

FUTURA GAMES

& Kixx XL presentano

XENON
ALL-STAR
MEGABLAST



PER IL TUO
AMIGA



XL
Kixx
XL


FUTURA
PUBLISHING

FUTURA GAMES

Direttore Responsabile:

Giampietro Zanga

Supervisione e coordinamento:

Massimo Torriani

Testi e recensioni: Giorgio Guenzi

Progetto grafico: Laura Pelan

Impaginazione: Giangiacomo Pucci

Amministratore Unico:

Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Filippo Canavese

Direttore Amministrativo:

Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale:

Massimiliano Anticoli

Redazione e Pubblicità:

Via Edolo, 29 - 20125 Milano

Tel. 02/66981487-66981586

Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23

20092 Cinisello Balsamo (MI)

Fax 02/66011969

Stampa: La Tipocromo - MI

Impianti: Edit 4 - Cinisello Balsamo (MI)

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

Pubblicazione periodica. Futura Games è registrato presso il Tribunale di Monza N° 992 del 27/7/94

Futura Games © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o duplicazione di articoli o materiale fotografico sono riservati.

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - lettera "C" del DPR N° 633/73 e successive modificazioni e integrazioni.

SOMMARIO

Caricamento di Xenon II	pag. 3
PC & Compatibili	pag. 3
Il gioco	pag. 4
L'attrezzatura	pag. 5
Il nemico	pag. 6

RECENSIONI

Microprose soccer	pag. 7
Another world	pag. 7
Street fighter II	pag. 8

ALTRI TITOLI

DELLA COLLANA:

STREET FIGHTER II
ANOTHER WORLD

**APPUNTAMENTO
OGNI MESE
IN EDICOLA
CON NUOVI
FANTASTICI TITOLI**

XENON[®]

2

MEGABLAST

"A nessuno piace chi non sa perdere, e nessuno è così disprezzato da tutti quanto lo sono gli Xeniti. Per migliaia di anni essi hanno meditato di vendicarsi per la sconfitta subita nell'ultimo conflitto galattico. Ora è in pericolo la struttura stessa del Tempo... gli Xeniti hanno piazzato cinque bombe a tempo destinate ad esplodere nell'arco della Storia, sta a voi salvare il Tempo! L'ultima volta è stata una scaramuccia. Stavolta è la GUERRA!"

CARICAMENTO DI XENON II

AMIGA: inserire il disco nel drive e accendere il computer. Si caricherà il programma.

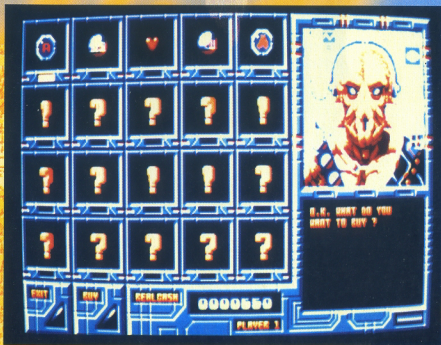
PC & COMPATIBILI

Inizializzare il sistema con DOS. Al prompt A: inserire il disco di gioco, digitare XENON2 e premere INVIO. Il gioco si caricherà automaticamente. Quando il gioco viene caricato apparirà un menu con le possibili configurazioni dello schermo: quella consigliata sarà evidenziata. È possibile cambiare la selezione usando i tasti cursore. Premere INVIO per confermare la scelta.

Il gioco viene controllato tramite tastiera o joystick. Nel gioco a due giocatori ambedue usano gli stessi controlli, alternandosi a seconda delle indicazioni che appaiono sullo schermo.

I controlli tramite tastiera sono definibili dall'utente; per default sono:

Non c'è molto da comprare, qui... Sarà forse colpa dell'inflazione?



**TASTI CURSORE - MOVIMENTO
BARRA SPAZIO - FUOCO
INVIO - IMMERSIONE**

P.S.: Durante il gioco se si è acquisita la funzione DIVE (Immersione), premere INVIO per far sì che l'astronave si immerga. Dopo 10 secondi si tornerà in superficie, per tornarci immediatamente premere INVIO. Se si torna in superficie sotto lo strato superiore dello sfondo l'astronave verrà distrutta.

