1 Championship
- ★ F15 Strike Eagle 2
- ★ Flashback
- ★ Gunstar Heroes
- ★ Greatest Heavy (Box)
- ★ Pink Goes To
- ★ Lethal Enforcers
- ★ Jurassic Park
- ★ Jungle Strike
- ★ Mortal Kombat
- ★ NHL Hockey '94
- ★ Robocop VS Terminator
- ★ Sensible Soccer
- ★ Street Fighter 2
- ★ Winter Olympics

MEGA CD

- ★ Cliffhanger
- ★ Dragon's Lear
- ★ Hook
- ★ Kriss Kross
- ★ Jaguar XJ 220
- ★ Lethal Enforcers
- ★ Dracula
- ★ Night Trap
- ★ Sherlock Holmes
- ★ Tunder Hawk
- ★ Final Fight 2

GAME GEAR

- ★ Chuck Rock II
- ★ Desert Strike
- ★ Dracula
- ★ Mortal Kombat
- ★ Sonic Chaos
- ★ Star Wars
- ★ Wimbledon
- ★ Ecco The Dolphin
- ★ Last Action Hero
- ★ Ultimate Soccer

Guarda quante sorprese ti da' la tessera personale del nostro club Ricevere gratuitamente le informazioni sulle novita'.
Usufruire del nuovo centro di assistenza tecnica per ogni tipo di console.
Entrare a far parte del CAMPIONATO PROJECT GAME '94 partecipando ai mega tornei che organizzeremo durante l'anno.
Accedere al mercatino dell'usato che ti permette di vendere le cassette che non usi piu' e acquistarne altre a minor prezzo. Telefona subito e...

diventa Campione con Noi!

PROJECT GAME

Viale Tunisia, 50 • 20124 Milano
Telefono 02/66988133 - 02/66988170
Fax 02/66987565

ISCRIVITI
AL CAMPIONATO
PROJECT GAME!



**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA
ITALIA**



MORGANA

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

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

Game Gear + Sonic	L. 219.000
Game Gear + 4 Games	L. 239.000
Game Gear + Sonic 3	L. 229.000
Carica Batterie	L. 90.000
TV Turner	L. 179.000

Game Boy	L. 99.000
Game Boy + Tetris	L. 149.000

Addams Family	L. 79.000
Alien 3	L. 59.000
Alien Syndrome	L. 59.000
Ariel	L. 59.000
Bare Knuckle	L. 65.000
Bare Knuckle 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 59.000
Castle of Illusion	L. 59.000
Chakan	L. 65.000
Chuch Rock	L. 59.000
Cliffhanger	L. 79.000
Cool Spot	L. 79.000
Desert Strike	L. 79.000
Donald Duck 2	L. 79.000
Fantasy Zone	L. 49.000
Fantastic Dizzy	L. 79.000
Formula One	L. 79.000
Global Gladiator	L. 49.000
Jungle Book	L. 75.000
Jurassic Park	L. 59.000
Hook	L. 79.000
Last Action Hero	L. 79.000
Lemmings	L. 69.000
Mickey Mouse 2	L. 69.000
Monaco GP	L. 59.000
Monaco GP 2	L. 69.000
Mortal Kombat	L. 69.000
Ninja Gaiden	L. 69.000
Out Run	L. 59.000
Parodius 2	L. 65.000
Prince of Persia	L. 59.000
Road Runner	L. 79.000
Robocop 3	L. 79.000
Robocop VS Terminator	L. 75.000
Sensible Soccer	L. 75.000
Shinobi 2	L. 69.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 49.000
Sonic 3	L. 79.000
Solitarie Poker	L. 49.000
Spider Man	L. 64.000
Super off Road	L. 59.000
Terminator	L. 59.000
Ultimate Soccer	L. 79.000
Wimbledon	L. 49.000

Addams Family 2	L. 49.000
Adventure Island	L. 45.000
Alien 3	L. 49.000
Batman 2	L. 49.000
Batman Animated Series	L. 79.000
Battle Toads	L. 49.000
Blues Brothers	L. 59.000
Chopfliter 2	L. 39.000
Cliffhanger	L. 79.000
Daffy Duck	L. 79.000
Double Dragon 2	L. 49.000
Double Dragon 3	L. 59.000
Dr. Franken	L. 45.000
Duck Tales	L. 49.000
Empire Strike Back	L. 59.000
Ferrari	L. 39.000
Flinstones	L. 59.000
Hook	L. 49.000
Jordan VS Bird	L. 39.000
Jurassic Park	L. 59.000
Kick Off	L. 39.000
Kid Dracula	L. 49.000
Little Mermaid	L. 39.000
Looney Zoonet	L. 49.000
Mario Land	L. 49.000
Mario Land 2	L. 62.000
Megaman 3	L. 59.000
Mickey's Chase	L. 49.000
Mortal Kombat	L. 65.000
Out to Lunch	L. 69.000
Pacman	L. 39.000
Prince of Persia	L. 49.000
Robocop 2	L. 49.000
Snox Brothers	L. 49.000
Spiderman 2	L. 39.000
Spiderman 3	L. 49.000
Spiderman e x Men	L. 69.000
Star Wars	L. 49.000
Tennis	L. 39.000
Tiny Toons Adventure	L. 59.000
Tip Off	L. 39.000
Top Gun 2	L. 49.000
Turtles 2	L. 59.000
World Cup	L. 49.000
Zelda	L. 69.000

INCREDIBILE OFFERTA GIOCHI NEO GEO

Neo Geo	L.	Tel.
Andro Dunos	L. 149.000	
Art of Fighting	L. 229.000	
Art of Fighting 2	L.	Tel.
Baseball Zozo	L. 139.000	
Blue Journey	L. 99.000	
Ciber Lip	L. 79.000	
Crossed Sword	L. 149.000	
Eight Man	L. 119.000	
Fatal Fury	L. 109.000	
Fatal Fury 2	L. 199.000	
Fatal Fury Special	L. 449.000	
Football Frenzy	L. 239.000	
Ghost Pilot	L. 99.000	
King of Monster	L. 139.000	
King of Monster 2	L. 239.000	
Last Resort	L. 259.000	
League Bowling	L. 69.000	
Magician Lord	L. 99.000	
Mutation Nation	L. 149.000	
Ninja Combat	L. 109.000	
Ninja Commando	L. 109.000	
Riding Hero	L. 99.000	
Robo Army	L. 139.000	
Samurai Brawl	L. 449.000	
Soccer Brawl	L. 109.000	
Top Player Golf	L. 99.000	
Trash Rally	L. 139.000	
3 Count Bout	L. 179.000	
World Heroes 2	L. 259.000	

**3 DO
NEI FORMATI
NTSC/PAL/RB
PREZZO
ECCEZIONALE**

Battle Chess	L. 129.000
Dragons's Lair	L. 139.000
Lemmings	L. 129.000
Mad Dog Mac Cree	L. 139.000
Night Trap	L. 139.000
Out of this World	L. 139.000
Sewer Shark	L. 129.000
Stellar 7	L. 139.000
Super Wing Commander	L. 139.000
Totale Eclipse	L. 139.000

**JAGUAR
DISPONIBILE
CON TUTTI I
GAMES**

**SERVIZIO
SUPER VELOCE
CON CORRIERI
ESPRESSI SU
TUA RICHIESTA**

**TELEFONA
PER I TITOLI
E LE NOVITÀ
NON IN
LISTINO**

**PER I TUOI ORDINI
TELEFONA AL 0573/903277**

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

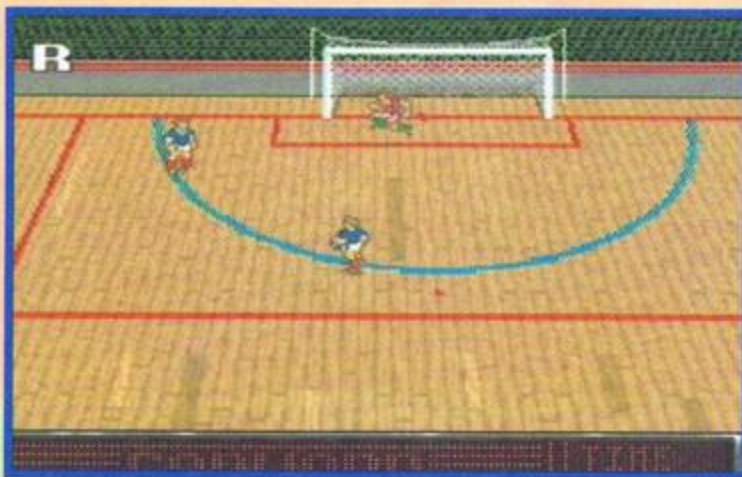


GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Direttamente dai computer, ecco un'altra conversione di un gioco discretamente famoso. Stavolta tocca a Striker, uno dei vecchi, pochi, buoni giochi dell'Elite (una volta supermega famosa sul Commodore 64) per Amiga.

Allora, dell'Elite ne avete già sentito parlare o no?

Come accennavo nell'introduzione, trattasi di una vetusta ditta di software per computer, che esordì nel 1985 (o nel tardo '84, non ricordo di preciso) con la conversione su Commodore 64 del mitico Commando della Capcom. L'Elite restò sulla cresta dell'onda per tutto il periodo aureo del primo gioiellino



Commodore (il secondo è indubbiamente l'Amiga, mentre il Vic 20 sapeva fin troppo di esperimento), scomparve poi per un po' dalla circolazione per riapparire, quasi dimenticata da tutti e in maniera

piuttosto anonima, anche sull'Amiga, dove credo che abbia dato il meglio di sé stessa proprio con Striker.

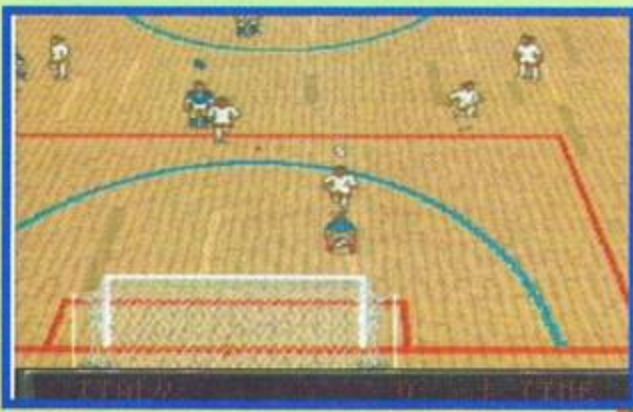
E pare proprio che questo Striker (nonostante l'agguerrita concorrenza dell'amena e ineguagliabile saga dei vari Kick Off) un discreto successo di pubblico lo abbia raccolto, dato che ne vien fuori la conversione anche sul beniamino grigio di mamma Nintendo. Ed ora, spero che non vi aspetterete che vi descriva il gioco del calcio, vero? Sarebbe come parlarvi di pastasciutta (e questo mese è già la seconda volta che mi viene in mente mentre scrivo articoli...)(a me invece viene sem-



SELEZIONA SQ.			
ALBANIA	EGORRA	LIBERIA	RUSSIA
ANDORA	ENGLAND	LUSSEMBURGO	A. IRLAND
ARGENTINA	FRANCIA	MALTA	SALVADORA
AUSTRIA	GERMANY	MAROCCO	SCOTLAND
BELGIUM	GERMANY	MAROCCO	SPAIN
BRAZIL	GREECE	MEXICO	SWEDEN
BULGARIA	HUNGARY	MEXICO	SWITZERLAND
CANADA	HUNGARY	N. IRELAND	S. KOREA
CANADA	HUNGARY	N. IRELAND	TAINZOO
CANADA	HUNGARY	PARAGUAY	TURKEY
CANADA	HUNGARY	PERU	URUGUAY
CANADA	HUNGARY	POLAND	U. S. A.
CANADA	HUNGARY	PORTUGAL	U. S. A.
CANADA	HUNGARY	QATAR	VENEZUELA
CANADA	HUNGARY	ROMANIA	WALES

GIOCAT 1. ITALY
COMPUTER.

elite



STRIKER



pre in mente mentre li leggo, i tuoi articoli NdAlex), e credo che sappiate tutti com'è fatta.

Cominciamo allora (alla mia solita maniera barocca di stravolgere le recensioni) con le cose che normalmente si dicono per ultime: Striker è un buon gioco di calcio, sicuramente tra i più validi (anzi, il secondo, a parer mio, in graduatoria) sul 16 bit Nintendo, ma il migliore resta indubbiamente Sensible Soccer, per il suo maggior realismo nell'azione, che fornisce quel tanto di tattica in più, la quale manca indubbiamente in Striker. E questo perché?

Beh, principalmente perché Striker risulta essere velocissimo fino all'inverosimile (sembra che tutti i calciatori sullo schermo siano impu-



tabili di doping o di provenienza Kryptoniana), divenendo più un frenetico arcade che una simulazione calcistica. Cosa che era comunque implicita (e questo lo scrivo per dovere nei confronti dei più pignoli appassionati di questo sport) vista la totale mancanza del realistico controllo della palla alla maniera di Kick Off, giacché il pallone resta saldamente ancorato ai piedi di un giocatore fino a quando non intervenga qualcuno per toglierglielo con la forza, o lui stesso decida di passarlo a un compagno o tirarlo per tentare il colpaccio in rete.

La prima cosa (positiva) che balza agli occhi di un qualsivoglia ludomaniaco che si accinge a giocare a Striker, è indubbiamente la mostruosamente megalitica quantità d'opzioni, dalla lingua selezionabile (inglese, francese, tedesco, spagnolo, svedese e, udite udite: ITALIANO!) alle miria-



di di menu e sottomenu, compresa l'innovativa possibilità di disputare perfino partite a calcetto. Tra le varie opzioni disponibili vi saranno: Partita amichevole, Super Cup, Eliminazione diretta per i Mondiali, Lega Mondiale, Allenamento, Modifica squadra e opzioni (musica sì o no, modifica comandi joystick, rassegna dei record).

Ognuna delle opzioni prima scritte da accesso a un menu; l'opzione più carina è inconfutabilmente Modifica squadra, in cui avrete accesso a ben sessantaquattro squadre mondiali di cui potrete cambiare tutto, ma proprio tutto, dalle caratteristiche ai nomi dei giocatori, dal loro colore dei capelli a quello della pelle, dalla loro maglietta alle loro calze. Che cosa volete di più?

Ah, sì; scordavo di dirvi che i tasti usati sono quattro, e le possibilità

sono le solite: passaggio automatico, tiro forte, scivolata, colpo di testa, e altre amenità che non sto a descrivervi.

Le musicchette, anzi, LA musicchetta dei titoli è carinamente ridicola o meglio ridicolmente cari-

na nella sua semplicità, mentre gli effetti sonori risultano adeguati; la giocabilità è, come prima scritto, a livelli arcade per la (forse esagerata) velocità di gioco (e fare i goal è molto spesso questione di fortuna più che di tattica vera e propria); la longevità è più che assicurata dalla carteva di opzioni.

Non ho altro da aggiungere. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa



RAFFO

Devo essere sincero, Striker mi piace un casino. Ma non solo perché possiede una grafica molto bella, e neppure perché ha un discreto sonoro (peccato che non abbiano messo tutte quelle belle parolacce che si sentono allo stadio), ma soprattutto perché una volta che vi impossessate della sfera bianconera (forza Udinese) questa non si stacca più dal vostro piede; quindi potrete facilmente eseguire dribbling, fare finte e controfinte, andare a casa prendervi un caffè e farvi un pisolino sempre tenendo la palla sul piede. Al diavolo le simulazioni, è così che io mi diverto a giocare a calcio.

SUPER NINTENDO

GRAFICA +veloce -qualche bug qua e là	85
SONORO +buoni effetti sonori	80
GIOCABILITÀ +azione molto veloce -azione troppo veloce	90
LONGEVITÀ +opzioni in quantità	90
ELITE	85

**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA
ITALIA**



MORGANA

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

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

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

LE NOVITÀ

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

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 109.000
Bubsy	L. 99.000
Bulls VS Blazers	L. 99.000
Cuch Rock 2	L. 119.000
Cliffhanger	L. 115.000
Cool spot	L. 109.000
Dashing Desperados	L. 115.000
Dracula	L. 119.000
Ex Ranza	L. 89.000
Fantastic Dizzy	L. 109.000
Fatal Fury	L. 99.000
Flash Back	L. 99.000
Formula 1 Racing	L. 124.000
Gunstar Heroes	L. 119.000
Haunting Starring Poltergeist	L. 99.000
James Bond 3	L. 129.000
Jungle Strike	L. 109.000
Jurassic Park	L. 109.000
Kick Off	L. 109.000
Land Stalker	L. 105.000
Last Action Hero	L. 125.000
Megalo Mania	L. 115.000
Micro Machine	L. 99.000
Mortal Kombat	L. 125.000
NHLPA Hockey 94	L. 115.000
Puggsy	L. 109.000
Road Rash 2	L. 115.000
Rocket Knight Adventure	L. 99.000
Senna GP 2	L. 79.000
Shinobi 2	L. 89.000

Sonic 2	L. 79.000
Sonic Spinball	L. 109.000
Splatter Mouse 3	L. 99.000
Street Fighter 2	L. 129.000
Street of Rage 2	L. 99.000
Sunset Riders	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 59.000
Tiny Toons	L. 109.000
Turtles Hyper Stone	L. 115.000
Turtles Tournament Fighter	L. 129.000
Ultimate Soccer	L. 109.000
Wimbledon Tennis	L. 115.000
Winter Olympic Games	L. 129.000
Zool	L. 125.000
Zombie ate my Neighbors	L. 115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L. 79.000
Andre Agassi Tennis	L. 69.000
Batman Returns	L. 59.000
Captain America	L. 65.000
Chiki Chiki Boy	L. 49.000
David Robinson Basketball	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
E.A. Hockey	L. 59.000
Golden Axe 3	L. 79.000
James Pond 2	L. 75.000
John Madden 92	L. 59.000
Kid Chamaleon	L. 39.000
Magis Saga	L. 65.000
Mistic Defender	L. 59.000
Tale Spin	L. 65.000
Tazmania	L. 59.000
Test Drive 2	L. 59.000
Thunder Force 3	L. 69.000
Thunder Force 4	L. 59.000
World of Illusion	L. 75.000

DISPONIBILI

SONIC 3

E

NBA JAM

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

LE NOVITÀ

Barbie Super Model	L. 139.000
Bastard	L. 169.000
Beethoven	L. 129.000
Championship Pool	L. 129.000
Dragon Ball Z 2	L. 179.000
Empire Strike Back	L. 139.000
Fatal Fury 2	L. 189.000
Flash Back	L. 129.000
Goes to Pink Hollywood	L. 129.000
Young Merlin	L. 135.000
Jim Power	L. 145.000
John Madden Football	L. 129.000
King of Monster 2	L. 189.000
Last Action Hero	L. 115.000
Megaman x	L. 139.000
NBA Jam	L. 129.000
NBA Shodown Basket	L. 139.000
NHL Hockey 94	L. 129.000
Rushing Beat 3	L. 159.000
Secret of Mana	L. 139.000
Sensible Soccer	L. 129.000
Side Pocket	L. 119.000
Super Bomberman	L. 119.000
Tetris 2	L. 169.000
Tony Meola S. Side Kicks	L. 129.000

I RICHIESTISSIMI

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

LE OFFERTE DEL MESE

Addams Family	L. 79.000
Addams Family 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 59.000
Contra Spirit	L. 85.000
Dead Dance	L. 89.000
Final Fight 2	L. 59.000
James Pond 2	L. 85.000
Pop N Tweek Bee	L. 89.000
Prince of Persia	L. 89.000
Rushing Beat	L. 69.000
Rushing Beat	L. 89.000
Street Fighter 2	L. 99.000
Tiny Toons	L. 89.000
Usa Ice Hockey	L. 89.000

MEGA CD

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

**TELEFONA
PER I TITOLI
E LE NOVITÀ
NON IN
LISTINO**

**PER ORDINI
TEL. 0573/903277**

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI



GIOCATORI 1 - 2
LIVELLI 4 + bonus
LIVELLI DI DIFFICOLTA' 1

We're Back!

Ok, non solo la sola a essermi entusiasmata per Jurassic Park, ma negli Stati Uniti mi sembra stiano esagerando: un altro titolo derivato da una serie di cartoon non ancora arrivata in Italia (non sono sicuro che facciano molto caso a quello che succede in Italia, almeno per quanto ri-



guarda la giocabilità... Beh, We're Back fa parte della schiera di platform che bisogna imparare quasi a memoria per non finire subito l'energia, e quindi può risultare un po' frustrante, almeno all'inizio, altrimenti è decisamente ok. Buona preistoria.

Ulli

La mania dei dinosauri sembra aver colpito, oltre a me, la maggior parte dei produttori americani...



guarda i cartoni animati NdAlex)... Comunque sia, la storia è quella che solitamente farcisce il 90% dei libretti di istruzioni dei vari platform: i vostri carissimi amici sono stati rapiti e voi li dovete andare a salvare dal cattivissimo dottore _____ (riempire col nome del cattivo di turno, in questo caso Screweyes). Direte voi: "Ma cosa gliene frega a un tirannosauro di



ANDREA

Indubbiamente We're Back è il gioco più veloce che abbia mai visto girare su di un Game Boy. In realtà non è sempre così, poiché quando il nostro dino-eroe si deve muovere a piedi e in piano va abbastanza lento, ma lasciate solo che metta le mani su di un pattino o che trovi una bella discesa, e si trasforma in una scheggia. Naturalmente questo non basta a rendere un gioco valido, ma anche il resto mantiene un buon livello: la grafica non è male, e soprattutto è fatta in maniera tale da risultare chiara anche sul piccolo schermo del Game Boy, le musiche sono apprezzabili e la giocabilità è davvero buona. Un aspetto negativo è dato però dalla difficoltà: non tanto perché il gioco risulti essere troppo facile o troppo difficile, quanto per le trappole e i nemici che sbucano improvvisamente dal fianco dello schermo, contro i quali non servono a nulla riflessi pronti e colpo d'occhio. In pratica, per sperare di andare avanti è necessario prima impararsi un po' il percorso, memorizzando perlomeno i punti più pericolosi. A parte questo, direi che è un gioco veramente valido e molto simpatico.

molte tonnellate se gli rapiscono gli amici?" Già, probabilmente un tirannosauro se li sarebbe mangiati in ogni caso, ma il nostro Rex è a dieta di Brain Grain (una qualche marca di cereali americana), per cui è diventato intelligente e anche dotato di sentimenti. Vabbè, nonostante la trama (e bisogna ammettere che al giorno d'oggi non è affatto facile inventarne di nuove, per cui gli autori sono decisamente scusabili), il gioco è veramente caruccio: la grafica è pulita e poco incasinata (forse anche un po' scarna, a dire il vero), il sonoro veramente buono e la longevità è anche piuttosto alta (i "mondi" sono quattro - con tre stage per livello - e intervallati da mondi bonus, ed è pure possibile giocare in due). Per quanto ri-

GAME BOY	
GRAFICA + nitida + e carina	86
SONORO + buona musica + begli effetti	89
GIOCABILITA' + divertente - da imparare a memoria	82
LONGEVITA' + vi terrà impegnati + abbastanza a lungo	88
HI TECH	84

Computer Land s.r.l.

Crazy Video



sede : Via IV Novembre , 66 CASSANO M.GO (VA)

negozi : Via Trieste , 6 - Via IV Novembre , 66

Tel. 0331 / 204074 - 281343

Via Dante ,165 Sesto S.Giovanni (MI)

Tel. 02-2620680

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom Super Nes

- NBA JAM
- Undercover Cops
- Genocide 2
- Super Metroid
- FX Trax
- Jungle Book
- Ran Ma 1/2 Part III
- Sky Blazers
- Legend
- Final Fantasy VI
- Bugs Bunny
- Young Merlyn
- Cyborg 009
- Sonic Blastman II
- Dungeon Master II
- Estpolis II
- Bonk's Adventure
- T-Rex
- Joe Mac 3
- Wolfenstein 3D
- Silvester & Tweety
- Super Bomberman II
- Space Invaders
- Adventure Island II
- King Of Dragons
- Muscle Bomber
- S. Real Majhong P.IV
- Astroboy
- SD Battle Gaiden

NOVITA' Sega Megadrive Genesis

- NBA JAM
- Goofy
- Beethoven
- Castelvania : Bloodlines
- Desert Demolition
- Virtual Racing
- Popeye
- Incredible Hulk
- Jungle Book
- Time Dominator
- Bare Knuckle III
- Phantasy Star IV
- Shining Force II
- Out Runners
- After Armageddon
- Silvester & Tweety

NOVITA' SEGA CD

- Rebel Assault
- Battletech
- S.Cotton
- Revenge Of Ninja
- Ax 101
- Wing Commander Vay
- Sengoku Densho
- Pop'n Land
- Dungeon Master II
- Lamu'
- F1 Circus CD

NOVITA' Game Gear

- Puyo Puyo II
- Street Fighter II
- Sonic Drift
- Treasure Land
- NBA JAM
- Jungle Book
- X - Men
- Pinball Dream

NOVITA' PC Engine

- Fatal Fury II Special AC
- Strider AC
- Fray
- Sol Moonarge
- Sexy Idol VM18
- Godzilla
- World Heroes II AC
- Art of Fighting AC
- Chicky Chicky Boys
- Puyo Puyo On CD
- Princess Minerva

NOVITA' NEO GEO

- Top Hunter
- Magician Lord II
- Art Of Fighting II
- 3D Soccer

NOVITA' Game Boy

- Galaxy Gaivan
- Mario Land 3
- Mickey Mouse 5
- Simpsons & Beanstalk

NOVITA' Lynx

- Ninja Nerd
- S.Off Road
- Cabal
- Desert Strike
- Eye Of The Beholder
- Monkey Island

Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO

Golf Virtuale

UN VERO SISTEMA DI INTRATTENIMENTO VIRTUALE PER IL TUO PC COMPATIBILE ED ORA ANCHE PER MEGADRIVE !!!

MARTY 32 BIT

AMIGA 32 BIT

- B 17 Flying Fort.
- Mortal Kombat
- Legacy
- Microcosm

- Jurassic Park
- Last Action Hero
- Inferno
- Super Rally

3DO BIT

- Wing Commander
- PGA Golf
- ShockWave
- Road Rush

- Jhon Madden
- Another World
- Mega Race
- Jurassic Park

ATARI JAGUAR

- Crescent Galaxy
- Tiny Toons
- Dino Dudes

- Checkeded Flag 2
- Raiden

HI TECH CONSOLE

BLACK RAGE

UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI YAMATO , GRANATA , in Italiano
CARTONI ANIMATI (case varie) V.M.18 , SPLATTER...
Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor ,

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA



COMPUTER ONE®

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

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

NEWS e SUPEROFFERTE

FAX
051-344.906 o 345.100



HANDY CARRY guscio porta Gameboy anti-urto!
LIT. 17.000



FINALMENTE DISPONIBILE HANDY GEAR
LIT. 55.000



JOYPAD Programmabile con Display per Megadrive
LIT. 74.000



JOYPAD Trasparente multifunzione per Megadrive
LIT. 29.000



JOYPAD trasparente multifunzione per SNES
LIT. 29.000

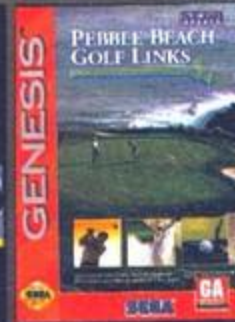


NOVITA' HANDY SPORT per Gameboy **PROTEZIONE TOTALE, IMPERMEABILE** e porta batterie e cartucce gioco di scorta.

LIT. 49.000



L.119.000



L.109.000



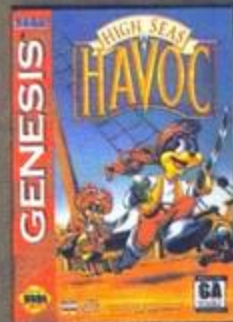
L.109.000



JOYSTICK PROGRAMMABILE con Display per Super Nintendo
LIT. 93.000



NOVITA' JOYPAD 6 TASTI senza fili per Megadrive
LIT. 79.000



L.109.000



L.XXX.000



L.109.000



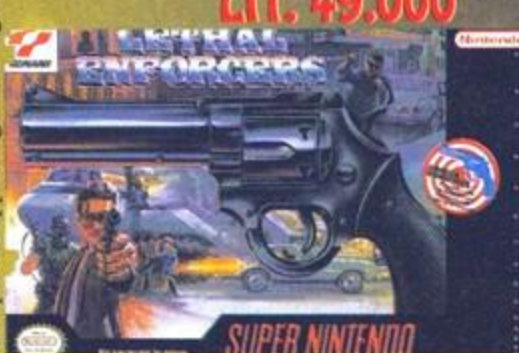
L.139.000



L.125.000



L.119.000



Pistola Omaggio 169.000



L.159.000



L.119.000



SUPERNOVITA'!!
Trasforma il Gameboy in console da tavolo!!!
LIT. 59.000

OFFERTA STARWING PER SUPERNINTENDO SOLO

LIT. 105.000

LE ULTIMISSIME!!!!

SUPERNINTENDO	MEGADRIVE
LEMMINGS 2 (Psygnosis)	CAESAR'S PALACE (VIRGIN)
WIZARDRY 5 (CAPCOM)	DUNE 2 (VIRGIN)
BATTLE CARS (NAMCO)	PRINCE OF PERSIA (TENGEN)
CHOPLIFTER 3 (XTREME)	TOM & JERRY 2 (HI-TECH)
SUPER TROLL ISLAND (ASC)	MICKEY'S ULT.CHALL.(hitech)
BUGS BUNNY (SUNSOFT)	MEGA TURRICAN (DATAEAST)
MICKEY'S ULT.CHALL (HiTech)	BUBBLE & SQUEAK (Sunsoft)
T2 - ARCADE (ACCLAIM)	GOOFY (ABSOLUTE)
ALFRED CHICKEN (Mindscape)	RAINBOW ISLAND (TAITO)
ANDRE AGASSI TENNIS	SILVESTRO & TWEETY
CLAYMATES (INTERPLAY)	SUB TERRANIA (SEGA)
EQUINOX (SONY)	SKITCHIN (Electronic Arts)
FIRE STRIKER (DTMC)	MUTANT LEAGUE HOCKEY
MIGHTY MAX (OCEAN)	NBA SHODOWN (Electr.Arts)
STAR TREK (Spectrum Ol.)	SHADOWRUN (SEGA)
STUNT RACE FX (NINTENDO)	STAR TREK (SEGA)
FLINSTONES (TAITO)	YOUNG INDIANA JONES (Sega)
GLI INTOCCABILI (OCEAN)	WORLD SERIES BASEBALL
YOUNG MERLIN (VIRGIN)	JOE & MAC (TAKARA)
X-CALIBER (ACTIVISION)	NARBY'S BEACH (Electr.Arts)
WOLFENSTEIN (IMAGINEER)	PGA EURO TOUR (Electr.Arts)

TELEFONA OGGI STESSO PER CONOSCERE LE FANTASTICHE OFFERTE COMPUTER ONE

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



PREVIEW

MEGA CD

Vi piace andare al mare? E spaparanzarvi sulla spiaggia al sole? E guardare gli altri bagnanti in abiti succinti? Bene, ora togliete l'acqua (tutta) e i bagnanti e avrete Dune...

