• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NES • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE

GAME POWER

12

IN REGALO GLI ADESIVI DI GAME POWER

Anno I n. 12 GAME POWER DICEMBRE 1992 Lire 5000

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NES • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

SUPER MARIO LAND 2

TROPPO DIVERTENTE ANCHE IN BIANCO E NERO!

SPECIALE
ACCESSORI & GADGET: COSA FARSI REGALARE A NATALE

OH, NO!
LEMMINGS ANCHE PER IL NES

16 PAGINE HELP

F-ZERO SN
FANTASIA MD
FACEBALL 2000 GB
I CODICI PER ACTION REPLAY MD

GODS MD
AVETE ABBASTANZA FEGATO PER SCONFIGGERE GLI DEI?

MAGICAL QUEST
TOPOLINO TRASFORMISTA SUL SUPER NES

RECENSIONI
SIM CITY • ROBIN HOOD • PARODIUS • BLAZING SKIES • LHX CHOPPER • WIZARDS & WARRIORS III • RAYXAMBER 3 • BACK TO THE FUTURE 3 • GALAHAD • RODLANDS • WONDER DOG • SUPER C • CHUCK ROCK • SWITCHBLADE 2 • NBA ALL STAR CHALLENGE 2

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

METTI IL TURBO!

GAME GENIE

- ENERGIA ILLIMITATA
- VITE INFINITE
- ARMI A VOLONTÀ
- LIBERA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO

- PIÙ VELOCITÀ
- COLPI PIÙ FORTI
- SALTI PIÙ ALTI
- INCLUDE IL MANUALE DEI CODICI

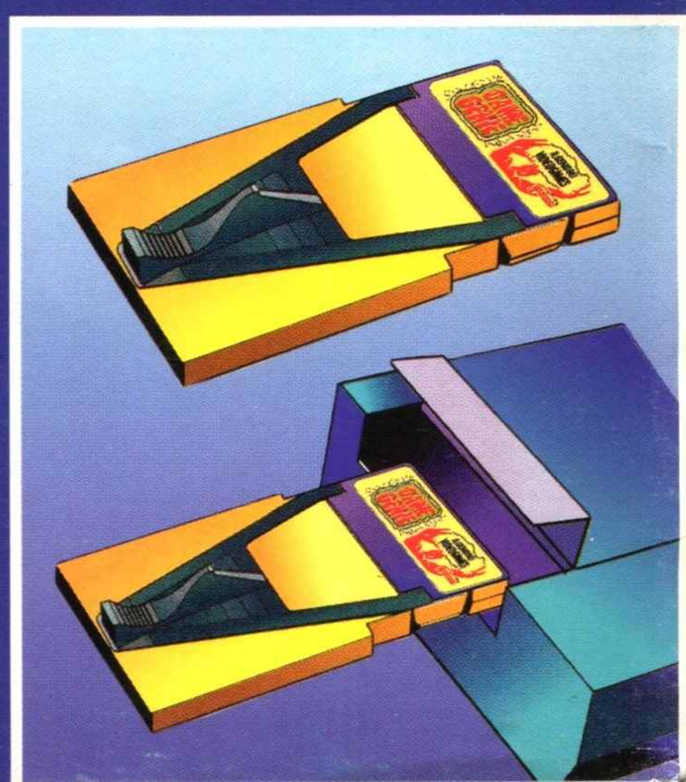
IL GENIO DEI VIDEOGAMES

GAME GENIE™ E' IL FANTASTICO STRUMENTO ELETTRONICO PER:
• AMPLIARE LE POSSIBILITA' DI GIOCO CON LA MASSIMA FACILITA'
• MOLTIPLICARE LA TUA POTENZA SUI PIU' FAMOSI VIDEOGAMES NINTENDO*®

*GAME GENIE™ è un prodotto Lewis Galoob Toys Inc. e NON è fabbricato, distribuito o approvato dalla Nintendo® o dai suoi distributori.

GAME GENIE™ si applica direttamente sulla cartuccia che va inserita nella consolle. I codici dei videogiochi riportati nel libro dei codici appaiono sullo schermo... da questo momento sei tu il padrone del gioco!

GAME GENIE™ E' ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO PERSONALE IN AMBITO PRIVATO.



Joyplus

UNA NUOVA SERIE COMPLETA DI ACCESSORI PER RENDERE IL TUO GAME BOY ANCORA PIÙ BELLO

NOVITA'

SV-901
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 14 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 2 ORE PER GAME GEAR

SV-907
SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE E TRACOLLA

SV-902
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 28 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 4 ORE PER GAME GEAR

SV-900
CARICABATTERIE, COMPLETO DI SV-901, PER GAME BOY E GAME GEAR. IN 1 ORA RICARICA LA BATTERIA SV-901 E IN 2 ORE LA SV-902

SV-905
BORSA IN PVC SALVA GAME BOY

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

H.T.D. HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

GAME power

DICEMBRE 1992

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE RODITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA LEGGENDARIA REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/66103223 Fax 02/66103222

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Johnny Rotthen" Albini

(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Alberto "Jazzie B" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta "Sinnie O'Connor" Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca "Teresa De Sio" Badioli, Serena "Michael Jackson" Rubini

LA TERRORIZZANTE REDAZIONE
Vincenzo "Madonna" Beretta, Matteo "Ice-T" Bittanti, Simone "Chuck D." Crosignani, Andrea "Freddie Mercury" Minini, Paolo "Francesco De Gregori" Paglianti, Alex "Patsie Kensit " Pasetto, Yuri "Fish" Abietti

INCOLLA-BORATORI
Alessandro "Annie Lennox" Cattelan, Fabio "Luciano Pavarotti" Massa, Giorgia "The Clash" Fantin, Fabio "R.E.M." Paglianti, Ravetto "I Gatti di Vicolo dei Miracoli" Bros, Tiziano "Sid Barret" Toniutti, Antonio "Elton John" Loglisci, Giorgio "Pesto Duro" Baratto, Derek "delaSoul" Fuente

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Il negoziante balordo, Arcangelo Natali, il complessato, Nestore, gli altri li abbiamo venduti alla concorrenza.

ART DIRECTOR
Maria "Suzanne Vega" Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Dante "Elvis the Pelvis" Pesenti , Jacopo 'Jello Biafra' Villa

FOTOCOMPOSIZIONE: Typing (MI)

STAMPA: Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE: SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione, nemmeno se firmata dal Preside.

SIM CITY

DIVENTIAMO TUTTI SINDACI CON QUESTO CAPOLAVORO STRATEGICO PER SUPER NINTENDO. PAG. 36

PAG. 38

F-ZERO

SVELATI TUTTI I SEGRETI DEI CIRCUITI DI F-ZERO. NON PERDERETE PIU' UNA CORSA!

PAG. 96

FANTASIA

TOPOLINO, APPRENDISTA STREGONE, SI FA AIUTARE DA DUPONT

PAG. 100

FACEBALL 2000

LA REALTÀ VIRTUALE PER GAME BOY? NON ESAGERIAMO... UN OTTIMO GIOCO SVISCERATO DALL'IMPROBABILE NEON

PAG. 104

sommario

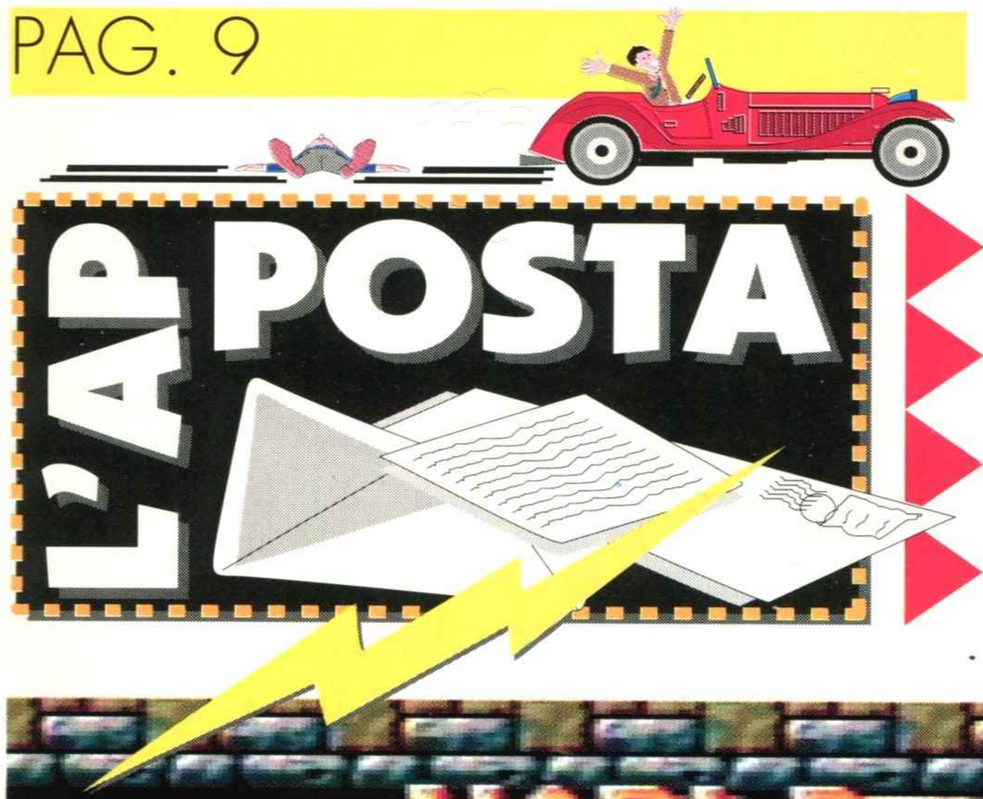
12

QUESTO MESE

MBF SFORNA UN'ALTRO CARICO DI NOTIZIE E ANTEPRIME PER VOI!

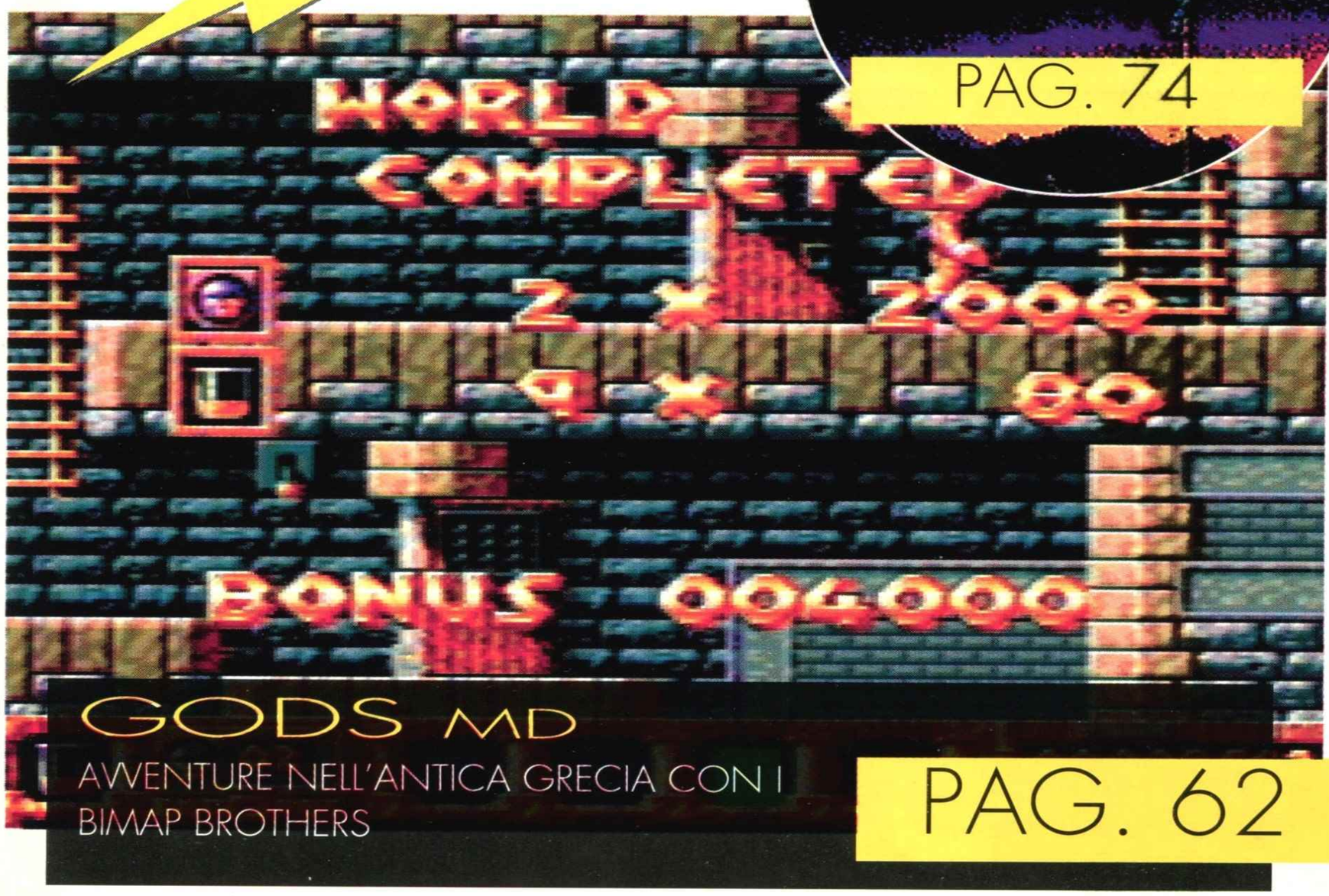
NEWS ANTEPRIME

PAG. 9



RITORNANO I CONTRA'S SULL'OTTO BIT NINTENDO

PAG. 74



GODS MD

AVVENTURE NELL'ANTICA GRECIA CON I BIMAP BROTHERS

PAG. 62

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

NES
48 Lemmings
38 Robin Hood
65 Rodland
74 Super C
54 Wizards & Warriors III

PC ENGINE DUO
56 Rayxamber III

SUPER NES
76 The Magical Quest
36 Sim City
43 Parodius
46 Wings II

GAME BOY
87 All Star Challenge 2
65 Rodland
78 Super Mario Land 2

MEGA DRIVE
59 Back To The Future 3
62 Galhad
40 Gods
52 LHX Attack Chopper

MEGA CD
69 Wonder Dog

GAME GEAR
83 Chuck Rock

LYNX
85 Switchblade II

QUESTO CAMPIONATO TIFERETE PER 11 SQUADRE

IL GIOCO DI SQUADRE

"SERIE A", il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione 92/93

ECCO DOVE TROVARE SERIE A

NEI NEGOZI:

Brama
via R. D'Andreotto, 3/a Perugia

Centro giochi educativi
c.so Buenos Aires, 3/b Genova

Gioco e Strategia
salita Arenella, 22/d Napoli

La Magia del Gioco
via Vetriera, 9 Napoli

Le Mans
via Leopardi, 65 Palermo

Libreria dello sport
via Carducci, 9 Milano

Orsa Maggiore
p.zza Matteotti, 20 Modena

Pergioco
via San Prospero, 1 Milano

Pergioco
via degli Scipioni, 109/111 Roma

Stratagemma
via Giusti, 15 a/b Firenze

Strategia & Tattica
via del Colosseo, 5 Roma

NELLE EDICOLE DI:

Alessandria
Torino
Bergamo
Brescia
Como
Cremona
Mantova
Lissone-Monza
Lodi
Milano
Paderno Dugnano
Sesto San Giovanni
Pavia
Busto Arsizio
Gallarate
Saronno
Varese
Padova
Mestre-Venezia
Verona
Bassano del Grappa
Vicenza
Genova
Bologna
Imola
Ferrara
Modena
Parma
Piacenza
Ravenna
Reggio Emilia
Firenze
Prato
Grosseto
Pisa
Roma
Napoli
Bari
Messina-Catania
Palermo

PER POSTA

ORDINALO SUBITO,
LO RICEVERAI DIRETTAMENTE A CASA
compilare, ritagliare e spedire a: Studio Vit snc
via Aosta 2, 20155 Milano

Desidero ricevere n. ..... libro SERIE A
a L. 23.000 cadauno (più L. 2500 per spese
di spedizione)

Nome .....

Cognome .....

Via .....

Città .....

Cap ..... Prov. ....

SISTEMA DI PAGAMENTO

- ❑ Pagherò in contanti alla consegna (aggiungere L. 12000 per diritto di contrassegno)
- ❑ Pago subito e allego in busta chiusa:
  - ❑ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit snc
  - ❑ ricevutca originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit snc

a cura di MBF

BUON NATALE, vecchi marpioni! Allora, riuscirete a convincere il buon vecchio Babbo Barbuto a regalarvi la console dei vostri sogni? O vi beccherete il solito maglioncino di lana a collo alto dalla Zia (Marisa?)? Il dramma è nell'aria, il mercurio nell'acqua... Ma ora un attimo di attenzione, prego, volevo sollecitarvi alla riflessione su un problema di dimensioni biomassiche: la nuova tecnologia... Insomma, nessuno ci presta attenzione, forse per paura che poi non la restituiscano, ma il futuro è già qui, nelle vostre case, nel vostro salotto, proprio lì, spappanzato sul divano. Tra pochi mesi, infatti, verrà lanciata una marea di periferiche CD-ROM, che sconvolgerà le nostre abitudini, il nostro modo di vivere giovane. Al bar non verrà più servito il solito liquore, ma il CD-Rhum, mentre nuovi gruppi musicali si affacciano sulle scene, come i CD-R.E.M.. È tutto molto bello. I ragazzi parleranno un nuovo slang, con frasi del tipo "CD VD-amo X 3" (trad: ci dividiamo per tre) oppure "Razzi aCD" (trad: razzi acidi). Io, dal mio piccolino, qui lo dico e qui lo contraddico, propongo di cambiare il nome alla nostra capitale come soluzione alla crisi politica ed economica che perdura nell'ex-Bel Paese: non più Roma, chiamiamola CD-ROMa! Così faciliteremo l'accesso al centro storico riducendo il traffico! So che Apecar mi darebbe ragione, Vespa un po' meno.
Siete tutti simpaticissimi, siete i nostri lettori.

Nicola Zippo

PER UN PUGNO DI CD E UNA SBERLA DI LP

Carissimo Matteo, come te la passi? Suppongo non bene, con la caterva di lettere che ricevi ogni mese e, a peggiorare la situazione mi ci sono messo anch'io, con la mia missiva! Ti voglio fare i complimenti per il meraviglioso angolo della Posta e per tutta la rivista, divertente ed esauriente, come poche sul mercato. Ma passiamo ad altro...
Come certo (non) saprai, possiedo un NES e sono intenzionato a passare ad un sistema superiore (Megadrive o Super NES), leggendo però i vostri articoli su Mega CD e Super NES CD mi è sorto un grosso dubbio: è possibile che le varie case produttrici di giochi trascurino le console per produrre solo "gioconi" su CD?
In questo caso i possessori di Super NES e MD non verrebbero penalizzati? Sperando in una tua risposta, ti saluto.

FGN

Caro FGN, ma ti è finito il nome in un tritacarne? Vabbé che anche MBF... Ehm, parliamo di cose più serie (A o B, la scelta è vostra), non comprendo la tua preoccupazione: le software house non possono trascurare le console per fare giochi su CD, dal momento che senza la console, il CD-ROM è praticamente inutile. Inoltre non penso proprio che i CD cancelleranno il mercato dei giochi su card entro brevissimo tempo, quantomeno nel corso del 1993. Il fenomeno sarà molto più lungo di quello che molti si aspettano per tre motivi:
1) Il Mega CD non ha sfondato, per i motivi noti a tutti.
2) La Nintendo ha posticipato il lancio del proprio CD-ROM.
3) Lo standard di memoria dei giochi su card è aumentato sensibilmente (da 4 a 8, poi a 12, fino ad arrivare a 16, come Street Fighter 2 *per Super NES o* Streets of Rage 2 *per Megadrive e già si parla di giochi a 32 Mbit) e gli utenti sembrano accontentarsi.*
Ma è inevitabile che entro qualche anno il CD sarà "IL" formato dei videogiochi, così come lo è già in quello musicale e come lo sarà in tempi leggermente più dilatati nel settore televisivo (vedi Laserdisk). Tanto di guadagnato.

SCUSI MORDE? E IL CANE?

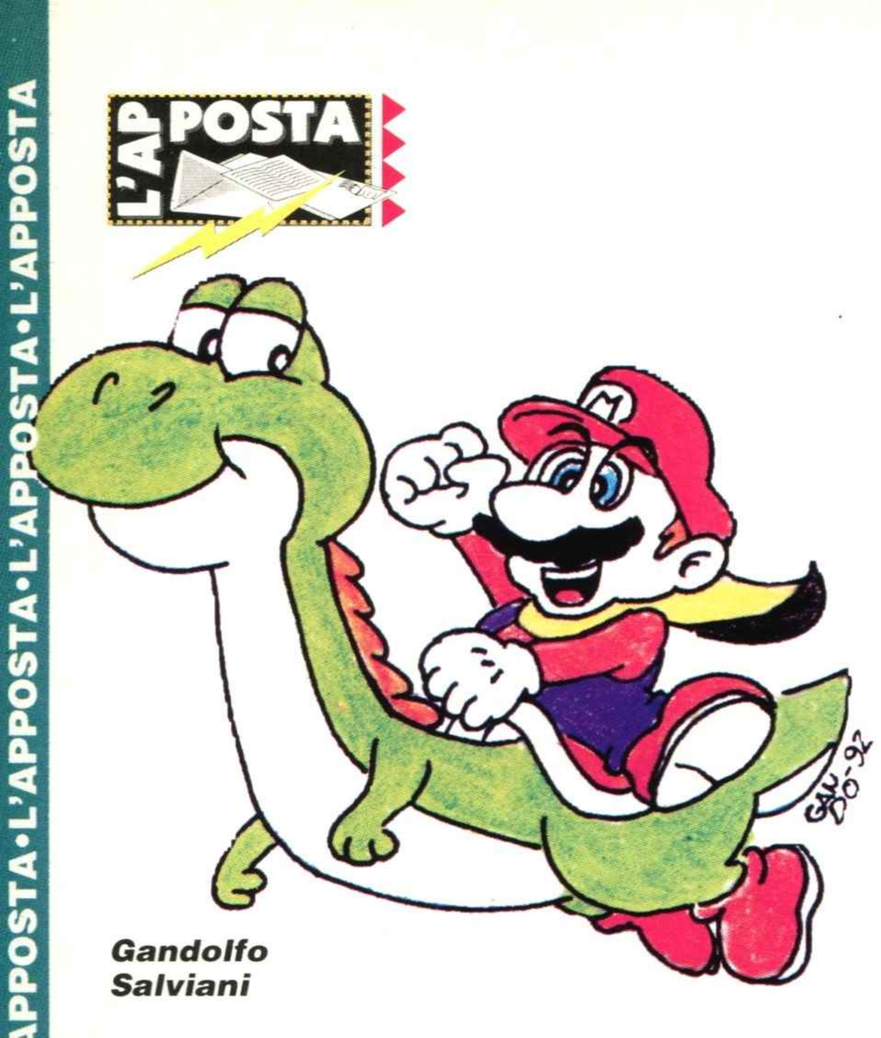
Caro Matteo,
visto che sei il portavoce di Game Power, mi rivolgo a te nella speranza di trovar risposta ai miei dubbi. Prima, però, lascia che mi presenti: mi chiamo Ettore, ho quasi vent'anni, e posseggo un Super NES, un Pc Engine GT e un Neo Geo. Leggo Game Power sin dal primo numero e, devo ammettere, il miglioramento c'è stato, soprattutto paragonando il numero 10 (stupendo) ai primi: bel lavoro! Ora, spazio alle domande:
1) È possibile collegare

GIANO'S CORNER

Caro Geppé,
ho avuto un'idea fulminante! Perché la Nintendo non mette in circolazione un TV TUNER per il Game Boy in bianco e nero? Ho sempre amato i film classici degli anni trenta... Allora, sono o non sono un grande?

Giano The Man From Pregnana Town

"Grande" cosa?



Gandolfo Salviani

il Pc Engine Gt al CD-ROM?
2) Qual è la software house più grande del Giappone?
3) Quali sono le specifiche tecniche dell'FM TOWNS? Che cos'è lo Sharp X68000? È possibile trovarli in Italia?
4) Recentemente sono stato in Germania e ho visto un gioco per il Super Nintendo chiamato *Super Probotector* che assomigliava molto a *Super Contra*: si tratta dello stesso gioco o c'è qualche differenza tra i due?
5) Sempre in Germania, ho potuto vedere in un negozio una specie di fucile laser per Super NES chiamato *Super Gun*: non ditemelo, è la nuova versione del Super Scope!

Ettore Rusconi - Mestre -

1) Sì, ma occorre una speciale interfaccia chiamata Super System Card che costa più di 100 mila lire...
2) Sembra essere la ASCII Corporation, la quale, oltre a produrre videogame, distribuisce joystick e joypad, tra cui il celeberrimo Asciipad.
3) Dunque, l'FM TOWNS è un MS-DOS compatibile - un 386 (dx/sx) per essere precisi - che gira a "soli" 16 Mhz, ma è venduto insieme ad un sistema CD-ROM che assomiglia ad una lavatrice. La risoluzione di base è 640X480 ed ha un triplice auto/scanning. L'audio è ottimo: 8 canali per il PCM, 6 FM + ovviamente sonoro audio digitale. Legge software su CD, disk o IC card. Recentemente è uscita una versione più veloce e con un CD-ROM più sofisticato.
Lo Sharp X68000 è l'equivalente dell'Amiga nipponico, basato sullo stesso processore che trovate anche nel Megadrive e nel Neo Geo. Purtroppo, entrambe le macchine sono irreperibili, non solo in Italia, ma praticamente in qualsiasi nazione che non sia il Giappone e sebbene sia parlato a più riprese di un lancio americano, non è ancora successo nulla.
4) Super Contra Wars *e* Super Probotector: Alien Rebels *(questo il titolo completo) sono lo stesso gioco, e il secondo è il nome ufficiale della versione europea.*
5) Non te lo dirò, anche perché il Super Gun non è una versione aggiornata del Super Scope, ma semplicemente un clone taiwanese non autorizzato. Cicca cicca.

PANE, AMORE E MOTTARELLI

Anarcotizzante Game Power, sono un mega fanatico dei videogiochi e quindi non potevo lasciarmi sfuggire una rivista stupenda come la vostra, che allo stesso tempo fa ridere ed informa come nessuna altra. Ho da pochi mesi comprato un Mega CD versione giapponese, ed il primo gioco che ho visto è stato *Prince Of Persia*. Devo dire, contro tutte le critiche che sono state sparate contro il Mega CD, che si tratta di un grande gioco e penso proprio che se la Sega proseguirà su questa strada, vedremo grandi cose. Volevo sapere, in particolare:
1) Usciranno spara-e-fuggi ultraveloci e ultra graficosi?
2) Che senso ha lanciare lo stesso gioco (ad esempio *Sonic 2*) sia su cartuccia che su CD? Penso che se un gioco fosse disponibile solo su CD, la gente comprerebbe molti più Mega CD!
3) Dal momento che ho anche un NES, volevo sapere se *Parodius* uscirà anche per l'8-bit Nintendo...
4) Avete scritto che Sega e Sony hanno unito le forze: ma a noi videoplayer cosa torna indietro?
5) Mesi fa avete parlato del film di *Mario*, ma poi non si è sentito più nulla: si trattava di uno scherzo?
6) I giochi del Mega CD e del Wonder Mega sono compatibili tra loro?
Un grande ciao da

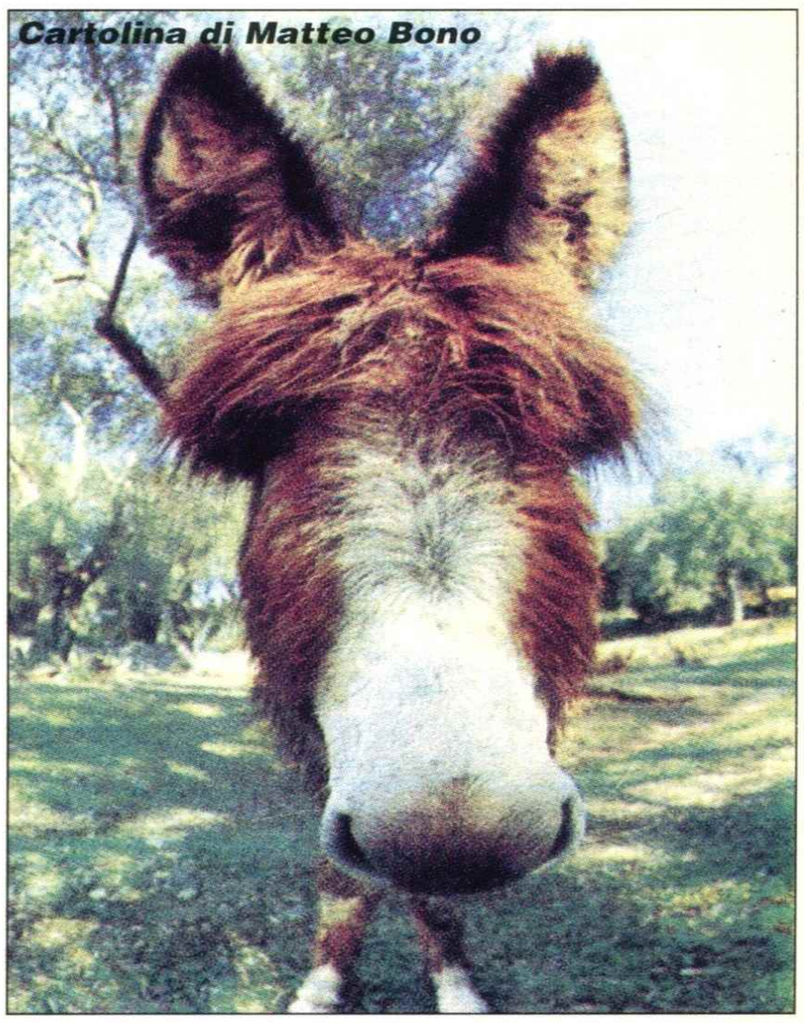
Zigulì (Reggio Emilia)

Occhei, non vorrei fare il guastafeste, ma su, dai, Prince Of Persia *su CD non è poi così trascendentale... Insomma, penso che il Mega CD sia una grande macchina, e quindi possa dare molto di più, ma se a te piace già così, benissimo, significa che i prossimi megagiochi ti entusiasmeranno.*
1) Oltre all'appetitoso Thunder Force IV *deluxe, del quale abbiamo parlato il mese scorso, dovrebbero uscire* Metal Hawk *(Namco) e* Musha 2 *(Compile).*
2) Le tue critiche sono centrate, ma riguardano soprattutto i primi giochi, che erano mere conversioni da cartuccia a CD. Ma i titoli su Mega CD della nuova generazione, presentano caratteristiche assai più appetitose: la versione digitale di Batman Returns *(Konami), ad esempio, ha una velocità DOPPIA rispetto a quella su card, mentre proprio Sonic 2 da te citato, vanta su CD diversi livelli assenti nella cartuccia, oltre al parlato ed al sonoro megagalattico...*
3) La risposta è sì! Parodius è attualmente disponibile per Pc Engine, Sharp X68000, Super NES, Gameboy e tra poco, appunto, NES, mentre si parla perfino di una versione per Mega CD...
4) Vi, anzi, ci "tornano indietro" un bel po' di giochilli radicali, come Hook *(che uscirà sia per Mega Cd che per Megadrive, aprile/maggio),* Chuck Rock *(Mega CD, febbraio),* Sewer Shark *(Mega CD, gennaio).*
5) Macché scherzo! Le riprese sono cominciate da qualche mese, ed il film dovrebbe uscire in tutto il mondo l'anno prossimo. Bob "Chi ha incastrato Roger Rabbit" Hoskins è Mario, *mentre Dennis Hopper interpreta il ruolo del malefico* King Koopa. *Sconosciuto il nome di* Luigi.
Il film, che sarà distribuito dalla Disney, alterna alle normali riprese, scene animate ed animazioni elettroniche. Speriamo in un bonus stage.
6) In linea di massima, sì.

Carla Cioffi

L'ERMENEUTICA DELLA FINITUDINE

Carissima redazione,
vi scrivo per dirvi che Game Power è troppo bella. Sono un fortunato possessore di Megadrive e NES e come molti mi sono fatto le ossa con il Commodore 64. Comunque lasciamo perdere i convenevoli e passiamo alle domande:
1) Esiste una cartuccia di pallavolo decente per Megadrive?
2) Bio Massa cos'è...Umano, umanoide, alieno o cosa?
3) Secondo voi qual è il miglior gioco per Game Boy?
4) Ci si può fidare delle vendite per corrispon-



Cartolina di Matteo Bono

SCAMBI INTERCULTURALI ovvero BATMAN IN FAMIGLIA

Pubblichiamo qui di seguito una lettera apparsa qualche mese fa su Novella 2000, su segnalazione del galvanoplastico AlKross, sperando che il buon Guido Carretto, che cura la rubrica della Posta della suddetta rivista, non se la prenda: se fa il bravo gli prestiamo L'angolo del Giano...

Caro direttore,

questo è lo sfogo di una madre: ho un bambino di nove anni che da un mese circa crede di essere Batman. Mi tormenta perché gli comperi costumi e gadget, salta dalle seggiole avvolto in un mantello, spaventa la sorellina con un'orrenda maschera che si è fatto da solo. E tutto grazie a un film che non ha ancora visto (del primo Batman ha sentito soltanto parlare, il secondo sta uscendo sui nostri schermi in questi giorni, mi pare)! credo sia tutta colpa dei giornali, che ci tempestano con mode e fenomeni che non esistono nella realtà. Tu che sei del "mestiere" che cosa ne pensi?

Matile P., Livorno.

Lascio a voi ogni commento.

denza di videogiochi?

A proposito,mi chiamo Bacci Alessio...

Mi mandate i vostri autografi?

Caro Bacci Alessio, sei una vera sagoma: mi spieghi come facciamo a spedirti gli autografi se non ci lasci il tuo indirizzo? E sono già due, questo mese...

1) Super Volleyball *è identico alla versione per Pc Engine (che a sua volta era identica al coin-op) e sta per uscire anche per Super NES.*

2) Non lo sappiamo neppure noi e probabilmente nemmeno lui...

3) Boh, va a gusti e a periodi... Il mio preferito è Prince of Persia, *ma penso proprio che* Super Mario Land 2 *si imporrà alla grande non appena riuscirò a metterci le mani sopra...*

4) Perché no? Basta assicurarsi che il pagamento sia in contrassegno, le spese di spedizione non siano eccessive, i prezzi indicati siano iva inclusa e che il tempo per ricevere il materiale sia ragionevole.

TARPANO DI LEGNO CERCA AMORE IN RADICA DI NOCE

Carissimi malandrini,
volevo dirvi solo tre cose:
1) Siete i migliori
2) Ehi, Dupont, ma lo sai che assomigli in modo sputato al cantante dei Black Croves?
3) Quando telefono alla redazione risponde sempre uno che fa della pause lunghe alla Celentano e sbiascica un po' le parole... Ma chi è?
Ciao da,

Giulio, the Space In**cker (Roma)

1) Bella lì.
2) E chi sono? N d.Dupont.
3) È proprio lui, Adriano.

CHI VA AL MULINO BIANCO SI INFARINA

Filosofico MBF,
GAME POWER è eccezionale, cenobitico, ultrafantascientifico e chi più ne ha più ne metta. Vi seguo solo dal numero 8 (mea culpa, mea culpa)(si vergogni! NdZia Marisa!) perché non sapevo esistesse una testata così esauriente. I vari CM, CVG, TGM ecc. sono nulla al vostro confronto: le recensioni sono giuste ed imparziali (a proposito, complimenti a Dupont per quella di *Street Fighter 2*), l'Apposta è semplicemente mitica e le news sono le migliori mai viste. Dì la verità, MBF, pensavi di esserti salvato dalle solite domande da "lettore inesperto", eh? Beh, ti sbagliavi:
1) Ma Dupont è francese per davvero?
2) Il NES verrà tolto dal mercato? Se sì tra quanto?
3) Che differenza c'è tra la versione americana e quella giapponese di *Street Fighter 2*?
4) Che voto dareste a *Turtles 2* per NES?
5) Vorrei acquistare un Super NES: dove posso trovarlo al prezzo migliore?
6) Mi regalate un convertitore Game Boy/Neo Geo?

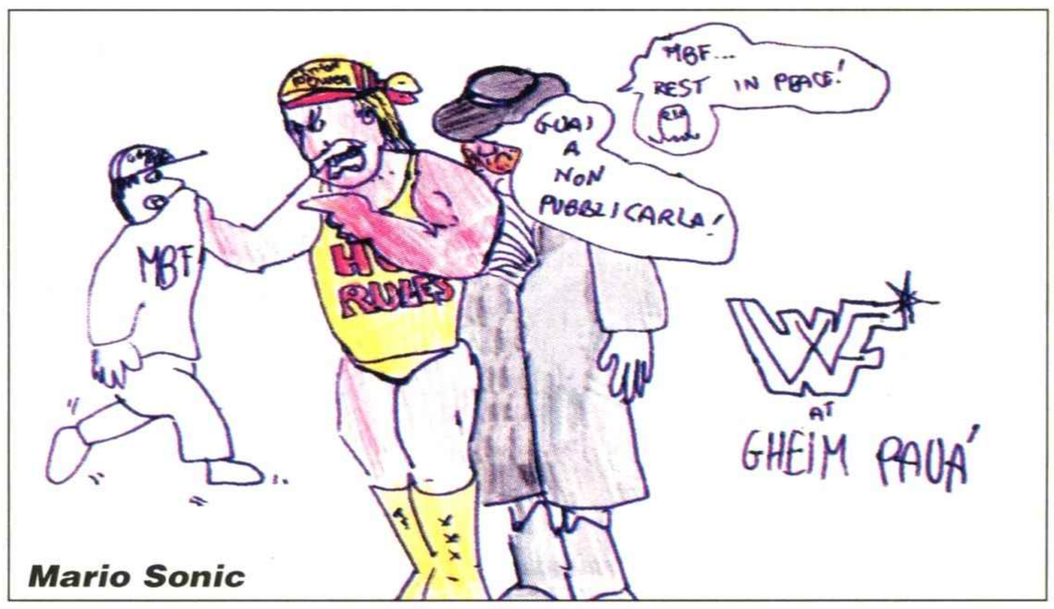
Faxanadu

Ps: Sì, è il mio soprannome, embé?!?
Pps: Per MAMMA MIA, CHE BEOTATA! vorrei suggerire *Defender of The Crown* (NES). Un mio amico ha pianto molto dopo il suo acquisto.

Argh, ma quanti complimenti! La tua lettera, caro Faxanadu *(sì, è il suo soprannome, embé?) trasuda melassa da ogni poro... Naturalmente li accetto a nome dell'intera redazione con molto piacere, ma non esageriamo, per Zeus! E dopo la tiratina d'orecchie (c'è un mio amico che riesce a lanciarle fino a venti metri!), eccoti le risposte:*
1) Se Dupont è un vero francese, io sono un vero bulgaro.
2) Niente è per sempre, solo la morte, e le bugie hanno le gambe corte... Ehm, volevo dire che anche il NES uscirà dal mercato, possibilmente senza sbattere la porta, ma al momento non si sa nulla di certo. Capite, un lancio di una nuova macchina viene annunciato secoli prima, ma il ritiro di un'altra avviene quasi sempre in sordina...
3) Una ha le scritte in inglese e l'altra è piena di ideogrammi... Ehm, siamo seri: come abbiamo scritto sul numero scorso, quella giapponese è più "splatterosa" della puritanissima versione americana (ed europea). Abbasso la censura!

Massimiliano di Roma

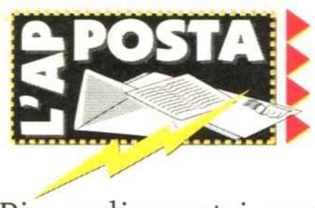
4) Sicuramente un voto di protesta... Un buon 86.5% dovrebbe bastare... Insomma è un giochillo carino, ma a chi importano le avventure di quattro tartarughe ninja che ballano con Vanilla Ice nel 1992 (quasi '93) d.C.? A questo punto preferivo l'accoppiata Lupo Alberto/Orietta Berti...
5) Beh, andiamo per esclusione: dubito che potresti trovarlo in panetteria e in macelleria, così come nutro qualche dubbio sulle enoteche. Prova con i negozi di videogiochi che lo importano parallelamente: i prezzi sono più vari di Mario *(vacca polacca, non viene la rima!), le offerte lo sono ancora di più per cui prova a passare in rassegna le pubblicità che trovi anche su Gippì.*
6) Stavo già per spedirtelo con il corriere espresso quando mi sono accorto che non avevi lasciato scritto né il tuo nome, né l'indirizzo... Un vero peccato.

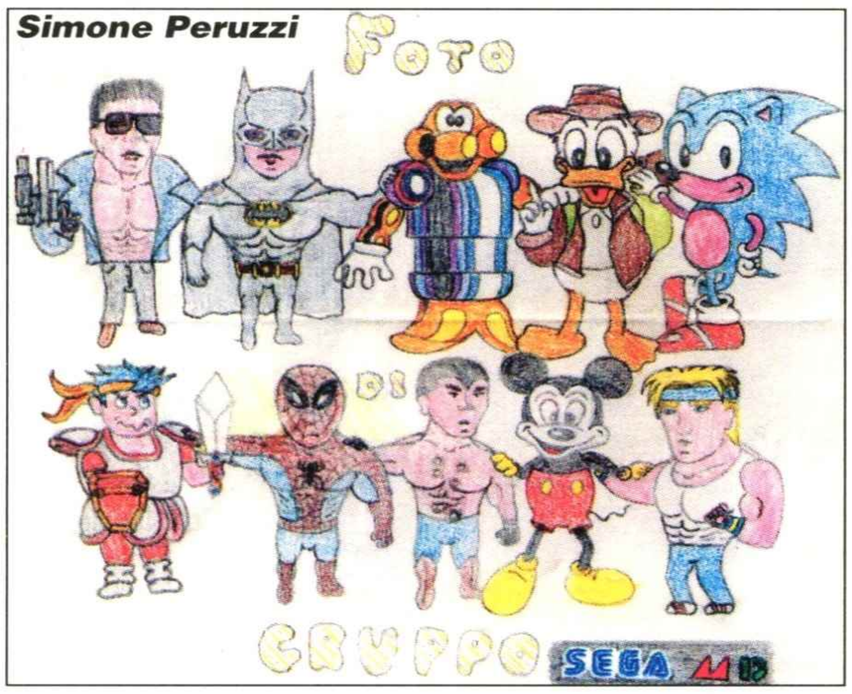


Mario Sonic

AZIONARE L'INDICATORE DI DIREZIONE

C'era una volta una principessa in un grande castello che si annoiava taaanto. Un bel giorno la principessa al suo risveglio la mattina vide un ladrone, ricevette una mazzata sul crapone e non vide più niente. Quando riprese conoscenza si accorse che era finita nel covo dei ladroni...





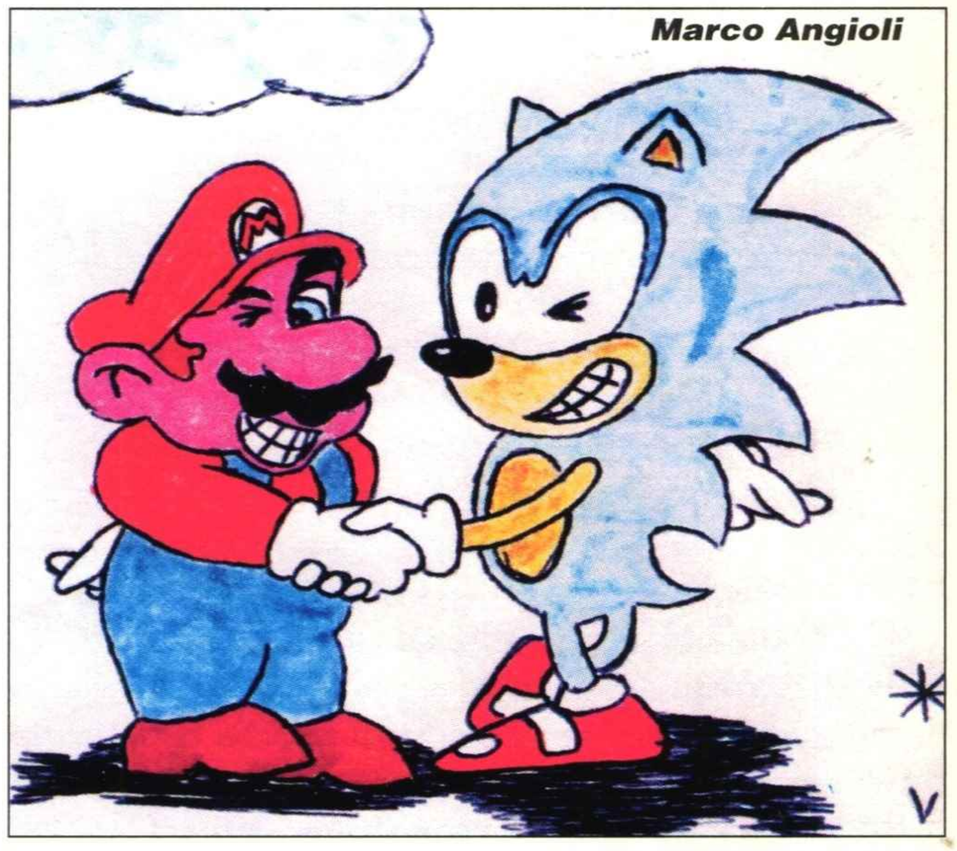
Pieno di mostri, quel posto! All'inizio si spaventò tantissimo, ma poi si accorse che poteva vivere un'esperienza unica, e, dopotutto, la vita era molto più movimentata che al castello. Il re intanto, disperato per la mancanza della figlia aveva mandato nella landa dei mostri alcuni tra i più i valorosi principi, ma vanamente.
Finché un bel dì, *il solito eroe poderoso* che da solo , sconfigge tutti i mostri e *da solo* uccide i ladroni, salva la principessa e la riporta a castello. La vera fine non si sa, ma in genere succede che la principessina, innamoratasi di un ladrone e disperata per la sua morte, uccide l'uomo poderoso e si fa rapire da qualche altra banda...
Tutta 'sta bella storiella per domandarvi come sia possibile che tutti gli adventure finiscano con il solito salvataggio di principessa/ragazza/sorella/moglie o altro?
Mi citate altri giochi di questo genere per favore? Please! S'il vous plait!

PIB (Milano)

Citare altri giochi con una trama simile? Argh, farei prima ad elencarti quelli che non ce l'hanno!

VETRIOLO

Lutulento (pieno di loto, NdT) TGM, ehm, no, ho toppato
Rifo: asmatico CM... No, no! Non ci siamo!
Apoplettico (sofferente di paralisi fulminante, NdT) GP, catatonico (colui che soffre di demenza precoce, NdT) MBF, locupletante Rical, organolettico AlKross, vi spiattello queste metafisiche (che si interrogano sulla ragione ultime delle cose, NdT) domande che un videomaniaco in crisi esistenziale ti pone (notare il cambio di pronome). Alcune sono serie (ho detto "serie", non "di serie"), altre pure.
1) Perché se un gioco per MD è scattoso, subito si dice: "Beh, c'è un sacco di roba sullo schermo, si può capire", mentre se scatta sul SF si dice: "Eh, beh, la macchina è lenta!"?
2) Perché i negozianti importatori non imbroccano un nome neanche a far l'Apposta?
3) Qual è la teoria dominante sul nome della console a sedici bit della Nintendo? Super Famicom (mah, non mi pare), Super Famicon (mi sembra verosimile) o Super Fanicon (sono sicuro, è lui!)? A te, ermeneutico (colui che interpreta le opinioni degli antichi, NdT), nonché algofobico MBF, l'ardua sentenza...
4) Dicesi Links o Lynx (anelli o lince). Non dormo più la notte nel dubbio.
5) Perché voi di GP invertite spesso le didascalie delle foto? Siete fatti o siete ubriachi cronici? O forse solo depauperati di cellule grigie (le vecchie care "little grey cells" di Poirot! Ah, che cultura, che sapere, che gnosticismo!)?
5bis) Perché c'è gente che recensisce *Pac Land* per Lynx due volte? E che dire di *Aleste* per Megadrive uscito all'inizio del 1990 (mi pare che siano passati quasi tre anni, da allora, ma potrei sbagliarmi) recensito sull'ultimo numero (12, se volete saperlo...) di una fantastica rivista coloratissima e simpaticissima? Cosa dite, posso scrivergli perché recensiscano *Donkey Kong* per Colecovision?
6) Come posso fidarmi di un negoziante che scrive sulla sua pubblicità (progresso o regresso) che il Turbografx 16 è a 16-bit e il Neo Geo a 32-bit e altre amenità simili? Perché costoro non fanno i raddrizzatori di banane?
7) Perché un colosso come la Nintendo deve essere distribuito in Italia da un importatore così scarso? Riuscirà Zia Marisa a vedere il SNES distribuito ufficialmente o tirerà le cuoia prima?
8) Perché dopo un'intera giornata di agosto con le scarpe da basket (o sneakers oh, pletorico (che ha soverchia abbondanza di sangue o di umori, NdT) nonché poliglotta MBF?) mi odorano malevolmente le estremità inferiori?
8bis) Faranno mai un converter per usare i giochi del SF sul Plus 4? E sul Videopac?
9) Perché le vostre recensioni hanno una così notevole efficacia euristica (arte di trovare il vero autonomamente, NdT)? Ma siete teratogeni (affezione animale derivante da uno sviluppo irregolare, NdT)? O è solo superfettazio-



Domanda & Risposta

"È possibile collegare il Gameboy al televisore?"
(Andrea nonsicapisceilcognome, Bari)

** Ebbene sì, grazie ad un aggeggio chiamato Wide Boy (Born with Hearts of Lothian...), (da non confondere con la omonima lente d'ingrandimento) e conosciuto anche sotto il nome di Demo Boy. L'unico problema è che costa svariati milioni ed è elargito dalla Nintendo stessa solo a determinati espositori e ad alcune riviste del settore. Prevenendo la tua domanda successiva, la risposta è no, noi di GP non l'abbiamo, anche se Zia Marisa sta facendo gli occhi dolci a Yamauchi, il boss della Nintendo...*

"Che voto dareste a *Midnight Resistance, Strider, Shadow Dancer* per Megadrive? Sempre per Megadrive, usciranno in cartuccia *Fatal Fury, Wolf Child* e *F-ZERO*?"
(Stefano Santino, RC)

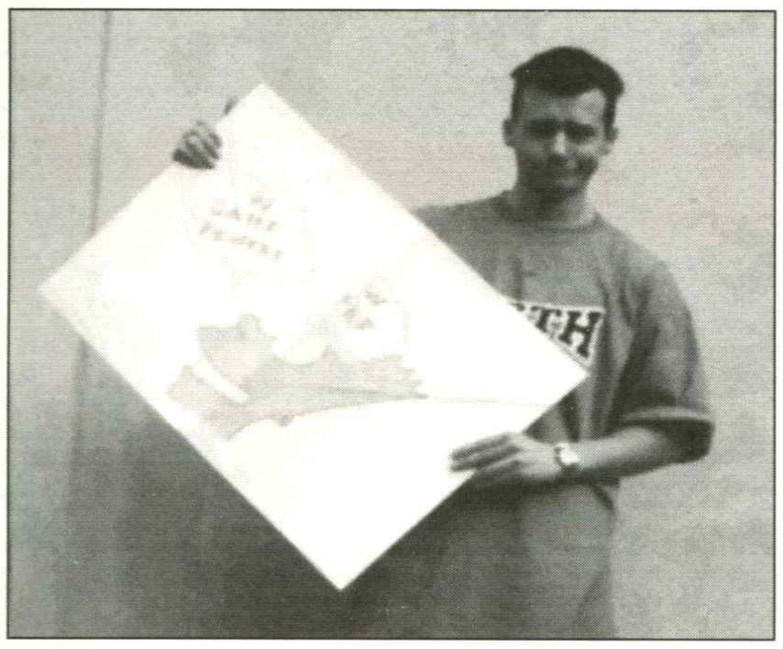
** Powergame, Powergame, 83%, e per quanto riguarda le uscite: sì, sì, no.*

"Ma *Batman Returns* e *Batman: Return of the Joker* per Super Nes, sono due nomi diversi per lo stesso gioco?"
(Segaman, Mi)

** No, il primo è il tie-in autorizzato della Konami, che uscirà a gennaio, mentre il secondo è un platform/action by Sunsoft che, come il sangue, dovrebbe essere già in circolazione.*

"Non vi sembra un po' poco 93% a *Thunderforce IV*? Senza fare nomi, una rivista vostra concorrente gli ha dato 98%?"
(Davide Soletto)

** No, caro Solo Soletto, considerando i numerosi rallentamenti del gioco, 93% è fin troppo. Se ti interessa conoscere altri voti, Mean Machines ha giudicato il gioco con un 89% e CVG inglese 93%. Inoltre cosa darà la rivista "nostra concorrente" a Thunderforce IV su CD, non scattoso e stereofonico, 160%!?!*



I nostri lettori sono proprio cenobitici!...Ma guardate un po' che razza di lettere ci ha inviato Marco Giammetti da S. Giorgio dal Sanno (BN)

ne (maniera di parlare artefatta, non spontanea, NdT) concettuale?
10) Come pretende di venderlo!?! Dico, il negoziante che propone il Mega CD al prezzo favoloso di 699.000 lire quando nella pagina precedente un negoziante della stessa città lo offre a 499.000 lire?!?
11) Perché la gente non si accontenta mai? Vedo qualcuno che, appena uscito *Street Fighter 2*, già chiede *Street Fighter 2: Champion Edition*? Ma non può godersi il primo senza sbavare per l'altro che ancora non c'è e potrebbe non esserci mai?
12) Perché voi di GP avete dei concorrenti così scarsi? Non vale! Sareste comunque i migliori, ma così vi agevolano molto.
13) Perché non parlate anche di cucina namibiana e di cultura antropomorfica ed esoterica? Che ne dite di una rubrica sui pasticcini in scatola?
14) Ancora sui negozianti. Perché tutti dicono: "TUTTE LE NOVITÀ IN ANTEPRIMA!", tu vai in quel negozio ed il titolo più recente che trovi è *Big Run*?
15) Oooops, non è una domanda. Ho raggiunto il karma quando ho saputo che non tutti i giochi possono essere backuppati. Il pirata dice: "Che goduria, mi scopiazzo i giochi ANCHE con le console!", si cucca il Magicom e scuce ben mezzo milione. Poi il piratello scopre che *Street Fighter 2* non lo può copiare perché l'aggeggio "tiene" solo 8Mbit e il gioco ne ha sedici. Mi sganascio dal ridere. Ma lui fa: "Mi cucco il Magicom versione aggiornata che tiene più memoria". Ah, sì e quanto ti viene? E lui: "Ehm, 750 mila lire", e io "Ma ti riprendono l'altro indietro o no?" Non risponde. Poi, il tapino, scopre che altri giochi hanno chip di protezione e non possono essere copiati. Cosa fa adesso? Piange? Si spara? Si ingozza di stufato? Piomba in catalessi? Bacia Zia Marisa? Lui, il "furbo", ha sganciato 1.250.000 lire per non poter copiare i giochi più belli. Voglio vedere quando usciranno i giochi a 32 Mbit... Io scemo (secondo lui), con tutti quei soldi mi sarei comprato ben 9 o 10 giochi originali.

Luca Maggiolini (Bareggio MI)

MAMMA MIA CHE BEOTATA

Kid Icarus (NES)
"É una cioficata galattica"

Davide Crimi

Ps (Pubblica Sicurezza): Mi stanno sfondando la porta per prendermi, ma io li aspetto col beam di *R-Type* al massimo (Sub Ps: non è vero che *Super R-Type* per Super NES sia scattoso, ciò è errato: semmai il gioco presenta dei fastidiosissimi momenti di fluidità, che, per fortuna, non compromettono la già pietosa giocabilità).
Pps: Anche se è un coin-op, non ci sono dubbi: *Chelnov Atomic Runner* è senz'altro il vincitore della classifica "MAMMA MIA, CHE BEOTATA!".
Perché? È semplicemente VOMITOSO.

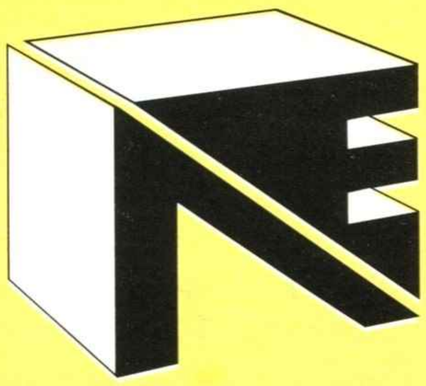
Innanzitutto, caro Luca, sei un beota, perché mi hai fatto perdere un sacco di tempo con il dizionario (tutti gli NdT che trovate, li ho messi io...). Riguardo alle tue domande, beh, sono pungenti come gli aculei di Sonic, *ma se ti aspetti risposte accomodanti, ti sbagli di grosso:*
1) È un luogo comune che è duro a morire. Comunque è dai tempi di F-ZERO *che qui in reda abbiamo cambiato tutti opinione sulle potenzialità del Super NES.*
2) Risponde il negoziante balordo: "lo facciamo per creare un alone di mistero e di simpatia attorno ai videogiochi. Dovreste ringraziarci per questo, anziché lamentarvi sempre".
3) Ho letto persino su una pubblicità di un famoso importatore italiano "Vendo Super Mega Drive", se è per questo...
4) Dormi sogni tranquilli, si dice Atari.
5) Passo.
5bis) Scrivi, scrivi...
6) Semplice, non puoi fidarti. Anzi, scommetto che tra un po' qualcuno salterà fuori con la trovata che il Mega CD è un 32-bit perché è il risultato dell'unione di due 68000.
7) L'importatore di cui parli è ormai stato decapitato. Comunque se ti può confortare, anche in Australia si è presentato lo stesso, agghiacciante, problema, sempre con la stessa compagnia. Mal comune...
8) Non sempre: i problemi di compatibilità insorgono solo se indossi le scarpe, perché se le tieni nella scatola, va tutto ok.
8bis) Ci stanno lavorando.
9) No, il segreto sta in un'alimentazione ricca di fibre (plastiche).
10) Come diceva il grande poeta Igor Martinez: "No es mio problemo"
11) Come sarebbe a dire "potrebbe non esserci"?!? Quando esce Street Fighter III? E Mario VII?!?! Aaaargghhhh!
13) Stiamo preparando uno special per il numero di agosto.
14) Vedi risposta 2.
Risposta al PPS: invece Chelnov Atomic Runner per Megadrive è troppobbbello!

THE LAST WORD

Concludo lo spazio mensile rilanciando la sfida delle buste colorate, dei disegni e delle foto, che negli ultimi mesi sono leggermente diminuite di numero: la scuola vi impegna troppo? Suvvia, qualche ritaglio di tempo lo troverete sicuramente! Datevi da fare! Ah, già che ci sono, volevo lanciare un appello: avete realizzato una fanzine dedicata ai videogiochi e vorreste vederla giudicata dai cosiddetti "esperti" (come chi? Noi, ovviamente!)? Volete qualche suggerimento per ottenere ottimi risultati? Siete interessati ad un mega special su come fanzinare con classe? Scriveteci, ci faremo in quattro!
Vostro,

incandescentemente MBF

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI, DOMENICHE COMPRESE



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

GIOCHI GAME BOY

Addams Family	L.	59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L.	69.000
Alleway (Arkanoid)	L.	58.000
Amazin Penguin	L.	59.000
Atomic Punk	L.	59.000
Balloon Kid	L.	59.000
Beetlejuice	L.	58.000
Blades of Steel	L.	69.000
Blaster Master Boy	L.	69.000
Bomber Boy	L.	49.000
Boxly II	L.	58.000
Bubble Bobble	L.	49.000
Bugs Bunny II	L.	68.000
Burger Time	L.	59.000
Calcio	L.	49.000
Chessmaster	L.	58.000
Choplifter	L.	49.000
Contra	L.	49.000
Dragon's Eggs	L.	49.000
Dragon's Lair	L.	59.000
Duck Tales	L.	68.000
Exellent Adventure	L.	59.000
F1 Race - Spririt	L.	39.000
Fastest Lap	L.	59.000
Final Fantasy Adv.	L.	69.000
Final Fantasy Leg.	L.	69.000
Final Fantasy Leg. II	L.	69.000
Ghostbusters II	L.	49.000
Golf	L.	49.000
Hal Wrestling	L.	48.000
Hook	L.	59.000
Hunch Back	L.	58.000
Intersteller Assault	L.	49.000
Jordan Vs Bird	L.	69.000
Kick Off II	L.	69.000
KIrby's Dreamland	L.	68.000

ACCESSORI GAME BOY

Porta - Game Boy	L.18.000
Action Replay (vite infinite ecc.)	L.88.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L.18.000
Game Partner (Amplificatore + caricabatt.)	L.69.000
Gameboy Action Pack Batteria infinita	L. 65.000
Gameboy Bag (borsa)	L. 15.000
Handy Boy (Amplific. stereo + lente + luce + joystick)	L.99.000
Interfaccia per 4 gameboy	L.28.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.25.000
Valigetta porta GB	L.28.000

OFFERTE del Mese

ASTEROIDS	L.	39.000
BASEBALL	L.	29.000
CASTELVANIA II	L.	29.000
CHASE HQ	L.	29.000
DAY OF THUNDER	L.	48.000
FISH WORLD II	L.	19.000
GAUNTLET II	L.	48.000
GUNDAM	L.	38.000
JANKE MAN	L.	29.000
MARBLE MADNESS	L.	48.000
Q-BERT	L.	48.000
SUPER MARIO LAND	L.	48.000

NOVITA' GAMEBOY

ALIENS 3	L.	79.000
AVEGING SPIRIT	L.	59.000
BARBIE	L.	59.000
BART VS SIMPSON	L.	68.000
BATMAN RETRNS	L.	79.000
BIONIC BATTER	L.	59.000
BIONIC COMMANDO	L.	59.000
BLACK BASS	L.	59.000
BO JACKSON	L.	59.000
CRASH DUMMIENS	L.	59.000
DIG DAG	L.	59.000
DOUBLE DRAGON III	L.	68.000
DR. FRANKEN	L.	59.000
FERRARI GP RACING	L.	68.000
G. FORMAN BOXING	L.	68.000
HIT THE ICE	L.	59.000
HOME ALONE 2	L.	69.000
HUMANS	L.	59.000
JACK NICCKLAUS GOLF	L.	58.000
JETSONSL.	L.	59.000
KINGDOM CRUSADE	L.	59.000
KRUSTY'S FUN/HSE	L.	59.000
LEGEND OF ZOD	L.	59.000
LOONEY TOONS	L.	69.000
MALIBU VOLLEYBALL	L.	58.000
MICKEY'S DANGER CHASE	L.	58.000
MINDER 2049ER	L.	59.000
MOUSETRAP-HOTEL	L.	59.000
OUT OF GAS	L.	59.000
RADAR MISSION '92	L.	58.000
REN &STIMPY	L.	59.000
ROCKY & BULLWINKLE	L.	69.000
ROLANS CURSE II	L.	59.000
SPEEDBALL II	L.	59.000
SPANKY'S QUEST	L.	68.000
STAR HAWK	L.	59.000
STAR WARS	L.	69.000
SUPER M. LAND II	L.	69.000
SUPER OFF ROAD	L.	59.000
SWAMP THING	L.	69.000
T-2 ARCADE GAME	L.	59.000
THE FLASH	L.	58.000
TOM & GERRY	L.	69.000
TRACK AND FIELD	L.	69.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	59.000
WORD TRIS	L.	59.000
WORLD CUP SOCCER	L.	58.000
WWF SUPERSTARS 2	L.	68.000

Kung Fu Master	L.	58.000
Loopz	L.	49.000
Maru's Missions	L.	59.000
Megaman II	L.	69.000
Metroid II	L.	59.000
Monopoly	L.	58.000
Navy Seals	L.	59.000
Nemesis	L.	39.000
Nemesis II	L.	49.000
Paperboy	L.	49.000
Pin Ball	L.	58.000
Pipe Dream	L.	29.000
Popeye	L.	49.000
Power Mission	L.	69.000
Prince of Persia	L.	58.000
R.C. Proam	L.	59.000
Robo Cop II	L.	59.000
Rogger Rabbit	L.	59.000
Sagaia	L.	38.000
Serpent	L.	48.000
Snow Brothers	L.	59.000
Solomon's Club	L.	59.000
Spot	L.	59.000
Star Treck	L.	58.000

SUPER MARIO LAND II
disponibile per Gameboy
L. 79.000

Tasmania Story	L.	59.000
Tennis	L.	48.000
Terminator II	L.	69.000
The Simpson	L.	68.000
Tiny Toon II	L.	59.000
Turtles II	L.	59.000
Turrican	L.	68.000
World Beach Volley	L.	49.000
Xenon 2	L.	69.000

ACCESSORI GAME GEAR

GP Battery Pack	L.	78.000
Wide Master (Lente)	L.	28.000
Big Window (Super Lente)	L.	48.000

GAME GEAR TUNER TV
L. 198.000

MASTER GEAR CONVERTER
L. 48.000
Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

GIOCHI GAME GEAR

Ax Battler	L.	58.000
Baseball '92	L.	58.000
Buster Ball	L.	58.000
Chase Hq (auto)	L.	68.000
Chessmaster	L.	68.000
Clutch Hitter	L.	48.000
Cristal Warriors	L.	68.000
Colums	L.	48.000
Devilish	L.	58.000
Donald Duck	L.	58.000
Dragon Crystal	L.	58.000
Eternal Legend	L.	68.000
Fantasy Zone	L.	58.000
G. Forman Boxing	L.	68.000
G-Lock	L.	58.000
Galaga 91	L.	58.000
Gear Stadium	L.	48.000
Hally Wars	L.	58.000
Joe Montana Football	L.	68.000
Kinetic Connection	L.	38.000
Mappy Land	L.	48.000
Marble Madness	L.	68.000
Mickey Mouse	L.	58.000

NOVITA' GAMEGEAR

ALIENS 3	L.	79.000
BATMAN RETURNS	L.	69.000
ROLANS CURSE II	L.	59.000
SPEEDBALL II	L.	59.000
GRAND PRIX RACE	L.	79.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L.	79.000
KLAX	L.	69.000
OUT RUN EUROPA	L.	68.000
PREDATOR 2	L.	79.000
PRINCE OF PERSIA	L.	79.000
ROBIN HOOD	L.	78.000
SONIC 2	L.	79.000
SUPER MONACO GP 2	L.	68.000
THE SIMPSON	L.	79.000
WIMLEDON TENNIS	L.	79.000

OFFERTE del Mese

AERIAL ASSAULT	L.	39.000
HEAD BUSTER	L.	29.000
HOUSE OF TAROT	L.	29.000
RYUK '92	L.	29.000
OLYMPIC GOLD	L.	49.000

Ninja Gaiden	L.	48.000
Out Run	L.	48.000
Pac Man	L.	58.000
Paperboy	L.	68.000
Pengo	L.	48.000
Psyco World	L.	58.000
Put & Putter (Golf)	L.	48.000
Shangay II	L.	68.000
Shinobi	L.	58.000
Sonic	L.	58.000
Space Harrier	L.	48.000
Super Kick Off	L.	78.000
Super Monaco GP	L.	48.000
Spiderman	L.	68.000
Wall of Berlin	L.	48.000
Woddy Pop	L.	48.000
Wonderboy	L.	68.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

Benvenuti nello spazio più sugoso di Game Power (attenti a non ungervi!). Anche questo mese le news e le anteprime abbondano alla grande, tant'è che siamo stati costretti ad aggiungere alle precedenti colonne laterali anche la neo-nata ANTESECONDE che vi fornisce tutte le notizie più radicali sul software prossimo venturo. Notizie che non leggereste altrove.

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

USCITE DICEMBRE

SUPER NES

Capcom's MVP Football
Cool World
Humans
Lethal Weapon
NFL Football
Railroad Tycoon
Superman
Super Shadow of the Beast
Super Sonic Blastman
Super Widget
The Mystical Quest
Ultima: The False Prophecy

NIGEL MANSELL GP
(GREMLIN)

L'attesissimo videogioco della Gremlin, ispirato alle imprese sportive di un grande campione di Formula 1, Nigel Mansell, è finalmente terminato. Come potete vedere dalle foto, la grafica è semplicemente eccezionale, ma in questo genere di gioco, ciò che conta veramente sono velocità e giocabilità. La prospettiva non è nuova e ricorda molto quella di *Super Monaco GP* per Mega Drive, sebbene in questo frangente, le dimensioni degli sprite siano leggermente più grandi.

Pigia il pedale Nigel, pigialo

STRIKER
(ELITE)

Dopo il buon successo della versione Amiga, la Elite tenta il gol anche sul Super NES con una simulazione calcistica molto appetibile. Il gioco vanta una prospettiva aerea che i fan di *John Madden Football* o *Super Formation Soccer* avranno già apprezzato. Sono disponibili ben 64 squadre nazionali, il che lascia presagire un mondiale elettronico molto combattuto. È possibile anche sfidare un avversario umano. Molteplici le opzioni: è possibile selezionare le condizioni del terreno, climatiche, i livelli di difficoltà ecc. A marzo, per Super NES.

MIGHT & MAGIC II
(ELITE)

Febbraio, data di lancio di questo super RPG che ha fatto scuola sugli home computer, non è così lontano: possiamo crogiolarci nell'attesa elencando le caratteristiche innovative di *Might & Magic II*, come la possibilità di porsi a capo di un gruppo di intrepidi avventurieri umani e non-umani alla perenne ricerca di fama, onore e ricchezza (meno male che avevamo detto "innovative"). Sulla carta, comunque, l'obiettivo è scoprire Orb, che altri non è se non il solito saggio immortale con qualche problema di vista (non so se avete colto), quindi farsi rivelare il segreto per riportare la pace in un regno funestato da una violenza senza limiti. Sul lato tecnico, *M&M2* presenta oltre 250 armi selezionabili, 96 pozioni magiche, fatture e scontrini fiscali. Fantasy-co!

you read it... FIRST!

***Scioccante annuncio di Hiroshi Yamauchi, presidente della Nintendo of Japan al recente Shoshinkai Software Show in Tokio: l'uscita del Super NES CD-ROM, prevista per il primo gennaio del 1993, è stata rinviata di almeno sei mesi: agosto sembra essere ora la data definitiva.**

La motivazione risiede nel fatto che la Nintendo non è intenzionata a lanciare sul mercato una semplice periferica, ma una macchina vera e propria che, integrata al Super Famicom, costruirà una console completamente nuova. Per questo motivo, il CD-ROM della Nintendo sarà un 32-bit e non un sedici, come precedentemente annunciato e "girerà" all'incredibile velocità di 20 MHz. Inoltre è stato messo a punto uno speciale chip che incrementa le capacità di calcolo della macchina e che permetterà di gestire sullo schermo un numero elevatissimo di poligoni pieni, in rapido movimento e senza rallentamenti. Il prezzo di una simile meraviglia (almeno sulla carta) ha subito un comprensibile aumento: dai 199 dollari annunciati, si è saliti fino a 27000 yen, circa 220 dollari, ma anche questa è una cifra estremamente provvisoria.

Alla domanda "E il software?", la Nintendo risponde "picche", ovvero "no comment", ma dalle prime indiscrezioni pare che oltre ai già annunciati *The 7 Guest* (a cui la Virgin ha lavorato per quasi due anni e che dovrebbe essere incluso nella confezione) e *F-Zero II* (che permetterà il gioco simultaneo a due giocatori ed è interamente realizzato a poligoni), si parla di una versione ultra arricchita di *Super Double Dragon* (che in cartuccia è assai deludente) e di un nuovo episodio di *Donkey Kong*. La Konami sta lavorando a *Super Gradius CD* mentre la Capcom sta realizzando la versione definitiva di *Final Fight*. Farà inoltre piacere ai fan del Super Famicom la notizia che la American Laser Games, l'unica società produttrice di laser games attualmente in attività, convertirà cinque coin-op per il Super NES CD-ROM, e cioé *Mad Dog Mc Cree*, *Who Shot Johnny Rock?*, *Gallagher's Gallery*, *Space Pirates* e *Mad Dog 2: The Lost Gold* ancora inedito. Questi videogiochi, a differenza

della saga di *Dragon's Lair*, vantano un full-motion video incredibile, che li rende molto più simile a dei veri e propri film che a dei videogiochi "tradizionali".

* Che fine ha fatto la console della Matsushita? Al recente ECTS di Londra non si parlava d'altro, e finalmente siamo in grado di darvi notizie certe. Innanzitutto, la macchina sarà presentata al Winter CES di Las Vegas ai primi di Gennaio, e quindi commercializzata in febbraio, ad un prezzo leggermente superiore al mezzo milione di lire (CD-ROM incluso). La console è in grado di leggere esclusivamente giochi in standard CD e non su cartuccia. La ragione è che le cartucce, oltre a costituire un formato destinato a scomparire in meno di un lustro, almeno secondo gli esperti del settore, sono estremamente dispendiose sia per il produttore che per il consumatore. A questo problema, c'è una soluzione: i giochi su CD. Quelli della nuova console verranno infatti venduti a circa 70 mila lire e anche per questo la Matsushita è certa che metterà in crisi Nintendo, Sega ed SNK (non a caso, il nome in codice di questa console è "Super Famicom Killer"). Il colosso giapponese è sicuro di scatenare un vero terremoto nel settore, dal momento che questa nuova macchina è stata concepita con una serie di conoscenze anni luce avanti a tutto ciò che si è visto precedentemente ed è stata progettata dai genietti che hanno dato la luce a Amiga e Lynx. Mentre console come il Neo Geo o il Mega Drive sono basate su una tecnologia ormai obsoleta (il 68000 viene sfruttato in campo ludico da circa sette anni), la sfida della Matsushita è stata di trovare una tecnologia alternativa meno costosa, e sembra avercela fatta: la nuova console è anche una vera e propria struttura multimediale che coinvolge aziende del calibro di Time Warner o Columbia Pictures. Pare che queste società stiano lavorando ad una sorta di laserdisk giocabile, trasformando i film su laser in veri e propri videogiochi, pilotabili a seconda delle proprie decisioni. Speriamo che non si ricada nella sindrome di *Dragon's' Lair* che, ripetiamo per coloro che negli ultimi dieci anni fossero stati disattenti, è un gioco bellissimo da vedere, ma non da giocare. Concludiamo con la notizia che la Matsushita non sta preparando una sola console, ma una vera e propria gamma di macchine espandibili e complementari, già predisposte alla compatibilità con l'Alta Definizione. Se non vedo, non credo.

* A proposito di console annunciate: qualcuno si ricorda della leggendaria *Jaguar*? Se ne è parlato per quasi due anni, ma finalmente ora l'Atari ha comunicato ufficialmente che la macchina uscirà in un limitato numero di esemplari il 15 aprile 1993, mentre il lancio ufficiale sarà posticipato alla prossima estate. La macchina è basata su un processore RISC a 32-bit (come la console della Nec) e utilizza sia software su cart sia su CD-ROM. Il *Jaguar* sarà presentato al prossimo CES americano, accompagnato da cinque/sei giochi. Che sia la volta buona?

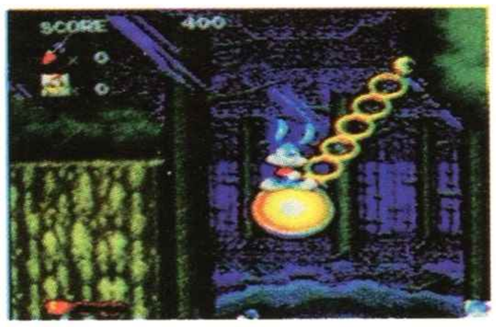
VARIE & EVENTUALI

Lo storico accordo tra Sega e Konami sta portando i primi frutti. Sono in arrivo per il Mega Drive diversi titoli assai galattici, come il primo di una serie di tre giochi dedicati alle Tartarughe Ninja: *Teenage Mutant Ninja Turtles: the Hyperstone Heist*, basato sull'omonimo fumetto. Il gioco è un picchia-e-salta a scorrimento orizzontale per un totale di 8-Mbit, ma la Konami sta lavorando anche alla versione CD.
Un secondo, atteso, giochillo è *Sunset Riders*, conversione diretta dell'omonimo (anche se poco conosciuto in Europa) coin-op. La storia è ambientata nel Far West, quando i cowboy dettavano legge e le stenografe facevano affari d'oro. Il videogioco ricrea quell'atmosfera particolare permettendo a due giocatori di impersonare altrettanti sceriffi. Tocca a voi (e a chi, se no?) eliminare pericolosi criminali e spietati capi indiani corrotti. Augh!

Lo sapete che i mitici cowboy non sono altro che vaccari? (Sunset Riders)

Sempre dalla Konami, sempre per Mega Drive, è in arrivo l'attesissimo *Tiny Toons*, un favoloso platform game che ha come protagonista il mitico Buster Bunny, ovvero la versione "young" del più noto Bugs Bunny. Non mancano gli altri personaggi della banda Hanna & Barbera, tra cui il protagonista di un recente platform, il Dizzly Devil dell'apprezzato *Taz-Mania*. La grafica sfiora i limiti mai raggiunti dal sedici bit Sega e giocosamente parlando, siamo ai livelli di *Mickey Mouse* e *World of Illusion*. Per verificarlo, però, dovremo attendere fino alla prossima primavera...

Tiny Toons per Mega Drive: radicale distruttivo!

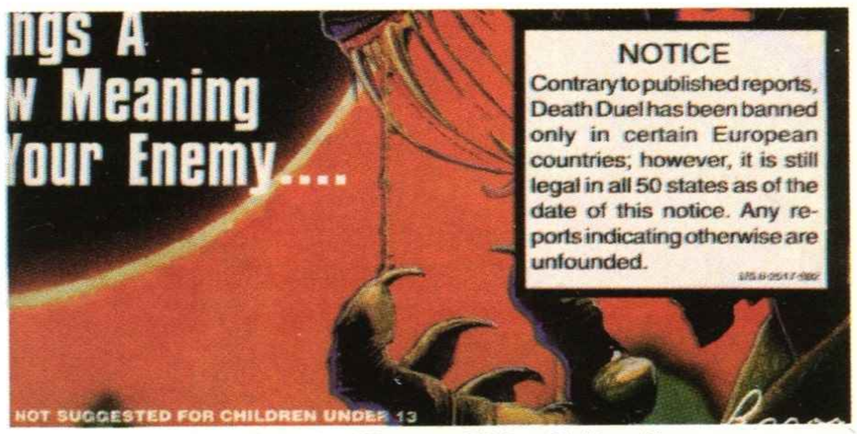

Alza la voce... coniglio alza la voce (Tiny Toons)

Ma quello nell'angolo è l'eroe di Taz- Mania!

Per i fanatici delle adventure/RPG giapponesi, una notizia che farà senz'altro piacere: è in arrivo la versione inglese di *Dragon Quest 5* della mitica Enix (quelli di *Actraiser I e II*). Ancora più radicale è la notizia che il gioco vanta ben 12 Mbit e che il sesto episodio, già in programmazione, uscirà solo ed esclusivamente su CD-ROM. Sempre per rimanere in tema di RPG digitali, è in arrivo *Elfaria* dalla Hudson, assai cenobitico per tre motivi:
a) Anch'esso vanta ben 12 Mbit
b) È compatibile con il Power Mouse
c) Permette di formare team di quindici avventurieri.
Aaaayeah!
Ogni uscita di un gioco targato Razorsoft provoca sempre in USA una serie di polemiche e di proteste. Contro *Techno Cop* (conversione diretta di un gioco Amiga in cui si poteva sparare anche a poveri innocenti facendoli letteralmente saltare in aria), si sono scagliati orde di genitori preoccupati che il gioco potesse corrompere le fragili menti dei figli, costringendo la software house a ritirare il gioco dal mercato e rimetterlo in vendita solo dopo aver "tagliato" tutte quelle scene.
Nonostante questo, il gioco è stato "Sconsigliato ai minori di anni 12". Con *Storlorm* ci sono state critiche a non finire per la pubblicità del gioco, nella quale veniva mostrato (in modo piuttosto candido ed innocente, per essere sinceri) il seno di una amazzone. Giudicata "Non adatta Ad un Pubblico Infantile" (?), la Razorsoft è stata costretta a sostituirla con l'immagine più casta di un mago barbuto.

Sembra una scolaresca invece è Elfaria!

Cosa succederà ora con il lancio di *Death Duel*, una sorta di *Operation Wolf* ultra splatteroso? Beh, Game Power lo sa, e ve lo può dire: il gioco è sconsigliato ai minori di anni 13 (se il divieto aumenta di un anno a gioco, tra poco potranno giocare solo i pensionati!) ed è accompagnato da una scritta che spiega come, nonostante il gioco sia stato vietato in alcune nazioni europee, è legale in tutti e 50 gli stati americani. Dal momento che non ci risulta affatto che *Death Duel* sia stato vietato in alcun paese europeo, riteniamo che questa sia solo una messinscena pubblicitaria...
La Razorsoft sta inoltre ultimando *Keeper of the Gates*, un super adventure/action a scorrimento orizzontale che promette tutta quella azione che mancava in *Cadash*. Otto megabit di combattimenti tra maghi e draghi sono l'ideale dopo una giornata di scuola, giusto per rilassarsi un po'!
Avete un Super Scope e vi siete stufati dei sei giochi inclusi nella confezione? Non c'è alcun problema, perché dalla Acclaim sta per arrivare *Terminator 2* e la Kemco ha appena completato *X-Zone*. Distruzione totale nel salotto di casa!
Game Power vi svela alcuni dei misteri che circondano *Sonic 2* ed il suo sconosciutissimo, almeno in Europa, papà. Innanzitutto, abbiamo scoperto che il



Prova inconfutabile che Matteo Bittanti dice il vero.

programmatore di questo fantastico gioco (e del precedente, ovviamente) si chiama Yuji Naka, è giapponese (ma và?) ed ha coordinato il lavoro insieme ad altre dodici persone. Naka ha cominciato a lavorare per la Sega dal 1984 e da allora ha realizzato *Ghouls'n Ghosts*, *Super Thunder Bolt* e *Phantasy Star 1-2*. Il sonoro del gioco è stato scritto da uno dei gruppi musicali giapponesi più gettonati, i Dream Come True (Sogno Diventato Realtà). *Sonic* è stato il suo più grande successo, ma pochi sanno che in origine il gioco avrebbe dovuto chiamarsi *Super Sonic*. La versione digitale di *Sonic 2* vanta livelli addizionali e una serie di sezioni bonus che mancano nella versione su cart.

Il gioco della Kemco per Superscope

Attualmente Naka vive a Palo Alto, in California e ha cominciato a lavorare esclusivamente per sviluppare software su CD.

RUSHING BEAT 2
(JALECO)

Il seguito di quello che molti chiamano *Rival Turf* è quasi finito, ed è pronto a stupirci con ben dodici megabit di grafica. Come nel primo episodio, il gameplay è quello classico: picchia-picchia a scorrimento orizzontale con molti cattivi e molti attrezzi da spaccare sul crapone degli avversari, ma, a differenza della puntata precedente, sono effettuabili un numero maggiore di mosse (bella lì!), più livelli (ben 60 sezioni!), più personaggi selezionabili (ben 5, contro i 2 del primo *Rushing Beat*) e, tutto sommato, più divertimento. A febbraio!

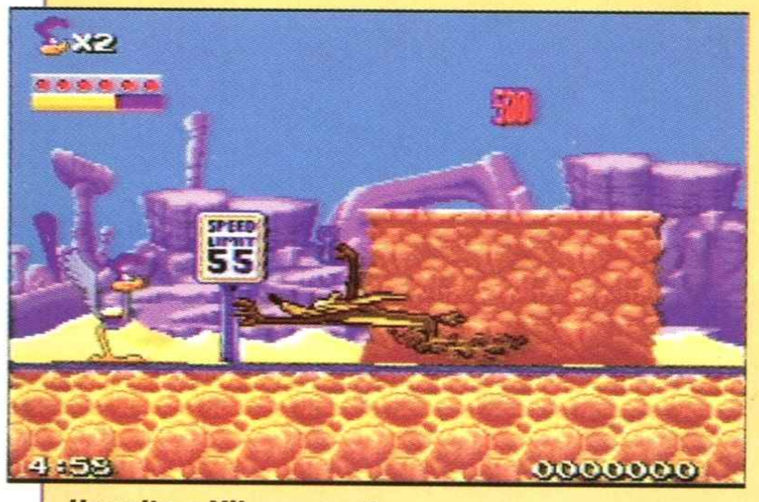
Eccovi un tipo caloroso... (Rushing Beat 2)

'Mazza oh (avete colto?) è Rushing Beat 2!

DEATH VALLEY RALLY
(SUNSOFT)

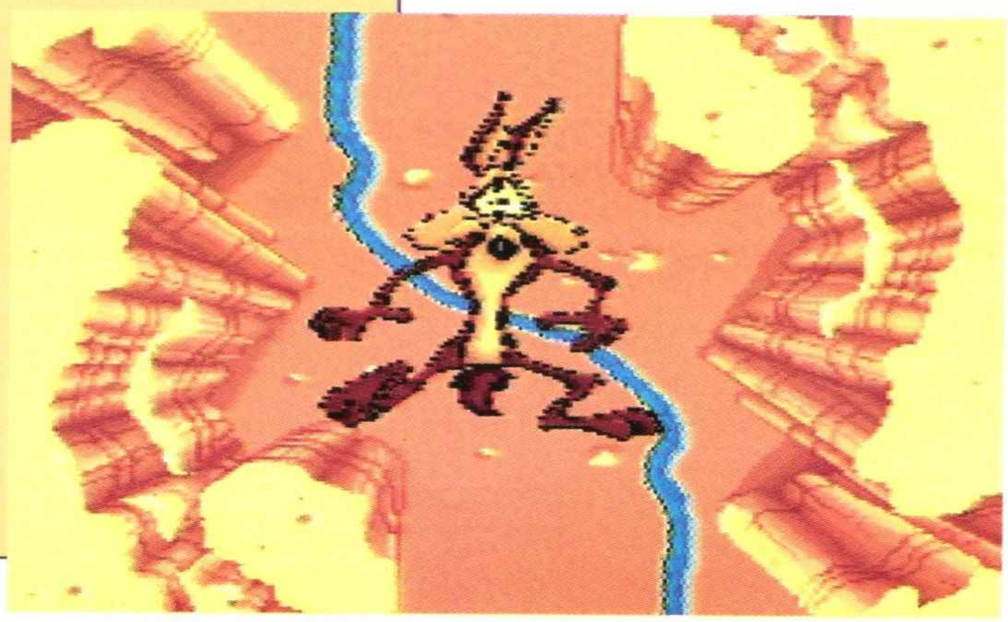
Beep Beep buca lo schermo nella presentazione.