Schermo Bonus fine livello. Nel negozio spostare l'evidenziatore sull'arma o sulla funzione desiderata e premere il pulsante di fuoco per ottenere prezzi e informazioni. Premere di nuovo per comprare o vendere. Quando la partita è finita, se si dispone di un certo valore di punti potrete decidere di continuare la partita o ricominciare. Premere fuoco per continuare o lasciare che il contatore arrivi alla fine per uscire dallo schermo di selezione del gioco. Tutto qua.

GIOCO



L'ASTRONAVE. Il megablaster è un piccolo ma perfetto mezzo da guerra. Il modello di base è fornito di un propulsore per facilitare i movimenti, di una miffaglia elementare per distruggere i nemici e di uno scudo per attutire le collisioni. Quando lo scudo è esaurito, l'astronave viene distrutta dal primo colpo che subisce. Avrete a vostra disposizione una squadriglia di tre caccia.

LO SCHERMO. Il vostro viaggio nel tempo segue il processo dell'evoluzione, rappresentato da 5 livelli sempre più difficili, che scorrono verticalmente. Ognuno di essi ha un suo paesaggio particolare con mostri e schermi caratteristici relativi al periodo storico selezionato: dalla Preistoria alla Babilonia futuristica. Purtroppo questi esseri non sentono ragioni: le potentissime radiazioni emanate dalle bombe hanno trasformato quello che un tempo erano esseri innocui in folli aggressori che ora è bene evitare o distruggere. Qui di sotto troverete una descrizione di alcune delle forme di

vita dei principali pericoli e dei principali gadget.

IL PAESAGGIO. Il paesaggio non procura danni alla vostra astronave, a meno che non rimaniate intrappolati in un angolo e schiacciati mentre lo schermo continua a scorrere. Potete invertire la direzione dello scorrimento tirando all'indietro il joystick quando l'astronave si trova in queste situazioni. Non sempre ne avrete il tempo.

I MASTINI. Alla fine di ogni livello c'è un guardiano che va eliminato in un modo particolare che sta a voi scoprire. Solo allora verrà disinnescata la bomba. Negli ultimi quattro livelli questi grossi individui appaiono non solo alla fine del livello ma anche durante... Sta sempre a voi trovare il modo di raggiungere il vostro scopo.



LE CAPSULE. Vi siete stufati della solita mitraglia? Potenziate l'astronave facendo la raccolta dei bonus lasciati dalle capsule speciali che di tanto in tanto passano attraverso lo schermo. Trovate informazioni più avanti.



QUI NON SI SCHERZA. Creature che mangiano la polvere spaziale si lasciano dietro autentico denaro, la quantità e il valore del quale dipendono dalle dimensioni di chi è stato fatto fuori. Raccolgete il denaro e utilizzatelo per l'acquisto di attrezzatura quando passate dal negozio.



IL NEGOZIO DEGLI SCAMBI. Ad ogni livello il Megablaster ha la possibilità di vendere e di comprare attrezzatura: una volta a metà strada e l'altra alla fine. Non preoccupatevi per il commesso: quello che dice viene tradotto nella finestra in basso.

VENDERE. Entrando nel negozio la prima volta, si è invitati a vendere l'equipaggiamento accumulato (visualizzato nella banca dello schermo a sinistra). Usare il joy per

muovere l'evidenziatore nella posizione desiderata. Premendo fuoco si riceverà un'offerta di acquisto (in genere la metà del prezzo pagato, Pidocchi!). Se l'offerta è ragionevole, muovere l'evidenziatore sotto **VENDERE** in fondo allo schermo, e premere fuoco per effettuare la vendita. I soldi vengono accreditati automaticamente sul conto.

COMPRARE! terminate le vendite, muovere l'evidenziatore su **EXIT** e premere fuoco per esaminare la merce in vendita.