Il pianeta Arrakis è il vero protagonista della storia di Frank Herbert: solo su Dune vivono i giganteschi vermi del deserto - Shai Ulud - da cui dipende la produzione della spezia, la droga che dona la prescienza; e qui sono stati tra-



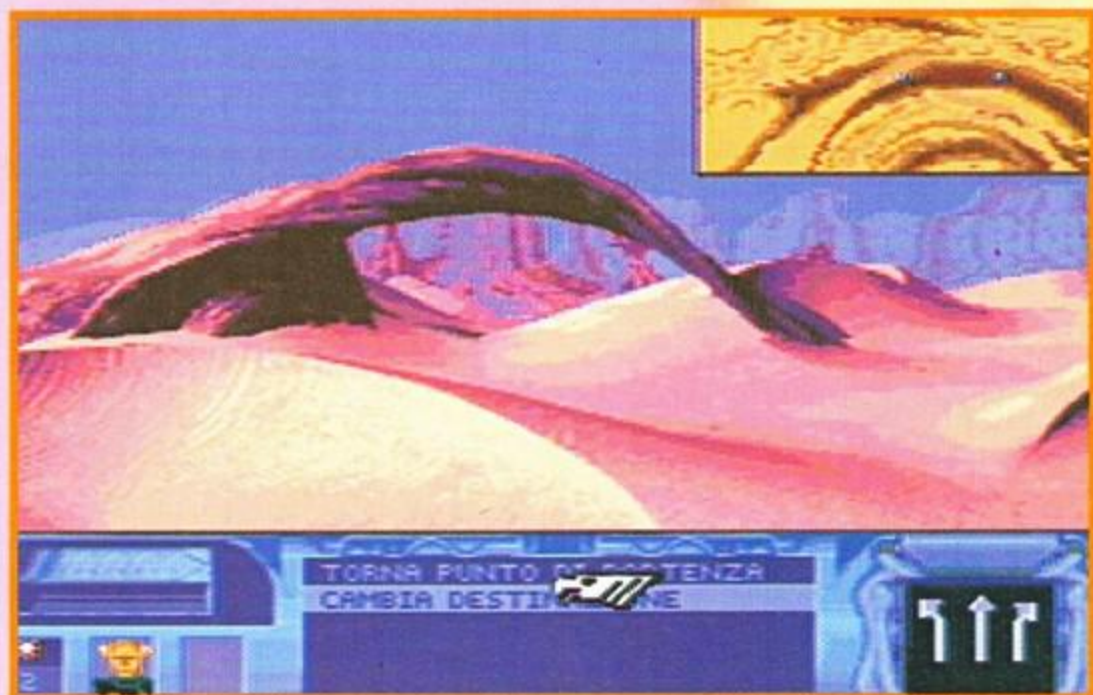
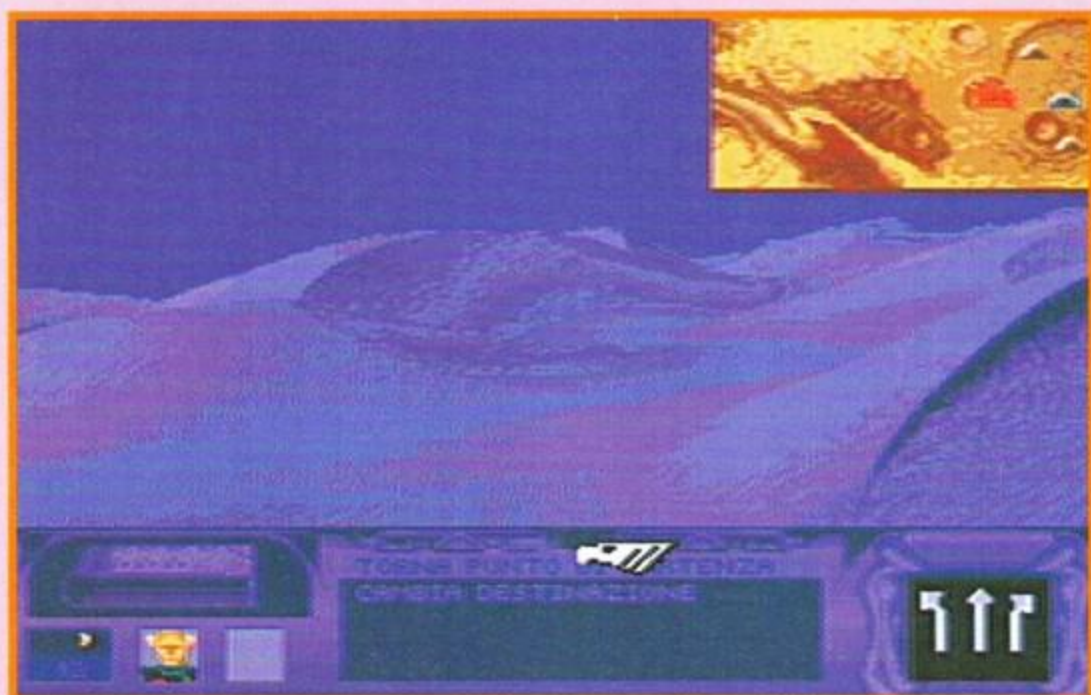
sferiti gli Atreides, una casata nobile, dal loro pianeta natale Caladan, per prendere possesso del ducato di Dune. Invece saranno costretti a intraprendere una terribile lotta con i loro predecessori su Arrakis, gli Harkonnen, il cui premio per il fallimento è la morte. Voi vi troverete alla guida degli Atreides come Paul Atreides, figlio del duca Leto, neotrasferito sulla palla di sabbia. Qui dovrete ingegnervi per risolvere tutti i problemi di comunicazione con i nativi - i temibili Fremen - e guadagnarvi così la loro amicizia e collaborazione, indispensabili per voi per poter battere il concorrente casato



Harkonnen nella produzione di spezia per l'Imperatore. Questa è, a grandi linee, la trama del gioco Dune; alcuni di voi l'avranno letta già decine di volte (si fa per dire), giacché il gioco è uscito sia per PC, su dischetti e su CD Rom, che per Amiga; mentre per altri sarà la prima vol-

ta. Dune è un prodotto della casa francese Cryo - quella di KGB, del nuovo Megarace e dei nuovissimi Saurus e Dragontales - ed è un incrocio tra un adventure e un gioco di strategia. Dovrete interagire con tutti i personaggi della storia - ovvero i vostri fami-

DUNE



dei Fremen e il vostro progresso come personaggio, che vi porterà risultati inaspettati. Contrariamente da quanto può sembrare dalla mia descrizione, questo titolo è molto meno fren-

offre la possibilità ai personaggi di avere una voce propria (ahimè solo in inglese - almeno per ora - qualunque sia la lingua del testo scritto), continua con animazioni presalvate dei voli in ornitottero



(notevoli, peccato per il numero ridotto di colori), un sonoro - naturalmente - da ciddi e altre piccole cose, mentre la storia in sé non sembra essere stata alterata. Bella anche l'opzione che permette di salvare la situazione (vi volevo

liari, i collaboratori e tutti i capi dei vari Sietch Fremen - e contemporaneamente coordinare le risorse e gli sforzi del personale a vostra disposizione per battere, sia militarmente che nella produzione della spezia, i vostri avversari Harkonnen. Ci saranno quindi da analizzare aree per misurare

la percentuale di spezia contenuta nella sabbia e valutare quindi se sfruttarle o meno, dovrete procurarvi i beni materiali necessari a portare avanti i vostri progetti e addestrare le vostre truppe nell'estrazione della spezia e nel combattimento; il tutto senza perdere di vista il sogno segreto

tico della seconda puntata, realizzata dai Westwood Studios, ma resta comunque un valido gioco capace di appassionare e tenere impegnati per ore e ore. La versione Mega CD, almeno per il breve pre-esame a cui l'abbiamo sottoposta, è sembrata valida: il CD

vedere a ricominciare tutto da capo a ogni partita...). Un'impressione positiva, quindi, ma che dovrà essere confermata dalla prossima recensione...

Alex



PREVIEW

MEGA DRIVE

Un altro gioco di calcio? Noooo, questa volta la palla in questione è magica, o meglio, mutante, e Marko's non ha niente a che fare con le simulazioni sportive.



Si parla tanto di inquinamento, rifiuti tossici ed esperimenti anti-ecologici - o comunque illegali - ma Marko, il simpatico protagonista del nostro gioco, avrà modo di constatare di persona quanto possano essere pericolose queste cose.

La storia ha inizio in un giorno come tanti altri, nei sobborghi di una grande città, davanti alla casa in cui Marko vive con i propri vecchiaridi; ivi si trova infatti la fabbrica di giocattoli del Colonnello Brown, un uomo apparentemente tranquillo e onesto. Marko non ha mai sopportato la vista dell'orrenda fabbrica davanti alle proprie finestre, ma mai e poi mai si sarebbe immaginato di scoprire quali orrende malefatte venivano compiute al suo interno.

Il nostro eroe sta tranquillamente giocando con il proprio pallone, nella strada davanti alla fabbrica.

Ma un tiro maldestro manda la palla in un vicolo buio, e Marko, cercando di recuperarlo, si trova davanti a una scoperta sconvolgente: due uomini stanno riversando interi bidoni di un liquido dal



colore malsano all'interno del sistema fognario della città. Naturalmente potrebbe trattarsi di una semplice e regolare operazione di scarico rifiuti, ma il sesto senso del bambino non sembra essere d'accordo con questa ipotesi.

Così, recuperato il proprio pallone (che nel frattempo è finito in mezzo allo strano liquido), Marko decide di seguire i due uomini, venendo a scoprire l'agghiacciante verità: gli operai appartengono alla fabbrica di giocattoli, e sembra che facciano parte di un complotto del colonnello Brown. In particolare, il colonnello ha scoperto, tramite esperimenti non del tutto legali, una particolare sostanza (il liquame di cui prima), che ha la



proprietà di trasformare gli esseri viventi in orrendi mutanti.

Il piano della fabbrica è fin troppo chiaro: riversando il liquame nelle fogne della città, il colonnello Brown spera di riuscire a mettere in piedi un vero e proprio esercito slimeggiante di topi, pipistrelli e altre creature altrettanto orride, con i quali potrà



MARKO'S

MAGIC FOOTBALL



poi acquistare il controllo dell'intera città. Naturalmente le scoperte del giovane Marko sono destinate a essere derise dagli adulti del posto, che vedono nel proprietario della fabbrica un uomo estremamente responsabile e dalla spiccata onestà. Al nostro non resta che agire direttamente di persona, cercando di scoprire qualcosa di più e, possibilmente, fermando il losco piano.

Per fortuna Marko non è solo nella propria impresa: il suo pallone, infatti, finito come abbiamo detto nell'orrido liquame, ha acquistato particolari capacità magiche e si è rivelato essere un'ottima arma da utilizzare contro i mutati. Purtroppo i mutati non sono gli unici che si frappongono tra Marko e la propria missione: alcuni degli abitanti della città, convinti



saprà quello che sta facendo. Naturalmente mega-topi, megapipistrelli, mega-ragni e mega-tutto-quello-che-normalmente-abita-le-fogne non mancheranno di mettere i bastoni tra le ruote al protagonista, che non avrà un atti-

ceverà un bonus supplementare. Il gioco è fondamentalmente un platform, con elementi adventure e un po' di combattimento. Marko dimostra una grandissima abilità nel maneggiare il pallone (in parte il merito è anche del bagno di li-



mo di riposo tra combattimenti e salti. Sempre in tema ecologico, Marko's Magic Football lancia un altro messaggio (oltre a quello di non utilizzare sostanze radioattive per mutare gli abitanti delle fogne, al fine di acquisire il controllo sul mondo intero): quello del riciclaggio. Se, infatti, il giocatore si ricorda di recuperare tutte le lattine vuote sparse per i diversi livelli, ri-

quidi tossici): può palleggiarci, tenerlo sulla testa, tirarlo basso, alto o a media altezza, compiere spettacolari rovesciate e farlo tornare al proprio comando. Il gioco è veramente veloce e, per quello che siamo riusciti a vedere, ben realizzato. Aspettate i prossimi numeri per avere ulteriori notizie!

Andrea Fattori

che il bambino sia improvvisamente impazzito, cercheranno in ogni modo di fermarlo, ricorrendo anche alla violenza (ma che personcine simpatiche...)(come "anche"? Esistono anche altri modi di fermare i bimbi armati di pallone? NdAlex).

La grande avventura di Marko lo porterà ad attraversare i sobbor-

ghi della città, un centro industriale, un canale, una zona in via di costruzione, le fogne, un circo e, naturalmente, la temibile fabbrica dei giocattoli del colonnello Brown. Il perché di un giro tanto tortuoso e assurdo (un circo!?) ci è oscuro, ma sicuramente Marko - che forse ha inalato troppo a lungo i fumi del liquame mutante -



GAME GEAR

NBA Jam (Ita)	90.000
Mortal Kombat (ITA)	89.000
Winter Olympic (ITA)	85.000
Desert Strike (ITA)	82.000
F1 (ITA)	82.000
Prince of Persia (ITA)	49.000
Out Run Europa (ITA)	49.000
Solitaire Poker (ITA)	49.000
Ms. Pacman (USA)	new
Sensible Soccer (ITA)	62.000
Joe Montana Football (ITA)	59.000
Global Gladiator (ITA)	49.000
Defender of oasis (ITA)	49.000
W. Class Leaderboard (ITA)	59.000
Super Off Road (ITA)	49.000
Lemmings (ITA)	49.000

NINTENDO 8 bit

Addams Family (ITA)	49.000
Robocop 3 (ITA)	49.000
Elite (ITA)	49.000
Mc Donaldland (ITA)	79.000
Lemmings (ITA)	59.000
Parasol Star (ITA)	59.000
Battletoads (ITA)	49.000
Smash TV (ITA)	79.000
Turrican (ITA)	79.000

JAGUAR

Raiden (USA)	130.000
Trevor Mc Fur (USA)	130.000
Dino Dudes (USA)	130.000
Alien Vs. Predator (USA)	130.000

GAME BOY

Winter Olympics (USA)	59.000
Super Kick Off (ITA)	45.000
Prince of Persia (ITA)	45.000
Sensible Soccer (ITA)	69.000
Super Mario 3 (USA)	new
Empire Strike Back (USA)	59.000
Jurassic Park (USA)	59.000
Super Mario Land 2 (USA)	65.000
New Chessmaster (USA)	59.000
Championship Pool (USA)	65.000

NEO GEO

Ghost Pilot (USA)	100.000
Art of Fighting 2 (USA)	new
Ninja Commando (USA)	120.000
Cyber Lip (USA)	75.000
Spin Master (USA)	new
King of Monster (USA)	120.000
Ninja Combat (USA)	100.000
Crossed Sword (USA)	140.000

3DO

Lemmings (USA)	125.000
Battlechess (USA)	125.000
Total Eclipse (USA)	130.000
Twisted (USA)	new
Monster Manor (USA)	130.000
Microcosm (USA)	130.000
Out of this World (USA)	130.000
John Madden Football (USA)	130.000
Sewer Shark (USA)	new
Stellar Seven (USA)	125.000

MEGA CD

Mad Dog Mc Cree (USA)	120.000
Microcosm (USA)	130.000
Jurassic Park (USA)	130.000
Dragons Lair (USA)	130.000
Sewer Shark (ITA)	125.000
Dune (USA)	130.000
Thunder Hawk (ITA)	125.000
Chuck Rock (USA)	90.000
Monkey Island (USA)	110.000
Ninja Warriors (JAP)	79.000

SUPER NINTENDO

Sensible Soccer (ITA)	125.000
Winter Olympics (USA)	135.000
Pop'n'twee bee 2 (JAP)	175.000
NBA Jam (ITA)	165.000
Aladdin (ITA)	155.000
Alfred Chicken (USA)	new
Winter Olympics (ITA)	135.000
Secret of mana (USA)	145.000
Captain America (USA)	99.000
Mega Man 6 (USA)	140.000
Andrea Agassi (USA)	new
Rock'n'roll racing (USA)	120.000

Actraiser 2 (USA)	99.000
Star Trek (USA)	new
Star Wing (ITA)	99.000
Metal Marines (USA)	150.000
Young Merlin (ITA)	150.000
Krusty fun house (ITA)	59.000
Stunt Race FX (USA)	new
Turtles Tourn. Fighter (USA)	140.000
Jimmy Connors (ITA)	89.000
Mystical Ninja (ITA)	125.000
Mighty Max (USA)	new
R Type 3 (JAP)	150.000
Nigel Mansell (ITA)	120.000
Bastard (JAP)	new
Championship Pool (USA)	120.000
Off Road (ITA)	99.000
Turn'n Burn (USA)	new
Power Monger (ITA)	99.000
Wolfstein 3D (USA)	new
Legend (USA)	125.000
Zool (USA)	120.000
Empire Strike Back (ITA)	new
Young Merlin (USA)	125.000
Mickey Ultimate Chall. (USA)	new

MEGADRIVE

NBA Jam (ITA)	135.000
Davis Cup Tennis (USA)	110.000
Nigel Mansell (USA)	115.000
Mickey Ultimate Chall. (USA)	new
Gunship (ITA)	120.000
Adams Family (ITA)	120.000
Jungle Strike (ITA)	110.000
Dune 2 (USA)	new
FIFA Intern. Soccer (ITA)	120.000
Pele Soccer (ITA)	75.000
Davis Cup Tennis (ITA)	110.000
Prince of Persia (USA)	new
Toe Jam Earl 2 (ITA)	120.000
Lethal Enforce + Gun (ITA)	175.000
Side Pocket (JAP)	69.000
Tom & Jerry (USA)	new
Batman Return (ITA)	69.000
Sonic 3 (ITA)	160.000
Family Feud (USA)	new
Out Run (ITA)	49.000
Rainbow Island (USA)	new
Centurion (ITA)	49.000
Cadash (USA)	59.000
F1 (ITA)	120.000
Silvester & Tweety (USA)	new
Pirates (USA)	125.000
Joe & Mac (USA)	new
John Madden '94 (ITA)	125.000
Cliffhanger (ITA)	110.000

MASTER SYSTEM

Sensible Soccer (ITA)	85.000
Adams Family (ITA)	82.000
Mortal Kombat (ITA)	99.000
Desert Strike (ITA)	82.000
Donald Duck 2 (ITA)	82.000
Asterix 2 (ITA)	82.000
Winter Olympics (ITA)	85.000
GP Rider (ITA)	59.000
Donald Duck (ITA)	59.000
Kick Off (ITA)	59.000
New Zealand Story (ITA)	59.000
Thunder Blade (ITA)	49.000
Wimbledon 2 (ITA)	49.000
Ritorno al futuro 3 (ITA)	59.000
Terminator (ITA)	49.000
R Type (ITA)	49.000
Golden Axe (ITA)	49.000
Pac Mania (ITA)	49.000
Out Run Europa (ITA)	59.000
Pit Fighter (ITA)	59.000
Moonwalker (ITA)	49.000
Rainbow Island (ITA)	59.000
Spiderman (ITA)	49.000
Ghouls'n Ghosts (ITA)	49.000
Indiana Jones (ITA)	59.000
Altered Beast (ITA)	49.000
Superman (ITA)	59.000
Strider 2 (ITA)	59.000
Double Dragon (ITA)	49.000
Strider (ITA)	49.000
Mickey Mouse (ITA)	59.000
Chuck Rock (ITA)	59.000
Basket Nightmare (ITA)	49.000
Speedball (ITA)	49.000
Lemmings (ITA)	59.000

L
,
A
R
C
O
B
A
L
E
N
O

Via Cassia, 6C
ROMA
tel.
06/33.33.486

PREZZI IVA
COMPRESA

SPEDIZIONI
IN TUTTA
ITALIA

COMPUTER ONE®

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

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

NEWS e SUPEROFFERTE

FAX
051-344.906 o 345.100

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

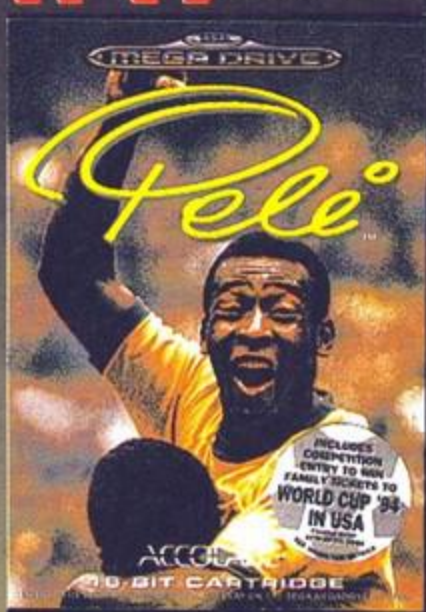
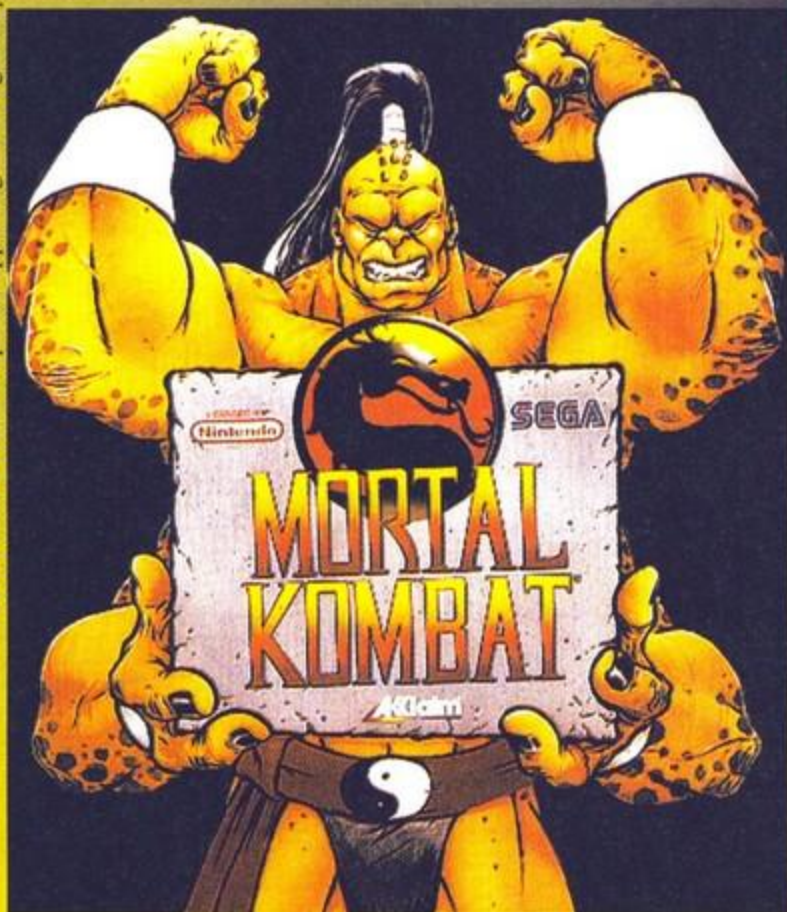


SUPERNINTENDO PAL LIT. 145.000
MEGADRIVE LIT. 129.000

DISPONIBILE!!!



FIFA International Soccer per Supernintendo
DISPONIBILE DAL 10 MARZO !!! prenota subito



LIT. 69.000

LIT. 125.000

LIT. 138.000

OFFERTA SPECIALE
Supernintendo PAL L. 105.000
MEGADRIVE Euro L. 85.000
GAMEGEAR L. 65.000
GAMEBOY L. 59.000

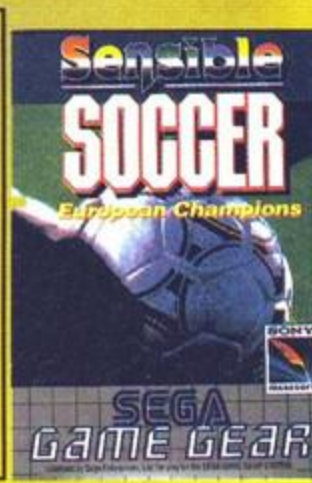


SUPER NINTENDO
LIT. 119.000

←

GAMEGEAR
LIT. 63.000

→





SOULSTAR

MEGA CD

Soulstar, sottotitolo la malizia dei Mirkoidi, sottosottotitolo i bambini grassi conquisteranno il mondo...

Sc o mincia da poco, una pizza, poi un tiramisù, qualche bignè, una mentina e una ventina di cinghiali arrosto, e in un attimo vi ritrovate a essere piccoli bambini grassi. Ancora qualche decina di bisonti in salmi e poi il passo successivo, il Mirko, o Mirkoidi, la razza aliena da lui generata, divoratori di città, continenti, pianeti, sistemi solari, galassie. Ulteriori indagini su questo figura redazionale e soprattutto sul perché di quel Malice richiederebbero pagine di imbarazzanti retroscena sul Mirko(ide) ma per questa volta ve le risparmio (anche perché, le pagine, non le ho)



Commando Surgelati. Un corpo d'élite, duramente addestrato dall'infanzia e poi congelati come dei bastoncini di pesce e pronti all'uso non appena ci sia bisogno di mandare qualcuno al massacro (comodissimi, non hanno neanche data di scadenza). Decisamente, l'unica cosa in cui i corpi d'élite difettano non poco è un po' di furbizia. Soulstar è uno shoot 'em up in soggettiva multilivello, che non vuol dire che ha più di un livello, cosa tutt'altro che rara tra gli shoot 'em up, ma che i vari livelli si differenziano leggermente tra di loro come schemi di gioco. Il vostro mezzo d'attacco si trasforma, a seconda della situazione, in un caccia stellare, un carro armato e un ehm... turbocottero, la versione nostrana di

Turbo Copter, non suona molto bene, si tratta di una specie di elicottero senza pale (praticamente un elicottero senza attributi...), o meglio di hovercraft. I livelli sono, ovviamente, modellati sul tipo di mezzo che pilotate al momento (o forse è il contrario?) ci sono quindi dei livelli nello spazio aperto (quantunque abbastanza affollato), sulla superficie di pianeti e all'interno di strutture aliene (e se era affollato lo spazio aperto figuratevi queste) a bordo del parmacottero, il carro armato non abbiamo potuto vederlo visto che la versione che il buon Richard (il Signor Core Jr.) ci ha portato era ancora incompleta (non vi siete chiesti perché si tratta di una preview e non di una recensione?).



e passo immantinentemente al gioco. Questa volta sul menu dei Mirkoidi c'è il sistema di Soulstar: sei pacifici pianeti da sgranocchiarsi a uno a uno (provate a indovinare quanti sono i livelli di Soulstar) se non fosse per il i loro eterni avversari, i



Ma stavamo parlando dell'astronave: è d'obbligo anche per la stagione '94-'95 l'armamento multiplo incrementabile; qui potete ammirare il modello Soulstar: Cannone Standard a



Raggi e Missili a Ricerca, una festa di colori che vanno dal rosso fuoco delle esplosioni al verde scuro del sangue alieno, checcarino un vero bijoux. Se proprio non fossero sufficienti e possibile richiamare dalla sartoria dell'astronave madre un set di missili devastanti, enormi raggi laser o l'assistenza di sonde robotiche, ma ricordate che questi sono in numero limitato, fatene uso solo in occasioni speciali, non so una bella festa con una dozzina di astronavi madre aliene.

Il sistema d'armamento è interessante, anche perché collegato all'opzione per due giocatori. In questo caso, un giocatore pilota l'astronave e utilizza l'armamento standard, mentre l'altro si occupa dell'armamento speciale in un modo non ancora del tutto chiaro (anche perché anch'esso assente dalla versione visionata).

Il gioco è un po' una versione bitmap di Silpheed (tanto per citare recenti shoot 'em up per Mega CD): qui al posto dei vettori abbiamo tutti sprite, con ab-



bon-dante utilizzo delle routine di scaling (ingrandimento e riduzione) e rotazione degli stessi.

Nelle sezioni su pianeti o nelle astronavi aliene il terreno viene realizzato con quelle tecniche di texture mapping che hanno reso famoso Thunderhawk, anche qui con abbondanza di sprite sparsi in giro a realizzare le strutture aliene da distruggere. Il risultato è veramente notevole, anche se



la grafica è a volte un po' bloccetosa e la scelta dei colori rende

alquanto confusa l'azione in alcuni frangenti, ma come dicevo si tratta di una versione ancora incompleta.

Che altro dire? Che i livelli sono in totale 40, 23 esterni e 17 all'interno di strutture, che lo svolgimento della partita non è lineare, si possono cioè scegliere diversi percorsi a cui corri-



spondono diversi livelli con difficoltà differenti, percorsi che si riuniscono alla fine del gioco per lo scontro finale su Krast.

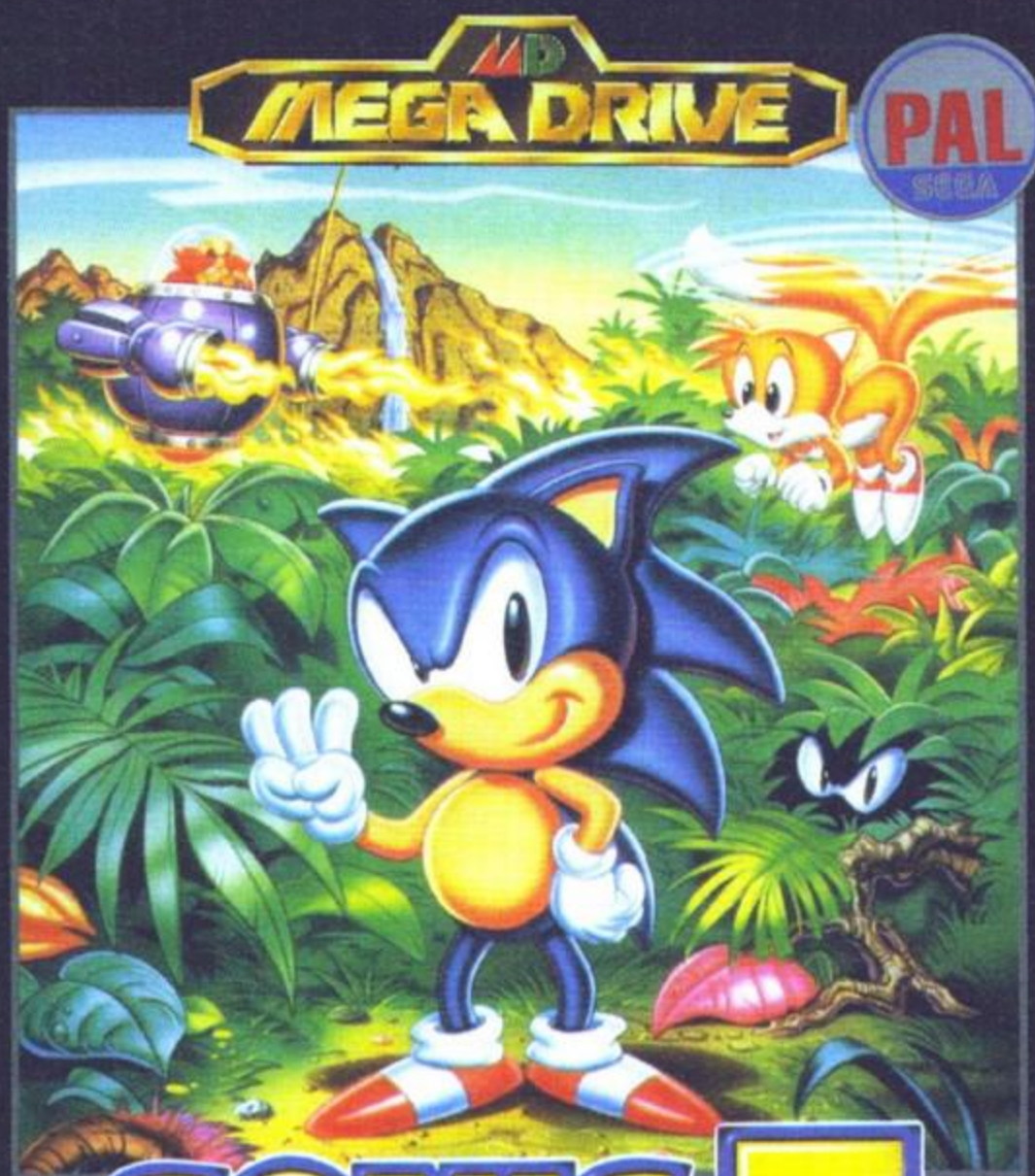
Il gioco ha delle musiche molto belle, cupissime, che trovo molto adatte allo stile non certo allegro. Mi ricorda infatti come look la serie Robotech, non tutta, le ultime puntate, quelle che in Giappone costituivano una serie a sé stante con il titolo Mospeada: trovo che in particolare gli alieni ci somiglino molto. Da citare, naturalmente visto che siamo su CD, anche le scene cinematiche che accompagnano la presentazione, non erano comprese nel gioco che ci hanno portato ma dalle foto che ho visto sembrano niente male. In definitiva un gioco che forse come giocabilità e freneticità pura dell'azione promette un po' meno bene di Thunderhawk, ma con un look cupo interessante; non vedo l'ora di avere tra le mani la versione definitiva.

Stefano "VF" Giorgi

**DISPONIBILE
 ATARI JAGUAR
 OFFERTA SPECIALE**

**COMMODORE
 A32CD
 L.645.000**

**OFFERTISSIMA
 FIFA INT. SOCCER
 +
 INTERFACCIA 4
 JOYPAD
 L. 169.000**



SONIC 3
 THE HEDGEHOG™

16-BIT CARTRIDGE
 FOR SALE IN ASIA EXCEPT JAPAN AND KOREA

SEGA

**3DO
 L.1.490.000**

**DISPONIBILE
 INTERFACCIA
 SCART 3DO**

**TUTTE LE ULTIME
 NOVITÀ PER 3DO:**

NIGHT TRAP	L. 139.000
LEMMINGS	L. 139.000
SPACE SHUTTLE	L. 129.000
WHO SHOT JOHNNY ?	L. 139.000
DRAGON'S LAIR	L. 139.000

**DISPONIBILE
 ART OF FIGHTING
 PER MEGADRIVE**

OFFERTISSIME MEGADRIVE !!!

AGASSI TENNIS	L. 69.000	CHICKI CHICKI BOY	L. 39.000
FATAL FURY	L. 69.000	JUNGLE STRIKE	L. 79.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000	MORTAL COMBAT	OFFERTA

DISPONIBILE NBA JAM !

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ PER LA TUA CONSOLE

SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI

RICHIEDI IL NOSTRO CATALOGO GRATUITO



PREVIEW

S-NINTENDO

Aiuto, sono inseguito da una piramide! Prendi il rettangolo, prendi il rettangolo! Oddio il terribile cilindro blu... Goretta, smettila di fare lo scemo e vai fuori dalla classe. Così impari a dormire durante l'ora di geometria.

La prima volta che ho visto Spectre è stato qualche anno fa su Apple Macintosh. Ricordo che lo trovai subito molto interessante e coinvolgente. Andavo in giro a sparare a coloratissimi tubetti e piramidi infischiammene del resto e massacrando a tutto ciò che si muoveva. La grande forza del gioco consisteva nella enorme carica di giocabilità su cui il giocatore poteva contare. Controllare il mezzo era facilissimo e centrare gli avversari lo era di più. Il radar funzionava benissimo e l'azione era super veloce. E adesso è in arrivo per il SuperNintendo. Abbiamo avuto modo di visionare un demo che comprendeva solo alcune delle caratteristiche di quella che sarà la versione finale e non sembra niente male, ma procediamo con ordine. In Spectre vi trovate ai comandi di un mezzo da combattimento, ulteriormente indefinibile a causa del ridotto numero di poligoni che lo costituiscono, che somiglia molto al Cobra MK II di Elite. Lo scopo del gioco dell'originale per Macintosh è rimasto, ovvero raccogliere tutte le bandiere



dono la propria bandiera; è possibile formare due squadre di droidi, verdi e gialli, dove i giocatori prendono le parti di due colori opposti per massacrare l'avversario; si può

entrare in un'arena e lanciarsi sfide a suon di punti; si può entrare in un circuito formato da una serie di bandiere da raccogliere prima che lo faccia l'altro giocatore. Non ci è dato di sapere se queste saranno le uniche modalità di gioco che verranno inserite, ma già questo basterà a spezzare la monotonia che costituiva l'unica nota negativa della versione per Apple. Tecnicamente il gioco non sembrava nulla di speciale. Non dimenticando che abbiamo visto una demo, il numero di colori su schermo non risulta per nulla esaltante, ma la possibilità di personalizzare il proprio mezzo da combattimento e di poter sfidare un avversario umano in più modi, costituiscono un grande incentivo a giocare. Per

gialle per passare al livello successivo, ma nella modalità per due giocatori, una novità inserita sul SuperNintendo, ci si può sbizzarrire in una serie di modalità di gioco meno "disimpegnate". Oltre il classico Uno contro Uno, è possibile giocare in team, contemporaneamente grazie allo split-screen, contro i droidi del computer che difen-



SPECTRE

una recensione completa, la vostra pazienza non verrà messa a dura prova: massimo trenta giorni.