Corre più di *Sonic* ma non è una Ferrari... È lui, Beep Beep, noto anche come Road Runner, il protagonista dell'ultimo, fantastico titolo a 8 Mbit targato Sunsoft. Si tratta di un super platform "lungo" cinque livelli, suddivisi in venti sezioni,, ognuna delle quali termina solo quando il simpatico volatile raggiunge l'apposita bandierina colorata. Inutile sottolineare che verrete importunati lungo il cammino dal famelico e sfortunatissimo Vil il Coyote. Sul prossimo numero di GP, la recensione.



Un salto e Vil va a vuoto...

Se odiate Beep-Beep questo gioco non fa per voi.



FIST OF THE NORTH STAR 6
(TOEI)

AAAAAAAAAAAAAAAAAAyeah! Scusate l'urlo, ma è d'obbligo, per un gioco del genere! Dopo il deludentissimo *North Star Ken 5*, la Toei torna alla grande con quello che tutti si aspettavano: un grandioso picchiaduro che comincia dove *Last Battle* per Mega Drive finiva. Il nostro Ken deve salvare Yuria, finita nelle grinfie del malvagio Shin e per farlo dovrà affrontare otto temibili avversari. Sprite enormi, mosse segrete e background eccellenti sono tre buoni motivi per tenere d'occhio questo mega gioco. Attenti ai punti di pressione!

Ma quello è il mitico Falco! (FOTNS6)

Per la Sacra Scuola di Hokuto, ip ip... (FOTNS6)

***Sul numero scorso abbiamo accennato al MEGA CD 2, definendolo come "una versione solo esteticamente arricchita rispetto alla precedente". Ebbene, la Sega ha finalmente mostrato le sue carte, rivelando alcune notizie alquanto scoppiettanti ("la nebbia agli irti colli piovigginando sale..."). Spaventata forse dagli esplosivi upgrade del Super NES CD-ROM, la Sega ha deciso di pompare il Mega CD con un ulteriore coprocessore grafico che arricchirà la risoluzione dei giochi. Non solo, pare che anche i tempi di accesso siano stati ridotti e, a questo punto, siamo a livello Wondermega. La nuova versione sarà posta in vendita verso la fine di Dicembre, al prezzo di 299 dollari, identico a quello del normale Mega CD. Il gioco d'accompagnamento sarà *Dark Wizard*, un gioco di ruolo di dimensioni cenobitiche.**

Sorge spontanea una domanda: cosa faranno i possessori del "vecchio" Mega CD?

***Il nuovo televisore della Sony, il favoloso XBR2, è stato concepito strizzando gli occhi ai videogiochi. Infatti, collegando una qualunque console, potete accedere ad uno speciale menu chiamato Program Palette, che permette di regolare il formato video, l'audio, colori e risoluzione. Quest'ultima può arrivare fino a 800 linee orizzontali, che è un passo intermedio tra lo standard attuale (625 linee) e l'alta definizione (1250 linee). La selezione di ogni parametro è automatica e manuale e ciò permette anche di eliminare l'eventuale bruciatura del magnesio contenuto nel tubo catodico che può verificarsi mettendo il gioco in pausa troppo a lungo, della quale abbiamo già parlato in un numero dell'Apposta. Ah, dimenticavo, il Sony XBR2 è anche uno dei televisori più sofisticati sul mercato... Chi ce l'ha, lo sa...**

***Il Game Genie è finalmente disponibile anche per Game Boy. Virtualmente identico alle versioni per Mega Drive e NES, questo aggeggio vi permette di alterare i parametri dei giochi (numero vite, energia, livelli, armi, ecc) inserendo determinati codici, 100 dei quali sono inclusi nella confezione. Il prezzo del Game Genie è di 50 dollari (circa 60 mila lire) e dovrebbe già essere in vendita nei migliori negozi, così come dovrebbe esserlo quello per Super NES. Un nuovo Game Genie potenziato è atteso per febbraio, mentre la versione per Game Gear dovrebbe uscire verso la fine di maggio. Non è prevista una versione per Lynx.**

***La Sega sta duramente lavorando per completare la console del futuro, il Gigadrive, che spera di poter lanciare ufficialmente per il Natale del 1993. Il problema, però, è che una console a 32-bit comprometterebbe il mercato del Mega Drive ed ancor più del neonato Mega CD.**

Un aiuto inaspettato è arrivato dalla Nintendo, che non lancerà il proprio CD-ROM prima di agosto, lasciando ai rivali tutto il tempo per conquistare una consistente fetta del mercato ed eventualmente ritardare di qualche tempo il lancio di una nuova macchina... Sega: ora o mai più.

* Una società inglese denominata Euromonitor ha recentemente pubblicato un voluminoso dossier sulla situazione videoludica europea, rivelando una situazione che, economicamente parlando, non può non impressionare.
In nazioni come l'Inghilterra il mercato consolare ha raggiunto quote di oltre 570 miliardi di lire, cifra destinata a raddoppiare nel 1993. Siete rimasti senza parole? Che dire allora della Francia, dove il mercato muove capitali che ammontano ad oltre 620 miliardi? E l'Italia? È assestata sui 250 miliardi, davvero niente male.

FA SEMPRE PIACERE...

* La Sega ha collaborato con la sanità francese, regalando ad oltre venti ospedali transalpini fino a venti Master System con tanto di televisione a colori e di software dedicato (venti giochi), per offrire ai pazienti, soprattutto ai giovanissimi, un ottimo passatempo durante la degenza. Vien voglia di ammalarsi. Apposta...

* Quickshot, la compagnia inglese specializzata nel settore joystick/joypad, ha annunciato il lancio di una console portatile a basso prezzo, chiamata Supervision. La macchina dovrebbe costare meno di 100 mila lire, ha uno schermo di oltre 6 cm per lato e sarà posta in vendita insieme ad un gioco (dalle prime indiscrezioni sembra essere una variante di *Arkanoid*). La Quickshot spera di riuscire a conquistare una fetta del mercato europeo, e per questo motivo, ha distribuito circa 250 mila unità in Francia, Spagna ed Italia, supportando la macchina con quasi 20 giochi, cifra che dovrebbe triplicare entro Natale.

* *King Arthur's World* della Jaleco è uno dei primi giochi per Super NES a sfruttare le potenzialità del Power Mouse. Si tratta di una "variazione a tema" di *Lemmings* , che miscela elementi fantasy-medievali con la strategia del capolavoro Psygnosis, per un totale di 30 megalitici livelli.

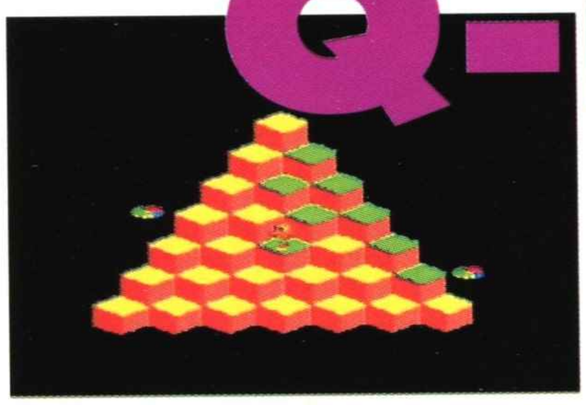
* È recentemente uscito in Inghilterra un Action Pack Super Nintendo che include la console a sedici bit, un joypad, un Super Scope (il bazooka elettronico del quale abbiamo parlato qualche numero fa) con la relativa cartuccia da sei giochi, al prezzo di 160 sterline (circa 350 mila lire). È probabile che una simile confezione sarà commercializzata anche nel resto d'Europa, Italia compresa.

* Dopo il favoloso *The Mystical Quest* , la Capcom ha cominciato le riprese, pardon, la programmazione di un salta-e-corri che ha come protagonista il mitico Goofy (il nostrano Pippo) della Banda Disney.

* La JVC (quelli del Wonder Mega) sta lavorando alle versioni per Mega CD di *Super Star Wars* e di *Shadow of The Beast* , mentre la Acclaim spera di lanciare a Febbraio *WWF Wrestlemania* .

* La Tecmo, una delle software house sviluppatrici per NES più gettonate (ricordiamo la trilogia di *Ninja Gaiden*

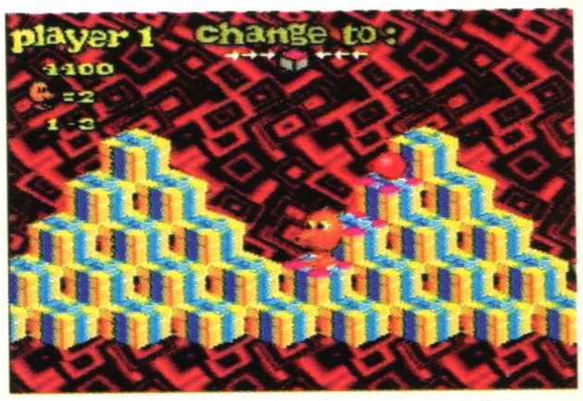
Q-BERT 3
(NTVIC)


Pausa!

Restaurare i vecchi classici, riproponendoli in veste "deluxe", è ormai una abitudine consolidata. Fa un certo effetto, comunque, ritrovare il mitico *Q-Bert* in una nuova puntata, pronto ad affrontare ancora una volta i tarpanissimi Ugg, Wrong Way, Coily e Slick, in oltre venti livelli coloratissimi e "plastici". Il tutto in soli quattro mega bit, e solo per il vostro Super NES.

L'eroe più rimbalzante degli anni 80 è tornato

Questo livello è uno sballo psichedelico



#?#? "Mannaggia a voi se non mi fate saltare sul Q-Bert giusto"!

F1 EXHALUST HEAT 2
(SETA)

Ecco il primo di una serie di giochi che sfruttano innovazioni hardware per velocizzare il Super Famicom. Nella cartridge è infatti presente un chip che porta la velocità del bistrattato microprocessore a 8 MHz ed incrementa le capacità di rotazione. Se amate la Formula Uno non dovete perdervi un gioco che va sul velluto, pardon, sulla Seta... Scherzi a parte, ho anche una brutta notizia: aspettatevi un gioco piuttosto costoso! Perfino in Japan, il prezzo di *F1 Exhaust Heat 2* è alquanto elevato... Mi fa male!

Rallentamenti addio!

Più veloce di F-Zero!

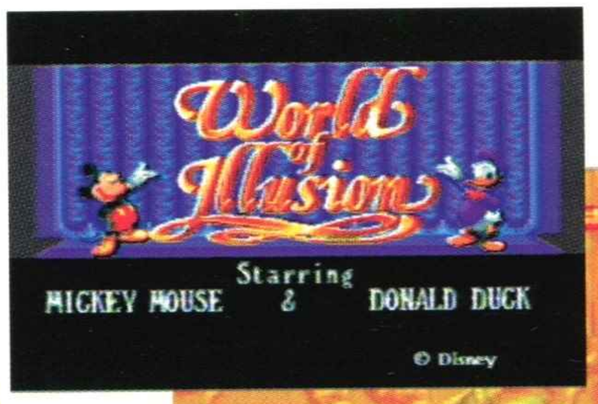
WORLD OF ILLUSION
(SEGA)

Prendete *I Love Donald Duck* e *I Love Mickey Mouse*, otto megabit, un Mega Drive e shakerate il tutto. Risultato? Un nuovo videogioco! Sogno? Illusione? Diciamo un mondo di illusione, anzi *World Of Illusion*, il quarto videogioco su licenza Disney ad approdare sul sedici bit di casa Sega, in cui i due simpaticissimi eroi cooperano per sconfiggere il Re del Male. Grafica strepitosa e un gameplay ai massimi livelli sono solo due degli innumerevoli motivi per non perdersi la recensione sul prossimo numero di Game Power.

USCITE DICEMBRE

MEGA DRIVE

Ariel: The Little Mermaid
Arcus Odissey 1-2-3 (CD)
Batman: Revenge of the Joker
Batman Returns (CD)
B-Bomb
Chakan
Deadly Moves
Gauntlet
Mega-lo-Mania
Ninja Aleste (CD)
Streets of Rage 2
Super Chase HQ
Superman
World of Illusion
X-Men



Topolino e Paperino finalmente insieme.

YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES

Direttamente dalla serie televisiva ispirata alle avventure dell'imberbe professor Jones, puntuale il videogioco. Indiana deve fermare un gruppo di temibili scienziati nazisti che stanno per sviluppare ordigni nucleari per la Germania di Hitler. Il gioco vanta numerosi livelli a multiscorrimento in cui il nostro eroe deve fermare ogni scienziato, affrontando, nel frattempo, orde di avversari poco disposti a farsi scappare i cervelloni umani. Indiana Jones può utilizzare solo la forza bruta e, occasionalmente anche la sua fedele pistola, ma basterà ciò a scongiurare il trionfo nazista? Lo saprete a marzo...

Ci sai già fare con la frusta, Indy

L'agilità non gli manca di certo. A già è ancora giovane.

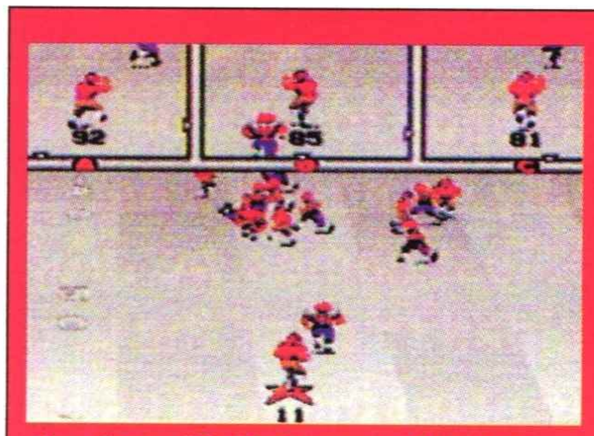
TIME GAL
(WOLFTEAM)

Un supergioco semi-laser per il Mega CD: si tratta dell'ultima fatica della Wolfteam, una delle software house più attive nel vecchio Japone. In *Time Gal* interpretiamo il ruolo di una guerriera (!) che ha scoperto il modo di viaggiare nel tempo. Ma il cattivo di turno vuole utilizzare la macchina del tempo per conquistare il mondo. Chissà perché poi? Comunque, tocca naturalmente a voi fermare il tarpano, prima che alteri il corso della storia. Augurandoci che il tutto si risolva in qualcosa di più giocabile di *Dragon's Lair*, concludiamo avvisandovi che troverete *Time Gal* a febbraio dal vostro negoziante preferito. No, non dal panettiere, Gian Tommasino.

Ocio, che cadi! (Time Gal)

7000000 BC... Non c'è!.. Avanti un altro...

CHE FINE HA FATTO LA EA?



Non è una EA Hockey ma John Madden '93!

È una cripta molto scura, una vera Black Crypt.

Come potete vedere, l'Electronic Arts ha in cantiere una serie di giochi assai appetitosi per il vostro Mega Drive. La maggior parte di questi usciranno entro marzo (a parte *EA Hockey* che uscirà a giugno), perché in inverno fa freddo.

Da dove viene quel formicone? Forse dal deserto?

EA Hockey 2 Sport
Black Crypt RPG
Boold and Guts Football Sport
It Came from the Desert Adventure
Might & Magic 3 RPG
Powermonger Strategy
Road Rash 2 Sport
Tony La Russa Baseball Sport
John Madden '93 CD Sport

e *Tecmo Super Bowl*), ha firmato un accordo con la Sega che le permette di realizzare giochi anche per Mega Drive. I primi titoli che appariranno sul mercato a metà del 1993 saranno *Tecmo Mega Soccer* (nome non definitivo), una simulazione calcistica e i primi due episodi di *Ninja Gaiden* (*Shadow Warrior*), non mere conversioni, ma picchiaduro completamente nuovi.

* Brutta notizia per i possessori di Super Famicom Pal Version: come era già avvenuto per *Super Tennis* , un altro gioco è assolutamente incompatibile con la versione giapponese importata anche in Italia, e si tratta di *Super Mario Kart* . Attualmente, non esiste nessun adattatore in grado di rendere compatibili i giochi Pal/Scart. Il gioco funziona solo sulle macchine ufficiali (ovvero i Super Nintendo della Gig, quando usciranno) e su quelle americane (Super NES), previo acquisto di un adattatore...

* Il 27 Novembre è apparsa sugli schermi televisivi americani la puntata pilota della serie animata ispirata al mega successo per NES, *Battletoads* . Realizzata in circa sei mesi dalla DIC Animation, già coproduttori di *Captain Planet* , il cartone animato ha come protagonista i furuncolosi Rash, Zit e Pimple, costretti ad una battaglia intergalattica contro la Regina Oscura. Li vedremo mai in Italia? Probabilmente, solo in sala giochi, dal momento che il coin-op dei rospi rampanti è ormai pronto.

* Nei prossimi mesi il mercato videoludico potrebbe venire sconvolto dal lancio di quelli che sono stati prematuramente definiti "I videogiochi del Mega Drive della Seconda Generazione". La nuova marea digitale consiste in una serie di giochi a sedici bit contenenti uno speciale chip che incrementerebbe le capacità grafiche della console Sega, migliorando la risoluzione e raddoppiando il numero di colori su schermo. Speriamo di potervi fornire più notizie già dal prossimo numero.

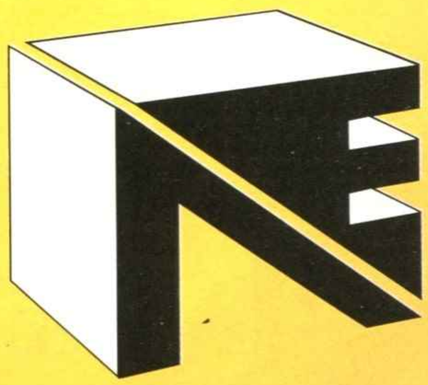
* Una società americana chiamata Baton Technologies sta per lanciare anche negli Usa il sistema telematico del Mega Drive già diffuso da circa tre anni in Giappone. Il *Tele-Genesis* , così si chiamerà, è sostanzialmente un modem da 2400 Baud che, connesso sul retro della console ed alla apposita presa telefonica, permetterà ai videoplayer di sfidarsi in tempo reale anche a lunghe distanze e di accedere ad apposite banche dati sparse in America per giocare con i titoli disponibili. Non è esclusa una versione per il NES.

NON HO PAROLE...

* 100 milioni di dollari: ecco quanto Hiroshi Yamauchi, presidente della Nintendo, ha pagato per acquistare la squadra di baseball dei Seattle Mariners.

* La Hal of Japan, una software house da anni impegnata nel settore, è fallita. Considerando che il mercato è in pieno boom, dobbiamo fare i nostri personali complimenti: come avete fatto?

PER TUTTO DICEMBRE SIAMO SEMPRE APERTI, DOMENICHE COMPRESE



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

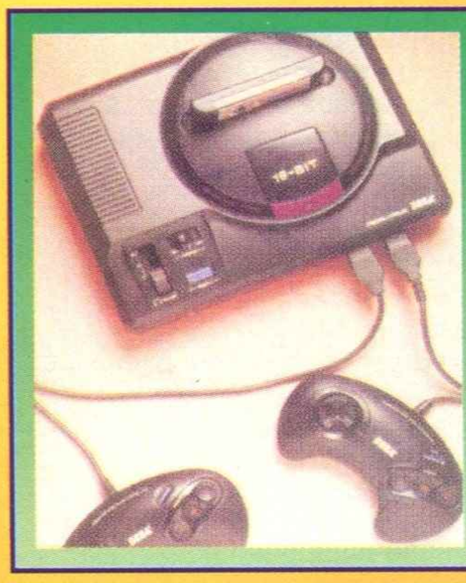
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE



SEGA MEGADRIVE
SCART (con alimentatore)
L. 248.000
OFFERTA CON GIOCO SONIC O QUACKSHOT
L. 278.000

SEGA MEGA CD + GIOCO
L. 498.000

SONIC 2
DISPONIBILE

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART E ALIMENTATORE

SUPERFAMICOM SCART
(con alimentatore) L. 348.000
CON GIOCO L. 398.000

SUPERFAMICOM SCART + STREETFIGHTER II
L. 498.000

GAME GEAR
L. 238.000

GAME GEAR + GIOCO L. 268.000
GAME GEAR + SONIC L. 288.000

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) L. 158.000
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000

SUPERFAMICOM SCART + STREETFIGHTER L. 498.000

SUPERMAGICOM 16 MB TURBO SYSTEM L. 748.000

SUPERNES SCART
(con alimentatore e joypad) L. 288.000
SUPERNES SCART + STREETFIGHTER II + ADATTATORE S-NES CONVERTER DA S-FAMICOM A S-NES
L. 438.000

OFFERTE GIOCHI MEGADRIVE

ALIEN STORM	L. 49.000	MRS. PACMAN	L. 39.000
ALTERED BEAST	L. 39.000	OLIMPIC GOLD	L. 49.000
ARROW FLASH	L. 39.000	OSNALAUGHT	L. 39.000
BAD O MAN	L. 39.000	PHELIOS	L. 39.000
BARE KNULE S. R.	L. 49.000	PSO-BLADE	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000	QUACKSH.D. DUCK	L. 49.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000	RENT A HERO	L. 49.000
BEAST WARRIOR	L. 49.000	ROADBLASTER	L. 39.000
BONANZA	L. 39.000	RUNARK	L. 49.000
CALIBER 5.0	L. 49.000	SONIC	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000	SPACE BATTLE G.	L. 39.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000	STEEL EMPIRE	L. 49.000
DARWIN 4081	L. 29.000	STORMLORD	L. 39.000
DICK TRACY	L. 49.000	S. MONACO GP	L. 49.000
EVIL GIRL	L. 29.000	SWORD OF SODAN	L. 39.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 49.000	TASK FORCE HARR.	L. 49.000
FANTASY SOLDIER	L. 49;000	TETRIS	L. 39.000
FANTOM SOLDIER	L. 49.000	THUND. PRO-WREST	L. 49.000
FASTEST ONE F1	L. 49.000	THUNDERFOX	L. 49.000
GYNOUG	L. 39.000	TURBO OUTRUN	L. 49.000
HELLFIRE	L. 39.000	UNDEDLINE	L. 49.000
JAMES POND	L. 49.000	VERYTEX	L. 39.000
JEWELMASTER	L. 39.000	WANI WANI WORLD	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 49.000	WARDNER	L. 39.000
KINGS	L. 49.000	WIPERUSH	L. 29.000
KLAX	L. 49.000	WONDERBOY III	L. 29.000
LEYNOS	L. 29.000	WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
MICKEY MOUSE	L. 49.000	WRESTLE WAR	L. 49.000

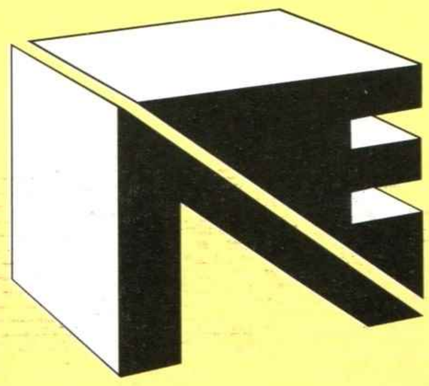
NOVITA' ASSOLUTA !!!

FINO AD OGGI SCEGLIERE UN GIOCO PER IL TUO SEGA MEGADRIVE ERA COSA ASSAI DIFFICILE, PERCHE O CI SI BASAVA SULLA COPERTINA O SU UNA RECENSIONE DI UNA RIVISTA. MA DA OGGI LA NEWEL HA CREATO VIDEO TAPE SHOW, DI CHE SI TRATTA? ECCO PRESTO SPIEGATO, VIDEO TAPE SHOW (VIDEOCATALOGO) E UNA VIDEOCASSETTA VHS DA 3 ORE CON SU C.A. 80 GIOCHI IN AZIONE COSI VI SARÀ PIU FACILE INDIVIDUARE TITOLO E GIOCO CHE PIU VI PIACE. VIDEO TAPE SHOW E GIÀ DISPONIBILE IL N.1,2,3, BEN 240 GIO CHI SELEZIONATI PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERISCI, NON PIU A SCATOLA CHIUSA !!

VIDEO TAPE SHOW N. 1 - 2 - 3 VIDEOCATALOGO
DISPONIBILI AL PREZZO SPECIALE DI L. 25.000 CAD.

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BLUE BALL	L. 89.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHASE HQ - AUTO-	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGEBALL SOCCER CUP	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREEN DOG	L. 89.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KING SALOMON	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LIGHTENING FORCE	L. 99.000
M.LI BOXING	L. 99.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SIDE POKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLAUGTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STRIDER II	L. 99.000
SUPERMAN	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
WORLD CLASS GOLF '93	L. 99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L. 99.000
688 ATTACK SUB	L. 119.000
A. PALMER T. GOLF	L. 99.000
ABITATION OF CESAR 2	L. 59.000
ABRAMS B. TANK	L. 109.000
AERO BLASTER	L. 89.000
AFTER BUNNER	L. 99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L. 69.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L 99.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BACK TO THE FUTURE III	L. 89.000
BARCELLONA GOLD 1992	L. 69.000
BATMAN	L. 59.000
BEAST WRESTLER	L. 79.000
BIMINI RUN	L. 79.000
BUK RODGER'S	L. 89.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CATCH 92	L. 79.000
CENTURION	L. 89.000
CHUCK ROCK	L. 119.000
COLUMS	L. 69.000
COMMANDO II	L. 59.000
CROSSFIRE	L. 58.000
CYBER BALL	L. 79.000
DAHNA	L. 99.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DECAPATTACK	L. 79.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DETONATOR ORANGE	L. 99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L. 79.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
DYNAMITE DUKE	L. 79.000
E. SWAT	L. 79.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 89.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
ERNEST EVENS	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 109.000
F1 CIRCUS	L. 69.000
F1 GRAND PRIX	L. 89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L. 89.000
FANTASTIC NAVIGATION '92	L. 59.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FAERY TALE	L. 79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L. 69.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FINAL BLOW	L. 89.000
FIRE SHARK	L. 69.000
FLICKY	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GATE OF SURA	L. 99.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
HARD DRIVIN	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HI-SCOOL SOCCER	L. 99.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HUNTER YOKO	L. 59.000
ICE HOCKEY	L. 99.000
INTERCEPTOR '92	L. 99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L. 89.000
JAMES POND II	L. 99.000
JOE MONTANA	L. 69.000
JOHN MADDEN II	L. 99.000
JOHN MADDEN	L. 89.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KID CHAMELON	L. 89.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LAST BATTLE	L. 69.000
LEGEND OF RAIDEN	L. 79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L. 99.000
LEMMINGS	L. 99.000
LEYNOS	L. 29.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MAHJONG LADY	L. 79.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 59.000
MEGATRAX	L. 59.000
MERCS II	L. 69.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 79.000
MIGHT & MAGIC	L. 69.000
MIKE DICTA FOOTBALL	L. 69.000
MOONWALKER	L. 89.000
MYSTIC DEFENDER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PGA GOLF	L. 99.000
PHANTASY STAR II	L. 99.000
PHANTASY STAR III	L. 139.000
PITFIGHTER	L. 79.000
POPULOUS	L. 79.000
POWER BALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
QUAD CHALLENGE	L. 99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L. 59.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RAMBO	L. 69.000
RASTAN SAGA 2	L. 59.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
RINGS OF POWER	L. 99.000
ROAD RASH	L. 89.000
ROLLING THUN 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
S. SHINOBI	L. 79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L. 79.000
SD VARIS	L. 89.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 99.000
SHANGAI III	L. 79.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SOLDEACE	L. 119.000
SPACE HARRIER II	L. 59.000
SPACE GOMOLA	L. 89.000
SPACE INVADERS	L. 79.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPIDERMAN	L. 49.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L. 119.000
STAR CONTROL	L. 99.000
STARFIGHT	L. 99.000
STEEL EMPIRE	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 69.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 99.000
SUPER HANG ON	L. 69.000
SUPER LEAGUE	L. 59.000
SUPER MASTER GOLF	L. 89.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
SWORD OF VERMILLION	L. 89.000
SYD OF VALIS	L. 99.000
TARGHAN	L. 69.000
TASK FORCE MARRIER II	L. 89.000
TAZMANIA	L. 89.000
TECHNO COP	L. 89.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L. 99.000
THE IMMORTAL	L. 99.000
THE SIMPSON	L. 99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L. 89.000
THUNDER FORCE II	L. 69.000
THUNDER FORCE III	L. 89.000
TOE JAM & ERALD	L. 79.000
TOP PRO GOLF	L. 99.000
TRASIA	L. 119.000
TROUBLE SHOOTER PLUS	L. 69.000
TRUXTON	L. 69.000
TURRICAN	L. 69.000
TWIN HAWKS	L. 99.000
TWIN TALE	L. 89.000
ULTIMATE QIX	L. 89.000
VALIS	L. 89.000
WANDER DOG	L. 99.000
WANI WANT WORLD	L. 49.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L. 89.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000
Y'S III	L. 89.000

OFFERTA DEL MESE

BLOCK OUT	L. 29.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
TOKI	L. 49.000

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI COMPRESO DOMENICA

ADATTATORE EURO -JAPAN

PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA

L. 25.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL

CARTUCCIA MULTIFUNZIONE PER AVERE VITE INFINITE CON MOLTI GIOCHI. DIVERTENTE!!!

L. 98.000

GIOCHI MEGA CD

FUNKY HORROR BAND	L. 59.000
DENOTAR ORANGE	L. 79.000
EARNEST EVAN	L. 79.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
SOL FACE	L. 79.000
AFTERBURNER III	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
BLACK HOLE	L. 119.000
DENIN ALESTE	L. 119.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 119.000
THUNDER FORCE PLUS	L. 119.000
WONDER DOG	L. 119.000

SUPER JOYSTICK

joystick tipo cloche per giochi arcade

L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO

il miglior pad senza filo

L. 99.000

PROFESSIONAL - PAD + JOYSTICK

Pad professionale + joystick tutto in uno; novità indispensabile !!!

L. 39.000

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE... PASSA IN NEGOZIO!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

* La Sensible Software ha cominciato a lavorare alla versione per Super NES di *Sensible Soccer*, che dovrebbe uscire verso la metà del 1993, insieme a quella per Mega Drive. Un'altra attesa conversione Amiga/Super NES è *The First Samurai*, un arcade/action a scorrimento orizzontale che ha riscosso numerosi consensi.

* È uscito in America l'atteso fucile laser della Sega, The Menacer, deludendo però le aspettative di chi si aspettava qualcosa di radicalmente innovativo. A parte la possibilità di assemblare l'arma elettronica in quattro configurazioni differenti (big time!), The Menacer non ha convinto sul piano ludico. I sei giochi inclusi nella confezione (*Space Station Defender*, *Pest Control*. *Whackball*, *Frontline*, *Rocxkman's Zone* e *Ready, Aim, Tomatoes*) sono molto semplici ed anche graficamente poco impressionanti. Il meglio deve ancora venire? Lo speriamo per la Sega.

* Nelle sale da gioco giapponesi è appena uscito una versione digitale della mitica roulette che ha come protagonista il simbolo della Nintendo: *Mario*. Già prenotato dai mega casinò come Las Vegas, Atlanta e Monaco, ci auguriamo di trovarlo anche in Italia, prima o poi.

INSERT COIN, INSERT STANDA...

Il binomio console/arcade sta diventando inscindibile: se un tempo il rapporto tra i giochi da sala e quelli casalinghi era unilaterale (conversioni da coin-op a console/computer), oggi non è meno probabile che un titolo da console di successo diventi un coin-op. Oltre a Thunder Spirits (già Thunder Force III, MD) e a Super Battletoads (vedi sopra), solo per citare gli ultimi esempi, nei prossimi mesi potremo trovare l'attesissimo Bucky O'Hare della Konami, variazione a tema dell'omonimo successone per NES. Il gioco è un classico "salta-e-corri" alla Teenage Mutant Ninja Turtles e visto che il trend non sembra destinato a scomparire, anche questo coin-op permette il gioco simultaneo a quattro giocatori (The Simpson docet).

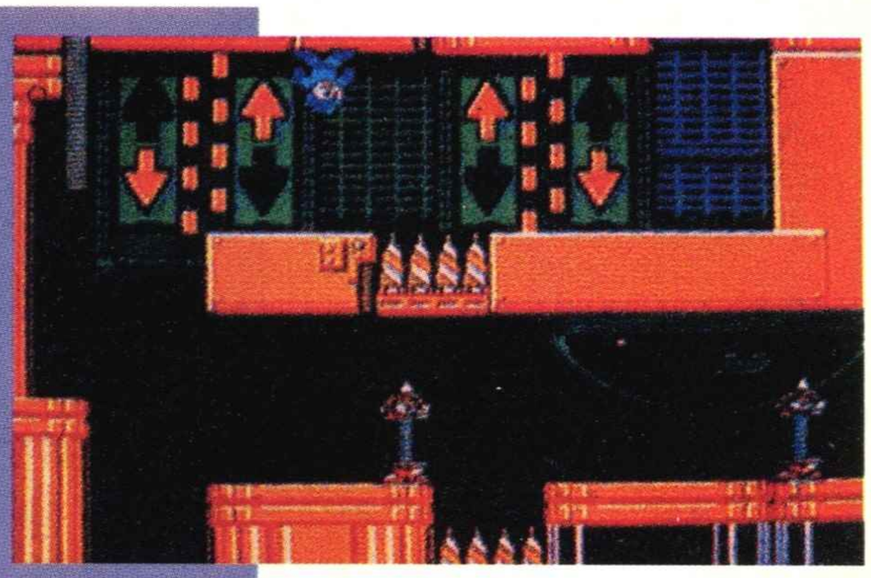
Gli amanti degli sparaspara per MD non avranno dimenticato il bellissimo Truxton, reso dalla Sega il migliore verticale prima di Aleste. Ebbene, oggi la Toa Plan ce lo ripropone in veste ultramoderna: Truxton 2 è un pompatissimo seguito di un gran bel gioco che gradiremmo vedere immediatamente convertito, magari su Mega CD...

Lasciamo spazio a New Dynablaster, il seguito di quel bellissimo giochillo d'azione uscito per Pc Engine, NES, Game Boy e Amiga. Non è esclusa una conversione per Super NES.

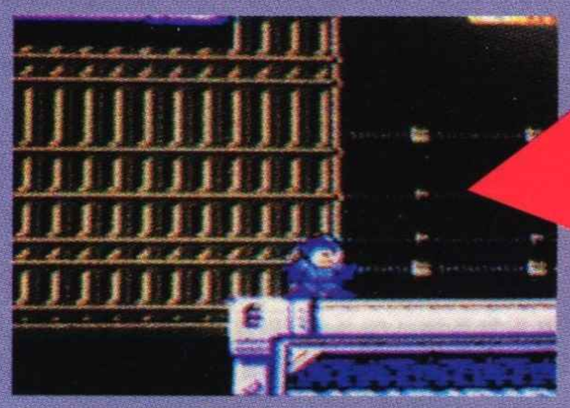
Quando la Konami ci si mette... (Bucky O'Hare)

MEGA MAN 5
(CAPCOM)

Il quinto episodio della sega di *Mega Man* si preannuncia come il gioco che venderà più copie a Natale per l'otto bit di casa Nintendo. Questa cart da 4 Mbit contiene tutto quello che i programmatori erano stati costretti a "lasciar fuori" dai precedenti episodi, per ragioni di spazio. Il risultato: sedici livelli che spingono il NES dove non è mai arrivato prima! Purtroppo, *Mega Man 5* sarà anche l'ultimo videogioco della serie e uno degli ultimi della Capcom su NES. Attualmente la software house nipponica sta lavorando ad una versione megalitica, anzi megamanitica, per Super NES.


sottosopra e soprasotto!

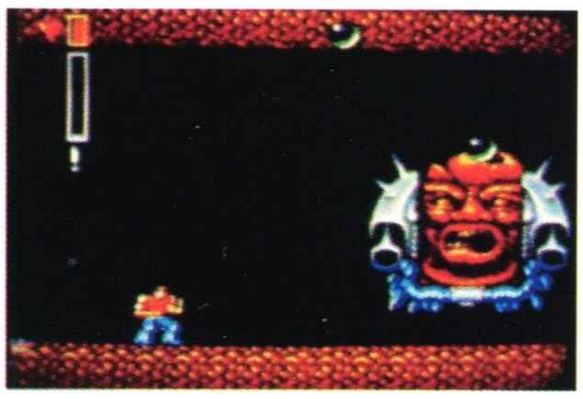
Non è Tarzan, ma Mega Man 5!


Prima dell'addio, la Capcom si scatena!

USCITE DICEMBRE

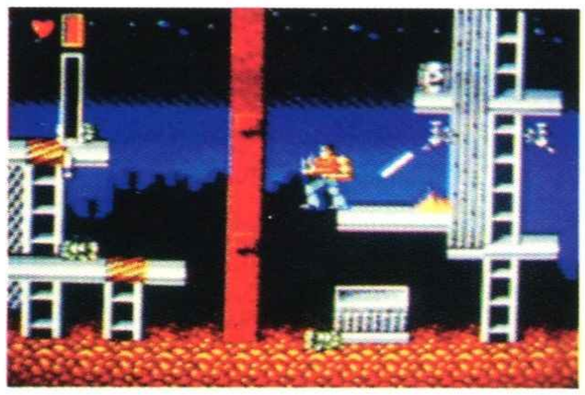
NES

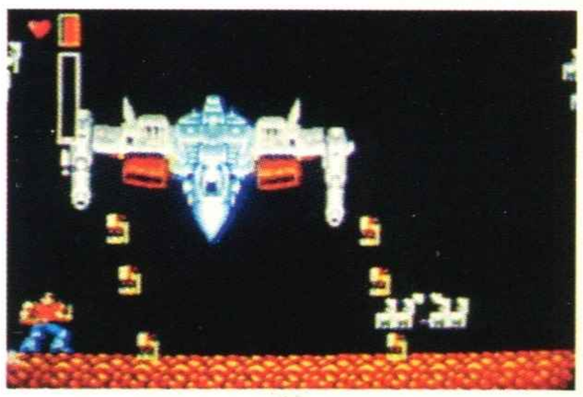
Adventure Island 3
Cool World
Grand Prix
Lethal Weapon
Mega Man 5
Tecmo Cup Soccer
Ultima: Warriors of Eternity



SWITCHBLADE 2
(GREMLIN)

Uno dei platform/action apparsi su Amiga più apprezzati degli ultimi anni arriva anche sul piccolo di casa Nintendo. Nonostante la programmazione rigorosamente inglese, il gioco presenta un look estremamente nipponeggiante, a cominciare dal cattivissimo protagonista fino allo schermo finale. *Switchblade 2* è semplicemente immenso, per cui è caldamente consigliato disegnarsi una mappa, abitudine che i videogiocatori consolari non hanno mai avuto. Nella migliore tradizione, non mancano negozi segreti e miliardi di armi/power up. A gennaio, per NES.





USCITE DICEMBRE

MASTER SYSTEM

Robin Hood
Speedball 2

USCITE DICEMBRE

GAME GEAR

Ariel: The Little Mermaid
Chakan
Double Dragon Xtra
Evander Holyfield Boxing
GP Rider
Shinobi 2: The Silent Fury
Super Off Road

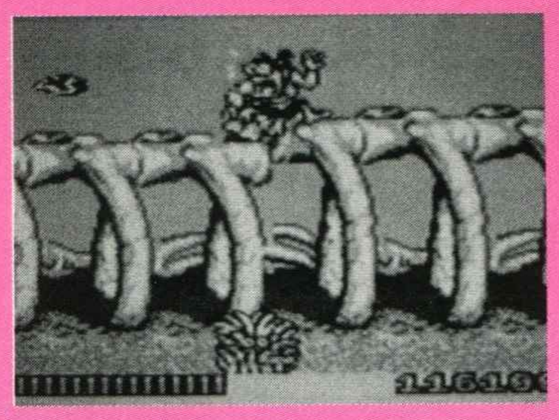
Ahi, ahi, la vedo male! (Mickey Mouse 2) Sotto: una stanza segreta o una sostanza secreta?

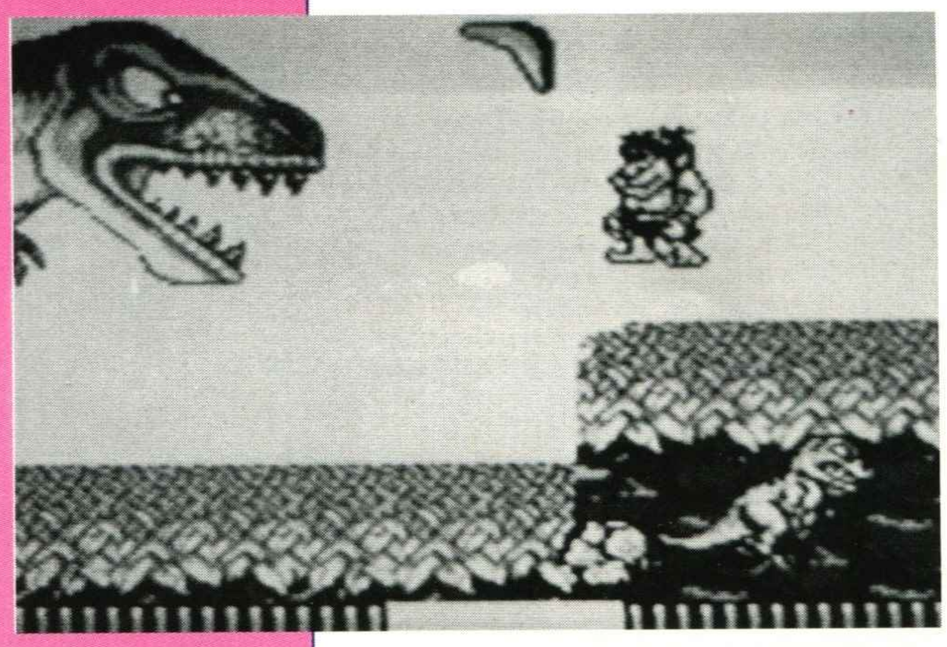
MICKEY MOUSE 2 (SEGA)

Un gioco che è già leggenda: stiamo parlando di *Mickey Mouse 2* che, insieme a *Shinobi II* è il sequel più atteso nella breve storia del Game Gear. La cart da 4 Mbit contiene decine di livelli per un super platform a cui la Sega ha lavorato per quasi un anno, e che vedrà la luce solamente a marzo/aprile. La grafica è carinissima e la Sega promette animazioni da vero e proprio cartone animato! Troppobbbello!

JOE & MAC
(ELITE)

Il seguito di un carinissimo salta e corri apparso per NES e Super NES e, prima ancora, come coin-op, arriva anche sul portatile Nintendo. "Demenzialità a go-go" è il passe-partout di un gioco ambientato ai tempi della pietra. Sprite obesi e clave "Antenati style" sono d'obbligo. *Joe & Mac 2* dovrebbe uscire fra qualche mese per il vostro GB, tricché track.





USCITE DICEMBRE

GAME BOY

Cool World
Empire Strikes Back
Humans
Lethal Weapon
Mega Man 3
Tale Spin

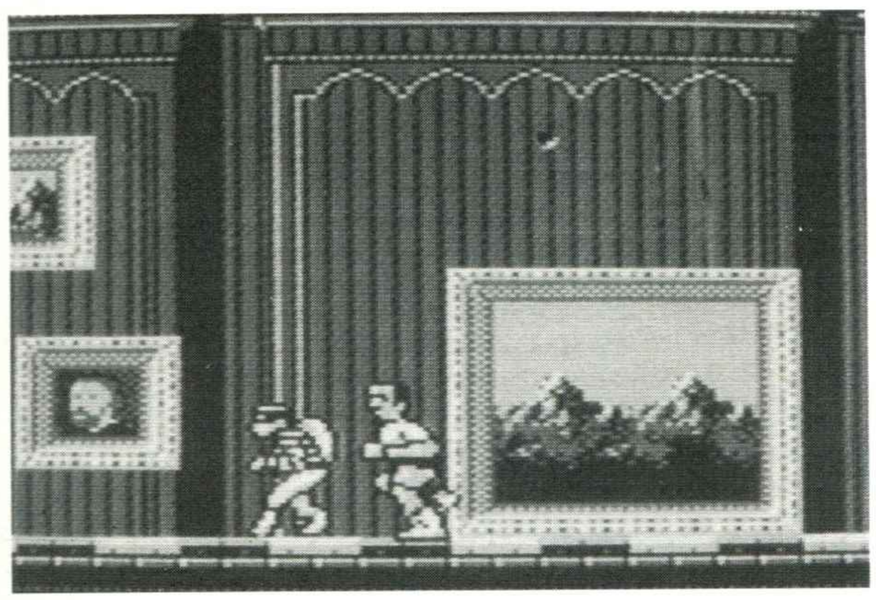
A.K.A.
OVVERO ALSO KNOWN AS

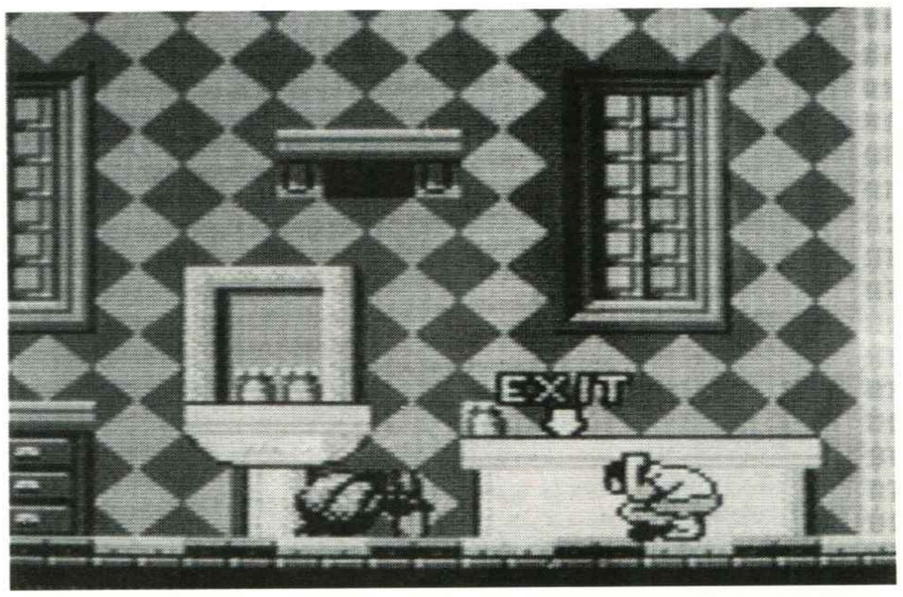
1) THUNDERFORCE IV (MD)
2) THUNDER STORM FX (M-CD)
3) TWISTED FLIPPER (MD)
4) MEGA-LO-MANIA (MD)
5) LOTUS ESPRIT CHALLENGE (MD)
6) GOLDEN FIGHTER (SUPER FAMICOM)
7) SWIV (SUPER FAMICOM)
8) ULTRABOTS (SUPER FAMICOM)

1) LIGHTING STRIKE (GENESIS)
2) COBRA COMMAND (SEGA-CD)
3) CRUE BALL (GENESIS)
4) TYRANTS (GENESIS)
5) TOP GEAR 2 (GENESIS)
6) ULTIMATE FIGHTER (SUPER NES)
7) FIREPOWER 2000 (SUPER NES)
8) MECH WARRIOR (SUPER NES)

DR FRANKEN
(ELITE)

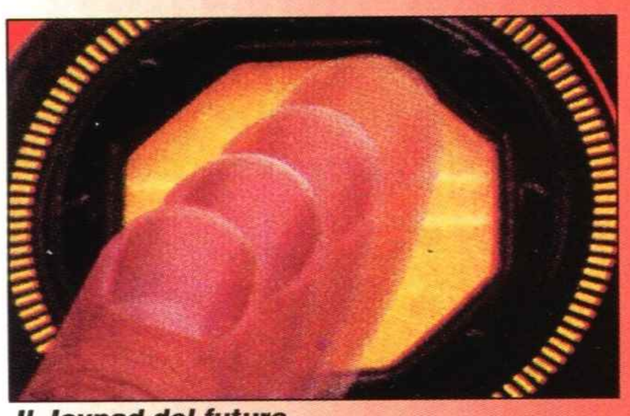
Il primo episodio ha riscosso un successo galattico in tutto il mondo e ha settato nuovi limiti grafici per quella prodigiosa macchinetta a pile che è il Gameboy. *Dr Franken 2* ripropone le avventure della creatura dal volto umano creata dallo scienziato pazzo Dr. Franken e poi ribellatasi allo stesso.
Il gioco promette un numero di livelli addirittura superiore al precedente episodio (200!) ed un'azione frenetica. Se amate i platform/action, questo è un giochillo da tenere d'occhio, di naso e di orecchio.





I JOYPAD DEL FUTURO

La lanciatissima Konami ha appena realizzato un fantastico joypad per Super Famicom che funziona a luci rosse, pardon, a raggi infrarossi. Un apposito ricevitore che assomiglia ad un'antenna parabolica per Puffi va collegata alla porta 1 della console, mentre il joypad vero e proprio è completamente privo di fili e cavetti vari. L'aggeggillo funziona fino a venti metri di distanza.



Il Joypad del futuro

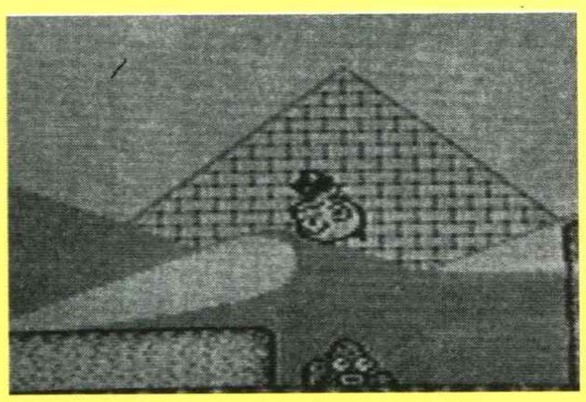
La Hudson, nel frattempo, ha immesso sul mercato giapponese e, prossimamente, anche su quello americano ed europeo, un multi-player adapter che permette a quattro giocatori di connettere i propri joypad per sfide a otto mani, anzi a 10, dal momento che la porta 2 della console rimane libera per un ulteriore joypad! Il prezzo? Meno di 30 mila lire!

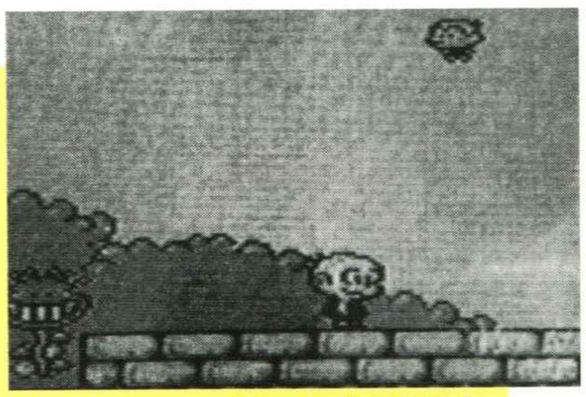
Il Joypad del futuro II: la vendetta!

Dalla Triax Controls arriva invece un joypad rivoluzionario che non abbisogna il tocco umano per far muovere l'omino sullo

BC KID
(HUDSON)

Incredibile! Il *Mario* di casa Nec, il *Sonic* del Pc Engine, il *Pac Man* del Turbo Grafx, approda sulla console portatile della Nintendo, dopo una fortunata apparizione su Amiga. Stiamo parlando di *Bonk*, o, meglio, di *BC Kid*, protagonista di almeno tre giochi per il Pc Engine. La versione per Game Boy non è la conversione di uno di questi, ma un gioco completamente nuovo, un platform demenziale che punta sulla comicità e sulle trovate pazzesche per vincere. E siamo sicuri che, nonostante *Super Mario Land 2*, questa cart da un mega troverà posto sul nostro scaffale personale. Craponate a tutto andare, da gennaio!





Sopra: Testata Atomica! (BC Kid)
A lato: Ossservate la pianta beota sulla sinistra!

GIOCHI GIG-ANTESCHI

Eccovi qualche fugace indiscrezione carpita dai nostri agenti segreti intrufolatisi nel quartier generale dell'attivissima Gig, neo-importatore ufficiale del sedici bit Nintendo. Dopo il letargo, eccovi la "renaissance" del Super Nintendo italiano:

schermo! No, non si tratta di un aggeggio telepatico (anche se prima o poi, avremo anche quelli), ma del Turbo Touch 360, che, al posto del solito microstick a croce, vanta una serie di sensori ultrasensibili in grado di trasformare il vostro leggerissimo tocco nel movimento desiderato. Non occorre infatti più premere verso il basso rischiando calli e vesciche al pollice, basta semplicemente sfiorare la superficie del joypad e questo non pregiudica affatto la giocabilità, anzi, permette di migliorare i movimenti in diagonale, facilita enormemente quelli ripetuti (come nei giochi alla *Track'n Field* o, più recentemente, *Olympic Gold*), e permette perfino movimenti circolari.

Il Turbo Touch 360 è disponibile per Mega Drive, Super NES, Master System e NES. Un ultimo particolare: nella pubblicità americana è presente un box che dice, cito testualmente: "Se non realizzerete punteggi più alti grazie al Turbo Touch entro un mese dall'acquisto, vi restituiremo i soldi che avete speso"! Secondo gli "esperti", il Turbo Touch è "il più grande passo avanti nella storia dei joypad degli ultimi anni" (Bill Kunkel, redattore di numerose riviste americane di videogiochi) mentre Robert Gennett, il semifinalista del campionato mondiale di videogiochi Nintendo ha dichiarato che il joypad della Triax è "il più cenobitico che abbia mai usato". Non vediamo l'ora di "non" metterci le mani sopra!!!

Anche in circolare!

ERRATA CORRIGE 1
La confezione del Super Nintendo venduta in Italia dalla Gig contiene solo un joypad e non due come scritto nell'articolo del mese scorso.

ERRATA CORRIGE 2
Nell'articolo dei joystick del numero scorso la ditta H.t.d è stata erroneamente indicata come Hdt. Ce ne scusiamo.

THE BLUES BROTHERS
(Titus)

Dopo l'eccellente versione per Game Boy e quella un po' meno stuzzicante per NES, il duo blues più famoso del mondo arriva sul Super NES, grazie alla puntuale conversione della transalpina Titus. Trattasi di un bizzarro platform dalla grafica carinissima che insieme al bellissimo (graficamente parlando) *Addams Family 2* della Ocean rilancia le software house europee in un mercato relativamente nuovo. Quando vedremo anche giochi italiani in versione consolare? Aspettatevi un soundtrack da ascoltare e da fischiettare!

Jake e Elwood pronti a stupirvi.

HUNT FOR RED OCTOBER
(Hi-Tech)

Dalla fantasia del Fleming degli anni '90, ovvero Tom Clancy, arriva la versione a sedici bit ispirata ad uno dei suoi romanzi di maggior successo che racconta le avventure di un comandante sovietico a capo di un sottomarino nucleare in epoca pre-glasnost. Immancabile il film, interpretato dall'arzillo e maturo Sean Connery. Dopo l'ottima versione per Game Boy, l'Acclaim promette una grafica degna della macchina a sedici bit della Nintendo, mantenendo quella suspence che costringeva lo spettatore a stare in tensione per tutta la durata del film. A quando "Giochi di Potere" digitale?

Il sommergibile nella steppa.

NBA BASKETBALL
(Tecmo)

È sicuramente meno spettacolare di *Super Dank Shot*, ma è destinato a diventare un culto per tutti gli abbasionati di basket Nba. Statistiche, giocatori, regular season e playoff, all-star game. Nulla è lasciato al caso, compresi gli stacchi "televisivi" sulle azioni più spettacolari. Michael Jordan non è pelato ma Vlade Divac ha la pelle bianca. La visione del gioco è laterale e nel complesso *Nba Basketball* si candida al titolo di MVG (Most Valuable Game) del genere.

Nba Basketball, ***molto probabilmente il gioco più completo di basket.***

COSMO GANG
(Namco)

Se *Parodius* dissacra *Gradius* e *Nemesis*, *Cosmo Gang* se la prende, comichevolmente parlando, con quel preistorico, ma fantastico gioco che era *Galaga*, già ripreso nel 1988 da una versione aggiornata per Pc Engine intitolata appunto *Galaga '88*. La versione per Super NES di *Cosmo Gang* offre un campionario di situazioni demenziali, con alieni beoti e tondeggianti, in questo versione di un gioco che, a sua volta, copiava il pleistocenico *Space Invaders*. Rispetto a quest'ultimo, *Galaga* introduceva la novità delle squadriglie kamikaze, del raggio immobilizzante e della astroship gemella, apprezzate, in tempi più recenti anche in *Super Space Invaders* (Mega Drive, Master System, Game Gear). Cenobitico!

Una gang molto cosmica

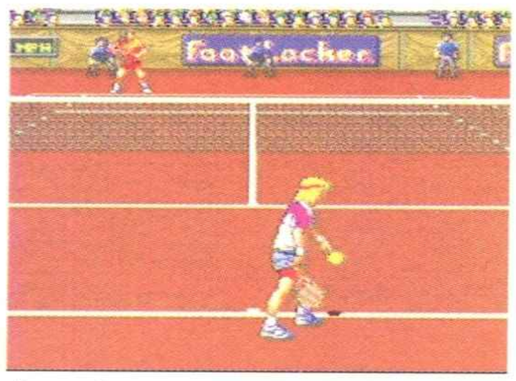
NFL MVP FOOTBALL
(Capcom)

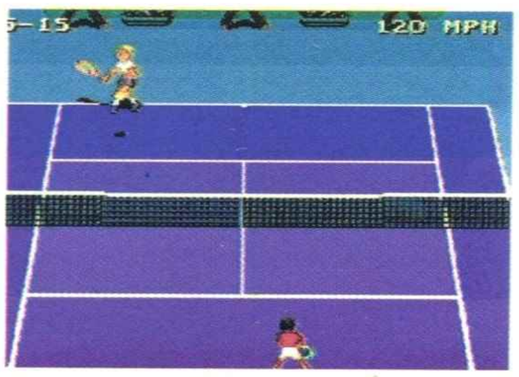
Alt, fermi tutti, un nuovo gioco Capcom: dopo averci viziato con gli ultimi mega capolavori (*Street Fighter 2* e *Mystical Quest* su tutti) la software house nipponica non può semplicemente più realizzare dei buoni giochi, "deve" concepire solo ed esclusivamente dei giochi stragalattici. E questa ennesima versione digitale dello sport statunitense, ha tutte le carte in regola per diventare un classico: prospettiva di gioco obliquamente innovativa, grafica eccellente, il solito miliardo di squadre, schemi ed opzioni. Il formato 8Mbit è d'obbligo, così come lo sarà la recensione, prossimamente su Gippì.

Il football ufficiale Nfl della Capcom.

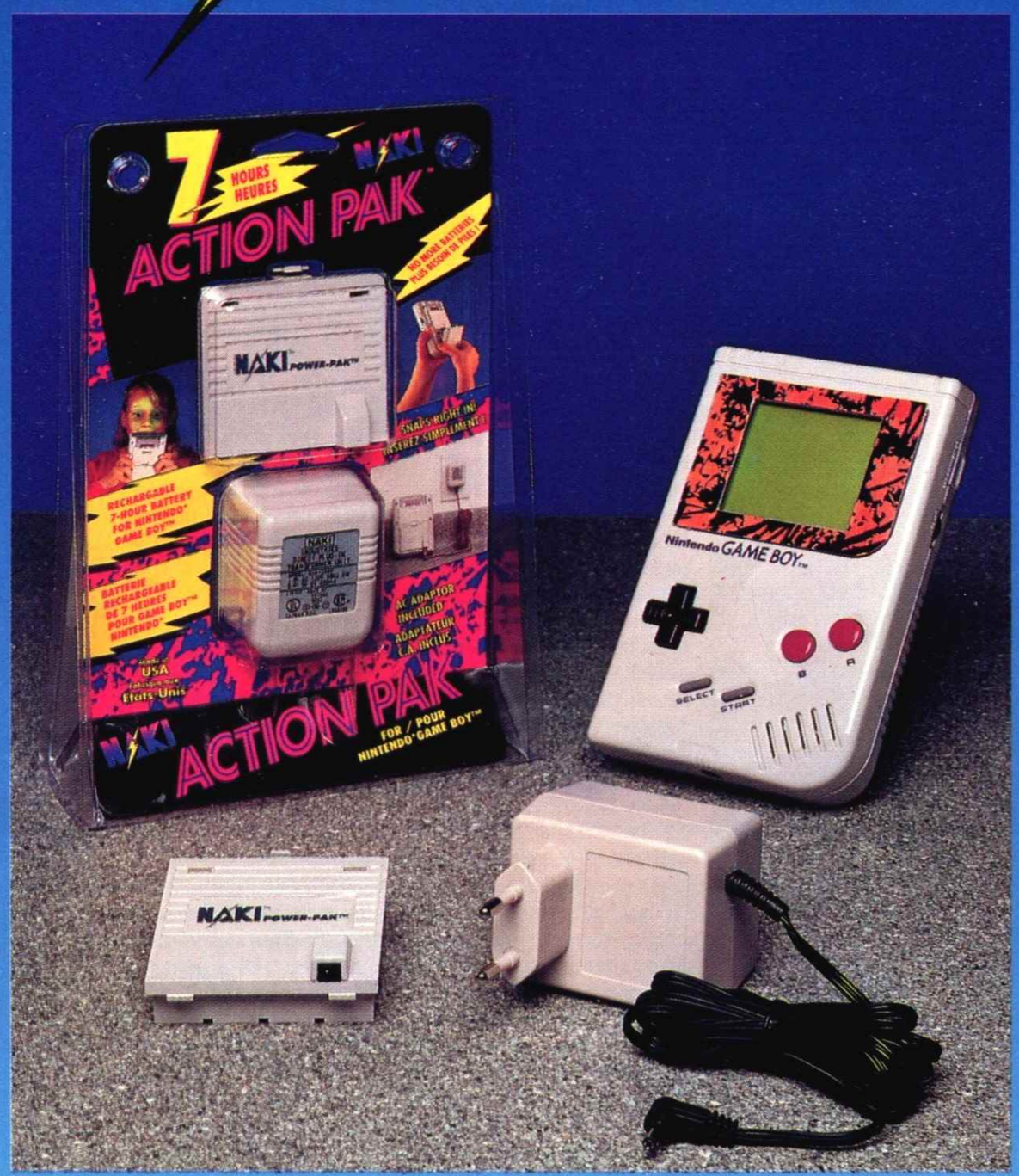
DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS
(Absolute Entertainment)
JIMMY CONNORS TENNIS
(Ubi Soft)

La lotta alla successione del megalitico *Super Tennis*. Il tennis di David "Pitfall" Crane è fantastico come animazione, effetti sonori e ricerca dei particolari. Un po' deludente la giocabilità anche se si candida come il tennis più spettacolare per Super NES. *Jimmy Connors Tennis* della francese Ubi Soft è la conversione di *Pro Tennis Tour*, un fortunato gioco per Amiga. Il gioco sembra massiccio con un ottima giocabilità e la possibilità di girare il mondo nel tentativo di raggiungere il numero uno del ranking mondiale.


Dave Crane torna alla console.


Jimbo, servizio vincente!

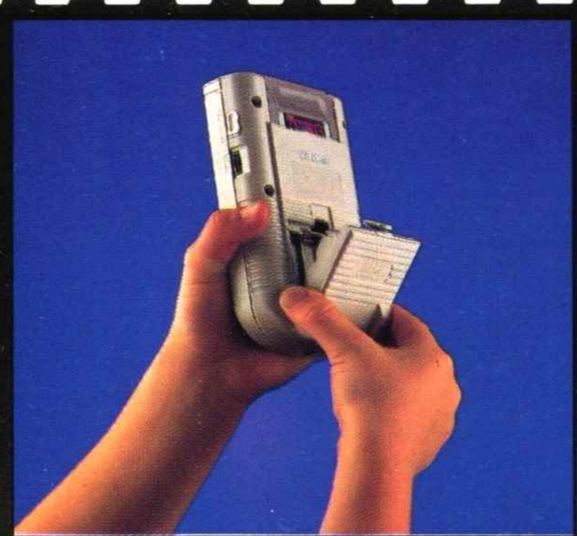
una fonte completa di accessori per il tuo Game Boy



ACTIONPAK PER GAME BOY 7 ORE, CON ADATTATORE AC

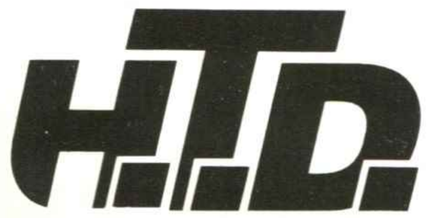
ACTIONPAK PER GAME BOY 12 ORE, CON ADATTATORE AC

inserisci il tuo "Actionpak" e gioca!



BORSA UNIVERSALE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:



HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

Nintendo, Game Boy, Naki, Actionpak sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

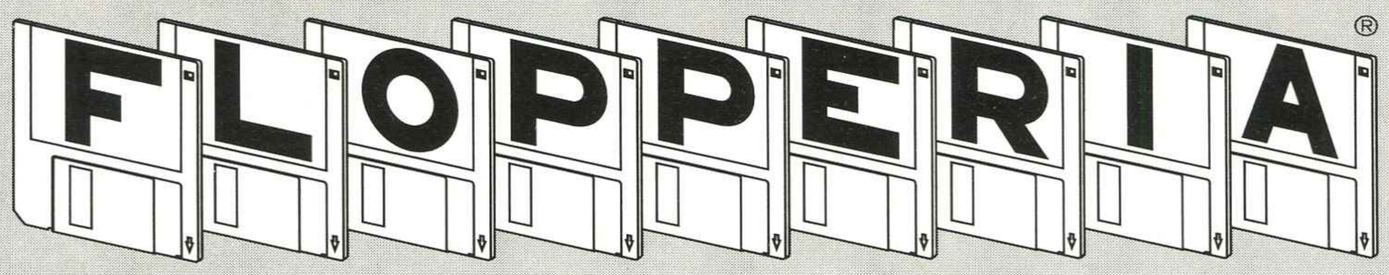
Un nuovo film, un nuovo gioco ispirato alle vicende del più famoso poliziotto androide della storia del cinema! Questa volta Robocop è alle prese con una società giapponese senza scrupoli, intenzionata ad accelerare la costruzione della nuova Detroit, non tralasciando di ricorrere perfino a tecniche terroristiche per spianarsi la strada. Ecco allora che Robocop si unisce ai ribelli e lotta disperatamente per difendere la metropoli dal massacro.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

C 1992 ORION PICTURES CORPORATION. ROBOCOP TM & C. 1992 ORION PICTURES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

CADARIO

FLOPPERIA 1
Viale Monte Nero, 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05
MM3 Medaglie D'Oro



S.r.l.

FLOPPERIA 2
P.zza S. Maria Beltrade, 1
(angolo Via Torino)
20123 Milano
Tel. (02) 72.00.18.10
MM1-MM3 Duomo

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.

NUOVI FANTASTICI PREZZI DA FLOPPERIA

Nintendo GameBoy
L. 169.000
In omaggio il gioco Tetris

Giochi per GameBoy
a partire da L. 39.000

PC Engine - GT
L. 539.000

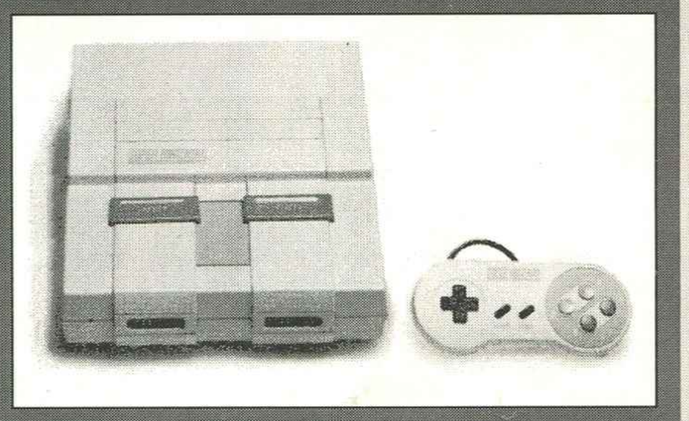
SNK Neo Geo
Scart-RGB
L. 599.000
Giochi per Neo Geo
a partire da L. 119.000

Sega GameGear
L. 279.000
In omaggio il gioco Batman II

Giochi per GameGear
a partire da L. 39.000

PC Engine
CoreGrafx II • Scart-RGB
L. 249.000
SuperGrafx • Scart-RGB
L. 289.000
Giochi per PC Engine
a partire da L. 59.000

FANTASTICO!
Nintendo SuperNES



Scart-RGB
L. 279.000

Scart-RGB con
gioco Super Mario 4
L. 399.000

Scart-RGB con
gioco Street Fighter 2
L. 479.000

Giochi per Super Famicom
a partire da L. 99.000

Sega MegaDrive

Scart-RGB
L. 359.000
In omaggio il gioco:
Predator II oppure
Super Monaco GP I

Giochi per MegaDrive
a partire da L. 39.000

Atari Lynx II Deluxe
con 2 giochi
L. 299.000
Giochi per Lynx
a partire da L. 59.000

Sega MegaCD PAL
con 3 giochi
L. 890.000
Giochi per MegaCD
a partire da L. 99.000

Prezzi* comprensivi di I.V.A.

Tutti i marchi elencati appartengono ai legittimi proprietari

* I prezzi sono suscettibili di variazione in base al cambio del dollaro

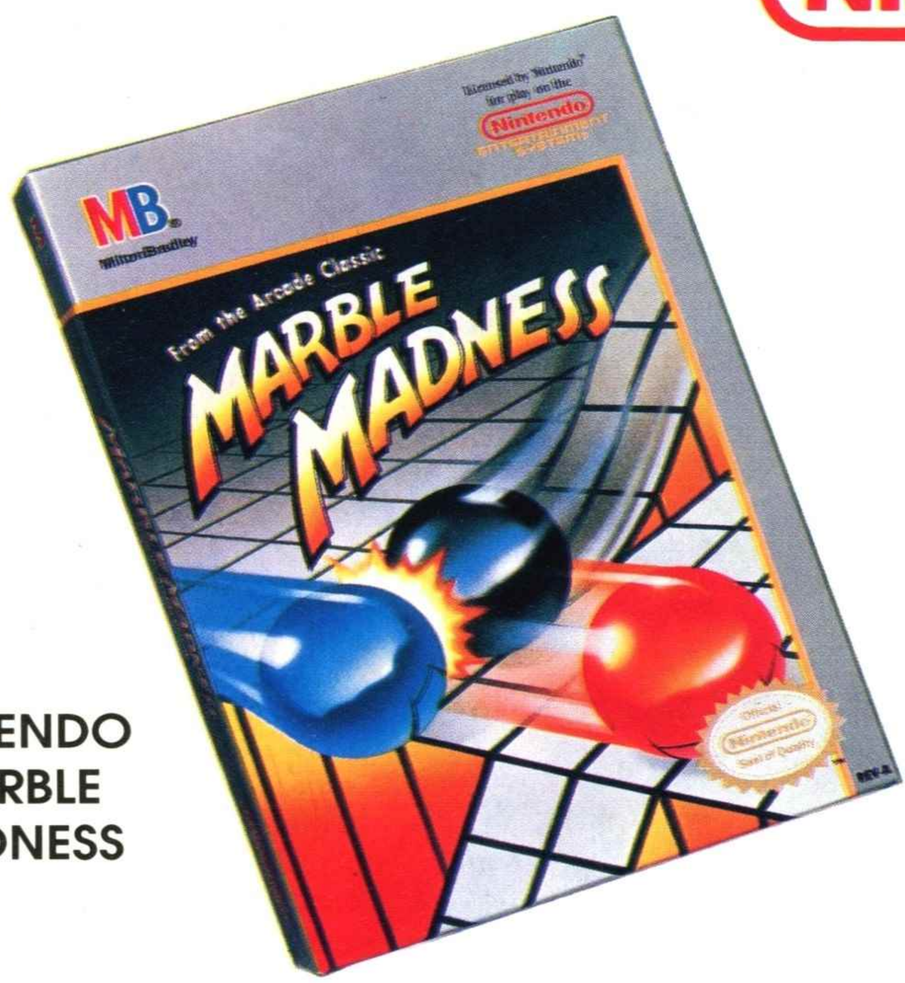
LONGARI&LOMAN/BDDP

Dimmi che Nintendo giochi e ti dirò chi sei.

NINTENDO
CALIFORNIA
GAMES

NINTENDO
TIME
LORD

Nintendo



NINTENDO
MARBLE
MADNESS

NINTENDO
DIGGER

Se hai scelto CALIFORNIA GAMES non ci sono dubbi: ad un tipo come te basta chiudere gli occhi per vedersi subito con un freesbee in mano e lo skateboard ai piedi su un boulevard di Los Angeles. Se hai optato per MARBLE MADNESS, sei invece una persona che ama le sfide impossibili. Il tuo motto è: "Quando il gioco si fa difficile, io mi esalto!"

La tua scelta è caduta su TIME LORD? Allora hai una personalità decisamente originale. Per te la vita è un viaggio senza tempo e la fantasia il tuo pane quotidiano. Infine, se hai scelto DIGGER sei un vero avventuriero. Il pericolo è il tuo mestiere e non c'è avversario che ti spaventi. C'è però anche un'altra possibilità: che tu abbia scelto tutti e quattro i Nintendo. In questo caso, complimenti. La tua voglia di divertirti non ha confini!

MB

I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

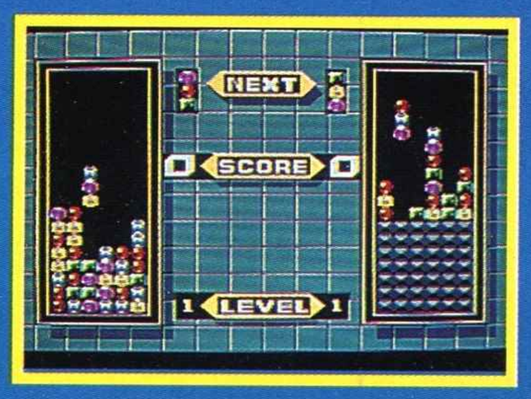
TV TUNER venduto separatamente

SEGA

GAME GEAR

VIDEOGIOCO SEGA® PORTATILE

TV TUNER è l'accessorio per utilizzare GAME GEAR come un vero televisore portatile a colori per seguire tra un videogioco e l'altro i tuoi programmi preferiti



Cassetta COLUMNS inclusa nella confezione

G. Lentini

c.so MILANO, 193 - 37138 - VERONA
TEL. 045 - 8101213
FAX 045 - 8101217

I PREZZI PIU' TOSTI

GENESIS (USA)
+ Sonic
+ Super Monaco GP II
+ Cavo Scart
L. 359.000

GAME GEAR (USA)
+ Sonic
L. 279.000

SUPERNINTENDO (USA)
+ Super Mario World
+ Cavo Scart
L. 369.000

SUPER NINTENDO (USA)
+ Super Mario World
+ Zelda III
+ Cavo Scart
L. 459.000

SEGA MEGADRIVE

Alien 3	L. 99.000
Acquatic Games	L. 79.000
Cybercop	L. 110.000
Double Dragon	L. 99.000
Dragon Fury	L. 95.000
Earnest Evans	L. 115.000
Greendog	L. 90.000
Joe Montana Football	L. 110.000
LHX Attack Chopper	L. 115.000
Predator 2	L. 95.000
Splatter House II	L. 110.000
Super Monaco GP II	L. 89.000
Taz-Mania	L. 99.000

SUPER NINTENDO

Final Fantasy Mystic Quest	L. 110.000
Golden Fighter (SF)	L. 135.000
King of the Monster (SF)	L. 113.000
Prince of Persia (SF)	L. 125.000
Robocop 3	L. 115.000
Simpson Bart's Nightmare	L. 110.000
Sonic the Blast Man (SF)	L. 123.000
Street Fighter II (SF)	L. 179.000
Super F1 Circus (SF)	L. 125.000
Super Mario Kart	L. 122.000
Top Gear	L. 120.000
Turtles IV in Time (SF)	L. 125.000
Wings 2	L. 125.000

DAL 27 NOVEMBRE E' DISPONIBILE

SONIC 2

TELEFONARE PER INFORMAZIONI

Tutti i Marchi, Nomi e Logotipi appartengono alle rispettive case produttrici

ACCESSORI

Cosa porta il Vecchio nella sporta? Tante idee per fare un bel regalo di Natale ai vostri amici. Sentiamo il nostro inviato speciale al Polo Nord.

Voi forse non lo sapete, ma Babbo Natale (pare, sembra, si mormora) a tempo perso, durante i lunghi mesi caldi in cui è disoccupato, scrive qua e là degli articoletti per Gheim Paua. Infatti il vecchio dal vestito rosso è un appassionato di console di tutti i generi e ha giocato tutti i giochi disponibili in commercio (chi credete che suggerisca a Dupont e Neon gli Help e i Random che tanto vi fanno felici?). Abbiamo dunque deciso di fargli compilare per noi una lista degli accessori o dei gadget che possono migliorare la vostra console preferita e che potrete trovare nel suo saccone appeso sotto al camino (quelli di voi che non ce l'hanno, il camino, possono cercare qualche cartuccia in mezzo al termosifone. Di più non si può fare! Cicca, cicca!).Quindi mettetevi sotto l'albero con una fetta di panettone in mano e un bicchiere di spumante nell'altra e lasciatevi condurre in questa carrellata natalizia di regali da fare e, ciò che è più importante, da farsi.

GAME BOY

È in assoluto la console con più accessori. All'assoluta semplicità ed alla praticità del piccolo di casa Mario è andata via via sostituendosi una macchina mostruosa piena di casse e lenti d'ingrandimento, spinotti e cavetti che pare, sembra, si mormora, faccia anche il caffè.

HANDY CARRY
Altro guscio di gomma,prodotto dalla Joyplus, meno resistente dell'Holster ma dotato di visiera removibile per proteggere lo schermo e di un'estetica più elegante. La visiera lo rende molto importante per ogni amante di Star Trek: anche voi potrete tirarlo fuori dalla tasca posteriore dei calzoni e con agile mossa esclamare: "Sig. Scott, ci tiri su".
Prezzo: L. 18000 circa

CORNICI COLORATE
Si tratta proprio di questo: potete rimuovere la cornice dello schermo del GB ed applicare un nuovo schermo, prodotto dalla Electronic International Inc. scegliendolo tra le otto disponibili. Ganzo, vero?
Prezzo: L. 22000 circa

STORAGE CASE
Una valigetta per Game Boy e per una dozzina di cassette. Ha l'aspetto esterno di un enorme Game Boy.
Prezzo: L. 52000

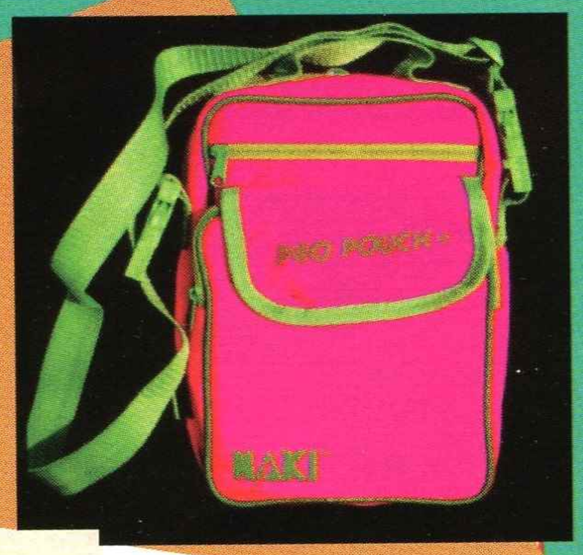
ASCII CARRY ALL DLX
Altra valigetta per GB, batterie, pile ricaricabili, cartucce, cavi e chi più ne ha più ne metta...È disponibile in due formati, uno grande ed uno grandissimo!
Prezzo: L.25000 e 40000 circa

G.B. HOLSTER
Guscio di gomma in vari colori (simile a quelli usati per proteggere i telecomandi). In gergo viene confidenzialmente chiamato "culetto".
Prezzo: L.18500

ACCESSORI

HYPERBOY
Avete nostalgia delle vecchie sale-giochi? Quei bei Coin-op in cui lo schermo veniva riflesso su uno specchio? Non dovete fare altro che comprarvi l'Hyperboy, l'ultimo grido in fatto di accessori per il parallelepipedo grigio della Nintendo. Basta inserire il GB in questo aggeggio e si può giocare con joystick e pulsanti larghi, guardando lo schermo ingigantito da una lente d'ingrandimento.
Prezzo:L.95000

PRO POUCH PLUS
Zainetto Naki che può contenere qualsiasi tipo di console portatile (Game Boy, Game Gear, Lynx, la gatta di Red Fury, ecc.), cavi, cartucce e tutto il necessario per portarsi in giro il proprio divertimento a cristalli liquidi.
Prezzo: L. 50000 circa



ACTION PAK (7 & 12)
Altri tipi di batterie ricaricabili per GB della ditta Naki, rispettivamente per 7 e 12 ore di gioco consecutive. Sono particolarmente comode perché si inseriscono nel vano delle normali batterie, al contrario delle Handy Power che vanno portate esternamente a mò di Walkman. Sono disponibili in confezioni dotate di alimentatore, o è possibile acquistarle singolarmente.
Prezzo: AP7 con Alimentatore: L.59000 circa
AP7 senza: L. 47000 circa
AP12 con Alimentatore: L.70000 circa
AP12 senza: L.62000 circa
Alimentatore separato (AC/DC; 220 Volts): L.20000 circa

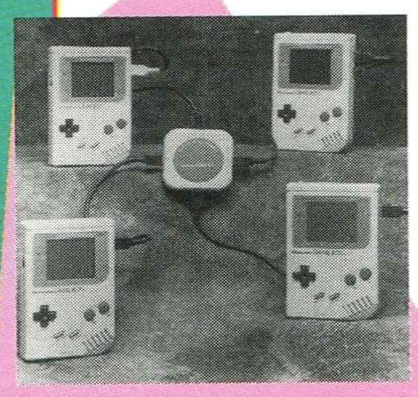
HANDY POWER I & II
Batterie che permettono rispettivamente quattordici e ventotto ore di gioco consecutivo con il Game Boy e due o quattro ore circa con il Game Gear (e che si succhia 'sto Game Gear? La pila atomica ci vuole!). Le batterie HPI & II sono prodotte dalla Joyplus.
Prezzo: HPI: L.49000 circa; HPII: L. 78000 circa

ACTION REPLAY PRO
Cartuccia per Game Boy che permette di manipolare gli altri giochi a proprio piacimento (ottenendo più livelli, più potenza di fuoco o vite, ecc.) attraverso l'inserimento di codici. È disponibile anche per Super NES e Mega Drive.
Prezzo: L.89000

HANDY BOY
Accessorio della Joyplus completo di casse stereo pieghevoli, lente d'ingrandimento e luce per lo schermo, joystick e pulsantiera da applicare a quella standard e attacco per le batterie. Trasforma il vostro Game Boy in una sorta di rivelatore di movimento alla "Aliens".
Prezzo: L.89000 circa

DOC'S CLEANING KIT
Kit di pulizia: se siete di quelli che il Game Boy non lo mollano neanche in campeggio o alle Canarie, o mentre bevono il caffelatte la mattina (come Scarlet...), sicuramente questo kit vi sarà utile. È disponibile anche per Mega Drive, NES e Super NES.
Prezzo:L.19000

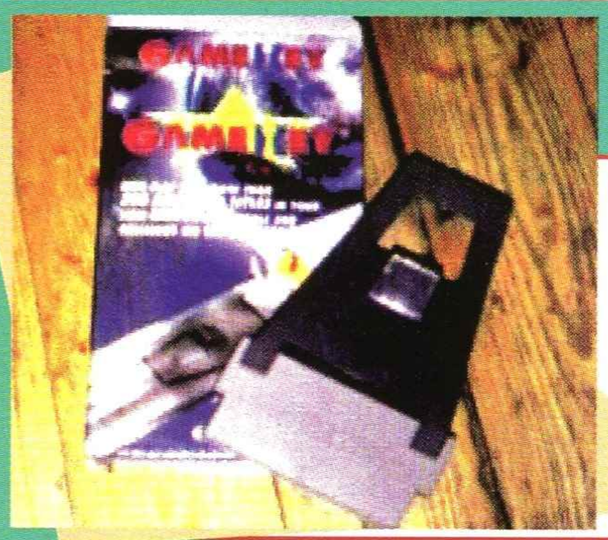
HANDY POWER KIT
Ricaricatore della Joyplus per le batterie incluse nelle confezioni "Handy Power I" & "II". Necessita di otto ore per completare l'opera, e contiene un particolare meccanismo che impedisce alle batterie di rovinarsi per una carica eccessiva. Permette il funzionamento non soltanto del GB ma anche del Game Gear.
Prezzo:L.89000



FOUR PLAYER ADAPTER DMG-07
Adattatore per quattro giocatori che potrete trovare incluso nella cartuccia: "*F1 Race*" oppure acquistare separatamente. Potrete usarlo con tutti i giochi che lo prevedono, come "*Faceball 2000*" o "*Super R.C. Pro-Am*", ma avrete bisogno di cartucce quanti sono i giocatori.
Prezzo:L.49000

NES

GAME GENIE
L'Action Replay per NES. Può essere utilizzato nella maggior parte dei giochi per avere vite supplementari o altri aiuti tramite dei codici. È disponibile anche per Megadrive.
Prezzo: L.113000



GAME KEY
È un adattatore per NES che permette di giocare con le cartucce americane. È disponibile anche un "Super Game Key" per Super NES.
Prezzo: L.39000

ACCESSORI

FOUR SCORE
Adattatore per collegare al NES quattro Joypad. Al contrario del Game Boy è sufficiente una cartuccia, ma il gioco deve comunque prevedere l'azione contemporanea di quattro giocatori.
Prezzo: L.66900

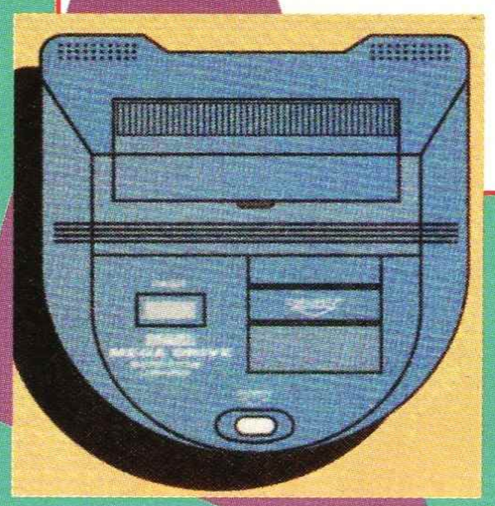
PORTACARTUCCE
Comodo contenitore simile a quelli per dischetti. Non vi capiterà più di dire: "...dove cavolo l'ho messa!..."
Prezzo: L. 36000

SUPER NES

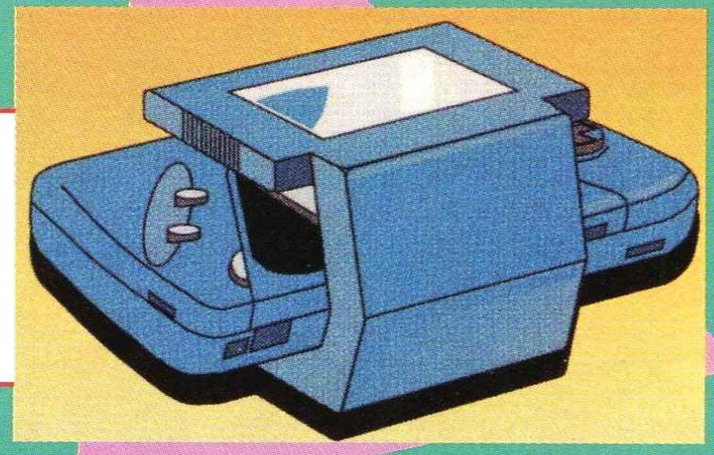
SUPER SCOPE 6
Bazooka per Super NES. Non, non abbiamo esagerato, è proprio un bazooka, altro che Joypad! L'ideale per gli amanti di Rambo & Company.
Prezzo: L.135000

CONVERTITORI

MASTER GEAR
È un adattatore che permette di inserire nel Game Gear le cartucce per Master System.
Prezzo: L. 37500



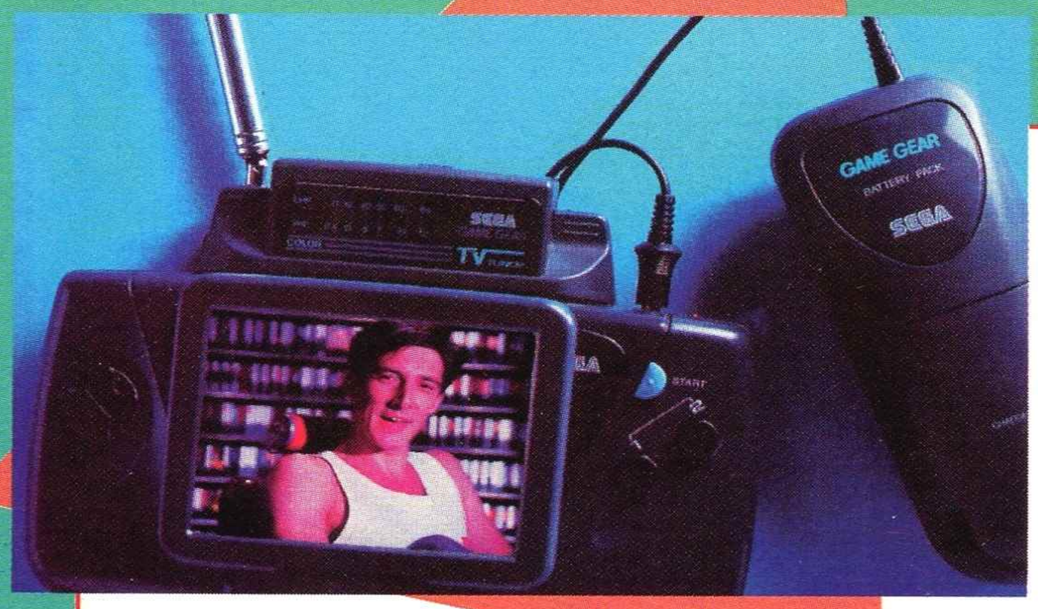
MASTER CONVERTER
Permette di inserire nel Mega Drive le cartucce per il Master System.
Prezzo: L. 92000



CONVERTER EUROPA/USA/GIAPPONE PER MEGA DRIVE E SUPER NES
Si tratta di un adattatore multiplo che permette di inserire nella vostra console le cartucce dei vari standard di MD e SNES.
Prezzo:L.45000 circa

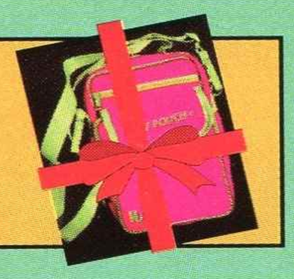
GAME GEAR

WIDE GEAR
Lente d'ingrandimento da applicare allo schermo del vostro GG per vederci meglio. Consigliabile per i miopi o le persone anziane (Zia Marisa ne usa due una sull'altra...)
Prezzo: L.24000



TV TUNER
Sintonizzatore TV; permette di trasformare il Game Gear in un televisore e poter così guardare l'ultima puntata della vostra telenovela preferita tra una partita e l'altra.
Prezzo: L.199000

ACCESSORI

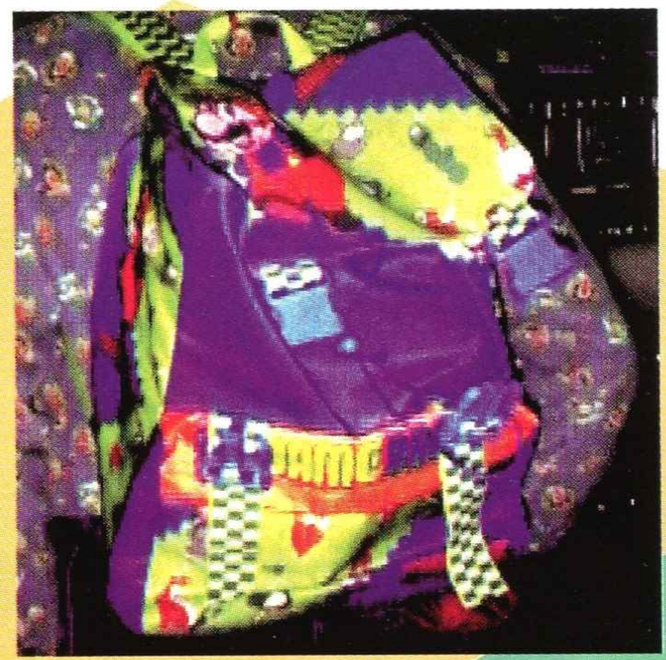


GADGET ED OGGETTISTICA VARIA

ZAINI NINTENDO

Coloratissimi e pieni di tasche per portarsi dietro Game Boy e cartucce varie. Sono disponibili in diversi colori e modelli. Se li usate per andare in campeggio vi consigliamo di leggere sopra alla voce: "kit di pulizia".

