

MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR

100% CONSOLE SEGA



ANNO 7 • NUMERO 4

MEGGIO 1994

L.5.000

ISS 7.50

SPED. IN ABBONAMENTO POSTALE 50 - ANNO

### MEGADRIVE

Barkley: Shut Up and Jam • Grindstormer • Jimmy White's Snooker • Kick Off 3 • Mega Turrican • Mutant League Hockey • PGA European Tour • Soleil • Star Trek: The New Generation • The Story of Thor • Streets of Rage 3 • Sub-Terrania • Syndicate • Tennis All Stars • Virtua Racing

### MEGA CD

Another World 2 • Chuck Rally • Dracula Unleashed

### MASTER SYSTEM

Aladdin

### GAME GEAR

Aladdin • NBA Jam • CJ Elephant Fugitive

**MEGA TURRICAN,  
GRINDSTORMER  
E SUB-TERRANIA**

**TRE SPARATUTTO  
DELLA VECCHIA SCUOLA**

**SYNDICATE**  
**ARTIFICIALE E NOIR:  
È IL FUTURO  
DELLA BULLFROG!**

**STREETS OF RAGE 3**  
**IL MEGADRIVE  
PICCHIA DI BRUTTO!**

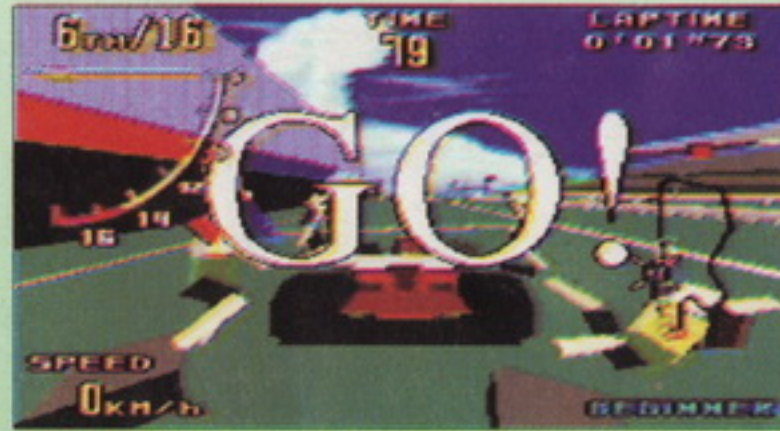
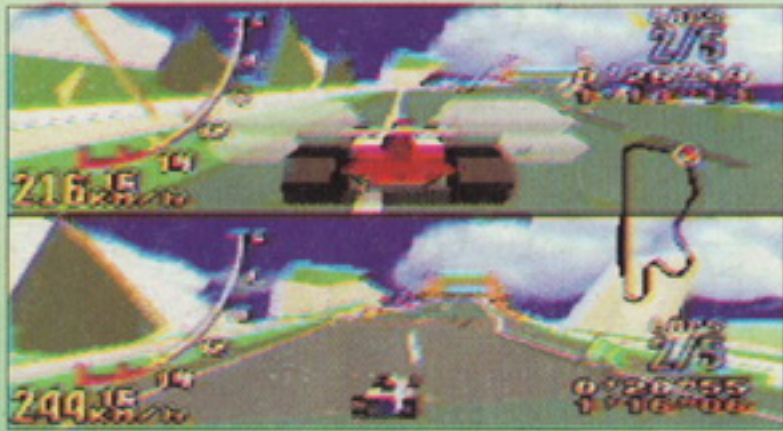


**NEWVEL<sup>®</sup> srl**  
 COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
 20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

DISPONIBILE

# VIRTUA RACING



**OFFERTA SPECIALE !**

**IL PICCHIADURO DEL 1994**  
**STREET OF RAGE III (24 MB)**  
**DISPONIBILE PER MEGADRIVE !**

**OFFERTA: 2 GIOCHI MEGADRIVE L. 50.000**



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000

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

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.





**NEWEL<sup>®</sup> srl**  
 COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
 20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

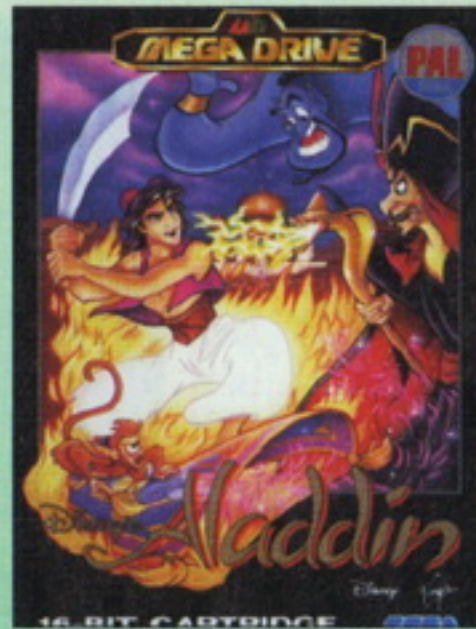
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.



L. 125.000



L. 89.000



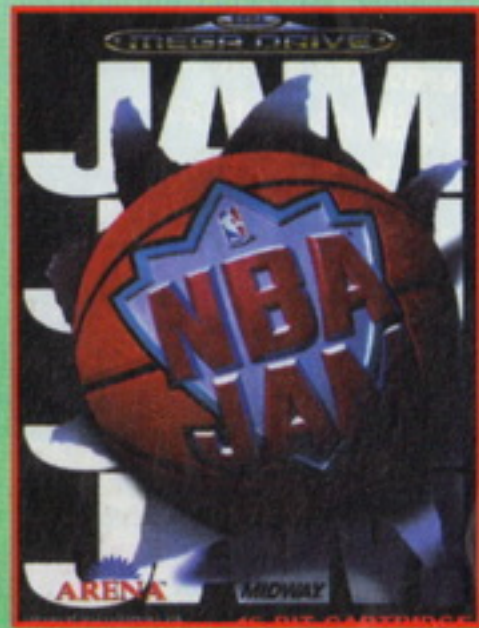
L. 99.000



L. 119.000



L. 119.000



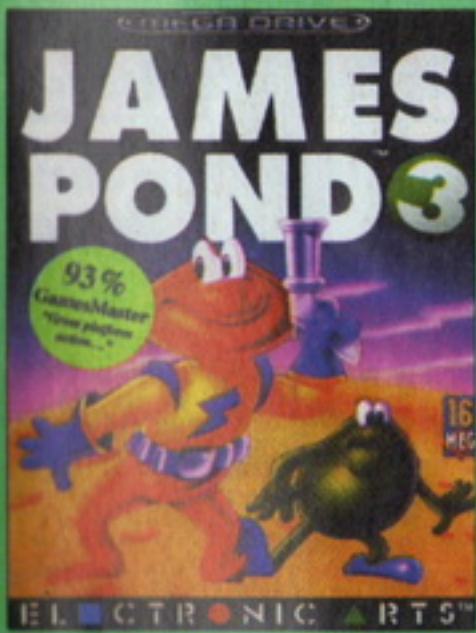
L. 95.000 !!!



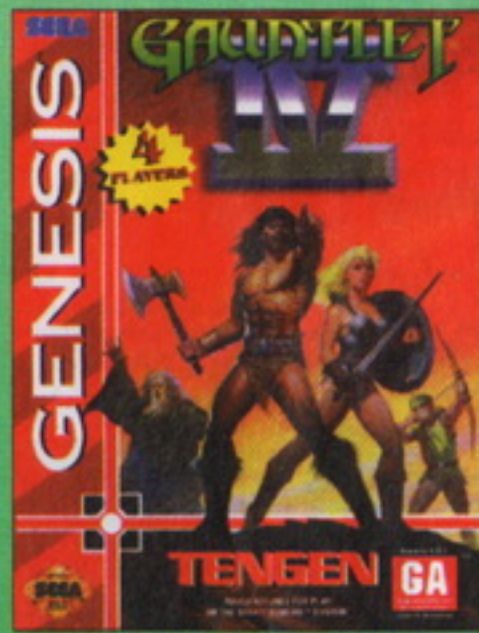
L. 89.000



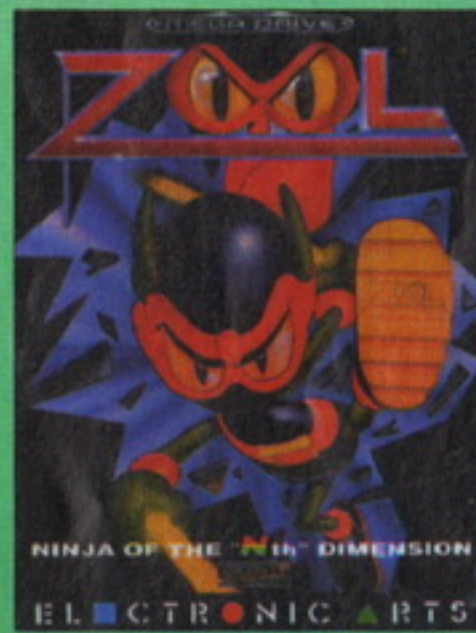
L. 99.000



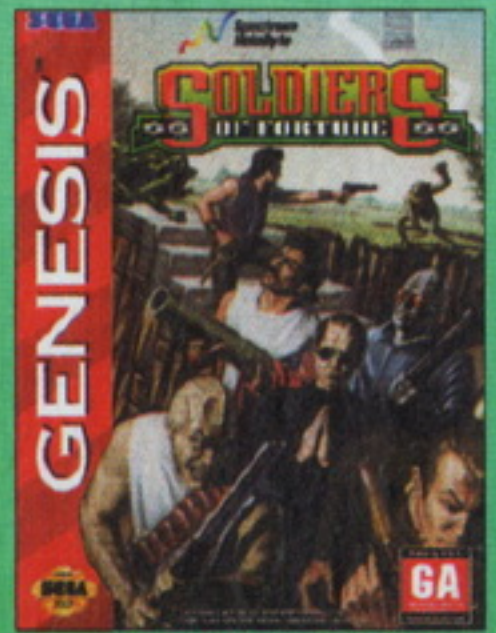
L. 85.000



L. 99.000



L. 99.000



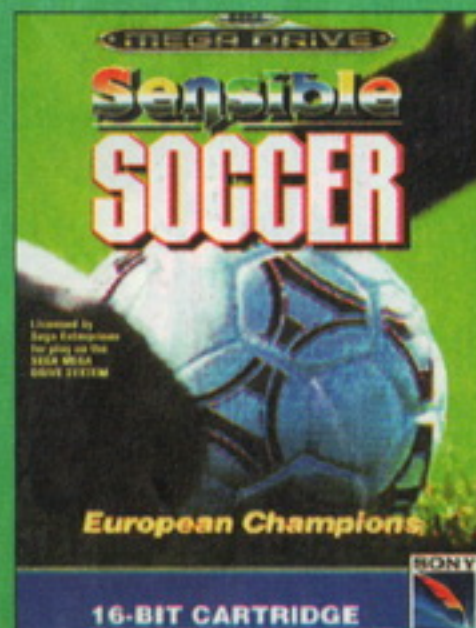
L. 119.000



L. 119.000



L. 109.000



L. 99.000



OFFERTISSIMA

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





## MEGA CONSOLE

N. 4 maggio 1994

**Direttore Responsabile:** Giampietro Zanga

**In Redazione:** Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia

**Progetto Grafico e Copertina:** Stefano Cerioli

**Grafica e impaginazione elettronica:** Puntografica di A. Valenzano



**Amministratore Unico:** Giampietro Zanga

**Direttore Editoriale:** Filippo Canavese

**Direttore Amministrativo:** Giuliano Di Chiano

**Coordinamento Editoriale:** Massimiliano Anticoli

**Pubblicità:** Futura Publishing S.r.l. - Tel. 02/66981586  
Fax 02/66981159

**Sede Legale:** Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)  
Tel. 02/66011371 - Fax.02/66011969

**Redazione e Pubblicità:** Via Edolo, 29 - 20125 Milano  
Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

**Prezzo della rivista:** L. 5.000

**Arretrato:** L. 10.000

**Abbonamento annuo (11 numeri):** L. 38.500

**Abbonamento Estero:** L. 77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

**Impianti:** Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)

**Stampa:** Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

**Distribuzione:** So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)  
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano

Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da

Mean Machine Sega - Emap Images UK

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

Mega Console © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1994

# THANKS!

Ooooh, anche questo mese siamo qui per urlare un paio di ringraziamenti a tutti i malcapitati che ci sopportano e che ci permettono di far uscire la rivista che tenete in mano in questo momento... Sotto quindi con: Juza (un pazzo furibondo nonché ultimo acquisto della reda di Mega Console), OTR (gli unici rapper italiani degni di tale nome), il disco ottico del Cavalier Zonca (d'ora in poi veniamo con l'hard disk da 1 Giga...), MTV as usual, il citti Sacchi (a USA '94 usciremo al primo turno...), MC



Giano (disperso nelle nebbie milanesi), la Sega (che ormai butta fuori una console al giorno e se non ci credete flipatevi a pagina 18), la Nintendo (che invece lancia una console ogni 10 anni più o meno...), la macchinetta del caffè e della cioccolata nuova di pacca (subito presa in adozione dalla BioMaschinetta...) e tutti i lettori che ci seguono ormai costantemente e che ci hanno telefonato/faxato/scritto nell'ultimo mese (però basta chiedere trucchi per NBA Jam e come cavolo si fa a salire sulle motociclette in Streets of Rage 3, non se ne può veramente più...). Ah, un'ultima cosa: questo numero è dedicato a tutti coloro che a Dicembre ci davano tre mesi di vita. Beh, possiamo solo dire una cosa... IN YOUR FACE!!!

## LA COLONNA SONORA DEL MESE

Fugees - Blunted with Reality

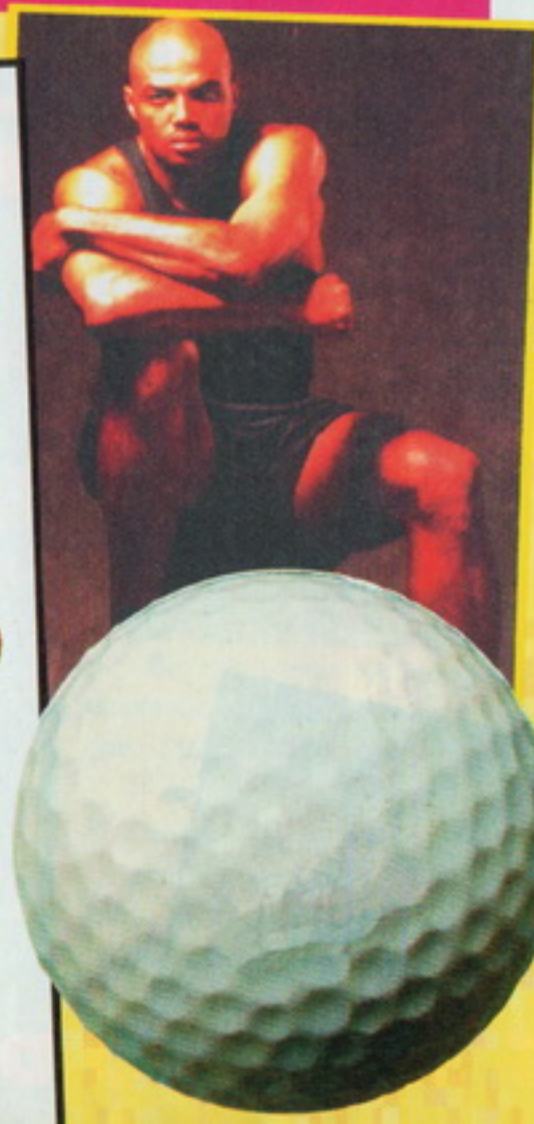
Gangstarr - Hard to Earn

Kurious - A Constipated Monkey

MC Solaar - Prose Combat

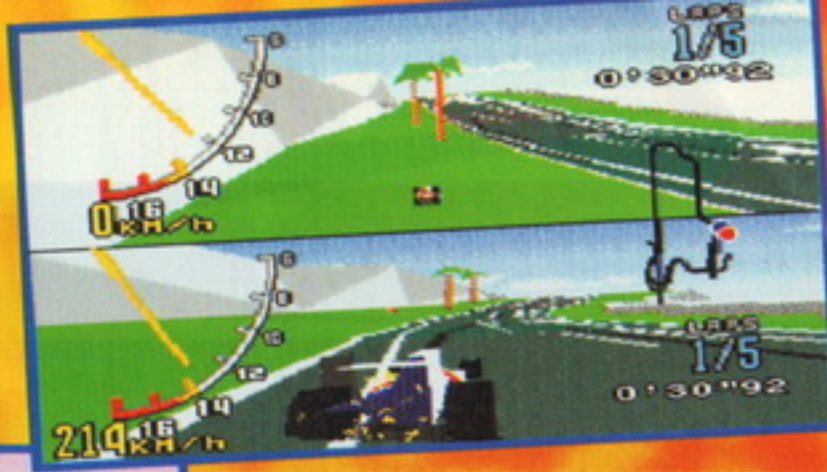
Terminator X - Superbad

Treacherous Three - Old School Flava





# ARIO



## MEGA CD

<b>C</b> HUCK RALLY - ROCKY RACERS	42-44
<b>D</b> RACULA UNLEASHED	76-77

## GAME GEAR

<b>A</b> LADDIN	84-85
<b>C</b> J ELEPHANT FUGITIVE	81
<b>N</b> BA JAM	82-83

## MASTER SYSTEM

<b>A</b> LADDIN	84-85
-----------------	-------

<b>MEGAMAIL</b>	8-11
MBF tutto per voi (anche se gli abbiamo tolto una pagina... Eheheheh...)	

<b>ARCADIA</b>	12-13
Beh, ce l'avete chiesto in massa e non potevamo non accontentarvi. Anche i redattori di <b>Mega Console</b> vanno in sala giochi, cosa credevate?	

<b>MEGA CONSOLE INTERNATIONAL NEWS NETWORK</b>	14-17
La rubrica che fa notizia. Anzi, più di una...	

<b>SEGA IN FULL EFFECT!</b>	18-19
Tutto quello che ancora non sapevate sul Saturn, il Mars, il Megadrive 3 e gli altri incredibili progetti del colosso nipponico!	

<b>SPECIALE TREASURE</b>	36-39
Andiamo a scoprire chi sono e che intenzioni hanno gli artefici di <b>Gunstar Heroes</b> , il miglior gioco d'azione del 1993!	

<b>MEGA HIT-PARADE</b>	86
Salite, discese, rimonte e new entries: certamente lo spazio più movimentato della rivista...	

<b>VIEWPOINTS</b>	87
Bocciati e promossi a nostro insindacabile giudizio...	

<b>MEGATRIX</b>	88-98
Sei pagine belle trucculente e la parte conclusiva della megasoluzione di <b>Landstalker</b> : che volete di più?	



## E

## MEGADRIVE

<b>A</b> NOTHER WORLD II	34-35
<b>B</b> ARKLEY: SHUT UP AND JAM	56-57
<b>C</b> OLUMNNS III	80
<b>G</b> RINDSTORMER	70-71
<b>J</b> IMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	46-48
<b>K</b> ICK OFF 3	32-33
<b>M</b> EGA TURRICAN	72-73
<b>M</b> UTANT LEAGUE HOCKEY	78-79
<b>N</b> BA SHOWDOWN 94	61
<b>N</b> ORMY'S BEACHBABE-O-RAMA	75
<b>P</b> GA EUROPEAN TOUR	58-60
<b>S</b> OLEIL	40-41
<b>S</b> TAR TREK - THE NEXT GENERATION	22-25
<b>S</b> TREETS OF RAGE 3	62-65
<b>S</b> UB-TERRANIA	66-69
<b>S</b> YNDICATE	28-30
<b>T</b> ENNIS ALL STARS	26-27
<b>T</b> HE STORY OF THOR	21
<b>V</b> IRTUA RACING	52-55

## C

## I

## D

## N



**PARENTAL  
ADVISORY  
EXPLICIT REVIEWS**





UN



ABBI

CON UN  SCONTO DEL 30% PER U

UN  RISPARMIO (L.38.500 ANZI

DI NON PERDERE NEANCHE UN 

 SOLO 

 IL MEGLIO

PER LE


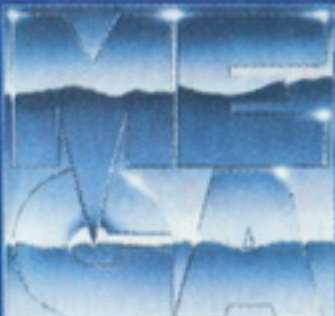

 CONSOLE SEGA

 DA

 FUTURA  
PUBLISHING



# BONNAMENTO

IN  ANNO (11 NUMERI) CON  
[L.55.000] E IL  VANTAGGIO  
NUMERO PER UN  LETTORE  
CHE SI ABBONA SUBITO!

MC/4

**Sì** desidero abbonarmi a **MEGA CONSOLE**  
per un anno (11 numeri) a L.38.500 anziché L.55.000

Cognome e nome \_\_\_\_\_ anno di nascita \_\_\_\_\_  
via e numero \_\_\_\_\_ tel.( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_  
cap \_\_\_\_\_ città \_\_\_\_\_ provincia \_\_\_\_\_

## Modalità di pagamento

- Assegno bancario numero \_\_\_\_\_ della banca \_\_\_\_\_  
 Allego fotocopia della ricevuta di versamento effettuato in data \_\_\_\_\_  
sul c/c postale n. 27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l.



## Flash

**Alessandro Tirico:** Grazie per i complimenti, Café de la Paix mi ha deluso abbastanza, non faremo una rubrica sugli RPG e board-games perché non c'entrano una fava con i videogiochi. Bye!

**Miccino Antonio** (Cosenza): **Dracula** (Psygnosis) è decisamente squallido, mentre se trovi **Tiny Toons** (Konami) in saldo, potresti anche farci un pensierino. E' strutturalmente diverso dalla versione Nintendo, ma resta ancora troppo facile. I giochi per Mega CD e Mega CD 2 sono assolutamente compatibili tra loro. **Sonic 3** è semplicemente il migliore della serie. Chi dice che ha una grafica pessima è un fazioso. A presto.

**Alessandro Marino** (Roma): Pare che la Sega stia lavorando al seguito di **Eternal Champions**, previsto su una cartuccia da 32-Mbit. Dovrebbe uscire il prossimo Natale, perciò se ami il genere alla follia come scrivi nella lettera ti conviene

by MBF

**Bentornati nello spazio radical-epistolare di Mega Console. Facciamo un breve riassunto delle puntate precedenti, per chi le avesse perse: Felicia, raggiunto Zach alla stazione di polizia dove era stato portato dopo l'arresto, viene a sapere, grazie all'intervento di Stephanie, che il suo ragazzo ha già avuto a che fare con la legge più di una volta, in passato. Sheila, convinta che Eric stia per ottenere il divorzio da Brooke, ha invece una spiacevole sorpresa. La ragazza scopre, infatti, che è proprio il suo Eric a vo-**

**ler ritardare la conclusione del suo matrimonio. Macy torna dalla mamma. Roger intanto si dichiara nuovamente a Margaret: è sinceramente innamorata di lei... La tensione è insopportabile... Cosa succederà adesso?**

### FILA: CHANGE THE GAME

Caro MBF, Ho acquistato qualche mese fa il Mega CD 2, insieme a diversi giochi (**Silpheed**, **Thunderhawk**, **Chuck Rock 2** e **Keyo Flying Squadron**), e vi scrivo per dire che sono assolutamente soddisfatto del mio acquisto. No, lo dico perché sono veramente stufo che la mia macchina venga costantemente denigrata da chi di videogiochi capisce ben poco. Mi spiego meglio: appena è uscita quell'aggeggio di plastica osceno chiamato Amiga CD 32 tutte le riviste del settore si sono buttate ad esaltarlo in maniera inconcepibile, soprattutto se si considera che la mac-

china non è che il solito Amiga 1200 con un CD-ROM, dotato di un



fantomatico chip (Akiko - Ndr) che nessun gioco ha mai sfruttato (e dubito che la macchina della Commodore sopravviverà tanto perché i programmatori imparino ad usarlo, sempre che esista davvero), è un CDTV 2, la Vendetta. Chi se ne frega se il CD 32 è un 32-bit e il Mega CD di bit ne ha solo 16, se la "console" della Commodore, dopo sei mesi dal lancio non ha un solo gioco che valga la pena di essere comprato? Perfino il PC Engine che è un otto bit mette in ginocchio l'Amiga quando e come gli pare, quindi piantiamola

con queste inutili discussioni sulle schede tecniche delle console, a me interessa solo la qualità dei giochi, capito? A proposito, sfido chiunque a sostenere che i CD per l'Amiga CD 32 sono belli... Sono solo patetiche conversioni di giochi già usciti per Amiga 500: dove sono i 256.000 colori su schermo? Il bitmap ed il texture mapping? Emulatore Mode 7? Non fatemi ridere! Intanto il Mega CD vanta dei giochi





## Flash

"console" (si fa per dire) che è già morta. La cosa divertente è che il CD 32 fa concorrenza al 1200, il 1200 al 600: in parole povere la Commodore si sta suicidando con le proprie mani, e l'Atari la seguirà ben presto (sta lavorando al Jaguar 2? Ma che credibilità può avere? Ridicoli). Inoltre mentre per il Mega CD sviluppano software house importanti come Capcom, Sega, Core Design e tante altre, il CD 32 può contare su un supporto molto meno consistente, soprattutto dal punto di vista qualitativo. Con questo non voglio dire che il Mega CD sia la migliore console del mondo, solo che nessuna delle riviste che leggo ha l'onestà (o l'interesse?) a chiarire come stanno le cose veramente, finendo per confondere i lettori e ad indurli a fare acquisti sbagliati. Mi auguro che anche voi non farete lo stesso. Un grande saluto a tutta la mitica redazione!

**Mega-Killer  
(Bologna)**

Acidino, eh... Beh, innanzitutto vorrei precisare che non mi sembra un granché simpatico definire "osceno pezzo di plastica" il CD 32: c'è modo e modo di criticare, e questo mi pare poco costruttivo. Sono però d'accordo

che è assurdo pretendere di quantificare aprioristicamente il divertimento elettronico in base alle specifiche tecniche di una console. Il CD 32 dovrebbe essere in grado di umiliare il Mega CD, ma quanto si è visto sinora non si avvicina nemmeno lontanamente agli ultimi prodotti Sega: oltre ai titoli che hai citato, aggiungerei **Soulstar**, **Chuck Rally** e **Battlecorps** della Core Design, gioconi per Mega CD estremamente promettenti, nonché linfa vitale per una macchina che sembrava già finita. Bisogna essere obiettivi, però: a due anni di distanza dalla commercializzazione del Mega CD sono usciti solo quattro o cinque giochi al massimo che valgono la pena di essere acquistati è questo è sintomatico di una certa carenza di mercato del Mega CD. Bah, staremo a vedere...

**EWING'S**

Caro MBF, ti invio questa lettera dopo aver letto il secondo numero di Mega Console: complimenti! Ogni mese che passa la "nostra" rivista migliora sempre di più! Sono rimasto molto colpito dalle news: cinquanta pagine in totale: da record! Intanto vorrei farvi alcune domande:

bellissimi che il CD 32 si sogna: **Thunderhawk**, **Silpheed**, **Sonic CD** (avete visto il livello bonus?) e tra poco **Tom Cat Alley**, la Formula Uno galattica di cui avete parlato negli ultimi mesi e **AX 101**. E il CD 32 cos'ha? **Zool**? **Sensible**

**Soccer 1.1** (quando per Megadrive c'è già **Sensible 1.2**)? I tre Lotus su un unico CD? Wow, ecco un buon motivo per buttare dalla finestra settecentomila carte... Risate generali. Sono veramente dispiaciuto per i possessori di Amiga CD 32: ancora una volta imbrogliati dalla stampa di regime, chiaramente pro-Commodore e con una



comprare adesso il primo episodio. Con un po' di fortuna, visto che l'hype si è sgonfiato potresti pagarlo fino a venti o trenta carte in meno di quando era uscito.

**Lanfranco Fiorentino** (Lecce) e tutti quelli che ci hanno scritto a proposito delle righe mancanti relative all'articolo su **Mortal Kombat 2** apparso sul numero 2: siamo veramente desolati per l'inconveniente tecnico (è un complotto... NdSilvio), e promettiamo che non si ripeterà. Ecco la parte "tagliata": "Il gruppo dei Probe, già responsabile dell'ottimo **MK** per MD e MCD, sta lavorando già da qualche mese al suo seguito, che si annuncia ancora più epocale. **MKII** uscirà per Mega Cd e quindi per Megadrive (si parla di 24 Mbit). Abbiamo giocato il coin-op a Las Vegas e siamo rimasti stupefatti per la cura che la Midway ha dedicato ai fondali: F-a-v-o-l-o-s-i! La grafica della versione MCD/MD - assicura la Probe - sarà una vera e propria "fotocopia" della versione arcade. Questo significa solo una cosa: preparatevi a





## Flash

nuove polemiche sulla violenza dei videogames. Errori di Stampa (vedi Super Console), non aspetta altro..."

**Luca Mantegazza** (Cavenago): Road Rash III: Roller Rash, è stato ribattezzato Skitchin'. La recensione è apparsa sul numero 3 di Mega Console. Double Dribble 2 e Hyperdunk sono lo stesso gioco.

**Giorgio Annibali** (Imola): E' effettivamente prevista una versione per Mega CD di Star Trek: The Next Generation, arricchita da qualche missione aggiuntiva e da diversi minuti d'animazione tratti dalla serie TV.

**Sub-Zero: Sì, Mortal Kombat** per Jaguar dovrebbe uscire quest'estate, grazie all'Iguana (il mitico team di programmatori di NBA Jam). Non è ancora certo se si tratterà del primo o del secondo gioco. **Mortal**

- 1) Uscirà il Game Gear 2?
  - 2) Che differenza c'è tra il Megadrive e il Megadrive 2?
  - 3) Il Saturn sarà un 32 o un 64-bit?
  - 4) Sarà più potente della 3DO e della console della Sony?
  - 5) Ho letto su un'altra rivista italiana che **NBA Jam** è bello se giocato da soli, mentre **Hyperdunk** è meglio se giocato in tanti. E' vero?
  - 6) Quando uscirà **Star Wars** per Megadrive (o Mega CD)? Avrà gli stessi effetti di rotazione della versione per SNES?
- Un saluto a tutti voi della reda dal vostro,

**Paolo Taralli** (Parma)

- 1) Se per **Game Gear 2** intendi una versione esteticamente migliorata del **Game Gear** (tipo **Lynx 2**, per intenderci) auspicabilmente più economica, francamente non so molto. Posso però dirti che ci sono giunte voci relative all'ipotesi che la Sega possa lanciare una nuova console portatile a 16-bit, compatibile con la precedente e basata sulla tecnologia Megadrive nel 1995. Indagheremo...
- 2) Il Megadrive 2 ha dimensioni più contenute, non ha l'uscita cuffie e la regolazione del vo-

lume, ma è compatibile al 100% con il vecchio MD.

- 3) 32-bit.
- 4) **Hyperdunk** è squallido in entrambi i casi, mentre **NBA Jam** è semplicemente la migliore simulazione di basket per Megadrive della storia dei videogames: **NBA Jam** è perfetta e n t e compatibile con l'adattatore per giocare in quattro contemporaneamente e l'unica peculiarità del titolo Konami è la possibilità di giocare in otto. Comunque sia, **NBA Jam** rulla supremo...
- 5) Temo di darti una delusione, ma lo **Star Wars** che uscirà solo per MD a maggio non è la conversione dell'ottimo tie-in per SNES targato JVC, ma è un discreto platform/action della US Gold già uscito per NES. Scordati quindi rotazioni e zoomate...

### NIKE AIR

Cara redazione di MEGA CONSOLE, sin dal primo numero ho notato un grande impegno da parte vostra, e dopo essermi letto tutto d'un fiato il secondo sono giunto alla conclusione che questa è l'unica rivista veramente ok sul mercato.



Bando ai complimenti, vorrei rivolgere alcune domande a MBF... Ah, dimenticavo: ho un MD da circa un anno:

- 1) Mi consiglieresti di aspettare **Super Street Fighter 2** o di comprare la versione già esistente?
  - 2) Quanto costerà il Saturn?
  - 3) Secondo te **World of Illusion** è un gioco da bambini?
  - 4) Vale veramente la pena di comprare **Sonic 3**?
  - 5) Perché la Sega spende miliardi per realizzare giochi mediocri come **Jurassic Park** per MD?
  - 6) Come mai la grafica di **Golden Axe 2** è così squallida se sul MD girano robe bellissime come **Streets of Rage 2**?
  - 7) Uscirà mai **Final Fight** per MD?
- Detto questo, vi saluto, sperando di vedere la mia lettera pubblicata sul prossimo numero...

**Dee Jay**

- 1) Fossi in te aspetterei per l'upgrade prima di decidere.
- 2) Circa 600.000, ma ogni importatore parallelo stabilirà il proprio prezzo, as usual.
- 3) E' molto facile, ma resta un ottimo platform.
- 4) Se ti piace il genere di gioco, **Sonic 3** vale la pena di essere ac-



- quistato. Il suo unico difetto è di essere, al solito, facile per i giocatori smaliziati, ma in quanto a grafica e invenzioni spazza via i primi due episodi (e anche **Sonic CD**, se è per questo).
- 5) Perché li vende comunque.
  - 6) Non tutti i programmatori hanno i cosiddetti attributi.
  - 7) Ne dubito.

### REEBOK: PUMP IT UP

Cara redazione di MEGA CONSOLE, Complimenti per la vostra nuova rivista, che ritengo ormai la migliore sul mercato. Sono un ragazzo di 14 anni e possiedo un MD e un Mega CD. Vorrei porvi le seguenti domande:

- 1) Usciranno mai i giochi della Maxis (i vari **Sim City**, soprattutto per Megadrive)?
- 2) Mi consigliate **Populous 2** per MD?
- 3) Secondo voi vale la pena di comprare **Thunderhawk**?
- 4) Che simulatori di volo mi consigliate per Mega CD?
- 5) Verrà utilizzato anche in Europa il rating system della Sega?
- 6) **Virtua Racing** non sarà noioso con solo 3 circuiti?

Grazie per le risposte e tanti saluti

**Luca Di Francesco**



PS: Insieme alla lettera includo il modulo di abbonamento alla rivista.

- 1) Purtroppo no.
- 2) Se ti piacciono i giochi dei Bullfrog, ti consiglio di aspet-

## PARLIAMONE

- 1) Saturn: pareri ed impressioni a caldo. Secondo voi la Sega ha in mano l'arma giusta per imporsi definitivamente sulla Nintendo?
- 2) La Capcom ha annunciato **Super Street Fighter 2 Turbo**. Non vi sembra che adesso stiano veramente esagerando?
- 3) Che fine ha fatto l'originalità nei videogiochi? Perché il mercato è soffocato dai cloni? Siamo ormai prossimi alla saturazione del mercato? Un'altra crisi in vista?
- 4) Il chip SVP è il futuro del Megadrive?
- 5) E' universalmente riconosciuto che i prezzi dei videogiochi sono esagerati. Secondo voi quanto dovrebbero costare le cartucce per Megadrive o i CD per Mega CD?
- 6) Quali sono i giochi attualmente disponibili solo per piattaforme ludiche (computer, console, coin-op) diverse dalla vostra che vi piacerebbe vedere convertiti per Megadrive, Master System e Game Gear?

...tare l'uscita di **Syndicate** che butta benissimo (vedi speciale a pagina 28).

- 3) Decisamente.
- 4) Non ce ne sono... E' in arrivo **Harrier** dalla Domark, ma non mi sembra il massimo...
- 5) Sì.
- 6) Beh, allora si potrebbe dire lo stesso della versione da bar, non credi?

## ETNIES

Caro MBF, siamo un gruppo di amici che, dopo aver letto i primi due numeri di MEGA CONSOLE, hanno deciso di scriver-

valutazione più severo di quello delle altre riviste, perché non è piacevole comperare un gioco che si rivela una mezza bidonata (con quello che costa-no!).

Detto questo passiamo alle domande che sono la parte più importante della lettera.

- 1) Il Saturn sarà compatibile con il sistema televisivo PAL?
  - 2) I giochi del Saturn saranno tutti con grafica poligonale tipo **Virtua Fighters** o avremo anche platform, shoot 'em up e beat 'em up con grafica, diciamo "normale"?
  - 3) Uscirà **Street Fighter 2** per il Saturn?
  - 4) Dato che il Saturn sarà espandibile e potenziabile, potrà diventare un valido antagonista del Project Reality della Nintendo?
  - 5) Quando scompariranno i 16-bit?
  - 6) **Gunstar Heroes** è veramente facile come affermano quelli di Gippi?
- Continuate così che siete grandi!

**Antonio, Simone e gli altri**

1) Immagino che gli importatori paralleli lo modificheranno per farlo funzionare anche sui televisori di casa nostra, come hanno fatto con 3DO, Jaguar e palle varie.

2) Beh, la grafica poligonale è il punto di forza della macchina, ma non mancheranno giochi realizzati con soluzioni estetiche differenti.

3) La Capcom è tra gli sviluppatori del Saturn, quindi non mi sorprenderei se il loro primo gioco per il 32-bit Sega fosse proprio **Super Street Fighter 2 Turbo...**

4) Certo: con l'esperienza che la Sega ha accumulato nel settore coin-op, non ha molto da temere. Inoltre, il Saturn sarà lanciato con quasi un anno di anticipo rispetto alla versione casalinga del Project Reality, quindi...

5) Per altri due anni almeno puoi stare tranquillo.

6) E' piuttosto facile, ma resta un ottimo gioco. Il gruppo dei Treasure, gli sviluppatori del gioco, sono semplicemente grandi!

# Flash

**Kombat 2** per Megadrive uscirà invece a settembre, avrà 24 Mbit e tutta la violenza selezionabile grazie ad un codice particolare (più o meno come per il primo episodio). La versione Nintendo sarà nuovamente censurata. Gnacca gnacca.

**Andrea Ferrari:** La colonna sonora della versione giapponese di **Silpheed** è arricchita da una serie di imprecazioni ed esclamazioni "colorite" dei piloti (Shit, Damnit, Jesus, giusto per fare qualche esempio) che sono state diligentemente tagliate in quella americana. Per il resto le due versioni sono identiche.

**CREDITS:** Un saluto speciale a Sorriento Michele, papà di Arcangelo e Genny: di Streets Of Rage III hai potuto leggere una Mega-anteprima esclusiva sul numero scorso e questo mese una Review approfondita. Monaco Antonio: per quanto riguarda le recensioni per Game Gear... Beh, aumenteranno!

Scrivete a:

**MEGA MAIL-MEGA CONSOLE**

Futura Publishing  
Via Edolo, 29  
20125 Milano

O faxate allo:  
02/66981159





## BREVISSIME

**NBA Jam** è stato votato dalla AMOA (Amusement & Music Operators Association) il migliore videogioco dell'anno. Farà quindi piacere sapere che la Bally Midway ha praticamente terminato **NBA Jam 2**, che debutterà tra poche settimane nelle sale giochi di tutto il mondo.

La Capcom, intanto, sta lavorando ad un coin-op di simulazione automobilistica che dovrebbe dare del filo da torcere ai capolavori di Namco (**Ridge Racer**) e Sega (**Daytona**, **Virtua Formula**). Non perdetevi questo spazio se volete saperne di più. Il fascino delle simulazioni automobilistiche ha contagiato anche la Kaneko, che sta attualmente lavorando ad un clone di **Virtua Racing** che si annuncia apocalittico. Tra gli altri progetti della Kaneko c'è un clone (aridaye) di **Mortal Kombat**...

Anche la Sunsoft si appresta a ritornare in sala giochi con un coin-op d'eccezione: si chiama **Punky Doodle**, ed è un gioco a labirinto per gli anni '90. Oltre 31 livelli, 155 rounds e oltre una cinquantina di avversari... Previste conversioni per sistemi da casa.

**A** grande richiesta, Mega Console vi presenta il meglio del meglio delle sale giochi!

Dopo le foto esclusive di **Daytona**, pubblicate sul numero scorso, è ora la volta di **Super Street Fighter 2 Turbo** e **AS-1**...



1

1: Punky Doodle in da house...



## AS-1 (Sega)

Abbiamo "sperimentato" **AS-1** lo scorso gennaio, in occasione della sua presentazione ufficiale durante il CES di Las Vegas. **AS-1** è costituito da un cabinato di grandi dimensioni che può contenere fino a una decina di persone. L'aggeggio assomiglia ad una navicella spaziale e ricorda vagamente lo **Star Wars Tour** di EuroDisney. Una volta allacciate le cinture di sicurezza, partirete per un viaggio spaziale graficamente impressionante. Praticamente un vero film di fantascienza animato, interattivo, presentato da un Michael Jackson elettronico. L'unica cosa che gli si avvicina è **Galaxian 3** della Namco, che vanta una grafica simile, ma è privo del sistema idraulico caratteristico di **AS-1**. Un'esperienza da provare!



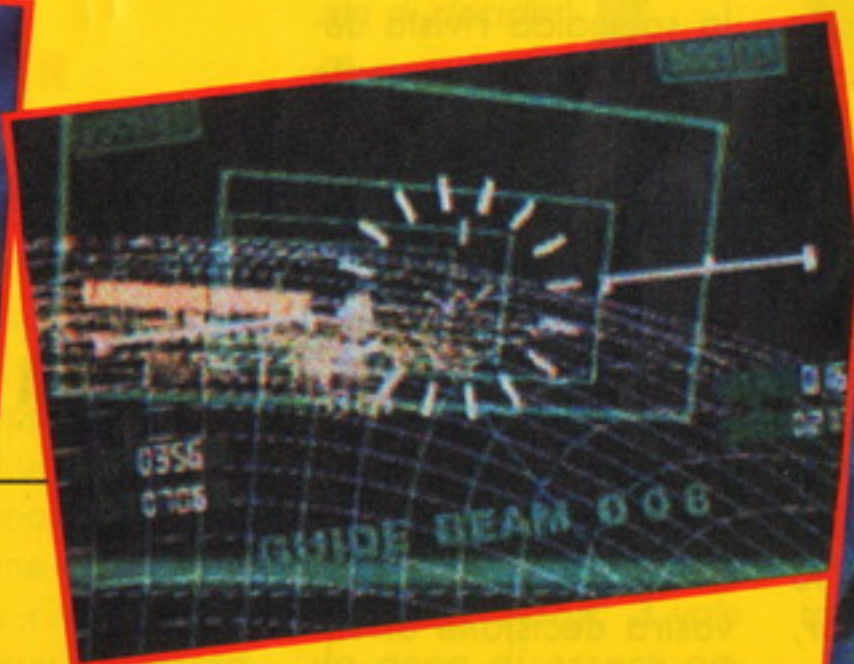
2



1



3



- 1: E' proprio il caso di dirlo: galattico!  
 2: il cabinato di AS-1 in tutto il suo splendore...  
 3: L'introduzione con Michael Jackson...





## SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (Capcom)

Eccovi l'ennesimo "pseodo-sequel" di Street Fighter 2. Praticamente è un Super Street Fighter 2 con tutti i sedici personaggi già noti, più veloce del precedente e con qualche innovazione di forma e non di contenuto. Diciamo che SSF2 Turbo sta a SSF2 come SF2Turbo: Hyper Fighting stava a SF2. Ovviamente, non mancano nuove mosse e nuovi attacchi: Blanka è capace di effettuare movimenti in scivolata come il buon Dhalsim, Ken utilizza lo stesso attacco con ginocchiata sul cranio caratteristico di Honda, mentre Dhalsim è capace di un attacco di fuoco verticale. Una delle novità più interessanti è il Tiger-Uppercut di Sagat, in grado di dimezzare praticamente l'energia dell'avversario. E' stata aggiunta una barra energetica alla base dello schermo denominata SUPER: al massimo della potenza potete effettuare delle mosse semplicemente assurde! Ryu può lanciare una palla di fuoco che infligge cinque hit di danno, mentre il punch-attack di Fei-Long può sottrarre addirittura sei! Che dire poi del Tiger-Genocide di Sagat? Si tratta di una combinazione tra ginocchiata e un pugno devastanti a ripetizione. Ogni personaggio ha un nuovo super attacco.

Giudizio critico: CHE PALLE! Oh, dovevamo dirlo, non se ne può più! Possibile che i giocatori non comincino ad averne piene le scatole di questi dannati finti-seguiti semestrali? Parca l'oca, Super Street Fighter 2 è uscito poco tempo fa, che cappero ci voleva ad inserire le novità presenti nel Turbo? Sapete cosa vi dico? La Capcom ormai vive di rendita del suo passato, ma non si è accorta che la SNK, con il suo Art of Fighting 2 e ovviamente la Sega, con il grandissimo Virtua Fighter (di cui potrete leggere un super speciale il mese prossimo), hanno ormai settato nuovi standard. Ehi, Capcom, dimostraci con Street Fighter III che puoi fare di più... Come dici? Prima uscirà Super-Mega Street Fighter 2 - Champion Hyper Fighting Special Pirulin Edition? Vaaa beene...



1: L'effetto "ombra" della Super mossa non è niente male...

2: D'accordo, mantenere le tradizioni è ammirevole, ma adesso stiamo un miccino esagerando, non vi pare?

3: Notate la grandissima differenza a proposito della schermata di selezione dei personaggi di Super Street Fighter 2 Turbo, rispetto a SSF2... Hanno aggiunto le bandiere sotto i lottatori scelti...Wow!

4: Stroncate l'avversario con la super mossa finale e lo schermo diventerà più o meno così...

5: Notate la barra SUPER ai piedi dello schermo...

## DAYTONA

Sul numero scorso abbiamo pubblicato in esclusiva le foto di Daytona, l'incredibile coin-op della Sega che in un colpo solo ha superato Virtua Formula e Ridge Racer e che è basato sul motore grafico denominato Model Two. Eccovi ora un update: il gioco sarà presto disponibile nella versione con schermo a retro-proiezione da 50 pollici, analogo a quello di Virtua Fighter, e sarà possibile collegarlo a ben SETTE cabinati contemporaneamente. Daytona include tre circuiti, come Virtua Racing: Beginner (Daytona), Advanced (Grand Canyon) e Expert (paesaggio marittimo). Sono selezionabili quattro prospettive differenti (come in... er, Virtua Racing). Non perdetevi il prossimo numero per conoscere tutti i dettagli sulla versione Saturn...





## Flash

a cura di Matteo Bittanti

### ⚡ B-B-Banned in the U.S.A.!

Mentre sulle principali riviste di videogiochi di tutto il mondo il dibattito sull'efficacia dei rating system e sulla censura nei videogiochi va infervorandosi, le autorità americane cominciano ad adottare misure forti. Le principali catene di negozi di giocattoli e videogiochi degli Stati Uniti, tra cui Toys "R" Us, hanno ritirato dagli scaffali **Night Trap**, il film



interattivo per Mega CD che è stato al centro di durissime contestazioni negli ultimi mesi. Joseph Lieberman - un politico sostenuto dalle associazioni dei consumatori - ha dato inizio ad una nuova crociata contro i videogiochi, che, ahimè, sta riscuotendo grande successo. L'opinione pubblica e i media non specializzati sono ovviamente schierati dalla sua parte. La Sega probabilmente riprogrammerà **Night Trap** (tra l'altro già vietato ai minori di 13 anni) rimuovendo tutte le scene di violenza. Simili provvedimenti potrebbero essere adottati anche per **Mortal Kombat**... E' cominciata l'era dei videogiochi edulcorati, a quanto pare...

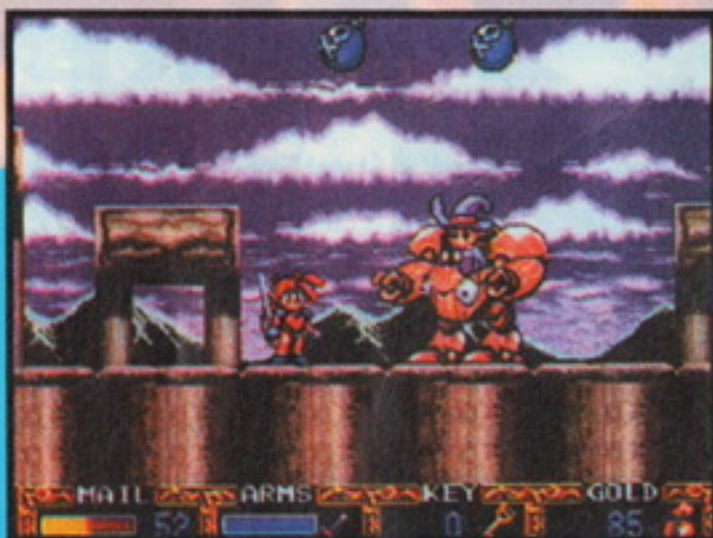
### ⚡ Virgin & Disney

La Virgin Interactive Games sta lavorando al videogioco ufficiale del prossimo film animato della Walt Disney, intitolato **Lion King**. L'uscita del gioco avverrà in contemporanea con la prima del film, il prossimo Natale.

### ⚡ And The Oscar Goes To...

Le principali riviste di videogiochi d'Europa hanno selezionato i migliori videogiochi dell'anno. I discutibili - almeno un paio, secondo noi - candidati al titolo di "Gioco del 1993" sono: **Street Fighter 2 Turbo**, **Aladdin**, **Super Mario All Stars**, **Mortal Kombat** e **EA Fifa Soccer**. Il vincitore sarà annunciato durante l'ECTS, la fiera videoludica più importante del Vecchio Continente, che si terrà a Londra tra il 10 e il 12 aprile. Sul prossimo numero di **Mega Console** potrete leggere un approfondito resoconto.

Eh vabbé, ma così è troppo facile...



### BUBBLE MEIL

Console: Mega CD  
Casa: Sega  
Genere: Azione/Avventura  
Giocatori: 1  
Uscita: Aprile

Presto disponibile anche per SNES, **Bubble Meil** è un mega platform sviluppato dalla Falcom. La struttura di gioco ricorda vagamente quella di **Wonderboy III**, ma include molti più elementi caratteristici degli RPG. Potete interrogare decine di personaggi, combattere con i beati di turno, risolvere enigmi... Nei panni di Meil, un simpatico elfo, dovrete viaggiare di villaggio in villaggio in cerca di criminali e manigoldi... La versione Sega vanta interi minuti di animazione e potrete trovarla recensita sul prossimo numero...

Tu scendi dalle stelle...



Sarà, ma noi preferiamo ancora le bionde...

Wonderboy: una serie, un mito

### MONSTER WORLD IV

Console: Megadrive  
Casa: Sega  
Genere: Platform/Azione  
Giocatori: 1  
Formato: Cartuccia 12 Mbit  
Uscita: Aprile



CLAMOROSO! La Sega ci sorprende di nuovo con un episodio della saga di **Wonderboy** semplicemente rivoluzionario! Il simpatico "pischello meraviglioso" è stato sostituito da una ragazzina di nome Ashia. La tipa è accompagnata da un amorfo blob blu, e scusate se è poco... Il gioco è semplicemente enorme: 12 Mbit non sono bruscolini... Recensione completa sul prossimo numero!

Mortal Kombat su CD: troppobbellò!

### MORTAL KOMBAT CD

Console: Mega CD  
Casa: Acclaim  
Genere: Picchiaduro  
Giocatori: 1-2  
Formato: CD  
Uscita: Imminente



Mortal Kombat su CD: che due palle...



Wow! L'Acclaim non si è limitata a schiappare **Mortal Kombat** su un dischetto compatto, ma ha imposto ai Probe, che si sono occupati della conversione, di sfruttare a fondo le caratteristiche avanzate del Mega CD. Il risultato è un picchiaduro ancora più cattivo rispetto alla versione su cartuccia che avevamo già apprezzato (chi più, chi meno) qualche mese fa. Innanzitutto la versione digitale è PIU' VELOCE di quella uscita su cart. Non solo! E' inoltre possibile selezionare un "hyper-speed turbo mode" che lo rende ancora più veloce di quella precedente (si parla del 15%)! Il sangue e gli effettacci da film splatter sono rimasti, per la gioia dei dannati giornalisti di regime che non aspettavano altro per riempire le loro altrimenti piattissime giornate. La presentazione del gioco è semplicemente spettacolare: si tratta dello spettacolare spot televisivo americano digitalizzato interamente. Sono state aggiunte numerose scene assenti nella versione televisiva: va assolutamente visto. Dura circa due minuti. Il sonoro è veramente incredibile, mentre la grafica non è cambiata rispetto alla versione su cartuccia. Il numero di animazioni, invece, è letteralmente raddoppiato. Se amate il genere e non avete comprato la versione su cart, **Mortal Kombat CD** è un must. La migliore conversione di sempre.