Giancarlo "JH" Calzetta

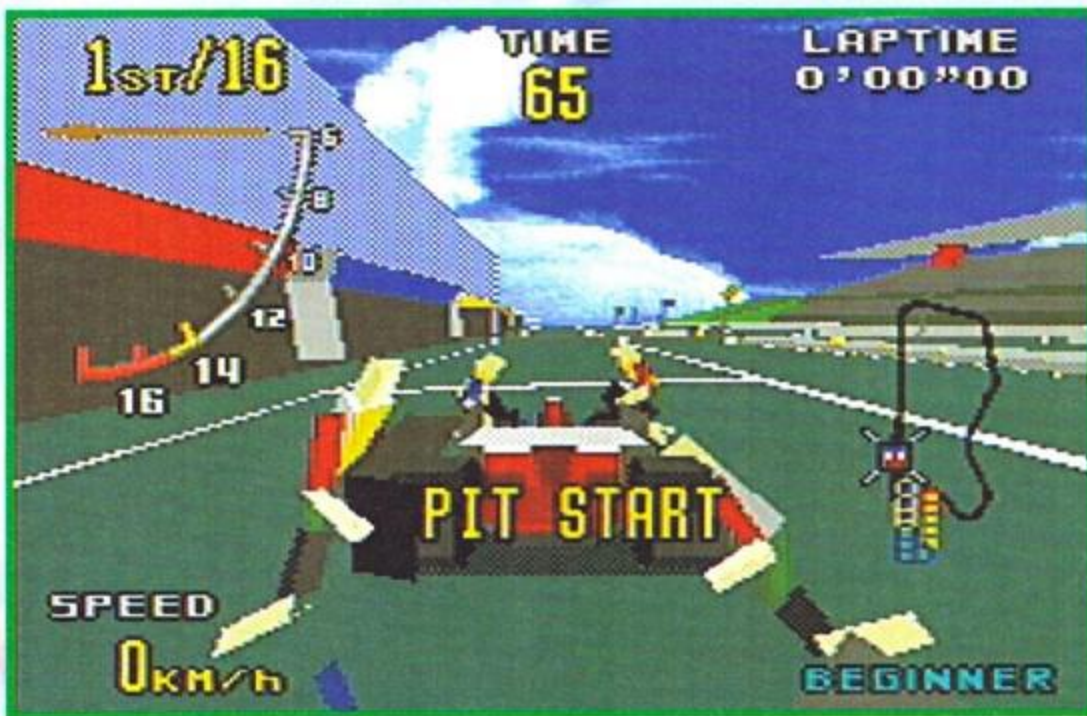


PREVIEW

Virtua Racing

MEGA DRIVE

C'era una volta Pole Position, con le macchine inchiodate al terreno e i paesaggi che sembravano usciti dalle fabbriche della Lego. Poi giunse una nuova generazione di simulazioni di guida; giochi veloci, graficamente ben fatti e pieni di opzioni. Ora arriva Virtua Racing, e nel mondo dei videogiochi si apre un nuovo capitolo...

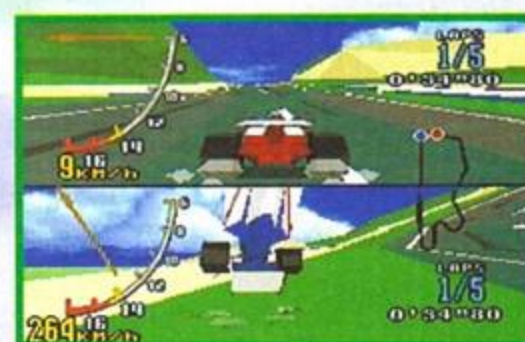
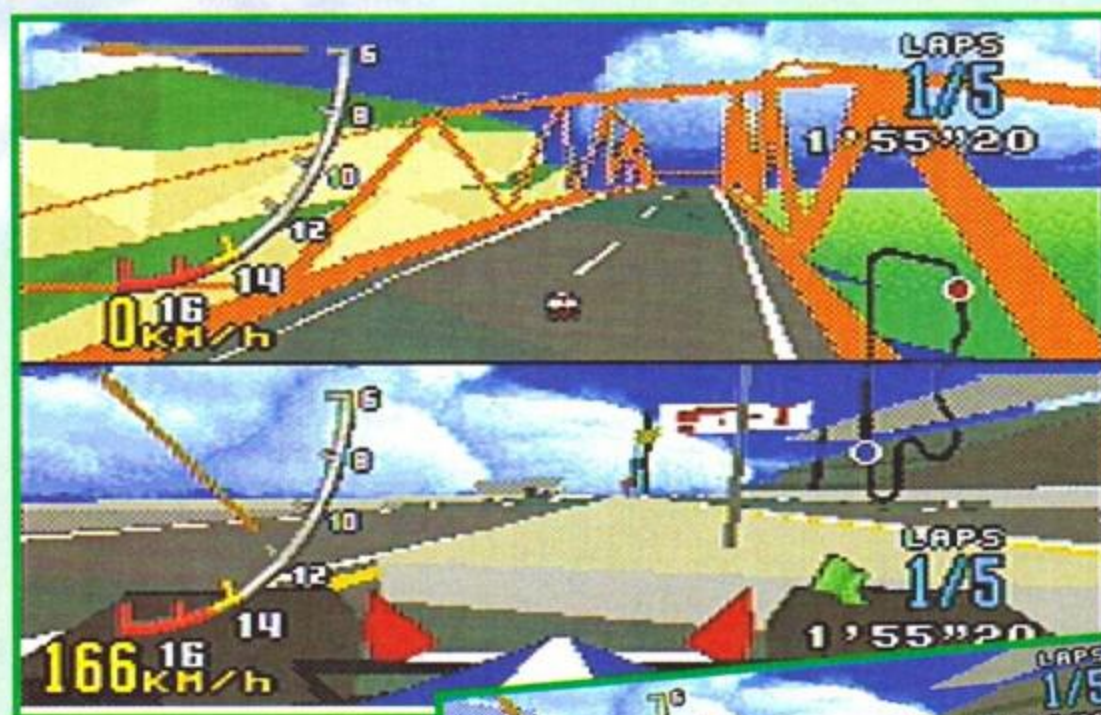


Chi tra voi frequenta abitualmente le sale giochi non potrà non essere stato sopraffatto dal fascino di Virtua Racing: la prima cosa a colpire è la sua imponenza, con sei posti guida, sei video, un mega schermo e un sacco di ressa intorno. Il gioco, apparentemente, potrebbe sembrare una normale simulazione di guida, ma bastano pochi secondi per dissuadere da questa errata impressione: Virtua Racing è LA simulazione di guida. Il sogno della maggior parte di



coloro che hanno visto e giocato il coin op - un sogno spesso non rivelato, per paura di essere beffeggiati dagli amici - è stato indubbiamente quello di vedere un simile capolavoro trasposto su console. Un sogno non detto, in quanto sembrerebbe impossibile ricostruire la velocità e la grafica di Virtua su una console a 16 bit, ma... in qualche modo la Sega sembra essere riuscita a esaudirlo comunque, e Virtua Racing sta per arrivare sul Mega Drive! Innanzitutto bisogna precisare,

anche se per molti è scontato, che si tratta di una simulazione di corsa ad alta velocità, con bolidi in stile Formula 1 e percorsi misti. Nella versione coin op ci si poteva giocare anche in sei contemporaneamente, magari dividendosi in più gruppi. La conversione Mega Drive limita, naturalmente, questa possibilità a due soli contendenti, ma mantiene comunque intatto lo spirito del gioco. I percorsi a disposizione sono in tutto tre, effettivamente non moltissimi, ma si tratta di una man-



canza quantitativa che viene, indubbiamente, sopperita dalla qualità. Ognuna delle gare prevede una diversa difficoltà, legata basilamente al numero e al tipo di curve. A questa si aggiunge anche la possibilità di selezionare un livello di base (easy-normal-hard), offrendo così gare emozionanti per i più esperti e sufficientemente semplici per i novizi.

Oltre a questa scelta di base, è possibile anche determinare in quale modo si desidera giocare: alla classica opzione 1-2 giocatori si aggiunge anche la possibilità di cimentarsi in giri liberi, ideali per coloro che desiderano scaldare bene il motore prima di entrare in pista (per non parlare del fatto di prendere un po' di dimestichezza). La versione a un giocatore prevede una sfida tra 16 contendenti, con un tempo limite entro al quale è necessario tagliare il traguardo e una serie di time bonus, naturalmente sempre più esigui con l'avanzare della gara. Nelle gare a due, invece, i contendenti avversari scompaiono, così come il tempo limite: bisogna concentrarsi soltanto sul proprio concorrente diretto, cercando di batterlo entro il numero di giri prefissati (5, 10, 15 o 20). La sfida prevede anche un'ulteriore scelta di opzioni, in particolare per quanto riguarda eventuali handicap; in pratica, un giocatore più bravo può scegliere di penalizzare la propria vettura, in modo tale da gareggiare ad armi pari. Tutti e tre i tipi di gara prevedono la possibilità di scegliere tra marce manuali o automatiche: la dif-

ferenza, come al solito, è che le prime consentono una maggiore velocità in ripresa (sempre che le si sappia usare), mentre le seconde permettono di concentrarsi integralmente sul percorso. Per cambiare le marce è sufficiente premere il tasto direzionale in avanti o all'indietro, prestando attenzione all'utilissimo contagiri. Un'altra opportunità estrema-

mente interessante è quella di cambiare la visuale: è possibile scegliere tra quattro punti di vista

diversi durante le gare, uno dall'interno della vettura, gli altri dall'esterno, a diversa distanza dall'auto. Utilizzando la visuale a campo più largo è possibile controllare meglio i movimenti degli avversari e godere di una maggiore stabilità dell'immagine, mentre dall'interno dell'abitacolo si può assaporare meglio l'emozione della gara.

La caratteristica fondamentale del gioco, così come per il coin op, è l'estrema velocità con cui le auto sfrecciano sul percorso. Il trucco (perché è ovvio che ci sia un trucco) sta proprio nella cartuccia, all'interno della quale la Sega ha installato un chip supplementare, con il compito di implementare la velocità di gestione

della grafica vettoriale. Naturalmente anche la grafica è di altissimo livello, estremamente simile a quella del coin op, supportata da uno scrolling estremamente fluido e pulito.

La versione definitiva dovrebbe ormai essere in via di uscita: si parlerà molto di Virtua Racing nei prossimi mesi!

Andrea Fattori

ARIVIVIS

VIDEO
GAMES
COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES

NBA JAM 94
BUGS BUNNY
CHOPLIFTER 3
SIDE POCKET
JAGUAR X J 220
SENGOKU
ITCHY & SCRATHY

MEGADRIVE

NBA JAM 94
ZOO
JAMES POND 3
SYLVESTER & TWEETY
BEETHOVEN
VIRTUAL RACING
DESERT DEMOLITION

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

3DO

SAN DIEGO ZOO
OUT OF THIS WORLD
OCEAN BELOW
MAC DOC MC CREE
LEMMINGS
WORLD BUILDERS
SUPER WING. COMM.

NEO GEO

VIEW POINT
ART OF FIGHTING 2
TOP HUNTER
SUPER SIDERKICK 2
BLUES JOURNEY 2
SPINMANSTER 2
(SAMURAY SHODOWN
IN OFFERTA)

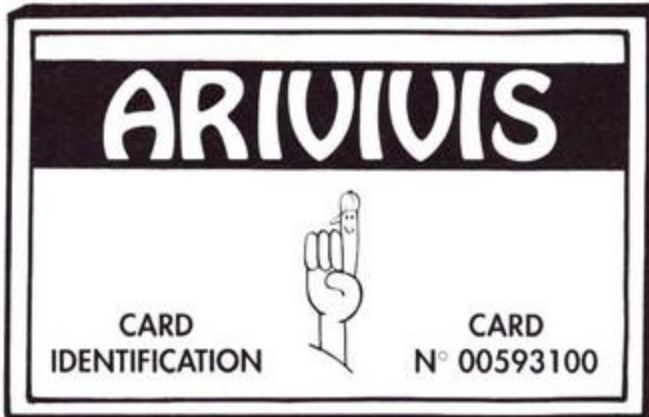
GAME BOY

RIDDICK BOWE BOX
NBA JAM 94
SENSIBLE SOCCER
TETRIS 2
WINTER OLIMPIC
HOME ALONE 2
THE LAWNMOWER MAN

GAME GEAR

SPIDERMAN X-MEN
NBA JAM 94
MICRO MACHINES
ROBOCOP 3
DESERT STRIKE
ITCHY & SCRATHY
BART VS. RADIO ACT.

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ



JAGUAR

CRESCENT GALAXY
SPACE PIRATES
CLUB DRIVE
KASUMI NINJA
RAIDEN
BATTLE ZONE 2000
CYBER MORPH

CD 32

MICROCOSM
INFERNO
ZOO 2
TFX
LIBERATION
CHAOS ENGINE
MORPH

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY +
JURASSIC PARK
L. 159.000

SUPERNES
L. 249.000

GAME GEAR +
4 GIOCHI
L. 249.000

MEGADRIVE II +
SONIC 2 + 2 JOYPAD
L. 279.000

AMIGA CD 32
+ 3 GIOCHI
L. 649.000

3DO PANASONIC
+ CRASHN'BURN
L. 1.399.000

ATARI JAGUAR
+ GIOCO
L. 589.000

AMIGA 1200
DESKTOP DYNAMITE +
2 GIOCHI + 3 UTILITY
+ 1 JOYSTICK
L. 749.000

RITIRO DELL'USATO

S. NES

FLASH BACK L. 40.000
STREET FIGHTER II TURBO L. 40.000
MORTAL KOMBAT L. 30.000
MARIO ALL STAR L. 30.000
STRIKER L. 30.000
TMNT FIGHTER L. 35.000
BATMAN RETURNS L. 30.000
ROCK & ROLL RACING L. 40.000
CLAY FIGHTER L. 30.000
COOL SPOT L. 30.000

MEGA D.

FIFA INT. SOCCER L. 40.000
ASTERIX L. 30.000
SINGLE STRIKE L. 30.000
SENSIBLE SOCCER L. 30.000
STREET FIGHTER II L. 40.000
MORTAL KOMBAT L. 40.000
BUBSY L. 30.000
ROBOCOP VS TERMINATOR L. 40.000
FLASH BACK L. 40.000
GRANDE SLAM L. 30.000

DA SCONTARE SUGLI ACQUISTI

MEGA CD

GROUND ZERO TEXAS
SENGOKU
MICROCOSM
POP FULL MAIL

CD ROM

COMANCHIE
MICROCOSM
JOURNEY MAN
IRON HELIX

OFFERTE

USATO GARANTITO L. 59.000

MEGA DRIVE

JURASSIC PARK
ALADDIN
GENERAL CHAOS
HIT THE ICE
F1
ROCKET NIKE ADV.

S/NES

JURASSIC PARK
NHLPA HOKEY 93
ALADDIN
MARIO KART
STAR WARS
EMPIRE STRIKE BACK

**VENDITE PER
CORRISPONDENZA**

**CONSEGNA
NELLE 24/36 ORE**

**VASTO ASSORTIMENTO TITOLI
- USATO -**

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Val Cison, 2 - 20052 MONZA (Mi)
TEL. 039/2720499 - FAX 039/6956979



VENDITA PER
CORRISPONDENZA

TEL. 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENATE

CARTUCCE MEGA DRIVE

Addams Family	TEL
Aero the Acrobat	TEL
Aladdin	L. 118.000
Art of Fighting	TEL
Aspect Warriors	TEL
Batman Returns	L. 79.000
Battlemania 2	TEL
Bubsy	L. 119.000
Castlevania	TEL
Cool Spot	L. 119.000
D. Robinson Basketball	L. 79.000
Doraemon	L. 89.000
Dracula	TEL
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Dragon's Fury	TEL
Dune II	TEL
Ea Fifa International Soccer	TEL
Eternal Champion	TEL
Flash Back	L. 119.000
Gauntlet IV	TEL
General Chaos	L. 109.000
Ghost' n' ghouls	L. 79.000
Golden Axe III	L. 99.000
Gunstar Heroes	L. 113.000
Hockey 94	L. 119.000
Last action Hero	TEL
Jungle Book	TEL
Jungle Strike	L. 119.000
Jurassic Park	L. 115.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 99.000
Metal Fang	TEL
Mortal Kombat	L. 129.000
NBA Jam	TEL
Ninja Turtles	L. 99.000
Out Run 2019	L. 79.000
Phantasy Star IV	TEL
Pro Moves Soccer	TEL
Puggsy	TEL
Rise of the Robots	TEL
Robocop VS Terminator	TEL
Rocket Knight	L. 99.000
Sensible Soccer	TEL
Shining Force	L. 119.000
Sonic Spinball	TEL
Ultimate Soccer	L. 99.000
STREET FIGHTER II S.C.ED.	TEL
Super Shinobi II	L. 99.000
The Incredible Hulk	TEL
Thundr Force IV	L. 89.000
T.M.N.T. Tournament Fighter	TEL
Toejam & Earl II	TEL
Troubleshooter II	TEL
Sonic II	L. 79.000
Virtual Pinball	TEL
Virtual Racing	TEL
Zombies	L. 109.000

Eccezionale adattatore per Mega Drive (Mega Key): permette di vedere i giochi Scart giapponesi ed americani.
L. 45.000 - L. 39.000 se lo acquisti con un gioco.

GIOCHI MEGA CD

Annette again	L. 119.000
Ax 101	TEL
Bari Arm	L. 125.000
Cyborg 009	L. 129.000
Denin Aleste	L. 99.000
Dragon's Lair	TEL
Dune	TEL
Final Fight	L. 99.000
Jaguar Ixj 220	L. 99.000
Genghis Khan	TEL
Midnight Serenade	TEL
Monkey Island	L. 119.000
Night Striker III	L. 129.000
Psychic Detect. Series 4	TEL
Ranma 1/2	L. 139.000
Rebel Assault	TEL
Rise of the Dragon	L. 79.000
Sengoku Densyo	TEL
Silpheed	L. 145.000
Sonic	L. 129.000
Smiling Salesman	TEL
Super League	L. 109.000
Terminator (USA)	L. 125.000
Thunder Hawk	L. 135.000
Wolf Child	L. 89.000
Keyo Flying Squadron	L. 115.000

PC ENGINE E CD ROM

Adventure Island	L. 75.000
Armored Ruga	TEL
Blood Family in Darkness	TEL
Bombberman 94	TEL
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Emeral Dragon	TEL
Final Soldier	L. 65.000
Flash Hider's	TEL
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Majong Sexy Girls	TEL
Martial Champion	TEL
Ninja Etuk Enden	L. 77.000
Power Tennis	L. 129.000
Racing Spirit	L. 75.000
River City Ransom	TEL
S. Darius II	TEL
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 119.000
The Secret Flower Garden	TEL

GIOCHI PER NEO GEO

Fatal Fury II	TEL
Soccer Brawl	TEL
Super Side Kick	TEL
Art of fighting	TEL
3 Count Boat	TEL
World Heroes II 147 Mega	TEL
Samurai Showdown	TEL
Top Hunter 162 Mega	TEL
Fatal Fury Special	TEL

GAME GEAR

Mortal Kombat	TEL
Sonic III	TEL
Donald Duck's Quackshot II	TEL
Surf Ninja	TEL
Ultimate Soccer	TEL
Space Harrier	TEL

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Actraiser II	L. 99.000
Aero the Acrobat	L. 99.000
Alien 3	L. 129.000
All Japan pro Wrestling II	TEL
Alkaest	TEL
Art of Fighting	L. 174.000
Astral Boat II (Wrestl)	TEL
Bastard	TEL
Batman Returns	L. 95.000
Battle Master	L. 159.000
Battle Toads in D. Dragon	L. 129.000
Battle Zeque	TEL
Bombberman 93	L. 139.000
Bubsy	L. 99.000
Captain Tsubasa IV	L. 145.000
Cyborg 009	TEL
Clay Fighter	L. 139.000
Cool Spot	L. 129.000
Darius Force	TEL
Desert Fighter	TEL
Dragon Ball Z III	L. 179.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Empire Strike Back	TEL
Empire Soccer	TEL
Equinox	TEL
Family Dog	L. 89.000
Fatal Fury II	TEL
Final Set	TEL
Final Fight II	L. 99.000
Fire Embrem	TEL
Flashback	TEL
Gaia Sabre (RPG)	TEL
Go for the Ace (Tennis)	TEL
Goemon Gamarre 2	TEL
Kiki Kay Kay	L. 129.000
Hammerin Harry	TEL
Holy Stryker (RPG)	TEL
HOKUTO NO KEN 7	TEL
Human Grand Prix II	TEL
Illusion of Gia	TEL
J. League Soccer	L. 129.000
Jimmy Connors Tennis	L. 135.000
Yaiba (RPG)	TEL
Lamborghini	L. 99.000
Last Shot	TEL
Lost Vikings	L. 99.000
Macross	TEL
Madara II	L. 139.000
Magic Johnson	L. 119.000
Mario's Time Machine	TEL

CONSOLES

Super Famicom Scart + 2 Joypad + Cavo scart	L. 419.000
Supernintendo Scart USA	L. 289.000
Supernintendo USA Scart + 2 Joypad + S. Mario	L. 349.000
Mega Drive Scart + Sonic Jap	L. 295.000
Megadrive Genesis Scart	L. 269.000
Game Gear + 2 Giochi	L. 285.000
TV Tuner	L. 199.000
Mega CD II + Gioco	L. 569.000
Mega CD II + Final Fight + Gioco	L. 599.000
Neo Geo	L. 890.000
NG Joystick per Neo Geo	L. 139.000
PC Engine GT + 1 Gioco	L. 549.000
S.CD Rom Duo-R + Gioco	L. 649.000
Mega Drive II + Gioco	L. 285.000
3Do 32 Bit	L. 1.590.000
Atari Jaguar	TEL

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Mazinga Z	L. 125.000
Megaman X	TEL
Mortal kombat	L. 139.000
NBA Basketb. Bulls VS Suns	TEL
Nigel Mansel F1	L. 125.000
Ninja Warrior's	TEL
Pop' n' tween Bee II	L. 139.000
Pop' n' tween Bee	L. 99.000
Populous II	L. 99.000
Ranma 1/2 II	L. 159.000
Ranma 1/2 III	L. 139.000
Rise of the Robots	TEL
Robocop VS Terminator	L. 109.000
Rock' n' Roll Racing	L. 129.000
Romancing Saga II (RPG)	TEL
R-Type III	TEL
Rushing Beat Shura	TEL
Secret of Mana	TEL
Sensible Soccer	TEL
Star fox	L. 119.000
Sonic Wings	L. 119.000
S. Battle Thank II	TEL
S. Chase HQ	TEL
S. Formation Soccer II	L. 99.000
S. F1 Circus II	TEL
S. Hockey 94	TEL
Super Volley Ball II	L. 119.000
Suzuka 8 Hours	L. 129.000
Street fighter II Turbo	L. 149.000
Stunt Race	TEL
Super Scope Bazooka VI	L. 139.000
Skyblazers	TEL
Tazmania Story	L. 99.000
The VII Saga	L. 139.000
The Looney Tunes	TEL
Thunder Bird	TEL
T.M.N.T. Mutant Warriors	TEL
Top Gear II	L. 99.000
Undercover Cops	TEL
WWF Royal Rumble	L. 139.000
World Hero	L. 149.000
Zombies	L. 129.000

GIOCHI 3 DO

20 TH Century Almanac	TEL
Total Eclipse	TEL
Night Trap	TEL
Draxon's Revenge	TEL
Dragon's Lair	TEL
Star Trek	TEL
Demolition Man	TEL
Ocean Below	TEL
Goes to the Moon	TEL
Patty Bear	TEL

GIOCHI JAGUAR

Crescent Galaxy	TEL
Raiden	TEL
Cybermorph	TEL
Alien VS Predator	TEL

GAME BOY

Undercover Cops	TEL
Ninja Spirits	TEL
S. Marioland III	TEL
Tiny Toon Adv. II	TEL
Mickey Mouse V	TEL
Ducktales II	TEL



AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO



Tavoli pieni di giochi, dimostrazioni, un'affluenza di pubblico ed esperti del settore veramente notevole, una buona organizzazione: pur non avendo raggiunto il successo dei precedenti anni - in particolare a causa della mancanza di alcuni grossi nomi, quali la sopracitata Editrice Giochi, la M.B. e la Ravensburger (queste ultime presenti solo con piccolissimi stand, dai quali gli interessati venivano condotti a

Come avevamo promesso già da qualche tempo, eccovi finalmente un completo resoconto di quello che è avvenuto durante il 32° Salone del Giocattolo di Milano. L'Editrice Giochi, pur non avendo partecipato alla manifestazione, ha comunque indetto un proprio incontro (Expogiochi '94) per mostrare le novità dell'anno. Per comodità le abbiamo comunque inserite all'interno dell'articolo dedicato al Salone.

sante variante degli scacchi. Il titolo è Evo, e il gioco consiste fondamentalmente nel guidare le proprie armate alla vittoria sugli avversari (da 2 a 4 giocatori). La realizzazione tecnica è davvero ottima, il gioco divertente e ben studiato; purtroppo non si sa ancora niente sulla possibile data di uscita, ma vi terremo informati.

EDITRICE GIOCHI: due i fronti che caratterizzeranno, per i prossimi mesi, il mercato di questa grande ditta.

32° SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO



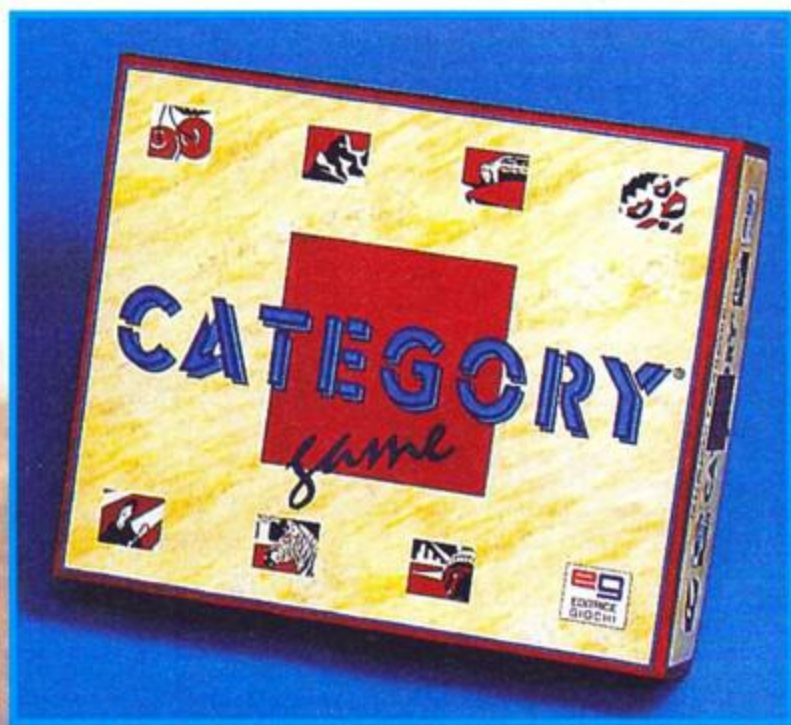
conto, diviso per case editrici, dei prodotti destinati a caratterizzare il mercato del nuovo anno. Purtroppo man-

sangue di mezzanotte, e si intitolerà "Vampirella". Restando sempre in tema, la Clementoni inaugura anche



una nuova linea di puzzle-horror: si tratta di immagini di mannari, fantasmi e via dicendo, con la peculiarità di brillare al buio (svegliarsi di notte con

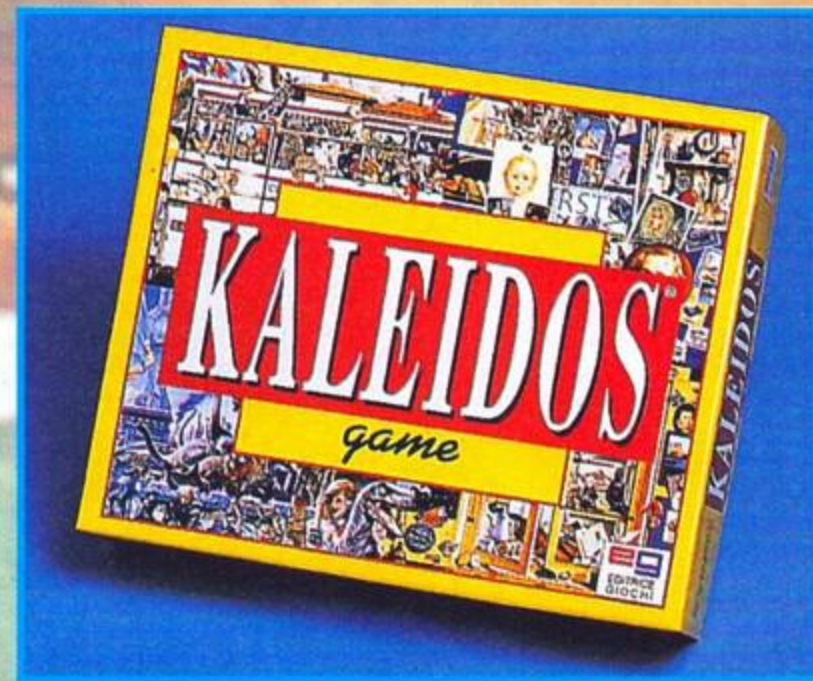
Innanzitutto troviamo un'incredibile proliferazione dei "Pocket", i giochi tascabili da utilizzare in viaggio o in ambienti ristretti. Oltre a Risiko, di cui avevamo già dato notizia, troviamo infatti Monopoli, Monopolino, Visual Game (con nuove carte!), Cluedo, Backgammon e



cano le informazioni relative alla M.B., che non mancheremo comunque di segnalarvi in un secondo tempo.

