

SEGA MEGA DRIVE

GAMES SECRETS

• J. Douglas Arnold •

STRATEGIE E SEGRETI

VOLUME

1



JACKSON
LIBRI

SEGA MEGA DRIVE

GAMES SECRETS

• J. Douglas Arnold •

STRATEGIE E SEGRETI

VOLUME
1

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta, memorizzata in sistemi d'archivio o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altri, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'editore.

Prima edizione 1993

JACKSON
LIBRI

1
1994 1993

2
1993

Titolo originale:

Awesome Sega Megadrive Secrets

Traduzione autorizzata dall'edizione in lingua inglese
pubblicata da Kuma Computers Ltd

Copyright per l'edizione originale:

© Kuma Computers Ltd, Pangbourne, England

Copyright per la traduzione in lingua italiana:

© Jackson Libri - 1993

Coordinamento editoriale:

Giovanni Perotti

Traduzione e adattamento:

Antonello Jannone

Copertina:

Silvana Corbelli - Roberto del Balzo

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta, memorizzata in sistemi d'archivio o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altri, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'editore.

Prima edizione 1993

Ristampa	5	4	3	2	1
	1997	1996	1995	1994	1993

Sommario

ALISIA DRAGOON	1
CADASH	27
CHUCK ROCK	41
DESERT STRIKE	51
DEVILISH	73
JOE MONTANA II: SPORTSTALK	
FOOTBALL	83
KID CHAMELEON	87
SPLATTERHOUSE 2	101
SYD OF VALIS	113
THE SIMPSONS: BART vs.	
THE SPACE MUTANTS	123
TRUCCHI INCREDIBILI	151

nemici. Non si
può continuare,
quindi tenete
sotto controllo i
vostri Punti
Feriti e
prendete ogni
vita extra
disponibile. Ci

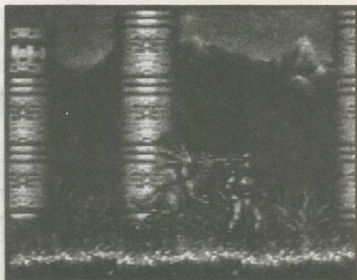
ALISIA DRAGOON

BY SEGA

Introduzione

Baldour ha ucciso un mago molto potente. Il suo potere è diventato uno dei maggiori di tutti i tempi, ma quando uccise il mago, si creò un nuovo nemico, Alisia Dragoon. È la figlia del mago e ora vuole vendicare la morte di suo padre distruggendo Baldour.

Nei panni di Alisia avete il potere della magia al vostro servizio. La vostra arma principale è il Tuono Magico - una catena magica di elettricità che viene automaticamente attratta dai nemici. Non si può continuare, quindi tenete sotto controllo i vostri Punti Ferita e prendete ogni vita extra disponibile. Ci

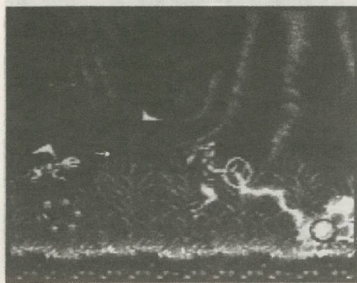


sono otto livelli di difficoltà medio-alta in questo eccellente gioco di azione/avventura a scrolling laterale.

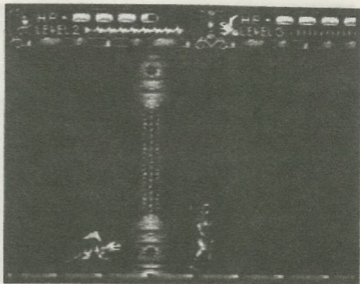
Strategie Vincenti

* Avete quattro amici mostri che vi aiutano durante il viaggio. Ball O' Fire e Boomerang Lizard sono i migliori da utilizzare durante le esplorazioni. Ball O' Fire vi proteggerà dagli attacchi posteriori, ed è molto forte. Boomerang Lizard ha a disposizione un magnifico boomerang che tira ai nemici vicini, ed è fornito anche di una decente quantità di scudi difensivi. Quando trovate un mostro nemico, potrete scegliere qualsiasi creatura abbia l'armamentario migliore per contrattaccare le sue mosse. Guardate spesso l'indicatore dei Punti Ferita del mostro. Se finisce le barrette di

energia morirà, e dovrete trovare una capsula resuscitante (che si trovano molto poco spesso) per farlo tornare in vita. Non appena un mostro diventa



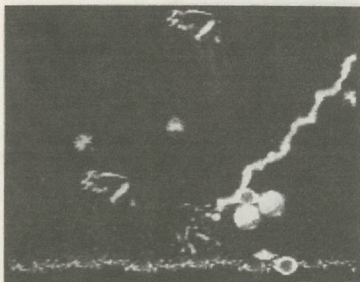
debole, cambiate a un altro, quindi quando vedete il pezzo di carne potrete tornare al vostro mostro indebolito e fargli recuperare energia.



- * Il Tuono Magico si caricherà solamente quando non lo usate. Non usatelo quindi mentre camminate e quando non c'è nessun nemico che vi attacca. Con l'arma ricaricata al massimo potrete abbattere i nemici più facilmente utilizzando la catena automatica rotante. Potete usare la catena anche per aprire i passaggi segreti. Andate contro a un muro e aspettate che il Potere del Fulmine sia caricato al massimo, quindi sparate contro il muro per vedere se si apre.

Livello 1

- * Livello 1-1: sia Boomerang Lizard che Ball O' Fire sono una buona scelta per farvi compagnia nel primo livello. Ball O' Fire ha una protezione leggermente migliore. Tenete premuto il tasto

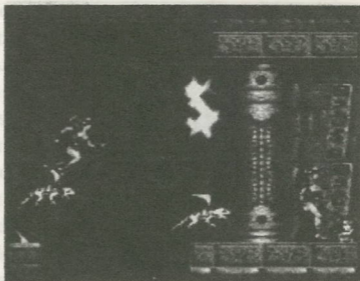


del Tuono Magico per eliminare tutti i nemici che si sono avvicinati, quindi aspettate un po' di secondi prima di andare avanti per permettere alla vostra arma di potersi

ricaricare. Non ci sono limiti di tempo, quindi andate piano e siate cauti.

- * Alla fine della prima collina c'è il primo vostro vero nemico. Un pod sputa un po' di semi nel terreno circostante, che crescono ed esplodono. Fulminate i semi, quindi muovetevi velocemente per fulminare il pod. Siate pronti a saltare indietro nel momento in cui sputerà altri semi. Date anche un'occhiata alla figura grottesca che scivola dall'alto (solitamente sulla sinistra), dovrete abbassarvi per evitarla con sicurezza. Prendete i tre recipienti volanti per le due pozioni (da un Punto Ferita ognuno per Alisia) e il pezzo di carne per il vostro amico mostro, quindi continuate verso il prossimo schermo dopo aver combattuto qualche semplice millepiede e qualche pipistrello.
- * Livello 1-2: saltate a destra della prima buca per

trovare qualche recipiente volante con il pezzo di carne e due pozioni, quindi saltate verso la colonna più a destra e



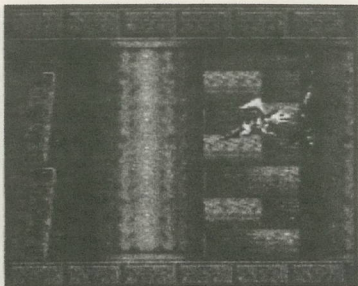
sparate per

trovare un altro recipiente svolazzante con sopra una stella, che aumenterà il livello dell'amico mostro che avete selezionato.

Scegliete il vostro mostro favorito e quindi prendete la stella. Tornate a sinistra e scendete al prossimo piano. Non appena andate a destra dovrete saltare sopra un blocco nascosto (premete a destra e saltate). Scendete dalla via d'ingresso per trovare un passaggio con altri due recipienti (un pezzo di carne e una stella).

Uscite dall'ingresso da dove siete venuti e fatevi ancora una volta qualche scalino.

- * Non appena vi dirigete giù verso i prossimi scalini, fermatevi sullo scalino in fondo (dove c'è una melma verde appesa sul fondo) e saltate a destra per guadagnare una vita extra. Fermatevi anche alla fine dei prossimi scalini e saltate a destra. Entrate da un ingresso simile al



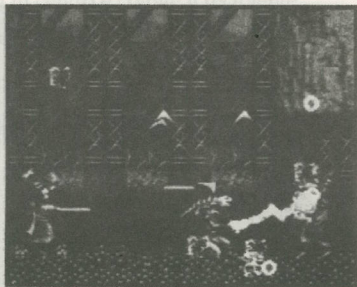
precedente, ma quando colpite la seconda colonna saltate per trovare dei gradini nascosti. In quest'area c'è un recipiente alato con una stella. Rimanete su, contro il muro a destra e

saltate un po' di volte per entrare in un'altra area nascosta dove troverete un incrementatore di livello per il vostro tuono e dei Punti Ferita. Trovate la via d'uscita e scendete il resto degli scalini. Non appena il gioco andrà in Demo, vi troverete faccia-a-faccia con Ornah e Baldour.



Niente Panico - sono qui solamente per invitarvi al loro palazzo per una piccola battaglia amichevole all'ultimo sangue. Li rincontreremo fra circa un'ora...

- * Livello 1-3: ci sono diversi nemici in questo schermo che attaccano dall'alto. Se vi abbassate non appena usate il vostro Tuono Magico, sopravviverete alla maggior parte degli attacchi uscendone illesi. Andate a destra, superate le scale per trovare dei Punti Ferita e una pozione nei recipienti volanti. Tornate alle scale e salitevi in cima, quindi andate a sinistra. Troverete un altro incrementatore di livello per il vostro Tuono Magico in fondo a sinistra. Tornate a destra, dopo gli scalini che avete salito e scendete alla sinistra dei prossimi scalini che vedete.
- * Scendete in basso a sinistra per trovare una pozione, andate in fondo a destra per un'altra pozione, della carne e una stella. Tornate su al livello al disotto della sporgenza in alto e camminate a destra per trovare tre recipienti nascosti, quindi salite in cima. Andate in fondo a destra di questa piattaforma (saltando le buche) per trovare un pezzo di carne e una stella. Andate a sinistra verso il primo buco e



scivolate giù, quindi andate a destra giù dagli scalini e troverete un'altra pozione e il primo mostro di fine livello.

- * Il primo mostro di fine livello sono una coppia di maghi spadaccini. Avvicinatevi a uno di loro e fulminate con il vostro Tuono Magico mentre vi abbassate. Se si muove o scompare giratevi in fretta verso l'altro mago e attaccatelo. I maghi proveranno a saltarvi in testa, quindi se vedete che saltano, muovetevi in fretta verso un lato mentre continuate a fulminarli. Boomerang Lizard vi sarà utile contro questi tipi.

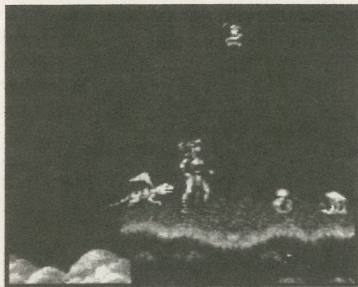
Livello 2

- * Armate Ball O' Fire per questo livello. Le piattaforme semoventi di quest'area sono pericolose da attraversare. Dopo essere atterrati sulla prima isoletta, andate a sinistra nell'acqua,

quindi fulminate il recipiente alato per ottenere l'invulnerabilità. Usatela per attraversare in fretta le piattaforme a destra.



- * Dopo essere caduti dalla prima sporgenza dopo le piattaforme, andate a sinistra sotto la sporgenza per trovare una pozione nascosta. Andate a destra e preparatevi ad affrontare il prossimo mostro.
- * Quando lo schermo smetterà di scrollare e sarà diventato scuro, incontrerete un serpente. Prima che salti fuori vedrete incresparsi l'acqua dal punto dove uscirà. Fate attenzione a questo fenomeno, quindi muovetevi verso la posizione in modo da poterlo fulminare con sicurezza e saltate via. L'isola al centro è spesso il miglior luogo da cui partire. Scegliete il Corvo del Tuono giallo come vostro compagno. Farà del suo meglio volando incontro al serpente quando appare, ma attenzione alla sua energia - diventa debole in fretta.
- * Dopo aver combattuto il serpente andate a destra per raccogliere i recipienti alati, quindi tornate all'isola in centro e colpite il recipiente per far comparire una piattaforma che vi trasporterà alla piattaforma in alto a destra. Prendete la pozione e la carne dai due recipienti quindi sparate con la massima potenza il vostro Tuono per un terzo recipiente contenente una vita extra.
- * Dopo aver attraversato più fiumiciattoli (con le piattaforme), sarete attaccati da nemici su piattaforme volanti che scendono da sopra. Caricate il vostro fulmine per seccarli non



appena
appaiono,
quindi
arrampicatevi
per la collina a
destra. Scendete
attraverso la
prima buca e
andate a sinistra
per prendere
una pozione,

quindi a destra per la capsula resuscitante e i
punti ferita. La capsula resuscitante è la prima
delle due e appare come una sfera nuvolosa. Se
avete un mostro che è stato ucciso,
selezionatelo e prendete la sfera per farlo
ritornare in vita. Arrampicatevi fuori da
quest'area e dirigetevi a destra, saltando le
buche. I prossimi recipienti contengono una

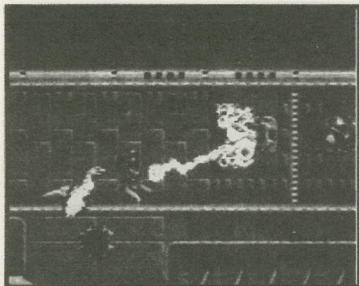


pozione e della
carne. Non
appena
raggiungete un
piccola isoletta
nell'acqua, lo
schermo si
oscurerà e
incontrerete il
prossimo
mostro finale.

- * Il mostro finale di questo livello è una creatura simile a un alieno con tre differenti modi di attacco. Comincerà sputandovi proiettili dalla sua bocca. Ingincocchiatevi e sparate attraverso le scie lasciate dai proiettili che dovrete saltare per evitare. Quando sarà sparito fate attenzione all'incresparsi dell'acqua che rivelerà la sua prossima posizione. Andatevene alla svelta da dove sbuca per evitare le rane che saltano dalla sua testa. Come terzo attacco, il mostro attaccherà l'isolotto. Rimanete sull'isola e saltate per evitarlo (leggermente a destra se necessario, per farlo fuori). Continuate a fulminarlo durante l'intero combattimento, fermandovi solamente per ricaricare la vostra arma quando il mostro è sott'acqua.

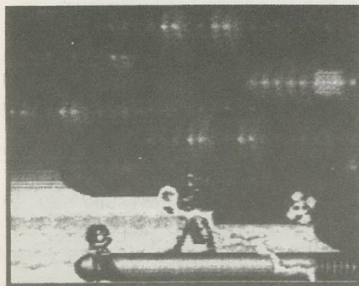
Livello 3

- * Scegliete Ball O' Fire per difendervi dalle torrette. Fulminate la torretta sulla destra, quindi muovetevi lentamente e fulminate le prossime che appaiono sullo schermo. Saltate o abbassatevi per evitare i proiettili che sparano. Quando raggiungete il lato destro della nave sarete attaccati da un nemico su una piattaforma volante. Fatelo fuori e usate la piattaforma per raggiungere la sporgenza. Arrampicatevi sulla bocca per ottenere una stella, quindi saltate e sparate da quella posizione per trovare il Massimo Potere del Tuono. Correte a sinistra



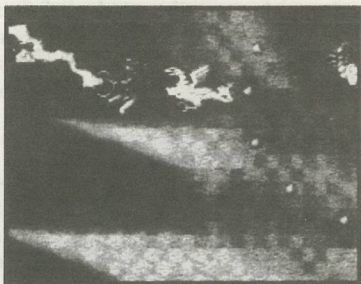
prima che il potere svanisca, fulminando i nemici che appaiono. Andate in fondo a sinistra e prendete la pozione, quindi caricate il vostro Tuono

Magico e sparategli per trovare una vita extra nascosta. Arrampicatevi sulla sporgenza a strisce al disopra, rimanendo a sinistra per incrementare il Potere del Tuono. Sparate il Tuono alla massima potenza e troverete un recipiente nascosto con della carne. Andate in alto a destra e fate fuori il nemico sulla piattaforma volante. Saltate sulla piattaforma,



uccidete il prossimo nemico e appropriatevi della sua piattaforma. Dopo la terza piattaforma saltate sulla sporgenza per raccogliere la

pozione e la carne. Avrete bisogno di "acquisire" altre due piattaforme volanti per raggiungere la piattaforma in fondo a destra, dove si trova il mostro di fine livello.



- * Il mostro di fine livello sono più creature che attaccano. Le creature appese al muro sulla destra sono il vostro primo bersaglio.
- Fulminateli prima di tutto permettendovi di combattervi con altre creature. Salite e aspettate una creatura che sbuca dalla zona viola, quindi abbassatevi. Distruggetelo, quindi finite il resto dei nemici per distruggere il Blimp.

Livello 4

- * Non appena atterrate sulla terra andate a sinistra e cadete per trovare un potenziatore per il Potere del Tuono, della carne e il Massimo Potere del Tuono. Correte in fretta a destra finché il Potere del Tuono rimane al massimo. Continuate a sparare alle rocce quando salite la collina. In cima, saltate sulla sporgenza a sinistra e prendete i Punti Ferita, quindi continuate ad



andare a sinistra. Saltate e sparate per continuare a evitare le talpe nel terreno. C'è un'abbondanza di pozioni e carne in questo percorso.

Continuate ad

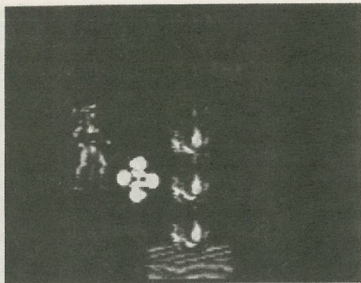
arrampicarvi in alto a sinistra. In cima, saltate a sinistra e usate il vostro Tuono al massimo potere per ottenere una vita extra. Potrebbe essere necessario arrampicarsi e cadere diverse volte per colpirla. Salite in alto finché non sarete attaccati dal mostro.

- * Il mostro finale di questo livello è un drago volante. Ancora una volta il nemico ha tre modi diversi di attaccare. Comincerà tentando di scaldarvi con il suo alito dal lato destro. Rimanete a sinistra in cima alla piattaforma e fulminatelo, abbassandovi per evitare le fiamme. Durante uno degli altri due attacchi, il drago volerà verso la piattaforma velocemente. Siate pronti a saltarlo o a muovervi verso un lato quando scompare, per evitare il suo attacco. Durante il terzo attacco, sputerà palle di fuoco. Scappate velocemente da queste prima che esplodino, continuando a fulminarlo. Il drago

continuerà questi tre attacchi in ordine casuale finché non gli staccherete la testa dal collo, quindi esploderà. Saltate via dalla piattaforma a destra per raggiungere un sentiero che si dirige verso l'alto.

Livello 5

- * Livello 5-1: scegliete Ball O' Fire per farvi compagnia in entrambe le aree di questo livello. Fate attenzione alle stalattiti che cadono e ai pipistrelli all'inizio. Potete saltare e fulminare la maggior parte dei pipistrelli prima che questi riescano ad attaccarvi, mentre abbattete le stalattiti. Saltate le cascate e rimanete a contatto con il muro a destra, quindi rilasciate il vostro Tuono al massimo potere e camminate attraverso il muro per raccogliere due stelle e un Punto Ferita. Scendete e andate a sinistra per trovare una stella, quindi distruggete il muro a sinistra ed entrate nel nascondiglio segreto per prendere altre due stelle e l'invulnerabilità. Tornate a destra e fulminate le creature verdi per poter passare prima che possano darvi ancora dei fastidi. Una roccia circondata da quattro rocce rotolanti è il prossimo bersaglio. Fulminatele per qualche secondo, quindi preparatevi a saltare via quando esplodono. Continuate ad arrampicarvi a destra finché raggiungerete un vicolo cieco, arrampicatevi in alto a sinistra per trovare le piattaforme, quindi

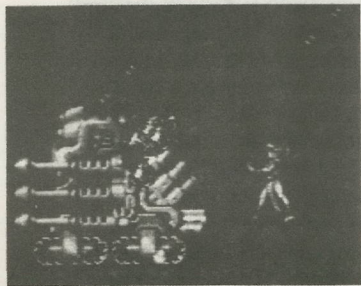


andate a destra verso la prossima area.

* Livello 5-2: non appena comincerete a camminare all'inizio di quest'area, farete apparire un contenitore

con una pozione. Le amichevoli acque si tramutano in pozze acide in questo livello. Fate attenzione alle fiamme sparate dall'acido, quindi saltate prima che vi raggiunga una nuova fiamma. Continuate a salire, raccogliendo contenitori con carne e pozioni. Quando raggiungete il muro a sinistra, saltate

rapidamente sul muro per raggiungere il piano successivo. Due pozioni saranno vostre se salterete e fulminerete. Andate a destra, su, sinistra ancora mentre



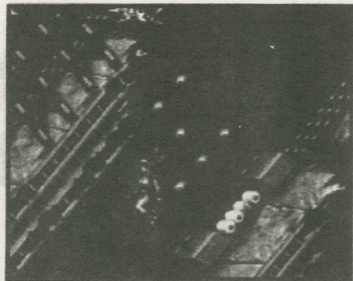
combatterete con gli ormai familiari nemici che appariranno. Alla fine del tunnel in alto a sinistra ci sono delle piattaforme. Liberatele, quindi ritornate al muro a sinistra al disotto.

Arrampicatevi sul muro a sinistra e saltate sulle piattaforme che avete liberato per raggiungere il prossimo piano, quindi salite su e andate a destra per il prossimo nemico.

* Il mostro che vi aspetta alla fine di questo livello è una creatura che guida un trattore mortale. Rimanete sulla piattaforma più alta al centro della stanza. Il trattore apparirà da destra. Evitate laser e proiettili, quindi saltateci sopra il più presto possibile. Saltate velocemente e fulminate la creatura da dietro finché non lascia lo schermo, quindi ritornate alla piattaforma più alta al centro della stanza e ripetete non appena il trattore apparirà da sinistra. A volte il trattore raggiungerà metà dello schermo, quindi tornerà da dove era venuto, dunque state pronti a saltare sopra e dietro la creatura.

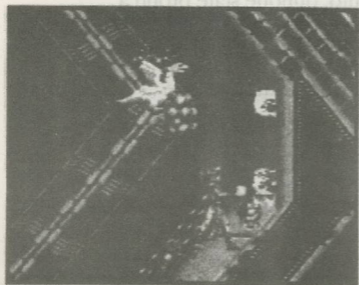
Livello 6

* Livello 6-1: l'angolatura di questo livello lo rende difficile e confusionario. Siete dentro a un edificio leggermente ruotato che è un labirinto di piani e corridoi. Saltate sulla prima breccia e prendete la stella, quindi cadete nella buca. Saltate sul muro a sinistra per trovare una pozione, quindi andate a destra per trovare una



stella. I robot morti in quest'area torneranno alla vita. Siate pronti a saltare via da loro, quindi fulminateli ed evitate le loro esplosioni.