# TIONAL NEWS NETWORK

La presentazione non è niente male...

## F1 CIRCUS CD

Console: Mega CD  
Casa: Sega  
Genere: Simulaz. Sportiva  
Giocatori: 1  
Uscita: Maggio  
Supporto: CD



Da non confondere assolutamente con l'atteso **F1 GP Heavenly Championship**, **F1 Circus CD** è una simulazione di corsa che utilizza la stessa prospettiva di gioco, anche se la grafica sembra essere molto meno potente del titolo sopraccitato. Oltre alla fase puramente arcade, **F1 Circus CD** incorpora una sezione manageriale: potrete acquistare auto più veloci, sospensioni più efficaci o una carrozzeria più aerodinamica, proprio come nella Formula Uno reale... Non è chiaro se **F1 Circus CD** faccia uso del sofisticato custom-chip grafico ASIC del Mega CD (come **F1 GP Heavenly Championship 1993**), ma indagheremo... Imminente la recensione.

## DRAGON BALL Z

Console: Megadrive  
Casa: Bandai  
Formato: Cartuccia  
Genere: Picchiaduro  
Giocatori: 1-2  
Uscita: Aprile

...ma Dragon Ball Z si annuncia immensamente giocabile!

Il picchiaduro della Bandai ispirato al celebre manga è finalmente stato convertito anche per Megadrive, per la gioia di grandi e piccini. Tutte le caratteristiche del gioco già apprezzate nella versione Nintendo sono state riprese in quella Megadrive, attesa per la fine di marzo in Giappone, quindi, se tanto mi da tanto, lo potrete trovare recensito sul prossimo numero!



## Flash

### ⚡ Jurassic School: il videogioco

La Renovation si è recentemente sciolta. Tuttavia i membri del celebre team di programmatori rimasti hanno deciso di mantenere il nome e di continuare a realizzare giochi per Megadrive e Mega CD. Il prossimo titolo che hanno in cantiere è **High School Teacher**, un violentissimo sparattutto ambientato all'interno di un liceo nipponico (vedi Ataru e Lamù). Dovrete stanare professori vampiri e bidelle assassine con bombe nucleari e missili a ricerca di calore. Quando **Total Carnage** incontra Rosa Russo Jervolino... Dovrebbe invece già essere nei negozi **The Revenge of the Ninja**, un laser-game basato sulla stessa struttura di **Time Gal**.

### ⚡ Mettiti il Bomber... Man!

E' stata annunciata una versione deluxe di **Bomberman** per Megadrive che consentirà a

# VIDEOGAMES DIFFUSION

IMPORTAZIONE & VENDITA ALL'INGROSSO DI VIDEOGIOCHI

**MESSAGGIO  
RISERVATO**

Sigg. RIVENDITORI

Cosa esigete quando comprate?

**SERVIZIO • COMPETENZA • CONSULENZA**

VIDEOGAMES DIFFUSION HA FATTO

**EN PLEIN**

*Videogames Diffusion augura a tutti un Felice 1994*

VIDEOGAMES DIFFUSION S.R.L. • 20148 MILANO • VIA CAPECELATRO N. 7

TEL. 02-407.10.45 / 407.10.90 • FAX 02-407.11.80 / 48.70.23.10





## Flash

ban otto giocatori di prendere parte all'azione. **Bomberman** è uno degli action game più frenetici e divertenti della storia dei videogiochi, e francamente non ci andava giù il fatto che fino ad oggi solo i possessori del Pc Engine e del Super NES potessero giocarci... Non è ancora chiaro se la conversione verrà realizzata direttamente dalla Hudson (attualmente impegnata con Super Bomberman 2 per SNES), oppure dalla Sega... Stay tuned for more...

**Su, Adesso Fate La Pace...**  
Come saprete, i giochi prodotti dalla Sega non sono compatibili con il Four-Way Adaptor della EA e viceversa (genialoidi, eh?). Fortunatamente, sembra che il buon senso abbia alla fine prevalso: sarà presto commercializzata una nuova versione assolutamente compatibile con ogni tipo di software predisposto. Il nostro consiglio è di aspettare fino all'uscita del nuovo accrocchio, prevista per giugno/luglio, prima di investire i vostri soldi in qualcosa che è già superato. Certo che se tutti facessero come la CodeMasters (vedi J-Cart) questi casini non succedrebbero...

**Shaq-Fu e l'Acclaim non c'è più...**  
Dopo Charles Barkley e Michael Jordan, un altro grande dell'NBA sarà il protagonista di un videogioco: Shaquille O'Neal! L'eccellente giocatore di basket, rapper e attore cinematografico sarà l'eroe di **Shaq-Fu**, del quale si sta occupando l'Electronic Arts. Dalle prime indiscrezioni pare che il gioco sia più orientato verso il genere dei picchiaduro piuttosto che a quello sportivo...

**Update Konami**  
Oltre al già annunciato **Rocket Knight Adventures 2**, la Konami sta lavorando a due grandi progetti per Megadrive. Il primo è **Tiny Toons Sports** (ottobre), dove ritroveremo Buster Bunny e Montana Max impegnati in demenziali partite di basket e di calcio. Il secondo è

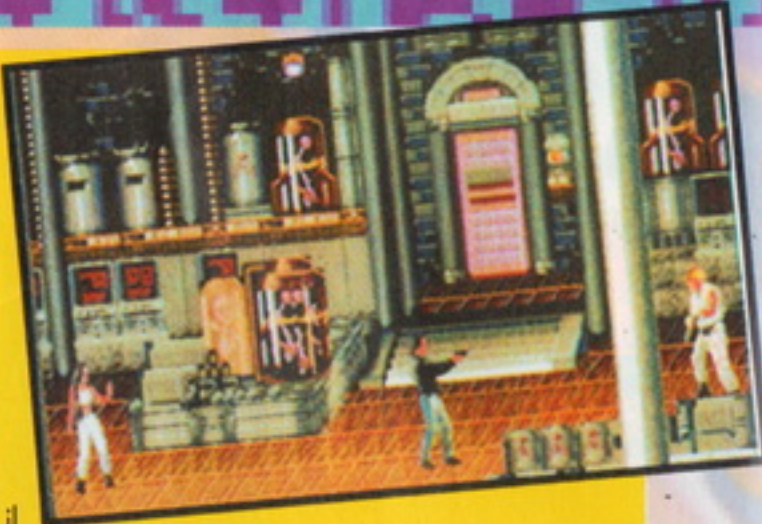


irvece l'attesissimo **Super Contra Wars**, un episodio assolutamente originale che si ispira alle celebri saga apprezzate finora solo al bar o sulle console Nintendo. Non perdetevi il prossimo numero di **Mega Console** perché potrete leggere un'intervista esclusiva ad un importante programmatore della Konami.

## STEVEN SEAGAL - THE GAME

Console: Megadrive  
Casa: Tecmagik  
Genere: Picchiaduro/Azione  
Giocatori: 1  
Formato: Cartuccia  
Uscita: Imminente

*Alto, cattivo, con il codino... Ma è Fiorello!*



Al pari di Jean Claude Van Damme, Stallone e il buon Arnold, Steven Seagal è il solito belloccio americano cattivissimo e idolatrato dai teen-agers americani. Dopo le indimenticabili (?) interpretazioni in cult-movies come **Hard To Kill**, il buon Steven oggi è il protagonista dell'ultimo gioco della TecMagik, un super picchiaduro a scorrimento che mixa il meglio di Double Dragon con le trovate di **Rolling Thunder**. Le animazioni sono estremamente spettacolari, ma probabilmente **Steven Seagal - The Game** non vincerà il premio per il videogioco più originale dell'anno...

## RESCUE

Console: Megadrive  
Casa: Psygnosis  
Genere: Azione  
Giocatori: 1  
Formato: Cartuccia  
Uscita: Settembre '94



Un titolo che butta semplicemente benissimo è questo **Rescue** (titolo non definitivo) della Psygnosis, che ci riporta nelle grotte di Pitfall alla ricerca di prigionieri e di tesori nascosti. Il gioco include un sacco di idee e di trovate assolutamente geniali, tra cui un metodo di controllo inerziale che potrebbe rivoluzionare l'intero genere. Sul prossimo numero potrete leggere un'anteprima radicale distruttiva con tanto di intervista esclusiva ai programmatori del gioco. Don't miss it!

*Anche se la grafica non sembra niente di che, da quello che abbiamo potuto vedere, Rescue potrebbe diventare uno dei migliori titoli del 1994!*

## SONIC MANIA

Il successo di **Sonic The Hedgehog** non poteva non essere accompagnato dalla moda deleteria di lanciare centinaia di gadget e prodotti su licenza annessi e connessi. Non mancano biliardini ispirati al celebre porcospino blu, pupazzi e peluche di Tails, macchinette ispirate al portabandiera Sega, etc... Cose belle.



**Checkate tutte i prodotti ispirati al simbolo dei videogiochi per eccellenza! Per maggiori informazioni, consultate il vostro giocattolaio di fiducia...**

## IMMINENTI

Eccovi alcuni dei giochi che potrete già trovare recensiti sul prossimo numero di Mega Console:

**Outrunners** (Megadrive, Sega, sportivo, cartuccia 16 Mbit, maggio)



**F1 World Championship 1993 Heavenly Championship** (Mega CD, Sega, sportivo, aprile)



**Heimdall** (Mega CD, JVC, avventura, aprile)



## BRET ONE

Oltre allo squallido Shut Up and Jam, la Accolade ha realizzato un altro titolo sportivo su licenza: **Bret Hull Hockey**. Ora, come potrete immaginare si tratta di una simulazione di hockey - e fin qui ci siamo - ma quello che forse non saprete è che il giochillo utilizza la stessa prospettiva isometrica già apprezzata in giochi come **Pelè** (Arg!) o **Fifa International Soccer**.



# INTERNATIONAL NEWS NETWORK

## NEI NEGOZI AD APRILE

### Megadrive

Titolo	Casa	Genere	Formato
Another World II	Virgin	Avventura	CD-ROM
Bubba 'N Stix	Core Design	Platform	CD-ROM
Excellent Dizzy	Codemasters	Platform	Cartuccia
F1 Heavenly Symphony 1993	Sega	Sportivo	CD-ROM
Impossible Mission	Microprose	Avventura	Cartuccia
Indiana Jones & The Fate of Atlantis	Sega	Avventura	CD-ROM
Lost Vikings	Virgin	Platform	Cartuccia
Marka's Magic Football	Domark	Azione	Cartuccia
Panorama Cotton	Human	Sparatutto	CD-ROM
Popple Mail	Falcom/Sega	Platform	CD-ROM
Soulstar	Core Design	Sparatutto	CD-ROM
Speedracer	Accolade	Azione	Cartuccia
Streets of Rage III	Sega	Picchiaduro	Cartuccia 24 Mbit
Sub-Terrania	Sega	Sparatutto	Cartuccia
Tennis All-Stars	Codemasters	Sportivo	Cartuccia
Tom Cat Alley	Sega	Sparatutto	CD-ROM

## SENSIBLE NEWS

I Sensible Soccer hanno stretto un accordo con la Virgin Interactive Entertainment, abbandonando così la Sony, per la quale avevano recentemente prodotto il bellissimo **Sensible Soccer**. I Sensible stanno attualmente lavorando a due progetti per Megadrive. Il primo è **Cannon Fodder**, conversione diretta del grandissimo hit per Amiga e del quale potrete leggere un MEGA speciale già sul prossimo numero. Il secondo titolo è invece assolutamente originale e sarà intitolato **Sensible Golf**. Non aspettatevi qualcosa di ultra-realistico come **PGA Tour Golf**, ma un gioco assolutamente originale e spiritoso nella migliore tradizione dei Sensible!

## Flash

### ⚡ Nooo, a giugno nooo!

Purtroppo sì, raga, che ci volete fare? Quei simpaticoni della Us Gold hanno posticipato a giugno l'uscita dell'atteso **The Incredible Hulk** per Megadrive (16 bit), del quale avete potuto leggere una succosa anteprima un paio di mesi fa.



Sul prossimo numero di **Mega Console** daremo un'occhiata alla versione quasi definitiva del gioco...



**flycom** s.r.l.

Orario: dalle 14 alle 19.30

Vendita per corrispondenza  
Tel. 039 - 6082088

Tutti i prezzi sono iva compresa

### Mega Drive

CONSOLE MD.2+SONIC 2	269.000
CONSOLE MD.2+GIOCO	249.000
CONSOLE MD.2+2 JOIP.	229.000
JOIPAD 6 TASTI	29.000
JOISTIC 6 TASTI	79.000
<hr/>	
ALTERED the BEAST	45.000
ANOTHER WORLD	49.000
ART OF FIGHTING	79.000
BART SIMPSON NIGHT.	69.000
BUBBA'N STIX	telefonale
CAPTAIN PLANET	59.000
COSMIC SPACEHEAD	59.000
DRAGON BALL Z	telefonale
EA SPORT PACK( super II)	69.000
ETERNAL CHAMPIONS	109.000
FIFA SOCCER	95.000
GLOBAL GLADIATORS	59.000
GUNSTAR HEROES	69.000
HOOK	79.000
JOE & MAC	telefonale
MAZING SAGA	49.000
MICKEY & DONALD	55.000
MICRO MACHINES	79.000
NBA JAM	telefonale
PRINCE OF PERSIA	telefonale
SENSIBLE SOCCER	85.000
STAR TREK	telefonale
STREET FIGHTER 2 CH.	109.000
STREET OF RAGE 3	telefonale
SUB-TERRANIA	telefonale
SUPER JAMES POND 3	79.000
SUPER MONACO GP 2	49.000
SUPER OFF ROAD RACING	45.000
SYLVESTER & TWEETY	telefonale
TAZMANIA	49.000
TOM JAM & EARL 2	99.000
VIRTUAL RACING	telefonale
ZOOL	79.000



## PREZZI PAZZI!

MD.-ALADDIN	L.95.000-
MD.-JURAASSIC PARK	L.79.000-
MD.-FATAL FURY	L.69.000-
MD.-STREET OF RAGE 2	L.59.000-
MD.-EX-RANZA	L.55.000-
MD.-S.SHINOBY 2	L.55.000-
MD.-SONIC 3	L.99.000-
MD.-SPACE B.O.B.	L.69.000-
MD.-GOLDEN AXE 3	L.49.000-

GG.-SONIC 3	L.49.000-
GG.-MORTAL KOMBAT	L.55.000-
GG.-JURASSIC PARK	L.49.000-
GG.-SENSIBLE SOCCER	L.55.000-

Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è **ORIGINALE**. Offerte pazze anche per **GAMEBOY** e **SUPER NINTENDO**

### Game Gear

GAME GEAR + 4 GIOCHI	219.000
LENTE (2X200)	29.000
MASTERGEAR SYSTEM CONV.	29.000
ALIMENTATORE	18.000
TV TUNER	telefonale
<hr/>	
ALADDIN	65.000
ALIENS 3	49.000
ARIEL LA SIRENETTA	39.000
AX BATTLER	49.000
BART SIMPSON VS S.M.	45.000
BATMAN RETURNS	45.000
CHAKAN	45.000
CHUCK ROCK	39.000
COSMIC SPACEHEAD	39.000
DOUBLE DRAGON	45.000
GLOBAL GLADIATORS	45.000
GP RIDER	telefonale
HOOK	49.000
MARBLE MADNESS	45.000
MICKEY ILLUSION	52.000
NBA JAM	telefonale
ROAD RUSH	telefonale
ROBOCOP 3	59.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	70.000
S.MONACO GP	39.000
S.SHINOBY 2	49.000
SONIC 2	45.000
SPIDERMAN	52.000
STARS WARS	65.000
STRIDER 2	45.000
STREET OF RAGE	39.000
SUPER OFF ROAD	52.000
SUPERMAN	52.000
T 2-COIN OP	59.000
THE INCREDIBLE HULK	telefonale
THE JUNGLE BOOK	telefonale
WILLY IL COYOTE	59.000
WINTER OLIMPICS	62.000





**Aaaaargh! Il calcio del Saturn è semplicemente il gioco più atteso dall'intera redazione di Mega. Adesso capite il perché?**

**C**lamoroso! Dopo le rivelazioni esclusive sul Saturn del mese scorso, **MEGA CONSOLE** vi presenta i nuovi incredibili progetti della Sega. Nei prossimi diciotto mesi saranno commercializzate due nuove console e una super espansione hardware! Ah, una precisazione: non si tratta di uno scherzo...

## SUPER MEGADRIVE 3!

Una nuova console sarà lanciata nel primo quarto del 1995, poco prima della commercializzazione del Saturn: il Super Megadrive III. Costituirà il successore della console a 16-bit più venduta del mondo e costerà tra le 150 e le 200 sterline, l'equivalente di 400.000-530.000 lire circa. Il Super Megadrive III è una console basata esclusivamente su cartucce, ma allo stesso tempo perfettamente compatibile con il Mega CD.

La console, compatibile al 100% con i giochi per Megadrive 1-2 dovrebbe prolungare la vita dei 16-bit e superare, in termini di qualità, i rivali della Nintendo.



La nuova console a 32-bit della Sega potrebbe essere commercializzata il prossimo Natale in Giappone E America. Motivazione? La Sega intende anticipare le mosse degli avversari, prime tra tutte la Sony, che presenterà la PS-X nei primi mesi del 1995. Vi sono attualmente qualcosa come 40 titoli in fase di sviluppo per la nuova macchina da gioco, una decina dei quali già rivelati sul numero di marzo. La Game Arts, sta lavorando ad un super sparafrotto che alla fine potrebbe risultare essere proprio il seguito ufficiale di **Silpheed**. Anche **Mortal Kombat II** dovrebbe essere fra i primi titoli ad uscire per il nuovo mostro della Sega. Si vocifera inoltre che potrebbe non essere **Sonic The Hedgehog** il portabandiera della nuova console, ma un personaggio assolutamente originale a cui la Sega sta lavorando segretamente... Hmmm... Checkeremo.

Occorre precisare alcune cambiamenti relativi alle specifiche tecniche del Saturn. Per mantenere il prezzo della console a livelli abbordabili, la grande "S" ha optato per un meno costoso lettore CD-ROM a doppia velocità, anziché quadrupla, come precedentemente annunciato. Il lettore CD-ROM del Saturn potrà caricare "solo" 300k al secondo, anziché 600k. I tempi di accesso saranno comunque bassissimi, dal momento che la Sega sostiene di aver sviluppato

## SATURN UPDATE

evitare rallen-

una nuova tecnologia per la compressione/decompressione dati.

Chiariamo una volta per tutte il bittaggio della console: il Saturn è un 32-bit e non un 64 come hanno sostenuto altre riviste. La macchina utilizza due chip a 32-bit SH2 molto sofisticati che lavorano in parallelo. L'SH2 è

una versione customizzata di un processore

conosciuto come SH 7604 che gira a 28,7 Mhz (per fare un esempio, la CPU del Megadrive ha una velocità di 7,6 Mhz). La memoria RAM della console

sarà di 4 Megabyte, laddove in primo tempo si parlava solo di 3. Il processore centrale della macchina resta comunque l'Hitachi SH2, in grado di calcolare 50 milioni di istruzioni al secondo (MIPS). Del sonoro si occupa un Motorola 68000 evoluto, un 68EC000. La console venterà 32 canali audio. Le animazioni poligonali sono gestite da un DSP 24-bit analogo a quelli utilizzati in **Virtua Racing**. Quello per Saturn sarà in grado di visualizzare fino a 900.000 poligoni al secondo (no kiddin'). La tavolozza grafica del Saturn è pari a 16.7 milioni di colori, ma i giochi utilizzeranno palette più limitate per

tamenti: 2048 o 1024 colori su schermo saranno comunque "di serie".

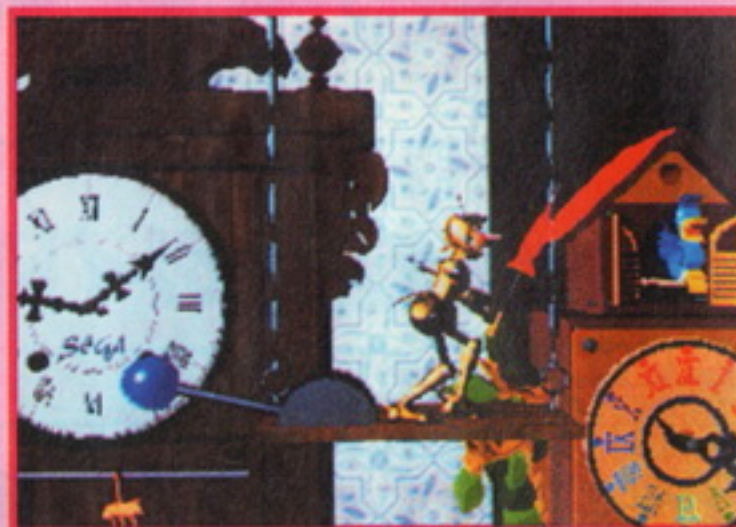
E' stata confermata l'espansione per un modulo MPEG e per memoria RAM aggiuntiva: come evidenziato sin dal primo numero di **MC**, il Saturn è una console versatile, flessibile e sostanzialmente modulare.

Brutta notizia: le versioni americane e giapponesi del Saturn e del Jupiter **NON** saranno compatibili tra di loro. La Sega inserirà in ogni console un chip di identificazione, analogo a quelli già presenti per le attuali console a 16-bit. E'

probabile comunque che saranno commercializzati degli adattatori. Va infine precisato che il Saturn non sarà una semplice console da gioco, ma una vera e propria macchina

multimedia, indicata ad un pubblico più maturo rispetto a quello che oggi possiede un Megadrive.

Concludiamo con un chiarimento: la Micro-



## E IL JUPITER?

In un primo tempo la Sega aveva intenzione di lanciare un Saturn privo di lettore CD-ROM, ad un prezzo nettamente inferiore. Tale console doveva chiamarsi Jupiter (Giove, in italiano), ma a questo punto il progetto non verrà mai alla luce in quanto il gap tra il Saturn e il Megadrive sarà colmato (alla grande) dal Megadrive 32.



**Pronto? E' la Sega Japan? Vorrei prenotare un Saturn...**



**E questo dovrebbe essere il concorrente di Mario e Sonic? Va beeeeee...**

soft non sta affatto sviluppando il sistema operativo del Saturn, bensì semplici videogiochi non violenti per il pubblico occidentale...



# LL EFFECT!

## MEGADRIVE 32: NON CE N'È PER NESSUNO!

La Sega ormai è scatenata! Mentre l'attenzione dei media è ormai tutta per il Saturn, una notizia bomba ha sconvolto la redazione di **Mega Console** proprio in chiusura di numero. Orbene: il prossimo Natale sarà commercializzata una super espansione per Megadrive, denominata

simo livello. Non è finita: grazie al Megadrive 32 le capacità sonore del Megadrive saranno nettamente migliorate. Al momento del lancio del Megadrive 32 saranno disponibili una dozzina almeno di videogiochi di qualità arcade. I primi due ti-  
t o l i

patibile al 100% con tutti i titoli già disponibili per Megadrive e Mega CD, non-



**Il Megadrive 32 è il primo prodotto della Sega che farà uso dei chip Hitachi destinati per il Saturn, denominati SH2.**

# SEGA

ché con i futuri giochi che verranno realizzati specificatamente per il Megadrive 32.

Attualmente la

Sega ha circa 30 titoli in fase di sviluppo, e numerose software house esterne hanno già stretto accordi con la grande "S" per la produzione di giochi radicali distruttivi per il Megadrive 32. I titoli costeranno quanto quelli attualmente disponibili per Megadrive e Mega CD. La Sega prevede di vendere qualcosa come 2.5 milioni di Megadrive 32 nel primo anno dalla sua commercializzazione.

## LA NINTENDO È FINITA

Alla notizia che il Project Reality sarà un sistema basato esclusivamente su cartucce e non CD-ROM, il presidente della Sega of Japan, Hayao Nakayama, ha commentato acidamente che "Non consideriamo più la Nintendo un nostro concorrente". Semplicemente lapidario.

**"Queste sono le notizie che i consumatori si aspettavano: il Megadrive 32 darà a tutti i videogiocatori l'accesso a esperienze videoludiche a 32-bit, con una qualità grafica paragonabile a quella dei più sofisticati coin-op, ad un prezzo affidabile e, soprattutto, mantenendo la totale compatibilità con l'immensa libreria software per Megadrive e Mega CD"**

Megadrive 32, che rivoluzionerà radicalmente il mercato delle console a 16-bit. L'aggeggio, denominato in codice **Mars**, Marte, costerà 150 sterline, l'equivalente di 350 mila lire. L'espansione si connette attraverso lo slot delle cartucce e contiene due chip a 32-bit RISC, RAM extra e un processore grafico molto sofisticato (vedi box **Tutti i segreti del chip SVP**), denominato VDP (Video Digital Processor). Grazie al super add-on, le capacità del Megadrive saranno incredibilmente potenziate: graficamente parlando, il Megadrive 32 è persino in grado di eguagliare i 256 colori visualizzabili su schermo dal Super NES, e sarà inoltre capace di gestire ed animare la grafica poligonale ad altis-

annunciati ufficialmente sono **Virtua Fighter** (YEEES!) e **Virtua Racing Deluxe** (D O U B L E YEEES!).

Il Megadrive 32 sarà com-

**"Sappiamo di essere gli unici innovatori di successo nel business videoludico, grazie alla nostra capacità di introdurre i prodotti giusti al giusto prezzo. Il Megadrive 32 darà a tutti i giocatori la tecnologia che esigono e, allo stesso tempo, gli permetterà di continuare ad utilizzare i sistemi che già posseggono, e questo, alla Sega, è qualcosa di tradizionale"**

*(Barry Jafrato, Sega European Product Director)*



Attenzione: pare che il Mars non potrà essere installato sul Multi-Mega (CD-X), per impossibilità di carattere tecnico... Too Bad!

**Grazie al VDP i giochi per Megadrive da oggi in poi avranno una qualità a 32-bit. Chissà i titoli per Mega CD...**

## STOP STRESS! MEGADRIVE JET!

Non è finita! In risposta al Gateway System, la Sega si appresta a lanciare il Megadrive Jet, una versione ultracomatta del Megadrive installata in prima classe su alcune importanti compagnie aeree. Esteticamente parlando il Jet ricorda molto il Game Gear, ma, ovviamente vanta una tecnologia a 16-bit... La notizia gattica è che la Sega potrebbe commercializzare il Jet anche al grande pubblico, ad un prezzo assai contenuto, poco più di 160 mila lire. Non mollateci...



## STOP STRESS! TUTTA LA VERITÀ DIETRO AL CHIP SVP!

Volete saperne di più sul chippone incorporato in **Virtua Racing**? Bene, Mega Console is the place to be. Intanto, a scanso di equivoci, chiariamo subito che l'SVP (Sega Virtua Processing) **NON** è stato prodotto dalla NEC, bensì dalla Samsung, in collaborazione con la Sega. L'SVP **NON** è neppure un chip a 32-bit e non ha nulla a che fare con il Saturn (precisazione doverosa, di questi tempi...). Il chip è basato sulla stessa tecnologia DSP inclusa nei sistemi surround: l'SVP è in grado di potenziare le capacità sonore del Megadrive in quanto aggiunge altri due canali audio, oltre ad occuparsi della gestione della grafica poligonale. Il sonoro prodotto dal DSP può essere sia PCM sia MPEG audio. Quello che conta, è che di alta qualità, soprattutto se paragonato all'ormai datato chip Yamaha del 16-bit Sega. Nelle intenzioni della Sega, il chip SVP sarebbe in grado di accelerare il Mega CD, ma non sappiamo se questa possibilità sia stata effettivamente mantenuta nel chip finale. La notizia più interessante è che l'SVP è in grado di aumentare il numero di colori visualizzabili su schermo dal Megadrive, portandoli a 512 contro gli attuali 64. Un simile modo grafico tuttavia potrebbe essere utilizzato solo in giochi che non fanno uso di grafica poligonale, perché altrimenti l'azione risulterebbe troppo rallentata. Ah, ciliegina sulla torta: una versione migliorata dell'SVP sarà contenuta nel Megadrive 32...



## VOCI E RUMORI

- Si vocifera che Sega e Sony stiano lavorando ad una scheda di espansione che renda compatibili Saturn e PS-X...
- Potrebbe uscire una versione più potente del Saturn in sala giochi denominata Titan, basata sulla stessa tecnologia.

*Se volete leggere  
LA recensione di  
Virtua Racing  
flipate a pagina  
50!*

## VIDEOGAMES ON DEMAND

Secondo le stime ufficiali della Sega, qualcosa come 20 milioni di famiglie sottoscriveranno un abbonamento al Sega Channel, il canale-via cavo interattivo che sarà lanciato ufficialmente questa estate negli Stati Uniti. Il servizio permetterà agli abbonati di richiedere videogiochi 24 ore su 24, tips, antepri-me, servizi esclusivi sui videogiochi più nuovi. Sarà persino possibile partecipare a competizioni videoludiche a carattere nazionale, grazie alle espansioni previste dall'AT&T. Il canone mensile di abbonamento sarà più o meno di 10 dollari, circa 17 mila lire... Il Sega Channel potrebbe diventare presto una realtà anche in Europa, o, almeno, in Inghilterra. Il colosso delle telecomunicazioni del Regno Unito, la British Telecom intende realizzare un servizio di "video(games) on demand" (videogiochi su richiesta) in tempi relativamente brevi, e a questo proposito sta stringendo accordi con Sega e Nintendo.

## LA SEGA SNOBBA CHICAGO

Pazzesco! La Sega Enterprises ha ufficialmente annunciato che non parteciperà al CES (Consumer Electronic Show) di Chicago nel 1995. In compenso, la Sega allestirà in contemporanea con lo show un enorme padiglione a DisneyWorld, Orlando, Florida. Come saprete, il CES rappresenta una delle fiere videoludiche più importanti del pianeta Terra. L'assenza della Sega è stata così motivata: il Mc Cormick Place di Chicago dove si tiene il CES è stato giudicato "insufficiente come spazio" per contenere tutte le novità che saranno presentate dal colosso numero uno del divertimento elettronico, la Sega, appunto. Tuttavia è probabile che la Sega sarà presente come espositore al CES di Las Vegas. A partire dal 1995, inoltre, la fiera videoludica per eccellenza diverrà l'E3, ovvero Electronic Entertainment Expo, che si terrà ad Atlanta. Che storia radicale!



# MEGA

## THE STORY OF THOR



CASA PRODUTTRICE

SEGA

DATA DI USCITA

TBA

GENERE

AVVENTURA

MACCHINA



# PREVIEW

*Il nostro eroe sta beccando un sacco di mazzate... Oh, ripigliatevi!*



**O**h, non ci si può distarre un attimo. Ti giri un secondo, e - trix! - la Sega ti butta fuori un super gioco d'azione per Megadrive che miscela la mitologia scandinava con la collaudata maestria nipponica nel settore videoludico. Il risultato è **The Story of Thor** (titolo non definitivo), un arcade adventure come ormai non se ne vedevano più da secoli. Protagonista del giochillo è - guarda caso - il leggendario **Thor**, un tizio che

scusate se è poco. La sua missione è stroncare le velleità espansionistiche

iniziali di sviluppo, ma, come potete vedere da queste foto, butta al-



delle forze del Chaos, tanto per cambiare. Dovremo

vedercela con cavalieri neri (niente battute politiche, please), orchi, stregoni e palle varie. La prospettiva

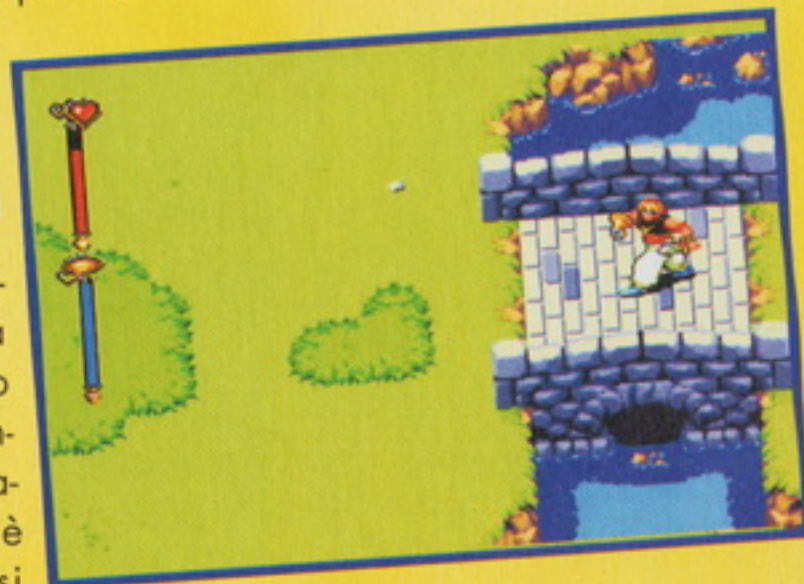
la grande, per cui prenotate sin d'ora la Mega antepima che pubblicheremo su uno dei prossimi numeri. Per ora accontentatevi di queste immagini...



*Quelle macchie hanno la capacità di appiccicarsi agli essere umani come delle dannate ventose e succhiarsi il sangue... La cosa ancora più grave è che sono nerazzurre...*

va in giro con dei pantaloni larghissimi pur non essendo un rapper. In compenso passa il tempo ad affettare tutti i cattivoni che incontra e

usata contribuisce a dare a questo gioco un'atmosfera fantasy che non guasta mai. **Thor** è ancora nelle fasi



*Oltre diciassette grafici si sono occupati di questo spettacolare ponte, tredici hanno realizzato i pantaloni di Thor e l'artista finale ha fatto il tè per tutti. Questo si chiama lavoro di squadra*



# MEGA



# STAR TREK - THE

# PREVIEW

// Spazio, ultima frontiera. Questi sono i viaggi dell'astronave Enterprise durante la sua missione quinquennale diretta all'esplorazione di strani mondi, alla ricerca di nuove forme di vita e di nuove civiltà, fino ad arrivare là, dove nessun uomo è mai giunto prima!". Queste le immortali parole che accolsero i telespettatori americani sintonizzati sulle frequenze della NBC alle 20.30 dell'8 settembre 1966, del tutto inconsapevoli che la nuova serie televisiva di fantascienza cui stavano per assistere sarebbe diventata di lì a qualche anno un fenomeno sociologico e commerciale di proporzioni galattiche...



Il giorno in cui **Star Trek** vide la luce, al comando dell'astronave Enterprise non c'era William "Kirk" Shatner, ma un certo Jeffrey Hunter, meglio noto agli intenditori come il capitano Christopher Pike. Il dottor McCoy non c'era, così come mancavano all'appello Uhura, Scotty, Sulu e Chekov. Quanto al signor Spock... sì, lui c'era, sebbene un pochino diverso dal solito: sopracciglia cespugliose, frangetta scomposta e la poco vulcaniana tendenza a sorridere dovunque e in ogni momento. Quell'avventura, che i disinformati potrebbero, oggi come oggi, scambiare per un episodio di **Ai Confini Della Realtà** (e non si potrebbe dar loro torto), non era altro che il pilot (come dire un "episodio di prova") con cui Gene Roddenberry, il creatore di **Star Trek** (scomparso nell'ottobre del 1991), intendeva lanciare la serie che molti di noi conoscono e amano. Intitolato **The Cage** (La Gabbia), questo episodio passò alla storia di **Star Trek** come l'unico mai visto in forma integrale nell'ambito della serie televisiva (riapparve in forma ridotta e rimontata nell'episodio in due parti **The Menagerie** e, un ventennio più tardi, riproposto nella sua originale intierezza su videocassetta) in quanto fu "bocciato" dai dirigenti della NBC (il network che ebbe l'onore di trasmettere per primo la serie, a cominciare dall'8 settembre 1966) con la motivazione che era "troppo cerebrale" (bisogna capirli: ai quei tempi la fantascienza televisiva che andava per la maggiore era **Lost In Space**, una sorta di **Happy Days** nello Spazio!). Nonostante questo sfortunato inizio e una fine prematura (appena tre cicli più tardi, nel '69), **Star Trek** continuò ad essere tenuto in vita dai fans (con fanzines e convention) e dalle emittenti locali, che ne riproponevano instancabilmente gli episodi: la "morte" di **Star Trek** fu in realtà un nuovo inizio, come testimoniano i sei lungometraggi finora prodotti (**Star Trek - The Motion Picture**, nel 1979, è stato il primo; **Rotta Verso L'Ignoto**, nel '91, l'ultimo) ma soprattutto la serie **Star Trek - The Next Generation** e i suoi spin-off (come dire, i "derivati") **Star Trek: Deep Space Nine** e **Star Trek: Voyager**, quest'ultimo ancora in fase di gestazione. Nel frattempo, però, è avvenuto qualche cambiamento: mentre Kirk, Spock, McCoy e compagnia bella hanno continuato le proprie crociere sul grande schermo, in televisione (nonché nel cuore di molti appassionati, specie quelli più giovani) il loro posto è stato preso da gente come Jean-Luc Picard, Worf il Klingon, l'androide Data e tutte le altre nuove creazioni di Gene Roddenberry, secondo il quale era ormai giunto il momento di far scorrere un po' di sangue nuovo nel suo esclusivo universo. Negli States, la nuova serie era stata inizialmente accolta con freddezza da parte dell'ala "conservatrice" dei Trekkies, ma dopo le prime trasmissioni (complici le partecipazioni straordinarie di alcuni membri dell'amato vecchio equipaggio come Spock, McCoy e Scotty), è stata lieta di darle il suo appoggio. Risultato: altissimi indici d'ascolto, tonnellate di merchandising di vario genere (dischi, giocattoli, figurine, romanzi, etc.) come ai vecchi tempi, un film (attualmente in lavorazione) che dovrebbe vedere i personaggi della serie classica passare ufficialmente il testimone alla "nuova generazione" e, naturalmente, qualche videogioco, incluso quello che la Spectrum Holobyte ha prodotto per il Megadrive, e che **Mega Console** vi presenta in anteprima. L'avventura continua...

## TENENTE WORF

Worf è l'unico Klingon che si sia mai diplomato all'Accademia della Flotta Stellare. Le caratteristiche peculiari della sua specie lo rendono perfetto per il ruolo di Ufficiale Capo della Sicurezza sull'Enterprise; è infatti orgoglioso, aggressivo e leale, ma i suoi sentimenti bellicosi sono controbilanciati dal codice d'onore della sua razza.

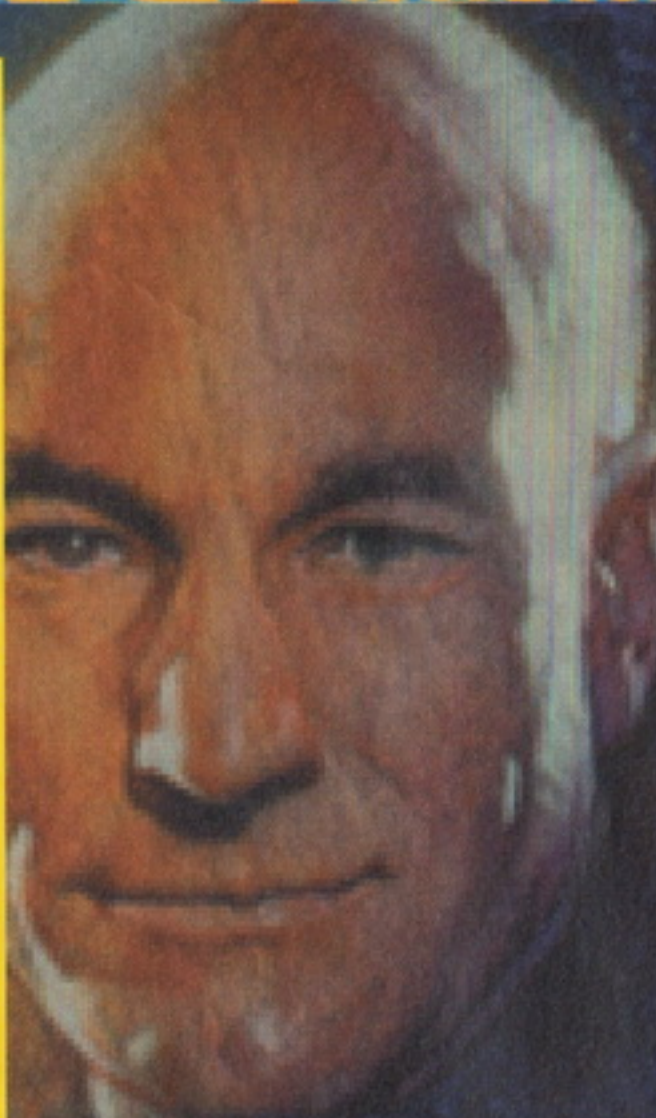


# NEXT GENERATION



## IL FIOR FIORE DELLA NUOVA GENERAZIONE

Mentre nel nostro Paese ne sono stati trasmessi sì e no una ventina di episodi (su Italia 1 in tarda serata), negli USA la serie di **Star Trek - The Next Generation** è già arrivata al settimo ciclo (o season, come dicono da quelle parti); ognuno consta di circa 25 episodi, il che si traduce in un totale sbalorditivo di oltre 150 episodi (la serie "classica" non era andata oltre i 79). La componente fantascientifica di **Star Trek** è subordinata alle vicissitudini dei personaggi e il gioco fa largo uso delle loro personalità. Qui di seguito eccovi i principali membri dell'equipaggio in servizio sulla USS Enterprise...



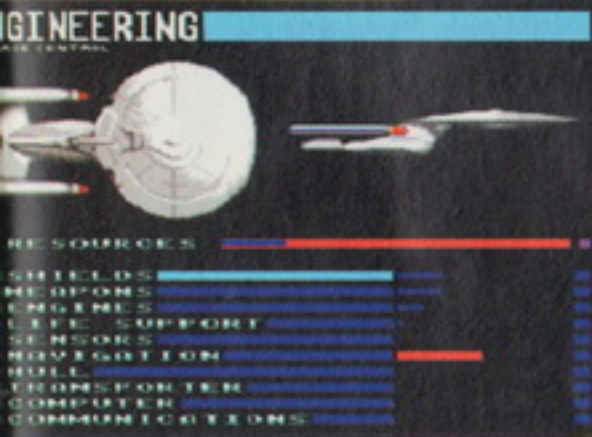
## CAPITANO JEAN-LUC PICARD

Prima di ottenere il comando dell'Enterprise, ha servito come capitano della USS Stargazer in una missione esplorativa durata 22 anni. Di origini francesi (è nato a Parigi), Picard è un leader vigoroso che esige rispetto da parte dei suoi sottoposti. Ha la reputazione di un uomo di ampie vedute, eppure nutre diversi pregiudizi, fra cui un'avversione per i bambini!



## COMANDANTE WILLIAM RIKER

Riker è il braccio destro di Picard. I due sono molto legati in quanto possiedono entrambi determinazione e fiducia in se stessi. Il ruolo di Riker quale Primo Ufficiale dell'Enterprise consiste nel sovrintendere alla manutenzione della nave e nel comandare le squadre di sbarco.



## DOTTORESSA BEVERLY CRUSHER

Affascinante, intelligente e forte di carattere, la dottoressa Crusher è l'Ufficiale Medico dell'Enterprise. Lei e il capitano Picard hanno una morte in comune: quella del marito Jack, caduto sotto il precedente comando di Jean-Luc.

## TENENTE COMANDANTE DATA

Data è un androide talmente ben costruito da poter passare tranquillamente per un organismo vivente. E' un ufficiale di provata lealtà nei riguardi della Flotta Stellare, ma spesso manifesta l'ingenuità infantile dell'intelligenza artificiale con le sue domande. E' certamente il membro più complesso e accattivante dell'equipaggio.





# MEGA

## IL GIOCO

In questo gioco per il Megadrive, vi unirete all'equipaggio dell'Enterprise in una missione di pattugliamento. Il tran tran della missione viene presto interrotto da alcuni messaggi ricevuti sulle frequenze sub-spaziali nonché dalle direttive da parte del comando della Flotta Stellare. Il gioco si articola lungo le varie fasi di una missione, che comprendono battaglie spaziali, trattative e spedizioni planetarie.

## UFFICIO DEL CAPITANO

L'alloggio privato di Picard, dove il capitano dà voce ai propri pensieri personali e offre consigli su come procedere.

## COMUNICAZIONE

Questa postazione permette di comunicare con altre navi e trasmettere messaggi. È possibile anche di ricevere e rispondere a messaggi.

## IL PONTE DI COMANDO

Quando vi trovate sull'Enterprise, il vostro controllo si concentra sul ponte girevole. Tutte le funzioni della nave sono accessibili recando visita alle seguenti postazioni:

## NAVIGAZIONE

Questa postazione mostra un modellino tridimensionale dello spazio siderale. La destinazione planetaria prescelta va selezionata dal menu di navigazione. Una volta registrata la destinazione, si passa alla selezione della velocità.

## SENSORI

La scansione perpetua fornisce informazioni sui soggetti mostrati sul visore principale.

## COMPUTER

Il computer della nave è una preziosa fonte di informazioni su di una vasta gamma di soggetti, fra cui pianeti e culture della Federazione, la stessa Enterprise e le materie astrofisiche.

## A VOI IL COMANDO

La nave della Flotta Stellare sotto il vostro comando è la USS Enterprise, un vascello di classe Galaxy. È la quinta nave a portare il nome originariamente appartenuto all'astronave di classe Constitution comandata da James T. Kirk verso la fine del 23° secolo. L'Enterprise è lunga 641 metri e ha un equipaggio di 1012 persone.

### PROPULSIONE

L'Enterprise ha due distinti sistemi propulsivi: uno per i viaggi interstellari, l'altro per gli spostamenti da pianeta a pianeta.

La **Potenza d'Impulso** (Impulse Power) è impiegata

per viaggiare sotto la velocità della luce.

La **Potenza di Curvatura** (Warp Power) serve a ottenere delle velocità superiori a quella della luce. I fattori di aumento della velocità di curvatura vanno da 1 a 10. Il Fattore di Curvatura Uno equivale alla velocità della luce, mentre il Fattore Dieci equivale a una velocità teoricamente infinita. Fattori di Curvatura più elevati sottraggono grandi quantità di energia e possono causare danni alla struttura della nave. (Competenza: La Forge)

### SISTEMI DIFENSIVI

La nave è munita di scudi deflettori ad ampio raggio protettivo, attivati da pannelli montati sullo scafo del-

la nave. Gli scudi hanno priorità di alimentazione durante gli scontri ravvicinati. Il Deflettore di Navigazione polverizza tutti gli ostacoli che vengono a trovarsi di fronte alla nave durante il viaggio a velocità di curvatura.

(Competenza: Riker)

### ARMI

L'Enterprise possiede due tipi di armamento: i Pha-





## CAZIONI

vi permette di rice-  
messaggi. Normal-  
cegliere in quale to-  
mpliche, quesiti o sfi-

## VISORE PRINCIPALE

Il vostro tramite visivo con il frammen-  
to di spazio nel quale si trova l'Enter-  
prise.



## SALA MOTORI

Questo pannello mostra uno spaccato  
dello scafo dell'Enterprise e un profilo  
statistico dei danni per ciascuna sezio-  
ne della nave.

## TELETRASPORTO

Serve a inviare sui pianeti le squadre  
di sbarco. Una volta selezionato il  
quartetto che comporrà la squadra di  
sbarco dall'elenco dell'equipaggio, lo  
si trasferisce sul pianeta mediante la  
console del teletrasporto.

## CONSOLE TATTICA

Tutte le manovre di battaglia vengono  
dirette da qui. Lo schema tattico dello  
scontro viene esibito su di un reticolato  
che mostra l'Enterprise e l'oggetto ostile.



ser e i **Siluri Protonici**. I **Phaser** utilizzano impulsi  
laser speciali di incredibile intensità. A piena potenza,  
i **Phaser** possono distruggere una piccola luna. I **Siluri**  
**Protonici**, invece, sono una sorta di bombe a punta-  
mento computerizzato che contengono una piccola  
porzione di antimateria.

(Competenza: Worf)

## NAVIGATIONAL

Il computer della nave è interfacciato con tutti i pian-

CAPTAIN'S LOG,  
EN ROUTE TO  
ORIONS ALPHA  
IV TO DELIVER  
MEDICAL  
SUPPLIES. THE  
ENTERPRISE HAS  
ENCOUNTERED AN  
ALIEN VESSEL  
TRAPPED IN A  
DECEIVING ORBIT  
AROUND THE  
PLANET.  
LIFE SIGNS ON  
THE VESSEL ARE  
LOW AND  
FADING.  
ALTHOUGH THE



**STAR  
TRICK**  
THE NEXT GENERATION

© 1993 PARAMOUNT PICTURES.  
ALL RIGHTS RESERVED.  
5200 AUTHORIZED USER.  
GAME CODE: 1993 SCAL.  
ALL RIGHTS RESERVED.  
INTENDED SOLELY FOR HOME USE.  
PUBLIC PERFORMANCE OR OTHER  
USE IS EXPRESSLY PROHIBITED.

CASA PRODUTTRICE

SPECTRUM HOLOBYTE

DATA DI USCITA

ESTATE

GENERE

AZIONE/RPG

MACCHINA



DAMAGE



PHOTONS

SCOUT

ti appartenenti alla Federazione della Flotta Stellare.  
Il trasporto di personale dall'orbita è effettuabile me-  
diante il trasferitore di particelle, meglio noto come  
teletrasporto. Questo apparecchio impiega due pan-  
nelli muniti di sensori (uno sopra, l'altro sotto il sog-  
getto da trasferire) che leggono le strutture molecola-  
re e sub-atomica della persona e le convertono in un  
impulso di energia. Quest'ultimo viene diretto verso  
un punto prestabilito e quindi riconvertito in materia.  
(Competenza: Data)



# MEGA



# PREVIEW

# TENNIS AL



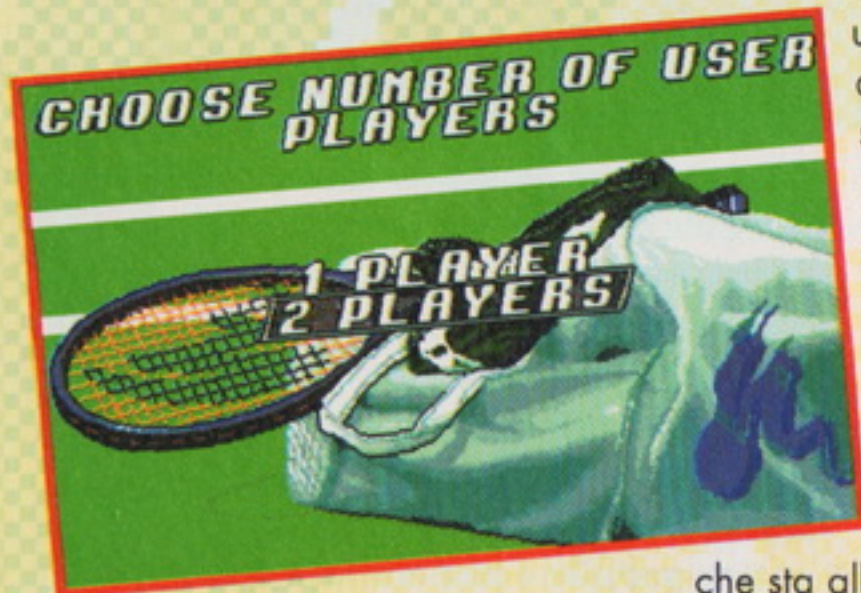
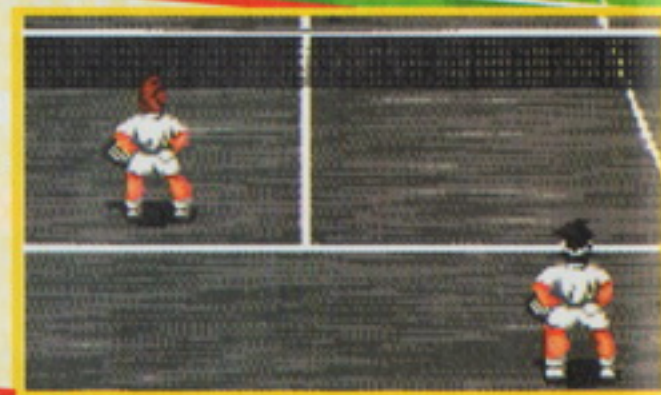
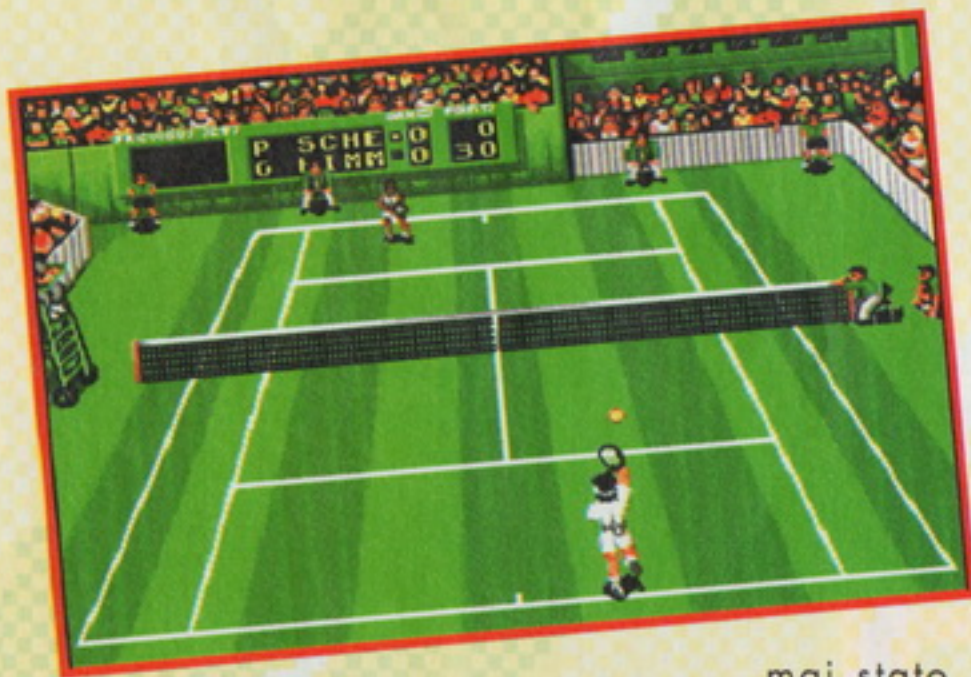
**C**onosco bene il metodo per realizzare le Preview di questi giochi sportivi: bisogna spiegare i vari punti, la materia e le regole precise del gioco in questione, ma se pensate che stia a perdere il mio tempo per spiegarvi tutti i regolamenti del tennis da quando è nato in Inghilterra, vi sbagliate di grosso (ebbene sì, lo ammetto, non sono

mile, la cosa mi sembra evidente), la nuova scintillante simulazione sportiva della Codemasters.