Prezzo: dalle 69000 alle 73000 Lire circa.



MEGA CD

È il lettore di Compact Disk per Mega Drive. Se ci lasciassimo andare, una volta tanto, ai particolari tecnici, scopriremmo che questo aggeggio ha un processore NC68000 a 12,5 MHz con 6 Mb di RAM; dato che i due processori (quello del CD e quello del MD) lavorano indipendentemente uno dall'altro, ciò significa che un singolo livello di un gioco per Mega CD può tenere fino a 6 Mb di memoria...Non male, vero?

Prezzo: L.659000

VALIGIA SUPER MARIO BROS.

Una valigia contenente un trapano elettrico giocattolo ed una confezione con vari strumenti di lavoro per completare il vostro "look" alla Mario. Sono prodotti e distribuiti dalla Nuova Faro.

Prezzo: Valigia L. 40000; Confezione L. 30000

SPAZZOLINO DA DENTI DI SUPER MARIO

Ne esistono di quattro tipi, tutti distribuiti in esclusiva italiana dalla Stafford Miller: Mario (in rosso), Luigi (in verde), la principessa Toadstool (in bianco) e King Koopa (in giallo).

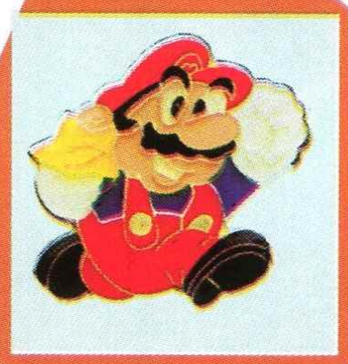
Prezzo: L.3500

ACCESSORI

PINS

In Francia la ACE Novelty Co, Inc. ha prodotto una serie di ben diciotto spille ispirate a Super Mario e soci, tra cui vari Luigi e Mario, gli Hammer Brothers, Bowser, i fiori piranha, i Koopa e la Principessa Toadstool. La Valentina S.R.L. di Milano sta preparando una produzione italiana di questi gadget che dovrebbe essere in vendita nei negozi "Pin's Up" (il Centro Commerciale Arcade, da Fiorucci e al Virgin Mega Store) per il mese di febbraio.

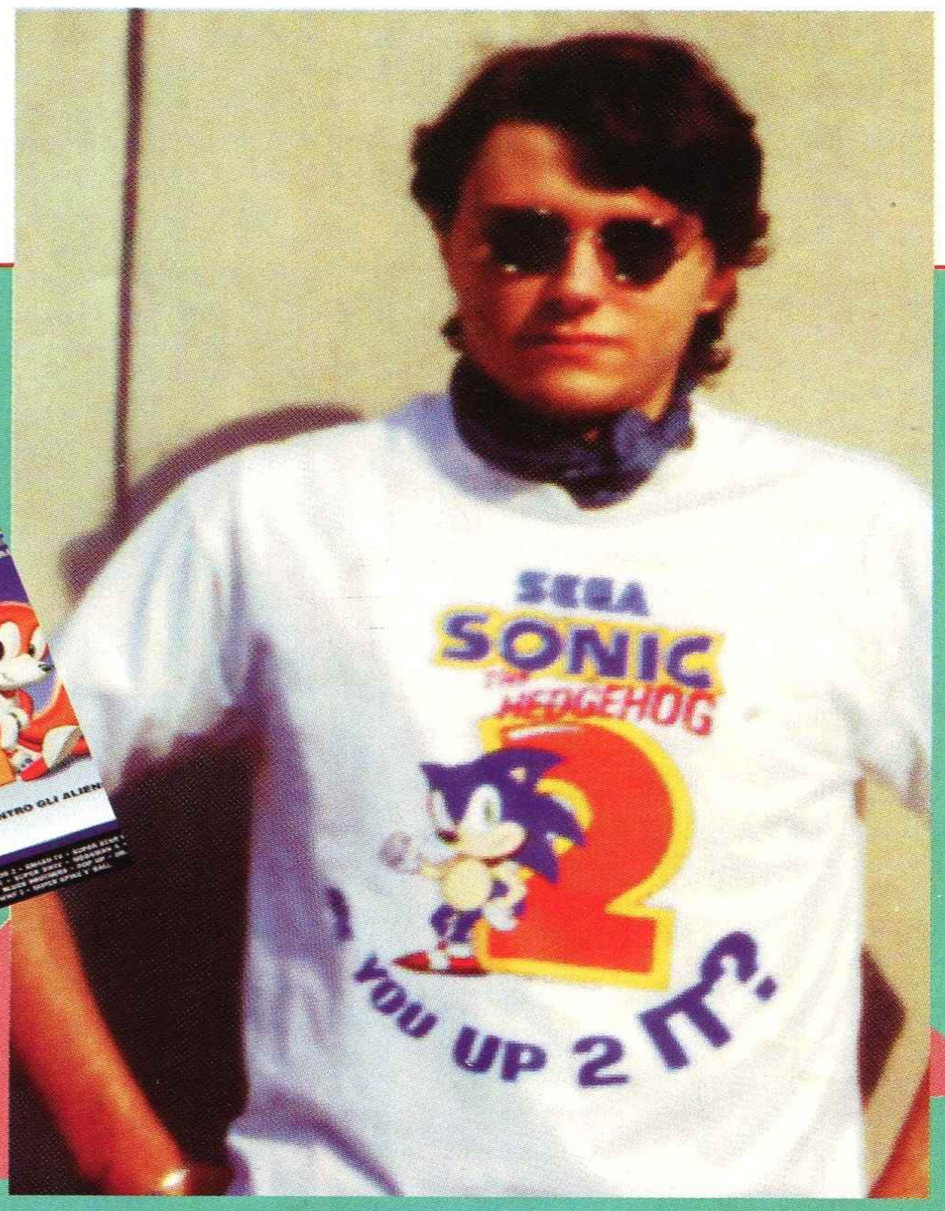
Prezzo indicativo: L.12000-15000



T-SHIRT

Da Joystick Fun è possibile acquistare la maglietta di Sonic 2...Guardate come sta bene a Madoc!

Prezzo: L.20000



ABBONAMENTI A GHEIM PAUA

Come, non ci avete ancora pensato? Se volete fare un bel regalo per Natale a un vostro amico appassionato di giochi per console, un bell'abbonamento alla vostra rivista preferita (Game Power, *of course*) potrebbe essere una splendida idea. (Sì, lo so che è pubblicità, embè?).

Prezzo: L. 45.000 per 11 numeri (due numeri in omaggio)

Si ringraziano le seguenti ditte per la preziosa collaborazione: la Nuova Faro (valigiette di Mario), Stafford Miller-O2 4816366 (spazzolini), H.T.D.-040 307202 (prodotti Joyplus e Naki), Grazzini Giocattoli (accessori per GB, MD, MS e GG), International View-02 66980477 (Game Key e Super Game Key), Valentina S.R.L (Pins), Joystick Fun-02 48952821 (magliette di Sonic), Newel-02 39260744 (accessori vari).

HALLOWEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

MEGA DRIVE	SUPER FAMICON	GAMEGEAR	GAME BOY
A. Agassi Tennis	Amazing Tennis	Batman Return	S. Marioland II
Strider II	Buster Bros	Chuck Rock	Blue Brothers
Street Of Rage II	Chuck Rock	I.J. Last Crusade	Humans
Nhlpa Hockey 93	The Mystical Quest	Taz-Mania	J. Connors Tennis
Sonic II	Super Battletoads	Terminator	Tom e Jerry
Warriors Of Rome II	Death Valley Race	W. Tennis	Home Alone II
Gods	Super F1 Hero	Humans	Track e Field
Batman Return	James Bond Jr.	Chees-Master	Dr. Franken
L. Hx Attack Chopper	Hook	Sonic II	Hudson Hawk
	Street Fighter II		

TELEFONA E PRENOTA IL TUO GIOCO

INVIO POSTA CELERE

SUPER NINTENDO
La sfida della Bit Generation

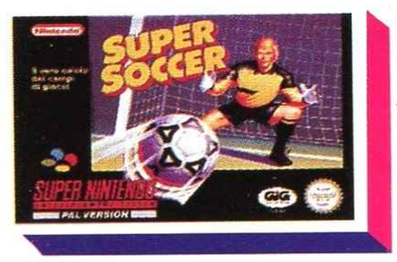
NINTENDO IL NUMERO UNO

UNA SFIDA SENZA EGUALI. SOLO SUPER NINTENDO TI DÀ TUTTO QUESTO. E SOLO GIG TI ASSICURA CHE SIA IL SUPER NINTENDO ORIGINALE, CON LA GARANZIA TOTALE, LE ISTRUZIONI IN ITALIANO E LA POSSIBILITÀ DI ENTRARE A FAR PARTE DEL MITICO CLUB NINTENDO, RICEVERNE LA RIVISTA E CHIAMARE LA HOT LINE PER AVERE TUTTE LE INDICAZIONI CHE VUOI.

Unità Centrale CPU	16 bit	Risoluzione grafica	512x448
Memoria RAM	128 k	Numero massimo oggetti in movimento	128
Suono Stereo Digitale	8-canali	Numero massimo oggetti in movimento per linea	32
Sfumature di colori	256	Misura massima degli oggetti in movimento	64x64
Numero di colori e tonalità	32.768	Rotazione	4 Hz, Vt, Diag.

VERSIONE PAL

STREET FIGHTER II



SUPER SOCCER

SUPER TENNIS

F-ZERO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NIN

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

UNA SFIDA CON IL NUMERO UNO

IN TUTTO IL MONDO, NINTENDO È IL NUMERO UNO, IL PIÙ AMATO, IL PIÙ INVIDIATO, IL PIÙ GIOCATO. E CON SUPER NINTENDO, LA CONSOLLE SUPERCOMPATTA, QUESTA SUPREMAZIA DIVENTA DAVVERO IRRAGGIUNGIBILE. PER QUALITÀ DI GIOCO E PER L'EFFICACIA DELLE SOLUZIONI TECNOLOGICHE ADOTTATE, IL SUPER NINTENDO, È GIÀ DIVENTATO IL NUOVO TERMINE DI PARAGONE.

UNA SFIDA TRIDIMENSIONALE

ESCI DAL GIÀ VISTO ED ENTRA NEL MONDO TRIDIMENSIONALE DELLA GRAFICA SUPER NINTENDO. PIÙ PIXEL, PIÙ PRECISIONE, PIÙ PROFONDITÀ. GUARDALO, NE RIMARRAI AFFASCINATO. PROVALO, NON RIUSCIRAI AD ACCONTENTARTI DI NIENTE DI MENO.

UNA SFIDA CON PIÙ SPRITES

CON 128 SPRITES IN MOVIMENTO SUPER NINTENDO NON SFIDA SOLO LA TUA ABILITÀ, MA ANCHE LE LEGGI DELL'ELETTRONICA. MISURATI CON LUI. SCOPRIRAI CHE È PIÙ VELOCE DELLA FANTASIA.

UNA SFIDA A 32.768 COLORI

L'UNIVERSO SUPER NINTENDO HA PIÙ COLORI DI QUANTI TU POSSA IMMAGINARE. ACCENDILO, SCOPRIRAI CHE IN UNA SCENA PUÒ FARTENE VEDERE FINO A 256 CONTEMPORANEAMENTE. GIOCACI E CAPIRAI COSA VUOL DIRE.

UNA SFIDA SOTTO CONTROLLO

RACCOGLI LA SFIDA CON IL NUOVO CONTROLLER. 8 TASTI CHE TI CONSENTONO INFINITE OPZIONI DI GIOCO, DI MENÙ, DI MOVIMENTI, DI SCONTRI, IN UNA SCATOLA COMANDI DALLE STRAORDINARIE QUALITÀ ERGONOMICHE.

UNA SFIDA INFINITA

CON SUPER NINTENDO HAI IN REGALO IL NUOVO SUPER MARIO WORLD CON LA POSSIBILITÀ DI SPINGERTI FINO A 96 LIVELLI, 96 VIAGGI DA PERCORRERE TRA DIFFICOLTÀ E IMPREVISTI, PER UNA SFIDA CHE NON CONOSCE MAI FINE.

16 BIT
SUPER MARIO WORLD
INCLUSO NELLA CONFEZIONE

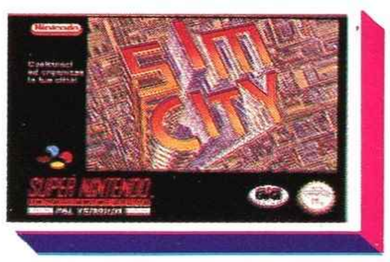
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER MARIO WORLD
Nintendo
PAL VERSION
SNSP-MW-NOE
MADE IN JAPAN
POWER
EJECT
RESET
SELECT
START

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

SUPER R-TYPE

SUPER GHOULS'N GHOSTS


SIM CITY

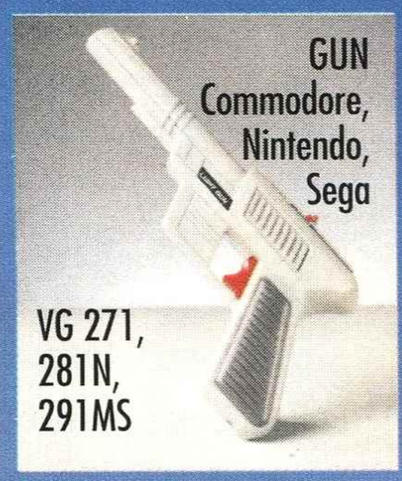
PILOT WINGS

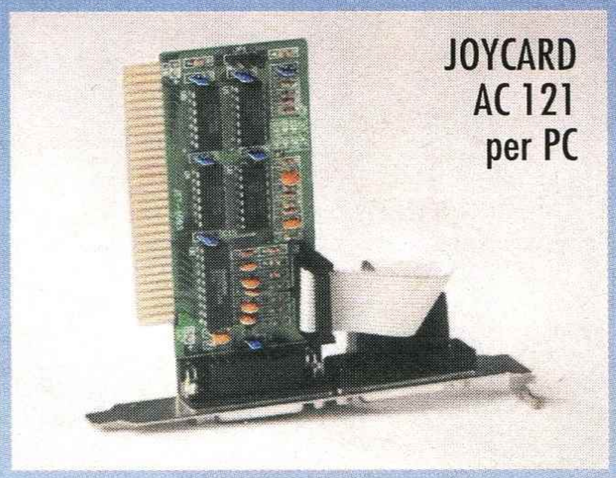
IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO IL NUMERO UNO

TENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO

ARMANDO TESTA SPA

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?





Potrete giocare con ogni gioco su qualsiasi computer e console, usando "I MAGNIFICI MARPES", nati per farvi ottenere il meglio dal vostro gioco preferito !!!

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI RIVENDITORI DI SUCCESSO

Presenti al 31° SIG
(SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO)
MILANO 23 - 27 GENNAIO '93

ELETTRONICA MARPES s.r.l.
Via Montedoro, 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113- International Phone - 39/818821679

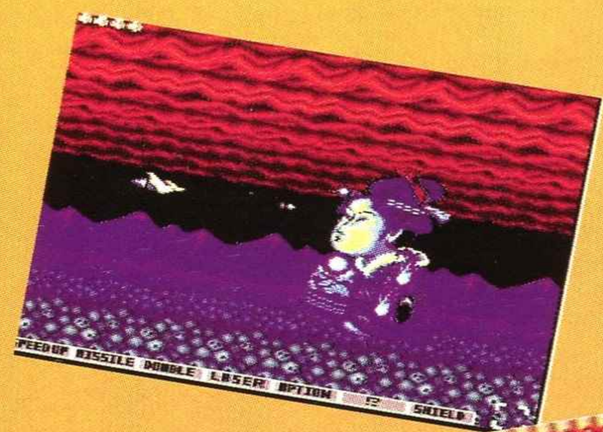
I MAGNIFICI MARPES

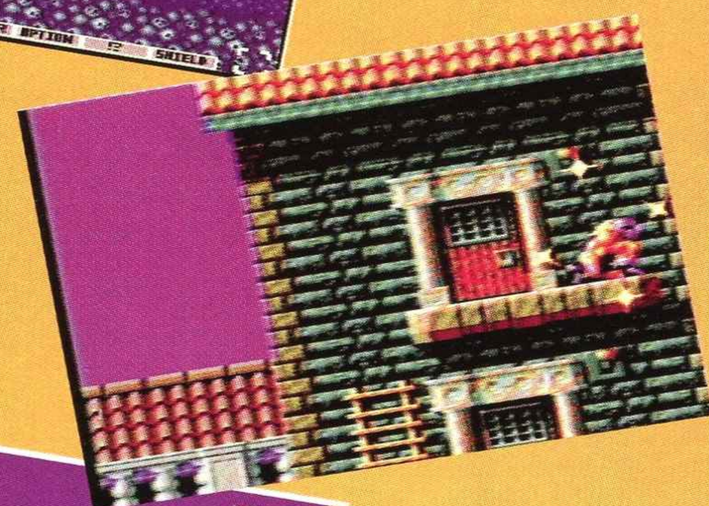
MARPES, NINTENDO, SEGA, ATARI, COMMODORE e tutti gli altri marchi citati sono marchi registrati di proprietà degli aventi diritto.

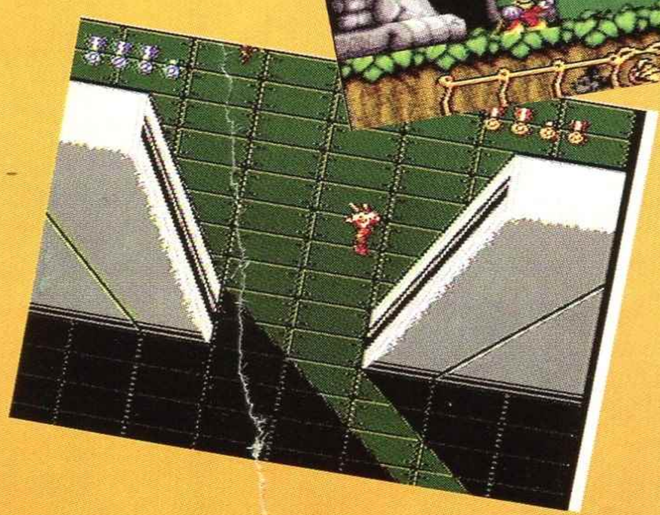
Realizzato da I.T. Ad & Go Action

PROVE game power

Pappapira-pira-pira... Zum, Zum, l'inno ufficiale di Game Power vi introduce nel fantastico e coloratissimo mondo delle recensioni (nulla a che fare con le recessioni) più gettonate dell'universo.
Per sapere quale gioco comprare, cosa lasciare ad ammuffire sugli scaffali dei negozi e cosa invece farsi prestare dall'amico beota, le nostre recensioni (nulla a che fare con le recinzioni) sono semplicemente il massimo. Non leggetele con un fetta di pane e Nutella in mano perché le beotate che siamo riusciti a scrivere potrebbero provocare frane e colate laviche inaspettate causando un'appiccicoso imbrattamento di Gheim Pauà.
E ricordate: non potete dire gatto se non lo avete nel sacco. Sbando alle ciance: vai con la lettura!







POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

FOTO SEGNALETICA
Sorge spontaneo chiedersi: ma come può un beota del genere consigliarmi coerentemente come spendere i miei agognati risparmi? Non vi biasimiamo. Fidarsi è bene, non fidarsi vuol dire non giocare. Lacerante.

COMMENTO
Il parere del recensore. Nella storia della editoria videoludica mondiale, nulla è mai stato fonte di litigi, argomentazioni, lettere roventi e dibattiti filosofici come queste righe. Il commento è strettamente personale e quindi soggettivamente interpretabile, ma se trovate il vostro recensore di fiducia, tenetevelo bene stretto. Plastico.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria...

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

COMMENTO & VOTO

?

Ma chi è

In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocarci, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima cura dimagrante.

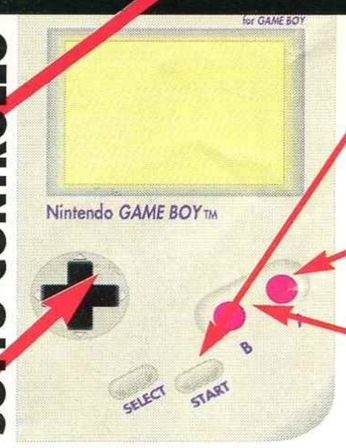
12%

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Troppobbello
Casa ____ ...mia per piccina...
Distribuzione _____ Balorda
N°Giocatori _____ Fin troppi
Continua _____ Se vi va
Livelli di Difficoltà ____ 1984

ULLALLÀ

SOTTO CONTROLLO



Bio-interruttore per una Biomassa speciale...

Martellatelo senza ritegno. Sollazzante!

Potreste provare a farvi un caffé.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

SI RINGRAZIA PER LA COLLABORAZIONE I SEGUENTI NEGOZI:

JOYSTICK FUN - MI
COMPUTER ONE - BO
NEWEL - MI

SIM CITY

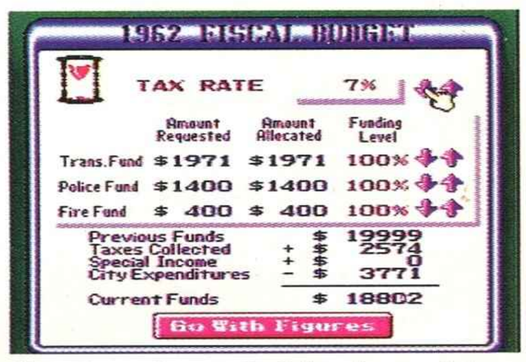
SUPER NES

Non vi piace la vostra città? Eh, lo so, il traffico, lo smog, i parchi che mancano, l'azienda tranviaria che latita, la delinquenza, due discoteche e centosei farmacie, quel ladro del sindaco con tutti gli assessori...
È facile pontificare, credete che sia facile gestire una metropoli? Allora se siete così bravi perché non ci provate voi?

Per chi ancora non conoscesse questo capolavoro dell'informatica moderna, lo scopo del gioco è quello di fondare, far crescere e prosperare una città. Inizialmente si ha a disposizione una grande isola, una certa quantità di denaro e tanta buona volontà.
Selezionando le icone sulla sinistra dello schermo possiamo costruire a piacimento, senza però dimenticare qualche piccolo criterio di urbanistica e tenendo sempre d'occhio il bilancio. Non dobbiamo dimenticare che esistono delle spese fisse per la nostra gestione, necessarie per mantenere in efficienza le strutture pubbliche come strade, dipartimenti di polizia e pompieri.
In effetti il nostro scopo è quello di rendere felici gli abitanti, combattendo la criminalità, tenendo sotto controllo traffico ed inquinamento, creando strutture per il tempo libero, mantenendo ad un livello accettabile il prelievo fiscale. Insomma prendete il governo italiano, fate esattamente il contrario e avrete una città modello, come potete verificare studiando

Questa città ha dei probremi. Forse manca un po' di energia.

Il terreno è ancora vergine. Vedete di creare una città vivibile.



Questa schermata è fondamentale per impostare le entrate.

RIPARARE I DANNI

Non basta dimostrare di saper creare dal nulla una città, sarebbe troppo facile. C'e chi i danni li ha già fatti e tocca a noi salvare situazioni apparentemente disperate.

San Francisco, 1906 - Il celeberrimo terremoto. Incendi, mancanza di corrente ed altre amenità.

Berna, 1965 - Molto ordinato e civile. ma sempre di traffico si tratta. Urge un'efficace politica dei trasporti.

Tokio, 1961 - Il mostrone Koopa è in cerca di Mario e Luigi. Essendo il solito sbadatone semina panico e distruzione (e mi è anche entrato il rimone).

Detroit, 1972 - Economia depressa, la disoccupazione porta manovalanza alla criminalità. 10 anni per riportare tutto a livelli accettabili.

Boston, 2010 - Ooops, mi è esplosa la centrale nucleare. Lei che cosa ne pensa assessore?...e si tolga quei tentacoli dal naso quando le parlo!

Rio de Janeiro, 2047 - L'effetto serra ha provocato lo scioglimento delle calotte polari e l'innalzamento del livello del mare. Si lotta contro le inondazioni.

i grafici e le mappe analitiche della città, disponibili premendo un tasto.
Un buffissimo omino, Dr. Sim, ci terrà informati sulla situazione generale dandoci anche preziosi consigli, con gustose scenette di ispirazione tipicamente nipponica.
Nel caso foste un po' sado-masochisti, un'opzione consente di attivare occasionali disastri (alluvioni, incendi, Godzilla, terremoti, tornado, sconfitte in casa della squadra del cuore) ai quali è meglio porre tempestivamente rimedio.
Insieme a F-Zero la gemma più fulgida della collezione di classici della Gig, il nuovo distributore italiano del Super NES.

I COMANDI PER COMANDARE

Tutto viene gestito tramite icone, con un meccanismo già ampiamente collaudato sui computer.

1 - Velocità - Possiamo scegliere la pausa, un gioco molto lento, lento o velocino.

2 - Settaggi - Per attivare/disattivare il commento sonoro e il bulldozer automatico.

3 - Disastri - Tanti e per tutti i gusti. Se li vogliamo, possiamo scegliere in un ampio catalogo.

4 - Grafici - È praticamente la Doxa di *Sim City*. I dati ci vengono forniti su mappe e grafici analitici.

5 - Archivio - Per salvare e caricare le partite. Fondamentale dato che una partita può durare giorni.

6 - Consigli - Per chiedere l'aiuto del simpatico dottor Sim che apparirà in simpatiche animazioni.

7 - Lente - Consente di vedere il valore commerciale di ogni singola proprietà.

A - Popolazione - Deve sempre crescere. Tutti i mezzi sono consentiti per farla aumentare

B - La grana - Legge numero uno. Meglio avere una città con 2 milioni di ricchi che un paese con duemila poveri. Soprattutto quando si devono raccogliere le tasse.

CERTO CHE LE CITTÀ COSTANO...

...ma tutto sommato pensavo peggio. Forse è perché alla Imagineer si sono dimenticati di simulare le tangenti, e i prezzi sono rimasti piuttosto bassi. Vediamo il listino:

1$ ad unità demolita - Bulldozer - Ok, abbiamo sbagliato, ogni tanto capita anche ai migliori, forse è il caso di buttare giù tutto.

5$ ad unità - Linee elettriche - Fondamentali. Servono alle industrie per fabbricare (le console), ai centri commerciali per vendere (le console), alle abitazioni per giocare (con le console).

10$ cad.- Parchi - Finalmente una città verde. Meno smog, case più signorili, bambini che giocano e si fanno male, i tossici, i travestiti. Questa si che è natura.

10$ ad unità - Strade - In qualche modo i cittadini dovranno pur spostarsi. Attenzione agli incroci, c'è pericolo di ingorghi (no, non è colpa dei lava vetri, è Raist che deve svoltare a sx).

20$ ad unità - Ferrovie - Il mezzo di trasporto più sano ed economico. Non possono certo permettersi tutti l'automobile.

100$ - Zone residenziali - Dove la gente vive. Palazzi lussuosi o alveari umani, tutto dipende dalla vostra gestione.

100$ - Centri commerciali - Dove la gente compra. Negozi, uffici e affini, meglio se vicini alle abitazioni.

100$ - Aree industriali - Dove la gente lavora. Industrie e fabbriche che producono più smog di un viale milanese in ora di punta. Meglio tenerle lontane dalle case.

500$ - Dipartimento di polizia - Dove prima o poi finiscono gli squali (Shark) della delinquenza metropolitana. In caso di grandi città ne servono diversi.

500$ - Pompieri - Servono per tirare giù i gattini dagli alberi e per salvare le bottiglie di vino dalle cantine allagate. Necessari come la polizia.

3000$ - Stadio - Inizialmente non era previsto ma Alkross e Rical hanno minacciato atti di terrorismo contro la sede della Imagineer. Ora c'è.

3000$ - Centrale elettrica a carbone - Per fare elettricità con il carbone. Puzza.

5000$ - Centrale elettrica nucleare - Per fare elettricità con l'uranio. Esplode.

5000$ - Porto - Per la barca a vela del Sindaco. Ci attraccano anche petroliere, pescherecci, carghi...

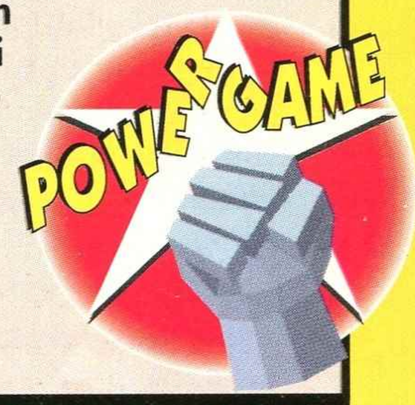
10000$ - Aeroporto - Per l'aereo personale del Sindaco. Anche per i voli di linea (e per quelli di sovrappeso).

Gratis - Di tanto in tanto il programma ci permette di costruire edifici speciali come banche, zoo, stazioni, casinò o parchi divertimenti.

COMMENTO & VOTO

94%

Bello? No, molto di più, un vero e proprio capolavoro. Il gioco è nato su computer, ha prosperato su altri computer, ma solo su SuperNES è veramente esploso. Il gioco in se è sempre lo stesso, con un meccanismo tanto coinvolgente che le ore voleranno letteralmente via; si inizia con pochi edifici, poi la città cresce, si aggiunge lo stadio, si controlla il traffico, ci si affeziona alla metropoli che con tanta passione abbiamo fatto nascere. Quello che cambia è la veste grafica, più bella che mai, con dettagli e chicche che strappano l'applauso, ed il commento sonoro, piacevole e non assillante. Mesi di divertimento assicurato (salvo indigestioni). Più che una cartuccia una pietra miliare.

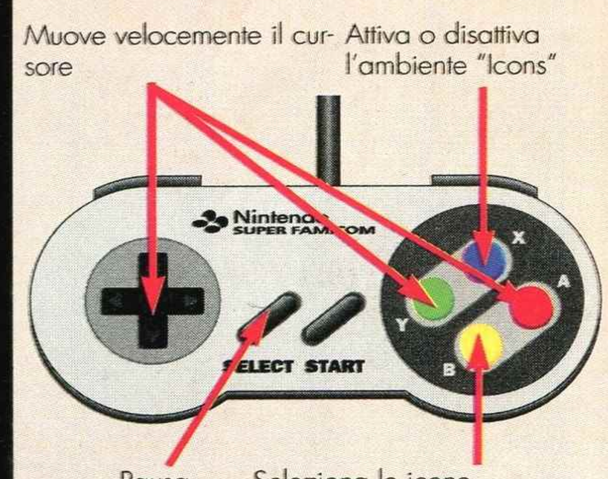


SCHEDA TECNICA

Titolo	Sim City
Casa	Imagineer
Distribuzione	Gig
N°Giocatori	1
Continua?	Salvataggio
Livelli di difficoltà	

SIMULAZIONE

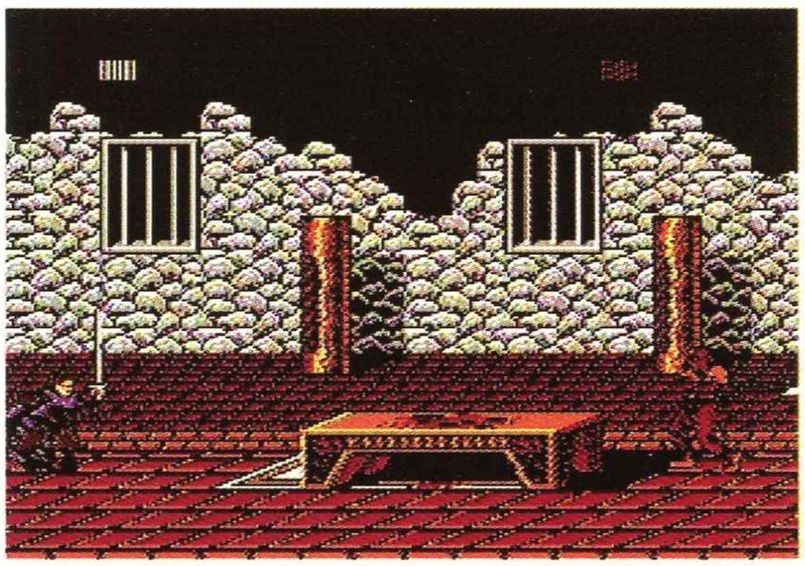
SOTTO CONTROLLO



Robin Hood Prince of Thieves

NINTENDO NES

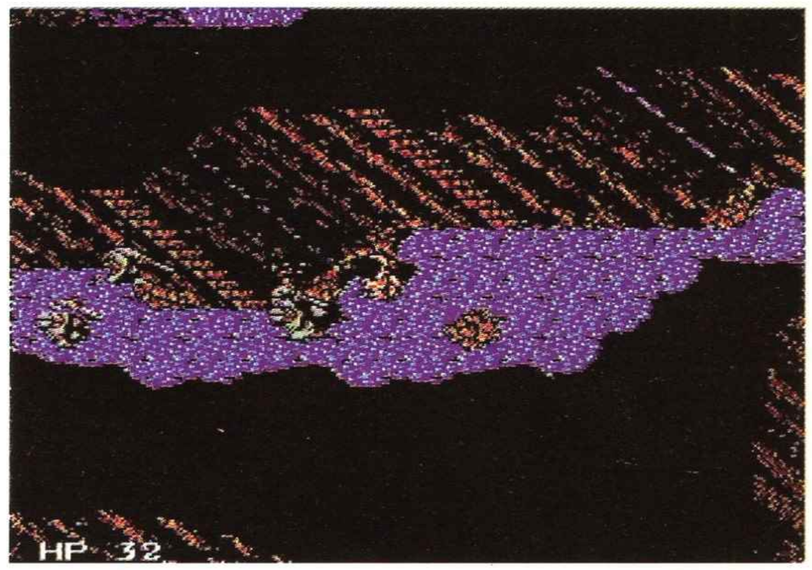
L'Inghilterra è quasi nelle grinfie del perfido Sceriffo: con il Re e Robin Hood lontani dal regno, nessuno sembra ormai più in grado di ostacolare la sua corsa al potere . Sembra, ma non è così, perché Robin Hood, anche se momentaneamente in prigione, e con un destino tutt'altro che roseo, non è per niente intenzionato a permettere tutto ciò.



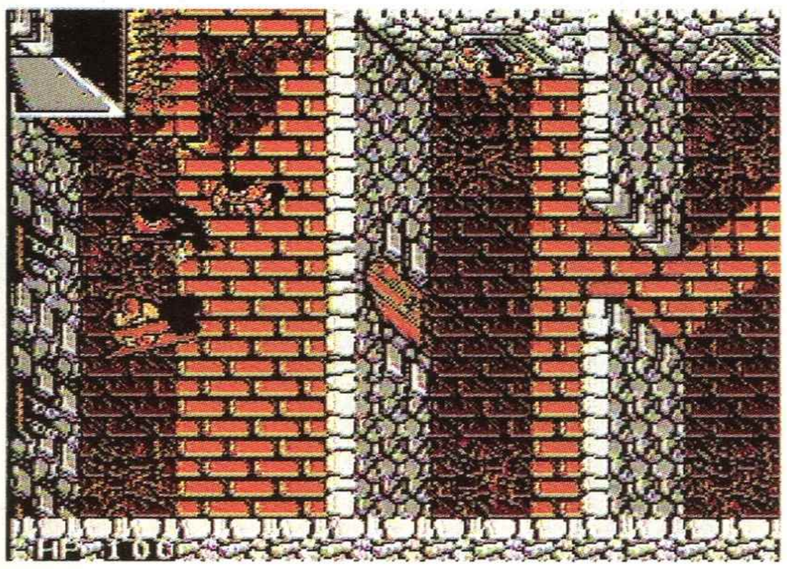
Duello nel castello; che bello! Che bello! A fianco a tuo fratello irrompi nel più bello e fai un gran macello.

Nel gioco si è chiamati a risolvere l'arroventata faccenda nei panni di Robin Hood, che si trova in una scomoda situazione all'interno di una prigione. Quindi, per prima cosa, bisogna scappare dalla prigione uccidendo le guardie e, una volta scoperta la botola, trovando la giusta strada nel labirinto dei sotterranei.
Il seguito è alquanto scontato: salvare l'Inghilterra dal megalomane di turno. Fortunatamente non bisogna fare tutto da soli, nel senso che, dopo averli incontrati e inglobati nella propria banda, è possibile usufruire di altri personaggi. Il gioco è una miscela, perfettamente riuscita, di avventura e azione; infatti, oltre ai classici comandi per usare l'arma, a disposizione del giocatore ci sono una serie di verbi che permettono l'interazione con i personaggi e le cose presenti nel gioco, in perfetto stile *Maniac Mansion*; ma non è tutto: sono anche presenti alcuni elementi dei giochi di ruolo, ossia livello di forza, agilità, punti ferita, e ancora pozioni, scudi, armi.
È chiaro come sia di vitale importanza non solo eliminare i nemici, parlare con gli abitanti, cer-

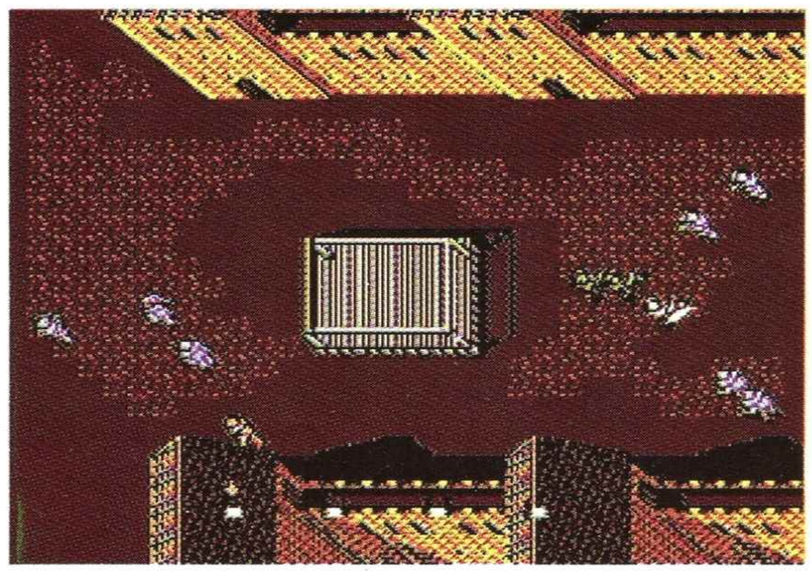
Eccoci qua! Potete controllare e costruire il vostro Robin Hood attraverso questo schermo.



La compagnia vista dall'alto si aggira per i lugubri sotterranei...Speriamo di non fare brutti incontri!



Questo, invece, è l'interno di un edificio. Non l'avreste mai detto vero? Non ricorda vagamente *Gauntlet* ?



Un esempio di come il gioco presenti la città vista dall'alto. Come potete notare la visuale è piuttosto chiara.

SUBSCREEN

LOAD - Ogni personaggio può portare con sé un massimo di sei oggetti, ognuno dotato di un proprio peso; troppi oggetti pesanti fanno diminuire l'agilità e la velocità di spostamento del personaggio stesso. Quindi, occhio a questo parametro.

GOLD - Indica il numero di pezzi d'oro in possesso del giocatore.

ARROW - Indica il numero delle frecce in possesso del giocatore.

LEVEL - Rappresenta il livello d'esperienza del personaggio che può essere incrementato nel corso del gioco; con esso aumentano i punti-ferita a disposizione.

EXP - Indica sia i punti esperienza attuali del personaggio, sia quelli che mancano per passare al livello superiore.

HIT POINTS - Rappresentano i punti ferita, l'effettiva energia rimasta al giocatore prima di soccombere; decrementa ad ogni colpo subito.

ATTACK - Rappresenta la potenza d'attacco del giocatore, cioè la capacità di causare più o meno danni al nemico; si incrementa adoperando armi sempre più potenti.

DEFENCE - Indica il grado di protezione del personaggio; si può incrementare indossando armature e scudi.

AGILITY - Indica la capacità di combattere e spostarsi più o meno velocemente; rilevante per questo parametro è il peso del carico e la condizione psico-fisica del personaggio (fame, stanchezza, ecc.).

LOCALE - indica la locazione nella quale ci si trova.

I PERSONAGGI

ROBIN HOOD - L'eroe, unico in grado di salvare l'Inghilterra da quel furfante dello Sceriffo. É un' arciere favoloso e spadaccino meraviglioso.

LO SCERIFFO - Brutto, baffuto, megalomane, cattivo: fermarlo è un dovere per chiunque.

L'UOMO DI GISBORNE - Uno dei più cattivi seguaci dello Sceriffo. È responsabile della morte del padre di Robin Hood. Più di una volta bisogna vedersela coni suoi scagnozzi.

MAID MARIAN - Una grande amica di Robin. Gli fornisce importanti informazioni, fondamentali per progredire nell'avventura.

PETER DUBOIS - Il fratello di Marian. Si trova sotto torchio in fin di vita; la prima cosa da fare è liberarlo.

AZEEM - Forte guerriero che si offre di aiutare Robin in cambio della liberazione.

IL BARONE - Corrotto personaggio che appoggia l'iniqua politica dello Sceriffo di Nottingham, per ovvie ragioni di tornaconto.

LITTLE JOHN E WULF - Padre e figlio; fanno parte dell'esercito fuorilegge e si nascondono nella foresta di Sherwood.

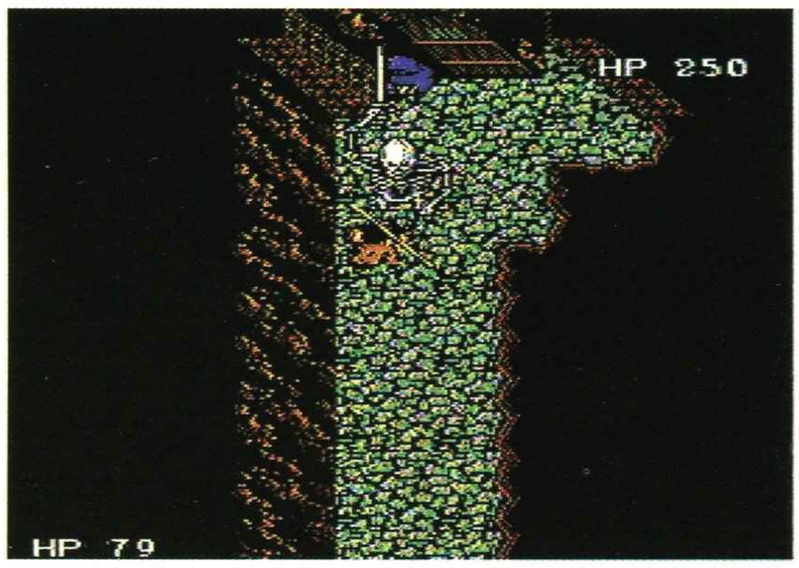
WILL SCARLETT - Fa parte dell'esercito di Little John; si rivela inizialmente ostile nei confronti di Robin.

FRIAR TUCK - Bellicoso personaggio alla corte dello Sceriffo, a lui non troppo fedele.

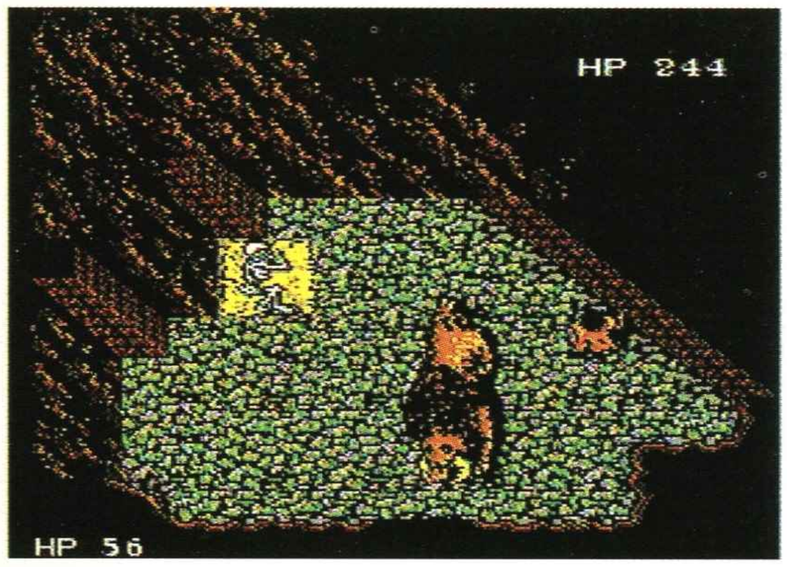
MORTIANNA - La strega dello Sceriffo; si serve della magia nera per aiutare gli sporchi interessi del suo padrone.

care oggetti in ogni posto, ma anche tenere d'occhio il livello d'energia delle caratteristiche dei vari personaggi e, di conseguenza, scegliere quello appropriato in relazione alla situazione nella quale ci si trova.

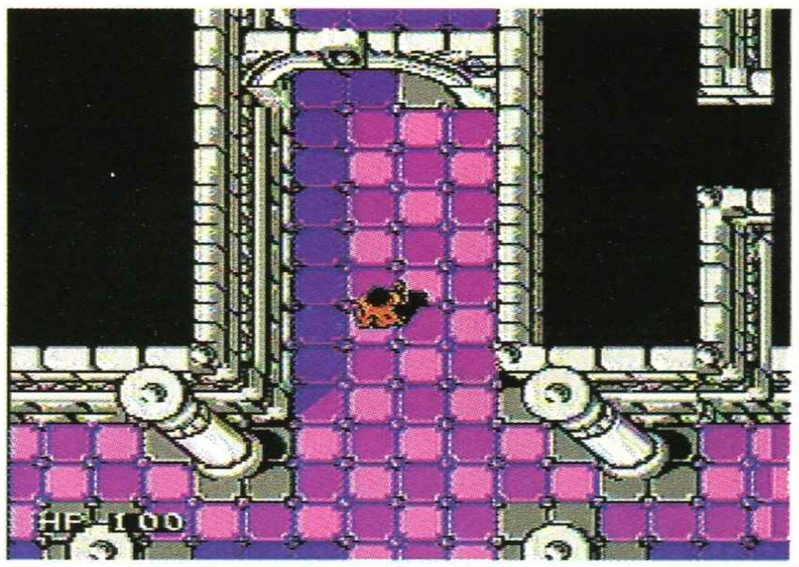
La sezione principale è quella che mostra il paesaggio attuale e i vari personaggi visti dall'alto; i combattimenti normali si effettuano in questa sezione, mentre i duelli e le lotte tra tutti i membri della banda di Robin e i seguaci dello Sceriffo avvengono in altre due sezioni diverse: in quella del duello la scena mostra i due combattenti di lato, in quella della "rissa" l'inquadratura è dall'alto con una riduzione delle dimensioni dei personaggi.



Bè, certo che per movimentare un gioco ce ne mettono di tutti i colori: che c'entreranno gli scheletri con Robin?



Ahi! Ve lo dicevo io che ad andare in giro per sotterranei prima o poi salta fuori qualche mostro!



Molto graziosa questa schermata. I fondali sono stati realizzati con una certa cura, non trovate?

Signore e Signori: ecco a voi la Foresta di Sherwood! Ed ecco gli eroi pronti a derubare i ricchi viandanti.

Liberate Peter e lui vi mostrerà come uscire dai sotterranei del castello...

COMMENTO & VOTO

87%

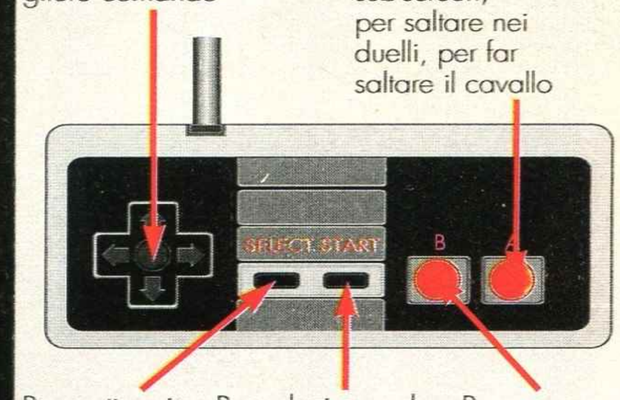
Un gioco di ottima qualità per la grafica, per la miscela dei generi, per la vastità del territorio da esplorare e per i numerosi comandi a disposizione del giocatore. Peccato che non sia stato incluso un sistema per salvare il gioco, anche se i due continua e le numerose possibilità di compensare le perdite (pozioni, cibo, etc.) allontanano parecchio il momento dell'impatto con la scritta Game Over. Inoltre le diverse sezioni di combattimento e i numerosi oggetti da trovare, rendono il gioco molto vario. L'unica seccatura può essere rappresentata dal fatto di dover ricominciare tutto da capo ogni volta che si vuole giocare (non lo sopporto!!!) (neanch'io!!! NdR); nel complesso *Robin Hood* è un ottimo acquisto.

SCHEDA TECNICA

Titolo	R. H.: Prince of Thieves
Casa	Virgin games
Distribuzione	Import (Game Key)
N°Giocatori	1
Continua?	2
Livelli di difficoltà	1

GIOCO DI RUOLO

SOTTO CONTROLLO



GODS

MEGADRIVE MD

POWER GAME

"...E così l'Eroe sfidò gli Dei. Se fosse riuscito a sconfiggere i Loro quattro Guardiani sarebbe entrato nell'Olimpo come un Loro pari..."

Così, più o meno, i Bitmap Brothers presentavano la versione Amiga di questo stupendo gioco di piattaforme. In realtà è un po' limitativo definirlo esclusivamente tale...Ha qualcosa dell'Avventura e anche dello Sparatutto, ma si tratta fondamentalmente di uno dei deliri cyber-metallici di questo incredibile gruppo di programmatori inglesi...
Solo che questa volta non siamo a bordo della solita astronave che, da sola, deve distruggere tutto l'esercito dell'Imperatore-Dio della Sesta Galassia, né siamo proiettati in un futuro in cui James Caan si troverebbe del tutto a suo agio, ma nel mitico pseudo-medioevo della fantasia, con un eroe dall'aspetto di uno Schwarzy con un dente cariato, armato di tutto punto in uno stile alquanto ellenico.
E a proposito del gioco: lo sapete perché Raist non fa mai recensioni di giochi di questo tipo? Perché non è capace!!! È totalmente negato, assolutamente scoordinato e compulsivamente maldestro...Dovreste vederlo in discoteca...
Comunque, se ci eravamo abituati bene con *Speedball* e *Speedball II Brutal Deluxe*, non potremo far altro che andare in brodo di giuggiole per questo *Gods*.
Gods è un gioco solo apparentemente semplice o "leggero"; la quantità di mostri, di bonus, di armi e di tesori possibili (senza contare le stanze segrete raggiungibili con delle gemme del teletrasporto) fanno ricordare da molto vicino i giochi di ruolo da tavolo come *Dungeons & Dragons* o *Advanced Heroquest*...Molto è stato già detto per le precedenti versioni "computeristiche"di *Gods* ; possiamo aggiungere che i Bitmap (ed in particolare Gary J. Foreman, che ha curato la conversione per MegaDrive, e Jason Page che ne ha composto le musiche) hanno migliorato sia il lato grafico che il lato sonoro, inserendo delle animazioni di presentazione e di fine partita.
Il gioco è diviso in quattro livelli, ognuno ulteriormente diviso in tre sotto-mondi. Per risolvere un mondo è necessario trovare la chiave di accesso al mondo successivo e questo, talvolta, può rivelarsi un'impresa alquanto dura. Non soltanto gli schermi brulicano di decine di diversi tipi di mostri, ma spesso ciò che è veramente necessario per completare di un mondo o un livello è la risoluzione di un rompicapo o di una missione (come portare tre gemme in una stanza, gli oggetti del mago nel suo laboratorio, trovare i manuali dei giochi che Raist si porta a casa da recensire, ecc.). Naturalmente ogni tanto ci sono anche dei momenti belli (come direbbero quelli della Gialappa's): i tesori sono di quattordici tipi differenti, ognuno con un suo valore specifico in monete d'oro, e accumularne è utile per guadagnare vite supplementari (a 50000, 160000, 300000, 500000) e per comprare oggetti e armi speciali allo shop.

Quando incontrate lo "Shopkeeper", o quando accedete ad un livello con la password, potete andare a fare acquisti...

Ecco la fine del Primo Mondo del Primo Livello: ce n'è ancora tanta di strada da fare...

POZIONI E BONUS

TIPO	DESCRIZIONE	COSTO
Pollo	Cura Ferite	650
Mela	Cura Ferite	1000
Arco di Tiro	Standard	1000
Arco di Tiro	Intenso	1000
Arco di Tiro	Ampio	1000
Pane	Cura Ferite	1300
Cura Ferite (piccolo)	Cura Ferite	4000
Pozione Magica	Blocca i Mostri	4000
Scudo	Invulnerabilità	5000
Ali Magiche	Potenzia il Familiare	5000
Pozioni di Potere	Potenzia un'Arma	6000
Cuore (grande)	Cura Ferite	8000
Starburst	Smart Bomb	10000
Artigli di Potere	Potenzia il Familiare	10000
Pozione di Potere(L)	Potenzia un'Arma	12000
Scudo	Riduce i Danni	20000
Vita Extra	Senza parole	20000
Familiare	Aumenta il fuoco	30000

ARMI

TIPO	COSTO	FORZA
Pugnale	2500	1
Shuriken	5000	2
Mazza	7500	3
Ascia	10000	4
Palla di Fuoco	12500	5
Hunter	15000	5
Ascia Magica	20000	3
Lancia	17500	6
Bomba a Tempo	20000	20
Fulmine Magico	30000	25

Siamo nel Terzo Mondo del Primo Livello. Lasciatevi pure cadere dal balcone, tanto giungerete qui senza danni...

Gods straripa di schermetti timidi: in questa scena è possibile accedere ad uno di essi...Ma come?

TESORI

TESORO	VALORE
Pila di Monete	2
Cristallo	75
Gioiello	150
Sacco d'Oro(S)	200
Sacco d'Oro(L)	400
Piastra d'Oro	400
Collana	500
Diamante	500
Maschera d'Oro	800
Cristallo d'Acqua	1000
Cristallo di Fuoco	1500
Scrigno di Ferro	1000
Scrigno d'Acciaio	2000
Scrigno d'Oro	3000

Non mi dilungherò troppo nella descrizione delle dieci e più armi possibili (shuriken, mazze, coltelli, palle di fuoco, fulmini e compagnia bella) o degli effetti della ventina di bonus che è possibile acquistare e di quelli che si trovano per gli schermi (cibo o pozioni di cura per le ferite, scudi e pozioni magiche che bloccano i nemici, familiari, ecc. ecc.), primo perché vi rovinerei la sorpresa della scoperta, secondo perché i particolari che riguardano questi argomenti sono davvero troppi ed oltre lo scopo di questo articolo, terzo perché la sorpresa ve la rovino con i box ...Contenti?

Scarlet

Il sonoro, come dicevamo, è stato curato da Jason Page, ed è decisamente guarito (Scarlet, un'altra così e la redazione ti fa nero...NdMadoc): ben tredici temi diversi che è possibile ascoltare uno dietro l'altro grazie ad un'opzione di Sound Test.

L'aspetto grafico non ha subito sostanziali cambiamenti, tranne l'aggiunta di un livello di parallasse che dà all'atmosfera un'effettiva maggiore profondità: quando nel terzo mondo del primo livello vi troverete a saltare dalla cima delle torri con le costruzioni dietro di voi che cambiano di prospettiva capirete cosa intendo.

In definitiva ritengo che *Gods* sia un gioco molto interessante sotto più di un punto di vista che può piacere agli appassionati di molti generi, abbastanza longevo e ricco di particolari, seguendo uno standard (quello dei prodotti Bitmap Brothers) che spero continuerà ad essere rispettato.

Che ve ne pare? Un discreto volume di fuoco, no? Ne avrete davvero bisogno in questo Primo Mondo del 2° Livello!

La prima missione da compiere è portare le brocche in questa stanza per ricevere dei bonus e la World Key.

COMMENTO & VOTO

93%

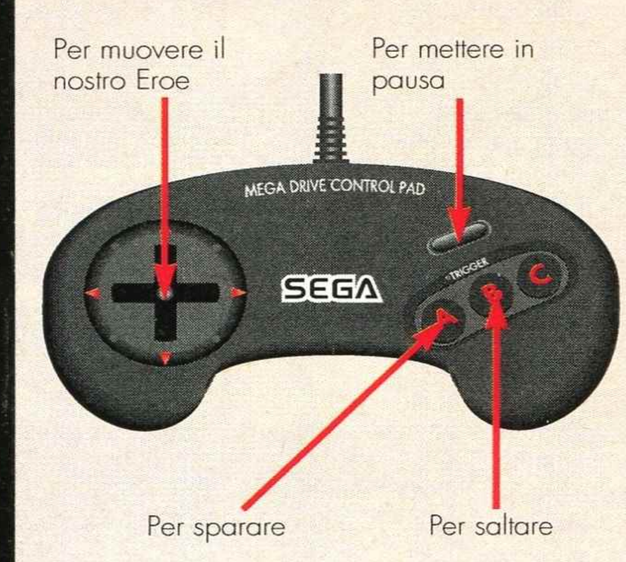
La versione per Amiga di questo gioco mi ha costretto a lunghe notti insonni alla ricerca della corretta soluzione di un rompicapo o di un livello. Per i miei gusti non poteva essere altrimenti: la grafica (sempre ben curata ed inconfondibile) dei giochi dei Bitmap Brothers, con quei riflessi metallici in odore di decadenza e di barbarie cibernetiche, mi ha sempre affascinato, ma confrontata con la profondità e la giocabilità di questo *Gods* risulta quasi come un particolare di secondaria rilevanza. La musica è stata studiata per accompagnare ogni situazione, proprio come la colonna sonora di un film, ed è molto azzeccata (vedrete ai Guardiani di fine livello!). Quando terminate un livello vi comparirà sullo schermo la password per potervi accedere senza dover ricominciare da capo.
Quindi, elmo in testa e joypad in mano, sotto a chi tocca!

SCHEDA TECNICA

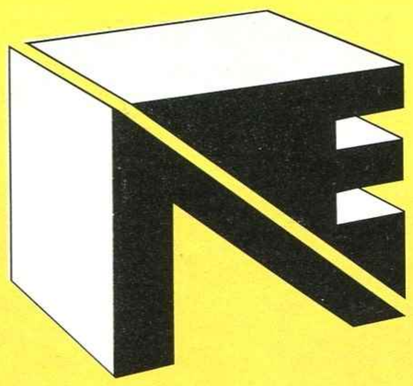
Titolo	Gods
Casa	Mindscape
Distribuzione	Importazione
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



DICEMBRE
APERTO TUTTI
I GIORNI,
DOMENICHE
COMPRESE



NEWEL® srl

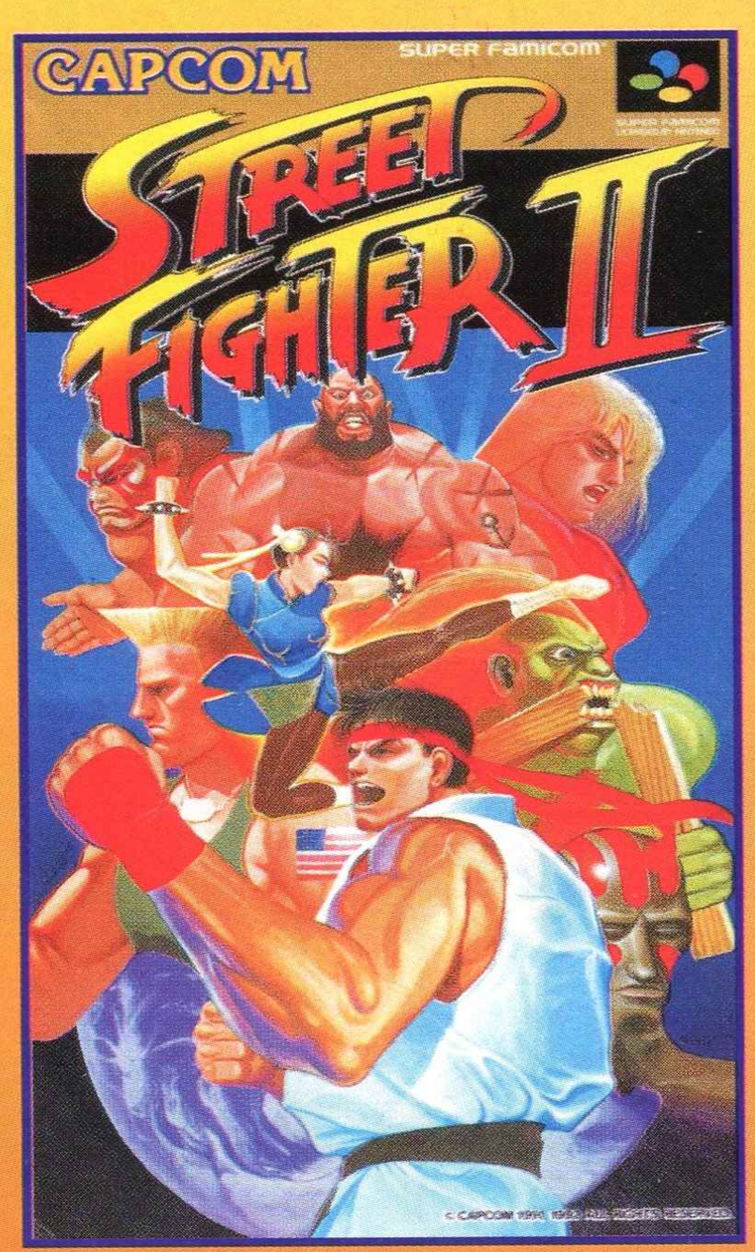
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

IMPORTAZIONE DIRETTA VENDITA E DISTRIBUZIONE CONSOLE ORIGINALI DA U.S.A. E GIAPPONE



PERMUTIAMO
LE TUE VECCHIE CARTUCCE...
PASSA IN NEGOZIO

STREETFIGHTER II - SONIC 2
NOI LI ABBIAMO DISPONIBILI !!!

SERVIZIO RAPIDO PER RIVENDITORI
A MEZZO FAX: (02) 33.00.00.35

TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA !

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

PARODIUS

SUPER NES

In principio fu *Gradius*, **poi vennero** *Nemesis, Nemesis II, Salamander, Gradius III* **ed ora...***Parodius*... **Quando la Konami ci si mette, non ce n'è per nessuno!**

Immagino già cosa starete dicendo "Oooh, per la Maiella, un altro spara-spara, non se ne può più", ed è quello che ho pensato anch'io prima di recensire questo gioco. Invece, dodici decimi di secondo dopo aver cominciato a giocare, ho gridato un "TROPPOBBBELLO" così acuto da infrangere la finestra principale della redazione, tant'è che ora, il motto ufficiale di GP non è più "hai chiuso l'altra porta?", ma "attenti al vetro rotto".

Terminata questa divagazione post bellica, facciamoci risucchiare da questo ultimo shoot'em up della software house più galattica per Super NES (insieme alla Capcom dell'ultima generazione), la Konami. Se giochi come *Super Contra, Teenage Mutant Ninja Turtles IV* o *Axelay* vi lasciano indifferenti non avete un Super NES, avete un Neo Geo oppure abitate su Marte e odiate i viaggi.

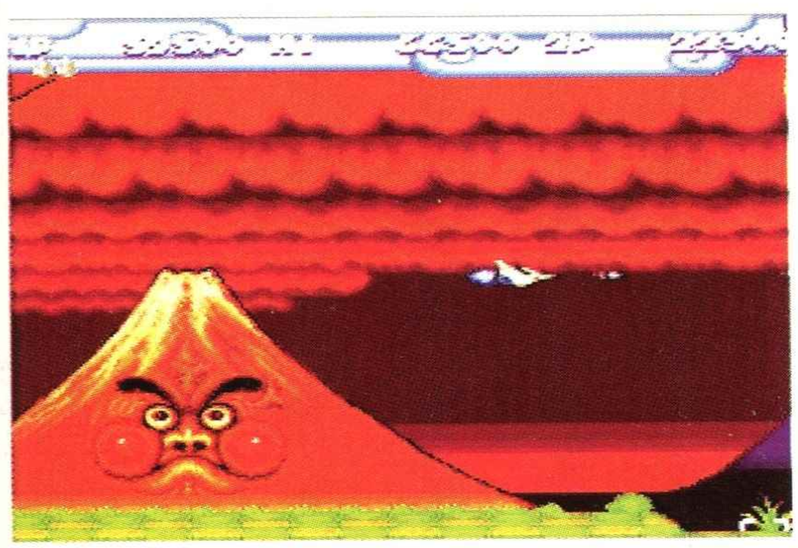
Parodius, per tornare a bomba, fa il verso alle serie di sparaspara orizzontali più bella della storia, *Gradius* e *Nemesis*, entrambe, guarda caso, di mamma Konami, anche se i riferimenti a giochi epici non si fermano certo qui. Il risultato è stupefacente. No, non nel concept di gioco, ma nella realizzazione tecnica che sfiora la fantascienza. La grafica è semplicemente galattica, cartoonesca, rotonda, obesa, gommosa, sganasciosa e chi più ne ha, più ne rimetta. Lo scrolling è quantomai fluido e i rallentamenti sono così rari che i detrattori del Super NES dovrebbero farsi un esame di coscienza prima di sparare a zero contro questa super macchina. Non c'è una sola pausa tra un livello e l'altro, l'azione è continua e spesso freneticamente impossibile, soprattutto nei livelli avanzati.

Parodius non ha una sola pecca (se si esclude l'impossibilità di giocare in due contemporaneamente, ma quanti sparaspara, dico io, lo consentono?): perfino il sonoro, spesso considerato come elemento marginale in questo genere di giochi, rende piena giustizia alle capacità sonore della console Nintendo, sprecandosi in un mare di remix galattici di musichette sfrenate come il Can Can, le Polke, le Mazurche, il Martello Russo, alternandosi a pezzi che pretendono di creare un'atmosfera melodrammatica come *L'Apprendista Stregone* o la colonna sonora di *Capitan Harlock* nel quinto livello. Da fischiettare obbligatoriamente dopo le prime note.

LO SPETTACOLO DELL'INTRODUZIONE OVVERO LA STORIA DEGLI SPARATUTTO SECONDO LA KONAMI

Dove siamo? Sull'isola di Pasqua intergalattica? Quelle faccione con gli orecchini sputano anelli assassini.

Avevo già visto *Parodius* su Pc Engine, e so che ne esiste una versione per Sharp X68000 (l'equivalente dell'Amiga giapponese), ma la versione per Super NES è un'opera d'arte, e chi lo nega è uno sbaragnaus. Sì, il gioco in fondo è poco originale, in parole povere è sempre la solita brodaglia riscaldata, ma se perdete l'ultimo titolo Konami, siete doppiamente sbaragnaus.



Ma che cosa avrà da sbuffare quella faccia da vulcano?

Quel ciccione fa cadere pinguini dal soffitto. Basta colpirlo e farete cadere l'insegna Konami.

Quando la navicella diventa così grossa è invincibile.

TUTTI I LIVELLI, MINUTO PER MINUTO

C'è chi dice dieci (*Console Plus*), chi giura di averne giocati dodici (*Super Power*), ma se volete notizie sicure, leggete Game Power: i livelli di *Parodius* sono undici, ed eccoveli in rapida successione:

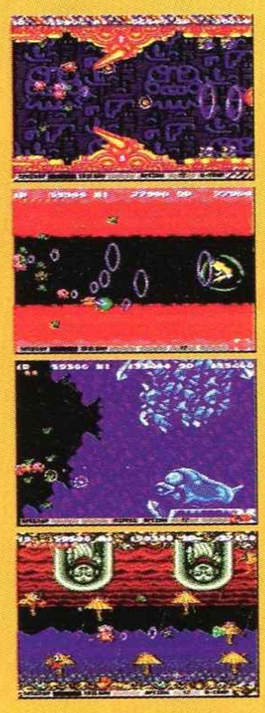
LIVELLO I: Fondali blu-oceano e gattobarche pirate da affondare. Il mostro di fine livello è un pappagallo beota con un ombelico grosso come una casupola. L'avete capito, il suo punto debole è proprio quello.

LIVELLO II: Scrolling megafluido anche in questo livello saturato da miliardi di sprites. Clown assassini che sembrano usciti da *It* e danzatrici del ventre alquanto scosciate, sono solo alcune delle sorprese. Il mostro finale è un aquilotto con il cilindro di Zio Sam. Dove colpire? Chiudi il becco...

LIVELLO III: Il palazzo cremoso. Dovrete fare lo slalom tra torri merlate (nel senso che sono strapiene di merli) e mura di marzapane. Otto bocche con tanto di linguacce alla Rolling Stones che vi scagliano contro le dentiere di Zia Marisa sono un avversario ostico, ma non agnostico.

LIVELLO IV: Tipico paesaggio nipponico con alberi di pesco, lottatori obesi di sumo che fanno i loro bisognini sullo schermo, senza alcun pudore, e vulcani lancia-melanzane (?). Porci con le ali? In *Parodius* c'è di tutto... Avversario di fine livello: lottatore di sumo con naso porcino. Uno spettacolo.

LIVELLO V: Parodia del classico livello dell'astronave madre enorme che, lanciato ai tempi di *R-Type* è ormai presente in tutti gli sparaspara giapponesi. In questo caso l'astronave è la mitica Arcadia di *Capitan Harlock*, con tanto di musichetta solenne e strappalacrime. Tornano le enigmatiche statue dell'isola di Pasqua che dalle narici emettono anelli laser alquanto ustionanti. Il mostro finale è appunto una statua femminile con tanto di orecchini e occhi vulnerabili.



LIVELLO VI: Schermo flipperoso infestato da una caterva e mezzo di alieni e da altrettanti bonus e power up. Ce ne sono così tanti che non capirete più una bega. Il mostro finale è un flipper assassino il cui slogan ambiguo è VIVA CORE... Qualche rallentamento, ma si sopporta.

LIVELLO VII: Blob a volontà! Bolle di sapone a tutto andare e nuvole rosa come background... Il mostro finale è uno dei più originali (e voluminosi) del gioco: una discinta fanciulla che lacrima abbondantemente. A buon nintenditor, poche parole...

LIVELLO VIII: Il classico livello subacqueo, splendidamente animato. Memorabili i pinguini con le sciarpe e la musichetta "gnacca gnacca". Il mostrillo finale è un pesce palla spara-aculei. Più gli sparate, e più il tarpano si gonfia, fino ad assumere dimensioni esagerate e quindi esplodere.

LIVELLO IX: Si cita *Ghosts'n Ghouls* a tutto andare. Gli scheletri risorgono da entrambi i lati dello schermo e vi scagliano contro teschi roteanti, mentre il Super NES suona una versione molto orecchiabile di L'Apprendista Stregone. Originalissime le astronavi/lisca di pesce con la bandierina del Giappone. Non mancano gli effetti speciali come lampi e pioggia e, per non bagnarsi, il nostro eroe, si ripara con un ombrello (!). Avversario finale: scheletro volante alias donna seducente avvolta da nebbia.

LIVELLO X: Il più demenziale. L'azione si svolge in un bagno turco dove i pinguini si strofinano il sederino con l'asciugamano, mentre altri meno fortunati, vanno letteralmente a fuoco in seguito ad una sauna di troppo. Come se non bastasse, i porcellini nudi (scandalo) lanciano bolle di sapone dal naso... Vasche, fontane, balletti di scheletri e suini con tanto di ventaglio per coprire le vergogne sono alcune delle caratteristiche del level. Il cattivo di turno è un polipone enorme che si fa lo shampoo e spara bolle di sapone contro noi tapini. What's forfora?

LIVELLO XI: Livello tecnologico (si fa per dire), con gli ingranaggi azionati da sudatissimi pinguini. L'atmosfera è la controparte demenziale del mondo alternativo descritto dal duo Gibson-Sterling nel romanzo cyberpunk, *La Macchina della Realtà*.. Non mancano complicate tubature e pinguini al computer, fino ad arrivare al mostro finale, un super polipo attaccato a dei tiranti che, incredibile a dirsi, subisce i nostri colpi alquanto passivamente.

Oltre a questo c'è uno speciale livello selezionabile direttamente dal menu principale: "Omake!". È un riassunto di tutti i livelli precedenti, con miliardi di sprites e power-up che creano, purtroppo, qualche rallentamento. Estremamente difficile, ma radicale distruttivo. Che cosa volete di più?

ARRIVA ELIO, ARRIVA ELIO...

Incredibile, ma Konami: sono disponibili ben quattro astronavine beote (due navicelle, due personaggi), tutte dotate di selezione automatica o manuale di armi e power-up. Vediamole:

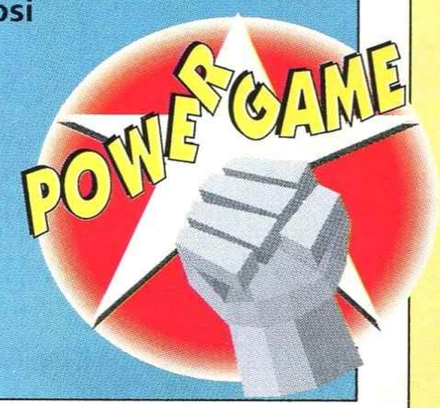
VICVIPER: è il caccia interstellare di *Gradius*, e come tutti i mezzi disponibili, vanta sei armi selezionabili, alcune delle quali sono cumulative.

OCTUPUS: il polipo assassino tratto dalla simbologia classica del Sol Levante. Animato alla grande.

TWIN BEE: direttamente da *Nemesis*, un astrocaccia totalmente demenziale: spara dei pugni-boomerang decisamente gommosi che distruggono tutto ciò che incontrano...

PENTAROU: pinguino meccanico d'assalto, adiposo fino all'eccesso e carinissimo da vedere. Quando muore agita il piedino e poi si spatascia definitivamente. Altro che *Batman 2*...

Ci sono ben quattro finali, dei quali non vi anticipiamo nulla, che valgono la pena di essere visti tutti e ciò assicura a *Parodius* una certa longevità. Risate assicurate per grandi e per piccioni.



Lo so, piange il cuore sparare a una fanciulla così dolce...

...ma gli effetti sonori vi faranno coraggio.

DIN, DON, DAN!!!

Distruggendo alcuni avversari, si presenteranno sullo schermo delle campane. Colpendole ripetutamente, esse cambieranno colore e funzione e a voi non resterà che acchiapparle:

Bonus in punti (500 o 1000)

Il vostro personaggio quadruplica le dimensioni e diventa invincibile per qualche decina di secondi.

Power-up molto utile che crea uno schermo laser invalicabile dai nemici e che distrugge colo ro che ne entrano in contatto...

Bomba termonucleare che crea un'esplosione realisticamente impressionante.

Appare un megafono davanti al vostro personaggio dal quale potete inveire contro i nemici. Le vostre parole sono così urtanti da distruggere tutto ciò che incontrano.

Ma dove siamo finiti, in un flipper mega-galattico?

Uno dei livelli più difficili. Trovare la strada tra quelle caramelle e nel labirinto che segue è molto impegnativo.

93%

COMMENTO

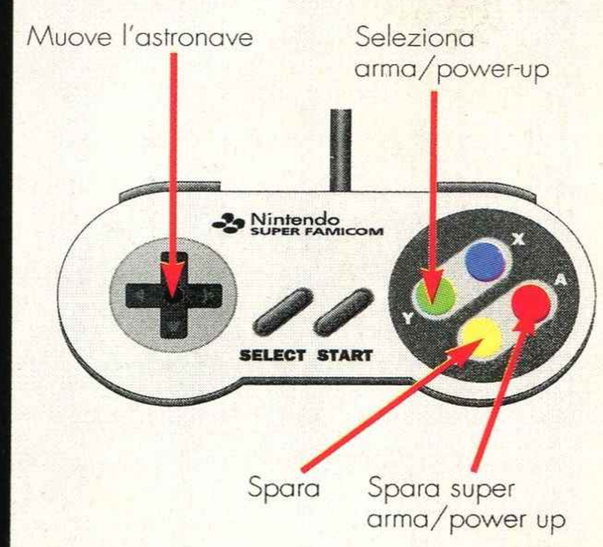
Alla prima partita ho avuto dei Konami di vomito... No, non perché Parodius è osceno, ma perché è così demenziale che vi sarà impossibile giocare senza venire colti da crisi isteriche di risate.
La grafica è sublime nella sua esagerata comicità: gli sprites sono così tondi e rotondi che sembrano usciti da "Lamù" o da "Arale", i cartoni animati. Se già la versione per Pc Engine era favolosa (sebbene avesse tre livelli in meno), quella per Super NES è in assoluto uno dei migliori spara-e-fuggi che abbia mai visto. Erano anni che non vedevo nulla di così demenziale (forse solo *Toilet Kids* era sugli stessi livelli) e, dopo questo, penso che ne passeranno altrettanti.
Onore e gloria a Pompom Matsuoka che, nonostante il nome, è il programmatore del gioco. Non ho *Parodius* oh, pardon: non ho parole!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Parodius
Casa	Konami
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2 (non simult.)
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	7

SOTTO CONTROLLO

SPARATUTTO



WINGS 2 ACES HIGH

SN SUPER NES

Domanda: "*Wings 2* è il seguito di *Wings*?" (titolo per Amiga pubblicato una crotola di tempo fa dalla Cinemaware e beneficiario di recensioni favorevolissime - tranne, ovviamente, quella di K).

Vi accorgerete presto che non è così facile riuscire ad arrivare in coda al nemico...

...ma se siete in una posizione simile a questa potrete crivellarlo di colpi!

Essendo fondamentalmente una storia di guerra *Wings 2* vi vede impegnati in azioni tipicamente belliche, ovviamente dal punto di vista dell'aviazione. Una volta conquistati i vostri bei gradi di pilota militare, un calcio nelle reni (simulato) vi indurrà docilmente ad imbarcarvi nelle più ardite (e redditizie in termini di fascino tra le donne) missioni di guerra. Il vostro scopo è quello di sopravvivere, possibilmente avanzando di grado e facendo diminuire il consumo mondiale di kartoffen.

Esistono tre tipi di missione (combattimento aereo, attacchi a terra, bombardamento): le prime utilizzano il borotalcoso Modo 7 (è liscio liscio...), le seconde uno scrolling diagonale e le ultime una visione a volo d'uccello (niente battute idiote please, sono pre-

WINGS 2? NAH...

Il seguito di *Wings* è opera della Namco ed è da poco disponibile solo per Super NES, e speriamo, eziandio, che lo rimanga. Questo perché se *Wings* si incarnasse sul Mega Drive si chiamerebbe probabilmente *Wings 3* e *Wings 4* sul Game Gear. Sulle console del quarto millennio lo stesso identico gioco si presenterà con il nome di *Wings 16.143* e la pappa avrà lo stesso sapore...fin quando qualcuno non la rimanderà indietro alla chef.

A questo punto vi sarà chiaro che *Wings 2* è esattamente lo stesso gioco uscito per Amiga eoni fa, o meglio, lo sarebbe se l'Amiga avesse goduto del fantomatico "Mode 7". La peculiarità di *Wings* versione Super NES è l'impiego di tale risorsa grafica in sostituzione ai poligoni della vecchia versione.

Per quanto mi riguarda dico solo che è un tantino sleale appioppare il suffisso "2" ad un'idea vecchia di, appunto, due anni...Umorismo? Nah. Né si può dire che la distribuzione europea sia stata più onesta intitolando il gioco semplicemente: "*Blazing Skies*".