- * Tornate al muro in fondo a sinistra e scivolote nella crepa nel pavimento. Andate a destra evitando la dinamite che esplose non appena vi avvicinate. Evitate la loro esplosione non appena andate verso il muro a destra. Prendete la pozione, quindi ritornate a sinistra e calatevi giù. Andate a destra dove troverete la pozione per resuscitare (per fare tornare in vita uno dei



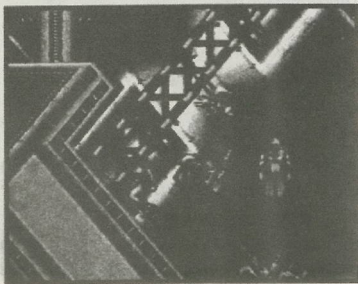
vostri mostri), quindi ritornate a sinistra e scivolote giù fino al pian terreno. Alla vostra destra c'è un incrementatore di livello per il vostro Tuono.

- * Tornate a sinistra e salite più piani che potete, quindi andate a destra e calatevi nel secondo buco. Andate a destra e fulminate il robot, quindi salite attraverso il buco nel muro e scivolote giù dal buco successivo. Calatevi giù da quello successivo e andate in fondo a destra per raccogliere dei Punti Ferita. Scendete al prossimo piano e andate in fondo a destra per trovare il Tuono alla massima potenza. Scendete nel buco per arrivare all'area successiva.
- * Andate a sinistra finché incontrate la sporgenza rocciosa. Evitate gli esplosivi e prendete l'incrementatore di livello. Fulminate alla massima potenza il muro roccioso e andate a sinistra per entrare nella stanza nascosta dove troverete due pozioni e un pezzo di carne. Arrampicatevi sul muro a sinistra e fulminate il recipiente per trovare una vita extra. Uscite da quest'area e andate in fondo a destra. Saltate nella crepa e seguite il sentiero fino alla prossima sezione di questo livello.
- * Livello 6-2: cadete nel buco, salite sul muro a sinistra per trovare una stella. Saltate verso l'angolo in alto a destra per trovare una pozione. Scendete nel buco a sinistra e scendete nel tunnel. Quando raggiungete il muro roccioso saltate e fulminatelo, quindi saltate e andate a destra per entrare in un passaggio segreto. Prendete l'incrementatore di livello del Tuono nel passaggio, quindi tornate a sinistra. Tornate al

tunnel finché raggiungerete il primo buco, saltateci dentro, salite su e andate a sinistra finché raggiungerete una piccola stanza. Fulminate un buco nell'angolo in alto a sinistra, quindi entrate nella stanza segreta per trovare una vita extra. Tornate al tunnel, andate su a sinistra finché non vedete un buco nel soffitto. Entrate nel buco e andate a destra, quindi saltate nel tunnel successivo. Andate sempre verso il basso finché non arriverete al mostro di fine livello.

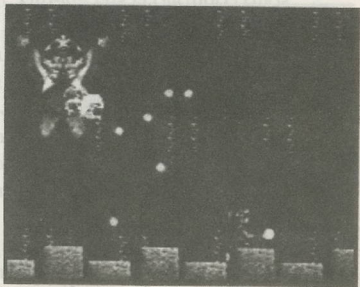
- * Il mostro è un mago che volazza al centro di questa camera. Non vi farà del male, quindi concentratevi sulle due torrette che appaiono. Andate a destra per evitare i loro proiettili, mentre le continuate a fulminare costantemente. Dopo averle distrutte, fulminate il mago prima che ne possa ricreare altre. Le torrette sono il vostro unico guaio, quindi tenetele sotto controllo e preoccupatevi

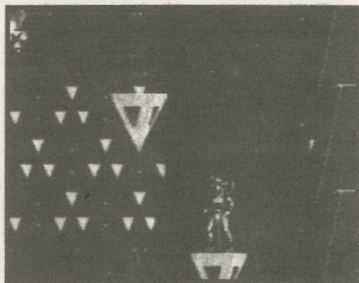
del mago solo dopo averle distrutte. Andate in basso nell'angolo in fondo a sinistra per trovare un passaggio per il prossimo schermo.



Livello 7

- * Arrivare alla fine del livello è una vera e propria passeggiata, ma combattere contro il mostro finale e scappare è molto più difficile. Fulminate le creature verdi e la melma vivente che lasciano mentre salite al disopra con le piattaforme. Delle guardie appariranno dal nulla in prossimità della cima. Agiteranno la loro lancia, quindi svaniranno prima di apparire di nuovo. La lancia ha una lunga portata, quindi saltate via per evitarla. Il mostro è giusto al disopra delle guardie. Distruggetele per far diventare scalini i blocchi al disopra.
- * Il cattivo di turno è Ornah. Appare e spara una stormo di proiettili. Provate ad andare sul lato destro del mostro non appena appare, quindi fulminatelo e correte via sulla destra, saltando o abbassandovi tra i proiettili. Quando Ornah scompare appariranno quattro guardiani sullo schermo. Andate verso lo spazio che si viene a creare tra il secondo e il





terzo guardiano (date un'occhiata al pavimento per trovare un punto di riferimento per le prossime volte), quindi giratevi a sinistra e

fulminateli alla massima potenza per abbatte un po'. Saltate immediatamente sui guardiani rimanenti a sinistra e saltate o abbassatevi per evitare i proiettili che vi spareranno. L'attacco si ripeterà, con la materializzazione di Ornah. Scappate via in fretta e fulminatelo, quindi preparatevi ad altri quattro guardiani. Usate Boomerang Lizard quando è possibile, e tenete sotto controllo la sua energia, in modo da non perderne.

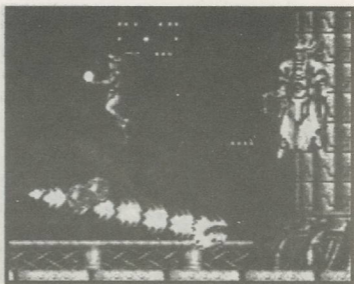
- * Dopo aver bastonato Ornah, fulminate il muro a destra per far diventare scalini i blocchi del soffitto. Salite velocemente le scale e fate fuori qualche guardiano per prendere quattro recipienti (due pezzi di carne, due pozioni).
- * Dovete salire su molte piattaforme triangolari che si muovono e crollano per raggiungere il mostro finale. Andate a sinistra e saltate sulla prima piattaforma. Quando comincia a

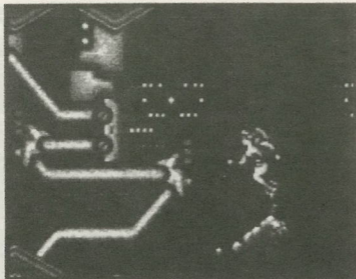
muoversi a destra, saltate a destra sulla prossima piattaforma. Quando questa sale per la seconda volta, saltate sulla prossima piattaforma (sulla destra). Saltate immediatamente sulla quarta piattaforma a destra. Siate pronti a fulminare gli oggetti volanti.

- * C'è un edificio sulla destra con finestre scure e triangolari. Una piattaforma è vicina all'orlo dell'edificio. Saltate e guidate Alisia sulla seconda finestra triangolare in basso. Questa piattaforma vi trasporterà su fino al soffitto. Saltate verso la prima piattaforma sulla sinistra, quindi velocemente alla prossima a sinistra e sarete sopravvissuti! Insomma...

Livello 8

- * Dovete combattere ancora una volta con Ornah prima di attaccare Baldour. Il suo schema d'attacco è totalmente differente dal precedente, e varia durante la battaglia. Comincia a svolazzare nell'aria al disopra della vostra testa. Quando

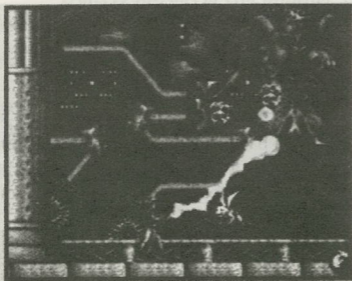




toccherà terra, getterà un po' di fiamme che passeranno attraverso il terreno. Saltate per evitarle, quindi fulminate Ornah non appena si

solleva nell'aria. Il suo secondo schema d'attacco è molto peggio! Rilascia un dragone blu che vi viene dietro. Scappate da lui, quindi saltate verso Ornah per fulminarlo ancora. Usate i vostri mostri più forti e intercambiatevi per non farli uccidere.

- * Ornah eventualmente sparirà, quindi ritornerà per l'ultima battaglia. Il suo schema d'attacco



cambia leggermente, ma lo stesso modo di attaccarlo è valido.

- * Baldour ha due schemi d'attacco. Dopo aver calato il proprio scudo

difensivo, si sposterà in fondo a sinistra. Andate verso di lui finché non è parzialmente sullo schermo, quindi fulminatelo mentre saltate per evitare i serpenti di fuoco che vi lancia. Quando si sarà danneggiato troppo sul lato destro del corpo volerà verso il lato destro dell'area, permettendovi di attaccarlo sul lato sinistro. Questa volta dovrete evitare uno stormo di piccoli proiettili e darvi da fare con occasionali palle di fuoco che vi tirerà contro. Cadono lasciando uno spazio tra una e l'altra, quindi potete camminare tra loro. Baldour esploderà e cadrà al di fuori dello schermo, e riceverete come ricompensa finale per aver ultimato il gioco una bella animazione con i crediti dei programmatori.

Incredibili Segreti

- * Arrivare a Nove Vite: con pazienza e bravura potete arrivare ad avere nove vite al Livello 6. Ci sono due vite extra in questo schermo (vedere la sezione relativa in questo capitolo per i dettagli). Raccogliendole entrambe, quindi morendo, ne avrete guadagnata ugualmente una. Ripetete questo trucchetto finché non avrete il massimo delle vite!

CADASH

BY TAITO

Introduzione

Umani e demoni sono soliti dividersi lo stesso mondo, ma combattono senza fine per potersi attribuire maggiori territori. Colui Che Sa, divise il mondo in due parti, dando il mondo di sopra agli uomini. I demoni si offesero di perdere la possibilità di stare alla luce, e cospirarono la loro vendetta. Quindi Balrog, un potentissimo mago demone, resuscitò e promise ai demoni il terreno degli uomini se avesse potuto mescolare il proprio sangue a quello di un re umano. L'invasione del terreno alla luce, fece sì che ci fu una vera e propria guerra e causò il rapimento della

principessa Salassa. Voi dovete salvarla dal castello di Cadash.

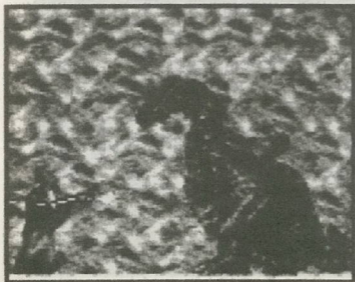
Questo classico gioco d'azione è



ora approdato sul Megadrive. Scegliete il vostro personaggio, quindi preparatevi per questo avventuroso gioco d'azione nel quale spiccano caratteristiche da gioco di ruolo. Combattetevi i nemici mentre andate alla ricerca del castello di Cadash soli, o con un vostro amico.

Strategie di Base

- * Ci sono due personaggi tra cui poter scegliere - il Mago o il Guerriero. Se state giocando da soli scegliete il Guerriero per avere maggiori possibilità di combattimento.
- * Quando usate il Mago, siate sicuri di mettere da parte i Punti Magia per i mostri di fine livello, o quando i vostri Punti Ferita sono pochi.
- * Come nel caso della maggior parte dei giochi di ruolo, il trucco di Cadash è di costruire la forza dei vostri personaggi, aumentando i loro livelli. Essi guadagnano livelli acquisendo esperienza,



che viene ricevuta battendo i nemici. Ci sono diverse aree, che segnaleremo, nelle quali potrete facilmente costruire il

vostro carattere andando avanti e indietro in determinate zone. I nemici appariranno a un'andatura costante, permettendovi di guadagnare esperienza velocemente. Dovrete anche mettere da parte dell'oro per poter comprare le armi e gli oggetti necessari.

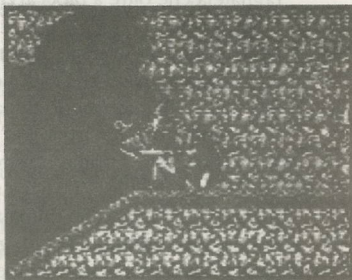
Livello 1

Mondo Umano/Dirzar/Il Castello

- * Parlate ai cittadini per ottenere consigli sulla vostra ricerca. Spesso vi sapranno dire dove andare in seguito.
- * La prima area di acquisizione di esperienza è la prima area di battaglia. Dopo aver lasciato la città verrete attaccati da uomini-cinghiale.

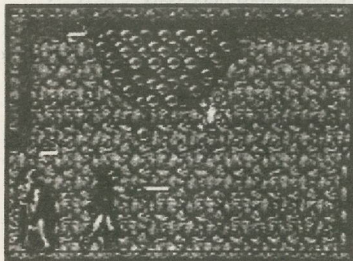
Camminate avanti e indietro mentre attaccate ogni nemico. Continuate così facendo finché il vostro personaggio non sarà arrivato al Livello 6. In tal modo

sarete pieni di soldi, avrete aumentato la vostra forza, i vostri Punti Ferita, i Punti Magia e altre caratteristiche. Potete continuare a guadagnare



livelli, ma ci saranno posti come questo più avanti, e guadagnerete più esperienza più velocemente su nemici più forti.

- * Dopo essere scesi dalla prima corda dirigetevi a destra immediatamente e salite sulla prossima corda



per evitare un enorme occhio rotolante che appare. Non avete bisogno di attaccarlo - aspettate solo che rotoli via e dirigetevi in fretta verso la corda successiva.

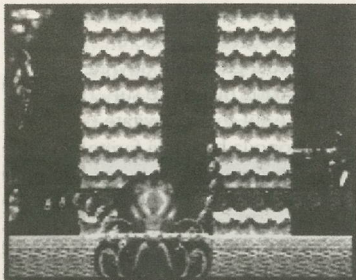
- * Il prossimo nemico che appare è il ragno. Per colpirlo dovete abbassarvi e affettarlo con la vostra arma, preferibilmente prima che vi tiri la ragnatela che oltre a bloccarvi, vi succhierà un Punto Ferita.
- * Non appena attraversate il primo ponte, fate attenzione ai massi che cadono. Ne cadono tre alla volta, e l'unico modo di passare incolumi è di camminare in mezzo a due di loro.
- * Ecco che arriva il primo mostro di fine livello! La melma farà dei piccoli balzi e salterà sul soffitto, tirandovi dei pezzi che rimbalzeranno verso di voi. Se state usando il Mago, gettate la vostra magia rapidamente mentre li evitate. Usate il

muro di fuoco quando la grossa melma è sul terreno, e la tempesta di pugnali quando è appesa al soffitto. Se usate il guerriero dovrete attaccarla con la vostra spada quando è sul terreno, mentre quando è sul soffitto evitate i pezzi che si staccano. Dopo la battaglia farete una tranquilla passeggiata fino al primo villaggio, il villaggio Marinade.

Livello 2

il villaggio Marinade

- * Dopo aver dormito nella locanda per riguadagnare i vostri Punti Ferita e Magia, andate al negozio di armi per comprare qualsiasi arma/scudo disponibile. Quindi andate nell'altro negozio per comprare antidoti ed erbe (oltre a una vita extra se avete 800 pezzi d'oro). Una volta che avete preso tutto dirigetevi al tunnel di mattoni che si trova in fondo a destra.
- * Alla destra del tunnel di mattoni c'è l'acqua. Perderete Punti Ferita se vi entrerete adesso, quindi dirigetevi a sinistra. Dopo essere scesi dalla prima corda, delle grandi mani di pietra sbucheranno dal terreno. Aspettate che la prima mano affondi nel terreno, quindi passate velocemente e aspettate che anche la seconda affondi. Ci sono tre gruppi da superare.
- * Warlaken (o Kraken) è il prossimo mostro di fine livello. È una piovra che risiede sotto il ponte. Farà sventolare due tentacoli nell'aria che tirano mortali



sfere d'acqua.
Visto che sono lanciate a caso, il miglior modo di risparmiare Punti Ferita è di spostarsi e attaccare rapidamente. Se siete il Guerriero potete attaccare i

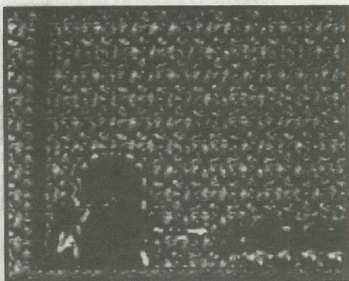
tentacoli con la vostra spada, ma il miglior modo di attaccare la piovra è di saltare direttamente sulla cima della sua testa con la vostra spada abbassata pronta a infilzare. Saltate via da lì ogni volta che attacca. Se usate il Mago, state a distanza per potere saltare o abbassarvi rapidamente mentre fate le vostre magie. Una volta abbattuta la piovra gigante riceverete in dono le squame di sirena, che vi permetteranno di attraversare l'acqua incolumi.

- * Tornate al ponte dove avete combattuto la piovra ed entrate nella porta a sinistra. Seguite il sentiero finché incontrate una porta blu che lampeggia, ma non entrate! Salite la corda a sinistra per trovare un villaggio, dove potrete comprare armi e armature. Quindi entrate nell'altra porta per riposare nella locanda e comprate quattro antidoti al negozio. Infine tornate alla porta blu ed entratevi.

Livello 3

Gli Gnomi/La Foresta/Il Labirinto di Radici

- * Dall'uscita della porta blu lampeggiante, scendete in fondo dalla prima vite e andate a sinistra alla prima porta, il Boschetto degli Gnomi. In alto a sinistra c'è il negozio di erbe. Parlate a ogni gnomo per farvi dare suggerimenti. Dopo essere usciti andate a sinistra dopo qualche mostro di pietra. La porta a sinistra è l'entrata del nascondiglio del Verme, il prossimo mostro.
- * Il Verme è un valido nemico, ma è in possesso di un oggetto di particolare importanza. Potete colpirlo solamente in testa per fargli dei danni. Si raggomitolerà diventando una palla che vi seguirà, rimbalzando contro il muro di sinistra, quindi tornando sulla destra. Saltate sopra di lui con molta attenzione, ma non andate a finire troppo vicino al muro o vi salterà addosso. Se state usando il Mago, fate delle magie in fretta mentre evitate il suo attacco.
- * Dopo aver battuto il



Verme, tornate da dove siete venuti e salite dalla prima corda che siete scesi. Fermatevi a metà strada e saltate a sinistra, dove userete l'oggetto preso dal Verme come una fune.

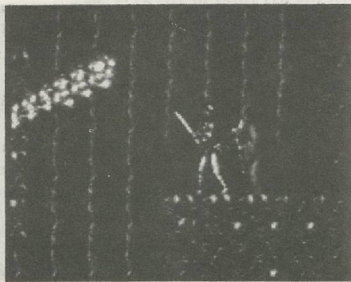
- * Dopo aver seguito un lungo sentiero, raggiungerete il villaggio degli gnomi con i tre negozi familiari. Acquistate armi e scudi, quindi comprate la chiave d'argento per 800 pezzi d'oro, che apre la porta a sinistra.

Livello 4

Il Villaggio dei Fantasm

- * Dopo essere entrati nella porta a sinistra del negozio nel Villaggio degli Gnomi, sarete arrivati nel Villaggio dei Fantasm. La prima area di questo villaggio, nel cimitero, è un'eccellente opportunità di acquisire esperienza (leggete il Livello 1 per maggiori informazioni). Dopo essere arrivati

almeno al Livello 12, dirigetevi a sinistra per entrare nella Grotta dei Teschi. Scendete e andate a destra, seguendo l'unico percorso possibile.



- * Per sconfiggere i draghi sputafuoco, colpiteli due volte, fate un passo indietro per evitare le loro fiamme, quindi ricolpiteli due volte.



- * Combattendo i draghi, andrete a finire lungo un sentiero inclinato con una corda che sale e alla vostra sinistra avrete le pietre tombali. Andate in fondo a sinistra alle pietre tombali, quindi salite e troverete un cesto contenente un elisir. Continuate a destra attraverso il ponte.
- * La vostra prossima sfida è la stanza delle funi, dove delle fiamme rotolanti possono causarvi dei seri guai. Salite sul muro di destra e scendete a sinistra finché incontrerete il primo raccordo a destra. Scendete queste funi e andate verso il muro di sinistra dove troverete un'uscita, dove dovrete saltare sulle piattaforme sopra un lago di lava. Ci sono otto piattaforme. Se cadete tra le fiamme correte verso le scale più vicine per risalire al più presto. Quando camminerete tra le fiamme, sarete danneggiati un paio di volte fino a ottenere una

momentanea invulnerabilità per un paio di secondi, quindi verrete sbalzati nella direzione opposta alla vostra. Una volta calcolato il tempo giusto, giratevi dalla parte contraria a quella in cui state andando, in modo da guadagnare terreno.

* Dopo le fiamme ci sono una locanda e i soliti negozi. Comprate ogni cosa disponibile, quindi entrate nell'ultima casa prima della caverna per prendere l'amuleto di Gina. Entrate nella cava.

* Arrampicatevi alla prima fune (alla destra del cane di Abele) ed entrate dalla porta in alto.

Non appena attraverserete il cimitero a destra, fate attenzione alle scie elettriche, tra le quali dovrete stare in mezzo per evitare di ricevere dei danni. In fondo a destra c'è la tomba di Abele, dove riceverete il suo amuleto.

* Dopo essere venuti in possesso dell'amuleto di Abele, tornate da dove siete venuti e parlate al suo cane.

Entrate nel muro e vi troverete faccia a faccia con il mostro di fine livello.

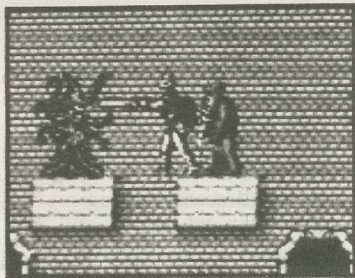
* Come era lecito aspettarsi il mostro di fine livello, che



sembra essere uno stretto parente di Satana, è il più forte nemico incontrato fino a questo momento. Fortunatamente, il suo schema d'attacco è semplice. Apparirà sulla destra della piattaforma su cui siete, quindi scomparirà scagliandovi contro delle palle di fuoco. Se state usando il guerriero, state sull'orlo della piattaforma e colpitelo rapidamente con la vostra arma, quindi evitate le palle di fuoco. Si alternerà nell'apparire da destra a sinistra, quindi siate pronti quando appare. Se state usando il mago (o meglio ancora se un vostro amico vi sta aiutando con il mago), usate la magia del Tornado di Ghiaccio mentre evitate le palle di fuoco. Una volta che l'avrete sconfitto, riceverete un flauto magico. Tornate alla tomba di Abele, ma continuate ad andare a destra, formando un ponte che vi porterà al castello di Cadash.