Ci sono più di due dozzine di articoli in magazzino, ma nella banca dello schermo a sinistra appaiono solo quelli che vi potete permettere. Il procedimento per comprare è identico a quello per vendere, solo che alla fine i soldi vi verranno addebitati in conto.



LA MORTE. Se avete perso un'astronave... non tutto è perduto. Per ogni livello ci sono sei punti di partenza. Il che significa che se avrete la sfortuna di perdere una nave, non dovrete ripartire da capo, ma solo dall'ultimo punto di partenza superato.

L'ATTREZZATURA.



I CONSIGLI: Il commesso del negozio vi dà suggerimenti su come giocare, compreso quali armi sono più adatte ad una particolare sezione. La maggior parte delle volte queste informazioni sono utili, ma qualche volta traggono in inganno.



Attenzione! Da quei buchi potrebbe uscire qualsiasi cosa...



Fiorellini... pericolosi!



IL COLPO LATERALE. Con questo accessorio i proiettili schizzano fuori dal fianco destro e sinistro dell'astronave quando il pulsante di fuoco è premuto.



COLPO DI SCENA. Elimina tutto quello che c'è sullo schermo.



IL SUPERPOTERE NASHWAN. È un diabolico marchingegno che offre 10 secondi di potere e distruzione totale.



IL CUORICINO. Riporta lo scudo della nave a metà del massimo grado di potenza.



IL CUORE GRANDE. Riporta lo scudo al massimo livello di potenza.



L'ACCELERATORE. C'è bisogno di spiegarvelo?



IL POTENZIATORE. Aumenta la forza di tiro potenziando i proiettili fino a tre volte le loro dimensioni originali.



L'ELETTROPALLA. Resta appliccata all'astronave fino a che non viene premuto il FIRE. Poi potrete guidarla contro il nemico. Attenzione però. È molto difficile da manovrare.



L'AUTOFUOCO. Basta con i crampi al dito. Ora basta tenere premuto il pulsante.



IL LANCIO IN PICCHIATA: Premendo la barra di spazio vi "immergete" nello schermo. Comparirà un contatore che farà il conto alla rovescia da dieci a zero, e poi l'astronave ritornerà su in cabrata. Oppure premendo la barra di spazio potrete cabrare immediatamente. Attenti a non uscire dallo schermo e precipitare!



MEGABLASTER. Spara un fascio di raggi laser! Se ne possono imbullo-nare fino a un massimo di tre sulla parte anteriore della nave.

IL NEMICO!



I BRACHIOPODI. Queste conchiglie marine ridacchiano e scodinzolano su e giù per lo schermo. Fortunatamente non sparano.



I VERMI PIATTI. Esseri a strisce colorate che si agitano un sacco ma non sparano a nessuno.



I VERMI MARINI. Si trovano fra le rocce al centro del primo livello. Spuntano fuori dalle pareti e avanzano strisciando in

formazione minacciosa. State attenti alla parte del corpo che si stacca quando vengono colpiti.



LE TRILOBITI. Questi graziosi crostacei si comportano molto cautamente in vostra presenza... È per questo che mantengono le debite distanze prima di sparare. E non fanno tante domande neanche dopo...



LA MEDUSA. Va in giro pulsando per lo schermo: ammazzatela in fretta!



IL NAUTILO. Attenzione al peduncolo di questo mollusco: sputa mine nella vostra direzione. Dovete trovare un punto debole e riempirlo di raggi laser fino all'esplosione! Dopo di ciò,

dovrete solo raccogliere una pioggia di denaro!

ANOTHER WORLD

Per una volta rinunciate ad assumere i panni dei soliti super eroi che tutto fanno e tutto possono (o quasi...), e assumete il ruolo di una persona "normale" in una situazione un po' strana.

Siete infatti Lester, uno scienziato dai capelli rossi, che sta preparando un rivoluzionario esperimento.

Rivoluzionario e, naturalmente, pericoloso. Nel bel mezzo dell'esperimento un fulmine colpisce il vostro laboratorio, si fa una passeggiata nella vostra apparecchiatura elettronica e, ovviamente, vi piglia in pieno!