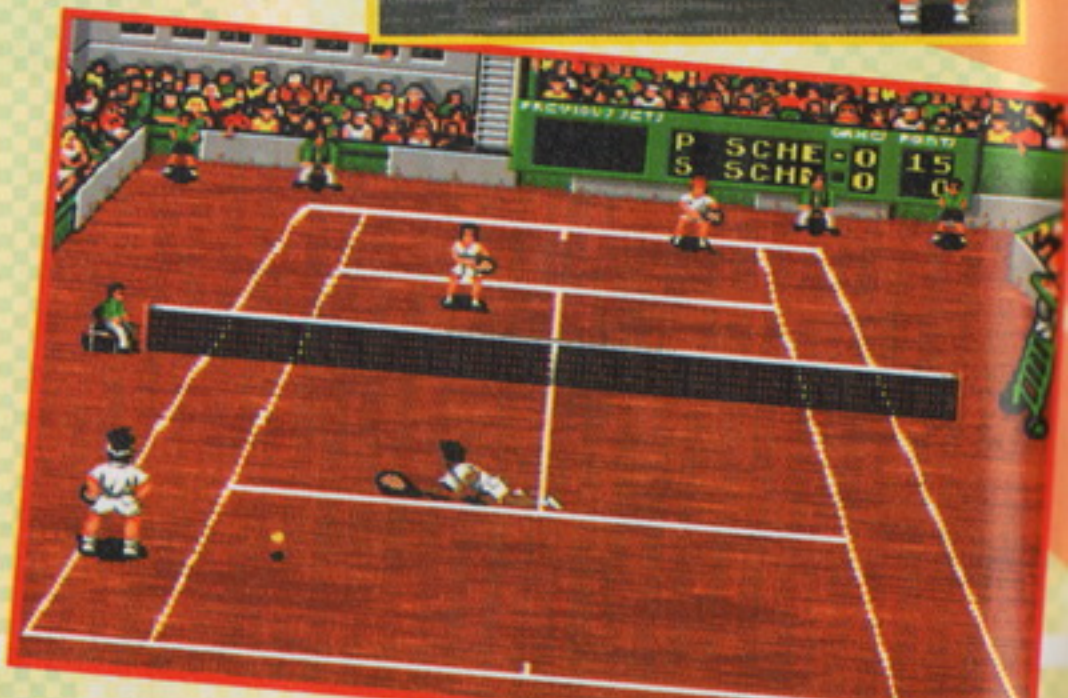
Spesso capita che le software house non riescano per vari motivi ad ottenere nessuna licenza di rilievo e ci impediscano così di impersonare i campioni di questo o quello sport. Così è successo anche alla Codemasters, ma personalmente reputo che la cosa non sia preoccupante: in fondo il gioco non cambia a seconda del nome e spesso riescono meglio giochi anonimi di titoli che invece hanno ottenuto ingiustamente qualche licenza di rilievo. Anzi, devo ammettere che il tutto ha anche un suo lato divertente: infatti mi faccio spesso delle gran risate nel vedere come i programmatori storpiino i nomi veri con l'unico scopo di ricordare il nome originale.

Tornando a bomba, da quello che abbiamo potuto vedere, **Tennis All Stars** sembra veramente massiccio, completo di una gran quantità di opzioni, tre tipi di torneo (Challenge, World Cup e Tournament) e con la possibilità di partecipare a 62 gare internazionali, sia maschi-

li che femminili, singole e doppie. In più abbiamo a disposizione triloni di tiri differenti, il replay e il fermo immagine, campi in erba, terra e asfalto e tutto quello che c'è in un campo di tennis vero come il raccattapalle, l'arbitro e perfino le ovazioni del pubblico. Insomma ci manca solo da testare la giocabilità, e se anche questa sarà sugli stessi livelli della struttura del gioco, ci troveremo di fronte al miglior gioco di tennis per Megadrive. Il verdetto al prossimo numero di **Mega Console**.



mai stato un patito di questo sport... NdSantaz). Comunque sia, il tennis è proprio la disciplina che sta alla base di questo **Tennis All Stars** (e con un titolo si-





# L STARS

## IL TENNIS PIU' PAZZO DEL MONDO

Nel caso vi stancaste di giocare a tennis "normalmente", la Codemasters vi dà la possibilità di scegliere un'opzione chiamata Crazy Tennis. In questo modo potrete giocare a tennis come al solito, solo che durante la partita compariranno sul campo diverse icone che vi daranno diversi poteri: alcuni trasformeranno la palla in un pallone da basket, altre la ridurranno alle dimensioni di un pisello. Altri oggetti potranno far perdere il sincronismo al vostro avversario, invertendogli i comandi del Joypad, ma dovete stare attenti perché la "magia" potrebbe rivoltarsi su di voi. Durante la partita farà la propria comparsa, camminando sulla rete, anche il mitico Dizzy, l'uovo coi piedoni protagonista di

molti titoli Codemasters. Colpendolo lo farete cadere ottenendo un sacco di punti e se riuscirete a beccarlo una seconda volta mentre è a terra, potrete farlo esplodere e farvi un bell'uovo al tegamino gigante (si può essere così sadici? Nd-Dizzy)!



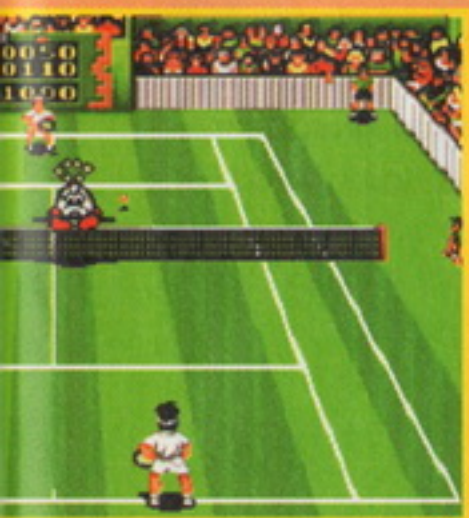
PLAY A TOURNAMENT  
CHALLENGE MATCH  
ENTER THE WORLD TOUR  
CRAZY TENNIS  
SEE THE COACH

CASA PRODUTTRICE  
CODEMASTERS

DATA DI USCITA  
MAGGIO

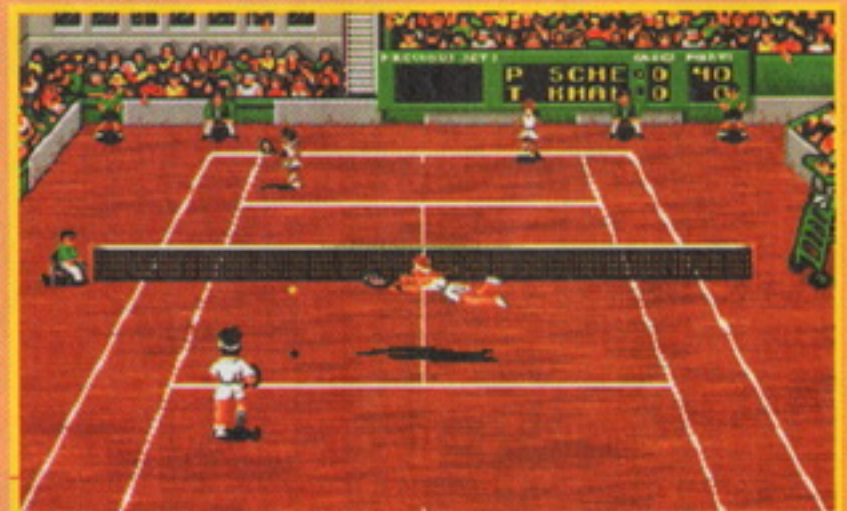
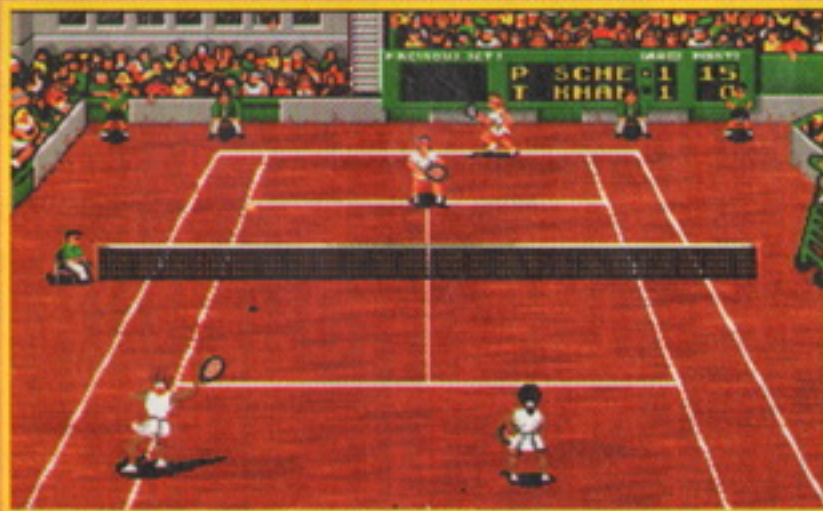
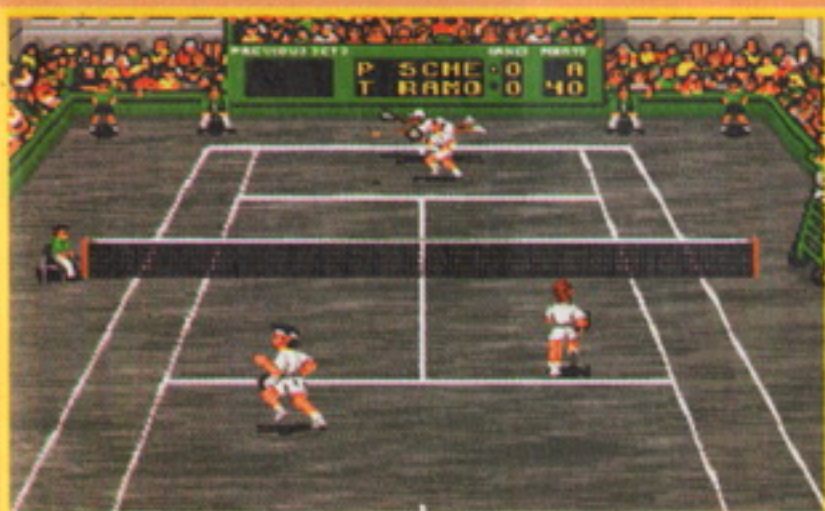
GENERE  
SPORTIVO

MACCHINA



## QUATTRO IN UNO

Una delle novità più interessanti che ci mette a disposizione Tennis All Stars è la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente risparmiando i soldi per comprare l'apposita interfaccia per il Megadrive della Sega o della Electronic Arts. Come? Beh, è semplice: sulla cartuccia si trovano le due porte supplementari che vi occorrono per dei mitici two-on-two: potrete così giocare con altri tre amici, spendendo solo i soldi della cartuccia!





## PREVIEW



**C** era una volta un posto dove il sole non splendeva mai, eccetto che per gli strati più elevati della società, e dove la pioggia era così acida che praticava dei fori nel cappello nuovo di zecca, dove fiori e uccelli non erano visti di buon occhio perché solo a guardarli veniva il cancro... A quei tempi tre grosse multinazionali avevano



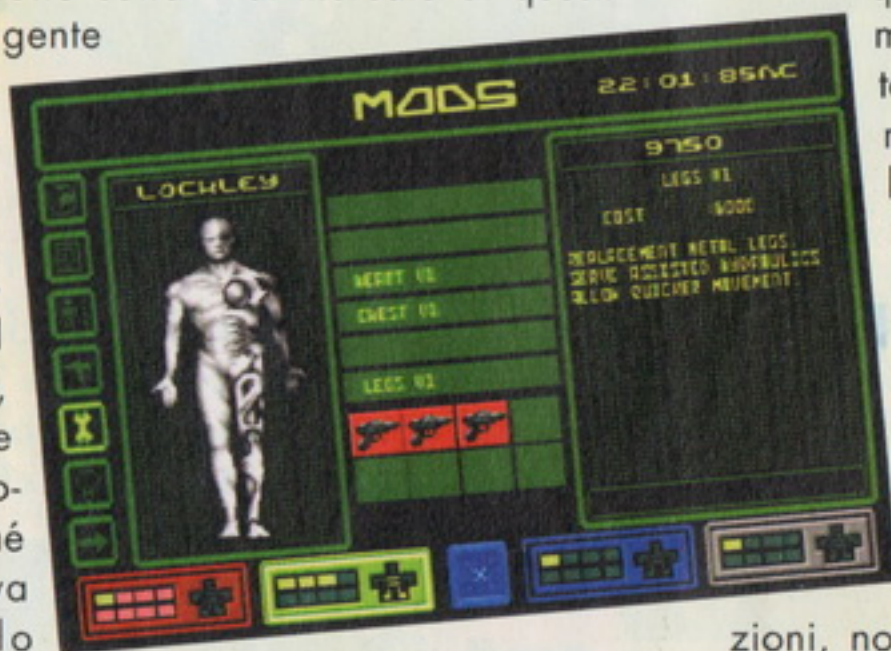
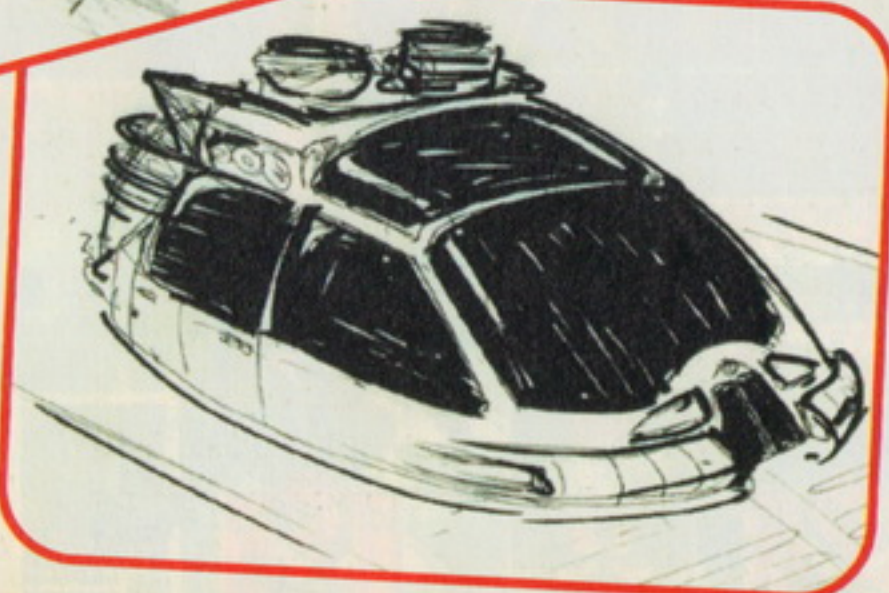
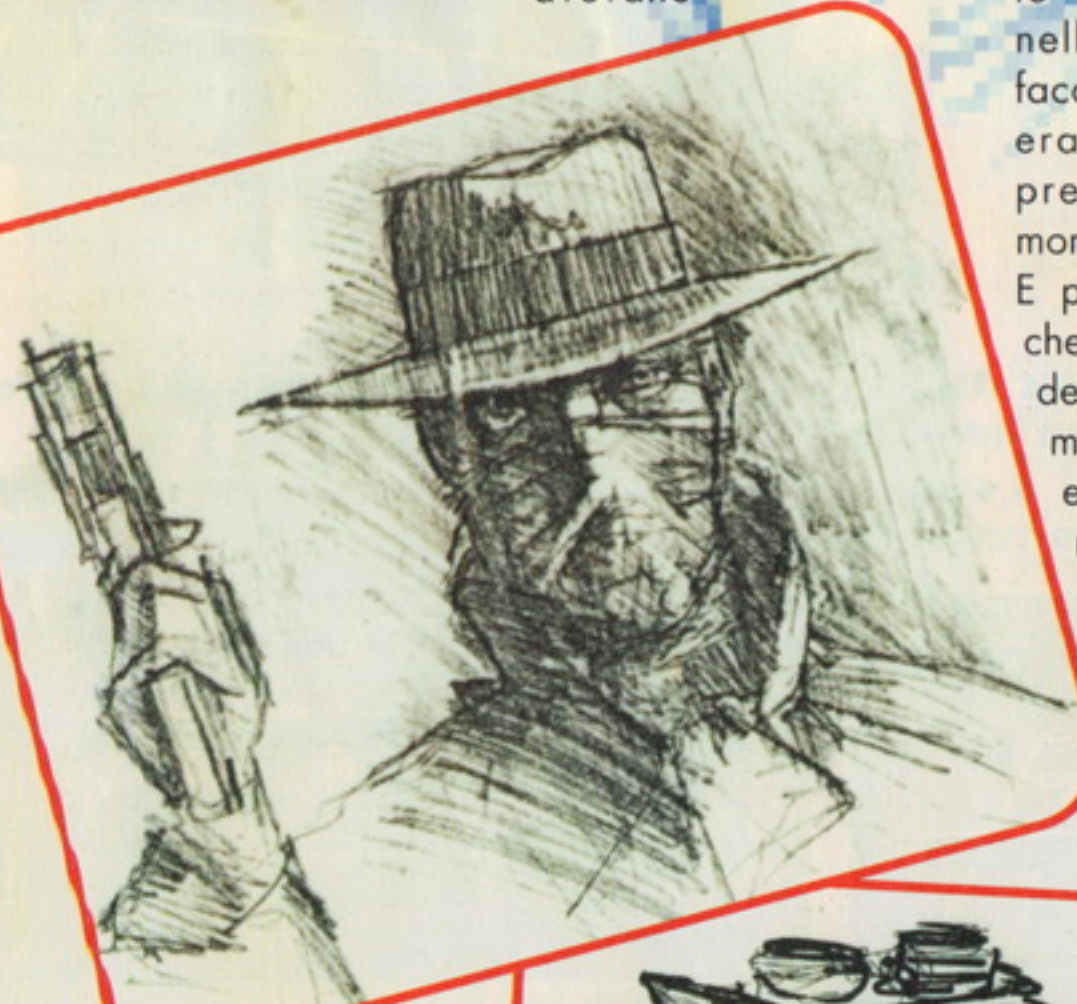
il controllo del mondo e le uniche modifiche nell'espressione sulla faccia della gente era da depresso a morto: 'azz! E poi qualche geniale inventò il microchip, e tutti se ne rallegrarono, poiché si poteva ficcarlo nel cervello (brillantina e tutto) e quindi rega-

larsi una visione in rosa del mondo, dove la vita era bella e venivano a portarti via: oh, che bello... Ovviamente non passò molto tempo prima che queste multinazionali si rendessero conto del valore di mercato di questi

vasta scala e ad una scissione delle compagnie. Per non parlare del sangue versato mentre tutti, nessuno escluso, invadono i territori rivali, rapiscono personale chiave, distruggono importanti installazioni e si impadroniscono del controllo.

Nel gioco (che, come molti avranno ormai capito, si ispira non poco al film **Blade Runner**) assumete il ruolo del capoccia di una delle corporations più piccole. E quando diciamo piccole, intendiamo veramente piccole... perché non avete ancora nemmeno un territorio. Avete però grandi ambi-

zioni, nonché una squadra di combattenti biomeccanici con la quale conquistare il mondo. L'obiettivo del gioco è quello di scontrarsi con l'opposizione per i cinquanta (più o meno) settori del globo, completando varie missioni in ciascuno di essi e dando del filo da torcere a tutti quanti mediante i vostri sicari telecoman-



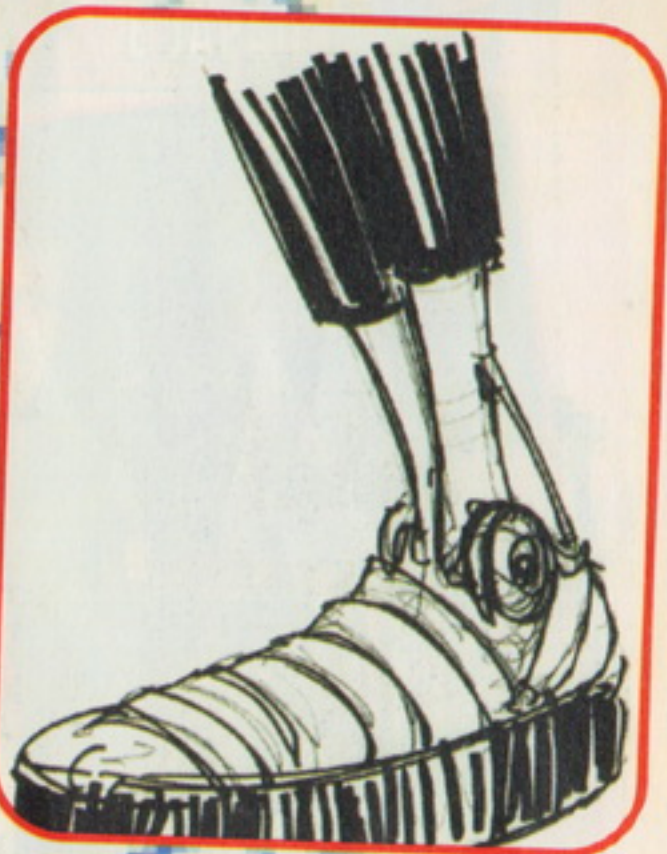
pezzettini di silicio perché ora, qualsiasi cosa avessero fatto, le masse le avrebbero amate sempre: il controllo definitivo era loro! Naturalmente, come spesso accade quando qualcuno inespica in una cosa buona, ci sono catere di persone che cercano di aggiudicarsi una fetta della torta, dando così il "La" ad un caos su



# ICATE



*E' abbastanza violento per i vostri gusti?*



dati. Alterando l'input dei chip innestati nei loro cervelli potete trasformare i vostri ragazzi da

no è già provvisto di un corpo-base, ma questo può essere perfezionato ciberneticamente aggiungendo un cervello migliore (per rendere il replicante più intelligente), braccia e gambe più potenti, un torace più resistente e persino un cuore più forte per aiutare il bio-mecanoide a reggere meglio lo stress. La cosa migliore da fare è rendere uno dei replicanti un super-essere, equipaggiandolo/a con tutti gli optional, dato che potrà essere poi usato

camente quando intercetta una pistola nelle vicinanze.

### PROGRESSI E DECESSI

Bene, ora che avete approntato il vostro quartetto di replicanti, potete passare all'azione. Selezionata una missione, appare una schermata nella quale sono visualizzati i vostri obiettivi per quel determinato livello. Questi ultimi potrebbero essere di qualsiasi natura: dal dover rapire un pezzo grosso (o, cosa più proba-

zione (almeno finché la terra confina col territorio di vostra proprietà). Partendo da certe aree, comunque, non avrete ancora una potenza di fuoco sufficiente per andare avanti e conquistare territorio e allora, per voi, saranno cavoletti acidi!

### PER LA SCIENZA, QUESTO E ALTRO

Una volta conquistato un territorio, potete cominciare a raccogliere i contributi della popolazione. Il denaro incassato può essere investito nel proprio centro di ricerche, dove legioni di scienziati si dedicano alla costruzione di armi, armature e parti corporee di dimensioni ed efficienza maggiori, mentre il resto dei fondi può essere impiegato per acquistare tutti questi articoli. Le tasse, però, non vanno aumentate oltre un certo limite, altrimenti i cittadini si ribelleranno e dovrete conquistare di nuovo il loro territorio.

### CEREBRO-BARRE

Tutti gli elementi della vostra squadra sono mu-

niti di una barra regolabile che determina il loro grado di intelligenza, aggressività e percezione; la lunghezza della barra può essere alterata per rendere i vostri uomini particolarmente idonei a un determinato compito. Dunque, se si vuole che un componente della squadra sia di guardia da qualche parte, è necessario elevare il suo livello di aggressività (così che spari su tutto ciò che si muove), aumentare il suo livello di percezione (sicché possa capire da dove provengono gli attacchi) e abbassare lievemente il suo livello di intelligenza (se portaste quest'ultimo al punto più elevato, l'uomo agirebbe come qualsiasi persona sana di mente: se la darebbe a gambe!).

### SYNDICATE: DI TUTTO, DI PIU'

**Syndicate** è il primo gioco realizzato dalla Bullfrog per il Megadrive. Peter Molyneux, capoccia della compagnia (a lui si deve quel classi-



macchine da guerra fredde e calcolatrici in psicopatici assetati di sangue, o una via di mezzo, a seconda del carattere della missione.

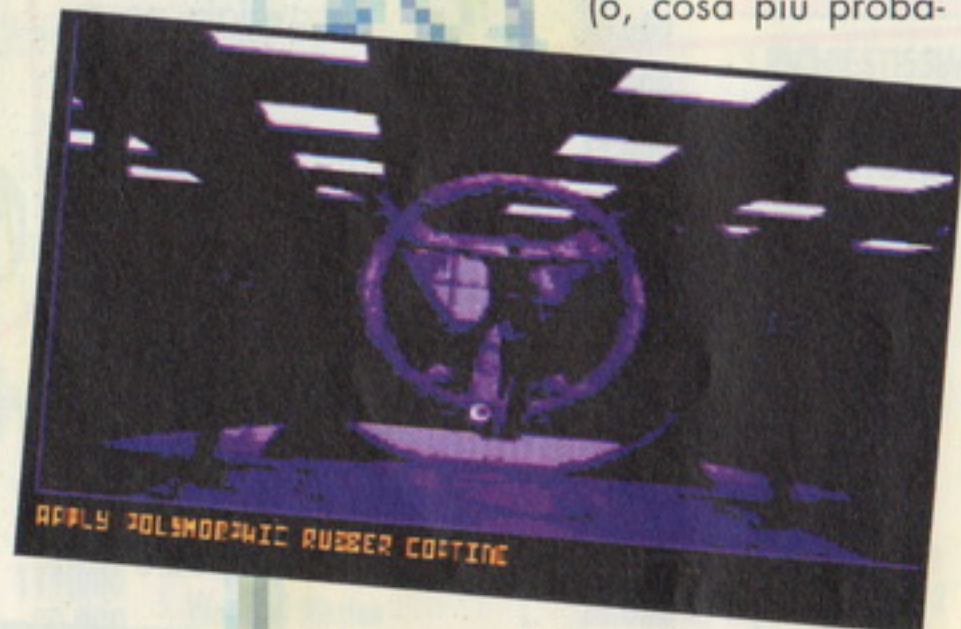
Reggetevi alle bretel-



le, signore e signori: sarà una gita piena di scossoni...

### "PROBABILMENTE IL LEADER..."

E' possibile portare sul campo fino a quattro replicanti, ma prima bisogna costruirli. Ognu-



come leader del gruppo. Gli altri tre, invece, andranno equipaggiati soltanto con una delle protesi speciali in modo da rendere ognuno di essi l'elemento ideale per un compito particolare. Fra i tanti utili accessori c'è un arma speciale che porta il bersaglio sotto il vostro controllo e spara automati-

bile, liquidarlo) al polverizzare il centro di ricerche. Qualunque sia il vostro incarico, esso comporterà una carneficina di proporzioni straordinarie (gioite, patiti di sparatutto!). Potete scegliere di partire da qualsiasi punto indicato sulla mappa e quindi procedere in qualsiasi dire-





gliore sulle console che non sugli home computer. Quelli della Bullfrog sono molto determinati nel volere una grande struttura di gioco e originalità in dosi industriali, e ritengono che **Syndicate** abbia

co multiformato che è **Populous**) ha detto che sebbene in passato altri giochi come **Power-monger** e **Populous** siano stati poi convertiti per il Megadrive, non erano veramente confacenti a questa macchina. **Syndicate**, ha detto Peter, è il primo gioco studiato per essere mi-



ambidue. Come spiega Peter, questo titolo verrebbe incontro alle aspettative di molte categorie di videogiocatori: i patiti di sparatutto, che vogliono solamente farsi strada a colpi di laser e gli appassionati di giochi strategici, che amano risolvere situazioni difficili usando la loro materia



grigia. Per la versione Megadrive, il team di programmazione ha



mantenuto lo stesso stile grafico delle versioni Amiga e PC, ma molti dei livelli sono stati modificati e molte cose, secondo Peter, sono state migliorate.

### L'UOMO CHE NON AVEVA NOME

Il programmatore di questi splendidi organismi cibernetici è un tizio che risponde al nome di ZZKJ; no, non si tratta del suo vero nome (grazie al cielo), ma delle sue iniziali (si arrabbia un pochettino se si prova a chiamarlo in qualche

altro modo). In passato, questo personaggio ha regalato al Megadrive titoli come il grandioso **Smash TV** e il meno grandioso (per non dire che era una schifezza) **Gunship**: beh, una cavolata possono farla tutti, no? Ad ogni modo, il nostro ZZKJ è all'opera su questa conversione dallo scorso Luglio e, almeno fino ad oggi, non ha incontrato molti problemi eccetto quello di voler infilare troppa roba in uno spazio trop-

## SYNDICATE

CASA PRODUTTRICE

ELECTRONIC ARTS

DATA DI USCITA

AGOSTO

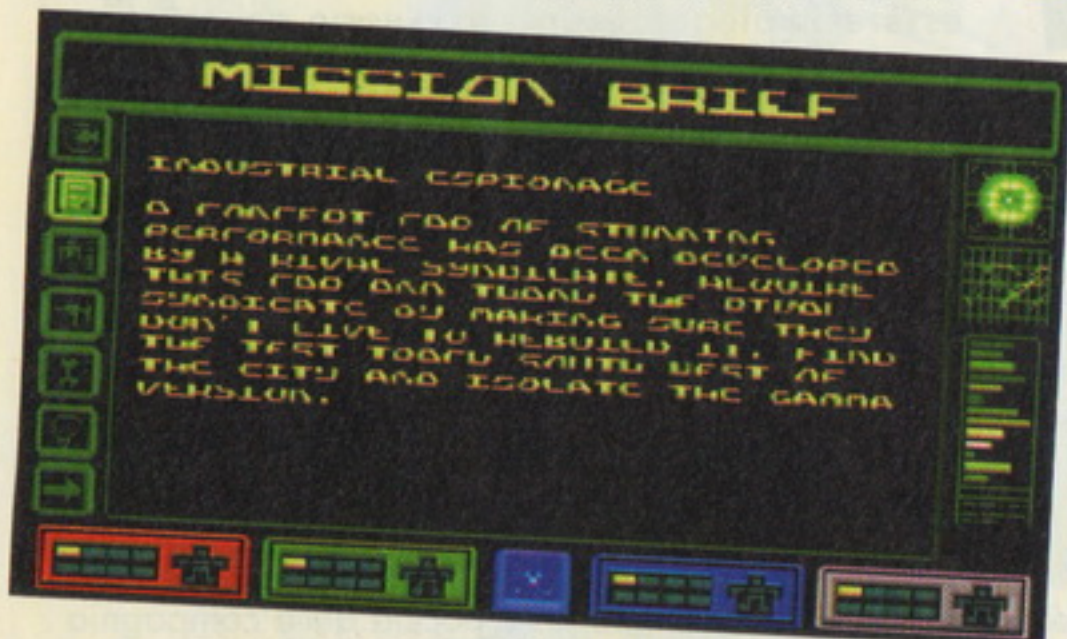
GENERE

STRATEGIA/AZIONE

MACCHINA



po ridotto... ma sembra che abbia già trovato il modo di risolverlo!





**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  
Eternal 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 Mause 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  
VIRTUA RACING  
E  
STREET OF RAGE 3**

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

### LE NOVITÀ

Barbie Super Model L. 139.000  
Bastard L. 169.000  
Beethoven L. 129.000  
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 Twee 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 NOMIE MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI**





# PREVIEW



Il portiere esce dai pali su un calcio di punizione ravvicinato

Gooooool!  
Italia 3,  
Argentina 0...  
Evidentemente mancava Zenga...

**G**ondata continual  
E così ecco arrivare i primi seri rivali per **Fifa International Soccer** (**Pelé Soccer** non è degno di essere nemmeno paragonato al titolo della Electronic Arts). Scende ora in campo il più famoso gioco calcistico di tutti i tempi, **Kick Off**, che presenta la sua terza puntata proprio

**Championship** della Acclaim.

e punizioni di ogni tipo... Nulla è stato trascurato. Non vediamo l'ora di avere fra le mani la versione definitiva di un gioco che promette di fare la storia del Megadrive: restate su que-



## KEVIN CHI?

Ma Kevin Keegan! Il manager della squadra inglese del Newcastle United è stato assunto dalla Imagineer per dare alla simulazione il massimo del realismo. Keegan si è prestato ad assistere allo sviluppo di **Kick Off 3**, aiutando i programmatori a selezionare le tattiche di gioco in caso di punizioni e calci d'angolo. Non contento di ciò, ha messo tutte le sue conoscenze a disposizione della Imagineer per disegnare una serie di azioni d'attacco che possono essere tentate dal computer per mettere in difficoltà anche il miglior giocatore umano. La Imagineer spera così di aver creato il più realistico gioco di calcio finora prodotto.

in diretta concorrenza con un'altra simulazione pedatoria di prossima uscita, **Ryan Gigg s**

I ragazzi della Imagineer stanno dando i ritocchi finali a questo titolo che promette di riproporre la giocabilità originale delle migliori versioni Amiga e di far dimenticare il mezzo (o forse intero) fiasco di **Super Kick Off**. E' stata abbandonata la tradizionale veduta aerea per quella laterale, con i giocatori che si muovono su un campo dalle dimensioni veramente notevoli. Ogni aspetto del gioco del calcio reale è stato qui riproposto fedelmente: fuorigioco, retropassaggio al portiere, falli



Fiiit! Non faccia il furbo, lei è passato col rosso...

sto canale e saprete presto molto di più.

**SU CON IL MORALE!**  
Se la vostra squadra gioca particolarmente male, e non solo per il fatto che voi siete scarsi, potete intervenire con una serie di opzioni per risollevarlo il morale della formazione. Semplicemente chiamando il menù durante la pausa del gioco potrete, oltre a sostituire un giocatore e cambiare lo schema tattico in campo, urlare una serie di frasi incoraggianti ai vostri giocatori durante tutta la partita. Forza ragazzi: pensate che fra novanta minuti sarà tutto finito...



Il replay dell'ultima azione: Maradona ha segnato con la mano o no?





# KICK OFF 3



CONVITTI 1992 - KICK OFF

CASA PRODUTTRICE

IMAGINEER

DATA DI USCITA

ESTATE

GENERE

SPORTIVO

MACCHINA

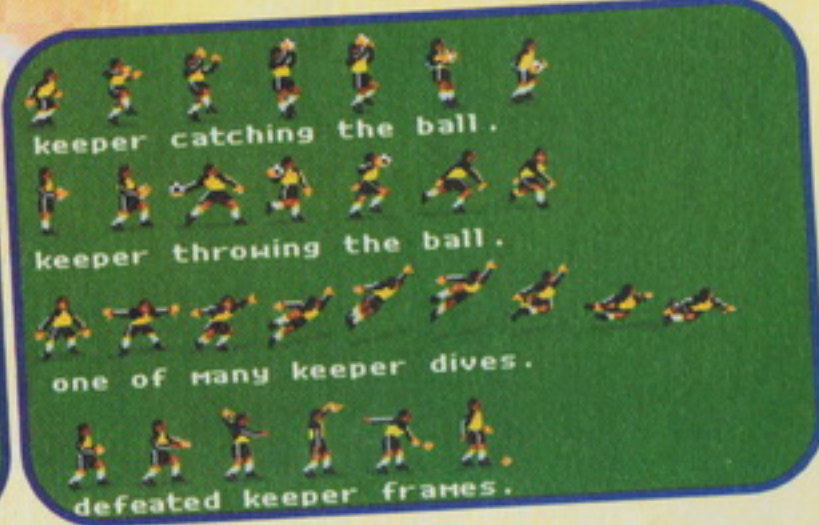
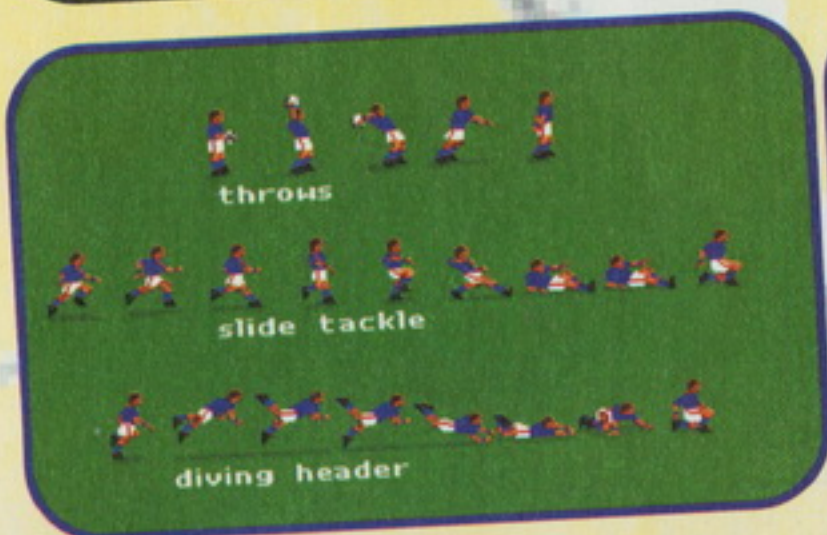


**NON DIRE GATTO...**  
 In quanto ad opzioni Kick Off 3 non teme rivali: ogni singolo aspetto di gioco è sotto il controllo del giocatore. La durata di una partita può variare da 2 a 45 minuti per tempo e potrete scegliere fra 32 squadre provenienti da tutto il mondo, che si potranno affrontare in diversi tipi di coppe e tornei. E' possibile inoltre giocare in modo arcade, il classico con il controllo del giocatore in prima persona, oppure manageriale, controllando soltanto gli aspetti tecnico-tattici delle varie partite.



## CHI, COFF?

In Kick Off 3 sono presenti oltre 2.000 frames di animazioni, animazioni che variano a seconda della vicinanza del giocatore dalla palla e dalla direzione in cui si muove. Sono presenti tutti i colpi più spettacolari: la sforbiciata in aria, i colpi di testa in tuffo, i tiri in corsa, per non parlare di tutte le animazioni del portiere, che è molto più intelligente di quelli visti finora nella maggior parte dei giochi calcistici. A giudicare dalle foto non sembra niente male, eh?





MEGA

No, non preoccupatevi, non state diventando daltonici...

## PREVIEW



**U**n altro mondo, un'altra avventura. Come ogni bel gioco che si rispetti, ecco approdare su Megadrive il seguito di un titolo nato su Amiga e trasportato con successo sulle console. Proprio da queste ultime nasce **Heart of the Alien - Another World II**, e quale miglior modo di realizzare un titolozzo così atteso se non quello di schiaffarlo su CD?

Avete presente i telefilm che si interrompono proprio nel momento in cui vorremo sapere come andranno avanti e rimaniamo delusi perché dobbiamo aspettare la puntata successiva? Beh, lo stesso accadeva anche dopo aver finito **Another World**: dopo che il grande uccello se ne era partito via, che direzione avranno preso i nostri eroi? Sarà riuscito Buddy a tornare indietro? Avrà finalmente varcato la soglia del suo amato salotto, indossato le sue pantofole preferite ed esclamato, seduto comodamente in poltrona "Casa dolce Casa"?

Dopo che la

### WATCH BUDDY DOING HIS THING

In questo seguito impersonerete Buddy, il docile e gentile gigante che Lester ha salvato nella prima avventura. Sembra che un fisico nucleare dalla testa rapata abbia fatto esplodere il villaggio di Buddy, mentre era sulla strada del ritorno a casa. Bisogna ammettere che questo Buddy è proprio sfigato! Comunque con quest'ultimo tragico evento il nostro eroe ha perso tutto e ora è vero che adesso se ne va in giro incavalato nero e armato di pistola e frusta!



risposta a queste assillanti domande vi è stata negata per tutti questi mesi, finalmente potrete conoscere tutto quello che è successo nell'altro mondo e anche di più grazie a **Another World II** (conosciuto oltreoceano come **Out of This World II**) per Mega CD.

Infatti i programmatori hanno praticamente creato un'intera puntata nuova: tale puntata inizia cronologicamente nell'esatto momento in cui finiva la precedente e il tutto è completato da una colonna sonora di qualità ottima (mica per niente è su CD?). Come se non bastasse la Delphine ha aggiunto anche l'intera vicenda precedente, raggruppando quindi in un unico CD sia **Another World I** che il **II**.

Da queste immagini potrete osservare che il tipo di gioco e di grafica sono rimasti invariati, ma **Another World II** è anche pieno di innovazioni e sorprese. Graficamente, ad esempio, è stato applicato lo stesso standard di animazione, ma a questo va aggiunto un nuovo sistema di inquadrature. Vi potremmo anticipare molte altre succulente novità a riguardo, ma vi toglieremmo la sorpre-



Un'immagine dell'intro: niente male, eh?

Non può essere morto...  
Respira, dai...  
Nooooo...





# WORLD II



sa, anche perché sul prossimo numero potrete cucarvi una Mega-recensione completa ed esauriente del suddetto titolo. A presto!



Un'esperienza... elettrizzante

Ehi, questo tizio mi sembra di conoscerlo...



## HEART OF THE ALIEN

OUT OF THIS WORLD PART II

CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

DATA DI USCITA

GIUGNO

GENERE

AVVENTURA

MACCHINA



### MA È IN TREDDÌ!

I programmatori di *Another World*, il team della Delphine Software, hanno ricevuto molti consensi per l'ottimo utilizzo della prospettiva nel loro gioco. Con questo seguito sono andati persino oltre: in *AW2* viene sfruttata praticamente la "profondità" (come si può notare da questa schermata), in aggiunta a una serie di effetti speciali 3D come, ad esempio, il laser delle guardie che sembra uscire dallo schermo.



Cosa CAVOLO è quell'essere vicino al tavolo?





Di tanto in tanto un team di programmatori sconosciuto salta fuori dal nulla con un videogioco che stabilisce tutto d'un colpo nuovi standard nell'ambito del divertimento elettronico. L'anno scorso abbiamo assistito al trionfale esordio dei Treasure, con l'ormai leggendario Gunstar Heroes. Si è trattato della classica fortuna dei principianti o è stato solo l'inizio di una carriera travolgente? Mega Console ha deciso di indagare...

Se non avete mai giocato a Gunstar Heroes vi siete semplicemente persi il miglior gioco d'azione per Megadrive del 1993. Il titolo della Treasure - in italiano "tesoro" - vanta una grafica e una serie di animazioni degne dei migliori coin-op. Qualcuno sostiene addirittura che possa essere considerato il miglior gioco mai uscito per Megadrive. Il secondo gioco dei Treasure è stato McDonald's TreasureLand Adventure - recensito alla grande sul numero uno di Mega Console - un super platform che vi mette nei panni dell'eccentrico clown Ronald McDonald. Si tratta di un gioco su licenza che risponde a dannate esigenze di marketing, ma dietro a un nome in questo caso c'è indiscutibilmente un ottimo lavoro.

Se non avete mai giocato a Gunstar Heroes vi siete semplicemente persi il miglior gioco d'azione per Megadrive del 1993. Il titolo della Treasure - in italiano "tesoro" - vanta una grafica e una serie di animazioni degne dei migliori coin-op. Qualcuno sostiene addirittura che possa essere considerato il miglior gioco mai uscito per Megadrive. Il secondo gioco dei Treasure è stato McDonald's TreasureLand Adventure - recensito alla grande sul numero uno di Mega Console - un super platform che vi mette nei panni dell'eccentrico clown Ronald McDonald. Si tratta di un gioco su licenza che risponde a dannate esigenze di marketing, ma dietro a un nome in questo caso c'è indiscutibilmente un ottimo lavoro.

Se non avete mai giocato a Gunstar Heroes vi siete semplicemente persi il miglior gioco d'azione per Megadrive del 1993. Il titolo della Treasure - in italiano "tesoro" - vanta una grafica e una serie di animazioni degne dei migliori coin-op. Qualcuno sostiene addirittura che possa essere considerato il miglior gioco mai uscito per Megadrive. Il secondo gioco dei Treasure è stato McDonald's TreasureLand Adventure - recensito alla grande sul numero uno di Mega Console - un super platform che vi mette nei panni dell'eccentrico clown Ronald McDonald. Si tratta di un gioco su licenza che risponde a dannate esigenze di marketing, ma dietro a un nome in questo caso c'è indiscutibilmente un ottimo lavoro.



## DYNAMITE HEADDY

Il primo dei nuovi videogiochi targati Treasure per Megadrive è un brillante gioco d'azione che esalta il meglio dei platform attualmente in circolazione con una grafica semplicemente sbalorditiva. Dynamite Headdy è un simpatico beota che si è visto rapire tutti i suoi amiconi dal tarpano di turno, un dannato cacciatore di teste che non ha perso l'occasione di incrementare la sua sinistra collezione. Chiunque abbia giocato i due precedenti titoli della Treasure, Gunstar Heroes e Mc Donald's TreasureLand Adventure riconoscerà immediatamente dopo le prime battute iniziali di Dynamite Headdy lo stesso pennello. Abbiamo potuto giocare una versione che include i primi livelli e vi possiamo assicurare che l'ultima fatica dei Treasure farà parlare molto di sé. Il gioco vanta sette immen-

Se non avete mai giocato a Gunstar Heroes vi siete semplicemente persi il miglior gioco d'azione per Megadrive del 1993. Il titolo della Treasure - in italiano "tesoro" - vanta una grafica e una serie di animazioni degne dei migliori coin-op. Qualcuno sostiene addirittura che possa essere considerato il miglior gioco mai uscito per Megadrive. Il secondo gioco dei Treasure è stato McDonald's TreasureLand Adventure - recensito alla grande sul numero uno di Mega Console - un super platform che vi mette nei panni dell'eccentrico clown Ronald McDonald. Si tratta di un gioco su licenza che risponde a dannate esigenze di marketing, ma dietro a un nome in questo caso c'è indiscutibilmente un ottimo lavoro.

## ...TREASURE CHI?

Forse saranno in pochi di voi ad averli sentiti nominare, e la cosa non è sorprendente, anche perché i loro titoli sono passati piuttosto inosservati in un mercato ormai dominato da monotoni picchiaduro e dannati tie-in ignobilmente sopravvalutati.

Polemiche a parte, resta il fatto che la Treasure, con soli due giochi all'attivo, rappresenta oggi la crema della programmazione per Megadrive. Non sono più una semplice promessa, ma una fantastica realtà. Dietro a questo enigmatico nome, c'è un tizio che si chiama Maekawa, un brillante trentenne che sognava di creare la propria software house sin dai tempi del liceo. Dopo essersi laureato in ingegneria informatica a pieni voti all'Università di Tokio, Maekawa si unì alla migliore software house giapponese, la Konami, quando ancora sviluppava videogames unicamente per le console Nintendo. Dopo qualche anno di esperienza, Maekawa era pronto finalmente per cominciare una nuova avventura: era il 1992 quando fondò la Treasure.

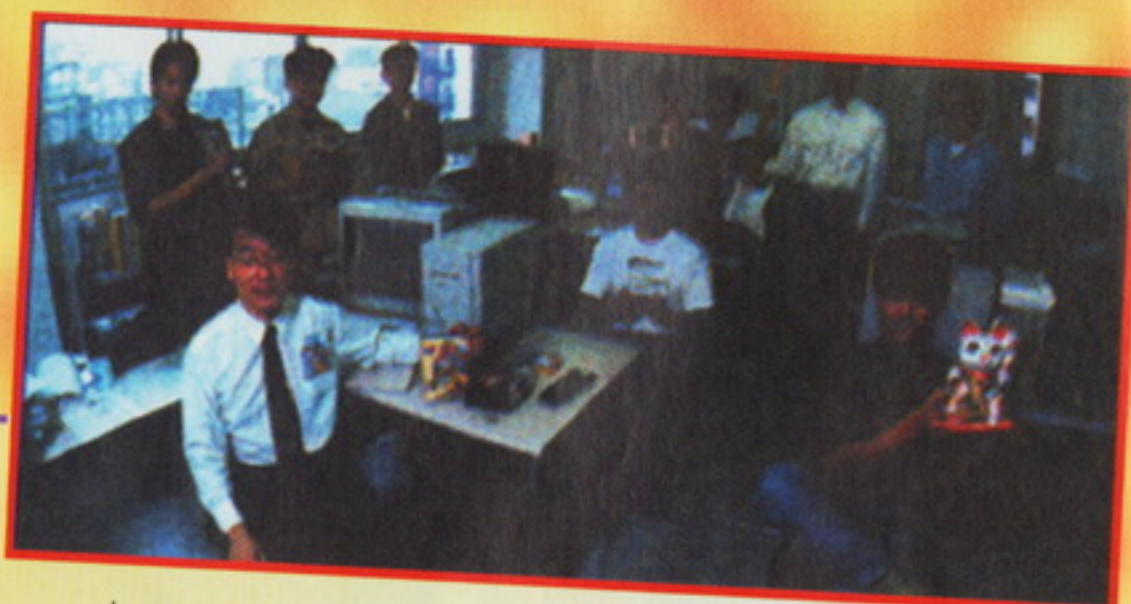
I primi tempi sono stati tutt'altro che facili per la neonata software house. Maekawa non aveva nemmeno un ufficio proprio, e le riunioni con i programmatori venivano tenute nel bar di Shinjuku. Dopo qualche tempo (e molti sacrifici), Maekawa riuscì a scovare un ufficio di modeste di-

mensioni a Ueno, ma si trovò di fronte a una nuova serie di problemi: l'equipaggiamento!

Nell'ufficio, a parte una scrivania e una poltrona, non c'era né un computer, né una stampante. Zero. Tuttavia, tra mille difficoltà, i diciotto programmatori del team Treasure - fortemente motivati dalla voglia di dimostrare alle cosiddette "grandi" di cosa erano capaci - si sono messi al lavoro contribuendo a proprie spese all'acquisto di tutte le macchine necessarie.

Due tra i più importanti sviluppatori della software house sono Kafuichi (l'uomo che sta dietro a McDonald's TreasureLand Adventure) e Yaiman (l'autore di Gunstar Heroes).