Il Castello di Cadash

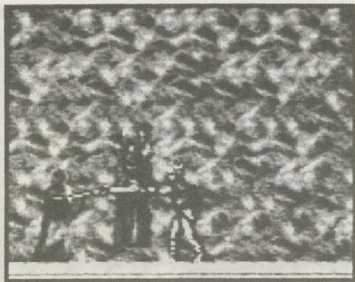
- * L'interno del castello è un labirinto di porte e piani. Questo è il percorso da seguire: entrate nella prima porta, quindi entrate nella porta a sinistra. Andate a destra ed entrate nella seconda porta (con le scale). Andate a sinistra per trovare l'elisir in un cesto, quindi tornate a destra. Andate a sinistra sopra gli scalini ed entrate nella porta successiva (scale in su), quindi andate a sinistra ed entrate nella



prossima porta. Andate a destra ed entrate nella prossima porta (scale in su), quindi andate a sinistra ed entrate nella prossima porta. Dovreste essere fuori dal

castello, quindi vedrete delle statue che tengono una mazza ferrata. Salite il prossimo gruppo di scale a destra e combattete contro il Jelly gigante, che perisce dopo pochi colpi (se siete al Livello 13). Seguite le prossime scale al disopra finché incontrerete la principessa. Scendete dalle viti a destra.

- * Ecco un altro labirinto di porte. Entrate nella prima porta, quindi andate a destra alla prima porta. Andate a sinistra, su dalle scale, e saltate attraverso la porta in alto a destra (scale in su). Qui



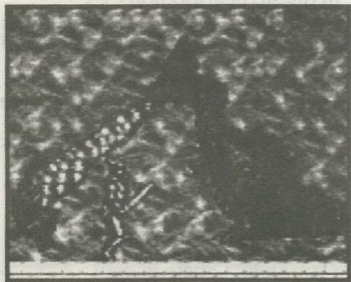
dovrete saltare su una piattaforma momentaneamente occupata da un albero malefico. Abbassatevi ed evitate i suoi proiettili. Se avete il Mago potete fare una magia per disfarvi di lui, quindi saltate. Se cadete dovete entrare nella porta al disotto e tornare in questo posto. Se non avete il Mago dovete contare sui vostri riflessi e sul vostro tempismo. Saltate nell'esatto momento in cui l'albero spara, quindi fatelo a pezzi con la spada quando atterrate su di lui. Per colpire il prossimo albero potete stare sull'orlo della piattaforma. Scendete gli scalini e passate nella prima porta, salite sopra gli arpioni. Saltate a destra (mentre distruggete un altro albero), quindi entrate nella porta in alto a destra (scale in su). Qui troverete una chiave d'oro. Entrate nella porta a sinistra e sarete nell'armeria. Avrete bisogno di 5800 pezzi d'oro per comprare le armi e gli scudi necessari per il vostro Guerriero. In questo negozio non c'è niente disponibile per il Mago. Uscite ed entrate nella prossima porta. Salite le scale a destra ed entrate nella porta in alto. Lasciatevi cadere a destra e salite gli scalini verso un'altra porta. Cadete sulla destra ed entrate nella porta al disotto, quindi andate a destra per arrampicarvi in su fino alla principessa. Tornate alla porta d'oro vicino l'inizio del castello.

* Dopo essere entrati nella porta d'oro dovete scendere un lungo corridoio. Cadete in ogni

buca e abbassatevi per evitare gli occhi rotolanti. Salite in cima al castello, dove dovrete combattere ancora il Verme. Usate la stessa strategia di prima. Balrog vi aspetta in cima per l'ultima battaglia.

- * Balrog indossa un mantello nero e volazza nell'aria. Non appena si ferma vi lancerà un incantesimo di luce che formerà un anello sotto di lui. Attaccatelo quando si sposta, quindi scappate via quando fa l'incantesimo. Dopo un po' di battaglia si trasformerà in un drago sputafuoco. Non potrete mai essere completamente salvi da questa bestiaccia, ma è meglio cercare di mettervi in salvo il più che potete.
- * Dopo essere tornati dal re dovrete affrontare Balrog per l'ultima volta. Comincerà come drago, creandosi una seconda testa poco prima che venga sconfitto. Questa testa sputa melma, ma

potete evitarla stando vicino alla bestia come nel primo caso. Per la vostra dura battaglia riceverete una breve sequenza finale con i crediti dei programmatori.



CHUCK ROCK

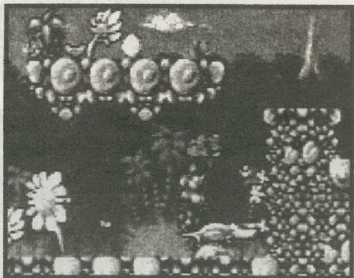
BY VIRGIN GAMES

Introduzione

Una divertente grafica da cartone animato e ottimi effetti sonori sono le caratteristiche che attireranno la vostra attenzione su Chuck Rock. Lo schema di gioco e gli enigmi vi entusiasmeranno mentre utilizzate il pancione, le rocce e il cervello per cercare

l'incantevole Ofelia. Le rocce sono la chiave della sopravvivenza, come suggerisce il titolo, poiché dovete appoggiarle contro le

sporgenze per arrampicarvi, o lanciarle ai nemici per eliminarli. E' un gioco d'azione a piattaforme per un solo giocatore e dovrete passare fra cinque livelli pieni di nemici e ostacoli per trovare la vostra fidanzata.

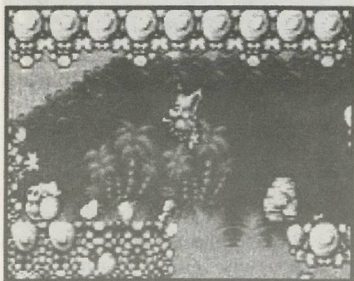


Strategie Vincenti e Livello 1

* C'è un modo per raggiungere ogni oggetto che vedete, e anche un modo per evitare o eliminare ogni nemico. Ogni livello fornisce diversi enigmi che implicano specifici modi per utilizzare le rocce. Molte volte dovrete andare una buona distanza verso sinistra per raggiungere un oggetto, che potrebbe sembrare un problema maggiore di quanto non valga la pena affrontare. Risolveremo gli enigmi più difficili in questo capitolo, come pure i mostri finali, ma con un po' di tentativi dovrete essere in grado di capire e risolvere il resto.

* Il primo livello è l'allenamento base per i livelli successivi. Prendete ogni roccia e cercate nelle

immediate vicinanze delle sporgenze l'area per salire o nemici da eliminare. C'è uno scopo per ogni roccia che vedete, perciò girate attorno finché non lo scoprite.

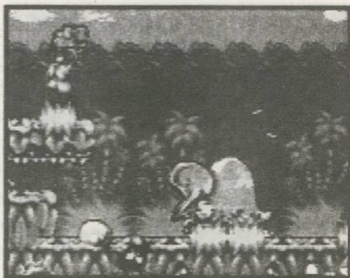


* Nella seconda area del Livello 1 (terreno grigio) c'è un alto dirupo sotto l'area dove cominciate. Prendete la prima roccia che vedete e scendete

dalla prima sporgenza, poi giratevi a sinistra e cadete ancora. State sul bordo destro di questa piccola piattaforma e lanciate la roccia a sinistra, poi saltate su di essa e saltate a sinistra per raggiungere il dirupo e gli oggetti di valore. Dopo essere passati tra le gambe di un dinosauro (attentamente!), dovrete scendere in un fossato sul fondo di quest'area. Una lucertola riposa sulla roccia con due frecce sopra di essa. Prendete la roccia a sinistra, fermatevi sulla coda della lucertola e lanciate la roccia sulla sua testa.

- * Nella terza area del Livello 1 (terreno rosso), prendete la prima roccia che vedete e portatela sulle scale a destra, poi abbassatevi quando vedete

apparire i
massi
rimbalzanti
per farli
rimbalzare giù
dalla roccia.
Un po' oltre in
quest'area c'è
una palude
verde con lo
scheletro di
un pesce



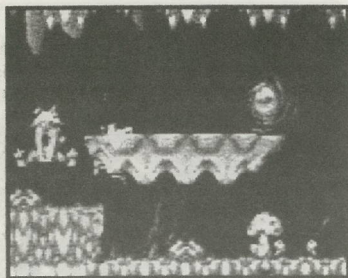
(probabilmente morto) che sporge. Prendete la roccia a sinistra e lanciatela nella palude, poi

saltate velocemente sul masso per oltrepassarla.

- * Il primo mostro è un rinoceronte che vi carica. Aspettate finché comincia a caricare a destra, poi saltate giù, prendete la roccia e saltate indietro sulla sporgenza in alto a sinistra. Quando il rinoceronte torna a sinistra, fate cadere la roccia mentre si gira verso destra. Ripetete questo schema finché viene sconfitto.

Livello 2

- * Prendete la prima roccia e usatela per eliminare i primi nemici che vedete. Salite sul primo ascensore e sulle rocce a sinistra, poi andate all'estrema sinistra per trovare un cuore e molti oggetti-punto (opzionali). Il serpente verde



arrotolato qui (e altrove) può essere usato come una piattaforma estesa se lo colpite col pancione. Tornate indietro all'ascensore e continuate a destra per

trovare altri cuori e l'area successiva.

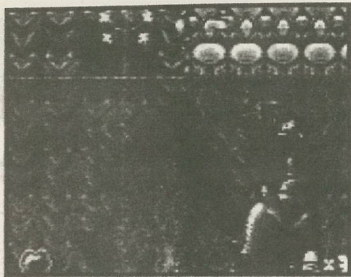
- * Nella seconda area (terreno rosso) prendete la prima roccia all'inizio per proteggervi dalle

rocce che cadono dall'alto. Non c'è limite di tempo, quindi non correte o scoprirete molti piccoli nemici troppo tardi e perderete troppa energia. Dovete saltare dal terzo ascensore a destra, il che è impossibile se non piazzate il masso da sotto sull'ascensore e saltate dalla sua cima.

- * Il mostro del Livello 2 è un castoro con denti enormi. Quando urla diventerete bianchi dalla paura, e sarete storditi per un paio di secondi. Restate sulla sinistra nella parte più bassa e giratevi a sinistra, poi saltate e colpitelo quando si avvicina al bordo della sporgenza al disopra. Ci vogliono 11 colpi per ucciderlo, ma a voi ne bastano soltanto 6 se avete la massima energia, quindi agite in fretta.

Livello 3

- * Non ci sono enigmi da risolvere nella prima area del Livello 3, solo tonnellate di nemici sopra e sotto la superficie dell'acqua. Non c'è limite di tempo, perciò prendete il tempo che vi serve. Verso la fine avrete bisogno dell'aiuto di una balena per raggiungere l'alta sporgenza verso l'area successiva.
- * La seconda area è più o meno simile, con l'aiuto che proviene da un'altra balena e da rane che saltano molto in alto. Cercate i cuori in alto e in basso per mantenere la vostra energia a un livello di sicurezza.



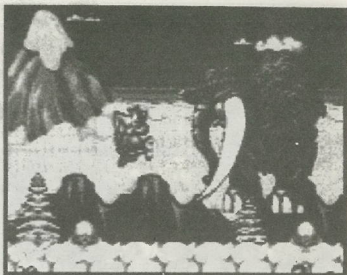
* Il mostro è un dinosauro con un respiratore, ed è sott'acqua. Dovete calciarlo sulla testa mentre evitate le bolle che escono dal respiratore.

Avvicinatevi e calciatelo un paio di volte, poi nuotate a sinistra e saltate fuori dall'acqua per evitare le bolle. Non avvicinatevi troppo o perderete velocemente energia quando vi colpisce. Assicuratevi inoltre di essere vicini alla superficie in modo da poter respirare ed evitare le sue bolle.

Livello 4

- * State sulle zanne dei mini-mammut e colpiteli in testa per arrivare sulle sporgenze più alte. Questo livello comprende pochi enigmi e troppi nemici. Prendete tutto il tempo che vi serve per evitare i nemici.
- * Il mostro è un mammut con enormi zanne. Colpitelo o calciatelo al corpo, poi correte all'estrema sinistra per evitare la neve che cade che soffia nel cielo. Fate inoltre attenzione all'attacco con risucchio, che dovete evitare

scappando o saltando per evitare di essere tirati nelle sue zanne. Salterà due volte, a sinistra, poi a destra ogni volta. Fate attenzione al



punto dove potete tranquillamente saltare e colpitelo quando salta a sinistra, poi correte in quel punto tra i suoi attacchi e colpitelo rapidamente col pancione quando atterra. Ci sono due archi nelle nuvole sullo sfondo - il posto più sicuro è nell'arco a destra. Ogni volta che lo colpite aprirà l'occhio.

Livello 5

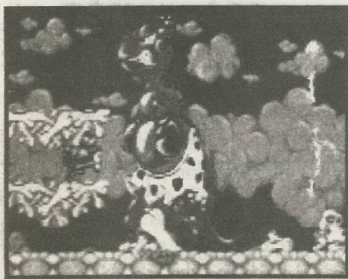
- * Ci sono scheletri con la lingua rossa che sono difficili da vedere, ma se colpite la lingua si allungherà, come i serpenti al Livello 3.
- * Dopo essere entrati nella bocca del dinosauro, fate attenzione ai cuori che attaccano. Ci sono anche nemici in quest'area che non possono essere eliminati, quindi oltrepassateli rapidamente per evitare il dolore.
- * Il mostro finale è un alto dinosauro pugile con i boxer (con piccoli cuoricini). Il suo morso è



letale come il suo pugno. Potete colpirlo o calciarlo nello stomaco o in testa, ma è complicato comunque. Si avvicina quando indietreggiate e

indietreggia quando avanzate. Per colpirlo dovete muovervi all'indietro per attirarlo verso di voi, poi saltare velocemente e calciarlo o colpirlo, il che lo farà indietreggiare. State al livello del terreno all'estrema sinistra, poi quando si avvicina saltate sulla piattaforma più bassa e calciatelo o colpitelo indietro. Quando è stato spinto all'indietro, cadete velocemente

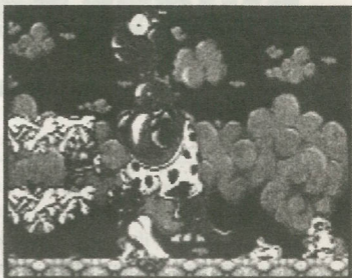
dalla sporgenza e spostatevi indietro a sinistra per ripetere il vostro attacco. Se aspettate abbastanza a lungo potete saltare sulla prima



piattaforma e
calciarlo nello
stomaco, poi
saltare
velocemente
sulla

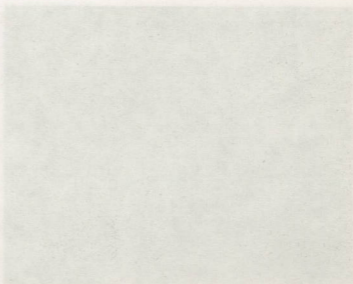
piattaforma
più alta e
calciarlo in
testa. Dopo
averlo

sconfitto riceverete un messaggio con buon
disegno e i crediti dei programmatori, che si
ripeterà nel caso in cui dobbiate chiamare un
amico per mostrargli la prova della vostra
vittoria. Buona fortuna!



dell'elicottero Apache. Questo è un gioco
d'azione per un solo giocatore, è dotato di quattro
campagne di
guerra e un
comodo sistema
di password.

Se siete
appassionati del
classico
videogioco
Choplifter, vale
la pena di
provare anche



DESERT STRIKE

BY ELECTRONIC ARTS

Introduzione

Desert Strike è un'alternativa simpatica a quello che l'America ha sperimentato nella guerra della "Tempesta nel Deserto". Invece di inviare migliaia di truppe, perché non mandare una sola persona a risolvere i problemi causati da un solo leader? Certo, non è molto realistico, ma per come funzionano i videogiochi è molto più divertente.

Voi giocate nel ruolo del pilota inviato per salvare il pianeta. L'unica vostra assistenza è costituita da un co-pilota, e dalla forza bruta dell'elicottero Apache. Questo è un gioco d'azione per un solo giocatore, è dotato di quattro campagne di guerra e un comodo sistema di password.

Se siete appassionati del classico videogioco Choplifter, vale la pena di provare anche



questo. E' infatti molto più dettagliato, con paesaggi tridimensionali e varie armi, ma ha più o meno lo stesso schema di gioco che ha reso Choplifter così avvincente.

Campagna 1: Superiorità Aerea

- * Potete girare per ogni Campagna per imparare la posizione di oggetti importanti (anche prendendo nota se necessario).
- * Ci sono molti co-piloti fra cui poter scegliere. Quello più completo è il Lt. Kris Tinmarie. Ha abilità nell'uso dell'artiglieria e dell'argano, il che sarà fondamentale per la vostra sopravvivenza mentre imparate i controlli e lo schema di gioco in questa prima Campagna.
- * I nemici non possono vedervi a meno che voi non vediate loro. Non volate nel centro della battaglia contro diversi nemici. Volate

lentamente verso il vostro bersaglio finché non riuscite a vedere un nemico. Distruggetelo, poi muovetevi lentamente in avanti finché non vedete il successivo. Se

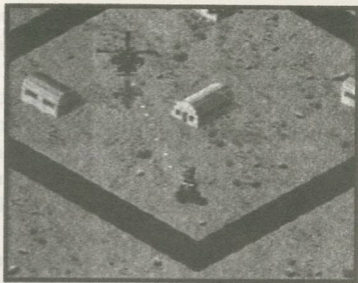
COPILOT SELECTION



RUSSIE HAS NERVES OF STEEL
TEMPERED BY YEARS OF CHAMPION-
SHIP HORSE RIDING IN AUSTRALIA
IF YOU WANT A WELL-ROUNDED
PARTNER TO START WITH, SHE
MIGHT BE A GOOD CHOICE

PRESS START TO EXIT

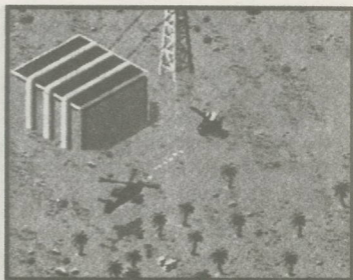
un'arma è
puntata
direttamente
verso di voi,
volate via
velocemente
e avvicinatevi
dall'altro lato.
La maggior
parte delle
armi

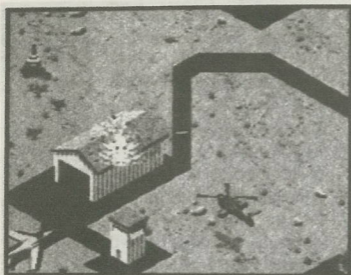


raggiungono l'obiettivo molto lentamente,
perciò se vi trovate dietro potete attaccare prima
che abbiano la possibilità di mirarvi.

- * Missione 1: le due postazioni radar non sono pesantemente corazzate. Usate un paio di Hydra o la Chain Gun per distruggerle.
- * Missione 2: le centrali elettriche sono sorvegliate da postazioni di missili SAM

(Surface-Air Missile),
un'arma molto veloce e mortale.
Volate velocemente verso la centrale elettrica e





distrugete la postazioni di missili con un paio di Hydra, poi distrugete la centrale elettrica con un'arma meno preziosa. Dopo aver distrutto la centrale

elettrica vedrete una scatola di attrezzi che giace al suo posto. E' una scatola per riparare le corazze, e non dovrete mai lasciarla indietro. Volate direttamente sopra di essa per prenderla.

- * Missione 3: i campi di volo possiedono diversi bersagli che richiedono molti colpi per essere distrutti. Fate attenzione alla vostra corazza se si indebolisce. Prendete un paio di MIA (Missing



In Action) e tornate alla nave per cambiare la vostra armatura. Potete anche catturare i soldati nemici rimasti facendo saltare l'edificio del campo di

volò e ricevere punti bonus per l'armatura, ma fate attenzione ai soldati armati che sparano all'indietro.

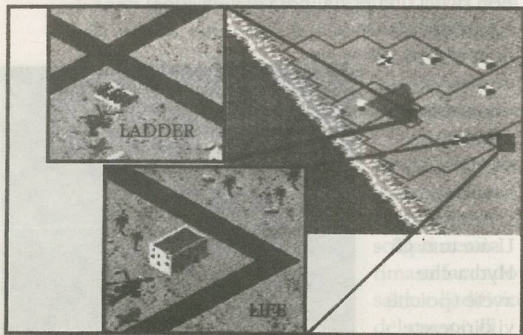
* Missione 4: distruggete i centri di comando per catturare un Comandante nemico. Vi dirà dove si trova il vostro agente segreto. Potete poi lasciarlo sulla zona di atterraggio per ottenere punti bonus per l'armatura. Vi basterà sparare a uno dei centri di comando per trovare il Comandante, perciò non sprecate il vostro tempo con altro se siete a corto di carburante, armatura o armi. C'è un punto di riparazione dell'armatura vicino alla torre di guardia, a sinistra del centro di comando più in basso.

* Missione 5: dopo aver preso il Comandante, dirigetevi dall'agente segreto. Ci sono tre edifici nella sua posizione. Sparate all'edificio finché non rivela una porta, poi volateci sopra per mandare dentro il vostro co-pilota. Mentre aspettate sarete attaccati dai cannoni. Usate tutti gli Hydra che avete (poiché vi dirigerete



verso la fregata subito dopo), poi finiteli con gli Hellfire. Volate sopra la porta per prendere i vostri amici, poi dirigetevi verso casa.

- * Se state cercando punti extra, potete completare un obiettivo extra in qualsiasi momento durante questa Campagna. Un F-15 è stato abbattuto nell'angolo a nord ovest del campo di battaglia. Raccogliete il pilota, poi distruggete l'aeroplano per impedire che finisca nelle mani sbagliate. Riceverete un'armatura e dei punti bonus quando ritornerete alla zona di atterraggio.
- * Nell'angolo nord est del campo di battaglia c'è un fosso di MIA. Sparate ai soldati circostanti, poi prendete i tre MIA. Riportateli alla zona di atterraggio per ottenere punti per l'armatura quando ne avrete bisogno.

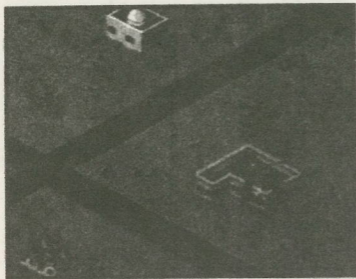


- * Un civile (vestito di nero) si trova nei campi piccoli (con tende e cammelli). Prendetelo e ritornate alla zona di atterraggio per ottenere punti extra per l'armatura quando ne avrete bisogno.
- * Una scaletta di salvataggio si trova vicino alla costa. Con essa potrete prendere la gente e gli oggetti più velocemente con l'argano (e far fare una pausa al vostro co-pilota).
- * Non mancate la vita extra. Si trova proprio sulla strada della zona di atterraggio. Distruggete l'edificio per trovarla.

Campagna 2: Scud Buster

- * Ci sono un paio di nuove armi da temere in questa Campagna, e un MIA che fa da ottimo co-pilota per le prossime due Campagne (ma potete ancora sceglierlo anche se non lo liberate). Scegliete nuovamente il Lt. Kris Tinmarie per questa Campagna. Assicuratevi di utilizzare tutte e tre le zone di atterraggio, qualunque sia la più vicina.
- * Missione 1: tre postazioni radar devono essere distrutte in questa Campagna. Due sono sorvegliate dalle mortali postazioni di SAM, perciò fate attenzione e attaccate velocemente. Il radar situato tra le altre due rivelerà una cassa di munizioni quando verrà distrutto, perciò rallentate sugli ultimi colpi per evitare di distruggerla.