CLEMENTONI: si arricchisce la linea dedicata ad Atmosfear, il gioco horror con videocassetta. Il nuovo titolo, dopo le espansioni "Zombie" e "La Strega", è dedicato ai temibili succhia-

un vampiro ghignante sopra la testa...). CONDOR TOYS: in fase di preparazione, per questa ditta specializzata in bellissimi giochi strategici - rigorosamente in legno -, un'interes-

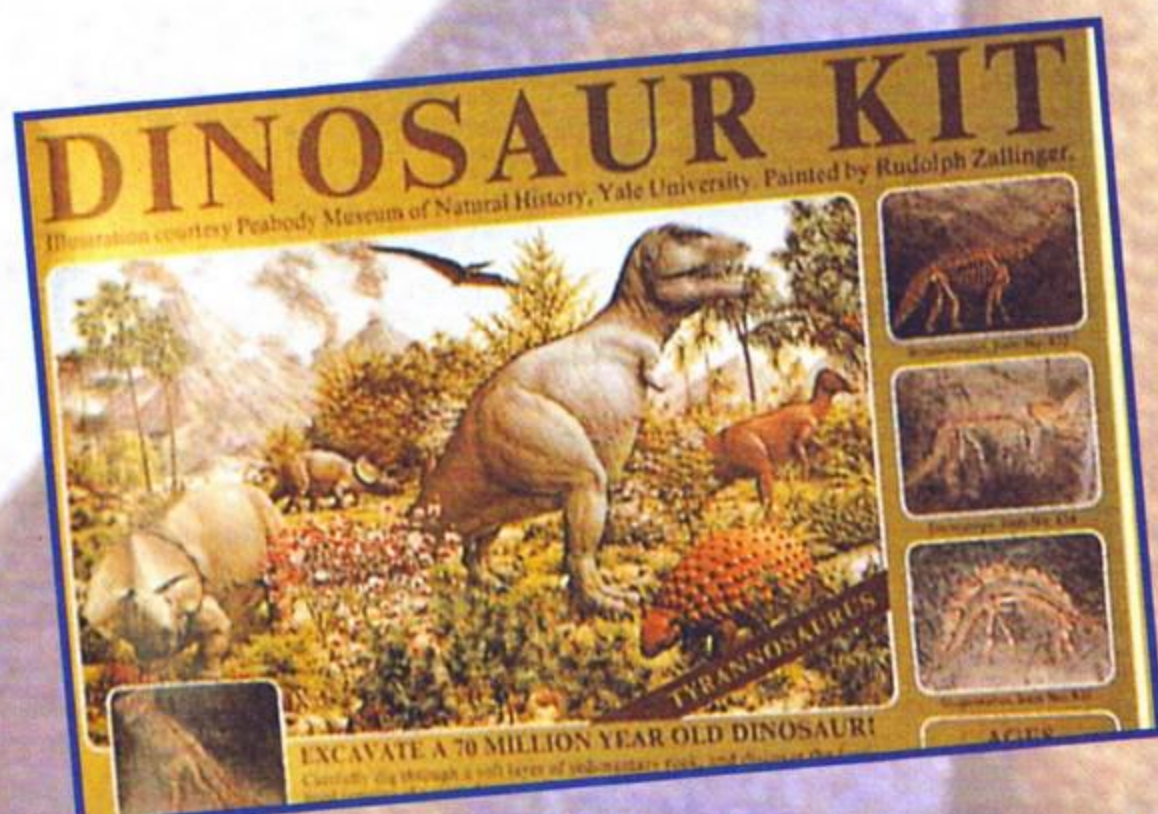


una lunga lista di altri titoli. Estremamente interessante anche la linea dei Party

manifestazioni autonome organizzate dalle ditte stesse) -, il Salone del Giocattolo ha dimostrato comunque la pro-



pria forza all'interno del settore ludico, ospitando numerose aziende e assistendo alla nascita di nuovi giochi. Quello che segue è un reso-



Game, ovvero quei giochi destinati a coinvolgere un gran numero di persone, e che godono di un regolamento estremamente semplice: a Visual Game e People Game si aggiungono infatti due nuovi prodotti, Kaleidos Game e Category Game. Il primo consiste nel trovare oggetti che cominciano con una determinata lettera, scelta in maniera casua-

e caotiche, naturalmente battendo gli avversari sul tempo. Category Game, in-



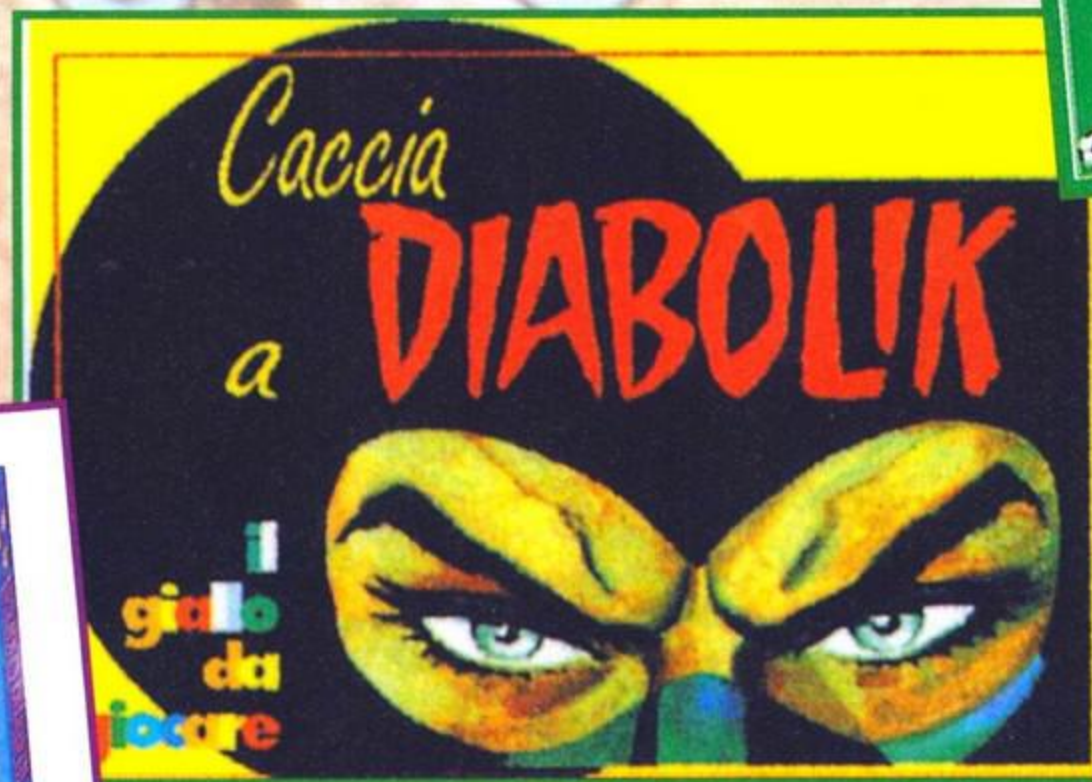
le, all'interno di alcune tavole (12 per la precisione) tanto belle quanto piene
CONSOLEMANIA MARZO 1994

che comincino con una determinata iniziale. In entrambi i casi le regole sono brevi e chiare, i meccanismi di

gioco ben studiati e la realizzazione tecnica di ottimo livello.

G.E.MI: dopo il successo di Tangentopoli, la neonata casa editrice milanese torna all'attacco con tre nuovi titoli. Si tratta di Novela, una simpaticissima presa in giro degli ormai innumerevoli sceneggiati televisivi, dove i giocatori possono impersonare i protagonisti delle soap opera gettandosi negli intrighi di soldi, amore e tradimenti, Caccia a Diabolik, una lotta all'ultimo respiro tra il ladro in calzamaglia e l'ispettore Ginko, e Dadogoal, chiaramente dedicato ai prossimi mondiali di calcio.

RAVENSBURGER: per il momento la famosa ditta tedesca, che sembra avere rivolto la propria attenzione ai giochi per i più



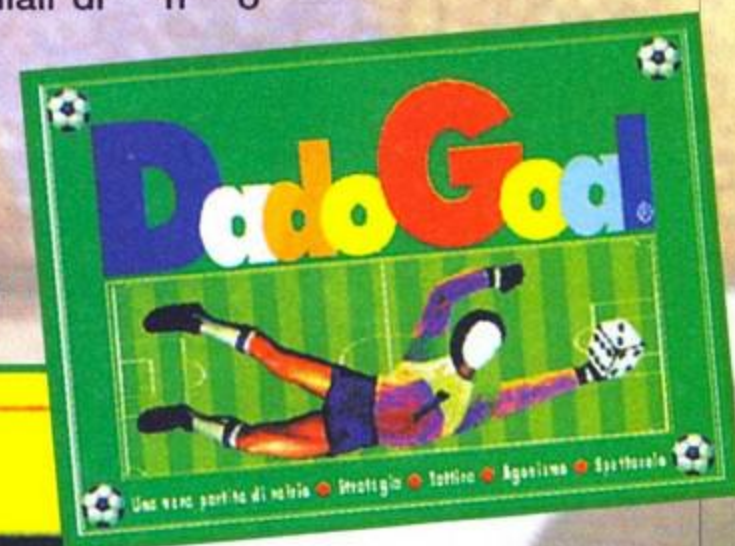
vece, appartiene a quel filone di giochi identificati come "nomi, persone, animali...", ovvero con l'obiettivo di individuare più parole possibili, appartenenti a una particolare categoria,

piccoli, annuncia una sola novità. Si tratta di Ultima Chance, un boardgame incentrato sulle scommesse, semplice e rapido. Ideale per coloro che sono stufi di perdere soldi cimentandosi nelle scommesse reali.

UNICOPLI: il primo titolo presentato dalla Unicopli, sull'onda del successo di Quarto, è Pyraos, un gioco di strategia e tattica dove i due contendenti devono cercare

di completare una piramide di sfere. Tre invece i giochi in scatola veri e propri: Port-Os, dedicato ai pirati, Tribù e Lo Sbadiglio del Drago, tutti con un'ottima veste grafica e un sistema di gioco piuttosto semplice.

VARIE: non si tratta naturalmente del nome di una nuova casa editrice, bensì di una categoria che comprende i giochi ancora senza distributore ufficiale. In particolare troviamo una serie dedicata ai dinosauri, questi antichi ma immortali colossi del merchandising. Il gioco consiste nel prendere il blocco di argilla contenuto all'interno



della scatola, inumidirlo, romperlo con attenzione e delicatezza, recuperare i fossili (in gesso duro) presenti all'interno, e unirli e colorarli per formare dei realistici reperti. Una simpaticissima alternativa ai puzzle, che al momento comprende fossili di Stegosaurus, Brontosaurus, Tyrannosaurus, Triceratops, Pteranodon, Plesiosaurus, Dimetrodon e Pterodactyl. Ancora però non si sa se, quando e da chi verranno distribuiti in Italia.

Purtroppo la maggior parte dei giochi non sono stati neppure descritti a causa del poco spazio, ma non preoccupatevi: avrete tutte le recensioni mano a mano che i prodotti verranno lanciati sul mercato. Alla prossima volta!

Andrea Fattori

COMPUTER ONE®

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

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

NEWS e SUPEROFFERTE

FAX
051-344.906 o 345.100



LIT. 105.000



LIT. 95.000



LIT. 95.000



LIT. 99.000



LIT. 99.000



LIT. 95.000



LIT. 95.000



LIT. 99.000



LIT. 79.000



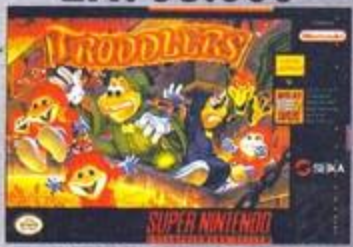
LIT. 99.000



LIT. 99.000



LIT. 95.000



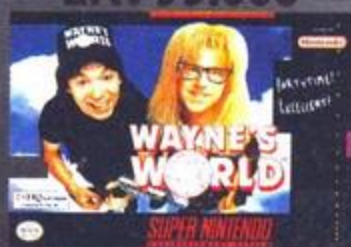
LIT. 87.000



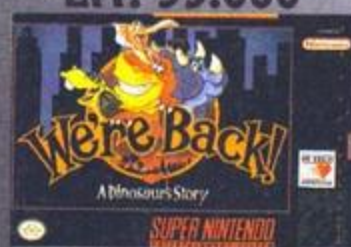
LIT. 99.000



LIT. 85.000



LIT. 29.000



LIT. 49.000



LIT. 99.000



L. XXX.000



L. XXX.000



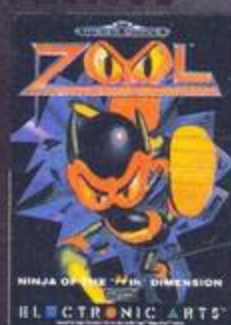
L. XXX.000



L. XXX.000



L. XXX.000



L. XXX.000



L. XXX.000



L. XXX.000



L. XXX.000



LIT. 59.000



LIT. 43.000



LIT. 39.000



LIT. 39.000



LIT. 45.000



LIT. 45.000



LIT. 49.000



LIT. 39.000



LIT. 55.000



LIT. 45.000



LIT. 29.000



LIT. 45.000

LE ULTIMISSIME
GAME BOY GAMEGEAR
 TOTAL CARNAGE (MALIBU) X-MEN (SEGA)
 IL TAGLIAERBE (T.H.Q.) SIMPSON 4 (ACCLAIM)
 THE SIMPSON 4 (ACCLAIM) MICRO MACHINES (Codem.)
 CRAZY CHASE (TAITO) ANDRE AGASSI TENNIS
 WWF WRESTLING 4 (FCI) BARBIE (HI-TECH)
 CHAMPIONSHIP POOL BLACK JACK (SEGA)
 ALFRED CHIKEN (Mindscape) POKER (SEGA)
 ROAD RASH (OCEAN) GP RIDER (SEGA)
 ZOOL (GAMETECH) SOLITAIR (SEGA)
 METAL MASTER (Elec.Brain) MICKEY MOUSE 3 (Hi-Tech)

LE OFFERTE SPECIALI
MEGADRIVE TELEFONA SUBITO
 AGASSI TENNIS L.65.000
 LAKERS VS CELTICSL.75.000
 OLYMPIC GOLD L.59.000
 LHX ATT.CHOPPER L.59.000
 KRUSTY'S HOUSE L.59.000
 KID CHAMALEON L.59.000
 CORPORATION L.59.000
 ARIEL -la sirenetta L.59.000
 WONDERBOY 3 L.49.000
 PHELIOS L.49.000

PER CONOSCERE LE ALTRE OFFERTE SU MEGADRIVE-SUPER-NINTENDO-GAME-BOY-GAMEGEAR!!!!!!
051-343.504

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

ROGUE'N'ROLE

Finalmente, dopo tanti mesi di buio, nuvole e pioggia riprendono i lunghi pomeriggi di sole e le calde serate primaverili. Qualcuno conosce un buon modo per impiegare il tempo? Qualche suggerimento?

Stellari. Questo Gdr che vede già al suo attivo il Manuale, il libro Guida all'Erede e lo schermo per il Gamemaster, vede il suo parco-prodotti arricchirsi del modulo d'avventura "Il Cimitero di Alderaan". Il modulo, molto ben curato e ricco di spunti per prolungare o riadattare lo scenario per sessioni supplementari, esplora i resti del pianeta vittima dell'aggressione imperiale nel corso del primo film della saga. Vittime e intrighi sembrano orbitare intorno ai resti di questo pianeta morto. Perché, per quale motivo l'Impero è così interessato al Cimitero di Alderaan? Un'ottima avventura, che getterà i personaggi in un mare di guai!

La Spada Nera

Terzo modulo d'avventura della serie di Stormbringer, La Spada Nera costituisce il seguito ideale delle vicende narrate all'interno de Il Ladro d'Anime. Questi corposi moduli sono interamente incentrati su singoli scenari che per tematiche e complessità presentano av-

venture estremamente avvincenti. Ne La Spada Nera i personaggi si troveranno addirittura a dover inseguire lo stesso Elric, il possessore della terribile Tempestosa, e a visitare i luoghi della saga, incontrando i personaggi ideati e descritti da Michael Moorcock. Consigliato a chiunque.

GURPS CYBERPUNK

Abbiamo già avuto modo di parlare abbondantemente del Sistema di Generazione Universale proposto dalla DAS Production, e delle sue espansioni (Fantasy, Magic, Conan). Cyberpunk illustra la terrificante e inquietante ambientazione fu-

turistica che Gibson e altri ci hanno mostrato. Il sistema funziona sempre con il corpo di regole proposte dal manuale base. Tutto il necessario per giocare (creazione dei personaggi e abilità, particolarità dell'ambientazione, background individuali ed equipaggiamento), sono presenti in questo modulo. Oltre a molte informazioni, consigli di gestione e materiale relativo a organizzazioni e strutture, ampio spazio (ovviamente) è dedicato al Cyberspazio e ai suoi incursionisti. Correda il tutto un sistema di generazione casuale della rete con tanto di regole che ne gestiscono le leggi e le evoluzioni, un intero capitolo incentrato sui consigli per gestire una campagna, altri consigli utili, e un glossario fina-



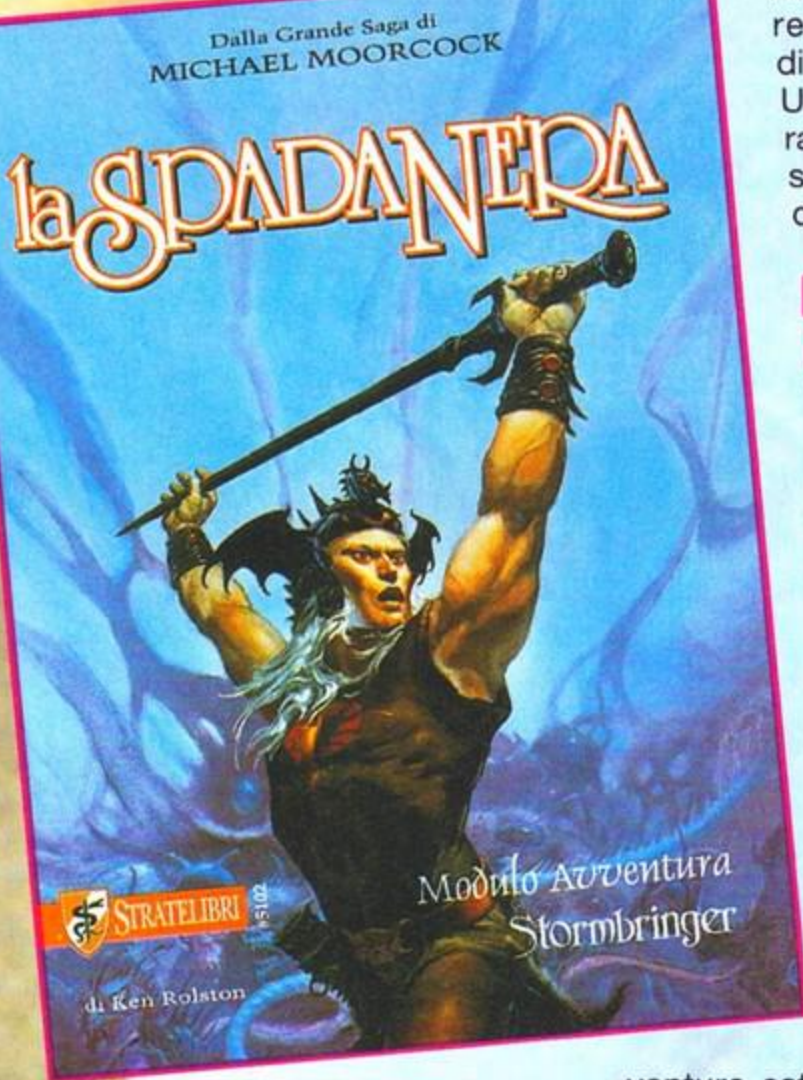
le. Un'ambientazione convincente proposta in maniera interessante. Fortemente consigliato ai giocatori di GURPS appassionati del genere.

Bene, questo è quanto. Tanti saluti e buon divertimento

Christian Antonini

ATTENZIONE!

Per tutti gli amanti del Gioco di Ruolo (e non) il 5 e il 6 Marzo (rispettivamente sabato e domenica) allo Star Hotel Tourist di via Fulvio Testi al N.300 si terrà l'edizione marzo '94 della Manifestazione IMMAGINARIA. Organizzata dalla Stratelibri, Immaginaria si propone come un momento di incontro per giocatori, master e appassionati dei giochi Stratelibri. Per due giorni sarà possibile giocare del tutto liberamente a GiRSA, Cthulhu, Cyberpunk, Stormbringer, Guerre Stellari, oltre che ai vari boardgame e giochi di simulazione di questa casa. Nel corso della manifestazione si terrà anche una esposizione-concorso di miniature dipinte da appassionati le quali verranno esposte per tutto il weekend e, al termine della manifestazione, premiate. Il sabato sarà anche il giorno del concorso di costumi in tema con i giochi Stratelibri (con tanto di regolamento e premiazione finale); quindi per tutti gli Ewok, per i vari avventurieri di mezzo mondo, per gli investigatori dell'occulto e per tutti i Nazgul, l'occasione sarà ghiotta per potersi mettere in mostra senza tema di attirare troppo l'attenzione.



Certo le idee sono molte, i passatempo (alcuni non stampabili) si affollano intasando le sinapsi, e le distrazioni sono innumerevoli. Certo che anche sul fronte del gioco (e in particolare sul fronte del GdR) le proposte sono parecchie e interessanti. Diamo loro un rapido sguardo.

Il Cimitero di Alderaan

Dalla Stratelibri di Milano la prima proposta sul campo dei moduli per avventura per uno dei più interessanti e piacevoli giochi che siano in circolazione: Guerre



ACCESSORI PER SUPERNINTENDO
Alimentatore AC/DC 220V L.29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD
adattatore universale L. 39.000
Cavo scart per Snes & SF L. 39.000
JoyPad per SuperNintendo L. 39.000
Joypad programmabile
per Supernintendo L. 69.000
Super Joystick Board 6 tasti L. 59.000
PRO-5 ARCADE Board metallo L. 89.000

SUPERNINTENDO - FAMICOM
ACQUATIC GAME L. 118.000
AEREO THE ACROBAT L. 125.000
ALADDIN L. 138.000



ALIENS 3 L. 119.000
ALIENS - PREDATOR * L. 99.000
ARMA LETALE L. 99.000
ART OF FIGHTING L. 138.000
ASTERIX L. 118.000
BATMAN RETURN L. 79.000
BATTLE MASTER (*) L. 175.000
BEETHOVEN L. 99.000
BOXING LEGENDS
OF THE RING L. 138.000
BRETT HULL HOCKEY L. 129.000
CACOMA IN BIZYLAND L. 88.000
CHASE HQ 2 (*) L. 149.000
CLAY FIGHTER L. 145.000

NBA - JAM DISPONIBILE

NOVITÀ ASSOLUTA !
NINTENDO 8 BIT - CONVERTER
Finalmente disponibile il convertitore universale per usare tutti i tuoi giochi del Nes sia italiani che americani !Potrai così usare gli oltre 5000 giochi disponibili, del Nes 8 bit, sul tuo SuperNes
L. 89.000

OFFERTE SUPERNINTENDO

COOL SPOT (*) L. 99.000
DENNIS THE MENAGE L. 125.000
DRACULA L. 125.000
EMPIRE STRIKEBACK DISPONIBILE
EXHAUST HEAT 2 (*) L. 99.000
FAMILY TENNIS (*) L. 99.000
FANTASY STORY (*) L. 168.000
FATAL FURY 2 (*) L. 175.000
FINAL FIGHT L. 75.000
FINAL FIGHT 2 (*) L. 99.000
FINAL STRETCH (*) L. 168.000
FIRST N.STAR KEV 7 * L. 175.000
FLASHBACK L. 125.000
GENGHIS KHAN II L. 168.000
GHOST BOY L. 39.000
GOEMON 2 (*) L. 175.000
HARLEY ADVENTURE L. 39.000
ICE HOCKEY (*) L. 99.000
IKARI WARRIOR (*) L. 99.000
IL TAGLIAERBE L. 138.000
INCREDIBLE CRASH D. L. 128.000
INSPECTOR GADGET L. 128.000
JOHN MADDEN '94 L. 138.000
JURASSIC PARK L. 138.000
LAMBORGHINI CHALL. L. 128.000
LESTER L. 129.000
LETHAL ENFORCES
+ PISTOLA L. 175.000
MARIO ALL STAR COLL. DISPONIBILE
MARIO'S T. MACHINE L. 135.000
MEGAROBOT GOLF L. 99.000
MAGAMAN X L. 149.000
METAL MARINE L. 148.000
MONDAY N. FOOTBALL L. 148.000
MORTAL COMBAT OFFERTA
NBA JAM BASKET DISPONIBILE
NBA ALL STAR B. (*) L. 68.000
NHL PA 94 - HOCKEY L. 138.000

NINJA BOY 2 L. 48.000
OUT TO LUNCH L. 109.000
PALADIN QUEST L. 119.000
PINK PANTER L. 119.000
R-TYPE 3 (*) L. 158.000
RIDDICK BOWE BOX. L. 125.000
ROBOCOP vs
TERMINATOR L. 138.000
ROCK'n'ROLL RACING L. 118.000
ROCKY RODENT L. 118.000
RUSHING BEAT 3 -
FIGHTING L. 165.000
SECRET OF MANA L. 148.000
SENSIBLE SOCCER L. 118.000
SHADOWRUN L. 49.000
SIDE POCKET Biliardo L. 128.000
SIM - ANT L. 118.000
SKY BLAZER TELEFONARE
SOLDIER OF FORTUNE L. 158.000
STANLEY CUP HOCKEY L. 118.000
STARFOX-STARWINGS L. 99.000
STREET FIGHTER II L. 89.000
STREET F. II TURBO L. 149.000



STRIKER - SOCCER (*) L. 99.000
SUPER BATTLETANK 2 L. 138.000
SUPER BOMBERMAN OFFERTA
SUPER CONFLICT L. 49.000
SUPER MARIO KART L. 99.000
SUPER NOVA L. 118.000



SUPER PINBALL (*) L. 175.000
SUPER PUTTY M. (*) L. 88.000
T2 - JUDGEMENT DAY L. 125.000
TETRIS COMBAT L. 168.000
TECNO BOWL L. 148.000

**RITIRIAMO LE TUE
VECCHIE CARTUCCE...
PASSA IN NEGOZIO !**

TIME SLEEP L. 99.000
TOTAL CARNAGE L. 128.000
TRODDLERS L. 79.000
TURTLE FIGHTING L. 148.000
TURTLES IV IN TIME L. 68.000
UTOPIA L. 138.000
VEGAS STAKES L. 118.000
VOLLEYBALL 2 (*) L. 118.000
WHERE IS CARMEN... L. 118.000
WINTER OLYMPIC '94 L. 128.000
WIZARD OF OZ L. 125.000
WORLD HEROES L. 145.000
WWF ROYAL RUMBLE* L. 99.000
YOSHI'S COOKY L. 49.000
YOUNG MERLIN TELEFONARE
ZELDA L. 99.000
ZOO L. 128.000

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

**SERVIZIO VENDITA PER
RIVENDITORI QUALIFICATI**

Nintendo
**Sensible
SOCCER**
European Champions
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
SONY
IMAGESOFT

OFFERTA L. 118.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

CONSOLIAMIAMI

Salve a tutti. Come al solito siamo arrivati anche questo mese al mitico Consoliamoci. Inutile dirvi di allegare sempre una fotocopia di un documento (sempre se ci tenete ad essere pubblicati) al seguente indirizzo: Xenia ED - Console Mania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20100 Milano. E questo è tutto...

Silvia

Vendo i seguenti giochi per Sega **Megadrive** a L. 50.000 (J = gioco Giapponese - E = gioco Europeo - U = gioco USA - pr = gioco protetto) Golden Axe (J), Golden Axe II (E), Golden Axe III (J), Sonic (E), Sonic II (J), Phantasy Star III (U), W.Class Golf (E), Block Out (J), Jurassic Park (J pr), Ghouls'n'Ghosts (J), Assault Suit L. (J), T.M.N.T. (J pr), Global Gladiators (U pr), Altered Beast (E), Cool Spot (U pr), Snow Bros. (J), Ex - Mutants (E), Whip Rush (J).
Titoli a L. 60.000: Shining Force (U pr), Eliminate Down (J), Tiny Toon (U pr).
Titoli a L. 70.000: Ex - Ranza (J), Mortal Kombat (E), Ecco the Dolphin (U).
Vari tipi di abbinamento: Golden Axe I, II, III a L. 120.000; o Sonic I, II a L. 80.000; un titolo da L. 70.000 + 1 gioco da L. 50.000 a L. 110.000; un titolo da L. 60.000 + 1 gioco da L. 50.000 a L. 100.000; un titolo da L. 70.000 + 1 gioco da L. 60.000 a L. 120.000.
Telefonare al 02-89402833 dopo le ore h: 21:00 o durante il giorno al 02-38301192; Gabriele Pasquali.

Vendo le seguenti cartucce per Atari **Lynx**: Toky, Rampage, Switchblade, Shadow of The Beast, Viking Child, Xybots, Warbirds a L. 40.000 l'una. Annuncio valido solo per Torino e provincia. Telefonare da lunedì a sabato dalle ore 15:00 alle ore 18:00 al 9312286.

Vendo per **Mega Drive** italiano le seguenti cartucce: Sonic The Hedgehog e Altered Beast a L. 30.000 l'una oppure a L. 50.000 entrambe le cartucce. Telefonare allo 0122/647600 e chiedere di Mario verso le ore 17:00. L'annuncio valido solo per Torino e provincia.

Vendo le seguenti cartucce per **Super Nintendo**: Super Ghouls'n'Ghosts a L.70.000, Starwing a L. 80.000, NCAA Basketball a L. 70.000, Zelda III a L. 80.000, Super Soccer a L. 60.000, UN Squadron a L. 50.000. Telefonare allo 081/8717093 e chiedere di Saverio (ore pasti).

Vendo o scambio molte cartucce per

Game Gear, Game Boy o Sega Master System. Per informazioni telefonare allo 06/76906508 ore pasti.

Vendo **Game Boy** completo di cuffie stereo, cavo video, connettore per giocare in doppio e i seguenti giochi: Tetris, Dragon's Lair e Looney Tunes. Il tutto a L. 170.000. Vendo inoltre molti altri giochi per Game Boy. Telefonare allo 0823/341061 e chiedere di Massimo o Ugo.

Vendo i seguenti giochi per **Mega Drive**: Mercs II, Steel Empire, Thunderforce III a L. 40.000 l'uno, Street of Rage, Super Wrestlemania a L. 50.000 l'uno Alien III e Super Smash TV a L. 60.000 e Cool Spot, Street of Rage II, T2: The Arcade Game a L. 70.000. Telefonare allo 0586/807500 e chiedere di Giuseppe.

Vendo a L. 50.000 l'una le seguenti cartucce per Sega **Mega Drive**: Aladdin, WWF Royal Rumble, Wimbledon. Telefonare allo 051/540067 e chiedere di Filippo ore pasti.

Vendo Sega **Mega Drive** completo di due joypad, cavo scart e due giochi a L. 200.000. Telefonare dopo le ore 20:00 allo 0187/731147 e chiedere di Marco.

Vendo **Mega CD** giapponese a L. 450.000. Vendo inoltre Silpheed a L. 100.000. Telefonare allo 0322/804390 e chiedere di Damiano.

Vendo **Game Boy** con sette giochi a L. 250.000. Telefonare allo 055/620955 e chiedere di David.

Vendo **Game Boy** con undici cartucce a L. 500.000 trattabili. Sono anche disposto a scambiare il tutto con Super Nintendo più due giochi. Telefonare allo 059/900507 e chiedere di Samuele (ora di cena).

Vendo e scambio tutte le novità per **Super Nes**, Super Famicom, Super Nintendo. Telefonare allo 0571/632740 e chiedere di Fabio.

Vendo Sega **Game Gear** con alimentatore, lente d'ingrandimento, adattatore G.G. Master System più gioco e tre cassette (e che vor di? NdD). Il tutto a L. 250.000. Telefonare allo 02/2566858 e chiedere di Davide (ore serali).

Vendo **Super Nintendo** europeo completo di un joypad, alimentatore, cavo TV e il gioco Super Mario World. Il tutto a L. 150.000. Telefonare ore pasti allo 0342/380802 e chiedere di Giulio.

Vendo **Nes** più due pad, pistola Zapper e quattro giochi. Il tutto a L. 240.000 trattabili. Telefonare allo 0934/401223 e chiedere di Vincenzo.

Vendo per **Game Boy** le seguenti cartucce: Robocop, Star Wars, Turtles II, Fortress of Fear, Bubble Bobble, Double Dragon II. Vendo o scambio anche Lagoon e Ultraman per Super Nes. Prezzi trattabili. Telefonare allo 0823/950692 e chiedere di Andrea, preferibilmente ore pasti.

Vendo **Game Boy** completo di cuffie stereo, connettore per gioco simultaneo in competizione multipla più sette cartucce. Il tutto a L. 375.000. Annuncio valido solo per Napoli e dintorni. Telefonare al 7541983 e chiedere di Gino o Ciro.

Cerco la cartuccia Space Invaders per **Mega Drive**. Telefonare allo 010/540475 e chiedere di Patrizia.

Vendo i seguenti giochi per **Super Nintendo**: Super Star Wars a L. 70.000, Battletoads a L. 70.000, Star Wing a L. 80.000, FZero a L. 60.000. Magical Quest a L. 80.000. Telefonare allo 081/5963501 e chiedere di Carmine.

Vendo Mortal Kombat per **Mega Drive** a L. 100.000. Telefonare allo 0330/467314 e chiedere di Emiliano

Vendo **Super Nintendo** con due joypad, trasformatore e le seguenti cartucce: Super Mario World, Street Fighter II, Dead Dance, Final Fight, Turtles in Time, The Terminator, Joe e Mac, WWF Royal Rumble, SF2 Hyper Version. Il tutto a L. 800.000 trattabili. Telefonare allo 051/892458 e chiedere di Alberto.

Vendo **Game Boy** più dieci cartucce tra cui le ultime novità a L. 300.000. Per informazioni scrivere a: Zarro Massimo - Via Umberto I n.80 - 82020 Fregneto Monforte.

Vendo o scambio le seguenti cartucce per **Game Boy**: The Flintstones, Gremlins II, Mega Man, Elevator Action, Dragon Lair, Super Mario Land. Telefonare allo 0426/82102 e chiedere di Cristian.

Vendo o scambio per **Super Nes** o Super Nintendo i seguenti titoli: Addams Family I e II, Super Mario All Stars e Street Fighter II (italiano). Telefonare allo 0183/650603 e chiedere di Alessandro.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive**: Aladdin a L. 100.000, Altered

Beast a L. 15.000 e European Club Soccer a L. 55.000. Telefonare allo 0541/345255 e chiedere di Manuel.

Vendo Sega **Master System II** completo di joypad, sei cartucce, trasformatore e tutti i cavi necessari. Il tutto a L. 220.000. Telefonare allo 02/9602275 e chiedere di Marco, preferibilmente dopo le ore 20:00. Annuncio valido per le province di Milano, Varese e Como.

Vendo i seguenti giochi per **Mega Drive**: Fatal Fury, Sunset Riders, Super Real Basketball, World Cup Italy '90 e Moonwalker. Fatal Fury a L. 60.000, gli altri a L. 40.000. Telefonare allo 045/913495 e chiedere di Vincenzo ore pasti.

Vendo **Mega Drive** in ottime condizioni con imballo originale, alimentatore, un joypad, PGA Tour Golf, Chuck Rock, Truxton, Wrestle War, F1 Circus, Ghouls'n'Ghosts, Golden Axe SOLO in blocco a L. 490.000. Vendo inoltre Sega Game Gear con imballo, alimentatore, borsetta per il trasporto, cuffie, Sonic, Castle of Illusion, sempre e SOLO in blocco, a L. 290.000. Telefonare allo 06/8293621 e chiedere di Daniele.

Vendo per Sega **Mega Drive** le seguenti cartucce: Street Fighter 2 Special Champion Edition (L. 90.000), Crue Ball (L. 40.000), Lemmings (L.30.000). Telefonare ore pasti allo 051/330770 e chiedere di Claudio.

Scambio **Amiga 600** con Hard Disk da 40Mb, 1 Mega di Rom + 4 giochi e software vario per un valore di L. 600.000 con giochi per Mega Drive. Telefonare allo 0429/2013 dopo le 20:00 e chiedere di Federico.