Perché Treasure? A questo proposito Maekawa ci ha confidato: "Volevo creare giochi che rispecchiassero sia le capacità del suo autore, sia le esigenze del giocatore. Dopo tutto, non possiamo pubblicizzare la Treasure Company se i nostri prodotti non sono distribuiti alla gente. Questo spiega perché abbiamo dedicato tanta attenzione al logo che appare prima di tutti i nostri giochi. Abbiamo incontrato qualche difficoltà all'inizio, ma questo è il prezzo che si paga quando si desidera creare dei giochi perfetti". Maekawa ha proseguito illustrandoci l'obiettivo della Treasure: "Nelle software house più grandi, talvolta il



gioco finisce per essere quasi un'imposizione ai programmatori. Non si tratta più di fare giochi divertenti e giocabili, quanto piuttosto di «vendere bene», come se un videogioco fosse un qualsiasi prodotto da piazzare sul mercato. Preferisco nettamente creare in assoluta libertà. Ovviamente occorre tenere d'occhio spese e profitti, ma considero più importanti i desideri di un programmatore che i dati di vendita di un titolo. Solo in questo modo è possibile creare dei veri giochi". Alla domanda sul futuro della Treasure, Maekawa ci ha risposto prontamente che "al momento abbiamo quattro giochi praticamente finiti per Megadrive, la maggior parte dei quali d'azione. Ma con questo non abbiamo intenzione di saturare il mercato. Prima di spostarci su nuovi pascoli, preferirei raggiungere il massimo ottenibile in quelli vecchi. E ciò non toglie che anche con i prossimi sistemi a 32-bit, sarà necessario anteporre la giocabilità a grafica, sonoro e presentazione". E' evidente che la sua società si è ormai fatta un nome... "Sì, penso che il nostro talento giustifichi pienamente il nostro nome, Treasure." Ed è chiaro che anche noi ci auguriamo di poter vedere sempre più "tesori" per il nostro Megadrive...



# TREASURE

si livelli, caratterizzati dalle insidie più originali mai viste in un platform di questo genere. Altro che minestra riscaldata, **Dynamite Headdy** include trovate semplicemente geniali. Non vorremmo svelarvi troppe sorprese, per cui ci limitiamo a citare soldatini meccanici, carri armati grossi quanto lo schermo, macchinari assurdi, cagnacci enormi... La grafica poi è ai livelli di **Gunstar Heroes**, se non più bella. Eccezionalmente dettagliata, mai ripetitiva: i fondali sono così ben realizzati che rischierete di distrarvi a contemplarli, lasciando il povero **Headdy** in balia degli avversari. Che dire poi delle rotazioni e delle zoomate radicali, già apprezzate in **Gunstar Heroes**? Semplicemente che i Treasure se ne fregano del Mode 7 del Super NES: basta un po' di olio di gomito e tanta bravura a creare giochi pazzeschi su un Megadrive!

**Dynamite Headdy** è attualmente in fase di programmazione, e non uscirà prima del prossimo autunno, ma potete contare su **Mega Console** per altre anteprime spaziali come quella che state leggendo adesso.



## COSA TI SEI MESSO IN TESTA?

Le teste giocano un ruolo fondamentale nella vita di **Headdy**. Già, perché il nostro simpatico eroe è in grado di cambiare quella che ha normalmente con altre che trova sul suo cammino. I capoccioni lo rendono capace di effettuare mosse radicali o attacchi speciali, come la "Testa di Martello" - ottima per stroncare gli avversari più massicci - o la "Testa del Dragone", che vi permette di incenerire gli avversari più noiosi. Altre vi renderanno invisibili o piccolissimi, per superare anche i passaggi più stretti... Attenti a non prendere la "Testa Sonnacchiosa" - che vi rallenta terribilmente - o la "Testa Pesantissima", che vi bloccherà al pavimento, per la gioia dei vostri avversari.

## GNACCA GNACCA

In maniera analoga al clown di **McDonald's TreasureLand Adventure**, il nostro **Headdy** può tampinare i beoti che incontra sul suo cammino per ricavare vantaggi e benefici di ogni genere, come ottenere il rilascio di una piattaforma per innalzarsi su un piano di gioco più elevato... Attenti: non sempre si ottengono i risultati sperati...



**Headdy** è vicino ad un beota che trattiene una specie di piattaforma...



...morsicandola, **Headdy** ottiene l'apertura di quel tubo gigante...



...dal quale fuoriesce una biglia gigante che spatacchia tutti gli avversari!

## CHE LO SPETTACOLO ABBA INIZIO!

Una delle trovate più geniali del gioco sono i fondali: si tratta di veri propri scenari totalmente animati. **Headdy** può interagire costantemente con essi, ma anche subire passivamente sviluppi imprevisi...



A metà del secondo livello, una manna enorme spunta dal nulla e afferra **Headdy**...



...trasportandolo attraverso un buco nella parte interna di un edificio. Pilotata da un gattone, la manna comincia a volare verso destra...



...e all'improvviso il gioco diventa uno spara-e-fuggi. A colpi di cranio dovrete farvi largo tra un fottio di nemici un miccino inalberati!

## BRUTTO E CATTIVO!

Dopo i mastodontici mostri di fine livello di **Gunstar Heroes** e di **McDonald's TreasureLand Adventure**, pensavamo ormai di aver visto tutto quello che c'era da vedere. Ebbene, ci sbagliavamo... Queste immagini testimoniano che i boss di **Dynamite Headdy** sono ancora più giganteschi di quanto potevamo immaginare! Checkatevi questi due...



**Headdy** si appresta a dare un fracciao di mazzate al gattone di prima, quando un cane robot semplicemente enorme salta fuori dal nulla...



Alla fine del quarto livello, questo tipo enorme appare dal cielo e comincia a stressare l'anima del povero **Headdy**.



Il cagnaccio meccanico comincia a saltare a destra e a sinistra, roteando la coda e le sue zampe di metallo pressofuso (e dico pressofuso!). La rotazione è fenomenale, ma attenti a non farvi ipnotizzare dal movimento!



Ad un certo punto il beota si attacca alle estremità dello schermo e comincia a roteare a velocità vorticosal!



Il mastino crolla rovinosamente al suolo ed esplose in mille pezzi. Ditemi se questo non vi ricorda il caterpillar gigante di **Gunstar Heroes**, vero? Solo che qui è più bello, cicca cicca...



Quando la centrifuga ha termine, **Headdy** si ritrova catapultato nello sfondo! Grandissimiiii!





## RELAYER

Eccovi qualcosa che si discosta nettamente da quanto visto finora: **Relayer** (titolo non definitivo) è un'avventura isometrica che si annuncia semplicemente epocale. Avete presente **The Immortal** (EA), del quale **Relayer** condivide la struttura e la prospettiva di gioco? Orbene, da quanto abbiamo visto, il gioco dei Treasure lo ridurrà in polpetta! L'azione si svolge in un Medioevo oscuro e misterioso, quando magia e draghi erano all'ordine del giorno. Il gioco comincia con l'attacco di un terrorizzante dragone al castello del re. Mentre l'esercito reale cerca vanamente di fermare la sua furia, voi riuscite a fuggire attraverso un passaggio segreto, e cominciate la ricerca dell'unica arma che può fermare il dannato bestione: la Buster-sword!

I fans di **Landstalker** riconosceranno molti degli enigmi di **Relayer**, sebbene la struttura di gioco sia fondamentalmente diversa. Spostandosi di stanza in stanza, di corridoio in corridoio, nella migliore tradizione di **Dungeon & Dragons** - da una parte - e di **Hero's Quest** dall'altra, il nostro eroe

dovrà combattere tutte le forze del male che incontrerà nel corso dell'avventura: goblins, nani stregoni e persino immagini speculari di se stesso! Ma **Relayer** non è un semplice slash 'em-up isometrico: come dicevamo poc'anzi, non mancano enigmi degni delle migliori avventure. Dovrete raccogliere oggetti per superare passaggi difficili, trovare le chiavi giuste per aprire certe porte, etc. L'aspetto che più colpisce di **Relayer** è l'elevato grado di realismo grafico, il che lo pone su un piano oggettivamente diverso rispetto ai giochi precedenti dei Treasure caratterizzati da uno stile "obeso & carino". Ma i risultati restano comunque impressionanti: alcuni sprites sono animati in maniera fenomenale, e i più attenti di voi riconosceranno un Bravoo Man isometrico uscito non si sa come da **Gunstar Heroes**.

**Relayer** vanterà oltre 16 livelli, e la vastità del gioco è tale che il gioco potrebbe occupare qualcosa come 32 Mbit. Purtroppo, non vedremo questo gioco se non verso la fine dell'anno, e c'è persino la possibilità che esca solo nei primi mesi del 1995. Tuttavia, terremo strettamente d'occhio i Treasure e **Relayer** in particolare, e potete stare certi che nei prossimi numeri di **Mega Console** torneremo a parlarne!

Le lettere sul pavimento indicano colori differenti. Solo esplorando le stanze successive potrete trovare il codice esatto.

## E PER IL MIO PROSSIMO TRUCCO...

Non bastano un paio di sciabolate ben assestate per stroncare le forze del male. Occorre anche fare ricorso alle formule magiche, delle quali, fortunatamente, il nostro eroe è grande conoscitore. Stroncando le inutili esistenze virtuali di qualche cattivone, otterrete delle pozioni magiche di vario tipo, alcune delle quali vi permetteranno di lanciare palle di fuoco o di recuperare l'energia perduta. Inoltre, combinandole tra loro potrete ottenere devastanti effetti, come terremoti, fulmini, o scudi magnetici. E' fondamentale imparare a padroneggiare le arti magiche per proseguire nel corso dell'avventura, soprattutto quando vi ritroverete a combattere con avversari grossi quanto lo schermo...

In questo frangente il nostro eroe dovrà accendere tutte le torce per aprirsi un passaggio del muro. Questo è solo uno dei puzzle più semplici del gioco.



## INTRIGANTE!

Di tanto in tanto, le sezioni di combattimento puramente arcade lasciano lo spazio a quelle più orientate ai puzzle e agli enigmi. Talvolta dovrete spostare delle casse di esplosivi accanto alle porte per farle saltare in aria, altre volte dovrete azionare i giusti interruttori per azionare lampade o rendere i mille trabocchetti nascosti più o meno ovunque del tutto inoffensivi!

## LA MAPPA DEL TESORO!

Data la vastità dell'area di gioco sarebbe semplicemente impossibile proseguire nell'avventura senza una mappa. Fortunatamente i Treasure hanno incluso l'opzione di auto-mapping. Dovrete studiare bene la mappa prima di entrare nelle varie stanze perché talvolta su di essa sono segnati dei passaggi segreti normalmente invisibili ad occhio nudo...

Un malefico mago a cavallo di un dragone vi sta prelevando tutta l'energia. Ouch, fa male!



Ayeah! Il nostro eroe ha trovato la Buster-sword ed ora se la deve vedere con il dragone rosso!

La maggior parte dei cattivi muoiono in laghi di sangue o in mari di pus... Che schifo!

Mio Dio, quella "cosa" ha stritolato un soldato con le sue tenaglie... La pagherai, maledetta!





# TREASURE

Eliminando un avversario, comparirà un numero. Questo indica il danno inflitto all'avversario. Effettuando attacchi diversi con l'ausilio delle numerose armi selezionabili potrete infliggere danni maggiori.



Questi cristalli ruotano attorno alla stanza. Toccandoli verrete danneggiati, quindi dovrete fare uno slalom per passare incolumi alla stanza successiva.

Ehi, dove cavolo state andando ora? In cantina? Uscite fuori e affrontate i mostri da veri eroi!



## UN TESORO SEPOLTO: ALIEN SOLDIER

Mega Console ha scoperto uno dei primissimi titoli dei Treasure, Alien Soldier, che sarebbe dovuto uscire qualche mese dopo Gunstar Heroes. Purtroppo, all'ultimo momento, la Sega ha deciso di posticipare il lancio a data indeterminata, ma i Treasure, attualmente impegnati nella versione per Mega CD di Gunstar Heroes (a questo proposito non perdetevi il prossimo numero!), ci hanno rivelato che è possibile un eventuale ri-lancio verso la fine dell'anno. Alien Soldier è un violentissimo action-game a scorrimento orizzontale che, tra le altre cose, prende ispirazione dal manga di Hirohiko Araki, Jojo no Kimiyona Boken (in Italia, Le Bizzarre Avventure di JoJo, Star Comics). Il personaggio che controllate è in grado di trasformarsi indossando delle maschere che trova sul cammino. Gli scenari e gli avversari ricordano vagamente Alien Storm, ma la qualità del gioco è miliardi di volte superiore. Sebbene meno impressionante di Gunstar Heroes, Alien Soldier potrebbe diventare un grande gioco... In quel caso saremmo ovviamente i primi a dirvelo.



Questo avversario di fine livello è solo uno dei mostri che caratterizzano Alien Soldier. Scriviamo una petizione in massa alla Sega perché commercializzi questo gioco!



E' lui, è Alien Soldier. Wow, cosa ci riserva a volte la vita, eh?



## PREVIEW



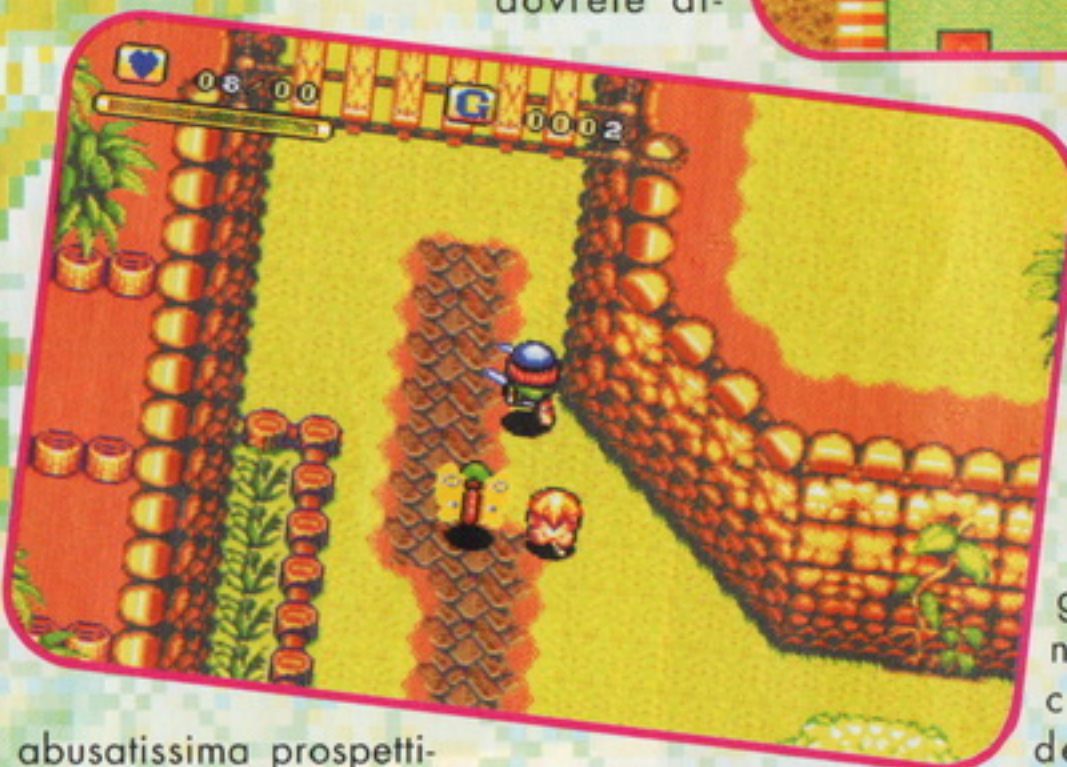
*Siamo nel regno delle caramelle e dei dolciumi... Attenti, perché dietro quella porta ci potrebbe essere... Candyman con il suo uncino (ah, non la carie? Ndr)!*



**O**k, amate i giochi di ruolo e siete stufi di sentire i vostri amici decantare The Legend of Zelda o The Secret of Mana. Non c'è problema: la Sega sta lavorando ad un incredibile gioco fantasy che spazzerà tutta tutta la concorrenza... Leggere per credere!

**Soleil** (titolo non definitivo) è un ambizioso gioco di ruolo targato Sega che sfrutta l'ormai

sono solo alcuni dei bizzarri personaggi che dovrete af-



guiranno nel corso dell'avventura. Effettuando diverse combinazioni potrete ottenere gli effetti più disparati: scegliendo un



abusatissima prospettiva a volo d'uccello e che miscela l'interfaccia di **Sword of Vermillion** con le magiche atmosfere di **Shining Force**. L'elemento arcade è predominante più che mai e da que-

frontare nel corso dell'avventura. Una caratteristica peculiare di questo gioco è la possibilità di selezionare da un menu un certo numero di animali che vi se-

ste primissime foto potete notare come ricordi da vicino anche i titoli della Enix, primo tra tutti **Soul Blazer**, per Super NES. Il punto di forza di **Soleil** è la grafica assolutamente stupefacente: dragoni alati, rospi giganti e mostri acquatici







**SOLEIL**

**CASA PRODUTTRICE**  
SEGA

**DATA DI USCITA**  
INVERNO '94

**GENERE**  
AVVENTURA



*Ehi, sbaglio o quella biondina sta guardando proprio me? Adesso le chiedo se vuole vedere la mia collezione di stampe cinesi...*

*Wooo... Da dove è saltato fuori quel dragone? We're outta here, guys!*



leone e un leopardo, ad esempio, vedrete trasforma-

corsa in go-kart! Giuro! Guardate le foto, lettori di poca fede! Attualmente il gioco è terminato solo al 50%: la versione finale dovrebbe occupare tra i 16 e i 24 Mbit (+ battery back-up, ovviamente), ma potete stare certi che tra qualche mese torneremo a colpire con un'altra Preview radicale distruttiva!



ta la vostra spada in un boomerang di fuoco! Non solo: potrete persino cavalcare un simpatico plesiosauro, lo Yoshi di Soleil! Sarà persino inclusa una sezione di



*Ditemi cosa c'è di più bello di cavalcare un plesiosauro in un livello marino, eh?*



*Oh, è spettacolare o cosa? Camminare su un ponte sospeso nell'aria... Ecco cosa vuol dire "avere la testa tra le nuvole"...*







## PREVIEW



**O**gni promessa è debito e siccome qui a **Mega Console** non ci piace avere debiti, eccoci pronti a raccontarvi come procede lo sviluppo di quello che dovrebbe essere l'equivalente per Mega CD di **Super Mario Kart**. Per quei pochi sbadati che si sono persi la prima Preview di questo gioco facciamo un brevissimo riassunto...

La Core Design si sta impegnando seriamente per diventare la padrona del mercato dei CD per il 16-bit Sega. In quest'ottica ha già fatto uscire **Chuck Rock II** e si appresta a lanciare **Bubba 'n' Stix**. Sarà poi il turno di questa simulazione automobilistica ben poco seria, che avrà per protagonisti i personaggi della fortunata serie di platform di **Chuck Rock: Chuck Rally - Rocky Ra-**

**cers** è infatti una gara ambientata nella preistoria a bordo di improbabili e grotteschi veicoli (non meno buffi di chi li guida). Andiamo a vedere in dettaglio come prosegue lo sviluppo...

## MO' ME LO SEGNO...

Con ventotto percorsi diversi e sedici concorrenti contemporaneamente in pista, questo gioco promette grandi emozioni da vivere da solo o in appassionanti corse con un amico. La veduta è quella classica in soggettiva, dalle spalle del protagonista (in questo caso Chuck), e vengono sfruttate al massimo le capacità del Mega CD per offrire uno scrolling veloce e fluido, reso ancora più spettacolare dai dossi e dalle curve del percorso. Nel modo per un solo giocatore, controllate contemporaneamente sia Chuck che suo figlio. In questo caso userete il joypad per accelerare, frenare e sterzare, mentre i tasti serviranno per sferrare sonori colpi di clava ai malcapitati avversari che cercheranno di sorpassarvi. Se avete un altro amico che gioca con voi, questi prenderà il controllo del piccolo Junior e riuscirete così a compiere peripezie degne dei migliori stunt-man. Non pensate che il ruolo del piccolo sia di semplice spettatore: anche lui deve fare la sua brava parte per consentire un perfetto controllo del mezzo!

## WACKY RACERS

I sedici avversari che vi troverete ad affrontare, non sono certo più normali di voi, anzi... Non tutti però sono bravi allo stesso modo e si differenziano per forza, peso, capacità di guida e armi a disposizione. Ora ve li presento tutti, ognuno con il suo bravo sponsor (per la serie "ma dove vai se lo sponsor non ce l'hai?")...



**Axle Road & Max Biped:** Crash 'n' Burn Car

**Barry Mammothnose & Willy Mammoth:** Concord Car Company



**Bob Hardley & Jimi Handtrix:** Hardley Dinosaur



**Granite Jackstone & Teena Burna:** Dirtybike Corporation



**Rock, Aching & Slaughtaman:** Kylie Kars 'n' Motorsicklers

**Sado-Tooth Tyger and Sid Varicose:** Cave Punk Cars Corporation



**Brick Jagger & Gary Gritter:** Datstone Motors



**Stiggy Saurus:** Bike-o-Saurus Inc.



**Stony Blackburn & Wheel Diamondo:** Dead-Good Dino-Bikes





# ROCKY RACERS



## JURASSIC SHOP

In genere le simulazioni automobilistiche sono zeppe di power-ups e di strani marchingegni. **Chuck Rally** non è da meno. Ecco un elenco, non confermato dai programmatori, su cosa potreste trovare a vostra disposizione in questo gioco.

**Testa di Orphelia (?):** vi dà una turbo-spinta, ideale per i finali testa a testa.

**Rocco:** Junior le lascia dolcemente cadere in testa agli avversari.

**Noci di Cocco:** hanno una strana caratteristica... esplodono!

**Olio:** non dovete friggerci niente, basterà versarlo per terra e farvi quattro risate quando passeranno gli altri.

**Colla:** sparsa anche questa sul tracciato rallenta non di poco le altre vetture.

**Polvere, neve e fango:** dipende dai percorsi quale di questi eventi dovrete affrontare, modificando la vostra strategia di corsa.

**Tronchi:** evitateli se volete finire la gara.

**Serpente:** cade dagli alberi e provoca non pochi problemi a chi lo riceve in testa.

**Candele:** una sorta di fari per le corse notturne.

**Monete di pietra:** da usare nelle soste ai box.

**Power up:** servono a riparare il vostro veicolo.

**Cibo per dinosauri:** il vostro motore non va certo a benzina ed i piccoli animalletti che lo muovono gradiranno questo regalo (anche perché altrimenti non ne vorranno sapere di muoversi).

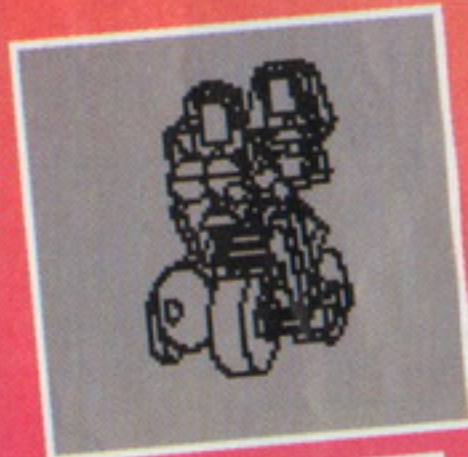


## QUALCHE CONSIGLIO...

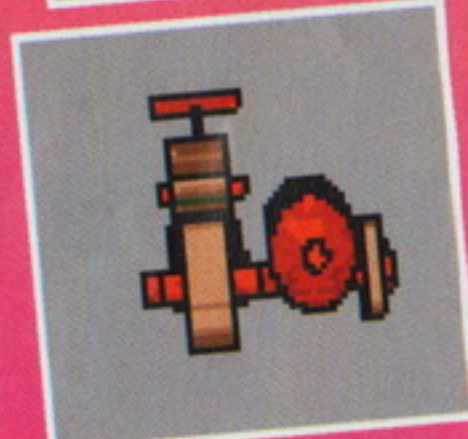
Il denaro accumulato durante la gara può essere utilizzato per acquistare numerosi optional per il proprio veicolo. Lungo il tracciato troverete infatti dei negozi, una serie di auto-grill preistorici, dove Chuck potrà comprare pneumatici più resistenti, dinosauri più potenti per il suo motore e migliori ammortizzatori per evitare di essere catapultato lontano dalla moto ogni volta che atterra dopo un salto.

## LEZIONI DI DISEGNO

Un nuovo grafico, Toby Gard, è entrato a far parte del team della Core Design: Toby si occuperà di tutti gli sprite dei corridori. Ecco come lavorerà per offrirvi dei personaggi degni di un cartone animato...



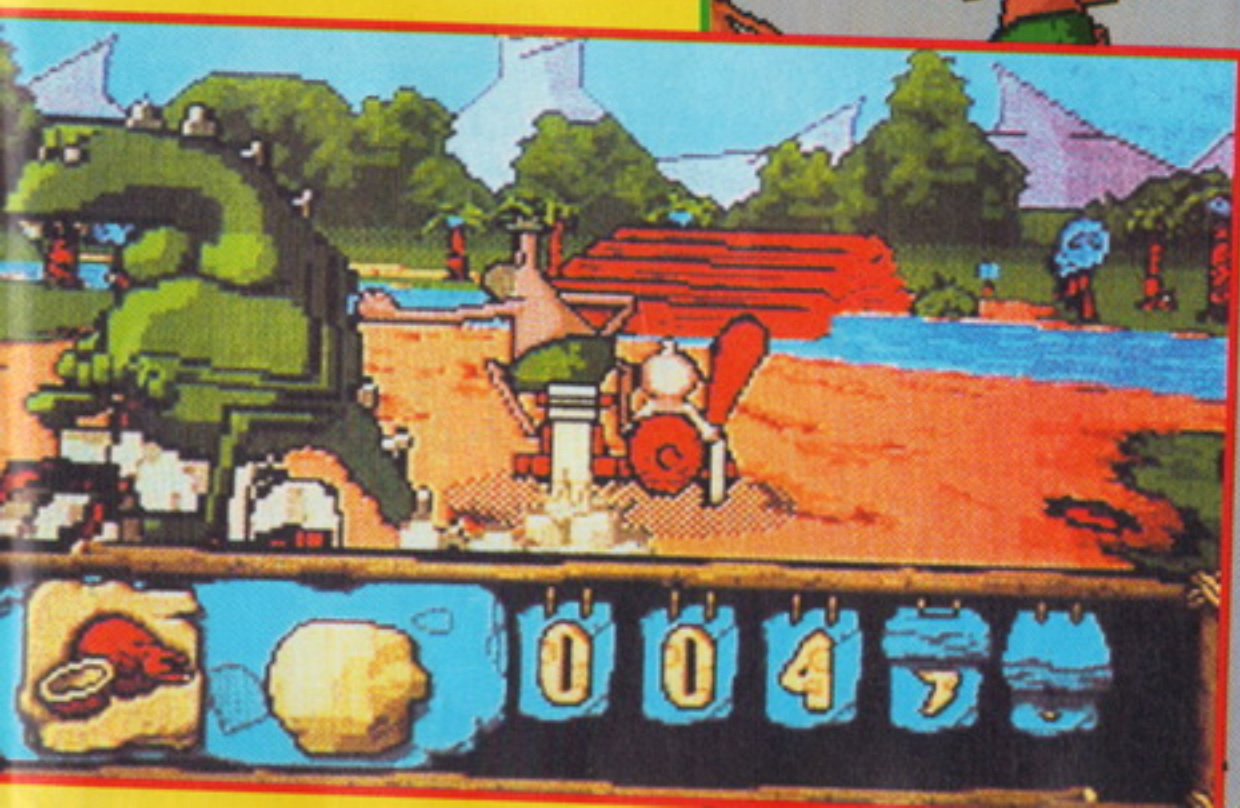
Ogni personaggio parte da uno schema stilizzato che può essere ruotato in tutte le angolazioni. A questo vengono aggiunti gli otto colori con cui è definito ogni personaggio, rifinando poi i minimi particolari.



Le moto, se così si possono chiamare, sembrano tutte uguali, ed in effetti è così. Le variazioni vengono inserite direttamente sui piloti, elaborati in un'altra sezione.

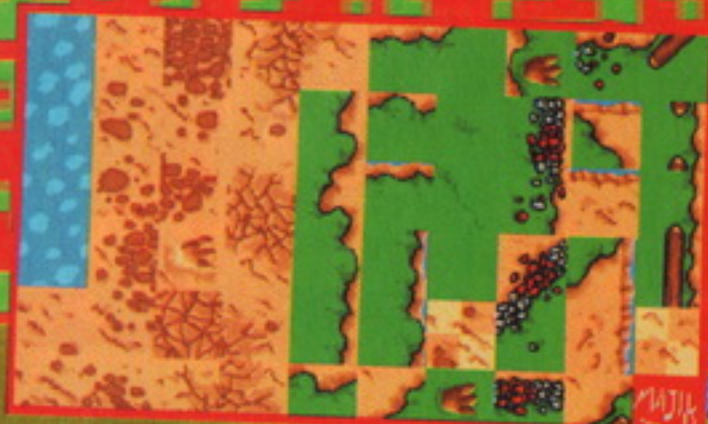


I piloti, disegnati a parte, sono così completati per tutte le scene di animazione. Quando questa operazione è finita, il risultato è finalmente riassembleato con la moto.





# MEGA



## CHUCK RALLY

CASA PRODUTTRICE  
CHUCK RALLY-ROCKYRACERS

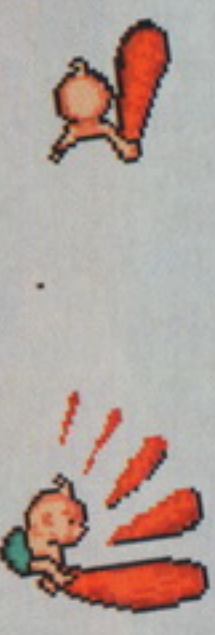
DATA DI USCITA  
LUGLIO

GENERE  
CORSA



## VIVA LA FANTASIA!

Le corse che dovrete affrontare attraversano diversi ambienti. Partirete dalla vostra tranquilla cittadina per affrontare terre lontane e inesplorate. Il primo livello vi vedrà impegnati nella giungla, dove affronterete mille imprevisti, corsi d'acqua e diverse situazioni atmosferiche a seconda dello schema che state percorrendo. Gli altri livelli devono ancora essere definiti ma, con molta probabilità, i programmatori vi faranno attraversare: una città preistorica, un vulcano in eruzione, una terra ghiacciata, una serie di caverne e, per finire in bellezza, un livello notturno. Se nel primo livello i massi vi creeranno dei problemi c'è da scommetterci che in seguito dovrete vedervela con palle di neve e tizzoni incandescenti!



## SIETE A UN BIVIO...

In Chuck Rally potete scegliere quattro diverse serie di tracciati, ognuno col proprio livello di difficoltà. Si parte dal livello di pratica, per poi passare al semplice, al medio e per finire, indovinate un po', al difficile! Al termine di ogni schema troverete il simpatico organizzatore della gara, Mr Rockafella, che verrà a complimentarsi con voi per la vostra performance, oppure per irridervi per il vostro fiasco.





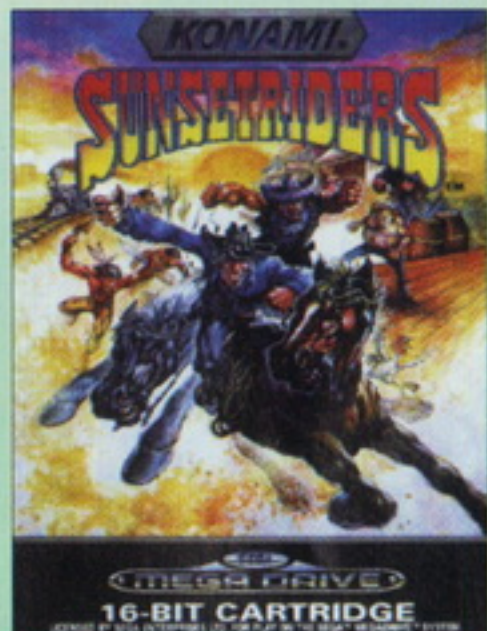


**NEWEL<sup>®</sup> srl**  
 COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
 20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

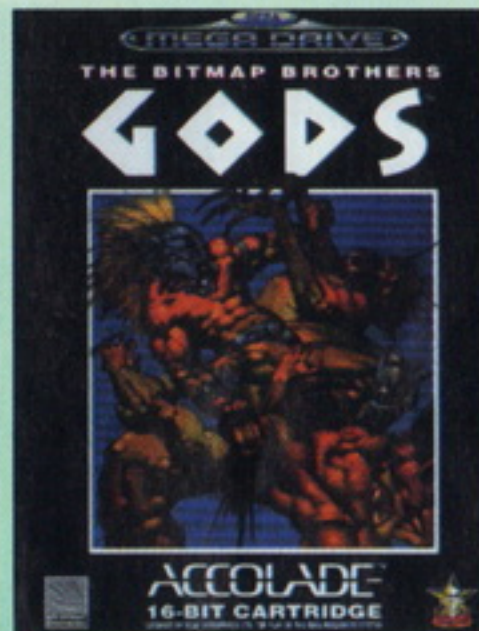
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)  
 FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)  
**ORDINA SUBITO:**  
**02 - 33000036** (5 linee r.a.)



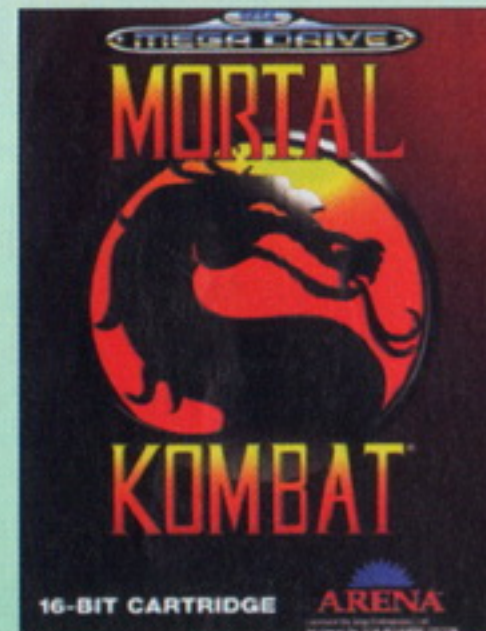
L. 59.000



L. 49.000



L. 69.000



L. 89.000



L. 39.000



L. 59.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



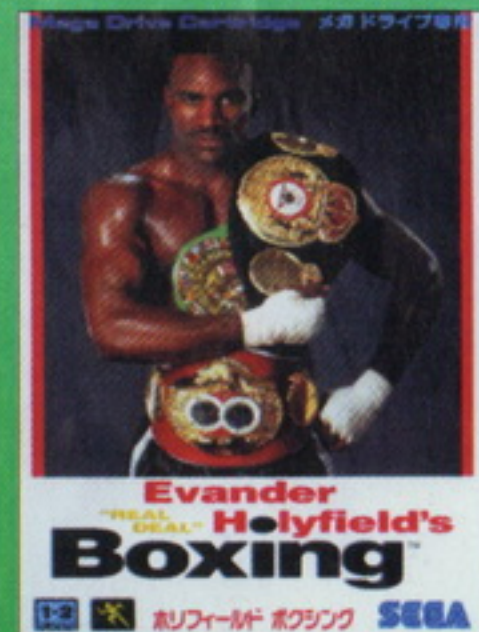
L. 59.000



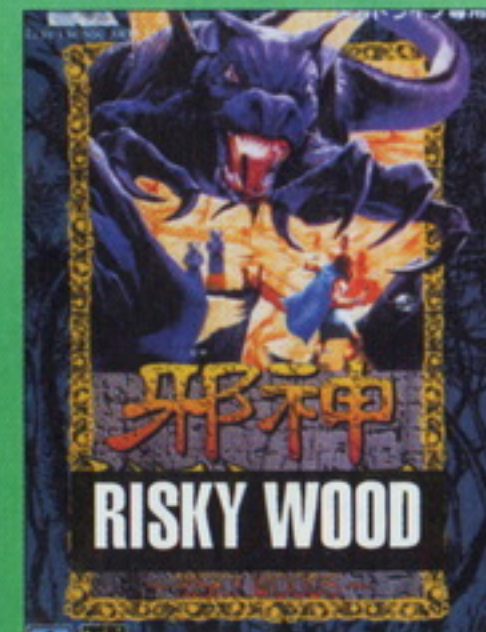
L. 39.000



L. 49.000



L. 29.000



L. 29.000

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

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.



*Ecco qua, il mitico Jimmy White, signore del panno verde, monarca delle stecche, imperatore delle biglie...*

**O**k, fino ad oggi se volevate fare una partitina a biliardo avevate solo due possibilità: comprare il datato Side Pocket della Data East oppure infilarvi in un bar pieno di fumo insieme a gente poco raccomandabile. Triste, nevvro? Beh, i tempi duri sono finalmente finiti: la Virgin Games ha arruolato il grandissimo Archer Maclean per trasportare un super-hit per



Obiettivamente parlando, è risaputo che il Megadrive non è certo la migliore macchina sul mercato per realizzare grafica tridimensionale ed animazioni poligonali. Simulatori di volo come F22 Interceptor e LHX Attack Chopper, pur restando molto giocabili, testimoniano come non si possa andare oltre poligoni rozzamente definiti ed animazioni tutt'altro che fluide. Ovviamente Virtua Racing è tutto un altro mondo, ma - ehi! - è altrettanto noto che il gioco della Sega incorpora un chip-pone SVP che costa la metà di un Megadrive! Lasciatemi capire: per realizzare un gioco a poligoni decente bisogna utilizzare un chip DSP, vero? Secondo Archer "Dropzone" Maclean (che è un navigato programmatore su piattaforme a 8 e 16-bit e non dentifricio per ragazzi fortu-

nati) la risposta è no. Tutto quello che serve è un po' di colaudata abilità nella programmazione. Per dimostrarlo, il buon Archer ha accettato la sfida postagli dalla Virgin: convertire il suo smash-hit per Amiga, Jimmy White's Whirlwind Snooker anche sul Megadrive, ma senza ricorrere ai soliti chip.

### SNOOKER DOGGY DOG

Per tutti coloro che non avessero mai visto Whirlwind Snooker, ricordiamo che si tratta di una simulazione di biliardo tridimensionale estremamente realistica e giocabile. Detto in parole povere: è il miglior biliardo elettronico della storia dei videogiochi. La prospettiva di gioco è tale per cui potete seguire tutti i movimenti della vostra biglia come se una telecamera fosse montata proprio a livello del tavolo da gioco, o leggermente più in alto. Maclean descrive il suo capolavoro come una simulazione "totalmente

matematica del biliardo", che riproduce con realismo incredibile una vera partita con stecche e gessetti. Tiri ad effetto, curve spettacolari e gioco di sponda: tutto di serie in Whirlwind Snooker. Se non usate il gesso per la vostra stecca prima di un tiro avete buona possibilità di sbagliare il colpo. Secondo Archer è possibile addirittura giocare 147 partite di seguito senza sbagliare un colpo, raggiungendo punteggi stratosferici. Maclean sostiene che la precisione matematica del gioco è tale per cui la collisione tra la palla e la stecca arriva sino ad un 1/16.000.000 di millimetro! Sempre secondo il programmatore, il gioco è così realistico che quando una biglia entra in collisione con una sponda o con un'altra sfera il tempo di reazione e di calcolo da parte del computer avviene in meno di



*Come potete vedere da queste schermate, il gioco è ancora nelle fasi iniziali di programmazione, ma è già dannatamente giocabile. La rotazione del tavolo da gioco è tridimensionalmente galattica!*

Amiga, Jimmy White's Whirlwind Snooker, su Megadrive. E Mega Console lo ha intervistato per voi...





# IRLWIND SNOOKER



## UNA CHIACCHIERATA CON ARCHER MACLEAN

**MEGA CONSOLE:** Considerando le indiscutibili potenzialità del Megadrive come macchina da gioco, è sorprendente assistere alle sue scarse prestazioni in termini di animazioni a poligoni pieni. Come si spiega l'handicap?

**ARCHER MACLEAN:** L'Amiga ha un processore in grado di scaricare qualcosa come 33,000 bytes di informazioni video in circa 8 millesecundi - piuttosto veloce, soprattutto se si considera che il 500 è uscito parecchi anni fa. Ora, per il Megadrive si verifica un problema che potremmo definire "sindrome da collo di bottiglia". E' come se il processore centrale e quello video siano uniti tra loro da una piccola forcella: le informazioni fanno una fatica boia a passare da una parte all'altra... Pensate a cosa succederebbe se migliaia di pendolari che abitano a Birmingham, salissero in massa sulla metropolitana per Londra. E facciamo anche finta che questa metropolitana debba fare i conti con i semafori... E' chiaro che è impossibile che tutti raggiungano la meta con un solo viaggio! Ed è lo stesso con il Megadrive. Si possono ottenere solo un quarto delle informazioni che l'Amiga può trasmettere dal processore al video. Questa è la ragione per cui moltissime conversioni da Amiga a Megadrive risultano essere pessimi giochi fino a quattro volte più lenti rispetto alla versione per il computer Commodore. E' ovvio che quando i risultati sono così scarsi, i programmatori abbandonano il progetto.

Quello che ho cercato di fare era creare una serie di routine di programmazione che svolgessero lo stesso lavoro di un chip DSP. Non ho ancora giocato a **Virtua Racing**, ma non so spiegarmi come possa essere così veloce dal momento che un semplice chip aggiuntivo non è in grado di risolvere il problema del "collo di bottiglia" sopra descritto. Teoricamente non dovrebbe affatto velocizzare i calcoli e le animazioni, ma da quanto ho potuto arguire dalle specifiche tecniche posso dire che probabilmente svolge un ruolo importante nel calcolo dei dati matematici necessari per muovere i poligoni. Il problema è che il collo di bottiglia riguarda il passaggio dei dati pre-calcolati al co-processore grafico, quindi non riesco a capire come i giapponesi siano stati capaci di risolvere il problema... Beats me.

**MC: Come e quando hai cominciato a lavorare?**

**AM:** All'era di dodici anni, nel 1974, ho cominciato ad appassionarmi all'elettronica. A quei tempi costruivo aggeggi elettronici, gadget, sapete cosa intendo. Ho creato delle radioline dalle scatolette di fiammiferi per passare a piccoli robotini che proseguivano in linea retta sul pavimento utilizzando strumenti ancora relativamente semplici. Poi nel '77 ho cominciato a costruire veri e propri computer e la cosa divertente è che mi appassionava veramente la creazione dell'hardware, tanto che andavo dicendo orgoglioso ai miei amici che avevo inventato un nuovo computer. Nel 1979 circa, la compagnia per la quale stavo lavorando mentre frequentavo ancora la scuola, acquistò un microcomputer, che era l'equivalente dei primissimi DOS (lo standard mondiale dei sistemi operativi - Ndt) ed io ero l'unica persona della compagnia e probabilmente l'unica persona a Mosca - a quei tempi - veramente in grado di programmarla. Ho cominciato a scrivere programmi tipo **Mastermind**, e cose abbastanza insulse in BASIC. Poi nell'83 ho fatto una scommessa con un mio amico che programmava anch'egli giochini per computer. Era riuscito a fare un po' di soldi e mi sono detto: "Se c'è riuscito lui, potrei farne persino di più!". A quei

tempi andavamo in sala giochi e ci divertivamo un sacco con **Defender**, **Stargate**, **Scrabble** - i vecchi classici, insomma - e io sostenni che potevo benissimo realizzare una versione per Atari 800. Lui mi rispose "No way!", cominciammo una lunga discussione e alla fine decidemmo di scommettere mille sterline (con il cambio attuale circa due milioni e mezzo di lire - Ndt) che un mio gioco sarebbe entrato nella classifica dei dieci titoli più venduti in Inghilterra. In qualche settimana creai **Dropzone**, che raggiunse la prima posizione in classifica. Ma quel tarpano non ha mai scucito le mille sterline pattuite...

**MC: Quindi la tua prima macchina è stata un Atari, allora?**

**AM:** No, ho programmato un sacco di microcomputer prima dell'Atari 800, ma il primo microprocessore sul quale ho lavorato è stato un Fairchild 58 (non l'avrete mai sentito a meno che non abbiate partecipato alla Seconda Guerra Mondiale - Ndt). Era un 8-bit, ma parlavo del 1976-77, quando "microprocessore" era un termine ancora relativamente sconosciuto, dal momento che erano stati inventati solo nel 1971!

**MC: Quindi si può dire che hai vissuto l'evoluzione completa del divertimento elettronico...**

**AM:** Ci puoi scommettere, sin dal primo giorno. Comincio ad avere i capelli grigi, sigh. Lavorare sull'Atari 800 è stato fantastico, praticamente era un Amiga a 8-bit. La gente non se ne è mai reso conto, ma era una macchina veramente valida. Ma l'Atari non fu capace di supportarla con campagne pubblicitarie adeguata e morì ben presto (Hmmm, questo ci riporta alla situazione attuale... C'è un certo felino che potrebbe fare la stessa fine - Ndt).

**MC: Quali sono i tuoi piani per il futuro? Ti senti pronto per lavorare sulle console della "Nuova Generazione"?**

**AM:** Gente, mi piacerebbe un casino, ma non le conosco ancora troppo bene. Ho visto una di quelle, ma non posso rivelarti quale e posso solo dire che è semplicemente sensazionale. Ti spiego: non si tratta di roba tipo 586 (la prossima generazione dei PC - Ndt), praticamente delle versioni "turbo" di macchine strutturalmente vetuste. No, si tratta di qualcosa di dannatamente sensazionale. Roba che ti spacca la mascella in due e sulle prime non riesco assolutamente a crederci. Hai presente **Tron**, il film? E lo sai che tutti gli effetti speciali di quel fantastico film erano stati realizzati interamente con un Cray Supercomputer, nel 1982? Allora ci volevano quindici minuti per generare un singolo frame, mentre queste nuove console possono farlo in tempo reale, 50 frames al secondo, così, senza alcun problema. Capite, non si tratta di passare dal Megadrive a una console che è potente il doppio. Qui si tratta di passare dal Megadrive (o dal Super NES, se è per questo) a qualcosa che è almeno 500 volte più potente!

**MC: Secondo te queste nuove macchine cambieranno il concetto stesso di videogioco come lo abbiamo inteso finora?**

**AM:** Penso che gli sviluppatori dovranno puntare prima di tutto al gameplay, anziché preoccuparsi solamente della grafica straordinaria e del sonoro da premio Grammy, perché non sono queste cose che rendono grande un gioco. L'hardware e le specifiche tecniche di per sé non bastano: occorre gente che sappia programmare giochi veramente coinvolgenti ed immediati... Ma sono ottimista...



## CONTROLLARE LA STECCA

I fans della versione Amiga che hanno apprezzato la libertà di movimento garantita dal mouse, non dovranno temere alcuna limitazione per quanto riguarda la versione Megadrive. La versione finale del gioco non solo sarà compatibile con il joypad da sei tasti, ma persino con il recente Sega Mouse, che renderà il gioco assolutamente identico alla versione originale!

un 1/6 di un milionesimo di secondo. Non ho parole!

## IL COLORE DEI SOLDI

Le buone notizie sono che Maclean è estremamente fiducioso: ogni singolo aspetto che ha reso la versione Amiga il classico dei classici sarà presente anche in quella Megadrive. Un progetto ambizioso se si considera come il gioco ruotava fluidamente già su un 500! Tuttavia, anche se Jimmy White's è

prospettive disponibili. La grafica è semplicemente eccellente, persino più colorata della versione Amiga. Ovviamente non è così facile muovere una decina di biglie sullo schermo, ma Archer Maclean sembra essersi riuscito. All'insistente domanda su come fosse riuscito ad ovviare alle carenze tecniche del Megadrive con delle semplici routine di programmazione, Archer Maclean ha candidamente risposto "E' un segreto".

I veri maghi non svelano mai i loro trucchi.

## POLIGONI PIENI SUL MEGADRIVE

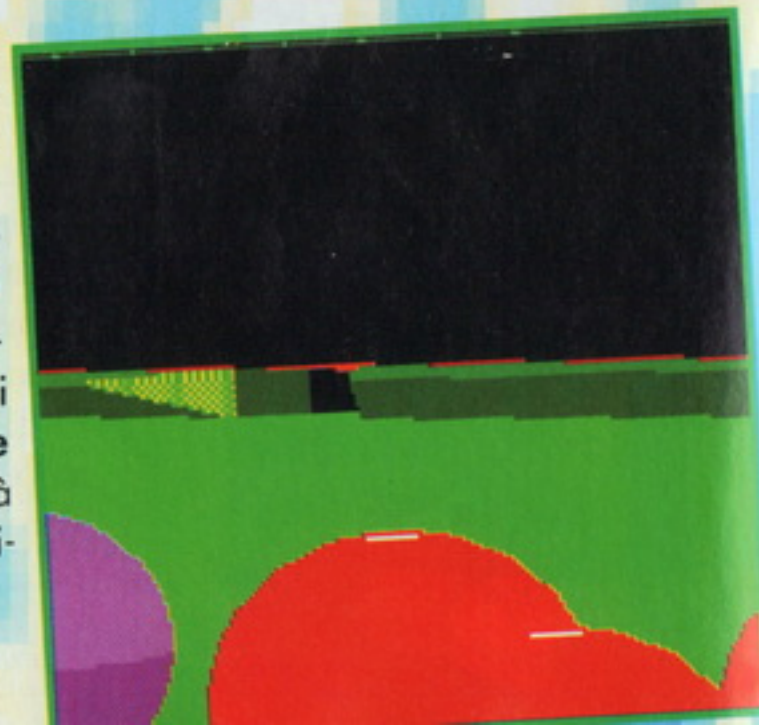
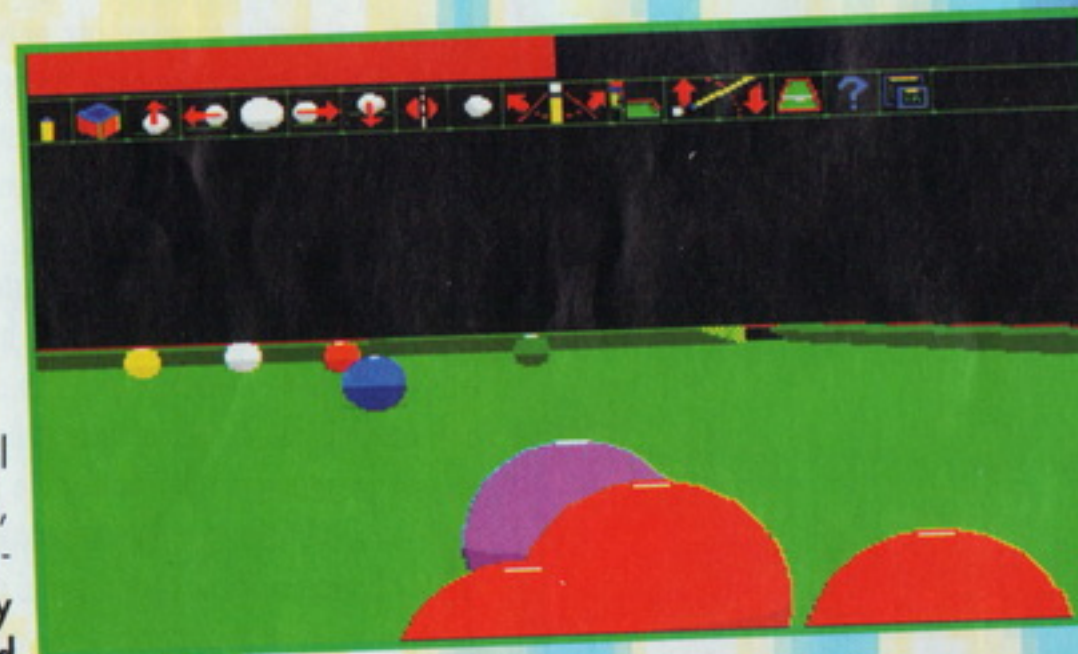
A soli due mesi dal suo completamento, sono in molti a scommettere che Jimmy White's Whirlwind Snooker diverrà probabilmente il nuovo paradigma nel suo genere. Archer Maclean intende trasportare l'intero gioco su una cartuccia da 4 Mbit, per mantenere il prezzo del gioco su livelli accettabili.

Se questo tentativo fosse coronato dal successo - e noi ne siamo certi - Ar-

cher potrebbe buttarsi a capofitto nella conversio-

ne dei suoi vecchi classici per Megadrive, tra cui

il già citato Dropzone e un'altra mitica simulazione di biliardo, Archer Maclean's 3D Pool. Non misurate i prossimi Mega Console perché ci sarà veramente da divertirsi...