- * Missione 2: ci sono tre evasioni in programma, ma voi siete necessari per farle riuscire. Dovrete prima prendere la scaletta di salvataggio. Le prigioni sono situate al centro delle città. Una

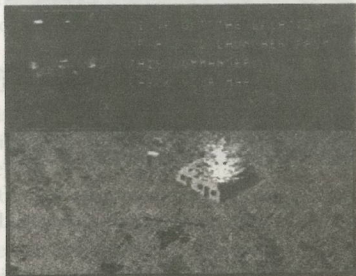


volta fatte esplodere per aprirle sarete attaccati da un paio di cannoni. È più facile distruggerli da dietro, ma un paio di Hydra molto veloci se ne occuperanno

per voi. Liberare i quattro prigionieri dalla prigione e riportateli alla zona di atterraggio per ottenere punti per l'armatura. Colpite gli edifici attorno alla prigione per trovare oggetti preziosi (fate prima esplodere la prigione, se preferite).

- * Missione 3: questa centrale elettrica è anche meglio armata dell'ultima. Distruggete i pericoli vicini, poi fate esplodere la centrale elettrica per trovare un punto di riparazione dell'armatura. Il soldato in cima non smetterà di sparare finché l'edificio non esploderà.
- * Missione 4: le armi chimiche sono la maggiore minaccia per i soldati in campo. Sparate a ogni nemico vicino, poi distruggete l'edificio principale e i tre silos vicini.

- * Missione 5: i lancia-scud sono sparsi per tutto il campo di battaglia, e cercarli in ogni angolo richiederebbe molto più tempo di quanto ne avete a disposizione. Mentre lavorate alle prime quattro missioni date un'occhiata a ogni edificio contrassegnato da una bandiera nemica (pensavate fossero nascoste



meglio, vero?). Sparate agli edifici e catturate il Comandante degli scud che si trova all'interno per conoscere la posizione di un lancia-scud.

Non sprecate tempo mentre combattete contro il lancia-scud e le guardie vicine, altrimenti potrebbe sparate e farvi perdere punti bonus.

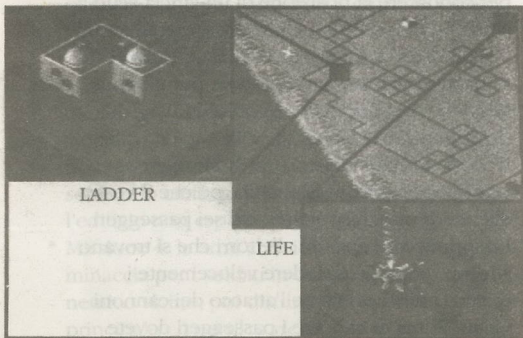
- * Missione 6: attaccate il campo di POW (Prisoners Of War) per liberare i soldati alleati. Dovrete tornare alla zona di atterraggio ogni volta che ne prendete quattro, poiché il vostro elicottero può trasportare solo sei passeggeri. Per prima cosa sparate alle torri che si trovano attorno, poi fate esplodere velocemente i quattro edifici prima dell'attacco dei cannoni vicini. Prima di caricare i passeggeri dovete



assolutamente
distruggere i
cannoni, o
sarete destinati
a essere
abbattuti.
Prendete la
scaletta di
salvataggio
prima di tentare
questa

missione, oppure sprecherete tempo extra
mentre aspettate che ogni soldato venga issato
all'interno dell'elicottero.

- * Potrete garantirvi ancora punti extra
recuperando un pilota di F-15. E' situato nella
zona a nord est del campo di battaglia.

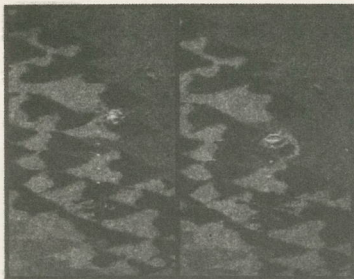


Iniziando la prossima campagna, sarete in grado di selezionarlo come vostro co-pilota. Sa mirare e usare bene l'argano.

- * Fate attenzione ai flash dalla cima degli edifici che indicano un prigioniero alleato che chiama aiuto. Fate esplodere l'edificio per liberarlo.

Campagna 3: Città dell'Ambasciata

- * Missione 1: gli ispettori dell'ONU. Gli ispettori sono sorvegliati da tre differenti nemici. Distruggeteli velocemente, poi prendete gli ispettori prima che fuggano terrorizzati. Dotarsi della scaletta di salvataggio prima di tentare questa missione è un'idea eccellente.
- * Missione 2: armi biologiche. Potete abbattere questi otto edifici in ogni ordine, ma tenete a mente quanti ne avete colpiti. Un chimico apparirà dal sesto edificio e ha delle informazioni che volete sapere. Vi dirà (dopo un po' di agitazione) dove potete trovare gli ICBM (terza missione). Assicuratevi di riportare i chimici alla zona di atterraggio per ottenere punti bonus. E' possibile volare vicino agli edifici e fare in modo che le armi vicine li distruggano per voi.
- * Missione 3: i silos dei missili ICBM. Questa missione non è tanto difficile quanto fa consumare tempo. Dovete distruggere il rivestimento del silos, poi il coperchio, poi l'effettivo missile contenuto all'interno. Questo



richiede un sacco di munizioni! I silos sono anche sorvegliati da armi e soldati nascosti sotto le dune vicine (cercate di eliminarli).

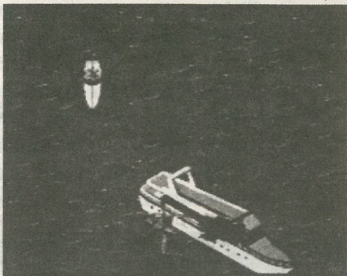
- * Missione 4: persi in mare. Dovete distruggere due fuoribordo vicini prima di liberare il soldato alleato. Sono molto ben corazzati, perciò usate Hydra e Hellfire se ne avete.
- * Missione 5: tre postazioni di SAM sorvegliano la centrale elettrica. Il carburante è sotto una delle postazioni di SAM, perciò fate attenzione a non sparare troppo. Come previsto, c'è un'unità di



riparazione dell'armatura sotto la centrale elettrica.

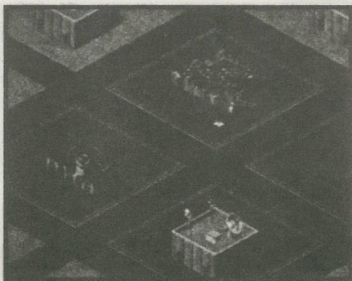
- * Missione 6: lo yacht del pazzo. Prima di tutto distruggete l'elicottero e il fuoribordo, poi sparate ai

soldati in cima
mentre
distruggete lo
yacht. Gli
ostaggi
usciranno
attraverso il
buco nello
yacht e il
pazzo fuggerà
sulla sua



scialuppa di salvataggio (che non potete distruggere). Prendete gli ostaggi mentre vi difendete dagli elicotteri e dai fuoribordo che attaccano. Dovrete tornare parecchie volte indietro alla zona di atterraggio, ogni volta che riempirete l'elicottero con sei passeggeri.

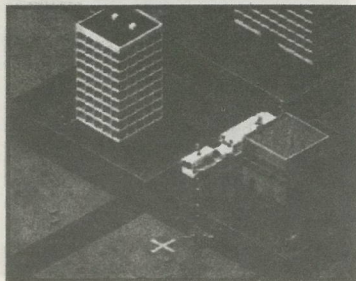
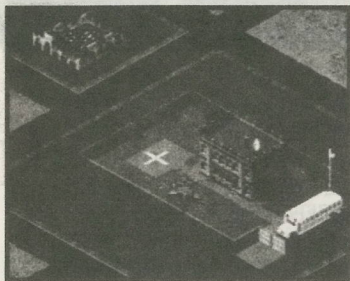
- * Missione 7: è il momento di dare la caccia all'ambasciatore nemico. Mentre vi avvicinate al suo edificio, colpite il radar sotto al campo. Dovete sparare a ogni edificio in quest'area per trovare l'ambasciatore - è sempre



nell'ultimo. Fate attenzione quando sparate all'ultimo edificio per evitare di ucciderlo.

* Missione 8: liberazione dell'ambasciata.

Tenetevi pronti a un sfida maggiore. Iniziate sparando ai nemici vicini. Quando l'area è libera dai pericoli, atterrate con l'elicottero sulla X. Quando il vostro co-pilota è al sicuro, volate velocemente lontano dall'ambasciata (fuori



dallo schermo), poi tornate e abbattete gli elicotteri nemici che attaccano. Il vostro co-pilota apparirà ancora, conducendo gli ufficiali dell'ambasciata verso l'autobus. Sparate al cancello per aprirlo. Dovete seguire l'autobus e proteggerlo mentre va verso la salvezza (angolo a sud est). L'autobus

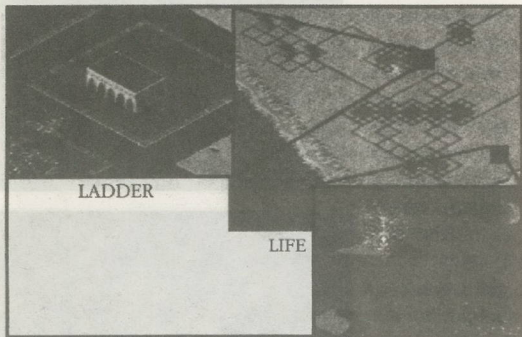
si fermerà e vi aspetterà se volate fuori dallo schermo, il che potrebbe essere necessario per combattere gli attacchi nemici. Se vi scontrate con l'autobus, dovrete ricominciare questa Campagna dall'inizio, perciò fate attenzione! Mentre vi avvicinate alla vostra destinazione sarete attaccati da altri nemici (incluse postazioni SAM e forti cannoni). Potrebbe essere necessario volare via per cercare altre munizioni, carburante o armature, ma fate attenzione a ricordare dove avete lasciato l'autobus in modo da poter tornare al più presto possibile (non si muoverà mentre voi vi allontanate). Se siete bloccati da un veicolo della televisione, fatelo esplodere (non c'è nessuno dentro, e voi siete in missione!). Sparate inoltre al ponte dopo che l'autobus ci è passato sopra. Quando raggiungete la vostra destinazione prendete il co-pilota e dirigetevi indietro verso la fregata.

* Potete guadagnare dei punti bonus aiutando i reporter della EANN che si trovano nei pasticci. Una



volta saliti non lasceranno il vostro elicottero finché non li avrete riportati ai loro edifici, quindi siate sicuri di voler fare tale sforzo. Gli edifici sono contrassegnati da antenne, e hanno una X per atterrare sulla strada.

- * Fate esplodere le cisterne di carburante nell'angolo nord ovest o sud est per cercare dei barili di carburante, dei quali siete destinati ad aver bisogno qualche volta.
- * Potete raccogliere una scaletta di salvataggio e una vita extra in questa Campagna.

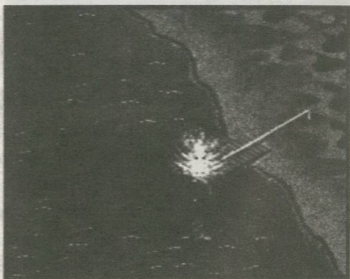


Campagna 4: Tempesta Nucleare

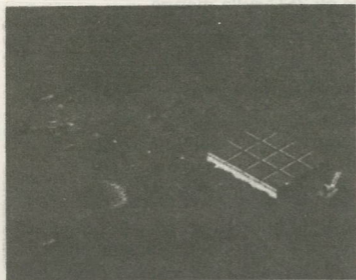
- * Missione 1: giacimenti di petrolio. Liberare tutte e sei le truppe d'assalto individuando i loro bunker lungo la costa. Assicuratevi di volare

sopra l'oceano quando cercate lungo la costa per evitare di sprecare carburante. Dovete quindi individuare gli ZSU sulla mappa (macchie rosse) e distruggerli prima che distruggano i barili di petrolio (se fallite, la missione verrà interrotta). Dopo aver distrutto la maggior parte degli ZSU, il punto di caduta della truppa d'assalto apparirà come una macchia rossa sulla mappa (e come una X sul terreno). Dovete distruggere tutti gli ZSU per completare questa missione.

- * Missione 2: spargimenti di petrolio. Quale animale potrebbe essere negligente in modo così evidente nei confronti dell'ambiente? Non potrebbe mai esserci un essere umano capace di un simile orrore nella realtà, vero? La vostra missione è fermare il petrolio distruggendo il condotto che conduce all'oceano. Volate lungo la costa, stando sopra l'acqua per risparmiare carburante. Per prima cosa sparate ai nemici di guardia, poi usate la vostra mitragliatrice per cercare il punto debole di ogni condotto e distruggerlo.



- * Missione 3: bombardare i rifugi. Per completare la missione dovete distruggere quattro rifugi e



liberare 15 dei 16 civili che si trovano all'interno. Tre dei rifugi sono sorvegliati da ZSU coperti e dovete distruggere la copertura prima di poterli danneggiare.



Muovetevi attorno allo ZSU mentre gli sparate per evitare di essere colpiti, e volate via (fuori dallo schermo) se pensate di prendere troppi

colpi. Dopo aver distrutto lo ZSU, sparate ai gradini del rifugio per prendere i prigionieri.

- * Missione 4: le parti della bomba vengono portate dai camion vicino al limite più a est della mappa. Aspettate finché i camion si dirigono verso l'alto in modo che possiate

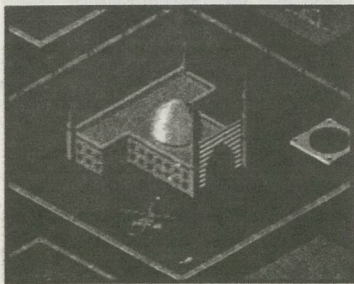
vedere il
carico che
trasportano
(alcuni
trasportano
prigionieri).
Se vedete le
parti della
bomba,
distruggete il
camion.



- * Missione 5: impianto per le armi nucleari. Fate prima esplodere i radar vicino all'impianto, poi attaccate i duri Crotales. Usate i vostri Hellfire per distruggerli, poiché necessitano molti colpi per essere abbattuti e possono distruggere il vostro elicottero con un piccolo sforzo. Risparmiate inoltre le casse di munizioni vicine finché non ne avete bisogno per questa missione. Dovete distruggere l'intero impianto, incluse le due torri di raffreddamento. Sparate al silos a sinistra per trovare un'unità di riparazione dell'armatura.
- * Missione 6: quattro postazioni mobili M48 di SAM sorvegliano la centrale elettrica. Sono difficili da distruggere, ma hanno un lento tempo di ricarica. Distruggetene almeno uno per rendere la centrale elettrica un bersaglio più facile. Otterrete la solita (e probabilmente necessaria) ricompensa di un'unità per la

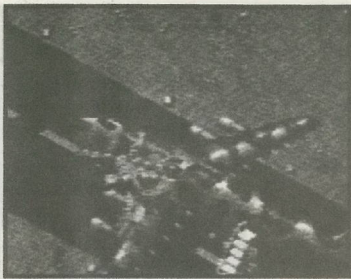
riparazione dell'armatura dalla centrale elettrica, e uno degli M48 lascerà una cassa di munizioni quando verrà distrutto.

- * Missione 7: il palazzo presidenziale. Ci stiamo avvicinando alla fine! Andate al palazzo del pazzo e fate una distruzione totale. Dovrete ricaricare le armi tre o quattro volte per distruggere tutto. Una X verrà lasciata al suo posto. Atterrate in quel punto per permettere al vostro co-pilota di entrare e catturare il pazzo. Sorpresa! Non è l'ultima missione e il vostro co-pilota è ora prigioniero.
- * Missione 8: bombardiere. Assicuratevi di essere pieni di munizioni e di carburante quando cominciate questa missione. Aspettate che il vostro co-pilota salga "senza pericolo" sull'aereo, poi sparate alla guardia in cima all'aereo. Nel momento in cui vedete apparire un buco, smettete di sparare e prendete il vostro co-pilota.



Distruggete i due ZSU che appaiono, che copriranno il Generale per rischiare una fuga col suo aeroplano danneggiato. State vicino al

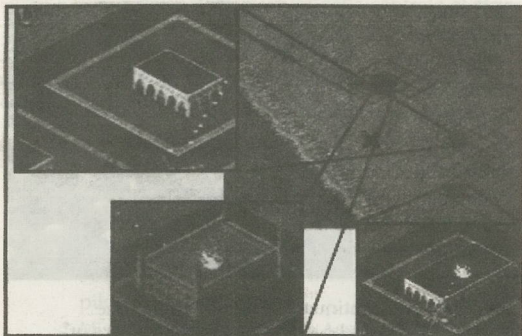
lato sinistro posteriore dell'aereo mentre lo colpite con qualunque arma avete. Cominciate con le armi pesanti (Hydra e



Hellfire), poi continuate con la mitragliatrice fino a farlo esplodere. Potreste individuare delle scatole di munizioni lungo il percorso, ma non perdetevi tempo a prenderle se non ne avete assolutamente bisogno: non avete tempo superfluo! Se avrete successo nella distruzione del pazzo, sarete ricompensati con una bella sequenza finale animata.

* Ci sono tre vite extra e una scaletta di salvataggio in questa missione, che potrebbero renderla un pochino più sopportabile.





Incredibili Segreti

* **PASSWORD.** Se cominciate a sentirvi frustrati a cercare di finire la missione che state svolgendo o volete solo dare un'occhiata alle altre (che comunque diventano più difficili):

Campagna 2 = KQAOJTK

Campagna 3 = ILJLWBQ

Campagna 4 = BTEIKLZ

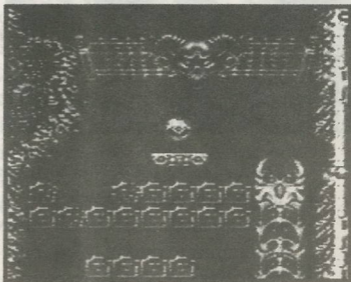
DEVILISH

BY SAGE'S CREATION

Introduzione

La storia dei videogiochi cominciò con un gioco chiamato Pong che sembrerebbe estremamente primitivo confrontato ai videogiochi di oggi. La grafica bianco e nero mostrava una paddle bianca (una linea sottile) e una palla (un quadrato) con uno sfondo nero. Nonostante tutto era terribilmente eccitante per la gioventù di quei tempi. Pong ha influenzato diversi giochi differenti, incluse variazioni di "sport" che aggiungevano semplicemente altre paddle per rappresentare i giocatori. Ha anche influenzato Breakout, che implicava l'utilizzo di una paddle per rompere i mattoni in cima allo schermo.

Arkanoid migliorò questo concetto con buona grafica e armi aggiuntive, ora Devilish compie un grosso passo avanti.



In Devilish controllate due paddle contemporaneamente. Entrambe si muovono a destra e sinistra insieme, ma la paddle in alto può muoversi su e giù, oltre a ruotare di 90 gradi. Uno o due giocatori (simultaneamente) controllano queste paddle per distruggere i mattoni e i mostri in sette livelli differenti.

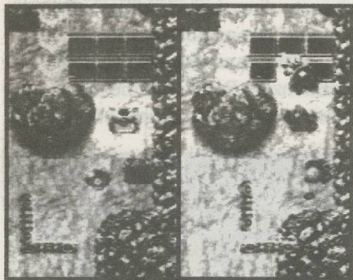
Strategie Vincenti e Mostri di Fine Livello

* Cominciare ogni partita al Livello 1 può essere frustrante, ma nei Time Trial vi vengono dati fino a 4 minuti e 20 secondi per completare un livello. Potete anche scegliere di cominciare in

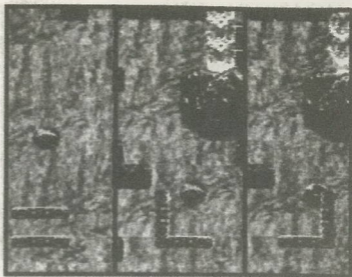
uno dei primi cinque livelli. Facendo pratica e migliorando le vostre abilità in questi livelli individualmente avrete più possibilità di andare oltre nel gioco normale.

* Il menu

Option vi permette di cominciare la partita con un numero massimo di sfere uguale a quattro. Selezionando il livello di difficoltà a Easy aumenterete anche la quantità di tempo a disposizione per completare un livello. Il tempo

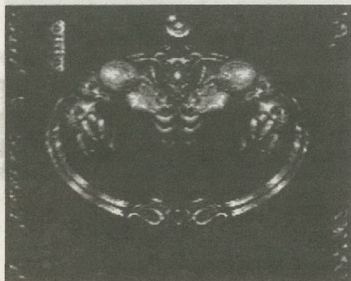


diventa più critico nei livelli più alti, dove la difficoltà dei mostri finali aumenta e diminuisce la quantità di tempo a disposizione.



- * Le casse del tesoro contengono oggetti variabili che dovete acchiappare (con una delle paddle). Il Time Stop (oggetto giallo) diventerà molto prezioso negli ultimi livelli, specialmente se state giocando con la difficoltà Hard. Alcune casse faranno un flash in tutti i quattro colori nel momento in cui vengono aperte.
- * Fate pratica sull'utilizzo delle paddle in maniera efficace. Riducendo lo spazio tra la paddle e un gruppo di blocchi, la palla rimbalzerà più velocemente. Questo è il modo migliore per ridurre il tempo necessario a completare un livello. Fate anche pratica nel colpire la palla sui lati con le paddle in formazione a "L" o a "L inversa". Ci sono molte zone, specialmente nei livelli avanzati, dove dovrete colpire la palla in direzione orizzontale velocemente e per una distanza lunga.

- * Il mostro finale del Livello 1 è The Demon. Dovete colpire la sua testa con la palla per distruggerlo. Potete farlo colpendo la palla

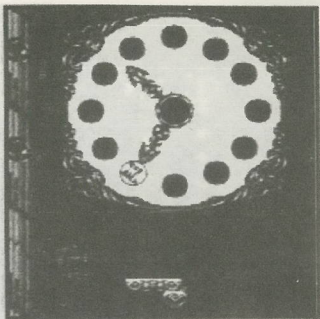


dritto tra le sue braccia (quando non sono chiuse), o colpendo la palla attorno e sopra la sua testa, dove rimbalzerà furiosamente tra la sua testa e il soffitto.

Spostate la vostra paddle in alto vicino a lui, ma non troppo vicino, per colpire rapidamente la palla nuovamente quando rimbalza via. Ruotate la paddle per guidare la palla avanti e indietro quando è sopra la sua testa.

- * Il mostro finale del Livello 2 è The Big Clock. Questo è più un livello bonus che un mostro finale. Lo scopo principale è mantenere la palla in gioco durante l'intera durata dell'orologio attraverso un ciclo di 12 ore. Il bonus entra in gioco quando mandate la palla in uno dei buchi. Non solo la palla verrà trattenuta per un paio di secondi (dandovi la possibilità di prendere un bel respiro), ma vi verranno anche dati 1000 punti.

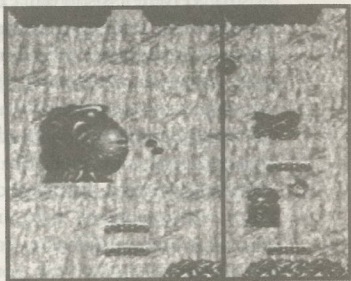
* Il mostro finale del Livello 3 è Treant. Secondo noi, questo è il mostro più difficile di tutti i livelli. Treant appare per pochi secondi, poi sputa un paio di semi. Quindi scompare e i semi crescono in piccoli alberi.