Vendo per Sega **Mega Drive** le seguenti cartucce in blocco: Turtles, California Games e Golden Axe 2 al modico prezzo di L. 130.000. Telefonare allo 0383/62036 e chiedere di Daniele, possibilmente tra le ore 13:30 e le 19:00.

Vendo o scambio **Super Scope 6** (USA) con sei giochi e confezione originale. Telefonare o scrivere a: Redaelli Dario - Via Ai Monti 2/c - 22038 Tavernerio (CO) - Tel 031/420693.

Vendo **Mega Drive** e Mega CD italiani, 2 joypad, un arcade power stick e i seguenti giochi: 688 Attack Sub, Burning Force, Cyberball, Golden Axe, Sonic, Super Thunder Blade, il tutto a L. 850.000 trattabili. Telefonare nelle ore pomeridiane allo 06/71584638 e chiedere di Gabriele.

CONTROL YOUR

Allora, questo mese **Control Your Console** subisce un temporaneo cambiamento: come saprete abbiamo istituito un servizio Audiotel col quale siete in grado di richiederci - o mandarci - trucchi e consigli. La risposta a questa nostra iniziativa ha superato le nostre aspettative, per cui mi è toccato eliminare le pagine seguite da Dave per sostituirle con queste, almeno per questo numero.

Se non doveste vedere la vostra richiesta in queste pagine tenete duro, probabilmente è arrivata troppo tardi per essere pubblicata, ma noi cercheremo di non lasciare alcuna richiesta inavasa. Grazie e buona lettura.

Alex

- Enrico chiede come mai Reptile non esca anche su Mega Drive: non è vero, il verdognolo compare anche su MD, basta fare "perfect" in



tutti i quadri, fino ad arrivare a quello del ponte in cui compare Reptile, senza usare la parata e facendo le fatality in ogni schermo.

- Per tutte le domande riguardo a Mortal Kombat - Raviele



Mattia, Graziano, - date un'occhiata allo speciale pubblicato sul N° 26 di ConsoleMania.

- Per trovare gli stivali per camminare sul ghiaccio in Landstalker bisogna giungere a un baratro senza fondo. Buttatevi dentro e cadrete su delle mani sporgenti dalla roccia. Ci sono due file di mani, una per lato del baratro, e un'unica mano spostata più a destra o più a sinistra delle file regolari. Su quella mano isolata troverete gli stivali che cercate. Dovrete cadere nel baratro un paio di volte prima di notarla, ma è lì che si trova...

- Grazie a Gabriele "0142" (il cognome era incomprensibile!) per i complimenti e aspettiamo i tuoi aiuti al più presto.

- Ringraziamo Nardi Lamberto di Prato per i complimenti a tutti i Redattori e un

po' meno per l'espressione colorita riferita alla rubrica della posta.

- Barone Narco Vallarino: non lo sappiamo nemmeno noi come uscire dalla torre, ma appena lo sapremo ti faremo sapere.

- Mortal Kombat II non è ancora uscito su SNintendo, caro Manuel Ferrante, ma appena uscirà e sapremo le fatality le pubblicheremo.

- Caro Tommaso Poielsa, tu - e come te molti altri lettori - sei caduto in un tranello: per far comparire Ryu in Teenage Mutant eccetera Fighters basta avere un Macintosh e Marco Auletta. Date un'occhiata alla recensione per Super Famicom e sappiatemi dire cosa ne pensate... Bravo Daniele, invece.

- Per Bertolino Giampiero: di Phantasy Star per MS abbiamo pubblicato la soluzione a grandi linee (a cura dell'allora assistente alla redazione Gabriele Pasquali), comunque: per L'Hovercraft devi recarti sul pianeta pieno di rottami assieme al robot, che ti ricostruirà il mezzo; per quanto riguarda il flauto non si ricorda nulla nessuno e in-

vece, per le noci, devi andare sul pianeta di ghiaccio, perforare una catena con l'Ice Digger e troverai un albero con su le noci: ricorda di portare una torcia per scongelarle e poterle raccogliere...

- Mattia Raviele: richiama, del tuo altro messaggio non si capiva nulla.

- Per quanto riguarda le fatality di Mortal Kombat II: Manuel Ferrante ha già chiamato almeno 100 volte! Ecco alcune Fatality: Liu Kang - manopola bassa, avanti, due volte indietro e calcio alto. Baraca (il mostro con le unghie) - parata premuta, sei volte indietro e pugno alto. Reptile - tenere premuta la parata, due volte indietro, in basso, e pugno basso. Scorpion - Tenere premuta la parata, due su e pugno alto. Milena - Tenere premuta la parata, indietro, avanti, indietro avanti e pugno basso.

- Street Fighter II per MD? Bello, leggete la recensione!

- Gigi di Milano: il MD II è identico al primo, cambia solo lo chassis; i migliori giochi di calcio per MD sono rispettivamente Fifa International Soccer, Sensible Soccer e Kick Off, mentre quelli di Formula 1 sono: Virtua



Racing (quando esce) e F1. Se vuoi sapere perché leggi le recensioni, qui non abbiamo spazio...

- Ludovico Zaraga vorrebbe che su Consolemania si vedessero le facce dei recensori. In più ci dà vari trucchi. Wonder Boy 3 per il Master

UR CONSOLE

System: per iniziare il gioco umano con tutte le armi e tante monete la password è questa WE5T0NE. Per Bubble Bobble per il Game Boy: il codice per il 10° livello è KGL1, 20° FGL1, 30° 5GB1, 40° JGBF, 50° VGBF, 60° CGBF, 70° WGB3, 80° GGB3, 90° 4GB3, 100° KGBD. Per Double Dragon per il Master System, una volta arrivati al 4° livello uccidete (se c'è) il secondo livello e continuate a saltare roteando (premendo i tasti 1 e 2 sul joypad fino a quando non compare la scritta Press Start per il secondo giocatore). A quel punto si hanno infiniti continui. Parodius per Game Boy: mettetevi in pausa e premete su, giù, su giù, sinistra, destra, sinistra, destra, B, A e si avrà il Power Up. Super Mario 3 per il Super Nintendo: per andare alla casa del Rospo Bianco bisogna finire i livelli in un certo modo. Livello 1-4, bisogna finirlo con 44 monete. 2-2 con 30 monete, 3-8 con 44 monete, 4-2 con 22 monete, 5-5 con 28 monete, 6-7 con 78 monete, 7-2 con 46 monete.

- David, richiama, non si capiva nulla!
- Fabio Recalcati e Daniele vorrebbero avere qualche trucco per Zelda per Game Boy, ma per ora non ne abbiamo...
- Luca vorrebbe sulla rivista più pagine dedicate al Nintendo, ma dobbiamo accontentare tutti. Sappi comunque che scegliamo solo i giochi migliori.
- Marco ringrazia Giulio, ma da quando ha letto il messaggio (li riceviamo scritti grazie a Stefano Gallarini) non li toglie più, gli occhiali...
- Andrea Di Pietro vuole trucchi per Neo-Geo e precisamente per questi giochi: Magician Lord, Fatal Fury II: bene, metteremo sotto Piermarco e ti faremo sapere.
- Francesco vuole sapere quando uscirà Fifa

International Soccer per Super Nintendo. Pare mai, ma in caso contrario lo leggerai nelle news.

- C'è poca roba per il Master System, caro Mirko, per questo ha poco spazio nella riviv-



sta.

- Mirko Lo Giudice ha un trucco per Street Fighter II per Mega Drive. Se volete arrivare subito allo scontro finale basta collegare due joypad e selezionare il vostro giocatore. A questo punto quando cominciano gli incontri basta premere Start sull'altro joypad e battere l'avversario. Facendo così con tutti gli avversari si arriva dritti dritti a quello finale. Un po' facile ma comunque funziona!
- Massimo da Catanzaro ha questo trucco per Final Fight 2 su NES (Versione americana): ogni volta che nella parte bassa dello schermo appare uno sprite, bisogna premere fuoco. In questo modo appaiono varie icone. Per far che?
- Magistrelli ha un problema: ha apportato una modifica al Mega Drive. Così con l'adattatore tutte le versioni dei giochi giapponesi funzionano, mentre quelle americane fun-

zionano anche senza adattatore. Ora con Superman vede tutto in bianco e nero, perché? Deve collegare il MD al televisore con la presa scart...

- Mega Drive: in Sonic è possibile utilizzare questo trucco

per arrivare subito alla schermata voluta. Premere i tasti direzionale su, giù, sinistra, destra, i tre pulsanti e start contemporaneamente. Chiunque ci abbia mandato il trucco deve aver dormito sugli allori per gli ultimi anni... Grazie comunque.



- E' possibile pubblicare un articolo sul 3DO? Sì, è possibile.
- Per Cristian di Roma: Day Of The Tentacle non uscirà mai per Amiga (ma perché lo chiedi a noi?)
- Phoenix ha un Mega Drive

giapponese e vuole sapere alcuni trucchi: è possibile avere energia infinita per Splatter House (2 e 3)? C'è l'immortalità per Rolling Thunder 2? Le risposte sono no e no... Super Street Fighter 2 e Mortal Kombat 2: il primo è in progetto per SNes, per ora e del secondo ci sono in giro solo voci. Quando saranno recensiti? Quando li avremo fra le mani. Verranno mai fatti per MD Battle Master o Okuto No Ken 7? Probabilmente no, grazie per i complimenti.

- Marco Fossato vuole un consiglio: ha un Mega Drive e vuole vendere Street Of Rage 2. Sarebbe giusto scambiarlo con Micro Machine o Eternal Champion? Sì, se vuoi un altro picchiaduro pigliati Eternal Champions, altrimenti è ok Micro Machines.

- Gabriele Baldrati ha un trucco per Eternal Champion: premendo Start A, B e C contemporaneamente 4 o 5 volte si può mettere in pausa il gioco (e allora? NdStefano!).

- Roby 20 ha due trucchi da dare: per quanto riguarda Mortal Kombat Mega Drive arrivi in ritardo, mentre in Batman Returns per Game Gear premendo Start quando si accende la console appare il Sound Test.

- Non esiste un cheat mode per togliere la censura a Last Battle in versione italiana.

- Rolando da Taranto ha dei trucchi per Mega Drive: Bulls Vs. Lakers & NBA Play Offs. La password per giocare subito coi Bulls Vs Phoenix è: KXOCPBBB e la finale contro Portland è WXOCCBBL. Suggestimenti per Splatter House 3: bisogna scovare dei cadaveri al 4° livello. Road Rash 2 per Mega Drive ha una password da inserire per partire nel primo livello con la Diablo 1000 Micro: 00UKHI3L.

Il miglior gioco di Basket per MD? NBA Jam.

- Qualcuno vuole recensiti più

FUN CLUB®

QUESTO MESE HA SCELTO PER VOI...

ORDINA SUBITO, IN OMAGGIO IL CATALOGO SUPER AGGIORNATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - PRODOTTI ORIGINALI E COPERTI DA GARANZIA

SEGA



WINTER OLYMPICS
SUPER NES / MEGA DRIVE /
GAME GEAR / MASTER SYSTEM

NINTENDO

MASTER SYSTEM

ADDAMS FAMILY	99.900
ROBOCOD	99.900
ROBOCOP 3	99.900
BART VS THE WORLD	99.900
MORTAL KOMBAT	99.900
SPIDERMAN 2	99.900
STAR WARS	99.900
TERMINATOR 2	99.900
WINTER OLYMPICS	99.900

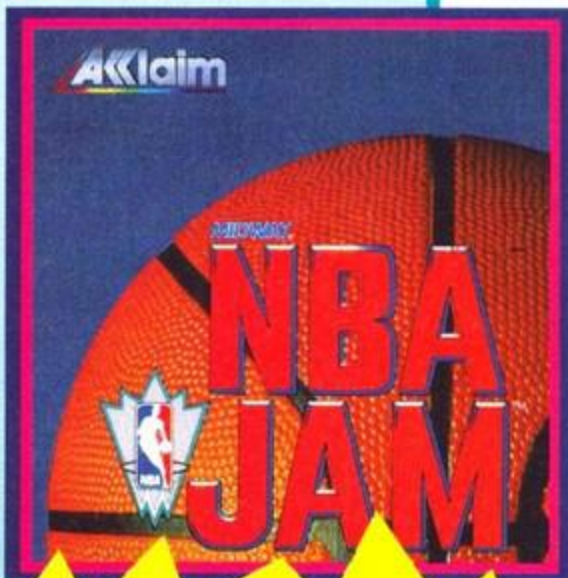
SEGA MEGA DRIVE

UNIVERSAL SOLDIER	89.900
GEORGE FOREMAN KO BOXING	89.900
BART'S NIGHTMARE	89.900
ADDAMS FAMILY	129.900
BUBSY	139.900
DOUBLE DRAGON 3	129.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139.900
FORMULA 1	139.900
JUNGLE STRIKE	139.900
MORTAL KOMBAT	139.900
ROBOCOP 3	129.900
TERMINATOR 2	129.900
WINTER OLYMPICS	149.900
GAUNTLET IV	139.900
JAMES POND III	149.900
ZOOL	129.900
SPIDERMAN/X - MAN	139.900
BLADES OF VENGEANCE	149.900
F117 NIGHTSTORM	149.900
GUNSHIP	149.900
DAVIS CUP TENNIS	139.900
NBA JAM	159.900
LOTUS 2	149.900
SUPER KICK OFF	99.900
VIRTUAL PINBALL (flipper)	149.900
DRAGON'S REVENGE	159.900
WWF ROYAL RUMBLE	159.900

SEGA GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	89.900
BART VS THE WORLD	89.900
FORMULA 1	89.900
MORTAL KOMBAT	109.900
ROBOCOD	89.900
ROBOCOP 3	89.900
STAR WARS	89.900
STRIDER RETURNS	89.900
TERMINATOR 2	89.900
WINTER OLYMPICS	89.900
NBA JAM	109.900
WORLD CUP SOCCER	99.900

VASTO ASSORTIMENTO
CD MUSICALI E VIDEOCASSETTE



IL COIN - OP DI BASKET N° 1, REALIZZATO DAI GENIALI PROGRAMMATORI DI MORTAL KOMBAT. SPETTACOLARE!! DAL 4 MARZO PER MEGA DRIVE - GAME GEAR - SUPERNES



YOUNG MERLIN /
IL FIABESCO
MONDO DI
MERLINO.
UN'AVVENTURA
DA NON PERDERE...
SUPER NES

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA DRIVE

CONTROL PAD + / L. 49.900
SUPER NES / MEGA DRIVE

NES

ADDAMS FAMILY	49.900
BATTLETOADS	49.900
ELITE	49.900
LEMMINGS	49.900
MC DONALDLAND	49.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE VALIANT	49.900
ROBOCOP 3	49.900
SUPER TURRICAN	49.900
DROP ZONE	49.900

GAME BOY

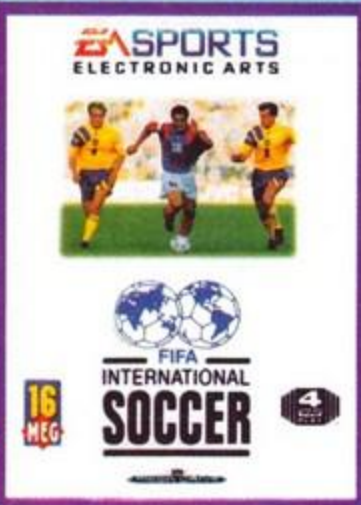
BATTLE OF OLYMPUS	49.900
BATTLETOADS	49.900
LEMMINGS	49.900
MARBLE MADNESS	39.900
MC DONALDLAND	49.900
PAPER BOY	39.900
PAPER BOY 2	39.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE OF PERSIA	49.900
SNEAKY SNAKES	49.900
SUPER HUNCHBACK	49.900
SUPER KICK OFF	49.900
TURRICAN	49.900
IL TAGLIAERBE	79.900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900
MORTAL KOMBAT	79.900
MUHAMMED ALI BOXING	79.900
SPIDERMAN/X - MEN	TEL.
KICK OFF 3	TEL.

SUPER NES

ADDAMS FAMILY	79.900
DRAGON'S LAIR	79.900
J. CONNORS TENNIS TOUR	79.900
JOE & MAC	79.900
KICK OFF	49.900
LETHAL WEAPON	79.900
ROBOCOP 3	79.900
IL TAGLIAERBE	159.900
MORTAL KOMBAT	159.900
PLAYER MANAGER	159.900
WINTER OLYMPICS	159.900
SUPER PUTTY	139.900
TRODDLERS	139.900
WWF ROYAL RUMBLE	189.900
NBA JAM	199.900
KICK OFF 3	TEL.
YOUNG MERLIN	179.900
FIRST SAMURAI	169.900
SUPER CONFLICT	179.900
TIME SUP	179.900

COMMODORE AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN - ITAL.	69.900
ARABIAN NIGHTS - ITAL.	49.900
CASTLES 2	79.900
CAPTIVE 2	89.900
DANGEROUS STREETS - ITAL.	79.900
DEEP CORE	69.900
DENNIS - ITAL.	79.900
FRONTIER (ELITE 2)	79.900
HUMANS 1 + 2	69.900
JAMES POND 2	69.900
J. BARNES E. FOOTBALL - ITAL.	49.900
JURASSIC PARK	69.900
MEAN ARENAS	69.900
MORPH - ITAL.	69.900
NIGEL MANSELL 'W.C.' - ITAL.	69.900
OVERKILL & LUNAR C. - ITAL.	79.900
PSYCHO OVERKILLER	79.900
SLEEPWALKER - ITAL.	69.900
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
TOWN WITH NO NAME	79.900
TROLLS	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WHALE'S VOYAGE	69.900
ZOOL	69.900
ZOOL 2 - ITAL.	79.900



SPEDIZIONI PER POSTA L. 5.000
CON CORRIERE L. 15.000

SPIDERMAN/X - MEN - / GAME BOY

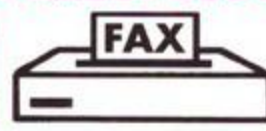


PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE !

PER ORDINI E INFORMAZIONI:



0332/870222



0332/870782

CONTROL YOUR CONSOLE



giochi per Neo Geo, altrimenti (testuali parole, e state attenti all'accento), la nostra rivista "è una ciòfeca" (al posto di ciófeca!). Mah...

- Abbiamo ascoltato le opinioni di Alex. Grazie per i complimenti e per i consigli: noi pensiamo che le console a 32 bit saranno il futuro. Al contrario di quello che pensi, siamo già nell'era del 32 bit, ma il mercato sta andando bene sul 16 e quindi si dovrà aspettare ancora un po'.

- Per la prima domanda di Mark la risposta è: meglio una bici o una fetta di torta? I

titoli tra cui vuoi scegliere sono troppo diversi...

Mentre se già hai un Mega Drive è meglio il Mega CD, altrimenti pigliati un CD32.

- Caro Marco di Falconara, frusto Stefano Giorgi per farvi avere le news, per cui non ti preoccupare: quando ci saranno novità Capcom, Virgin (arriva Terminator) o Konami per Mega CD lo troverai in

Sega City.

- Riccardo Petrelli ha dei trucchi per Bob per Super NES: per avere Power Up al massimo inserire questa password dopo aver scelto continua: 196420 anche se la password non è valida, utilizzatela lo stesso e avrete il Power Up al massimo!

- Mattia Lori ha qualche problema con un gioco... ma la chiamata è molto disturbata e non abbiamo capito niente!

- Roberto Laccarella, ha un consiglio per Mortal Kombat per Mega Drive: bisogna dare una serie di calci col salto per uccidere Reptile.

- Francesco ha un Mega Drive con Populous e ha notato che sulla cartuccia ci sono scritte opzioni che non appaiono nel gioco. Come ritroviamo la nostra cartuccia di Populous ti rispondiamo...

- Simone non riesce a trovare

in Phantasy Star per Master System il cristallo per terminare il gioco, e io mi sono scordato di chiederlo... Nel prossimo numero, lo prometto.



- Infine, Carlo chiede se verranno convertiti su Mega Drive Super Street Fighter II e Mortal Kombat II, e noi rispondiamo che probabilmente sì, verranno convertiti, ma a giudicare dai tempi utilizzati per gli altri titoli dovrai aspettare un po'...

A posto, questo mese è andata così perché ci avete colti impreparati... Il prossimo mese andrà forse peggio, ma almeno sapremo cosa aspettarci.

HALL WEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727
Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

OFFERTE DEL MESE:

S. Nintendo + Bazooka	L. 280.000	Game × Mega Drive	da L. 35.000
S. Nintendo + Star Wing	L. 270.000	Game × S. Nintendo	da L. 35.000
S. Nintendo + Prince of Persia	L. 250.000	Game × Game Boy	da L. 35.000
Mega Drive + 3 Game	L. 330.000	Game × Master Sistem	da L. 35.000
Adatt. × Mega Drive Euro/Jpn	L. 20.000	Game × Nintendo	da L. 35.000
Game Boy Base + 4 pile	L. 99.000		
Game Boy + Spiderman 2	L. 125.000		
Game Boy + S. Maridand	L. 135.000		
Game Boy + Jurassic Park	L. 150.000		

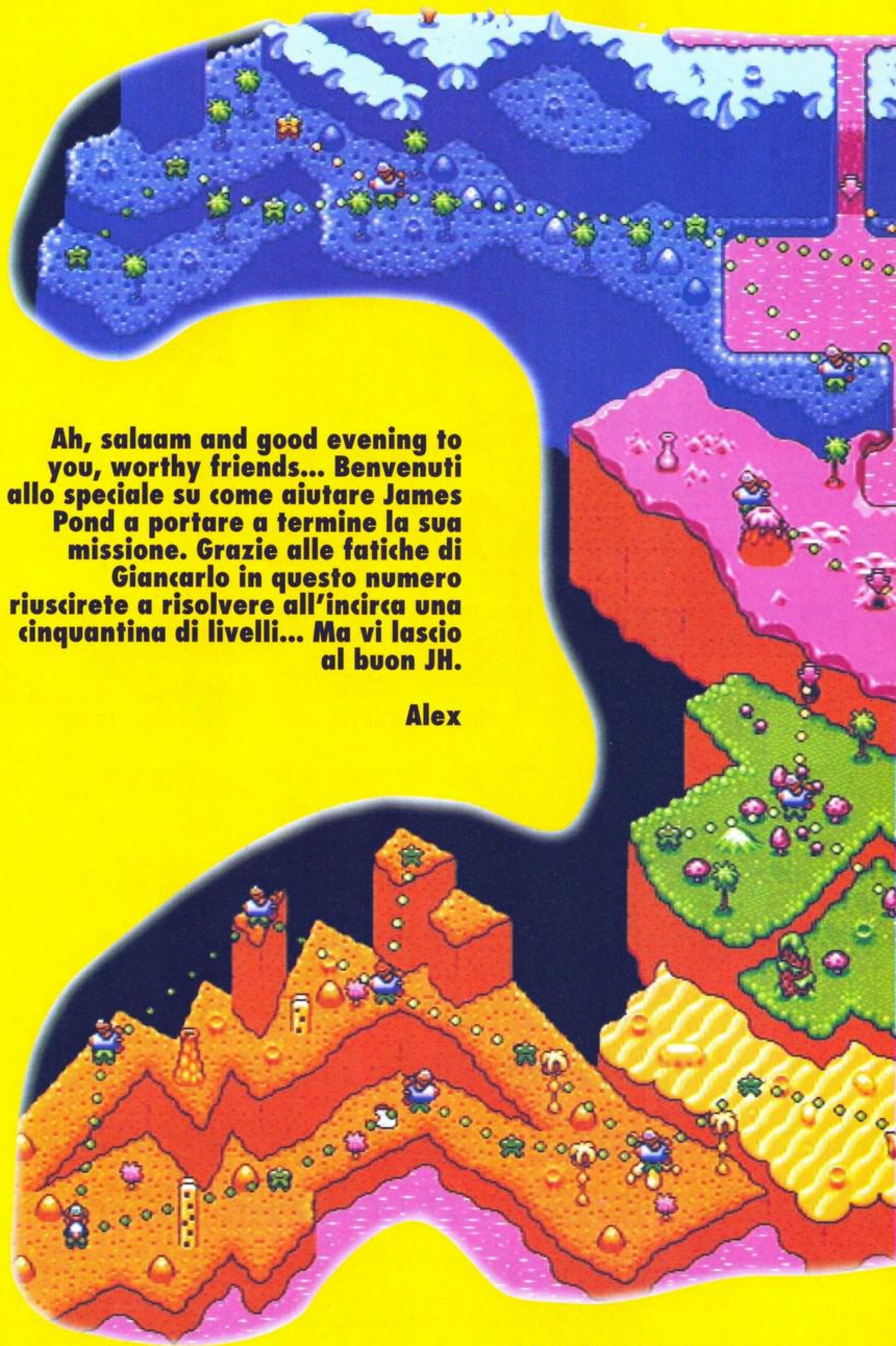
PERMUTA
il tuo usato con una strepitosa
SUPERVALUTAZIONE

SPECIALE

JAMES POND 3 OPERATION STARFISH

Ah, salaam and good evening to you, worthy friends... Benvenuti allo speciale su come aiutare James Pond a portare a termine la sua missione. Grazie alle fatiche di Giancarlo in questo numero riuscirete a risolvere all'incirca una cinquantina di livelli... Ma vi lascio al buon JH.

Alex



OUR CONSOLE



CONTROL YO

E ADESSO SI PENSA AL GIOCO VERO E PROPRIO

Iniziamo adesso la trattazione del gioco vero e proprio. Un paio di regole generali non fanno mai male. E' vero che ci sono tantissimi livelli in cui non si trova nulla di utile ai fini della risoluzione del gioco (niente agenti speciali, niente miniere da disattivare, niente frammenti di satellite - che sono difficilissimi da trovare) ma è anche vero che se iniziate a saltare i livelli cercando subito l'uscita e ignorando tutto il resto, avrete ben poche possibilità di terminare il gioco. Tutto ciò risulta vero a maggior ragione se pensate che questa "guida" a James Pond non è altro che un aiuto di stampo generale, poiché non basterebbe un intero numero di Consolemania per trattare tutti i livelli singolarmente. Detto questo, ricordatevi che difficilmente nei livelli sono presenti ampie aree completamente vuote. Spessissimo si tratta solo di trovare la via giusta per giungere a immense quantità di bonus (alquanto inutili) e vite extra (ecco quello che da significato alla vostra caccia). Studiate bene il metodo di controllo di James. E' possibile sfruttare le lunghe discese presenti nei livelli per guadagnare velocità e far spiccare a James dei salti eccezionalmente più potenti di quelli normali. In particolar modo, è possibile sfruttare le piccole salite come dei veri e propri trampolini. Usate spesso il salto per smorzare la velocità di James ed evitare di schiantarvi contro gli avversari. Tenete presente che Finnius si può utilizzare pochissimo e che la dentiera costituisce per lui un'arma. Inoltre Finnius può rimbalzare sul proprio posteriore esattamente come James fa sulle scarpe a molla. Gli altri due agenti sono, invece, completamente inutili.

IL SETTORE A E' il primo... che dire di più?

A1 -Nel primo livello che vi trovate ad affrontare l'unica cosa utile da fare è quella di recuperare il sistema di guida ausiliario per il razzo di James che è situato su quella sorta di "albero" (è giallo e senza foglie, ma come lo chiamereste voi?) che si trova subito dopo il razzo schiantato. Portatevi l'ombrello se volete superare in volo un po' d'ostacoli.

A2 -Non accontentatevi della prima uscita che trovate, andate in alto e guadagnerete un po' di bonus.

A3 -Qui dovete usare alla grande le scarpe con le molle. Subito prima del secondo restart-point (quell'asta con in cima una palla; quello che esplosione una volta attivato) si trova il sistema di guida del satellite. Recuperatelo per poter raccogliere anche i pezzi di satellite sparsi per il gioco.

A5 -Qui è tenuto prigioniero Finnius, il primo dei tre agenti catturati e l'unico che si rivelerà indispensabile per portare a termine il gioco. Il livello non risulta particolarmente impegnativo, anzi... Partite e portatevi all'estrema destra del livello. Una volta giunti lì, impossessatevi dell'ombrello che trovate nel cubetto giallo e iniziate a saltare verso sinistra incontrerete una serie di strutture con tre interruttori. I due laterali apriranno i

muri che vi separano dai bonus, mentre quello centrale abatterà il pavimento. Quando, balzellon balzelloni, vi imatterete in un candelotto di dinamite saprete che è giunto il momento di liberare Finnius.

Recuperate i bonus come al solito e impugnatelo il candelotto. Velocemente abbattete il pavimento e atterrerete vicino a una cassa di dinamite. Lasciate il candelotto vicino alla cassa e mettetevi da parte. Una

volta terminata l'esplosione, infilatevi nel buco che si sarà creato e recuperate l'agente. L'uscita è nell'angolo in alto a destra del livello.

IL SETTORE B

Il settore B risulta piuttosto rognoso a causa dell'enorme quantità di pozze d'acido nocivo disseminate ovunque. Ottima contromisura è l'utilizzo intensivo dei travestimenti da frutto o pasticcino (preferite quest'ultimi perché più robusti) che vi terranno a galla nel liquido giallo.

B2 -Ecco il primo livello in cui il travestimento è essenziale. Usatelo con cura perché se ne trova solo uno dove serve. Sempre in questo livello è nascosto il primo tesoro perduto. Fate una bella scalata degli alberi che adornano l'inizio del livello e, in cima a un sistema di piattaforme, troverete il suddetto tesoro.

B4 -Questa è la torre delle miniere di formaggio e si collega con la locazione J1. La chiave per entrare si trova in C7, in un livello mortalmente infido e sub-

dolo che mi ha tenuto impegnato per molto - troppo - tempo.

B5 -Già dal titolo si dovrebbe intuire qualcosa. Distruggere il ragnone non è troppo difficile, basta saltargli sulla lingua mentre con la medesima cerca di agguantarvi. Il numero di denti rimastogli vi segnalerà quanto siete lontani dalla sua eliminazione. Questa è anche la locazione più comoda dove appropriarsi del sistema di guida del razzo di Pond (va recuperato per ogni settore di gioco). Appena entrate nel livello, tenete premuto il tasto della corsa e cadete verso destra. Atterrerete su una piattaforma e, saltando ancora a destra, recuperate il sistema.

B6 -Tanta fatica per arrivarci e non serve a nulla. Mi sa che ho sorvolato qualcosa.





IL SETTORE C

Un settore praticamente insignificante se non fosse per tre particolari. Il primo è rappresentato dalla locazione C5, il secondo dalla C7 e il terzo, inquietante, è la zona vuota tra la C5 e la C6: troppo spazio sprecato, qualcosa ci attende lì in mezzo.

C2 - Tipica locazione cucinetto. Nulla di impegnativo ma una vita extra facile a cui fare riferimento.

C5 - Questa è veramente bella. Un passaggio segreto dal Settore E al Settore C a senso unico. Utilità pratica visibile: nessuna.

C7 - Il livello maledetto. Abbiamo passato quasi due settimane progredendo nel gioco e tornando in questo livello di tanto in tanto per riuscire a superarlo. Ebbene, dovete sapere che il livello in questione inizia con una profonda vallata che James non riesce a risalire. Peregrinando tra la miriade di teletrasporti che popolano il livello, non si riesce a far altro che a giungere in una stanza con un peso da una tonnellata, un televisore e un ombrello. L'oggetto da prendere e riportare nella vallata è il televisore. Una volta tornati nella gola, rompete il televisore e aspettate che lo spettro esca allo

scoperto. A questo punto rubategli letteralmente il televisore e lo spettro, disperato, cercherà di tornare nel suo bravo tubo catodico inseguendovi. Non vi resta altro da fare che posizionarvi nell'angolo a sinistra della vallata, aspettare che lo spettro sia abbastanza vicino, e saltare addos-

so allo sfortunato ammasso ectoplasmico che vi fornirà un insolito ascensore verso la fine del livello. In alto a sinistra si trovano un po' di bonus utili, tra cui una vita extra, e a destra (saltando il baratro) si trovano l'uscita e la chiave per B4.