I PILOTI

TENENTE MARCEL LEBLANC

Ha lasciato il Canada per volare nella Royal Air Force. La sua grande abilità di tiro dimostra uno spiccato interesse per la caccia.

TENENTE SEAN MALONEY

Giovanotto irlandese che ha fatto la gavetta come meccanico. Un vero genio con i motori.

TENENTE JOHN HARGREAVES

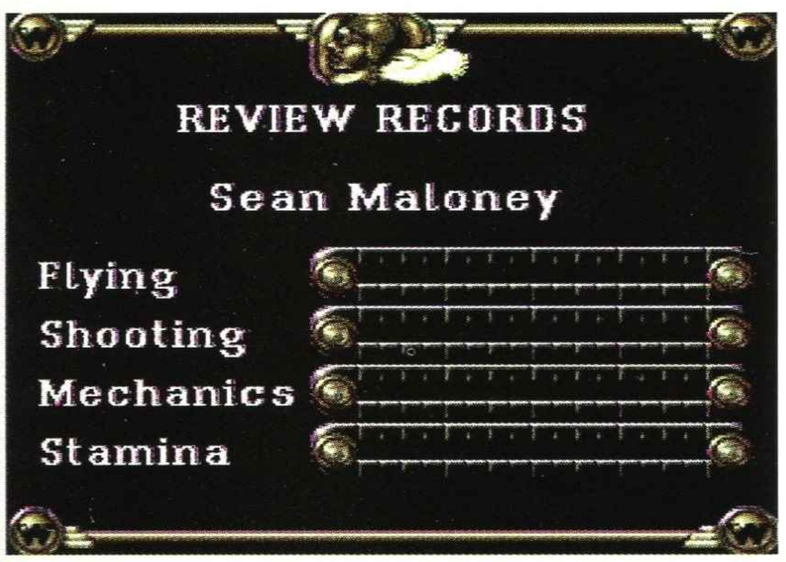
Un operaio di una fabbrica del Manchester. Ha la forza di un toro.

TENENTE CHARLIE DEXTER

È un pilota della R.A.F. di origini americane. È veramente nato per volare e potrebbe superare in abilità un falco.

TENENTE LAWRENCE WOLFE

Un uomo di società del West End in cerca di gloria. La sua specialità è seminare distruzione con le sue mitragliatrici Lewis.



Questo requester vi permette di aumentare i punteggi delle abilità del vostro personaggio.

rogativa di Log). Il vostro rendimento in missione incide sulle vostre abilità militari e se vi hanno riformato è uno spasso veder salire la propria attitudine al massacro...
Il gioco è indubbiamente di buon livello tecnico e la giocabilità non è stata compromessa, se tralasciamo lo spostamento del punto di vista nei combattimenti.
Sull'Amiga infatti il punto di vista era quello del secondo pilota (quindi potevate vedere il cranio del primo davati a voi) e la visibilità era ottimale. In *Wings 2* la veduta "da dietro il biplano" fa contrarre al gioco la temuta "sindrome da *Space Harrier*", dato che molte volte il vostro stesso velivolo vi nasconde i pericoli incombenti. Mantenere l'aereo a bassa quota è sicuramente più difficile rispetto alla vecchia versione, anche perchè il gioco (in entrambe le versioni) non presenta nessun tipo di indicatore di altitudine o di velocità, e spesso è difficile anche capire se si va in discesa o in salita! D'altra parte *Wings* non va forte per il realismo!
E questo è tutto, ragazzi.

Nella missione di bombardamento dovrete fare molta attenzione alla contraerea nemica.

All'inseguimento! Non mollate, anche se il vostro avversario fa di tutto per sfuggirvi. Continuate a seguirlo e...

...con qualche raffica di mitragliatrice ben assestata potrete ritornare alla base a testa alta!

COMMENTO & VOTO

79%

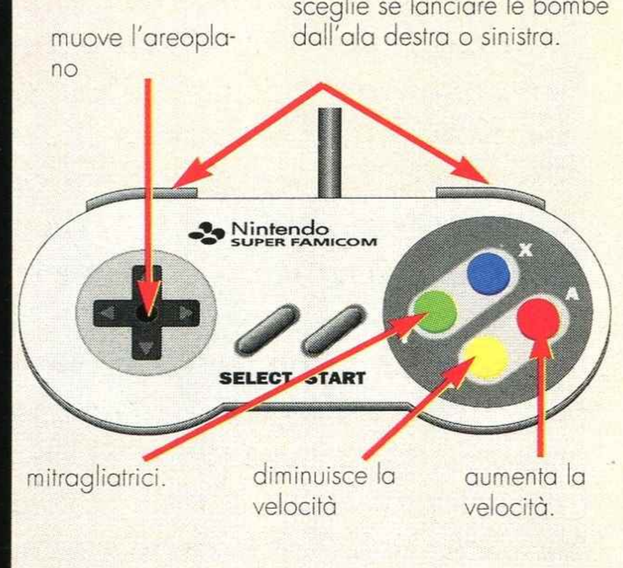
Non mi piace uccidere le persone, neanche per gioco, e neanche per abbattere aerei nemici. Ho giocato *Wings 2* sotto l'egida di questa avversione atavica e quindi non l'ho probabilmente gustato come un qualsiasi kid americano dai futuri 32 denti splendenti e mascella squadrata. Ad ogni modo, l'utilizzo del Mode 7 è veramente un propellente fantastico per la riesumazione di *Wings*, anche se lo scrolling della noia che mi ha accompagnato durante le lunghe sessioni di esposizione alla precedente versione non rientra evidentemente nelle possibilità del Super NES. Chiudo dicendo che l'acquisto di *Wings 2* è indispensabile solo a chi dorme con la baionetta tra i denti e col pigiama mimetico.

SCHEDA TECNICA

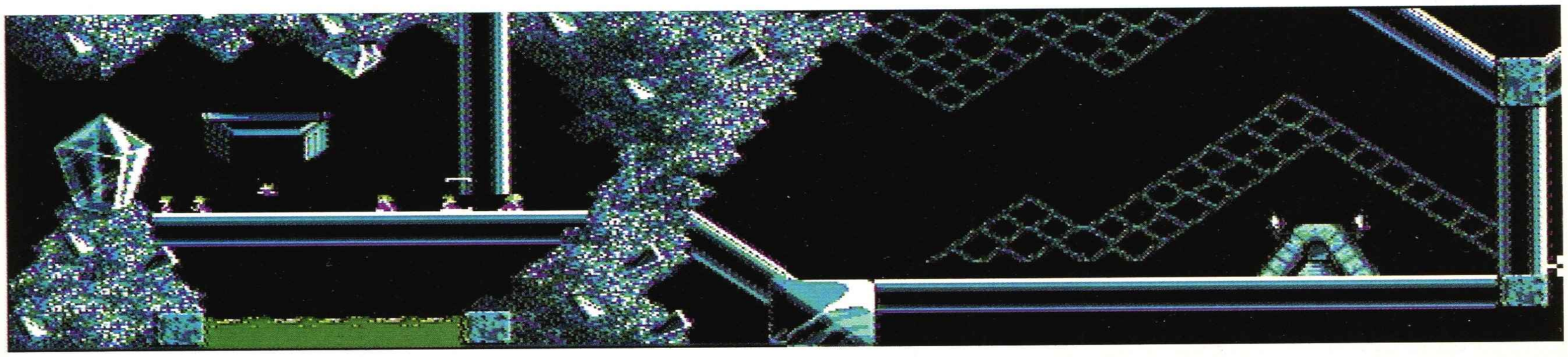
Titolo	Wings 2
Casa	Namco
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



LEMMIN

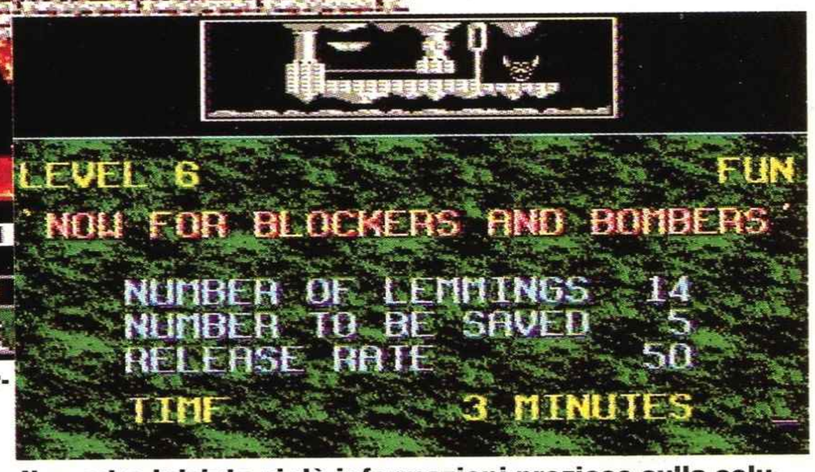


Ma chi è stato così screanzato da dire che i lemming sono dei topi? I lemming sono lemming e guai a chi si azzarda a parlarne male perché potrebbe anche fare - oh, no! - una gran brutta fine...

Ebbene cari amici vicini e lontani (perdonatemi l'inizio poetico) gioite! Anche per voi, felici possessori di NES, è arrivata la versione di *Lemmings*. Il funzionamento di questo gioco è tutt'altro che complicato (ci riesce persino Red Fury, NdNeon): dovrete infatti cercare di salvare un numero prestabilito di animaletti riuscendo a farli entrare nel portone che troverete su ogni livello.
Prima di iniziare a giocare, sul vostro schermo apparirà una sequenza di dati relativi, appunto, al numero di lemming che dovrete salvare, al tempo limite entro il quale dovrete riuscire a farlo e quante bestioline si troveranno affollate sul vostro video in quel livello. Non appena comincerete a giocare noterete che in basso saranno presenti delle icone raffiguranti uno dei vostri eroi con un particolare oggetto (un piccone, un ombrellino ecc). Sopra ogni icona troverete un numero: questo avrà per voi una duplice funzione, infatti oltre ad informarvi su quanti lemming di quel "tipo" (scavatori, paracadutisti ecc) potrete usare, vi saranno d'aiuto per capire che tipo di personaggi debbano essere utilizzati per riuscire a passare la schermata.
Per servirvi delle icone, o comunque per fare uso delle opzioni su queste descritte, dovrete muovere il riquadro che ne eviden-

Un livello facile facile: i lemming devono solo paracadutarsi da quella colonna. Occhio a non sbagliare mira con il puntatore!

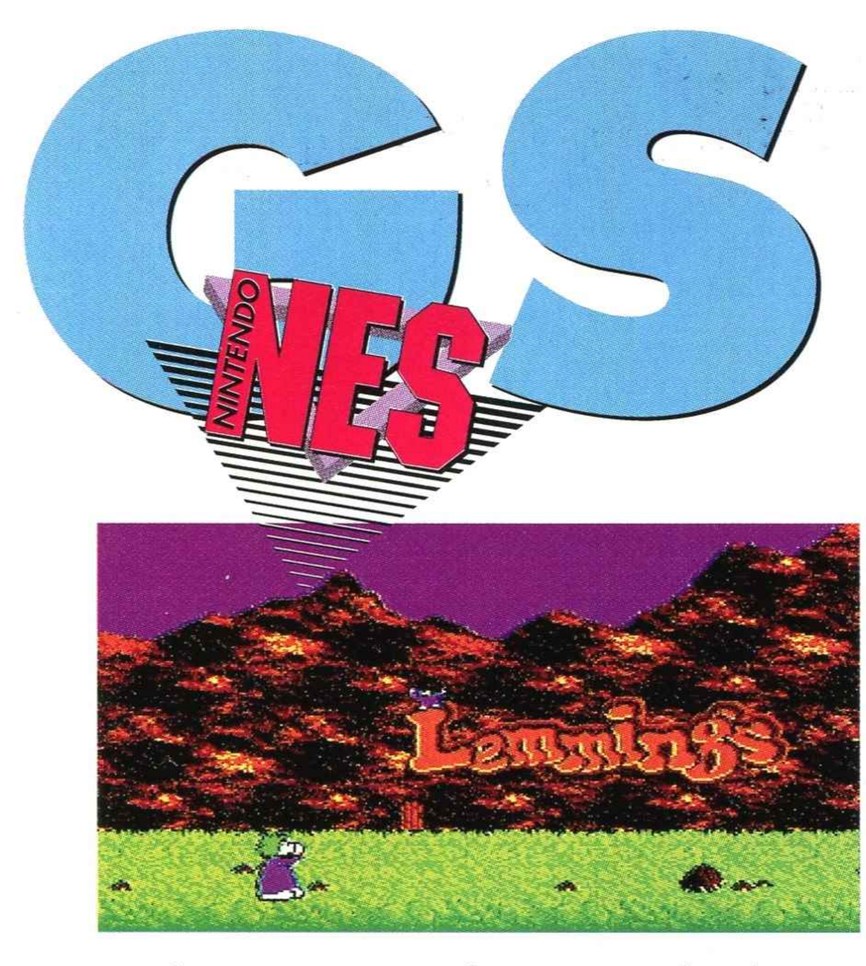
Se vi rendete conto di non avere più speranze, potete ricorrere all'autodistruzione che abbrevierà le sofferenze dei vostri protetti.



Il quadro iniziale vi dà informazioni preziose sulla soluzione del livello, grazie ad alcune frasi sibilline.

I primi livelli funzionano un po' da tutorial. In questo caso imparerete ben presto l'utilità dei blocker.

Ed ecco che vi trovate a dover utilizzare le nozioni apprese. Un blocker risolverà tutti i vostri problemi.



zia il contorno tenendo premuto il pulsante A e premendo contemporaneamente nella direzione desiderata con la croce.
Dopo aver selezionato l'icona dovrete dirigere il mirino presente sullo schermo in modo tale che sia sovrapposto al lemming che vorrete "trasformare". Cliccandoci sopra con il pulsante B, il prescelto usufruirà dell'oggetto che gli avrete consegnato.
Fate attenzione perché alcune delle opzioni sulle icone non sono eterne, vale a dire che se il lemming sta compiendo una qualche azione e di colpo si arresta dovrete cliccarci nuovamente sopra per farlo ripartire.
Una volta che sarete riusciti a districarvi dal primo rompicapo apparirà sullo schermo una password che vi permetterà di riprendere il gioco da dove l'avevate lasciato nel caso che la mamma dovesse chiamarvi per un irresistibile pane e Nutella!

I primi schermi sono senza dubbio molto semplici e, oltre a divertirvi, vi daranno la (momentanea) impressione di essere i migliori sulla terra a risolvere i rompicapo di *Lemmings*; attenzione però, perché più il livello sarà elevato maggiori saranno le difficoltà che vi si presenteranno per salvare questa povera razza in estinzione (a proposito di razze in estinzione se volete salvare l'ormai celeberrimo "homus cum lungo capello" ovvero il nostro amatissimo Dupont, scrivete fiduciosi, ma senza mandare offerte perché se le cuccherebbe Neon che, poverino, è in bolletta completa!).
Veloce, veloce arriva un'ultima notiziola: quando vi appare la schermata con tutte le informazioni relative al livello, in piccolo c'è disegnato anche lo sfondo sul quale state per giocare. La cosa è davvero utile per farsi una prima idea della difficoltà del livello stesso, in ogni caso se vi doveste trovare in difficoltà premete pausa e fatevi un buon caffè, passerete notti migliori!!!

Ecco un caso alquanto particolare. Non potremo scavare un tunnel nel muro, se non nella direzione indicata dalle frecce. Prima però dovremo arrivare dall'altra parte.

È UNO SPORCO LAVORO MA QUALCUNO DEVE PUR FARLO!

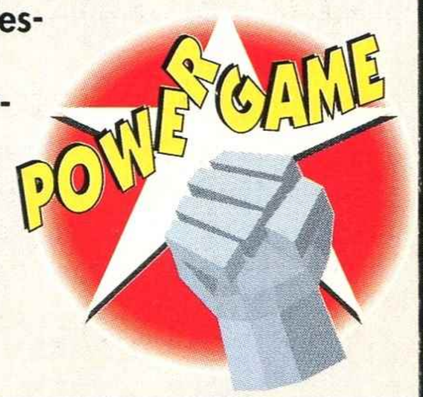
- Questo lemming riesce ad arrampicarsi su qualsiasi parete.
- L'ombrellino farà da paracadute al simpatico roditore.
- Questa icona vi darà la possibilità di far esplodere un solo personaggio.
- Il lemming intransigente... riesce a fermare tutti i suoi compagni.
- É un gran lavoratore il lemming che costruisce scale anche nel vuoto.
- Costui è lo scavatore, ma può andare solo in orizzontale.
- Il picconatore folle che procede in diagonale.
- Lo scavatore che scava solo in basso.
- Orme???
- Il fungone atomico distrugge tutti i lemming in 5 secondi.

Red Fury

COMMENTO & VOTO

90%

Discreto direi, sì questa versione di *Lemmings* mi è piaciuta abbastanza. Il gioco è senza dubbio uno dei più innovativi degli ultimi anni e nella conversione per NES non appaiono grosse limitazioni sia per quanto riguarda la giocabilità sia per la varietà di livelli e schermate, che sono senza dubbio la felice particolarità di questa cartuccia. La grafica è abbastanza buona se si pensa alle possibilità di realizzazione per il NES anche se i colori delle icone non esistono.
Il sonoro è ben curato, senza essere eccessivamente sbalorditivo od innovativo.
Nel complesso una buona cartuccia.

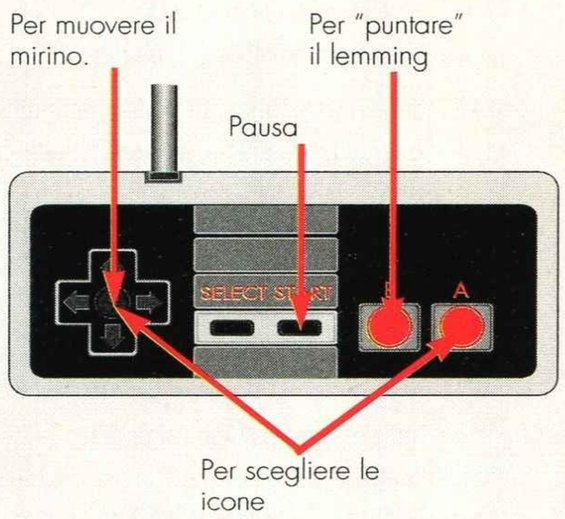


SCHEDA TECNICA

Titolo	Lemmings
Casa	Ocean
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

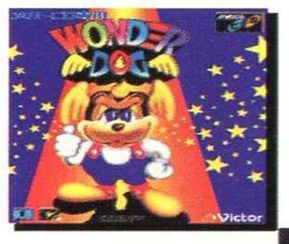


L'ARTE DEL DIVERTIMENTO E' COMPUTER ONE

£ 237.000

MEGADRIVE

SONIC



MEGACD

MEGADRIVE + SONIC + MEGA CD + 1 GIOCO
£ 899.000

NOVITA'

AMAZING TENNIS	119.000
AMERICAN GLADIATORS	119.000
BATMAN RETURN	109.000
B-BOMB	99.000
BARE KNUCLE 2	99.000
BIO HAZZARD BATTLE	109.000
CAPITAN AMERICA	109.000
CHAKEN FOREVER MAN	109.000
CHEKNOV	109.000
CRYING	95.000
DEATH DUEL	119.000
DOUBLE DRAGON 3	109.000
G-LOC	99.000
GAUNTLET	109.000
GEMFIRE	129.000
GEORGE FOREMAN BOX.	109.000
GOLDEN AXE 3	109.000
GREAT WALDO SEARCH	109.000
HIT THE ICE	109.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	119.000
JOE MONTANA FOOT. 3	109.000
LHX ATTACK CHOPPER	109.000
MC KIDS GLOBAL GLADIAT.	119.000
MICKEY M.& DONALD D.	119.000
NBA ALL STAR CHALL.	109.000
NHL PA HOCKEY 93	109.000
NINJA WARRIORS	109.000
PAPERBOY	99.000
POWER ATHLETE	109.000
PREDATOR 2	75.000
RAMPART	119.000
RBI BASEBALL 4	119.000
ROAD RIOT	109.000
SORCERER'S KINGDOM	119.000
STEEL TALONS	109.000
STREET OF RAGE 2	119.000
SUPER BATTLE TANK	109.000
SUPER CHASE HQ	109.000
SUPER SHINOBI(SHIN.2)	109.000
SONIC 2 (PIU' OMAGGIO)	99.000
SUPER WWF WRESTLEM.	109.000
TALE SPIN	109.000
THE ACQUAT.AMES(J.P.3)	89.000
THE FLINSTONES	109.000
TERMINATOR2 ARCADE	109.000
TERM. 2 JUDGEM.DAY	119.000
TWISTED FLIPPER	99.000
YOUG INDIANA JONES	99.000
X-MEN	109.000
WINGS COMMANDER	119.000

MENACER PISTOLA A INFRAROSSI PER MEGADRIVE + 6 GIOCHI IN OMAGGIO
£ 189.000

OLTRE 370 TITOLI DISPONIBILI A PREZZI IMBATTIBILI!!!
TELEFONATECI PER INFORMAZIONI..

OFFERTA ONE

BAHAMA SENKI	33.000
BATTLE MASTER	69.000
BEAST WRETLER	73.000
CADSH	69.000
DRAGON FURY	65.000
GLEYLANCER	79.000
GREENDOG	59.000
HONO TOKY.DODGE B.	39.000
ISHIDO	19.000
KING COLOSSUS	39.000
KRUSTY'S SUP.FUN H.	73.000
MIGHT AND MAGIC	92.000
PITFIGHTER	49.000
RBI BASEBALL 3	64.000
SANGOKISHI	26.000
SPLATTER HOUSE III	75.000
STAR FLIGHT	49.000
SUPER REAL BASKETB.	39.000
TAIHEI-KI	29.000
TWINKLE TALE	59.000

TEL. 051 343504 343362 347736

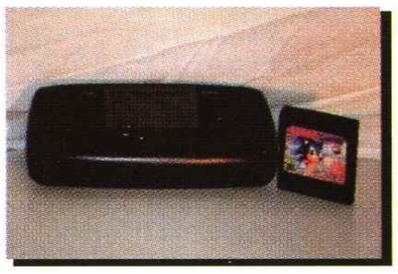
FAX 051/344906

NEO GEO + 2 JOYSTICK + MEMORY CARD + ALIMENTATORE 220V + CAVO SCART + FATAL FURY + GIOCO A SCELTA

£. 1.199.000

GAMEBOY + TETRIS

£. 175.000



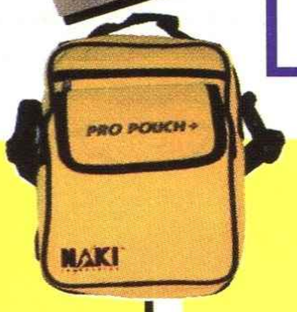
GAMEGEAR

£. 238.000

GAMEGEAR + SONIC 2 TELEFONARE

GAMEGEAR + TV TUNER

£. 419.000



GAMEBOY NOVITA'

4 IN ONE FUN PACK	59.000
ALIENS 3	69.000
BARBIE	65.000
BIONIC COMMANDO	69.000
DIG DUG	68.000
DOUBLE DRAGON 3	69.000
DR. FRANKEN	63.000
FERRARI G.P.CHALL.	65.000
KIRBY'S DREAMLAND	53.000
KNIGHT QUEST	57.000
LITTLE MERMAID	69.000
LOONEY TUNES	69.000
MOUSE TRAP HOTEL	69.000
ROCKY AND BULLWINKLE	69.000
SNOOPY MAGIC SHOT	69.000
SPEEDBALL 2	69.000
SPIDERMAN 2	65.000
SPY VS SPY 3	59.000
SUPER MARIO WORLD 2	69.000
SUPER STAR WARS	69.000
SWAMP THING	69.000
TALE SPIN	69.000
TERMINATOR 2 THE ARCADE	69.000
THE SIMPSON 2	65.000
TOM & JERRY	65.000
TOXIC CRUSAADES	65.000
TRACK 'N FIELD	63.000
HOME ALONE 2	69.000
XENON 2	66.000
WAVE RACE	49.000
WORLD CUP SOCCER	56.000
WWF SUPERSTARS 2	59.000

GAMEGEAR NOVITA'

AERIAL ASSAULT	45.000
ALIENS 3	79.000
BART VS SPACE MUT.	79.000
BATMAN RETURN	65.000
BATTER UP	58.000
CHASE HQ	65.000
CHUCK ROCK	65.000
DONALD DUCK	65.000
FOREMAN'S KO BOXING	49.000
G-LOCK	65.000
INDIANA JONES	79.000
LEADER BOARD GOLF	49.000
MARBLE MADNESS	49.000
OLIMPIC GOLD	75.000
OUTRUN EUROPA	75.000
PAPERBOY	65.000
POPLIS	59.000
PREDATOR 2	79.000
PRINCE OF PERSIA	65.000
RASTAN SAGA	64.000
RC GRAN PRIX	69.000
SOLITAIR POKER	52.000
SONIC THE EDGEHOG	55.000
SONIC THE EDGEHOG 2	79.000
SPACE HARRIER	46.000
STREET OF RAGE	79.000
SUPER MONACO GP	49.000
SUP. MONACO GP II	59.000
SUPER SMASH TV	75.000
TALE SPIN	75.000
TAZMANIA STORY	79.000
WAKE OF VAMPIRE	69.000

OFFERTA ONE GAMEBOY

ALTERED SPACE	35.000
ATOMIC PUNK	34.000
BALLON KID	33.000
BASES LOADED	37.000
BILL & TEDS ADV.	39.000
BILL E.NASCAR CHAL.	34.000
BOGGLE	43.000
BOXXLE II	39.000
BRAIN BENDER	38.000
CYRAID	29.000
CRYSTAL QUEST	31.000
DAEDALIAN OPUS	25.000
DR. MARIO	35.000
ELEVATOR ACTION	39.000
FIGHTING SIMULATORE	43.000
FINAL FANTASY ADV.	46.000
FISH DUDE	36.000
FOREMAN'S KO BOX.	39.000
FORTIFIED ZONE	39.000
GAME OF HARMONY	37.000
GARGIYLES QUEST	39.000
HIGH STAKES	38.000
HUDSON HAWK	39.000
INTERSTELLAR ASSAULT	32.000
ISHIDO	23.000
JEOPARDY	42.000
KID IKARUS	34.000
KUNG FU MASTER	39.000
MEGA MAN DR, WILY	38.000
METROID II	34.000
NAIL'N SCALE	39.000
NBA ALL STAR CHALL.II	45.000
NINJA BOY	39.000
PAPERBOY	39.000
PLAY ACTION FOOTB.	37.000
POWER MISSION	29.000
RADAR MISSION	34.000
RESCUE OF BOBLETTE	37.000
ROBOCOP 2	44.000
RUNES OF VIRTUE	52.000
SNEAKY SNAKE	39.000
SNOW BROTHERS	39.000
SOCCER MANIA	39.000
SOLAR STRIKER	34.000
SPANKY'S QUEST	39.000
SQUARE DEAL	39.000
STAR SAVER	32.000
SUPER RC PRO AM	38.000
SWORD OF HOPE	34.000
TECMO BOWL	54.000
TENNIS	39.000
THE FLASH	44.000
THE SIMPSON'S	39.000
TURN AND BURN	38.000
WORL BOWLING	39.000
WORLD CIRCUIT	39.000
WORD ZAP	35.000
YOSHI	33.000

10 % DI SCONTO CON LA ONE CARD!!!

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA
343504
TEL. 051 343362 FAX. 051 344906
347736

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA - GARANZIA 12 MESI

LHX ATTACK CHO

Anche se il dittatore di *Desert Strike* sembra essersi dato una calmata, la Electronic Arts non è ancora soddisfatta. Dopo il deserto iracheno, l'elicottero da combattimento preferito dai possessori di Megadrive si trasferisce in Libia.

MEGADRIVE MD

La fronte di AlKross era imperlata di sudore, i SAM nemici sfrecciavano nel cielo come un nugolo di vespe infuriate e la polvere del deserto rendeva la visibilità prossima a zero. L'obiettivo si stava avvicinando velocemente, il bunker del dittatore fra poco sarebbe stato alla portata dei missili Hellfire... Un'occhiata veloce al display inserito nel casco confermò all'esperto pilota che i sensori avevano cominciato a tracciare il rifugio segreto. Bastò sfiorare il pulsante sulla cloche per far partire una raffica di letali missili... Il dittatore non avrebbe impaurito più nessuno. Purtroppo, come sempre succede in questi casi, non c'è mai riposo per gli eroi. Appena tornato alla base, AlKross venne informato dal suo Quartier Generale che il satellite aveva individuato dei movimenti di truppe nel territorio libico. Era già venuto il momento di tornare in missione, questa volta avrebbe potuto contare anche su un prototipo Stealth che gli avrebbe consentito di infiltrarsi nelle linee nemiche senza essere individuato dai radar...

La Electronic Arts continua, con questo titolo, il suo tentativo di avvicinare i possessori di console ai simulatori di volo "seri". LHX Attack Chopper è, infatti, la conversione per Megadrive di un titolo che, a suo tempo, riscosse un discreto successo fra i possessori di PC. Nel gioco prendete i comandi di un avveniristico elicottero da combattimento, che deve svolgere una serie di missioni nel deserto libico, nell'ambito di un'operazione di guerra più ampia.

Le missioni sono molto varie: dovrete distruggere installazioni missilistiche nemiche, scaricare rifornimenti medici sulle linee avanzate dei vostri commilitoni, andare a salvare i prigionieri di guerra nei campi di concentramento insomma, contribuire al buon esito della guerra con la rapidità e l'agilità di utilizzo del vostro elicottero.

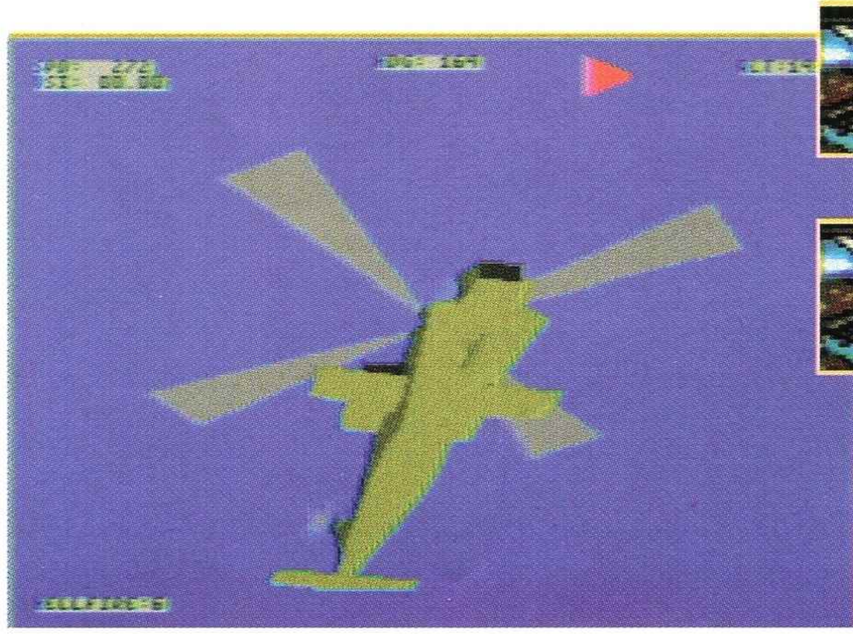
Il pannello di controllo dell'Apache, nel monitor al centro viene indicato il bersaglio preso di mira dai nostri sensori.

IL TERRORE DEL PILOTA

Hmm...niente pericolo ragazzi ci penso io a sistemarli...

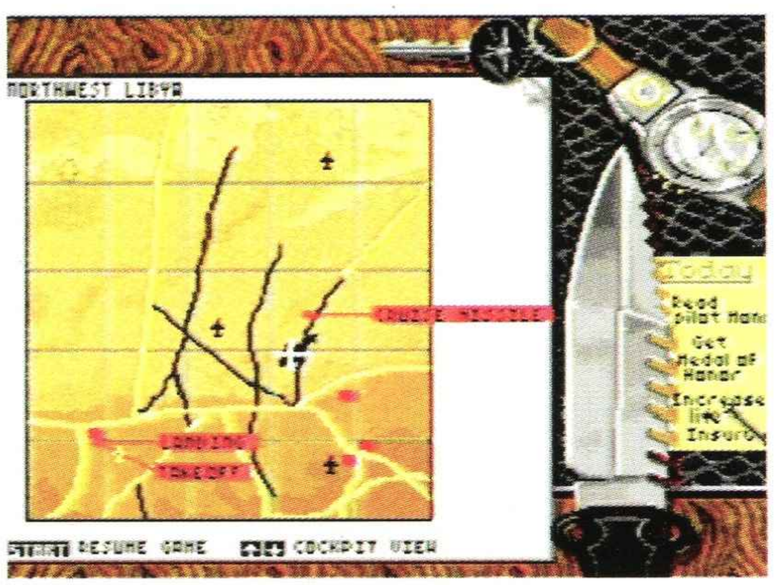
...un momento, il livello di difficoltà è aumentato, cosa sono quei puntini neri all'orizzonte?! Ahi, Ahi, mi sa che non riusciamo a portare a casa la pelle...

AAAAARGH!!! Nemici da tutte le parti, fulmini, saette e chi più ne ha più ne metta.



Le viste esterne dell'elicottero sono abbastanza spettacolari. Per accedervi è sufficiente andare alla mappa tattica da combattimento e selezionare quella che più vi aggrada.

OPPER



Nella mappa tattica ritrovate il vostro bersaglio, la base di decollo e quella di atterraggio.

La grafica, come in ogni simulatore che si rispetti, è vettoriale solida, anche se, per la verità, gli oggetti in movimento sono davvero pochi. Il livello di dettaglio è infatti minimo: il terreno è rappresentato da una piana desolata, con alcune costruzioni sparse qua e là che ci danno un'idea dei nostri spostamenti.
Durante una missione avete la possibilità di selezionare alcune visuali esterne che, pur essendo molto spettacolari, si rivelano abbastanza inefficaci dal punto di vista della giocabilità. È possibile anche accedere a una mappa del campo di battaglia, in cui trovate indicati il punto di decollo, quello di atterraggio e l'obiettivo.
Sinceramente, nonostante la varietà delle missioni, ho trovato *LHX* abbastanza noioso: l'azione è limitata, i nemici non sono molto "svegli" e, perlomeno durante le prime missioni, tutto è davvero troppo facile. È possibile portarle a termine ignorando completamente i vostri avversari, anche se selezionando un livello di difficoltà maggiore le cose si faranno decisamente più complesse.
Da segnalare la routine che gestisce i danni subiti dal vostro elicottero: i primi colpi li sentirete solo come degli scossoni alla vostra carlinga ma, mano a mano che i danni aumenteranno, gli strumenti smetteranno di funzionare, lasciandovi in balia (si fa per dire) dei vostri cinque sensi. Non sarà niente di sconvolgente, però rimane sempre meglio del classico "colpito e ucciso" che ritroviamo nella maggior parte degli sparatutto.
LHX non presenta gli aspetti positivi dei simulatori di volo, il modello in base a cui il nostro elicottero vola è abbastanza approssimativo e l'effetto visivo dell'altitudine è assolutamente assente. Trovarsi a 200 piedi di altezza e a 2000 è esattamente lo stesso: il dettaglio a terra rimane praticamente inalterato.
Fra gli aspetti negativi del gioco ritroviamo il sistema di controllo: per cambiare quota è necessario ricorrere alla pressione del pulsante Start del joypad e vi garantisco che non è per niente facile.
Se morite dalla voglia di volare "simulando" questa cartuccia fa per voi, in caso contrario *Desert Strike* si rivela molto più divertente e giocabile.

SE I NEMICI SI RIBELLANO

Non è ancora stata data una spiegazione convincente alla cosa, ma sembra che nella maggior parte dei videogiochi i nemici abbiano la fastidiosa tendenza a ribellarsi nei confronti del fato avverso che li vede opposti ad implacabili macchine da distruzione (Voi!!!). Stiamo studiando delle iniziative volte a contrastare questo preoccupante fenomeno (un collegio diretto da Zia Marisa, per esempio...), ma nell'attesa abbiamo pensato di fornirvi delle informazioni sulle armi a vostra disposizione nel corso delle missioni.

CHAIN GUN: questa bambina spara dei pilloloni calibro 20mm. Non è la vostra arma più potente ma è quella di cui disponete in abbondanza. Prima di finire 1000 colpi ce ne vuole! Il suo raggio non è entusiasmante ma da vicino ha effetti devastanti.

SIDEWINDER: i missili Sidewinder sono utili per abbattere bersagli in volo. Contro nemici a terra non sono in grado di superare la corazzatura dei carri armati, ma possono essere efficaci contro strutture non molto fortificate.

Hellfire: con un raggio di sette chilometri ed un sistema di guida a ricerca di calore, è l'ideale per eliminare i carri armati dotati di blindature in acciaio super-rinforzato.

FFAR: questi missili sono montati solo sull'Apache e hanno un raggio cortissimo (1400 m) ma sono perfetti per attacchi a bassa quota contro installazioni nemiche.

Madoc

COMMENTO & VOTO

71%

Devo dire che questa cartuccia non mi ha impressionato molto. Come al solito i tentativi di riprodurre i simulatori sulle console riescono sempre a metà; il lato simulativo di questo gioco non è sicuramente perfetto (forse perché la EA voleva proporre un prodotto adatto a tutti) ma è sufficientemente complesso da impedire un'azione frenetica che avrebbe potuto soddisfare gli amanti degli sparatutto. Ci troviamo di fronte al solito ibrido che non è in grado di accontentare quasi nessuno, i patiti delle simulazioni lo troveranno imperfetto, gli amanti dell'azione sfrenata lo giudicheranno noioso.
La Electronic Arts ha prodotto un altro gioco in cui gli elicotteri la fanno da padroni, e se date un'occhiata al voto di questo, non penso avrete dubbi riguardo a quale acquistare...

SCHEDA TECNICA

Titolo	LHX Attack Chopper
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	5

SIMULAZIONE

SOTTO CONTROLLO

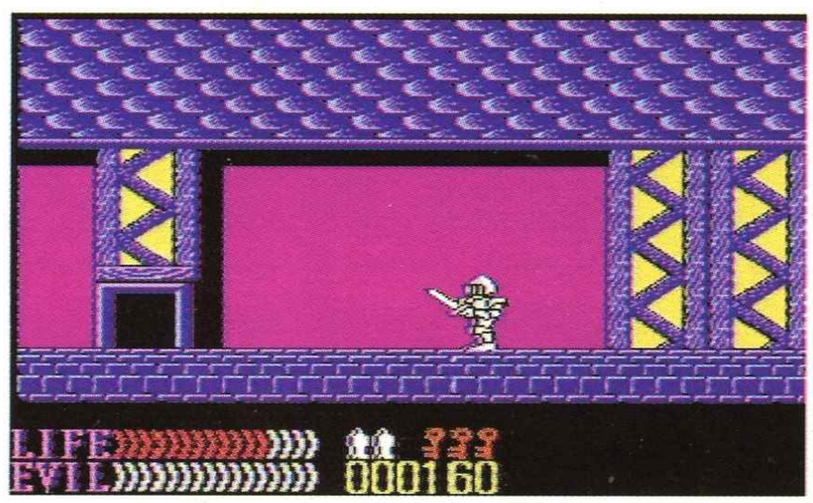
WIZARDS & WARRIORS III

NINTENDO NES

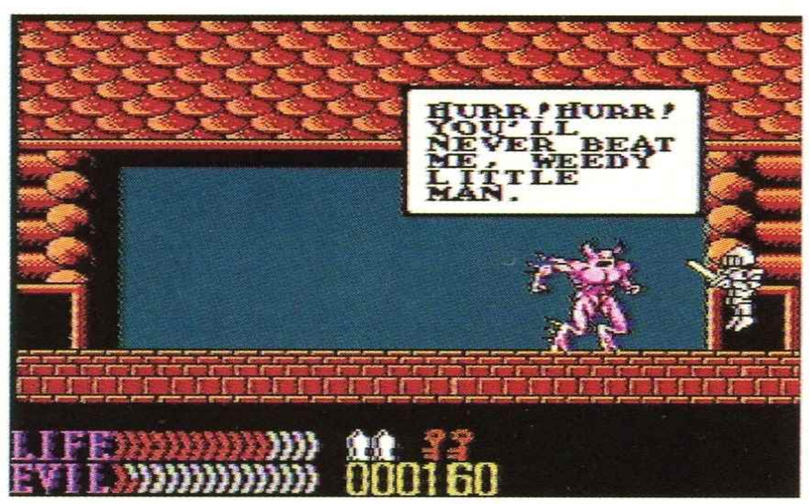
"La storia si ripete", "la saga continua", "l'uno è per provare, il due è per confermare e... non c'è due senza tre", questi sembrano essere i motti delle case produttrici di videogiochi in questo periodo.

Infatti, sempre più numerosi sono i seguiti gettati, è proprio il caso di dirlo, nel sempre più esigente mercato dei videogiochi.
Così, tanto per cambiare, l'Acclaim lancia questa terza puntata delle avventure di Kuros, il cavaliere senza macchie e senza paure. Anche questa volta il baldo giovane deve vedersela con il malefico mago Malkil, che ne ha combinata un'altra delle sue, cioè ha scacciato il Re dal trono ed ha preso il suo posto. Ma non è tutto. Malkil ha anche comprato i nobili di corte, dando loro il compito di eliminare tutti coloro che rappresentano una fonte di disturbo per i suoi perfidi piani, e super-guardiani per sorvegliare la situazione, in modo da man-

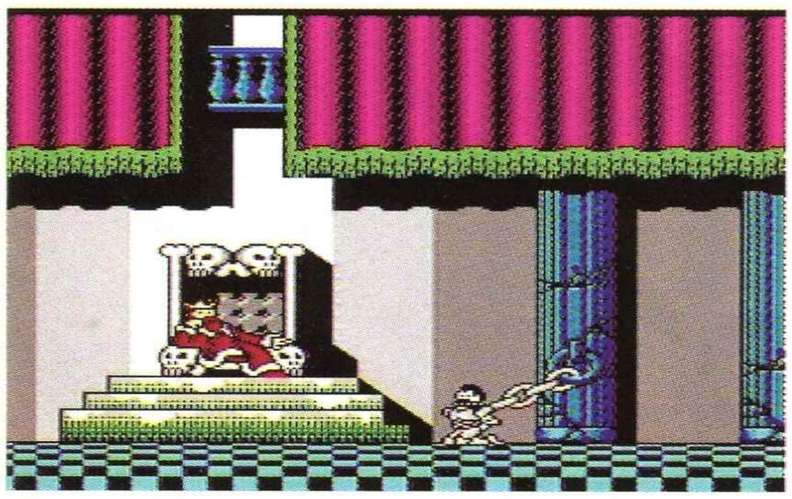
Kuros attende il nemico in guardia. In generale è sufficiente un colpo per eliminare gli avversari.



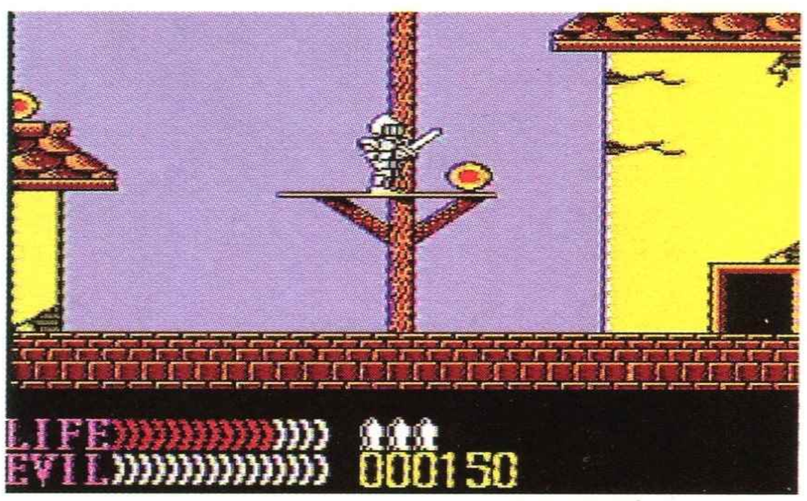
"Taxi, Taxi!" È incredibile come in questi castelli moderni manchino le comodità più elementari.



Questo mostroide vi renderà la vita difficile. Kuros dovrà saltare di qua e di là per evitare i suoi colpi.

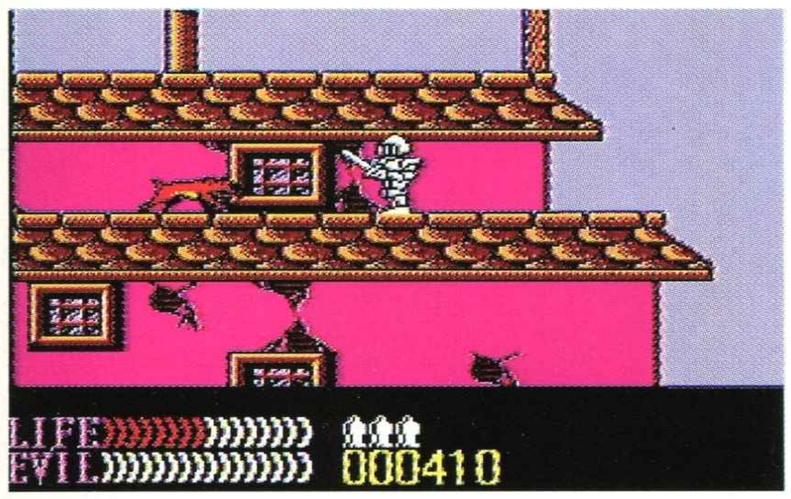

Che tremendo destino per un re... imprigionato davanti al suo stesso trono.

Che dolce vecchina, chissà se avrà delle informazioni per noi? Sempre meglio tentare.



Quando qualcuno mi spiegherà perché questa città è costruita ad albero! Misteri dei giochi a piattaforme...

L'oste si dimostra molto cortese, peccato che abbia dei prezzi da capogiro, ma del resto c'è la crisi...



Pussa via cagnaccio, non te lo dò PAL è inutile. Ma non ti danno da mangiare qua dentro?

tenerla sempre tranquilla. Kuros è davanti ad un bel pasticcio, e si rende conto che solo con la sua spada può fare ben poco. Il gioco parte dalla città, che per cause ignote ha una struttura ad albero, nella quale bisogna trovare qualcosa in grado di aiutare il valoroso cavaliere. La prima cosa da fare è racimolare una certa somma di denaro, che si trova un po' dovunque, e recarsi dal venale bottegaio per avere cibo, bevande, ma soprattutto chiavi, per penetrare le case, e preziose informazioni. La cosa più importante da fare è comunque trovare le varie associazioni (di ladri, maghi e cavalieri), dove, in cambio di una statuetta, è possibile accedere al test di ammissione; se l'esito di tale test è positivo, Kuros ottiene delle particolari abilità, che dipendono dal tipo di associazione. Con queste, il cavaliere è in grado di fare diverse cose, per esempio, se appresa la prima abilità di ladro, passare sotto il naso del guardiano dormiglione. I test da superare non sono altro che dei sottogiochi, nei quali bisogna attraversare un'area minata da trabocchetti e sconfiggere un guardiano finale. Prima di arrivare al combattimento finale con il terrificante Malkil, bisogna, naturalmente, trovarlo, in quanto questi è ben rifugiato nella sua enorme fortezza; ma ciò è possibile soltanto apprendendo tutti i gradi di abilità delle varie associazioni.
Questo terzo titolo della serie è molto avvincente ed articolato, pieno di sezioni da esplorare e di enigmi da risolvere. L'area di gioco è enorme, fin troppo in quanto è davvero facile perdersi (è vivamente consigliato farsi una mappa). Purtroppo questa vastità, a causa della mancanza di un sistema di salvataggio e di "continua partita", può rivelarsi letale per la longevità, inducendo il giocatore ad un prematuro abbandono del gioco

Il buon vecchio Malkil è un po'megalomane, c'è persino un suo ritratto in questa stanza!!!

ABILITÀ

Ognuna delle tre associazioni mette a disposizione, previo test, tre livelli di abilità, fondamentali per la riuscita del gioco.

LADRO: il primo livello di questa associazione conferisce a Kuros gli indumenti e il pugnale, in grado da renderlo meno appariscente. Il secondo livello mette a disposizione del protagonista un piede di porco, tipico strumento del mestiere, che permette di aprire le finestre, e penetrare, così, nelle stanze senza porte, o risparmiando, dove ce ne sono, chiavi preziose. Alla fine del terzo test si ottiene una chiave-scheletro, che permette l'accesso alle stanze con porte speciali.

MAGO: con il primo livello di abilità, oltre agli appositi indumenti, ci si può avvalere di "palle di fuoco", armi in grado di colpire il nemico anche da lontano. Con il secondo grado si apprende la magia del campo di forza. L'ultima abilità che si può ottenere da questa associazione è il potere della levitazione, che permette di volare da una piattaforma all'altra.

CAVALIERE: Dato che i vestiti di questa categoria si posseggono dall'inizio del gioco, dopo la prima prova si riceve solo una spada più lunga e più potente. Il secondo grado di abilità mette a disposizione una portentosa ascia da combattimento. Il terzo ed ultimo livello di cavaliere conferisce a Kuros una quantità infinita di spade, che possono essere lanciate ai vari nemici.

Log

COMMENTO & VOTO

80%

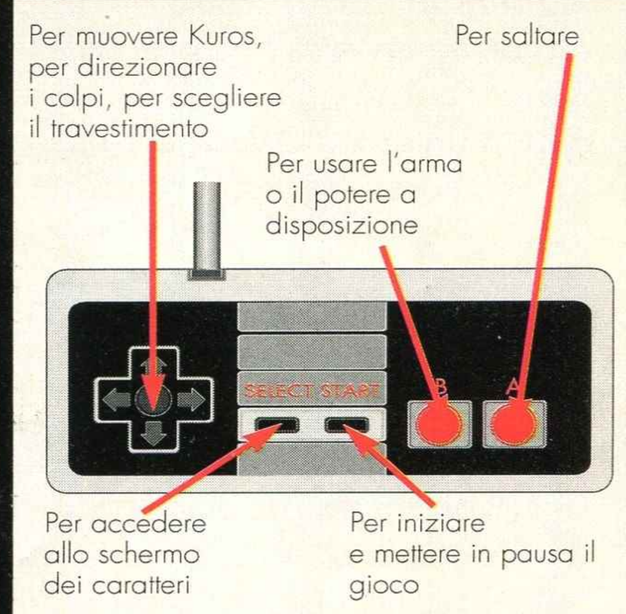
Wizards & warriors III, come si poteva immaginare, non si discosta di molto dai precedenti episodi, condividendo con loro stile e trama di gioco. Le modifiche apportate possono anche giustificarne l'acquisto, specie se si sono apprezzate le precedenti puntate, ma la qualità può non ovviare al problema della ripetitività: il dover giocare sempre tutta quanta l'avventura da capo, ogni volta che si termina una partita, abbassa notevolmente la curva di interesse già dopo le prime volte. Una tale vastità di gioco, tra l'altro sprovvista di un sistema di riferimento (mappa, etc.), non può non includere un sistema di salvataggio, anche se l'avventura non ha una elevata difficoltà. Comunque, come al solito, a voi la scelta

SCHEDA TECNICA

Titolo	Wizards & Warriors III
Casa	Acclaim
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	Noooooo
Livelli di difficoltà	1

AVVENTURA

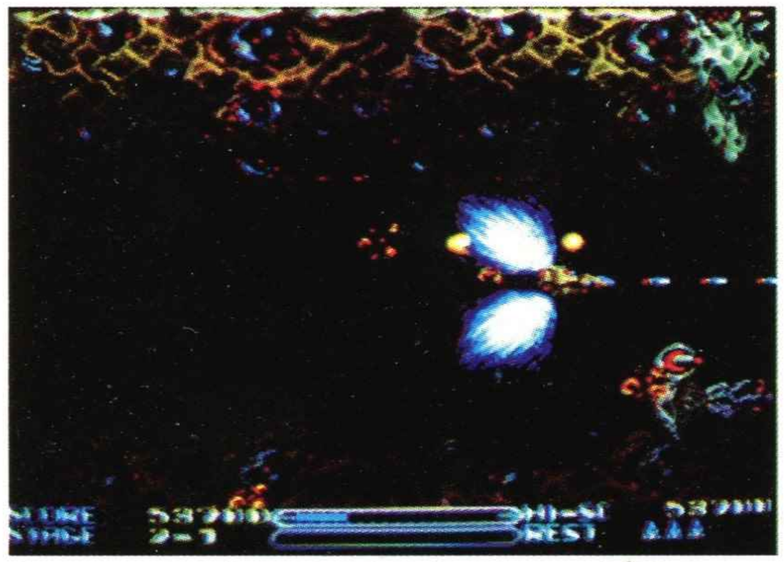
SOTTO CONTROLLO



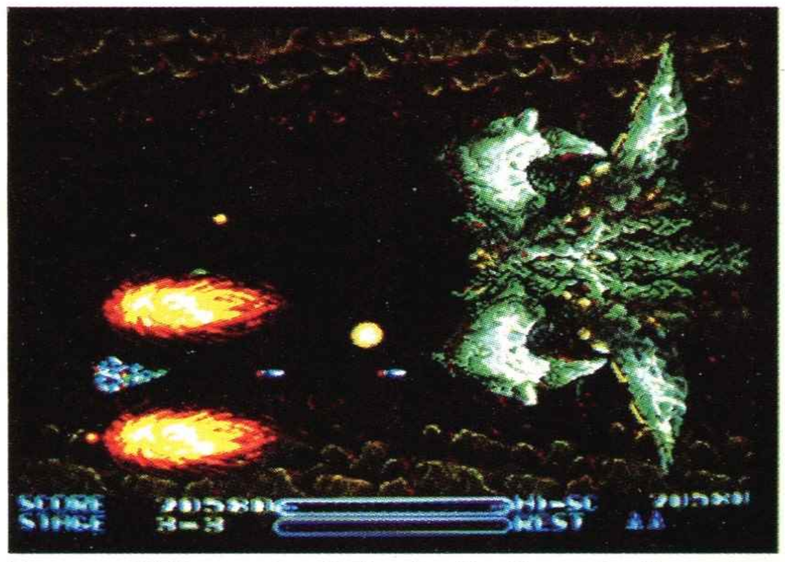
RAYXAMBER 3

PC ENGINE CD-ROM

I Raves Bros. tornano a far parlare del PC Engine con uno sparatutto mega-galattico, capace di far impallidire i possessori di console ben più blasonate (a 16-bit per intenderci). Buon divertimento!



Certo che questi post-bruciatori non sono niente male ! Chi ci sta alle spalle farà meglio a levarsi di torno.

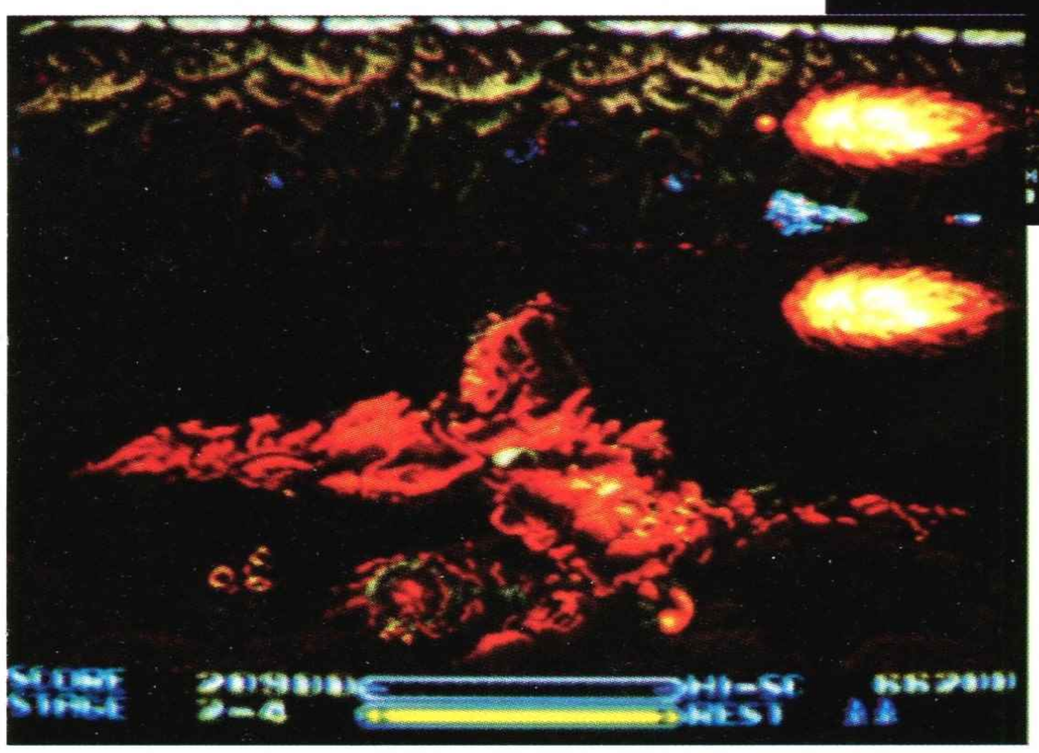


Pazzesco!!! Un mostro di fine livello di queste dimensioni è degno di un coin-op!

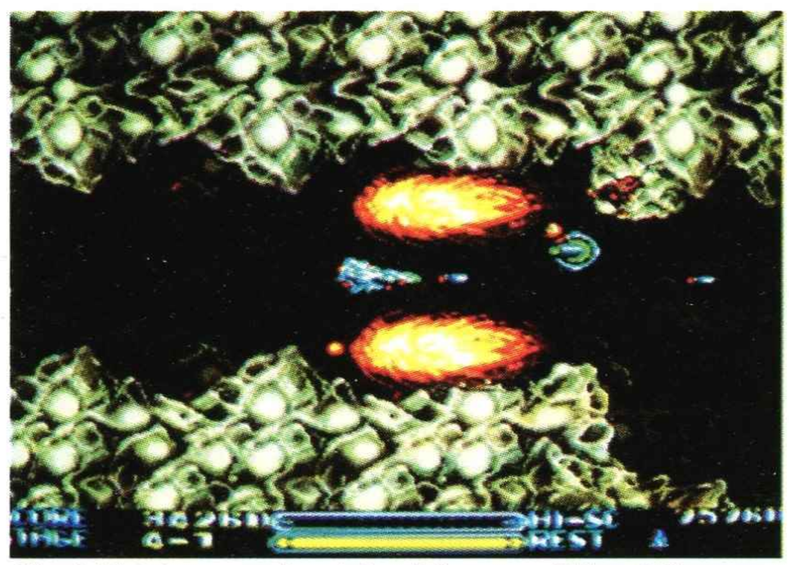
Avanti ragazzi, siete tutti invitati a cena a casa mia. Questa sera alieni flambé.

Un bel sorriso per i lettori, grazie.

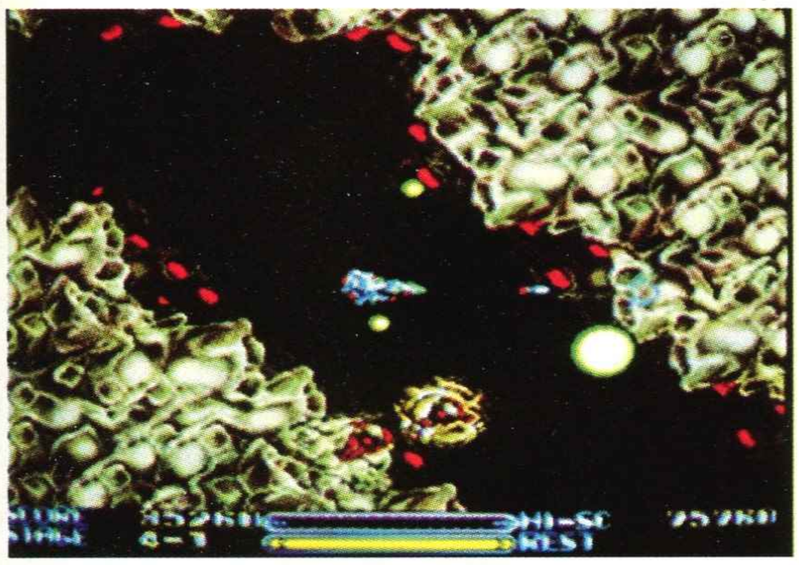
Salve ragazzi, mi presento, sono il capitano Karamazow in forza al servizio di spazio-trasporto della galassia 12. Oggi non è proprio una gran bella giornata sapete, mi ero fermato giusto un secondo ad una W.C.S. (Water Closet Station) per darmi una rinfrescatina, quando esco e scopro che mi hanno svaligiato il cargo fregandosi 8.000 tonnellate di Marmellata di Melanzane e, come se ciò non bastasse, me lo hanno anche rigato tutto.
Ma dico io, è già la terza volta che mi succede questa settimana, nonostante sia pieno di antifurti, catenacci, foto di Piergiorgio Gallarani, ecc.. Ma adesso basta, sono stufo di spendere tutto il mio stipendio di camiciaio (ho anche un secondo lavoro, indispensabile, visto come vanno gli affari) dal carrozziere, che poi ci impiega una vita a riverniciarmi il caccia costringendomi a prendere gli spazio-bus con tutto quel marasma di gente.
Senza contare, poi, il controllore che con trecento persone senza biglietto va a beccare proprio me; l'ultima volta lo avevo anche comprato solo che l'edicolante mi ha appioppato un biglietto della lotteria nazionale irachena facendomelo passare per il nuovo abbonamento della S.T.I.E. Adesso però basta, ho deciso, vado a cercare quei beoti che mi hanno fatto il danno e vedremo come andrà a finire...
Già, ma come faccio a ritrovarli? Certamente non mi avranno lasciato il loro biglietto da visita. Ehi! Lei signore, non mi sa dire se ha visto... No eh... Allora lei signorina dai bei tentacoli, per caso non sa se... Nemmeno lei. Uffa, ma come faccio. Un attimo però... Ehi tu, bella bambina, ciao, come ti chiami? " UGO!" Capisco, senti esserino non è hai per caso visto chi è stato a svaligiare quel caccia laggiù?
"Sì, è stato un gruppo di alieni veramente schifosi che poi si è allontanato in direzione della Settima Nebulosa." Grazie mille piccolo mucchietto di ossa, mi hai fatto veramente un grande favore, così adesso posso andare da loro e voglio proprio vedere che cosa avranno il coraggio di dirmi!
Un momento però, come faccio ad andar-



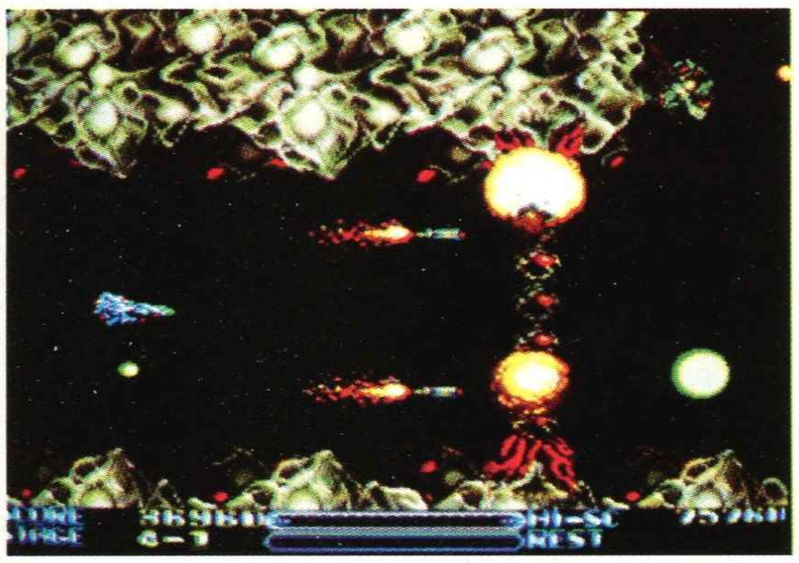
Il solito, piccolo, indifeso, cenobitico mostro di fine livello.



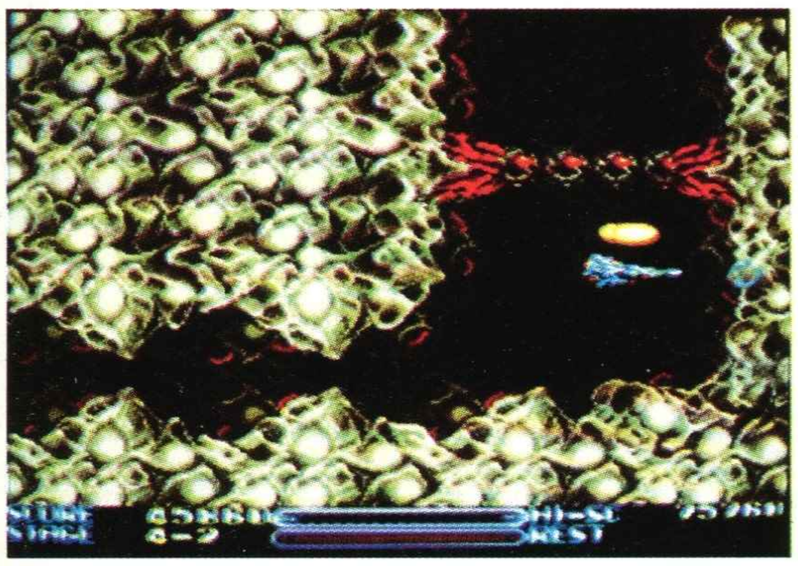
Che fatica lavorare in miniera! Con questi lanciafiamme poi fa un caldo!!!



Rotola, rotola, alieno siderale rotola.... Sembra di assistere ad uno spettacolo della Donna Cannone.

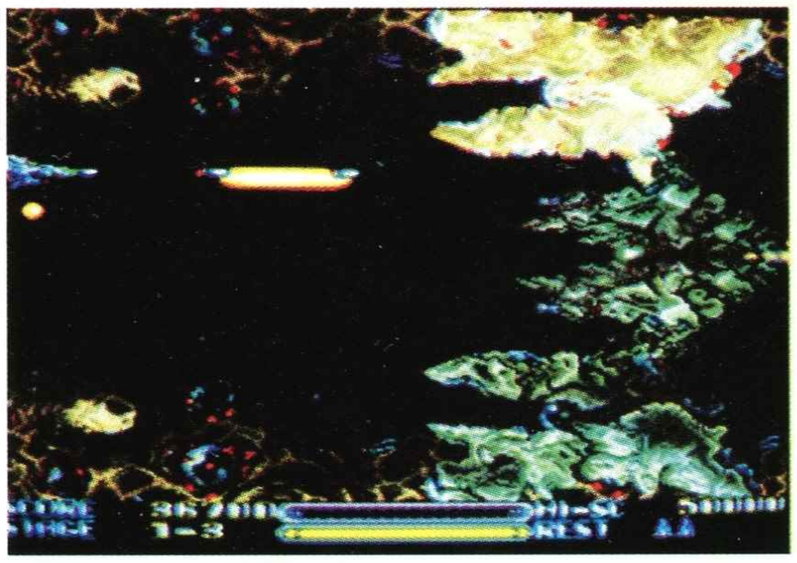


Bussate e vi sarà aperto. L'ho sempre detto che con le buone maniere si ottiene tutto.



Ed ora un tocco di magia. Da orizzontale lo scrolling diventa verticale!

ci tutto da solo, la è buio, potrei perdermi e poi tutte quelle voci che sento quando sono da solo... e se incontro il Gatto Mammone o peggio ancora il Ba Bau... No... No, per favore non fatemi andar da solo, vi prego accompagnatemi, in fondo cosa volete che siano sei livelli di spara e fuggi a scrolling orizzontale da superare.
Vabbé, ci saranno anche alcune tonnellate di bavosi alieni da blastare ma io, sapete, ho una buona mira, di vista ho 3 decimi abbondanti e poi ci sono un sacco di armi extra, quindi non c'è da preoccuparsi. Come, voi dite che c'è da preoccuparsi, eccome! Ma via è una passeggiata, i mostri di fine livello sono sì grossi, ma anche bonaccioni (mi ricordano la portinaia del mio palazzo), suvvia siate pii, vi prometto che se qualcuno viene avrà in ricompensa un vasetto di marmellata di melanzane... allora, vi va l'idea? No, fermi, dove andate? Vi prego non fatemi andare da solo!



Questi grossi guardiani di fine livello non sono molto pericolosi. È importante utilizzare l'arma adatta.

L'INVICIBILE ARMADA

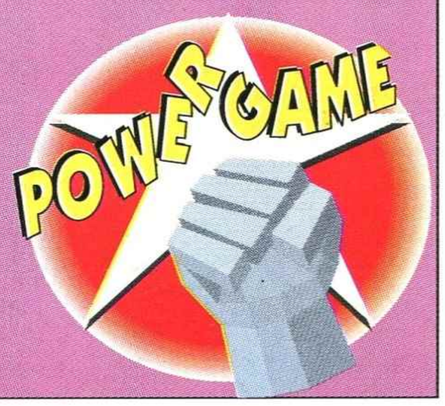
In *Rayxamber* abbiamo a nostra disposizione 3 tipi di armi, ognuna delle quali può essere utilizzata in 3 diverse direzioni (su-giù, davanti, dietro), determinate dalla posizione del pod nel momento in cui viene raccolto.

POD ROSSO: Con quest'arma potrete lanciare due fiamme veramente cenobitiche che devasteranno ogni cosa con cui entreranno in contatto; peccato che la loro gittata sia molto limitata.

POD VERDE: È forse l'arma migliore delle 3 a disposizione, con essa potrete lanciare delle sfere verdi che andranno ad inseguire e a colpire i nemici presenti sullo schermo. Il difetto di questo pod è lo scarso volume di fuoco che lo rende poco adatto alle situazioni più congestionate.

POD GIALLO: Il classico, immancabile, apocalittico, massiccio laser a doppio taglio, utilissimo soprattutto con i mostri di fine livello, peccato che richieda una gran precisione per essere veramente efficace.

MISSILI: Tenendo premuto il tasto 1 del joypad per un certo lasso di tempo e poi lasciandolo lancerete due missili, mentre con una rapida doppia pressione questi si divideranno in cinque missili a ricerca. Utilissimi per gli stermini di massa.



Raves

COMMENTO & VOTO

94%

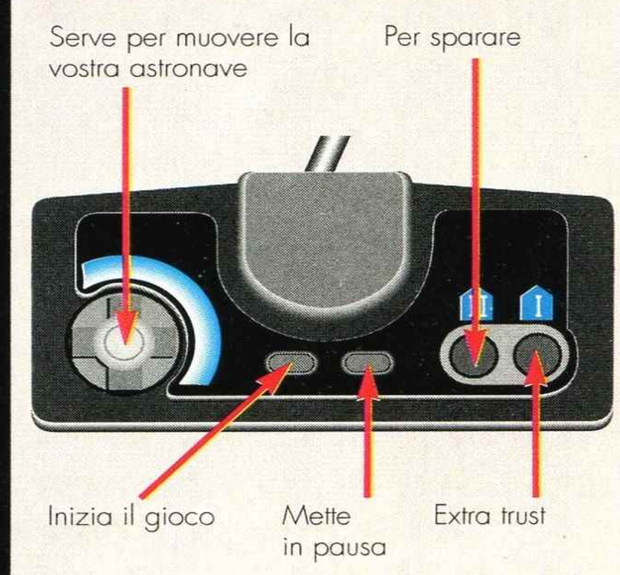
I programmatori giapponesi sono veramente incredibili! Infatti, ogni volta che sembrano essere arrivati al top di una console se ne vengono fuori con un prodotto come *Rayxamber 3* che non solo è giocabilissimo, ma addirittura incredibile dal punto di vista tecnico. Un appunto si può muovere alla mancanza di una qualunque introduzione ma la cosa non incide per nulla sul gioco che rimane semplicemente esaltante!
Infatti la grafica è favolosa e ottimamente definita, lo scrolling fluido e senza alcuna sbavatura (i rallentamenti, come al solito, sono lasciati ad altre console...) (anche le decine di livelli di parallasse, però NdR) e le musiche sono semplicemente divine. Il prodotto risulta poi così coinvolgente che non smetterete di giocarlo fintanto che lo avrete finito, il che non avverrà certo in breve tempo! Un consiglio COMPRATELO, COMPRATELO!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Rayxamber 3
Casa	Data West
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	2

SOTTO CONTROLLO

SPARATUTTO



MICRO GENIUS, IL COMPATIBILE.

Non c'è niente di più originale che giocare con la Console Marpes 7600 Micro Genius

COMPATIBILE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO FAMILY SYSTEM

Design "Big Box"
Vincitore del Premio TWC Design 1991

- **Uscita stereofonica con cuffia in dotazione**
- **Tasto espulsione cartuccia**
- **Tasto reset**
- **Uscite audio video per monitors**
- **Alimentatore, Cavo RF e Deviatore TV**

Inoltre nella confezione troverete una splendida cartuccia gioco e DUE JOYSTICK TURBO per giocare subito con i vostri amici!

La più vasta disponibilità di giochi al mondo!

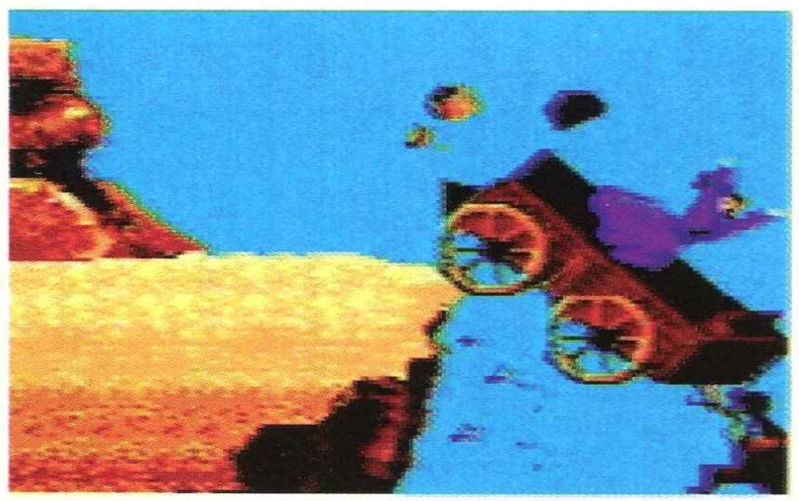
...e la versione ACTION KIT...

...contiene la fantastica pistola INFRARED LIGHT PHASER!

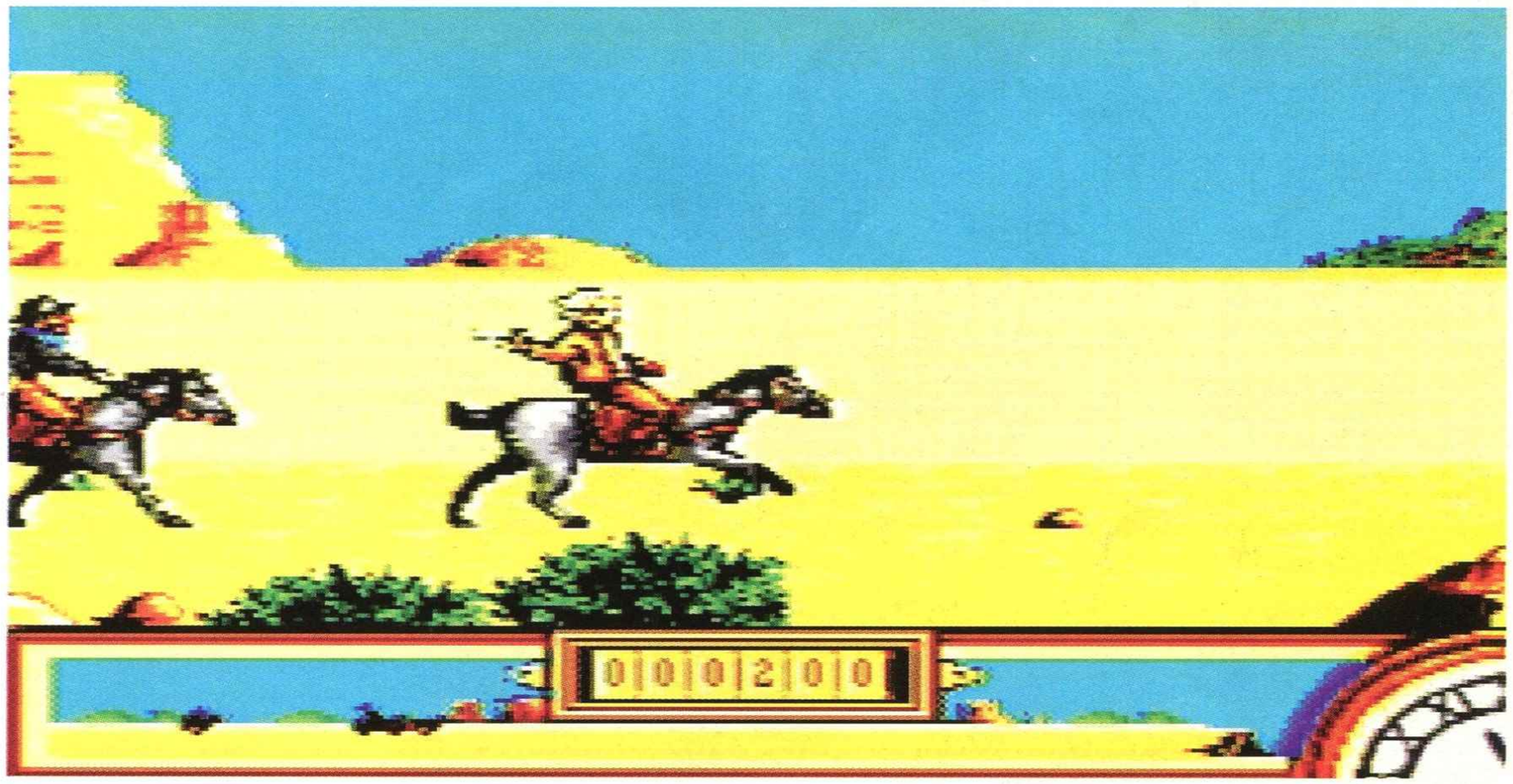
NINTENDO & NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM are a Trademarks of Nintendo. MARPES & MICRO GENIUS are a Trademarks of Elettronica Marpes srl

BACK TO THE FUTURE 3

"DOOOOCCCCCCCCC!!!!". Questo è l'urlo che Martin Mc Fly, in tutti e tre i film della serie Ritorno al Futuro, grida allo scienziato Elmet Brown ogni volta che si trova nei guai. C'è però da dire che se ai due protagonisti della fortunata serie le cose andavano un po' male potevano sempre contare sulla fida De Lorean/Macchina del Tempo per tornare indietro negli anni e rimediare ai guai commessi. Certo che un giocattolino del genere farebbe proprio comodo...

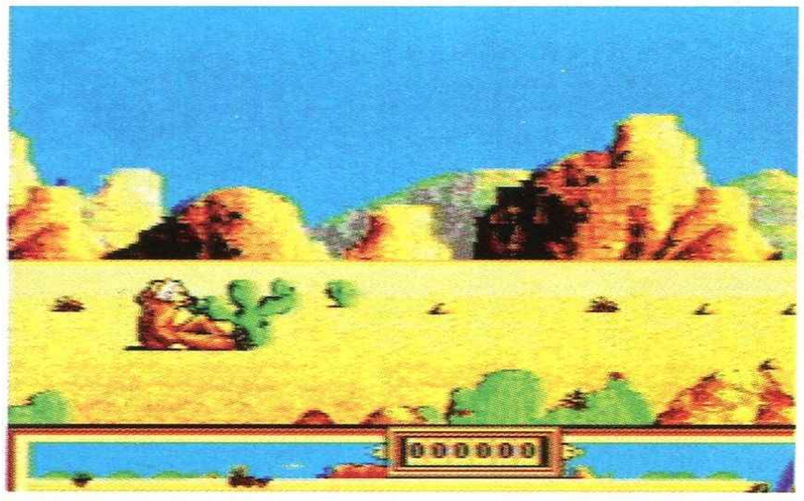


Cerchiamo di riordinare le idee e capire dov'eravamo rimasti.Martin e Doc erano riusciti a recuperare il grande almanacco sportivo e dunque a sventare tutti i piani del malefico Biff, ma proprio alla fine un fulmine colpisce la De Lorean con a bordo Doc che sparisce nel nulla senza lasciare traccia. Martin era disperato e convinto di essere rimasto intrappolato nel 1955, quando una lettera spedita nel lontano Far West lo informa che il suo amico scienziato è ancora vivo, intrappolato in quell'epoca. A Martin non resta quindi che recuperare la Macchina del Tempo (Non ho visto il film e quindi non chiedetemi come, il manuale non lo dice) e chiedere aiuto al Doc del 1955 che convinto di aver appena rispedito Martin nel 1985 esclama "Oh, mio Dio..."
In *Ritorno al Futuro - Parte III*, Martin grazie all'aiuto di Doc riesce a raggiungere il



A cavallo dovete evitare oggetti e insetti e saltare burroni e ostacoli. Come se non bastasse dovete anche guardarvi alle spalle dagli attacchi dei cowboy nemici a cavallo. In questo caso è sufficiente inchinarsi per evitare i proiettili.

Armati di torte alla panna dovete colpire gli avversari che si affacciano alle finestre.



Le prime volte sarete spesso a terra. Avrete bisogno di molta pratica per evitare tutti gli ostacoli.

LIVELLI & C.

LIVELLO 1: INSEGUIMENTO DEL CALESSE

Nei panni di Doc dovrete inseguire un calesse impazzito sul quale si trova Clara, la maestra del villaggio amica dei due protagonisti.

Sarà compito del giocatore raggiungerla e salvarla prima che arrivi sull'orlo di un precipizio. Durante l'inseguimento dovrete evitare numerosi oggetti schivandoli o colpendoli con la pistola. Inoltre potrete raccogliere anche delle icone che però non sempre recano vantaggi. Eccone una breve descrizione:

Ankh Verde - Una vita in meno.

"B" Verde - Fa scendere il punteggio.

Cannone Verde - Aumenta la velocità del calesse.

Ankh Blu - Vita extra.

"B" Blu - Aumenta il punteggio.

Cannone Blu - Aumenta la velocità del cavallo di Doc.

LIVELLO 2: POLIGONO DI TIRO

In questo livello Martin dovrà usare tutta la sua abilità di tiratore, e colpire quanti più oggetti possibile prima che scada il tempo.

Usando il puntatore per mirare dovrete colpire le sagome dei malviventi e delle papere, senza però colpire quelle delle vecchiette.

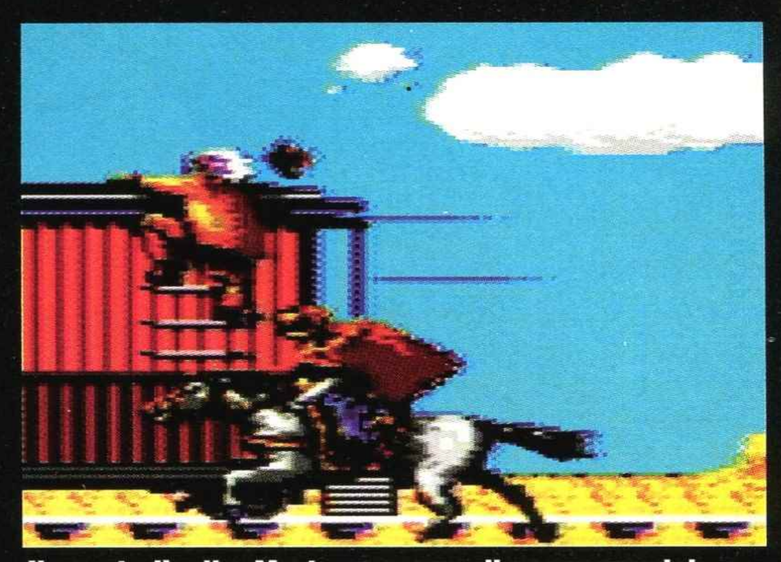
LIVELLO 3: TORTE IN FACCIA

Buford "Mad Dog" Tannen e la sua banda arrivano al villaggio di Doc e Martin decisi a cercar grane, prendendosela con il giovane eroe.

Martin, che non sopporta di essere chiamato codardo, si arma quindi di piatti e inizia a lanciarli contro i malviventi. Sarà compito del giocatore aiutarlo nella sua impresa stando attenti a non farlo cadere sotto i proiettili nemici.

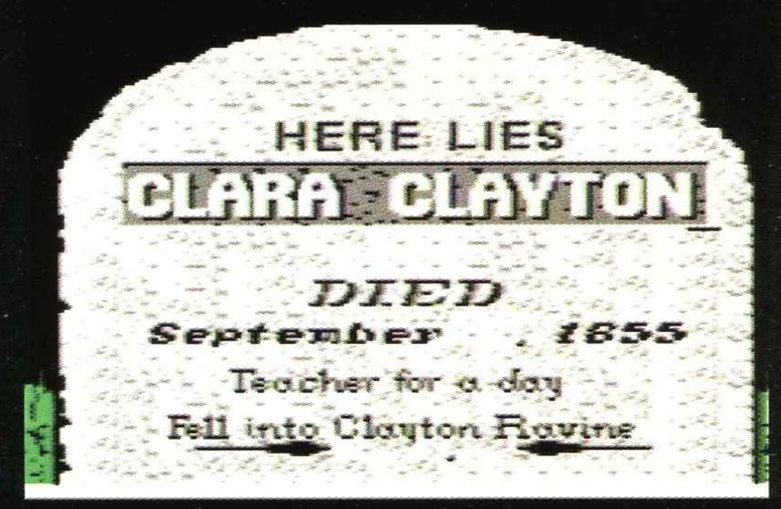
LIVELLO 4: IL TRENO

L'ultimo livello del gioco vede Martin e Doc impegnati a trovare un modo per tornare a casa. L'unico modo per far raggiungere alla DeLorean le fatidiche 88 miglia orarie è quello di spingerla con un treno, e decidono quindi di rubarne uno. Nei panni di Martin dovrete camminare sopra il treno e raccogliere i tronchi necessari per aumentare la velocità del mezzo, affrontando inoltre gli scagnozzi di Buford e stando attenti a evitare i pali lungo la ferrovia.