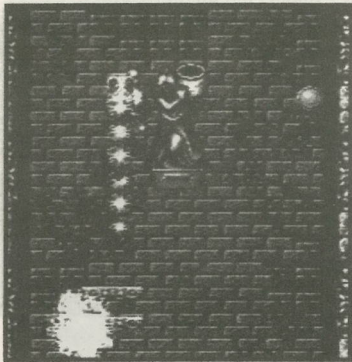


Dovete colpire Treant quando appare, il che è molto difficile considerando che la palla non rimbalzerà spesso nella direzione che volete voi. Quando scompare e rimanete con i piccoli alberi dovete eliminarli, colpendoli una volta per farli rotolare fuori dallo schermo o due volte per distruggerli.

Una volta distrutti i piccoli alberi, Treant riapparirà e verrà ripetuto lo schema.

Con abbastanza tempo a





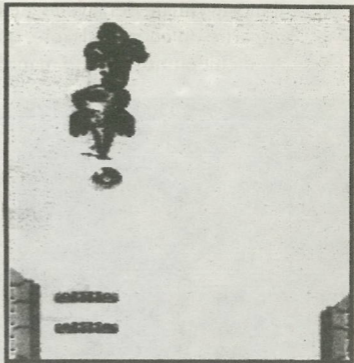
disposizione non è molto difficile, ma nei livelli di difficoltà Normal e Hard è pressoché impossibile. Se riuscite a far avvicinare la palla a lui con il giusto angolo (preferibilmente dritto), e poi

muovete la paddle più vicino, potete far rimbalzare la palla contro di lui rapidamente.

- * Il mostro finale del Livello 4 è The Statue. Lo schermo si riempirà di mattoni, che dovete demolire completamente per sconfiggere il mostro. Verrete assistiti dalla Buster Ball (drago di fuoco), che vi aiuterà a distruggere i blocchi più velocemente. Per colpire i blocchi sul fondo dello schermo siate sicuri di spostare la paddle superiore in su in modo che non impedisca alla palla di raggiungere il fondo dello schermo.
- * Il mostro finale del Livello 5 è Undine. E' effettivamente una coppia di demoni che fanno a turno per avvolgersi in un turbine a spirale, per poi sparare scintille che congelano la sfera per qualche secondo. Non potete colpire il

demone in azione, quindi concentratevi nel mirare l'altro che vaga per lo schermo.

Muovete la paddle più vicino per colpirlo velocemente. L'uscita dopo il mostro è un



po' più avanti in questo livello, quindi fate molta attenzione al tempo.

- * Il mostro finale del Livello 6 è Fire Ball. Anche questo sembra più un livello bonus, con disponibile un bonus estremamente importante - quattro sfere extra! Mentre il tempo passa apparirà una sfera rossa ogni 5 secondi. Per ogni sfera rossa che mantenete in gioco (per tutti i 20 secondi) riceverete una sfera blu extra. Anche se perdete la sfera blu mantenete in gioco le sfere rosse. Posizionate le paddle in modo che quella superiore sia vicino al centro dello schermo. In questa formazione potete provare a colpire le sfere con la paddle superiore, poi usare la paddle inferiore in caso di emergenza.

- * Il mostro finale del Livello 7 è Ganma. Vedrete apparire un cuore pulsante, quindi tre figure lo accerchieranno. Dovete mandare la palla fra le



tre figure per colpire il cuore. Le figure ruoteranno in circolo attorno al cuore, poi si fermeranno e lanceranno molte sfere come le vostre. E' meglio tenere le vostre sfere vicino alla cima dello schermo per non

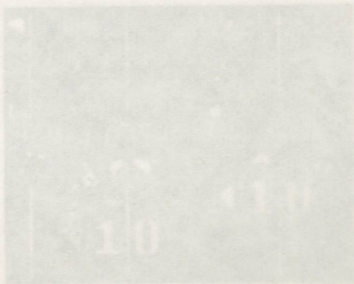
confondervi. Se la palla rimane intrappolata nella zona vicino al cuore cercate di mantenerla lì ruotando la paddle e bloccando uno dei lati dove è probabile che scappi. L'uscita è molto vicina, solo uno schermo in su. Dopo aver sconfitto Ganma riceverete una breve animazione e i crediti dei programmatori.

JOE MO SPO FOO BY SEGA



Introduzione

Fochi giochi digitalizzati e "power-up", ma nessuno gioco prima d'ora contiene tanto parlato digitalizzato. Lo speaker non dice solo un paio di parole - dice costantemente frasi intere che sono in relazione diretta con il gioco che state

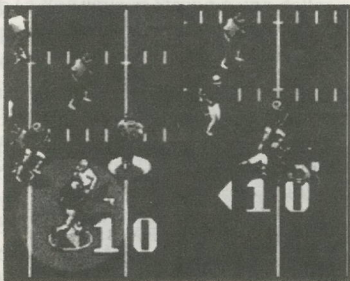


JOE MONTANA II: SPORTSTALK FOOTBALL

BY SEGA

Introduzione

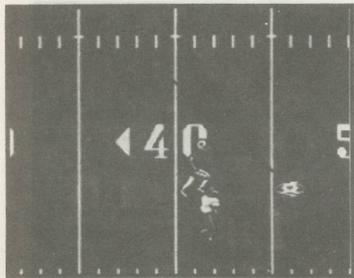
Pochi giochi contengono vero e proprio parlato digitalizzato. Alcuni hanno un occasionale "ouch" o "power-up", ma nessuno gioco prima d'ora contiene tanto parlato digitalizzato. Lo speaker non dice solo un paio di parole - dice costantemente frasi intere che sono in relazione diretta con il gioco che state



conducendo. Ovviamente questo può sembrare un trucco per vendere giochi, ma c'è molto oltre il parlato digitalizzato. Ci sono oltre 50 azioni di difesa e attacco, molte squadre da scegliere, riprese ravvicinate quando l'azione si fa avvincente, due giocatori contemporaneamente (nella stessa squadra o in squadre avversarie), un sacco di opzioni e un sistema di password facile e funzionale.

Azioni di Passaggio

* Usate le azioni di passaggio durante i primi due down, o quando siete nel vostro territorio. La migliore azione di passaggio per guadagnare un gran numero di yard è la Shotgun/Over-Under. Il corridore impiega un paio di secondi per raggiungere il suo obiettivo, quindi ritardate più possibile. Dovete però stare attenti a non stare



troppo tempo fermi, altrimenti il quarterback verrà atterrato o intercettato.

Usate quest'azione per riottenere yard dopo essere stati bloccati. Ci vuole un po' di

pratica per ottenere la padronanza della tecnica, ma è potente quando la ottenete.

- * Se avete bisogno di un paio di yard (6-7) per fare il primo down, usate la Blue/494 Quick. La scelta di tempo è abbastanza importante, come in tutte le azioni di passaggio. Se aspettate troppo, il vostro ricevitore correrà troppo lontano, causando un passaggio incompleto o un intercetto.
- * Se vi mancano solo 2-3 yard per il primo down, usate la Blue/Halfback Pass. Portate la palla al vostro halfback e correte a destra. Se un muro di difensori vi aspettano per bloccarvi, lanciate la palla al vostro ricevitore libero. Se non ci sono difensori che aspettano, cercate di completare l'azione.

Azioni di Corsa

- * Usate le azioni di corsa quando avete bisogno di sole poche yard, o siete nei pressi della linea delle 20 yard. La Red/Sweep Strong è una delle migliori. Seguite il vostro muro di bloccatori a sinistra finché non vedete il campo aperto, poi correte velocemente attorno a loro.
- * Distraete la difesa con un passaggio ritardato. Scegliete una buona azione di corsa (come l'Ace/Blunt Strong). Portate al vostro quarterback, poi fatelo correre nella direzione opposta del vostro halfback per distrarre la difesa. Quando si avvicinano, lanciate la palla al vostro halfback e fatelo correre attraverso il

campo libero. Non ritardate troppo o l'azione diventerà un'azione di passaggio.

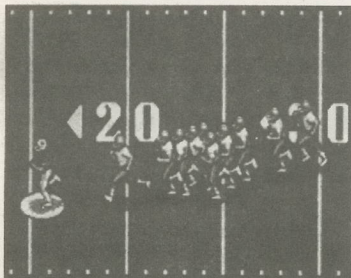
Azioni Difensive

- * Per una grande copertura, e per far pressione sul quarterback, usate la 46/Corner Storm. Scegliete un linebacker vicino alla fine che non sta per essere bloccato. Dopo la corsa con la palla, fatelo correre vicino e bloccare l'attacco.

Incredibili Segreti

- * Se volete portare la squadra difensiva fuori per una corsa attorno al campo, provate questo trucco. Usate la Red o la Blue/Sweep Strong. Portate la palla al vostro running back, poi correte all'indietro e verso la linea laterale. Correte lungo la linea laterale finché la difesa vi segue, poi girate attorno al lato opposto del campo e dirigetevi

verso la meta. Se volete sprecare tempo o guadagnare yard, continuate a correre attorno al bordo interno (senza andare fuori dal bordo o toccare le end-zone).



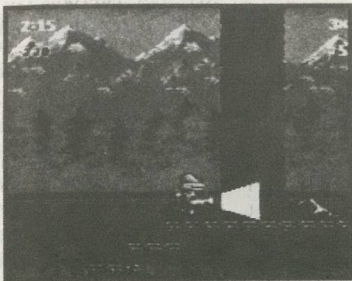
KID CHAMELEON

BY SEGA

Introduzione

La Realtà Virtuale è una delle tecnologie più avvincenti. Mettendovi un elmetto sulla testa potete vedere immagini 3-D e ascoltare suoni stereo, il che produce un'esperienza molto realistica. Immaginate di camminare attraverso una casa prima che venga costruita, o visitare nazioni estere senza lasciare la vostra confortevole casa. Con la realtà virtuale non dovete immaginarlo. Le prospettive per i videogiochi

sono ovviamente immense, ma cosa succederebbe se il sistema di realtà virtuale cercasse di prendere il sopravvento?

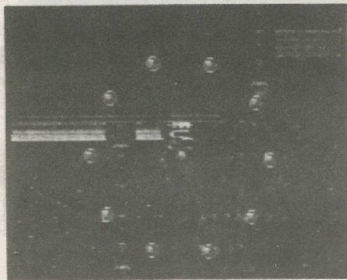


Il Wild Side ha fatto proprio questo, rapendo i ragazzi che giocavano al suo gioco. Kid Chameleon deve entrare dentro il gioco e sconfiggere il mostro, Heady Metal, per salvarli. Prendendo vari elmetti può cambiare la sua identità, cambiando anche i propri poteri. Se indossa l'elmetto da samurai può massacrare i nemici con la spada ma se indossa una maschera da hockey può lanciare asce per eliminare i nemici da una distanza di sicurezza. Ci sono più di 100 livelli, che rappresentano ore di gioco anche se non perdere neanche una vita (cosa impossibile). Sulla strada ci sono warp segreti e power-up.

Strategie Vincenti

* A causa dell'immane numero di livelli (più di 100), è impossibile scrivere un capitolo

completo per questo gioco senza scrivere un libro intero. Ci sono anche molte strade che conducono alla fine, il che è dovuto al grosso numero di warp e passaggi

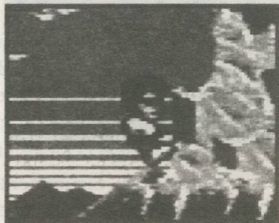


segreti. Perciò vi daremo le strategie di base e per i mostri (con un trucco per raggiungere il mostro finale dal primo livello).

- * I diamanti sono importanti da raccogliere, perché vi permettono di usare differenti Diamond Power con i diversi elmetti. Il migliore di tutti è il trucco di Maniaxe chiamato Extra Life per una vita extra, che richiede 50 diamanti. Molti personaggi necessitano di 20 diamanti per un Diamond Power minore, e 50 diamanti per un Diamond Power maggiore. Assumendo che i controlli non siano stati cambiati nelle Options, potete usare i diamanti tenendo premuto il tasto A (tasto della velocità) e premendo Start. Tenendo premuto il tasto più a lungo, sceglierete di usare il trucco più forte, che richiede più diamanti. Leggete il paragrafo seguente per maggiori informazioni sui Diamond Power.

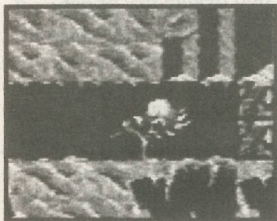
Profili degli Elmetti

- * Ogni elmetto fornisce diverse abilità (premendo il tasto C), e diversi Diamond Power. Attivate i Diamond Power tenendo premuto il tasto A e premendo Start. Tenete premuto



più a lungo il tasto Start per attivare il Diamond Power più forte.

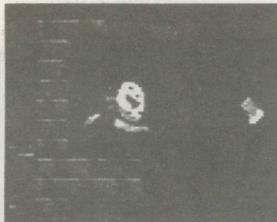
- * **KID CHAMELEON.** Non indossa un elmetto, ma la capigliatura può fornire la protezione per un impatto duro. I



Diamond Power sono il Circle of Doom (20 diamanti) e il Death Snake (50 diamanti). Potete anche eseguire una giravolta saltata premendo il tasto di salto due volte vicino a una sporgenza. Potete

subire solo due colpi, quindi prendete velocemente un elmetto.

- * **BERSERKER.** Avrete bisogno di questo elmetto in alcuni livelli per attraversare i muri con il suo Charge Attack,



specialmente nei primi. I Diamond Power sono lo Slashing Rain (20 diamanti) e il Tracking Rain (50 diamanti). Il primo lancia coltelli in tutte le direzioni, il secondo lancia coltelli a ricerca del bersaglio.

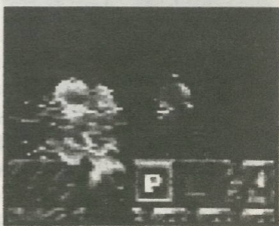
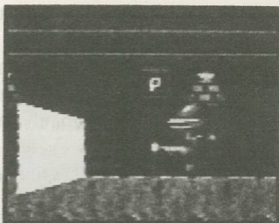
- * **MANIAXE.** Sicuramente l'elmetto più divertente, prendete le sembianze di Jason dai film Venerdì

13 (non ufficialmente), lanciando asce ai nemici. I Diamond Power sono il Circle of Death (20 diamanti), e lo stupefacente Extra Life (50 diamanti).

- * CYCLONE. Potete volare per aria come un turbine premendo il tasto di salto, poi rapidamente quello dello special. I Diamond Power sono l'Invulnerabilità (20 diamanti) e il Wall of Death (50 diamanti).

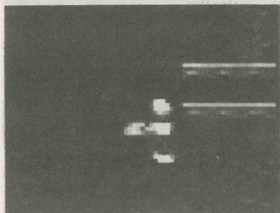
Il Wall of Death elimina tutti i nemici e ostacoli sul vostro percorso.

- * IRON KNIGHT. Con questo elmetto potete salire sui muri premendo rapidamente il tasto dello special. I Diamond Power sono il Circle of Doom (20 diamanti) e Extra Hit Point (50 diamanti). Questo elmetto fornisce anche cinque Hit Point (espandibili con il Diamond Power), rendendolo una scelta eccellente per i livelli più duri.

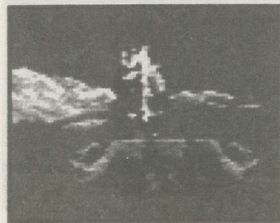


* **EYECLOPS.** Con questo elmetto ottenete anche un ottimo Light Beam che rivela i blocchi nascosti. Per due diamanti potete anche sparare un Fatal Beam per distruggere ogni nemico si trovi nei paraggi che osi minacciare la vostra missione.

* **JUGGERNAUT.** Questo elmetto vi mette in un carroarmato, e vi permette di sparare Skull Bomb. Per il ragionevole prezzo di cinque diamanti potete sparare un 5-Way Shot di Skull Bomb. Il carroarmato, comunque, è molto difficile da manovrare.



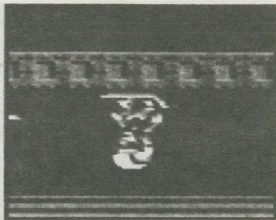
* **MICROMAX.** Questo elmetto vi trasforma in una piccola mosca con grandi capacità di volo. Potete anche aggrapparvi ai muri. I Diamond



Power sono il Mini-Snake (20 diamanti) e lo Swift Mini-Snake (50 diamanti). I suoi salti sono un po' sporadici, rendendolo difficile da controllare vicino agli ostacoli mortali e ai nemici.

* RED STEALTH.

Questo piccolo samurai ha un potente attacco con la spada. I Diamond Power sono il Samurai Hame (20 diamanti) e il Death Snake (50 diamanti).

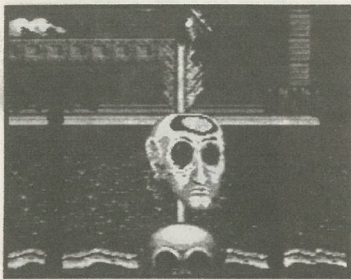


Questo elmetto vi dà la migliore abilità di salto senza il potere del volo.

- * SKYCUTTER. Questo elmetto arriva equipaggiato con uno skateboard, e potete capovolgervi e usarlo sul soffitto. I Diamond Power sono l'Invulnerabilità (20 diamanti) e il Death Snake (50 diamanti).

Il Mostro Finale (Nelle Sue Tante Forme)

- * MOSTRO 1: SHISHKABOSS. Incontrerete questa prima incarnazione del mostro subito dopo Hidden Canyon, Stormwalk Mountain o Dragonspike, a seconda di quale strada prendiate. Andate nella stanza in alto a destra e colpite i blocchi per trovare 10 diamanti, e la possibilità di scegliere tra gli elmetti Iron Knight e Red Stealth. Le capacità di salto di Red Stealth sono eccellenti per evitare il mostro quando attacca. Dovete saltare sulla sua testa per colpirlo, a cominciare dalla testa in cima allo shishkabob. Potete anche colpire la testa con la

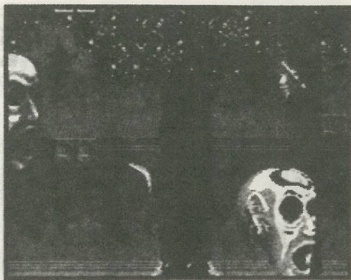


vostra spada, ma è pericoloso stare di fronte alle facce (perché sputano raggi di energia verdi). Dopo 20 colpi su ogni testa, i bulbi degli occhi usciranno

dalle orbite e la testa si disintegrerà. C'è un orologio in questa stanza nell'angolo in basso a sinistra dentro un blocco, e un paio di diamanti si trovano nell'angolo in basso a destra. Dopo aver distrutto l'ultima testa vedrete apparire la bandiera in basso al centro. Colpitela prima che il tempo si esaurisca.

- * **MOSTRO 2: MOSTRI BOOMERANG.** Dovreste incontrare questo mostro subito dopo da grotta Coral Blade, sempreché non troviate un paio di warp prima. Quest'area ha un aspetto simile alla prima area del gioco (Blue Lake Woods). I primi due blocchi contengono un orologio e un elmetto Red Stealth. Ancora una volta, le capacità di salto di questo elmetto sono eccellenti per evitare l'attacco del mostro, ma in un blocco vicino alla cima in centro c'è Maniaxe, che permette di attaccare dalla distanza. Ricordate che potete sempre

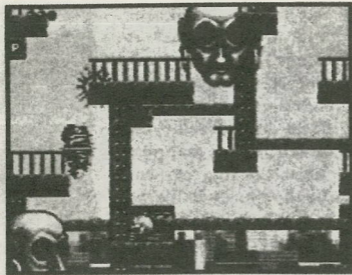
prenderne
una, poi
prendere
l'altra quando
la vostra
energia è
bassa. Come
avrete potuto
immaginare
dal nome, i
mostri



sputano boomerang. Usate la stessa tecnica del mostro precedente (Shishkaboss), rimbalzando sulle teste mentre evitate i colpi, o lanciando rapidamente asce se avete l'elmetto Maniaxe.

Dopo 28-30 colpi si disintegreranno come l'ultima volta (dopo aver perso gli occhi). E' più facile cominciare con una testa in ogni lato di quest'area. Se scegliete la testa centrale verrete attaccati da entrambi i lati. Ci sono quattro diamanti vicino al centro del passaggio sotterraneo, e c'è un blocco nascosto con 10 diamanti all'estrema destra del passaggio.

- * MOSTRO 3: BAGEL BROTHERS. Dovreste raggiungere questo mostro subito dopo i Nightmare Peaks. Dritto a destra dall'inizio c'è un blocco con un orologio. Un elmetto Berserker è nascosto nell'area a sinistra sotto una delle sporgenze più ampie. Un elmetto Eyeclops si trova nel blocco nell'angolo in basso

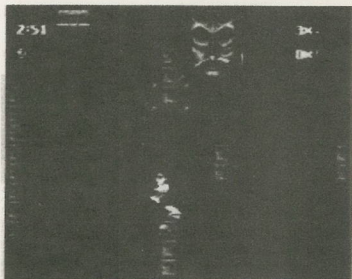


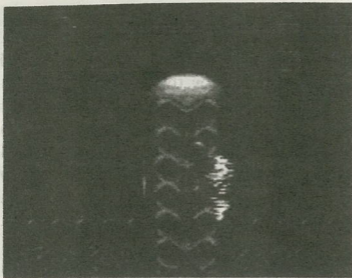
a sinistra (sopra il buco), e ci sono degli elmetti Red Stealth in blocchi nascosti negli angoli in alto e in basso a destra. Usate la stessa tecnica per distruggere

questo mostro, rimbalzando sulla sua testa o colpendolo con la spada di Red Stealth e il Fatal Beam caricato a diamanti di Eyeclops. Gli altri blocchi in quest'area contengono diamanti (circa cinque).

- * **MOSTRO 4: PLETHORA.** Dovreste trovare questo mostro finale subito dopo la Final Marathon. Se riuscite a batterlo vedrete una buona sequenza finale con un'animazione e i crediti dei programmatori. La battaglia contro questo mostro è estremamente dura. Il trucco alla fine di questo capitolo vi permette di saltare al mostro finale da Blue Lake Woods II (la seconda area all'inizio del gioco). Questa potrebbe essere la vostra unica possibilità di batterlo, a causa dell'estrema difficoltà delle ultime aree (specialmente la Final Marathon!). Avrete tre continue se usate questo trucco, ed è probabile che non ne abbiate tanti se giocate

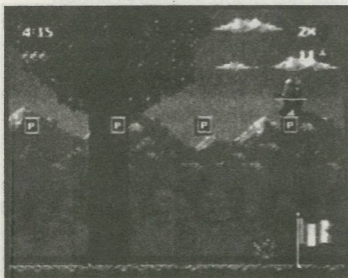
tutto il gioco dall'inizio. Il mostro apparirà dall'alto, vicino al lato sinistro. Si muoverà verso il basso e verso di voi, quindi dovete andare verso il fondo dello schermo per attirarlo verso il basso, poi tornate velocemente in cima e colpitelo in testa. Se entrate in questo livello con un elmetto con arma potete usarlo, altrimenti dovrete affidarvi esclusivamente sulle suole delle vostre scarpe. Ci sono solo due elmetti in quest'area. In basso al centro dello schermo c'è una piattaforma ascendente che si sposta velocemente verso l'alto quando ci state sopra. Vi spiaccicherà sul soffitto se non saltate giù prima. A sinistra e destra di questa piattaforma ascendente ci sono gruppi di tre blocchi solidi. Sopra di questi ci sono altri tre blocchi solidi, ma tra di loro c'è spazio vuoto. Tra i blocchi a sinistra c'è un blocco nascosto con Eyeclops. Quando saltate per trovare il blocco nascosto sembrerà un blocco di roccia rompibile, ma se lo colpite ancora diventerà un blocco-premio. Un blocco nascosto





simile si trova tra i blocchi sul lato destro, e contiene un Micromax (mosca). Vi raccomandiamo Eyeclops, ma se finite l'energia dovrete prendere la

mosca. Con Eyeclops potete premere il tasto dello special (solitamente il tasto C se non lo cambiate nelle Options) per girare verso l'alto. Spostatevi verso il fondo e attirate giù la pila di teste, poi volate velocemente su e colpite sulla cima. I bulbi oculari dei mostri esploderanno prima di uscire dalle orbite. Quando tutte sono uscite, il mostro si disintegrerà e vedrete la fine.