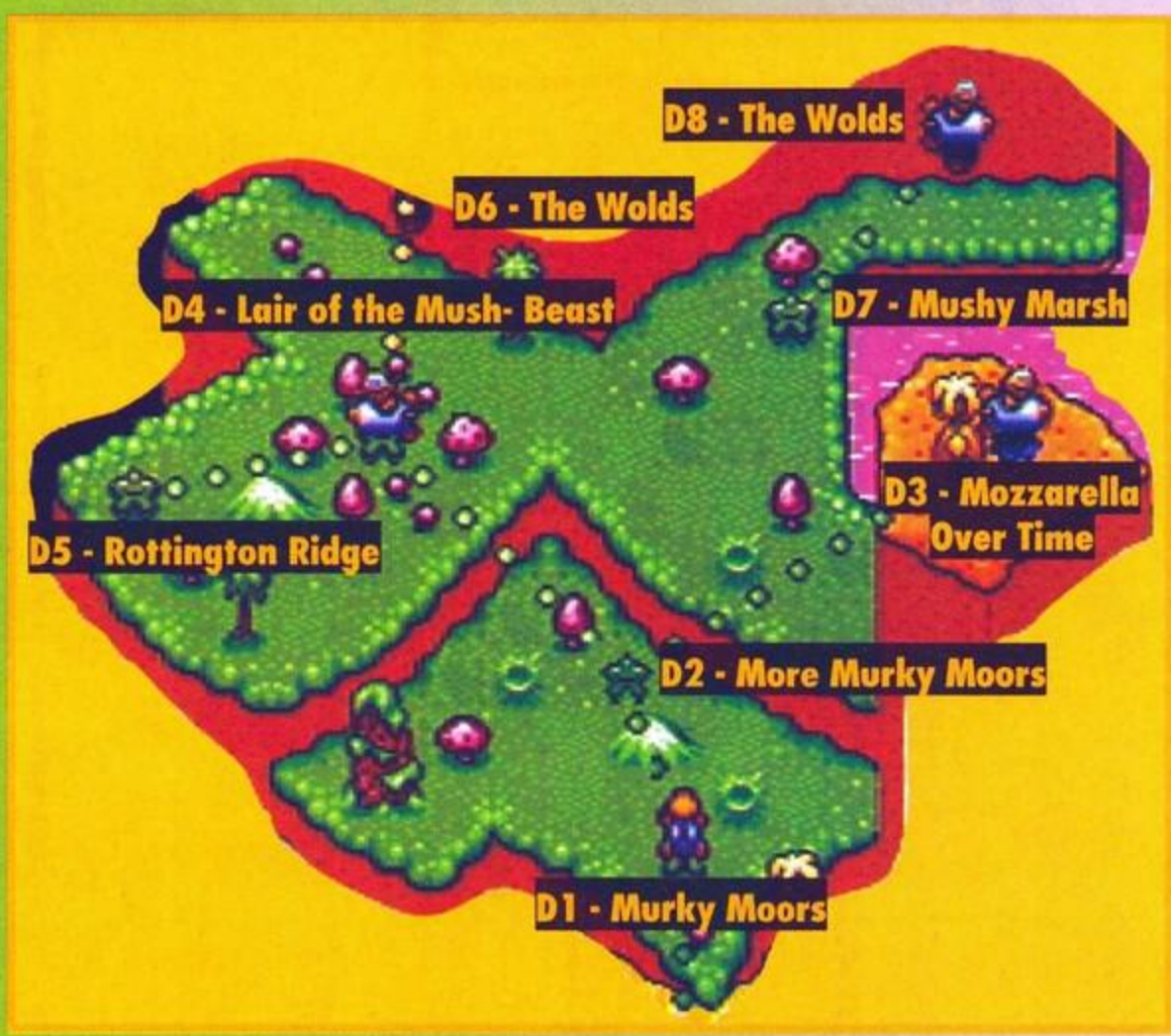


CONTROL YO

IL SETTORE D

Altro settore, altre minacce. Ma di minacce vere e proprie qui ce ne sono veramente poche. Solo un paio di livelli in cui sfoggiare una pazienza degna di un santo e un po' di perizia con il joypad.

- D1 -Una bella vita extra in un quadro non molto impegnativo.
- D3 -Una bella miniera da annientare senza misure particolari.
- D4 -Eccoci davanti a un bel mostro messo a guardia di chissà che cosa. Definirlo poco impegnativo è un eufemismo. Basta saltargli in testa usando come trampolino i funghetti che vi manda contro. Neanche troppo coriaceo.
- D6 -Il primo dei complessi sotterranei che vi mette in "contatto" con altri settori. In particolare questo vi porta alla locazione K1.
- D7 -Un livello rilassante in cui scoprire l'altro tesoro nascosto reperibile finora, e appropriarsi di una vita extra.
- D8 -Qui si arriva dalla locazione K5.



IL SETTORE F

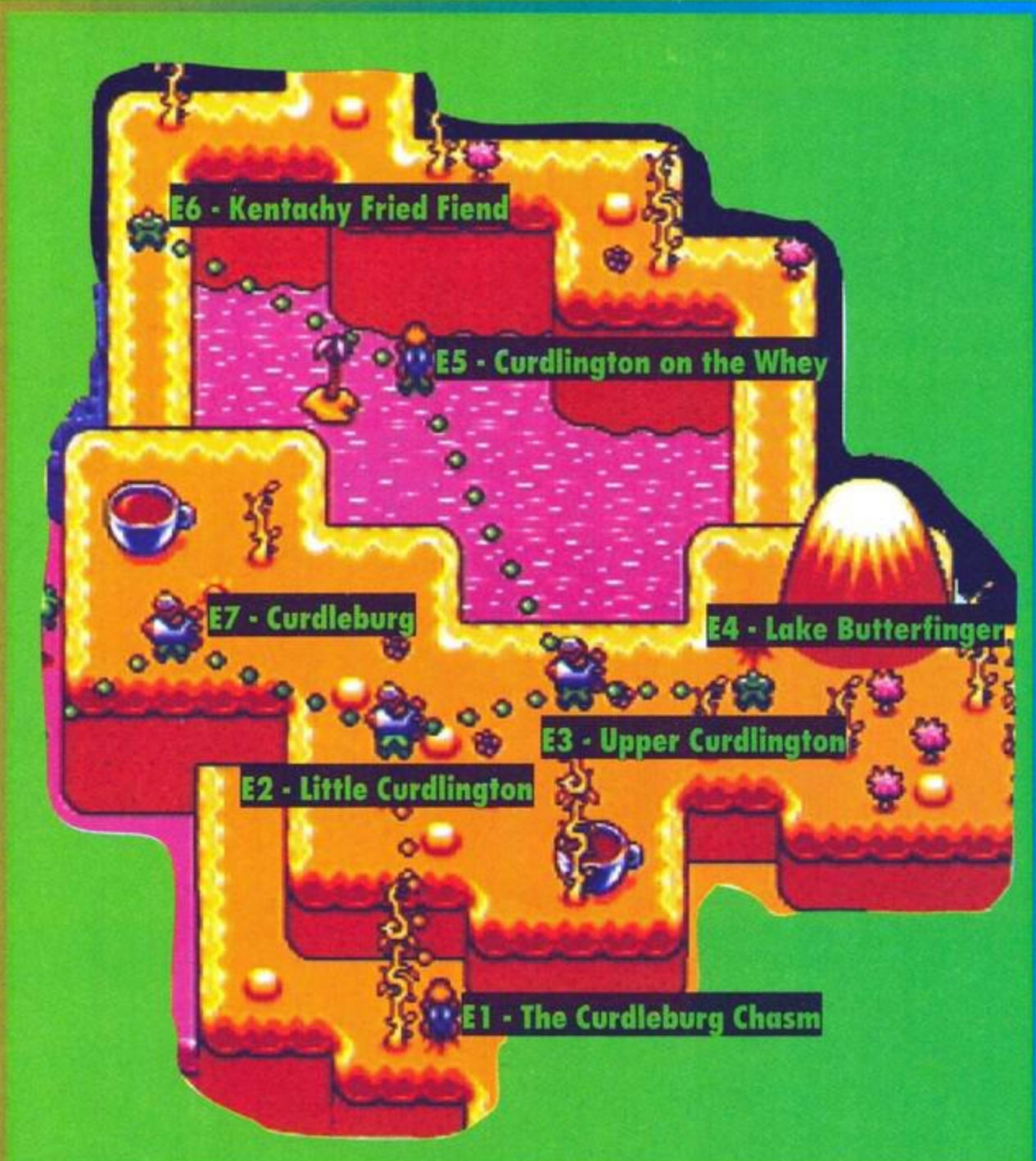
"Come mai settore F e non E?" - vi starete chiedendo tutti. Semplicemente perché ho sbagliato mentre segnavo le lettere sulla mia mappa e adesso ve la tenete così. Tanto avrete ben altro a cui pensare piuttosto che alle lettere che identificano i livelli. Questo settore è dannatamente complicato; non impossibile, ma dannatamente complicato. E' pieno zeppo di bucanieri lanciapugnali e di piattaforme semoventi, per non parlare dei mari di marmellata e delle cascate assassine. Parola d'ordine: "Evitate e saltate oltre".

- F2 -Livello non troppo complicato, ma l'importante è che alla fine dello stesso, vi venga rilasciato il codice per poter continuare.
- F3 -Eccovi giunti nel livello in cui è tenuta prigioniera la cara Jamespound, ovvero la fidanzata di James Pond. Non vi preoccupate di rovistare il livello alla ricerca di chissà quale complicato enigma da risolvere. La tipa di James è proprio in mezzo

SETTORE E

Settore piccolino ma non sottovalutabile. Comunque non dovrebbe costituire una grossa sfida per nessuno di voi.

- E4 -Unico livello degno di nota giusto perché tiene da parte ben tre vite extra tutte per voi. Per recuperarle, fate apparire il cubetto giallo che contiene l'ombrello saltando in alto appena entrate nel livello. Correte verso il bordo destro della piattaforma su cui vi trovate e lanciatevi nel vuoto con un bel salto. Atterrerete su un'altra struttura a destra della quale troverete un interruttore. Attivatelo e tornate indietro. Recuperate i bonus della prima buca, prendete il jet e dirigetevi in alto senza sbandare a destra o a sinistra. Se avrete abbastanza pazienza, il viaggio è un po' lungo, troverete l'interruttore che vi darà l'accesso alla seconda buca e alla seconda vita extra. La terza è su di un albero giusto sotto la struttura che sorregge il primo interruttore.



SETTORE G

Questo settore vi darà parecchi problemi. Principalmente per il fatto che il tracciatore del satellite, quello che vi dà la password è in G10: lontanissimo.





al livello su di una piattaforma che dovete attraversare obbligatoriamente per riuscire a terminare il livello. Peccato che non le si possa sparare. Voi attraversate decine e decine di livelli e quando arrivate da lei, questa non ha altro da fare che rimproverarvi per il ritardo.

Voglio un lanciafiamme!
Ah, dimenticavo di dirvi di calpestarla tranquillamente e saltarle sulla testa per raggiungere i bonus sulla piattaforma in alto: almeno una piccola soddisfazione...
F5 -Altre due vite facili da raccogliere. Attenti a non cadere nel buco alla vo-

stra destra appena entrati nel livello. Saltate a destra, fate apparire un cubetto giallo saltando sotto la ciliegia più a sinistra della piattaforma che si vede in alto e utilizzatelo come base per salire. Ignorate l'interruttore sigillato e iniziate a correre verso destra. Continuate a correre sul soffitto finché non vedete

un altro interruttore. Lasciatevi cadere alla sua sinistra e attivatelo. Scendete e correte all'estrema sinistra del livello. Salite sulle piattaforme e attivate l'interruttore. Correte al punto d'inizio e saltate nella buca dove si trova l'uscita. Prendete il Jet e andate a raccogliere le vite bonus nella camera a sinistra.

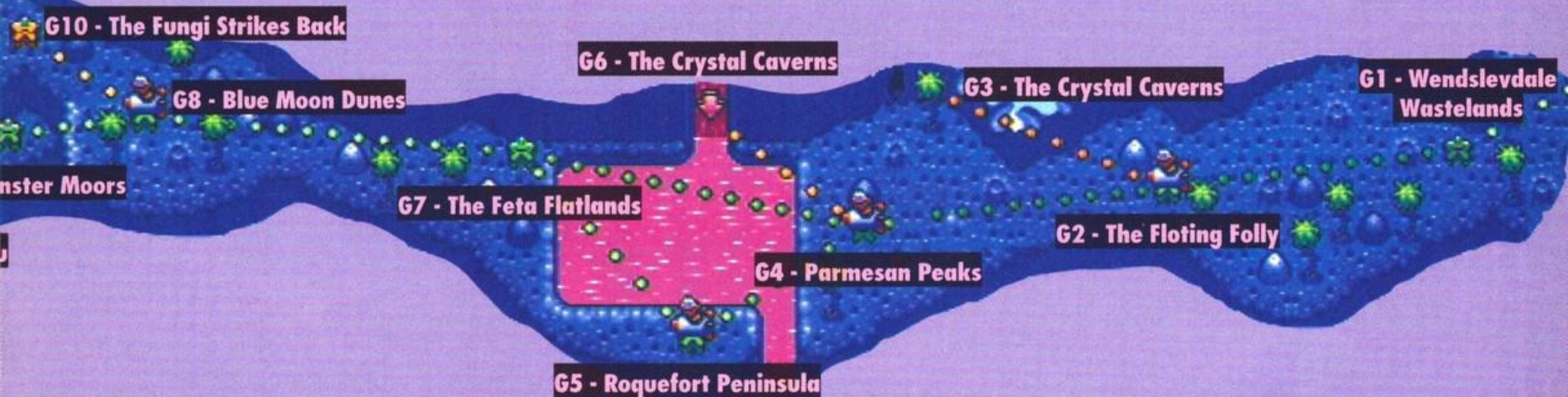
G2 -Di questo livello trovate una foto. Subito dopo il restart-point, c'è un dosso da utilizzare per sal-



tare abbastanza in alto da raggiungere l'uscita. In altre parole, arrampicatevi finché potete sulla parete a destra e poi, scendendo più velocemente possibile, saltate mentre James sta risalendo il dosso. E' difficile, ma non impossibile.
G3 -Dà l'accesso al complesso sotterraneo L, precisamente nella locazione L4. La chiave che ne apre la

porta è in G5, ma è pressoché inutile.
G5 -Livello che ha senso solo perché contiene una chiave inutile.
G6 -Passaggio per la locazione L2. Utile in caso di problemi con il livello G5.
G10-Un vecchio amico torna a farci visita. Il caro fungone del livello D4 è ancora tra noi per angustiarci. Stavolta, però, è davvero cattivo. Ho

speso milioni di vite per riuscire ad abbatterlo, poi ho scoperto che bastava chiudersi in un angolo e aspettare i funghetti da usare come trampolino in tutta tranquillità. Il fungone non può colpirvi se ve ne state in un angolo!
G9 -Livello inutile e difficile.
G11-Vedi sopra.
G12-Vedi sopra.





Importazione
diretta

GAME OVER



Per informazioni
e ordini telefonare
tutti i giorni
(escluso il lunedì mattina)
dalle 9,30 - 13 alle 15 - 19

By ComputerHouse V.le Tripoli 193/d Tel.&Fax. 0541/391362 Rimini

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	123000
ALADDIN	142000
ALFRED CHICKEN	127000
ANDRE' AGASSY	127000
B.O.B	125000
BATTLE BLAZE	116000
CAPTAIN AMERICA	129000
CEASERS PALACE	119000
CHEVEZ BOXING	122000
CHOPLIFTER III	110000
CLAY MATES	124000
EMPIRE STRIKES BACK	137000
EYE OF BEHOLDER	144000
FACE BALL	112000
FLASHBACK	125000
GHENGIS KHAN II	143000
HARTEY'S ADV.	119000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	122000
INSPECTOR GADGET	127000
JAMES BOND JR.	129000
JAMES POND 3	114000
JAMES POND CRAZY SPORTS	115000
LEGEND OF MISTICAL NINJA	115000
LETHAL ENFORCES	169000
LETHAL WEAPON	129000
MARIO ALL STARS	136000
MEGA MAN SOCCER	144000
MEGA MAN X	144000
MICKEYS ULT.	137000
MULTITAP	148000
NBA ALL STAR CHALLENGE	80000
NIGEL MANSELL	127000
PINK PANTER	125000
POCKY & ROCKY	129000
POP & TWINBEE	103000
PRO SPORT HOCKEY	141000
ROCK 'N' ROLL RACING	123000
S.BATTLETANK	99000
SHADOW RUN	139000
SPORT ILLUST.	144000
SPR PINBALL	124000
SUPER AQUATICS GAMES	99000
T2 THE ARCADE GAME	127000
THE 7TH SAGA	139000
TOP GEAR 2	125000
TOURNAMENT FIGHTERS	154000
TROLL ISLAND	122000
TURN & BURN	132000
UTOPIA	127000
WAYNES WORLD	108000
WE'RE BACK	119000
WINTER OLIMPICS	139000
WIZARD V	144000
YOUNG MERLIN	141000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	122000

SEGA MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY	103000
ANOTHER WORLD	64000
ASTERIX	114000
AWESOME POSSUM	133000
BATMAN RETURNS	64000
BATTLE TOADS & DD	124000
BLADES OF VENGEANCE	115000
BUBSY THE BOBCAT	98000
CLIFFHANGER	103000
DR.ROBOTNIKS	114000
DRAGONS REVENGE	115000
ETHERNAL CHAMPION	145000
F1 GRAND PRIX	127000
F117 NIGHT HAWK	115000
FLASHBACK	114000
GENERAL CHAOS	114000
GLOBAL GLADIATORS	64000
GUN SHIP	115000
HIGH SEAS HAVOC	116000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	103000
JAMES POND 3	114000
JOE & MAC	114000
JOHN MADDEN '94	127000
LETHAL ENFORCERS	164000
LOST VICKINGS	111000
LOTUS 2 : ULTIMATE	115000
MAC DONALD LAND	112000
MEAN BEAN MACHINE	115000
MORTAL KOMBAT	125000
NHL HOCKEY '94	121000
NIGEL MANSELL	122000
PELE' (SOCCER)	78000
POPULUS 2	114000
PUGGSY	124000
RANGER X	104000
ROBOCOP 3	127000
ROBOCOP Vs.TERMINATOR	127000
ROCKET KNIGHT ADV.	114000
SOLDIER OF FORTUNE	135000
SONIC SPINBALL	114000
TOM JAM & EARL 2	127000
TOP GEAR 2	125000
TOURNAMENT FIGHTER	125000
WARP SPEED	81000
WIZ'N'LIZ	121000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	103000
ZOOL	114000

GAME BOY

ALFRED CHICKEN	68000
ALIEN III	63000
BIONIC COMMANDO	63000
CHASE HQ 2	68000
DOUBLE DRAGON 3	65000
DR.FRACKEN 2	69000
HOME ALONE 2	68000
INDIANA JONES	54000
LAWNMOVER MAN	68000
POPEYE 2	58000
REAL GHOSTS BUSTER	63000
ROCKY & BULLWINCKLE	65000
SPIDERMAN & X-MEN	65000
TOTAL CARNAGE	68000
TUMBLE POP	59000
WINTER OLIMPICS	68000
ZOOL	69000

PANASONIC 3D0

DRAGON'S LAIR	126000
LEMMINGS	126000
MAD DOG MACREE	126000
NIGHT TRAP	132000
TOTAL ECLIPSE	132000
ATARI JAGUAR 64 BIT	
ALIEN Vs. PREDATOR	130000
CHECKERED FLAG 2	130000
CLUB DRIVE	112000
EVOLUTION : DINO DUDE	112000
TINY TOONS	112000
TREVOR MAC FUR	112000

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	78000
ANDRE' AGASSY	77000
BATTLE SHIP	69000
CAESARS PALACE	74000
CAPTAIN AMERICA	69000
CHUCK ROCK	65000
COOL SPOT	74000
DESERT STRIKE	78000
DOUBLE DRAGON	75000
GEORGE FOREMAN	56000
HOME ALONE	74000
LEMMINGS	66000
RIDDICK BOWE	82000
ROAD RUSH	85000
ROBOCOP 3	78000
SENSIBLE SOCCER	73000
SMASH TV	45000
SPIDERMAN	81000
STAR WARS	75000
ZOOL	79000

ULTIME NOVITA'

NFL QUARTERBACK 2 GAMEBOY	67000
SENSIBLE SOCCER GAME GEAR	72000
SENSIBLE SOCCER SUPER NES	125000
NBA JAM GAME GEAR	88000
NBA JAM MEGADRIVE	125000
NBA JAM SUPER NES	149000

Noleggio Videogiochi
e
console

Servizio vendita
all'ingrosso
per rivenditori

Ritiro e vendita usato

SEGA MEGACD

CLIFFHANGER	102000
COBRA COMMAND	104000
DRACULA	124000
DRACULA UNLEASHED	104000
DRAGON'S LAIR	119000
DUNE	127000
ECCO THE DOLPHIN	105000
FINAL FIGHT CD	104000
JOE MONTANA FOOTBALL	120000
LETHAL ENFORCERS	137000
MAD DOG MACREE	114000
PRINCE OF PERSIA	105000
PUGGSY	103000
SLIPHEED	104000
SON OF CHUCK	85000
SONIC CD	104000
TIME GAL	104000

CONSOLES

ATARI JAGUAR 64BIT + "CYBER MORPH"	539000
GAME BOY BASIC	96000
GAME GEAR + COLUMNS	159000
MEGA CD 2 + 7 GIOCHI	539000
MEGA DRIVE 2 SCART CONTROL SET	219000
MEGA DRIVE PAL + SONIC 2 + 2 JOYPAD	259000
PANASONIC 3D0 SYSTEM + "CRASH & BURN"	1449000
SEGA CD 2 + GIOCO "SEWER SHARK"	499000
SUPER NES PAL VERSION (SENZA GIOCO)	229000
SUPER NES SCART CONTROL SET (SENZA GIOCO)	229000
SUPER NES STREET FIGHTER 2 TURBO PACK	339000

Tutti i nostri prezzi sono IVA compresa e sono realmente quelli di vendita!!!(Salvo fluttuazioni valutarie)

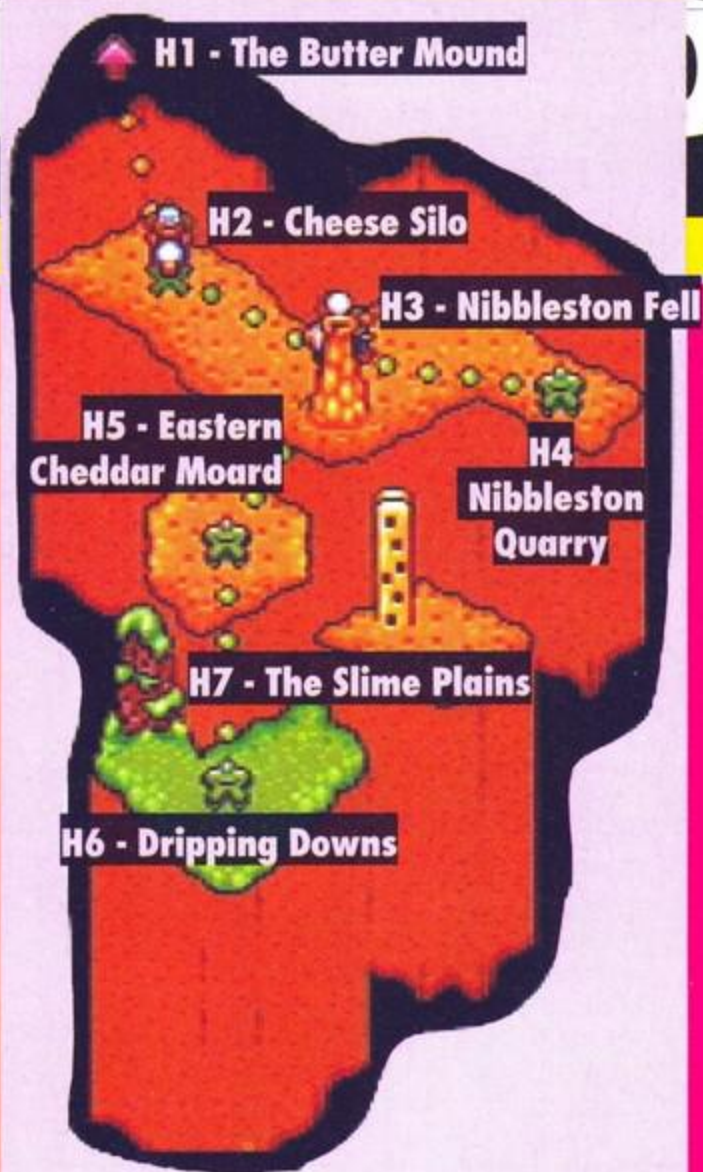
SETTORE H

Nulla di particolare, sembrerebbe messo lì apposta per depistarvi.

H1 -Vi riporta in superficie, alla locazione E1.

H4 -Una vita extra piuttosto semplice da raccogliere.

H7 -Vi porta in C5. Da lì non potete tornare indietro usando lo stesso percorso.



SETTORE L

Ultimo settore che andiamo ad analizzare per questo mese, nasconde l'ultimo agente e un interessante livello/passaggio segreto.

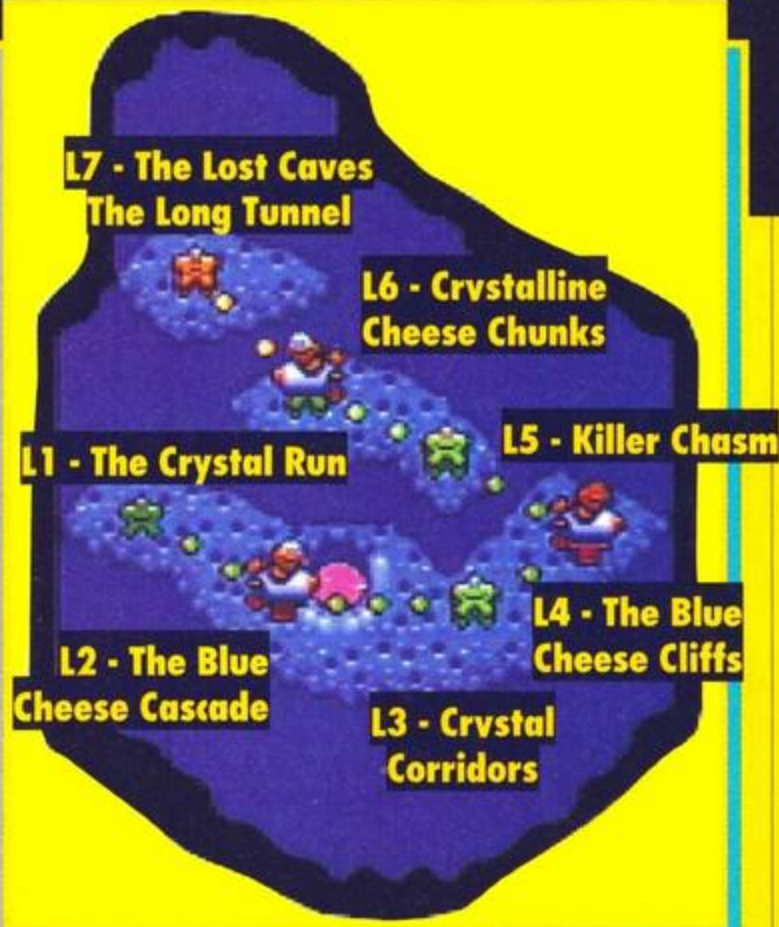
L1 -Livello da evitare, ma se proprio volete entrarci, sappiate che gli interruttori non servono a nulla e che dovete semplicemente correre al passo giusto per non uscire dallo schermo che scrola per i fattacci suoi (un perché a quel nome dovevano pur darlo, no?).

L2 -L'entrata attraverso la cascata, esce in G6.

L3 -Un livello semplice semplice se azzeccate i corridoi. Io vi consiglio, contando dal basso in alto, i seguenti: Il terzo, il secondo, il primo, il primo, il primo, il secondo.

L4 -L'entrata "ufficiale". Esce in G3.

L5 -Questo livello è infernale. Non è semplicemente difficile, è subdolo come un Romulano.



contentatevi di sapere che tutto quello che vi serve, ed è tanta roba, si trova tutta nella parte sinistra del livello. In altre parole andate a destra a prendere quella sorta di bastoncino con l'elica e cercate di non prendere il tunnel subito sopra, ma di andare immediatamente a sinistra.

L6- Difficile, ma nulla più.

L7- Questo è un altro livello subdolo. Fate tutto il giro che dovete fare e non fermatevi quando vedete l'uscita. Continuate a correre verso l'estrema sinistra del livello e "liberate" l'agente che incontrate dove inizia la mappa. Poi prendete la dinamite e andate a far saltare

quel blocco di pietra che vedete nella mappa (esattamente mentre esplode). Tuffatevi nel buco e scoprirete un livello segreto piuttosto incasinato e con tanto di tesoro nascosto.

SETTORE J

Uno dei settori che mi ha dato più gioie. Sarà perché ci ho messo una vita a entrarci o per qualche altro motivo, ma mi piace.

J1 -Nulla di speciale, solo tanto esplosivo. E' una delle miniere da distruggere.

J2 -Esattamente come sopra.

J3 -L'uscita dalla torre del formaggio verso la locazione D3.



SETTORE K

In questo settore ho fatto la mia ultima scoperta proprio mentre, per scrupolo di coscienza, rifacevo il livello K2.

K1 -Passaggio per D6.

K2 -Questo è rischioso, ma c'è il sistema di guida per il razzo proprio in basso a sinistra del

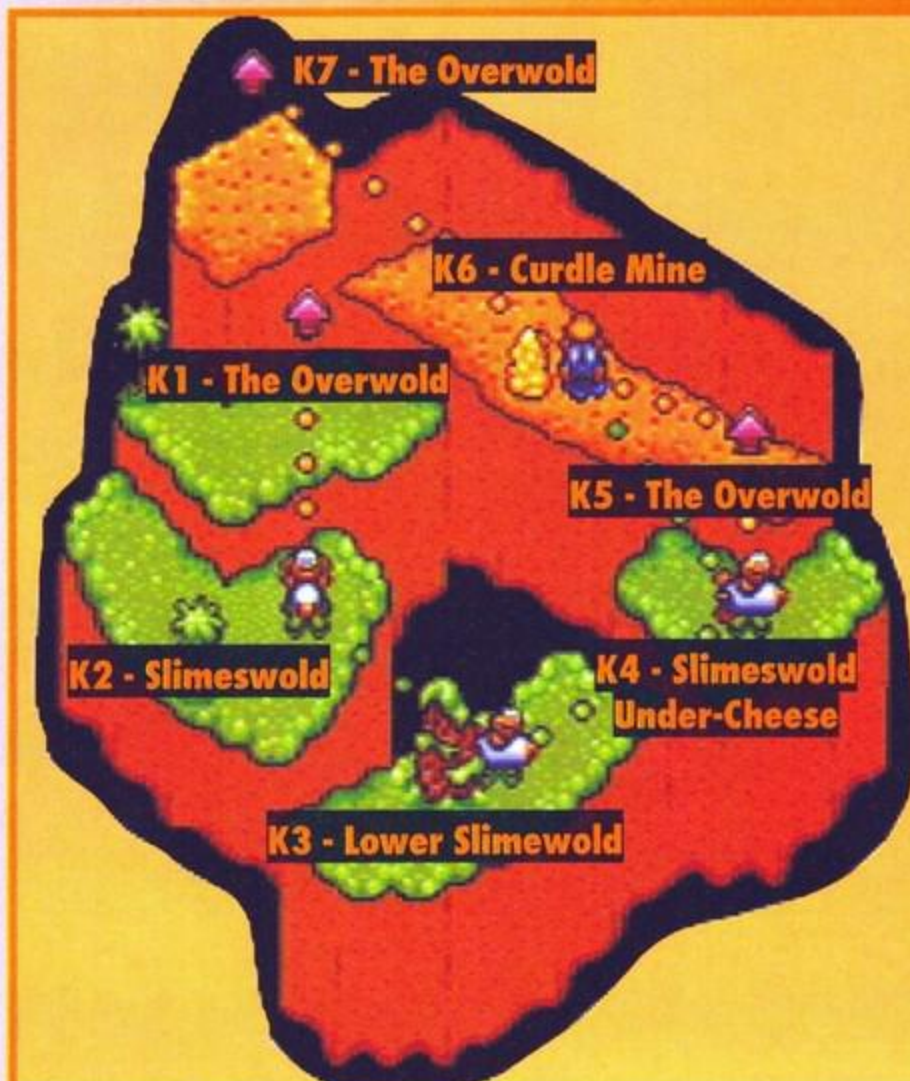
livello. Non è obbligatorio da raggiungere, ma aiuta.

K3 -La tazza blu, indispensabile per terminare il livello, è in basso a sinistra del livello. Una mezza vigliaccata.

K5 -Passaggio per D8.

K6 -Una miniera al giorno...

K7 - Uscita verso il settore F, in F4.



Per questo mese abbiamo finito. Terrò presente le vostre lettere e i messaggi che lascerete al nostro numero telefonico 144 etc, etc, per regolarvi nello stilare la soluzione dei livelli prossimi e per dare ulteriori chiarimenti su livelli già trattati. Per il momento vi lascio con la mia ultima Password; vediamo chi termina prima il gioco (fra parentesi il colore dell'oggetto: g=giallo, b=blu, v=verde, r=rosso):

Scarpa (g) Scarpa (b) Scarpa (b) Scarpa (b) Scarpa (b) Scarpa (b) Piccone (b) Luna (r) Cuore (r) Razzo (g) Pesce (v) Libro (b) Luna (b) Chiave (r) Libro (g) Piccone (r) Scarpa (r) Piccone (b) Stella (g) Fungo (r) Candelotto (v) Topo (v) Cane (g). Addio.

Giancarlo JH Calzetta

★ ATLANTIDE ★

20034 GIUSSANO (MI) VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 14

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITA'... TELEFONA ALLO 0362/354879!

MEGADRIVE

ANDRE AGASSI TENNIS	69.000	E
BATMAN RETURNS	59.000	J
CHAMELEON KID	49.000	J
G. FOREMAN'S BOXE	59.000	E
GOLDEN AXE III	59.000	J
LAST BATTLE (KEN)	69.000	E
MAZIN SAGA (MAZINGA)	69.000	J
MOONWALKER	69.000	E
SHINOBY 3	69.000	J
STRIDER	69.000	E
SUPER OFF ROAD	69.000	E
SUPER THUNDER BLADE	59.000	E
TAZ-MANIA	69.000	J
TOKI GOING APE SPIT	69.000	E
UNDEADLINE	59.000	J
WINTER CHALLENGE	69.000	E
WORLD OF ILLUSION	69.000	J

SUPER-NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	99.000	E
BATMAN RETURNS	69.000	J
EXHAUST HEAT	99.000	E
F-ZERO	99.000	E
FINAL FIGHT 2	69.000	J
GEORGE FOREMAN'S KO	89.000	U
HOOK	99.000	U
NIIL HOCKEY 93	99.000	E
NINJA BOY	79.000	U
RACE DRIVING	99.000	E
ROBOCOP 3	89.000	U
ROCKETEER	69.000	J
RUSHING BEAT	99.000	J
SPIDER-MAN X-MEN	89.000	U
STARWING	99.000	E
TURTLES IV IN TIME	99.000	E
WWF ROYAL RUMBLE	99.000	J

GAME GEAR

BATMAN RETURNS	69.000	E
CHUCK ROCK	49.000	J
INDIANA JONES	69.000	E
LA SIRENETTA	69.000	E
MICKY MOUSE	69.000	E
PRINCE OF PERSIA	59.000	E
SUPERMAN	69.000	E

GAMEBOY

BATTLE BULL	49.000	U
BOULDER DASH	49.000	J
BUBBLE GHOST	49.000	U
SNOOPY'S MAGIC SHOW	49.000	U
TIP OFF BASKET	49.000	U
TOXIC CRUSADERS	49.000	U
TURTLES FALL OF CLAN	49.000	U

SPESE POSTALI FISSE Lit. 6.000 - SPEDIZIONI URGENTI - EVASIONE ORDINI IMMEDIATA IN 12 ORE
VASTO ASSORTIMENTO CONSOLES - JOYSTICK - ADATTATORI - ACCESSORI DI IMPORTAZIONE

COMPUTER WORK

UNICA SEDE:
Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- VENDITA PER
CORRISPONDENZA
- SPEDIZIONI A
DOMICILIO A MEZZO
CORRIERE ESPRESSO
TNT TRACO.