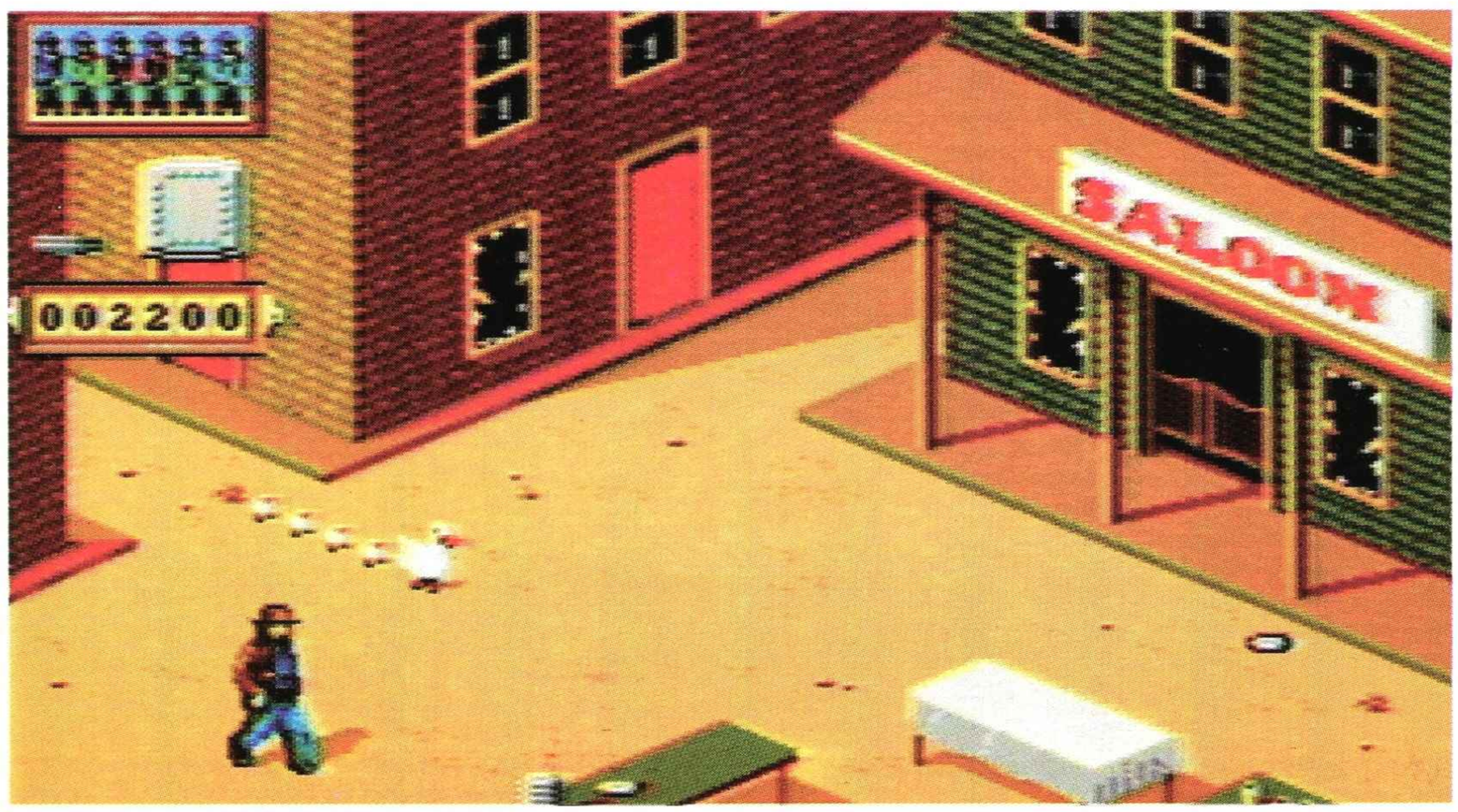


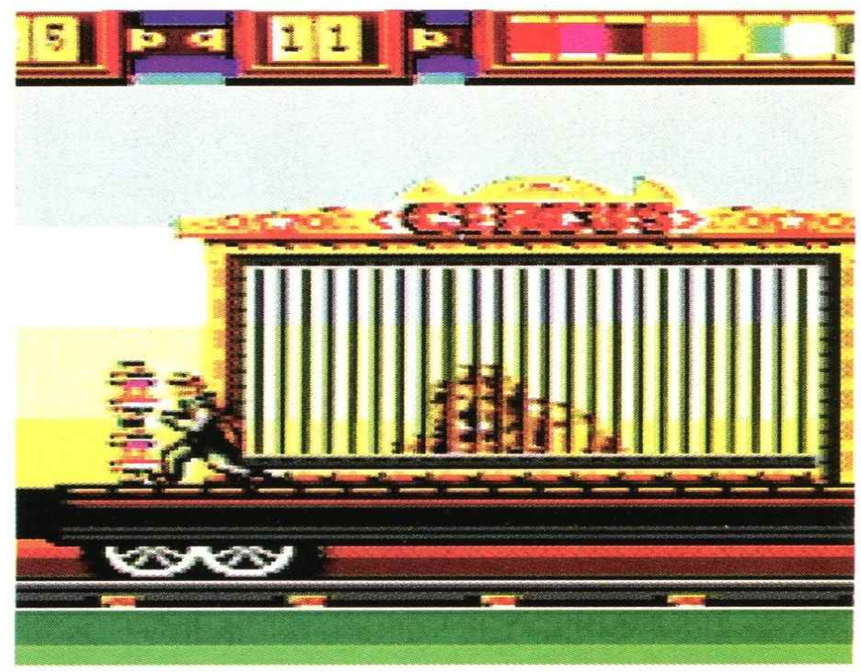
Il quarto livello. Marty scappa sulle carrozze del treno inseguito dai membri della banda.

La struttura è simile a quella del primo livello. Cambia lo scenario e il senso di marcia.



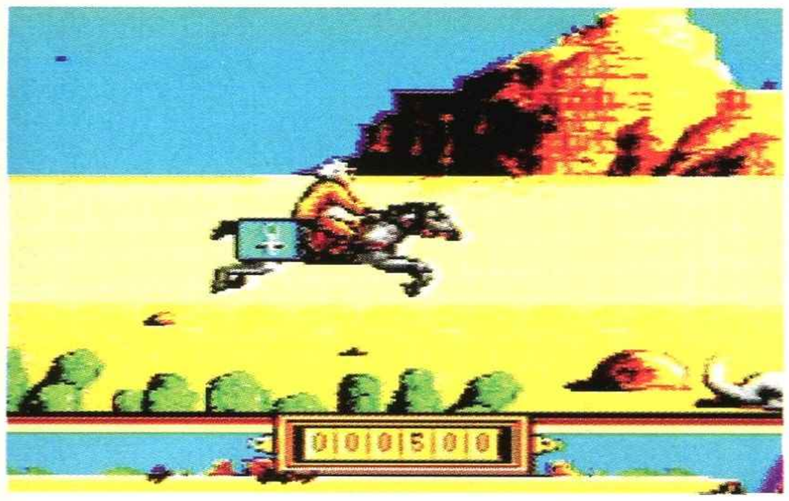
Ecco quello che succederà se non riusite a salvare Clara Clayton.



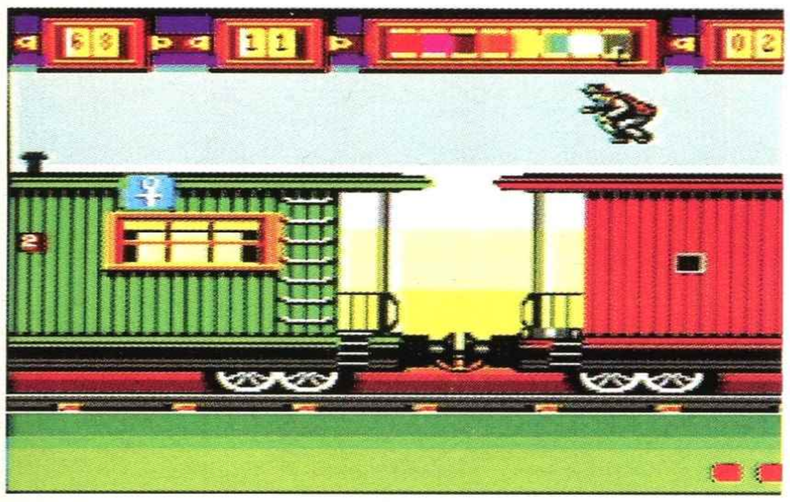


Quel leone in gabbia trasportato sul treno mi ricorda l'inizio di un altro gioco. Il protagonista era più simpatico e usava bene la frusta.

(A fianco) Quella famiglia di paperi hanno scelto un brutto momento per attraversare la piazza.



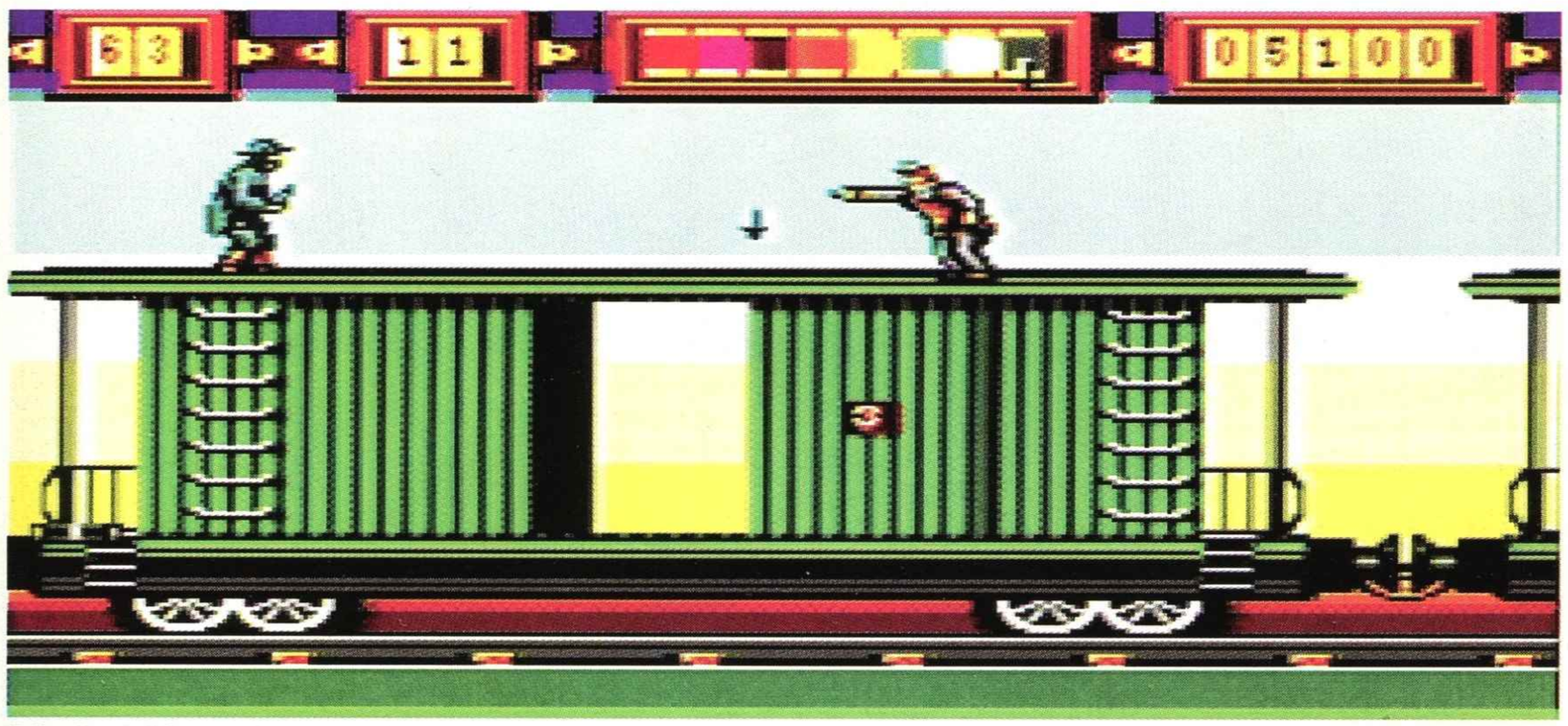
Doc salta con il cavallo e non afferra quello che dovrebbe.



Quell'icona che si avvicina è meglio afferrarla. Nasconde un bonus che vi sarà molto utile.

vecchio West, e subito si rende conto in che razza di mondo è capitato: indiani inferociti che odiano i visi pallidi e cowboy esaltati che non perdono l'occasione per sfidarsi o fare a pugni. Martin si mette subito alla ricerca di Doc che, nel frattempo, si era messo a costruire pistole e altre armi per sopravvivere. Dopo.... Stop! Non voglio dirvi tutto altrimenti rischio di rovinare la sorpresa a quei pochi che ancora non hanno visto il film. Oppure, se preferite, andate a comprarvi la cartuccia di questa conversione dove impersonando i due protagonisti dovrete far di tutto per tornare nel presente, in mezzo a cavalli, belle donne e duelli all'ultimo sangue.

Bio Massa



Il livello dell'inseguimento sul treno nella versione Master System.

Prendi la mira e spara. Il livello del tiro a segno è tutto qui. Bisogna essere veloci a colpire gli oggetti. Non fatevi tremare la mano, tanto gli obiettivi non sparano.

COMMENTO & VOTO

MS 63%
MD 79%

MASTER SYSTEM
Back to future - Part III **è solo una versione leggermente migliorata del precedente. La grafica è buona, un po' meno il sonoro. Il gioco è rovinato dalla scarsa giocabilità dovuta ad una terribile gestione dei comandi. In effetti questi rispondono il più delle volte in ritardo con una precisione pressoché nulla. Sinceramente se volete spendere dei soldi per questo titolo forse è preferibile acquistare la videocassetta del film.**

MEGADRIVE
Tralasciando gli aspetti grafici e sonori che ovviamente sono migliori, la versione MD di *Back to future - Part III* ha una buona giocabilità. I comandi, infatti, rispondono molto bene e non ci vorrà molto per prendere confidenza con essi. In ogni caso 4 livelli sono decisamente pochi e sono stati realizzati con poca fantasia.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Back To The Future - Part III
Casa	Image Works
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

GALAHAD

MEGADRIVE MD

Venghino siori! Principesse rapite! Demoni malvagi! Mostri mostruosi! Prodi cavalieri! Giocatori stufi di tutta questa roba! Beh, non esageriamo. L'ambientazione di *Galahad* potrà non essere il massimo dell'originalità, ma non diamo giudizi affrettati...

Il primo portale che riusciremo a raggiungere. Niente male come inizio, non trovate? Peccato che nei livelli successivi non sarà molto facile...

In piena azione contro le forze del male: sciabola laser!!!

Questi spunzoni non possono essere distrutti: sono d'acciaio.

Sciagura, sciagura, la bella principessa Lucanna è stata rapita dal malvagio demone Babalù di turno - in questo caso il cattivissimo drago Thanatos. Prima che uno qualsiasi dei presenti al rapimento possa esclamare "questa scena non mi è nuova", il coraggioso cavaliere Galahad impugna la sua fida spada e si tuffa all'inseguimento del mostro attraverso tre mondi a piattaforme popolati da feroci mostri. Riuscirà il nostro eroe (eccetera)?
All'inizio dell'avventura Galahad è armato con una semplice spada da allenamento, capace di infliggere agli avversari un punto ferita per colpo. L'arma è sufficiente per affrontare i mostri che infestano i primi livelli del gioco, ma totalmente inadatta per gli avversari più tozzi che si incontrano più avanti.
Fortunatamente ad intervalli regolari ci si imbatte in negozi di armi ed armature nei quali è possibile acquistare equipaggiamento più potente. Le armi migliori, naturalmente, infliggono più danni per colpo mentre le armature aumentano il numero di colpi che è possibile assorbire prima di perdere una vita. Questo equipaggiamento viene acquistato raccogliendo il denaro e le gemme lasciati sullo schermo dai nemici morti o rinvenuti in una delle moltissime casse misteriose sparse per i vari livelli.
Alcune armi sono veramente devastanti, come la Spada del Leone capace di infliggere 5 punti danno in un colpo solo e l'arma Armageddon che infligge 20 punti danno a tutti i nemici presenti sullo schermo in cambio però del sacrificio di una delle vite di Galahad.
Ogni mondo è diviso in più livelli, ed ogni livello è caratterizzato da una missione da compie-

Uno dei mini-guardiani che dovrete affrontare.

I ragni di cristallo li troverete nelle caverne.

Il ponte si abbassa sotto il nostro peso, cariiino... Tocchi grafici come questo abbondano in tutto il gioco.

Raist

re. Queste missioni sono in genere molto semplici: "Trova la chiave tale nel posto tale ed usala per aprire il portale dimensionale". Alcune richiedono la sconfitta di un mini-guardiano di fine livello, mentre al termine di ogni mondo ci attende lo scontro con uno dei servitori di Thanatos. Il drago in persona si nasconde alla fine del terzo mondo.

Galahad è un gioco di piattaforme nell'accezione più pura del termine. Ciò non significa che non vi siano anche dei piccoli rompicapo da risolvere, ma questi sono generalmente molto facili e non presenteranno grossi problemi, soprattutto per quei giocatori già abituati a questo genere di giochi.

Tecnicamente il gioco è molto buono: il controllo del protagonista è adeguatamente preciso (qualità fondamentale per un gioco che in alcuni punti richiede balzi millimetrici su microscopiche piattaforme) e la grafica è molto curata, anche se le animazioni degli avversari sono ridotte all'osso (tre "frame" quando va bene).

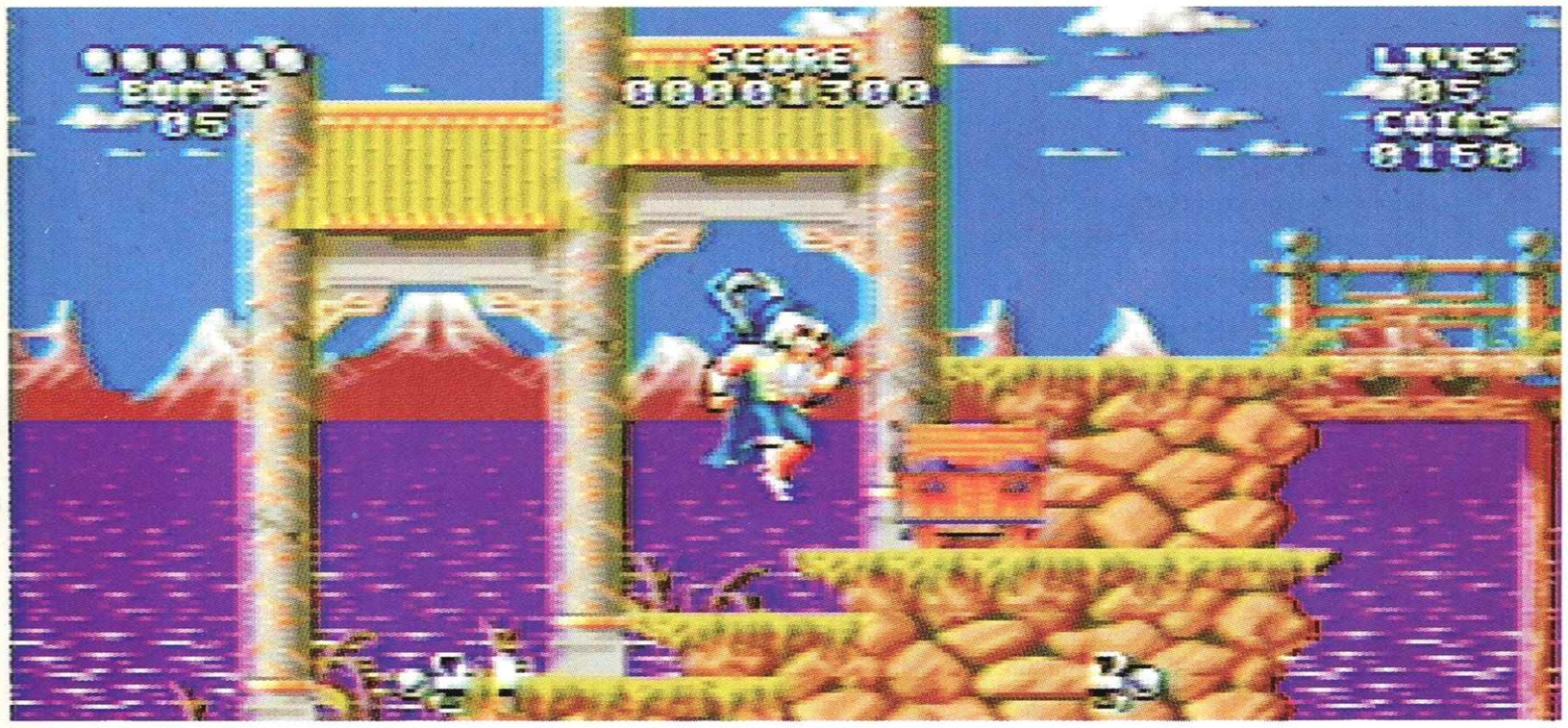
Galahad non è comunque un gioco privo di difetti. Uno particolarmente fastidioso è che se vi muovete in una certa direzione Galahad non sempre si volta immediatamente. È un ritardo di una frazione di secondo, ma se intanto voi avete già sferrato il colpo di spada lo avete fatto nella direzione sbagliata, ed il mostro che vi stava attaccando alle spalle vi arriva addosso.

Inoltre in alcuni punti del gioco sembra che sia praticamente impossibile non perdere una vita. Per esempio, una serie di piattaforme poste una sopra l'altra è investita da una pioggia di massi, e non c'è assolutamente spazio per schivarli o saltarli. Come il programmatore pensi che sia possibile superare questo punto senza danni è un mistero (ma se lo scoprite scrivetecelo che lo metteremo nella rubrica dei TNT degli Help).

Questi difetti non compromettono però la qualità complessiva del gioco, che rimane alta. Una schermata di opzioni permette di variare alcuni dei parametri del programma, come il numero delle vite (3 o 5), e i "continua" (da 0 a 3). Alla fine di ogni mondo viene fornita la password necessaria per cominciare da quel punto nelle partite successive.

Su una piattaforma mobile ci avventuriamo nell'oscurità.

Urrà, abbiamo trovato un altro portale!



Per salire questi gradoni non ci resta che saltare, ma quand'è che i protagonisti dei giochi impareranno a salire le scale?

COMMENTO & VOTO

88%

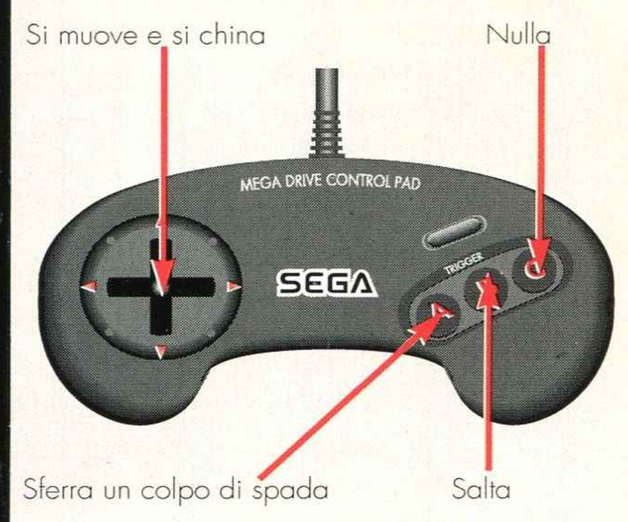
Per quanto possiate frugarci dentro, nel gioco non troverete nulla di originale (io ho provato anche a capovolgere la cartuccia e a scuoterla). Ma questo in fondo è un difetto secondario se gli ingredienti di sempre vengono combinati in un gioco vario e divertente - e fortunatamente questo è il caso di *Galahad*. Le animazioni non sono il massimo della vita, anche se la grafica in stile giapponese è simpatica, ma la cosa importante è che *Galahad* è un gioco molto coinvolgente dalla difficoltà quasi perfettamente graduata (se si escludono quei punti "impossibili" di cui parlavo prima). Non è frustrante, ma è molto impegnativo e i 22 livelli da esplorare garantiscono che resterete attaccati a questa cartuccia per molto tempo. Senz'altro consigliato.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Galahad
Casa	EA/Psygnosis
Distribuzione	C.T.O.
N°Giocatori	1
Continua?	da 0 a 3 + password
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



VENDITA AL DETTAGLIO

E PER CORRISPONDENZA

GET READY!

Via Guidotti, 40/b - Bologna

NUOVI NUMERI

☎ 051/435499

☎ 051/435537

MEGA DRIVE

Aecade Power Stick	L.	89.000
Convertitore JAP/ITA	L.	25.000
Joypad a infrarosssenza cavo	L.	59.000
Mega Drive Pal + Sonic	L.	279.000
Mega Drive Scart + Sonic	L.	379.000
Mega Drive Joypad	L.	35.000
Cartucce Americane		
Alien 3	**L.**	**104.000**
Arch Rival Basketball	L.	94.000
Atomic Runner (Chelnov)	L.	99.000
Acquatic Games (James Pond 3)	**L.**	**89.000**
Arcus Odyssey	L.	119.000
Batman	L.	94.000
Batman Returns		**Telefonare**
Cadash	L.	94.000
Captain America		**TELEFONARE**
Caliber 50	L.	59.000
Capriati Tennis	**L.**	**104.000**
Chuck Rock	L.	109.000
Crue Ball	**L.**	**94.000**
Cybercop	**L.**	**109.000**
David Robinson Basketball	L.	109.000
Death Duel	**L.**	**114.000**
Devilish	L.	94.000
Desert Strike	L.	89.000
European Club Soccer (ITA)	**L.**	**104.000**
E. Holyfield Boxing	L.	99.000
F22 Interceptor	L.	89.000
Fighting Master	L.	94.000
Gods	**L.**	**104.000**
Green Dog	**L.**	**94.000**
Ishido	L.	34.000
John Madden 92	L.	89.000
Jordan VS Bird	L.	79.000
Krusty's Fun House	L.	99.000
Musha Aleste	L.	104.000
NHL Hockey 93	**L.**	**109.000**
Nhl Hockey	L.	89.000
Olimpic Gold	L.	99.000
Predator 2	**L.**	**99.000**
Rolling Thunder 2	L.	109.000
Robocod (James Pond 2)	L.	89.000
R.B.I. 4 Baseball	**L.**	**104.000**
Super Off Road	L.	94.000
Super Volleyball	L.	79.000
Sonic		**TELEFONARE**
Street Smart	L.	104.000
Super Smash TV	L.	99.000
Terminator	L.	109.000
The Simpson	L.	99.000
Toky	L.	79.000
The Flistones		**NOV/DIC**
Talespin		**NOV/DIC**
Tazmania	L.	104.000
Test Drive 2	L.	109.000
Trampoline Terror	L.	59.000
Wonderboy 5	L.	109.000
World Illusion Mickey & Donald	**L.**	**104.000**
World Trophy Soccer	**L.**	**99.000**
Warrior of Rome	L.	79.000
WWF Wrestlemania		**NOV/DIC**
Usa Team Basketball	**L.**	**99.000**
Young Indiana Jones		**NOV/DIC**
Young Galahad	**L.**	**104.000**

Cartucce Giapponesi		
Alisia Dragon	L.	89.000
Atomic Robokid	L.	54.000
Arrow Flash	L.	59.000
Chelnov	L.	99.000
Case HQ		**TELEFONARE**
Devil Crush	L.	104.000
Elemental Master	L.	64.000
F1 Circus	L.	65.000
Fantasia	L.	69.000
F1 Hero	L.	89.000
Fighting Master	L.	94.000
Glaylancer	L.	109.000
Grand Slam Tennis	L.	99.000
Hellfire	L.	54.000
HI School Soccer	L.	94.000
Joe Montana II	L.	64.000
Kid Chamaleon	L.	89.000
Leynos	L.	54.000
Mickey Mouse	L.	69.000
Mercs	L.	79.000
Power Athlete		**Telefonare**
Quackshot	L.	69.000
Senna Super Monaco GP 2	L.	79.000
Sonic	L.	54.000
Steel Empire	L.	99.000
Street of Rage 2		**Dicembre**
Street of Rage	L.	69.000
Slime World	L.	89.000
Sonic 2	**L.**	**94.000**
Splatter House 2	L.	99.000
Super Shinobi 2		**TELEFONARE**
Thunder Fox (Scart)	L.	79.000
Thunder Force 4 (Scart)	L.	109.000
Undead Line	L.	89.000
Wip Rush	L.	54.000
Giochi per Mega CD		
Ernest Evans	L.	104.000
Funky Horror Band	L.	79.000
Final Fight		**TELEFONARE**
Fray Area	L.	94.000
Heavy Nova	L.	94.000
Prince Of Persia	L.	99.000
Sol Feace	L.	94.000
Wonder Dog	**L.**	**99.000**

SUPER FAMICOM

Super Nes System + Super Mario World + Cavo Scart + Trasformatore 220V	L.	399.000
Super Nes Pal - 1 Joyped Trasformatore 220V	L.	399.000
Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi)	L.	134.000
Super Famicom Pal	L.	419.000
Super Famicom Scart-RGB	L.	399.000
Convertitore USA/JAP - JAP/USA	L.	35.000
Convertitore EURO/USA-JAP	L.	50.000
Trasformatore 220V per Super Nes	L.	20.000
Cartucce Americane		
Addams Family	L.	129.000
Axelay	**L.**	**144.000**
Amazing ennis	**L.**	**129.000**
Bill Lambers Combat Basketball	L.	89.000
Bart' s Nightmare (Simpson)	L.	124.000
Castelvania 4	L.	124.000
Desert Strike	**L.**	**129.000**
Dino City	L.	124.000
Final Fantasy 2	L.	134.000
F. Zero	L.	114.000
Final Fight	L.	124.000
Final Fantasy: Mistic Quest	**L.**	**124.000**
Home Alone 2	**L.**	**129.000**
Hook		TELEFONARE
Irem Skin Games	**L.**	**139.000**
Jhon Madden Football	L.	124.000
Joe & Mac	L.	124.000
James Bond Jr	**L.**	**129.000**
Krusty's Fun House	L.	124.000
Kablooye	**L.**	**119.000**
King of Monster	**L.**	**124.000**
Legend of Mystical Ninja	L.	124.000
Mickey Mouse		**Dicembre**
Magic Sword	**L.**	**124.000**
NCAA Basketball	**L.**	**124.000**
Paperboy 2	L.	124.000
Phalanx	**L.**	**124.000**
Pit Fighter	L.	119.000
Pilot Wings	L.	119.000
Rampart	L.	124.000
Race Driving	**L.**	**124.000**
Robocop 3	**L.**	**129.000**
Sim City	L.	119.000
Soul Blader	**L.**	**129.000**
STG Strike Runner	L.	124.000
Super Batter Up	**L.**	**124.000**
Skul Jaegger	**L.**	**124.000**
Super Off Road	L.	124.000
Spanky' s Quest	L.	119.000
Star Wars		**DICEMBRE**
Street Fighter 2	**L.**	**164.000**
Super tennis	L.	114.000
Super Double Dragon	**L.**	**139.000**
Super Buster Brother	**L.**	**129.000**
Top Gear	L.	119.000
True Golf Classic: Pibble	L.	114.000
The Blues Brother		**TELEFONARE**
Wings 2	**L.**	**144.000**
X-Man		**TELEFONARE**
Zelda 3	L.	129.000
Telefonare per le ultime novità		
Cartucce Giapponesi		
Area 88	L.	109.000
Acrobat Mission	L.	134.000
Axelay	**L.**	**134.000**
Astral Bout	L.	134.000
Blazeon	L.	99.000
Battle Blaze	L.	124.000
Castelvania 4	L.	104.000
Cyber Formula	L.	129.000
Capitain Tsubasa 3	L.	139.000
Contra Spirit	L.	129.000
Final Fight	L.	124.000
F1 Grand Prix	L.	129.000
F-Zero	L.	109.000
Golden Fighter	L.	139.000
Hat Trick Hero (Taito)	L.	129.000
Hook	L.	129.000
Hyper Zone	L.	99.000
Last Fighter Twin	L.	129.000
Lemmings	L.	109.000
Magic Sword	L.	114.000
Ninja Turtles 4	L.	129.000
Parodius	L.	129.000
Prince of Persia	L.	129.000
Robo Police	L.	109.000
Rushing Beat	L.	114.000
Rocketeer	L.	79.000
Return of Double Dragon	**L.**	**134.000**
RPM Racing	L.	109.000
Super Adventure Island	L.	109.000
Super Bowling	L.	124.000
Super Ghouls & Ghost	L.	114.000
Super R-Type	L.	89.000
Super Tennis	L.	119.000
Street Fighter 2	**L.**	**164.000**
Super Basketball	L.	129.000
Super Mario Kart	**L.**	**139.000**
Super Mario World	L.	119.000
Super Smash TV	L.	114.000
Super Volleyball		**DICEMBRE**
Sky Mission (Wings 2)	**L.**	**129.000**
Sonic Blastman	**L.**	**139.000**
Top Racer	L.	104.000
World Cup Soccer	L.	124.000
World Championship Boxing	L.	119.000
WWF Wrestlemania	L.	114.000
Telefonare per le ultime novità		

GAME GEAR

Game Gear Jap	L.	250.000
Game Gear + Sonic (USA)	L.	299.000
Master Converter	L.	45.000
Big Window 2	L.	49.000
TV Tuner Pul	L.	200.000
Cartucce per Game Gear		
Batman Returns	**L.**	**79.000**
Chuck Rock (Usa)	**L.**	**69.000**
Columns	L.	49.000
Chase HQ (U.S.A.)	L.	74.000
Donald Duck	L.	49.000
Galaga 91	L.	49.000
G-Loc (U.S.A.)	L.	64.000
GG Shinoby	L.	50.000
Moncao GP 2	**L.**	**54.000**
Marble Madness	**L.**	**74.000**
Mickey Mouse	L.	54.000
Out Run	L.	49.000
Olimpic Gold	L.	54.000
Outrun Europe	**L.**	**79.000**
Poplis (U.S.A.)	L.	69.000
Pengo	L.	49.000
Put & Putterr	L.	49.000
Sonic	L.	59.000
Squeek	L.	54.000
Spider Man (U.S.A.)	L.	79.000
Super Smash TV (U.S.A.)	**L.**	**79.000**
The Simpson (U.S.A.)	**L.**	**74.000**
Tazmania	**L.**	**79.000**
Wall of Berlin	L.	49.000

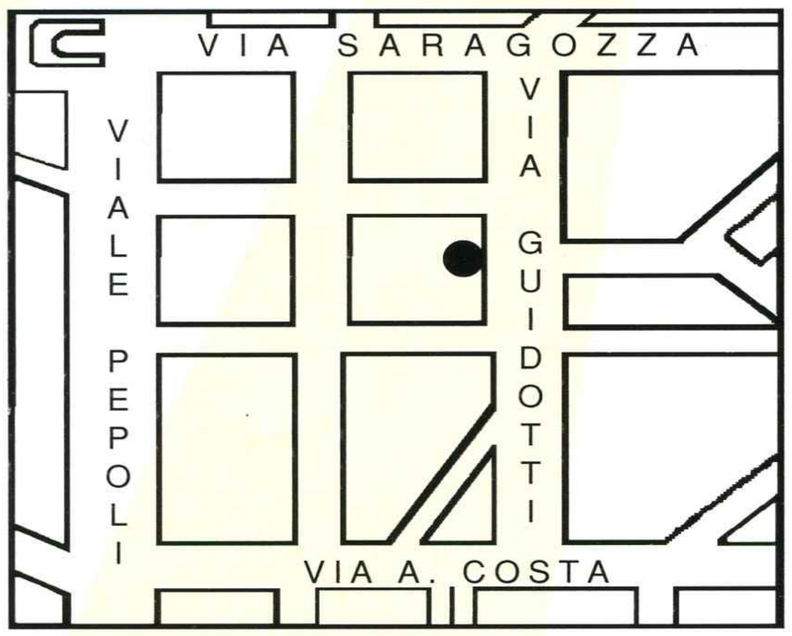
Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

GET READY!

Ha aperto un punto vendita a Bologna in Via Guidotti, 40/B

Vi ricordiamo che in Via Saragozza si fermano le linee urbane 37 a/b, 20 e 94, e le linee extra urbane provenienti da: Lavino, Vignola, Tole', Badi, Monzuno, Castel D'Alfi, Vergato e Cavone.



A partire da Dicembre l'orario d'apertura sarà dalle 11 alle 19 continuato, anche per la vendita per corrispondenza.

Nel perioodo dal 13 dicembre al 6 gennaio, siamo aperti tutte le domeniche ed in orario ampliato nei giorni feriali. Telefonateci per maggiori informazioni.

GET READY!

di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Spedizioni a mezzo posta.

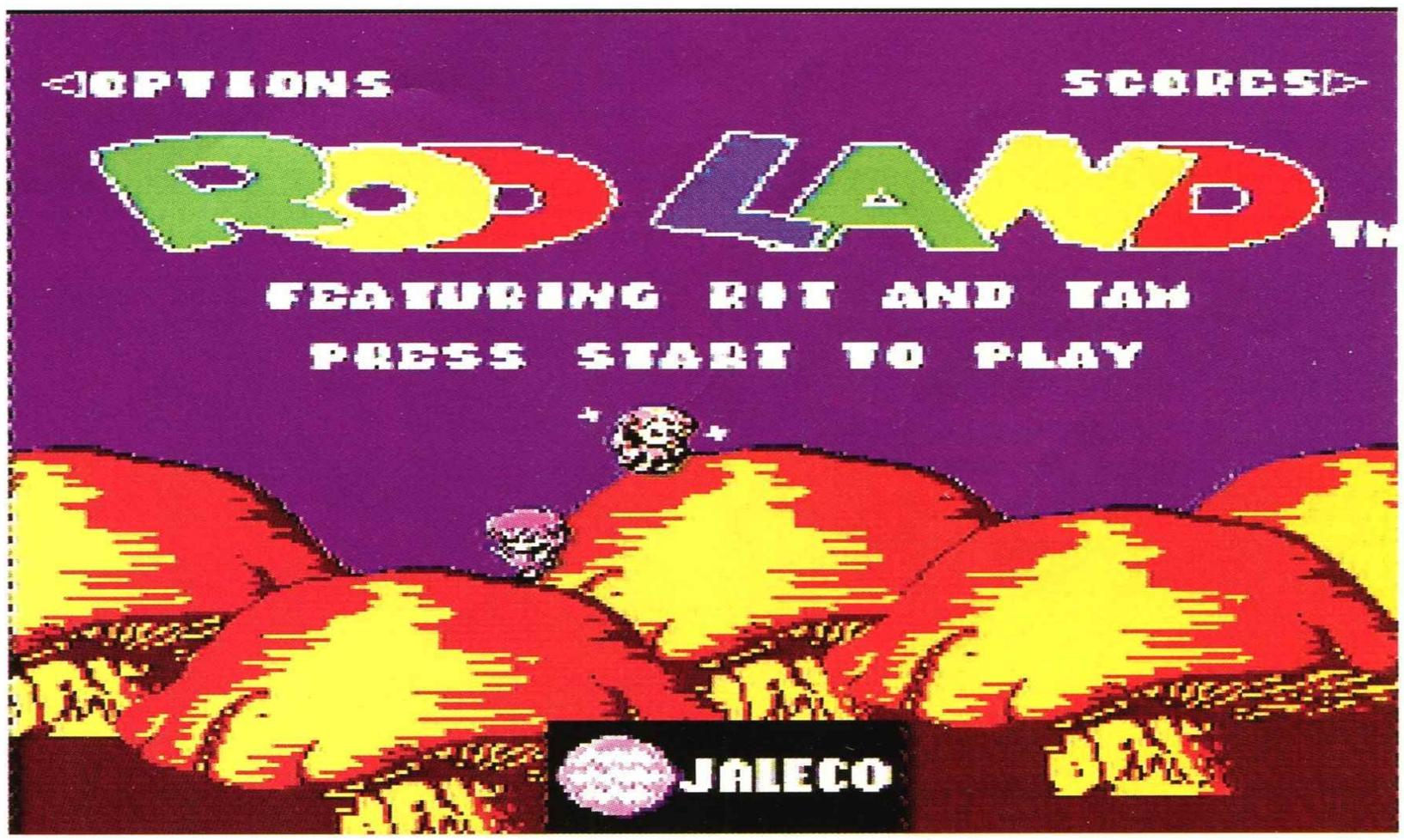
Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

I marchi Mega Drive, Game Gear, PC Engine, Super Famicom, sono di esclusiva proprietà delle singole case produttrici.

RODLAND

È giunta finalmente anche la versione per GB e NES di uno dei platform più famosi per Amiga, che spezza una lancia in favore delle fatine dai capelli rosa che, pur sembrando tenere e indifese si rivelano invece come forzutissime eroine, dando a voi nel contempo la possibilità di sfogare i vostri istinti più repressi!

La storia è sempre la stessa, un perfido mostro ha rapito la mamma della dolce Tam e del suo fratellino Rit rinchiudendola dentro la torre più alta del castello, il vostro compito sarà quello di condurre i due fratellini fin in cima alla torre per liberarla, ma la cosa non sarà affatto facile e lungo il cammino troverete enormi difficoltà e atroci nemici pronti ad ostacolarvi.
I livelli che dovrete superare saranno 40 e ogni dieci dovrete affrontare un pauroso guardiano (se siete già abituati alle foto dei recensori di GP non dovreste avere problemi!!), posto a difesa di un'ulteriore via di ascesa alla torre. La prima cosa da fare sarà senza dubbio quella di raccogliere tutti i fiori che vedrete sullo schermo, cercando di tenervi alla larga dai mostriciattoli che gironzolano da quelle parti (attenti potrebbe esserci anche Raist!), in questo modo, oltre a mantenere in vita la vostra vispa fatina dai capelli rosa, raccoglierete punti preziosi per il vostro record!!
Attenzione però, non appena avrete ultimato la vendemmia... cioè, volevo dire la raccolta, tutti i nemici presenti sullo schermo in quel momento si trasformeranno in piccole, dolci, sugose peschine rosse.
Non dovrete assolutamente mangiarvele!!! Anzi dovrete inseguirle fino a catturarle una ad una con il raggio della vostra bacchetta magica. A questo punto sbatacchiatele un po' a destra e a sinistra fino a quando non si trasformeranno in piccole sferette.
All'interno di queste passeranno in sequenza le lettere che compongono la parola EXTRA, quando sarete riusciti a prendere tutte le lettere... avrete una celestiale visione!!!
Infatti per la gioia dei vostri occhi

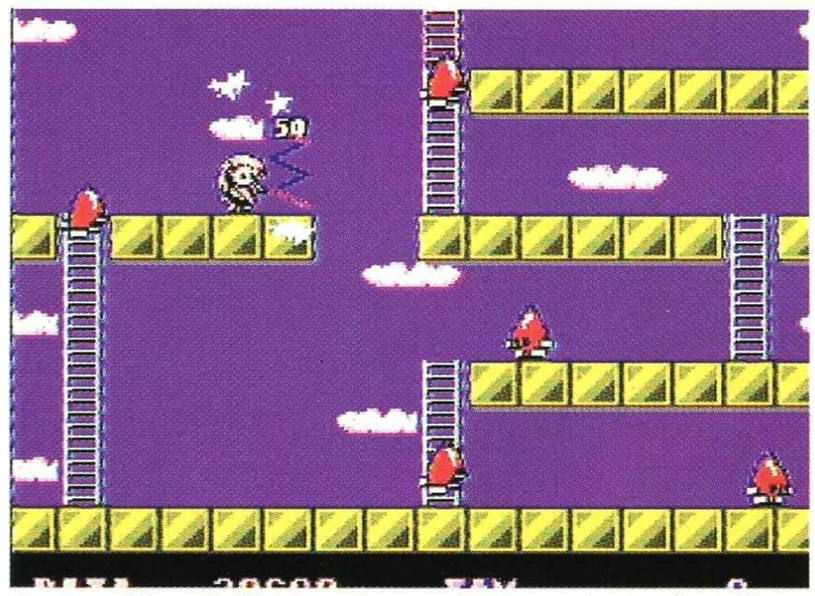


I due fratellini si divertono ignari del loro destino...La loro mammina non se la passa altrettanto bene.

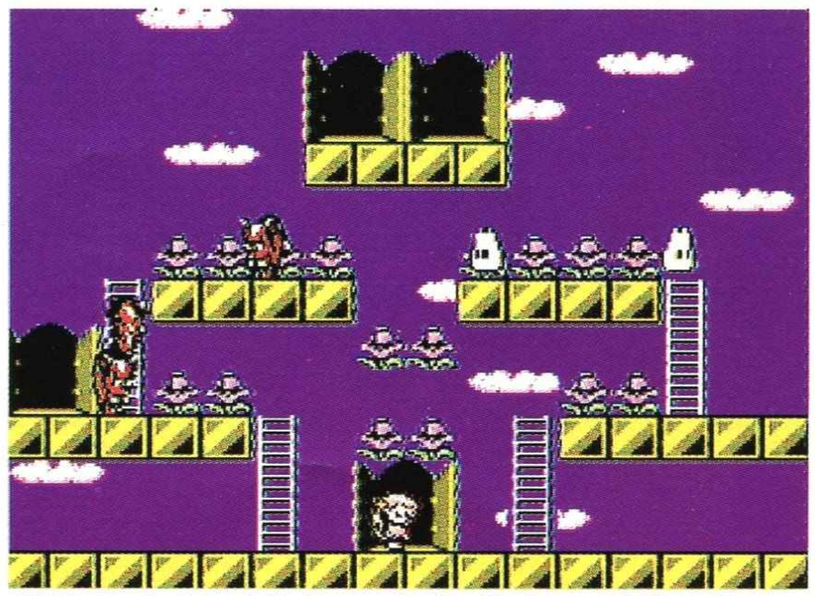
apparirà una splendida fata, che oltre che farvi sbavare per i suoi, come dire... attributi, vi regalerà una vita supplementare, un EXTRA GAME! Sarete pronti quindi a riprendere il vostro cammino con più grinta (oppure con il mento alle ginocchia come è capitato a Madoc), sarà dura... ma, suvvia, la mamma è sempre la mamma!!!
Ricordate che gli sbatacchiamenti non servono soltanto per le peschine di fine livello ma anche per far fuori qualche nemico particolarmente indesiderato, infatti il raggio della vostra bacchetta immobilizza temporaneamente gli avversari e a questo punto le scelte saranno due: potrete semplicemente stordire i malcapitati stampandoli a terra una o due volte, oppure farli direttamente secchi.
In quest'ultimo caso vi accorgerete che al posto del mostriciattolo steso, fatto fuori, morto, kaputt... apparirà uno dei vari bonus del gioco, il mio consiglio è di servirvene subito per non aspettare che scompaia non essendovene serviti in tempo!
È importante però tener presente che una

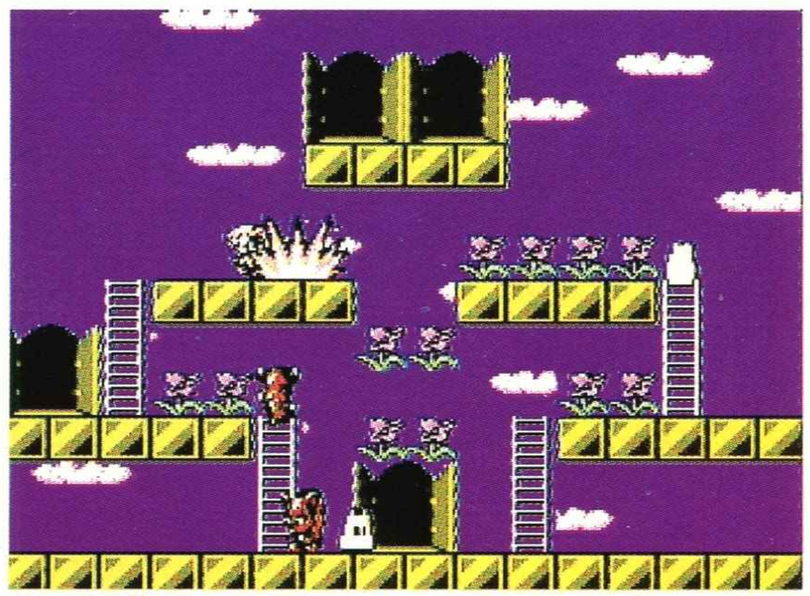
La loro povera mammina è stata rapita!

volta uccisi tutti i nemici sullo schermo il vostro passaggio ad un altro livello sarà automatico, anche senza aver terminato la raccolta dei fiori. Situazione sconsigliabile perché vi preclude la possibilità di prendere le lettere per l'EXTRA GAME.
La vostra arma più utile dopo la bacchetta magica sarà la scaletta, infatti avrete l'opportunità di far apparire una piccola scala personale dovunque vogliate purché ricordiate che potrete costruirne solo una alla volta e che, non appena lo farete, quella utilizzata precedentemente scomparirà. La scaletta si presta ad alcune tecniche alquanto sofisticate: se un mostro vi sta venendo addosso potete innalzare una scala, salirci sopra e aspettare che il vostro avversario faccia lo stesso, aquesto punto tuffatevi di lato e lasciate che il mostro rimanga in cima ad ammirare il paesaggio, notevole, vero?
Se avete qualcuno da odiare: professori, fratelli pestiferi, recensori penosi, allora giocate a *Rodlands*, scarica lo stress e vi rimette in forma!!!

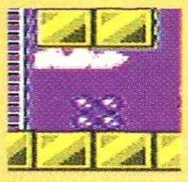

Le peschine si rifugiano impaurite in ogni angolo dello schermo. Le raggiungeremo ad ogni costo.

Ma che bella fatina! Quasi quasi raccolgo i bonus per vederla ancora...chi se ne frega della vita bonus!


Utilizzando i portali di questo livello è possibile teletrasportarsi da una parte all'altra dello schermo.


BOOOOOM!!! Una bella bomba è in grado di liberarci dei mostri più impertinenti.

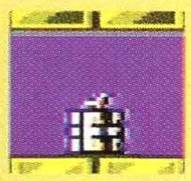
TU NON SEI BONUS E IO TI UCCIDO!


Le quattro palline: saltellano liberamente per lo schermo facendo fuori qualsiasi nemico si trovi sulla loro strada.

Il missile: va nella direzione verso cui state andando e vi elimina un eventuale, pericoloso ostacolo.

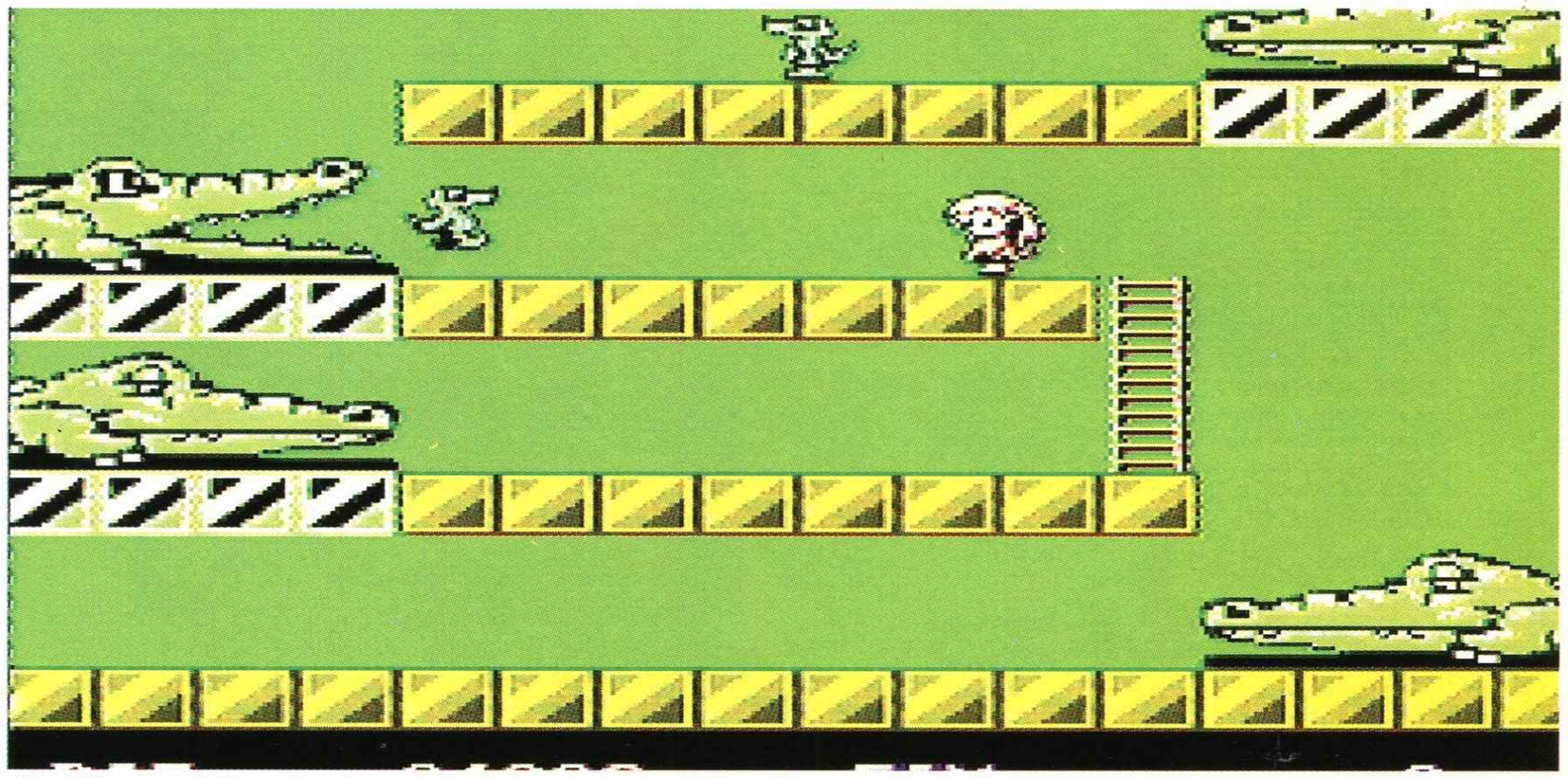
La bomba: oltre a far apparire BOOM sullo schermo distrugge qualunque malvagio nelle vicinanze.

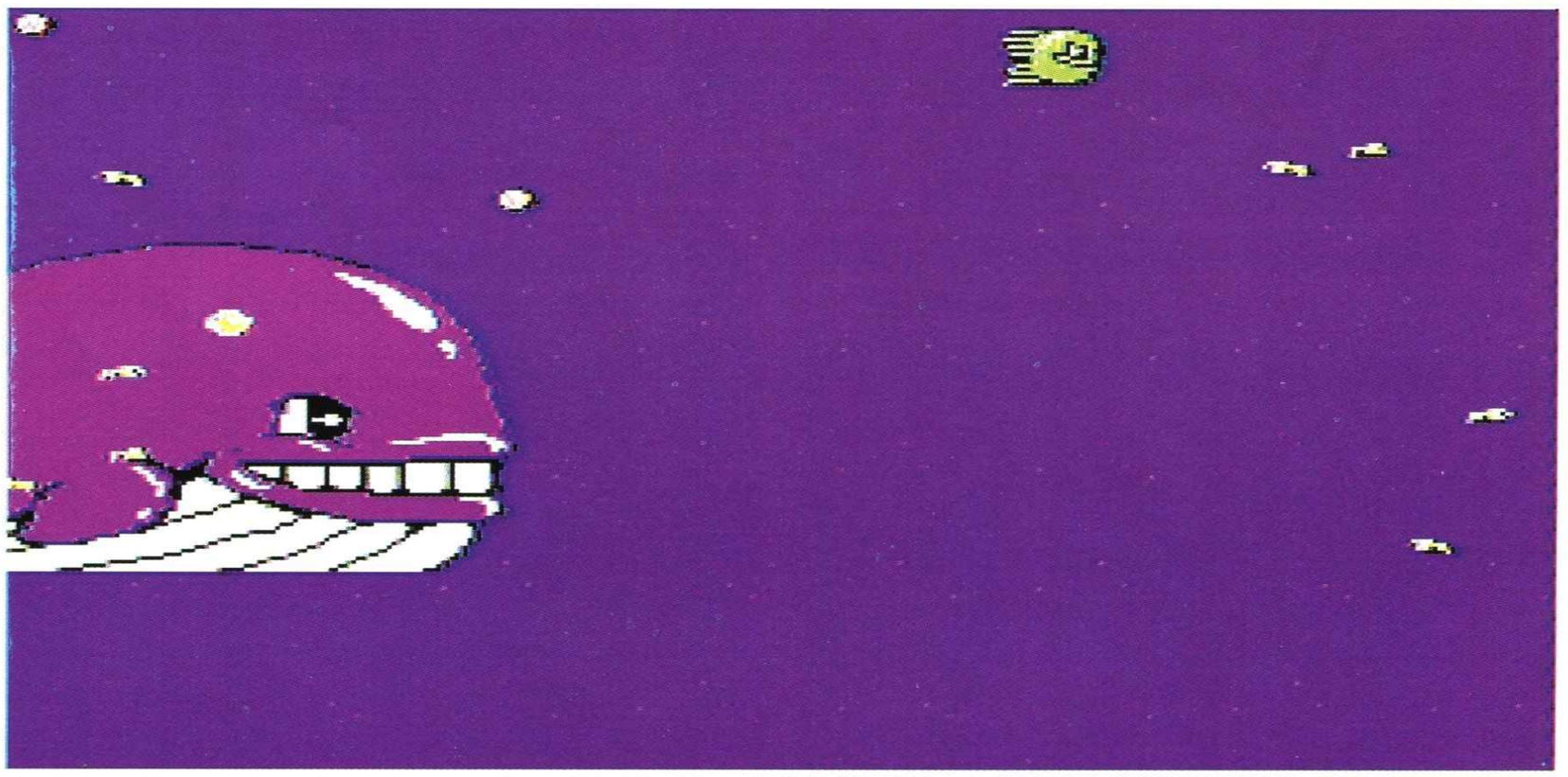
La palla con la S: lo dice la lettera no? Super pallina rimbalzina Si Salvi chi può!


Le onde di forza: sono due onde magnetiche che disintegrano i tipacci che vorrebbero la vostra pelle.

I cristalli di ghiaccio: "freddano" avversari di ogni sorta.

Lo zippo: cucina flambé qualsiasi mostriciattolo.


Questi coccodrillacci se la prendono con una povera bambina: cattivacci!

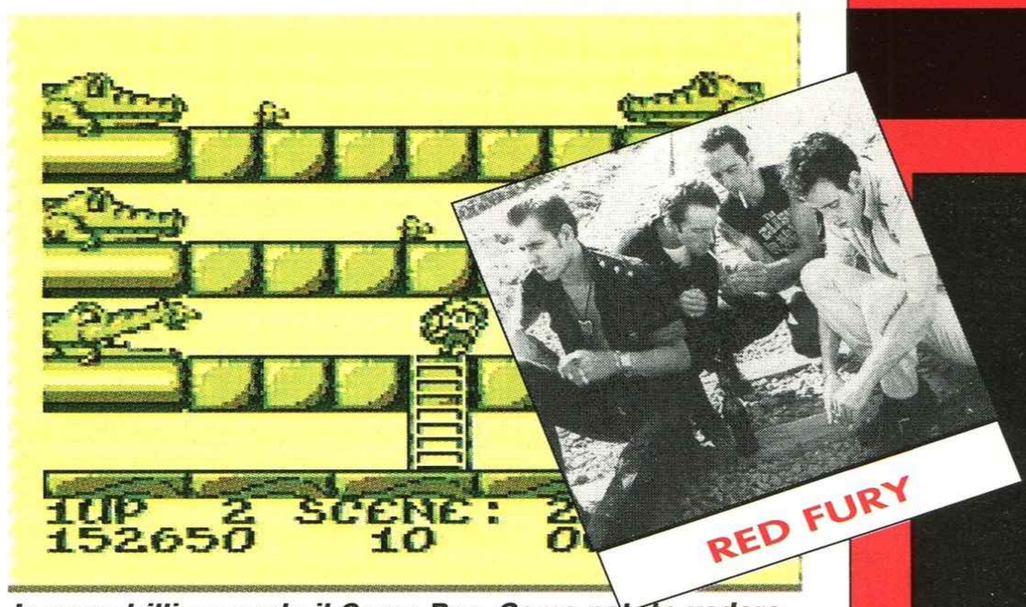

La balenottera entra minacciosamente nello schermo: è lei il guardiano del secondo livello.

QUALCHE CONSIGLIO

Tra nemici di varie forme e fattezze ce ne sono alcuni particolarmente insidiosi e perfidi come ad esempio gli squali: questi animali, che come è noto sono molto voraci, sembrano prediligere le tenere carni di bimbo dei nostri protagonisti, anche se per la verità danno l'idea di avere lo stomaco già strapieno, dato che rigurgitano in continuazione palline micidiali!! Perciò vista acuta e riflessi pronti!

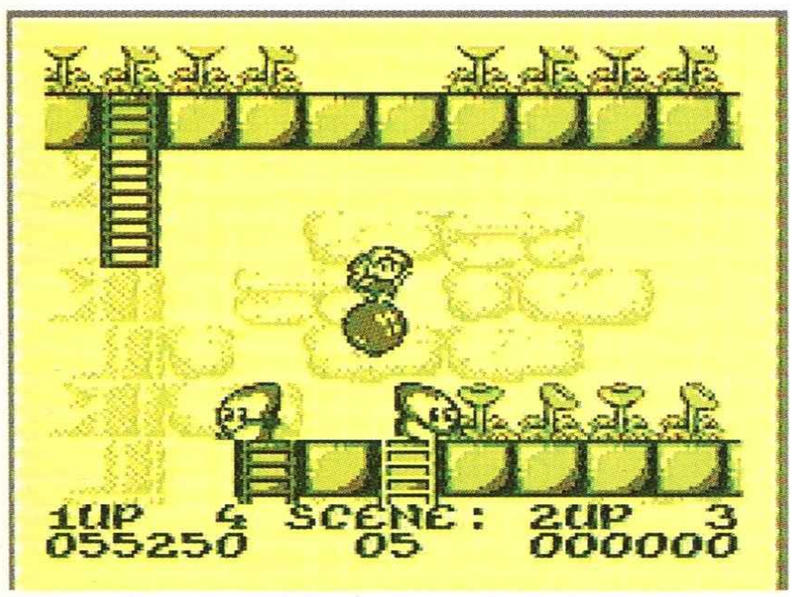
Io ne ho la fobia, voi comunque fate molta attenzione anche alle terribili vespe che incontrerete in parecchi livelli, sono pericolose sia per il fatto che punzecchiano spesso i palloncini che, in qualche caso, servono per accedere alla parte alta dello schermo, sia perché possono passare da una piattaforma all'altra senza bisogno di scale come tutti gli altri e... se pungono? Dolore tremendo!!

Un ultimo consiglio, occhio alle patate che si sdoppiano, ho sentito dire che vogliono popolare il mondo...una di loro ha detto:"Un giorno voi mi chiamerete padrone!!", ...o forse era Scarlet?

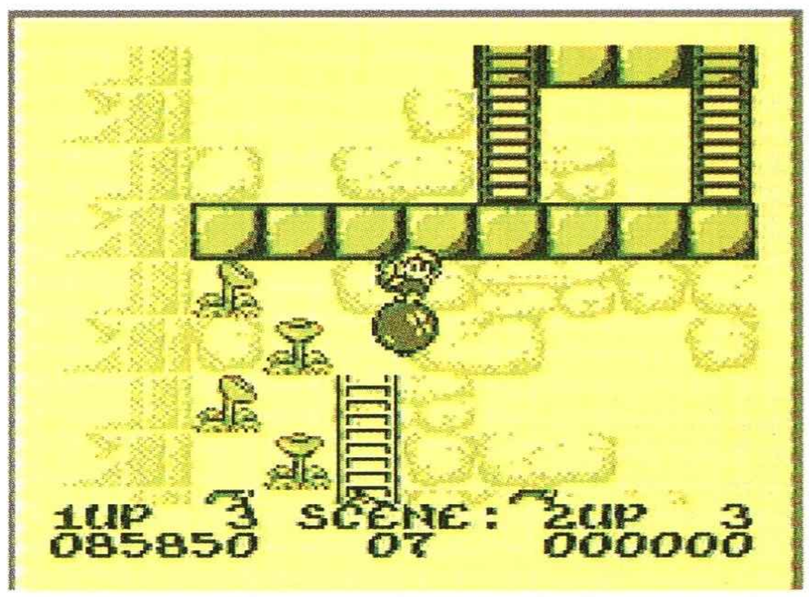


I coccodrilli secondo il Game Boy. Come potete vedere la grafica non ha nulla da invidiare a quella del NES.

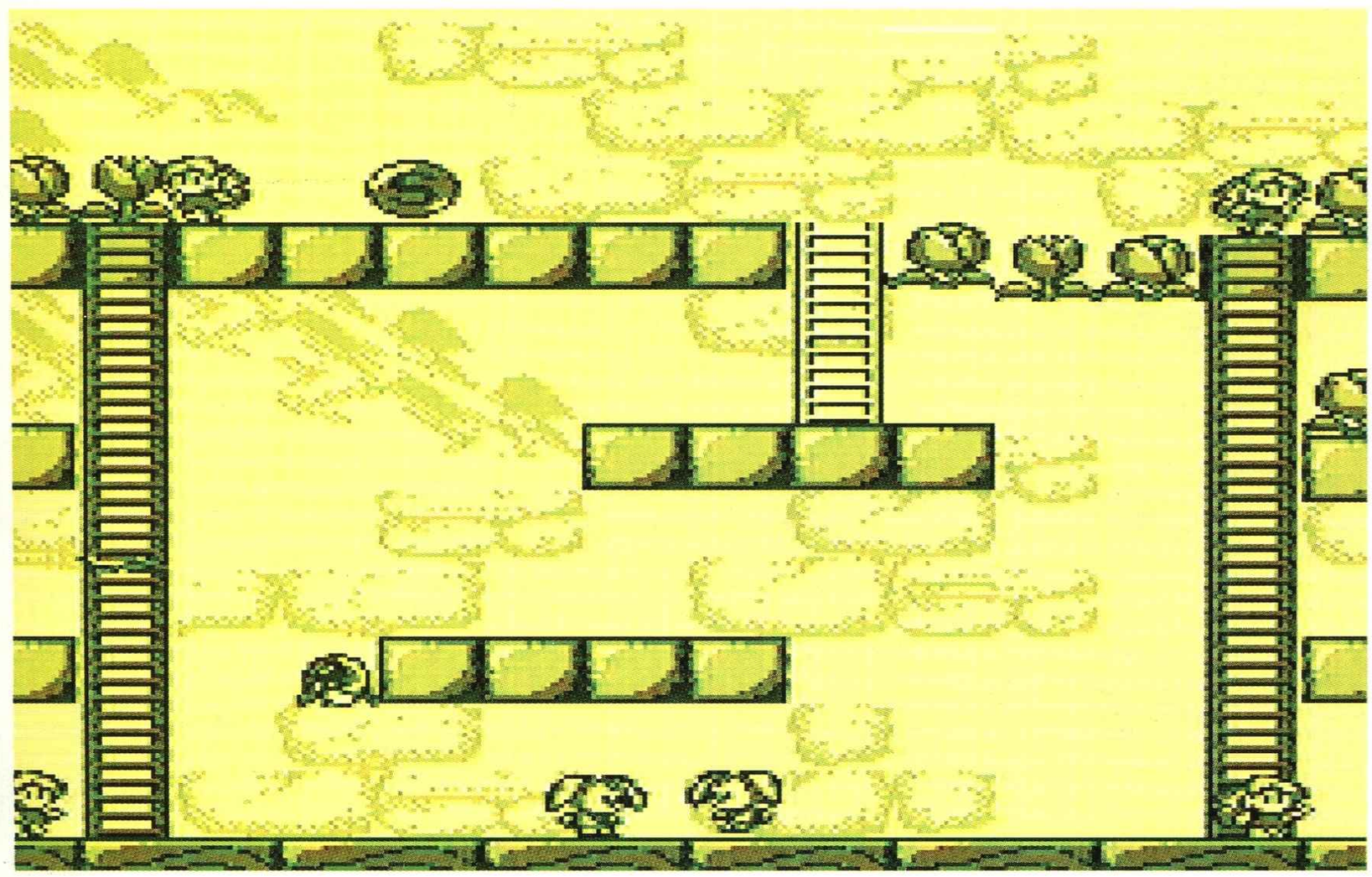
Ehilà! La fata è ancora più bella sul piccolo GB. Me la posso perfino portare in autobus!



Utilizzando i palloncini è possibile raggiungere luoghi inaccessibili alle scalette.



Per raccogliere tutti i fiorellini dovremmo prendere più di un palloncino.



GB 95% NES 90%

COMMENTO & VOTO

GAME BOY:
Rodlands è sicuramente uno dei giochi migliori per GB. La grafica è splendida, lo scrolling velocissimo non compromette mai la chiarezza dell'immagine e, dulcis in fundo, il sonoro è assolutamente favoloso!! Unico inconveniente rispetto ad altre versioni: le dimensioni ridotte dello schermo, che rendono difficoltosa la visione d'insieme (difetto minimizzato dalla possibilità di stordire i nemici cadendogli in testa, evitando così pericolosi salti nel vuoto).

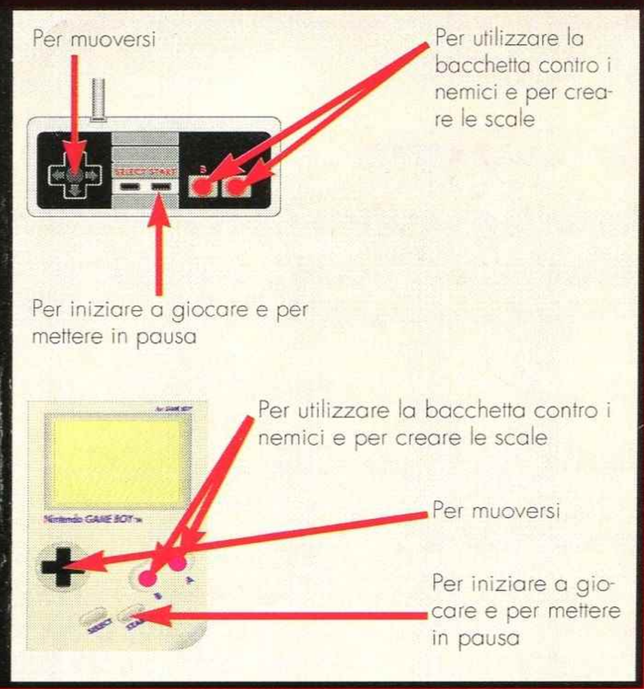
NES:
La versione per NES di *Rodlands* è qualitativamente inferiore a quella per GB, anche se il NES ha delle frecce al suo arco. L'uso del colore rende il gioco piacevole e la visione globale dello schermo facilita il disimpegno dai nemici, tuttavia gli sfondi sono quasi inesistenti. C'è qualche particolare visivo molto piacevole: il design della scaletta per esempio. Buona la giocabilità, ottimo il sonoro.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Rodland
Casa	Storm/Sales Curve
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1 /2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



OFFERTA SPECIALE

JOYSTICK fun

SUPER FAMICOM - SUPERNES

SuperNes + Joypad + alim. + scart. £ 329.000
SuperFamicom + 2 Joypad + Alim. + Scart £ 429.000
SuperNes + gioco a scelta £ 420.000
SuperNes + Street Fighter II £ 449.000
SuperFamicom + 2 giochi a scelta £ 580.000

ACCESSORI

Bazooka Superscope + 6 giochi £ 139.000
Convert. Snintendo - Snes-Sfamicom £ 49.000
Game Genie £ 89.000 - Convertitore Snes-Sfamicom £ 30.000

JOYSTICK

Joypad £ 39.000
Stealth £ 69.000
Infrared per Capcom £ 85.000
XE3 £ 95.000
JBKing £ 125.000
Capcom £ 159.000

LE NOVITA'

Power athlete (16 MB)
Lethal Weapon
Super Volleyball
Super Dunk Shot
XMen-Spiderman
Fatal Fury

GAME GEAR

£ 238.000

oltre 40 titoli a partire da £ 45.000 (ultime novità: Sonic II, Young I. Jones, Tazmania, Prince of Persia, Super off road).

OFFERTE:

Game Gear + TV tuner £ 419.000
Game Gear + 1 gioco (Sonic, Donald Duck, Mickey Mouse, Olympic Gold, S. Monaco GP) £ 269.000

ACCESSORI:

TV Tuner £ 188.000 - Master Gear Converter £ 45.000 - Lente Magnifier £ 35.000
Lente Big Window £ 39.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 85.000
Cavo per auto £ 35.000 - Cavo x 2 giocatori £ 29.000 - Custodia antipioggia £ 15.00
Custodia antiurto £15.000 - Borsa porta G. Gear £ 39.000

GAME BOY

£ 149.000

OFFERTISSIMA: GameBoy + Tetris + Marioland II £199.000

GameBoy + Tetris + Cavo 2 giocatori + cuffia £ 149.000
GameBoy + 2 giochi £ 175.000
GameBoy + 25 giochi in 1 £ 275.000

oltre 125 titoli disponibili a partire da £ 39.000

Mario Land II, Ranma 1/2, Mickey Mouse II, Tom & Jerry

ACCESSORI:

Lente £ 25.000 - Light Boy (Luce + Lente) £ 49.000 - Handboy (luce + lente + Joystick + amplificatore) £ 69.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 49.000 - Borsa porta GBoy £ 35.000 - Hyperboy £ 95.000 - Interfaccia 4 giocatori £ 35.000 - cavo per auto £ 29.000

NOVITA'

SONIC II
CAPITAN AMERICA
SPIDERMAN
SUPERMAN
STREET OF RAGE
WORLD OF ILLUSIONS
BATMAN RETURNS

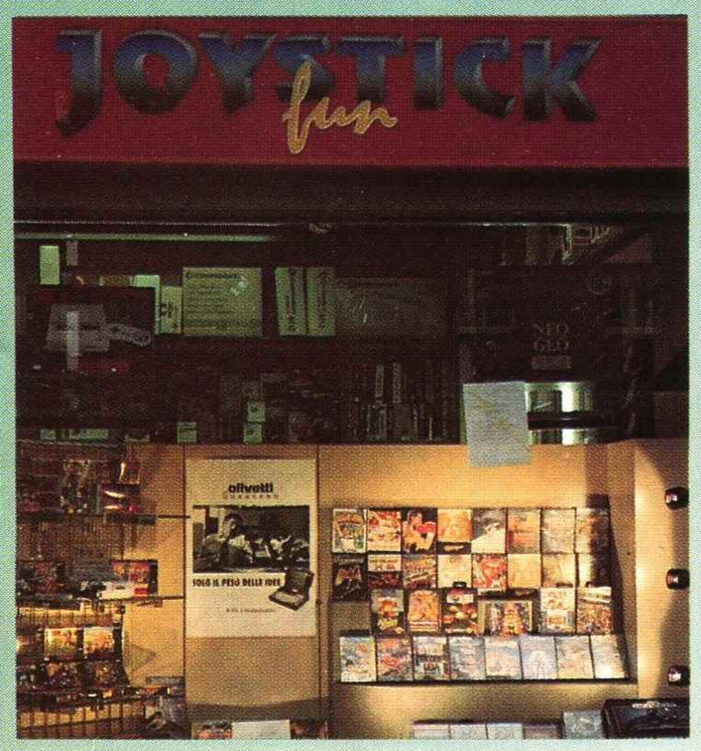
MEGADRIVE

MEGADRIVE Scart £ 259.000
MEGADRIVE PAL £ 279.000
MEGADRIVE + 1 gioco £ 288.000
+ 2 giochi £ 330.000
+ 3 giochi £ 370.000
+ 4 giochi £ 399.000
+ 5 giochi £ 450.000

In omaggio maglietta SONIC II !
... fino ad esaurimento scorte

ACCESSORI Superscope £ 129.000- Master System Converter £ 85.000 - Convertitore Euro-Japan £ 25.000 - Game Genie £ 80.000

JOYSTICK Turbo Pad £ 39.000 - Pro II £ 45.000 - Cluester £ 75.000 - X35 £ 95.000 - Arcade Powerstick £ 109.000 -Infrared Joystick £ 59.000



ATTENZIONE !!

MEGADRIVE Scart + Sonic II + 2 Joypad £ 359.000

JOYSTICK fun

MEGACD £ 499.000

NES

FINALMENTE !!!

Disponibili oltre 100 titoli americani per la tua console a 8 bit grazie al convertitore "JOYFUN"

VENDITA PER CORRISPONDENZA

V. LORENTEGGIO, 38 MILANO TEL. 02/48952821 FAX 02/48952819

CHIUSURA LUNEDÌ MATTINA

WONDERDOG

Il "cane delle meraviglie" sulla console delle meraviglie. Per una volta tanto i giapponesi si sono ricordati dell'Europa e hanno incaricato la Core Design di realizzare un titolo per promuovere le vendite del Wonder Mega...Signori, ecco a voi Wonder Dog!

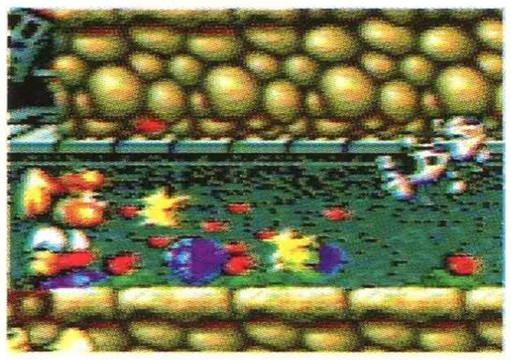
Sì, d'accordo. A vederlo così, di primo acchito, sembrerebbe una versione disneyana di Asterix: una specie di cane gallico contro i gattacci Imperiali... Guardando meglio vi accorgerete, però, di una fondamentale differenza: le ali che ornano la testa di questo simpatico cagnone dallo sguardo furbesco, non sono puramente ornamentali! In effetti servono alla bisogna, facendo fluttuare il nostro canino eroe come se fosse attaccato zampe e zampe ad un deltaplano.

Che abbia anche qualcosa di Capitan America è assolutamente fuor di dubbio: forse che le sue armi non sono delle stelle luccicanti come quella portata sull'indistruttibile scudo del vecchio Cap?

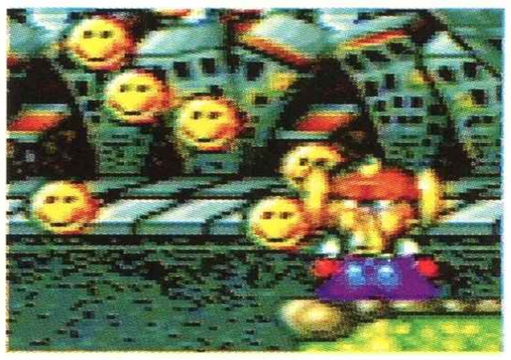
Wonderdog si muove in scenari del tutto diversi tra loro: dalla campagna collinare del primo livello, alla città contorta che sembra una foto di New York presa con un "fish eye", alle caverne sotterranee...

Ma dico, non c'è più religione? Una volta i bravi cagnolini svegliavano il padrone la mattina portando in bocca pantofole e giornale, ora se ne vanno a spasso per il mondo in cerca di avventura. E pare che non siano neanche i soli ad aderire a questa forma di emancipazione animale: anche volpi e porcospini, ad esempio, corrono a tutta velocità ormai da tempo sugli schermi delle vostre console: speriamo che presto anche la gatta di Red Fury raccolga armi e bagagli e la smetta di farsi le unghie sulle gambe di tutta la redazione. Naturalmente quale può essere lo scopo di un cane avventuriero: raccogliere monete d'oro? Naaaaa, OSSI! Infatti sparsi qua e là per le piattaforme dei vari livelli troverete molte di queste delizie, che dovrete raccogliere senza indugio. Ma gli ossi non sono l'unico bonus che potrete trovare: ci sono gemme di vario colore, punti di domanda, bandierine e varia umanità (o canità?), ma per questo vi rimando al box debitamente allegato.

Procedendo nel vostro cammino vi si pareranno davanti nemici di ogni genere che, per la verità, sembreranno alquanto intenti a farsi gli affari loro e non presteranno molta attenzione alla vostra decisa avanzata... Tuttavia dato che per qualche oscuro motivo, il toccarli vi ferisce, è preferibile colpirli con le stelle suddette, che, tra l'altro, funzionano in modo analogo al cannone dell'astronave di *R•Type* (cioè se tenete premuto il pulsante di fuoco aumentano di potenza e vengono lanciate quando alzate il dito).



Se tenete premuto il pulsante di fuoco, il colpo sarà più potente.

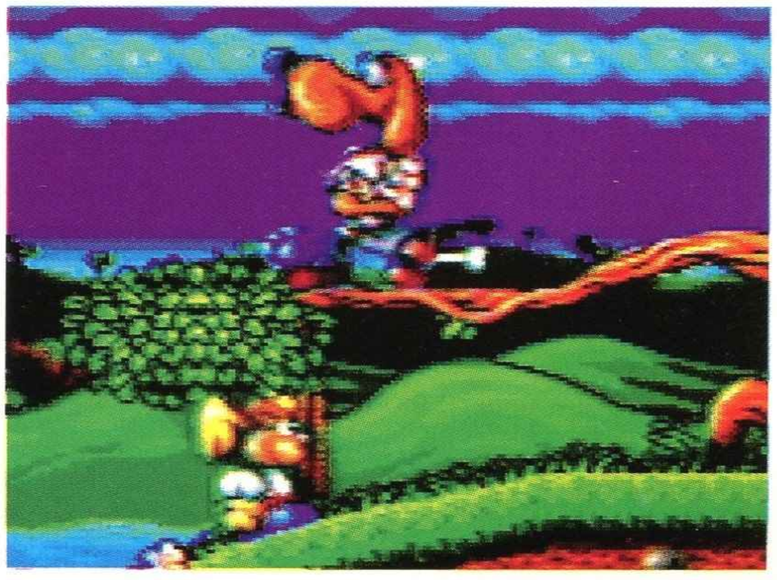


Gli Smiley fanno venire a Wonderdog un'improvvisa crisi mistica...

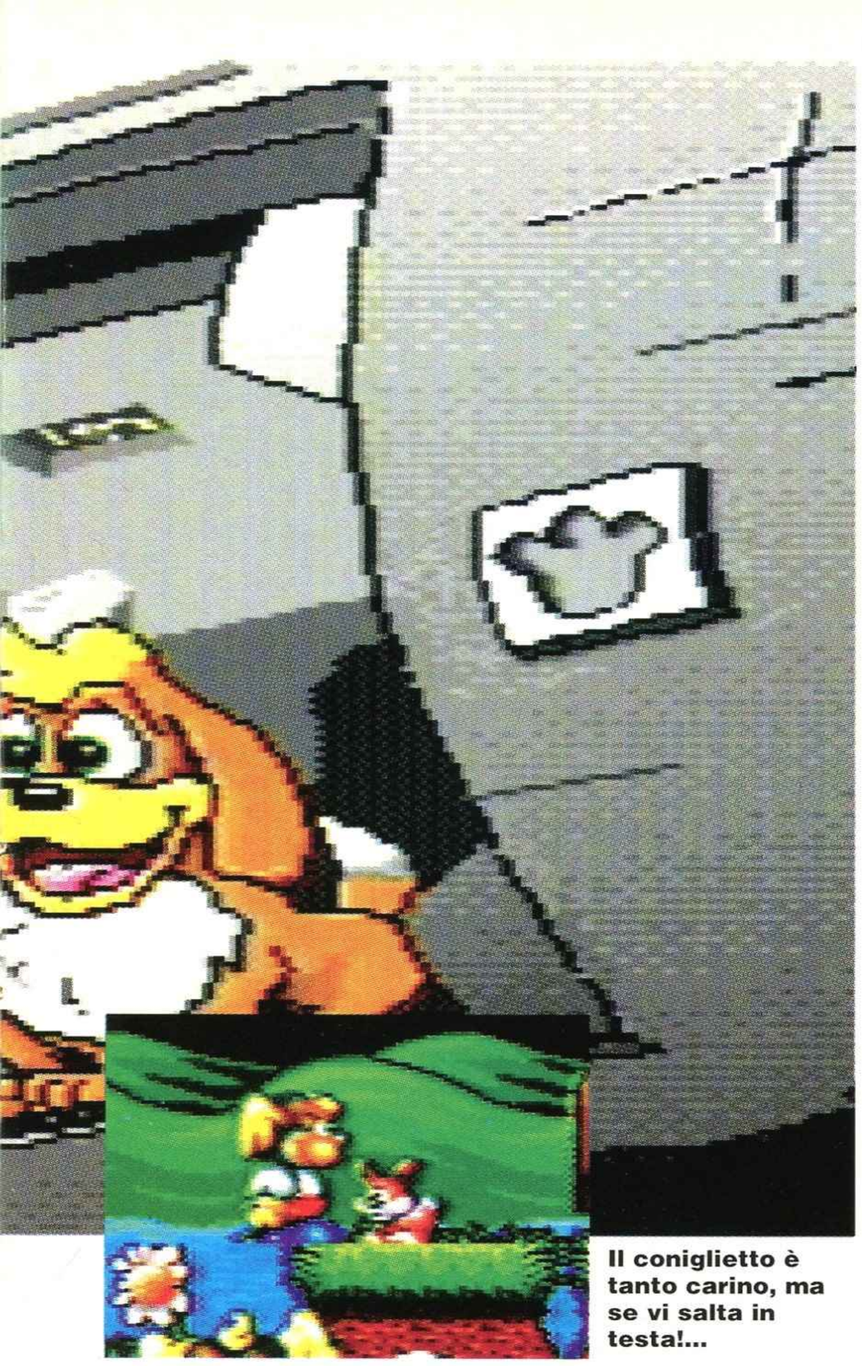
Ecco un paio di diamanti prelibati: ne troverete anche di blu lungo il percorso.

Questo tifone è veramente portentoso, il simpatico cagnolino diventa una vera forza della natura!

Ahi, Ahi! La mamma si è arrabbiata! Che male che fa quel mattarello... Occhio ai piedi quando lo lancia!



Il cagnone è uno dei nemici più tranquilli: va per la sua strada con quell'aria distinta come se niente fosse.



Il coniglietto è tanto carino, ma se vi salta in testa!...

NON SOLO OSSA...

1UP: Regala una vita extra
WINGS: Permettono a Wonderdog di planare quando salta
SMILEY: Rivela degli schermi bonus
GEMMA BLU: Vale 1000 punti
GEMMA VERDE: Vale 2000 punti
GEMMA ROSSA: Vale 5000 punti
OSSO: Vale 100 punti
PUNTO DI DOMANDA: Invulnerabilità
BANDIERINA: Permette di ricominciare da questo punto
TIFONE: Rende Wonderdog invulnerabile e colpisce i nemici

NELLA VECCHIA FATTORIA...