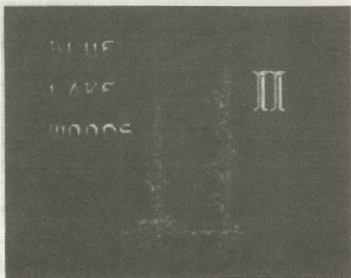


Incredibili Segreti

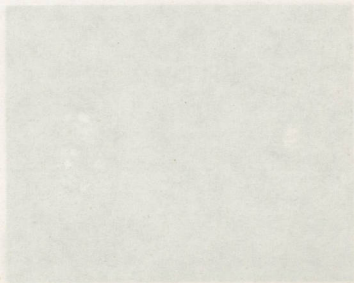
* WARP AL MOSTRO FINALE. Potete facilmente fare un warp al mostro finale da Blue Lake Woods II (la

seconda area dall'inizio del gioco). Sopra la bandiera c'è un blocco premio. Salite sul blocco e tenete

premutato il tasto B, poi muovete in basso a destra sul joypad. Kid si abbasserà, poi striscerà a destra e finirà il livello. Plethora, il mostro finale, sarà alla scena seguente. Leggete la fine del paragrafo precedente per maggiori informazioni su come affrontare questo mostro finale.



Veneriti 13, ma questo tizio fa sembrare Jason sano di mente. L'introduzione nel manuale e nel gioco include frasi strane come: "Ricordi il potere... ricordi quanto ti piaceva?" e quando si vede la maschera: "Hai bisogno di me". Oltre la storia e il sangue c'è



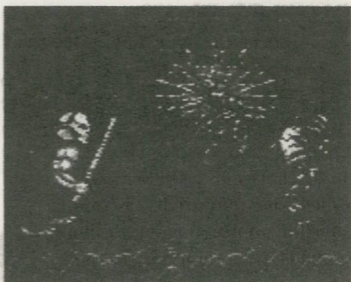
SPLATTERHOUSE

2

BY NAMCO

Introduzione

Una mente molto malata è stata lasciata libera di agire alla Namco. Splatterhouse 2 possiede la grafica più strana e sanguinosa che sia mai apparsa in un videogioco. La trama coinvolge un uomo che sente l'urgenza di mettersi una maschera ed entrare in una casa per trovare la sua ragazza, Jennifer. E' vero, assomiglia a Jason da Venerdì 13, ma questo tizio fa sembrare Jason sano di mente. L'introduzione nel manuale e nel gioco include frasi strane come: "Ricordi il potere... ricordi quanto ti piaceva?" e quando si vede la maschera: "Hai bisogno di me". Oltre la storia e il sangue c'è

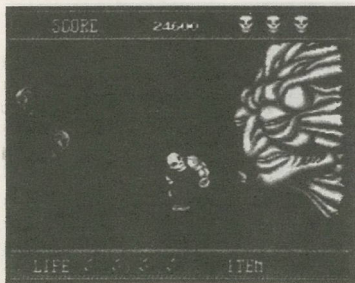


qualcosa che è a tutti gli effetti un gioco molto giocabile e divertente. Questo beat'em-up a scorrimento laterale per un giocatore è una sfida perfetta per i giocatori medi ed esperti. Un facile sistema di password rende estremamente semplice continuare la vostra partita.

Strategie Vincenti

- * Gli schemi sono la chiave della sopravvivenza. Ogni volta che passate in un livello incontrerete esattamente lo stesso nemico alla stessa esatta posizione. Questo è un gioco ideale per migliorare memoria e riflessi, poiché sono entrambi necessari per salvare Jennifer.
- * Lo scopo più importante è raggiungere il livello successivo (e la password relativa) prima di finire le vite. Se finite l'energia durante un livello dovrete cominciare ancora dall'inizio, ma

se raggiungete un mostro continuerete lì finché non finite le vite (poi dovrete ricominciare dall'inizio).



Strategie Livello per Livello

- * **LIVELLO 1 - L'INIZIO.** Il primo livello è un allenamento di base. Colpite i nemici che appaiono a pugni o calci. Prendete il palo e giocate da battitore. Quando entrate nella stanza del mostro di fine livello avrete altri flashback da Venerdì 13. Dopo aver demolito tre mutanti, appare il mostro da una porta a destra. Dovete evitare l'acido che sputa mentre lo colpite a pugni o calci. Potete spostarvi leggermente più veloci saltando, che è anche un metodo efficace per evitare l'acido. All'inizio, andate in su dove finisce il sangue sullo sfondo e colpite velocemente con i pugni, poi spostatevi velocemente e saltate indietro per evitare un blob di acido. Ripetetele altre due volte. Dopo il terzo pugno vedrete un cambiamento nello schema dei mostri. Sputerà tre blob di acido sul pavimento, poi due in alto a sinistra. Avvicinatevi per evitare i due in alto, poi tornate a sinistra ancora per i tre in basso. Colpite



immediatamente con i pugni quando vengono sputati i due blob in alto. Ripetete questo schema finché viene sconfitto. Questo è intrattenimento!

- * **LIVELLO 2 - IN ASCENSORE.** In questo livello sarete in un ascensore mentre i nemici vi attaccheranno da tutti i lati. Ancora una volta i nemici appaiono con uno schema specifico, ricordate quindi quale nemico appare (e quando), quindi ripetete questo livello finché non avete memorizzato tutto. La seconda parte di questo livello è un lungo corridoio infestato da mostri. Fate attenzione alle punte sul pavimento, anch'esse con uno schema. Prendete l'osso, poi scegliete accuratamente il tempo per effettuare i salti sopra le punte. Nell'area successiva ci sono blob di melma che si alzano dal pavimento in forma di testa e busto. Aspettate che lo spirito cada sul pavimento, poi saltateci velocemente sopra. Non potete distruggerli con i pugni, calci o con l'osso. Il mostro finale è una faccia viola allungata che penzola dal muro destro. Dovete colpire con i pugni gli occhi bianchi per indebolirlo mentre combattete le teste malvagie che appaiono dall'alto. Dopo aver colpito ogni serie di teste malvagie, preparatevi a saltare sopra un fantasma dalla bocca della grossa testa, poi colpite a pugni gli occhi e ripetete lo schema.

* LIVELLO 3 - DIRIGENDOSI CONTROCORRENTE.

Saltate sopra le mortali pozze d'acqua, poi abbassatevi per evitare di saltare i piraña. Durante la prima fase del mostro finale sarete attaccati da motosega e tosatori. Colpiteli entrambi (due volte ognuno), poi prendete i tosatori e lanciateli all'essere sanguinolento che penzola dal soffitto. Potete anche usare la motosega se non la mandate fuori dallo schermo. Spostatevi all'estrema sinistra quando è sicuro, poi giratevi a destra e colpite velocemente a pugni per eliminare il primo essere. Andate all'estrema destra (abbassandovi per evitare l'essere o il suo sputo verde), poi state contro il muro e giratevi a sinistra mentre colpite rapidamente a pugni l'altro essere quando appare. Appariranno poi quattro esseri, ma se state nello stesso punto potete colpire il primo.

Spostatevi cautamente a sinistra e colpite il successivo con i pugni, camminando velocemente indietro per evitare lo sputo del suo

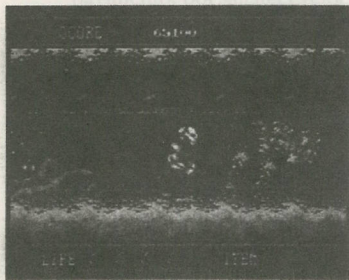


amico. Fate lo stesso per l'essere successivo a sinistra, poi state a sinistra e preparatevi ad attaccare una testa che appare dallo sfondo al centro. Dopo due o tre colpi esploderà.

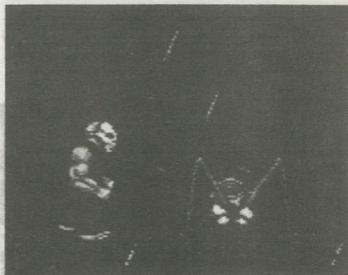
Preparatevi a grafica migliore e probabilmente più pericolosa!

- * **LIVELLO 4 - ALL'ISOLA.** Sarete inseguiti da una piovra dalla sinistra mentre vi dirigete alla casa nell'isola. Continuate a muovervi per evitarlo e raggiungere la terra. Fermatevi prima del primo buco sull'isola per guardare uno spirito che si trasforma e cade nel buco. Finché questi spiriti rimangono in aria non vi faranno del male. Le facce bianche gireranno attorno a voi se li toccate, e ostacoleranno i vostri controlli. Saltate rapidamente e colpitelo (quattro volte) per togliervi lo spirito da sopra di voi. Se cadete nei buchi in quest'area entrerete in un passaggio sotterraneo con più esseri malvagi e punte.

Saltate cautamente per rimanere sul percorso sopra la terra. Il mostro di fine livello assomiglia a una mosca mutante, con una lingua

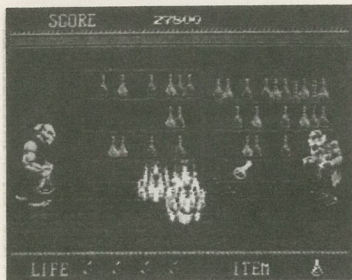


come un serpente. Lo schema comincia con un piccolo salto in avanti (una buona occasione per colpirlo con i pugni), poi una scivolata



tra i vostri piedi (un'occasione eccellente per saltare). Continuerà questo schema per otto pugni, poi si trasforma in un ragno. Sono necessari altri otto colpi per finire questo livello, ma sono più difficili dei primi otto. Il ragno si sposterà verso di voi quando vi avvicinate, e dopo averlo colpito salterà in alto verso di voi (una buona occasione per abbassarvi). Ripetete questo schema finché verrà sconfitto.

- * **LIVELLO 5 - LA CASA.** Altri mutanti che saltano sono aiutati da teste d'alce vomitanti che penzolano dal muro. Fate attenzione agli schemi e scegliete bene il tempo per i salti. La seconda parte di questo livello è una passeggiata attraverso una libreria, con un sacco di mani che cercano di acchiapparvi da tutti i lati. Fate attenzione ai mutanti che saltano fuori dai vasi di vetro nella terza area. La prima è dopo il mutante che respira (bolle), il secondo è



dopo il primo buco, e il terzo è dopo il secondo buco (mentre lo oltrepassate). Dopo il terzo buco verrete attaccati da entrambi i lati dai mutanti, poi

un mutante finale dopo il buco successivo. Gli esseri che si alzano dal pavimento nella quarta area potrebbero sembrare familiari, ma ora sputano blob di acido mortale prima di sprofondare nel pavimento. State indietro, poi scegliete accuratamente il tempo per saltare. Fate attenzione al Professore psicotico (il mostro di fine livello) che lancia vasi esplosivi verso di voi nell'area finale. Prendete ogni vaso e portatelo finché vedete apparire il Professore da destra, poi lanciateglielo prima che scompaia.

- * LIVELLO 6 - PORTALE PER IL VUOTO. Il portale si aprirà e apparirà Jennifer, poi verrà presa da decine di mani che la giungono dal basso. Quando potete, spostatevi velocemente all'estrema sinistra e colpite rapidamente con i pugni o calci per colpire le mani. Quando appaiono, spostatevi a destra (a metà strada tra

il portale e il muro di sinistra) e colpite le teste a destra e sinistra.

L'assalto finale dal vuoto è una testa con tre cervelli che la

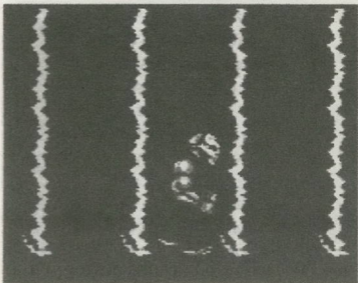


trascinano. Colpitela una volta con i pugni per distruggerla.

- * **LIVELLO 7 - NEL VUOTO.** Lo sfondo di questo livello è fastidioso agli occhi (premete il tasto di pausa se non riuscite a resistere). Questo è un altro livello difficile che è un lungo schema di teste che attaccano. Fate pratica finché non avete memorizzato tutto. Il mostro di fine livello è un cristallo

che contiene Jennifer intrappolata all'interno.

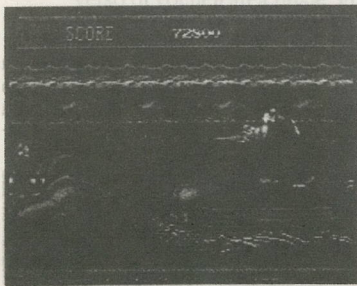
Colpite a pugni le sfere di energia che circondano il cristallo, poi colpite il



crystallo, sempre con i pugni. Le sfere di energia appariranno attraverso il pavimento. State tra due di esse per evitare l'energia che sparano verso l'alto, poi ripetete questo schema finché non liberate Jennifer. Aspettatevi della grafica bizzarra! State sulla destra dello schermo mentre vi girate per colpire con i pugni le sfere di energia da sinistra.

- * **LIVELLO 8 - FUGA SULL'ASCENSORE.** Questo è un territorio familiare, con un altro lungo schema da imparare. Quando raggiungete il pavimento più alto correrete a un motoscafo per fuggire dall'isola. Il primo mostro è una piovra, che appare dal lato sinistro dello schermo e spara delle punte verso di voi. Colpite rapidamente con i pugni la punta quando ne lancia una all'altezza della vostra schiena. Se ne lancia una alta abbassatevi e saltate sopra quelle basse. Raccogliete le punte dal fondo della

barca e lanciatele alla piovra. Dovete saltare, lanciando la punta quando ricadete sulla barca, per mirare alla rossa testa della piovra. Ripetete



questo
procedimento
finché la
piovra sarà
storia.

- * Quando
raggiungete
l'isola dovrete
combattere un
altro mostro.

Questo è un
mucchio di facce urlanti. Abbassatevi e colpite
rapidamente a calci verso il mostro per colpire
gli strani oggetti che ne fuoriescono, poi
colpitelo con i pugni prima che scappi. Correte
all'altro lato dello schermo e ripetete. Dopo
quattro colpi il mostro apparirà al centro dello
schermo dopo un paio di attacchi da teste di
lupo. State all'estrema sinistra, giratevi a destra e
colpite

rapidamente
con i pugni le
teste di lupo e
il mostro
mentre si
muove verso
di voi.

Continuate a
stare in
questo punto



e colpite rapidamente con i pugni finché il mostro esplose.

- * Dal mostro appare un pipistrello che vola in un goffo schema. E' quasi una figura a 8, ma rimarrà a volte dallo stesso lato. Continuate a colpire rapidamente con i pugni mentre vi spostate verso il centro dello schermo, poi siate pronti a girarvi nella direzione opposta se vola da quel lato. E' l'essere finale da sconfiggere. Come previsto, la sequenza finale è strana, ma contiene un sacco di ottima grafica e sonoro. I crediti includono alcuni strani nomi (Papaya Payapaya). Ci chiediamo comunque come sarà Splatterhouse 3...

Incredibili Segreti

- * **PASSWORD.** Se rimanete bloccati in un livello potete sempre dirigervi al successivo usando una delle password seguenti. Ricordate, comunque, che i livelli diventano progressivamente più difficili - se non riuscite a finire uno dei primi non riuscirete sicuramente a finire l'ultimo.

Livello 2:	EDK	NAI	ZOL	LDL
Livello 3:	IDO	GEN	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

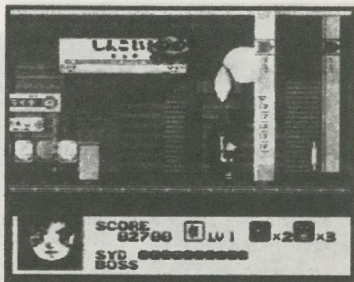
SYD OF VALIS

BY RENOVATION

Introduzione

Questa è la seconda puntata del gioco Valis, e miglioramenti sotto il punto di vista grafico e della giocabilità lo rendono ancora migliore. Impersonando Yuko Aho, uno studente di grammatica, dovete fare attenzione alle parole del vostro amico Reiko e andare a trovare la Regina Valia. Questa volta la vostra avventura implica la ricerca e la missione distruttiva contro l'Imperatore Megas, che minaccia il Mondo dei Sogni e il vostro amico Vecanti. Ricercherete Megas attraverso cinque lunghi livelli. Potenziate la possente spada di Valis per aumentare la vostra forza di combattimento, quindi incrementate i vostri poteri di attacco e difesa cambiando i vestiti.

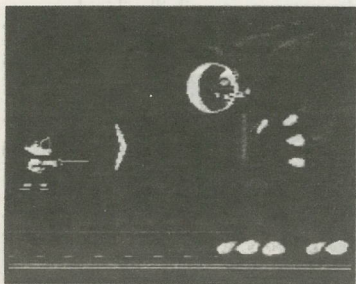
Combattete tutti i nemici per arrivare allo scontro finale contro il malvagio Megas.



Livello 1 Reality

- * Il nemico della prima scena è facile da sconfiggere. State sull'orlo della piattaforma e sparate rapidamente per colpirlo in testa. Se sarete abbastanza veloci non avrà il tempo di muoversi. Se vi si avvicina, rimanete dove siete e continuate a sparare. Riceverete l'arma a raggio diffuso, che dovrete usare nella prossima scena. Il vestito cinese non vi darà alcun vantaggio.
- * Per il mostro della seconda scena, saltate sul muro, quindi saltate il nemico e sparategli rapidamente da dietro.
- * Il mostro finale del primo livello è Zaruga. Apparirà immediatamente quando entrerete nella terza scena. Usate l'arma a raggio diffuso per sparargli in testa quando saltate. Quando si

avvicina, abbassatevi per evitare il suo artiglio. Quando raggiungerà il lato destro sparerà tre palle di fuoco. Rimanete fermi, quindi quando le spara,



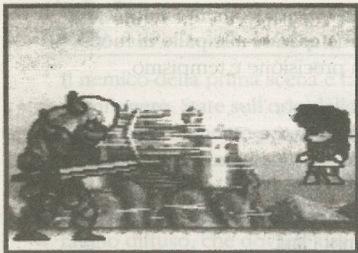
premete leggermente e velocemente il tasto per saltare. Potete anche sparare alle palle di fuoco, ma richiede molta precisione e tempismo.

Livello 2

Dream World

- * Distruggete i nemici uno alla volta quando li vedete - se cercate di oltrepassarli sarete attaccati da entrambi i lati.
- * Il pesce che esplose nella prima scena si rompe in due pesci più piccoli che si spostano velocemente verso di voi. Quando ne vedete uno fate qualche passo indietro per aver spazio a sufficienza per poterlo combattere.
- * Vicino alla fine della prima scena troverete un cuore per recuperare al massimo la vostra energia. Se non ne avete bisogno, aspettate di affrontare i nemici in modo da poterlo utilizzare se verrete colpiti.
- * Il nemico alla fine della prima scena salterà e correrà da un lato all'altro tentando di colpirvi con la sua spada. Rimanete al





centro dello schermo e preparatevi a saltarlo quando vi corre incontro e sparate in alto quando vi salta sopra. Vi salterà se gli avrete

sparato quando è sistemato su un lato dello schermo.

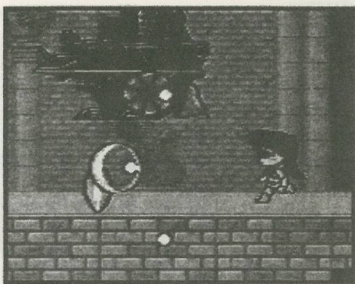
- * La stella all'inizio della seconda scena vi renderà invincibili per alcuni secondi. Usatela a vostro vantaggio salendo velocemente oltre i nemici di sopra. Se sarete abbastanza svelti arriverete in cima e avrete evitato tutti i nemici.
- * Il mostro finale del secondo livello è Gilan, il drago pantera. Rimanete in fondo a destra e state girati in quella direzione quando alza la sua spada, quindi giratevi e saltate sparandogli in testa. Ripetete questo attacco fino a quando sarà sconfitto.

Livello 3

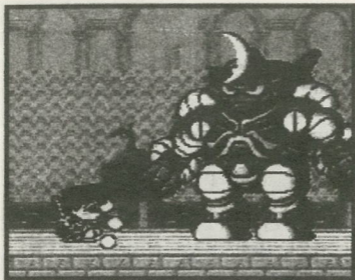
Castle Vanity

- * Per il nemico finale della prima scena, cambiate le vostre vesti con la tenuta da guardia se non la state ancora indossando. Usate la vostra unità a ricerca o il raggio diffuso, quindi sparate

evitando i
suoi attacchi.
Se state a
sinistra
durante
l'intera
battaglia
dovreste
ricevere solo
quattro o
cinque colpi.



- * Dopo il nemico della prima scena dovrete saltare su una piattaforma che sale che vi porterà di sopra. Apparirà un cuore a sinistra, che dovrete prendere in fretta di modo da riuscire a tornare sulla piattaforma. Più importante è la vita extra a destra.
- * All'inizio della seconda scena, saltate a sinistra della prima piattaforma che sale, quindi correte a destra (sotto alla piattaforma dove avete cominciato lo schermo) per trovare una vita extra. Quando tornate sulla piattaforma per salire scegliete il raggio diffuso e sparate direttamente.
- * Il nemico della fine della seconda scena è una nave. Salta casualmente e scivola. Mettetevi la tenuta da guardia e usate il triplo raggio. Sparate rapidamente mentre vi salta sopra la testa, quindi saltate quando scivola. Una volta che la sua energia sarà esaurita, la metà di sotto vi



riattaccherà con tutta l'energia. Non preoccupatevi di perdere una vita, la potrete riprendere all'inizio della scena quando ricominciate.