*Per motivi di spazio
non sono elencati tutti
i titoli disponibili.*

Disponiamo anche di giochi:
Mega Drive - Master System
Nintendo 8 bit - Game boy
Game Gear - Supervision
Amiga - PC MS-DOS

SUPER NINTENDO (ITA)

ADVENTURE ISLAND
ALADINO (EURO)
ALIEN 3
BUSTS LOOSE
CONGO'S CAPER
COOL SPOT
DRAGON'S LAIR
F - ZERO
FINAL FIGHT
FINAL FIGHT 2
FLASHBACK
GOOF TROOP
JMMY CONNORS
JOE & MAC
JURASSIC PARK
K.O. BOXING
KICK OFF
LEMMINGS
MECHWARRIOR
MORTAL KOMBAT
PRINCE OF PERSIA

Prezzo £.

144.000
158.000
144.000
128.000
144.000
149.900
82.000
49.000
138.000
168.000
145.000
135.000
82.000
82.000
169.900
125.000
126.000
140.000
158.000
169.900
144.000

SUPER NINTENDO (ITA)

ROBOCOP 3
ROBOCOP VS TERMINATOR
SBULLONATI
SPIDER MAN X-MEN
STARWING (EURO)
SUPER ALESTE
SUPER BOMBERMAN
SUPER DOUBLE DRAGON
SUPER JAMES POND
SUPER MARIO KART
SUPER MARIO WORLD
SUPER TENNIS
SUPER SRIKE GUNNER
SUPER SWIV
SUPER WRESTLE MANIA
TERMINATOR 2
THE ADDAMS FAMILY
THE ADDAMS FAMILY 2
THE BLUES BROTHERS
THE SIMPSON
TOM & JERRY

Prezzo £.

92.000
146.000
169.900
144.000
76.000
116.000
130.000
115.000
144.000
105.000
41.000
120.000
118.000
124.000
126.000
169.900
82.000
168.000
168.000
154.000
144.000

SUPER OFFERTE (Prezzi IVA compresa)

SOUND BLASTER PRO II DELUXE	£. 220.000	AMIGA 1200 + 2 GIOCHI + 3 PROGR.	£. 689.000
MONITOR COMMODORE 1084S	£. 399.000	AMIGA CD 32	£. 669.000
MONITOR COMMODORE 1942	£. 645.000	BAZOOKA per Super NES + 6 Giochi	£. 43.000
GAME BOY + TETRIS	£. 149.000	SUPER NINTENDO	£. 239.000
GAME GEAR	£. 199.000	SUPER NINTENDO + 4 GIOCHI	£. 299.000



A Firenze le videogamemanie si curano da

CALAMAI



Noleggjo • Vendita e Ritiro usato

Giochi per NINTENDO E MEGADRIVE da £. 49.000

Ordini per corrispondenza tel. 055/21.94.91 • fax 055/21.46.84

I negozi CALAMAI:

GIOCO SHOP:

Piazza Stazione, 56-57r
Tel. 055/21.46.84

CALAMAI TEKNO

Via dei Cimatori, 17r
Tel. 055/21.94.91

SEGA™

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

ATARI
LYNX

SUPER HIGH TECH GAME
NEO-GEO

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

**DISTRIBUZIONE SU SCALA NAZIONALE
SOLO PER RIVENDITORI**

I NOSTRI PUNTI DI FORZA ?

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

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

Db-Line

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383

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

INCONTRI RAVVICINATI DEL PRIMO TIPO

Carissimi lettori del Bovas' Hard Café e di Consolemania in generale, buongiorno. Questo mese il solito appuntamento postale si è arricchito (come promesso) di una nuova, scintillante rubrica: se il telefono vi mette a disposizione tutta la redazione e tutti i redattori (non che siano la migliore compagnia che possiate frequentare...), grazie al nostro 144 che NON È UNA TRUFFA, visto che costa come una normale interurbana, la posta vi offre ora l'opportunità di mettervi in contatto tra di voi. Da questo mese, infatti, parte la nuova rubrica "Amici di Consolemania" (nome decisamente più bello di quello originario, prontamente sostituito grazie al nostro simpatico lettore Alex Foletto), che ha come scopo proprio quello di legarvi tramite corrispondenza. Per tanto diamo il benvenuto nelle nostre pagine epistolari a Giancarlo "Jack" Albertinazzi, che si è subito fatto portavoce di questa nuova rubrica. Giancarlo, per chi non lo

sapesse, fa parte della scuderia Xenia da più di un anno, ha scritto numerosi articoli per Zzap! (per cosa?... NdAlex) e lo avete potuto ammirare qualche volta anche su CM nelle sue puntigliose recensioni per i giochi del NES. Questo, senza contare le numerosissime idee con le quali ha contribuito al successo dell'angolo di BovaByte su TGM, e per le quali si è meritato -diremmo giustamente- il titolo di "terzo Bovas ad honorem". Non indugiate oltre quindi, prodigatevi nella lettura delle vostre lettere, che noi ci risentiamo -puntuali- il mese prossimo.

Noi Bovas

PS: Da questo mese entra in vigore anche il nuovo, fantasmagorico fondino creato dalle sapienti mani del Paolone. Purtroppo non sappiamo se il risultato sarà quello sperato, incrociamo, come l'altra volta, le dita...

I VIDEOGIOCHI FANNO MALE ALLA SALUTE (abbiamo le prove)

Bonjour mes chers Bovas, come va la vita redazionale? (non c'è che dire, il solito schifo... NdP). E' da un bel po' che ci manco, un giorno di questi ci ritorno (e guai ad Alex se non si fa trovare! A proposito, è mai possibile che ogni volta che chiamo non c'è mai? Salutoni alla Roby che è sempre simpatica con la sottoscritta!). Vi starete chiedendo perché vi scrivo (se è per questo, ci stiamo anche chiedendo chi siamo, da dove veniamo, chi ce lo fa fare... NdP). Ed io vi rispondo: 1- voglio stressare il Paolone (più di quanto non lo sia già, stressato); 2- ho voglia di scrivere cavolate e ho pensato subito a voi. Premetto che il mio cervello (dopo essere diventato yogurt alla banana l'ultima volta che ho scritto), si è trasformato in pappa per cani (non stento a crederlo... NdP). Dunque, ho voglia di raccontarvi una delle mie recenti avventure, anche se so che non ve ne frega niente.

Dovete sapere che, qualche sera fa, ho dato una piccola video festa a cui hanno partecipato alcuni miei amici: Sonic & Tails, Mario & Luigi, Ryu accompagnato da Chun-Li e tanti altri... lo avevo allestito la mia stanza come un ring e, tanto per passare il tempo, avevo organizzato un torneo (è così che iniziano -più o meno- tutti i più rispettabili beat 'em up NdLuna) ad eliminazione diretta (chi schiatta è eliminato, chi vince combatte col successivo) con me, Sonic, Tails, Mario, Luigi, Daisy, Ryoga (il ragazzo di Ranma) e Akane (il ragazzo), come spettatori (peccato, mi sarei divertito non poco vedere gli aculei di Sonic strappati uno a uno, con immenso dolore per il porcospino di casa Sega

e relative grida, da Ryu o da Ken... NdP) (e i baffi di Mario? Vuoi mettere l'inaudito piacere che si trarrebbe strappandoglieli via? NdD). Tutto era iniziato bene: tra Ryu ed Axel ha vinto Ryu alla III ripresa, tra Adam e Rayden, il secondo ha fulminato (nel vero senso della parola), l'avversario. Al secondo incontro, Chun-Li ha atterrato Johnny Cage alla IV ripresa, Ryu è stato distrutto da Rayden e quest'ultimo è stato sconfitto da Sonya che ha perso a sua volta contro Blaze, vincitrice su Chun-Li. Era l'intervallo che precedeva il combattimento tra Blaze e Ranma (donna, in questo caso), quando iniziarono a presentarsi dei problemi (Paolo, piantala di sbadigliare! NdLuna) (e chi sbadiglia? Rrrrronf zzzzz rrronf zzzzzzz... NdP) Mentre Ranma veniva massaggiata e "confortata" da Ryoga (Ci siamo capiti, eh? Blaze intanto confortava il redivivo Axel), all'esterno era scoppiato un temporale. Rayden ovviamente non poteva perdere l'occasione per ricaricarsi ed era riuscito a trascinarsi fuori. Tutto sarebbe andato per il verso giusto, se quel simpaticone non si fosse attaccato all'impianto elettrico, facendo così saltare tutto. Immaginatevi lo stupore della sottoscritta quando oltre alle luci, sono scomparsi anche i miei amici elettronici! Come fare ad aiutarli a ricomparire? Vi piacerebbe saperlo, eh Bovas? Ed io non ve lo dico! Da brava sadica e fetente quale sono (visto, Paolo? Ho imparato molto in fretta i tuoi insegnamenti! Così me le paghi tutte insieme! NdLuna) (non credetele, come allieva è sempre stata un po' zuccona... NdP). Dovete aspettare la prossima lettera (che potrebbe anche non arrivare mai, ih ih ih!) (Non dirmi, una simile eventualità potrebbe davvero sconvolgere la storia dell'uomo... NdP). Ora vado perché è tardi...

Bacioni a tutti, e in particolare a BDM e Shin (hi hi hi!). Byte byte...

Manila Krueger

PS: x Piermarco. Non era mica male la tua idea, nella recensione di Macross, di vagare nel vuoto disintegrato in atomi...

Dio li fa e poi li accoppia...

LA LETTERA DRAMMATICONA NON MANCA MAI

Bovissimi Bovas, chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni, e come tale anch'io ho i miei problemi, uno di questi è quello che vi esporrò: mi piacciono tantissimo i fumetti, leggo Dylan Dog, Nathan Never, Demon Hunter, Superman ed altro...

Un po' di tempo fa sono sorte delle polemiche da parte dei genitori del sottoscritto, incentrate sul fatto che io non abbia un linguaggio ricco di vocaboli come una volta, faccia dei temi del cavolo ecc... Questo, almeno secondo i miei genitori, è colpa delle letture poco impegnative a cui mi sono dedicato (fumetti e CM).

Una volta leggevo parecchi libri, ma poi ho perso l'abitudine e dopo un po' di tempo ho iniziato a leggere i fumetti.

Volevo solo sapere il vostro parere: secondo voi è proprio così? Dovrei lasciare CM per leggere dei libri? Sperando in una vostra risposta vi saluto...

B.L.

Caro B.L., scusa se ho pubblicato questa lettera contro la tua volontà

(nella missiva era espressamente richiesta la non pubblicazione), ma, come avrai già sicuramente notato, il nome è stato omissso per evitare spiacevoli inconvenienti... Vuoi un mio parere sulla questione? Bene, ti dirò sinceramente quello che penso: più una persona ha occasione di leggere e di scrivere più impara a parlare in modo non solo corretto ma anche piacevole, aumentando il proprio bagaglio culturale e l'accuratezza con cui si scelgono i vocaboli (io ho imparato a furia di scrivere la posta di CM!). Questo però non significa che sia necessario dedicarsi ad un tipo di lettura in particolare: non mi sembra, infatti, che le riviste o i fumetti contengano un italiano sgrammaticato o vocaboli di basso livello. Ovvio che leggere un libro è una cosa diversa. Direi però che una cosa non esclude di certo l'altra, quindi che ne diresti di continuare a leggere fumetti e riviste e contemporaneamente leggerti un bel libro (ovviamente un libro che ti interessi, altrimenti sarebbe solo tempo sprecato...)? Prova a parlarne con i tuoi genitori, penso che se tu raggiunghi un equilibrio tra letture "facete" e serie non potrebbero di certo darti torto, forse sono solo spaventati perché hai smesso del tutto di dedicarti a letture più impegnate... Spero di esserti stato utile.

...E SON CONTENTO!!!

Cari Bovas, sono felice (complimenti, davvero un bell'inizio... NdD). Frequento l'ultimo anno del liceo classico, ho 18 anni, e sono felice. A dire la verità in questo periodo sono angosciato dalla scuola: non ne posso più di studiare!... Se ancora non sono diventato pazzo lo devo anche ai videogiochi. E' un interesse, il mio, che dura da anni. E' una passione. Quanta emozione quando mi veniva regalato un nuovo schiacciapensieri... Poi venne il primo computer... Il mitico C64... Ma basta con i ricordi! Non sono un nostalgico, tutt'altro! Non voglio raccontarvi la storia della mia vita, sebbene sia interessantissima (non ne dubitate, vero?)... Passo ai veri motivi per cui vi ho scritto.

Motivo 1: dopo tutte le polemiche contro i videogiochi, c'è una cosa che non capisco. Certe persone, messe davanti ad un videogioco, sono del tutto incapaci di "giocare", nel vero senso della parola. Insomma: non ne sono in grado! Ora io mi chiedo: lo fanno apposta, cioè non gli danno peso, perché ritengono i videogiochi una stupidaggine (già: non riescono ad eseguire neanche una mossa a SF2) oppure non ne hanno la mentalità (deficienza inconscia), né la capacità (deficienza conscia, ma non ammissibile per loro...) per "affrontare" (e questo è ciò che sembra!) un qualunque videogioco??? Forse non riescono a ragionare in maniera mediamente veloce oppure gli manca

la fantasia anche solo per intuire cosa sia ciò che hanno davanti? Sono troppo legati a questo schifo di realtà (o dovrei chiamarlo irrealtà?) da non riuscire a staccarsi un minimo dagli schemi? Ma di chi sto parlando secondo voi? Ma degli "adulti", naturalmente! E per adulti intendo soprattutto (o solo...?) quei genitori o nonni di qualche povero ragazzo apparentemente "malato" di videogiochi (ma si può? Ma fatemi il piacere!). Perché non ci riescono? Si potrebbe anche rispondere: perché non ci hanno mai giocato! Ma se fosse questa la risposta corretta allora non farebbero più la figura dei deficienti... Ma degli ignoranti, visto che, come tali, si affidano esclusivamente alla parola di altrettanti giornalisti complessati... Potrebbero anche provare a capire i propri figli/amici/nipoti/cugini/ eccetera: perché giocano? Mah, saranno scemi, di certo non più intelligenti di chi non lo fa!!! Ragionate forse così, cari colpevoli? No? Dimostratelo!

Cari Bovas, spero che voi abbiate la risposta giusta. Ma in fondo non importa, ciò che dovevo dire l'ho detto! E qualunque essa sia... L'unico errore lo hanno commesso loro!

Un'ultima cosa per i colpevoli: provate a capire cosa veramente siano i videogiochi... Vi potrebbero addirittura piacere... E soprattutto non fareste certe figuracce!... Non è un fatto personale... Centinaia di ragazzi la pensano come me!

Motivo 2: sfida: l'Extra Team (di cui io faccio parte) della sala giochi Extra Ball di Roma (Via Arco di Travertino) sfida chiunque a Street Fighter 2 CE o a Super Street Fighter 2!! Se siete dei veri campioni e desiderate confrontarvi con noi o anche solo parlare di questo grande videogioco contattateci al numero 06/7182966 e chiedete di Francesco (che sarei io)!!! Detto questo, saluto tutta la redazione di Console Mania e tutti i lettori di questa (ciao Davide (Chi, io? NdD)! Ciao Giuliano!)... A presto...

Kalten

In effetti ero giunto anch'io allo stesso risultato quando avevo fatto 2 + 2 parecchi anni fa (almeno 8), ma credevo che, a parte ovviamente i vari deliri senza senso di qualche giornalista conservatore che non sa come riempire la sua pagina, tutti ormai si fossero abituati al mondo dell'informatica in tutte le sue proiezioni; beh, il sapere che in alcuni casi questa mentalità (quella da te menzionata) non ha ancora fatto spazio a qualcosa di più intelligente non può di certo recarti danno alcuno. Pensa che quando frequentavo la prima liceo e conobbi Paolo, finimmo per passare per qualche anno come dei perfetti emarginati, solo perché seguivamo il mondo dei computer e non giocavamo a calcio! Loro invece, che andavano allo

stadio e seguivano il mondo del pallone più di qualsiasi altra cosa o guardavano tutte le puntate di Dallas erano persone normali... Beh, alla fine le cose sono cambiate e ci siamo tutti venuti incontro (pensa che ora molti di loro posseggono una console...). Per quel che riguarda i miei genitori la cosa è stata più sofferta, all'inizio vedevano con molto sospetto quella scatola grigia (il mio C128) con cui passavo tutti i giorni qualche ora, ma poi, anche se tuttora non sono neanche capaci di accenderla, hanno imparato e capito che non era poi così male, ed era sempre meglio farsi qualche partita in più a SF2 che ubriacarsi e sfracellarsi in autostrada o, ancora peggio, buttare sassi dai passaggi autostradali (anch'io facevo qualche ragazzata ai miei tempi, come mettere un raudo nella cassetta delle lettere o qualche scherzetto telefonico a chi mi stava sulle scatole, ma non bisogna MAI mettere in gioco la vita di un individuo! Quelle non sono ragazzate, sono atti criminali per fare del male, e chi fa cose del genere non dovrebbe neanche essere definito uomo! Scusate lo sfogo, ma questo era già un po' che lo volevo dire...).

Quello che ti suggerisco è quindi di non curarti di quello che senti, come tu stesso hai detto tutto questo è il frutto di un certo modo di pensare superficiale e ignorante che è destinato a scomparire molto presto, almeno questa è la mia speranza...

SE LA VITA E' TUTTA UN QUIZ...

Un buongiorno a voi e un buongiorno a me (Copyright Epifanio, quello di "Mai dire Gol del lunedì", per chi non lo sapesse) mitici (o mitomani?) (direi sicuramente mitomani... NdD) Bovas, come state (bene, non lo sai che le brutte bestie sono sempre le ultime ad abbandonare questa valle di lacrime?)? Io abbastanza bene, anche se purtroppo ho visto perdere il Milan nella partita di coppa Milanintercontinentale (lo so, si chiama intercontinentale, ma siccome non mi piacciono né la Juventus né soprattutto l'Inter (mi viene la nausea al solo pensiero), l'ho chiamata così, anche perché poi suonava meglio) a Tokyo contro il San Paolo, non sono andato neanche a letto, perché al sabato sera, verso le otto-otto e mezza circa, sono venuti i genitori della fidanzata di mio fratello Alfio (anche lui milanista, come del resto tutta la famiglia), e abbiamo giocato a briscola fino all'una di notte circa (già vi vedo tutti, con le ciabattine rosse o blu con l'elastico, le pattine, la canottiera di lana, il visierino da giocatore incallito e le carte in mano... NdD). Se fossi andato a letto, avrei dormito sì e no un paio d'ore, poi, per il semplice fatto che dormo con l'ausilio di una specie di piccolo polmone d'acciaio, i

miei fratelli avrebbero impiegato una mezz'ora circa per mettermi a letto, allora tanto valeva stare sveglio o sbaglio?

Chiudiamo questa brutta parentesi, vi ringrazio ancora tantissimo per aver pubblicato la mia lettera sul numero 24 di novembre, grazie veramente, ne sono stato molto felice, anzi più che felice, non c'è parola per descrivere la mia gioia, veramente (beh, ci fa piacere sapere che hai gradito la cosa, ma non esagerare! NdD), grazie anche per i consigli, cercherò di seguirli il più possibile anche se in questo periodo, per via della stagione un po' fredda, uscire per me, come del resto anche per le persone sane, è un problema, perché se dovessi prendere anche un semplice raffreddore mi prenderebbe una bella influenza, che mi rimarrebbe addosso per un paio di settimane buone buone. Dovrei anche curarmi con punture di penicillina, che renderebbero il mio sederino peggio di un colabrodo!

Come mi ha detto Paolone nella risposta alla mia precedente lettera, dovrei avere più fiducia in me stesso, anzi, ne ho già molta, ma purtroppo, forse non è la stessa che gli altri ripongono in me. Mi spiego meglio (sarebbe proprio il caso... NdD): quando a casa mia vengono degli amici di mio fratello che non mai visto prima, come, per esempio, quando vidi per la prima volta quello che è ora per me un grandissimo amico, quasi un fratello, ovvero il mio amico Peter, quando gli parlai e gli chiesi come stava qui in Italia (lui è tedesco), non guardò come ero fisicamente, certo il mio handicap fisico non si può non notare, però se uno veramente ti vuol avere come amico, penso non ci faccia più caso, o sbaglio (no, credo proprio che tu non ti sbagli, però non hai spiegato per niente quello di cui parlavi prima... NdD)?

Anche se non ho e sicuramente non avrò (mai dire mai) una ragazza, penso che dovrei fare come Paolone mi ha suggerito, anche se non credo che una fanciulla possa provare interesse per uno come me, o no? Certo non esco molto, in più non frequento posti dove io possa trovare ragazze, però, anche se lo facessi, non credo proprio che le suddette verrebbero ad attaccare bottone con me. Io non penso di essere brutto, aspettate che vado un attimo a specchiarmi, ahhhhhhhhrrg!, mi sono fatto paura da solo e si è anche rotto lo specchio, accidenti! Sto scherzando ovviamente, poi se, spero tantissimo, avremo occasione di conoscerci o all'Abacus o allo SMAU, lo vedrete di persona come sono (OK, NdD).

Quest'anno, anche l'anno scorso del resto, mi sarebbe piaciuto venire all'Abacus e allo SMAU, il mio amico Giampietro (Giampy per gli amici), c'è stato sia l'anno scorso che quest'anno, mi ha detto che quest'anno allo SMAU c'era il nuovo mostro della Commodore: l'Amiga CD32. Ha gio-



Computer Land

s. r. l.

VIA DEL PASTORE, 14 - 57100 LIVORNO

PER I TUOI ORDINI:

TEL. 0586/509680

TEL.FAX 0586/509438

SPECIALE OFFERTA CARTUCCE
 DISPONIBILI TITOLI
 GAME BOY - GAME GEAR
PER RINNOVO ESPOSIZIONE

SPEDIZIONI IN 24 ORE TRAMITE CORRIERE SU TUA RICHIESTA!

SPEDIZIONI TRAMITE POSTA



SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

Aladdin	£. 148.000	Busts loose 1	£. 125.000	Last action hero (pal)	£. 115.000
The blues brothers	£. 120.000	Terminator 2	£. 140.000	Super Mario all star (pal)	£. 120.000
Out to lunch (pal)	£. 85.000	Super putty	£. 120.000	Super strike eagle	£. 120.000
Sun set rider	£. 115.000	The lost vikings	£. 100.000	Super double dragon	£. 125.000
Cliffhanger	£. 115.000	Voodiots!	£. 95.000	Contra III the alien wars	£. 110.000
Dracula	£. 100.000	Plok	£. 95.000	Championship pool	£. 135.000
Rocky Rodent	£. 115.000	World soccer '94	£. 125.000	Jimmy Connors (pal)	£. 100.000
Aero the acrobat	£. 125.000	Stanley cup	£. 110.000	Super off road the baja	£. 95.000
Captain America	£. 100.000	NBA showdown	£. 140.000	The super aquatic games	£. 79.000
B.O.B.	£. 95.000	Biometal	£. 95.000	Turtles tournament fighters	£. 150.000
Goof troop	£. 120.000	Joe & mac 2 (pal)	£. 80.000	Pink goes to Hollywood	£. 120.000
Super HQ	£. 135.000	Super widget	£. 89.000	Hey punk! Are you Tuff a Nuff	£. 95.000
Pocky & Rocky	£. 115.000	Mario & Wario	£. 132.000	The Addam's family	£. 115.000
Clay fighter	£. 145.000	Biometal	£. 95.000	Art of fighting	£. 155.000
Pac-attack	£. 105.000	Dragon's lair	£. 80.000	Zombies ate my neighbors	£. 115.000
Family dog	£. 110.000	Actraiser 2	£. 100.000	International tennis tour	£. 115.000
Nhl '94	£. 130.000	Jurassic Park	£. 139.000	The incredible crash dummier	£. 115.000
Bubsy	£. 135.000	World Heroes	£. 135.000	Daffy Duck the marvin mission	£. 139.000
Total carnage	£. 95.000	Wolfchild	£. 105.000	Rocky & Bullwinkle & friends	£. 100.000
World soccer	£. 125.000	Road Runner's	£. 80.000	Battletoads in battlemaniacs	£. 105.000
Run saber	£. 95.000	Jaky crush (jap)	£. 80.000	Lamborghini american challenge	£. 115.000
Congo's caper	£. 80.000	Troddlers	£. 110.000	Operation logic bomb	£. 95.000
Red line F-1 race	£. 115.000	Family tennis (jap)	£. 115.000	Batman returns	£. 85.000

Mortal Kombat	£. 120.000	Cool spot	£. 115.000
Mortal kombat	£. 128.000	Rager	£. 190.000
F-15 strike eagle II	£. 118.000	Aero the acro-bat	£. 110.000
Junglo strike	£. 110.000	Wiz 'n' liz	£. 105.000
Haunting	£. 110.000	Dr. Robotnik's	£. 110.000
General chaos	£. 95.000	Sonic spinball	£. 115.000
Socket	£. 99.000	Puggsy	£. 100.000
Double Clutch	£. 98.000	Dracula	£. 115.000
Ecco the dolphin	£. 85.000	Gauntlet IV	£. 109.000
Cosmic spacehead	£. 96.000	Jurassic Park	£. 110.000

NEO-GEO

Magician lord	£. 90.000	Thrash rally	£. 90.000
Sagonku 2	£. 150.000	Riding Hero	£. 90.000
Last resort	£. 100.000	Cyber lip	£. 70.000
Eight man	£. 90.000	Joy joy kid	£. 70.000
Super side kick	£. 150.000	Loague	£. 70.000
Football frenzy	£. 100.000		

**ACCESSORI PER
TUTTE LE CONSOLE**

AMIGA CD³²
L. 650.000

AMIGA 1200
DESKTOP DYNAMITE
£. 699.000

Mean arenas	£. 69.000	James pond 2	£. 80.000
Deep core	£. 65.000	Nigel Mansoll's	£. 65.000
Now game4 vol.1	£. 69.900	Zool	£. 67.000
Now games vol.2	£. 69.900	Sensible soccer	£. 69.900
Arabian night	£. 49.900	John Barnes football	£. 49.000
D/Generation	£. 69.000	Morph	£. 69.900
Liberation	£. 85.000	Pinball fantasies	£. 85.000
Overkill & Lunar-c	£. 70.000	Alfred chicken	£. 69.000
Fire force	£. 69.000	Defender of the crown II	£. 69.000

Dischetti Polaroid DD	£. 950	Stampanti Panasonic:	
Dischetti Precision HD	£. 1.550	KX-P1170	£. 365.000
Tape Steamer	£. 380.000	KX-P2023	£. 480.000
Cartuccia Streamer 120MB	£. 39.000	KX-P2124	£. 680.000
Sound Blaster Pro 2 Deluxe	£. 255.000	KX-P2123 colore	£. 650.000
CD-Rom Panasonic	£. 490.000	KX-P2624	£.1.050.000
Moduli Simm 1 MB	£. 100.000	KX-P4400	£.1.280.000
Scanner B/W Trust 256 col.	£. 425.000	KX-P5400	£.2.150.000

FULL MOTION VIDEO MODULE
L. 490.000
AMIGA CD³²



ARRIVI DAGLI STATI UNITI

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA - I NOMI SOPRA RIPORTATI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

BOVAS' HARD CAFE'

cato a Pinball Fantasies e ha detto che erano fortissimi sia la giocabilità che il sonoro (non per niente è un gioco su CD...). Avrei intenzione di vendere il mio A1200 per prendere l'Amiga CD32, perché leggere su The Games Machine che il drive CD-ROM per trasformare l'A1200 nell'Amiga CD32 va (andrà, visto che non è ancora uscito...) collegato alla porta di espansione sotto la tastiera, invece che nella porta PCMCIA, mi ha fatto storcere un po' il naso (non ne vedo la ragione... Ndd).

L'Amiga CD32 per ora non ha una tastiera e un floppy drive, so che in futuro la Commodore li metterà in commercio, per rendere il CD32 un A1200 a tutti gli effetti (se non sbaglio il processore centrale è quello del 1200).

Adesso passo alle solite (spero non noiose) domande:

1) Uscirà mai Street Fighter 2 sull'Amiga CD32 (visto l'hardware che ha, poi ha anche il CD-ROM, io spero proprio di sì)?

2) Mi potreste consigliare sempre per SNes dei giochi adatti a una sorella tredicenne che mi rompe le scatole, non so, dei platform come The Addams Family, che lei ha già finito (non per niente è mia sorella)?

3) Potreste consigliarmi sempre per SNes (che barba! Direte voi) dei titoli tosti, nel senso un po' difficili, non per vantarmi, ma Street Fighter 2 (non quello Turbo), l'ho finito un paio di volte al settimo livello, Zelda 3 l'ho finito, Super Mario Kart l'ho finito insieme a mia sorella (in che cilindrata?), Super Mario World l'ho finito due volte sempre insieme a mia sorella, (questi titoli non li ho più, per fortuna sono riuscito a trovare un negozio che me li ha presi in cambio di altri)?

P.S.: Grazie ancora tantissimo per aver pubblicato la mia lettera, grazie tanto di cuore veramente.

P.S.2 The Return: Spero vi sia piaciuta anche questa.

P.S.3 The Revenge: Grazie a voi mi sono comperato il SNes, nel numero 11 di CM, alla fine della recensione di Street Fighter 2, c'era scritto che bisognava comperare un SNes (o SFamicom o SNintendo che sia) per poter giocare al Mito dei Miti, poi tutti i giochi che ho acquistato li ho presi sempre in base alle vostre recensioni, commenti e consigli, devo dire che non ho mai sbagliato.

P.S.4 Basta adesso!: la pubblicità non stufa per niente, perché così si possono vedere i prezzi dei vari negozi e scegliere quello che è a più buon mercato...

P.S.5 Piantala hai stufato!: se per caso ci fosse qualcuno ad esempio Sasha, o altri ragazzi, che vogliono parlare con me dei loro problemi, o meglio, scrivermi (non ricevo posta mai da nessuno), do il mio indirizzo: Alex Zanini - Via Gaetano Donizetti N. 4 - 24060 Bagnatica Bergamo.

Grazie a tutti ancora, complimenti per la rivista, tanti auguri e Buone Feste a tutti voi (a me no, perché non mi interessano, difatti io non sono un cattolico, spero che non abbiate dei pregiudizi sapendo questo di me, io non me ne faccio), ah, mi dimenticavo, il primo gennaio è il giorno del mio ventesimo compleanno, mandatemi dei regali mi raccomando... (Capiti male, non hai considerato l'iter che segue una busta prima di arrivare nelle nostre mani)

Bene, devo ammettere che ci ha fatto piacere ricevere nuovamente tue notizie, soprattutto perché, a parte il Milan si intende, tutto va bene o quasi. Non mi sembra di dover aggiungere molto alla prima parte della lettera, quello che dovevo dire l'ho già scritto nelle parentesi. Vorrei comunque invitarti a non autocommiserarti, in effetti la nostra società, anche se nessuno lo vuole ammettere, è incentrata su valori come la bellezza, il successo eccetera eccetera, ma questo riguarda prevalentemente la massa, e la massa, almeno a me, non interessa più di tanto. Pochi sono gli individui che sanno apprezzare i veri valori di una persona, e cioè quelli che non sono già forniti fortunatamente dalla natura e che trascendono l'apparenza, ma ci sono! Il problema è solo trovare queste persone. Quindi inizia a darti da fare (l'hai detto tu o sbaglio che quando si è amici non si fa caso a certe cose, o no?). Ora passiamo senza indugio alla fase due. Dunque, il fatto che il futuro CD Rom per il 1200 si debba installare nello slot inferiore non è di certo un problema, in questo modo l'accesso dei dati sarà notevolmente velocizzato. L'unico problema penso riguarderà i pochi utenti che possiedono schede acceleratrici o extra fast memory, ma non è detto che non si riesca a trovare una soluzione anche a questo. E' solo questione di tempo. La scelta di tenerti il 1200 o di acquistare un CD32 dipende solo da te. Se comunque lo usi anche per altre attività non giocose ti consiglio di tenerti il computer, una console è più una macchina da gioco che altro...

Ora le risposte:

1) Secondo me non sarebbe neanche una brutta idea, anzi, l'unica cosa che manca è qualcuno che lo converta...

2) Perché non provi con Mario All Stars, Aladdin, Bubsy, Cool Spot eccetera? I giochi tondi e pacioccosi di certo non mancano per il SF!