# IRLWIND SNOOKER

JIMMY  
WHITE'S  
SNOOKER

CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

DATA DI USCITA

ESTATE

GENERE

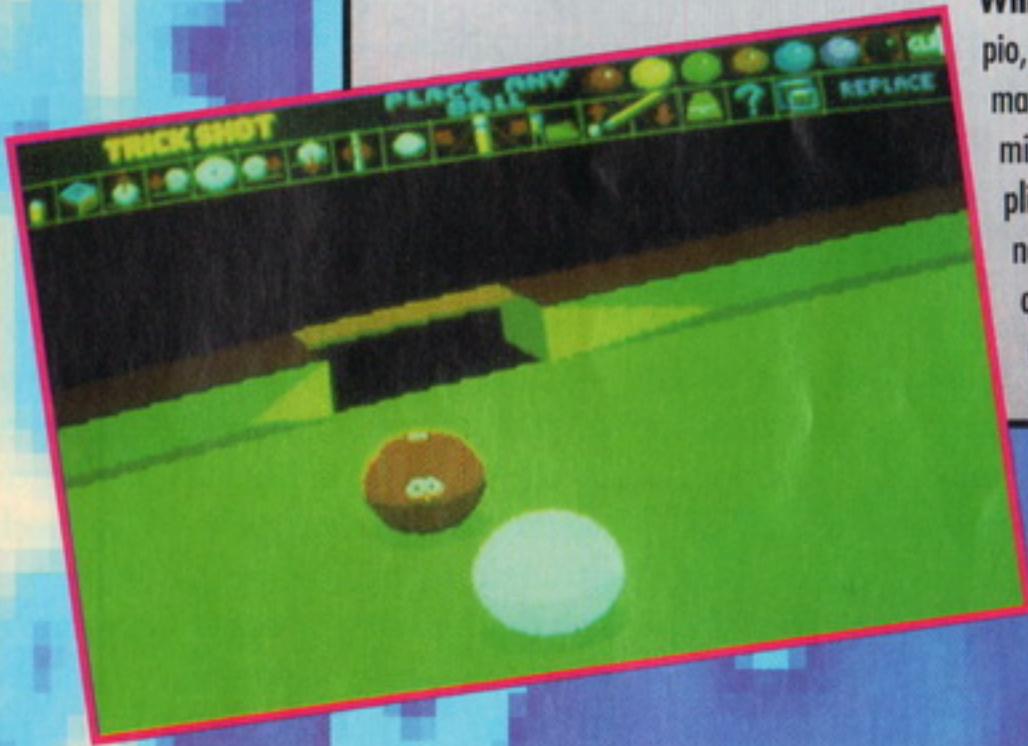
SIMULAZIONE

MACCHINA



## DIVERTIRSI CON LE PALLE...

Una delle caratteristiche più simpatiche dei giochi di Archer Maclean è il suo humour tipicamente inglese che fa capolino nei momenti più impensabili. In **Jimmy White's Whirlwind Snooker**, ad esempio, potrà capitarvi di scoppiare a ridere prima di un colpo quando una delle biglie comincerà ad assumere delle espressioni sup-plichevoli... Queste soluzioni, già adottate nella versione Amiga, saranno presenti in quella per Megadrive, con nuove ed originali trovate...



# ★ ATLANTIDE ★

20034 GIUSSANO (MI) VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 14

NON ABBIAMO TUTTO... MA SOLO IL MEGLIO! TELEFONO (0362) 354879

## MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY	125.000 EUR
AERO THE ACROBAT + ADATT.	139.000 USA
ALADDIN	125.000 JAP
ALISA DRAGON	89.000 JAP
ARCH RIVALS BASKET	85.000 EUR
ARIEL MERMAID (SIRENETTA)	99.000 USA
ART OF FIGHTING	99.000 JAP
ASTERIX & GREAT RESCUE	129.000 EUR
AYRTON SENNA'S G.P. 2	69.000 JAP
BART'S NIGHTMARE	89.000 EUR
BATMAN RETURNS	59.000 JAP
BATTLE MANIA	49.000 JAP
BURNING FORCE	59.000 EUR
CASTLEVANIA T.N.G.	139.000 EUR
CHAMELEON KID	49.000 JAP
CHESTER CHEETAH	119.000 USA
CLIFFHANGER	119.000 EUR
COOL SPOT	119.000 EUR
COSMIC SPACEHEAD	119.000 EUR
CYBORG JUSTICE	89.000 JAP
DOUBLE DRAGON	95.000 EUR
DRACULA	119.000 EUR
DRAGON'S FURY	89.000 EUR
ECCO THE DOPLHIN	99.000 JAP
EX-RANZA	69.000 JAP
F1 DOMARK	135.000 EUR
FANTASTIC DIZZY	119.000 EUR
FATAL FURY	85.000 JAP
FORGOTTEN WORLDS	39.000 JAP
GEORGE FOREMAN'S BOXING	59.000 EUR

GHOULSTN GHOSTS	75.000 EUR
GLOBAL GLADIATORS	85.000 EUR
GOLDEN AXE 3	69.000 JAP
GRANADA	49.000 JAP
GREENDOG	89.000 JAP
GUNSTAR HEROES	89.000 JAP
HOOK	119.000 EUR
JAMES POND 3 STARFISH	119.000 EUR
JUNGLE STRIKE	129.000 EUR
JURASSIC PARK	115.000 EUR
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	115.000 EUR
LOTUS 2 R-E-C-S	115.000 EUR
MAZIN SAGA (MAZINGA 2)	69.000 JAP
MERCS (COMMANDO 2)	69.000 JAP
MOONWALKER	69.000 EUR
MICROMACHINES	95.000 EUR
MORTAL KOMBAT	139.000 EUR
NBA JAM	135.000 EUR
RISKY WOODS	85.000 USA
ROAD BLASTERS	59.000 JAP
ROAD RASH	49.000 USA
SENSIBLE SOCCER	99.000 EUR
SONIC 3	139.000 JAP
SONIC SPINBALL	119.000 JAP
STORMLORD	39.000 JAP
STREET FIGHTER 2 PLUS	135.000 JAP
STREETS OF RAGE 2	95.000 JAP
STREETS OF RAGE 3	149.000 JAP
STRIDER	59.000 EUR
SUPER OFF ROAD	69.000 EUR
SUPER THUNDER BLADE	69.000 EUR
TAZ-MANIA	69.000 JAP
THUNDERFORCE IV	89.000 EUR
TINY TOON ADVENTURES	95.000 EUR

TOEJAM & EARL 2	129.000 JAP
TREASURELAND ADVENTURE	119.000 JAP
TURTLES HYPERSTONE HEIST	109.000 EUR
TURTLES FIGHTERS	135.000 EUR
VIRTUA RACING	179.000 JAP
WORLD OF ILLUSION	69.000 JAP
X-MEN	89.000 EUR
ZOO	129.000 EUR

## ACCESSORI

BAZOOKA + 6 GIOCHI	135.000 EUR
CAVO SCART/RGB	29.000 EUR
CDX CONVERTER 3.0	105.000 EUR
DEVIATORE ANTENNA/GAME	15.000 EUR
EA 4-WAY-PLAY	25.000 EUR
GAME ADAPTOR	25.000 EUR
MEGA KEY ADAPTOR	59.000 EUR
MEGA KEY 2 ADAPTOR	35.000 EUR
PROLUNGA JOYPAD	12.000 EUR
SEGA TAP 4 PLAYERS	69.000 EUR

## JOYPAD

FIGHTER-2 6 BUTTON	49.000 EUR
PRO-4	39.000 EUR
QUICKJOY SG PROPAD	55.000 EUR
SEGA FIGHTER 6 BUTTON	59.000 EUR
SUNCOM CYPERPAD PROGR.	65.000 EUR
TURBO TOUCH 360°	49.000 EUR

CHIAMA SUBITO!

## JOYSTICK

FIGHTER-1 6 BUTTON	49.000 EUR
FIGHTER-5 PRO 6 BUTTON	95.000 EUR
FIGHTING BOY	105.000 EUR
FLASHFIRE RED	19.000 EUR
SUNCOM TAC-50	29.000 EUR

## MEGA-CD

AH-3 THUNDERSTRIKE	119.000 USA
EARNEST EVANS	89.000 JAP
FINAL FIGHT CD	109.000 JAP
HEAVY NOVA	89.000 JAP
PRINCE OF PERSIA	99.000 JAP
SEGA CLASSICS ARCADE	109.000 JAP
SONIC THE HEDGEHOG CD	135.000 JAP
TENKAFUBU	49.000 JAP
WONDER DOG	99.000 JAP

## GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	49.000 EUR
ALADDIN	79.000 JAP
ALIEN 3	69.000 EUR
ARIEL MERMAID (SIRENETTA)	69.000 EUR
AX BATTLER (GOLDEN AXE)	59.000 EUR
BATMAN RETURNS	69.000 EUR
CHAKAN	59.000 EUR
CHUCK ROCK	49.000 JAP
COSMIC SPACEHEAD	69.000 EUR

DONALD DUCK 2	69.000 JAP
DRACULA	69.000 EUR
DORAEMON	59.000 JAP
GALAGA	49.000 JAP
GLOBAL GLADIATORS	65.000 EUR
JURASSIC PARK	79.000 JAP
MICKY MOUSE	69.000 EUR
MICKY MOUSE 2	85.000 EUR
MORTAL KOMBAT	85.000 USA
NBA JAM	99.000 EUR
OLYMPIC GOLD	79.000 USA
OUTRUN EUROPA	69.000 EUR
PRINCE OF PERSIA	59.000 EUR
ROAD RUNNER	79.000 EUR
SENSIBLE SOCCER	69.000 EUR
SHINOBU 2	59.000 JAP
SONIC 3	75.000 USA
SPACE HARRIER	49.000 EUR
SPIDER-MAN	59.000 EUR
STREETS OF RAGE 2	69.000 JAP
SUPERMAN MAN OF STEEL	69.000 EUR
SUPER OFF ROAD	69.000 EUR
T2 JUDGEMENT DAY	79.000 USA
T2 THE ARCADE GAME	85.000 EUR
THE SIMPSONS	69.000 EUR
WINTER OLYMPICS	79.000 JAP

MEGA-CD 2  
PAL + 1 GIOCO  
LIRE 469.000

SPESE POSTALI FISSE Lit. 6.000 - EVASIONE ORDINI IN 12 ORE - SODDISFATTI O RIMBORSATI - GARANZIA 12 MESI  
I PREZZI SONO TUTTI IVA INCLUSA - CI SCUSIAMO PER LE EVENTUALI VARIAZIONI DOVUTE AI CAMBI VALUTARI  
VASTO ASSORTIMENTO ACCESSORI & TITOLI PER SUPER NINTENDO - GAMEBOY - PC - CDROM - AMIGA - CD32





RANK	NAME	GOAL TIME	RANK
7th	O.H	3'21''96	
8th	RYU	3'23''31	
9th	NAG	3'23''95	

PRESS START BUTTON  
SEGA © 1992



**E**d eccolo! Con un incredibile colpo di mano la Sega ha deciso di anticipare di qualche settimana l'uscita del suo titolo più atteso, **Virtua Racing** (inizialmente annunciato per giugno). Grazie ai nostri collaboratori d'oltremarica e allo staff di **Mean Machines Sega** siamo riusciti a mettere le mani sulla copia FINITA del gioco e possiamo dirvi di essere rimasti senza parole! Ma prima facciamo un passo indietro e più precisamente all'estate del 1993...

Proprio in quel periodo al quartier generale della Sega a Tokio, si iniziava a parlare seriamente del DSP (Digital Signal Processor) il chip che avrebbe dovuto rivoluzionare i giochi per Megadrive grazie ad animazioni 3D mozzafiato. Si trattò quindi di scegliere il gioco che per primo avrebbe potuto utilizzare questa tecnologia: la scelta ricadde ovviamente su **Virtua Racing**, il miglior coin-op automobilistico in circolazione. Passano sei mesi e... Voilà! Ecco a voi una

fotocopia dell'originale da sala, con tanto di modulo per due giocatori: il tutto in una stratosferica cartuccia da 16 megabit che cela al proprio interno il mitico Sega Virtual Processor (il nome definitivo del DSP)!

#### UNA BELVA NEL MOTORE

In **Virtua Racing** vi trovate alla guida di uno scintillante bolide di Formula 1, capace di accelerazioni devastanti e di una velocità massima che sfiora i 330 Km/h. Sono disponibili due tipi di monoposto, una dotata di cambio automatico e l'altra con il tradizionale cambio manuale. Inutile spiegare la differenza... Il coin-op prendeva in considerazione di più di 120 variabili per simulare alla perfezione il comportamento della vettura: questa versione ne utilizza un numero minore, ma il realismo dell'azione non è stato assolutamente intaccato.

In sala giochi esistono differenti versioni di **Virtua Racing**: la più comune è quella con due posti a sedere e altrettanti schermi. La versione Megadrive, per

permettere a due persone di giocare contemporaneamente, sfrutta il solito split screen: il numero di poligoni presente in ogni quadro è quindi ridotto, sia per mantenere nitida la grafica nello spazio ristretto, sia per non ridurre la velocità di gioco.

#### I PERCORSI

In **Virtua Racing** potete scegliere fra tre diversi circuiti: il facile, il medio e il dannatamente difficile. Il primo, conosciuto come "La grande foresta" è veramente semplice da finire ed è stato progettato apposta per permettervi di imparare la guida del veicolo. Gli altri due livelli ("Il Ponte sulla baia" e "L'Acropoli") sono decisamente più impegnativi. Già portare a termine il secondo percorso (basato sul tracciato reale di un'autostrada nipponica) col primo livello di difficoltà è un'impresa da raccontare agli amici (beh, non esageriamo...).

#### OPZIONI VIRTUALI

In un gioco del genere non potevano mancare opzioni e optional di vario genere. Prima di tutto un completissimo menu dei record, con

tanto di miglior tempo sul giro e sull'intero percorso per avere la possibilità di migliorarsi ogni volta che si riaccende il gioco. Un'opzione interessante è invece il Free Run che vi permette di provare i tre tracciati senza che ci siano altre vetture in pista ad ostacolarvi e senza limiti di tempo. In questa prova potrete scegliere quanti giri compiere (da cinque a venti).

#### AM2 INCONTRIAMO I PROGRAMMATORI!

L'AM2 è uno dei migliori team giapponesi della Sega, per quanto riguarda ricerca e sviluppo. Sono loro che hanno creato il mito della **Virtua Technology**, resa poi famosa dai suoi incredibili coin-op. Alcuni dei componenti di questo team lavorano con la Sega da anni e c'è chi aveva già collaborato alla realizzazione di **Mach 3**, il primo shoot 'em up su laser disk (uscito verso la metà degli anni 80). I due responsabili del progetto sono Mr Suzuki e Mr Nagata. Ecco brevemente un loro profilo...



# RACING



## MO' MI RIVEDO!

Se riuscirete a completare l'intero percorso per il numero di giri prefissato, vi aspetta un'incredibile sorpresa (mica tanto sorpresa visto che ve l'anticipiamo noi adesso): avrete l'opportunità di rivedere interamente la vostra gara grazie ad uno strabiliante replay. Potrete così godervi i vostri passaggi migliori e dannarvi per gli errori più grossolani. Naturalmente il replay sfrutterà tantissime inquadrature diverse per dare al tutto un feeling altamente cinematografico. Un'aggiunta all'originale davvero ben riuscita, che dimostra quanta cura abbiano messo i programmatori in questa conversione.



### IL SIMPATICO SUZUKI

E' il responsabile del reparto ricerca e sviluppo della Sega: suoi sono i progetti della maggior parte dei migliori coin-op degli ultimi anni e il merito di cabinati come **Outrun** e **Afterburner**. Mette un grande impegno nel proprio lavoro: ad esempio, per reperire il maggior numero di informazioni possibili per **Virtua Fighter** s'è recato persino in Cina! Sostiene che i suoi interessi sono molti e diversi (pare che uno degli ultimi "interessi" sia il vino...).

### IL PRODE NAGATA

E' un vero veterano all'interno della Sega e lavora per questa compagnia fin dai primi anni della fondazione. Per diversi anni è stato direttamente impegnato nello sviluppo di videogiochi per le console Sega. Nagata è stato il poveraccio incaricato di convertire **Virtua Racing** su Megadrive...

### VIRTUA RACING: LA GENESI

Il signor Suzuki è stato così gentile da raccon-

tarci come gli è nata l'idea di questo gioco. "Quando andavo all'università mi comprai una macchina. Ogni domenica giravo le strade di montagna divertendomi a prendere le curve più strette in velocità: era un vero spasso. E' lì che è nata l'idea. Mi sono detto, sarebbe bello riprodurre tutto questo in un videogioco". Suzuki ha così preso delle vetture di Formula Uno, le ha inserite in tracciati che di F1 avevano ben poco ed ecco il cocktail ideale per creare il primo videogioco che sfruttasse la Virtua Technology. Le caratteristiche delle macchine non sono proprio quelle delle monoposto che corrono il campionato del mondo, ci spiega Suzuki: "Questo gioco è stato creato attorno alla supercar della Bugatti. E' una vettura leggera ma veloce, un vero spasso da guidare. Abbiamo così messo le caratteristiche della Bugatti nella carrozzeria di una Formula 1". A chi gli dice che tutto questo non è molto reale risponde: "Sì, ma è divertente! Noi abbiamo fatto un

videogioco, non una simulazione!".

### DAL COIN-OP AL MEGADRIVE

E' ora il turno di parlare con Nagata, che ha curato questa conversione. Il processo è stato lungo e difficile: "Quando mi sono recato la prima volta da Suzuki per parlare di questo progetto, lui mi ha mostrato gli schemi dei 120 parametri che controllavano il movimento della macchina nella versione da sala giochi. Mi sono chiesto se erano indispensabili per la mia conversione. Allora mi sono letto libri su libri di ingegneria e aerodinamica. Tutto per capire cosa era realmente necessario per mantenere invariato il livello di realismo pur tagliando parte dei parametri". Un altro problema era il fatto che il Megadrive non era in grado di gestire le molte e complesse equazioni matematiche che gestivano i poligoni. Qui i due santoni giapponesi hanno lavorato assieme per eliminare le formule superflue e per riscriverne altre che potessero girare

sul Megadrive.

"Inoltre" continua "non capivo alcuni comportamenti della macchina. La società ci ha allora noleggiato una NSX (un modello di supercar della Honda) e ho percorso il ponte sulla baia, lo stesso che appare nel gioco, ma non ho scoperto molto, a parte il fatto che quel modello costa otto milioni di yen. Alla fine il discorso è che schiacciando l'acceleratore arriva benzina al motore. Punto e basta. Ma è stato difficile comprenderlo! A parte gli scherzi siamo riusciti a semplificare il comportamento della macchina senza intaccare il realismo". Qui riprende Suzuki: "Quando abbiamo formato il team di Nagata gli abbiamo spiegato precisamente quello che volevamo: se dovete fare un gioco di guida, dovete sapere come si comporta un bolide in strada!". Se al settore ricerca e sviluppo della Sega ti pagano per guidare vetture potenti e costosissime a velocità esorbitanti, mi sa che ci informeremo se assumono qualcuno...

### TRE PISTE SONO POCHE?

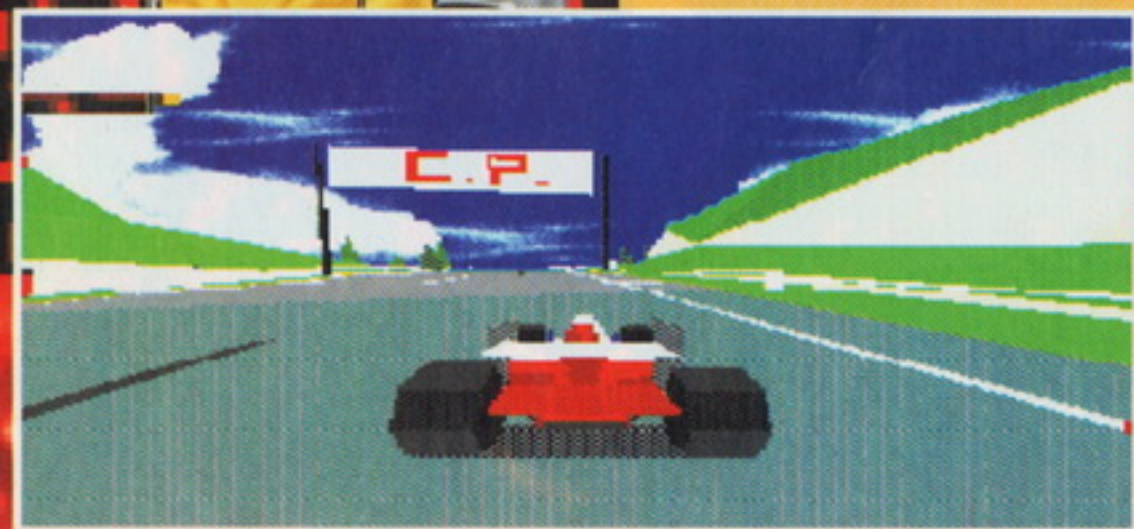
Il team di Nagata era inizialmente preoccupato per la presenza di sole tre piste: fattore che poteva rendere il gioco, alla lunga, noioso. In origine erano stati progettati dieci tracciati per la versione coin-op. "All'inizio pensavamo di utilizzare le tre piste originali come base, poi Suzuki ha detto «Tre piste qualsiasi (scelte fra le dieci) possono andare bene» e ha poi aggiunto «Se le piste sono ben fatte, quattro sono meglio di tre. Dieci piste interessanti sono meglio di quattro. Ma col poco tempo che abbiamo a disposizione non riusciremo a realizzare sei ottimi tracciati». Al momento il team di Nagata è fermo su tre percorsi, realizzati però con la stessa cura e ricchezza di particolari del coin-op originale. E non è poco!

### LA SFERA DI CRISTALLO DELLA SEGA

Andiamo a scoprire cosa dobbiamo aspettarci per il futuro. Suzuki è nell'invidiabile posizio-



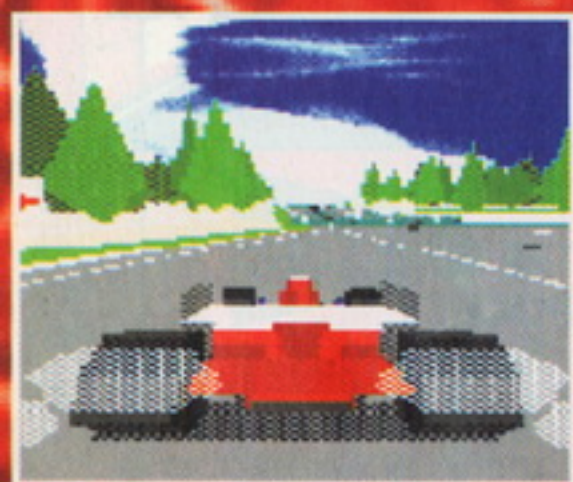
# BEGINNER



Eccoci al primo Check Point: non dovrete incontrare difficoltà fin qui, quindi schiacciate a tavoletta.



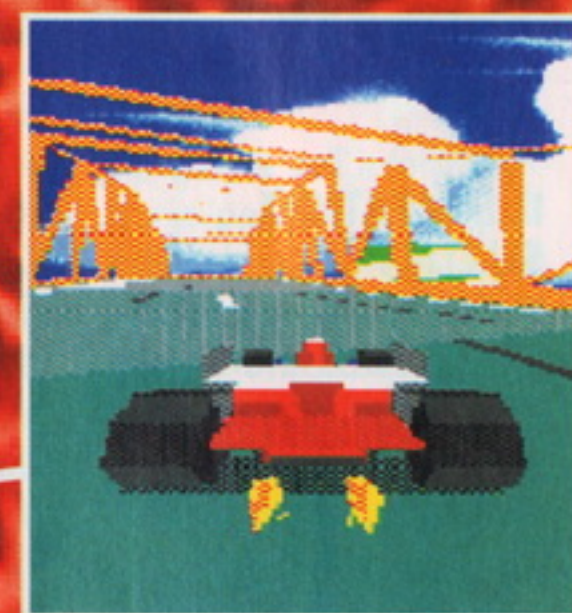
Siete arrivati al primo ponte della gara, rallentate solo un filo prima di salirci e poi a tutta manetta!



Cominciamo subito con un bel rettilineo: ci sono anche i cartelli che vi indicano la curva che si avvicina... Fin troppo facile!



Un rapido cambio gomme e... Via! All'inseguimento!



Vaaai... Tutta il percorso è solo una buona occasione per spremere al massimo il vostro motore!



Davanti a voi avete il secondo Check Point, state attenti: la prossima curva è la più difficile di tutto il tracciato.



State per finire il giro: se la vostra macchina è danneggiata vi conviene fare un salto ai box.

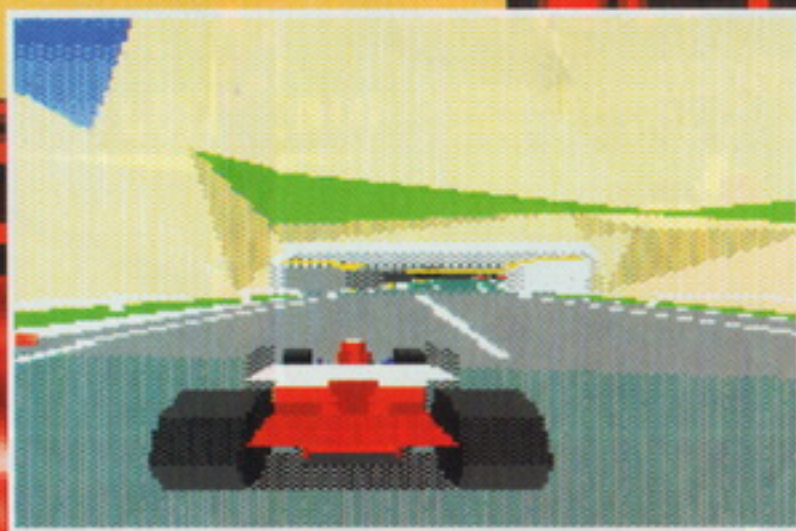


Che bello! Di fianco alla pista hanno costruito un Luna Park! Non distraetevi comunque o rischiate di finire fuori pista.

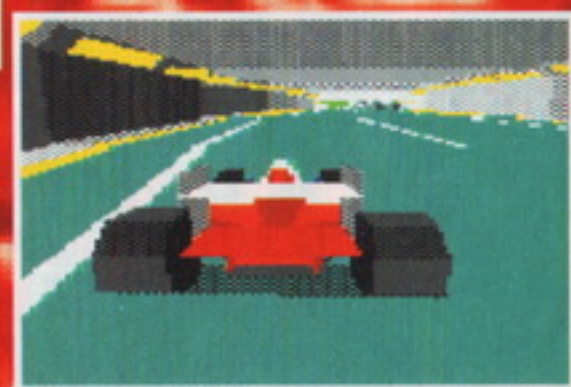


# MEDIUM

Staccate subito il piede dall'acceleratore: vi aspetta una curva molto insidiosa! Se siete dei tipi prudenti potete anche usare il freno, ma non esagerate...



All'interno del tunnel non usate un'inquadratura troppo ampia altrimenti non vedrete niente!



Il tunnel è un simpatico diversivo: al suo interno non ci sono curve. Una lingua d'asfalto liscia su cui spingere al massimo.

Ecco il ponte che dà il nome al tracciato. Posto ideale per sorpassare gli avversari.



Siete sulla linea di partenza, aspettate il verde e poi... via!



Sfortunatamente non potete usare la sopraelevata!



Una sola mossa falsa e la curva ad angolo potrebbe essere la fine anticipata della vostra corsa.



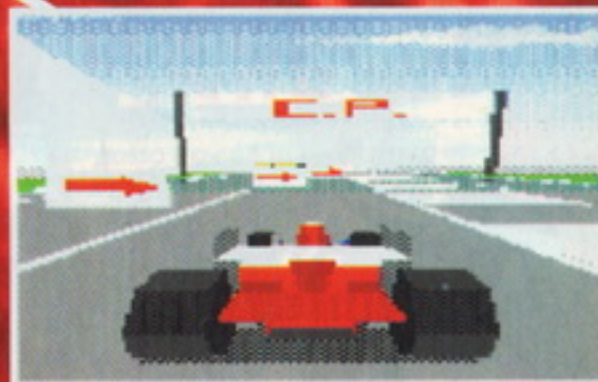
Come potete vedere dalla mappa dovete passare attraverso rocce pericolose.



Un curvone veloce al termine del quale vi aspetta il Check Point



State attenti a questa fase di continue curve e controcure veloci.

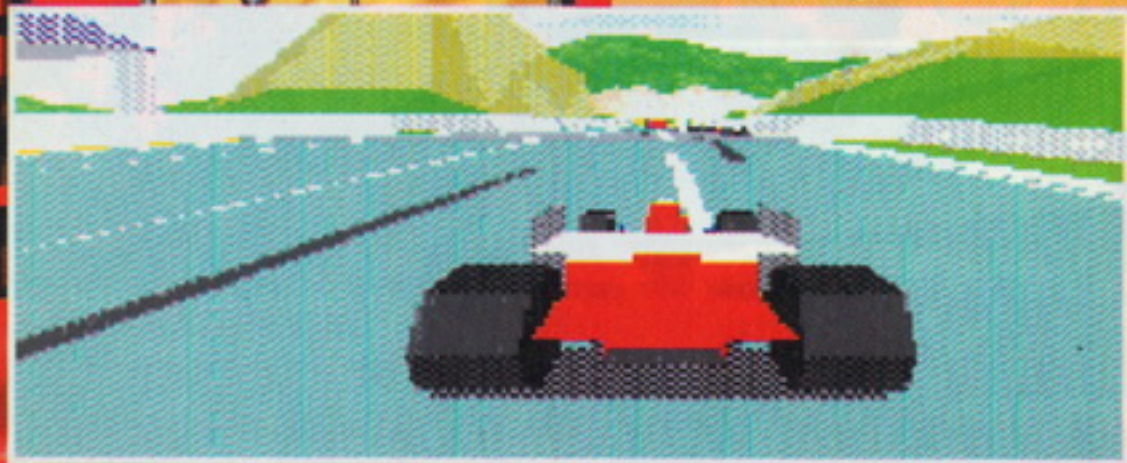


Occhio che questa è una fase piuttosto veloce e poi vi aspetta la parte più pericolosa.

La fine del tracciato è composta da una serie di curve a gomito molto insidiose. Fate vedere di cosa siete capaci!



# EXPERT



Ecco un altro dei rari rettilinei di questo percorso. State attenti alla curva che vi attende alla fine.

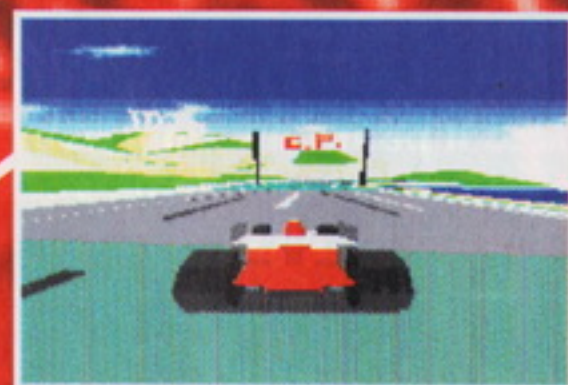


Si presume che la collina vi aiuti a curvare: non sarebbe carino essere sputati fuori a 300 Km/h...

Il primo Check Point. Carine le rovine sulla sinistra...



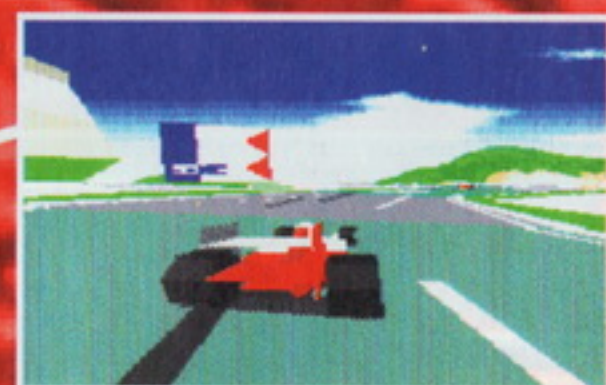
Sul primo rettilineo avete l'occasione buona per prendere velocità. Non sprecatela.



Questo rettilineo vi sarà senz'altro utile per recuperare qualche secondo.



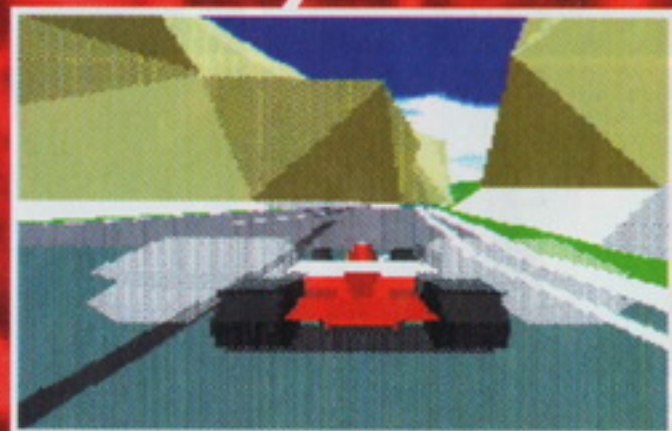
Pronti a divorare l'asfalto appena scatta il verde?



Il secondo Check Point è situato appena prima di una curva pericolosa.



Un ultimo sprint per arrivare col massimo della velocità sotto il traguardo.



L'ultima curva è resa pericolosa dal masso che la precede.



Siete arrivati nell'ultimo quarto del percorso: ancora poco e ce l'avrete fatta!



Gli ultimi chilometri di pista sono circondati da impressionanti pareti di roccia. Vedete di non finirci contro.





## PUNTI DI VISTA

Se vi è capitato di giocare con il coin-op di VR, saprete che c'era la possibilità di cambiare inquadratura durante il gioco. Come potete facilmente immaginare anche questo particolare è stato riportato fedelmente. Se possedete infatti l'originale joypad Sega a tre tasti potrete usare il pulsante C per cambiare prospettiva. Chi invece possiede un lussuoso joypad a sei tasti, otterrà lo stesso effetto schiacciando X, Y o Z e, contemporaneamente; C.

### DI GIÙ'



Con questa inquadratura vi trovate all'interno dell'abitacolo della vostra monoposto, come nella maggior parte dei giochi di guida. E' una visuale piuttosto scomoda in quanto riduce di molto la visibilità, a causa della posizione molto bassa sul tracciato.

### DI QUA



Quest'angolazione è sicuramente la più comoda: vi permette di controllare molto agevolmente ciò che succede in pista e anche di godervi il panorama circostante.

### DI LÀ'



Ecco una delle inquadrature più usate dai "piloti" della redazione, vi permette di vedere con buon anticipo gli imprevisti del percorso ed è molto spettacolare per quel che riguarda il paesaggio. Molto utile se prendete a grande velocità le curve strette.

### DI SU



Forse qui la visuale è un po' troppo alta. Le macchine che passano sembrano insetti sullo schermo! Se fate turismo e vi interessa soprattutto vedere quello che vi circonda, questa inquadratura fa per voi.

## COMMENTO



Non era certo facile convertire un gioco come **Virtua Racing** su Megadrive e il rischio di

fallimento era particolarmente alto. Per fortuna la Sega ci ha fornito una conversione veramente coi fiocchi. La grafica è ottima, anche quando nel modo a due si riducono i particolari, e tutto scivola via sullo schermo ad una velocità pazzesca, soprattutto considerando il numero di poligoni presenti

sullo schermo. Inoltre c'è il modo a due giocatori, immancabile in un titolo del genere, che vi permetterà di intraprendere emozionanti sfide one-o-one su uno dei migliori giochi di guida mai usciti su un 16 bit. Peccato per il limitato numero di percorsi (tre) che compromette in parte il fattore longevità, ma in fondo anche il coin-op non usufruiva di percorsi in più, quindi perché lamentarsi? Anche se non è proprio tirato dietro, fateci un pensierino: ne vale la pena.

ne di decidere che tipo di giochi produrre in futuro. Il suo team è reduce dal grande successo di **Daytona**, l'ultimo mitico coin-op Sega. Il buon vecchio Suzu però non vuole che il realismo sia troppo accentuato nei giochi: "Alla fine se un gioco diventa troppo realistico non è neppure divertente da giocare. E' facile usare la grafica poligonale e le tecniche di texture mapping per rendere realistico un gioco, ma questo non determina il fatto che il gioco risulti

più divertente. Se cerchiamo di ricreare la realtà all'esasperazione perderemo di vista il vero obiettivo: fare giochi divertenti". **Daytona** concilia appunto una grafica altamente realistica, con uno schema di gioco veramente esaltante, ma Suzuki e il suo team sono già proiettati verso il futuro e stanno ricercando tecniche che renderanno sorpassato quello che oggi crediamo eccezionale. Non vediamo l'ora di vedere cosa produrranno...

## COMMENTO



Fondamentalmente **Virtua Racing** non è altro che il solito gioco di guida con grafica vettoriale. Piccolo, ma non

irrelevante particolare: il nuovo chip SVP ne fa un gioco fenomenale con velocità entusiasmanti e grafica mozzafiato. A questo va aggiunto che non vi stancherete facilmente di giocarlo: la prima pista è sì molto facile, ma le altre metteranno a dura prova le vostre capacità di pilota.

Non vi basta ancora? E che ne dite del modo a due giocatori con tanto di inquadrature differenti per ogni giocatore? L'unica cosa che vi potrebbe frenare nella corsa all'acquisto di questa cartuccia è forse il suo prezzo, non proprio a buon mercato. Ma se siete degli appassionati delle corse, e più in particolare della versione da sala di questo gioco, saranno soldi spesi bene, molto bene!

# Virtua Racing™

### CASA PRODUTTRICE

SEGA

### GENERE

SIMULAZIONE

### DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

### VERSIONE

EUROPEA

### NUMERO GIOCATORI

1-2

### GRAFICA

94

▲ Il chip SVP apre una nuova era per i giochi per Megadrive. Velocità e dettagli sono veramente sorprendenti!

### SONORO

85

▲ Gli effetti e le musiche di accompagnamento sono identiche al coin-op: una conversione veramente curata anche da questo punto di vista

### GIOCABILITÀ

92

▲ È il fattore che fa di **Virtua Racing** un successo. Semplicemente il gioco di guida più divertente che si possa trovare in gira

### LONGEVITÀ

84

▲ Il divertimento è assicurato per molto tempo, specialmente se potete fare sfide con i vostri amici...

▼ ...ma tre percorsi sono davvero troppo pochi

### GLOBALE

89

Tecnicamente parlando, il miglior gioco di guida per Megadrive (e potrebbe rimanere tale per molto tempo). Peccato per la scarsa longevità...



# MEGA

# BARKLEY: SHUT UP

# REVIEW



**C**hi ha detto che il grande basket è solo quello che si gioca sui parquet incrociati della NBA? Negli Stati Uniti sono molti i cestisti arrivati a giocare nei Pro solo dopo aver passato una vita sui campi del proprio quartiere (basti ricordare il mitico Starks, eccellente "cecchino" dei Knicks). Tanto per darvi l'idea del valore dei giocatori da playground vi basti sapere che, un paio d'anni fa, tre di

questi tipi hanno perso solamente 21 a 20 in una sfida contro Pat Ewing e i fratelli Wilkins! Ecco perché la Accolade ha ambientato il suo nuovo gioco, intitolato **Barkley: Shut Up and Jam** negli sporchi playground invece che nei lussuosi palazzetti della National Basketball Association. Il vostro scopo è quello di confrontarvi con i campioni di tutte le città USA fino ad arrivare alla sfida con Sir Charles, che ha gentilmente prestato il proprio nome e i propri muscoli

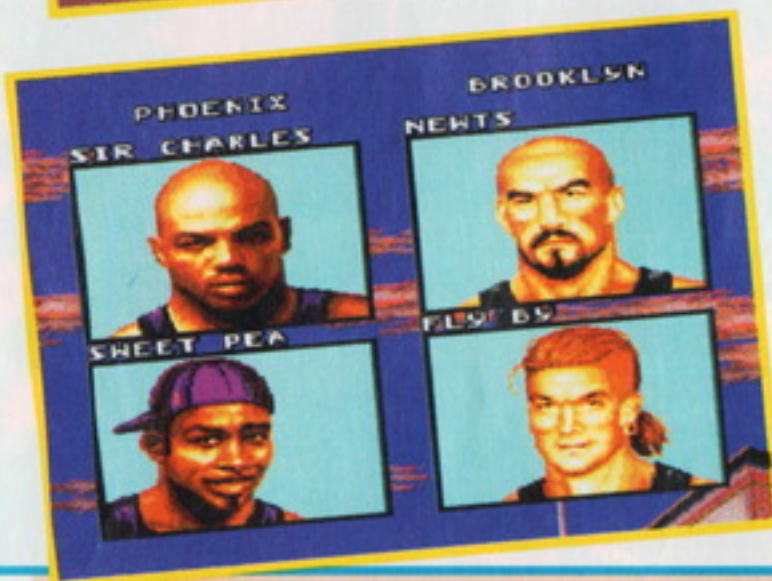
## IO PRENDO T-BONE E TU SALVATORE, OK?

All'inizio di ogni partita potete decidere se partecipare al Torneo oppure giocare una semplice amichevole: in questo caso vi troverete di fronte a una serie di brutti cefi sistemati "modello foto di squadra di calcio". Inutile dirvi che dovete sceglierne due per giocare e che ognuno di questi ha determinate carat-

teristiche quali numero di auto rubate, braccia rotte... Ooops, volevo dire velocità, schiacciate, tiro da tre, difesa... Studiatele bene perché prima o poi dovrete affrontarli (in partita). Un momento... Max, quello non è il tipo che ti ha soffiato la macchina?



Foto di gruppo per il Convento San Quintino...



## WHAT'S "ARBITRO"?

Come accade in **NBA Jam**, le parole "arbitro" e "regolamento" non rientrano nel vocabolario dei protagonisti, perciò, oltre all'assenza delle rimasse laterali, potete tranquillamente sbattere a terra il

vostro avversario nel caso non volesse lasciarvi andare a canestro. Bella li, la prossima volta che vado al campo ho capito come posso finalmente vincere...



Stonk! Una bella gomitata sullo sterno è quello che ci vuole in questi casi

(in cambio di un compenso minimo, probabilmente).

Round Mound of the Rebound, fatti da parte: arriva il Mega Team!



Si ringrazia: **Computerland** per la cartuccia





# T UP AND JAM

## CHI NON SALTA BIANCO È

Molti di voi avranno sicuramente visto al cinema questo capolavoro degno di una trentina di Oscar (vabbè, mo' esagera... Ndr); a differenza dei protagonisti della pellicola sopraccitata, in **Barkley** schiacciano tutti, bianchi, neri o verdi che siano. Anche in questo caso c'è una

leggera somiglianza con **NBA Jam**: tenendo infatti premuti contemporaneamente i tasti A e C si possono eseguire delle super-schiacciate. Non saranno dello stesso calibro di quelle di **NJ**, ma non sono nemmeno da buttare via...



Questa foto mi ricorda il campetto dei Salomone Bulls...



## COMMENTO



Negli ultimi mesi ci sono capitate fra le mani diverse simulazioni di basket: alcune si sono rivelate delle delusioni (**Hyperdunk** e **NBA Showdown**), altre (**NBA Jam** su tutti) ci hanno lasciato letteralmente senza parole. Ora mi trovo davanti a **Barkley: Shut Up and Jam** e mi viene un po' di tristezza: per anni il Megadrive non ha avuto un gioco di basket decente (**David Robinson** a parte), poi arriva **NBA Jam** che sbaraglia la concorrenza e trasforma un gioco come questo, sicuramente uno dei più belli fra gli ultimi dell'Accolade, in un titolo che finirà quasi sicuramente nel dimenticatoio. Insomma, per farla breve: **Barkley** non è migliore del gioiello della Acclaim, ma che un fanatico della pallacanestro potrebbe comunque trovarlo interessante. D'altronde "ubi maior, minor cessat" (ti senti bene, Alex? Ndr). Sigh.

Anche in notturna!



## COMMENTO



Come avrete capito **Barkley: Shut Up and Jam** (notevolissimo il titolo) e **NBA Jam** sono simili sotto diversi aspetti: si gioca in due contro due, non ci sono regole e si possono eseguire delle super-schiacciate. Però... Però... Cosa vi devo dire? Il gioco non è male, la grafica è carina, la programmazione è discreta (anche se abbiamo beccato un paio di bug),

inoltre è veloce e anche le schiacciate non solo male. Purtroppo difendere bene è quasi impossibile (tirare stopponi all'avversario è un'impresa davvero proibitiva) e le squadre da battere sono solo sette; un bel po' in meno rispetto al capolavoro della Acclaim. Concludendo possiamo tranquillamente affermare che **Barkley** non è niente male, ma **NBA Jam** è senza dubbio un paio di gradini sopra.



CASA PRODUTTRICE

ACCOLADE

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

85

▲ I giocatori sono disegnati discretamente e hanno dimensioni di tutto rispetto

SONORO

78

▲ Gli effetti digitalizzati non sono niente male e la musica è carina...  
▼ ...anche se alla lunga diventa abbastanza monotona

GIOCABILITÀ

84

▲ Bisogna ammetterlo: entrare nel meccanismo di gioco è davvero facile

LONGEVITÀ

60

▼ Giocando da soli non ci vorrà molto prima dello scontro finale con Sir Charles

GLOBALE

80

Carino. Niente di più, niente di meno. Gli manca quel "quid" che lo avrebbe trasformato in un gran gioco





## REVIEW

## CI FACCIAMO UNA PARTITINA?

In questa versione di **PGA** sono stati inseriti numerosi modi di gioco e anche il giocatore più esigente riuscirà a trovare la gara che più si addice ai suoi gusti e al suo modo di giocare. Andiamo in dettaglio a vedere cosa ci propone la EA...

**PRACTICE ROUND**

Indispensabile campo pratica per esercitarsi con i sistemi di controllo e con le diverse buche prima di avventurarsi in una gara.

**MATCH PLAY**

In pratica una gara a scontri diretti contro gli altri campioni del circuito. Vi aspettano emozionanti sfide testa a testa.

**SKIN CHALLENGE**

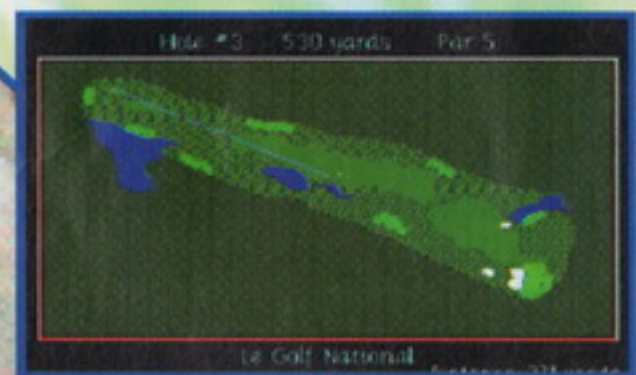
In questo particolare gioco ogni buca ha un suo montepremi e chi imbocca per primo se lo porta a casa, facile no? Magari...

**SHOOT OUT**

Partite a quattro giocatori: dopo ogni buca viene eliminato quello col peggior punteggio. Alla fine... ne rimane uno solo!

**TOURNAMENT PLAY**

Il classico torneo su 72 buche (quattro giri del percorso) che vi vedrà affrontare tutti in una volta i migliori campioni di questo appassionante sport.



gioco: il Match Play e lo Shoot Out. Divertimento quindi garantito per tutti gli amanti del golf, e non solo per loro.



Si ringrazia:  
**Computerland**  
per la cartuccia

**A** volte mi chiedo come siano nati certi sport e chi abbia inserito strane regole e consuetudini. Alcuni esempi: chi ha detto che nel rugby si può passare solo all'indietro? Perché i birilli nel bowling sono dieci? Perché nella pallavolo la rete non arriva fino a terra? Anche il golf mi

ha fatto sorgere dubbi del genere. Chi per primo ha cercato di mandare una pallina in buca con una mazza? E soprattutto, perché i giocatori di questo golf indossano sempre completi al limite del ridicolo?

Con questi dubbi amletici che mi tormentano andiamo a parlare di **PGA European Tour**,

la versione aggiornata del famosissimo **PGA Tour Golf** della Electronic Arts. Vi chiederete cosa avranno mai inserito per giustificarne l'acquisto... Beh, eccovi accontentati: innanzitutto cinque nuovi percorsi, scelti fra i più spettacolari del vecchio continente, coi quali confrontarsi. Al semplice torneo sono poi stati inseriti due nuovi tipi di

Già che ci siete fatevi un po' di sabbature...

## COMMENTO



Yeah! **PGA Tour Golf** era già un buon gioco quando era uscito, e continua a esserlo anche col passare del tempo. **PGA Euro** ha tutto ciò che di buono aveva il suo predecessore e altre cose in più; si può quindi considerare un ottimo titolo, anche se le uniche innovazioni riguardano i nuovi

percorsi, qualche effetto sonoro in più e due nuovi modi di gioco. Il fulcro del gioco non è quindi stato snaturato, e può offrire a tutti voi ore e ore di spensierato divertimento. Se possedete già la prima versione non penso comunque sia indispensabile che compriate anche questa nuova cartuccia. Se potete dategli prima un'occhiata.





# IAN TOUR



**Ian Woosnam**  
Wales

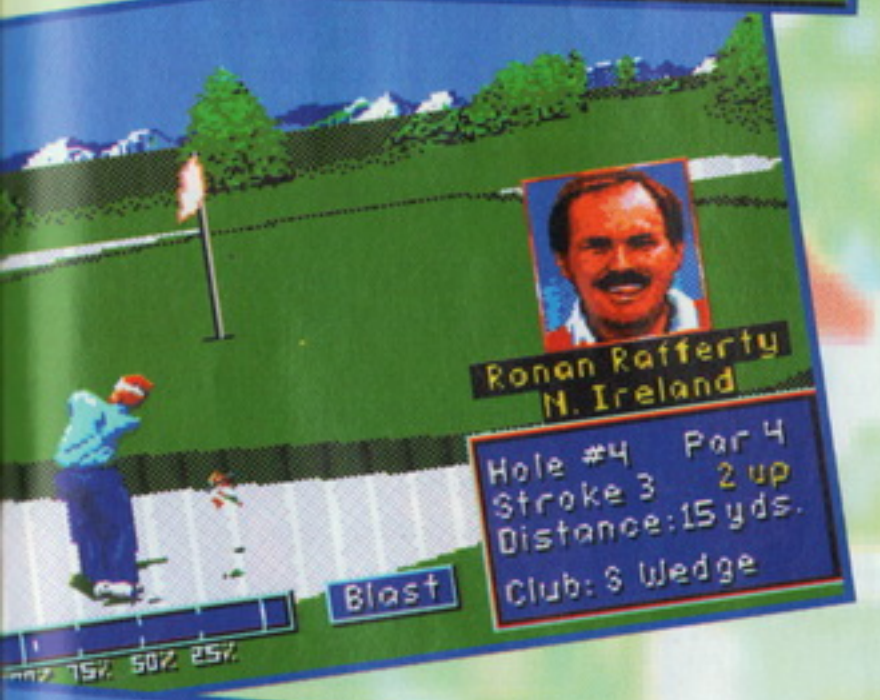
Hole #1 Par 5  
Stroke 1 Even  
Distance: 526 yds.  
Club: Driver

**Ian Woosnam, uno dei più forti giocatori del mondo, sferra uno swing**



**Bernhard Langer**  
Germany

Hole #7 £27,000  
Stroke 3 Par 4  
Distance: 11 yds.  
Club: 9 iron



**Ronan Rafferty**  
N. Ireland

Hole #4 Par 4  
Stroke 3 2 up  
Distance: 15 yds.  
Club: 8 Wedge



Wind 14 mph

83

Hole Stro Disto Club:

## VISITA GUIDATA AI CAMPI

La principale novità di questo gioco, rispetto alla precedente versione, è costituita dai cinque campi nuovi di zecca che, oltre all'Inghilterra, vi faranno visitare altri paesi come Spagna e Svizzera. Forza, saltate sulla macchinetta che vi porto a fare un giro dei campi!



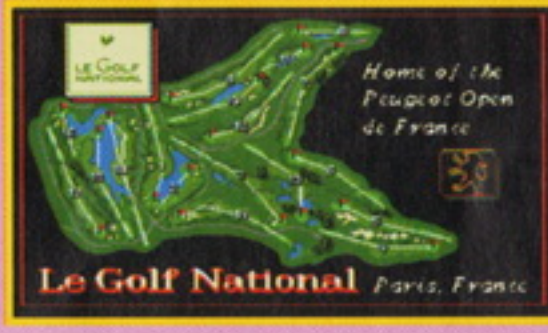
**CRANS-SUR-SIERRE**  
Situato sulle ridenti (ahahah...) Alpi svizzere, questo campo è immerso in una pineta. La caratteristica principale di questo percorso è comunque l'estrema variabilità delle condizioni atmosferiche. Apparentemente in un giro si affrontano tutte e quattro le stagioni, dalla neve al sole cocente, il tutto in una sola ora. Passi il cambio di tempo, ma che le foglie ingialliscano e cadano in un così breve tempo mi sembra un po' troppo...