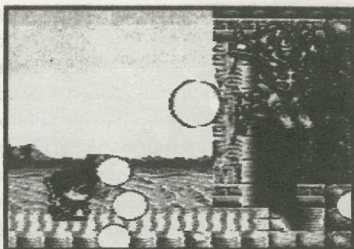
* Per il nemico finale del terzo livello (terza scena) usate il vostro raggio triplo e sparategli in testa. Quando vi vengono sparati i missili dalla sua testa usate la tenuta da guardia, spostatevi lentamente a sinistra e a destra (i missili atterreranno nel posto in cui eravate quando sono partiti). Quando il verme farà spuntare la sua brutta faccia dalla cesta, cambiate alla tenuta Valis I (la terza da sinistra) e abbassatevi mentre sparate. Ripetete fino a sconfiggerlo.

Livello 4

Megas Territory

- * Durante la prima scena, state sulle piattaforme più alte per trovare un grosso cuore, una vita extra e altri oggetti di valore.
- * Durante la prima parte del combattimento con il mostro alla fine della prima scena, state sulla piattaforma a sinistra e sparate rapidamente.

Quando perde la sua energia diventerà un serpente di metallo. Usate il raggio a ricerca e spostatevi in cerchio



saltando sopra e correndo sotto il serpente.

Quando vi segue sparate rapidamente e lo eliminerete tranquillamente.

- * Durante l'inizio del combattimento con il primo mostro della terza scena, state a sinistra e sparate rapidamente il vostro triplo raggio mentre saltate e vi spostate. Quando non avrà più energia, la riacquisterà tutta e comincerà a volare. Rimanete al centro dello schermo sulla gobba e usate il raggio triplo per distruggerlo, in tal modo non verrete sfiorati.
- * Prima di incontrare il mostro finale del livello aumentate le vostre vite sparando rapidamente e correndo a sinistra, quindi tornate sulla montagna dove avete combattuto l'ultimo mostro. Per ogni 5000 punti riceverete una vita extra, con un massimo di nove, che vi saranno utili mentre combatterete nell'ultimo schermo.
- * Il nemico finale è Hizen, ed è alla fine della terza scena. Usate il raggio diretto (in fondo a

sinistra) all'inizio mentre saltate sopra di lui. Quando si sotterrerà da un lato, sbucherà dall'altro, quindi fate attenzione. Durante il secondo tipo di attacco volazzerà da lato a lato tuffandosi verso il centro dello schermo. Abbassatevi sopra il sesto blocco del fondo dello schermo (contando da sinistra) e sparate rapidamente il raggio triplo. Durante l'ultima fase, usate il raggio diffuso e state in fondo a sinistra. Giratevi a destra finché non sarà sconfitto. Ci metterete un po' di tempo, ma non perderete energia.

Livello 5

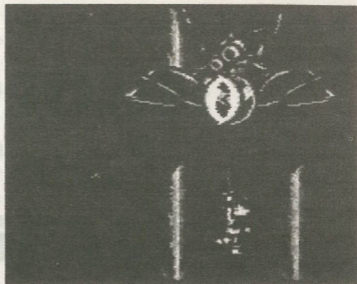
Castle Megas

- * Durante la prima scena sparate il vostro raggio triplo mentre siete sull'ascensore.
- * Durante la seconda scena, state sul lato destro dell'ascensore e sparate il raggio triplo ai nemici che appaiono.
- * Il nemico della seconda scena volerà da lato a lato scendendo verso il centro. Rimanete in un lato dello schermo e saltate mentre sparate il raggio diretto, quando si abbassa andate verso l'altro lato e ripetete.
- * Il nemico finale della terza scena è l'Imperatore Megas. Usate il raggio diretto all'inizio. Quando si ferma, state tra i due raggi rosa e sparate in su, quindi seguitelo finché non si fermerà nuovamente. Per la seconda parte della

battaglia state a sinistra e sparategli in testa con il raggio diretto. Sparerà un gruppo di raggi.

Spostatevi un po' a destra e abbassatevi, quindi

spostatevi indietro a sinistra e attaccatelo alla testa nuovamente. Sparerà anche un raggio a blob che atterrerà nei pressi di metà schermo ed esploderà. Siate sicuri di scegliere attentamente il tempo per i vostri salti quando spara. Una volta sconfitto riceverete una veloce animazione e una lunga lista di crediti (in giapponese).



Incredibili Segreti

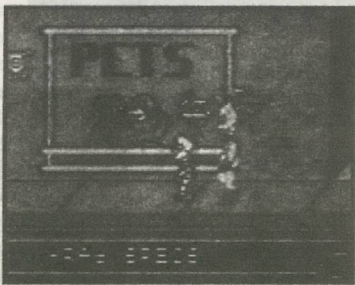
- * VITE INFINITE. Nello schermo dei titoli muovete in su, giù, sinistra, destra, A, B, su, giù, Start. Dovreste sentire un segnale acustico. Cominciate il gioco e dovreste indossare un vestito invincibile.
- * NIENTE MUSICA DI SOTTOFONDO. Nello schermo dei titoli, premete B e Start contemporaneamente. Ripete il trucchetto per spegnere la musica a ogni nuova vita.

THE SIMPSONS: BART vs. THE SPACE MUTANTS

BY ACCLAIM/FLYING EDGE

Introduzione

Bart ha una reputazione da mantenere. Sfortunatamente ciò implica un costante storpiamento della verità. Quindi quando Bart udì per caso un complotto alieno per impossessarsi



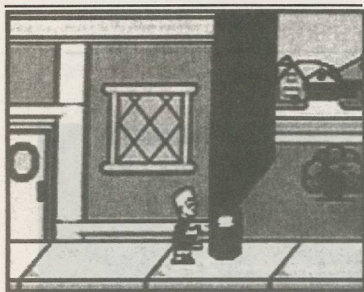
del pianeta terra, capì che non sarebbe stato facile trovare aiuto. Ogni livello di questo gioco arcade/adventure ha uno scopo differente, dal nascondere oggetti viola a raccogliere cappelli. Usate i vostri occhiali a raggi X per vedere la vera identità della gente della città. Se sono alieni, eliminateli e riceverete le prove per convincere un membro della famiglia che esistono. Solo allora vi aiuteranno a combattere il mostro successivo.

Livello 1

Le Strade di Springfield

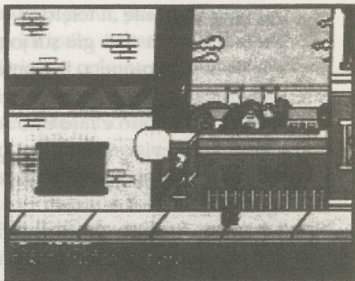
* Il controllo è veloce, e potrebbe essere

necessario qualche minuto per ottenerne la padronanza. Fate pratica a camminare velocemente tenendo premuto il tasto di salto. Potete anche saltare più in là



tenendo premuti i tasti A e B allo stesso tempo mentre muovete il joystick nella direzione in cui volete saltare. Potete anche rimbalzare su alcuni oggetti per raggiungere gli oggetti più alti.

- * Il vostro scopo in questo livello è evitare agli alieni di accaparrarsi gli oggetti viola nascondendoli o verniciandoli di rosso. Ci sono un paio di bombolette di vernice, la prima si trova sul lato destro del teatro, sopra il poster.
- * Potete ottenere l'aiuto dei membri della vostra famiglia se provate che gli alieni esistono. Maggie è la prima pronta ad aiutarvi (e non dovrebbe essere troppo difficile da convincere!). Quando appare qualcuno sullo schermo premete il tasto C per usare gli occhiali a raggi X (teneteli sempre pronti quando non usate un altro oggetto del vostro inventario). Se hanno le antenne, eliminateli e prendete la prova.
- * Dall'inizio, saltate sul cestino viola e poi a destra per prendere una faccia di Krusty (vita extra). Tenete premuto il tasto di salto per saltare più in alto.
- * Gli orari degli spettacoli ci sono per una ragione: se tornate quando il vostro tempo è a 200 o 400 potreste incontrare un ragazzo che



esce dal teatro, e capita proprio che indossi un completo viola. Ci sono più obiettivi di quanti ne avete bisogno, quindi non preoccupatevi di tornare indietro e fare tanta strada se non siete già nei paraggi.

- * Andate a destra e prendete la bomboletta di vernice spray sopra il poster saltando in cima alla finestra e poi a sinistra. Usate la vernice sul poster viola dei Mutants (mentre state tra il secondo e il terzo alieno) e il primo contenitore della spazzatura viola (dove avete cominciato questo livello). A destra della Moe's Tavern c'è una cabina del telefono. Saltate sulla sporgenza inferiore di fronte al telefono e premete Start, poi muovete in su o giù sul joypad per selezionare la moneta. Premete Start ancora per togliere la pausa, poi premete il tasto C per attivare il telefono e fare uno scherzo telefonico a Moe. Giratevi a sinistra, poi quando appare Moe con il suo grembiule viola, usate la vernice spray su di lui.
- * Saltate in cima alla cabina telefonica, poi sul filo della biancheria e camminate a destra per coprire i giocattoli viola. Direttamente sotto il lato destro del filo della biancheria c'è una faccia di Krusty nascosta (vita extra), ma dovete saltare correttamente per prenderla. Premete i tasti A e B mentre muovete a destra sul joypad. Andate a destra e colorate il cestino della spazzatura viola, poi usatelo per saltare verso la

bomboletta spray al disopra. A destra ci sono degli alieni rimbalzanti. Saltate di fronte al cespuglio prima di loro per trovare una moneta nascosta. Un'altra moneta si trova nel cespuglio tra il secondo e il terzo alieno, e un'altra ancora è nel terzo cespuglio oltre gli alieni, ma quando la saltate rimbalzerà a sinistra.

- * Muovete in su sulla porta per entrare nel Tool World, poi acquistate la chiave inglese e la chiave. Usate la chiave inglese sull'idrante di fronte al negozio per lavare via la pianta viola dal telone sopra la porta. Colorate anche l'idrante viola. Saltate dalla finestra di Tool World alla finestra della porta, poi saltate in cima alla finestra principale. Saltate sulla finestra con il vaso di fiori viola e coloratelo con lo spray.
- * Il negozio seguente è Mel's Novelty Hut. Entrate per comprare una bomba ciliegia e cinque o sei razzetti (in caso sbagliate bersaglio). Salite sulla finestra al disopra per colorare il vaso da fiori viola, poi saltate a destra per raggiungere la faccia di Krusty (vita extra). Fate lo stesso per Toys'n'Stuff per colorare il vaso da fiori viola e prendere un'altra bomboletta di vernice spray. Entrate per comprare un fischiotto e una calamita.
- * C'è una palla di fronte al negozio Candy Most Dandy, e rotolerà quando ci camminate vicino. Potete saltargli sopra poiché è sotto la finestra

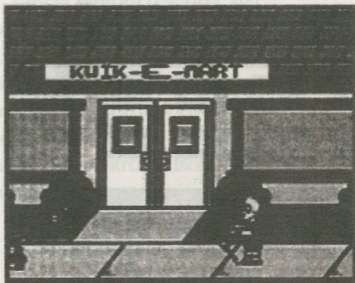
- centrale con il secchio di vernice per versarlo sul telone viola sopra la finestra del negozio. Potete anche versare la vernice saltando sulla finestra dal cestino della spazzatura e camminandoci sopra. Colorate anche il vaso di fiori viola e il cestino della spazzatura viola.
- * Saltate sulla finestra del Pet Store e state di fronte al cane, poi giratevi a destra e lanciate la bomba ciliegia per far volare via l'uccello. Colorate il vaso di fiori viola al disopra. Saltate di fronte al cespuglio a destra del negozio di animali per trovare una moneta nascosta, che rimbalzerà a sinistra. Saltate sul cartello "Keep Off" e camminate a destra, poi quando appare il poliziotto colorate la sua uniforme viola. Se non camminate a destra non salterete indietro fuori dal prato, e non potrete colorare il poliziotto.
 - * C'è un uccello viola appollaiato sul dito della statua di Jebediah Springfield. C'è una



spaccatura sul marciapiede di fronte alla statua (a sinistra). State leggermente a destra della spaccatura successiva a sinistra e sparate un

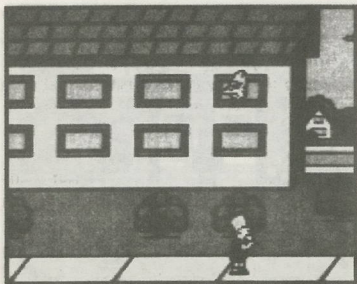
razzetto per spaventare l'uccello e farlo volare via. Dopo aver premuto il tasto C per selezionare il razzetto, camminate a destra per lanciarlo. Se sbagliate un paio di colpi potrebbe essere necessario correre indietro al Mel's Novelty Hut e prendere un altro paio di razzetti (ve ne servirà un altro più avanti).

- * Saltate sullo skateboard vicino alla statua e fate un giro. State sulla cima del marciapiede e saltate per evitare diversi nemici e prendere una bomboletta spray di vernice. Dopo la bomboletta spray potete saltare rapidamente per trovare una faccia di Krusty (tra il sesto e il settimo cespuglio dopo la bomboletta spray). State in cima e saltate rapidamente per evitare il bullo sullo skateboard.
- * Dopo il giro sullo skateboard, colorate la fontana viola. Il cartello Bowl-A-Rama è viola. Spostatevi sul lato destra del cartello e state contro il lato destro del cespuglio, poi giratevi a sinistra e lanciate un razzetto per attivare il cartello. Tenete premuto il



tasto di salto per correre velocemente oltre l'alieno successivo, poi fate un super-salto (premete A e B insieme) per oltrepassare i due alieni successivi. Il cespuglio sul lato destro di questi alieni nasconde due monete, ognuna rimbalza in una direzione differente.

- * Il Kwik-E-Mart nasconde il segreto di tre facce di Krusty (vite extra). State sul lato della spaccatura sul marciapiede di fronte al cespuglio sotto la parola "Mart". Giratevi a sinistra e sparate un razzetto alla "E" per ottenere le vite extra. Colorate la fontana viola successiva, poi saltate alla destra della fontana per trovare due monete.
- * Usate la chiave di fronte alla porta della Springfield Retirement Home per tornare con un warp all'inizio di questo livello. Uscirete vicino al filo della biancheria. Andate a destra al Mel's Novelty Hut e comprate altri razzetti, poi tornate



alla costruzione vicino al filo della biancheria e usate la chiave per fare nuovamente un warp. Sparate i razzetti alle finestre viola della Retirement

Home. Ce ne sono tre, ma non dovrete colpirle tutte se avrete accumulato abbastanza obiettivi.

State di fronte all'ultima finestra della

Retirement Home e usate il fischiotto per far apparire

nonno

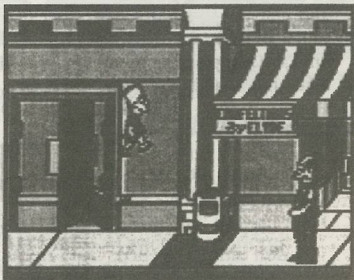
Simpson. Vi lancerà delle monete.

Prendetene più possibile,

poi

camminate a destra per incontrare il

primo mostro.

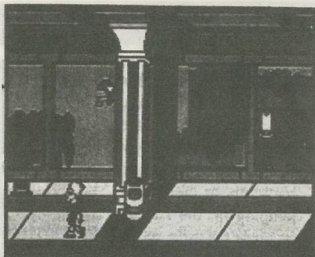
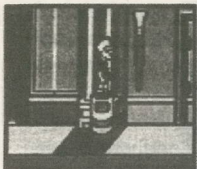


- * Il primo mostro è Nelson, il bullo della città. Fortunatamente per voi si è rotto il braccio facendo skateboard, ma ha ancora un forte braccio sinistro. Lancia palloni d'acqua, ma anche voi ne avete. Saltate per evitare i palloni, poi lanciatene uno indietro a lui. Se avete raccolto abbastanza prove per ottenere l'aiuto di Maggie sarà in cima alle palle da bowling che rotolano verso di voi. Saltate per colpire le palle da bowling e mandarle contro Nelson. Dopo sei colpi cadrà fuori dallo schermo.

Livello 2

Il Centro Commerciale di Springfield

- * Questa volta il vostro scopo è raccogliere cappelli. All'inizio c'è un cappello sopra un cestino della spazzatura, sul quale potete rimbalzare per raggiungerlo, comunque la maggior parte sarà sulla testa della gente. Per toglierli dovete saltare da dietro, ma dovete anche evitare di atterrare sulle teste (se i vostri occhiali a raggi X non rivelano che sono alieni).
- * Ci sono altri nemici mortali da evitare, la maggior parte rimbalzanti, e ora si muovono verso di voi (diversamente dagli alieni dell'ultimo livello). Ogni nemico ha uno schema - fate attenzione! Tenete premuto il tasto di salto per camminare più velocemente.
- * Oltre la Tamoshanter Connection (sono cappelli scozzesi, se ve lo state chiedendo!), dovrete attraversare del cemento fresco. Saltate sulla seconda barra caramellata, poi saltate in alto tre volte (l'avreste mai immaginato?) Per farvi trasportare dalla barra caramellata. Quando scendete dovrete prendere una faccia di Krusty, ma se non succede potrete saltare e prenderla. Uscirà una moneta dal cestino della spazzatura a destra, e un cappello si trova al disopra a sinistra. Continuate a destra sotto un gruppo di stecche di caramella (saltando sopra la quarta), poi evitando un paio di alieni per raggiungere il primo mostro, Clyde.



- * Clyde, il primo mostro di questo livello, lancia caramelle a Bart, per il quale è doloroso. Saltate per evitare le caramelle, poi colpite Clyde quando si avvicina. Potete anche saltare dietro di lui per prendergli il cappello. Dopo tre colpi vi lascerà continuare la vostra missione.
- * Il super-salto (premete A e B insieme) diventa più necessario dopo aver salito la prima scala mobile. Dovrete saltare sopra scarpe camminanti (senza nessuno dentro). Dopo aver evitato il primo paio, saltate sul primo cestino della spazzatura e muovete in giù per entrare in una stanza bonus segreta con cinque cappelli. Raccoglieteli e tornate indietro.
- * Una faccia di Krusty si trova proprio oltre il negozio Out'a Style. Provate a saltare su ogni cestino della spazzatura che vedete per trovare monete. Saltate tre volte sul cestino della spazzatura tra i due negozi Plundered Pete per trovare un cappello. Grossi stivali penzolano

dall'alto dell'area successiva. Camminate lentamente verso di essi per farli cadere, poi correte sotto quando si rialzano.

- * Il secondo mostro è un uomo in una grossa scarpa. Sbatte sul terreno, poi fa una pausa per un paio di secondi prima di sbattere ancora sul terreno. Colpitelo durante le pause. Tre colpi lo elimineranno e vi daranno un altro pezzo di prova (se ne avete bisogno).



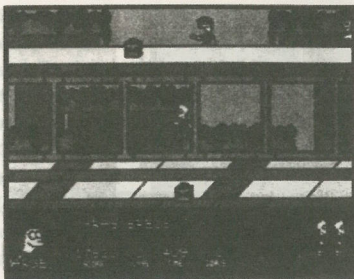
- * Salite sulla scala mobile successiva, poi oltrepassate un

paio di altri alieni rimbalzanti. Mentre vi avvicinate al negozio di magia vedrete una donna segata a metà. Saltate sopra le sue gambe, poi correte sotto il suo busto quando rimbalza. Potete prendere il cappello da mago quando i conigli ne fuoriescono, ma fate attenzione. Saltate sopra le bacchette magiche per evitare il successivo buco di cemento fresco. Saltate in alto tre volte sull'ultima bacchetta per far apparire una testa di Jebediah (invincibilità), poi correte velocemente a destra.

- * Il terzo mostro è un mago impazzito, ed è facile come gli ultimi due mostri. Scompare, poi riappare e lancia qualcosa. Saltate per evitarlo, poi colpitelo tre volte. Se avete abbastanza cappelli (obiettivi), potete continuare sulla prossima scala mobile al mostro finale,

altrimenti
dovrete
tornare sui
vostri passi
per
raccogliere
altri cappelli.

- * Il mostro
finale è Ms.
Botz, la
babysitter
criminale.



Lancia valigie dall'alto, che dovrete colpire per rimandarle indietro. Dopo essere saliti sulla valigia state vicino allo stesso punto per attirare Ms. Botz verso la valigia che torna. Se Marge vi sta aiutando, e dovrebbe, rimanderà indietro circa la metà delle valigie quindi non ne avrete molte da evitare. Dopo aver colpito Ms. Botz con cinque valigie, cadrà fuori dallo schermo e voi partirete per il livello successivo.

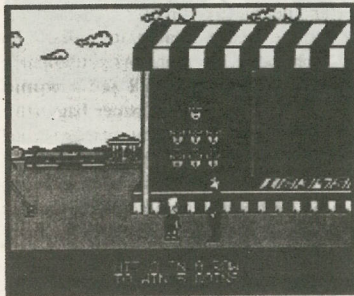
Livello 3

Parco dei Divertimenti Krustyland

- * Lo scopo di questo livello è raccogliere i palloni, il che è estremamente facile considerando che siete in un parco dei divertimenti e i palloni sono dovunque! Concentratevi nella scelta del tempo per i salti e nell'evitare i nemici, prendendo i palloni

quando li vedete. Potete anche sparare ai palloni con la vostra fionda.

- * E' il momento dei banconi dei giochi. Non potrete vedere il primo e il terzo, ma se ci state di fronte e muovete in su appariranno. Il primo gioco è "tre in fila", con nove bersagli da



colpire. La fila più facile da mirare è quella in cima. Saltate e lanciate una freccetta quando raggiungete il punto più alto, poi spostatevi a destra o sinistra e fate lo stesso per gli altri due.

- * Il successivo è "la ruota della fortuna". Se avete la calamita dal primo livello potete imbrogliare.
- * Selezionate la calamita e attivatela (con il tasto C) mentre state di fronte al vostro numero e la ruota gira. Dopo aver giocato, state qui un paio di secondi con i vostri occhiali a raggi X per cercare gli alieni. Quando avete raccolto quattro pezzi di prova per Lisa, andate al gioco successivo.
- * Alla destra della ruota della fortuna c'è il gioco dei "tre palloni rossi". Muovete in su per farlo

apparire. Usate la stessa tecnica del "tre in fila" che consiste nel saltare e lanciare per colpire i due palloni rossi in cima, poi mirate al centro.

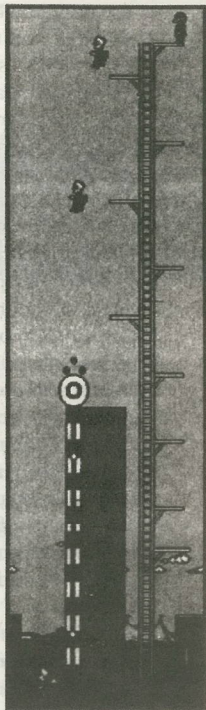
* Un punteggio di 100 al "tiro al bersaglio" vi farà vincere una faccia di Krusty (vita extra). Le papere rosse danno più punti, quindi sparatele per prime.

* Correte a destra per evitare il ragazzo che lancia le bombe, poi prendete la fionda sul tavolo dei premi (vicino agli orsacchiotti) e sparate al ragazzo. Salite sulla scala fino in cima, evitando un altro ragazzo lancia-bombe sulla piattaforma in cima.

Spostatevi sulla piattaforma sotto di lui e giratevi a destra per colpirlo con la fionda, poi state sulla sua piattaforma.