3) Ti assicuro Che SF2 turbo non è la stessa cosa, gli avversari sono più cattivi e ti voglio proprio vedere a finirlo subito a livello 8! In più puoi imparare ad usare anche i boss e giocare a velocità 10 (davvero molto fast) utilizzando anche nuove mosse! Da non perdere... In più potresti provare giochi del calibro di Flashback o Another World (non sono nuovissimi ma sicuramente d'effetto), ti assicuro

che questo genere non è dei più semplici...

Ah, un ultima cosa, grazie mille per il Lamer Exterminator! Fossi in te controllerei tutta la mia collezione di dischetti con un buon antivirus...

UN LIETO FINE, UNA VOLTA TANTO

C'era una volta una ragazza triste e senza palle (mi sarei stupito del contrario NdP) (scusate la parola, ma voi come la definireste una ragazza senza coraggio?), sempre sola, chiusa in se stessa, un po' per quello che aveva subito, un po' per timidezza. Viveva con la madre, con la quale non aveva un buon rapporto, avrebbe tanto voluto gettarsi da un dirupo o finire sotto una macchina, e tante volte ci aveva provato senza successo. Poi, un giorno, girando senza meta sentì una forza chiamarla all'edicola, col cuore in gola la ragazza entrò e si guardò intorno. Quel che vide la stupì: una luce fortissima e calda usciva da un giornale ("Termosifoni Oggi" NdP), qualcosa la spinse ancora finché non comprò la rivista. Quando tornò a casa sentì che il mondo era cambiato, la vita era diventata più bella, e sua madre le sembrava un angelo. Da quel gior-

no ritornò a sorridere, sentendo che la luce emanata da quella rivista ("AbatJourmania" NdP) le stava illuminando un percorso duro e faticoso. Con il cuore che batte a mille all'ora, e con i brividi che mi scendono lungo la schiena voglio, adesso, pronunciare il nome della rivista che ha cambiato la mia vita: Consolemania. (...) Chissà, spero che ora riuscirò a farmi pure io una comitiva, coi pochi amici che ho, tanto poi tra un anno sarò costretta a trasferirmi per motivi di studio (chissà, magari verrò proprio lì a Milano, la mia città natale). Voi come state? Io bene, oh, beh, insomma... Incasinata lo sono ancora, ma datemi il tempo di cambiare. Comunque non finirò mai di ringraziarvi e lo sapete che sarei disposta a fare qualsiasi cosa per sdebitarmi. Diciamo pure che vi siete diplomati in ostetricia, avendomi riportata alla luce. Sono contenta di come stia maturando l'angolo della posta (è anche merito tuo, puoi giurarci NdP), ero stanca di sentire sempre le stesse cose. Voi non siete imbecilli e non riesco proprio a capire perché certa gente faccia di tutto, per farvi passare per ciò che non siete. In giro c'è tanta gente matura che legge la vostra (nostra) rivista, e vorrei tanto ritrovarla sulle vostre pagine, far vedere a tutti che i ragazzi che

Computermania

via della Repubblica, 133
53036 Poggibonsi (SI)
Tel. 0577 / 983484 (4 linee r.a.)



CONSOLE VIDEOGAMES COMPUTER
vendita per corrispondenza in tutta Italia

Arrivi Giornalieri da USA & JAPAN

ULTIMISSIME NOVITA'

MEGADRIVE

Sensible Soccer
Fifa Soccer
Alladin
Hook
Street Fighter 2
Sonic Pinball
Dracula
Dr. Robotnik
Virtua Racing

SUPERNINTENDO

Aladdin
Beethoven
Turtles in Fighter
Ranma 1/2
Pink Goes to Hooliwood
Sensible Soccer

GAME BOY

Indiana Jones
Jurassic Park
Mortal Kombat
Popaye 2
Rodland
Buster Bros

Personal Computers 486 DX33 4Mb ram
Svga 1Mb, 256K cache, Monitor Color, HD130
L. 2.550.000 iva compresa.

Personal Computers 386 DX40, 4Mb ram
Svga 1Mb, 256K cache, Monitor Color, HD 130
L. 1.990.000 iva compresa.

Select

P.le Gambarà, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambarà
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES
GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA



COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200 Dynamite Dsktop	L. 749.000
Amiga 600	L. 449.000
AMIGA-CD 32 con giochi	L. 629.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Expansione 512k	Telefonare
Expansione 1Mb per A600	L. 119.000
Expansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Expansione 1Mb per 1200	TELEFONARE
Expansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 159.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 149.000
Drive interno per amiga 2000	L. 149.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 179.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Digitalizzatore Audio-stereo	L. 99.000

PC



SUPEROFFERTA PC 386/DX/40
4Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 170 Mb 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali
1 Mouse 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game
L. 1.990.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25
4 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 170 Mb 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali
1 Mouse 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game
L. 2.390.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/40
4 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 210 Mb 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali
1 Mouse 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game
L. 2.749.000

SUPER OFFERTA PC 486/DX2/66
Vesa Local Bus 1 Drive 3" 1/2 1.44 Mb
4 Mb di memoria, 1 Monitor a colori
SVGA, 1 HD 250Mb 2 porte ser. 1 porta
par. 1 tastiera estesa, 1 mouse
L. 3.349.000

SOUNDBLASTER PRO
Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.
L.279.000

CD-ROM

Lettore CD multissessione Mitsumi interno con controller, compatibile foto-CD Kodac
Telefonare

CONSOLE



SUPEROFFERTA SUPERNES EUROPEO CON SUPERMARIO ALL STAR
1 JOYPAD

ALIMENTATORE PAL + SCART
Telefonare

COME SOPRA MA CON STREET FIGHTER II
Telefonare

MEGADRIVE PAL/SCART
Telefonare

GAME GEAR
con 4 giochi Telefonare



SUPERMAGIC GAME CONVERTER
Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane, giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.
L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz.	L. 1.000 cad.
50 Pz.	L. 850 cad.
100 Pz.	L. 800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz.	L. 1.500 cad.
50 Pz.	L. 1.400 cad.
100 Pz.	L. 1.300 cad.



HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb, 80 Mb, 120 per amiga 600-1200. Si eseguono anche installazioni.
TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb
L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1942
Telefonare

COMMODORE 1084S
L. 399.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 38.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 100 colore	L. 490.000
Rewlett Packard 510 b/n	L. 769.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ 48 80 col.B/N	L. 679.000
Star SJ 144 colore	Telefonare

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz; che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.
Telefonare

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

Questo messaggio è riservato a tutti coloro che stanchi di prezzi troppo alti e poca professionalità cercano qualcosa di meglio. In questa pubblicità non decanteremo le nostre lodi, sarete direttamente voi a scoprire le nostre qualità. Telefonate per conoscere i nostri prezzi e le ultime novità per la tua console scoprirai che noi facciamo fatti e non parole.



INTELTRONIC

via Fucilari, 63 84014 NOCERA INFERIORE (SA)
tel / fax 081/517.67.22 ITALIA

*All' inizio eravamo i primi, adesso siamo i migliori
L' unico centro specializzato, in consol, del Sud*

Se ti interessa avere:
cortesia, professionalità e massima correttezza dei tempi;
un centro di assistenza tecnica garantito;
consol e cartucce per Nintendo, Sega, Neo Geo, Nec;

Assistenza
Tecnica
Modifiche
Console
In standard
R.G.B

SOLO
TITOLI
ORIGINALI
DA
GIAPPONE
&
AMERICA

Telefonaci e scoprirai che qualità e prezzo possono andare d' accordo.

INTELTRONIC sempre prima di tutti.

Fissa un appuntamento presso i nostri uffici.

Professionalità, qualità e prezzo garantiscono il nostro nome

Vendita per corrispondenza

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

S i e f f e t t a d i v e n d i t a c o n t r o



Vendita al pubblico e per corrispondenza

CONSOLE	Novità Supernes	Novità Megadrive
Supernintendo _____ L. 245.000	Actraiser II	Aladin
Megadrive II _____ L. 220.000	Final Set	Jungle Book
Game Gear _____ L. 235.000	Mortal Kombat	EA Soccer
Game Boy _____ L. 99.000	Sengoku Densho	Lethal Enforcers MCD
Neo Geo _____ L. 550.000	Mario & Wario	TMNT Tournament Fighter
3DO _____ L. telef.	Rock'n' Roll Racing	Rocket Knight Adventures
	Secret of Mana	Dragon's Lair MCD
	Clay Fighter	Street Fighter C. E.
	Tmnt Tournament Fighter	Aero The Acrobat
	Aladin	Mazin-Saga
	Art of Fighting	Mortal Kombat
	Legend	F1-Domark
	Suzuka 8 hours	Shining Force II
	Bugs Bunny Rabbit Rampage	Rolling Thunder III
	Joe & Mac III	Fantasy Star IV
	Duffy Duck	Virtual Racing
	Flashback	Robocop Vs Terminator MCD
	Turn & Burn	Castlevania New Generation

Merce in pronta consegna
Prezzi I.V.A. inclusa
Tutti gli accessori disponibili

Per i Vs. ordini:
TEL. 0572 911402
FAX 0572 911411

tua madre quanto può costare, in media, una riparazione da parte dell'idraulico, e poi capisci al volo perché non ha fatto il corridore. Messaggio per Annalisa: "Anna, sono due anni che ti sopporto... E spero di farlo ancora per molto! I tuoi occhi azzurri brillano sempre per me? I hope so. Tantissimi auguri da chi non osa dirtelo, ma ti — tanto! Mille baci 'da panico remix' dal tuo

Jazz". Ma si può sapere quanto tempo hai impiegato a spedircelo? Ma non lo sai che se vuoi che una cosa venga pubblicata il tale mese, devi spedircela almeno due mesi buoni prima? Vabbè, better luck next time! E mentre ringraziamo Giovanni Marcandrea per le strisce a colori di Lupo Alberto che ci ha mandato, rispondiamo a The Boa: guarda, le mamme "rompiglione" sono croce e

BOVAS' HARD CAFE'

delizia un po' di tutti i videogiocatori. Come potremmo vivere senza l'immancabile "Sempre lì attaccato, va a studiare!", "fa' i compiti, invece di giocare!", e via dicendo? E come faremmo, se non ci fossero loro, a comprarci le cartucce a Natale? Non ti preoccupare, probabilmente hai un carattere molto orgoglioso, e ti dà molto fastidio se tua madre ti riprende -magari ingiustamente- quando giochi, ma pensa solo che lei lo fa per il tuo bene. E sopporta, come fanno tutti. Gaudio e tripudio: Consolemania ha il suo primo Club! Per informazioni, rivolgetevi in Via Apparizione a Genova: Rodolfo Secchi, Stefano Mirron e Igor Castro saranno lieti di fornirvi le informazioni necessarie. A loro, però, un consiglio: aspettate un po' a comprare il Jaguar, già circolano voci molto insistenti che la storia del 64 bit sia tutta una montatura (e non stentiamo a crederlo: provate a vedere cosa costa un PC con tecnologia a 64 bit, come minimo dieci milioni, come può una console che si basa sulla stessa tecnologia costare così poco? NdBovas)(infatti a 64 bit il Jaguar ha solamente il bus di trasfe-

rimento dati... E pensare che c'è qualche pensatore che ci prende in giro quando diciamo "quando affioreranno le console a 64 bit"... Bah NdAlex), aspettiamo un po' e vediamo come vanno avanti le cose... Quel debosciato di Pippo Caruso ci ha spedito la prova schiacciante che i videogiochi fanno male alla salute: dovrete vederlo nei panni dello shogun, un vero shock per tutti noi, portavoci da sempre dell'assoluta innocenza delle console... Grazie, comunque, per l'allegro gadgettame allegato, che abbiamo gradito, anche se si è sparso per tutta la stanza. Passiamo così a salutare qualche lettrice: Raffaella di Milano, Katya e Jolanda, Elena Barbieri e, naturalmente, Serena Venier, con le cui critiche non ci troviamo assolutamente d'accordo (come sarebbe a dire che "Manca la longevità"? NdBovas) Concludiamo quindi con Angelo Savini (ehilà, che si dice lì a Valle?), che tra le altre cose ci chiede se veramente noi Bovas siamo di Vigevano: ebbene sì, lo confessiamo. Qualche volta magari ci vedrai in Piazza...

AMICI DI CONSOLEMANIA

Salve ragazzi! Benvenuti in questo angolo dedicato agli "amici" della nostra rivista. Sono molto lieto nel vedere che già alcuni di voi hanno aderito a questa iniziativa targata Bovas. Non per essere ripetitivo, ma vorrei ribadirvi in che cosa consiste questa nuova rubrica. "Amici di Consolemania" vuole essere un punto d'incontro per tutti coloro che hanno voglia di fare nuove amicizie di penna con altri lettori e con altre lettrici, semplicemente spedendo alla nostra redazione un bell'annuncio completo di indirizzo. Consiglio: se volete ricevere una abnorme quantità di lettere, cercate di scriverci un annuncio carino, intelligente e soprattutto originale; insomma un annuncio che colpisca (Paolone docet...) (già, come le mie famosissime ciabattate in faccia... NdP). Pensate poi agli sviluppi futuri della nostra iniziativa: nascite di nuove amicizie (magari anche di nuovi amori...), meeting in alcune città italiane, nuovi club dedicati ai videogiochi ed ai videogiocatori... Adesso però tocca a voi: aderite in massa e mandateci una miriade di messaggi al seguente indirizzo: **AMICI DI CONSOLEMANIA**, Xenia Edizioni, casella postale 853, 20101 Milano.

Ninfa 1, 04100 Latina.

Vorrei corrispondere con AMICHE di Consolemania e TGM. Sono alto, moro, occhi verdi e mi chiamo...
ALESSANDRO FOLETTI, Via Puglia 3, 36075 Montecchio Maggiore (VI)

Sono un ragazzo di 13 anni, frequento la III media e sono molto felice di possedere console. Ma vi ho scritto per poter comunicare col ragazzo che tentò il suicidio (non so il suo nome)...
DANIEL DE FILIPPIS, Piazza Verbano 16, 00144 Roma.

Marko Carmè, Renato Denis, Sasha, Lady Godiva, Giovanna (Jimi): vorrei contattarvi per scambiare idee, pareri ed altro. Scrivetemi.
MARTIN LEGNER c/o Berti, Via Chimenti 12, 50142 Firenze.

Ehi, spostate il vostro occhio qui! Questo annuncio è vivamente consigliato a tutti i megadrivici, gameghirici e master-sistematici all'ultimo stadio. Simpatica, targata 1976 e, se insistete, vi do anche l'indirizzo! Baci...
ELISA MIGNONE, Via R. Morandi 28, 15011 Acqui Terme (AL).

Salve! Mi chiamo Fabio, ho 13 anni, mi piacciono i videogiochi e ho tanta voglia di corrispondere con ragazzi e ragazze amanti dei videogiochi, dai 13 anni in su. Vi aspetto!
FABIO CORRADI, Via Roma 24, 43012 Fontanellato (PR). Tel(0521) 821095.

Mi chiamo Leo, mi piacciono il calcio e i videogiochi, e cerco amici di penna massimo 13enni. Scrivete a...
LEO GORETTI, via T. Torri 11, 52100 Arezzo.

Vorrei chiedere ad Alex Zanini di scrivermi (avete pubblicato una sua lettera sul numero 24), perché lo vorrei conoscere. Quindi, se stai leggendo la mia lettera, scrivimi subito!
SAMANTA CARINI - Via Friuli 11 - 60100 Ancona.

Jack

Vorrei corrispondere con Manila (purtroppo ho perso il numero 22) e con Adriano Cameli.
VINCENZO BIUNDO, Via Cattaro 6, Busto Arsizio (VA).

Sto cercando appassionate/ti di videogames nella provincia di Grosseto; cerco anche corrispondenti da tutta Italia.
MASSIMILIANO FRANCINI, Via della Repubblica 3, 58028 Roccatredarici (GR).

Mi chiamo Francesco, ho 13 anni e molti amici, ma desidero avere altri. Scrivetemi, risponderò a tutti nel minor tempo possibile (l'annuncio è valido in particolare per le ragazze; speditemi anche una vostra foto).
FRANCESCO ROCCUCCI, Via

L'ANGOLO DELLA PROF

Carissimi lettori, questo mese la Prof ha deciso di non infierire su di voi, infatti, grazie ad una soffiata di Silvano Iorizzo (male male, non si fa la spia! Chi fa la spia non mangia la Golia... NdP), ha spostato la sua attenzione sul manuale d'uso di uno dei videogiochi in assoluto più diffusi. E gli ha appioppato un bel tre!

- 1) E il Sonic (perché c'è l'articolo? NdProf), il vero Porcospino calmo con il moderno taglio corte dei capelli e con delle scarpe potenti che li dà una super velocità.
- 2) attraverso dei tunneli
- 3) le roccie ardenti
- 4) Vi indica il tempo che ha passato dal momento che avete iniziato.
- 5) Perderete tutti i vostri anelli, però continuate il gioco con il punteggio ed il tempo che è stato registrato.
- 6) arme speciali
- 7) la perdita
- 8) Passate intorno alla volta gigante, entrate nei tunneli, e saltate sopra le scogliere che si sgretolano in pochi secondi.
- 9) Saltate sopra i trampolini però non sopra le lancia. Ah!
- 10) saltate dalle molle e sbalzate contro i paraurti come se siete in una macchina flipper.
- 11) Respirando le bolle d'aria vi permetterà di evitare di essere annegato.
- 12) potete entrare nella zona segreta, dove potrete rimbalzare contro dei blocchi multicolori
- 13) raccogliete tutte i sei smeraldi! (E sostituite le lettere sbagliate! NdProf)
- 14) premete il pulsante di avvio prima che il temporizzatore viene



esaurito e continuate al punto dove Sonic ha perso la sua ultima vita

- 15) sconfiggendo Robotnik alla fine della tappa 3 vi darà 1000 punti (e speriamo anche una grammatica! NdProf)
- 16) Questo premio viene determinato per il numero di anelli che vi rimangono alla fine di una tappa.
- 17) Potrete così avere una migliore occasione per evadere oppure scappare da loro (due concetti assai diversi... NdProf)

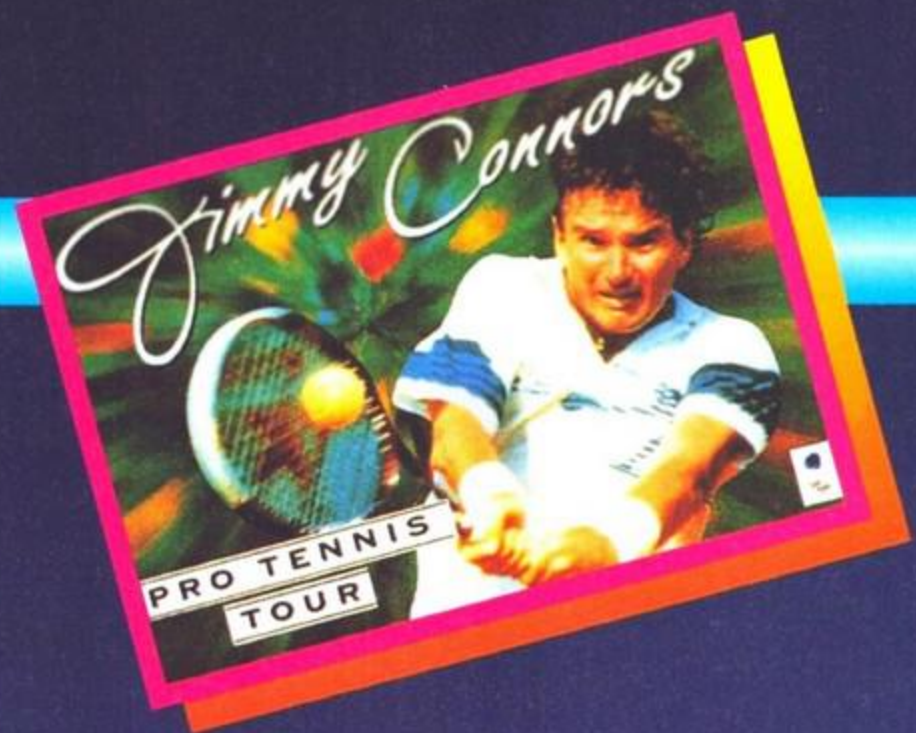
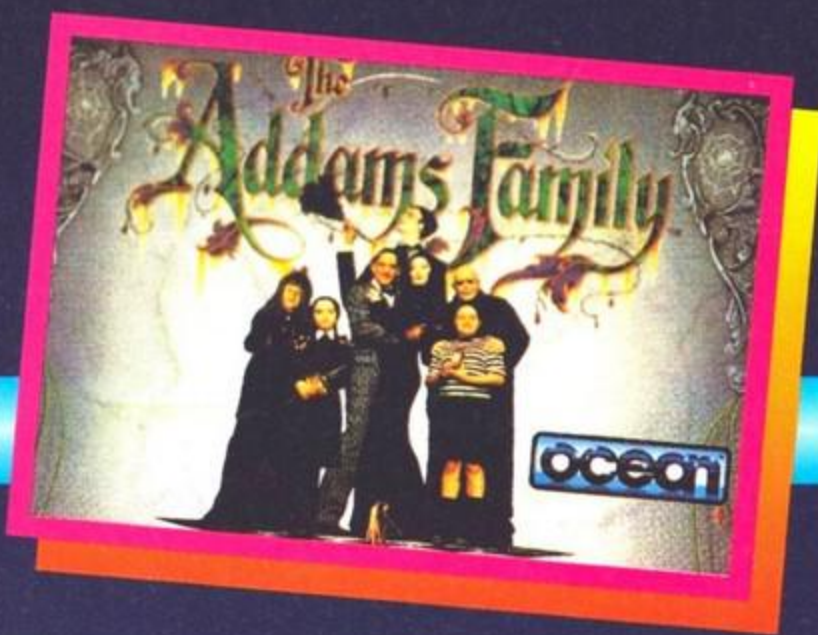
Ringraziamo l'intraprendente lettore, ricordandogli però che questo manuale non è stato scritto da un italiano, e quindi certe lacune sono per certi versi comprensibili. Questo, al contrario dei VOSTRI errori, che troveranno comunque spazio sul prossimo numero, eh eh he eh! (Credevate di averla scampata, dite la verità... NdProf)

I più bei giochi

A. POLI

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

a sole lire **99.900** cad.
(prezzo al pubblico IVA inclusa)



Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

CONSOLLES department



I PREZZACCI M.DRIVE:

BATMAN RETURNS	L.	89.900
BUBSY	L.	99.000
CHUCK ROCK II	L.	109.000
CLUE	L.	89.000
ECCO DOLPHIN	L.	88.000
EX-MUTANT	L.	49.000
HUMANS	L.	59.000
RBI IV 93	L.	94.000
RISKI WOODS	L.	89.000
SHADOW OF THE B.III.	L.	69.000
STEEL EMPIRE	L.	79.000
SUMMER CHALL.	L.	89.000
SUPERMAN	L.	79.000

I PREZZACCI SNES GIG:

F ZERO PAL GIG	L.	79.000
LEMMINGS PAL GIG	L.	112.000
ROAD RUNNER GIG	L.	TEL.
STARWING PAL GIG	L.	99.000
S.MARIO WORLDGIGL.	L.	59.000

I PREZZACCI SNES USA:

ADDAMS FAMILY	L.	99.000
BUBSY	L.	118.000
CALIF. GAMES II	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	89.000
DRAGON'S LAIR	L.	79.000
GOOF TROOP PLUTOL.	L.	119.000
JAMES BOND JR.	L.	79.000
MECAROBOT GOLF	L.	109.000
MORTAL KOMBAT	L.	119.000
PIT FIGHTER	L.	69.000
POWER MOVES	L.	89.000
PRONCE OF PERSIA	L.	109.000
SHANGAI II	L.	79.000
STREET COMBAT	L.	89.000
STREET FIGHTER II	L.	119.000
SUPER R TYPE	L.	59.900
SUPER STAR WARS	L.	109.000
TAZ MANIA	L.	89.000
TOYS	L.	69.000
WAYNES WORLD	L.	79.000

MEGA DRIVE :

ALADDIN	L.	TEL.
AMAZING TENNIS	L.	119.000
ASTERIX	L.	TEL.
BATTLETOADS D/D	L.	TEL.
BEST OF THE BEST	L.	119.000
DAVIS CUP TENNIS	L.	108.000
ETHERNAL CHAMP.	L.	TEL.
F-1 WCR	L.	118.000
F-117 NIGHT STORM	L.	TEL.
FIFA INT. SOCCER	L.	TEL.
JUNGLE STRIKE	L.	TEL.
JURASSIC PARK	L.	TEL.
LA SIRENETTA	L.	89.000
LETHAL ENFORCERSL.	L.	TEL.
LOTUS II	L.	109.000
MIG-29 FIGHTER	L.	118.000

NBA JAM

NIGEL MANSEL RAC.L.	L.	TEL.
PELE CALCIO	L.	TEL.
PRO MOVES SOCCERL.	L.	89.000
RACE DRIVIN'	L.	109.000
RITORNO AL FUT. III.	L.	99.000
ROBOCOP VS.TERM.	L.	TEL.
ROCKET KNIG. ADV.	L.	99.000
SENSIBLE SOCCER	L.	109.000
SHINOBI III	L.	118.000

SONIC 3

SONIC SPINBALL	L.	TEL.
STREET FIGHTER II	L.	TEL.
STREET OF RAGE II	L.	TEL.
TECMO S. NBA BASK.L.	L.	TEL.
TMNT TOUR. FIGHT.	L.	TEL.
WIMBLEDON TENNISL.	L.	109.000
WINTER CHALLENG.L.	L.	109.000
WINTER OLYMPIC 94L.	L.	TEL.

**SERVIZIO PERMUTA
CASSETTE USATE E
NOLEGGIO VIDEOGAMES®
PASSA IN NEGOZIO**

® Previo Rilascio Autor. Questura/Comune al Ns. P.Vend.

**CONVERTER SNES
UNIVERSAL AD-29
PER SNES-SNIN-SFAM
SOLO L. 29.900**

**S. NINTENDO GIG
+BAZOOKA SCOPE +
6 GIOCHI+PAD+ ALIM.
L. 345.000**

ORDINA SUBITO !

Tel.02/4223771

VIA LORENTEGGIO, 22 MI

(SOTTO I PORTICI)

Fax 02/48300072

**SEI UN RIVENDITORE ?
CHIAMA C'E' UNA GROSSA
SORPRESA PER TE DA
CONSOLLES DEPARTMENT®**

SNES USA:

ALADDIN	L.	TEL.
AMAZING TENNIS	L.	118.000
ART OF FIGHTING	L.	TEL.
BATTLETOADS D/D	L.	TEL.
BUGS BUNNY RABB.L.	L.	TEL.
CLAYFIGHTER TURB.L.	L.	149.000
COOL SPOT	L.	TEL.
F-1 ROCK 2	L.	TEL.
FINAL FIGHT II	L.	TEL.
FLASHBACK	L.	TEL.
INT. TENNIS TOUR	L.	128.000
JURASSIC PARK	L.	TEL.
LETHAL ENFORCERSL.	L.	169.900
MARIO TIME MACH.	L.	136.000

NBA JAM

PELE CALCIO	L.	TEL.
RANMA 1/2	L.	138.000
ROBOCOP VS.TERM.	L.	TEL.
SIM ANT	L.	TEL.
SECRET OF MANA	L.	TEL.
S.EMP.STIKE BACK	L.	TEL.
S. BATTLETANK II	L.	136.000
S. STRIKE EAGLE	L.	128.000
S. FIGHTER II TURBOL.	L.	TEL.
WORLD SOCCER '94	L.	128.000
ZOOL	L.	128.000

S. NINTENDO PAL GIG:

(DISPONIB. VASTA GAMMA DI GIOCHI PAL GIG TRA CUI:)	L.	TEL.
ADDAMS FAMILY II	L.	TEL.
ALADDIN GIG	L.	TEL.
ALIEN 3 GIG	L.	TEL.
MECHWARRIOR GIG	L.	TEL.
MICKEY'S MAG.GIG	L.	TEL.
ROAD RUNNER GIG	L.	TEL.
SENSIBLE SOCCER	L.	TEL.
S.MARIO ALL ST.GIGL.	L.	128.000
S. FIGHTER II TURBOL.	L.	TEL.
STRIKER CALCIO	L.	TEL.

**FINALMENTE !
L'UNICO AUTORIZZATO
PER MEGA DRIVE**

**S. NINTENDO GIG
+ S.M.WORLD o F.ZERO
+CAVORF+ALIM.+PAD
L. 329.000**

CONSOLES & ACCESS. :

MDII JAP/PAL+SONIC	L.	289.000
G. GEAR + COLUMNS	L.	199.000
SNES+SMW Scart USAL.	L.	349.000
SNES SCART COMPL.L.	L.	260.000
Convert. SNES/SNIN.	L.	29.000
JOYPAD SUPPL. 3DO	L.	TEL.
Lente+Luce Game Boy	L.	22.000
Lente Game Gear	L.	19.000
PRO IV pad 6 tasti MD	L.	29.000
FIGHTER-2 Joy 6t. MDL.	L.	TEL.
SUPER 4 pad 6 t. SNESL.	L.	35.000
ARCADE Power S.MDL.	L.	89.000
ARCADE P.S. 6 tasti	L.	TEL.

E TANTI ALTRI ACCESSORI !

GIOCHI 3DO

**DISPONIBILI
TRA CUI: SPACE SHUTTLE,
SUPER WING COMMANDER,
TOTAL ECLIPSE, STELLAR 7,
ESCAPE FR....,NIGHT TRAP
DRAGON'S LAIR e molti ALTRI**

**"EXPRESS DELIVERY"
CONSEGNAMO IN
TUTTA ITALIA ENTRO
24-48 ORE CON IL
CORRIERE LEADER
NEL MONDO "U.P.S."
CHIAMACI PER MAGGIORI
INFORMAZIONI**

**PUOI PAGARE ANCHE
CON LA TUA CARTA
VISA o MASTERCARD**



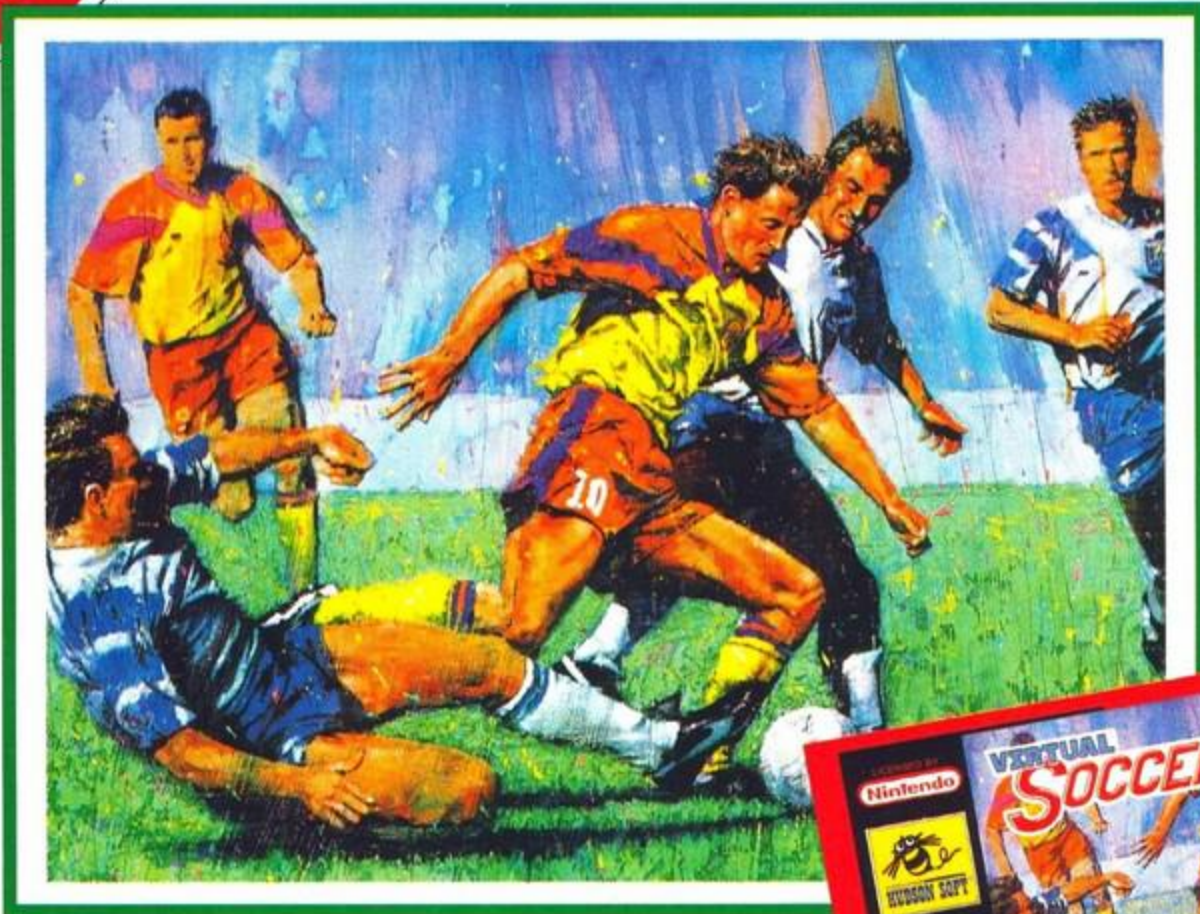
Prezzi IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Nomi e Marchi registrati sono di proprietà dei loro legittimi proprietari.

**BAZOOKA SCOPE
SUPER NINTENDO
GIG + 6 GIOCHI
L. 98.500**

**3DO - 32 BIT
SCART VERSION
220 VOLT- COMPLETO
DISPONIBILE !**

CALCIATORE CERCASI PER INGAGGIO IMMEDIATO

VIRTUAL SOCCER™



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

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

SUPER NINTENDO A L. 169.900
PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA
PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA



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