Il cagnone con le Timberland che cammina sugli alberi

Il coniglietto insidioso che vi salta addosso con disinvoltura

L'anatra kamikaze che vi colpisce in picchiata

La mitica volpe blues! Vedrete come balla!

Il vermazzo strisciante

Il mastino pugile (meglio stargli lontano)

La puzzola (vi colpisce con il suo maleodorante olezzo)

Il gattino corrucciato che salta fuori dai bidoni della spazzatura

Il cane scemo (ho anch'io un cappello così...)

Il topastro motorizzato... Generazione Harley Davidson!

Il tacchino maligno

Il topo obeso (che saranno quelle chiazze?)

????!!!!!????? Forse un Mostro Bubblato?

Il bulldog pugile ha un'aria tanto burbera, ma in fondo è buono: bastano un paio di stelline per mandarlo a nanna.

Tutti gli schermi sono pieni zeppi di piattaforme nascoste e di muri che potete abbattere con le stelle, nonché di pavimenti semoventi che si alzano o si abbassano. Ad esempio nel primo livello se vi lanciate in alto sulle fronde di un albero accederete ad uno schermo bonus in cui potrete fare molti punti supplementari (questo per quasi tutti gli alberi, e negli altri schermi esistono meccanismi analoghi che sta a voi trovare). Gongolando come Dupont quando esce con la sua ragazza (ebbene sì: il francese ha la ragazza), lanciando stelle come uno spettacolo pirotecnico, evitando conigli, papere, volpi, e molti altri nemici ancora, e raccogliendo i vari bonus (cammina, cammina) giungerete allo scontro con i vari mostri di fine livello (immancabili); potrete trovare di tutto: ad esempio, spaventapasseri e lupi che vi lanciano torte alla panna in faccia mentre vi sorvolano attaccati ad alcuni palloncini. Date un occhio alla volpe prima di colpirla: vale la pena di perdere una vita dal ridere per il modo in cui è animata!

COMMENTO & VOTO

90%

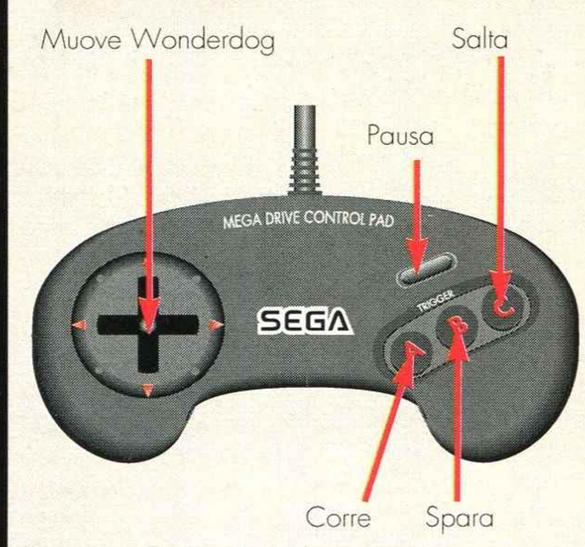
Il gioco è molto ben strutturato e sufficientemente difficile da avere una buona longevità : ci sono alcuni punti abbastanza tosti che però non lasciano cadere il livello di atmosfera e di giocabilità.
Wonderdog è uno di quei giochi che potete esplorare su molti livelli di profondità: potete semplicemente andare dall'inizio alla fine nel modo più lineare possibile o divertirvi a cercare ogni singolo "bonus stage" e raggiungere punteggi stratosferici.
Una nota di merito va alla simpatica introduzione: un vero e proprio cartone animato della durata di circa due minuti in cui viene narrata la storia di *Wonder-Dog*...potenza del CD!!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Wonderdog
Casa	JVC
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Sì (+ Password)
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



NOTA: Tutti i comandi possono essere cambiati nel menu "opzioni".

LYNX

720	69000
A.P.B.	69000
BASEBALL HERO	59000
BASKETBRAWL	69000
BATMAN	79000
CABAL	69000
DAEMONSGATE	69000
DIRTY LARRY	69000
DINOLYMPIC	69000
DRACULA UND.	79000
HARD DRIVING	69000
HOCKEY	69000
HYDRA	69000
KUNG FOOD	69000
MALIBU B.VOLLEY	69000
PIMBALL JAM	69000
PITFIGHTER	79000
RAMPAGE	69000
RAMPART	59000
ROADBLASTER	69000
RYGAR	69000
SCRAYPAD DOG	59000
S.T.U.N. RUNNER	69000
SUPERSKWEEK	59000
TOKI	69000
TURBO SUB	59000
VICHING CHILD	69000
WARBIRDS	59000
WORLD C.SOCCER	69000
XENONPHOBE	49000
XYBOTS	59000
ZARLOR M.	59000

LYNX CARRY CASE	39000
LYNX BAG	29000
ALIMENTATORE	19900

GAMEBOY

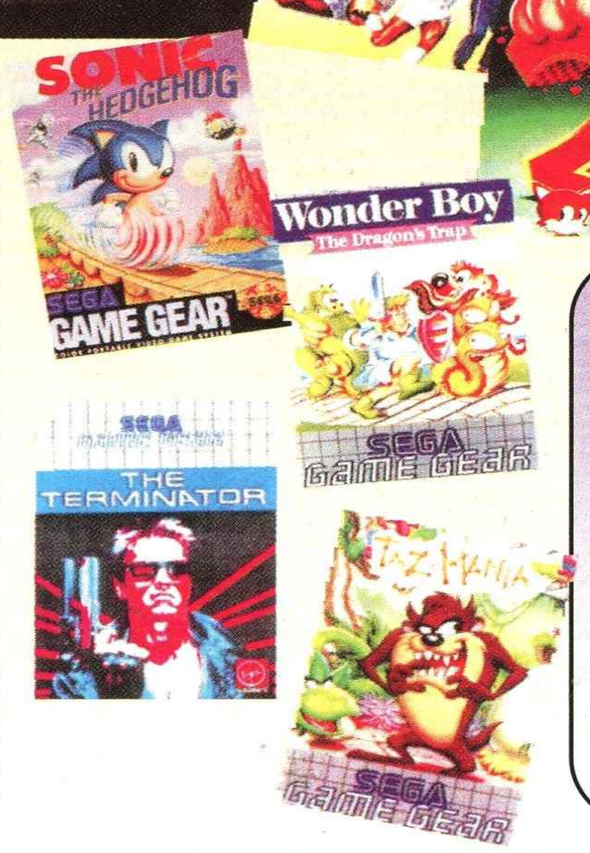
GAMEBOY

ADDAMS FAM.	59000
ADV.ISLAND	59000
ALIEN 3	69000
BARBIE	59000
BATMAN 2	59000
BATTLE TODS	59000
BUGS BUNNY II	59000
CENTIPEDE	59000
DARKMAN	59000
D.DRAGON 3	59000
FERRARI GP	59000
FLASH	59000
HOME ALONE "	69000
HOOK	59000
LOONEY TUNES	59000
MEGAMAN 2	69000
METROID 2	49000
NBA 2	59000
PIT FIGHTER	69000
POPEYE 2	69000
PRINCE OF PERSIA	59000
R-TYPE	59000
ROBOCOP 2	59000
ROGER RBBIT 2	59000
ROLAND CURSE	59000
SIMPSON	69000
SIMPSON 2	59000
SPANKYS QUEST	59000
SPEEDBALL 2	69000
SPIDERMAN 2	59000
TECMO BOWL	79000
TERMINATOR II	59000
T.M.N.T. II	69000
TINY TOONS	59000
TOM & JERRY	59000
ULTIMA	59000
VICHING CHILD	59000
WORLD BOWLING	69000
W.CIRCUIT	69000
W.CUP SOCCER	49000
WORLDTRIS	59000
WWF 2	59000
XENON	59000

GAME GEAR

GameGear

AERIAL ASSAULT	49000
AXE BATTLER	49000
BARTS VS MUT.	69000
CHASE HQ	59000
CHESSMASTER	59000
CHUCK ROCK	69000
CRYSTAL X.	69000
DEVILISH	59000
DONALD DUCK	69000
DRAGON C.	49000
HALEY WARS	59000
JOE MONTANA	69000
LEADERB.GOLF	59000
MARBL.MADNES	59000
MICKEY MOUSE	59000
NINJA GAIDEN	69000
OLYMPIC GOLD	69000
OUT RUN EUROPA	69000
PAPERBOY	59000
PRINCE OF PERS.	69000
PSYCHIC W.	49000
PUTT & PUTTER	49000
RAMPART	59000
REV.DRAGON	49000
SHINOBI	69000
SLIDER	59000
SONIC	59000
SPACE HARRIER	59000
SPIDERMAN	69000
S.MONACO GP	49000
S.MONACO GP 2	59000
S.SMASH TV	69000
S.SPACE INV.	59000
TERMINATOR	69000
WIMBLEDON T.	69000
WOODY POP	39000
SOFT BAG	29000
SOFT CASE	19000
TV TUNER	189000
2PLAYER CABLE	45000
MAGNIFER LENS	29000
TRAVLER BAG	29900
WIDE GEAR	35000



*Consegna in **24/36 ore** in tutta ITALIA **a Domicilio** con Corriere.
*Hot Line per probblemi sul materiale acquistato.
*Sostituzione della merce non funzionante.
*Pagamento solo alla consegna del materiale.
*Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
*Bollettini informativi sulle ultime novità.

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

SUPER FAMICOM

SUPER NES JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.289.000

SUPER NES
SUPERMARIO 4
2 JOYPAD ALIMENTATORE
CAVO SCART L.399.000

SUPER FAMICOM
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.349.000

SUPER NINTENDO (ITA)
SUPERMARIO 4
JOYPAD ALIMENTATORE
CAVO TV ANTENNA
L.399.000

BOXING W.CHAMP	109000
CYBER FORMULA	119000
ESO 3	129000
F1 GRAN PRIX	139000
FINAL F. GUY	159000
GOLDEN FIGHTER	159000
HOOK	149000
JOE & MAC	139000
KUNIO KUN	149000
LITTLE DEVIL	129000
MAGIC SWORD	129000
MAGICAL TARROUT	109000
PARODIOUS	149000
PRO FOOTBALL	159000
PRINCE OF PERSIA	149000
RAMNA 1/2	139000
SOUL BLADER	99000
STG GUNNER	99000
STREET FIGHT. 2	219000
SUPER ALESTE	139000
SUPER CUP SOC.	109000
SUPER DRACULA	139000
SUPER SHANGAI	129000
SUPER VALIS	99000
TURTLES 4	139000
WONDERBOY	119000
Y'S III	109000

S-NES

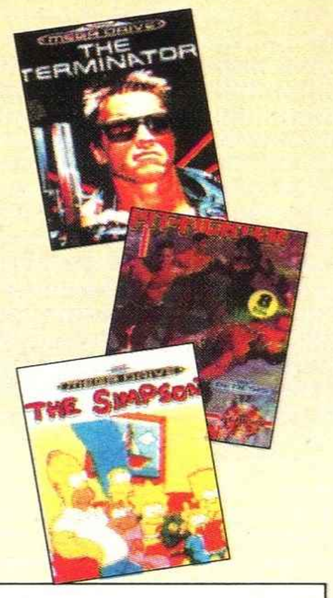
ADV. ISLAND	109000
BATTLE TANK	109000
AXELAY	109000
CONTRA III	109000
DOUBLE DRAGON II	119000
HOME ALONE	99000
HOME ALONE 2	109000
HOOK	109000
JOE & MAC	99000
KRUSTY FUN H.	109000
MAGIC SWORD	109000
MISTICAL NINJA	109000
PITFIGHTER	109000
ROBOCOP 3	109000
ROCKETEER	109000
SIMPSON	109000
SMART BALL	109000
SOCCER CHAMP	99000
SPANKY' S QUEST	99000
SPIDERMAN	109000
STREET FIGHTER 2	149000
SUPER SOCCER	99000
SUPER TENNIS	99000
TOP GEAR	99000
TURTLESS 4	119000
WWF	109000
ZELDA III	99000

MEGADRIVE

MEGADRIVE L.255.000

NHL HOCKEY	99000
PHANTASY STAR 3	139000
PIT FIGHTER	99000
PREDATOR 2	89000
RBI BASEBALL 4	99000
SMASH TV	89000
SLIME WORLD	89000
SONIC 2	NOV
SPIDERMAN	99000
SPLATTER HOUSE 2	109000
SUPER M.GP II	99000
TAZMANIA	99000
TECHMO SOCCER	99000
TERMINATOR	99000
TOKI	89000
TWO CRUDE DUDES	99000
VALIS	99000
WARSONG	99000
WINTER CHALLENGE	79000
WONDERBOY V	99000
W.C SOCCER	89000

ALIEN 3	99000
ALISIA DRAGON	99000
ATOMIC RUNNER	89000
BARTS VS MUTANT	99000
BATMAN RETURN	NOV
CADASH	99000
CHUCK ROCK	99000
CYBER COP	99000
FERRARI GP	99000
FIGHTING MASTER	89000
GALAXY FORCE 2	99000
GEMFIRE	119000
GOLDEN AXE II	990000
HEAVY NOVA	109000
JORDAN VS BIRD	99000
KID CHAMALEON	99000
KRUSTS HOUSE	89000
LEMMINGS	89000



NEO GEO

NAM 75	119000
MAGICIAN LORD	185000
RIDING HERO	185000
NINJA COMBAT	185000
SUPER SPY	185000
CYBER LIP	119000
PUZZLED	119000
LBOWLING	119000
GOLF TOP PLAYER	185000
BASEBALL STAR PROF	185000
SENGOKU	235000
GOST PILOTS	235000
KING O.T MONSTER	235000
BLUES JOURNEY	185000

ALPHA MISSION 2	235000
BURNING FIGHT	TEL.
LEG.O.SUCC.JOE	TEL.
CROSSED SWORD	275000
S.BASEBALL 2020	235000
EIGHTMAN	275000
ROBO ARMY	235000
TRASH RALLY	275000
FATEL FURY	275000
SOCCER BRAWL	275000
FOOTBALL FRENZY	275000
MUTATION NATION	275000
LAST RESORT	275000
FATAL FURY 2	279000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON
CORRIERE ESPRESSO TNT IN 24/36 ORE

ALEX

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino
ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

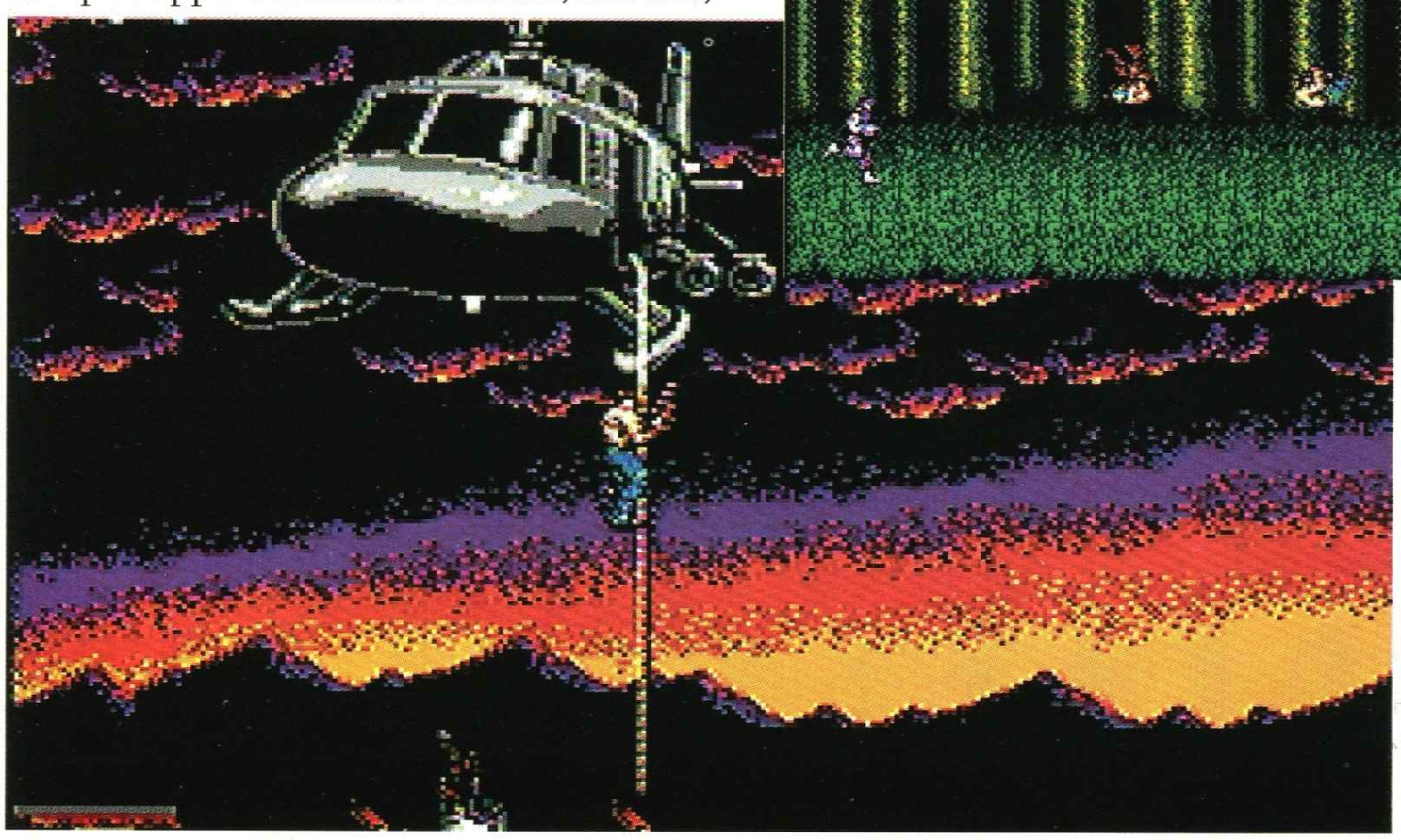
Per motivi di spazio non possiamo elencare tutto il materiale da noi commercializzato.
Tuti i prezzi si intendon compresi di iva.
I prezzi possono variare senza preavviso.

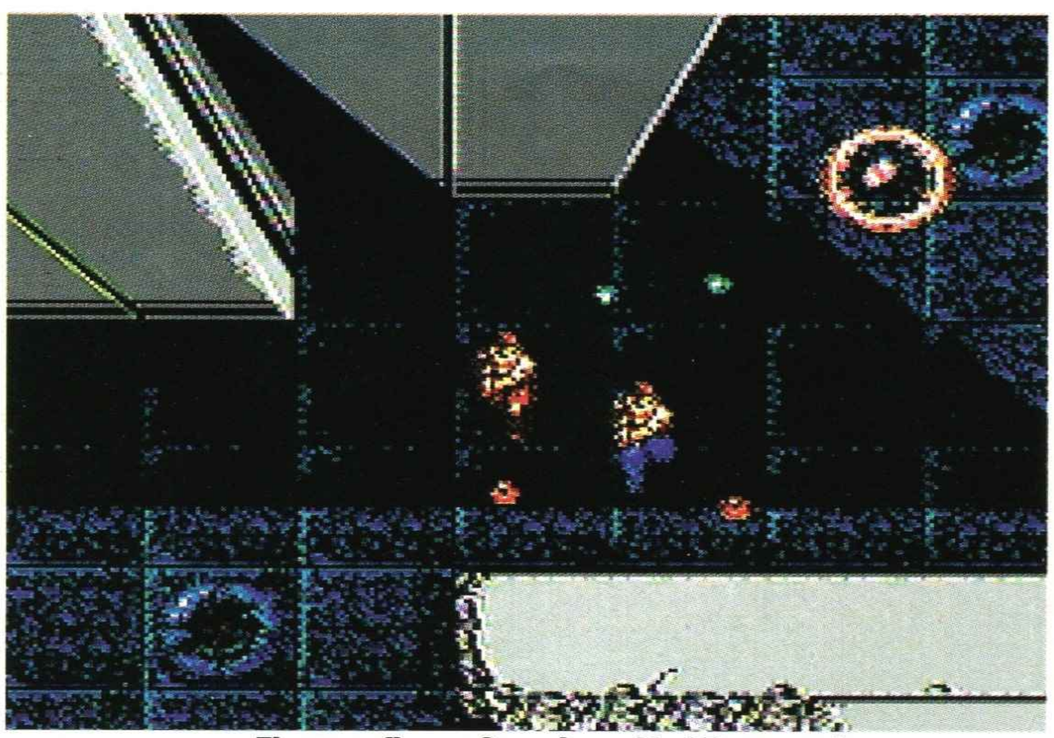
SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARII

SUPER C

Stare al mare a prendere il sole, bere limonate fresche, guardare le belle ragazze in costume da bagno; possono essere queste le vere occupazioni di due "Rambo" come Scorpion e Mad Dog, famosi per aver fermato l'invasione aliena? Certo che no.

Sì, ma chi possono combattere: ladri? Mafiosi? Naaaa, non è compito loro. Comunque non c'è problema dato che Red Falcon è tornato alla riscossa, insieme al suo popolo di orrendi alieni, con l'intento di vendicarsi dell'umiliante sconfitta e di portare a termine quello che, suo malgrado, aveva dovuto interrompere: l'invasione della Terra. Allora, per i due eroi, non resta altro da fare che riprendere le armi ed andare a fermare quel pezzo di blob, tutto convinto di riuscire a realizzare il suo sogno nel cassetto. I due super-combattenti, armati ciascuno di un potente mitra, devono dunque attraversare otto livelli straripanti di invasori, con sembianze umane e non, e distruggerli insieme ai loro luridi insediamenti. Un compito apparentemente difficile, ma che,





Fianco a fianco Scorpion e Mad Dog penetrano lentamente ma inesorabilmente nella tana di Red Falcon.

POWER-UP

MACHINE GUN - è un mitra in "Autofire".

SPREAD GUN - Indicato con la lettera S, è un'arma con sparo multiplo.

LASER - la capsula riporta la lettera L e conferisce al giocatore un potentissimo fucile a raggio laser.

FLAME THROWER - incredibile arma dallo sparo infuocato.

RAPID FIRE - aumenta il numero di proiettili sparati in un secondo.

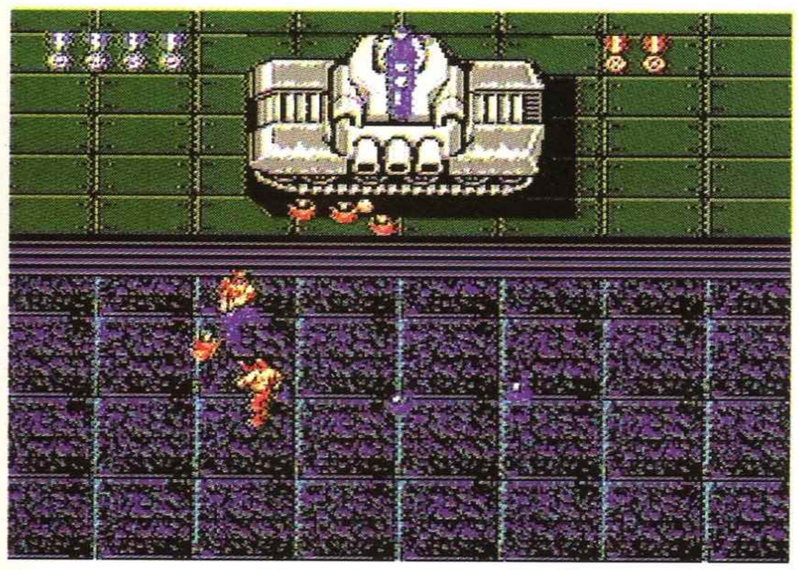
BARRIER - rende il giocatore invincibile per alcuni istanti.

MEGA SHELL - distrugge tutti i nemici presenti nello schermo.

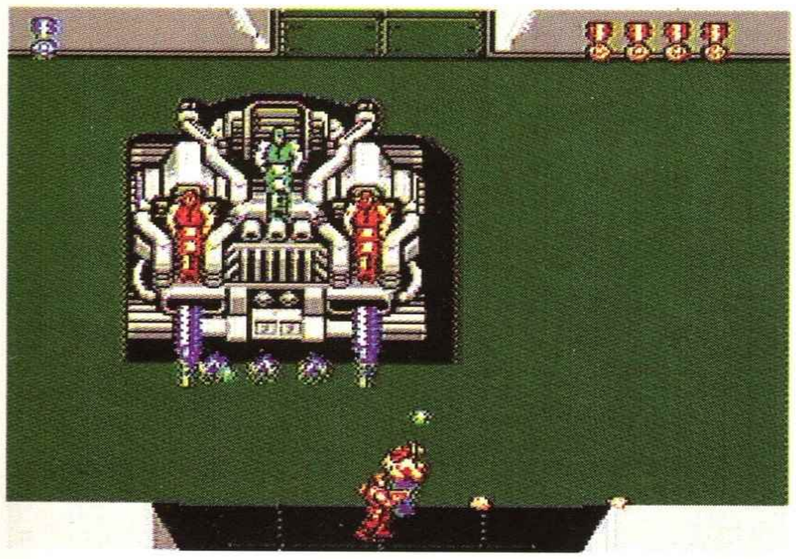
(In alto) Super C ha scrolling e punti vista alternati: prima dall'alto e poi di fianco e così via. Il gioco è, così, molto più vario e divertente.

(A sinistra) Nel livello della giungla è necessaria un po' di paranoia: tra cecchini, sabbie mobili e cannoncini nascosti c'è da stare allegri!

In alcuni punti non avrete riparo dal bombardamento del fuoco nemico; in altri ci si può fermare un attimo a riprendere fiato.



Ecco un esempio di "mostro" di fine livello: questi mega sprite sono essenziali in un buon spara-spara che si rispetti.



...Ed eccone un altro! Ancora più grosso, per giunta, e, di conseguenza, decisamente più difficile!

in realtà, sarebbe del tutto impossibile senza dei power-up in grado di migliorare notevolmente la loro potenza di fuoco; questi compaiono occasionalmente sotto forma di capsule volanti che, se colpite, rilasciano degli oggettini recanti un'iniziale che segnala il tipo di potenziamento. Come ormai questo genere di giochi ci ha abituati, alla fine di ogni livello si devono disintegrare gli usuali guardiani, che nei livelli avanzati sono delle orribili creature; se i primi non richiedono tattiche particolari per essere sconfitti, gli altri risultano essere davvero tosti!.Il gioco, come aiuto al giocatore che vuole concluderlo, mette a disposizione, oltre alle canoniche tre vite, tre "continua partita",che però, se utilizzati, faranno ricominciare il tutto dall'inizio del livello raggiunto. Il controllo dei protagonisti è davvero intuitivo e districarsi tra nemici, pallottole vaganti, bombe e postazioni è solo una questione di abilità; ogni errore è frutto di una propria disattenzione, non imputabile al sistema di controllo.

Log

COMMENTO & VOTO

90%

Era tanto che non si vedeva uno spara-spara bello, impegnativo, ma non esageratamente difficile come questo. La grafica incredibile, il sonoro fantastico svolgono perfettamente il ruolo di scenografia, riuscendo a creare la giusta atmosfera da "invasione". Le diverse ambientazioni, così come i diversi alieni, garantiscono una grande varietà di gioco e invogliano il giocatore a fare sempre la classica partita in più per vedere cosa c'è dopo. Difficile trovare un difetto ad un prodotto come questo, perché, fortunatamente,niente è stato tralasciato: modo per due giocatori, giusto numero di crediti, tutto meravigliosamente presente e ben dosato. Che dire ancora... compratelo, che è meglio!

LIVELLO DOPO LIVELLO

Livello 1 - Si parte dai limiti degli insediamenti alieni. Qui bisogna prestare attenzione non solo ai soldati dell'esercito alieno, ma anche alle postazioni che sbucano dal nulla, e fanno fuoco a raffica, e ai cecchini che lanciano bombe dai palazzi più alti. Per penetrare la base si deve abbattere l'elicottero dai cinque cannoncini.

Livello 2 - Dentro la base lo schermo scorre verticalmente e la visuale è alla *Ikari Warriors*. Oltre ai blocchi di tanks si deve stare attenti alle micidiali torrette. Un carro armato con una barriera laser è il guardiano di questo livello.

Livello 3 - Il livello della giungla, oltre a pullulare di guerriglieri nascosti tra le piante, nasconde insidie dappertutto, come postazioni, pazzi omicidi e paludi pericolose. Due i guardiani di questo livello: un ragno meccanico prima e una macchina infernale dopo la sezione del terremoto.

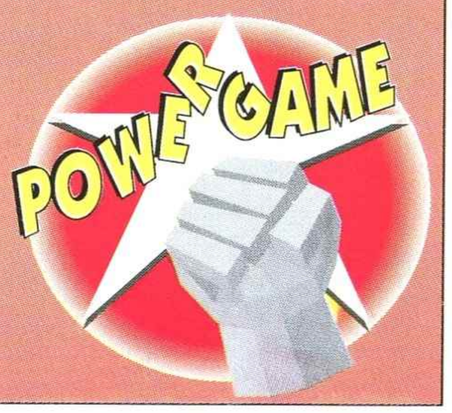
Livello 4 - All'interno del covo alieno della giungla i pericoli più grossi sono rappresentati da botole che sparano micidiali bolle, alieni alati e, all'interno della sezione degli ascensori, terribili torrette rotanti. Come ultimo nemico bisogna affrontare una terribile astronave dotata di uno sparo laser multiplo.

Livello 5 - Le cose cominciano davvero a complicarsi nell'area delle Montagne del massacro. Infatti la scalata verso il cuore degli insediamenti è resa difficile sia dagli strapiombi, e dall'ovvio pericolo di cadere nel vuoto, sia dalla presenza delle solite postazioni di combattimento e dei massi che rotolano a valle travolgendo tutto e tutti. Prima di entrare nella vera base aliena si deve distruggere la micidiale Krypto-Crustacean, una sorta di navicella volante spara animaletti meccanici e mine vaganti.

Livello 6 - L'atmosfera è da brivido: il sentiero sembra l'interno di qualche essere viscido e schifoso. Bocche assassine che si aprono come voragini nel terreno, decine di mine che sbucano dalle laide pareti, mostriciattoli assassini e poi il mostro finale, da sconfiggere due volte, dall'aspetto terrificante; una sezione che sa d'inferno!

Livello 7 - Ormai sembra di essere nell'esofago di un mega-alieno, che ha mangiato troppe uova a tal punto che è necessario farsi strada a colpi di mitra per raggiungere il maledetto Tempio del Terrore. Questo si difende vomitando blob viola e sparando mine intelligenti.

Livello 8 - L'apoteosi del terrore: soffitti che precipitano, uova assassine, alieni di ogni sorta sono i mostri da eliminare prima dello scontro finale con... Red Falcon, il capo alieno con un volto femminile in bocca.

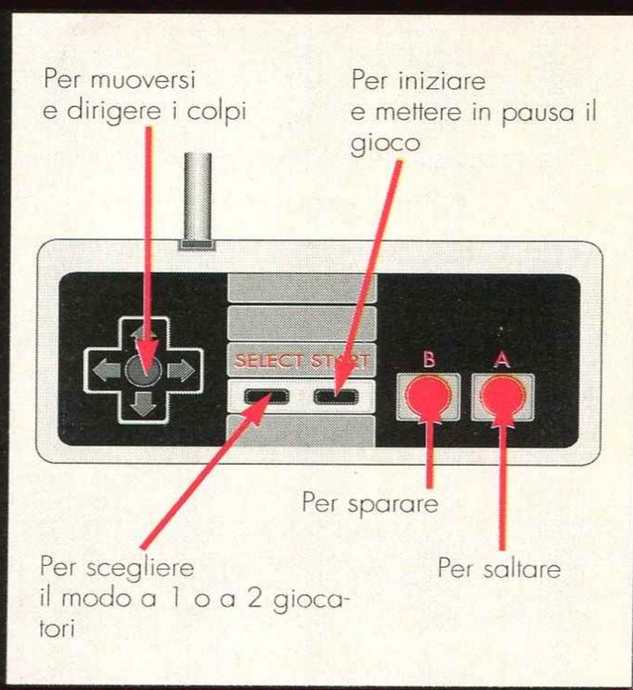


SCHEDA TECNICA

Titolo	Super C
Casa	Konami
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	3
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



The MAGICAL QUEST

Finalmente arriva il nostro amico dalle orecchie tonde su SNES! La cosa più strana è che sono stati quelli della Capcom a realizzarlo, gli specialisti dei beat'em up, nientemeno che i creatori di *Street Fighter 2*! Un altro picchiaduro per SNES? Naaaaa...!

(Sopra) Ecco il Boss di fine del primo livello! Raccogliete i blocchi magici e scagliateglieli contro.
(Sinistra) Topolino da fachiro! Ora potete usare incantesimi per sconfiggere i nemici.

Mentre esce il secondo episodio di *Castle of Illusion* per Megadrive, è finalmente disponibile la prima avventura di Topolino sulla vostra adorata console. Ma se nel primo caso veniva rapita la sua ragazza (andavamo sul classico!), questa volta è il cane Pluto a fare le spese delle esigenze dei videogiocatori (roba da WWF!). Dato che il topo è il miglior amico del cane (non lo sapevate?), decide subito di partire alla ricerca del suo affezionato compagno a quattro zampe (Qui c'è sicuramente lo zampino di Gambadilegno).
Tutto ebbe inizio quando Pippo, Pluto, Topolino & Co. si riunirono per giocare a palla e la fecero cadere giù in un burrone poco lontano. L'intelligenza canina di Pluto lo costrinse a buttarsi per cercare di riacchiapparla.

(1) Acchiappate questa mela.....
(2) Lanciatela e.....
(3) Riacciuffatela.....così potrete volare...!

"MAMMA...! COME MI VESTO PER CARNEVALE?"

...."Da Topolino, figlio mio":

È l'unico disponibile all'inizio. Potete distruggere i nemici con il vostro fondo schiena o raccogliendo blocchi da gettare. Potete perfino lanciare i nemici se sono capovolti!

...."Da Fachiro, figlio mio":

Non potrete raccogliere blocchi da scagliare ai nemici, ma in compenso potrete usare la magia per farli fuori in men che non si dica. Peccato che dobbiate ricaricarvi ogni tanto!

...."Da bravo Pompiere, figlio mio":

Molto utile per spegnere gli incendi (e non sto scherzando!!!), nel livello del ghiaccio potrete crearvi delle piattaforme temporanee con l'aiuto del vostro idrante. Anche in questo caso dovrete ricaricarvi ogni tanto se non volete rimanere all'asciutto (non è una pubblicità per i Pampers!).

...."Da perfetto Robin Hood, figlio mio":

Sicuramente la migliore trasformazione disponibile. Non usa energia ed è fornito di un arpione allungabile per afferrare i nemici, e aggrapparsi alle piattaforme o agli appositi sostegni. Indispensabile nell'ultimo livello!

Ecco il boss della fine del secondo livello! Peccato che non potete ammirare l'effeto di rotazione del ragno.

Yeah! Quà potrete fare rifornimento ma anche comprarvi qualche optional...

Come in ogni platform game che si rispetti, il nostro eroe dovrà attraversare sei mondi diversi pieni zeppi di ostacoli e mostri bizzarri, prima di poter raggiungere il mega-brutto-super-cattivo e infame rapitore, per recuperare il plutonio...ehm volevo dire il suo cane Pluto!

Come nei precedenti episodi, Topolino può eliminare i suoi nemici schiacciandoli con il suo fondoschiena o raccogliendo oggetti da scagliare loro addosso, ma la vera innovazione sta nel fatto che mentre progredirete nel gioco potrete raccogliere diversi vestiti (fino a un massimo di tre!) e così travestirvi da fachiro con strani poteri magici, da pompiere con il vostro fedele idrante o anche da perfetto Robin Hood dotato di un arpione che vi permette di agganciarvi dappertutto e dondolarvi a piacimento. Anche se l'avventura non è straordinariamente lunga, la varietà delle situazioni nelle quali vi ritroverete vi garantirà una massicia dose di divertimento.

Questo potente mago vi aiuterà a ritrovare il vostro affezionato cane Pluto!

"AVVERTIMENTO AI PROGRAMMATORI!"

Sentite...! Smettetela di fare dei giochi con i continua infiniti! Non se ne può più di aspettare mesi per un gioco per poi finirlo in meno di due ore! Insomma basta! Piuttosto nascondeteli in un menu segreto, così se uno non ce la fa proprio, se lo va a leggere negli HELP di Gheim Puah! Ecchecavolo! Non se ne puo più! Basta! @#?§$%&...Grrrr!

COMMENTO & VOTO

90%

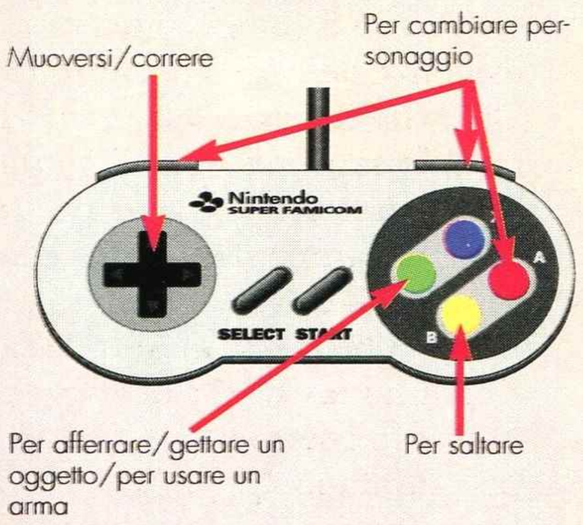
Oll rait!!! Questo gioco è una vera bomba! La grafica, sebbene non eccezionale, si adegua perfettamente al tipo di gioco con un uso moderato ma efficiente del modo 7 (solo per alcuni Boss di fine livello!). Topolino è molto maneggevole e risponde perfettamente ad ogni sollecitazione del joypad. La possibilità di cambiare personaggio in ogni momento aumenta notevolmente l'interesse (certi passagi sono accessibili solo se usate il travestimento adatto!) di un gioco molto avvincente e ben realizzato, con dei livelli veramente belli e abbastanza tosti da superare. Ma come al solito ci deve essere qualcosa che ne rovina la longevità (dannazione!!!), in questo caso 'sti maledetti continua infiniti! Meno male che anche al livello easy il gioco è abbastanza difficile!

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Magical Quest
Casa	Capcom
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1 /2
Continua?	Siiii...infiniti!
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box L. 2.500
50 Posti con chiave L. 13.000
100 Posti con chiave L. 16.000
150 Posti a cassetto L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA
SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2
JOYPAD
ALIMENTATORE+SCART
A SOLE
L. 389.000

SNES CON UN JOYPAD
A SOLE
L 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200	TELEFONARE
Amiga 600	L. 499.000
Amiga 600 con HARD DISK	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/s	L. 915.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 129.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 119.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1Mb per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

Plus L. 490.000 K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.

L. 129.000

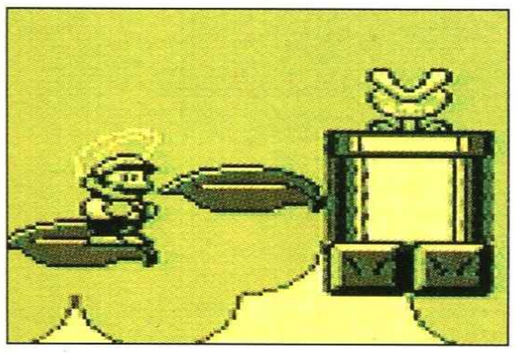
TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

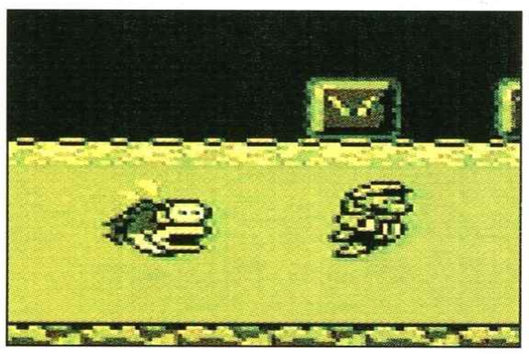
SUPER MARIO LAND 2

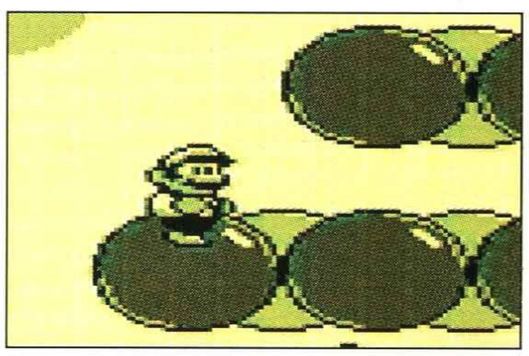
Squadra che vince non si cambia. Visto che Mario ha vinto su tutti i fronti - Nes, Super Nes e Gameboy - la Nintendo ha pensato bene di creare una nuova puntata della saga più lunga della storia dei videogiochi.

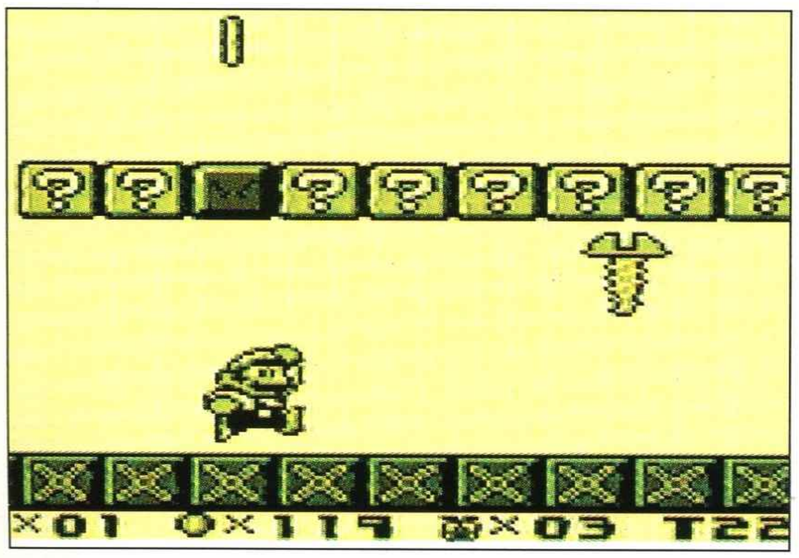
Mario è ormai una storia infinita che la Nintendo non ha nessuna intenzione di smettere di narrare e i videogiocatori di tutto il mondo di ascoltare. La trama è ormai un archetipo (un che?, NdR), cioè un classico dei videogiochi. La Principessa Toadstool è stata rapita dal cattivo di turno: questa volta si tratta di un alter ego di Mario (o almeno gli assomiglia) e il nostro eroe deve attraversare mari e monti, e fare addirittura una capatina sulla Luna, affrontando ogni tipo di pericolo, per liberarla.

Diciamolo subito: graficamente Mario è enorme rispetto al suo predecessore nel primo episodio della serie: sembra quasi di trovarsi tra le mani un Gameboy a 16-bit (seppure in bianco e nero). Ma non è solo più grosso: è più definito in tutti i suoi tratti caratteristici - baffi e rotondità comprese: insomma è un piacere a vedersi e ha suscitato a prima vista

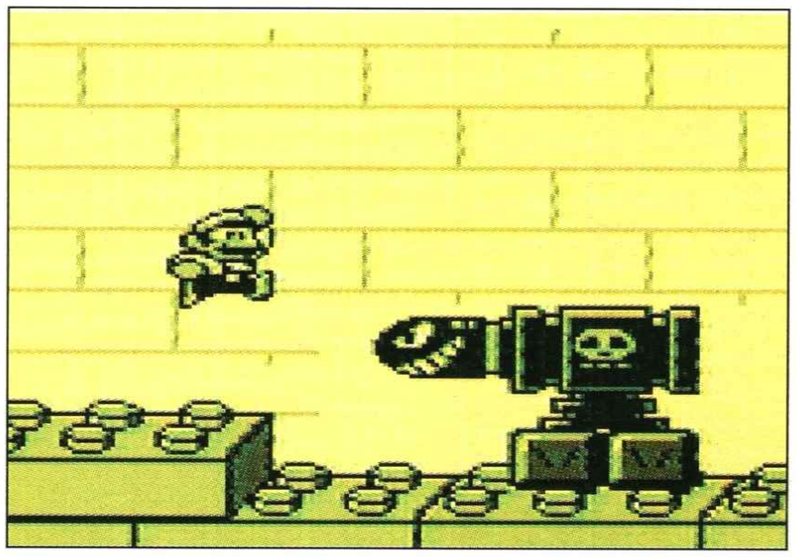








Viti che volano e altre stranezze sono il pane dei giochi di Mario: una specie di Wonderland elettronica.

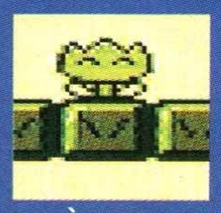


Se conoscete *Super Mario World* per Super Nintendo riconoscerete i proiettili-pescecane.

POWER UP

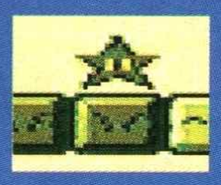
Prendete a testate le mattonelle con il punto di domanda e salterà fuori uno di questi bonus:

FUNGO Trasforma il Piccolo Mario in un Grande Mario, ma non gli conferisce nessun potere particolare se non la possibilità di sopravvivere (e ritornare piccolo) se viene toccato da un cattivo.

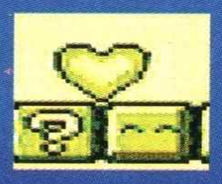


FIORE Trasforma Mario in un Super "Penna Bianca" Mario e gli dà il potere di lanciare palle di fuoco a destra e manca. Attenzione però: non sono indigeste a tutti i cattivi.

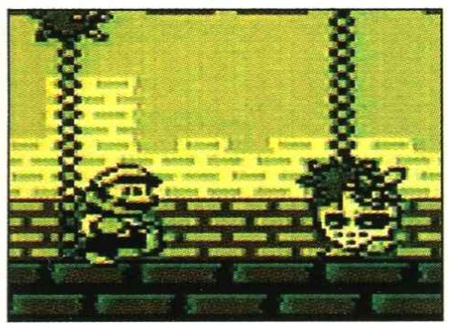
CAROTA Fa venire gli orecchioni a Mario, il quale li ha già fatti da piccolo e quindi hanno il semplice effetto di farlo volare se si preme in continuazione il pulsante A. Viene da domandarsi com'è che secondo i programmatori le orecchie da coniglio danno il potere di volare.

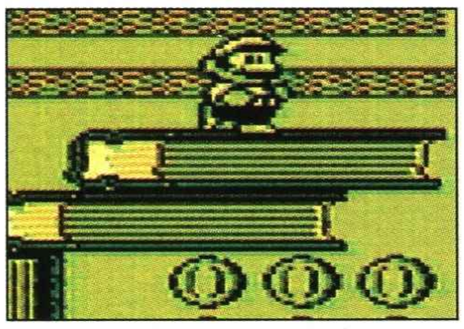


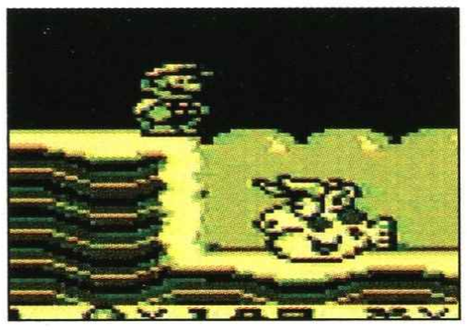
STELLA Fa diventare invincibile Mario per un breve periodo di tempo segnalato da una speciale musichetta. Se durante questi pochi secondi di invincibilità Mario tocca cinque cattivi vince una vita extra e poi guadagna un'altra vita per ogni cattivo toccato dopo il quinto.



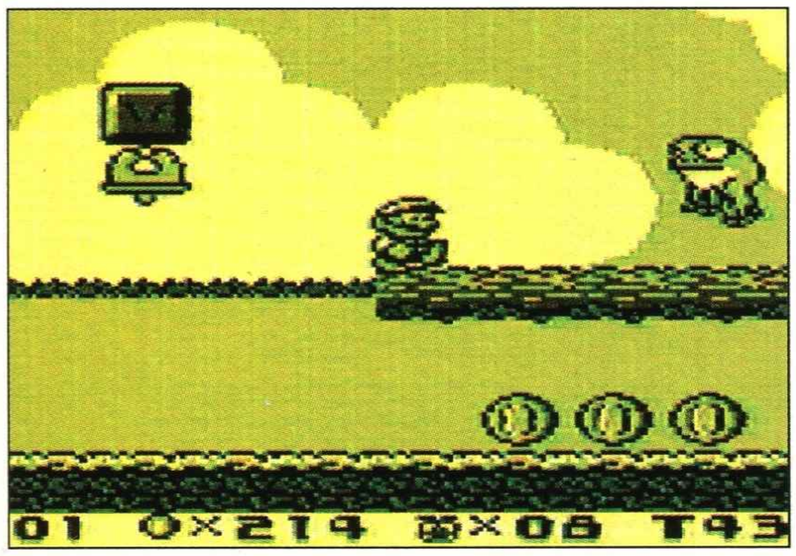
CUORE Regala un vita extra al nostro eroe in salopette. Meglio di niente.



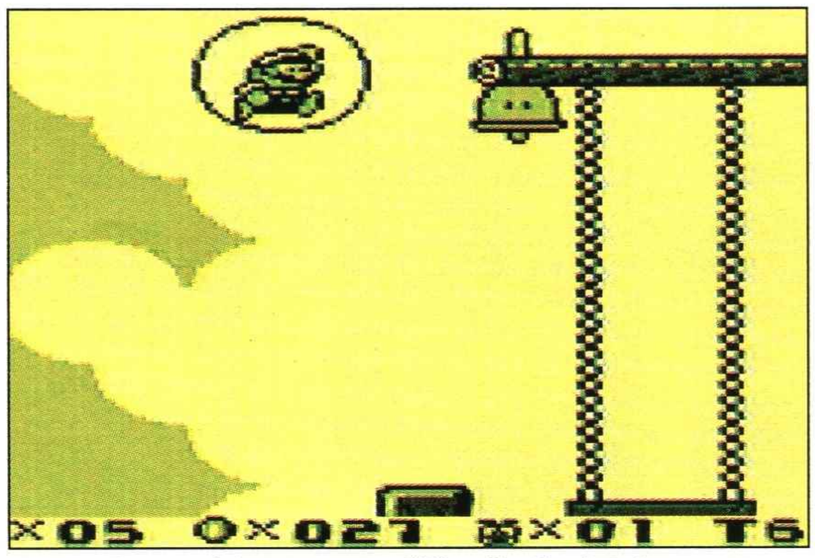




Mucche con la coda? Perché no.



Questa è la campana di metà livello: fatela suonare e una volta morti ripartirete da quel punto.



Questa invece è la campana di fine livello: fatela suonare e potrete giocarvi lo schermo-bonus.

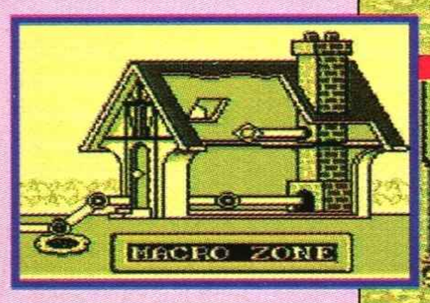
immediati gridolini di ammirazione qui in redazione da parte di tutti.
Ma superato il primo impatto, i gridolini sono continuati perché il gioco è in pratica un "*Super Mario V*" monocromatico. Come già *Super Mario Bros 3* per Nes e *Super Mario World* per Super Nintendo (detto anche *Super Mario IV*), questo nuovo episodio si svolge in un'isola-mondo divisa in varie zone - per l'esattezza sei - con un paio di località senza nome e il suddetto castello del cattivone.
Una volta terminata una delle sei zone, si ottiene un medaglione che va a incastonarsi nel portale del castello del cattivone. Quando avrete recuperato tutti e sei i medaglioni, il portale si aprirà e si potrà entrare nel castello e dare il fatto suo al cattivone.
I giochi di Mario sono ormai un mondo a sé con i suoi codici di comportamento, le sue situazioni e modi di gioco, la sua flora e la sua fauna. Chiunque abbia giocato un solo gioco precedente sa distinguere i tipi di nemici e la

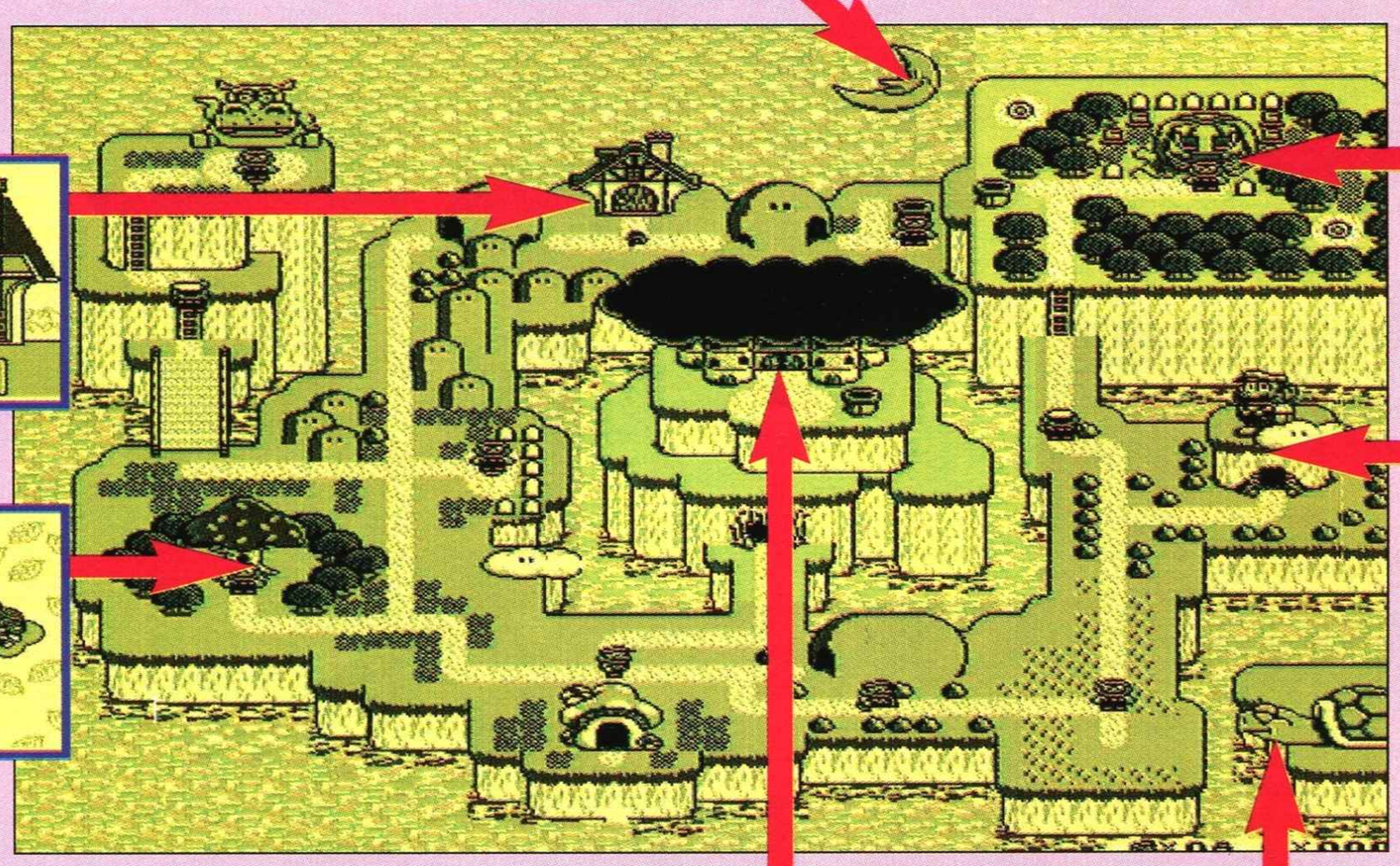
MAPPA...MONDI

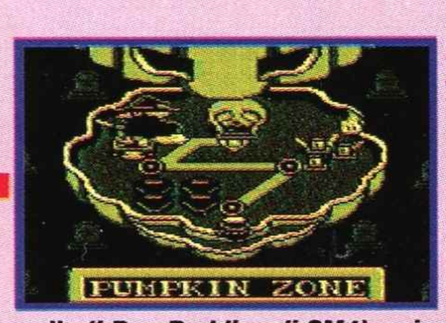
L'isola di *Super Mario Land 2* è composta da diverse zone, qualche località senza nome e dal castello del supercattivo Wxxxxxx.
Il bello di questo gioco, rispetto alla prima avventura di Mario per Game Boy, è che le zone non sono sequenziali, cioè le si possono visitare a piacimento senza doverne prima finire una per passare alla successiva. Il nostro esploratore ufficiale le ha attraversate tutte: ecco il suo diario di viaggio.

SPACE ZONE
La più difficile delle sei zone pur essendo formata da due livelli: la Luna e il cielo stellato. Nel primo la gravità è ridotta e quindi i balzi di Mario vestito da astronauta sono altissimi e bisogna imparare a controllarli. Nel secondo lo schermo scorre continuamente e bisogna zigzagare tra le stelle facendo attenzione a non toccarle. Nello spazio basta tenere premuto il pulsante per far lievitare Mario e lasciarlo per farlo scendere. Il guardiano di fine livello è un alieno a bordo di un'astronave.

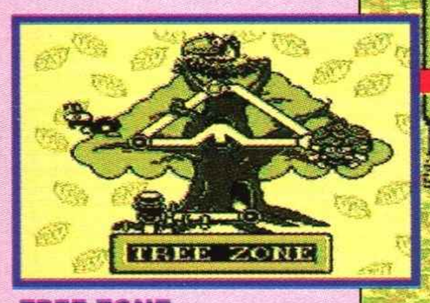
MACRO ZONE
Una casa enorme in cui Mario fa la figura di un lillipuziano. Quattro livelli: un cunicolo, il giardino con grandi vasi di fiori, l'interno della casa e una biblioteca piena di libri enormi inpilati l'uno sull'altro a mo' di piattaforme. Il guardiano di fine livello è una pantegana gigante







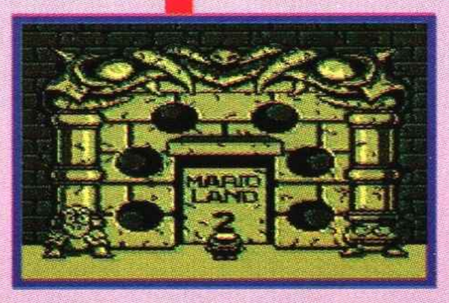
PUMPKIN ZONE
Quattro livelli in stile Halloween (il carnevale-horror degli americani) con teschi semoventi, fantasmi a palla (i Boo-Buddies di SM4), psicopatici in camicia di forza e altre amenità. Il guardiano di fine livello, piuttosto appropriatamente, è una vecchia strega.

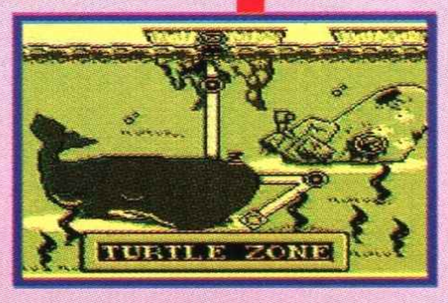


TREE ZONE
Un albero con rami, foglie sospese per aria (come in Mickey Mouse per MegaDrive) e un favo abitato da api col pungiglione velenoso. Cinque livelli in tutto, ma per arrivare al confronto col guardiano della zona (un corvacchio gigante) basta completarne quattro.

MARIO ZONE
Un Mario gigante con quattro livelli pieno di ingranaggi rotanti, viti che volano, mattoncini del Lego, carrucole, palloni da spiaggia, maialini che sparano palle di cannone e fondali a quadratini bicolore che ricordano quelli di Sonic. I guardiani di fine livello sono tre - tre maiali che saltano fuori da altrettanti cucù appesi al muro, ciascuno con una sua tecnica di attacco e di difficoltà crescente.

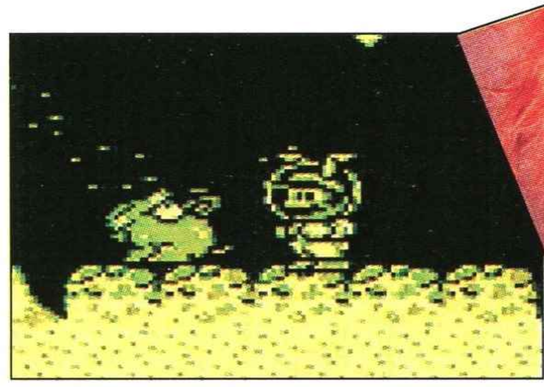
CASTELLO
Per aprire il portale del Castello bisogna guadagnarsi i sei medaglioni - o meglio monete d'oro (a proposito il sottotitolo del gioco è Six Golden Coins) - custoditi dai guardiani di fine livello o zona.





TURTLE ZONE
Una zona subacquea formata da 3 livelli ambientati in un relitto e nella pancia di una balena. Pesci di ogni tipo, labirinti di tubi, e cannoni spara proiettili-pescecani sono alcuni dei nemici, mentre il guardiano di fine livello è un grande polipo.

loro pericolosità e schemi di movimento. E così è anche in questo nuovo episodio: sono presenti le tartarughe, le piante carnivore, i proiettili con la faccia da pescecane e molti altri dei nemici che siamo ormai abituati a evitare o combattere negli episodi precedenti, ma anche molti nuovi personaggi, nuovi mondi segreti e non, nuove modalità di gioco (come, ad esempio, il livello della Luna con la sua gravità ridotta) e nuove, continue scoperte che attirano come una calamita spingendo a continuare, a scoprire cosa c'è nello schermo successivo.
È probabilmente questa miscela di vecchio e nuovo il fascino dei giochi di Mario. Un fascino che non stanca anche dopo ripetuti episodi apparentemente simili ma in realtà ogni volta diversi e originali.
Super Mario Land 2 è uno di quei giochi che vi farà ripetere in continuazione: "Ancora una partita e poi smetto". E questo, fin dai tempi di Pong, è segno di un grande gioco.

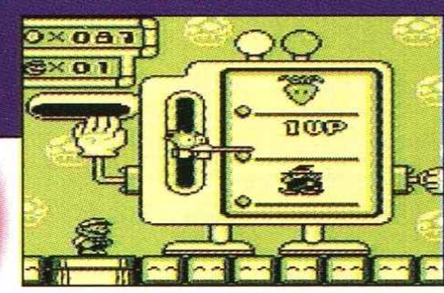


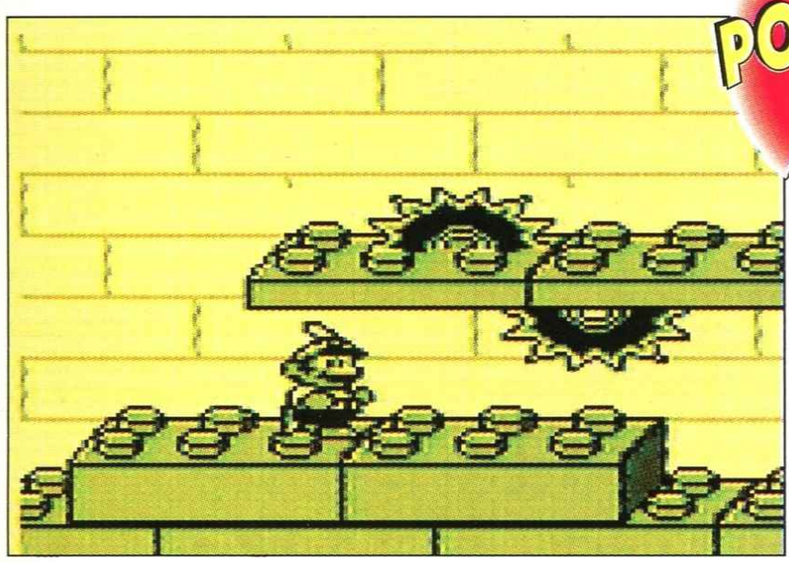
Mario astronauta sulla Luna: la gravità ridotta vi costringerà a fare molta più attenzione ai salti.

Rical

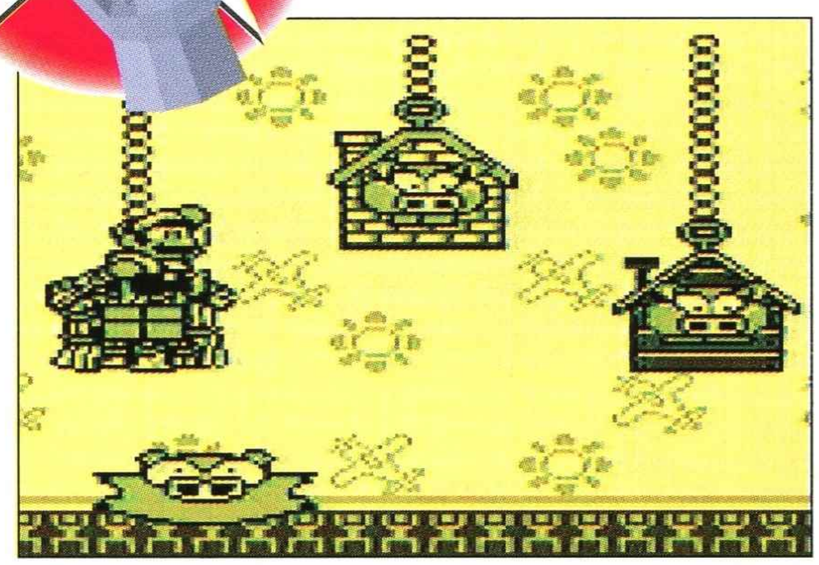
DINDI, SESTERZI, SVANZICHE... INSOMMA MONETE0

Nei giochi precedenti raccoglievate 100 monete e guadagnavate una vita extra. Questa volta non è così. Nell'isola di Wxxxxx c'è una grotta all'interno della quale si trovano quattro slot machine che si possono attivare quando si sono raccolte un certo numero di monete, più precisamente 30, 50, 200 e 999. Ciascuna può offrire diversi bonus proporzionali al numero di monete raccolte - con sole 30 monete potrete vincere una vita extra o uno dei bonus che trasformano Mario in uno dei vari Super Mario; con 999 monete, ovviamente, si possono vincere vite extra alla grande: da 5 a 20 fino, addirittura, a 99 vite.



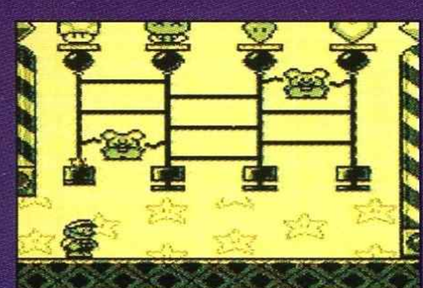


Mario "penna Bianca" in un mondo di mattoncini Lego

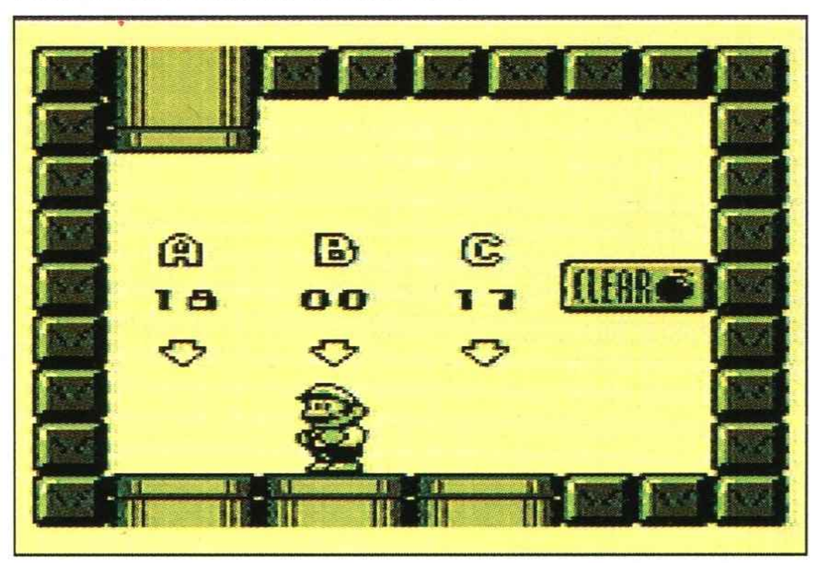


I guardiani della Mario Zone: assime all'alieno della Space Zone tra i più difficili da eliminare.

BONUS A MILLE



Tra le novità ci sono anche le nuove schermate dei bonus di fine livello. A differenza di Super Mario Land in questo nuovo episodio ci sono due situazioni diverse. Nella prima, e più diffusa, i bonus scorrono su un tapis roulant e bisogna azionare un braccio meccanico per catturare il bonus prescelto. La seconda è un rifacimento di Amidar, un vecchio gioco arcade (qualcuno se lo ricorda?, NdR) dei primi anni '80.



In SML2 si possono salvare tre posizioni di gioco: bella lì!

COMMENTO & VOTO

97%

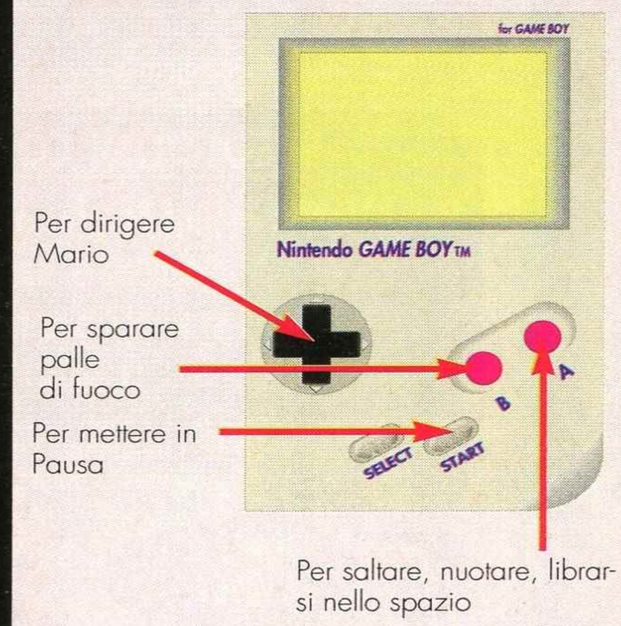
SML 2 è un notevole miglioramento rispetto al primo titolo per Gameboy. La grafica è molto più grande - lo sprite di Mario è disegnato in modo fantastico ed è grande almeno due volte quello di *Super Mario Land*. Ma anche i paesaggi e i fondali sono un piacere per gli occhi e fanno desiderare che esista già il Gameboy a colori per poterli vedere in "Technicolor". Il sonoro è altrettanto fantastico con musichette di ogni tipo per ciascuna zona. La giocabilità è a livello di *Mario Bros 3* o *Super Mario World*: la struttura a mondi o zone diverse consente di giocarli in modo non sequenziale, mentre la diversità di nemici e situazioni costringe a sviluppare diverse abilità da una zona all'altra. La longevità è garantita dalla vastità del gioco: per far aprire il portale del castello di Wario bisogna portare a termine tutte e sei le zone e vi assicuro che non sarà un compito facile. Le tre posizioni di salvataggio sono poi la ciliegina sulla torta. Conclusione? *Super Mario Land 2* è IL miglior gioco per Gameboy in circolazione. Correte subito a comprarlo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	SuperMario Land 2
Casa	Nintendo
Distribuzione	Gig (da gennaio)
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



LOCANDO GAME GIOCHI s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 183 - F Tel. e Fax 081/ 5538134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

WORLD HEROES 94 mega

ART OF FIGHTING 102 mega

CLUB NEO GEO

È NATO IL NEO-GEO CLUB

Perché conviene? Cosa fare per entrare a far parte del club NEO GEO?

Ti conviene per gli straordinari sconti di cui potrai usufruire.

Ti conviene perché potrai avere direttamente a casa tua in noleggio tutte le cassette della vasta gamma NEO GEO (soluzione per giocatori incalliti)

Quanto costa iscriversi al NEO GEO club? È davvero conveniente! Potrai farlo con 3 comode rate da:
£. 250.000
£. 150.000
£. 150.000
(compreso spese postali)

NEO GEO Emozioni Senza FINE

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE di vendita per corrispondenza

Nam 75	£ 107.000
Magician Lord	£ 166.000
Riding Hero	£ 166.000
Ninja Combat	£ 166.000
Super spy	£ 166.000
Cyber Lip	£ 107.000
Puzzled	£ 107.000
League Bowling	£ 107.000
Top Player Golf	£ 166.000
Baseball Star Professional	£ 166.000
Sengoku	£ 214.000
Ghost Pilot	£ 214.000
King of the Monster	£ 214.000
Blue's Journey	£ 166.000
Alpha Mission II	£ 214.000
Crossed Sword	£ 250.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 214.000
Eight Man	£ 250.000
Robo Army	£ 214.000
Thrash Rally	£ 250.000
Fatal Fury	£ 250.000
Soccer Brawl	£ 250.000
Football Frenzy	£ 250.000
Mutation Nation	£ 250.000
Last Resort	£ 250.000
Baseball Star Professional II	£ 250.000
Ninja Commando	£ 250.000
King of the Monster II	£ 286.000
Andro Dunos	£ 270.000
Sengoku II	

Da noi la FANTASTICA console più joystik, presa scart, adattatore 220V. a £. 599.000 (IVA inclusa)

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE di vendita per soci

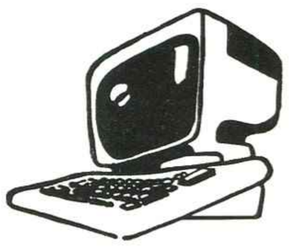
Nam 75	£ 91.000
Magician Lord	£ 142.000
Riding Hero	£ 142.000
Ninja Combat	£ 142.000
Super spy	£ 142.000
Cyber Lip	£ 91.000
Puzzled	£ 91.000
League Bowling	£ 91.000
Top Player Golf	£ 142.000
Baseball Star Professional	£ 142.000
Sengoku	£ 182.000
Ghost Pilot	£ 182.000
King of the Monster	£ 182.000
Blue's Journey	£ 142.000
Alpha Mission II	£ 182.000
Crossed Sword	£ 212.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 182.000
Eight Man	£ 212.000
Robo Army	£ 182.000
Thrash Rally	£ 212.000
Fatal Fury	£ 212.000
Soccer Brawl	£ 212.000
Football Frenzy	£ 212.000
Mutation Nation	£ 212.000
Last Resort	£ 212.000
Baseball Star Professional II	£ 212.000
Ninja Commando	£ 212.000
King of the Monster II	£ 243.000
Andro Dunos	£ 230.000
Sengoku II	

Per voi la FANTASTICA console più joystik, presa scart, adattatore 220V. a £. ~~599.000~~ £. 499.000 (IVA inclusa)

N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

PERFORMANCE by G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023



SCONTI PER RIVENDITORI CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240 - 02/66016401 oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

RIPARAZIONI COMPUTER E CONSOLE

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

ATARI VIDEOGAME

CORE GRAFX GAMATE

PC Engine

star

Nintendo GAMEBOY

Nintendo SUPER FAMICOM

SNK Neo-Geo

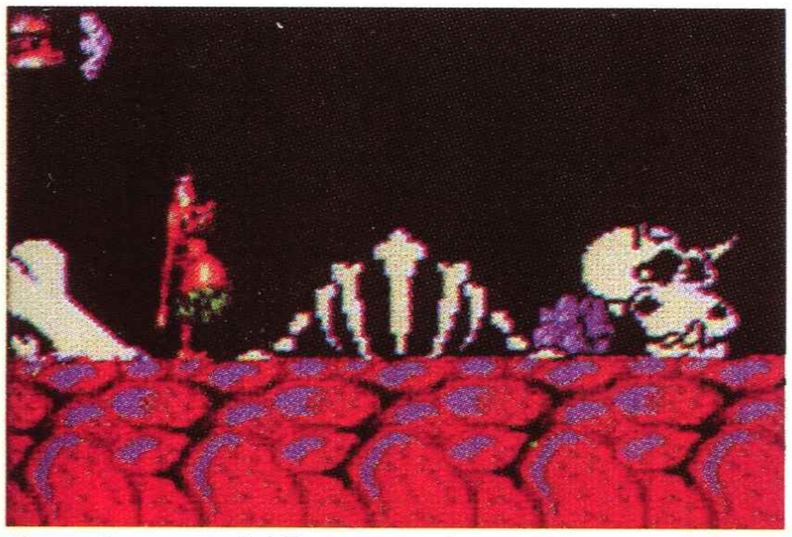
Commodore FlashFire

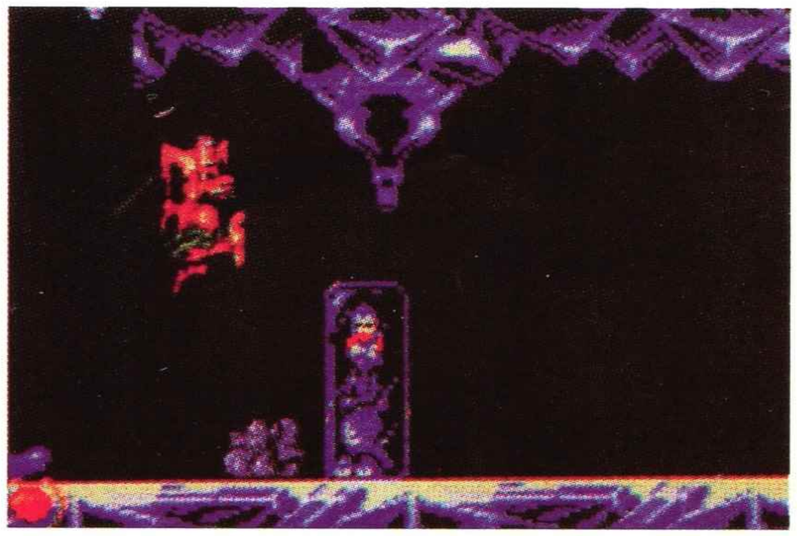
SEGA MEGADRIVE GAME GEAR

CHUCK ROCK

Bio Massa

Avete presente un prosciutto? Aggiungete due zamponi, un melone con quattro peli sporchi e unti, uno sguardo da perfetto imbecille e un mento che sembra un posacenere. Otterrete il protagonista di questo gioco: Chuck Rock.


Brrr...che scenario! E meno male che quel coso è cadavere!


Un bello zompone! Ma prestate molta attenzione ai dinosauri che vi circondano!

Nonostante le sue sembianze da pachiderma, il nostro simpatico eroe ha una moglie f..., bellissima di nome Ophelia (e già con questo abbiamo detto tutto...) che però è stata catturata dall'abominevole Gary Critter, tipico damerino con i capelli leccati e le mutande di seta. Naturalmente Chuck non ha la minima intenzione di lasciare Ophelia nelle mani di un simile elemento, e si lancia all'inseguimento deciso a salvare il suo dolce bidé.
L'impresa non sarà, però, una cosa facile. Gary ha infatti disseminato lungo la strada le più svariate creature con lo scopo di fermare il nostro caro sacco di patate. Ma Chuck ha dalla sua parte un leggero strato di grasso sulla pancia che usa come arma. Quando un nemico si avvicina troppo, Chuck può eliminarlo con una potente spanzata facendo, però, un gesto osceno che è meglio non descrivere poiché i giovani lettori di Game Power potrebbero diventare dei cerebrolesi. A parte la pancia, Chuck ha a disposizione anche delle rocce, che può usare come arma o come base per raggiungere piattaforme più alte o superare paludi. Per il resto *Chuck Rock* è un assurdo gioco di piattaforme dove tutto quello che si deve fare è procedere il più possibile raccogliendo i vari bonus e affrontando alla fine di ogni livello l'immasticabile, l'infriggibile, l'incolorabile caro vecchio mostro, che avrà, ormai, le ragnatele sotto le ascelle.

ARF!

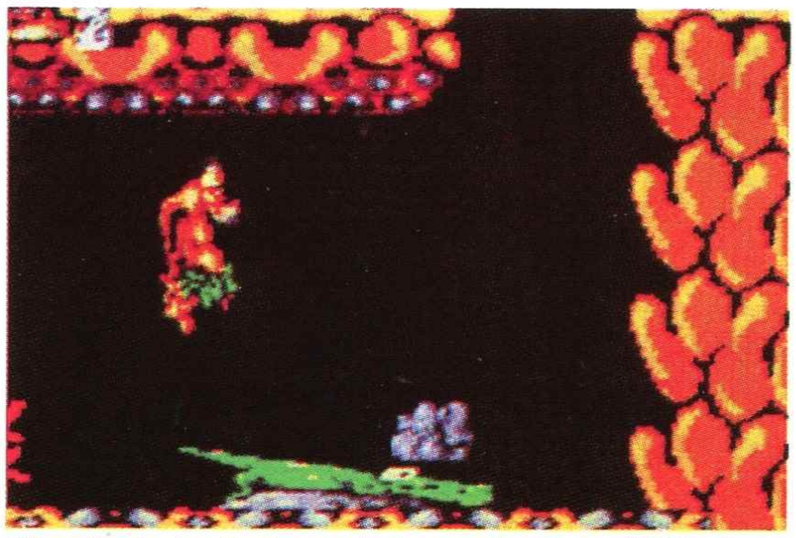
Durante il gioco, Chuck, può contare anche su alcuni animali e oggetti che si riveleranno dei validi aiuti, soprattutto in certe fasi.

CIBO: Tutto quello che all'apparenza sembra commestibile assegna dei punti extra. Per prenderli basta passarci sopra.

CUORI: Restituiscono una parte dell'energia quando vengono raccolti.

CREATURE ADDORMENTATE: Alcuni animali addormentati, come pterodattili rossi, rane, mini-mammùt e coccodrilli, se disturbati, aiuteranno Chuck a raggiungere alcuni luoghi altrimenti inaccessibili.

OGGETTI SPECIALI: Sembrano delle enormi porchette, ma se raccolti assegnano dei punti premio.


Stavolta la bestia ha avuto la peggio. Booonk! Che bernoccolone!

COMMENTO & VOTO

81%

Bisogna ammetterlo, *Chuck Rock* è davvero un bel giochino. Tecnicamente si presenta bene con un'ottima grafica e un discreto sonoro (anche se in confronto a *Sonic* il gioco è come se fosse muto). L'unica pecca riguarda la giocabilità che viene limitata per via dell'azione troppo monotona. Inoltre il sistema di controllo ha qualche difetto, e ogni tanto viene voglia di usare un martello pneumatico per premere i tasti.
Tuttavia *Chuck Rock* rimane pur sempre un valido prodotto, e se avete voglia di farvi quattro risate con qualcosa di divertente allora compratelo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Chuck Rock
Casa	Core
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

COMPUTER ONE

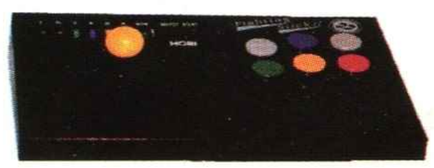
VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

TEL. 051 343504 343362 347736 FAX. 051 344906

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SUPERFAMICOM
SUPER NINTENDO

DISPONIBILI OLTRE 180 TITOLI



IMPORTAZIONE DIRETTA

OFFERTA ONE

ACROBAT MISSION	89.000
ADDAMS FAMILY	89.000
ASTRAL BOUT	89.000
BILL LAIMBERS BASKT.	45.000
CAMELTRY	73.000
CASTELVANIA IV	99.000
DINO CITY	86.000
FINAL FANTASY II	89.000
FOREMAN'S KO BOXING	87.000
GRADIUS III	72.000
HOME ALONE	93.000
HYPERZONE	73.000
KABLOOEY	85.000
KRUSTY'S SUP.FUN H.	83.000
JACK NICKLAUS GOLF	79.000
JOHN MADDEN FOOTB.	79.000
LAGOON	87.000
MAGICAL TARURUTO	58.000
MAGIC SWORD	58.000
MONKEY JIRO	89.000
PACHINCO WARS	84.000
PAPERBOY	79.000
PILOTWINGS	79.000
PITFIGHTER	84.000
PLAY ACT.FOOTBALL	79.000
RAIDEN	59.000
RAMPART	85.000
ROBOPOLICE	78.000
ROBOCOP 3	98.000
ROGER CLEMES MVP	87.000
ROMANCE OF 3 KING.2	99.000
SD GUNMAN	79.000
SONIC THE BLASTMAN	86.000
SUPER OFF ROAD	83.000
ULTIMATE FOOTBALL	82.000
Y'S III	86.000

NOVITA'

ALIENS 3	139.000
BUTTLE BLAZE	139.000
BEST OF THE BEST	129.000
BULLS VS LAKERS	139.000
DESERT STRIKE	132.000
DRAGON'S LAIR	149.000
FATAL FURY	169.000
FINAL FANT.MYST.QUEST	125.000
HOME ALONE 2	133.000
HOOK	129.000
JAMES BOND JUNIOR	137.000
KING OF MONSTERS	125.000
MICKEY M.MYS.QUEST	145.000
MIGHT AND AMGIC 2	145.000
NBA ALL STAR CHAL.	135.000
OUT OF THIS WORLD	139.000
PHALANX	139.000
ROAD RIOT	129.000
ROCKY AND BULLWINKLE	135.000
SPIDERMAN VS X-MEN	135.000
SUPER BUSTER BROTH.	139.000
SUPER STAR WARS	TELEF.
TERMINATOR 2	139.000
THE BLUES BROTHERS	139.000
WINGS 2	129.000
WINGS COMMANDER	139.000

SUPER NINTENDO
AL PREZZO PIU' BASSO
D'ITALIA !!!

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO

CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Tutti i marchi e i logotipi riportati sono registrati dalle rispettive case produttrici

SWITCHBLADE 2

Le nuove avventure di Hiro, l'unico cyborg che dorme come un ghiro, giungono anche sul portatile Atari grazie ai folletti della Gremlin.