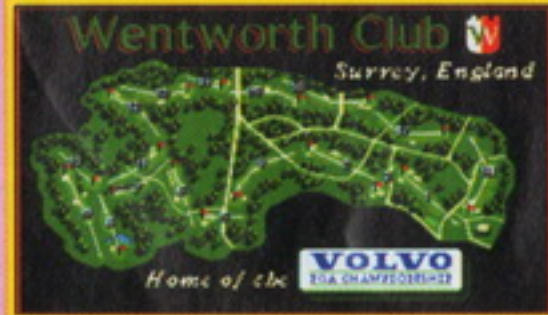
**VALDERRAMA**  
Il giocatore della nazionale colombiana non c'entra niente: Valderrama è il nome del campo spagnolo, situato fra Gibilterra e il Mediterraneo. I green in questo percorso sono incredibilmente piatti, dovrete però stare attenti a non colpire i numerosi spettatori sistemati troppo vicino ai bunker.



**FOREST OF ARDEN**  
Eccoci ritornati nella patria del golf, l'Inghilterra, proprio nel campo che ospita gli English Open. Il campo in questione non ha particolarità di rilievo: va ricordato che è lungo 7.102 yards e che è costato una fortuna. Basti pensare che nella struttura sono compresi una zona per la caccia, il tiro al bersaglio e un classico (ed esclusivo) country club in perfetto stile inglese.



**LE GOLF NATIONAL**  
Costruito a pochi chilometri da Parigi, il campo francese è strutturato come un grande stadio. D'accordo che in Francia questo sport è radicato quasi come in Inghilterra, ma far pagare un biglietto differente per poter assistere a diverse buche mi sembra un tantino profittatorio! Pensate che bello se il posto assegnato è a metà pista, in un punto dove non arriva mai nessuno... Mah, questi francesi e la loro mania di grandezza...



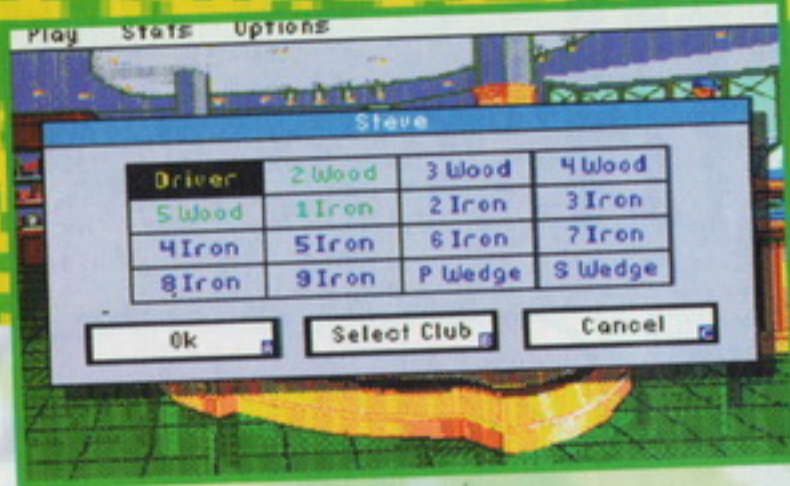
**WENTWORTH**  
Ecco un altro percorso che ci riporta all'interno del Regno Unito. In questo glorioso tracciato si sono giocati i Match Play Championship per oltre venticinque anni. Un percorso sicuramente di qualità con diverse insidie nascoste. Per terminare una piccola curiosità: i giocatori hanno dato a questo percorso il soprannome "The Burma Road" (la strada di Burma), ma non chiedetemi cosa voglia dire!

La situazione non è delle più felici...





# PGA EUROPEAN TOUR



**CASA PRODUTTRICE**  
ELECTRONIC ARTS

**GENERE**  
SPORT

**DISTRIBUZIONE**  
PARALLELA

**VERSIONE**  
AMERICANA

**NUMERO GIOCATORI**  
1-4

## COMMENTO



In termini di giocabilità **PGA Euro** è praticamente identico al suo predecessore, che ai suoi tempi era già un ottimo titolo. I nuovi percorsi disponibili sono veramente impegnativi e le opzioni di gioco Match Play e Shoot Out rendono questa cartuccia più varia e divertente dell'originale. Controllare il giocatore è molto facile, ma ci vuole molta esperienza per evitare i bunker di sabbia e i corsi d'acqua. In definitiva la situazione di questo gioco è paragonabile a quella delle serie **NHL Hockey** e **John Madden Football**: se possedete l'originale non è indispensabile che abbiate anche questo. In definitiva il miglior gioco di golf mai uscito per Megadrive, ma solo se non avete già il primo **PGA Tour Golf**.

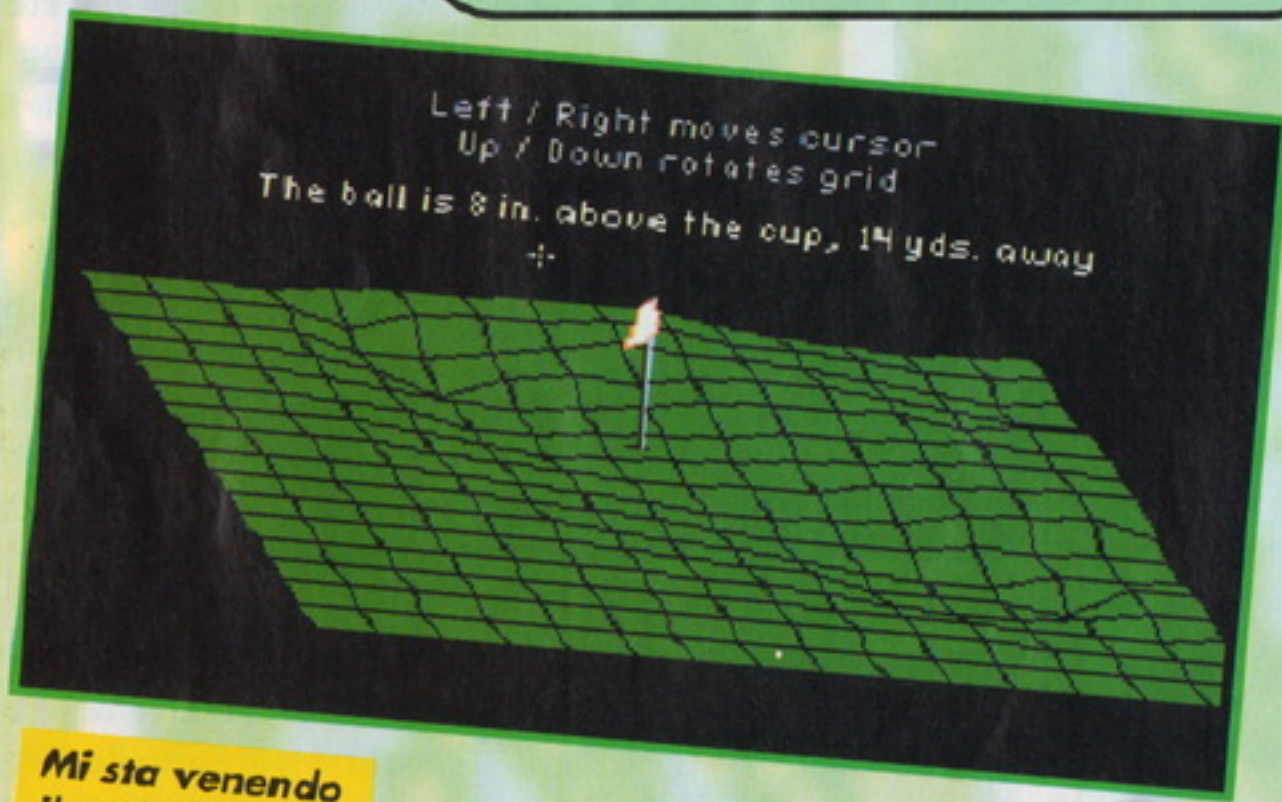


## IL PIÙ SCARSO DELLA CLASSE

In **PGA Euro** potrete affrontare nelle vostre sfide, dieci fra i maggiori campioni di golf: Bernard Langer, Ian Woosman, il nostro Co-



stantino Rocca e altri ancora. Se però volete essere sicuri della vittoria allora potete affrontare quello che unanimemente è stato riconosciuto come il più debole, almeno in questo gioco: lo scozzese Sandy Lyle. Se siete i tipi che si accontentano di battere gli scarsoni questo tizio fa al caso vostro...



*Mi sta venendo il mal di mare...*

Tony Johnstone must make this shot to halve the hole



**GRAFICA** 88

▲ Bella la presentazione aerea della pista. Le animazioni sono realizzate con gran cura e anche il movimento della pallina è molto realistico

**SONORO** 66

▲ Qualche effetto simpatico e dei fragorosi applausi quando realizzate un buon tiro...  
▼ ...del resto non si poteva fare molto di più con un gioco di golf

**GIOCABILITÀ** 92

▲ È molto facile imparare a giocare, ma diventare dei campioni è parecchio impegnativo  
▼ Ogni partita vi porta via un sacco di tempo

**LONGEVITÀ** 94

▲ I cinque nuovi percorsi e i diversi sistemi di gioco presenti vi garantiranno divertimento per molto tempo

**GLOBALE** 93

La versione Turbo del migliore gioco di golf in circolazione. Se però possedete già l'originale fateci un pensiero prima di spendere altri soldi per questa versione...



# MEGA

# NBA SHOWDOWN '94

# REVIEW

Ehi, ma dov'è finita la palla?



Ma come, fallo del mitico Horace?



In questo periodo in cui i giochi di basket spuntano come funghi, non poteva mancare all'appello la Electronic Arts, casa numero uno nel campo delle simulazioni sportive per Megadrive. Così, dopo **Lakers VS Celtics, Bulls VS Lakers, Bulls VS Blazers e Team USA**, ecco **NBA Showdown '94**, versione riveduta e corretta dei titoli sopraccitati.

A differenza di **NBA Jam** e **Barkley: Shut Up and Jam**, i giocatori in campo sono dieci (e non quattro) e sono presenti le solite opzioni per giocare una partita di play-off oppure una semplice amichevole.

Inoltre, come vuole la tradizione dei

giochi targati EA, le partite sono contornate da una marea di statistiche, ogni giocatore ha le proprie caratteristiche, compresi peso e altezza, e anche durante il gioco si viene costantemente informati dell'andamento della vostra squadra.

Peculiarità di **NBA Showdown '94** è comunque la presenza di un arbitro... A dire il vero, ci eravamo dimenticati che esistessero gli uomini in tenuta bianconera visto che gli ultimi giochi non prevedevano

la loro presenza. Durante la partita vi verrà così fischiata ogni infrazione, dallo sfondamento ai passi, alla doppia...



## COMMENTO



Che vita da cani! No, Mel Brooks non c'entra niente; stavo semplicemente cercando di mettermi nei panni del Signor Electronic Arts. Uno produce giochi di basket per anni, anni e anni, quando nessuno fa altrettanto, poi, ad un tratto, ecco uscire dal nulla **NBA Jam** (appena prima che **NBA Showdown 94** venga messo in commercio) che fa polpette della concorrenza. Il problema del titolo EA è comunque la vecchiaia: in certi casi non basta un semplice restyling per rimanere ai vertici delle classifiche. Così, mentre **NHL '94** è ancora LA simulazione di hockey, **NBA '94** è stato impietosamente superato dalla concorrenza. Troppo pesante per essere divertente, troppo lento per essere un buon arcade...

Se **NBA Jam** può essere paragonato a Michael Jordan, **NBA Showdown** assomiglia piuttosto a Bill Cartwright...



CASA PRODUTTRICE

ELECTRONIC ARTS

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

66

▼ Semplicissima, non si va oltre lo stretto necessario e anche in questo caso i risultati non sono esaltanti

SONORO

70

▲ Buono, con abbondanza di effetti sonori

GIOCABILITÀ

63

▲ Il gameplay è piuttosto complesso...

▼ ...ma il tutto va a discapito del divertimento

LONGEVITÀ

69

▲ Sulle prime la varietà di squadre intrippa di brutto...

▼ ...ma dopo un po' tirerete fuori lo Spalding e tornerete al campo

GLOBALE

66

Troppo poco e troppo tardi. Peccato...



# MEGA

# STREETS OF RAGE

# REVIEW



I RITARDATARI



**I**l primo capitolo di Streets of Rage

uscì circa quattro anni fa e impressionò positivamente tutto il pubblico, grazie all'eccellente qualità del gioco unita ad un'azione molto frenetica. Il gioco era fondamentalmente un picchiaduro "alla Final Fight", dove il giocatore (o i giocatori, se ci si cimentava in coppia), impersonando uno dei tre personaggi messi a disposizione, doveva liberare la città dal pericoloso Mr X e dai suoi scagnozzi. Il tutto, ovviamente, a suon di calci e sganassoni. Due anni e mezzo dopo uscì il seguito, un titolone da 16 MegaBit che, pur mantenendo la stes-

Una delle migliori innovazioni di Streets of Rage III è quella di poter utilizzare, nei livelli avanzati, i rimanenti personaggi dei due episodi precedenti, Max e Adam, più un canguro. Naturalmente dovete trovarli o, nel caso del canguro, cercarne di liberarli. Anche per questi personaggi c'è la possibilità di potenziare le loro mosse e di utilizzare al meglio le armi come per i quattro protagonisti principali che sono...

di riempie di sganassoni. Le sue mosse speciali sono basate su accoppiate salti-pugni mentre le prese, pur essendo meno potenti di Axel, sono più rapide per quanto riguarda la velocità di esecuzione.

### SAMMY

Questo ragazzino è una vera peste ed è abituato a prendere a calci tutti quelli che non gli vanno a genio. Se fosse solo per questo non ci sarebbe molto da preoccuparsi, tranne per il fatto che il pidocchietto indossa sempre dei grossi pattini



che non fanno certo bene quando qualcuno te li pianta in faccia. Le sue mosse speciali sono molto veloci e potenti ma non possiede tecniche di lancio dell'avversario anche adora salirci in groppa e usare la testa del malcapitato come un Punch-Ball.

### AXEL

The figgion of the situation. Axel è sicuramente, tra i quattro, il personaggio migliore per quanto riguarda il rapporto forza/agilità. Le sue mosse sono tanto efficaci quanto spettacolari e consistono in una serie di pugni con



uppercut finale, il Dragon Wing (un pugno infuocato sferrato a 360 gradi) più una serie di prese e tecniche di lancio dell'avversario decisamente dolorose. Il suo unico neo riguarda la capacità un po' scarsina di saltare, ma vi assicuro che il personaggio di Axel non ne risente minimamente, anzi, è lui a far saltare gli altri e sapete bene come.

### BLAZE

La protagonista femminile del gioco è tanto bella quanto abile nella lotta. Che il nemico sia uomo o donna, piccolo o grosso non fa differenza; è un nemico e come tale va distrutto. Insomma la tipica donna che se non ti seduce



### ZAN

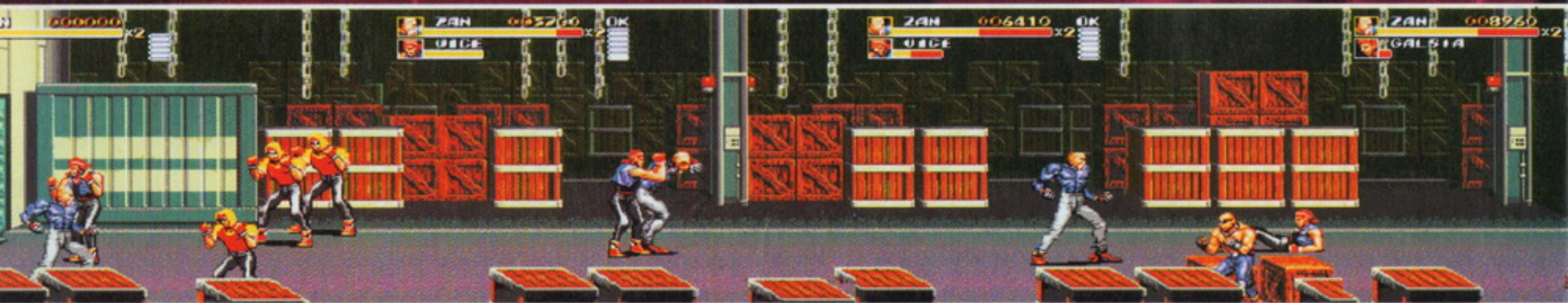
Un vecchietto che ha sostituito quasi tutte le parti del corpo con componenti robotiche che gli hanno conferito una forza spaventosa. Purtroppo, però, questo gli pone delle serie limitazioni sulla velocità dei colpi anche se è in grado di colpire a distanza i nemici, "alla Dalshim".



Le sue mosse speciali sono basate tutte su scosse elettriche ed è in grado di trasformare qualsiasi arma in sfere di energia da lanciare contro i nemici.



Si ringrazia:  
**Newel**  
per la cartuccia





# GE III [BARE KNUCKLE III]

**AXEL**  
183CM  
75KG



POWER  
TECHNIQUE  
SPEED  
JUMP

☆☆☆☆




**BLAZE**  
167CM  
77KG



POWER  
TECHNIQUE  
SPEED  
JUMP

☆☆☆☆



**SAMMY**  
147CM  
40KG



POWER  
TECHNIQUE  
SPEED  
JUMP

☆☆☆☆



**ZAN**  
201CM  
151KG



POWER  
TECHNIQUE  
SPEED  
JUMP

☆☆☆☆




sa impostazione nella struttura del gioco, metteva a disposizione ben quattro personaggi differenti e un sacco di mosse speciali, grafica e sonoro ai massimi livelli e una giocabilità altissima.

## ...E TRE!

Il terzo capitolo della saga di Streets of Rage occupa ben 24 MegaBit, dimensione piuttosto esagerata per un gioco per Megadrive, ma vi posso assicurare che li vale tutti.

## OBJECTS OF RAGE

Stavate per dimenticarveli, eh? E invece eccoli qui i tanto agognati oggetti e bonus che si trovano sempre quando non servono mentre non si trovano mai quando se ne ha effettivamente bisogno.

**MELA** - Le melle (Copyright Karina Huff in *Domani mi sposo*, con Jerry Calà)(BioMassa, ma sei un vero intenditore cinematografico... Ndr) vi restituiscono buona parte dell'energia.

**POLLO** - Questo è decisamen-

te meglio, infatti ve la restituisce tutta.

**SOLDI** - 1.000 Punti. Fanno sempre comodo, soprattutto se pensate che ogni 40.000 ottenete una stella-potenza in più.

**ORO** - Esagerati, addirittura 5.000 punti. Bene, bene, porta a casa, porta a casa...

**MODELLINO DI ADAM** - 1-Up, vita extra. Non che ce ne sia particolarmente bisogno in questo gioco, ma fa sempre comodo.

## COMMENTO



Non ci sono parole per descrivere *Streets of Rage III*. I programmatori della Sega sono riusciti, infatti, a tirare fuori l'impossibile dal Megadrive, ottenendo un gioco fenomenale sotto ogni aspetto, grafica e sonoro

compresi. In pratica questo è il picchiaduro più spettacolare, frenetico e divertente mai apparso su qualsiasi console. Una nota in particolare la meritano le colonne sonore: Yuzo Koshiro è un genio della musica e ha fatto davvero un ottimo lavoro. **Bio Massa** Comunque, se devo essere proprio pignolo,

l'unico difetto del gioco riguarda la longevità: *SoR 3* risulta piuttosto facile da portare a termine. Per fortuna questo difetto si fa sentire molto meno rispetto ai precedenti *Streets of Rage*, grazie all'incredibile varietà del gioco. Se amate i picchiaduro non potete non comprarlo.







# REVIEW



Ehi, è uscito il Saturn, era ora! Cosa? Non è il Saturn? E' semplicemente il Megadrive? Argh! Pazzesco, come diavolo hanno fatto? E' incredibile: i programmatori della Sega riescono sempre a spremere come un'arancia una console come il Megadrive, ottenendo giochi degni delle prossime console a 32Bit. **Streets of Rage III** è l'ennesima prova della loro abilità e credo che, in un futuro non molto lontano, ci troveremo ancora di fronte a casi come questo.

Anche mettendo da parte l'eccellente lavoro di programmazione, grafica e sonoro, **SoR 3** è uno dei migliori picchiaduro mai usciti su MD: frenetico, vario, divertente... Forse è un po' troppo facile, ma la varietà dei livelli e dei personaggi sopperisce completamente a questo difetto. Personalmente lo trovo fantastico e sono sicuro che dopo averlo provato condividerete la mia opinione.

**Juza**



*Vai Axel, fagliela vedere!*

La storia del gioco è praticamente la stessa degli altri due precedenti capitoli. La città è nuovamente sotto il controllo del perfido Mr X e sarà compito dei nostri eroi sradicare definitivamente questa minaccia.

Per quanto riguarda i personaggi ritroviamo l'impavido Axel, la bella Blaze, Sammy (il ragazzino sui pattini) e un energumeno metà uomo, metà robot (ovverosia un cyborg) che risponde al nome di Zan. Direte voi, Max e Adam

dove sono finiti? Calma, ogni cosa a suo tempo. Anche la struttura del gioco è rimasta la stessa ma c'è qualche innovazione,

una persona finirà in un'altra maniera. Chiaro, no? Un'altra innovazione riguarda la possibilità di potenziare il personaggio e ren-



*I designer della Sega sono dei pazzi depravati: non c'è altra spiegazione...*

in particolare, per quanto riguarda la fine del gioco, o meglio, le "fini". Proprio così, l'avventura può terminare in diversi modi, a seconda dell'operato del giocatore. Per esempio, se scegliete una certa strada al posto di un'altra ci sarà un dato epilogo, se invece non riuscite a trovare e salvare

dere le sue mosse speciali più letali. Infatti, man mano che uccidete i nemici, appariranno delle stelline sotto l'indicatore dell'energia. Più stelline ci sono, più è potente il personaggio. Non solo, nella maggior parte dei casi i colpi speciali sono addirittura differenti. Un esempio è Axel; normalmente



*Finalmente nei panni di un canguro!*



*Alcune immagini della sequenza finale del gioco...*



# GE III [BARE KNUCKLE III]



sfera un potente uppercut ma, se avete due stelline, sfera un pugno infuocato rotante, mentre se

ne avete tre esegue la medesima mossa accompagnandola, alla fine, con un poderoso pugno alla Dragon Punch.

Un'altra innovazione riguarda l'utilizzo delle armi. Finalmente abbiamo un gioco dove ogni giocatore è specializzato con una particolare arma, grazie alla quale

può eseguire mosse decisamente letali. Ad esempio **Blaze**, quando è armata di **Katana**, esegue un poderoso salto sfer-

rando un terribile fendente, naturalmente infuocato. Purtroppo (il classico rovescio della medaglia) con l'utilizzo le armi si rovinano e dopo qualche colpo vanno abbandonate senza possibilità di recuperarle e bisognerà trovarne di nuove.

Infine gli effetti speciali e i guardiani di fine livello. Per i primi non c'è molto da dire tranne una cosa: sono fenomenali. Ancora una volta, infatti, ci troviamo davanti a un gioco che sfrutta il Megadrive fino al midollo e se non ci credete vi invito a dare un'occhiata alle foto tenendo conto però che i vari sfondi sono tutti animati. Per

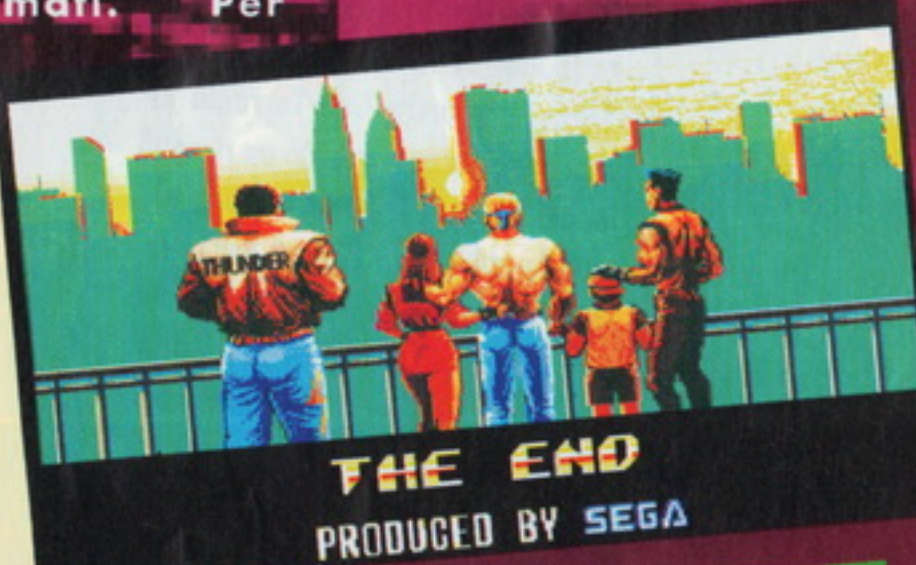
quanto riguarda i guardiani, invece, sono tra i più originali che abbia mai visto in un picchiaduro, in particolare il primo che dall'abbigliamento e dagli atteggiamenti



menti (per non parlare della musica di accompagnamento) si direbbe un... un... ehm... come dire... uno dell'altra sponda... Sì, insomma, avete capito...



Mr. X!!



Dai, scendi giù se hai coraggio...



BARE KNUCKLE III

©1994 SEGA  
MUSIC © YUZO KOSHIRO

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

93

▲ Mai visto niente del genere sul Megadrive

SONORO

94

▲ Gli effetti sono fantastici e le colonne sonore di Yuzo Koshiro semplicemente incredibili

GIOCABILITÀ

91

▲ Terribilmente accattivante e frenetico, soprattutto se giocate in due

LONGEVITÀ

80

▲ Ci sono un sacco di mosse speciali, stanze nascoste e finali diversi...

▼ ...ma è davvero troppo facile

GLOBALE

92

Il picchiaduro!





**N**ei videogiochi, gli alieni sono di frequente causa di molte disgrazie intergalattiche: sequestro di personale terrestre, omicidi, l'installazione di ordigni bellici su mondi minerari, l'arrivo di boss di fine-livello dall'aspetto inenarrabile... Insomma, l'idea ce l'avete. **Sub-Terrania** è l'ultimo esempio di terrorismo extraterrestre videoludico: il responsabile delle nefandezze che subirete risponde in questo caso al nome di Svin, una creatura di origini marine. Ovviamente la diplomazia interstellare serve a ben poco, specie con un essere che dimora a ventimila leghe sotto la terra. L'unica

## LA GRAVITÀ DELLA SITUAZIONE

Come molti altri giochi di questo genere (**Lunar Lander**, **Oids**, **Gravitar**, **Thrust...**), anche **Sub-Terrania** assegna alla forza di gravità un ruolo di primo piano. Il volo, infatti, è conseguibile attivando i reattori dell'astronave in modo da opporsi all'attrazione gravitazionale. **Sub-Terrania**, tuttavia, si distingue dal resto della sua specie in quanto l'astronave ai comandi del giocatore è altresì munita di reattori di inversione, i quali permettono di compiere prodezze aeronautiche non poco sbalorditive.

## BLASTA E AVANZA

L'esplorazione della caverna presenta non pochi pericoli, specie con tutte quelle abiezioni aliene che si fanno in quattro pur di avervi nel menù del loro prossimo pasto. Fortunatamente ci sono tre tipi differenti di armi da usare, ognuno con tre intensità di potenza. Inutile dire che per usufruire di questi gingilli è necessario raccogliere i relativi power-up, i quali si manifestano in tre diversi colori. Vediamoli nei dettagli:

**ROSSO** - Cannone fotonico di tipo elementare. Niente di miracoloso, sebbene sia possibile sparare dei colpi "a banana" sparando verso l'alto in un angolo e lasciando che la gravità si impadronisca dei proiettili.

**VERDE** - Efficace negli attacchi da lunga distanza. Questi proiettili si comportano più o meno come quelli del power-up rosso, ma il loro raggio d'azione è più ampio.



Particolarmente belle a vedersi sono le raffiche a raggio globale con il fuoco del terzo settaggio.

**BLU** - Proiettili a sparo frontale di notevole potenza, più una buona protezione laterale fornita da una coppia di proiettili sparati dai fianchi dell'astronave.



soluzione è quella di inviare un astrocaccia monoposto nel sottosuolo per ridurre in atomi ogni alieno in vista e salvare i "nostri ragazzi" da un destino poco piacevole. Lo scenario, come si può capire, non è il massimo dell'originalità, ma per loro fortuna i programmatori del gioco (i tedeschi della Zyrinx) hanno concentrato tutte le loro ener-

gie creative nella produzione di uno sparattutto tanto fuori del comune quanto decisamente giocabile. Per il resto, vi rimandiamo a pagella e commenti...



Si ringrazia:  
**Newel**  
per la cartuccia





# RRANIA



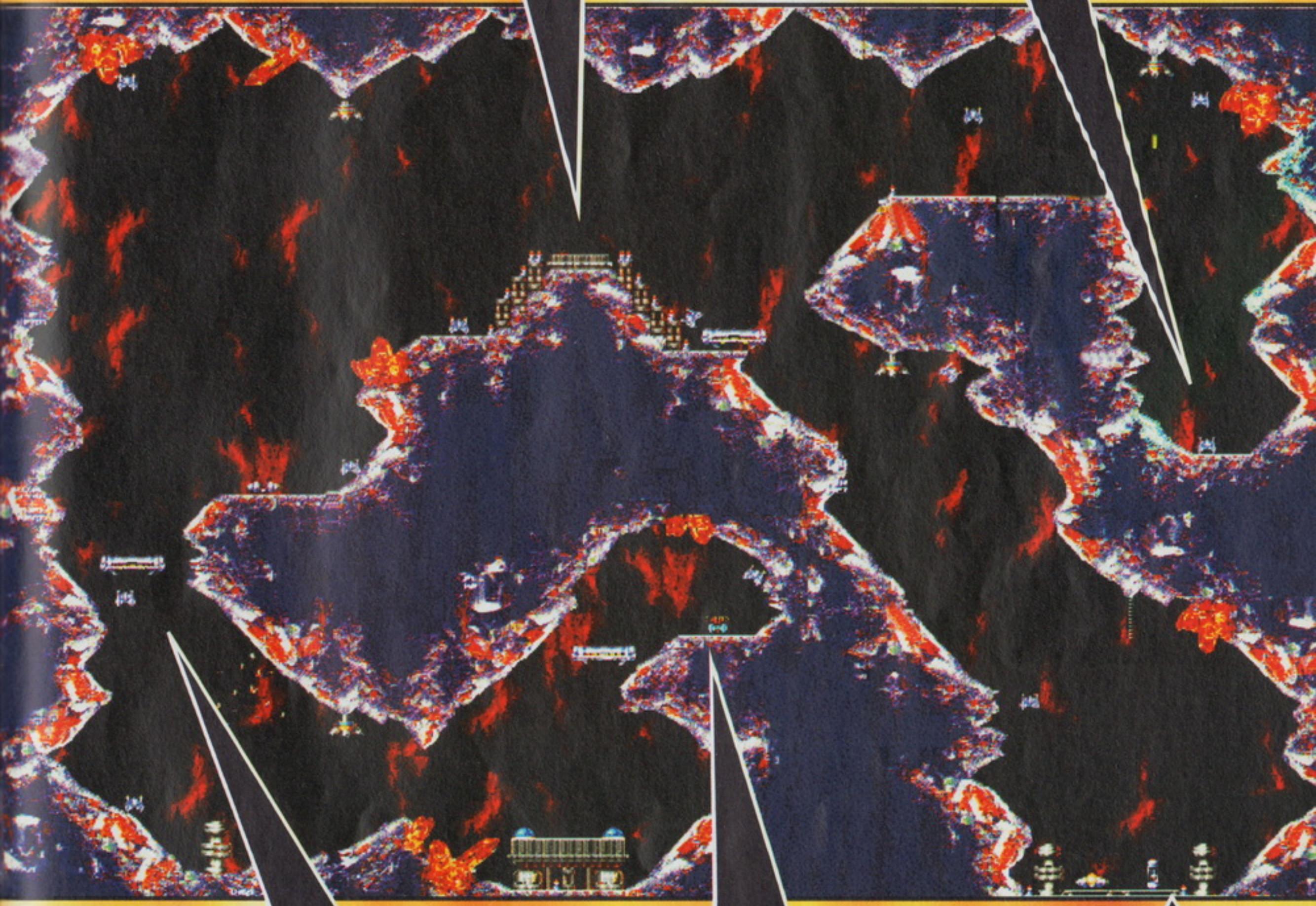
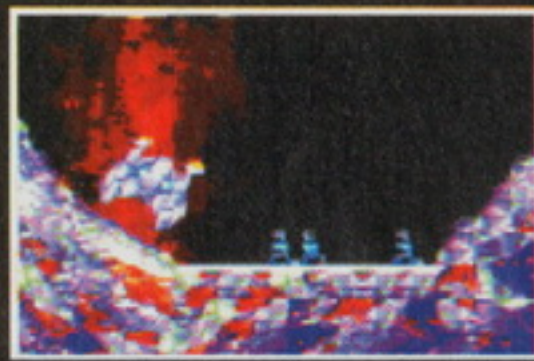
## PRIMA MISSIONE

La prima missione di **Sub-Terrania** è strutturata in modo da tale da farvi prendere possesso in pieno dei comandi. La forza di gravità è debolissima e potete permettervi tempi di reazione davvero ampi. Come potete vedere gli obiettivi della missione sono uno di seguito all'altro.

"Casa mia, casa mia, per piccina che tu sia..." Questa è la vostra base: tornate qui una volta completata la missione.



Il recupero di questi omettini "in scala Lemmings" è un altro obiettivo essenziale del gioco. I livelli più avanzati presentano diversi gruppi di questi omini da raccogliere in vari punti dello stage.



Un colpo di laser è sufficiente a rimuovere queste barriere, ma attenzione: queste sono propense a dirigersi verso i fusti di power-up situati nelle vicinanze e a distruggerli.



Il prelievo del Sub-Module è essenziale in tutte le prime missioni. Nel primo livello, bisogna roteare di brutto.



Il sapiente utilizzo di questi fusti assicura una lunga e felice permanenza nel mondo di Sub-Terrania. Il carburante di riserva, le vite extra, i generatori di scudi e i power-up delle armi sono tutti contenuti all'interno di questi involucri.





L'obiettivo di questa missione? Sconfiggere il boss e ottenere l'accesso a questa caverna. All'interno, alcuni minatori e il prezioso Sub-Module attendono solo di essere prelevati.



Se riuscite a superare l'incredibile sbarramento di fuoco che viene spiegato contro di voi nel secondo livello, potrete fare la conoscenza di questo boss: enchanté...

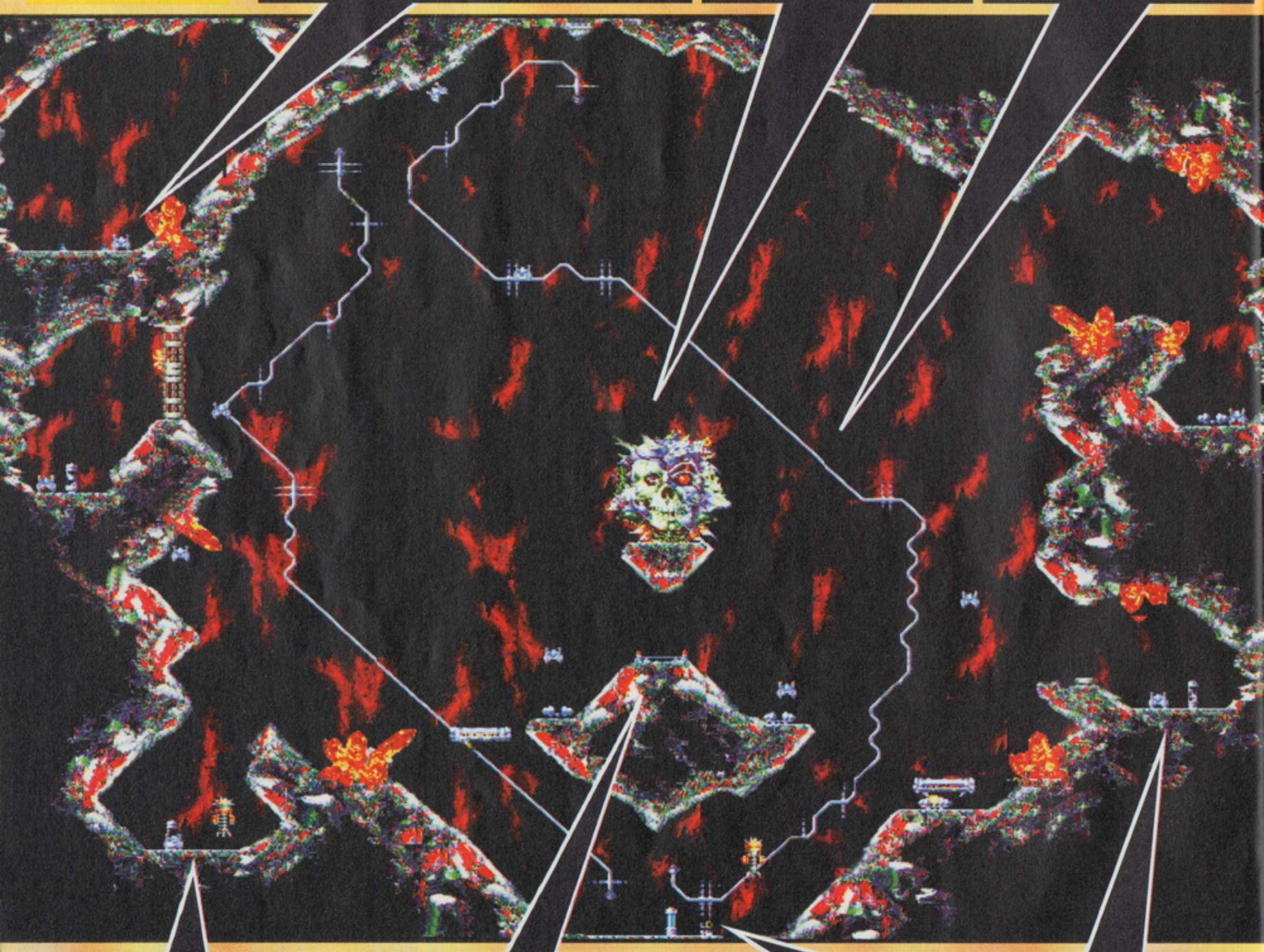


Questa monorotaia, che attraversa il secondo livello, vi dà maggiore stabilità nella lotta con il boss; tuttavia, la vostra manovrabilità risulta limitata.



## MISSIONE DUE

Oooh, si inizia a fare sul serio. Tonnellate di missili terra-aria, un bel nemico di fine livello, fondali particolarmente interessanti. La Seconda Missione è il vero Sub-Terrania.



Altri missili risiedono in questa caverna: raccoglieteli, ma badate a non farvi scaraventare verso la volta dal miniguardiano saltellante.



La base si trova al centro del livello ed è circondata da fusti di carburante, da raccogliere una volta esaurito il proprio per blastare a morte il boss.



In questo punto un fusto contenente un potenziatore di armi attende di essere raccolto. Questo power-up vi sarà utile per aumentare le vostre probabilità di successo contro il boss.



Per affrontare il boss, è assai consigliabile armarsi di tutto punto. Entrate in questa caverna a colpi di laser, liquidate il robot-sentinella e mettete in saccoccia i missili.





## COMMENTO



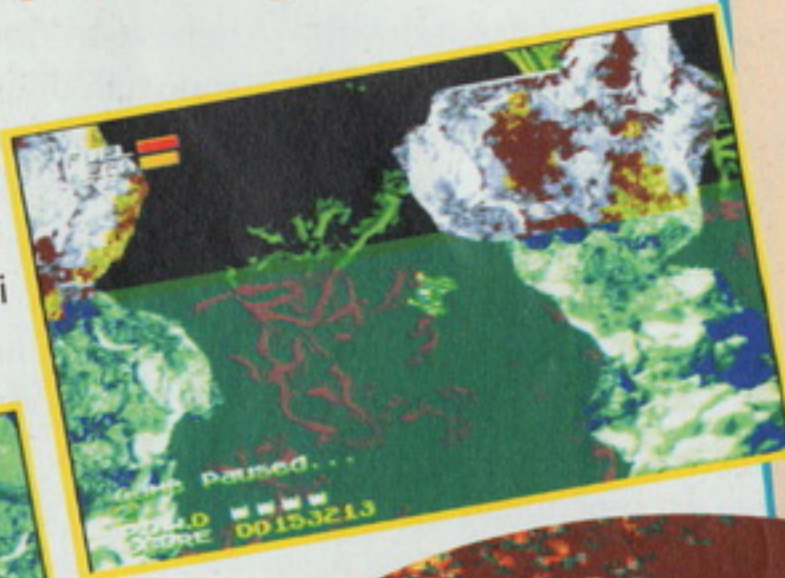
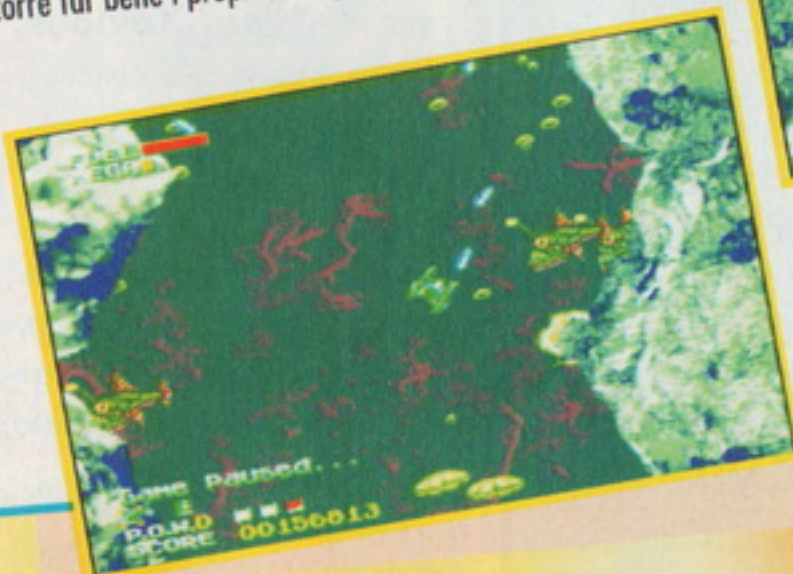
Tanto per cominciare, **Sub-Terrania** vanta una delle sequenze

finali più belle nella storia dei videogiochi! A parte questo, il gioco della Sega è uno sparatutto originale e di eccellente fattura, da comprare seduta stante. E' veramente una cartuccia che sprizza classe da tutti i pixel. L'unico suo difetto potrebbe essere quello di avere solo nove livelli: settando il grado di difficoltà su Easy lo si può finire nel giro di una settimana, o anche mezza. Nonostante ciò, **Sub-Terrania** è un acquisto che raccomanderei senza esitazione: non cadete nella tentazione di giocare al livello Easy e non ve ne pentirete!



## IL LATO OSCURO DELLA FORZA (DI GRAVITÀ)

Al settimo livello fanno la loro comparsa dei laghi sotterranei; che hanno un particolare effetto sulla forza di gravità. In parole povere, la vostra navicella levita verso la superficie, spinta da una sorta di gravità alla rovescia. Sott'acqua, il consumo del carburante si rivela un autentico spreco, quindi occorre far bene i propri conti prima di immergersi!



## COMMENTO



Considerando quanto successo ebbe **Thrust** ai suoi tempi

(qualcuno di voi ricorda il galvanizzante tema musicale di Rob Hubbard?), sono soproso di non aver visto altri giochi del genere. **Sub-Terrania**, comunque, colma questa lacuna, proponendosi come un aggiornamento ai tempi di quel classico per il Commodore 64. Ma il titolo della Sega non è solo la sontuosa scopiazzatura di un vecchio gioco. Ogni livello, infatti, presenta una prova diversa, da semplici azioni di blastaggio a compiti più cerebrali. Aggiungiamo a ciò l'ottima reattività dei comandi, la bellezza della grafica, uno fra i più orecchiabili sonori mai uditi sul Megadrive e otterremo uno dei migliori sparatutto che il denaro possa comprare.



## CASA PRODUTTRICE

SEGA

## GENERE

SPARATUTTO

## DISTRIBUZIONE

PARALLELA

## VERSIONE

EUROPEA

## NUMERO GIOCATORI

1

## GRAFICA

90

▲ Immagini ottimamente definite, scrolling fluido e anche qualche boss della serie "vedere per credere"!

## SONORO

88

▲ Mai udito un simile commento musicale sul Megadrive: semplicemente epocale!

## GIOCABILITÀ

94

▲ Una struttura di gioco fluida, avvincente e piena d'azione come di grandiose esplosioni: il massimo della vita per l'appassionato!

## LONGEVITÀ

82

▲ Tre livelli di difficoltà e nove stage da conquistare: ce n'è sì e no per un paio di mesi di gioco intenso

## GLOBALE

90

Con qualche livello in più, **Sub-Terrania** poteva essere un classico, ma anche così com'è, rimane uno sparatutto imperdibile: BUY IT!



# GRINDSTOR

# MEGA



# REVIEW



**O**ld school, vecchia scuola. Con questo termine si indicano tutti i rappresentanti di questo o quel genere che hanno contribuito, con la loro bellezza e/o originalità, al successo e al proliferare del genere stesso. Hmmm, vi vedo perplessi... Non ci avete capito niente? Beh, per esemplificare: la vecchia scuola dei videogiochi annovera fra i propri adepti **Pac Man, Space Invaders, Asteroids, De-**

**fender...** La vecchia scuola delle console è rappresentata alla grande dall'Atari VCS 2600, dall'Intellivision, dal Colecovision... Avete capito ora? Tutta questa intro serve semplicemente a introdurre **Grindstormer**, l'ultimo sparatutto di casa Tengen per il 16 bit Sega. "Ma io non mi ricordo di un gioco vecchio chiamato **Grindstormer**" obietterà qualcuno fra voi. Qualcun'altro, invece, per fare la figura del saputone esclamerà: "Ah sì, me lo ricordo, era del 1987...". Beh, sbiancate-

## GRINDSTORMER E THRASHSTORMER

Sveliamo subito il mistero del titolo di questo gioco: **Grindstormer** dovrebbe essere la deno-

identico, ma cambia totalmente la gestione delle armi: nel modo **Grindstor-**



minazione d'oltreocano, mentre **V-V** (leggasi "vicinque", visto che la seconda V altro non è che il numero 6 romano) è il nome affibbiatogli dai nipponici. Differenza quindi

mer si gioca "alla R-Type", ovvero si raccattano per strada i bonus lasciati dai nemici distrutti, ci si potenzia man mano, si hanno le solite smart bomb... Il solito. Con il **V-V** invece lo schema è



puramente nominale? Niente affatto: nello schermo delle opzioni è infatti possibile scegliere con quale gioco cimentarsi. Il bello è che il gioco rimane comunque

meno classico e più simile allo storico **Nemesis**: blastando le astronavi nemiche recupererete dei crediti con i quali potenziarvi. Ovviamente più crediti avrete più, più potenti saranno le armi con cui potrete solluccherarvi. Chi l'avrebbe mai detto?



**Fate attenzione a quei robi perché sono durissimi da distruggere...**



**Dovreste vedere come scorrono quelle nuvole là dietro!**

## COMMENTO



Visto che Simon s'è lasciato prendere

dall'esaltazione e s'è dilungato eccessivamente nel suo commento, cercherò di essere il più sintetico possibile... Compratelo. Come? Volete qualche informazione ulteriore? Vabbé... Cominciamo con la realizzazione tecnica. Grafica e sonoro sono notevoli: la prima ha un che di cyberorganico che

non guasta mai e il secondo fruisce di musiche di ottimo livello (per gli standard Megadrive). La programmazione non è male, anche se c'è qualche rallentamento, ma questo accade solo quando gli sprite presenti su schermo sono numerosissimi. La giocabilità è super, anche se il concept è old, e m'ha riportato con la mente a **Truxton**, uno dei primi, e migliori, sparatutto per questa console. Sulla longevità ho poco da

dire: se siete dei videoplayer dell'ultima ora, cresciuti con gli ultimi titoli Sega (che, detto fuori dai denti, sono tutti di una facilità mostruosa...) è meglio lasciate perdere. Questo gioco non è solo tosto: è ipermegadifficile! Ho visto persone inveire contro chiunque passasse nel raggio di sei metri dal monitor perché poteva costituire una distrazione e con **Grindstormer** basta davvero un attimo e... **KABOOOM! Game Over.**

lo: non esisteva nessun **Grindstormer**. Il fatto è che alla Tengen, per realizzare questo shoot 'em up a scrolling verticale, hanno preso a piene mani da grandi sparatutto del passato, della vecchia scuola appunto: **Nemesis, R-Type, Xevious, Slap Fight...** Il risultato? Un gioco che di nuovo ha solo il nome, ma ragazzi, è talmente giocabile che la metà basta. Provare per credere. Ah, quasi dimenticavo: originalità zero, ma in questo caso chisseneffrega?



# MER (V-V)

## V-V UGUALE A ZERO

Per la serie "originalità zero" acchiappatevi 'sta lista delle armi extra disponibili in **Grindstormer**:



**Speed Up** - Strautile. Sembra l'optional più sfigato invece la velocità extra è quantomai indispensabile in questo gioco.



**Missile** - Hmmm... Il nome dice tutto: al posto del normale fuoco emetterete missili più distruttivi. Abbastanza scomodo.



**Shot** - I pod si mettono a sparare proiettili poderosi: occhio che andando avanti e indietro si cambia la disposizione dei pod.



**Power** - Evvai! La potenza devastatrice cresce vieppiù! Usate un paio di volte questo bonus e darette un nuovo senso alla parola "distruzione"!



**Search** - Trasforma i pod in missili a ricerca calorica. Niente male, ma l'azione si incasina di brutto...



**Shield** - E' l'arma più potente. Vi protegge a lungo dai colpi degli urfidi nemici. Cicca cicca!



Creature gigantesche come queste sono all'ordine del giorno in **Grindstormer**...



Non male come sparo, eh?



Un'esplosione degna del miglior film di Bruce Willis...

## COMMENTO



Ma vai alla stragrande! Finalmente un po' di sano blastamento spaziale con tonnellate e tonnellate di proiettili che schizzano freneticamente sullo schermo, laseroni poderosi, nemici incavolati neri e una bella dose di armi extra! Era da tanto tempo che non vedevamo sul Megadrive uno sparatutto a scorrimento verticale di pregevole fattura e **Grindstormer** è davvero una piacevole sorpresa. La possibilità di scegliere il modo di gioco è semplicemente una

figata (personalmente preferisco il V-V perché è più tradizionale, ma qui in redazione si sono formate due fazioni di opposti pareri), la grafica è buona e il sonoro accattivante di bestia. Comunque, lo dico a discapito di equivoci, il punto di forza dello sparaspara Tengen è la giocabilità: come in **Thunderforce IV** la voglia di proseguire nei livelli è tale che rimarrete incollati al video per ore e ore maledicendo ogni cosa che vi capiterà per la testa. Per concludere un appunto (l'unico)... Porco \*%\*# è difficile?

O i tester della Tengen sono dei mostri, o siamo diventati degli scarsoni qui in reda: prima di finirlo ce n'è voluto di tempo!!! Ci sono alcune situazioni in cui alieni grossi metà schermo vi vomitano addosso dozzine e dozzine di proiettili (non sto scherzando!) in tutte le direzioni possibili e immaginabili. Già nel quarto livello del primo stage c'è un punto quasi impossibile in cui avrò spaccato 13 joypad e 7 Megadrive per la frustrazione... Alla fine l'ho passato: provate a immaginare com'erano i livelli successivi...



CASA PRODUTTRICE

TENGEN

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

87

▲ Niente male le armi e i fondali: forse non sarebbe guastata una maggiore varietà di nemici

SONORO

90

▲ Oooh, finalmente delle musiche orecchiabili sul Megadrive!

GIOCABILITÀ

91

▲ Ottima. Per molti versi non ha nulla da invidiare ai vari Thunderforce

LONGEVITÀ

92

▲ I casi sono due: o impazzirete per la frustrazione, o la finirete. Ma in mooooolto tempo...