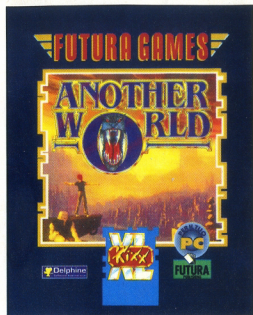
In un lampo di luce vi ritroverete trasportato in una terra misteriosa, solo, disarmato e con il compito di scoprire il modo per tornare a casa (se non altro per controllare la bolletta della luce...).

Il giocatore comincia quindi con un personaggio standard (niente pistola, niente granate, ecc.), per darvi tempo di abituarvi al metodo di controllo "intelligente" di Lester.

Il nostro scienziato, infatti non esegue la stessa azione ogni volta che voi muovete il Joystick in una certa direzione, ma, a seconda della situazione, Lester è in grado di compiere azioni diverse (saltare ed aggrapparsi ad una liana se ci si trova sotto, o raccogliere un oggetto trovato ai suoi piedi). È molto facile farsi coinvolgere dal gioco, principalmente grazie all'animazione di Lester e all'originale grafica che lo circonda.

Nelle parti più pericolose del gioco c'è sempre qualche segnale di pericolo imminente, e quindi facendo molta attenzione agli indizi e usando il buon senso si potranno evitare numerose morti.

Another World è un gioco in cui la mag-



gior parte dei problemi si risolvono muovendo Lester nella maniera giusta.

Potrete contare sull'aiuto di un alieno che incontrerete all'inizio di un certo livello. Curiosi, vero?)

Questo alieno si comporterà in modo autonomo, occupandosi degli aspetti marginali del gioco, quali ricerca di codici e cose del genere, solitamente noiosissime per il giocatore.

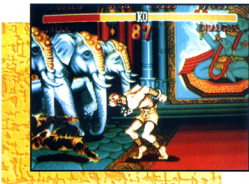
Se siete stanchi delle solite avventure dinamiche e siete interessati ad una veste grafica originale, sicuramente Another World non potrà che incontrare i vostri favori.

Consigliatissimo!



STREET FIGHTER II

Senza dubbio si tratta di uno dei più riusciti picchiaduro della storia del videogioco. Potrete essere i protagonisti del grande torneo mondiale di combattimento di strada, impersonando uno degli otto sfidanti di quest'anno, con la possibilità di scegliere fra Ryu, Ken (i due protagonisti della prima edizione di Street Fighter), Guile (un ex marine che deve vendicare un amico fatto a pezzi da Mr. Bison),



Chun Li (una leggiadra acrobata cinese), Blanka (un vero... animale), Dhalsim (un indiano che riesce a controllare perfettamente il suo corpo), Zangief (lottatore russo che è meglio non fare arrabbiare), ed infine Honda (un rotondo lottatore di Sumo che tira certi schiaffoni che non vi dico).

Ovviamente per meritare la palma del migliore combattente dovete sconfiggere gli altri sfidanti, ma, come se non bastasse, dovete pure affrontare i tre guardaspalle dell'attuale detentore del titolo, l'ignobile Mr. Bison.

I tre giovanottoni sono, nell'ordine, Balrog (ex pugile con il debole dell'alcool), Vega (un vero acrobata mascherato), e Sagat (fatto nero da Ryu e da Ken e quindi incalcolatissimo).



Ogni combattente ha la propria tecnica e le proprie mosse (compresi i colpi segreti), e quindi dovete scoprire le caratteristiche di ognuno se volete arrivare fino in fondo.

Ricordatevi che ogni combattimento si risolve al meglio su tre rounds, quindi... Attenzione!

Ogni tre combattimenti vinti avrete la possibilità di utilizzare una schermata bonus per migliorare il punteggio (se ve la sentite di distruggere una macchina a mani nude, o disintegrare a pugni dei barili che cadono dal soffitto...).

La quantità di colpi disponibili spazia tra circa sedici possibilità fra calci e pugni. Beh, cosa state aspettando? Scendete in strada, se ne avete il coraggio!