Sembra l'ennesimo platform/action giapponese,invece *Switchblade 2* è un prodotto europeo, anzi, inglese.
La versione per Lynx è programmata in modo piuttosto convincente:*S2* offre ampie sciabolate di tutto quello che "tira" di più oggi: classico schema di gioco "salta-e-spara" a scorrimento multidirezionale, innumerevoli shop disseminati qua e là, sezioni pseudo-labirintiche costituite da corridoi metallici, nicchie segrete e power-up a profusione.
Nulla di innovativo e trascendentale, come avrete intuito, ma pur sempre qualcosa di concreto per un sano divertimento elettronico, cosa che i possessori di Lynx non hanno sperimentato troppe volte.
Tutti coloro che sarebbero disposti a concedere il proprio ragno, pardon, regno, per qualcosa di giocabile, non commetteranno sicuramente un errore a barattarlo per *S2*, che, proprio per la sua estrema convenzionalità non delude chi ama giochi semplici ed immediati, non certo radicali ma moderatamente cenobitici.
Tecnicamente parlando, il gioco inglese presenta una grafica convincente ma non straordinaria, uno scrolling decisamente fluido, ma anche alcuni difetti, riassumibili come segue:
1) Lo sprite principale è animato in modo tutt'altro che spettacolare.
2) Il sonoro è pressoché inesistente durante il gioco, e la presentazione non è certo indimenticabile.
3) La mancanza di un timer per il completamento di un livello svilisce l'intensità dell'azione ma permette un'ampia esplorazione.
È inoltre sconfortante che le caratteristiche di zoom del Lynx, già apprezzate in *California Games* della Epyx o in *Blue Lighting*, in *S2* siano limitate alla sezione shop...

Con la vostra spada potete scoprire passaggi segreti per schermi bonus, semplicemente colpendo i muri.

Ci sono mostri ed enormi agglomerati tecnologici che tenteranno di fermarvi ma non disperate!

UN ETTO DI PLASMA GUN ...

Nonostante la recessione incombente, le catene di negozietti sparse nei videogiochi continuano a fare affari d'oro, a giudicare dallo loro capillare diffusione. *Switchblade 2* non si sottrae al trend e vanta una serie di shop paragonabile alla Coop. GP vi descrive tutta la merce e prezzi:

Articolo	Costo (cr.)	Utilità (1-5)
Info	10	1
Half Energy	15	3
Full Energy	20	4
Extra Life	50	5
Shield	30	4
Dragon	40	3
Plasma Gun	10	5
Beam Laser	30	4
Spin Blades	30	3

CONSIGLI DALLA REGIA

Lasciate stare le "Info" che si riducono ad una serie di suggerimenti decisamente idioti come "Saltate in alto" oppure "Attenti ai colpi nemici" e compratevi subito una vita extra. Cuccatevi l'Half/Full Energy solo se siete in "riserva", visto che i power-up energetici abbondano, soprattutto nei livelli metallici (sebbene nascosti in schermi bonus). Stesso discorso per le Ammo, ovvero munizioni, che sono essenziali per sparare da una certa distanza e che fortunatamente non sono rare. Se rimanete a secco, dovrete utilizzare la vostra fedele spada, potente, ma a corto raggio.

COMMENTO & VOTO

83%

Dopo essere stato stroncato dalla critica americana che, sin dai tempi del C64, si dimostra incapace ad apprezzare il software europeo, *Switchblade 2* è finito nello slot del mio Lynx, comprato, per ironia della sorte, proprio in America... Che dire? In fondo, *S2* è lo *Strider* dei poveri, un *Assassin* sotto radice, ma resta un gran bel titolo e sicuramente uno dei più validi per il portatile Atari. L'originalità è inversamente proporzionale al divertimento che resta assestato su valori medio/alti: il gioco ha qualche buon momento e vale certamente la pena di essere acquistato. La longevità è assicurata dalla assoluta mancanza di crediti, o, più volgarmente, "Continue", anche se i videoplayer più allenati non impiegheranno troppo tempo a distruggere il malefico Havoc. È poco vario, d'accordo, ma se avete un Lynx probabilmente non ve ne accorgerete neppure.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Switchblade 2
Casa	Gremlin
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	6

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

BURGER TIME DELUXE

COMMENTO & VOTO

88%

Non si può giudicare qualcosa fuori dal contesto temporale, ma per questa reincarnazione monocromatico/tascabile di *Burger Time*, GP si concede il passaggio attraverso ogni limite dimensionale e si sbilancia... *BT* è fantastico e sta al Gameboy come le pulci alla Biomassa. Il fascino dell'idea non ha perso un briciolo dello smalto attraverso tutto questo tempo. Vabbè che sul Gameboy abbiamo visto cose parecchio più complicate, ma con una grafica nitidissima, un gameplay che ha fatto storia ed una facilità di apprendimento pari a quella di *Pong*, potete davvero farvi sfuggire *Burger Time*? Il Gameboy è nato per questo tipo di giochi, cose che si possono giocare in coda al semaforo, sull'Ape 50, per poi arrivare a casa ed imbarcarsi in un RPG sul Megafamicom.

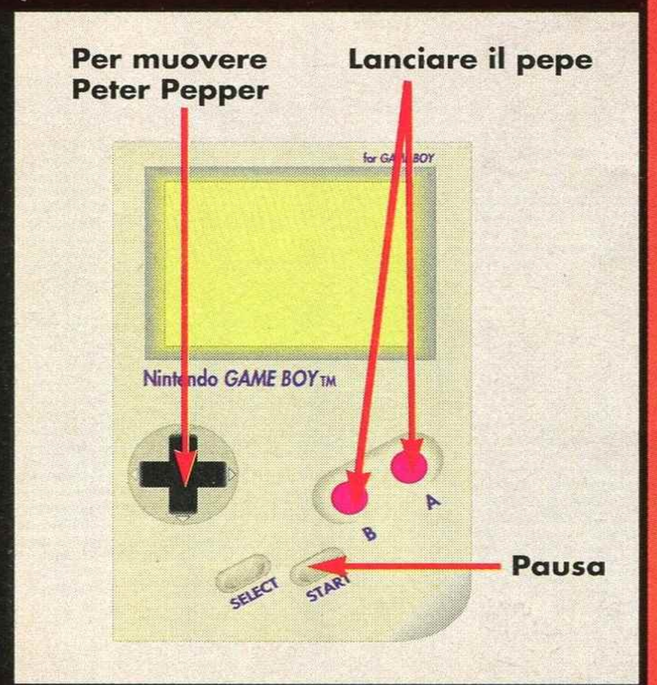
Apecar

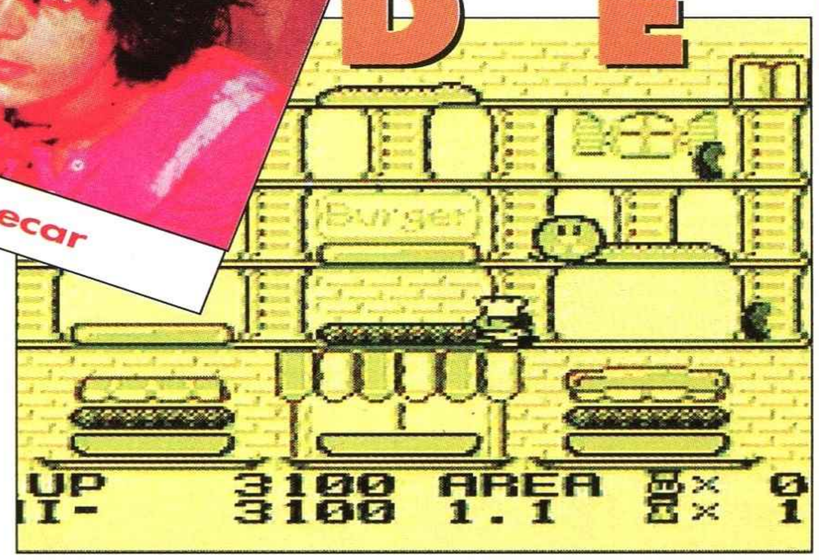
SCHEDA TECNICA

Titolo	Burger Time Deluxe
Casa	Data East
Distribuzione	Gig
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

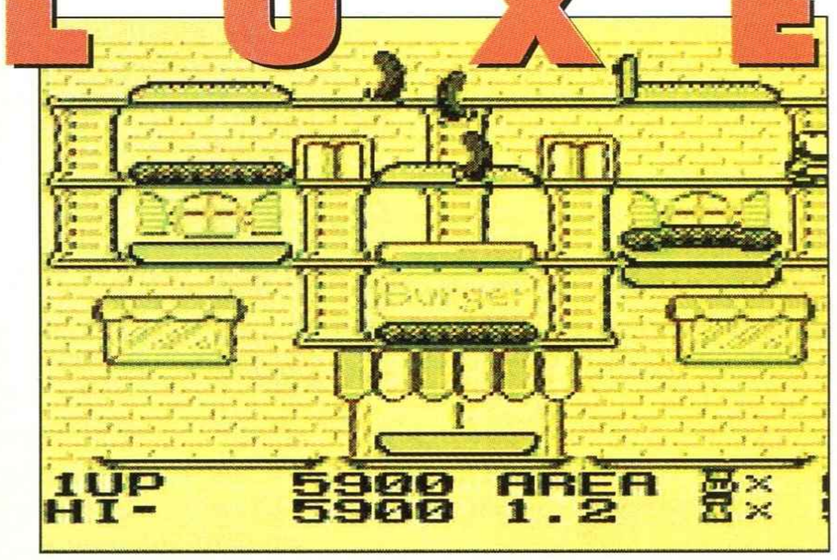
PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO





In mezzo ad un hamburger...la vita é bella perché é varia.

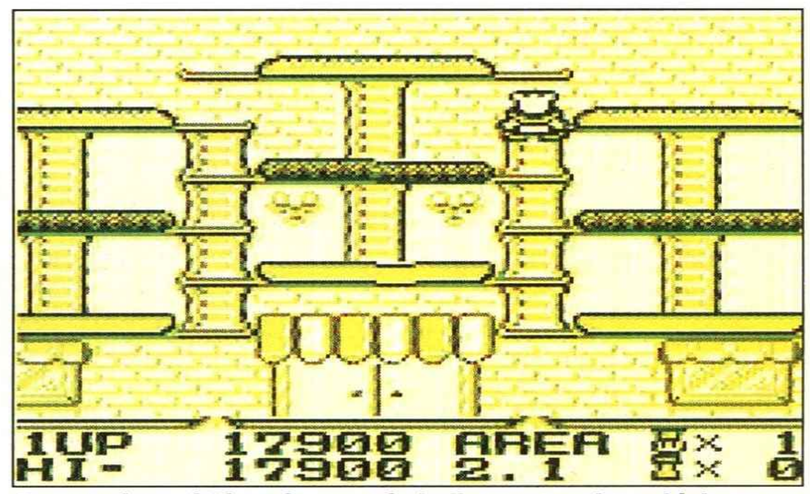


C'é il pane, ci sono le piattaforme, ma dov'è il cuoco?

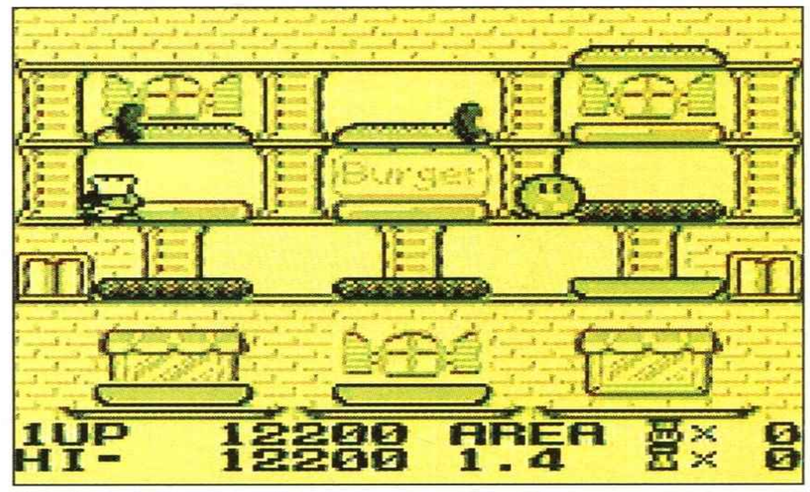
Se Guido Aristarco è il padre dei critici cinematografici italiani, allora Rical è come minimo il nonno delle recensioni di videogiochi.

Ai suoi tempi, infatti, cose tipo il Super NES ed il Mode 7 non esistevano neanche sulla carta, ed i redattori delle prime riviste si divertivano con giochi oggi considerabili (e considerati?) assolutamente anacronistici. Burger Time era uno di questi, e probabilmente era anche quello che sancì il successo dell' Intellivision a livello nazionale. Ora, dopo una quantità indefinibile di tempo il caro vecchio Burger Time si ricicla su Gameboy, senza invero mostrare neanche una ruga. Voi comandate Peter Pepper, cuoco di fama rionale, nel tentativo di "assemblare" più hamburger possibili evitando il contatto con infami sottaceti, atroci uova all'occhio di Raist e le varie fetenzie con cui di solito riempiono gli hamburger.

Peter può mandare momentaneamente in tilt questi aborti alimentari lanciando del pepe, disponibile comunque in scorte limitate ma rimpinguabili. Il tutto è ambientato in un contesto platform altamente innovativo (per l'epoca) ed assolutamente divertente (per allora e per adesso), con buona pace di chi deve a *Burger Time* le diottrie e le cateratte.



Il posteriore di Piterpipppero in bella mostra. Anarchia!



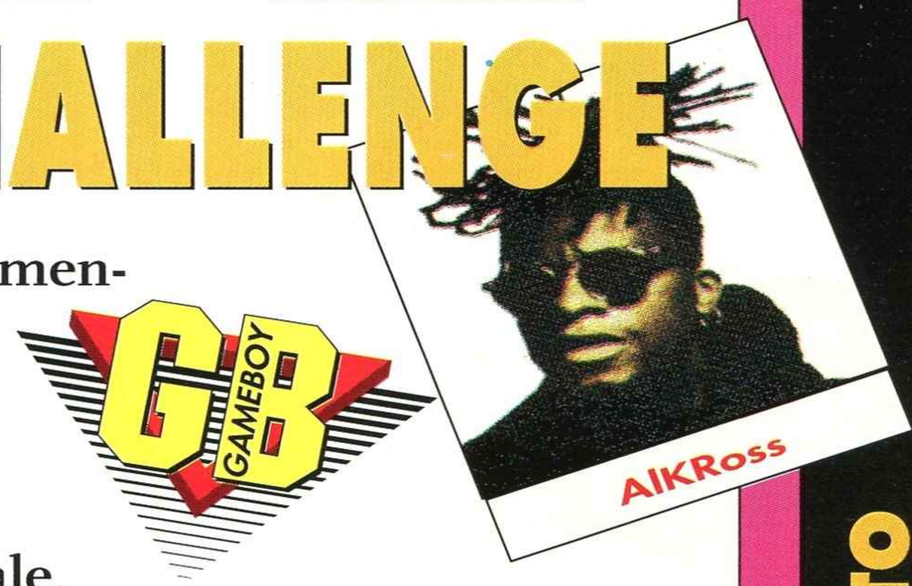
Quel coso tondo sulla destra non è la Biomazza, ma un uovo al tegamino. Si, lo so, é facile sbagliarsi...

CUOCHI MA BUONI

Tutti hanno dei nemici. Batman ha il Joker, Zorro la mamaria messicana e MBF tutta la redazione di Gheim Pauà. Piterpepper non è esente, e ne approfitto per rempire un box.
MR. HOT DOG- E' una salsiccia, sapete come sono le salsiccie...tre le trovi sempre dietro al momento meno opportuno.
MR.PICKLE-Buono, questo....è un sottaceto, è più acido di Madoc in chiusura di numero ed è pure abbastanza veloce. Fossi in voi eviterei contatti (col sottaceto, non con Madoc, per quanto...)
MR.EGG-E' il classico uovo nato prima della gallina, che non ha trovato la mamma e c'è rimasto male. Ora, per rifarsi, se la prende con voi.

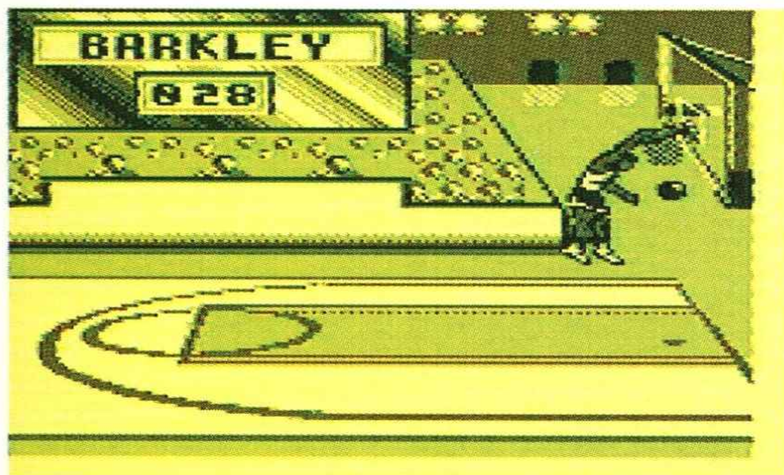
NBA 2 ALL STAR CHALLENGE

Siete tristi perché avete fatto l'abbonamento a Tele+2 per il basket Nba e ora viene trasmesso su Telemontecarlo? Non preoccupatevi, *NBA 2 All Star Challenge* è pronto a tirarvi su di morale.



La nuova versione di *NBA 2 All Star Challenge* non si discosta di molto dalla precedente. I patiti di questo sport, quelli che vanno in visibilio di fronte alle prestazioni degli extra-terrestri della pallacanestro americana, ritroveranno in questa cartuccia tutti i loro beniamini, con tanto di foto digitalizzata e scheda tecnica.
Le novità presenti in questa seconda cartuccia non sono moltissime: l'unica degna di nota è la gara di schiacciate, in cui potrete cercare di emulare le gesta del mitico Scottie Pippen (purtroppo assente dal gioco) che ci ha fatti sognare nell'ultima edizione delle olimpiadi. Ogni squadra è rappresentata dal suo giocatore più significativo, per esempio Worthy per i Lakers, Jordan per i Bulls e Barkley per i 76ers. Peccato che la giocabilità non sia all'altezza degli atleti presenti nel gioco: ci saremmo trovati di fronte ad una cartuccia assolutamente imperdibile.

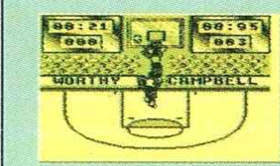
In questo caso il giocatore è sfuggito al controllo ed è andato a schiacciare.



Vai con una schiacciata ultra spettacolare. Nell'opzione di allenamente potete studiare il punto di stacco.

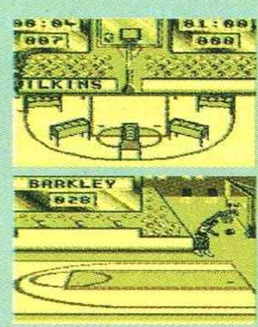
SPETTACOLO O ALLENAMENTO?

NBA 2 All Star Challenge ha numerose discipline che assomigliano a una sessione di allenamento di una qualsiasi squadra piuttosto che a una sfida vera e propria.



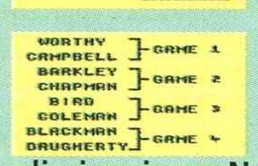
L'uno contro uno è un classico per i videogiochi ed è alla base della pallacanestro. Prima di un incontro si possono determinare le regole: palla a chi segna o a chi subisce il canestro, durata della sfida (tempo o punti) e livello di abilità del computer.

I tiri liberi sono alla base di un buon giocatore di basket. Una bassa percentuale dalla lunetta può costare la sconfitta della squadra.



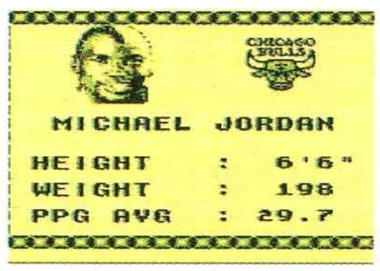
Tiro da tre punti e gara delle schiacciate: due discipline prese direttamente dall'All Star Game, la gara delle stelle che ogni anno vede affrontarsi i migliori cestisti dell'NBA. 5 contenitori contengono ciascuno 5 palloni che devono essere tirati a canestro dalla linea dei tre punti entro un minuto. Per le schiacciate, si devono eseguire tre evoluzioni scegliendole tra una lista di 6.

Allenamento al tiro: Un banale tiro al bersaglio da varie posizioni.



Torneo: L'opzione più divertente. Si scelgono quattro giocatori che si affrontano in un torneo a eliminazione. Notevole contro un amico.

Nba 2 All Star Challange può essere giocato in due.



Scegliete Michael e ne vedrete delle belle.

COMMENTO & VOTO

78%

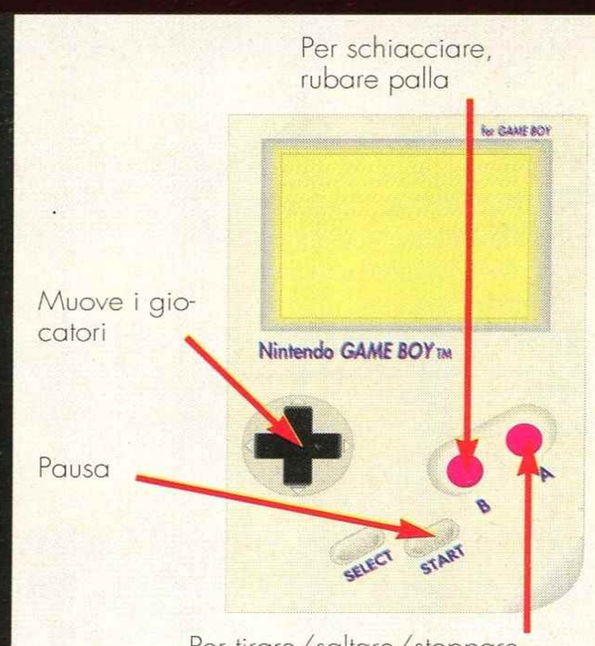
Il fascino dell'NBA è l'unica cosa che offre questa nuova edizione. I 27 faccioni scelti tra quelli più noti del basket professionistico sono uno dei pregi del gioco. Anche l'uno contro uno è abbastanza divertente, soprattutto se avete un amico da sfidare in link. Per il resto il gioco è abbastanza noioso e si riduce a premere il pulsante al momento giusto. La sfida è abbastanza noiosa e alla fine, se già avete il primo NBA, la gara delle schiacciate non giustifica l'acquisto del secondo titolo. Se cercate un basket per Gameboy forse questo non è il più indicato.

SCHEDA TECNICA

Titolo NBA 2 All Star Challenge
Casa LJN
Distribuzione Import
N°Giocatori 1/2 (in link)
Continua? No
Livelli di difficoltà 1

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



QUANDO IL GIOCO SI FA DURO É OBBLIGATORIO GIOCARE CON

CYBORG

Nel numero 2 di CYBORG
in edicola a dicembre:
comix colore
RAMARRO & RIGOR MORTIS
JIM MORRISON cannibale
anteprima STEPHEN KING
in regalo l'albo di supereroi
THE ONE di RICK VEITCH

Ogni mese
132 pagine
Lire 5.000

In CYBORG trovate: HARDISK, il magazine della civiltà invisibile, con servizi su PIRATI DEL COMPUTER, REALTÀ VIRTUALI, VIDEOGAMES, MUSICA, ECOLOGIA DEI FUTURI, CINEMA SPERIMENTALE, REPORTAGE PSICOTRONICI... Inoltre CYBORG offre un piatto forte di fumetti con i migliori autori italiani e stranieri alle prese con MUTANTI, ANDROIDI, AUTOMI, SCENARI TECNOLOGICI, SUDORE E SANGUE DEL FUTURO!

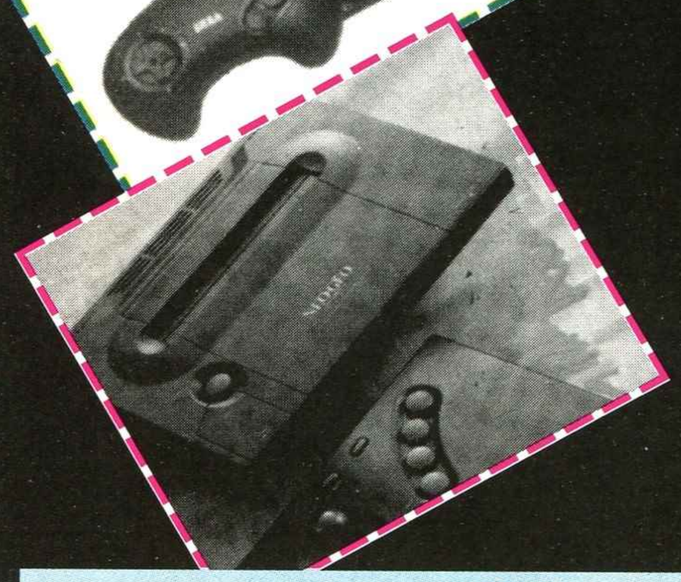
26500

MILANO *negozio*
via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA *negozio*
via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano.

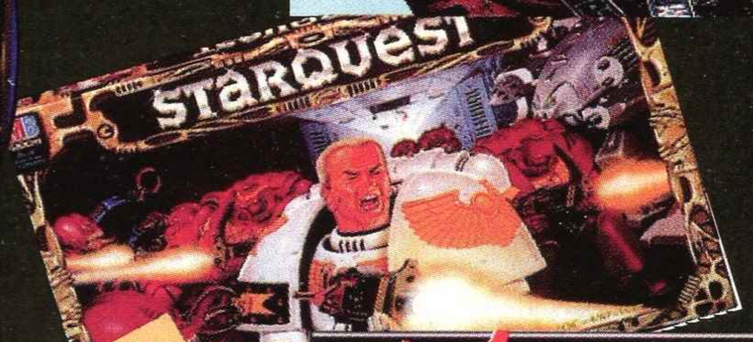
MILANO vendita telefonica
consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

SUPERNES
GAMEBOY
NINTENDO
LYNX
MEGADRIVE
GAMEGEAR
NEOGEO



73900

56900

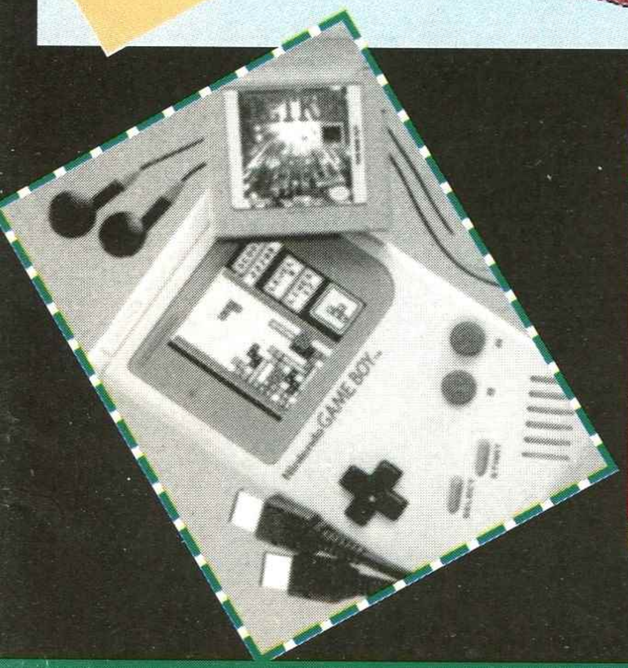


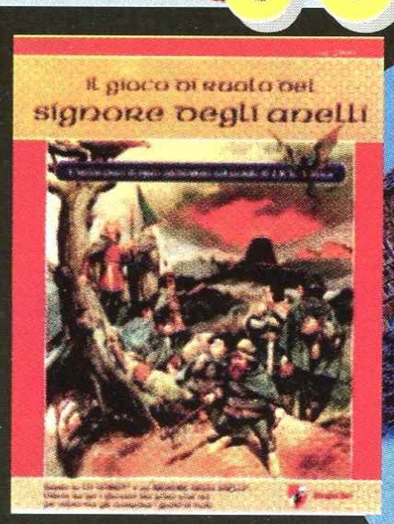
58500

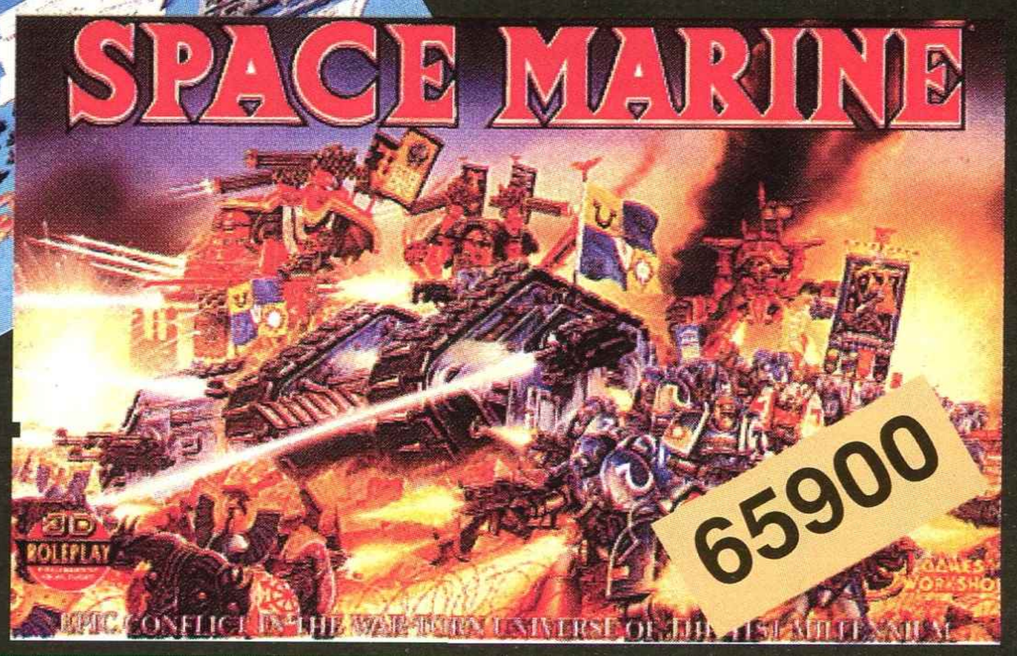
33000

49900

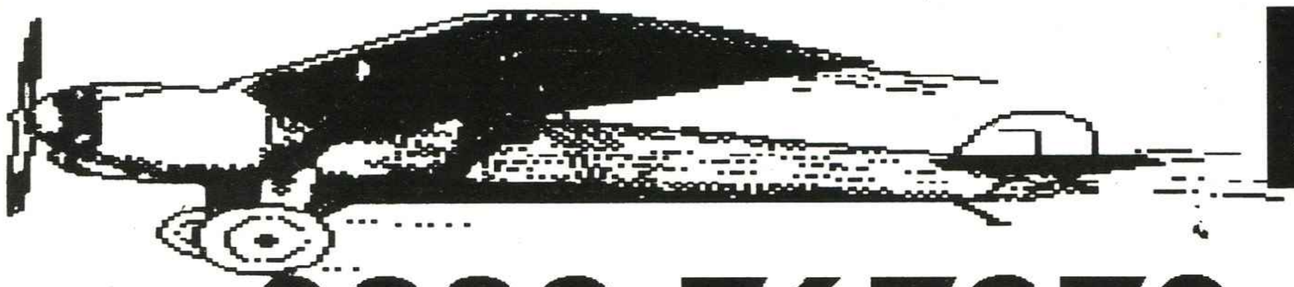
fortissimo il tuo Natale con noi







65900



Db_Line srl

tel. 0332.767270

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES

CD MEGADRIVE SCART/PAL
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
MD GENESIS + SONIC
GAME BOY SYSTEM
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

BAZOOKA + 6 GIOCHI
per SNES / SFAMICOM.
LIT. 150.000

SUPER MAGICOM

GAME BOY AMPLIFER
GAME BOY MAGNIFER
GB ILLUMINATOR
GB LIGHT BOY
GB VIEW BOY
GB/GG BATTERY BACK RICAR.
G GEAR CAVO 2 PLAYERS
GG MASTER GEAR CONVERT.
GG ALIMENTATORE
GG ALIMENTATORE PER AUTO
MD ACTION REPLAY
MD ARCADE POWER STICK
MD GAME ADAPTOR
MD MEGA JOYSTICK
MD JOYPAD POWER SG-3600
MD JOYSTICK SG-FIGHTER
MD JOYSTICK A INFRAROSSI
MD JOYSTICK XE-2SG
MD PRO 2 JOYPAD
SF ADATTATORE PER S-NES
SF JBKING SF ASCII PAD
SN ADATTATORE PER SF
SN/SF ADATTATORE PER NES EUROPEO.

GAME BOY

MULTIPLE GAMES

SUPER BIKKURIMAN
FANTASM - NOO BOO
GAMBARUGHER - R-TYPE II
GB GENJIN - HOOK
PRINCE OF PERSIA
FINAL FANTASY LEGEND II
KONAMIC ICE HOCKEY
KONAMICS SPORTS
SHIN NIHON PRO-WRESTLING
DOWN TOWN-GHOSTBUSTERS
SPY VS SPY - SWAMP THIING
PRO-BASEBALL STADIUM 92
FINAL FANTASY LEGEND II
SPIDERMAN- TECNO BOWN
SUPER MARIO LAND
BATMAN - CASTELVANIA
DOUBLE DRAGON - F1 RACE

CD MEGADRIVE

AFTER BURNER III - ALESTA
FINAL FIGHT - WONDER DOG
BLACK HOLE ASSAULT
PRO BASEBALL S.LEAGUE
PRINCE OF PERSIA
THUNDER STORM FX
A WITCH OF SILKY-RIP

SUPER FAMICOM

MULTIGAMES(StreetFighter+...)
HOKUTO NO KEN 6
JAKI CRAH (FLIPPER)
SUPER STAR WARS
SUPER TETRIS + BOMBLIS
ASSAULT SUITS VALKEN
VS BRASS NUMBERS
STREET FIGHTER II
SUPER MARIO KART
HIRYU-NO KEN S POWER UP
FATAL FURY - GUN FORCE
KING OF THE MONSTER
MICKY'S MAGICAL ADVENT.
AXERAY - BATTLE BLASE
SONIC BLASTMAN
PRINCE OF PERSIA - RAMNA
DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADAMS FAMILY - HOOK
SUPER MOMOTARO II
AIR MANAGEMENTS
SUPER DANK SHOT-SMASH TV
ASTRAL BOWT-BATTLE BLAZE
ULTIMATE FOOTBALL

SUPER NES USA

STREET FIGHTER II
JOHN MADDEN 93
PLAY ACTION FOOTBALL
PUSHOVER - ROBOCOP III
ZELDA III - WWF WRESTL.
TURTLES IV-TOM & JERRY
SUPER SOCCER CHAMP
WHEEL OF FORTUNE
AMERICAN GLADIATORS
BULL VS.LAKERS-TEST DRIVE
XARDION SIMPSONS II
SMASH TV- CARMEN S.DIEGO
CLEMENS BASEBALL-CONTRA
MAGIC SWORD - TOP GEAR
SPACE FOOTBALL - R.FLYER
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC
DESERT STRIKE - EQUINOX
FINAL FANTASY II - GOEMON
EDF - S.GHOUL'S N GHOST

NEO GEO

KING OF THE MONSTER II
WORLD HEROS
MUTATION NATION
ALPHA MISSION II
BASEBALL STAR PRO 2 / 2020
BLUE'S JOURNEY-CIBER LIP
CROSSEDE SWORD
EIGHT MAN - FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOTS
LAST RESORCE
LEAGUE BOWLING
LEGEND OF SUCCESS OF JOE
MAGICIAN LORD
NAM 1975 - RASH RALLY
PUZZLED - READING HERO
ROBO ARMY - SOCCER BROWL
SENGOKU DENSHO
SUPER SPY - ANDRO DUNOS
RASH RALLY NINJACOMBACT
TOP PLAYER GOLF
NINJA COMMANDO

MEGA DRIVE

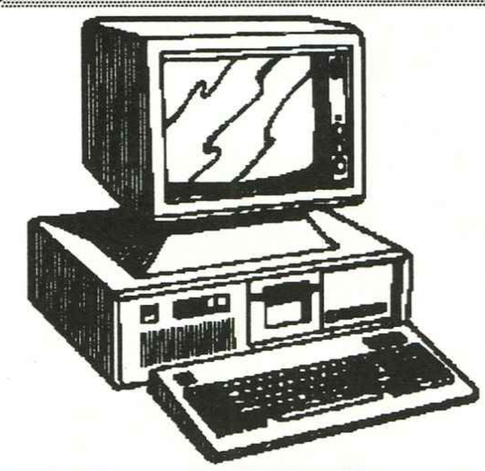
SONIC II-BARE KNUCLE II
T.M.N.T. TURTLES (8mb)
GODS - TERMINATOR II
JENNIFER CAPRIATTI TENNIS
I LOVE MICKEY & DONALD
AQUATIC GAMES - G-LOC
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY
LHX ATTACK BATTLE
METAL FANG - SMASH TV
SPLATTER HOUSE II
TERMINATOR-THUNDER F. IV
ALIEN III - TAZMANIA
CHUCK ROCK
EUROPEAN CUP SOCCER
USA TEAM BASKETBALL
TWINFUL TALE -SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKET
ARCH RIVALS - BADOMEN
DRAGON-SIDE POCKET
COLUMNS - DESERT STRIKE
BLAY LANCER - CHERROU
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"
SUPER MONACO GP II
SUPER FANTASY ZONE
ALISIA DRAGON -OKI - THUNDER
PROWRESTLING TURBO OUT RUN
MASTER GOLF - ZOMBIE HIGH
CORPORATION -STORM LORD
CHUCK ROCK - WARI WARI WORD
TERMINATOR STARFLIGHT
ROBOCOD (JP II) - UNDEAD LINE
F1 CIRCUS - DAHNA-HEAVY NOVA
JOE MONTANA FOOTBALL II
MARIO LEMIEUX HOCKEY
F1 GRAND PRIX - JOHN MADDEN 93
FANTASTIC NAVIGATION
DONALD DUCK QUACK SHOT
F22 INTERCEPTOR-ROAD RASH II
STAR ODYSSEY - TOEJAM&EARL
SHADOW OF THE BEAST
BLOCK OUT - DAVIL CRASHE
MERCS II -SAINT SWORD
SONIC -GALAXY FORCE II

DIVENTA CLIENTE DB-PRIVILEGED

SCONTI FINO 40%
I CLIENTI DB-PRIV POSSONO ASCOLTARE E PRENOTARE DIRETTAMENTE TRAMITE DB-VOX TUTTE LE NOVITA' PER CONSOLE.
CHIAMA DB-LINE PER LE MODALTA' DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette inoltre di conoscere lo stato dei tuoi ordini.
RICHIEDICI IL TUO CODICE PERSONALE
Il servizio e' GRATUITO!!!

Db_VOX: 0332.767303



Db_VOX

GAME GEAR

SONIC II -
GG SHINOBI II
BARE KNUCKLE
CHUCK ROCK
SUPER MONACO II

WINBLEDON TENNIS
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA
PROFESSIONAL BASEBALL
BADMAN RETURNS - SONIC
GEA STUDIUM
HOUSE OF TAROT
FANTASY STAR ADVENTURE
ALIEN SYNDROME -OUT RUN
BUSTER BALL NINJA GAIDEN
HALLEY WARS
HONO TOKYUJI DODGE BALL
MAGICAL TARU-RUTO KUN
INDIANA JONES
MONSTER WORLD II
NINJA GAIDEN
OLIMPIC GOLD DONALD DUCK
MICKEY MOUSE GOLDEN AXE
SPACEHARRIER
S.MONACO GP -DONALD DUCK
CASTLE OF ILLUSION

Console NEO GEO: Lit. 630.000

Db-VOX

IL COMPUTER CHE PARLA:
Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER.
Utilizzare Db_VOX e' facile basta che disponi di un telefono a TONI.
Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica)
Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db_Vox ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db_VOX.
Db_VOX ti dira' per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo.
Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db_VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.
Attenzione. Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa generare toni.
Se chiami Db_Vox con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. A presto quindi...
...Db_VOX ti attende.

ASSISTENZA TECNICA
Garanzia di 1 anno sui prodotti
Pagamento: contrassegno - bonifico bancario - cc postale - carta di credito

ATTENZIONE

nuovi orari
ci puoi telefonare

Lunedi'-Venerdi'
9.30 - 21.00
Sabato 9.30-19.30
Domenica 14.30-19.30

HELP

Finalmente arriva Natale, e in redazione ci sentiamo tutti più buoni: Dupont ha deciso di sparare solo proiettili di gomma contro Neon, Madoc ha pensato di disinfettare la sua spada di Zelda 3, Apecar di cambiare la marmitta del suo fantomatico mezzo da trasporto e Scarlet di non parlare più di Fish fino a Gennaio. Ma bando alle ciance e alle minacce, è ora di parlare delle prossime fantasmagoriche 16 pagine che racchiudono una valanga di trucchi a Random, un po' di sound test per console varie, qualche codicillo per Action Replay, le prime strisce di Fantasia e, per chiudere in bellezza, una guida particolareggiata del mitico F-Zero. A proposito! Chi tra di voi ha qualche trucchetto, gabolina o soluzioncina, è pregato di spedirla a Help!, Via Aosta, 2, 20134, Milano. Se no, Bio Massa vi costringerà a scrivere una lettera di auguri natalizi a Zia Marisa. Come siamo crudeli!

CODICI

ACTION REPLAY

Questo mese pubblichiamo dei codici che funzionano solo per la versione "PRO" della cartuccia, spediti direttamente dalla Datel Electronic. Ricordatevi che i codici funzionano solo sulle versioni specificate.

VALIS III
(Cartuccia Giapponese)
Vite infinite: FFF4590003

ZANY GOLF
(Cartuccia Europea)
Vite illimitate: FFE9A20005

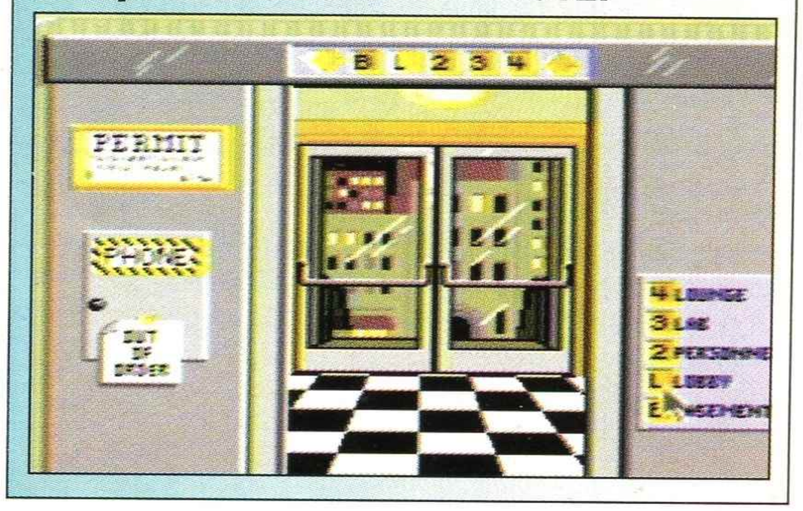
FLICKY
(Cartuccia Giapponese)
Vite infinite: FFD8820003

KID CAMELEON
(cartuccia Europea)
Vite infinite: FFFC3F0003
Diamanti illimitati: FFFC430050
Invulnerabilità: FFF4100050
Energia alla Terminator: FFFC550003

ROLLING THUNDER II
(Cartuccia Giapponese)
Vite infinite: FFF20D0002

MARBLE MADNESS
(Cartuccia Giapponese)
Vite infinite: FFF20D0002

WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO?
(Cartuccia Europea)
Tempo illimitato: FFD77A001E.



ADVENTURE OF LOLO

Inserite questa password per saltare i primi tre livelli:
2222 2222 2222 2222

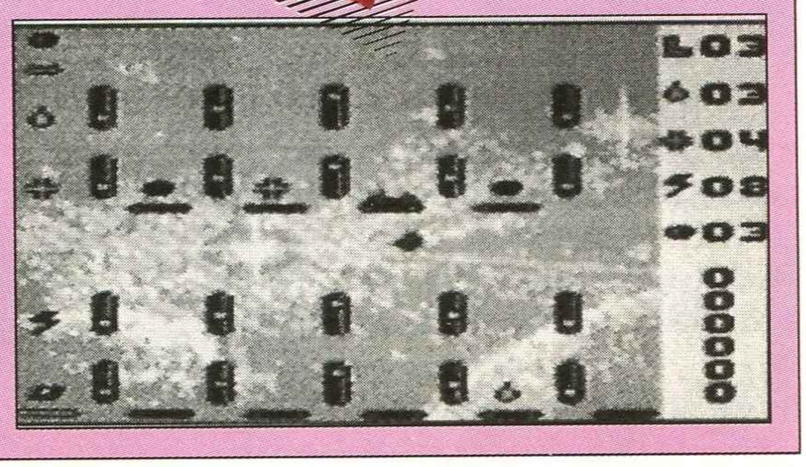
NINTENDO NES

POP UP

Grazie a Mystere, potrete giocare a tutti i livelli di questo rompicapo con pallina rimbalzante.

GAMEBOY GB

5 - KW35TZXC
10 - LP4551B3
15 - MJXYVBZ3
20 - MCFZVXKP
25 - NVJXV01Y
30 - 44M5WCSD
35 - PHTVWJH2
40 - PBXXGJZ
45 - Q525WCP1
50 - RNJTVYNT
55 - SGPTWRTT
60 - SZTQXKZT
65 - TJBTYXPX
70 - 5MHTZ32Y
75 - VFPVBK2C
80 - VZZZZ2K1
85 - WS2YX14Y
90 - XL4CXWSY
95 - Y2RZWNDZ
100 - YXVWWVRV



BEAST WRESTLER

Volete combattere contro una bestia immonda in particolare? Beh, basta inserire il codice corrispondente al livello scelto.

Beginner Rank
Match 2
MONSTERRQYQYQMQQQFFQQK
Match 3
MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA
Match 4
MONSTERRAAQYQMWQIGAQSU
Match 5
MONSTERRAAQYQMWQIGAQCU
Match 6
MONSTERRAAAWQMWQPBAQEF

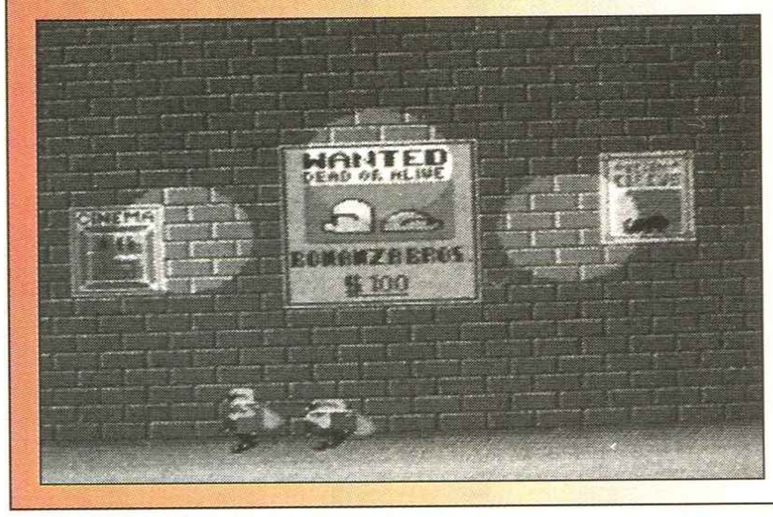
MEGADRIVE MD

World Rank
Match 1
MONSTERAAAWQMWQPYAQKA
Match 2
MONSTERRAAAWADRDIHZQEF
Match 3
MONSTERRAAAWADRDINZQTN
Match 4
MONSTERRZXAWADRDIUZQRM
Match 5
MONSTERRZXAJADRDIJXQHI
Match 6
MONSTERRZXZXADRFDMXQBK
Match 7
MONSTERRZXZXAJRTWKXQVX
Match 8
MONSTERRZXZXAJRTWOXQIH

BONANZA BROS

Daniele Sarti di Imperia ha trovato un interessante metodo per scegliere lo Stage da cui iniziare in Bonanza Bros sul Sega a otto bit.
Tenete premuti i due pulsanti e in Su del primo Joypad, quindi accendete la console; nello schermo iniziale scegliete Option e dovreste accedere allo Stage Select.

MASTER SYSTEM MS



WHO FRAMED ROGER RABBIT

Per tutti i lettori desiderosi di scoprire chi ha incastrato Roger Rabbit, eccovi i codici:
2 -> DLT3QYBY
3 -> GPLDMSRC
4 -> MMCFGWXJ
5 -> BGQTVKJP
6 -> RTJBWN43
Ricordatevi di segnarvi il numero di telefono di Jessica.

GAMEBOY GB

SPLATTERHOUSE II

Sempre da Giuseppe "BP" Amato, ecco i codici per splatterare alla grande!
2) EDK NAI ZOL LDL
3) IDO GEM IAL LDL
4) ADE XOE ZOL OME
5) EFH VEI RAG ORD
6) ADE NAI WRA LKA
7) EFH XOE IAL LDL
8) EDK VEI IAL LDL

MEGADRIVE MD

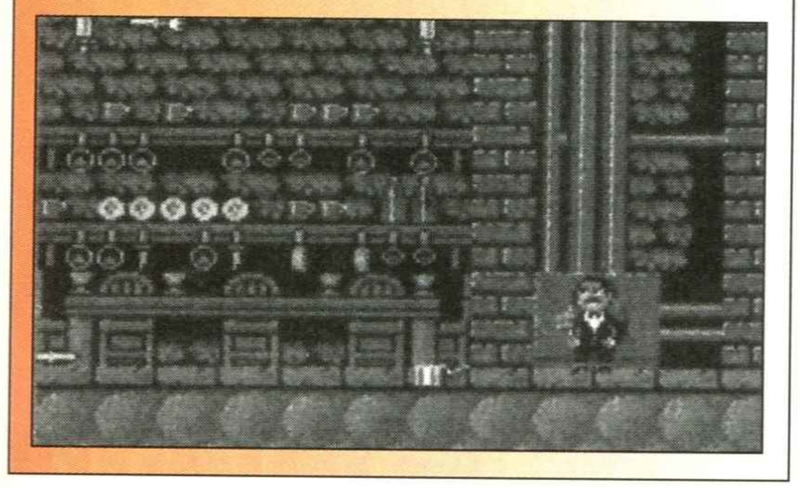
BATTLE UNIT ZEOTH

Aspettate che finisca la musichetta dell'intro, quindi tenete premuti Giù, A e B, e premeteli tutti insieme cinque volte. Aspettate di sentire un paio di note e premete Start al corrispondente livello da cui volete partire (se volete partire dal quarto livello, premete Start dopo la quarta nota).

GAMEBOY GB

ADDAM'S FAMILY

Per completare questo cenobitico (mi pare proprio il caso di dirlo) platform game, cuccatevi questi codici trovati, scritti e spediti da Giuseppe BP Amato di Napoli...
BDJXH
BLJXP
...per partire con 95 vite su 99 e un solo personaggio da salvare. Se poi volete partire dall'ultimo livello con "solo" 52 vite inserite: BL982.



AX BATTLER

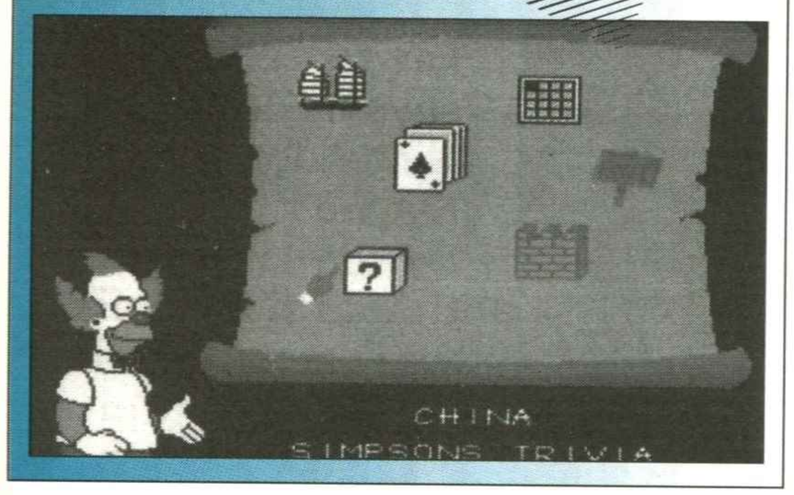
Inserite queste mega password per giocare e finire Ax Battler su Game Gear.
Turtle Village: BNLK LPAG - HMGH - NOGO
Sand Marrow: AOEC DLCD - PNFP - FBPF
Sand Marrow II: PKIL - MPGO - AHDH - KHCJ
BrookHill: CPGG - CIAK - AEFF - OPKO
North Valley: MBBM - KFDK - HJBK - KKJE
Ice Cliffs: FJGO - LMHJ - LJGG - OOPC

ARCUS ODYSSEY

Dupont, dopo ore e ore di duro lavoro, ha finalmente scoperto i codici di questa cartuccia d'importazione. L'unico problema è che li ha persi e ha dovuto rifare tutto da capo! Questi francesi non ci sanno proprio fare con le console!
Livello 5: JBMGNUUMEB
Livello 6: KBMEMUQ-QFA
Livello 7: KBMEMU-QU4F
Livello 8: KYMEMUUO5F

THE SIMPSON

Vi sarete senz'altro accorti che nel livello della centrale nucleare ci sono solo 15 frammenti sparsi per i vari piani. L'ultimo è in possesso di Maggie: trovatela, avvicinatevi e premete B. Naturalmente non potevamo non fornirvi anche qualche codice...
Primo Piano: 14
Secondo Piano: 32
Terzo Piano: 11
Quarto Piano: 41
Quinto Piano: 21

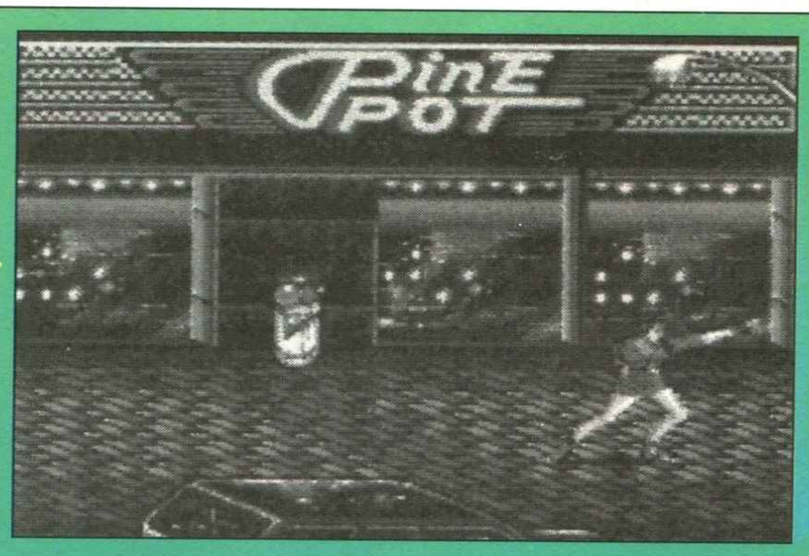


SUPER SMASH TV

Se volete sviscerare questo gioco iper-distruttivo leggete questi trucchetti. Nello schermo delle opzioni (quello in cui si sceglie il numero dei giocatori) premete sinistra, destra, sinistra, alto, right, right; accederete ad un modo di gioco velocizzato.
Sempre nello stesso schermo, premete giù, left, right e su; comparirà una schermata in cui potrete decidere con quante vite partire (fino a sette) e il numero dei continua disponibili (sempre fino a sette).

STREET OF RAGE

Premete a Sinistra, Sinistra, B, B, B, C, C, C e Start per ricevere una tonnellata di Continue Extra.



SKATE OR DIE 2 TOUR DE TRASH

Eccovi i codici per la seconda parte di Skate or Die, trovati da quell'incallito (perché gironzola sempre a piedi nudi) di Apecar.
Livello 1 - GNBF
Livello 2 - MTGP
Livello 3 - PVFS
Livello 4 - FVCH
Livello 5 - BXHN
Livello 6 - GFTQ
Livello 7 - JZXC

SIM CITY

Se avete dei problemi economici (e chi non ce li ha?), spendete tutti i soldi che avete, e abbassate la percentuale delle tasse a 0%, quindi aspettate la fine dell'anno. Quando appare lo schermo del Budget, tenete premuto il pulsante Sinistro e uscite dallo schermo. Rientrate subito (sempre tenendo premuto il pulsante Sinistro) e, riposizionando tutto a 100%, otterrete ben 999.999 dollari. Un bel business davvero!

TECMO BOWL

Prendete la cartuccia di Tecmo Bowl, mettetela nel Gameboy, accendetelo, inserite questo codice e potrete giocare la finale tra Los Angeles e Miami: 94BFFDAI.

PUTT + PUTTER GOLF

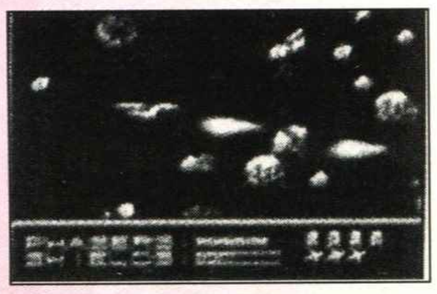
Prima di tutto, tenete premuto il pulsante 2 e poi premete Start. Entrerete in uno schermo segreto che consente, tra l'altro di sentire il Sound Test. Ma la gabola non finisce qui! Eccovi infatti qualche password:

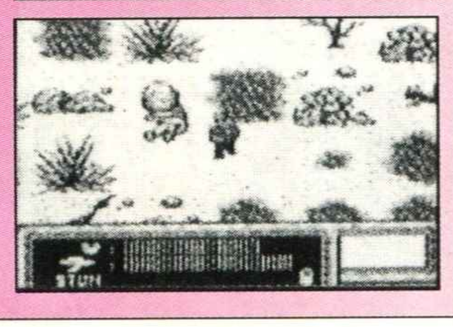
BKDKN	YAZBR	HLPKD
PKLLA	QBNAR	FKPKD
NKJLE	DLGKC	FLDKD
FKMLF	FLMKF	FLDKG

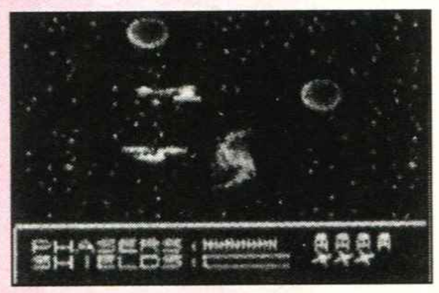
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY

"Spock, inserisca subito questi codici trovati su Game Power."
"Capitano, è più logico inserire la cartuccia e accendere prima il Gameboy, non le pare?"
Quello che disse il Capitano dopo questa frase non è riportabile su una rivista rispettabile come Game Power; i codici sono:

Stage 1: 0523.4
Stage 2: 4262.0
Stage 3: 6841.2
Stage 4: 3310.7
Stage 5: 7057.3
Stage 6: 6046.2







POWER BALL

Oltre alle quattro squadre "regolari", ne esistono altrettante nascoste (Canada, Francia, Messico e Germania); per poterle selezionare, premete B, B, C, B, B e C nello schermo in cui si sceglie la propria bandiera. Andando poi in Giù vedrete le quattro nuove squadre.
Per finire, qualche codicillo che non fa mai male, specie per chi soffre di mal di denti!
Cina Vs Messico: PVDCR
Cina Vs Germania: CMOPE
Cina Vs Canada: BFOOE (Semi-finale)
Cina Vs Francia: OADBR (Finale!)

SOKOBAN

Altri codici per un altro gioco. Divertitevi a spingere gli scatoloni dei livelli avanzati di Sokoban!
5 -> THBEDW
10 -> THESUN
15 -> MEODAH
20 -> MERCURY
25 -> VEKBB
30 -> VENUS
35 -> EAOFQ
40 -> EARTH
45 -> THBYJAB
50 -> THEMARS
Non vi bastano? Eccone qualcun altro: THCMYPQ, TTNXIZA, VEZUQ, VEKID, THBEPGH e EMAEP.

THUNDERFORCE IV

Durante il gioco, mettete in pausa e premete: Su, Destra, A, Giù, Destra, A, C, Sinistra, Su, B e vedrete che sorpresa...!

CAMELTRY

Eccovi due password interessanti per questo gioco che fa girar la testa. Provate "ZTT" e "Type".

SOUND TEST

Il sonoro dei giochi è un aspetto che molto spesso viene trascurato, e pensare che i programmatori a volte fanno di tutto per farci gustare le capacità musicali delle nostre console. In molti giochi la funzione di Sound Test è già prevista nelle opzioni, ma in altri casi è stata inserita come gabola. Quando si parla di gabole Neon drizza subito le orecchie e difatti ecco qua una mini-guida ai vari sound test nascosti nei giochi. Buon ascolto!

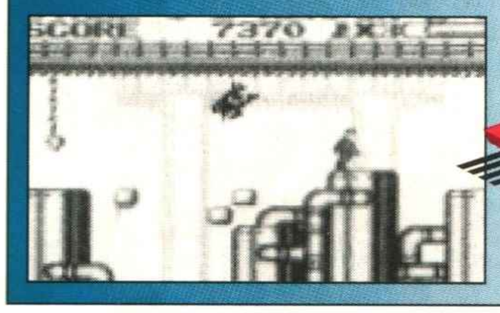
BEAST WRESTLER

MEGADRIVE MD

Per accedere al Sound Test di *Beast Wrestler*, aspettate che appaia lo schermo dei titoli, quindi tenete premuti i pulsanti A, B e C (vanno toccati simultaneamente) e premete Start. Ora premendo Su e Giù potrete scegliere la musichetta, mentre con A la potrete sentire. B per uscire e tornare al gioco.

BATMAN

Tenete premuto Su e Destra e poi premete Start.



GAMEBOY GB

OUTRUN

Premete Start e aspettate che appaia la radio. Quindi premete Destra, Sinistra, Giù e Su per entrare nel Sound Test.

MASTER SYSTEM MS

THE SIMPSON

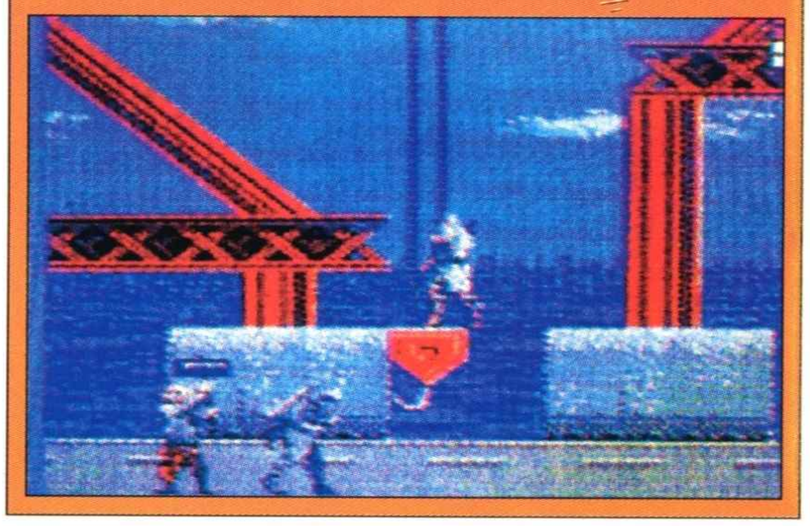
Per il Sound Test di *Bart*, sparate un razzo contro la "E" dell'insegna del Quick-E-Mart.

NINTENDO NES

GG SHINOBI

Nello schermo dei titoli tenete premuti i pulsanti Sinistra, Su, 1 e 2. Quindi premete Start e potrete gustarvi tutte le musichette del gioco.

GEAR GEAR GG



F1-CIRCUS

Nello schermo dei Titoli, premete Start tenendo premuto il pulsante A, e accederete ad un nuovo schermo, nel quale è possibile sentire sia gli effetti sonori (SE) che la musica "normale" (BGM).

MEGADRIVE MD

ZANAC

Per accedere al Sound Test tenete premuti i pulsanti A e B prima di accendere la console.

NINTENDO NES

PARASOL STARS

PC ENGINE PE

Nello schermo dei titoli, tenete premuti i pulsanti I, II e Giù, e poi premete Run. Ora potrete sentire i 19 motivetti di questo gioco.

RBI 3

MEGADRIVE MD

Se volete sentirvi il Sound Test di *RBI 3*, entrate nello schermo delle opzioni e premete Start. Scegliete l'opzione "continue" e premete di nuovo Start per arrivare al Sound Test (per uscire, premete di nuovo Start).

F-ZERO

Le corse a gravità Zero del Snes sono entrate nella storia del divertimento elettronico. Ora che **F-Zero** *è disponibile ufficialmente anche in Italia abbiamo convinto Alex "Snes" Dupont a rispolverare la sua abilità da pilota cibernetico e di preparare questa guida. Dateci dentro, che presto arriverà anche* **F-Zero 2**.

BIG BLUE

Non esitate a tagliare la curva.

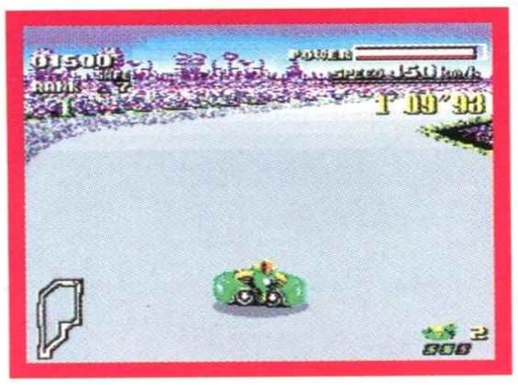
State verso l'interno della curva e non sterzate troppo forte altrimenti verrete deviati!

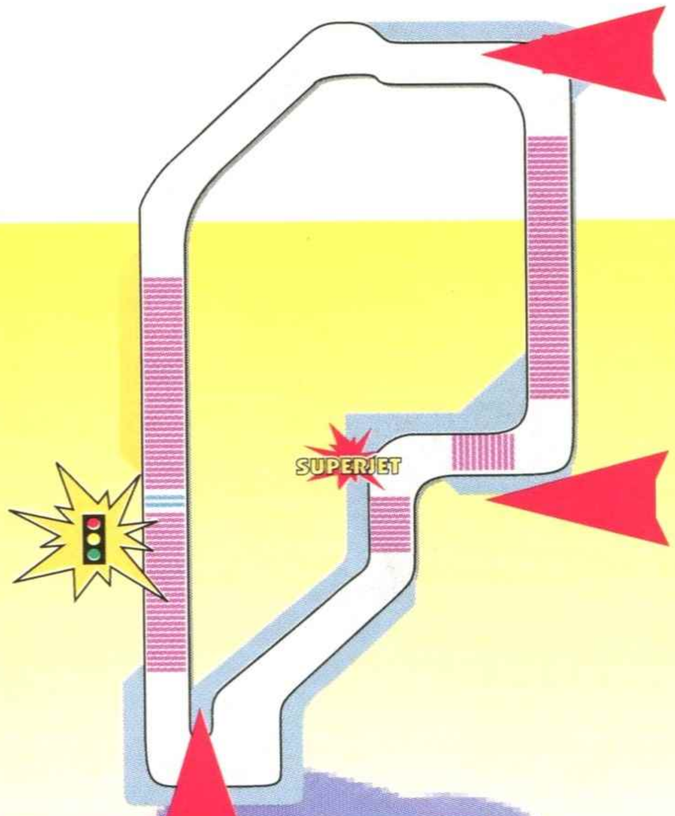
"PARTENZA SUPERSONICA!!!"
Se volete fare una partenza supersonica con il Fire Stingray, cercate di posizionarvi al via davanti alle altre macchine. Riceverete una spinta che vi manderà direttamente al massimo della vostra velocità. Non è moito leale ma pensate che i vostri avversari lo siano? Naaaaa...!

KNIGHT LEAGUE

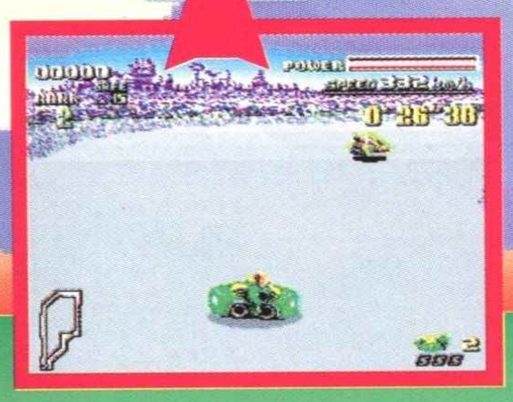
MUTE CITY 1

Tenetevi verso l'interno della curva in modo da percorrere meno strada possibile.





Usate i superjet in modo da non essere rallentato dalle zone freno.

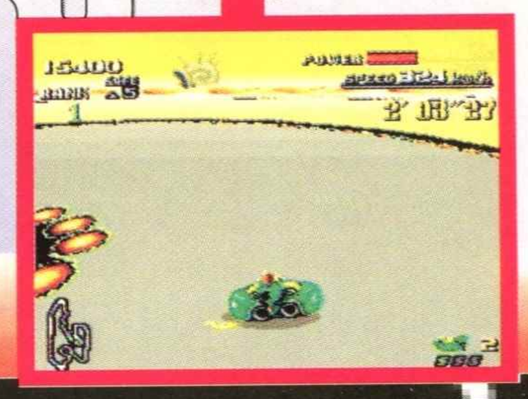


Passate sulle zone freno prima della curva in modo da non dover smettere di accelerare.

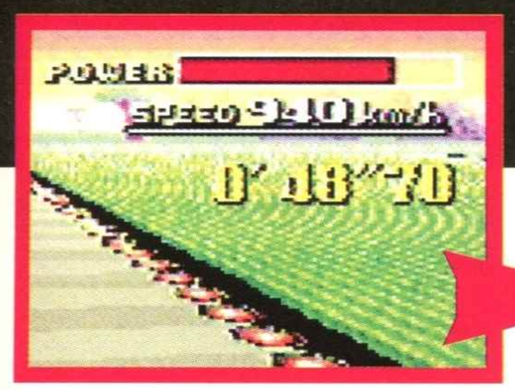
SAND OCEAN

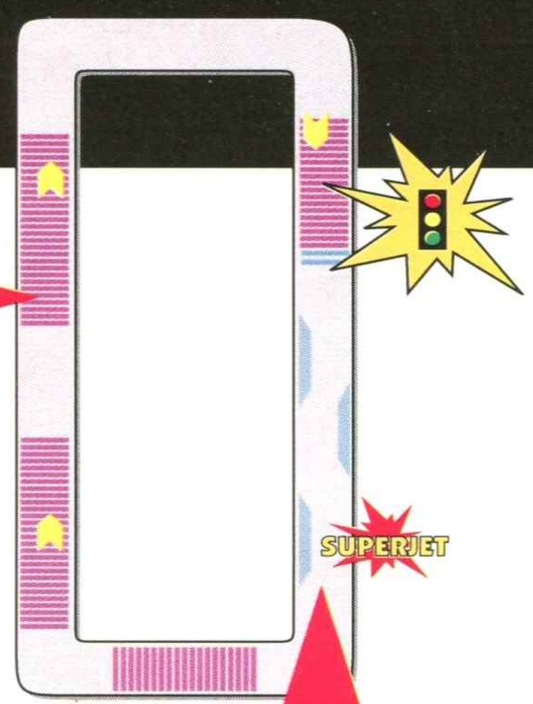
Cercate di andare il più dritto possibile in questa serie di curve ad "esse".

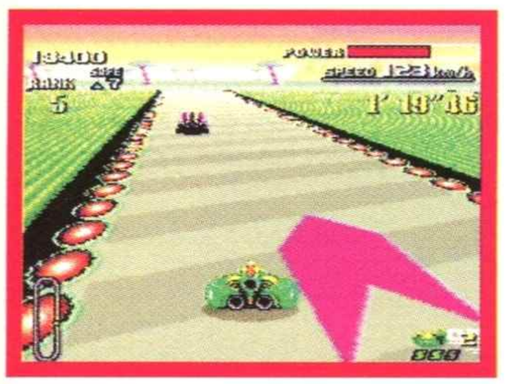
Utilizzate i Superjet in questo punto.



Occhio che questa è veramente stretta!







Se beccate tutte le dash zone non verrete rallentati dalle zone freno!

Usate i superjet.

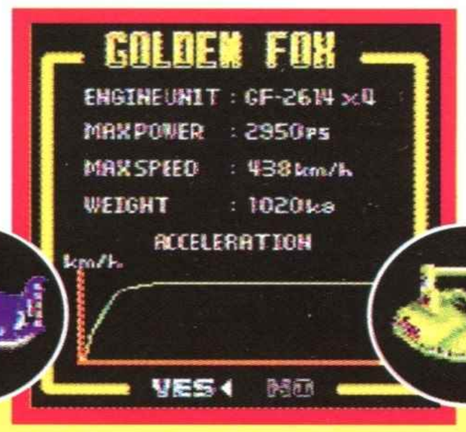
DEATH WIND 1

"PAPÀ, MI SON FATTO MALE! POSSO AVERE UN'ALTRA MACCHINA?"
Ogni volta che sarete squalificati o andrete a scontrarvi perderete una vita. Potete guadagnare un veicolo extra ad ogni 10000 punti, con un massimo di 5 in riserva.

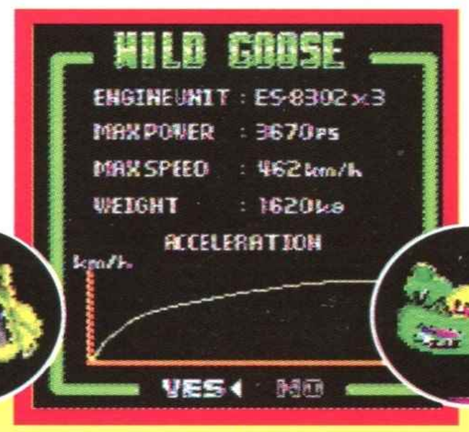
SILENCE

Se siete un pilota abile potete tentare di passare attraverso le mine, in caso contrario vi consiglio di prendere la strada più lunga in modo da beccarvi facilmente anche il salto.

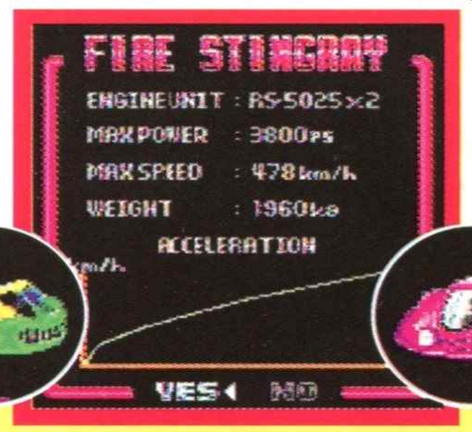
Pilotato dal misterioso Capitano Falcon. È il mezzo ideale per i principianti. Non ha niente di speciale ma neanche punti deboli. Le sue caratteristiche sono tutte medie.



Guidato da Robert Stuart, figlio dell'inventore del Fox. Ha la migliore accelerazione tra tutti i veicoli disponibili ma la sua manovrabilità è delle più scarse, la sua velocità non è per niente eccezionale e la sua resistenza è minima. Da consigliare ai piloti esperti!



Pilotato da Pico. Il veicolo del perfetto pirata della strada. La sua resistenza è incredibile e perfettamente adatta per fare gli auto-scontri con le altre macchine sulla pista. La sua velocità non è male e la sua maneggevolezza e normale.



Guidato dal samurai Goroh, è il mezzo più veloce tra i 4 disponibili ma anche quello con la peggiore accelerazione. Se usate i superjet al momento giusto, è il miglior veicolo per vincere! La sua maneggevolezza è buona.

Cercate di rimanere al centro della pista per evitare di andare a sbattere contro gli angoli del circuito.

ELIMINAZIONE

1 giro	15 auto
2 giro	10 auto
3 giro	7 auto
4 giro	5 auto
5 giro	3 auto

BONUS PER GIRO

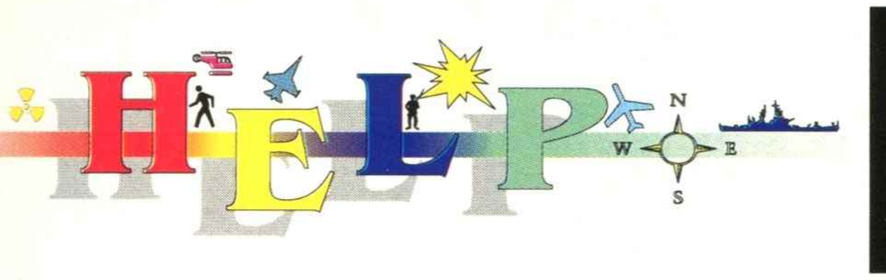
Alla conclusione di ogni giro, a seconda della vostra posizione, guadagnerete:

1 giro	900 PUNTI
2 giro	600 PUNTI
3 giro	400 PUNTI
4 giro	200 PUNTI

FINE GARA

1 giro	2500 PUNTI
2 giro	1500 PUNTI
3 giro	1000 PUNTI

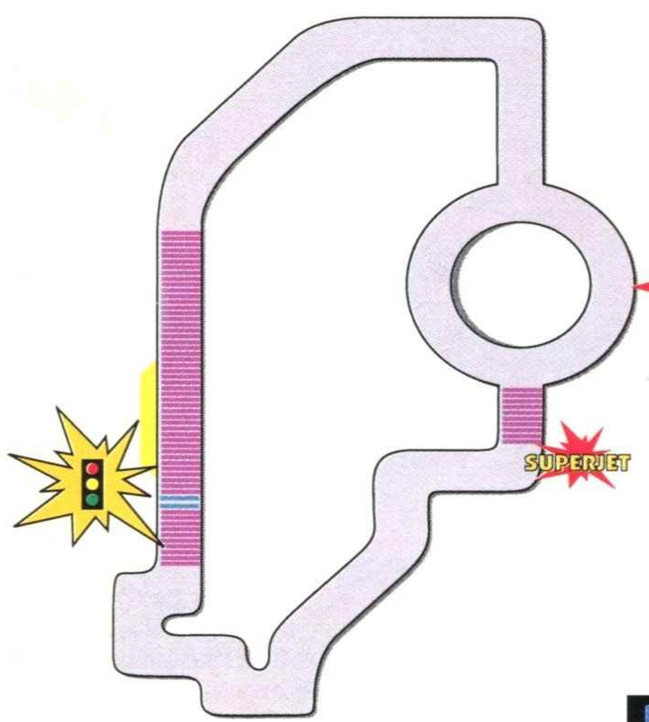
Per evitare una prematura eliminazione dovrete, ad ogni giro, qualificarvi entro una certa posizione.



F-ZERO

QUEEN LEAGUE

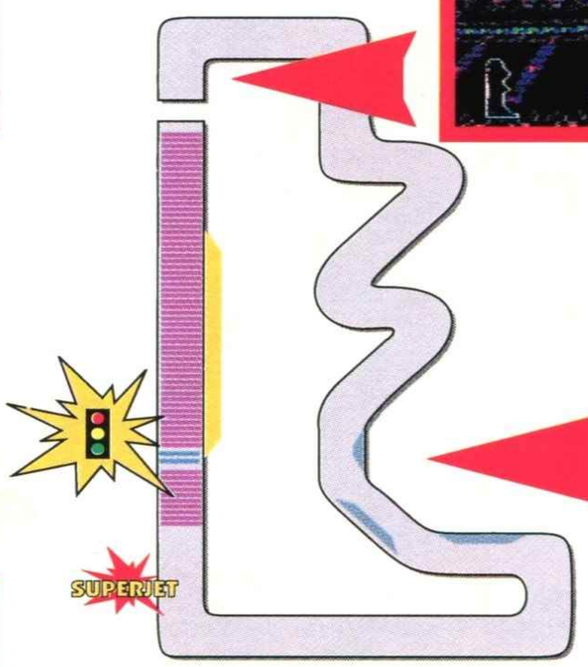
MUTE CITY 2



Potete andare a sinistra o a destra. Scegliete la strada con meno traffico!

PORT TOWN 1

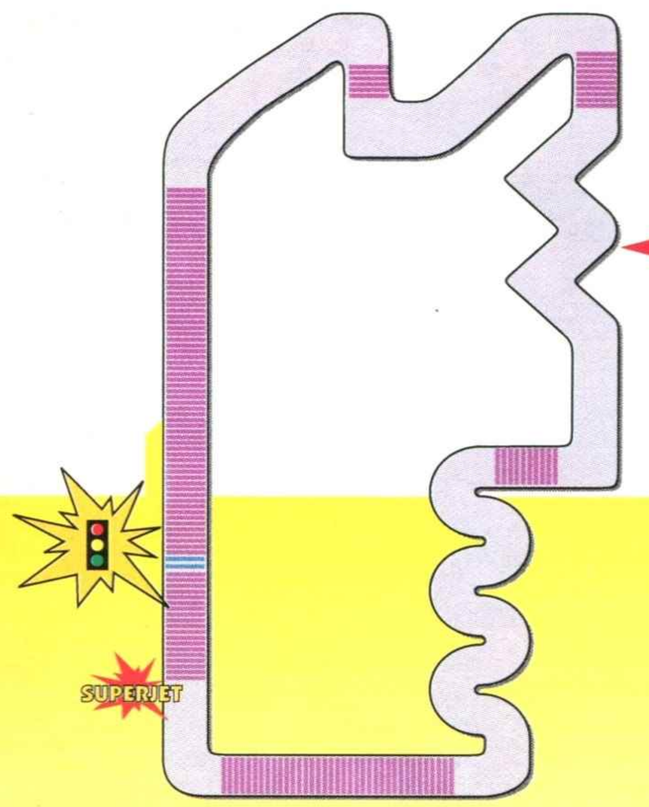
Non dimenticatevi di mettere il joypad verso il basso per fare salti più lunghi.



State attenti ai magneti che vi attraggono!

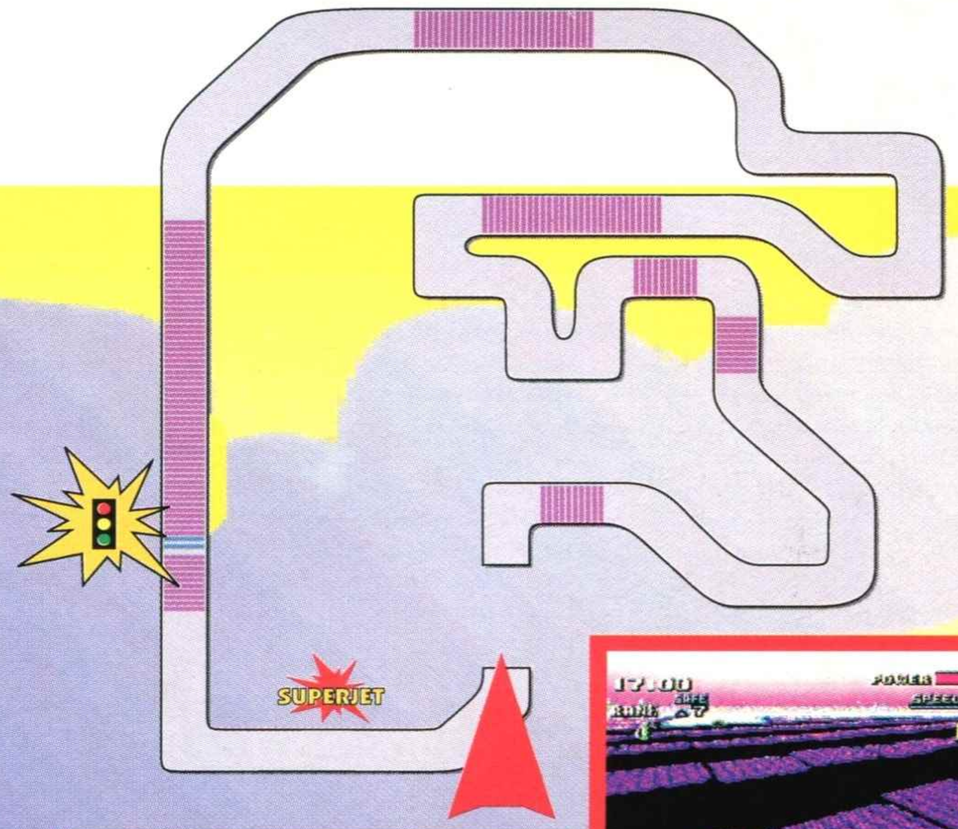
RED CANYON 1

Cercate di beccare i tre trampolini tutti di fila, andrete ancora più veloci.



"PAPÀ, MI SON FATTO MALE! POSSO AVERE UN'ALTRA MACCHINA?"
Ogni volta che sarete squalificati o andrete a scontrarvi perderete una vita. Potete guadagnare un veicolo extra ad ogni 10000 punti, con un massimo di 5 in riserva.

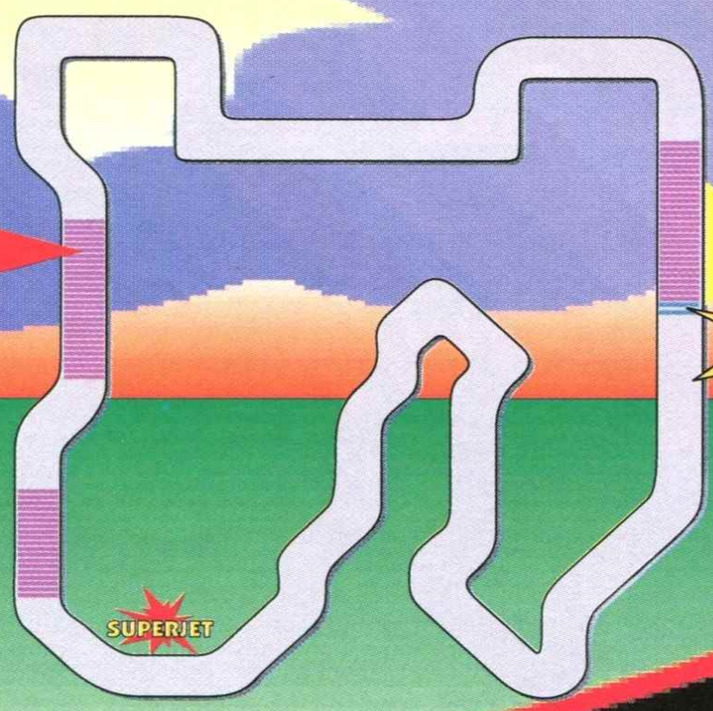
WHITE LAND 2



Cercate di arrivare al massimo della vostra velocità e premete il joypad verso il basso. Questa volta dovete volare! Vi consiglio di usare i superjet.