GLOBALE

90

Un eccellente sparatutto e un chiaro esempio di come realizzare un ottimo prodotto sfruttando un concept vecchio di anni



# MEGA

Il terzo livello ha un fondale semplicemente spettacoloso...



# MEGA TU

## COMMENTO



E allora! Finalmente anche noi "poveri" possessori di Megadrive possiamo sollazzarci con questo incredibile gioco, uscito secoli or sono su Amiga! Con questa conversione il team tedesco dei Factor 5 si conferma uno dei più abili in capo videoludico, a prescindere dalla macchina su cui si trova ad operare. Avevano strabiliato sul 16bit Commodore, avevano fatto un ottimo lavoro su quello Nintendo e ora hanno lasciato tutti a bocca aperta su Megadrive. E' difficile spiegare perché un gioco dal concept così semplice risulti così accattivante, così divertente, così... così e basta. **Mega Turrigan** ha proprio la sindrome da "ancora una partita e poi smetto" che differenzia i titoli belli solo tecnicamente dai classici. L'aggiunta del braccio "alla **Bionic Commando**" rende il gioco ancora più "intellettuale": in certe situazioni, infatti, non dovrete martellare esclusivamente come dei forsennati sui tasti B e C, ma comportarvi da veri e propri "uomini ragno" appendendovi a destra e manca e saltando con il giusto tempismo. Sì, lo so, detto così sembra un divertimento da beoti, ma in realtà è una storia: credetemi.

# REVIEW

**I**l mondo è sotto il dominio delle macchine e le macchine sono sotto il dominio degli uomini. Magari! Se tutto andasse in questo modo non esisterebbero le trame dei videogiochi e questi ultimi non avrebbero senso. Guarda caso anche la trama di **Mega Turrigan** segue questa logica; il mondo, infatti, è sotto la minaccia di una creatura meccanica chiamata "The Machine", che ha deciso

di terminare tutti gli uomini considerandoli esseri inferiori (questa storia mi pare di averla già sentita, boh...). Sarà compito del Turrigan (alias un coraggiosissimo soldato terrestre che ha indossato una super corazza ultra potente) eliminare il problema alla radice facendo secca la macchina e ristabilendo la pace nel mondo rotondo che gira e che gira e che gira e che mai si fermerà. Son tante le cose secret... Vabbè, lasciamo perdere.



Il quarto stage, di chiara ispirazione Gigeriana...

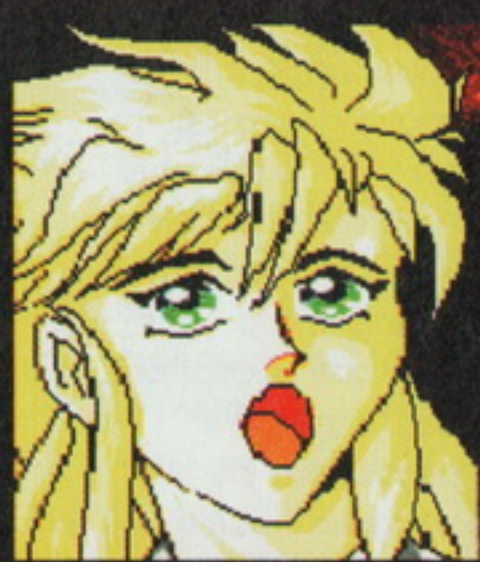


## TURRICHE?

Chi non avesse ancora intuito a che categoria di giochi appartiene **Mega Turrigan**, può farsi un'idea pensando a **Universal Soldier**. Come in quest'ultimo titolo, infatti, il giocatore impersona l'eroe solitario della situazione e deve superare un sacco di livelli e locazioni diverse, eliminando nemici e guardiani. Per questo, è armato di un fucile potenziabile, in grado di usare vari tipi di armamenti (dalla palla di energia ultra concentrata al laser). Inoltre, il Turrigan, può trasformarsi in una sonda rotante, usare una corda di energia per aggrapparsi alle pareti o lanciare delle mega-bombe per eliminare tutti i nemici presenti nello schermo. L'energia del fucile è illimitata, ma le mega-bombe e le possibilità di trasformarsi in sonda no; per fortuna basta raccogliere delle icone apposite per incrementare queste potenzialità. Anche l'energia del Turrigan segue un discorso analogo. Infatti, basta il minimo contatto con i nemici o i loro proiettili a farla diminuire, ma raccogliendo l'icona apposta questa ritorna ai massimi livelli. Fate attenzione, però, perché ogni volta che terminate l'energia perdetevi una delle vite messe a disposizione e, una volta terminate anche queste, vi vedrete apparire davanti la fatidica scritta Game Over.



BUT NOW, AFTER MANY GENERATIONS ENJOYED FREEDOM AND PEACE IN THE GALAXY, THE DARK FORCES ASSEMBLE AGAIN



ONLY ONE FORCE IS LEFT WHICH CAN RESCUE THE LOST SOULS: THE BRAVE FIGHTERS OF THE USS FREEDOM FORCES. LED BY BREN MC GUIRE, THESE MEN FIGHT FOR THE INNOCENT.





# RRICAN



I Factor 5 sono un vero mito!!!



RYING  
HE SLIPS INTO HIS TURRICAN  
IT AND SWEARS FINAL REVENGE.



## COMMENTO



**Mega Turrigan** è l'ennesima dimostrazione di quanto il Megadrive non sia affatto una macchina superata, come molti sostengono, e che, al contrario, abbia ancora moltissime carte da giocare. Anche in questo caso, infatti, ci troviamo davanti ad un'azione di gioco veloce e frenetica inserita in una grafica coloratissima e a un sonoro degno

delle migliori realizzazioni di Yuzo Koshiro (l'autore delle colonne sonore di **Streets of Rage**). Insomma, **Mega Turrigan** è sicuramente uno dei migliori titoli usciti ultimamente per il Megadrive; è divertente, giocabile e vario e, se stavate aspettando un titolo in grado di tenervi appiccicati al joypad fino a farlo fondere, allora questo gioco fa sicuramente per voi.

## ARSENAL, ARSENAL...

Come anticipato, in Mega Turrigan ci sono un tot di armi extra e power up che vi verranno particolarmente utili per portare a termine il gioco. Ecco i principali...



**Pod Rosso** - Vi regala un bel fuoco multiplo: ideale per un po' di blastamento assatanato.



**Pod Verde** - Ovverosia il laser. Ha un potere distruttivo incredibile ed è particolarmente adatto per i mostri di fine livello.



**Pod Blu** - Rebound! I vostri proiettili rimbalzano su tutte le pareti che incontrano: utilissimo per beccare anche gli alieni situati nelle posizioni più assurde.



**Mini Turrigan** - Una bella vita extra!



**Scudo** - Questa barriera protettiva verde vi rende immuni ai colpi dei nemici per qualche secondo.



**Cuore** - Porta la massimo la vostra barra d'energia.



**Diamante** - Tonnellate e tonnellate di punti!



**Missile** - La classica arma a ricerca calorica.

A LONE WARRIOR AGAINST THE EVIL  
HORDES OF THE MACHINE,  
BREW JUMPS OUT OF THE SHIP TO FACE  
THE ULTIMATE CHALLENGE.



CASA PRODUTTRICE

DATA EAST

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

90

▲ Colorata, esaltante e ben realizzata, specie per i mostri di fine livello

SONORO

91

▲ Le musiche sono radicali di brutto, gli effetti sono ottimi e, una volta tanto, il campionato è di buona qualità

GIOCABILITÀ

90

▲ Incredibili! L'adrenalina scorre a fiotti e la distruzione abbonda

LONGEVITÀ

89

▲ Non lo mollerete finché non arriverete alla fine...  
▼ ...anche se alcuni livelli sono talmente vasti che vi stresserete alla grande

GLOBALE

90

Un ottimo gioco d'azione e una delle migliori conversioni mai realizzate per Megadrive



# ABACUS

L'informatica da vedere, provare, comprare

Fiera Milano, 5 - 9 maggio 1994

INGRESSO GRATUITO

La mostra mercato Abacus, dedicata al computer e alla telematica per lo studio, l'hobby, la casa è il punto di riferimento nazionale per l'informatica di consumo. Abacus consente ai visitatori non solo di vedere, ma anche di provare e comprare i prodotti esposti, che vanno dagli home computer alla telefonia domestica, dai videogames all'editoria multimediale.

L'ingresso al pubblico è gratuito e permette di partecipare ai numerosi eventi



speciali di Abacus '94: la mostra Disney Software per i fans di Topolino e dei personaggi disneyani, il campionato di simulazione di volo per gli aspiranti piloti virtuali, l'anteprima nazionale dei film interattivi; lo stand de "L'Albero Azzurro" RAI e la rassegna "Comunicare dall'azienda al consumatore". Per le scuole di tutta Italia è possibile prenotare le visite guidate ad Abacus, organizzate con gli istituti IRRSAE Lombardia e IARD (tel. 02-8692254). Presso gli stand vengono presentati i

vari aspetti della nuova "cultura multimediale", basata sui nuovi strumenti interattivi per l'apprendimento delle discipline umanistiche e scientifiche. Anche i commercianti interessati al nuovo mercato consumer trovano all'ingresso della mostra un punto di accoglienza e di guida, realizzato in collaborazione con rivi-



ste specializzate in informatica, elettronica di consumo e cartoleria (in quest'ultimo settore Abacus ha ottenuto un prestigioso riconoscimento internazionale, vincendo il premio marketing IFOSA a Copenhagen nel 1993).

Tra le novità attese per la quinta edizione della mostra mercato, promossa da Comufficio e Fiera Milano,

figurano la più ampia gamma di CD ROM per l'intrattenimento e la cultura, i pen computer, il video digitale, tutti gli aspetti della telefonia domestica, le nuove periferiche per la creatività multimediale.

Appuntamento ad Abacus, quindi, dal 5 al 9 maggio '94 a Fiera Milano.

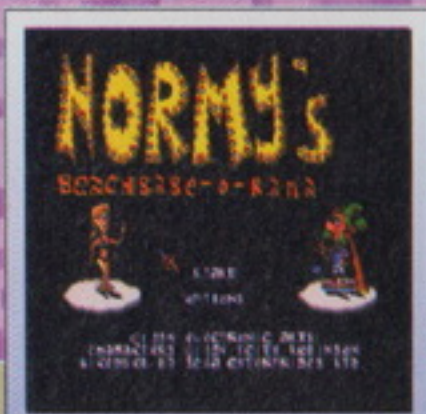
# ABACUS

INGRESSO DALLE ORE 9 ALLE 18 DA PORTA MECCANICA (M1)  
Per informazioni: tel. 02/48008648 - Fax 02/48008571



# MEGA

# NORMY'S BEACHBABE-O-RAMA



# REVIEW

Ma che faccia da beota ha quel dinosauro?

Il livello medievale in tutta la sua... ehm... bellezza



**N**on esistono più i veri eroi, quelli duri, forti e sprezzanti del pericolo, quelli che alla mattina si fanno i gargarismi con il bicchiere rotto e usano il filo spinato come filo interdentale. Purtroppo ora viviamo ai tempi di Fiorello, Giuliano Ferrara e Normy, il più smidollato, pigro e sfaticato eroe di tutti i tempi. Comunque sia, nella spiaggia che Normy frequenta abitualmente (e dove pensa solo ad abbronzarsi), tutte le ragazze più avvenenti sono state misteriosamente rapite da sconosciuti alieni e quale altro gravissimo fatto se non questo poteva smuovere il nostro eroe dal proprio ozio eterno? Nei panni di Normy

eccoci quindi ad affrontare ondate di nemici isterici, provenienti da diverse ere geologiche. Siano essi cavernicoli o contadini, tutto quello che vi occorre per sconfiggerli è l'arma che avete in mano in quel momento. Difatti Normy può disporre di un grande arsenale: all'inizio del gioco partirete con un martello e un pugno allungabile, ma potrete rifornirvi lungo il cammino. Oltre ai nemici, dovrete affrontare, come in ogni platform che si rispetti, vari pericoli naturali, come la lava dei vulcani, le cascate, i dirupi, ecc. Ognuno di questi è naturalmente inerente al periodo storico che state af-

frontando (preistorico, medioevale, azteco...). Se per i nemici avete a



disposizione una vasta gamma di armi per affrontare voragini e dirupi potrete saltare con una forza tanto più ampia quanto tenete premuto il pulsante A del vostro joypad. Nascosto nel gioco c'è infine una selezione dei più famosi e divertenti videogiochi del passato, come **Asteroids** o **Space Invaders**, e che dovrete cercare in locazioni segrete.



## COMMENTO



Senza alcun dubbio posso affermare che **Normy**

è il platform più banale, noioso e mediocre che abbia mai visto sul Megadrive: difficilmente ricordo una cartuccia peggiore da quando

questa console è uscita sul mercato (vabbé, esagera... Ndr). Cosa dire di più? La grafica, che è probabilmente la cosa meglio riuscita, è troppo piatta, ripetitiva e semplicistica. La musica e gli effetti sonori sono pallosissimi e l'umorismo che

caratterizza il gioco è peggio di una raffica di barzellette sui carabinieri. Per di più i sotto-giochi sono nascosti talmente bene che è quasi impossibile trovarli... Ma che bisogno aveva la EA di lanciare un simile gioco e di rovinare così la propria immagine?

CASA PRODUTTRICE

ELECTRONIC ARTS

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

65

▲ Merita la sufficienza proprio per un pelo, ok, la grafica in complesso è abbastanza carina...  
▼ ...ma Normy è disegnato proprio da cani

SONORO

52

▼ Musica noiosa, noiosa, noiosa, noiosa e, volendo, anche un po' noiosa

GIOCABILITÀ

60

▲ Moderatamente giocabile al primo impatto  
▼ Le numerose limitazioni lo rendono ben presto stancante

LONGEVITÀ

44

▼ Non ci vuole molto per finirlo e l'interesse iniziale si esaurisce di colpo

GLOBALE

53

Probabilmente questo gioco è uno scherzo di pessimo gusto, specialmente per chi deve sborsare i soldi della cartuccia





Toccante l'affetto che sembra esserci fra queste due donzelle...

## SII OGGETTIVO, DRACULA!

Dracula Unleashed è il primo gioco in Full Motion Video che presenti degli oggetti da raccogliere e usare. Via via che percorrete le strade di Londra, vi approprierete di molteplici cose: abiti, bastoni da passeggio, biglietti da visita e pacchetti, per non citarne che alcuni. L'impiego di questi oggetti, previo loro inserimento in

un contenitore "a portata di mano", è spesso di importanza fondamentale per la vostra sopravvivenza.



**A**lexander Morris ha attraversato l'Atlantico dal Texas per far luce sulla morte di suo fratello, che viveva a Londra; lo sventurato giovane faceva parte di una società segreta, l'Hades Club. Possibile che gli eccentrici membri di questo circolo abbiano qualcosa a che fare con la morte di Morris? Chissà... Comunque, come se il

decesso del fratello non bastasse, anche il padre di Annette Bowen, la fidanzata di Alexander, è passato improvvisamente a miglior vita. Benché sembri che quest'ultimo sia trapassato pacificamente durante il sonno, Morris è attanagliato

## ASTRUSITÀ VITTORIANE

Il gioco presenta un sistema di controllo a icone alquanto raffinato: è infatti rappresentato sullo schermo come un insieme di figure in vetro istoriato. Queste icone servono a viaggiare attraverso la città di Londra, tenere un inventario, salvare la partita e consultare il proprio diario a volontà. Se avete



difficoltà a familiarizzare con queste funzioni di persona, basterà che "clickiate" sull'icona di Van Helsing per avere da questi una esauriente spiegazione in merito.

dalle premonizioni che lui aveva di tale disgrazia, nonché dagli ammonimenti del suo amico europeo, il dottor Van Helsing, che lo esorta a guardarsi bene le spalle. Ombre e nebbia avvolgono un essere riavutosi da un lungo, lunghissimo sonno...



Lupo De Lupis in versione "live action"

Questo deve avere mangiato alla pizzeria qui a fianco...



Mancano solo un paio di commenti da parte di qualche bifolco della campagna inglese per fare di **Dracula Unleashed** una perfetta trasposizione videoludica dei film horror prodotti dalla mitica Hammer! Passare al setaccio la Londra vittoriana in cerca di indizi ridendo dei vari personaggi stereotipati è un modo abbastanza piacevole di passare la

## COMMENTO

giornata, e se questo non basta ad appagare le vostre aspettative, c'è anche un bel mucchietto di enigmi pratici da risolvere. La trama è originale (almeno per quanto riguarda questo genere di giochi) e ricca di tensione, e c'è anche una bella atmosfera. Non sarà esattamente all'altezza di **Double Switch**, ma **Dracula Unleashed** è comunque uno dei migliori titoli per Mega CD visti sinora.



# UNLEASHED



Una vampirella in azione



## FUMO DI LONDRA

Londra è piena di locazioni da visitare: ognuna di esse è

dotata di una carrozza, un sistema di locomozione abbastanza confortevole, ma tutt'altro che rapido: viaggiare, infatti, porta via del tempo prezioso. I viaggi vanno pianificati cliccando fra i punti presenti sullo schermo della mappa.



catalogata sul vostro diario e quelle nuove vengono aggiunte quando dei luoghi importanti vengono menzionati dai personaggi. La città viene attraversata a bor-



## COMMENTO



I patiti dei giochi d'avventura sono autorizzati a sbavare per **Dracula Unleashed**, dal momento che si tratta della migliore avventura in Full Motion Video vista finora. I programmatori hanno preso l'originalità di **Sherlock Holmes**, migliorato l'interfaccia e aggiunto - novità - oggetti da raccogliere ed enigmi da risolvere. Il gioco vanta un'atmosfera davvero coinvolgente e qualche bella sequenza onirica. Per il tempo che ci vuole a completarlo, **Dracula Unleashed** ha un prezzo non molto conveniente, ma è decisamente originale e di ottima fattura.

## DRACULA UNLEASHED

### CASA PRODUTTRICE

INFOCOM

### GENERE

AVVENTURA

### DISTRIBUZIONE

PARALLELA

### VERSIONE

AMERICANA

### NUMERO GIOCATORI

1

### GRAFICA

92

▲ Il Full Motion Video è di ottima qualità e lo stesso vale per le scenografie

### SONORO

94

▲ Voci chiare come il cristallo e un commento musicale eccellente

### GIOCABILITÀ

88

▲ Un autentico film interattivo, avvincente e impegnativo

▼ C'è poca azione

### LONGEVITÀ

80

▲ Molto più difficile di **Sherlock Holmes**, perché il giocatore può diventare una vittima

▼ Sui dischetti c'è un "caso" soltanto

### GLOBALE

87

Un'avventura vittoriana di grande presa e tecnicamente pregevole



# REVIEW



Ehi, ma dov'è finito il mio giocatore?



**L** hockey su ghiaccio è già, a torto, considerato uno sport violento, in cui energumenti grandi e grossi se le danno di santa ragione inseguendo un disco di gomma. La Electronic Arts ha però pensato di rendere il tutto ancora più pepato sostituendo i soliti giocatori con orridi esseri mutanti. Non contenti del risultato hanno aggiunto dei simpatici optional quali buchi nel ghiaccio, speroni e armi di vario tipo e hanno ambientato il tutto in uno scenario post-atomico. Il risultato è uno dei



giochi "sportivi" più violenti della storia del divertimento elettronico.



Quando vi trovate sul ghiaccio, con la vostra squadra di esseri più o meno abominevoli, tutto quello che dovete è cercare di liquidare gli avversari, sfruttando tutto ciò che avete a disposizione, magari provando a fare gol di tanto in

## GUIDA DEL PERFETTO MUTANTE

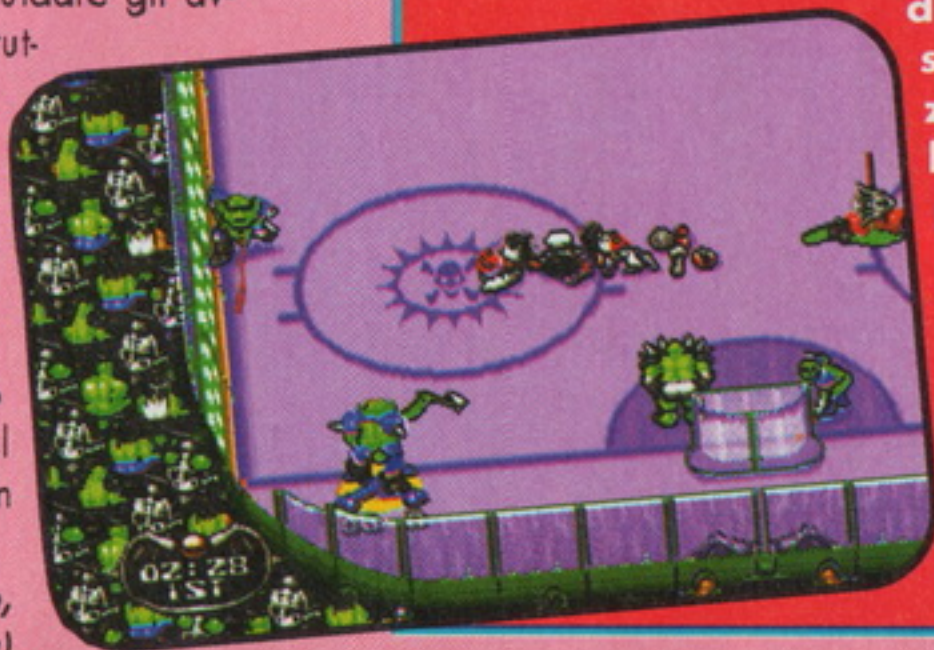
Nell'hockey su ghiaccio "normale" i giocatori si affrontano in scontri comunque rudi ma, al massimo, tutto finisce con una semplice scazzottata. In **Mutant League** si va ben oltre: i giocatori si colpiscono con la stecca, con i pugni e con tutto quello che hanno al posto delle

mani (tentacoli, artigli, piedi di porco...). Come se questo non fosse già abbastanza, potete anche raccogliere dei simpatici oggetti facilmente reperibili sul campo di gioco: catene, asce e sbarre di ferro... Vi lascio immaginare l'uso che ne dovrete fare. Non stupitevi però se alla fine dell'incontro sarete sullo zero a zero e la maggior parte dei giocatori in campo sarà ridotta ad un ammasso di carne e ossicine rotte!

## OPZIONI MUTANTI

Da un gioco che di normale ha ben poco, è lecito aspettarsi delle opzioni altrettanto strane. Nel perfetto stile vio-

lento del gioco, è infatti possibile selezionare le tattiche di gioco (o sarebbe meglio dire di combattimento) più cattive, le armi più devastanti e, perché no, anche corrompere l'arbitro.

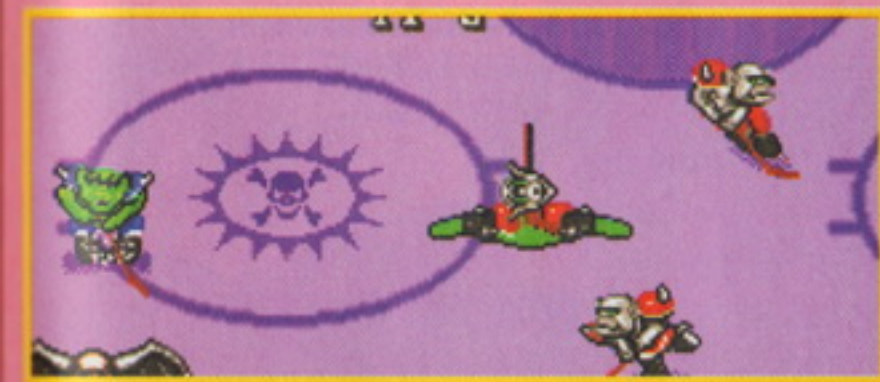




# GLUE HOCKEY



Vabbé, ma questo è fallo...



## COMMENTO



Riassumerei il mio commento in poche righe (sono sempre stato sintetico): **John Madden Football** è un gran bel gioco (cosa c'entra? Ndr). **Mutant League Football** non è divertente, e non è

neppure un granché. Anche **NHL Hockey** è un gran bel gioco. Allo stesso modo **Mutant League Hockey** non è divertente e non è neppure un granché (aaah, adesso tutto è chiaro... Ndr). Conclusione: se volete un gioco di hockey comprate

**NHL**. Non riesco proprio a capire come si possa optare per **MLH**: la grafica è nella norma, la giocabilità è scadente e per giunta i vari extra sono proprio patetici. Speriamo che non ci rifilino anche **Mutant League Basketball**...

tanto (sapete com'è: un po' di svago durante la lotta...).

**Mutant League Hockey** è tutto quello che vi ho descritto, e anche di più. Cosa aspettate? Armatevi e partite!



## CAMPI MUTANTI

Anche il campo è un'insidia durante il gioco. Gli organizzatori del

più comune: potrete incontrare anche mine, spuntoni acuminati e fiammate improvvise pronte a ridurvi un mutante arrosto. Ci sono dodici tipi di campi di gioco diversi, ognuno con i



Guardate che buco: sembra S. Siro...

torneo hanno pensato bene di spargere un po' di tranelli da tutte le parti per rendere l'azione più divertente. I buchi nel ghiaccio sono solo il pericolo

suoi pericoli, di difficoltà crescente. Più che chiedersi se riuscirete a vincere la lega mi domanderei se riuscirete a sopravvivere...

## COMMENTO



Come nel gioco di football che ha inaugurato la sciagurata serie di videogiochi **Mutant Sports**, questa cartuccia non convince per niente. In **NHL Hockey** la parte migliore del gioco era l'azione frenetica abbinata ad una velocità supersonica. In **Mutant League Hockey** la velocità è quella di una Fiat Cinquecento, senza contare che anche i personaggi non sono realizzati nel migliore dei modi. E questi sarebbero i più feroci mutanti di tutta la Galassia? Ma

fatemi il piacere... La parte principale del gioco è costituita dal combattimento e così ogni partita si riassume in una rissa generale in cui ci si dimentica che bisogna far gol e si pensa solo a come eliminare nel modo più radicale gli avversari. **Mutant League Hockey** non è un gioco sportivo violento come speravamo: è solo un beat 'em up poco vario. Se volete vedere come si dovrebbero fare giochi del genere andate a rispolverare il vecchio **Speedball**.



CASA PRODUTTRICE

ELECTRONIC ARTS

GENERE

SPORTIVO/PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

67

▲ Buona varietà di grafica con divertenti scene animate di lotta

▼ Gli sprite sono troppo piccoli

SONORO

53

▼ Soltanto qualche effetto isolato in stile "gladiatori". Non sono per niente riusciti a rendere l'atmosfera in cui doveva svolgersi il gioco

GIOCABILITÀ

64

▲ I controlli sono di facile apprendimento

▼ Non si può certo dire che si tratti di un gioco vario: per giunta è anche semplice

LONGEVITÀ

55

▼ Una volta viste tutte le scene di combattimento e le trappole, quel poco di curiosità che vi aveva tenuti attaccati a questa cartuccia sparirà

GLOBALE

59

Una buona idea, come nel caso di **Mutant League Football**, realizzata in modo pessimo. Se proprio volete un gioco di hockey non cercate cose strane e puntate su **NHL '94**



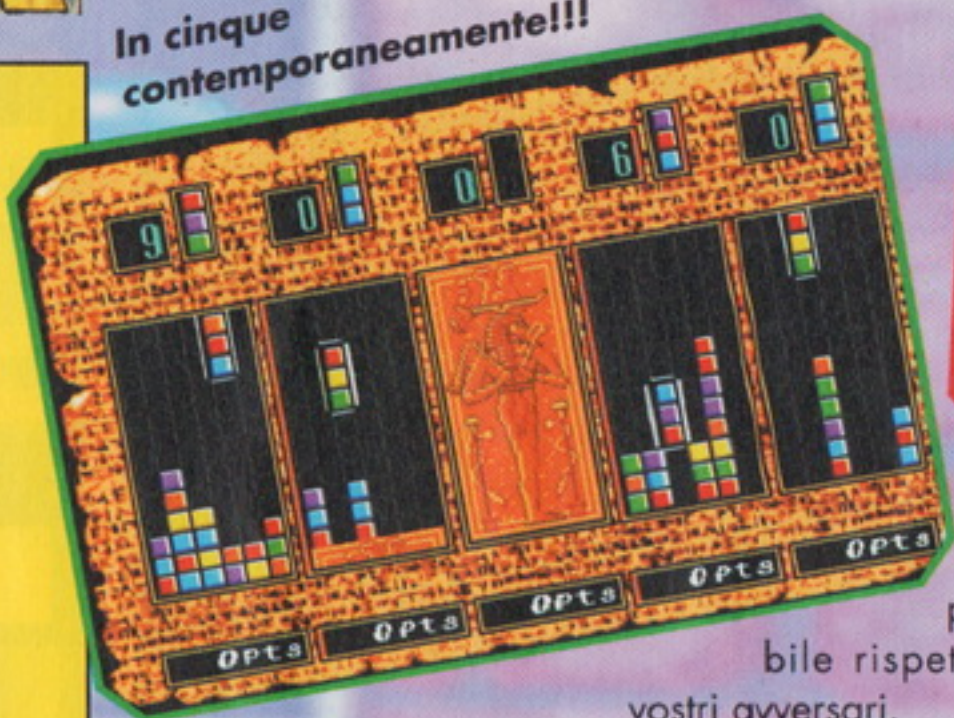
# MEGA

# ► COLUMNS III ◀



# REVIEW

In cinque contemporaneamente!!!



**V**enghino, siore e siore! Abbiamo blocchi di tutti i tipi e misure: blocchi grandi, blocchi piccoli, blocchi lunghi, blocchi stretti, blocchi multi-colore, blocchi lampeggianti, blocchi con le campane... Tutti i blocchi che desiderate li troverete qui in **Columns III!**

Ebbene si ragazzi, **Columns** è tornato con la sua terza edizione (a dire il vero non sappiamo di preciso che fine abbia fatto **Columns II**...), più grande, più colorato e più divertente che mai.

Il concept e lo schema di gioco rimangono quelli originali: in pratica dovete ordinare i diversi blocchi secondo il loro colore e farli sparire più velocemente

possibile rispetto ai vostri avversari.

Naturalmente questa nuova versione è dotata di altre opzioni divertenti: la principale, e la migliore, è sicuramente la possibilità di giocare in

5 persone contemporaneamente. Così, mentre sarete impegnati a sbarazzarvi dei vostri blocchi, potrete contemporaneamente far alzare il livello dei blocchi ai vostri avversari per metterli in difficoltà: vi assicuro che giocare in tre o quattro è veramente uno spasso. Se invece preferite giocare da soli, nel modo singolo potrete farvi un bel viaggio in una autentica piramide egiziana, in compagnia di mummie, ragni e scorpioni che faranno di tutto per rendere i vari livelli più difficili che mai. Infine, nel modo a più giocatori potrete utilizzare un sacco di trucchettini che vi aiuteranno ad arrivare alla fine del livello: tanto per fare un esempio, facendo sparire i blocchi lampeggianti potrete far cambiare i colori all'improvviso ai vostri avversari oppure fargli perdere completamente il controllo dei pezzi!

## COMMENTO



Quando questo gioco era stato preannunciato,

era appena uscita sul mercato la sua prima edizione e poiché mi ero già divertito un casino al giocare a **Columns** (che consideravo, a quei tempi, l'unico degno successore di **Tetris**), la notizia di un suo seguito mi aveva fatto pensare sicuramente a un gran puzzle game. Purtroppo sono passati tre anni prima della sua uscita e, nonostante rimanga ancora un appassionato del genere, mi aspettavo sicuramente qualcosa di più. Non voglio con questo denigrare **Columns III**: è senza dubbio un titolo divertente e spassoso, soprattutto grazie alla possibilità di giocare in 5 contemporaneamente. Ma **Doctor Robotnik's Mean Bean Machine** (o **Puyo Puyo**) è un'altra cosa...



Upside down, boy, you turn me...



CASA PRODUTTRICE

VIC TOKAI

GENERE

PUZZLE

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-5

GRAFICA

88

▲ Blocchi ben disegnati e...  
nient'altro

SONORO

80

▲ Gli effetti sonori sono carini...  
▼ ...ma la musichetta è veramente ributtante

GIOCABILITÀ

93

▲ Facile da capire e divertente da giocare

LONGEVITÀ

86

▲ Divertimento illimitato, specie nel modo a due giocatori

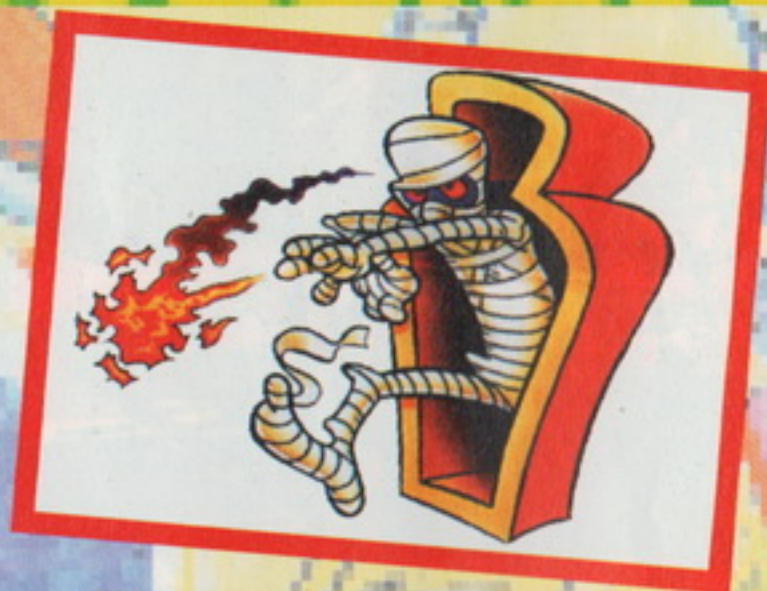
GLOBALE

85

Ancora un classico "alla Tetris", ma ci aspettavamo qualcosa di ancora più divertente



# REVIEW



**S**eguirà ora un annuncio di pubblica informazione estremamente importante: alcuni mesi fa è stato ritrovato in una zona top secret dell'Africa centrale l'unico esemplare di elefante nano esistente sulla Terra. I giornalisti hanno reso noto questa mattina che il piccolo elefantino è riuscito, in modo ancora sconosciuto, a eludere i sistemi di sicurezza che lo tenevano rinchiuso in una delle più belle e costose celle del famosissimo zoo di Londra. Si pensa che dietro questa evasione ci sia la complicità di qualche organizzazione segreta. A questo riguardo è stato intervistato il portavoce dello zoo Ernest Budgen, il quale ha fatto importanti rivelazioni. Budgen ha ammesso di non sapersi spiegare il motivo della fuga dell'elefantino, se non per ragioni di pubblicità. "Ho validi motivi per pensare che l'animale abbia stipulato un

contratto con una compagnia di videogiochi, che se non erro, dovrebbe chiamarsi Codemasters" ha spiegato. "Evidentemente tutto il rumore sollevato da questa fuga sarà un'ottima pubblicità per il gioco avente come protagonista l'elefantino". Inutile dire che sarete proprio voi ad impersonare il grazioso elefantino in miniatura e ad aiutarlo a fuggire. Non fatevi ingannare dalle apparenze, perché dietro le sembianze di un innocente animaletto si nasconde un feroce killer

capace di tirare bombe e lanciare noccioline letali dalla sua proboscide a tutti quelli che cercano di bloccare il suo cammino. Se avete qualche amico che, come voi, possiede un Game Gear e decidete di comprare entrambi questo gioco, potrete avvantaggiarvi del modo Link: in questo caso però non guiderete due elefantini nel gioco normale, ma potrete entrare in una speciale piccola gara di velocità. Ricordatevi però che l'opzione non può essere attivata con una sola cartuccia.



Si ringrazia: **Newel** per la cartuccia



## COMMENTO



Non ci siamo proprio. Volendo essere generosi potremmo anche considerare **CJ Elephant Fugitive** un platform moderatamente giocabile, ma dov'è l'originalità? Dov'è quel qualcosa che ti prende e ti fa venir voglia di completare il livello per vedere il successivo? Evidentemente i programmatori di **CJ** dovrebbero giocare un po' di più a **Sonic** per capire che una bella grafica e una programmazione competente sono solo fatica sprecata se il gioco manca poi di profondità. Peccato perché in questo periodo sta uscendo un fracco di roba bella...

READY TO PLAY? PLAYER 2

ELEPHANT FUGITIVE! TRUNK-E-TRUNK

A BIG RED GIG! PUSH START!

CASA PRODUTTRICE  
CODEMASTERS

GENERE  
PLATFORM

DISTRIBUZIONE  
UFFICIALE

VERSIONE  
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI  
1-2

**GRAFICA** 74

▲ Colorata e abbastanza ben definita  
▼ Personaggi davvero poco fantasiosi

**SONORO** 68

▲ Musica discreta, ma niente di particolare

**GIOCABILITÀ** 56

▼ La banalità del gioco produce una noia istantanea

**LONGEVITÀ** 47

▼ Ci sono sette livelli e nessuno di questi è memorabile

**GLOBALE** 53

Un gioco di cui i possessori di Game Gear possono tranquillamente fare a meno



# MEGA



# NBA

# REVIEW



Gigastopponelli! Yes!



**D**a oggi anche i possessori di Game Gear potranno divertirsi con lo spettacolo offerto dai contropiedi, le schiacciate e i tiri da tre ultra-spettacolari che solo **NBA Jam** sa regalare. Ogni squadra della National Basketball Association è rappresentata da due giocatori (di solito i più famosi) più o meno forti nel tiro, in difesa, nella velocità e nelle schiacciate. Avete scelto la vostra squadra preferita? Bene, affrontate le rimanenti

26 per andare a vincere il titolo di campioni NBA e ricordatevi che non ci sono regole perciò picchiate pure se necessario, capito? Ehi, ma che fate? Smettetela di giocare e statemi ad ascoltare... Non c'è niente da fare: quando si inizia a smanettare su **NBA Jam** è difficilissimo staccarsi...

## PUMP UP THE JAM

La mossa più spettacolare del titolo Acclaim è senza dubbio la schiacciata. Infatti tenendo premuto il pulsante del Turbo le vostre scarpe si illumine-

ranno e potrete eseguire delle evoluzioni impensabili: 360 gradi, mulino, doppio salto mortale, ecc. Air Jordan, va a ciapà i rat!

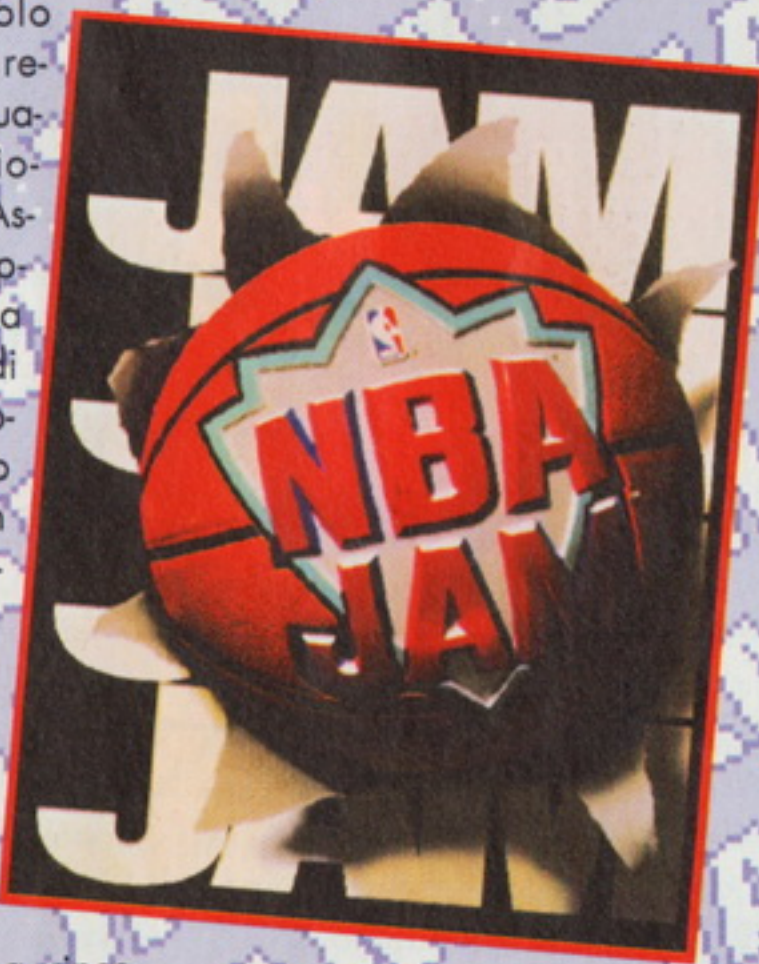
**Barkley! Cosa ci fai qui? Torna immediatamente a pagina 56!**



## COME ON BABY, LIGHT MY TURBO

Altra parte divertente del gioco è la possibilità di diventare "on fire": per farlo dovete segnare tre canestri di fila senza che l'avversario ne faccia nemmeno uno. Una volta "infuocati" il turbo diventerà illimitato e le possibilità di fare canestro aumenteranno: purtroppo, come

sempre, un bel gioco dura poco e l'effetto sparirà al primo canestro dell'avversario. Comunque sia, vale la pena di osservare la scia di fumo che accompagna la palla quando tirate e la retina bruciata dal pallone incandescente: niente male, vero?



## COMMENTO



Ovviamente non si possono fare paragoni con la versione per Megadrive, davvero sensazionale, ma **NBA Jam** per Game Gear non è assolutamente da buttare. E' presente la maggior parte delle mosse della versione 16-

bit (anche a volte sono un po' difficili da vedere) e i giocatori sono ben disegnati: le uniche critiche che si possono muovere sono essenzialmente rivolte al sonoro e alla mancanza di longevità. Il primo è un tentativo infelice di mettere insieme una serie

di suoni per simulare i rumori dei giocatori sul parquet. Per quanto riguarda il secondo invece c'è, come ha detto Simon, il rischio di annoiarsi una volta sconfitte tutte le squadre (che sono però 27) e se non si ha la possibilità di giocare in due.



Si ringrazia: **Console Generation** per la cartuccia



Fai poco il gradasso che poi ti facciamo l'anti-doping...



# JAM



*Beh, non sarà uguale al Megadrive, ma va bene lo stesso...*



## MAMMA BUTTA LA PASTA!

Si, lo so che sono le quattro del pomeriggio e non ho nemmeno fame: è solo una delle frasi che hanno reso celebre Dan Peterson. Il buon vecchio Dan la utilizza quando la partita non ha più storia, una squadra ha un vantaggio incolmabile sull'avversaria e si sta giocando il cosiddetto "gadget time". Beh,

sicuramente questo capita molto raramente in **NBA Jam**: non potete nemmeno immaginare il numero di partite punto-a-punto terminate ai supplementari o con lanci tipo baseball dalla propria area. A dire il vero la nostra impressione è che la console dia una generosa mano alla squadra che si trova in svantaggio facendo sbagliare schiacciate elementari agli avversari e piazzando serie di tiri da tre atti a favorire il recupero. E poi dicono che gli arbitri italiani non sanno fare il proprio lavoro...

### COMMENTO



La versione per il Megadrive di **NBA Jam**

è qualcosa di apocalittico e giocando in quattro è impossibile trovare gli aggettivi adatti per descrivere l'esaltazione e il divertimento che ne scaturiscono. Questa conversione per il Game Gear non è affatto brutta per un gioco del suo livello e l'unica pecca è che si può giocare da soli o al massimo in due. Purtroppo però questa lacuna toglie un bel po' di divertimento al gioco e c'è il rischio, una volta battute tutte le squadre, che il tutto diventi terribilmente monotono. Quindi prima di acchiapparvi 'sta cartuccia fate un po' i vostri conti e misurate il vostro grado di interesse cestistico...



**CASA PRODUTTRICE**  
ACCLAIM

**GENERE**  
SPORTIVO

**DISTRIBUZIONE**  
PARALLELA

**VERSIONE**  
AMERICANA

**NUMERO GIOCATORI**  
1-2

**GRAFICA** 90

▲ Sprite grossi, buone animazioni e fondale ottimamente realizzato

**SONORO** 70

▼ Uno dei punti deboli di questa conversione: d'altronde sul Game Gear...

**GIOCABILITÀ** 88

▲ Facile da apprendere, con un'azione ai limiti della follia e un sistema di controllo eccezionale

**LONGEVITÀ** 70

▼ L'altro punto debole: non passerà molto tempo prima che raggiungerete la saturazione

**GLOBALE** 75

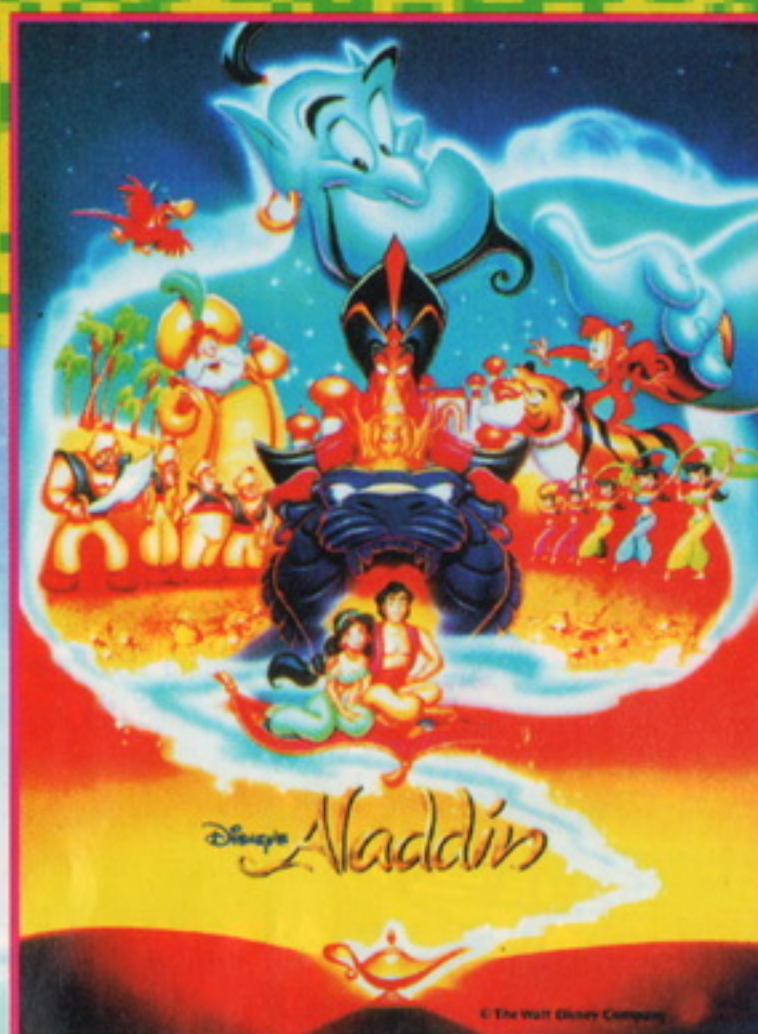
Una conversione eseguita ottimamente che pecca però sul fattore longevità







Il nostro eroe immortalato durante la sua attività preferita: sfuggire alle guardie del Sultano...



E' un uccello? E'



Aladdin in una situazione poco invidiabile da una delle tante sequenze inter-livello



## REVIEW

**I**n principio era un film a disegni animati. Poi è diventato un fenomenale successo di botteghino. In seguito è stato trasformato in una caterva di prodotti, per lo più giocattoli. E fra questi, non potevano mancare i videogames: uno per il Megadrive e uno per il Super Nintendo, ambedue proiettatisi quasi istantaneamente in cima alle classifiche di vendita. Ma di un gioco per i fratellini della consola Sega, manco l'ombra... fino ad ora! Ebbene sì, i desideri degli utenti di macchine a 8-bit sono stati finalmente esauditi: **Aladdin** è approdato sul Master System e sul Game Gear. Formati diversi, ma stesso gioco (un platform), benché non abbia nulla a che spartire con la versione per il Megadrive.

Per coloro che hanno visto il film, tutte le scene presenti nel gioco dovrebbero risultare più che familiari. Partendo dalle strade di Agrabah, Aladdin deve sfuggire alle guardie del Sultano. L'azione poi si sposta nei sotterranei del Palazzo e da lì il

nostro signorino si avventura nella Caverna delle Meraviglie per trovare la lampada magica. Dopo una breve traversata a bordo dell'immane tappeto magico, ecco fare la sua apparizione quell'impagabile personaggio che è il Genio dalla pelle blu (doppiato da Robin Williams nell'edizione

Come trasformare una licenza con tutto il potenziale per diventare un grande gioco in una mediocrità videoludica? Semplice, basta seguire l'esempio di **Aladdin**, uno dei platform più noiosi

### COMMENTO

che sia il Master System sia il Game Gear abbiano mai visto. Sì certo, le animazioni sono stupende, ma il gioco in sé sembra soltanto un riempitivo fra un intermezzo e l'altro. Chi vuole rivivere il film prima ancora che venga reso disponibile in videocassetta,

troverà in **Aladdin** tutte le scene della pellicola, nessuna esclusa; chi invece vuole soltanto giocare a un platform movimentato e divertente, farà meglio a dirottare le proprie attenzioni su altri titoli come quelli menzionati da Fabio.

in lingua originale e da Gigi Proietti nell'edizione italiana, ma privo di parola, purtroppo, nella versione videoludica), dopo-

diché di nuovo a palazzo nelle vesti regali del

Principe Ali per salvare la Principessa Jasmine dal perfido Jaffar...



Si ringrazia: **Newel** per le cartucce



# DIN

aereo. No, è... Aladdin!



## COMMENTO

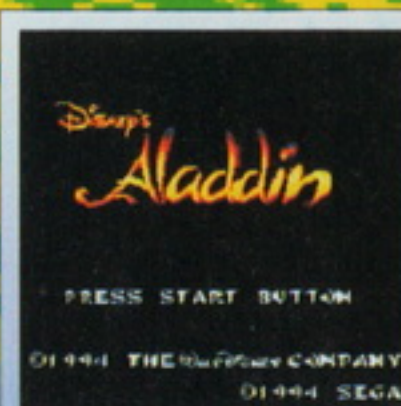


Sotto l'aspetto puramente estetico, **Aladdin** è ottimo: i vari intermezzi narrativi restituiscono

perfettamente l'atmosfera del film. Il problema è che il gioco vero e proprio sembra svolgere una parte secondaria in confronto alla trama. Il più delle volte si ha l'impressione di leggere un libro visuale con un paio di sezioni interattive nel mezzo; figuratevi che nel corso del livello della caverna magica, Aladdin arriva persino a saltare lungo una caterva di piattaforme tutto da solo (!) per raggiungere la lampada. Come se ciò non bastasse, i livelli di gioco non sono nulla di originale ed esaltante. Insomma: **Aladdin** non appartiene certo alla stessa classe di altri platform per Master System o Game Gear quali **Mickey Mouse 2** o **Sonic 2**.

## BROTHERS IN THE SPACE

La dinamica di **Aladdin** è piuttosto elementare: i primi livelli richiedono solamente che corriate attraverso lo scenario a scorrimento orizzontale, superando a balzi delle voragini ed evitando barilotti rotolanti, mentre quelli più avanzati assumono una connotazione più esplorativa in quanto il nostro Al deve andare in cerca di chiavi ed interruttori per aprire delle porte e, nel contempo, vedersela con pipistrelli e guardie munite di pietre. Sebbene tutto ciò sia estremamente giocabile, il gioco tende a farsi un po' monotono e neppure livelli come quello della traversata sul tappeto magico riescono ad elevare l'azione al di sopra della media.



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

GRAFICA **85**

▲ Sprite ben animati e fondali accattivanti

SONORO **72**

▲ Motivi orecchiabili ed effetti sonori abbastanza azzeccati

▼ Niente a che vedere col film, musicalmente parlando

GIOCABILITÀ **67**

▲ Le reattività dei comandi è ottima...

▼ ...sono i livelli veri e propri a lasciar desiderare

LONGEVITÀ **62**

▲ La bella atmosfera del gioco vi terrà incollati sino alla fine...