Saltate a sinistra per una lunga caduta al disotto. Mirate a far suonare la campanella,

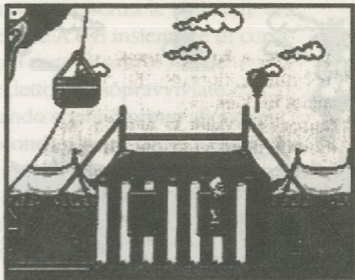
poi prendete velocemente la testa di Jebediah (invincibilità) e tre monete. Potete accumulare vite qui ripetendolo diverse volte. Riceverete



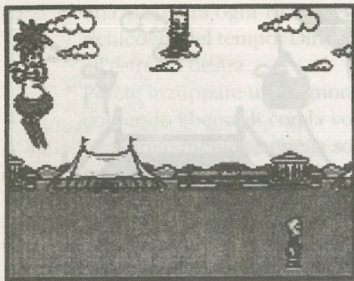
una vita extra ogni 15 monete, il che può richiedere del tempo. Dirigetevi alla Fun House all'estrema destra.

- * Potete inzuppare una signora sulla strada colpendo i bersagli con la vostra fionda. Non riceverete niente tranne la soddisfazione di guardarla cadere nell'acqua.
- * La prima attrazione della Fun House sono le porte stordenti. Se riuscite ad aprire tutte le porte nel tempo limite riceverete quattro palloni. Ogni porta che toccate avrà un effetto su un altre porte ogni volta che la toccate. Cercate di ricordare quali altre porte viene influenzata da ogni singola porta, poi usate quella conoscenza per aprirle tutte.
- * I tubi sono incredibilmente complicati. Mentre esce aria dal primo tubo, saltate al disopra e gallegiate in aria, poi muovete a destra sul joypad ogni volta che il tubo successivo comincia a soffiare aria. Non muovetevi troppo velocemente o lentamente attraverso i tubi o cadrete fuori dallo schermo e perderete una vita.
- * Troverete una faccia di Krusty. Quando saltate sulle piattaforme blu non sarete in grado di vedere oltre la cima dello schermo, ma la piattaforma successiva sarà a sinistra (saltate in alto per vederla). C'è una piccola faccia di Krusty (vita extra) nella bocca di Krusty. Quando arrivate sopra i suoi occhi cadete tra di

essi per raggiungere la bocca e la vita extra. Saltate in alto nella bocca per entrare in un'area bonus con 11 monete. La porta esce vicino all'uscita della Fun House.



- * Alla destra della ruota panoramica c'è una tenda con due finestre. State sul tetto e aspettate l'infinita serie di palloni che appare dalla destra. Potete stare qui e raccoglierne quanti ne avete bisogno per raggiungere il vostro obiettivo, ma fate attenzione al tempo (se raggiunge lo zero perderete una vita). Quando raggiungete il vostro scopo, dirigetevi a destra per trovare il mostro successivo. Potete anche usare questa tenda per fare un warp indietro a ognuna delle altre tende in questo livello (state nella finestra a destra e muovendo in su ogni volta che volete fare un warp). Comunque, perché dovrete tornare indietro rimane un mistero.
- * Sideshow Bob è il mostro di questo livello, e ha un aspetto terribilmente goffo in quelle scarpe giganti. Fa grandi salti da lato a lato. Tenete



premuto il tasto di salto in modo che possiate correre velocemente ed evitarlo, poi saltate nell'istante in cui atterra sul piede. Se avete raccolto

abbastanza prove per convincere Lisa che gli alieni esistono, sarà in cima allo schermo e lancerà occasionalmente una palla da bowling. Sfortunatamente, sembra che lanci la palla qualche secondo prima mentre Bob sta ancora rimbalzando ed è invincibile. Se lo colpisce nel momento giusto farà rallentare i suoi movimenti in modo che possiate colpirlo più facilmente. Dopo cinque colpi sarà storia e partirete verso un museo da incubo.

Livello 4

Museo di Storia Naturale di Springfield

- * Ora gli alieni sono dopo il cartello di uscita dal museo. Dovrete usare una balestra per colpirli. La buona notizia è che il livello successivo è abbastanza facile da completare. Quella cattiva è che questo livello è MOLTO difficile! Non

riuscirete a sopravvivere senza le abilità di super-salto (premete A e B insieme) e di corsa (tenete premuto il tasto di salto). Anche avendole non è detto che sopravviviate...

- * Cominciate saltando sopra il primo alieno, e aspettando il secondo che si sposti. Saltate sulla scatola di vetro con l'incommensurabile tesoro all'interno (una faccia di Krusty, ovviamente), poi saltate in alto tre volte per far uscire la testa dalla scatola. Usate la stessa tecnica per tutte le scatole

di vetro nel

museo.

Fate un

super-

salto

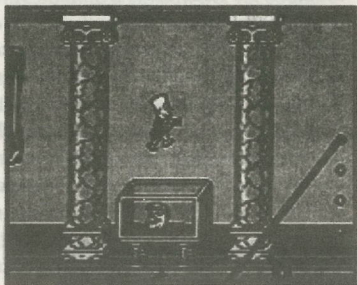
verso la

cornice

a

sinistra

quando



l'alieno è lontano, poi saltate per prendere la balestra nella cornice successiva. Mentre siete ancora nella cornice della balestra, saltate mentre sparate a sinistra per colpire il primo cartello di uscita. Le vostre munizioni sono limitate, usatele quindi saggiamente. Potrete saltare e prendere alcuni cartelli di uscita, ma la maggior parte dovranno essere sparati.

- * Per evitare il sistema di sicurezza al laser, aspettate finché il raggio è sul fondo, poi tenete premuto il tasto di salto e muovete a destra sul joystick per correre oltre velocemente.
- * Usate i vostri occhiali a raggi X per trovare gli alieni in quest'area, poi colpiteli per raccogliere le prove per Homer che gli alieni esistono.
- * Quando lasciate il primo interno dovrete salire gli alberi per evitare i nemici e le sabbie mobili mortali. Saltate per prendere la balestra tra il secondo e il terzo albero.
- * Dopo le prime sabbie mobili c'è una pozza di acqua blu. State sul bordo della pozza (nel prato) e saltate in alto finché appare un coccodrillo. Saltate sulla sua testa e state vicino ai suoi occhi per evitare una roccia che cade dall'alto, poi saltate sul secondo coccodrillo quando appare. State sempre vicino al centro della testa dei coccodrilli per evitare di cadere - non potete stare sul loro naso. Continuate a fare attenzione alle rocce che cadono mentre saltate sul terzo coccodrillo e sulla terraferma più avanti. Un'altra balestra si trova in alto, ma dovrete sparare a una scimmia tre volte prima di poterla prendere. La scimmia spara in basso a sinistra, andate quindi sul ramo alto a sinistra dal quale potete saltare sopra le rocce che lancia. Saltate attraverso i rami degli alberi per evitare le sabbie mobili.

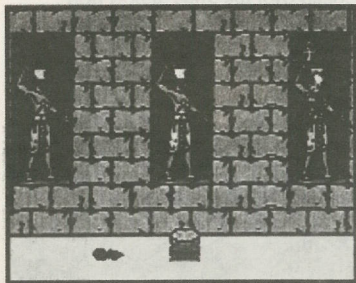
- * Muovetevi in avanti mentre ogni ragno si alza, poi aspettate tra di essi che si alzi il successivo. Prendetevi il tempo necessario a non essere colpiti.
- * Il primo mostro appare dopo i ragni. E' una pianta carnivora che sputa semi dolorosi. Evitate i primi semi, poi saltate per colpire la sua testa. Cadete sulla zona sicura dietro la pianta, poi saltate sulla sua testa altre due volte per eliminarla. State sullo stelo della pianta e saltate in alto mentre sparate a sinistra per raccogliere un cartello di uscita, poi procedete all'interno successivo.
- * Dalla seconda scatola di vetro in questo interno dovrete saltare alla cornice a destra quando l'alieno si lancia, poi spostarvi al bordo destro di questa cornice e saltare per sparare al cartello di uscita a destra.
- * Ci sono ora due serie di complessi scalini, che cominciano con il colore giallo. Saltate sul primo scalino, poi saltate velocemente su ogni nuovo



scalino che appare finché potete raggiungere la sporgenza destra. I super-salti (tasti A e B insieme) non sono necessari per i primi scalini, ma lo sono per gli scalini di pietra. Continuate a saltare su ogni scalino che appare, poi fate un super-salto sulla sporgenza successiva.

- * Fate un super-salto sopra i cobra, poi saltate attentamente nello spazio tra ogni punta quando è sicuro. Lo schermo smetterà di scrollare quando appariranno tre faraoni nello sfondo. Scenderanno degli scarafaggi rossi dai muri e lungo il terreno, ma sono facili da evitare. Il trucco per oltrepassare quest'area è saltare in alto vicino ai faraoni per raccogliere gli ankh, che fa salire una trave nel centro dello schermo. Dopo aver raccolto diversi ankh potete saltare sulla trave per far tremare la stanza, poi correte a destra per trovare il mostro successivo. Gli ankh appariranno in un ordine

specifico, ma saltando di fronte al faraone sbagliato non è pericoloso (fa solo sprecare tempo prezioso). Cominciate saltando di

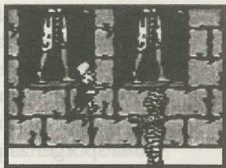


fronte al faraone a destra, poi sinistra, centro, sinistra, centro, destra, sinistra e destra. Ora colpite quella trave.

- * E' il momento della mummia. State a sinistra quando vedete la porta per evitare di essere colpiti prima di avere una possibilità di spostarvi. Saltate per colpirla in testa. Quando la colpite cambierà direzione, quindi se sta correndo a sinistra colpitela e cadete a sinistra perché si gira verso destra. Si girerà velocemente e tornerà verso di voi, quindi state pronti a colpirla ancora. Tre colpi e sarà storia.

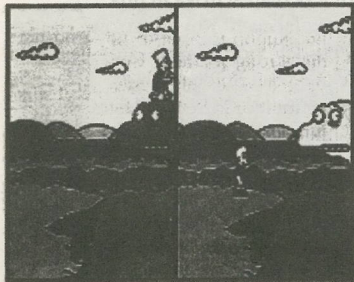
- * Saltate sulla prima cornice in questo terzo interno del museo per raccogliere una balestra, poi saltate e sparate a sinistra per colpire un cartello di uscita. Una testa di Jebediah si trova in una scatola di vetro, e una faccia di Krusty si trova nella successiva. Prendete prima la faccia di Krusty, poi tornate alla testa di Jebediah e prendetela per l'invincibilità. Correte a destra prima che l'invincibilità svanisca. Dovreste avere tutti gli obiettivi a questo punto, ma ce ne sono altri due prima della fine.

- * Ecco un ostacolo molto frustrante che è destinato a togliere un paio di vite dalla vostra collezione. Dovete fare un super-salto sul ceppo



galleggiante nel flusso, poi fate velocemente un super-salto giù dal ceppo verso la sporgenza successiva.

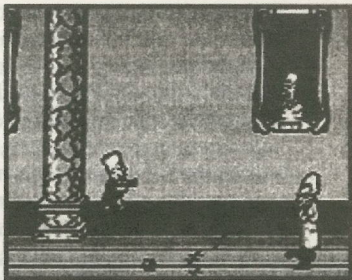
- * Il prossimo attraversamento è più difficile. Dovete fare un super-salto attraverso ossa e teschi, ma il problema è che non potete stare nei pressi dei bordi delle ossa. Gli pterodattili voleranno sopra la vostra testa se siete su un teschio galleggiante. Aspettate che passino prima di saltare sulle ossa successive. Quando raggiungete la sporgenza seguente non dovrete tornare indietro in quest'area finché non cominciate un'altra partita.
- * Dopo le ossa c'è un mostro, ed è un dinosauro. Sembra difficile all'inizio, ma se state vicino alla sporgenza destra e saltate in alto potete atterrare sulla sporgenza più alta. Da questa potete saltare in alto a destra per atterrare sulla testa del dinosauro, poi ricadere sulla sporgenza a



sinistra. Potete anche saltare e spararlo con la balestra, ma saltargli in testa è più facile. Tre colpi è ve ne sbarazzerete.

* Questa è l'ultima area interna del

museo, con due cartelli di uscita se ne avete bisogno. Il mostro finale è il Dr. Marvin Monroe. Se avete raccolto abbastanza prove per convincere



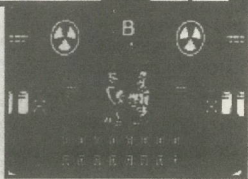
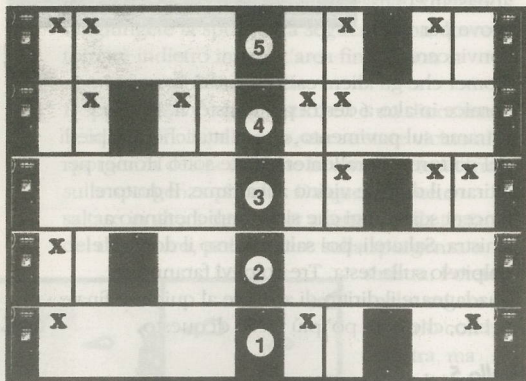
Homer che gli alieni esistono, sarà in una cornice in alto a destra per assistervi. Lancerà catrame sul pavimento, che si attaccherà ai piedi del dottore e lo rallenterà. State sotto Homer per attirare il dottore vicino al catrame. Il dottore lancerà scarafaggi che si arrampicheranno a sinistra. Saltateli, poi saltate verso il dottore e colpitelo sulla testa. Tre colpi vi faranno guadagnare il diritto di arrivare al quinto e finale livello, che è un po' più facile di questo.

Livello 5

Impianto a Energia Nucleare di Springfield

- * Avete oltrepassato il livello più difficile. I nemici di questo livello non sono più difficili di quelli del terzo e quarto livello. Dovete raccogliere 16 aste nucleari e riportarle alle fondamenta. Potete portarne al massimo quattro alla volta,

ma se correte da Marge le porterà alle fondamenta per voi. Anche gli altri Simpson sono qui per aiutare. Lisa uscirà fuori e vi darà la combinazione per ognuna delle porte di sicurezza dei piani (leggete la fine di questo capitolo se ne avete bisogno), e Homer ripulirà lo schermo dai noiosi alieni, ma dovrete corromperlo con una nocciolina. Ci siamo dimenticati di Maggie! Quando avete trovato le



prime 15 aste nucleari (ve ne manca una sola), quindi prendete Maggie.

- * L'impianto nucleare è un labirinto di cinque piani (più le fondamenta), con ascensori, scale e porte di sicurezza per rendere più difficili le cose. E' consigliabile fare una mappa per segnare le aste nucleari. Potete trovare un faccia di Krusty (secondo piano, scale a sinistra) e noccioline (terzo piano, scale a sinistra e quinto piano, scale a sinistra e destra). Maggie è al quarto piano (scale a sinistra) e Marge è vicino all'ascensore centrale ai piani 1,2 e 5.

Incredibili Segreti

- * Leggete il resto di questo capitolo per i warp, le facce di Krusty (vite extra), e altri oggetti di valore. Ecco i codici per le porte di sicurezza:

Piano 1 = 14

Piano 2 = 32

Piano 3 = 11

Piano 4 = 41

Piano 5 = 21

Potete ottenerle da Lisa, ma non appare sempre in un posto sicuro.

TRUCCHI INCREDIBILI

Una raccolta dei migliori trucchi e password

After Burner II

Selezione del Livello - Quando appare "Start" sullo schermo dei titoli, tenendo premuto il tasto C premete A, poi B (mentre continuate a tenere premuto C). Premete Start per vedere una selezione del livello e cominciare dovunque nel gioco.

Air Diver

Modi Segreti - Cominciate il gioco, poi andate in un'area senza nemici sulla mappa. Tenete premuto Start e premete A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B, quindi lasciate il tasto Start. A questo punto tenete premuto Start per l'invulnerabilità, A per i combattimenti aerei, B per l'astronave madre, e C per l'ultimo mostro. Continuate a tenere premuto il tasto indicato mentre lasciate l'hangar, lasciatelo quando comincia il livello.

Altered Beast

Menu di Selezione Gioco Segreto - Per cambiare il vostro ego alterato, muovete il joystick in basso a sinistra diagonalmente, mentre tenete premuti i tasti A, B, C e Start sullo schermo dei titoli. Per ottenere il menu di selezione del gioco, tenete premuto il tasto B e premete Start sullo schermo dei titoli, poi tenete premuto A e premete Start quando selezionate un livello per sceglierlo.

Test Sonoro - Sullo schermo dei titoli, muovete in su a destra diagonalmente mentre tenete premuti i tasti A e C, poi premete Start.

Continue - Per continuare dove avete terminato dopo aver perso l'ultima vita, premete A e Start sullo schermo dei titoli.

Arnold Palmer Golf

Gioco Nascosto - Fate 100 colpi in una qualsiasi buca, poi durante lo schermo del "Game Over" muovete in su, su, giù, giù, destra, sinistra, premete A, B e poi Start.

Torneo Segreto - Inserite la lettera "f" nella fila in alto dello schermo delle password, poi inserite "9" nella fila in basso per entrare in un nuovo torneo con il caddy che vi dà informazioni.

Back to the Future III

Saltare i Livelli - Mettete il gioco in pausa in qualunque livello, poi muovete in su, e premete A, giù e A, sinistra e A, destra e A.

Beast Wrestler

Test Sonoro - Sullo schermo dei titoli muovete in giù e premete A, B, C, e premete Start. Muovete in su e giù per selezionare un suono, poi premete A per ascoltarlo. Il tasto B vi farà tornare allo schermo dei titoli.

Burning Force

Dieci Vite Ogni Continue - Nello schermo Start/Options premete B, A, B, A, A, C, A, A.

Centurion - Defender of Rome

Password Potenti - Per cominciare in uno dei livelli più potenti con 11 legioni consolari e 35000 talenti, inserite la password TAGY-V6P5-QAAA-AH3K-VKVA-MIES.

Cyberball

Password - Per giocare la partita finale con i Minnesota Maulers, inserite il codice P5BB B5PS IHXX. Per vedere la fine, inserite CGBB B8FB BB2V.

Dinoland

Punti Maggiori e Warp - Dopo aver lanciato la palla, tenetela sulla paddle e scuotete la macchina 23 volte (premendo il tasto B). Se riuscite a colpire la slot machine in cima senza scuotere

ancora la macchina otterrete una palla extra e 100000 punti bonus. Tenete la palla e scuotete la macchina altre 23 volte, poi lanciatela ancora nella slot machine per fare un warp allo Sky World. Continuate a cercare di colpire la slot machine per guadagnare un milione di punti bonus.

El Viento

Trucco Magico - Potete raccogliere tutto il potere magico senza raccogliere gli oggetti. Mettete il gioco in pausa e muovete in su, sinistra, destra, giù, poi premete il tasto C. Otterrete una magia ogni volta che ripeterete questo trucco, fino ad altre cinque volte.

Salto di Livello/Rallentatore - A seconda di quanti problemi incontrate in questo gran gioco arcade/adventure, potete scegliere fra due trucchi per rendere le cose più semplici. Per il rallentatore, cominciate il gioco e mettetelo in pausa, poi muovete in su, sinistra, destra, giù e premete il tasto A. Il codice è simile per saltare un livello - muovete in su, sinistra, destra, giù e premete il tasto B. Verrete teletrasportati all'inizio del livello seguente.

E-Swat

Selezione Musica - Questo trucco non è affatto semplice. Dopo aver completato il gioco,

muovete in giù a sinistra diagonalmente mentre tenete premuti i tasti A, B e C. Premete rapidamente Start finché appare la selezione della musica.

F-22 Interceptor

Password dei Livelli - Ecco i codici per raggiungere la fine di ogni livello:

Iraq = GT8C4A

U.S.A. = 6O0A4A

Korea = BH0B8K

Russia = KS6A49

Arrivare Subito alla Fine - Inserite il codice GTGAUO, poi atterrate.

Fire Shark

Due Vite Extra - Potenziate al massimo le vostre armi, poi raccogliete altri tre power-up. Sconfiggete il Generale Porter o Yonemaru e otterrete due vite.

Forgotten Worlds

Energia Infinita - Premete Start per mettere il gioco in pausa quando la vostra energia è bassa, poi premete Start sul joypad 2 per riempirla al massimo.

Continue Infiniti - Quando giocate nel modo a due giocatori, potete continuare a giocare dopo aver perso l'ultima vita premendo Start tre volte.

Golden Axe

Selezione Livello - Nello schermo di selezione del personaggio premete il tasto B e muovete il joystick in giù a sinistra diagonalmente mentre simultaneamente premete Start sul joystick 1. Il numero nell'angolo in alto a sinistra dello schermo è il livello di partenza, e può essere modificato con il joystick.

Nove Continue - Selezionate un giocatore, modo arcade e muovete in basso a sinistra tenendo premuti i tasti A e C. Quando li lasciate dovrete avere nove continue.

Hellfire

Livello di Difficoltà Extra-Hard - Andate nel modo Option e selezionate la difficoltà "Hard", poi aspettate un paio di minuti e cambierà in "Yeah, right", con 99 continue.

99 Continue - Scegliete la difficoltà Hard e suonate una musica nel Sound Test per oltre un minuto, poi cominciate il gioco con 99 continue.

Herzog Zwei

Codici dei Livelli Lato Blu - Ecco i codici per la battaglia dal lato blu:

As = LHGFHCHKBMH

Bs = LHJKHCHKBLP

Cs = LHJKINHKB LD

Ds = LJJOIGBAPLG

SEGA MEGA DRIVE

GAMES SECRETS

• J. Douglas Arnold •

STRATEGIE E SEGRETI

V O L U M E 1

Tutti i segreti completi e le strategie più efficaci e vincenti per i migliori giochi del Mega Drive!

Alisia Dragoon • Cadash • Devilish • Joe Montana
• Kid Chameleon • Syd of Valis •

Segreti speciali e strategie veloci per 16 giochi!

After Burner II • Air Diver • Altered Beast • Arnold Palmer Golf • Back to the Future III • Beast Wrestler • Burning Force • Centurion - Defender of Rome • Cyberball • Dinoland • El Viento • E-Swat • F-22 Interceptor • Fire Shark • Forgotten Worlds

• *Ottima guida all'acquisto: accurata descrizione qualitativa di ogni gioco • Tutti i giochi sono descritti e spiegati dall'inizio alla fine, con incluse anticipazioni sulle grandiose sequenze finali • Tutti i codici e le password per non dover giocare ogni volta dall'inizio • Svelati i punti deboli segreti di tutti i mostri di fine livello • Tecniche di sopravvivenza esclusive e trucchi speciali per avere vite infinite • Tutti gli enigmi risolti, anche e soprattutto quelli più complessi che vi hanno sempre fatto impazzire.*

**Riscoprite
i giochi che non siete
mai riusciti a finire!
Ora potete farlo
con questo libro!**

SEGA GAMES n° 1

Direttore responsabile: Paolo Reina

Distribuzione: SODIP - Milano - Stampa: LEGO PRINT

Direzione e redazione: Jackson Libri S.r.l. - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano - Tel. 02/69641

Aut. alla pubb. del Trib. di Monza n°918 del 16/6/93. Spedizione in abb. postale Gr.II/70

L. 6.900

**ALL'INTERNO
I TOP GAMES**

Chuck Rock

Desert Strike

Splatterhouse 2

The Simpson