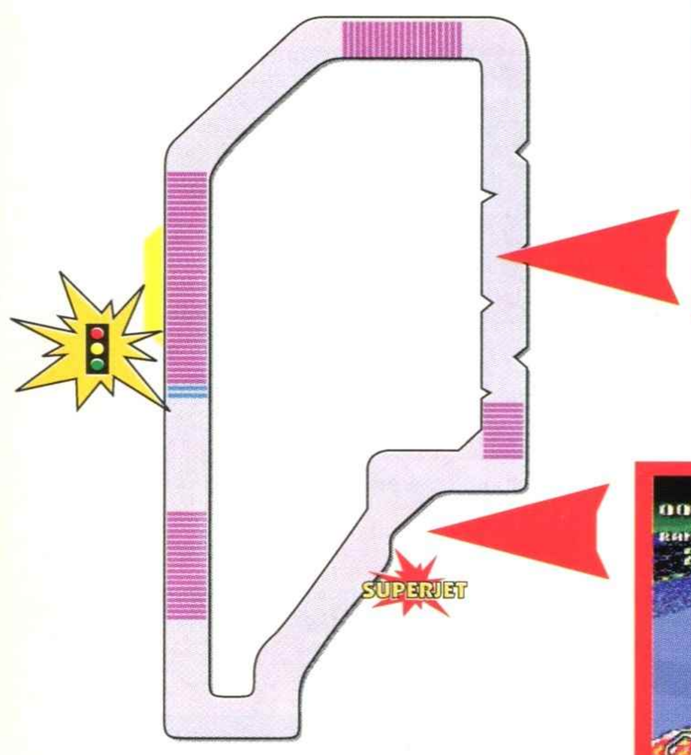
WHITE LAND 1

Saltellare... Saltellare... Op! Op!



Attenzione! Al primo giro non avete Super Jet. È importante tagliare bene la curva per avere la velocità massima di uscita e superare il salto.

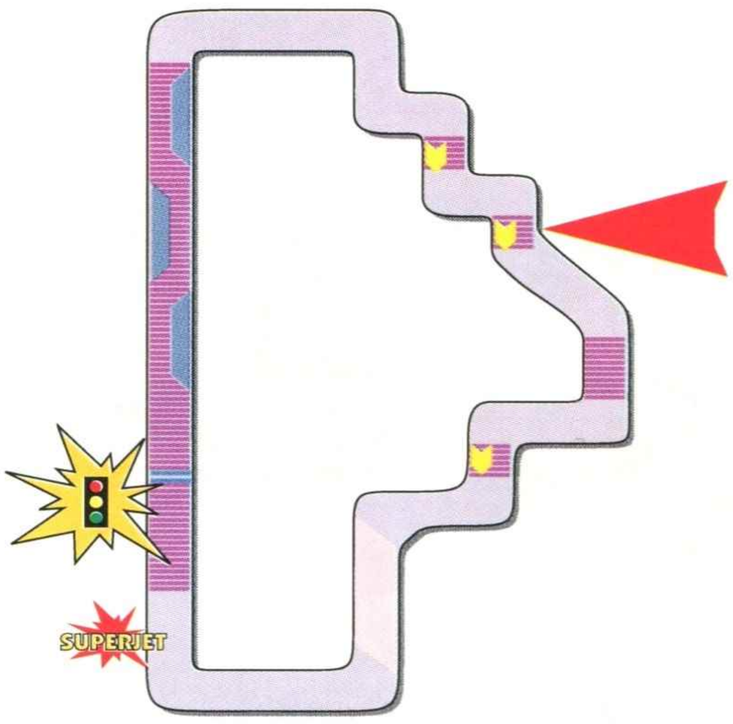
MUTE CITY 3

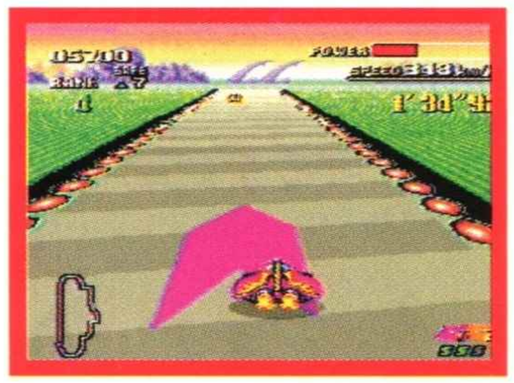


Se state al centro della pista dovreste farcela tranquillamente.

BOOM! Qui la situazione é davvero calda! Usate i superjet e volate via!

DEATH WIND 2





Beccatevi le Dash zone e filate piu' veloci di...Sonic?

"PARTENZA SUPERSONICA!!!"
Se volete fare una partenza supersonica con il Fire Stingray, cercate di posizionarvi al via davanti alle altre macchine. Riceverete una spinta che vi manderà direttamente al massimo della vostra velocità. Non è molto leale ma pensate che i vostri avversari lo siano? Naaaaa...!

PORT TOWN 2

State attenti ai magneti!

RED CANYON 2

Se volete evitare il campo minato saltate sulla freccia e tagliate quella parte del circuito!

"IL PERCHÉ DELLA VITA"
I Neon Magnetici = assomigliano ai neon viola che potete trovare in discoteca e che emettono quella strana luce. Vi attirano verso di loro e vi fanno perdere preziosa energia se li toccate, oltre che mettervi fuori rotta e rallentarvi. Cercate di stare sul lato opposto della strada e di resistere alla loro forza attrattiva.
Le Mine = cercate di ridurre la vostra velocità quando attraversate un campo minato perché oltre a procurarvi seri danni potrebbe rendere il veicolo incontrollabile per un paio di secondi.
Le Zone Freno = come indica il nome queste zone vi rallenteranno quindi cercate di evitarle anche se non vi procurano alcun danno. Se state usando un superjet non verrete penalizzati, ma ricordatevi che ne esistono di due tipi: le zone normali e quelle Super-Freno!
Le Zone Ghiacciate = se volete esibirvi come al circo, vi consiglio di mettere il gas al massimo, di sterzare come matti e di sbilanciare il vostro mezzo. Scontro assicurato! Se volete evitare tutto ciò, fate esattamente il contrario.
Le Frecce Turbo = se ci passate sopra filerete come una cometa. Cercate di beccarle tutte, anche quelle dietro gli angoli, e se potete, usate contemporaneamente un superjet.... Andrete a manetta!!!
I Magneti = il loro compito è di attirarvi giù per non farvi saltare troppo a lungo. Quindi cercate di non attraversarli quando volate via con un trampolino.
I Trampolini = sono utilissimi per tagliare una parte del percorso ma anche cruciali quando si tratta di saltare un burrone. Se premete la manopola in giù per tutta la durata del volo e dell'atterraggio, non solo andrete più veloci ma salterete più lontani (importante!!!) e non perderete velocità al momento dell'atterraggio. Attenti a non uscire fuori pista se no...CRASH!!!

FIRE FIELD

Quando la strada si dividerà, state sulla sinistra per andare ai pit e approfittare di una dash zone!

FANTASIA

Mentre topolino, giovane apprendista mago, dormiva, la musica del suo maestro venne rubata da qualche forza oscura (mai da qualche teppistello che passava di lì per caso, c'entrano sempre le forze del male!!!). Adesso, nei suoi sogni, il nostro amico dalle orecchie tonde deve rimettere le varie note della partizione al loro posto, prima che il suo maestro se ne accorga!

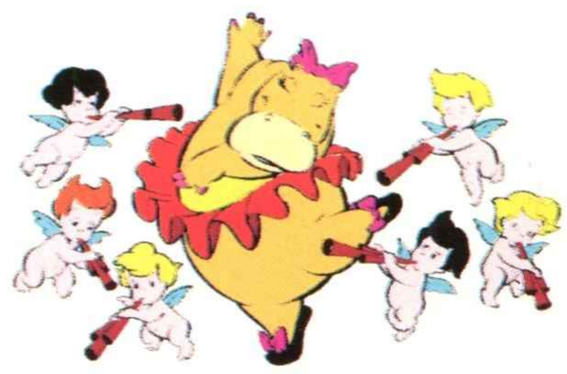
LE PALUDI

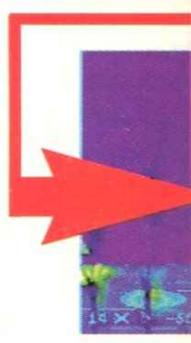
Sull'acqua potrete rimbalzare sulle foglie ma anche sui cerchietti a pelo d'acqua.

Quando raggiungerete un gruppo di prime piattaforme sospese dovrete cercare di salire il più possibile in modo da raggiungere la vostra prima nota musicale.

Quando incontrerete il secondo gruppo di piattaforme sospese che serve ad attraversare le cascate, saltate rapidamente perché una volta che le toccherete cadranno, quindi siate molto rapidi a cambiare.

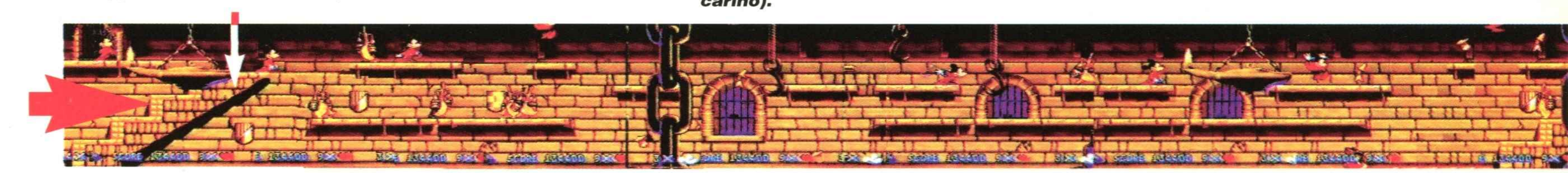
Più avanti incontrerete una fata che vi porterà in un livello bonus subacqueo completamente inutile (anche se abbastanza carino).

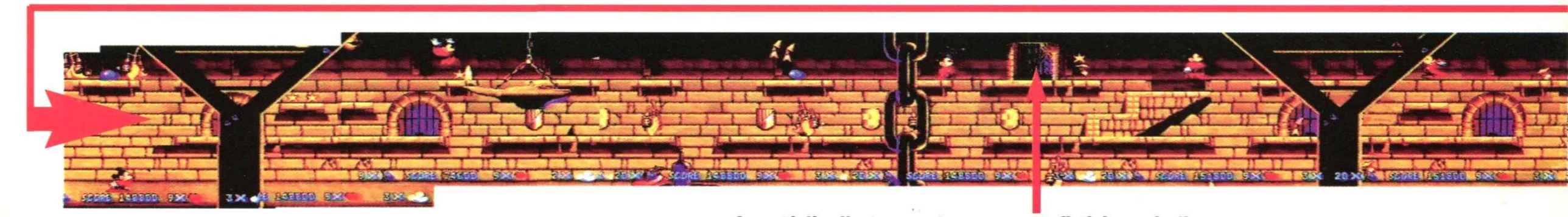




LA CASA (DI NUOVO?)

Saltate sui funghetti sopra le scale in modo da far apparire delle stelle e un pallina di cristallo.





A metà livello troverete una porta fittizia, quindi proseguite sempre verso destra.

1° LIVELLO

WATER WORLD

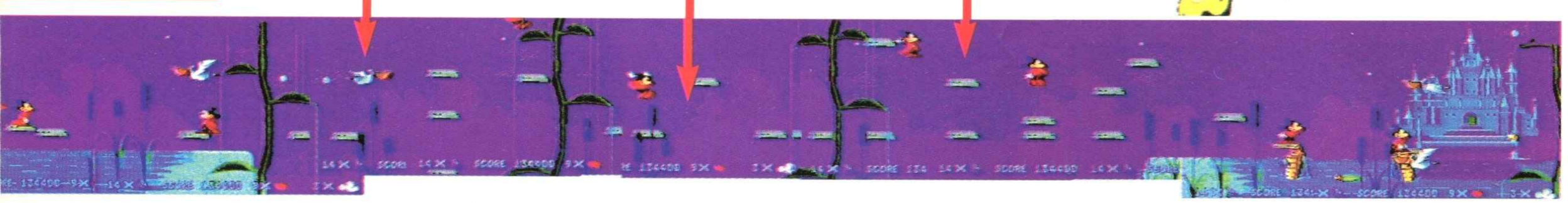
LA CASA.

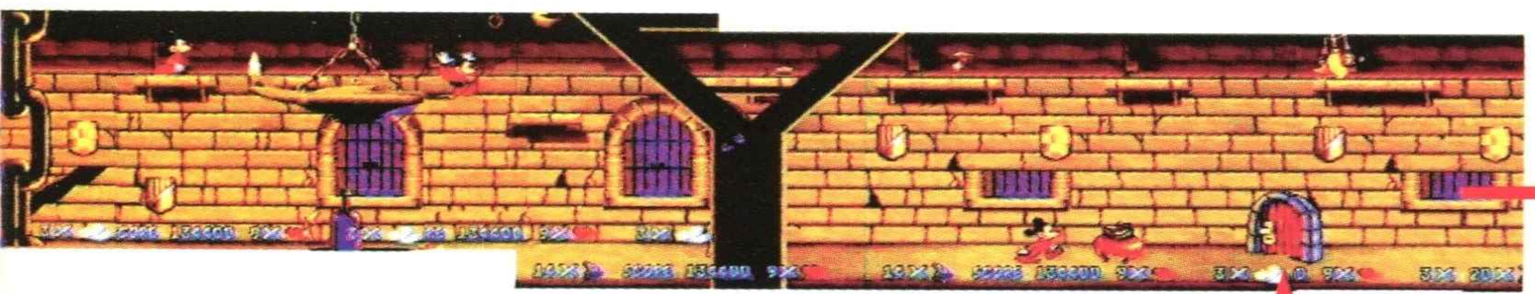
Camminate verso destra fino a raggiungere l'uscita del livello. 1. La strada meno pericolosa è quella verso l'alto, saltellando di piattaforma in piattaforma.

Di qua si esce!

Usate i coccodrilli rimbalzandogli in testa per essere catapultati sempre verso destra.

Nel terzo gruppo di piattaforme invece, cercheranno di ostacolarvi due pellicani ma voi sarete più furbi di loro!





Ecco l'uscita!

Entrate dalla porticina e troverete questo livello bonus.

Ora vediamo se avete raccolte abbastanza note musicali!

FANTASIA

2° LIVELLO

EARTH WOLD

In questa giungla abbondano i pericoli, quindi state attenti a dove posate i piedi! Cominciate facendo fuori alcuni pterodattili e raccogliendo l'uovo.

Attenti allo zampino del dinosauro che va su e giù.

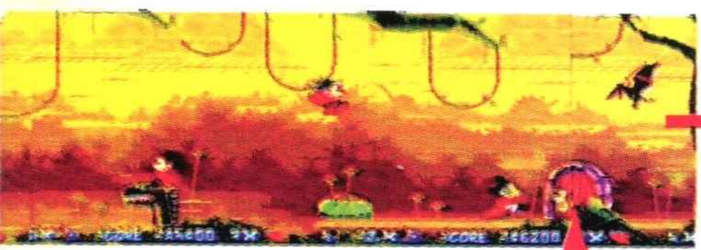
Beccate la fatina per andare in un livello speciale nelle caverne. Occhio a raccogliere le note musicali (sono 3!!!)!

Un altro zampino di dinosauro, più grande di quello di Dupont (che porta il 46!!!).

Questa volte dovreste aver raccolte abbastanza note!

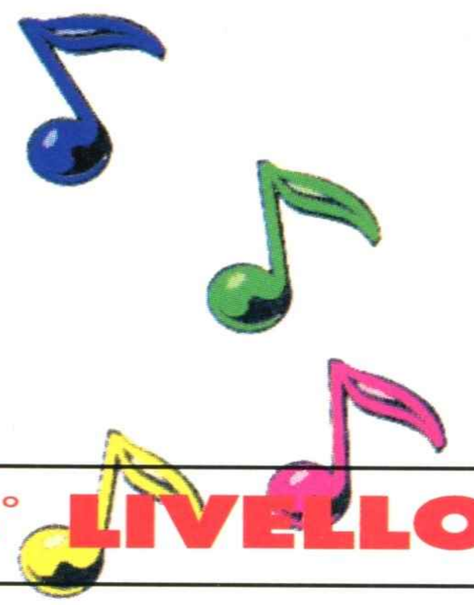
Toccate questa fatina per arrivare in un livello speciale!

CONTINUA



Entrata dalla porticina per accedere a questo simpatico livello bonus.

Per finire il livello dovrete passare dal deserto raggiungendo la fata che vi sta aspettando.



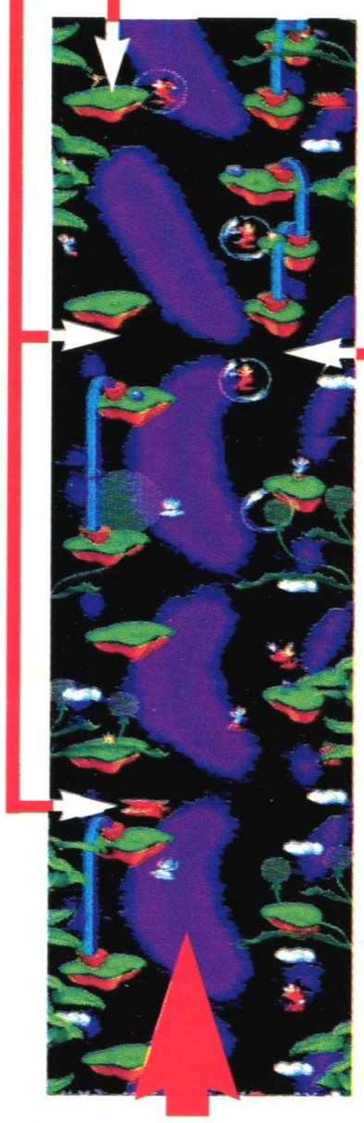
3° LIVELLO

THE AIR WORLD

In questo pazzo livello dovrete continuare a salire, a volte facendo apparire piattaforme invisibili, a volte usande bolle d'aria. Non dimenticatevi di raccogliere le note musicali!!!

In questa zona dovrete salire usando la bolla più a sinistra (ce ne sono 2!)

Toccate questa fate e ce l'avrete fatta anche questa volta!

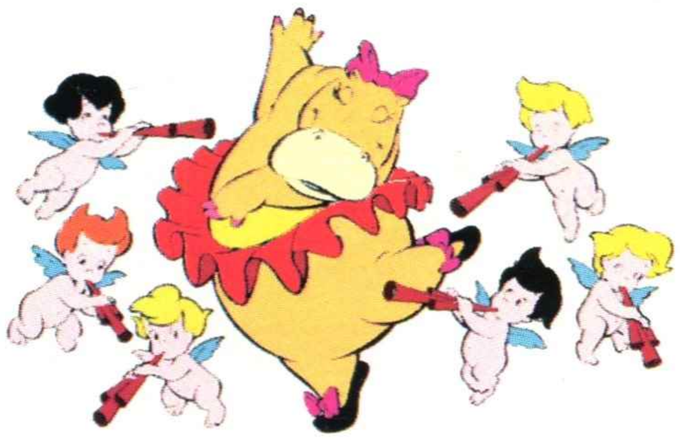


Questo livello bonus è piuttosto tosto (che gioco di parole... Mamma mia! Non farlo mai più Dupont! NdR)

Vi ci vorranno un pacco di note musicali per accedere al prossimo livello.

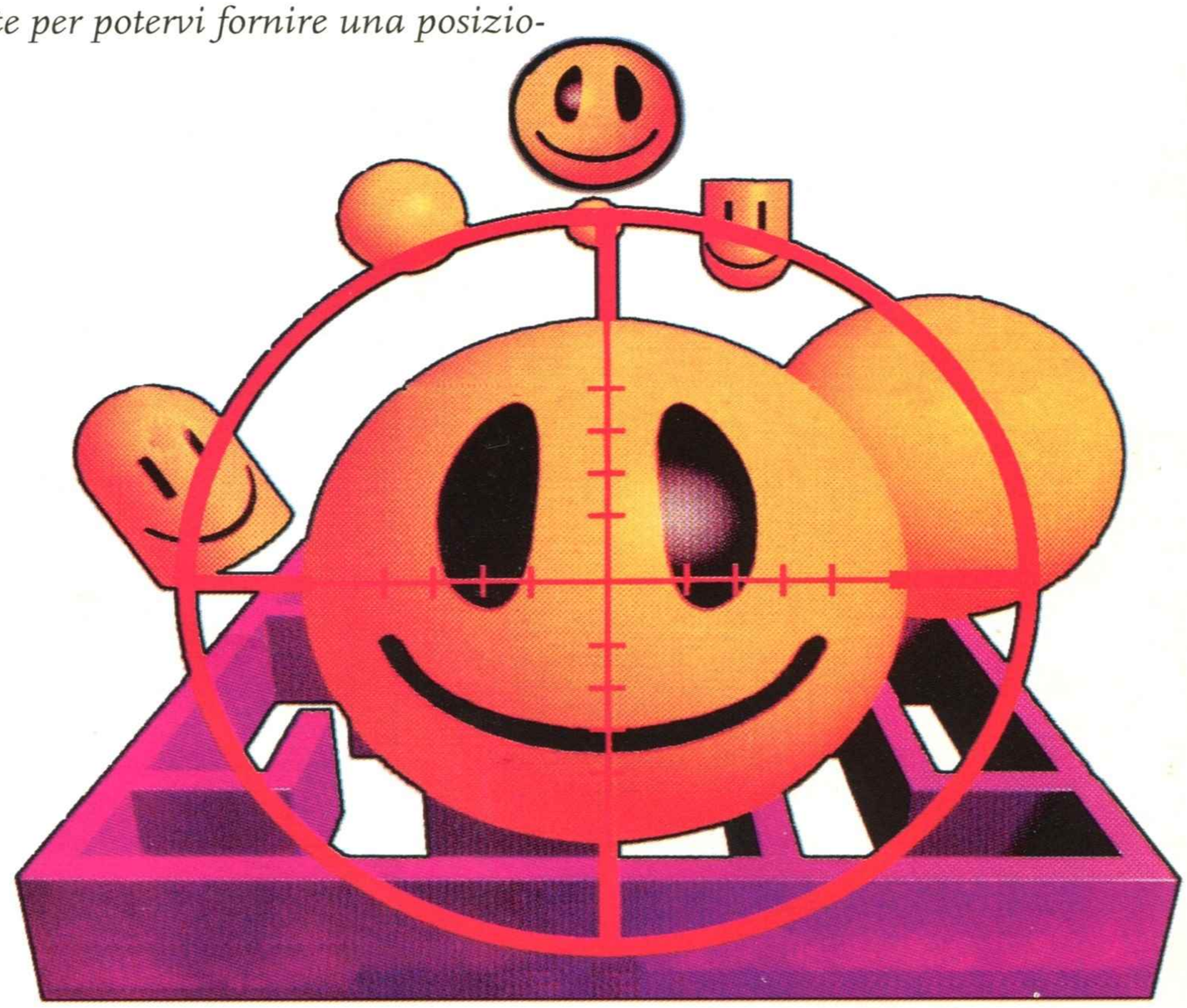
Eccone un'altro, con scrolling verticale. Cercate di beccare il massimo di bonus mentre scendete (ci sono anche note musicali)!

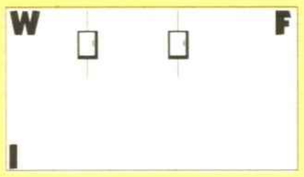
Entrando in questa piccola porta troverete il primo schermo bonus. Fate il pieno!!!



FACEBALL 2000

Ok! Per aiutare tutte le palline impegnate nell'arena di Faceball 2000, abbiamo preparato le mappe con tanto di consigli vari. Noterete che i nemici non sono segnati visto che spesso sono randomizzati e si muovono troppo velocemente per potervi fornire una posizione precisa.





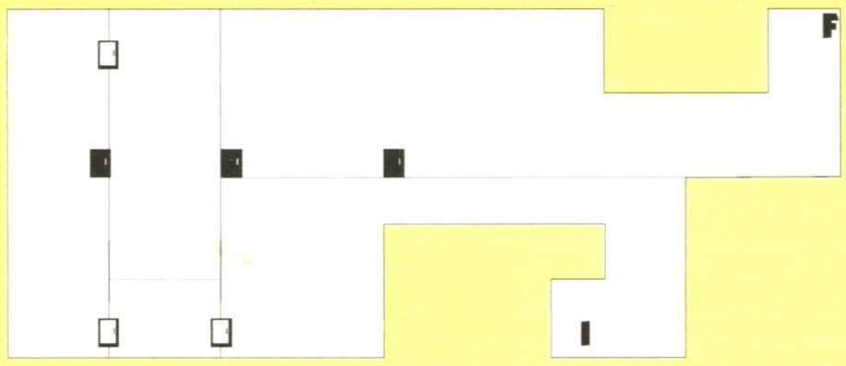
1 LIVELLO
Il primo livello è abbastanza semplice; se volete, potete prendere il Warp, ma vi consigliamo di giocare almeno una volta i livelli iniziali che vi spiegano molto bene come giocare. Beh, d'altra parte siamo solo al principio!

2 LIVELLO
State attenti ad eventuali nemici che vi aspettano dietro i due angoli.

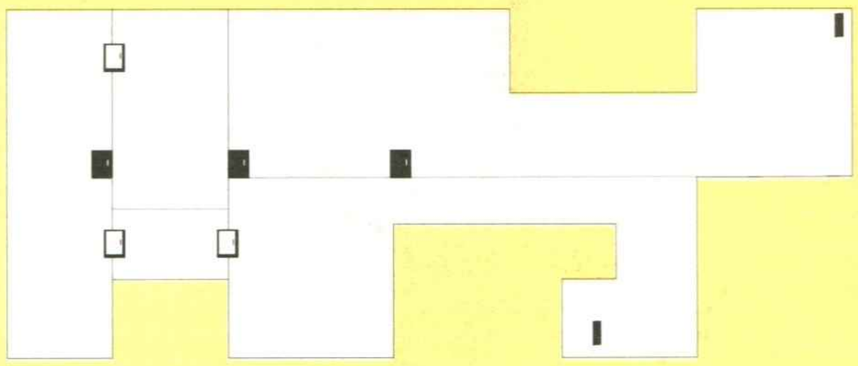
3 LIVELLO
Qui le cose si complicano: più nemici ed una più ampia zona da esplorare lo rendono il primo livello difficile.

4 LIVELLO
Fate attenzione alla serie di porte a nord, che possono nascondere facilmente dei nemici.

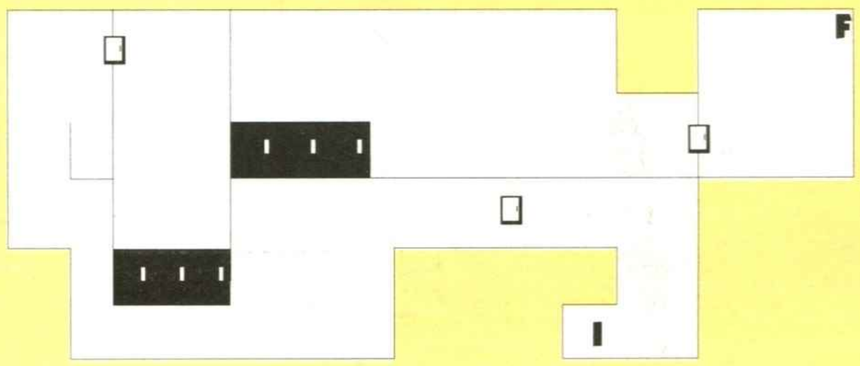
5 LIVELLO
Come nel livello precedente, la frenesia di arrivare subito all'uscita può rivelarsi fatale per il nostro Tenente Kojack formato pallina 3D.



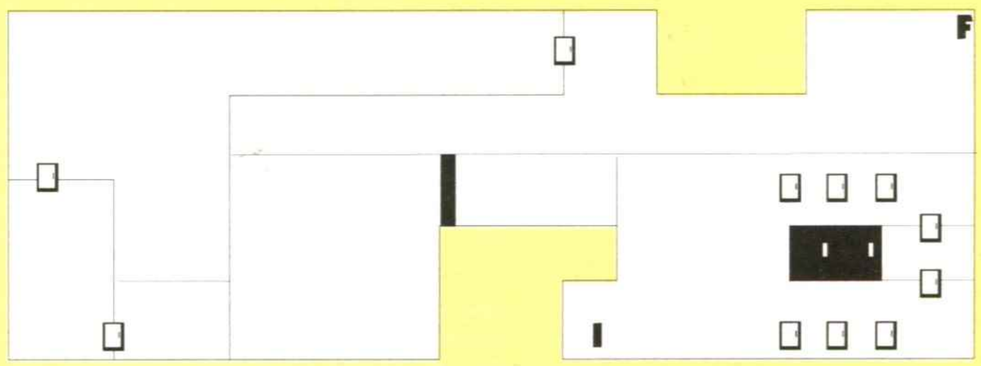
6 LIVELLO
In questo livello troverete i primi pulsanti e porte segrete; inoltre le due colonne a nord rendono la vita dura ad ogni pallina gialla che passa senza guardarsi le spalle.



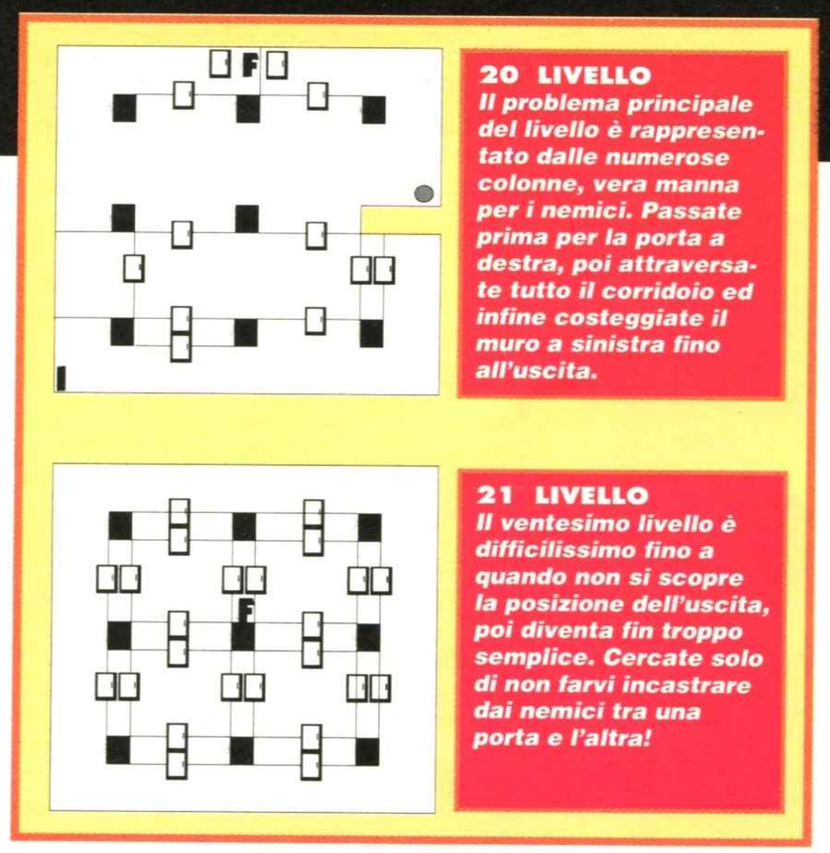
7 LIVELLO
Premete il pulsante segreto e, memori delle raccomandazioni del livello precedente, dirigetevi non troppo speditamente verso l'uscita. Fate anche attenzione alla colonna a nord-ovest.



8 LIVELLO
Beh, niente di particolarmente difficile da queste parti. Fate solo attenzione all'alcova (cioè al piccolo vicolo cieco) a nord-ovest per evitare brutte sorprese e all'angolo di 360 gradi che dovrete superare con molta cautela.



9 LIVELLO
Le porte a sud est sono abbastanza insidiose, ma anche inutili visto che bisogna passare a nord-ovest. Dopo il pulsante segreto potrete scegliere se passare a sud (nemici, gloria e punti) o a nord (un po' meno gloria!). Occhio al vicolo cieco prima dell'uscita.

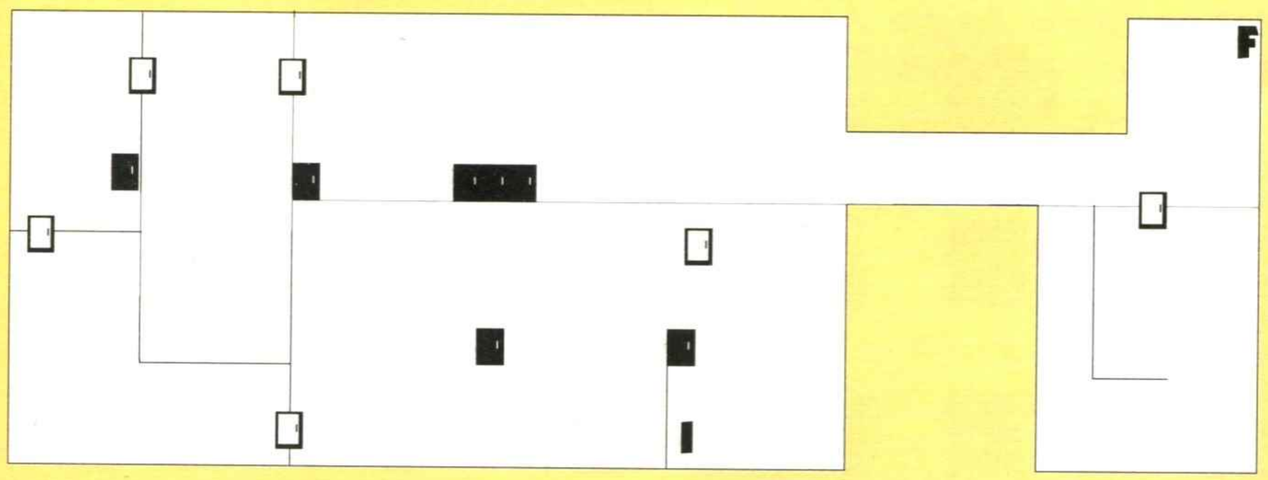


20 LIVELLO
Il problema principale del livello è rappresentato dalle numerose colonne, vera manna per i nemici. Passate prima per la porta a destra, poi attraversate tutto il corridoio ed infine costeggiate il muro a sinistra fino all'uscita.

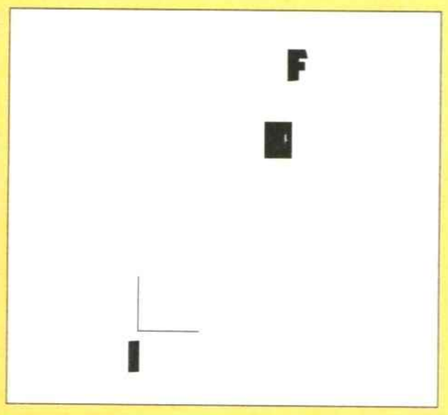
21 LIVELLO
Il ventesimo livello è difficilissimo fino a quando non si scopre la posizione dell'uscita, poi diventa fin troppo semplice. Cercate solo di non farvi incastrare dai nemici tra una porta e l'altra!

22 LIVELLO
Non c'è niente di particolare da segnalare, se non l'ennesima coppia di colonne "assassine" e di un pulsante segreto che apre una parte di muro a nord. Occhio ai nemici!

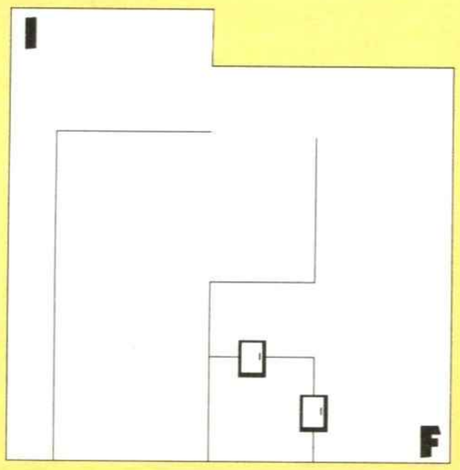
23 LIVELLO
Prima di passare tra le quattro colonne, fate testamento! Infatti o sarete incredibilmente veloci, o verrete attaccati da diverse direzioni, rendendovi veramente vulnerabili.



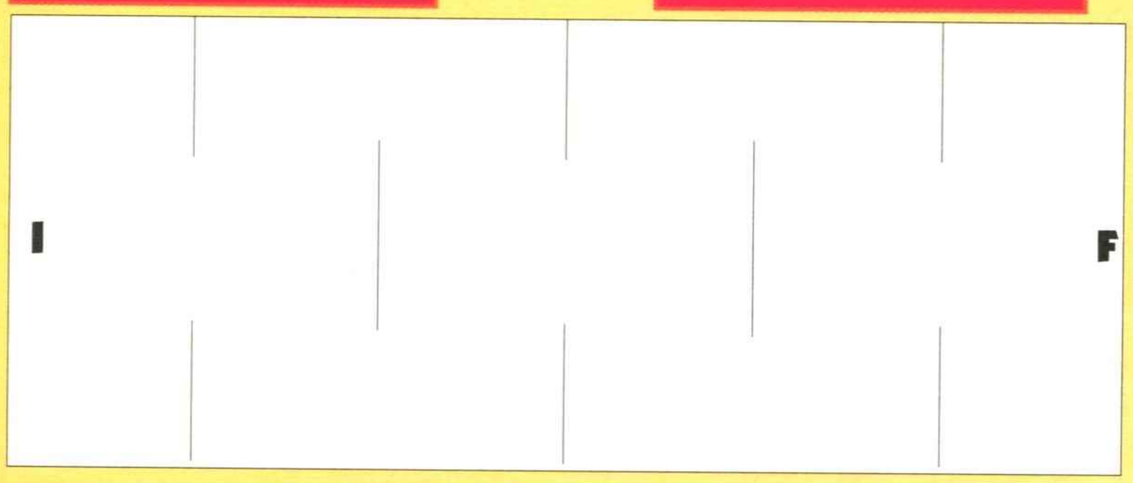
10 LIVELLO
La colonna al centro della prima stanza può esservi fatale, ma con un po' di accorgimenti, potrete sfruttarla a vostro vantaggio. Giratele intorno abbastanza in fretta fulminando a vista i nemici, cercando allo stesso tempo di non farvi colpire alle spalle. Fate attenzione alla solita alcova.



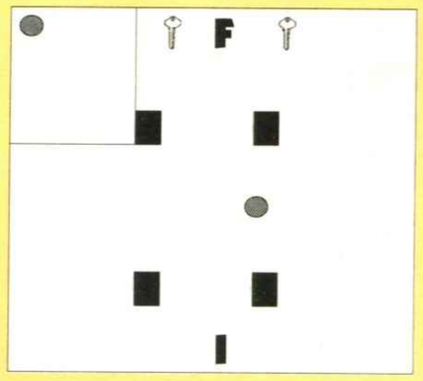
11 LIVELLO
L'unico problema è che ci sono pochi ripari da frapporre tra voi e i numerosi nemici. Cercate di eliminarli girando intorno ai due muri vicini all'entrata e poi scagliatevi verso l'uscita.



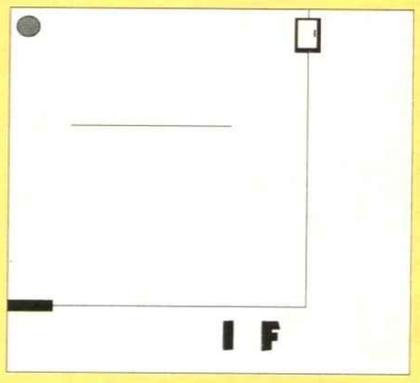
12 LIVELLO
Evitate di entrare nel vicolo cieco, e dirigetevi, sempre con cautela e guardandovi le spalle, verso l'uscita.



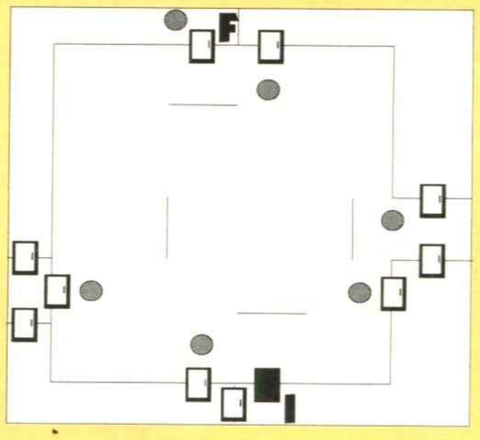
13 LIVELLO
I muri laterali e quelli centrali verticali offrono splendidi nascondigli alla miriade di avversari, e ogni pallina gialla dotata di buon senso dovrebbe avventurarsi fra di essi molto attentamente!



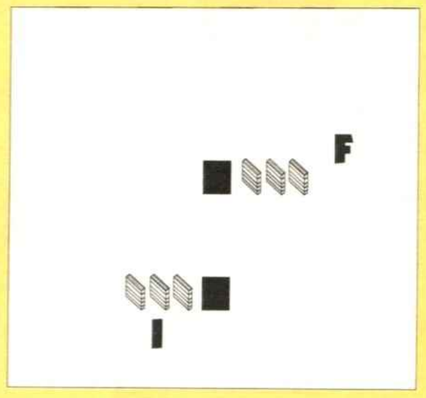
14 LIVELLO
Evitate di passare tra le quattro colonne centrali, veramente pericolose, ma avventuratevi nella stanza a nord-ovest dove troverete l'agognata chiave.



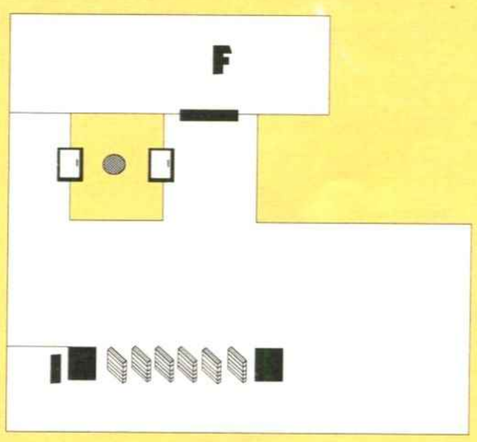
15 LIVELLO
Fino al pulsante segreto non c'è nulla di speciale, poi state attenti al muro orizzontale a nord, dietro cui si possono nascondere i vostri nemici.



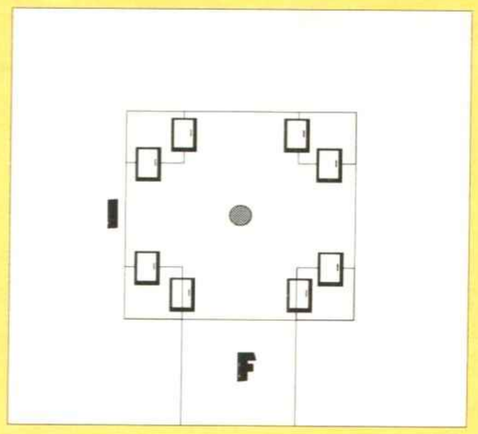
16 LIVELLO
Vi conviene passare, quando è possibile, per i corridoi esterni, lasciando perdere la parte centrale che vi vedrebbe fin troppo scoperti in caso di attacco da diverse direzioni.



17 LIVELLO
A complicare ulteriormente la vita della nostra bella boccetta giallo limone intervengono anche i muri invisibili, che, anche se non si vedono, vi bloccano il passaggio.

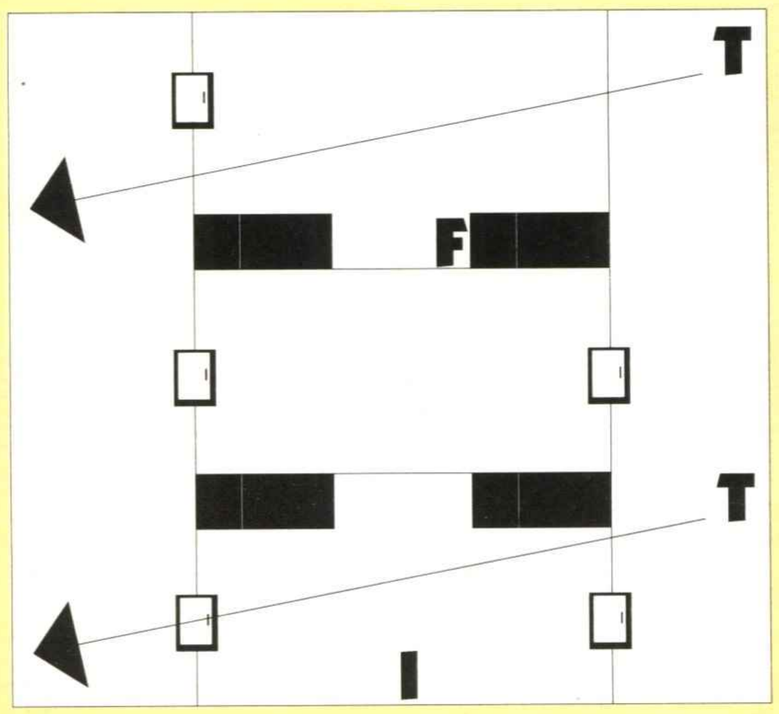


18 LIVELLO
Evitate di passare tra le due colonne, ma dirigetevi invece verso le due porte e il passaggio segreto. Entrate e uscite con cautela, stando attenti ai nemici e a non farvi incastrare.

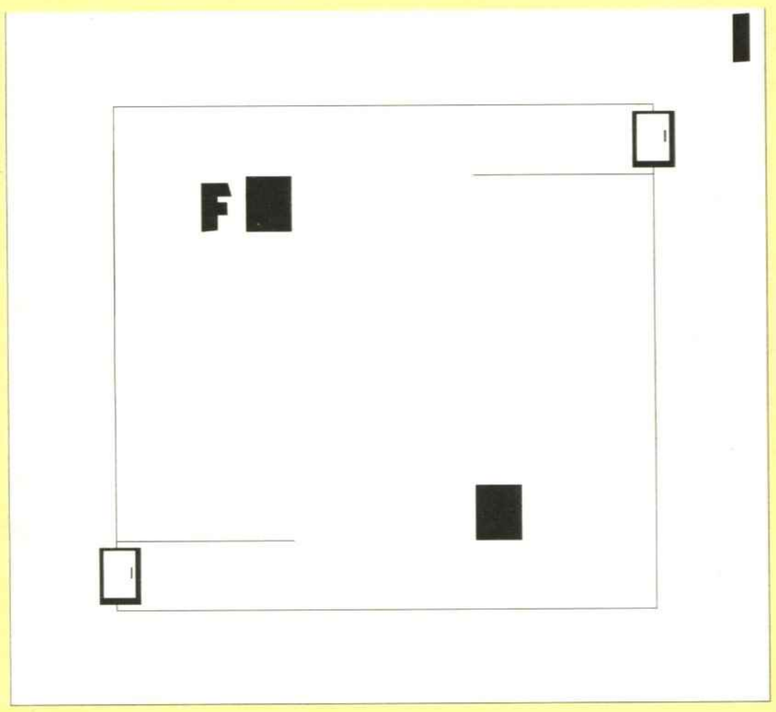


19 LIVELLO
Questo livello assomiglia molto al sedicesimo, con la differenza che qui dovrete passare per il centro della mappa. Se venite attaccati da troppi nemici, scappate attraverso una delle porte laterali.

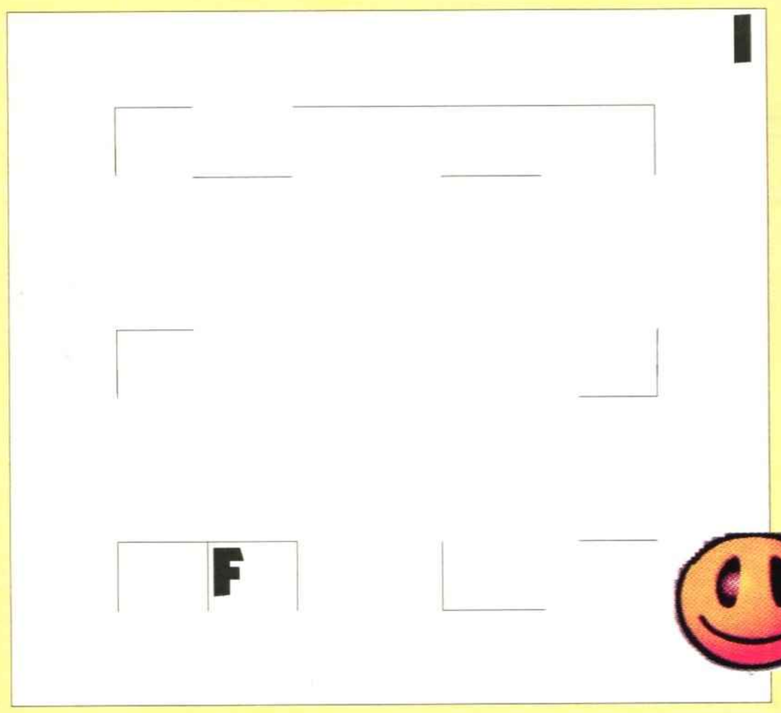
FACEBALL 2000



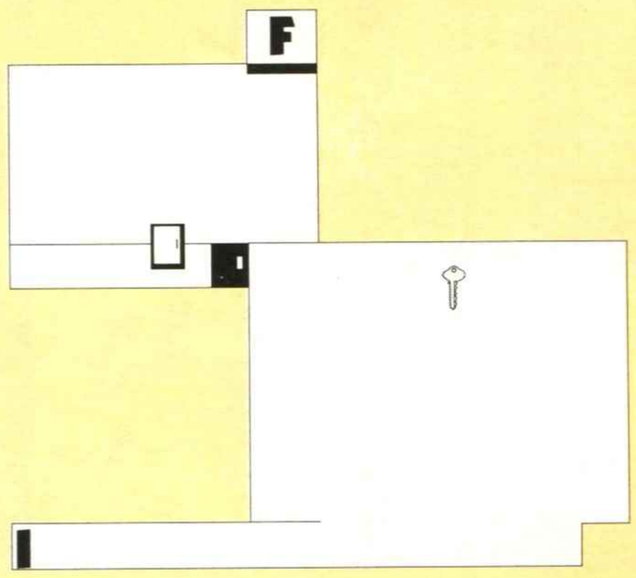
24 LIVELLO
I ventiquattresimo livello è l'unico in cui troverete i famigerati teletrasportatori: se non state attenti, potreste non trovare mai l'uscita, visto che i due teletrasportatori sono messi apposta per confondervi le idee. Passate per il corridoio di sinistra e il gioco è fatto!



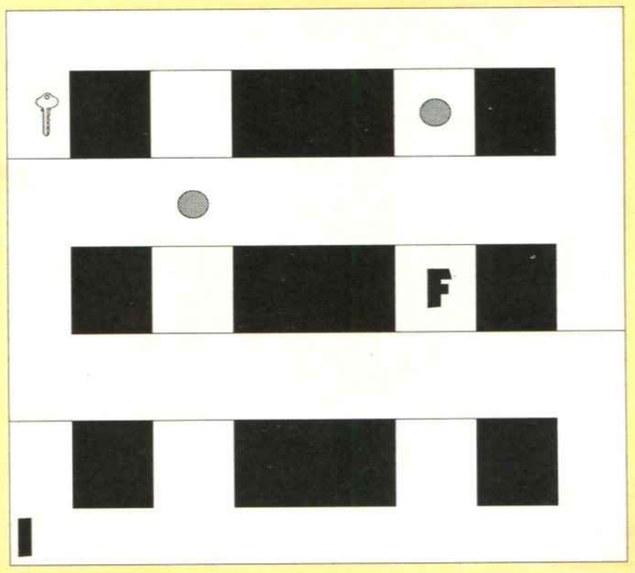
25 LIVELLO
Facile, direi! Niente di sconvolgente in questo livello tutto riposo, se non le onnipresenti colonne dietro cui si annidano orde assetate di sangue Pac Mananesco. Aggiratele con cautela, blastate via tutti i nemici ed uscite verso il livello successivo.



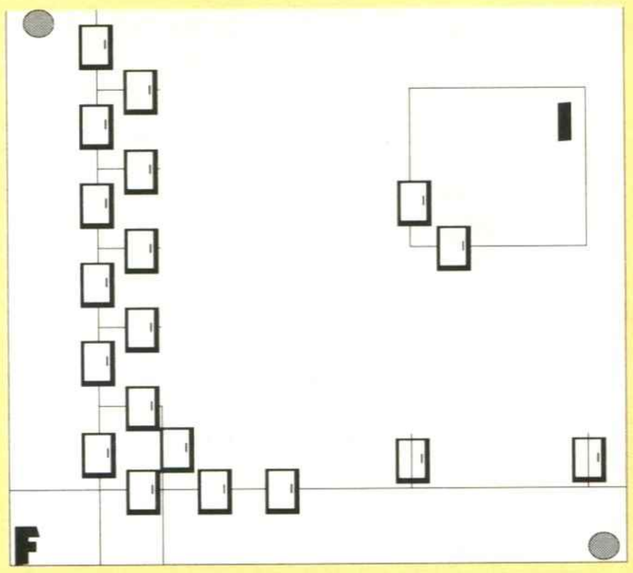
26 LIVELLO
Ok! Questo livello sembra semplice, ma non lo è affatto! I numerosi muri, specie quelli a "L" offrono dei ripari e dei nascondigli impareggiabili per tutti i vostri nemici; armatevi di pazienza ed eliminateli tutti, quindi uscite (è meglio stare sui lati del labirinto).



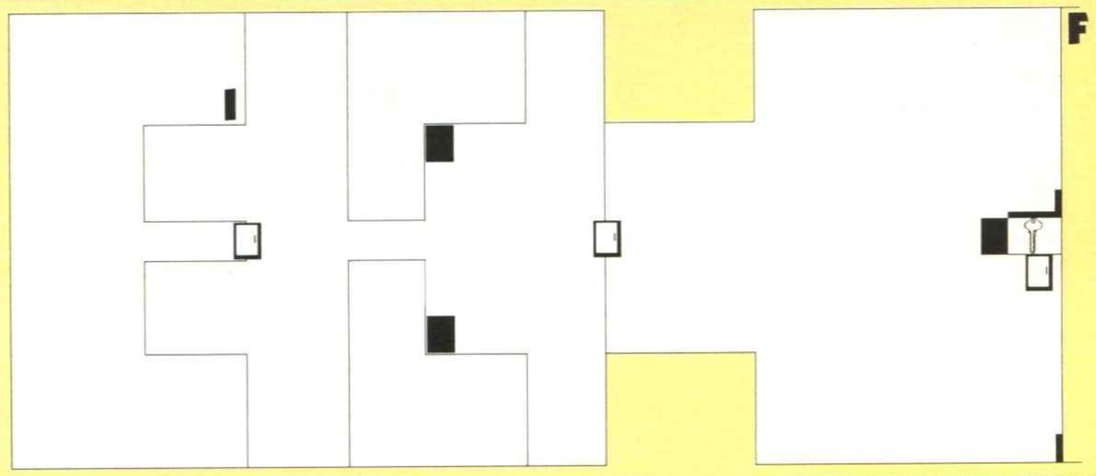
27 LIVELLO
In questo livello dovrete innanzitutto raccogliere la chiave per superare la prima porta, poi trovare (per vostra fortuna ve lo segnaliamo noi!) il pulsante segreto che apre la strada verso l'uscita. Occhio ai nemici della stanza grande a nord.



28 LIVELLO
Un vero macello! Non ci sono altre parole per descrivere il livello 28! Ci sono ben tre Muri Neri, e una chiave da raccogliere. Naturalmente anche l'uscita è nascosta abilmente e per raggiungerla dovrete sudare sette camicie (ma Pac Man ha delle camicie?).



29 LIVELLO
Ci sono molte porte in questo livello, e proprio queste rendono dura la vita anche del più accanito ed esperto videogiocatore. Notate inoltre la presenza di due Muri Neri e di molti nemici decisissimi a farvi la pelle (ma Pac Man ha la pelle?).



30 LIVELLO
È l'ultimo e naturalmente il più difficile da superare. Prendete la chiave, state attenti ai nemici nella prima stanza grande, premete il pulsante giallo, date un occhio (ma Pac Man ha gli occhi?) ai nemici della seconda stanza grande e dirigetevi verso l'uscita. Ale-oò!

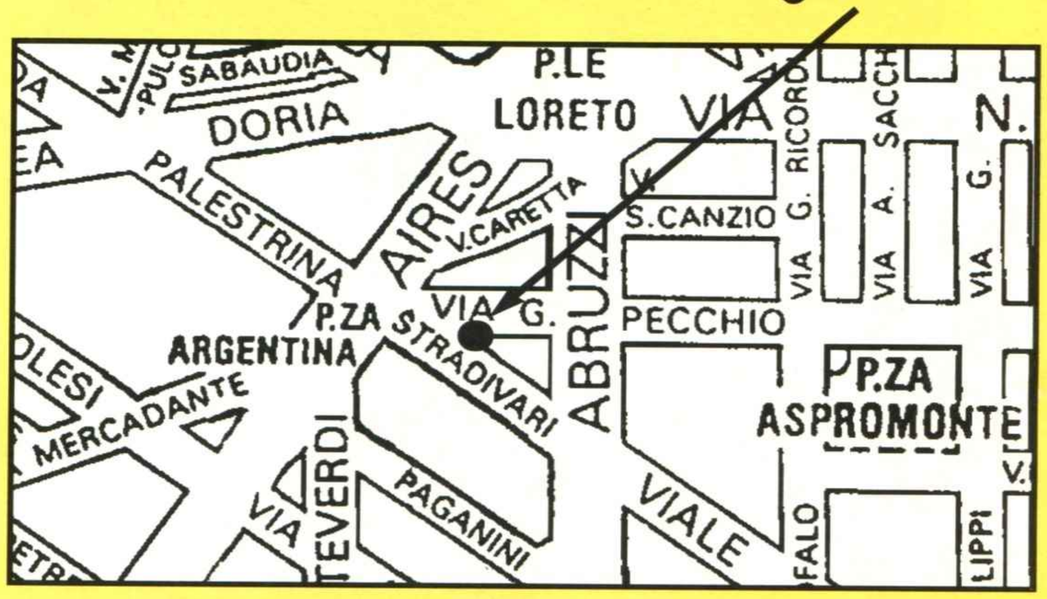
VIDEOLAND

APERTI DALLE 10.00 ALLE 22.00
DOMENICA E LUNEDI
DALLE 14 ALLE 22

ORARIO CONTINUATO

DOMENICA APERTO

NOI SIAMO QUI



MM LORETO
(USCITA VIA CARETTA)

SNK NEO GEO - SUPER FAMICOM

NOLEGGIO

GAME BOY
GAME GEAR
SUPER NES
MEGA DRIVE
ATARI LINX

Altri dicono di avere prezzi stracciati, imbattibili...

VENDITA

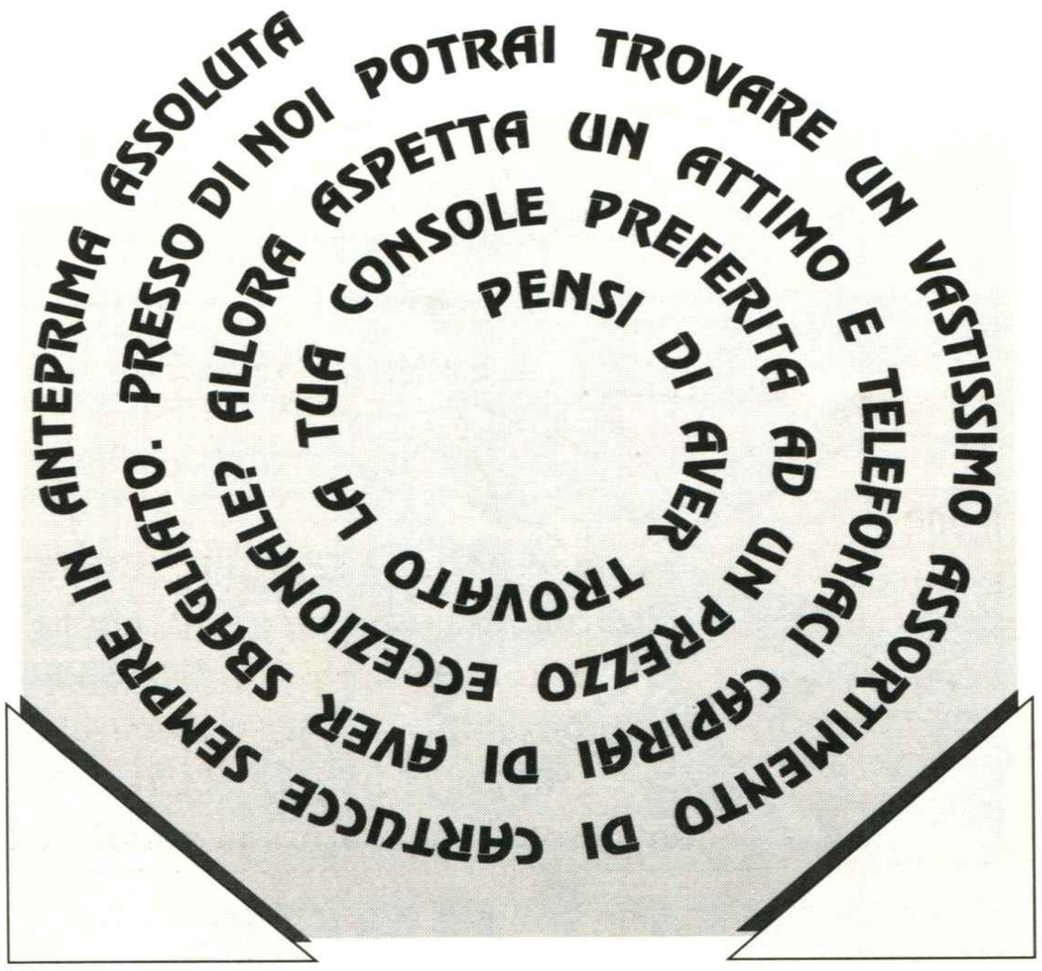
i nostri sono da Vedere... da Sentire!!

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

INTELTRONIC

PRODOTTI DI INTELLIGENZA ELETTRONICA

Via Fucilari,63 84014 Nocera Inferiore (SA) ITALIA Tel./Fax: 081-5176722



FLASH GAMES

GAME GEAR (Jap)
L. 220.000

MEGADRIVE+
SONIC (Jap)
L. 289.000

PRONTA CONSEGNA
VERSIONE UFFICIALE
ITALIANA
SUPER NINTENDO

IMMEDIATAMENTE
DISPONIBILI
I TITOLI TOP
DEL MOMENTO.

DA NOI
TROVERETE GLI
ULTIMISSIMI
VIDEOGAMES,
PROGRAMMI GESTIONALI
EDUCATIVI INTEGRALMENTE
IN ITALIANO, I PIU'
IMPORTANTI LIBRI
NAZIONALI ED ESTERI DI GUIDA
AI GIOCHI DI SIMULAZIONE

PC COMPATIBILI
COMMODORE E AMIGA
A PREZZI
SBALORDITIVI!!

ASSORTIMENTO ULTIMISSIME
NOVITÀ PER MEGADRIVE
GAME GEAR GAME BOY NEO GEO

FLASH GAMES s.a.s
Via Valdieri,12
10139 Torino
Tel. 011/4340289
Fax. 011/4340289

Gioco e Strategia

a NAPOLI

Salita Arenella 22/D
(P.zza Arenella) Napoli
Tel. 081/5789319

IL PRIMO CENTRO
SPECIALIZZATO IN CONSOLE!

Prezzi favolosi
per Natale!

NEO GEO
PC ENGINE
MEGADRIVE
GAME GEAR
GAME BOY
NINTENDO

Importazione diretta dal Giappone

E inoltre...
Giochi di ruolo
Giochi da Tavolo e Fantasy
Miniature e Accessori
Organizzazione continua
di corsi e tornei!

Vendita anche per corrispondenza

MEGABOY club

VENITE A TROVARCI

Novità in anteprima, importazione e non, archivio completo, più di 2000 titoli perle tue consolle

Noleggio e vendita VideoGames,consolles, accessori

SEGA:
MegaDrive,Mega CD, Gamegear, Master System
NINTENDO:
Superfamicom/Supernes,Gameboy,Nes
NEC:
PCEngine, SuperCD, Rom, Duo Gi, It, Core III
SNK:
Neo Geo
ATARI:
Lynx

Video giochi in visione a TUA DISPOSIZIONE

Via Palasciano,105 -00151 ROMA
Tel.06/58.20.14.57
Fax 06/58.20.14.65 online 24 h

euro **bit** international

VIA CERVINO 90/A - 41100 MODENA

TEL. 059/254514 • FAX 059/252382

Vastissimo assortimento di Cartucce e Console GAME BOY

Chiedi qualsiasi cosa: da noi c'è !!!

Tutto per Neo Geo!

Roba da matti!

Roba da Eurobit!

Offertissime Megadrive:

Megradive + Sonic

Immortal ..... L. 120.000
Super Hang-On ..... L. 110.000
Alien 3 ..... L. 109.000
Dragon' s Fury ..... L. 108.000
Greendog..... L. 108.000
Jordan VS Birds ..... L. 110.000

OFFERTISSIMA DEL MESE:
GAME BOY + CUFFIE + CAVETTO + PILE + TETRIS + UN GIOCO IN OMAGGIO
A LIRE 185.000

- Consegne 24 max 48 ore in tutta Italia
- Ordinazioni telefono 059/254514
- Ordinazioni fax 059/252382
- Oppure puoi venire a trovarci a
- Modena in Via Cervino 90/A ricorda che: con Eurobit sei sempre al massimo !!!

Final Fantasy ..... L. 60.000
Hook ..... L. 60.000
Super Hunkbook ..... L. 60.000
Spankysques't ..... L. 62.000
Tecno Bowl ..... L. 60.000
WWF Superstar ..... L. 60.000
Ishido ..... L. 60.000
Marus Mission ..... L. 59.000
Dexterity ..... L. 55.000
Burgherity ..... L. 59.000
Elevator Action ..... L. 55.000
Trax ..... L. 55.000
Altered Space ..... L. 61.000
Fortified Zone ..... L. 59.000
Red October ..... L. 58.000
Jack Nicklaus ..... L. 60.000
Mr Chins ..... L. 60.000
Ninja Boy ..... L. 60.000
Jeopardy ..... L. 60.000
Pac Man ..... L. 58.000
Paper Boy ..... L. 50.000
Pipe Drime ..... L. 59.000
Roger Rabbit ..... L. 62.000
Power Racer ..... L. 60.000
Deadalian Opus ..... L. 59.000
Hal Wrestling ..... L. 60.000
Godzilla ..... L. 60.000
Kid Icarus ..... L. 59.000
Tiny Toon ..... L. 65.000
Turn & Burn ..... L. 60.000
Mickey Mouse ..... L. 65.000

OFFERTISSIMA GAME GEAR :
GAME GEAR + CAVETTO
L. 238.000

Aereostar ..... L. 50.000
Amazing Tater ..... L. 55.000
Boxxle 2 ..... L. 60.000
Snoopy's ..... L. 65.000
Boxxle ..... L. 60.000
Ninja Gaiden ..... L. 65.000
Excellent Adventure ..... L. 65.000
Dead Heat ..... L. 65.000
WWF Superstar 2 ..... L. 60.000
Cristal Quest ..... L. 60.000
Flash ..... L. 70.000
Ultra Golf ..... L. 65.000
Kung'Fu Master ..... L. 55.000
Side Pocket ..... L. 55.000
Bo Jackoson ..... L. 60.000
Dr Mario ..... L. 59.000
Robocop ..... L. 60.000
Solomon's Club ..... L. 60.000
Ultima Runes ..... L. 60.000
Tasmania Story ..... L. 56.000
Yoshi ..... L. 60.000
Holly e Benji ..... L. 59.000
Snow Bros ..... L. 60.000
Asmik World ..... L. 55.000
Musashi Road ..... L. 59.000
Square Deal ..... L. 60.000
Harmony ..... L. 56.000
Jeep Jamboree ..... L. 61.000
Nemesis ..... L. 60.000
Nascar ..... L. 55.000
Wheel of Fortune ..... L. 62.000
Prophecy ..... L. 65.000
Bugs Bunny 2 ..... L. 60.000
Spot ..... L. 59.000
Double Dragon 3 ..... L. 65.000
Ken Shiro ..... L. 65.000
Adventure Island ..... L. 59.000
Boggle + ... L. 60.000
Monopoli ..... L. 59.000
Skate or Die 1 ..... L. 59.000
Q Bert ..... L. 59.000

Kwirk ..... L. 60.000
Chase Hq ..... L. 54.000
Super RC Proam ..... L. 55.000
Bubble Ghost ..... L. 63.000
Attack of the Killer ..... L. 60.000
High Stakes ..... L. 60.000
Qix ..... L. 59.000
Radar Nission ..... L. 60.000
Startrek 25 Anniver ..... L. 60.000
Spy VS Spy ..... L. 55.000
Horse Racing ..... L. 60.000
Bomber Boy ..... L. 55.000
Metroid 2 ..... L. 50.000
Turtles 2 ..... L. 67.000
Probotector ..... L. 60.000
Navy Seals ..... L. 60.000
Aerostar ..... L. 55.000
Double Dragon 2 ..... L. 60.000
Caesars Palace ..... L. 65.000
Marble Madness ..... L. 55.000
All Star Challange ..... L. 60.000
Cyrad ..... L. 54.000
Final Fantasy Adve. ..... L. 60.000
Fish Dude ..... L. 56.000
Soccer Mania ..... L. 50.000
Knight Quest ..... L. 65.000
Jordan VS Bird ..... L. 80.000
Sword of Hope ..... L. 55.000
Shangay ..... L. 55.000
Motocross Maniacs ..... L. 62.000
Sneaky Snakes ..... L. 50.000
The Punisher ..... L. 60.000
Fortress of Fear ..... L. 65.000

OFFERTISSIME GAME GEAR:
GAME GEAR + SONIC + CAVETTO
L. 280.000

F1 Races+ Colleg.
X 4 Game Boy ..... L. 80.000
Addams Family ..... L. 65.000
Blaster Master ..... L. 60.000
Ducktales ..... L. 62.000
Dragon' s Lair ..... L. 59.000
Wave Races ..... L. 60.000
5 on 5 ..... L. 59.000
Track Meet ..... L. 60.000
King of Zoo ..... L. 60.000
Crystal Warriors ..... L. 80.000
Psychic World ..... L. 70.000
Paperboy ..... L. 70.000
Pengo ..... L. 67.000
Putt & Putter ..... L. 67.000
AX Battler ..... L. 60.000
Dragon Crystal ..... L. 80.000
Chase HQ ..... L. 75.000
Space Harrier ..... L. 75.000
Popils ..... L. 75.000

OGNI 10 CASSETTE ACQUISTATE 1 A SCELTA IN OMAGGIO!!! INCREDIBILE!!

Slider ..... L. 68.000
G-Loc ..... L. 70.000
Woody Pop ..... L. 70.000
Solitaire Poker ..... L. 65.000
Donal Duck ..... L. 56.000
Fantasy Zone ..... L. 75.000
Ko Boxing ..... L. 75.000
Collums ..... L. 65.000

PROSSIMA APERTURA:
VERONA • MESTRE • CASTELFRANCO EMILIA (MO) REGGIO EMILIA (MO)

Db Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

tel. 0332.767270

NUOVI ORARI: LUNEDI'-VENERDI' 9.30-21.00
SABATO: 9.30-19.30 DOMENICA:14.30-19.30

CONSOLES

CD MEGADRIVE SCART/PAL
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
MD GENESIS + SONIC
GAME BOY SYSTEM
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

-BAZOOKA+6 GIOCHI PER SNES E S.FAMICOM:150.000
-SUPER MAGICOM
-ADATTATORE PER SNES EUROPEO
GG-MASTER GEAR CONV.
GG-ALIMENTATORE 220
GG-ALIMENTATORE AUTO
MD-ARCADE POWER STICK
MD-MEGA JOYSTICK
MD-JOYPAD (5 MODELLI)
SF-JBKING - SF-ASCII PAD
NUOVI ACCESSORI PER GB
NUOVI ACCESSORI PER GG
TELEFONATECI!!!!

SUPER FAMICOM

MULTIGAMES 3:1 (Street Fighter...)
STREET FIGHTER II
HOKUTO NO KEN 6
SUPER STAR WARS
ASSAULT SUITS VALKEN
SUPER DUNK SHOT
VS BRASS NUMBERS
SUPER MARIO KART
FATAL FURY - GUN FORCE
KING OF THE MONSTER
MICKY'S MAGICAL ADVENTURE
AXERAY - BATTLE BLASE
SONIC BLASTMAN - HOOK
PRINCE OF PERSIA - RAMNA1/2
DODGE DANPEI - DYNA WARS

NEO GEO

WORLD HEROS
KING OF THE MONSTER II
MUTATION NATION
ALPHA MISSION II
BASEBALL STAR PRO II
CROSSEDE SWORD
FATAL FURY LAST RESORCE
MAGICIAN LORD - NAM 1975
RASH RALLY - SUPER SPY
ANDRO DUNOS - ROBO ARMY

SUPER NES USA

STREET FIGHTERII-
JOHN MADDEN 93
PLAY ACTIONFOOTBALL
PUSHOVER ROBOCOPIII
SPACE FOOTBAL TOM& JERRY
RADIO FLYER TURTLES IV
TEST DRIVE - SMASH TV
AMERICAN GLADIATOR
WHEEL OF FORTUNE
BULL VS.LAKERS - XARDION
SIMPSONS II - CONTRA III
CARMEN S.DIEGO
CLEMENS BASEBALL E.D.F.
MAGIC SWORD - TOP GEAR
BASEBALL SIMULATOR 1000
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC

GAME GEAR

SONIC II - GG SHINOBI II
BARE KNUCKLE -CHUCK ROCK
WINBLEDON TENNIS-SONIC II
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA
SUPER MONACO GP II
PROFESSIONAL BASEBALL
BADMAN RETURNS - SONIC
INDIANA JONES -MULTIGAMES
IN THE WAKE OF VAMPIRE
OLIMPIC GOLD-DONALD DUCK

MEGA DRIVE

SONIC II - BARE KNUCKLE II
T.M.N.T. TURTLES (8Mb)
I LOVE MICKEY & DONALD
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY
LHX ATTACK BATTLE - GODS
SPLATTER HOUSE II
JENNIFER CAPRIATTI TENNIS
METAL FANG-NINJA GAIDEN
SUPER MONACO GP II
THUNDER FORCE IV
POWER STREET/ATHLETE
TERMINATOR - ALIEN III
PREDATOR II - TAZMANIA
AQUABATIC GAME
CHUCK ROCK - E.CUP SOCCER
USA TEAM BASKETBALL
TWINFUL TALE . SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKETBAL
ARCH RIVALS - BADOMEN
DRAGON - SIDE POCKET
COLUMNS - DESERT STRIKE
BLAY LANCER - CHERROU
GRANDSLAM TENNIS TOUR 92
ALISIA DRAGON - T.OUT RUN
MASTER GOLF - GAIARES
LAKERS VS CELTICS
MICKEY MOUSE - COBRA
DONALD DUCK - F1 CIRCUS
F1 GRAND PRIX ZOMBIE HIGH

Db VOX: tel. 706469

DIVENTA UN CLIENTE DB-PRIVILEGED

SCONTI FINO 40%
I CLIENTI DB-PRIV POSSONO ASCOLTARE E PRENOTARE DIRETTAMENTE TRAMITE DB-VOX TUTTE LE NOVITA' PE CONSOLE.

CHIAMA DB-LINE PER LE MODALTA' DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette inoltre di conoscere lo stato dei tuoi ordini.
RICHIEDICI IL TUO CODICE PERSONALE
Il servizio e' COMPLETAMENTE GRATUITO!!!

SEGA MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TECNOBIT

HARDWARE & SOFTWARE
Via PLATEJA 68/D
74100 - TARANTO
TEL/FAX: 099.314214

NEO·GEO®
SEGA GAME GEAR

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI - VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI IMMEDIATE

IMPORTAZIONE DIRETTA CONSOLE E VIDEOGIOCHI:

SEGA MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR
SUPER NINTENDO
GAME BOY
SNK NEO-GEO
ATARI LYNX
PC ENGINE

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO .

TUTTI I VIDEOGIOCHI DA NOI DISTRIBUITI SONO ORIGINALI

ATTENZIONE!!!

ACQUISTA UNA CARTUCCIA PER QUALSIASI CONSOLE E AVRAI IN OMAGGIO LA NOSTRA TESSERA SOFTWARE CHE TI OFFRIRA' FANTASTICI VANTAGGI FRA CUI:
* SPEDIZIONI GRATUITE
* SCONTI ECCEZIONALI
* LISTINO AGGIORNATO DELLE NOVITA'

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO...E' GRATIS

NOVITÀ BOLLENTI APPENA SFORNATE

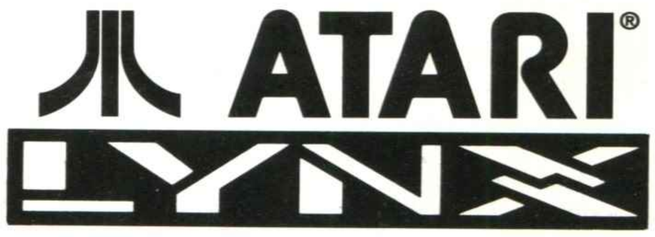
Se aspettate gli altri state freschi

PC SUPER-DUO
CORE GRAFX II

MEGA DRIVE + MEGA CD + KARAOKE + CD. G + DATA CD + MUSIC CD

Nintendo

GAMEBOY



NOVITÀ USA per
NES - SUPER NES

SNK

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

SEGA **MEGA-CD** / **MEGA DRIVE**
GAME GEAR

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

battiamo tutti sul tempo

CONSOLE GENERATION S.a.s.
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA MORGANTINI 29 (ang. via Capecelatro) - TEL. 02/487.095.94 • FAX 02/487.095.85

GAME OVER

PROFILI PARTE SECONDA

Dopo Arcangelo Natali, il recensore più buono della storia dei videogiochi, così buono che non farebbe male nemmeno a Maurizio Mosca, è la volta di Franco Manopola, il Gufo della nuova generazione.

GP: Signor Manopola...

Manopola: La prego, mi chiami Franco...

GP: D'accordo, lei invece continui a chiamarmi GP. Innanzitutto, per quale motivo la critica l'ha definito "il Gufo della Nuova Generazione"?

Franco: Troppo buoni... Diciamo che ho sviluppato una nuova, devastante capacità, sconosciuta ai tempi d'oro di "Videogiochi", quando la casta dei miei antenati si impose drammaticamente sulle scene mondiali...

GP: Si spieghi...

Franco: Ebbene, io, Franco The Man, riesco a spezzare tutti i Joystick con i quali vengo a contatto. Sono un vero mago: mi autoinvito nelle case di amici e parenti con la scusa di voler dare un'occhiata all'ultimo giochillo acquistato, quindi, con mossa repentina ed infallibile, mi piazzo davanti al monitor strappando dalle mani del tapino il sacro joystick e, pim, pum, pam, dopo al massimo cinque abili mosse, il joystick si spezza.

GP: Agghiacciante!

Franco: Ma non è finita... In genere è l'amico ad imbarazzarsi... Io me ne esco con un "Accidempoli, mi spiace (ghigno diabolico, finta lacrima), guarda te lo ripago io", ma il poverino, nel 90% dei casi ribatte desolato: "No, non ti preoccupare, era già un po' rotto, non c'è problema", simulando alla meno peggio un mezzo sorriso. Il joystick, ovviamente, l'aveva comprato il giorno prima dopo mesi di lavori forzati in miniera...

GP: Con quale tipo di giochi si trova meglio?

Franco: Ovviamente con i picchiaduro. Ricordo che nel lontano '83 (o forse era l'84?), mi perdoni, con l'età la memoria comincia a fami strani scherzi, riuscii a spezzare uno Speed King in soli tre secondi e quattro decimi. Il gioco era *Ye Are Kung Fu*. Sono le cose belle della vita. Ah, per tornare alla domanda, mi trovo assai bene con i giochi sportivi, tipo *Track'n Field* per intenderci, ma per quelli è fin troppo facile. Vanto record in ben altri settori: chi può dire di essere riuscito a spezzare un Quickshot giocando a *Tetris*? Oppure un Python Stick in *Populous* ?...

GP: Ma in *Populous* si utilizza il mouse o, al massimo, il joypad...

Franco: Appunto...

GP: Passiamo al settore console: non mi dica che riesce a spezzare in due anche un joypad!

Franco: Ahi, qui ha toccato un punto dolente... Con le console ho avuto molti più problemi. Ho attraversato una crisi durata dei mesi. Per un momento ho creduto proprio di dovermi ritirare...

GP: Ma non mi dica... E poi?

Franco: Alla fine ce l'ho fatta. Ho capito che avrei dovuto adattarmi al nuovo avversario con nuove tecniche: anziché cercare di spezzare i joypad, mi sono specializzato sui tasti, allenandomi giorno e notte...

GP: Ma lei è un tarpano! Come ha fatto?

Franco: Beh, senza scendere troppo nei particolari, le dirò che ho sviluppato due attacchi radicali: "la mossa del Pollicione Frenetico" e "il colpo dalle Cinque Unghie Assassine". Il primo consiste nell'incastrare il pulsante di sparo con ripetuti movimenti del pollice. Funziona benissimo con joypad come quelli per Mega Drive o PC Engine. L'effetto è assicurato: il fire rimane premuto rendendo impossibile giocare. Le lascio immaginare le facce stralunate dei poveri possessori della console, ah! Ah! Roba da cartoni animati giapponesi.. Ricordo che un mio ex vicino di casa scoppiò a piangere, in preda ad un'irrefrenabile crisi isterica. L'infelice dovrebbe uscire il mese prossimo da una nota casa di cura svizzera... Andrò a trovarlo... La seconda mossa è molto più elaborata e non può essere improvvisata. Occorre lasciarsi crescere le unghia delle dita della mano destra (o sinistra, se siete mancini) fino a che saranno lunghe circa 2 cm. Quindi affilatele con l'apposita lametta della mamma. Non vi resta che fare un'improvvisata a casa di un possessore di un Super Famicom con la classica scusa "Sai, passavo di qui" e non appena vi impadronite del joypad, segate letteralmente i tastini con dei rapidi movimenti delle dita. L'amico, nella foga dell'azione, avrà gli occhi incollati alla televisione e non noterà nulla. Usavo questa tecnica anche per la gommosissima tastiera dello Spectrum.

GP: Non ho parole...

Franco: Perché non mi invitate in redazione?Vorrei sperimentare il Neo Geo...

GP: Ah, ehm, ecco, il lavoro non ci concede... sa... troppo tempo lib...

Franco: Su, su, non faccia il salapuzio: ci vediamo domani alle sei...

PER MOTIVI DI SICUREZZA REDAZIONALE SIAMO COSTRETTI A INTERROMPERE L'INTERVISTA. CI SCUSIAMO CON I GENTILI LETTORI, MA SE CONOSCESTE FRANCO MANOPOLA, PROBABILMENTE CI CAPIRESTE.

La redazione

Manopola Franco in un momento di relax.

IL GARAGE DI ZIA MARISA

Vi siete lavati i denti? Con tutti questi sconvolgimenti geografici all'Est bisogna stare sul chi vive: ho sentito che il Tartaro avanza... Ma non volevo parlarvi di questo, ma di un grave problema che affligge tutti noi: la presunzione dei recensori! Non si può andare avanti così, ai miei tempi era meglio, forse non avevamo il GT portatile, ma si viveva meglio. Insomma, leggo la recensione di uno sbarbatello che si firma con uno pseudonimo demenziale, e vedo scritto assurdità del tipo "Dopo che l'avrete finito, lo riporrete sullo scaffale"... Bella forza, bamboccio, cosa vorresti farne, usarlo come fermaporte? "Curioso il tuo fermaporta, Gian Fabrizio, scommetto che viene dal Marocco Occidentale...", "Più o meno, l'ho comprato nel negozio di videogiochi qua sotto...". Pazzesco. Che dire poi di quelli che nelle anteprime ti scrivono beotate tipo "Aspettatevi la recensione sul prossimo numero"... Ma se sono tre mesi che aspetto codesto gioco?!? Altro che Anteprime: dovrebbero chiamarsi Danteprima, nel senso che i giochi sono stati presentati nel periodo antecedente a quello del Sommo Poeta... E i luoghi comuni? "Chi vivrà, vedrà": che cosa? L'ultimo film di Fellini, la partita allo stadio? E se sopraggiungesse un'improvvisa, nefanda cecità? Qui danno tutto per scontato, viviamo nel secolo dell'approssimazione... "Il gioco è molto scattoso"... Cosa significa, che ha scatti improvvisi d'ira? Basta con il caffé, quante volte ve lo devo dire? E cuccatevi i presunti giudizi degli "esperti": "La grafica è buona"... Ma dove? Dipende da come la cucinate, poffarbacco. La grafica in scatola, per esempio, è immangiabile, perfino con i fagioli! "Consigliato solo ai fanatici del coin-op": cosa vuol dire? Questa è pura cattiveria, e significa, tradotto in parole povere, "Il gioco da bar vi piaceva un sacco, adesso, cari fanatici del coin-op, buttate pure via un bel po' di soldi per questa schifezza, che dell'originale ha solo il nome, così mi faccio quattro risate alla faccia vostra". Roba da chiodi. Imparate a leggere tra le righe, e attenti agli spazi bianchi. Diffidate da coloro che scrivono "Ci vedremo il mese prossimo", potreste trovarveli in casa vostra, seduti alla vostra tavola, così, all'improvviso. Manteniamo le distanze, per Giove.

SEGA®

MEGA DRIVE

SEGA

2 CONTROL PAD

IL MASSIMO NEL CAMPO DEI VIDEOGAMES

GIOCHI SEMPRE NUOVI E SORPRENDENTI, EFFETTI SONORI STEREOFONICI E GRAFICA BRILLANTISSIMA HANNO CONSENTITO A SEGA MEGADRIVE DI DIVENTARE IL N°1 DEGLI ANNI' 90.

16 BIT

CASSETTA SONIC INCLUSA

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Original Nintendo Seal of Quality

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

© 1991 PSYGNOSIS LTD. LEMMINGS IS A REGISTERED TRADEMARK OF PSYGNOSIS LTD.
NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11