▼ ...ma non c'è molto per cui valga la pena tornarci sopra

GLOBALE **65**

Un platform tecnicamente pregevole ma con poco mordente





# MEGA HIT PARADE



# A

Aaayeah! Siete capitati nello spazio classifiche di **Mega Console**, dove sono attentamente intabellati i migliori videogiochi per le console Sega. Siete pronti per i 20 titoli più cattivi per MD? O per le 15 tostate galattiche oggi disponibili per Mega CD? O... Basta, non vogliamo togliervi tutte le sorprese... Noi ci vediamo il mese prossimo, ancora una volta su **Mega Console!**

## MOST WANTED

1 F1 Heavenly Championship (MCD)	Sega	Sportivo
2 Chuck Rally (MCD)	Core Design	Sportivo
3 AX-101 (MCD)	Game Arts	Sparatutto
4 OutRunners (MD)	Sega	Sportivo
5 Megarace (MCD)	Mindscape	Azione

## TOP 20 MEGADRIVE

1 VIRTUA RACING	SEGA	SPORTIVO	=
2 Sonic The Hedgehog 3	Sega	Platform	=
3 NBA Jam	Acclaim	Sportivo	=
4 Streets of Rage III	Sega	Picchiaduro	NE
5 Sub-Terrania	Sega	Sparatutto	NE
6 Toe Jam & Earl 2	Sega	Azione	▼
7 Street Fighter 2 Plus	Sega	Picchiaduro	▼
8 PGA European Tour Golf	EA	Sportivo	NE
9 Mega Turrican	Data East	Azione	▲
10 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
11 Eternal Champions	Sega	Picchiaduro	▼
12 Castlevania: Bloodlines	Konami	Platform	▼
13 Dragon's Revenge	Tengen	Flipper	▲
14 Aladdin	Sega	Platform	▼
15 Gunstar Heroes	Sega	Azione	=
16 Mean Bean Machine	Sega	Puzzle	▼
17 High Seas Havoc	Data East	Azione	▼
18 Columns III	Sega	Puzzle	▼
19 Skitchin'	EA	Sportivo	▼
20 Zombies Ate My Neighbors	Konami	Azione	▼



## TOP 5 GAME GEAR

1 NBA JAM	ACCLAIM	SPORTIVO	=
2 Micro Machines	CodeMasters	Sportivo	=
3 Aladdin	Sega	Azione	NE
4 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▲
5 Deep Duck Trouble	Sega	Platform	▼

## TOP 5 MASTER SYSTEM

1 MICRO MACHINES	CODEMASTERS	SPORTIVO	=
2 Aladdin	Sega	Platform	NE
3 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
4 Streets of Rage II	Sega	Picchiaduro	=
5 Jungle Book	Virgin	Platform	▼

## TOP 15 MEGA CD

1 SILPHEED	GAME ARTS	SPARATUTTO	=
2 Sonic The Hedgehog CD	Sega	Platform	=
3 Thunderhawk	Core Design	Sparatutto	=
4 Dracula Unleashed	Sega	Avventura	=
5 Ground Zero Texas	Sony	Film Interattivo	+
6 NHL Hockey '94	EA	Sportivo	=
7 Powermonger CD	EA	Strategico	▲
8 Lunar: the Silver Star	Sega	RPG	▼
9 Double Switch	Sega	Film Interattivo	=
10 Microcosm	Psygnosis	Sparatutto	=
11 Chuck Rock 2	Core Design	Platform	▼
12 Ecco the Dolphin	Sega	Avventura	▼
13 Lethal Enforces	Konami	Sparatutto	=
14 Bari-Arm	Human	Sparatutto	▼
15 Final Fight CD	Capcom	Picchiaduro	=

## TOP 10 LETTORI

Vogliamo sapere quali sono i dieci vostri giochi preferiti per la/e console che possedete (ovviamente tra Megadrive, Mega CD, Game Gear e Master System), perciò prendete carta e penna e spedite le vostre classifiche a:

**MEGA HIT PARADE - MEGA CONSOLE**  
Futura Publishing  
via Edolo 29  
20125, Milano  
(Planeta Terra)



1 Gunstar Heroes	Sega	▲
2 Aladdin	Sega	▼
3 Sonic The Hedgehog 2	Sega	▲
4 NHL Hockey '94	Sega	NE
5 Street Fighter 2 Plus	Capcom	▲
6 Ecco The Dolphin	Sega	▼
7 Rocket Knight Adventures	Konami	=
8 Cool Spot	Virgin	▼
9 NBA Jam	Sega	NE
10 Sonic The Hedgehog 3	Sega	NE





# VIEWPOINTS



ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	BIO MASSA	MARCO	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGA MEDIA
ALADDIN (MS-GG)	6	7	8	7	6	7	6,8
BARKLEY: SHUT UP AND JAM	6	7	7	5	6	6	6,2
CJ ELEPHANT FUGITIVE (GG)	4	6			5	5	5
COLUMNS III	7	8	7	7	7	8	7,3
DRACULA UNLEASHED (MCD)	4	5	8		6	6	5,8
GRINDSTORMER	8	7	7	7		8	7,4
MEGA TURRICAN	8	8	8	7	8	9	8
MUTANT LEAGUE HOCKEY		8		6	7	6	6,7
NBA JAM (GG)	7	8	8	7	8	8	7,7
NBA SHOWDOWN 94	4	4	6	5	6	5	5
NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA	4	3	4	2		5	3,6
PGA EUROPEAN TOUR	8	9	7	8	8	9	8,2
STREETS OF RAGE 3	9	7	7	7	8	8	7,7
SUB-TERRANIA	8	8	9	8	9	9	8,5
VIRTUA RACING	9	8	9	8	9	8	8,5

## MEGALEGGENDA

10 - Promosso a pieni voti!  
5 - Scarso

9 - Ottimo  
4 - Insufficiente

8 - Molto buono  
3 - Gravemente insufficiente

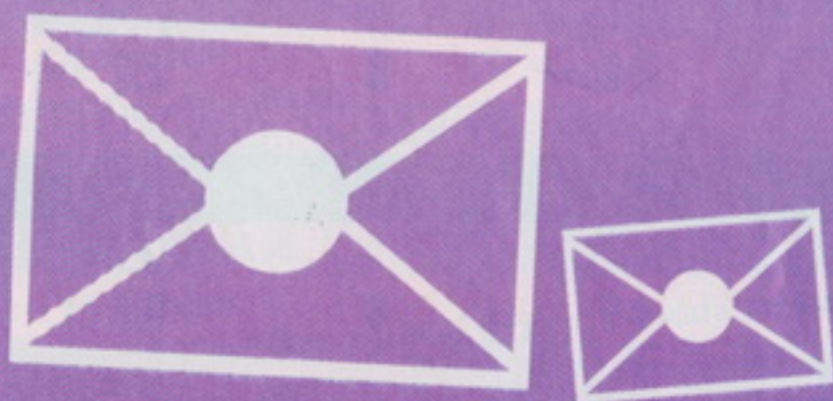
7 - Buono  
2 - Inclassificabile

6 - Sufficiente  
1 - Foglio bianco





**P**rima di introdurvi a questo quarto appuntamento con **Megatrix**, vorrei fare ammen-da a tutti i lettori che pur avendo ese-guito alla perfezione le istruzioni per poter saltare di livello nella versione Megadrive di **Aladdin**, sono rimasti a bocca asciutta; la colpa, mi duole dirlo, era proprio del sottoscritto, che du-rante la stesura del testo in questione si è dimenticato di aggiungere una "A" alla sequenza di tasti da premere per attivare il cheat. Beh, cosa volete che vi dica? Il timore di non consegnare la rubrica nei tempi previsti, le numero-se interferenze da parte di colleghi poco professionali, i non pochi mo-menti di deconcentrazione dovuti alla pagina di Ottobre del calendario 1994 dedicato a Eva Herzigova... Ciascuno di questi fattori ha avuto la sua parte in questa gaffe editoriale (ma finisci-la... - la Reda in coro). Okay okay, va-do a inginocchiarmi sui ceci ardenti; intanto gli interessati si trascrivano la correzione di cui sopra, gli altri invece prendano nota dell'indirizzo sottoindi-cato... nel caso, ovviamente, che ab-biano dei trucchi sfiziosi da proporci!



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

*A cura di Fabio D'Italia*

## ZOMBIES TUTTI I FORMATI Password



Li mortacci... (e questa sarebbe una battuta? Ndr)! Ecco le password per tutti i livelli di questo gioco.

- Livello 5: CYZQ
- Livello 9: GBRS
- Livello 13: DCFK
- Livello 17: BMLK
- Livello 21: PQBR
- Livello 25: LLNN
- Livello 29: QNKR
- Livello 33: SDHM
- Livello 37: BKVR
- Livello 41: BZPM
- Livello 45: BNYZ
- Sequenza Finale: QSDZ



## BOMBER RAID MASTER SYSTEM Livelli a scelta

Durante la schermata del titolo premete SU, SINISTRA e i tasti I e II contemporaneamente sul joypad 2; a questo punto premete due volte il tasto I sul joypad I e... voilà, ecco apparire l'opzione per la selezione dei livelli.



## NINJA GAIDEN MASTER SYSTEM Stelle e Fireballs a non finire

Non usate alcuna stella ninja finché il vostro guerriero non abbia racimolato 999 combat points, dopodiché scatenatevi pure: a questo punto, infatti, potrete contare su una quantità infinita di stelle e globi di fuoco.



## SPIDERMAN VS THE KINGPIN MEGA-CD Password

In attesa del film di James Cameron sollazzatevi con questi codici:

- Livello 2: ELECTRO
- Livello 3: WALLABY
- Livello 4: GALLON 66
- Livello 5: FALCON499
- Livello 6: HELPHAND
- Livello 7: PUBLIC45
- Livello 8: KIDNEY2
- Livello 9: PENCIL6





# TRIX

## WIMBLEDON TENNIS MASTER SYSTEM

Potenza, velocità e  
abilità ai massimi  
livelli

Indovinate un po' cosa succede  
scrivendo la password  
JJIAAHFHI nell'apposito  
spazio... Esatto, proprio così:  
ai vostri comandi avrete  
praticamente un super-  
tennista!

## JUNGLE BOOK GAME GEAR

Per saltare di livello

Quando appare il logo  
della Disney, ruotate il  
joypad in senso orario  
finché non udite il  
suono di una  
campanella; a questo  
punto premete il pad a  
destra o a sinistra per  
selezionare il livello che volete  
vedere in anteprima. Urca!



## MORTAL KOMBAT MASTER SYSTEM

Via la Censura!

Per togliere la censura a  
questo gioco, e quindi avere il  
sangue, fate quanto segue:  
durante la schermata nella  
quale viene spiegato il  
significato della parola "code",  
tenete premuti i tasti 1 e 2 e  
spostate in continuazione il  
joypad in su e in giù. Se la  
scritta "Now Entering  
Kombat" appare, il cheat  
mode ha funzionato!  
Jonathan Lanziani - Pescia (PT)

## ROBOCOP VS TERMINATOR

MEGADRIVE

Livello segreto



Il quarto stage (la Toxic Farm) è  
costellato di tinozze contenenti  
rifiuti tossici. Dopo aver portato  
l'agente Murphy attraverso tre di  
esse, scendete sull'enorme tinozza  
del livello sottostante. Se Murphy  
salta sul fianco di questa tinozza,  
verrà teletrasportato in un  
livello segreto dove  
numerosi power-up



## KUNNIES GAME PARADISE

GAME GEAR

Sotto-gioco segreto

Ma esiste davvero un gioco con  
questo titolo? Esiste veramente  
un cheat mode che permette di  
accedere a un bizzarro sotto-  
gioco per mezzo di una  
misteriosa scaletta? E  
veramente quest'ultima appare  
mettendo il gioco in pausa e  
premendo i tasti 1 e 11  
unitamente alla rotazione del  
joypad in senso antiorario?  
Mah...

## KING SALMON

MEGADRIVE

Password

Forse non è il gioco più diffuso sulla  
faccia della Terra, ma una bella sfilza  
di password fa sempre piacere...

Livello 40: CNNKBBBQFQ  
Livello 47: GJJQWCQWLJ  
Livello 57: LYSJBWHFQV  
Livello 61: NJHFVXRSLY  
Livello 67: YNZQLXMXXS  
Livello 73: ZHGVWRQDXN

## PUGGSY

MEGADRIVE

Password

Inserite la sfilza di numeri che  
vedete qui sotto nell'apposito  
spazio e Puggsy si ritroverà  
con tutti i cinque guardiani  
sconfitti e libero accesso alla  
maggior parte dei livelli.

040	753	100
654	736	561
633	117	114



## SPLATTERHOUSE 3

MEGADRIVE

Password

Ai codici che  
abbiamo  
pubblicato nello  
scorso numero,  
aggiungiamo ora  
quello per il  
Livello 10:  
GOFMTS







## ROCKET KNIGHT ADVENTURES MEGADRIVE Demo-Replay

Iniziate a giocare come al solito, e dopo qualche istante, inserite la pausa. Ora premete SU sette volte, GIU' una volta, SINISTRA tre volte e DESTRA una volta. Se vedete la parola PAUSE scritta al contrario, benissimo: il cheat ha funzionato. A questo punto resettate e guardatevi il demo: scoprirete che non è un demo qualunque, bensì il replay delle vostre fatiche precedenti!



## MORTAL KOMBAT MEGADRIVE Kano: Mossa Mortale senza Parata

Se volete eseguire la fatality di Kano senza dover usare il tasto di parata, invece di premere il tasto di PARATA e quindi INDIETRO, INDIETRO e PUGNO, premete AVANTI, AVANTI, INDIETRO, INDIETRO e PUGNO.



## GLOBAL GLADIATORS MEGADRIVE Skip Level & Opzioni Segrete

Per saltare al livello successivo, inserite la pausa durante il gioco e premete B, C, B, A, B, B, C, B, A, B, dopodiché togliete la pausa. Okay, una è andata. Per il cheat seguente, invece, dovete essere svelti. Quando appare il logo della Sega e udite la parola "Virgin", premete C, B, A, C, B, A, C, B, A, C, B, A: vedrete apparire un menu segreto con opzioni per vite infinite e livelli di partenza. Awesome!

## THE HUMANS MEGADRIVE Password

At last! Ecco il codice per il livello finale di questo pleistocenoico platform:

Stage 80: XPMNWJKFNQ2C



## ALADDIN MEGADRIVE Vite Extra e "Continue"

Guidate Aladdin attraverso lo stage del deserto senza toccare nessuna delle giare colorate di blu, raccogliendo nel contempo tutte e nove le gemme come anche tutte le faccine del genio. Alla fine del livello uccidete Aladdin cadendo sulle punte acuminato: ricomincerete conservando tutte le gemme raccolte; con queste potrete acquistare altre vite e continue dal mercante di strada. Ma non è tutto! All'inizio del livello, per l'esattezza alla sinistra di Aladdin, c'è una vita extra.



## KID CHAMELEON MEGADRIVE Scontro Finale

Tutto ciò che dovete fare per usare questo cheat è essere abbastanza bravi da raggiungere il secondo livello. Una volta lì, saltate sul blocco premio che si trova sopra la bandierina a fine livello; tenete premuti B, C e BASSO/DESTRA e verrete portati al covo di Plethora, il guardiano finale.

## BATMAN RETURNS MEGA-CD Vita Extra

Giunti ai boss del primo livello e sconfitti i mostri che lanciano gli ingranaggi, saltate su quello a destra e spiccate un volo dietro la colonna metallica: troverete un I-Up!  
Un lettore Anonimo (lo stesso che ha visto pubblicarsi il trucco per Streets Of Rage 2 sul numero 3 di Mega - ndFabio)





## FIFA INTERNATIONAL SOCCER MEGADRIVE Trucchi Vari

Questo mese i riflettori di **Megatrix** sono puntati sulla discussa simulazione calcistica della Electronic Arts: ben quattro infatti sono i cheat che vi proponiamo per questo gioco!

Per cominciare provate questo: posizionate un giocatore a circa un paio di centimetri dal portiere della squadra avversaria mentre questi si appresta a effettuare il rinvio. Quando la palla viene calciata, premete il tasto C: il vostro uomo spiccherà un salto per bloccare la sfera. A questo punto il portiere recupererà la palla e proverà nuovamente a effettuare il rinvio; questa procedura può ripetersi un numero infinito di volte, e a volte è addirittura possibile infilare il pallone in rete. Il cheat funziona anche con l'opzione del fuorigioco attivata.

Abbiamo poi un cheat per i calci d'angolo. Se chi batte mira all'angolo più remoto e più alto dell'area di porta, l'attaccante fa come per buttarsi verso la rete per colpire la palla al volo (per effettuare questa mossa va usato il tasto C). Il portiere si farà avanti per intercettare la palla, lasciando la porta sguarnita. Questo trucco richiede un po' di pratica, ma ne vale la pena.

Il terzo cheat che vi proponiamo permette di mandare in fuorigioco gli avversari; se volete usufruirne, fate quanto segue:

- 1) Assicuratevi che l'opzione dei fuorigioco (off-sides) sia su ON.
- 2) Fate "coprire" ai reparti tutto il campo con l'apposita opzione di gioco a zona (coverage).
- 3) Scegliete una delle strategie denominate All Out Attack: 3-5-2 o 4-2-4.

Per finire, se fra di voi c'è qualcuno che non riesce a superare il primo incontro del torneo, ecco il codice che vi permetterà di giocare con la squadra italiana in testa al gruppo D:

B22W3SH



## SILPHEED MEGA-CD USA Come ti distruggo i boss

**1° Boss** - Facile. Sparategli da vicino ed evitate i suoi colpi. Le lame possono essere distrutte.

**2° Boss** - Mantenete le distanze ed evitate le frecce laser. Come arma opzionale, si consiglia l'uso delle Gravitation Bomb.

**3° Boss** - Usate gli EMDS durante il viaggio nel tunnel.

**4° Boss** - Non fatevi spaventare dalla velocità e colpite a raffica; usate le Antimatter Bomb.

**5° Boss** - State attenti alle sue bombe mentre lo colpite in diagonale. Si consiglia l'uso degli EMDS.

**6° Boss** - State molto attenti al laser che viene sparato dai suoi pod (prendono colore prima di farlo). Si consiglia l'uso dei Photon Torpedo.

**7° Boss** - Lo scenario in cui ha luogo lo scontro con questo boss è simile a quello del 3° stage; dopo aver sbaragliato i nemici, colpite la mega-macchina. Usate gli EMDS.

**8° Boss** - Identico al quinto. Con le Gravitation Bomb lo liquiderete subito.

**9° Boss** - State attenti al fascio di onde soniche che invia. Con gli EMDS non avrete molte difficoltà a distruggerlo.

**10° Boss** - E' una copia ridotta dell'ottavo (buffone!), quindi seguite gli stessi consigli.

**11° Boss** - Sparate alla bocca del laser; quando lampeggia, spostatevi nell'angolo in basso a destra. Arma opzionale consigliata: gli EMDS.

**Boss Finale** - E qua cominciano i veri dolori. Non appena la vostra navicella appare sullo schermo, inserite gli EMDS. Iniziate a sparargli nella bocca centrale. Dopo alcuni colpi vi muoverete verso sinistra, quindi fate quanto segue: angolo basso a sinistra per laser anteriore, angolo basso a destra per laser posteriore (invertite questi comandi quando andate a destra). Dopo un po' vi fermerete, quindi spostatevi a destra mentre sparate per evitare l'impatto con la torretta centrale. Riceverete poi la visita di due bombe: rimanete paralleli alla suddetta torre mentre sparate. Verrete visitati anche da una bomba telecomandata da evitare a tutti i costi. Tostate il boss per benino e godetevi la sequenza finale.

## SPLATTERHOUSE 2 MEGADRIVE Password

Gore! Splatter! Ecco le password per questo gioco ultra-sanguinolento...

Livello 2:	EDK	NAI	ZOL	LDL
Livello 3:	IDO	GEM	IAL	LDL
Livello 4:	ADE	XOE	ZOL	OME
Livello 5:	EFH	VEI	RAG	ORD
Livello 6:	ADE	NAI	WRA	LKA
Livello 7:	EFH	XOE	IAL	LDL
Livello 8:	EDK	VEI	IAL	LDL

Francesco Fileppo - Biella (VC)

## FATAL FURY MEGADRIVE Continui Infiniti

E' possibile avere un numero infinito di "continue" ruotando il joystick in senso antiorario e, allo stesso tempo, premendo ripetutamente i tasti A, B e C durante il conto alla rovescia.

Alessandro Pagnoni - Poggio Berni (FO)



## BACK TO THE FUTURE PART III MEGADRIVE Scorciatoia

Per saltare subito alla fine del livello, inserite la pausa, quindi premete ALTO, A, BASSO, A, SINISTRA, A, DESTRA e A.

Mino Buccarella - Veglie (LE)





## MORTAL KOMBAT GAME GEAR

### Mosse Speciali: come farle

Ecco come far eseguire le mosse speciali a ciascun personaggio del gioco: marvelous!

#### SCORPION

Pugno Teleport: basso/indietro/1  
Arpione: due volte indietro/1  
Alito di Fuoco: start/due volte alto

#### SUB ZERO

Scivolata: due volte indietro/2  
Fireball di Ghiaccio: basso/avanti/1  
Fatality: avanti/basso/avanti/1

#### RAYDEN

Torpedo: due volte indietro e avanti  
Teleport: basso e alto  
Fulmine: basso/avanti/1  
Fatality: avanti e indietro per tre volte e 1

#### SONYA

Presca: basso 1 e 2  
Pugno Volante: avanti/indietro e 1  
Onda: indietro e 1  
Fatality: due volte avanti/ due volte indietro/start

#### LU KANG

Calcio Volante: due volte avanti e 2  
Attacco di Fuoco: due volte indietro e 1  
Fatality: start/basso e rotazione del pad in senso orario

#### JOHNNY CAGE

Calcio-Ombra: indietro/avanti/2  
Controllo Totale: start e 1  
Attacco di Fuoco: indietro/avanti/1  
Fatality: tre volte avanti/1

Giuseppe Pollara - Lentini (SR)



## KENSEIDEN MASTER SYSTEM

### Livelli a scelta

Tenete premuti ambedue i pulsanti sul joypad 1 e accendete la console; continuate a tenere premuti questi tasti finché il logo della SEGA non è apparso e quindi svanito. Aspettate di sentire la parola "Kenseiden", quindi premete ALTO-SINISTRA: a questo punto dovrete avere accesso al "level select".

## POSEIDON WARS MASTER SYSTEM

### Continuazione Partita & Sound Menu

Per continuare una partita, spingete il joypad nelle seguenti direzioni: BASSO, BASSO, BASSO, DESTRA, DESTRA, DESTRA, ALTO, ALTO e SINISTRA. Per accedere al Sound Menu, invece, spingete il joypad in ALTO, SINISTRA, SINISTRA, BASSO, BASSO, BASSO, DESTRA, DESTRA, DESTRA e DESTRA.

## STREET FIGHTER II: SPECIAL CHAMPION EDITION MEGADRIVE

### Cambio di colore per Chun-Li

Un trucco che potremmo definire "contro il razzismo". Dopo aver completato l'Hyper Fighting con Ken, viene visualizzata una gigantesca immagine di Chun-Li; ebbene, premendo BASSO + Z, ALTO + X, A, Y, B e C, la graziosa fanciulla cambia colore! Oh beh, allora...



## ALIEN 3 MEGADRIVE

### Per saltare di livello

Andate allo schermo delle opzioni. Premete C, ALTO, DESTRA, BASSO, SINISTRA, A, DESTRA e BASSO sul secondo joypad, quindi premete C, A e B durante il gioco per saltare al livello successivo.

## UNIVERSAL SOLDIER MEGADRIVE

### Invincibilità

Per dare al vostro soldato il dono dell'invulnerabilità, inserite il codice PWRZS.



**ALIEN 3  
MASTER SYSTEM  
Vite Infinite**

Scegliete CONFIGURE sulla schermata del titolo, selezionate il "doppio" e quindi cominciate a giocare e perdetevi volontariamente tutte le vostre vite. Ora tornate allo schermo di configurazione e selezionate CONFIGURE: avrete vite infinite.



**JURASSIC PARK  
MEGADRIVE**

**Grant come Lazzaro**

Dopo che il dottor Grant ha tirato le cuoia per l'ultima volta, andate immediatamente allo schermo delle password e scegliete l'opzione START: Grant tornerà in vita e continuerà da dove aveva terminato.



**INDIANA JONES AND  
THE LAST CRUSADE  
MEGADRIVE**

**Livelli e Stage a scelta**

Accendete la console. Non appena appare il logo della Lucasfilm, premete A, B, C, B, C, A, C, A, B: lo schermo si tingerà di blu e voi potrete stabilire in quale livello e relativo stage giocare.

**KING OF THE  
MONSTERS  
MEGADRIVE  
Menù di Opzioni**

Durante la schermata col titolo, premete A, B, C e START. Ora, premendo A, accederete allo schermo delle opzioni.

**KRUSTY'S FUN HOUSE  
MEGADRIVE  
Password**

Per cominciare, eccovi le password per ciascun livello del gioco:

- Livello 2 - WHOAMAMA
- Livello 3 - FLANDERS
- Livello 4 - BROCKMAN
- Livello 5 - SIDESHOW.

Se invece volete avere tutte le porte aperte, scrivete: SMAILLIW

Dulcis in fundo, la password per diventare invincibili: WILLIAMS

**JURASSIC PARK  
MEGADRIVE  
Livelli a scelta**

Inserite questo codice: 02160016. Selezionate le opzioni e uscite subito dalla schermata. Cambiate il giocatore in Grant e cominciate la partita: ora potrete scegliere in quale livello giocare.



**THE IMMORTAL  
MEGADRIVE  
Password**

Un gioco immortale, così come queste password...

- Livello 2 - 757FC10006F70
- Livello 3 - 6E1EC210000E10
- Livello 4 - D9BE53101EB0
- Livello 5 - B57F9430000EB0
- Livello 6 - 563FF53010A4
- Livello 7 - C250F63010AC
- Livello 8 - E011F73017BC1

**COOL SPOT  
MEGADRIVE  
Per saltare di livello**

Per "saltare" al livello successivo, mettete il gioco in pausa e premete A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.



**WONDER DOG  
MEGA-CD  
Password**

Bow-ow-yippee-ye-yippee-yo... Sono queste le password che io vi do (Snoop Doggy Dogg mi fa un baffo e lo stesso vale per Wonder Dog)...

- Livello 1 - MYSTIC
- Livello 2 - ANKLES
- Livello 3 - LEDZEP
- Livello 4 - REEVES
- Livello 5 - PIXIES
- Livello 6 - WOOPIE

Alex - (si è sempre lui, l'anonimo che ha inviato il trucco per Sonic 2 - ndFabio)

**SONIC 2  
MEGADRIVE  
Come ottenere tutti 7 gli smeraldi**

Per mettere in saccoccia le sette pietruzze di cui sopra, andate allo schermo delle opzioni, quindi premete START; cominciate a giocare, entrate nel "bonus stage", prendete lo smeraldo, resettate e ripetete tutta la procedura.

Alex - (di dove non si sa - ndFabio)

**TEAM U.S.A.  
MEGADRIVE  
Sequenza Finale**

Volete vedere la sequenza finale subito, senza tante storie? Inserite la password LCT7RJ1 nell'apposito spazio e potrete togliervi questo sfizio.

Luca Passini e Marco Galletti - Torino





Fratelli, ci siamo: quella che state per leggere è la parte conclusiva della megasoluzione di Landstalker, una delle avventure isometriche più avvincenti e spettacolari mai realizzate per la macchina a 16-bit della Sega. Gli ardimentosi lettori che hanno fatto tesoro della prima parte avranno ormai superato le numerose prove che precedono l'accesso al Greenmaze, la leggendaria locazione presso la quale molti dei numerosi misteri del gioco vengono risolti: in questo numero, Mega Console vi dirà come varcarne la soglia, come uscirne e... il resto lo vedrete!

## TOP SECRET - GLI ALBERI

Una delle aree di trasferimento dimensionale più utili è situata fra l'albero fuori da Mercator e l'albero vicino al villaggio di Verla. Fatene

continuamente uso per ottenere degli Eke Eke a buon mercato dal porto di Mercator.



# LANDSTALKER

LA GUIDA MISTICA  
PARTE II



## PARTE SETTIMA

### IL GREENMAZE

Al Greenmaze si accede dal lato destro del castello. Si tratta senza dubbio di un diabolico insieme di schermi. Prima dirigetevi ad Est, in cerca del sentiero segreto che vi porta da Gol, il custode del Greenmaze. Costui vi consiglierà di cercare i vuoti che stanno ad indicare dei passaggi segreti presso il fondo degli alberi anziché la cima.

La prima cosa da fare è trovare Einstein. Costui giace in misere

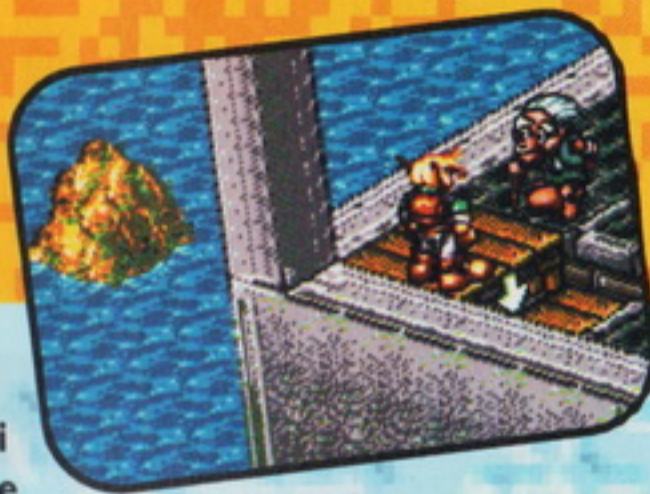
condizioni in un punto a ovest. Recatevi alla caverna con Gol: questi vi porterà dal cane. Rianimate il cane, quindi seguitelo fino al suo padrone, un taglialegna: questo personaggio tornerà utile più avanti. A questo punto apritevi un cammino nel labirinto, ispezionando tutte le caverne finché non trovate quella con una piccola pozzanghera e

diverse uscite dimensionali. Saltate sull'interruttore per spostare la statua. Ora usate l'area di teletrasporto presso la grande cascata: sopra di essa c'è un campo con quattro Orchi e un passaggio segreto che porta a ciò che resta del Greenmaze. Dopo numerosi salti e arrampicate vi imatterete in tre alberi colorati che solo il taglialegna può rimuovere. Dopo aver raccolto la Sunstone, usate l'albero di trasferimento dimensionale (vedi la prima parte di questa guida) per tornare allo schermo di Gol, e da lì uscite dal Greenmaze.





# NOSTALKER



## TOP SECRET - LA NAVE

Non è possibile lasciare il porto di Mercator finché il faro di Ryumu non è stato riparato. Per risolvere questa situazione non dovete fare altro che recarvi a Ryumu e salire sulla struttura, dove il guardiano del faro è in attesa. Fate ritorno a Mercator e salite a bordo della nave: prima che essa prenda il mare, dovete parlare a tutto l'equipaggio.

## PARTE OTTAVA

### VITA DA CANI

Questa missione presenta una digressione impegnativa, ma gratificante. Dopo aver preso il fischietto di Einstein, sarete in grado di parlare a tutti i cani dell'isola. A Massan, uno di essi, di sesso femminile, ha una storia interessante da raccontare. Separata dal suo amante per mano della perfida strega Helga, la cagnetta implora il vostro aiuto.

Recatevi alla capanna della strega (vedi parte precedente della guida) e affrontatela: la megera vi trasformerà in un cane e si precipiterà al suo dungeon. Nella vostra nuova veste potete sempre far uso del salto, ma non potete raccogliere oggetti. D'altro canto, però, siete invincibili. Per raggiungere la strega dovete superare quattro infide stanze che richiedono riflessi pronti. In quella più insidiosa, ossia quella con le palle che si spostano velocemente, fate quanto segue:

- 1) Raggruppate le coppie di palle in modo da farle rotolare insieme.
- 2) Recatevi presso l'interruttore in cima a sinistra.
- 3) Quando la palla raggiunge l'interruttore, correte con essa all'angolo in basso.
- 4) Sui lati con due palle, correte incontro alla prima palla e saltate quando raggiungete l'interruttore.

Le altre stanze richiedono solamente un po' di pratica. Dopo aver ucciso la strega, recatevi agli ascensori centrali in legno per raggiungere la Saturn Stone: si tratta di una pietra che accelera il potenziamento della vostra spada.



## PARTE NONA

### VERLA

Il Duca di Mercator ha fatto rapire tutti i cittadini di Verla e li ha portati verso ovest, alla miniera. Salvate la partita a Verla e non andate alla miniera senza aver fatto il pieno di Eke Eke, poiché questa sezione è piuttosto complessa.

L'obiettivo è di trovare tre gruppi degli abitanti di Verla. Per trovare il primo dirigetevi a sinistra una volta discesa la gradinata: essi vi daranno una chiave per la grossa porta di legno nella stanza abitata da molti orchi. Sulla strada del ritorno raccogliete i due Eke Eke nella stanza piccola.

Per il secondo gruppo, raggiungete la stanza con gli orchi e i vasi. Uccisi gli orchi, usate i vasi per costruire una gradinata nell'angolo superiore-destro della stanza. Il secondo gruppo si trova poco distante, in una stanza a nord.

Il terzo e ultimo gruppo va raggiunto aprendo la porta con il lucchetto sopra, al di là della quale si trova la tromba di un ascensore. Prima di scendere, saltate sulla sporgenza situata nell'angolo inferiore-sinistro; nella stanza più avanti si trova un interruttore importante nonché due provvidenziali Eke Eke! In questo dungeon è altresì reperibile una corazza cromata che aumenta la vostra resistenza. Nella stanza con le tre grosse palle spinose e altre due più piccole, scendete giù per il buco, non il passaggio sulla sinistra. Premete l'interruttore rosso nella stanza

costellata di punte acuminato, quindi uccidete tutte le lucertole nella stanza precedente per fare apparire una scatola: con essa potrete risalire alla stanza precedente, ora arredata con una porta extra.







## PARTE DECIMA

## I SOTTERRANEI DI DESTEL

Dopo aver liberato i cittadini di Verla, tornate a Destel: qui vi diranno che la spada Thunder Blade si trova nel pozzo. Recuperate la spada e dirigetevi nuovamente alla miniera (a questo punto il passaggio sotterraneo per Mercator sarà accessibile). Recatevi alla stanza vicino all'ingresso della miniera con un passaggio ostruito da due statue blu. Queste ultime si saranno ormai levate di torno. Ora seguite il passaggio fino a Destel.

A Destel, parlate con tutti e dirigetevi a nord. A un certo punto vi imparerete nelle zattere di Mercator: dirigetevi a est lungo la riva e scalate la grossa collina per vederle allontanarsi (qui troverete anche Dahl ed energia). Ora fate marcia indietro verso i sotterranei di Destel.



Questi dungeon sono maledettamente infidi, ma non lasciatevi intimorire. Nel lungo corridoio con le piattaforme mobili, andate nella stanza con quattro buche e tre scatole. Infilate una scatola in ciascuna delle buche e saltate dentro quella rimanente. Dirigetevi allo schermo con un interruttore e nessun oggetto da metterci sopra. Per attivare l'ascensore dovrete usare il peso del mostro. Inoltre, non usate la Statua di Gaia che troverete in questo punto, poiché ne avrete bisogno poco più avanti.



Nel punto più profondo della caverna, dovrete affrontare una enorme statua con un martellone in mano. La cosa è piuttosto irritante, poiché ogni volta che la statua agita la spada, venite paralizzati. Il trucco sta nel muoversi e saltare incessantemente. Attaccate la statua soltanto quando la vostra spada è ai massimi livelli di potenza. La morte della statua darà il La all'apparizione dei prodigiosi stivali curativi. Una volta munito di queste calzature, le ferite di Nigel verranno curate gradualmente, ad ogni suo passo. A questo punto uscite dal dungeon mediante le funi.



## PARTE UNDICESIMA

## IL TEMPIO

Il Duca di Mercator comincia a perdere le staffe; infatti, i dungeon di questa sezione sono molto più insidiosi di quelle della sezione precedente. La prima cosa che dovrete fare è dirigervi verso l'ala sinistra. Recatevi a nord finché non andate giù. Esplorate quest'area per trovare la chiave in essa contenuta. Tornate al corridoio presso l'ingresso del tempio. Andate a sud-est e quindi a sud-ovest; le statue in cui vi imparerete sono invincibili: evitatele e un interruttore apparirà.



Scendete fino al livello più basso. Trovate la statua dorata e gettatevi nella buca situata nella medesima stanza. Immagazzinate gli Eke Eke che trovate in questo punto, poiché altrove ce ne sono pochissimi. Nella stanza a nord-ovest dovrete usare il vaso per salirci sopra e colpire la statua situata nell'angolo alla vostra destra. Poi salite. Di sopra troverete una stanza enigmatica: la scatola non vi occorrerà e le piattaforme di legno non cadranno, dunque non c'è bisogno di precipitarsi a nord-est.



Il prossimo luogo enigmatico è una stanza con un macigno e una saracinesca. State accanto alla porta e scaraventate il macigno nel punto centrale della stanza. Mentre tocca terra, fiondatevi a nord-est. Andate su e aprite il cancello risistemando le giare. La stanza che segue è infestata di trappole: saltate sull'interruttore in basso e lasciatevi cadere nel mezzo. Atterrerete nei pressi di alcune statue: ponendo il macigno sulle loro teste i cancelli si apriranno. Cominciate con la statua sulla destra, attivate l'interruttore della stanza, quindi continuate con quella sulla sinistra. Facendo correttamente quanto detto, vedrete il Duca.



Dirigetevi a sud in cerca di una stanza abitata da mostri che somigliano a forzieri. Qui troverete una chiave importante.

## GUERRA NEI SOTTERRANEI

Nelle fasi più avanzate del gioco, dovrete sviluppare delle tattiche di combattimento per i dungeon infestati di nemici. Usate i seguenti punti come guide:

1). Per i nemici singoli, la mossa più efficace è quella di portarli contro una parete e andare rapidamente di spada. Ciò dà loro minori opportunità di saltare e scattare in avanti.



# NDSTALKER

DICESIMA

PIÙ

Andate a sud e poi verso l'alto. Aprite la saracinesca saltando e mettendo il blocco sopra la testa della statua. Nella stanza successiva, uno degli interruttori attiva quelli restanti. Ora cercate la spada di ghiaccio che si trova da quelle parti. Una volta attivata, la spada è in grado di sparare una saetta di luce. Quest'arma va usata in una stanza più avanti, dove la statua-bersaglio si trova sopra una buca. Dirigetevi a nord in cerca di una porta. Qui la strada va a nord e ovest, ma c'è anche un'armatura da raccogliere.



Dirigetevi verso l'alto: troverete una stanza con alcune lastre sospese a mezz'aria. Una volta attivato l'interruttore al vertice della stanza, una lastra appare in mezzo alle altre. Prendete l'altra uscita. A questo punto vi troverete in un complesso spazzante di stanze. Molte di queste stanze possono essere lasciate solo dopo aver ucciso tutti i nemici (vedi riquadro). Nella stanza con la lastra sospesa in aria, dovete uccidere tutti i nemici e gettarvi rapidamente nella buca.



Giungerete in una stanza presieduta da alcune statue arancioni invulnerabili. Non potendo contare su alcun interruttore (non ce ne sono), dovrete guidare le statue fin dentro la buca e buttarvi giù presso l'angolo alla vostra destra. Atterrerete su una mattonella pericolante, perciò saltate immediatamente verso nord-est. Girovagare finché non appare un interruttore. Fiondatevi a sud-ovest, poi fate marcia indietro, quindi andate a sud-est. Saltate lungo quella mattonella pericolante verso sud-ovest. Da quel punto, trovare il Duca è facile. Una volta ucciso, verrete assaliti alle spalle, ma Mir vi salverà e vi darà l'Ascia Magica. Lasciate la torre, potete attraversare qualsiasi albero blu-verde. Dirigetevi verso Mercator e quindi all'area montagnosa, passando per l'ingresso del Greenmaze.

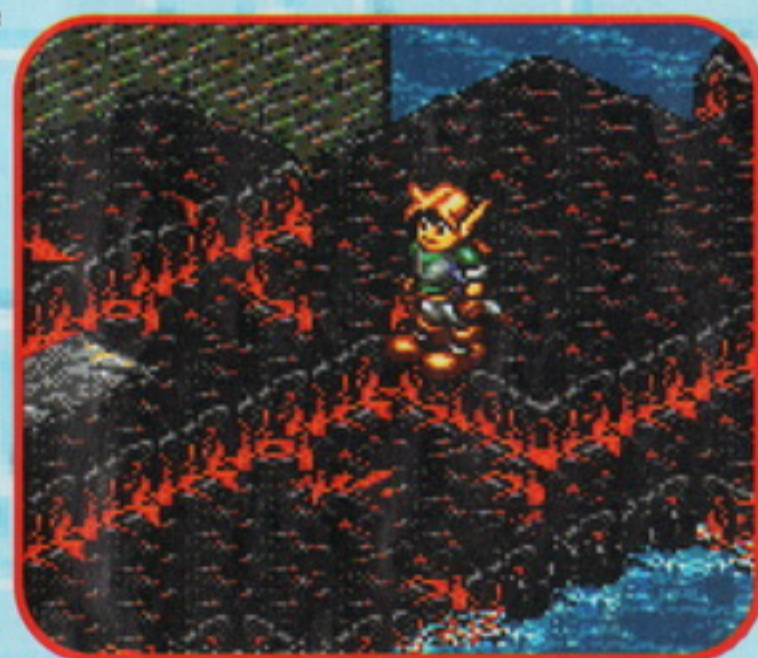


## TOP SECRET - IL TEMPIO DI LAVA

Dopo aver lasciato i sotterranei di Destel, dirigetevi a nord finché non vi imbattete in una caverna piena di lava rovente. Seguite le direzioni usando una Statua di Gaia sul basamento della Dea. Poi andate a sud e attraversate la crosta ribollente fino al Tempio.

## TOP SECRET ALLA RICERCA DI KAZALT

Dopo aver preso l'Ascia Magica, usatela per tagliare gli alberi all'ingresso dell'area montagnosa. Seguirà una breve serie di stanze con alcuni passaggi ostici nascosti dietro lo scenario. Puntate a nord-ovest con l'intenzione di arrivare in cima al grosso viadotto. Zak, il vostro vecchio avversario, vi sfiderà a duello. Andate a nord e a ovest per raggiungere il luogo dello scontro. Sconfitto Zak, prendete l'occhio di Gola, uscite dal viadotto saltando e usate l'occhio sulla statua della Dea. C'è poi una piccola caverna, in direzione nord, che ospita la Moon Stone. Prendetela camminando lungo il margine sinistro. Dalla statua, vi smaterializzerete per



2) Per i nemici in gruppo, è meglio attaccare con slanci brevi e misurati. Seguite le pareti descrivendo un ampio cerchio, raccogliendo tutti i presenti in un solo gruppo inseguitore. Questo è il modo più sicuro per affrontare gli scheletri e gli orchi.

3) Evitate di combattere vicino alle pareti o agli oggetti, poiché altrimenti la vostra libertà di azione verrebbe meno.

4) Non usate il salto nei vostri attacchi.

5) Non combattete con le spalle vicino a una porta, poiché essere sospinti nella stanza precedente è molto facile.

6) Nei dungeon più avanzati, molti nemici sono invincibili: evitateli e basta.



## PARTE DODICESIMA



## LE CAVERNE DI KAZALT

Preparatevi a incontrare orrori e avversità superiori a ogni vostra possibile immaginazione. Esplorate la città, facendo man bassa di viveri. L'ingresso delle caverne si trova in fondo a nord-ovest.



Nelle prime stanze dovete uccidere tutti i nemici per aprire i cancelli. Andate a sud-est per raggiungere una statua con una sfera di fronte: usate una spada di Gaia per distruggerla. Andate giù e troverete la lanterna: usatela ogni qualvolta entrate in una stanza buia.

Ora cercate la chiave che apre il gruppo successivo di stanze in direzione sud (la stanza con il pavimento spinoso e gli orchid arancioni). Nella stanza con un interruttore sospeso a mezz'aria, usate la cassa per saltare sopra di esso. Ora andate a nord-ovest. C'è una cosa complicata da fare con un vaso: deve essere sistemato sull'interruttore, ma si frantuma facilmente. Dovete saltare e lanciare mentre atterrate: occhio però a non cadere nella buca!



A questo punto potete prendere gli stivali di ferro situati nella medesima stanza: essi vi permetteranno di camminare sulle spine. Andate a nord-ovest e verso l'alto in cerca di una stanza con un percorso spinoso. Qui premete l'interruttore. Andate giù e lungo la botola successiva in alto. Quando vi imbattete in una mattonella da teletrasporto, superatela con un salto e andate a sud-est: uscirete all'aperto per prendere una chiave. L'ingresso che conduce nuovamente ai sotterranei si trova sotto gli alberi, nel centro. Il vostro ritorno nei sotterranei riserva una bella sorpresa: la Spada di Gaia. Una volta attivata, quest'arma produce gli stessi effetti di una statua di Gaia: utile per uccidere i nemici da lunghe distanze.



Trovate la porta successiva da aprire. Al di là di essa c'è una stanza con un interruttore che fa apparire e scomparire due sfere spinose. Usate la cassa come aiuto per saltare oltre. In direzione sud-est c'è una stanza con tre casse e un interruttore. Sul pinnacolo alto si trova un forziere. Portate le casse presso il lato sud del



pinnacolo e mettetele una sopra l'altra e spingete l'interruttore verso il basso per salire. Prendete la chiave contenuta nel forziere. Dirigetevi a nord-est, alla grande stanza con gli scheletri. Usate la spada di Gaia per distruggere le statue verdi, quindi uccidete tutti gli scheletri e attivate i due interruttori.

Lasciate la stanza mediante l'uscita in fondo a sud-ovest. Trovate la porta successiva: entrerete in una stanza con tre buche. Passateci attraverso in quest'ordine: buca di sinistra, buca centrale e buca di destra; l'accesso si ottiene ponendo le casse sugli interruttori corrispondenti. La buca di destra porta al covo dell'Elemento Fuoco. Prima che andiate a sud-ovest per affrontarlo, tornate dall'altra parte per raccogliere la Venus Stone: essa restituisce potenza alla vostra spada con maggior velocità. Ora uccidete l'Elemento Fuoco stando nel confortevole angolino in fondo allo schermo e usando i colpi della spada di Gaia; è una cosa che richiede non poco tempo.

Dopo aver preso l'unghia di Gola, non usate il teletrasporto. Andate alla stanza con le tre buche e infilatevi in quella di sinistra: vi ritroverete in una stanza presieduta da strane mani. Spostatevi lungo questa stanza cadendo, e prendete gli aculei di neve: questi vi permetteranno di camminare sulle chiazze di ghiaccio. Uscite dalla stanza mediante la piccola sporgenza nell'angolo superiore. Ora è la volta di andare a trovare lo gnomo (rifate i vostri passi fino all'ultimo punto in cui avete usato una chiave e andate a sud-est). Questi non vi lascerà passare, quindi andate a trovare suo fratello (individuare una stanza con chiazze di ghiaccio, usate gli aculei di neve e gettatevi nella buca sul lato sinistro). Ora ritornate dal primo gnomo, prendete i ceppi, ritornate dal secondo gnomo e usate i ceppi al termine della banchina. Per raggiungere il guardiano dovete costruire due zattere. Uccidetelo con i colpi di Gaia rimanendo contemporaneamente fuori dalla sua linea di tiro.



Andate a nord-est e attraverso il teletrasporto, andate per tre volte a sud-est e per due volte a sud-ovest, aprite la porta e affrontate Miro: per ucciderlo, usate ancora i colpi di Gaia. La strada che porta al dungeon finale di Nole è ora aperta...







# CONSOLES department

presents

## ...in diretta dallo spazio

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

S.NINTENDO PAL  
+PAD+SCART 0 RF  
= L. 229.000

REAL 3DO +  
CRASH&BURNS  
= L. 1.099.000

ALADDIN PAL  
PER S.NINTENDO  
= L. 129.000

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

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

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

MORTAL KOMBAT  
PER SNES  
= L. 99.000

JURASSIC PARK ITA  
PER MEGA DRIVE  
= L. 75.000

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



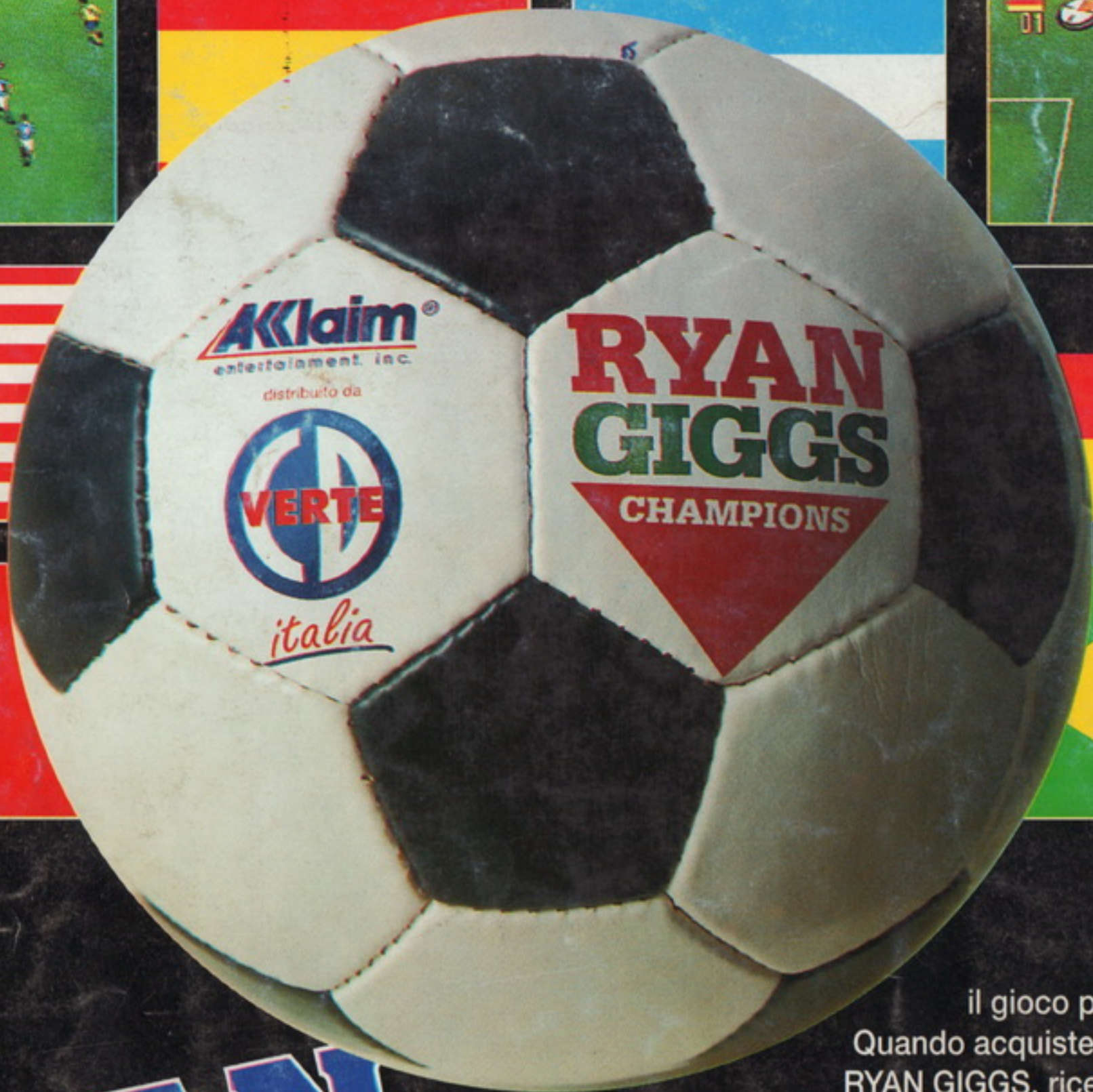
**RISERVATO AI  
SOLI RIVENDITORI:**  
DIVENTA ANCHE TU  
**CONSOLE  
DEPARTMENT®  
POINT**  
TELEFONA AL  
02-4222684

Questi games li puoi trovare a Milano  
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)  
**Tel. 02 - 42 300 10**  
Negozio: Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72




# UN FANTASTICO GIOCO, UN MITICO REGALO!

BME



**RYAN  
GIGGS**  
CHAMPIONS



Prenota subito  
il gioco più atteso del 1994!  
Quando acquisterai la tua cartuccia  
RYAN GIGGS, riceverai direttamente  
in omaggio dal tuo negoziante di fiducia

**IL MITICO PALLONE  
IN CUOIO  
DI RYAN GIGGS**

**AKKlaim®**  
entertainment inc.



*italia*

**IN VENDITA  
DAL 13 MAGGIO**

**AFFRETTATI!**

Questa promozione ACCLAIM/CD VERTE Italia è limitata nel tempo e la troverai solo presso i più qualificati negozi di videogiochi d'Italia.

Disponibile per

**MEGA DRIVE**

**SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM**