

LA RIVISTA  
PER LA TUA  
CONSOLE

# GAME POWER

16

Anno II n. 4 GAME POWER APRILE 1993 Lire 5000

**INSERTO**

TUTTE LE MAPPE  
DI SUPER  
MARIO WORLD  
IN COLLABORAZIONE CON



**ROLO  
TO THE RESCUE**  
UN ELEFANTINO  
SFIDA MARIO (MD)

## STARWING

**POLIGONI A GO-GO  
SUL SUPER NES!**

**J. CONNORS  
PRO TENNIS TOUR**  
IL MIGLIOR TENNIS PER SNES

CHAKAN • CASTELIAN • MCDONALDLAND • CYBERNATOR • TMNT RETURN OF THE SHREDDER • PGA TOUR GOLF 2 •  
ATOMIC RUNNER • KIKITAKAI • THE ADDAMS FAMILY • HARBALL III • BOULDERDASH • KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE •  
SUPER SIDE KICKS • PC DENJIN • RUSHING BEAT 2 • ROBOCOP 3 • THE HUMANS • ALIEN VS. PREDATOR • WIMBLEDON TENNIS  
• PRINCE OF PERSIA • POPEYE 2 • TIP OFF •

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

Il mondo è mio! Ha-Ha-Ha!

MEGA MAN 6  
seguirà a  
breve distanza!

# Concorso per sinistri caratteri MEGA MAN 6!!!

Per la pace mondiale!



MEGA MAN 5  
è in arrivo!



LICENSED BY NINTENDO<sup>®</sup>  
FOR PLAY ON THE  
**Nintendo**  
ENTERTAINMENT SYSTEM<sup>®</sup>

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

**CAPCOM CO., LTD.**

■ CAPCOM Ufficio di Osaka: 2-2-8, Tsurigane-cho, Chuo-ku, Osaka 540, Giappone  
Succursale di Tokyo: Shinjuku Sumitomo Bldg. 43F, 2-6-1, Nishi-Shinjuku, Tokyo 163-02, Giappone  
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

## Una ricerca mondiale per personaggi maligni e sinistri per "MEGA MAN 6"

I bozzetti degli accoliti di Dr. Wily stanno arrivando da tutto il mondo. Perché non approfittare di questa opportunità per partecipare al concorso inviando il vostro personaggio ultra potente che **NESSUNO** sarà in grado di battere?

### Regole di partecipazione

■ Inviare una lettera col disegno del vostro personaggio all'indirizzo riportato qui di seguito. Non dimenticate di scrivere il nome del vostro personaggio e le armi da esso utilizzate. ■ Il limite è di un 1 personaggio per lettera. Ad ogni modo, non c'è alcun limite al numero delle lettere inviabili, ciascuna delle quali deve però essere inviata in busta separata.

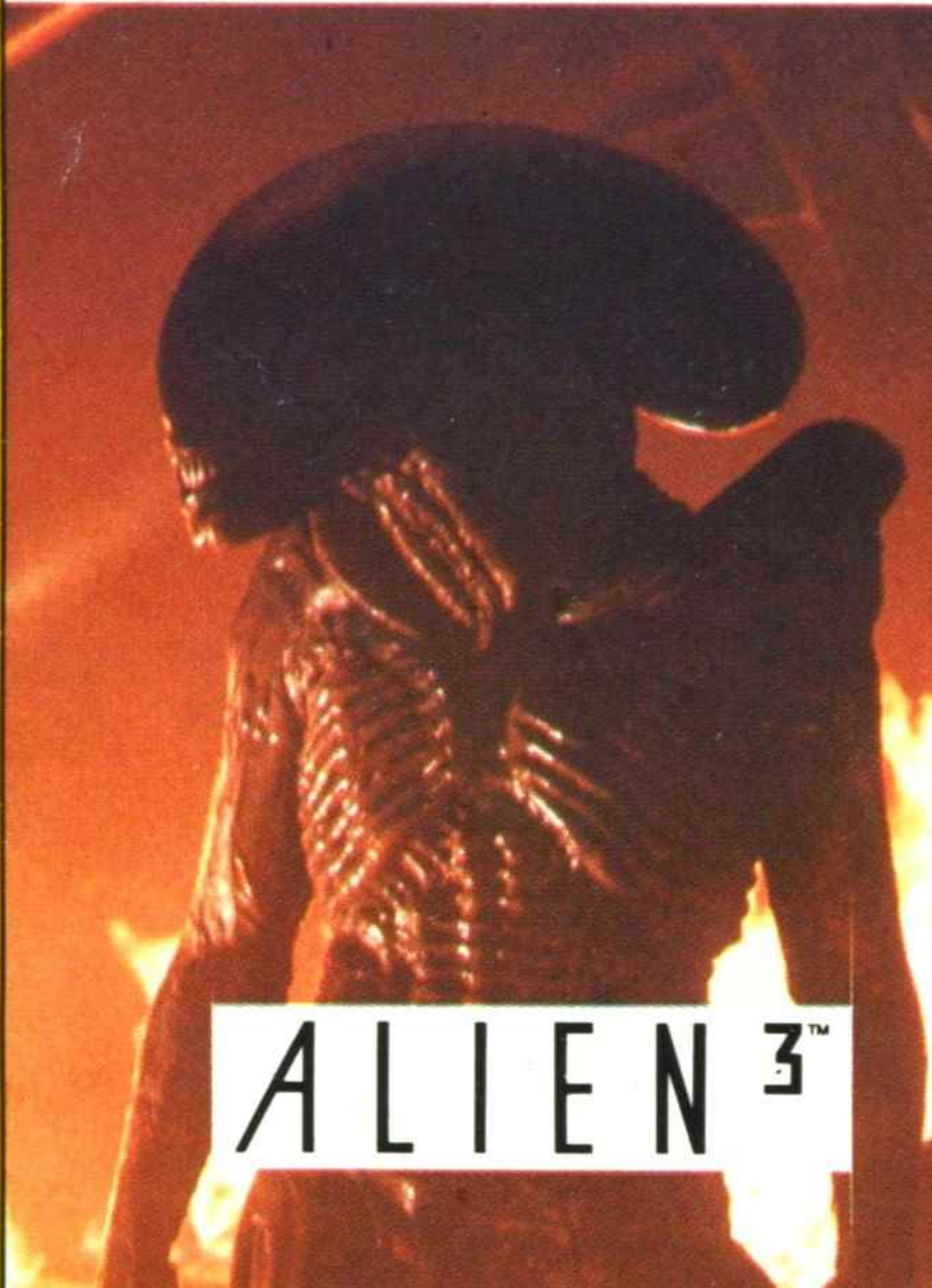
■ Le lettere devono essere inviate entro e non oltre il 15 aprile 1993: farà fede il timbro postale.

■ Inviare le domande di partecipazione a: MEGA MAN 6 Sinister Character Contest 25 c/o Nishi Ward Post Office, Osaka 550, Giappone. ■ I vincitori saranno informati dei premi individualmente. ■ I vincitori riceveranno un ricco premio. Gli 8 primi classificati vinceranno il premio Dr. Wily consistente nell'apparizione del proprio personaggio in MEGA MAN 6 ed i 32 secondi classificati vinceranno il premio Dr. Right consistente nell'apparizione del proprio nome nell'elenco alla fine del gioco, un onore che farà il giro del globo. \* Il materiale inviato non verrà restituito. ■ Tutte le domande di partecipazione devono includere nome e cognome del partecipante, indirizzo, codice postale, data di nascita e numero telefonico.

\* Vi preghiamo di notare che il vostro personaggio DEVE essere completamente di vostra concezione e NON DEVE essere già stato pubblicato o protetto in qualsiasi modo. \* CAPCOM entrerà in possesso di tutti i diritti sui personaggi vincenti, incluso il diritto di modificare i personaggi originali ed il diritto di utilizzare i personaggi originali o modificati sotto forme o espressioni alternative. I diritti saranno estesi ad includere tutte le illustrazioni dei personaggi vincenti e tutti gli altri diritti relativi ai nomi, idee, ecc., di tali personaggi. I minori devono ottenere il consenso scritto dei loro genitori o tutori legali che deve essere inviato assieme alla domanda di partecipazione al concorso.

# CHEETAH

## JoySticks from the CharacteriStick range



**ALIEN 3™**

ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



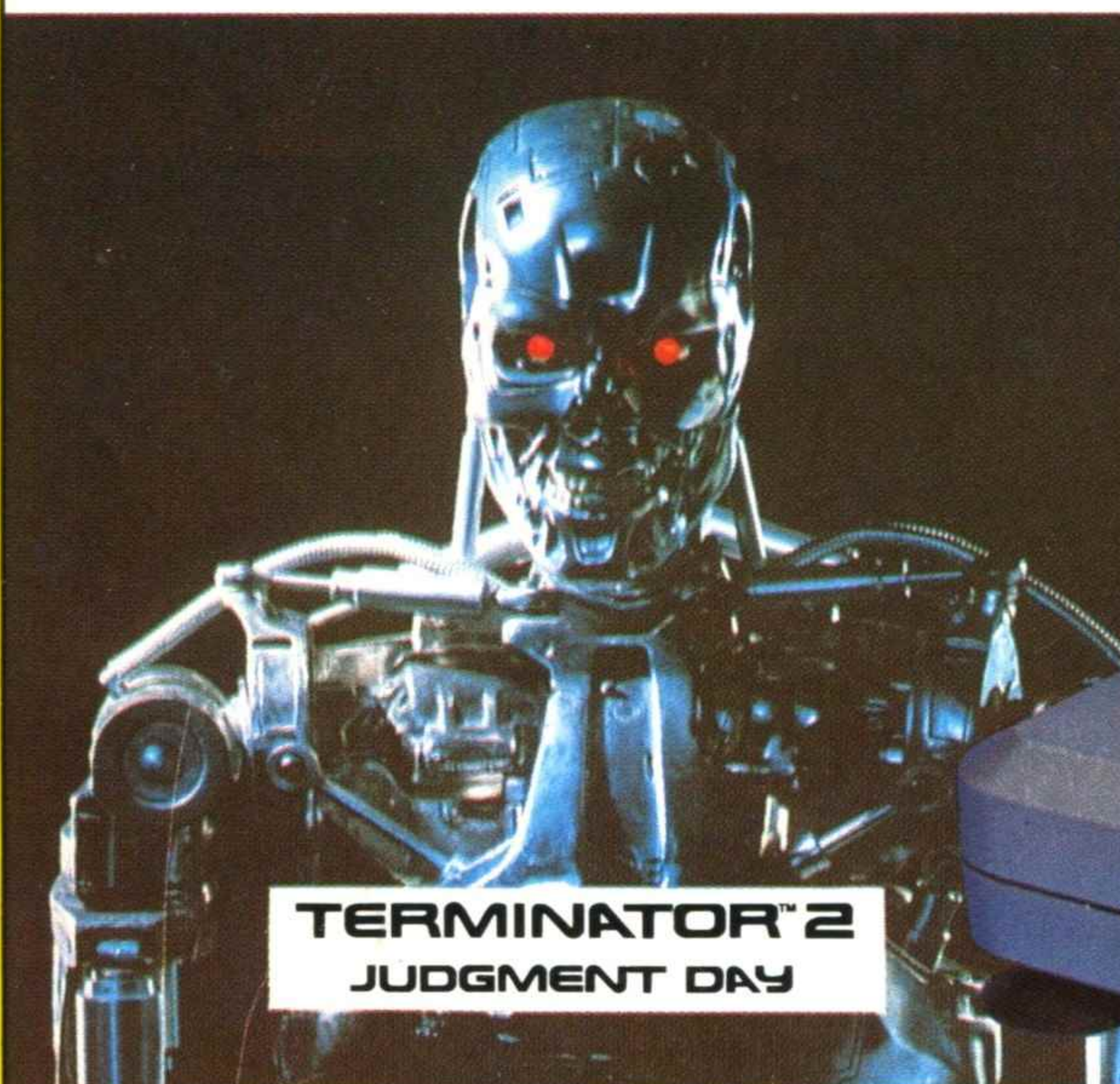
**BART SIMPSON™**



CHECK IT OUT, MAN!

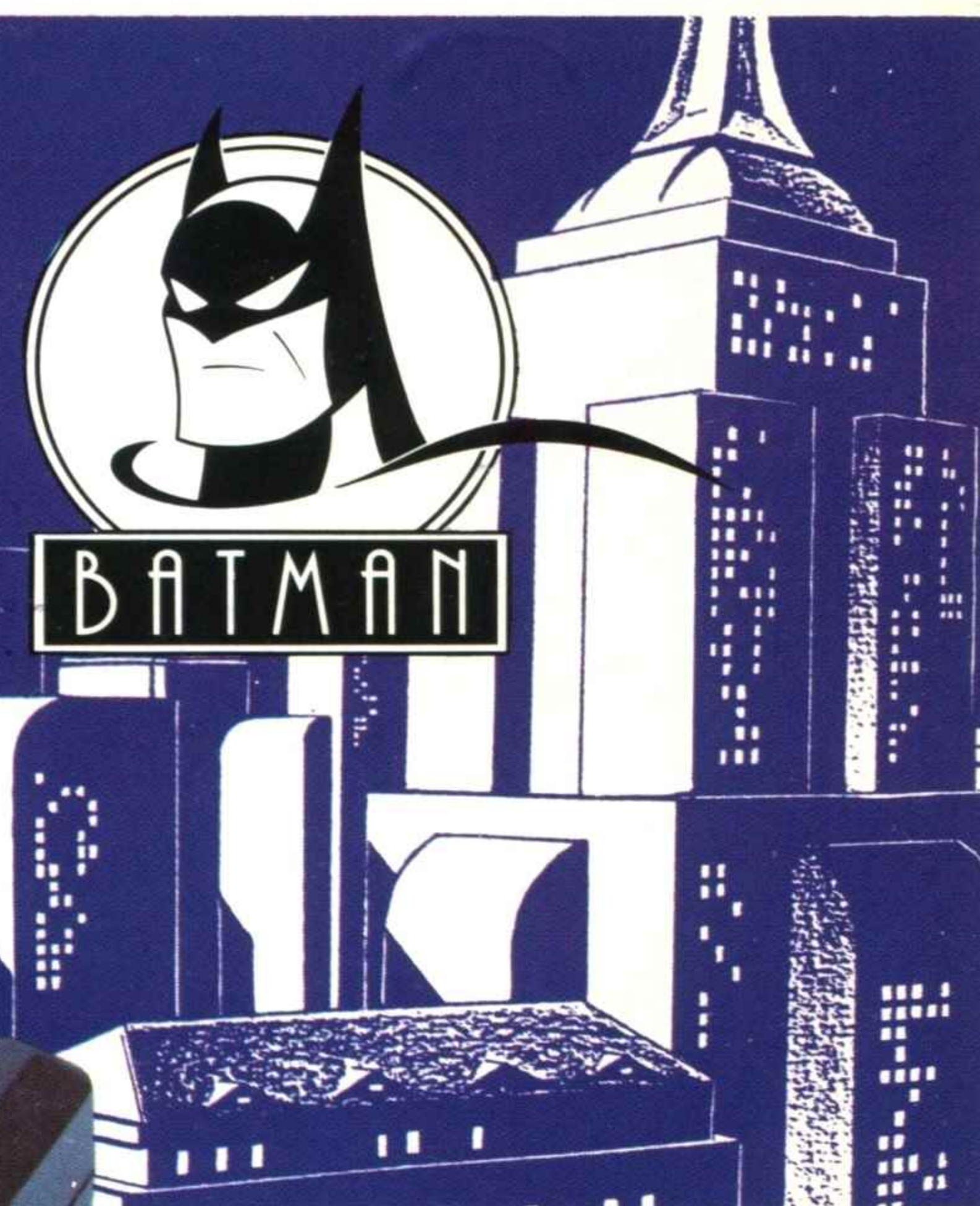
MATT GROENING

THE SIMPSONS TM & © 1992 20TH C. FOX F.C. All Rights Reserved.

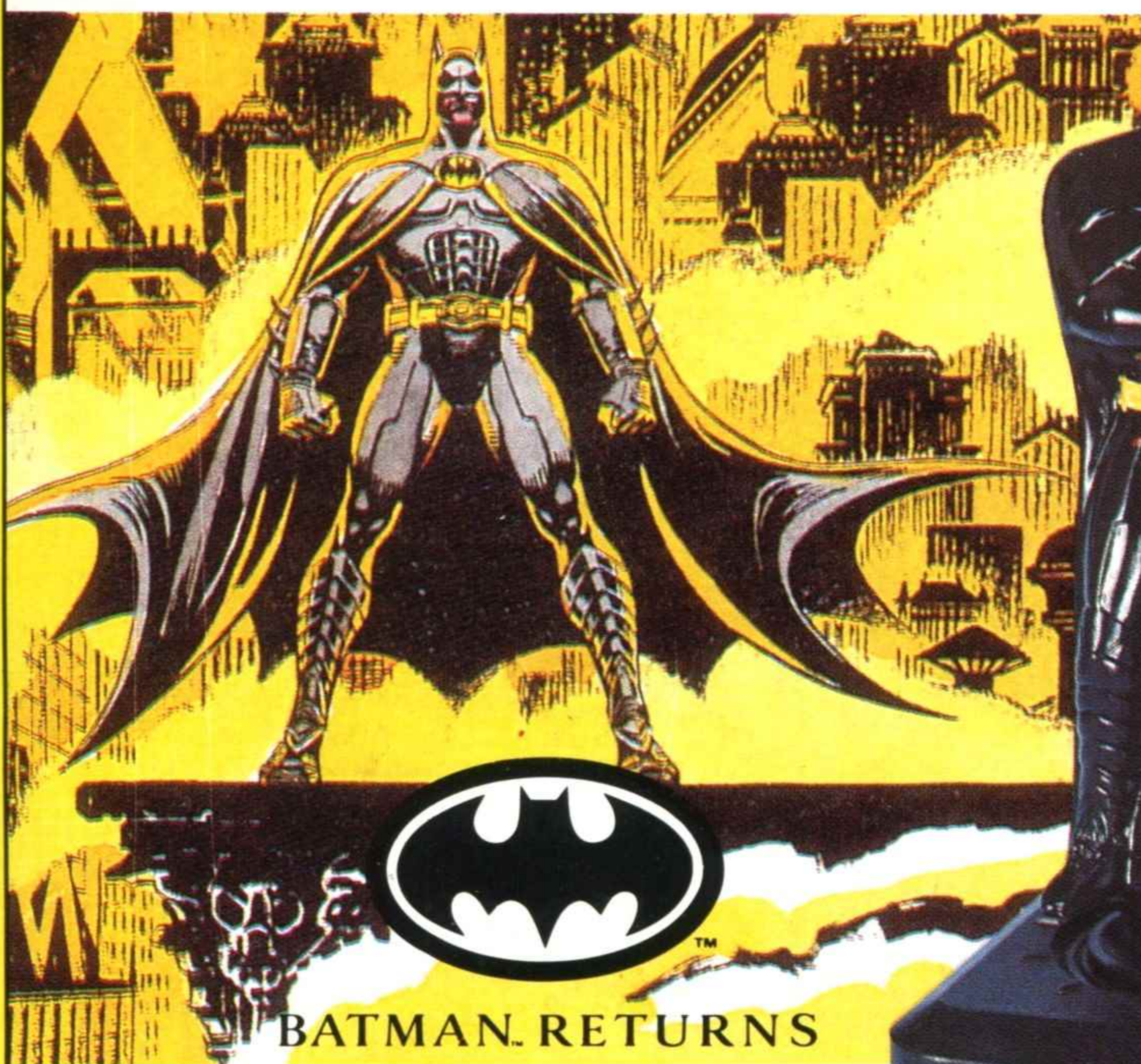


**TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY**

TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.



**BATMAN**



**BATMAN RETURNS**

TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.



Versioni compatibili con

- Nintendo NES
- Nintendo SNES & SF
- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Commodore Computers e video game system
- Atari computers e video game system
- Sinclair Spectrum +2/+3 computers
- MARPES console videogiochi
- Tramite adattatori opzionali su tutti i computers e tutte le console videogiochi

Distribuzione Esclusiva:

**MARPES® Europe spa**

Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na)  
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113 G4  
International Phone - 39/818821679

**MARPES®**  
FORNITORE UFFICIALE DEI RIVENDITORI DI SUCCESSO

# GAME power

## APRILE 1993



Rivista associata  
all'Unione Stampa  
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.  
Autorizzazione Tribunale di Milano  
n° 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

### CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO

L.T. Avant Garde  
via Sarca 47 20125 Milano  
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

### MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)

Riccardo "Jeff Hawke" Albini

### (S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE

Alberto "Paperinik" Rossetti

### (S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Diabolik" Torrani

### SEGRETERIA DI REDAZIONE

Franca "Clarabella" Badioli, Serena "Eta Beta" Rubini

### LA REDAZIONE A FUMETTI

Vincenzo "Zio Paperone" Beretta, Matteo "Marshall Law" Bittanti,  
Andrea "Silver Surfer" Minini, Paolo "Massimo Troisi" Paglianti,  
Alex "Gaston La Gaffe" Pasetto, Yuri "V" Abietti, Diego "Asterix"  
Antonelli

### INCOLLA-BORATORI

Fabio "Ryo Saeba" Massa, Giorgia "Lamù" Fantin, Fabio "Martyn  
Mystère" Paglianti, Ravetto "Patsy e Ten" Bros, Tiziano "Bronsky"  
Toniutti, Antonio "Enrico la Talpa" Loglisci, Giorgio "Uomo  
Ragno" Baratto

### GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, il negoziante balordo, Arcangelo Natali, il  
complessato, Nestore, gli altri li abbiamo venduti alla  
concorrenza.

### ART DIRECTOR

Maria "Dylan Dog" Montesano

### IMPAGINAZIONE ELETTRONICA

Jacopo Villa, Antonella Porfido

FOTOCOMPOSIZIONE: Typing (MI)

STAMPA: Valprint s.r.l.

via per S.Maurizio 171 (Brugherio, 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

### RICORDATEVI CHE:

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza  
autorizzazione.

# QUESTO MESE



## CASTELIAN



PAG. 37

UN CLASSICO DEI GIOCHI DI  
PIATTAFORME PLANA SU  
GAME BOY E NES. SARÀ UN  
ATTERAGGIO MORBIDO?  
SCOPRILO A PAGINA 37.

## SUPER SIDE KICKS

MBF CI SVELA TUTTI I SEGRE-  
TI DEL PIU' BEL GIOCO DI  
CALCIO MAI APPARSO  
SUGLI SCHERMI DEL NEO  
GEO!



PAG. 62



## RANDOM

NON BASTAVA LA SOLUZIONE  
COMPLETA DI SUPER MARIO WORLD  
PER SUPER NINTENDO CHE TROVA-  
TE ALLEGATA A GHEIM PAUA,  
DUPONT SI È FATTO IN TRE PER VOI  
PER REGALARVI...BEN TRE PAGINE  
DI RANDOM E GABOLETTE VARIE!

PAG. 88

# MAGAZINE

16

PAG. 5



CORRI POSTINO, NON TI FERMARE, CHE GAME POWER NON PUO ASPETTARE!

PAG. 11

BELLA LI! NUOVE USCITE, NOTIZIE, NOVITÀ E PETTEGOLEZZI PER LA VOSTRA CONSOLE PREFERITA!



**LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA**

**Game Boy**

Boulderdash	57
Castelian	37
McDonaldland	87
Popeye 2	81
The Humans	71
Tip Off	83

**Game Gear**

Prince of Persia	77
Wimbledon Tennis	75

**Mega Drive**

Atomic Runner	48
Chakan	34
Hardball III	54
PGA Tour Golf 2	46
Rolo to the Rescue	30
TMNT-Return of the Shredder	44

**Neo Geo**

Super Side Kicks	62
------------------	----

**Nes**

Boulderdash	57
Castelian	37
McDonaldland	40

**PC Engine**

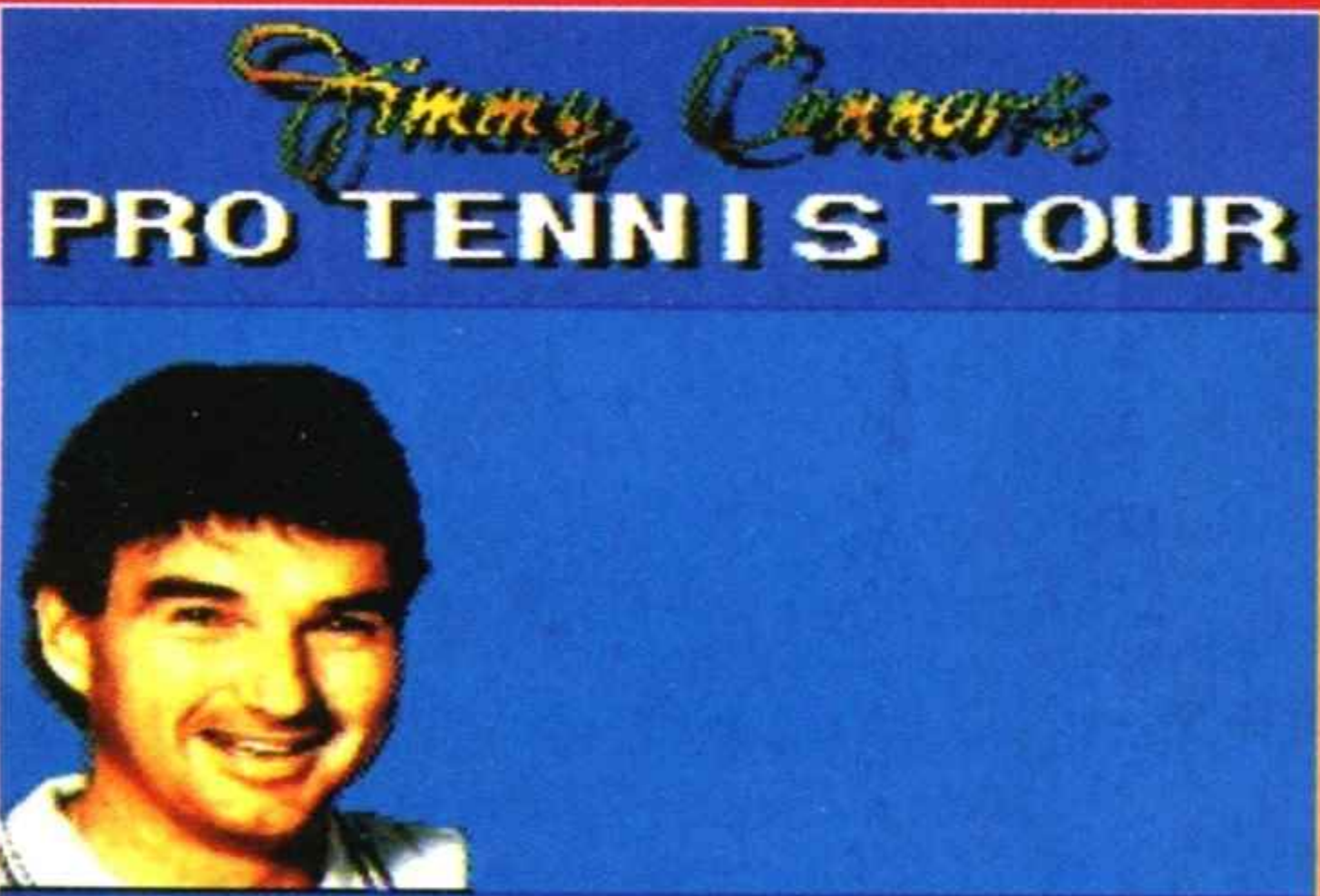
PC Denjin	64
-----------	----

**Super Nintendo**

The Addams Family	52
Alien Vs. Predator	73
Cybernator	42
Kikitakai	50
Krusty's Super Fun House	60
Robocop 3	69
J.Connors Pro Tennis Tour	66
Starwing	26

## PRO TENNIS TOUR

MONSIEUR DUPONT RISPOLVERA LA RACCHETTA E VI RACCONTA TUTTA LA VERITÀ SUL PIÙ BEL GIOCO DI TENNIS PER SUPER NINTENDO.



Blue Byte SPORTS CHANNEL

PAG. 66

## CHAKAN

CAPPELLACCIO, SGUARDO CATTIVO E SPADE IN PUGNO: L'UOMO NERO



GETTA LA SUA OMBRA SUL MEGA DRIVE!

PAG. 34

## CLASSIFICHE

PAG. 22

## GAME OVER

PAG. 95

# MARIO & YOSHI

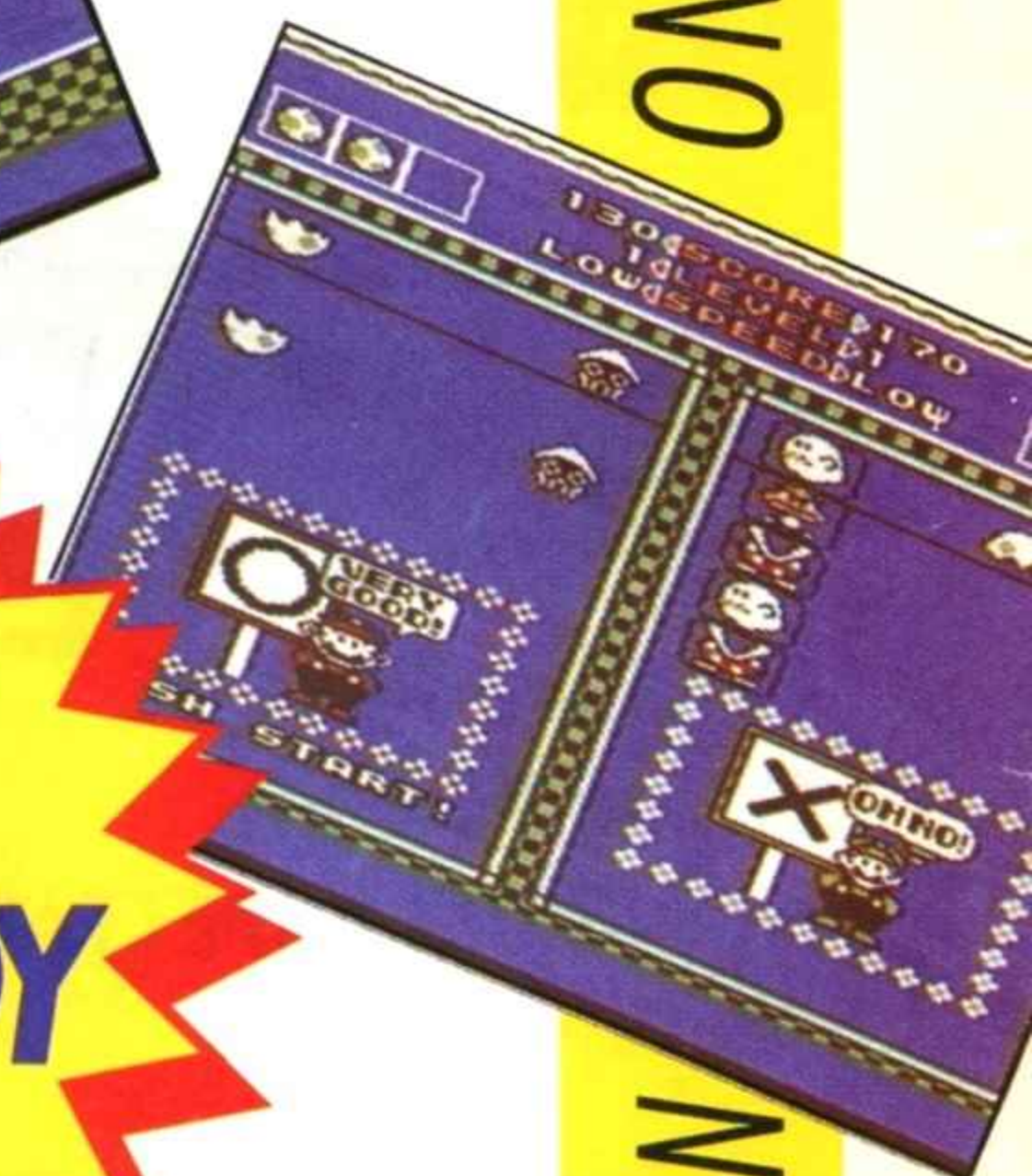
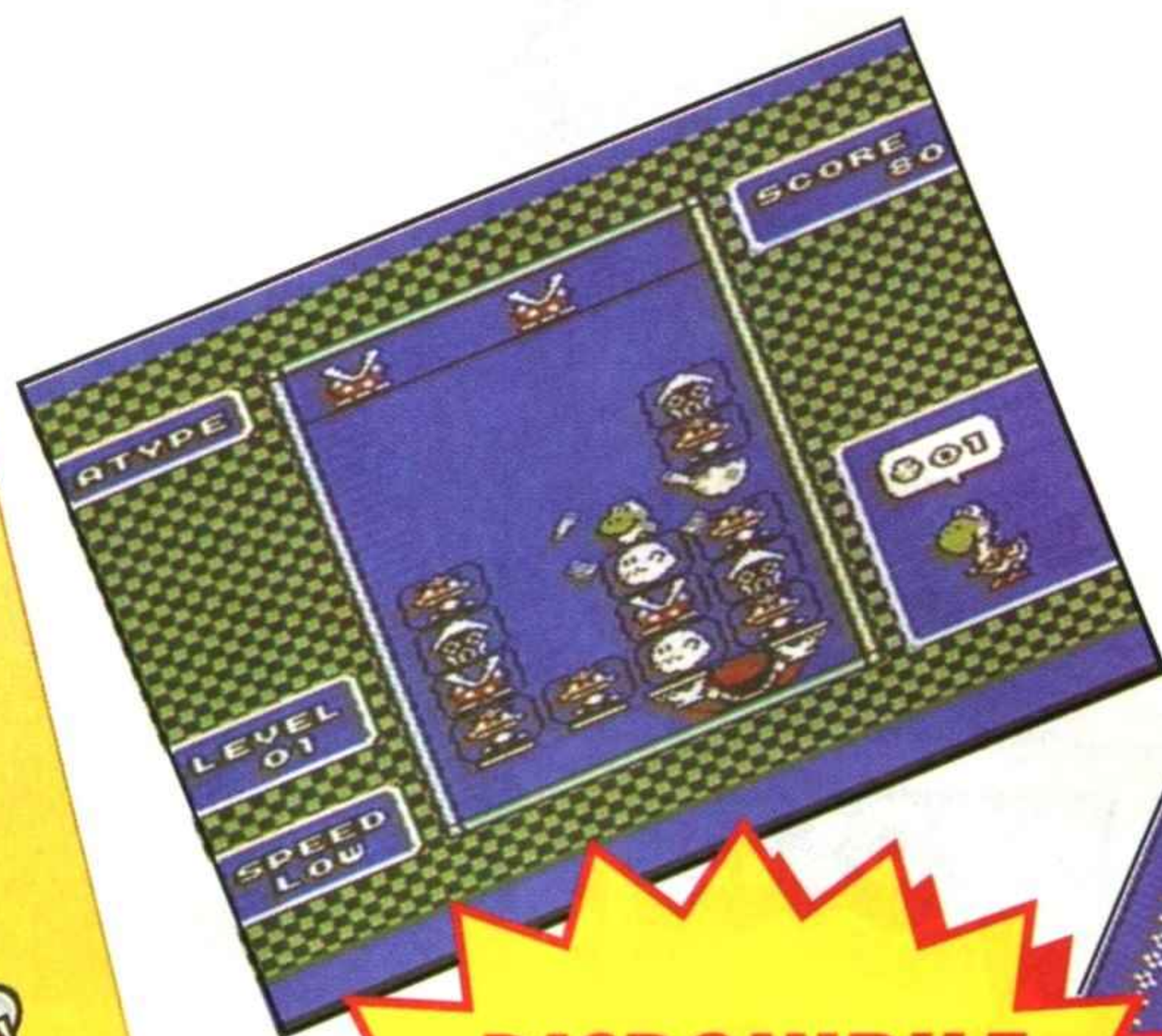
Dentro l'uovo di Yoshi  
la sorpresa di un nuovo,  
eccezionale gioco.

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL

MONDO NINTENDO IL NUMERO UNO



MARIO E IL TUO CONTROL DECK  
TI PRESENTANO UNA NUOVA,  
INCREDIBILE SFIDA AI TUOI  
RIFLESSI. UN ROMPICAPO  
D'AZIONE DAL RITMO FRENETICO CON  
TANTI LIVELLI DI SFIDA DIVERSI. AIUTA  
MARIO E IL FEDELE YOSHI A COMBATTERE  
I NEMICI, CON LORO VINCERAI LA NOIA! 🍄



DISPONIBILE  
ANCHE SU  
GAME BOY

- 5 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ
- SFIDA A 1 O 2 GIOCATORI
- POSSIBILITÀ DI HANDICAP NELLA SFIDA A 2
- STRAORDINARIA GRAFICA E GIOCABILITÀ
- 2 GIOCHI E 3 MUSICHE DIVERSE



NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

NINTE  
N  
ERO UNO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO IL NUMERO



Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.

**Nintendo**

IL NUMERO UNO NEL MONDO



della versione Amiga? Sarà possibile cambiare i nomi delle squadre e dei giocatori? Si tratta della versione 1.1 oppure è quella normale?

7) Il *Super Scope* avrà un futuro? A parte *Terminator 2* non vedo molti giochi disponibili per questo catonico nonché adiposo accessorio...

8) Ho avuto modo di vedere *Super Kick Off* per Super NES di Steve Screech. Il gioco fa pietà, ma vorrei sapere se si tratta del famoso *Pro Soccer 2* che avrebbe dovuto programmare Dino Dini...

Un saluto da,

Stefano Merlo (MI)

1) Per quanto riguarda *Street Fighter Turbo Edition*, la Capcom non ha annunciato ufficialmente alcuna versione per SNES, ma solo quella coin-op. Girano voci abbastanza insistenti di una imminente conversione anche per il sedici bit Nintendo, ma per ora rimangono solo rumori... *Street Fighter CE* è stato annunciato solo per *Mega Drive* e *Mega CD*.

2) L'intero progetto CD-ROM per *Super NES* è avvolto da un alone di mistero più impenetrabile della nebbia di Milano. E forse è anche coperto da un po' di polvere (vedi *News* dello scorso numero)... Quando avremo notizie precise, vi faremo personalmente un fischio.

3) Bella lì!

4) Il gioco della Sumsoft vanta una grafica semplicemente impressionante ed è incredibilmente veloce, ma non lo trovo giocabilissimo, né estremamente avvincente. Aspetterei *Bubsy della Accolade*.

5) Sembra che la versione *Super NES* su cart sia in programmazione, mentre è fattibile una versione deluxe per *Mega CD*...

6) Si tratta della versione 1.1, anche se il compito di convertire il mitico *Sensi* potrebbe essere affidato ad un team satellite, dal momento che la *Sensible Software* è attualmente impegnata nella programmazione di *Sensible Soccer 2* per Amiga. Per quanto riguarda la possibilità di modificare i



Giuseppe Calcagno (Me)

nomi dei giocatori, dubitiamo fortemente che la cartuccia conterrà una *battery back up* per salvare i dati, ma la speranza è l'ultima a morire...

7) Bella domanda. Per ora sono disponibili circa 5 giochi, ovvero: *Terminator 2* che non è niente male, *Battle Clash* il primo gioco Nintendo dedicato al *Super Scope* dopo i sei inclusi nella confezione; *X-Zone* della Kemco (*Top Gear 1-2*, *Phalanx*), decisamente giocabile con i suoi sette livelli di spatasciamento totale e *Bazooka Blitzkrieg* (Bandai), discreto, ma troppo ripetitivo, e il bruttino *Hunt for Red October*. A parte T2, tutti i giochilli sopraccitati vantano quattro Megabit. Comunque l'unità ha venduto assai bene sia in Usa che in Japan, per cui c'è da sperare in un supporto decente. La notizia incoraggiante viene dalla *American Laser Games*, la quale convertirà il

massiccissimo

gioco laser *Mad Dog Mc Cree* per il *Super NES Cd-Rom*, quando uscirà...

8) Dunque: *Pro Soccer 2* si chiamerà *Goal*, ed uscirà sotto etichetta Virgin verso la fine del 1993. Per quanto riguarda *Super Kick Off* (la versione europea del facocerico *Pro Soccer*) concordo pienamente, è poco entusiasmante, ma i giochi di calcio per *Super NES* lo sono tutti (a parte, forse, il buon *Super*

## MORALE DELLA FAVOLA?

Roberto Chiavacci, un uomo, la sua saggezza di plastica. Eletto ormai a nome dell'intera redazione "Silfo Sapiens", il buon Berto ha ancora molto da insegnare. La morale del mese, scelta di striscio tra mille altre, rivela il genio di un adolescente italiano che sa vivere giovane in mezzo alla sua comunità. Leggete e poi agite. Apecar si è commosso... Drastico.

"Una signora va al ristorante e ordina il primo. Sta per portare il primo boccone quando un ronzio la distrae. Una vocina le sussurra all'orecchio "Sono Tito l'ape". La tizia fa finta di niente e termina la pasta. Arriva la seconda portata e di nuovo un ronzio: "Sono Tito, l'ape". Per finire, una fetta di torta, e ancora una vocina fa "Sono Tito, l'ape".

Morale: L' APE TITO VIEN MANGIANDO.

Formation Soccer della Human).

### LA FAMIGLIA DEI PAMPURI

Salute a te, gargoglioso MBF, *Game Power* è biomazzica, più utile di Apecar in cucina (come sarebbe a dire perché?!? Perché ha l'ape...ntola), e l'ominochesispatacchia, noto tarpano di gomma smontabile, è mitico. Naturalmente non potevo risparmiare il senso della mia vita, ovvero: BOX SOTTOCONTROLLO:

Serve per quei beoti che pucciano il joy del *Mega Drive* nel té delle cinque. Quando poi si accorgono che il cornetto non entra nell'apposita porta e si disperano per l'amico scomparso, il poterlo vedere ancora nelle pagine di *Gheim Pauà* non può che donargli un attimo di commozione (cerebrale).

Ed ora vai di domande:

- 1) *Super Shinobi* è il sinonimo di *Revenge of Shinobi*? Se sì, quando recensirete il seguito?
- 2) Che gioco è *Chelnov Atomic Runner*?
- 3) A parte gli sparatutto del PC Engine, qual è il tuo preferito?
- 4) Se vi spedisco una recensione, me la pagate?
- 5) Qual è il tuo genere di giochi preferito?
- 6) Quanto daresti ad *Hellfire*? Perché?

Game Over. Insert e spedito Neo Geo to continue.

Gritti Michele (BG)

- 1) Esatto: ma i box *Also Known As* cosa li abbiamo messi a fare? Per quanto riguarda il seguito, la recensione è ormai questione di secondi.
- 2) È semplicemente il miglior gioco della *Data East* per *Mega Drive* (insieme al giocabilissimo *Side Pocket*), la cui recensione doveva apparire qualche mese fa, ma problemi tecnici (carenza di spazio), ci hanno costretto a posticiparla. Comunque si tratta di uno dei migliori action/shooter per *Mega Drive* sul mercato.
- 3) *Parodius (SNES)* è un mito, ma guardo in avanti per *Twin'n Bee*, sempre della uberrima Konami. Per MD direi *Thunderforce IV* e *Hellfire*. Amiga? *Project X*, *Manace* e *Battle Squadron* (quest'ultimo è disponibile anche per MD). Se vogliamo andare sul classico, *Xevious*, *Terra Cresta* e *R-Type* (tutti coin-op), hanno segnato indelebilmente la mia involuzione e la mia decrescita spirituale. Ah, mi chiedevi UN tito-

## MOSCHETTIERI E FORMICIERI

Ed ora una grande novità presentata dalla calzoleria Fratelli Vitelli (Mac docet) di Turbigo Graf: DITE LA VOSTRA SULLE RECENSIONI DI GAME POWER!

Ebbene sì, fratelli, vogliamo sapere cosa ne pensate del nostro metodo di giudizio, dell'impostazione della recensioni, di tutto, insomma. Volete più box? Meno garage? Più commenti? Più foto? Più spazio a *Game Flash*? Più? Beh, qualunque cosa vi passi per il crapone, ci sarà utile, per cui accaparrate carta e penna e scrivete a:

RECENSIONI GIOVANI PER IL LETTORE GLAMOUR- Game Power

via Aosta 2, 20155 Milano.

Massima Serietà.





- 1) Perché la Sega non ha migliorato la risoluzione del Mega Drive? Cosa ci voleva a mettere un chip grafico più sofisticato sul nuovo Mega CD?
- 2) Vedremo mai *Rad Mobile* o *Virtual Racing* su Mega CD?
- 3) Com'è la versione per MD di *Another World*?
- 4) Secondo voi mi conviene comprare un Mega CD o un PC Engine Duo?
- 5) Caleranno i prezzi dei videogiochi nei prossimi mesi?

Luca Grandi (IM)

P.S.; Un'ultima cosa: cosa ne pensi di Marco Auletta? Non rispondermi con una battuta, per favore...

- 1) Hai perfettamente ragione: numero di colori e risoluzione andavano migliorati ed implementati, eppure la Sega non ha mosso un dito. Posso solo pensare che nuovi chip grafici avrebbero fatto lievitare troppo il prezzo del Mega CD... Peccato, comunque: giochi come *Thunderstorm FX* o *Sewer Shark* risultano senz'altro penalizzati.
- 2) Non ti anticipo nulla: flippa alla sezione News/Antepremiere di questo stesso numero, ma prima siediti... Se ti garbano i giochi ultraveloci su Mega CD, posso consigliarti *Batman Returns*, che dovrebbe essere già uscito quando leggerai 'ste righe. Intanto in Japan stanno dando gli ultimi tocchi di pennello a *Powerdrift* che dovrebbe vantare delle rotazioni assai spettacolari.
- 3) Addirittura più bella di quella per Super NES.
- 4) Scelta molto difficile: il PC Engine Duo vanta molti più giochi (tra cui i migliori sparattutto sul mercato, inoltre può visualizzare fino a 256 colori su schermo), ma il Mega CD sembra avere migliori prospettive di mercato (in USA galoppa). Inoltre la macchina della Nec/Hudson non è importata ufficialmente, mentre il Mega Cd sì, grazie alla Giochi Preziosi... Economicamente parlando, Mega Drive + Mega CD e PC Engine Duo hanno prezzi sostanzialmente analoghi, anche per quanto riguarda il software.
- 5) La ritengo una cosa estremamente improbabile. La nostra valuta si è svalutata del 25% in un anno ed è debolissima nei confronti di quelle straniere (Dollaro, Marco e Yen in primis...), la crisi economica sembra avviata ad intensificarsi anziché placarsi, speriamo in bene, raga... PS: M.A.? Una leggenda! Peccato che giochi in un'altra squadra!

### GAME OVER? SÌ, GRAZIE

Cenobitico MBF e redazione di Gheim Paua, compro la rivista perché penso che sia la più bella del mondo e purtroppo devo aspettare ben un mese per leggere tutte quelle beotate che mi fanno sganasciare dalle risate. Perché non aumentate le pagine della rivista e soprattutto mettete a disposizione più spazio per Game Over? Inoltre al posto della battaglia pubblicitaria preferirei una rubrica sui coin-op (verrai esaudito, NdMBF). Le News e l'Apposta sono fantastiche, siete tutti magnifici, ma Dupont mi fa pensare che sia un po' razzista nei confronti del MD (Not Again! NdDupont)... Di che squadra sono tutti i recensori? Me le potre-

## QUESTION & ANSWER

Negli ultimi tempi sto ricevendo un numero addirittura esagerato di lettere con seicentomila domande cadauna che mi mettono in crisi, perché ovviamente non posso pubblicarle (occuperebbero tre facciate e una gazzosa), ma gettarle nel bidone della carta da riciclare mi sembra altrettanto drastico. Così, dal momento che la virtù sta nel mezzo (e levati che devo passare), ho deciso di rispondere a tre domande pescate nel mucchio di ogni lettera, per accontentare un po' tutti. Lo so, non è un gran che come trovata, ma più di così non riesco a tirar fuori. E non lamentatevi, è tutta colpa vostra!

- 1- "Quanti Megabyte ha Super Ghouls'n' Ghosts per SNES?"
- 2- "Perché non mettete anche su GP i parametri-gioco come fate su K?"
- 3- "Verranno convertite, per SNES, le avventure della Lucas Arts e i giochi come *Ultima VII* e *Ultima Underworld*?"

Di Fede Fabrizio

- 1) In genere, per i giochi su console, si parla in termini di Megabit: SGN G ha otto Megabit, ovvero un Megabyte. Lascio a te il compito di fare le equivalenze.
- 2) Bella idea, ciccio, la passo a chi di dovere...
- 3) È in arrivo *Indiana Jones 4* della Lucas Arts per SNES, mentre per quanto riguarda le avventure Sierra si parla di un imprecisato *Ultima* per SNES, ma le cose più sugose sono in arrivo per Mega CD.

- 1- "L'Amiga 1200 è tecnicamente superiore a MD e SNES?"
- 2- "I giochi per Turbo Duo CD e PC Engine Duo sono compatibili?"
- 3- "Quali sono i giochi che preferisci in assoluto per SNES?"

Paolo Borsini (PN)

- 1) Ti rispondo con il parere di un tizio che sicuramente ne sa più di me, ossia Archer Mclean, uno dei migliori programmatori inglesi attualmente in circolazione: "(il 1200, NdT) Può dare la birra a tutta la concorrenza e, teoricamente, potrebbe spazzar via qualsiasi console dalla faccia della terra" (da CVG, numero 23, febbraio). Ovviamente è un'opinione.
- 2) Per quanto riguarda i giochi su CD la compatibilità è totale, ma se vuoi utilizzare le cartucce giapponesi sul Turbo Duo (versione americana del PC Engine Duo), devi munirti di uno speciale adattatore che costa circa 50 mila lire.
- 3) Il buon vecchio F-Zero resta uno dei miei preferiti, assieme a *Jimmy Connors Tennis* (eh, sì, il levantino *Super Tennis* della Tonkin House ha finalmente trovato un successore...), *Super Mario World*, *Super Mario Kart* e *Pilotwings*...

- 1- "Vanta una grafica migliore il Mega Drive o l'Amiga 500?"
- 2- "Uscirà *Soccer Brawl* per MD?"
- 3- "A cosa sono dovuti i rallentamenti in alcuni giochi per MD?"

Candeloro Domenico

- 1) L'Amiga 500, anche e soprattutto perché vanta diverse risoluzioni e può visualizzare fino a 4096 colori su schermo contemporaneamente.
- 2) Non è stato annunciato, ma dopo *Fatal Fury*, non lo escluderei a priori.
- 3) Scegli pure tra: incapacità dei programmatori, voglia di strafare, impedimenti tecnici della macchina, incapacità dei programmatori, troppi sprite su schermo, bug, panini, patatine, cocacola e, ah, sì, incapacità dei programmatori.

ste elencare? Posseggo un PC 386 e un MD e volevo porvi alcune domande riguardanti la mia console:

- 1) Dal momento che i giochi che preferisco sono i picchia-picchia, mi potreste elencare quelli disponibili per Mega Drive, dal più megalitico al più scarso?
- 2) Uscirà mai *Final Fight* su cartuccia (magari, diversamente dal Super NES, con tutti i personaggi e tutte le fasi del coin-op)?
- 3) Come devo fare per abbonarmi? Le

poche copie di *Game Pauà* all'edicola vanno via come il pane...

- 4) Per Natale avevo l'opportunità di ricevere come regalo la *Sound Blaster Pro* per PC o il *Nintendo Super NES*. Ho optato per la scheda musicale... Ho fatto bene? (E non dite, come al solito, "Dipende da te!")
- 5) Mi pubblicate? Conto sulla vostra risposta, mega saluti dal vostro

Andrea Iacoangeli



Michele Gritti Ranica (Bg)

- 1) Beh, tutti no, comunque ti posso dire che il migliore



# SUPER MARIO LAND 2

La nuova straordinaria  
avventura di  
Super Mario

GAME BOY IL DIVERTIMENTO



IL PERFIDO WARIO SI È IMPOS-  
SESSATO DI MARIO LAND E SUPER  
MARIO HA BISOGNO DI TUTTO IL TUO AIUTO  
PER RICONQUISTARE IL TRONO PERDUTO.  
VINCERE NON SARÀ FACILE. MA  
QUANDO MAI LO È CON  
GAME BOY?

INFINITO DELLA BIT GENERATION GAM  
IL DIVERTIMENTO INFINITO



UNA GRAFICA  
SENZA  
PARAGONI!



**6 MONDI DIFFERENTI**

**TANTI LIVELLI DI GIOCO**

**4 MEGA DI MEMORIA**

**TANTISSIME TRASFORMAZIONI DI MARIO**

**BACK UP PER SALVARE IL GIOCO AL PUNTO DOVE ARRIVI**

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION



Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.



IL NUMERO UNO NEL MONDO

**Benvenuti in uno degli spazi più amati dai lettori di Gheim Power e da un'astiosa nonché affumicata concorrenza: le news! Tutto quello che DOVETE sapere sul panorama videoludico mondiale ve lo presentiamo non su un piatto di volgarissimo argento, ma su versicolori pagine. Il meglio del meglio per la vostra console, e anche di più. Cominciate a risparmiare manciate perché la roba calda straripa. Parola di Game Power!**

# NEWS ANTEPRIME

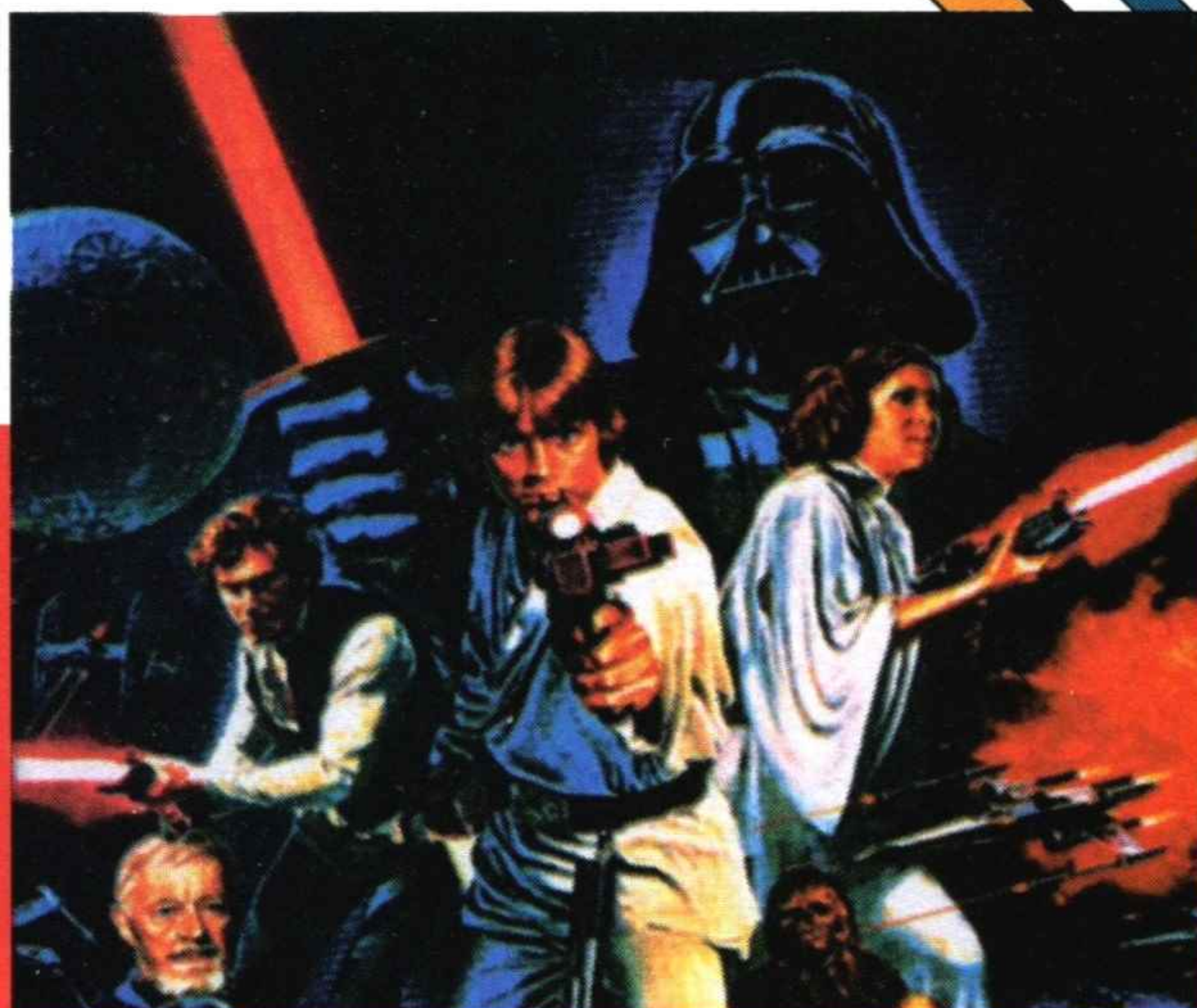
A CURA DI MATTEO BITTANTI

## MEGA DRIVE

### NEWS

*Street Fighter 2: Champion Edition*: verso la fine di aprile potremo finalmente mettere le mani sopra i sedicibittoni del mega picchiaduro Capcom. Non diciamo altro se non che in reda ci sarà un pestaggio per assicurarsi la recensione. La Psygnosis sta lavorando alla versione di *Lemmings 2* per Mega Drive, ma non uscirà che a settembre/ottobre del 1993, per cui campa cavallo.

Se avete letto *La Fattoria degli Animali* del leggendario Orwell avrete sicuramente presente il porcello Palla di Neve, *Snow Ball* per coloro che abitano nei dintorni di Cambridge. Cosa c'entra tutto questo con il nostro amato sedici bit? Dunque, la Toaplan (responsabile dello stramitico *Truxton*) ha appena terminato di programmare la versione casalinga del massiccio *Snow Bros*, un platform sulla falsariga di *Bubble Bobble*, che al bar ha letteralmente spolpato i videogiochi. In effetti si tratta di un *Bubble Bobble* con palle di neve (visto che il nesso c'era? Uomini di poca fede) al posto delle canoniche bolle. Il gioco simultaneo per due giocatori dovrebbe essere stato mantenuto, per



cui aspettatevi un grande giochillo. Gibbonico, non c'è che dire. Tra giugno e luglio dovrebbe uscire il fantastico *Super Star Wars* (Tie-in del 1992 secondo Game Power) su cart. Il gioco occuperà dodici megabittoni ed è una conversione più o meno diretta del megagioco Lucasarts, dove il meno riguarda i nostri dubbi riguardo alla capacità del MD di emulare il Mode 7 del quale il gioco era abbondantemente inzuppato. A settembre dovrebbe invece uscire la versione per Mega CD, e se non si deciderà ad uscire da sola, la sbatteremo fuori noi. Intanto cominciate a prendere nota: *Sonic the Hedgehog 3* potrebbe diventare il desiderio numero uno in cima alla lista dei regali per il prossimo Natale... Vi terremo informati.

**you read it... FIRST!**

● Per la serie *Il Ritorno dei Morti Viventi 3*: la Jaguar è finalmente pronta a sconvolgere il mercato (almeno nelle intenzioni dei capocchia della Atari). Annunciata semi-ufficialmente anni orsono e poi scomparsa nelle nebbie di Avalon, la fantomatica console/computer è ormai una realtà. Secondo fonti piuttosto attendibili nonché inaffondabili (Computer Trade Weekly, per essere precisi), la macchina dovrebbe essere basata su un 68030 (come il neo-nato computer a 32-bit della Atari stessa, il Falcon) a 32-bit, e dotata di un paio di coprocessori grafici e sonori atti a dar man forte a quello principale. La Jaguar dovrebbe "leggere" giochi su card; al momento non è stata confermata la presenza di un CD di serie. La console è stata presentata in via del tutto riservata agli sviluppatori il mese scorso in Germania, e sarà lanciata il prossimo autunno, al prezzo molto appetibile di duecento sterline (circa mezzo milione di lire). Torneremo sicuramente a parlarne, per cui drizzate le antenne...

● Ma non è finita! Un altro "missing in action", il Konix Multi System è risorto, dopo un lifting drastico. Non facciamoci prendere dal panico e riassumiamo le puntate precedenti. Quasi tre anni fa, il principale produttore di joystick e joy-pad d'Inghilterra, tale Konix (spodestata in epoca più recente dalla Quickshot), decise di compiere il grande salto e buttarsi nel mondo delle console. Il Mega Drive era uscito da poco in Japan, dove era stato accolto tiepidamente, NES e Master System in Europa venivano letteralmente schiacciati da Amiga ed ST: il terreno ideale per lanciare un videogame console a sedici bit radicale e pompatissimo. La Konix sembrava avere tutte le carte in tavola per sconvolgere il mercato: supporto totale delle software house inglesi (allora i PC come macchine da gioco costituivano un fenomeno ancora troppo elitario, e le software house americane erano molto meno potenti di oggi), e aveva dotato il suo Multi System di un'estetica aggressiva ed

## LEGENDA

**CASA**

**GENERE**

**GIOCATORI**

**CONSOLE**

**USCITA**

Per tutti i beotoni con le celluline grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato...

## MEGADRIVE

### USCITE DI MARZO

TITOLO	CASA	SUPPORTO	GENERE
<i>Ninja Warriors</i>	(Taito)	CD	Azione
<i>Doraemon</i>	(Sega)	Cart	Piattaforme
<i>Splatterhouse 3</i>	(Namco)	Cart	Picchiaduro
<i>Super Shinobi 2</i>	(Sega)	Cart	Azione
<i>3*3 Eyes</i>	(Sega)	CD	GdR/Azione
<i>Sonic 2</i>	(Sega)	CD	Piattaforme
<i>Cyborg 007</i>	(Telenet)	CD	Azione
<i>Night Striker</i>	(Taito)	CD	Azione
<b>E U R O P A</b>			
<i>Populous 2</i>	(Virgin)	Cart	Strategia
<i>Bubsy</i>	(Accolade)	Cart	Piattaforme
<i>Super Kick Off</i>	(Us Gold)	Cart	Sportivo
<i>Int. Rugby Challenge</i>	(Domark)	Cart	Sportivo
<i>James Pond 3</i>	(EA)	Cart	Piattaforme

# NEWS ANTEPRIME

estremamente aerodinamica (sembrava il manubrio di una moto da cross della Peg Perego)... Ma dopo tutto il rumore, non successe più nulla. Il progetto venne abbandonato perché la macchina qualitativamente parlando non era molto più sofisticata di un Master System. Boooo.

E la Konix (vicina al tracollo finanziario per più di una volta) venne ben presto dimenticata, così come avvenne per l'Amstrad GSX4000 e per il miserevole tentativo della Commodore (C64GS, per un po' si parlò anche di un Amiga Console, ma il progetto, fortunatamente, non decollò).

Oggi, la Konix è tornata sulle scene, cattiva e arrabbiata, con l'intenzione di restarci. E così, grazie all'apporto di una società inglese (MSU) ed un taiwanese (TXC), un timido e brufoloso otto bit è diventato un 32-bit vitaminizzato con CD-ROM annesso e connesso. Il Multi System frulla a 30 Mhz (addirittura più veloce della 3DO!), e vanta un Full Motion Video di serie. Sono attualmente in fase di sviluppo una decina di giochi, uno o due dei quali saranno inclusi nella confezione. L'obiettivo primario della Konix è piazzare almeno 150,000 unità nel primo anno. La macchina sarà lanciata ad un prezzo simile a quello del Mega CD (quindi attorno al mezzo milione) il prossimo autunno. Un altro bidone, o la risposta europea allo strapotere nipponico/americano? In bocca "Al lupo, al lupo!".

**Ancora brutte notizie per quanto riguarda il Super NES CD-ROM.** La Sony ha abbandonato il progetto di cooperazione con la Nintendo, per dedicarsi esclusivamente alla Playstation, la console CD-ROM inizialmente concepita come compatibile con il Super NES. Le ultime indiscrezioni parlano di una Sony estremamente battagliera, pronta a lanciare la propria macchina (un 32-bit sulla falsariga della 3DO) come diretta antagonista dello stesso Super NES. Al momento la Sony ha stretto un'alleanza strategica con IBM e Sega (per la quale sta sviluppando una marea di giochi). Un pugno nello stomaco per Mario e compagni: dopo l'insuccesso con la Philips, tu quoque Sony...

**Il Vecchio Continente è stato invaso dai giapponesi e nessuno muove un dito! Scenario fantapolitico alla Fatherland?** Niente affatto, ci riferiamo all'inarrestabile avanzata europea della Nintendo: il colosso levantino si avvia a spodestare il Mega Drive dal trono delle console a sedici bit più vendute. Secondo la Nintendo stessa, nel 1992 sarebbero stati venduti ben 3.2 milioni di Super NES in Europa, che, aggiunti a 3.8 milioni di Game Boy e 2.4 NES, hanno raggiunto quota 9.4 milioni di unità vendute. Le previsioni per il 1993, in parte già diventate realtà, parlano di 4.5 milioni di Super NES e di 4 milioni di Game Boy, per un totale di 10,5 milioni di pezzi (2 milioni di NES inclusi). Pur essendo piuttosto attendibili, vi preghiamo di tenere conto che questi dati provengono dalla grande "N", e, come tali, potrebbero essere non del tutto imparziali...

**Ne avevamo parlato qualche mese fa, ma oggi i modem per NES e Mega Drive sono una realtà anche in Ameri-**

## MEGA CD NEWS

Direttamente dal Tokyo Toy Show: *Sonic the Hedgehog 2*. Veri e propri cartoni animati tra un livello e l'altro, diversi livelli aggiuntivi, *Sonic* parlante: queste solo alcune delle novità presenti nella versione digitale del porcospino più ricco del globo. Imminente. Ora che il Mega CD ha cominciato a ingrannare sia in Giappone (dove ha raggiunto quota 250,000 lo scorso febbraio!) che in America, i primi mega titoli stanno arrivando a camionate. Entro la fine dell'anno potremo mettere le mani sulle tostate Capcom (*Final Fight*, ormai imminente, *Street Fighter 2: CE*, *Super Strider*, *Forgotten World Deluxe* *Captain Commando*), Konami (*Super Parodius*, *Castlevania IV*, *Gradius III CD*, *Orius*, *Super Contra Spirits*, diversi dei quali usciranno anche su cartuccia). Roba da diventare pavonazzi! Si parla perfino di una versione digitale di quel drastico gioco che è *Flashback*... La Core Design è impegnata notte e giorno nella realizzazione della versione Mega CD del bellissimo *Eye of the Behol-*

*der II*, sicuramente il miglior GdR sulla verariga, pardon, falsariga di *Dungeon Master*, già apparso per Amiga e PC. Invidiosi di *Total Carnage* per Super NES? Don't worry: il prossimo Natale sarà disponibile una versione digitale di uno dei giochi più violenti e frenetici dopo *Smash TV*. Dalla Telenet è in arrivo *Cyborg 007* (aka *Saibogu 009*) ispirato al mitico cartone animato, a sua volta ispirato all'omonimo manga di Shotaro Ishimori (e parliamo della seconda metà degli anni Sessanta!) trasmesso anche in Italia. Si tratta delle violente avventure di un gruppo di cyborg draconiani alle prese con terroristi barbogi nonché alieni reietti. Il titolo si preannuncia massiccio di striscio. La American Laser Games sta sviluppando una versione laser del titolo western (genere tornato in auge grazie al mitico Clint), *Mad Dog McCree*. La Virgin sta lavorando alla versione digitale di *Dune II*, uno dei giochi più massicci del 1993 per IBM PC. Vermicelli



Virtua Racing su Mega CD? Pare proprio di sì...

a go-go, potete star certi... La Sega sembra addirittura impazzita: *Phantasy Star IV*, *Indiana Jones*, *Golden Axe III* (BELLA LI!), *Rad Mobile*, *Powerdrift*, *Turbo Out Run*, *Galaxy Force 2*, *Afterburner 2*, *Galaxy Force 2*. Tutte conversioni dirette dei corrispondenti (leggendari) coin-op. In arrivo è anche *World Rally* che è una versione mega arricchita del discreto *Thrash Rally* per Neo Geo. La Wolfteam ha annunciato un lancio tardo primaverile per *Time Eo*, aka *Dragon's Lair*, mentre la Sony pensa a settembre come alla data più che probabile per sconvolgere il mercato avec *Dragon's Lair 2: Time warp*. Non stiamo più nella pelle.

## SWITCH

-  **COMPILE**
-  **GAME MOVIE**
-  **MEGA CD**
-  **IMMINENTE**



Capito cosa intendo? Un gioco fulminante!

*Switch* non è esattamente un gioco, e non è nemmeno un barattolo di miele vuoto. È una sorta di Compact Disc comico, una sorta di filmetto interattivo che vede come protagonista un bambinetto beota che rischia costantemente di beccarsi scosse elettriche ad altissimo voltaggio. Indovinate un po' qual è il vostro compito? Esatto: tostare il piccolo bastardo. Questo era il gioco che stavamo aspettando! Ovviamente stiamo scherzando, il gioco è tutt'altro che violento o realistico, ma sicuramente demenziale. Sono memorizzati sul ciddy più di un migliaio di scherzetti sadici che non mancheranno di farvi sghignazzare per ore. E non dite di no, mi ricordo come vi spanciavate quando facevate saltare in aria quei poveri *Lemmings*! Il titolo più originale dai tempi di *Cosmic Osmo* (Macintosh CD-ROM).



## TOYS

L'ultima fatica della Akolute è *Toys*, tie- in ispirato all'ultimo film di Barry "Rain Man" Levinson, prodotta dalla Twentieth Century Fox. Il film (e oserei dire anche il gioco) è ispirato alle avventure di un giocattolaio che assomiglia a Mario Merola da giovane, impegnato a salvare la fabbrica di balocchi del padre dalle grinfie di uno zio demente. Praticamente una *Willie Wonka e la fabbrica del Cioccolato* dei ricchi (il film è costato un sacco di soldi e una gazzosa). Grafica fumettosa e gameplay di gomma, *Toys* vanta otto Megabit, un sacco di azione e un po' di reazione. Uscita prevista: oggi, domani, chi lo sa, smettiamola di fare i pignoli. Comunque *Toys* sarà ad aprile in tutti i negozi.



# MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Che ne direste di una partita a football americano con zombie, scheletri e demoni vari? Il massimo della vita, eh? L'EA ha pensato a tutti voi, con questo *MLF*, (che i giocatori di ruolo da tavolo forse troveranno un po' somigliante a *Blood Bowl*, *NdScarlet*) che si annuncia assai croccante. Ben sedici squadre mostruose per diciannove campi da gioco diversi fa... dunque... un sacco di divertimento videoludico, ecco cosa! Preparatevi ad un sacco di violenza, e a una caterva di sangue/pomodoro digitale (la foto parla da sola...)



Oh, dear: ma quello è ketchup!



C'avete rotto er clacson, c'avete rotto er...\*

EA  
SPORTIVO  
1/2 GIOCATORI  
MD 8MBIT  
IMMINENTE

# NEWS ANTEPRIME

ca, e potrebbero diventarlo presto anche in Europa. La Baton ha infatti sviluppato il Teleplay System che permette di videogiocare anche a migliaia di chilometri di distanza (tanto la bolletta la paga mamma). Il sistema, che verrà lanciato in USA a giugno, include *Terran Wars*, una sorta di *Asteroids* moderno. Altri otto titoli sono in fase di sviluppo. Un aggeggio simile sarà lanciato nei primi mesi del 1994 anche per Super NES.

# CREST OF WOLF

ICOM  
PICCHIADURO  
1/2 GIOCATORI  
PC ENGINE DUO  
APRILE



Atteso anche in versione Super NES con il nome di *Riot Zone*, *Crest of Wolf* è un fantastico picchiaduro a scorrimento orizzontale molto, molto cattivo. L'azione alla *Final Fight* per uno/due giocatori è assicurata. Rifatevi gli occhi con la grafica e poi fateci un fischio...

# WINDS OF THUNDER

TTI  
SPARATUTTO  
1/2 GIOCATORI  
PC ENGINE DUO  
APRILE

L'attesissimo seguito di *Gates of Thunder* è pronto a sconvolgere i fanatici possessori del draconiano PC Engine Duo. Definito come il progetto più ambizioso mai sviluppato per il CD Nec/Hudson, *Winds of Thunder* (negli States si chiama *Lords of Thunder*) vanta una grafica semplicemente impressionante. La colonna sonora (un rock durissimo) che abbiamo sentito è probabilmente la più cattiva mai realizzata. L'uscita di questo favoloso sparatutto è ormai imminente, così come lo è la nostra super recensione. Drastico.



NES modemizzato (per la serie...)  
(Sotto) MD modemizzato (...ci siamo sprecati)

Parliamo di Inghilterra, dove il Mega Drive continua a dominare nettamente il settore software. La console a sedici bit della Sega, infatti, costituisce qualcosa come il 21.5% del mercato, seguito da un onorevole 16.4% per quanto riguarda i giochi Amiga (61% nel settore home computer, Ms-dos 18%). Molto indietro il Super Nintendo (7.7%), che, comunque ha guadagnato oltre il 50% in tre mesi. In termini di vendite, le software house che posseggono la fetta del mercato più consistente sono US Gold, Ocean e Microprose, rispettivamente con il 20.3%, 8.8% ed il 7.7%. I dati si riferiscono al mese di febbraio.

Negli ultimi mesi siamo stati letteralmente sommersi da ignobili compilation techno che hanno la pretesa di definirsi "virtuali". Ben diversa è *Cyberzone*, la prima trasmissione televisiva pseudo-virtuale. Creata dal mitico Craig Charles, già presentatore del leggendario programma fantasy *Red Dwarf* seguita in USA da quasi quaranta milioni di spettatori, *Cyberzone* è una sorta di *American Gladiators* meno demenziale e più croccante: un team di umani deve affrontare ogni sorta di ostacoli virtuali in un mondo generato dal computer, stanando mostri binari e

# COTTON

HUDSON SOFT  
SPARATUTTO  
1 GIOCATORE  
PC ENGINE DUO  
IMMINENTE



Ma chi è? Lamù? (Cotton)



Dallamore Dellamorte e viceversa (Cotton)

Ricordate il bellissimo *Cauldron* della Palace, per C64? No? Mindi, sto decisamente invecchiando. Dunque, si trattava di una sorta di avventura/azione nel quale si pilotava una simpatica stregghetta con tanto di cappellone a punta a bordo di una velocissima scopa catalizzata. I giappo hanno apprezzato (nonché riciclato) il concept. That's all.



Il migliore spara-e-fuggi per Duo?



Il migliore spara-e-fuggi per console?

# NEWS ANTEPRIME

cyborg adimensionali. Caschi, guanti e sensori sono i veri protagonisti della trasmissione. Animazioni da sballo e violenza digitalmente virtuale fanno di *Cyberzone* un must per gli otaku della bit generation. Ah, dimenticavo: il programma sarà trasmesso tra poche settimane dalla BBC 2. L'unico modo per vederlo è munirsi di antenna parabolica ed abbonamento annuale (lire 170.000). Inutile dire che speriamo di vedere *Cyberzone* trasmesso anche in patria, al più presto. Be interactive!

● La Sony/Imagesoft ha recentemente stretto un accordo con il colosso televisivo ESPN, il canale sportivo via-cavo più seguito in America, per buttarsi a capofitto in una serie di giochi sportivi per SNES e Mega Drive/Mega-CD. Una ritorsione del grande network dopo la polemica con l'Electronic Arts? Lasciamo queste supposizioni a Paperoga, e focalizziamo l'attenzione sul software. I primi prodotti targati Sony usciranno verso la fine dell'anno, e saranno rispettivamente una simulazione di cricket e una di pallastrada. Ovviamente parliamo di baseball e football. A quando l'accordo Simulmondo/Tele +2?

● È un vezzo lanciare un videogioco o un qualsiasi prodotto con la sponsorizzazione di una celebrità sportiva o del mondo dello spettacolo. E l'Accolade non è da meno, anche se pare che stavolta abbia toppato. Infatti, la prossima simulazione calcistica che uscirà e per Super NES, per Mega Drive e per IBM, si avvale dell'immagine di un certo sconosciutissimo Pelé, giocatore brasiliano che pare, ma dico forse-ma-forse, abbia segnato qualcosa come 1282 goal in 1266 partite. E dire che poteva avvalersi di uno Scarafoni, di un Marronaro e invece no, 'sto Pelé... Non c'è più religione...

● È in arrivo un adattatore per connettere ben quattro joypad al Mega Drive, simile a quello che la Konami ha lanciato sul mercato giapponese per il verzicante Super Famicom. L'aggeggio costa circa 30 dollari (meno di cinquanta mila lire), ed il primo gioco a sfruttarlo sarà *Gauntlet* (Tengen). Roba da legumina.

● Ma come al solito, a rovinare la festa è arrivata la Hudson Soft, che, dopo la sopracitata Konami, ha appena lanciato in Giappone il Super Multitap, un adattatore per ben cinque joypad (quattro in porta uno tramite l'adapter, il quinto va in porta due). Il "coso" dovrebbe costare circa 4000 yen (circa 50 mila lire). Il primo giochillo che sfrutterà il Multitap è *Bomber*.



## DUO USCITE

TITOLO

**Crest of Wolf**  
(aka *Riot City/Zone*)  
**Double Dragon II**  
**Dragon Knight III**  
**Dungeon Explorer 2**  
**Gun Buster volume 2**  
**Image Fight 2**  
**Jim Power**  
**MetamorJupiter**  
**Moonlight Lady**  
**Rainbow Island**  
**Snow Bros**  
**Super Darius 2**  
**Tecmo World Cup '92**  
**Zero Four Champ 2**

GENERE

**Picchiaduro**  
**Picchiaduro**  
**GdR**  
**GdR/Azione**  
**GdR**  
**Sparatutto**  
**Piattaforme/Avventura**  
**Sparatutto**  
**Azione**  
**Piattaforme**  
**Piattaforme**  
**Sparatutto**  
**Sportivo**  
**Sportivo**

Si ringrazia Micromania. I titoli possono essere soggetti a ritardo.

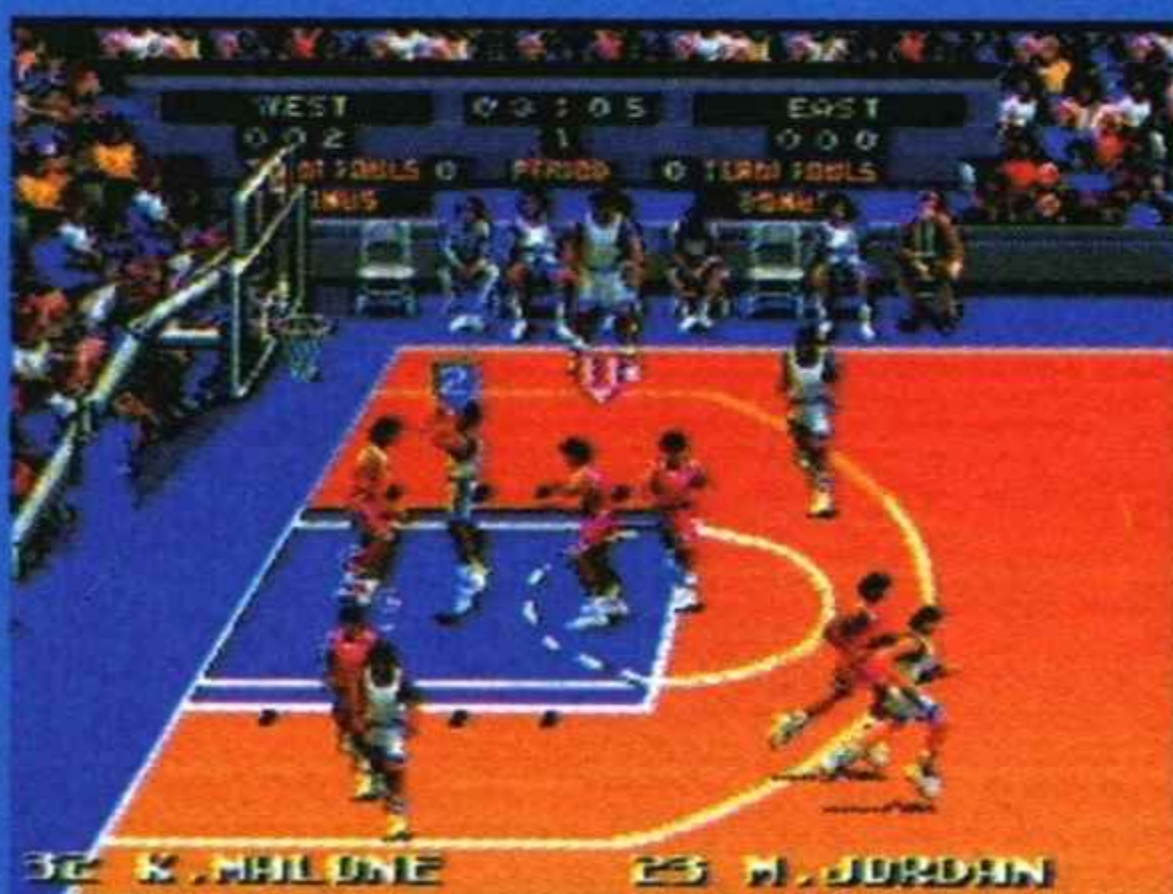
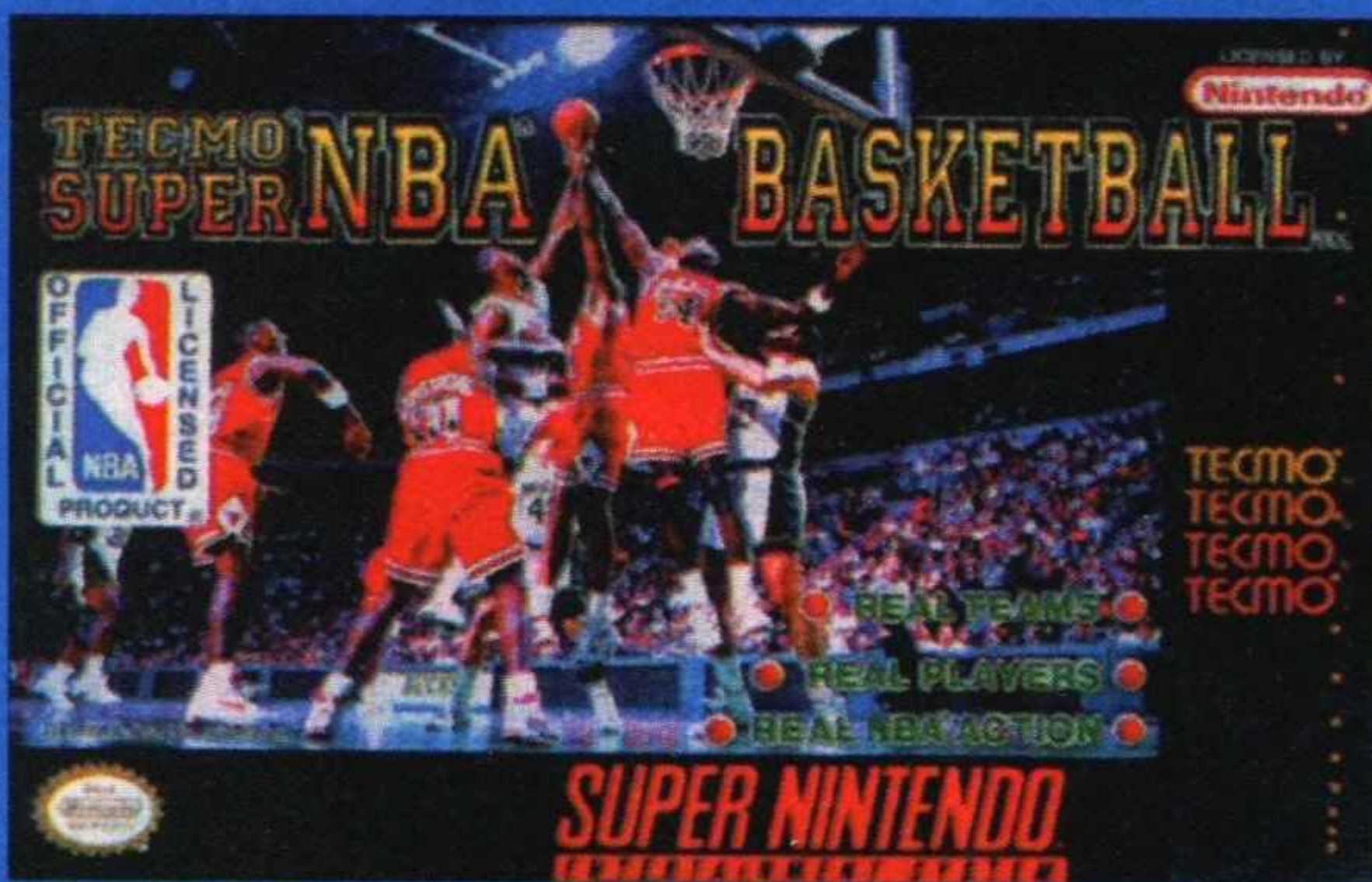


Zero Four Champ 2: stiamo dando i numeri?

## TECMO'S SUPER NBA BASKETBALL

**TECMO**  
**SPORTIVO**  
**1/2 GIOCATORI**  
**SNES - 8 MBIT**  
**APRILE**

Dalla maranzissima Tecmo è in arrivo una simulazione di basket cenobitica di striscio, che si propone come diretta antagonista di *Super Dunk Shot*. La Tecmo ha fatto lavorare giorno e notte i suoi poveri programmatori per costringerli a realizzare quello che pretende di essere *IL* basket definitivo per SNES: tornei, classifiche, statistiche, pizzette, gelati, "cocco fresco-cocco bello" e gioco a cinque sono "di serie". Tutte le ventisette squadre della NBA (Nuova Biblioteca Agostiniana) sono state "nonsiacome" infilate in una cart da 8 Mbit. Attenti quando la aprite. La recensione quando meno ve lo aspettate...



Ed è goal! No intendo, touchdown!



Il canestro, questo sconosciuto.

## ULTRASEVEN

**BANDAI**  
**PICCHIADURO**  
**1/2 GIOCATORI**  
**SFAMICOM 8 MBIT**  
**IMMINENTE**

Naaaah! Il seguito di *Ultraman*, il picchiaduro demenziale della Bandai (Mai dire...) è uscito in Japan qualche settimana fa, e sembra addirittura più gommoso del primo. Un accresciuto numero di mosse, grafica più massiccia e sonoro obeso per il sequel del mese! Ultraseven-up e sai cosa bevi!



Ultraseven... Ma gli altri sei dove sono finiti?



C'è un po' di Ultraseven in tutti noi...

# SUPER NES NEWS

La Wolf Team, la compagnia che sta dietro al grande successo di *Balla con i Lupini*, è pronta a sconvolgere i timidi possessori della carenatissima console Nintendo con *Noigear*, un GdR stragalattico da dodici Megabitoni. Avete presente *Soul Blazer/Blader*? Beh, è simile, ma più grosso. Torneremo a parlarne. Dalla VS è in arrivo *F1 Grand Prix 2*, un altro megatitolo da dodici Megabit (ma allora è un vizio!). Il clone-ciclone di *F1 Circus* non era male, ma questo seguito sembra addirittura più massiccio e cattivo! Yeeeah! Il seguito dello stramitico *Super Smash TV* è ormai terminato, e si annuncia ancora più frenetico e massiccio del predecessore. Programmato dalla pressoché sconosciuta Black Pearl Soft, ex band grunge di Seattle, "massacro totale" si può definire come uno sparatutto a scorrimento verticale che miscela saggiamente *Smash TV* e *Ikari Warriors*. Augurandoci che la versione per SNES non presenti i rallentamenti del coin-op, vi rimandiamo al mese prossimo for more. Ultimo titolo del mese: *Lennus* (Asmik) altro GdR da... esatto, dodici Megabit. Non ci stiamo più dentro!



# BAZOOKA BLITZKRIEG

**BANDAI**  
**SPARATUTTO**  
**1 GIOCATORE**  
**SNES-SUPER SCOPE 4MBIT**  
**IMMINENTE**

Avete comprato un Super Scope e siete stufo di lasciarlo in preda alla polvere? No problem! Con *Bazooka Blitzkrieg* il problema non si pone, perché sarete costretti a sbracciarvi come dei gibboni per fermare le orde di alieni che hanno invaso la vostra amatissima metropoli. Più violento di *Fatti Vostri*, più barbogio di *Capitan Findus*, il titolo della Bandai potrebbe essere quello che i super scopisti cercavano. Che mi venga un colpo... Boom!



Ciao, ciccio, sei fritto!



Qualcosa mi dice che quel pampurio ce l'ha con me...

# NEWS ANTEPRIME

man '93, guarda caso della Hudson stessa, mentre sul mercato è già predisposto al multigioco simultaneo il favoloso *Jimmy Connors Tennis* della Ubi Soft recensito il mese scorso. Ace!

Una notizia che farà finalmente felici gli sfortunati possessori del Lynx: il bellissimo *Desert Strike*, un hit per MD e SNES della EA, sta per essere convertito per il piccolo Atari, grazie alla Telegames (gli autori di *Chess Master*). Gnacca gnacca.

Dopo *Mario Paint*, disegnare con il Super NES è diventato facile. E potete scommettere che con il Picno sarà addirittura facilissimo. Non soddisfatta dei vari *Gradius*, *Nemesis*, *Parodius* etc., la Konami ha recentemente lanciato in Giappone una sorta di tavoletta grafica con tanto di penna ottica per il Super NES, chiamata appunto Picno. La domanda è sempre quella: cosa ce ne facciamo del disegno, una volta terminato, visto che non è possibile stamparlo? Domanda più che legittima visto che Picno costa quasi trecento carte...

NOTIZIA RADICALE! Avevamo già annunciato l'uscita di *Fighting Street* per PC Engine Duo, ed ora abbiamo siamo in grado di fornirvi alcune notizie ultrasucrose su quello che potrebbe diventare il clone di *Street Fighter 2* più galattico sul mercato. Il gioco uscirà sia su cartuccia che su CD. La versione al silicio vanterà la bellezza di 20 Megabit, e quindi sarà addirittura più "grande" (nel bittaggio) di quella per Super NES e Mega Drive. Il gioco è atteso per maggio in Japan. Inutile dire che lo recensiremo quanto prima...

Ancora PC Engine Duo! Ne avevamo parlato da qualche mese, e finalmente siamo in grado di mostrarvi la prima foto del mouse per la fantastica console/CD Rom della Nec. Il primo gioco che sfrutta 'sto aggeggillo è *Lemmings*, ormai definitivamente convertito per qualsiasi computer/console del cosmo.



Forse non tutti conosceranno il Mario dell'Amiga, il Sonic del portento Commodore... Ebbene, si chiama Zool (piacere), il ninja dell'ennesima dimensione, una sorta di formica con le orecchie a punta che assomiglia a Mr. Spock, ma non viene da Vulcano. La Gremlin, che ne detiene i diritti, sta pensando concretamente di realizzare una versione speciale di Zool per

## ALBERT ODYSSEY

**SUNSOFT**  
**GDR**  
**1 GIOCATORE**  
**SNES - 10 MBIT**  
**FINE DI APRILE**

Un altro GdR per la console più fantasy del pianeta. Ecco che spunta dal marciapiede la Sunsoft con un gioco di ruolo alla *Zelda/Soul Blazer* (i parametri, in questo genere di giochi, per i paracentimetri rivolgetevi a Biomassa) da ben 10 Mbit. La grafica è semplicemente stupenda, la prospettiva classica a volo di uccello (con pericolo di bombardamenti organici), ed i livelli otto. Cosa vorreste di più? La recensione? Sure, man!



Ma che bel castello, ma con...

## BULLS VS BLAZERS

**EA**  
**SPORTIVO**  
**1/2 GIOCATORI**  
**SNES - 8MBIT**  
**IMMINENTE**

Dopo aver esaltato i Mega Driver, la EA lancia la versione Nintendo di *Bulls vs Blazers*. Le ottime animazioni della versione per MD erano purtroppo bilanciate in negativo da una certa lentezza nonché scattosità dell'azione. Sperando che il titolo per SNES non soffra dello stesso, drastico, problema, annunciamo che *BvsB* dovrebbe già essere in circo-



L'Ea quest'anno tifa Suns. Nuova finale, nuovo gioco.



lazione quando leggerete 'ste righe. Aspettare il nostro parere è tuttavia consigliabile, perché il titolo potrebbe rivelarsi più crudele che regalare un libro da colorare ad un daltonico.

A Chicago gara 1, la prossima si gioca a Portland

## SUPER NES USCITE DI MARZO

### USCITE EUROPEE

TITOLO	CASA	GENERE	MBIT
<i>Alien vs Predator</i>	Activision	Picchiaduro	8Mbit
<i>Cycle Grand Prix</i>	Hudson	Sportivo	8Mbit
<i>Gods</i>	Mindscape	Azione	8Mbit
<i>Mechwarrior</i>	Activision	Azione	8Mbit
<i>N. Mansell Grand Prix</i>	Gremlin	Sportivo	8Mbit
<i>Super Turrigan</i>	Ocean	Azione	8Mbit
<i>Terminator 2</i>	Mindscape	Azione	8Mbit

# NEWS ANTEPRIME



SNES e Mega CD, mentre il seguito è in via di sviluppo per Amiga 600/1200. Ma la notizia più sugosa è che Zool sta per diventare un coin-op! La Bell Fruit Manufacturing lancerà la prossima primavera la formica atomica

anche al bar, e noi ci saremo, anche solo per un gin fizz.

Una nuova console portatile sta sconvolgendo il Giappone. Si vende come il pane, ma costa un po' di più e soprattutto non ci si può spalmare sopra la Nutella. Se state pensando al Super Game Boy siete lontani mille miglia dalla verità (tra parentesi: il successore colorato a sedici-bit del Game Boy non verrà lanciato prima del 1995, perché la Nintendo non ha minimamente intenzione di uccidere lo stra-redditizio mercato del Game Boy)... La console in questione si chiama Barcode Battler (Il guerriero del codice a barre!?!), ed è stata sviluppata da una sconosciutissima compagnia del sud/est asiatico, il cui nome è più impronunciabile di uno scioglilingua tibetano (i più ostici). L'aggeggillo è in grado di "leggere" letteralmente i codici a barre presenti su tutti gli articoli in vendita, traducendoli in numeri, o meglio, in punteggi. A qualcosa dovevano pur servire, no? Ora, non chiedetemi come la macchinetta funzioni esattamente (Random suggerisce che fornisce punteggi a caso...), vi basti sapere che i supermercati giapponesi sono stati presi d'assalto da orde di otaku impazziti che si sono messi a conteggiare i codici a barre di cracker, pannolini per pipì da campioni e roba simile, a colpi di Barcode Battler, arrampicandosi su scaffali e causando terribili scontri tra carrelli a reazione (nucleare, ovviamente, stiamo parlando del mitico Giappone). Sono disponibili diversi giochi (P-Sword, HP-Glass, Battle Space, CB-Rocket, solo per citare quelli più croccanti...) che possono essere completati solo con i codici che nascondono i punteggi più alti. In Giappone se li scambiano come se fossero figurine rare... Ma si può? Cosa dirà Lineker, che gioca nel campionato di calcio nipponico? La notizia più incredibile è che la Tomy lancerà il prossi-



Il Barcode Adapter per GB! Ma è fantastico!

## JAMES POND 2: ROBOCOD

- EA
- PIATTAFORME
- 1/2 GIOCATORI
- SNES - 8MBIT
- APRILE/MAGGIO

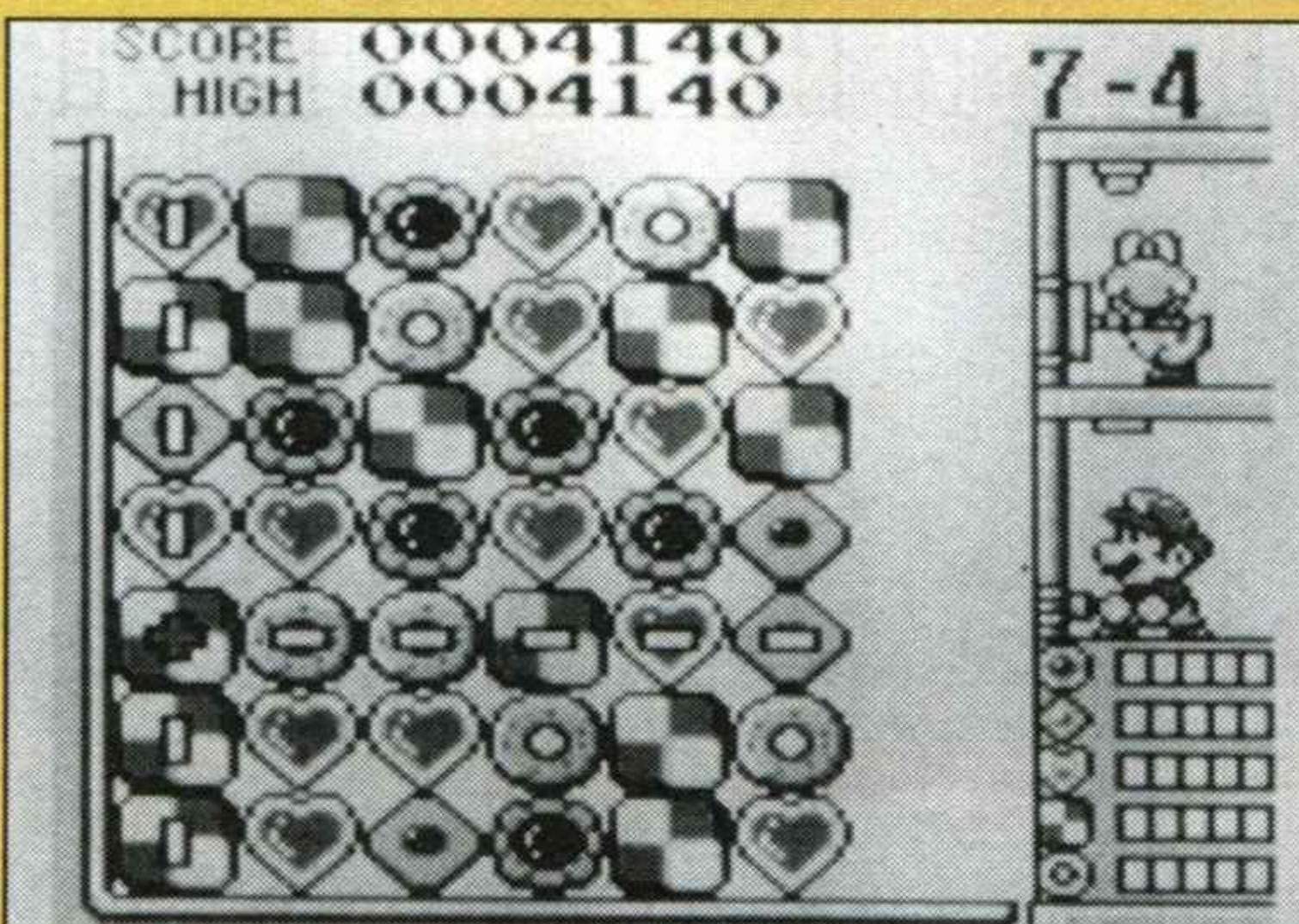


Beccati questo, cicciona!\*\*\*

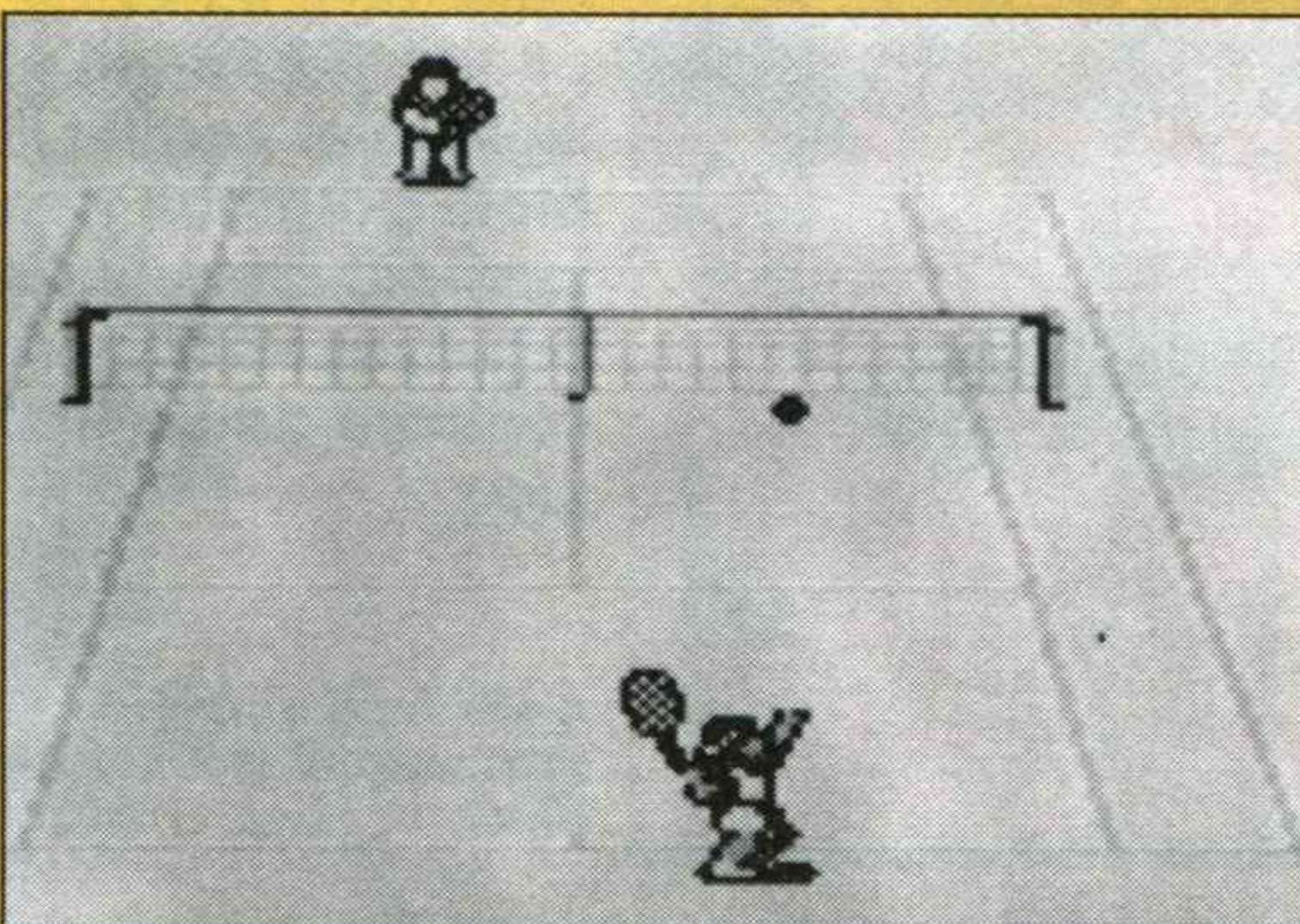
Il Mario d'Inghilterra ha entusiasmato per ben tre volte e mezzo (Aquabatic Games) i fan di Amiga e Mega Drive e finalmente anche i possessori del sedici bit Nintendo possono scatenarsi con il simpatico James Pond impegnato in una incredibile avventura platformica. Ah, già che ci siamo, prendete nota: aspettatevi James Pond 3 il prossimo Natale...

## GAMEBOY GOES WILD!

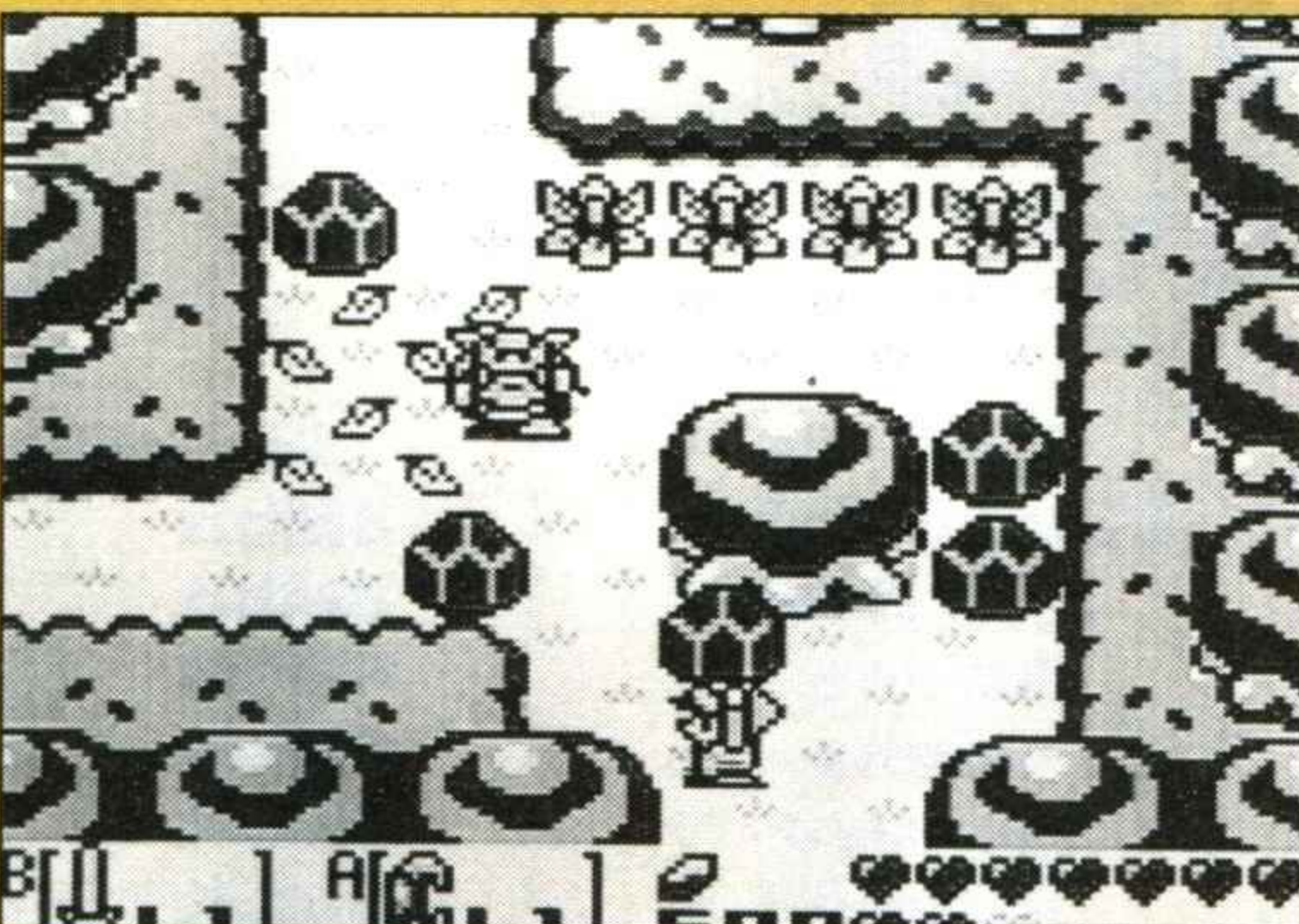
Dopo il pluriannunciato nonché quattrobittico *Zelda: Link's Awakening* (atteso per giugno), la Nintendo sta per lanciare due titoli sugosi sugosi per il portatile più venduto sul pianeta Terra. Si tratta di *Yoshis Cookie*, del quale abbiamo già parlato il mese scorso a proposito della versione SNES/NES. Un breve flash: si tratta di un rompicapo con un pizzico di strategia, che pretende di essere la sintesi perfetta di *Dr. Mario*, *Tetris* e *Yoshi*. Una caterva di livelli, un sacco di pasticcini e l'opzione 1/2 giocatori con l'apposito cavetto:



Yoshis Cookie



Top Rank tennis



Zelda

croccante di striscio. Ma non è finita! Dopo il fantastico *Tennis*, uno dei primi titoli lanciati per il GB (si parla del 1989, preistoria!), la Nintendo torna sulle campi in terra battuta con *Top Rank Tennis*. *Tennis* era semplicemente la simulazione dell'omonimo sport più galattico della storia, ma aveva un difetto: non contemplava la possibilità di affrontare un torneo (c'erano, bensì, quattro livelli che si finivano abbastanza in fretta). Ebbene, ci sono voluti quattro anni, ma finalmente la Nintendo ha corretto l'errore. Meglio tardi che mai, direbbe il buon Ippoliti... In *TRT* dovremo raggiungere la vetta della classifica affrontando i giocatori più forti del mondo, ognuno dei quali vanta caratteristiche e capacità diverse. Una caterva di opzioni: non manca la possibilità di giocare in quattro con l'apposito adattatore. Un sicuro hit! *Yoshis Cookie* e *Top Rank Tennis* sono attesi per aprile.

## SUPER TURRICAN

- SEIKA
- AZIONE-SPARATUTTO
- 1 GIOCATORE
- SNES - 8MBIT
- IMMINENTE

Ma è stramassiccio! Ci riferiamo alla versione per SNES di un vecchio gioco della Rainbow Arts che ha inorgogliato l'Amiga. Tredici livelli di splatteramento totale (1000 schermi di violenza digitale, forse si esagera...), power-up da record, effetti freddi semplicemente tridimensionali... Blasta e avanza!



## JOUST

- ATARI
- AZIONE-PIATTAFORME
- 1/2 GIOCATORI
- LYNX - 1 MBIT
- IMMINENTE

Il preistorico, ma giocabilissimo *Joust* è stato convertito dalla Atari per Lynx. Non fatevi spaventare dalla grafica spartana: ottanta livelli ornitologici sono tutti stragiocabili. Stroncate i vostri avversari e trasformateli in uova, e via, verso nuove mirabolanti avventure. Sembra idiota, ma è roba altamente drastica.

# SPECIALE SALES CURVE

dal mostro inviato, Derek Dela Fuente (trad. molto libera di MBF)

Nota: "Boh" Derek Dela Fuente, nonostante il nome, è uno dei collaboratori più uberrimi sul mercato. Il suo passato è completamente ignoto, la tradizione indiretta lo vuole elfo del terzo livello, ma anche maestro di chimica in un ateneo irlandese. Attualmente scrive per Game Power e Kappa, e noi, che non abbiamo pregiudizi, lo paghiamo profumatamente. Ecco le ultime scoperte di Derek.

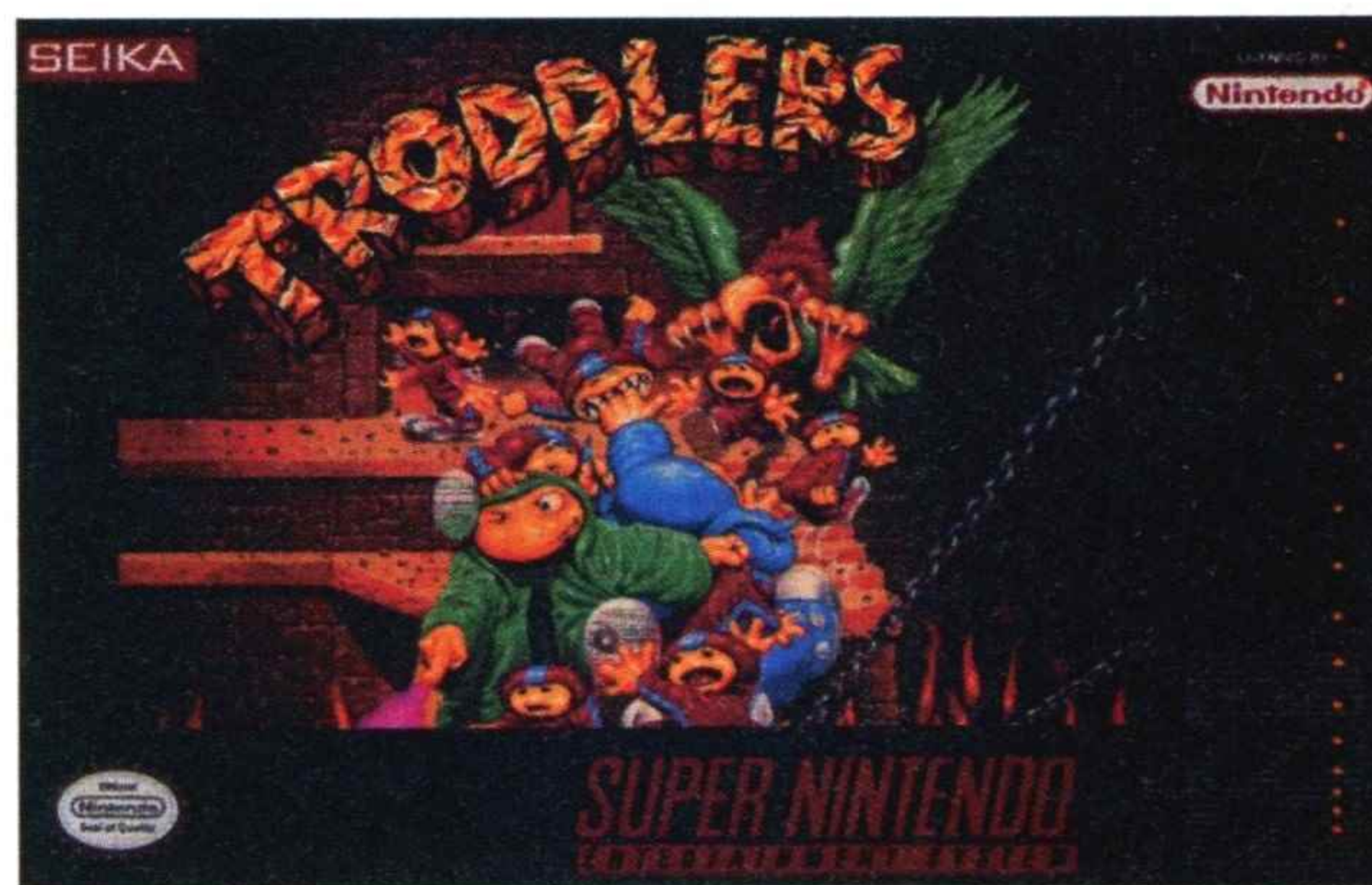
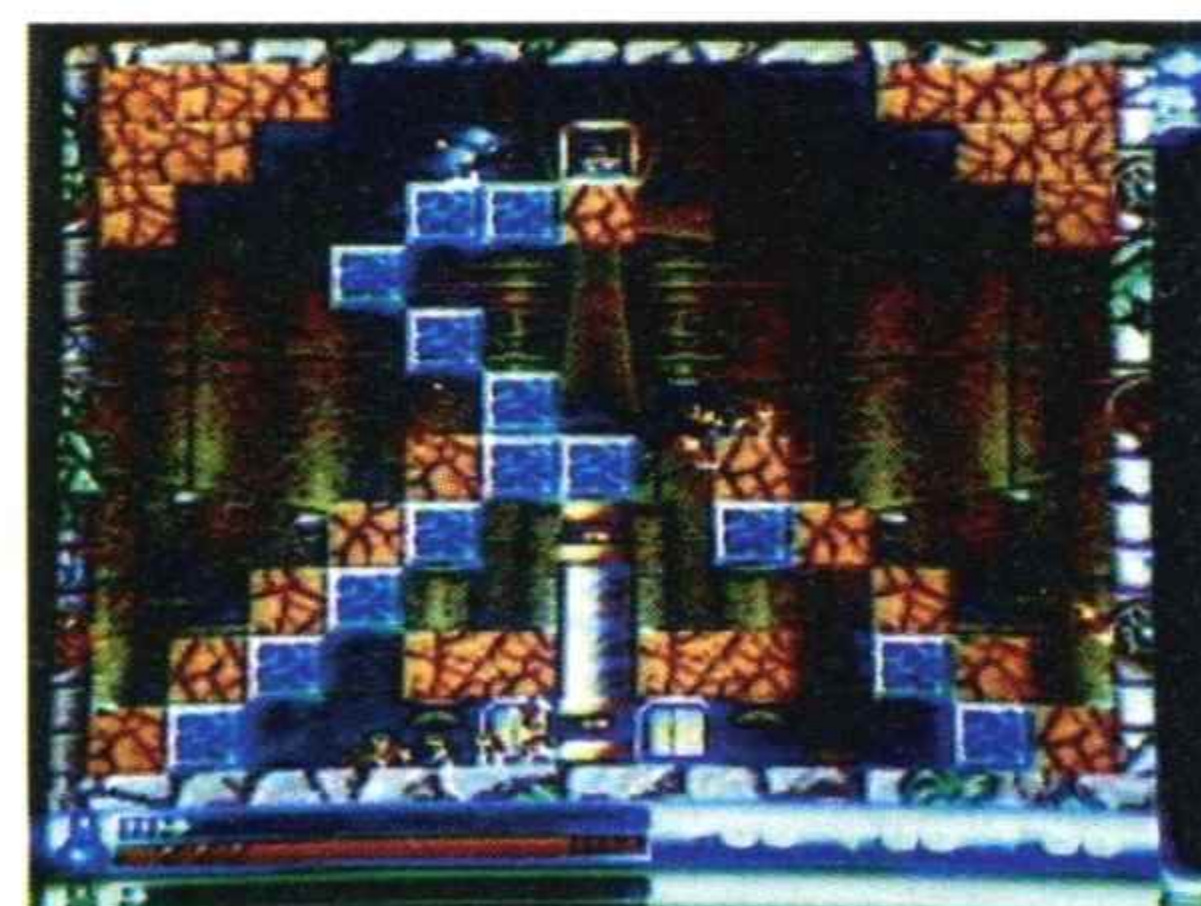
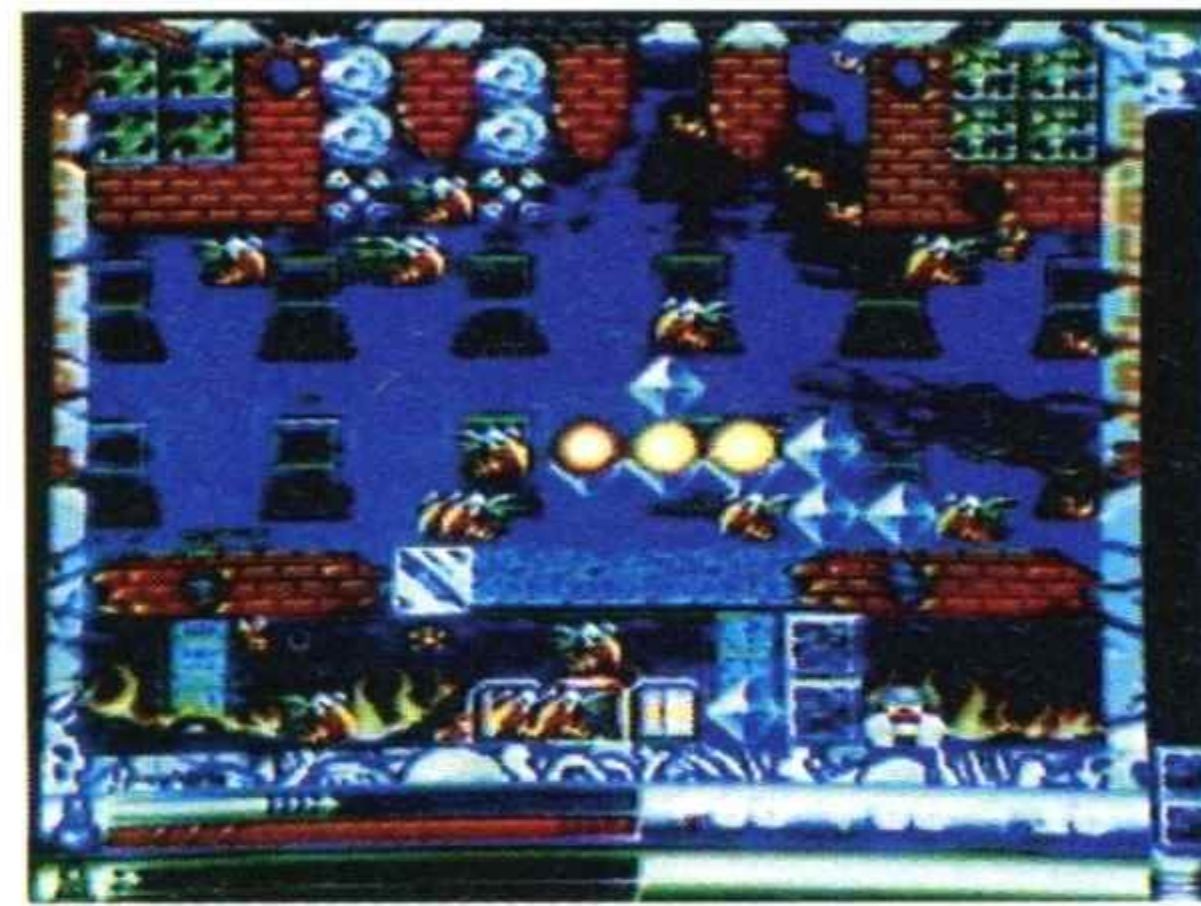
## ELIMINATOR BOAT DUEL

NES

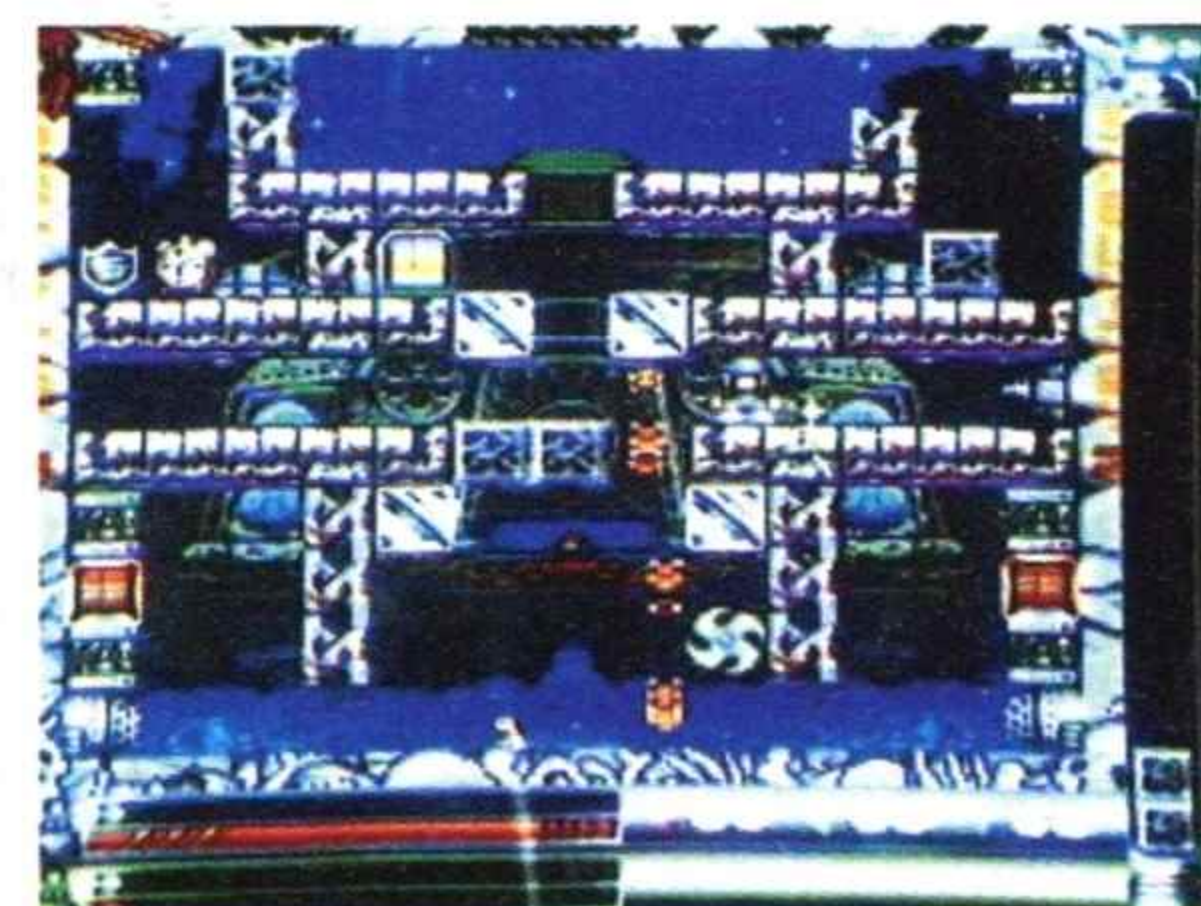
Preparatevi a tutta l'eccezionale adrenalina di questo velocissimo gioco ambientato sul mare blu (ma dove?). Il gioco, che vanta ben tre livelli di difficoltà, raggiunge il massimo nella sfida ad un altro essere umano/subumano. Dopo aver attrezzato il vostro motoscafo con tutta una serie di gadget abbastanza inutili (motore, volante, adesivi di GP), potete cominciare un'emozionante gara contro tempo e motoscafi avversari. Potete sia fare i duri cercando di spingere i vostri avversari così da farli sfracasare sugli scogli, sia giocare "pulito", lavandovi le mani più volte durante la partita. Il gioco vanta non una, non due, ma tre prospettive diverse (laterale, posteriore, a volo d'uccello, che cambiano durante il gioco stesso, all'improvviso). Fancy! Attenti a non investire i tizi rossi che si sono buttati in acqua giusto per rovinarvi lo scafo e rallentare la vostra corsa. Squali e barili di petrolio completano il panorama. Non mancano power-up che forniscono energia extra, carburante e patatine fritte. Occhio al power-up marcato dalla lettera N: è un rifiuto tossico nucleare, che qualche beota inquinatore ha gettato nel mare azzurro (arydaye, 'n dove lo vedi?). Ciapatelo al volo ed esploderete con lo stesso effetto di un fuoco artificiale. Subdolo di striscio, ma non mancherà di esaltare il pubblico. Ci sono ben venti tracciati diversi, non manca il time per accrescere la sfida ed il danaro per conferire al gioco la classica impronta capitalista che si vende sempre bene.

## TRODDLERS

-  SALES CURVE
-  PIATTAFORME
-  1/2 GIOCATORI
-  8MBIT - SUPER NES
-  GIUGNO

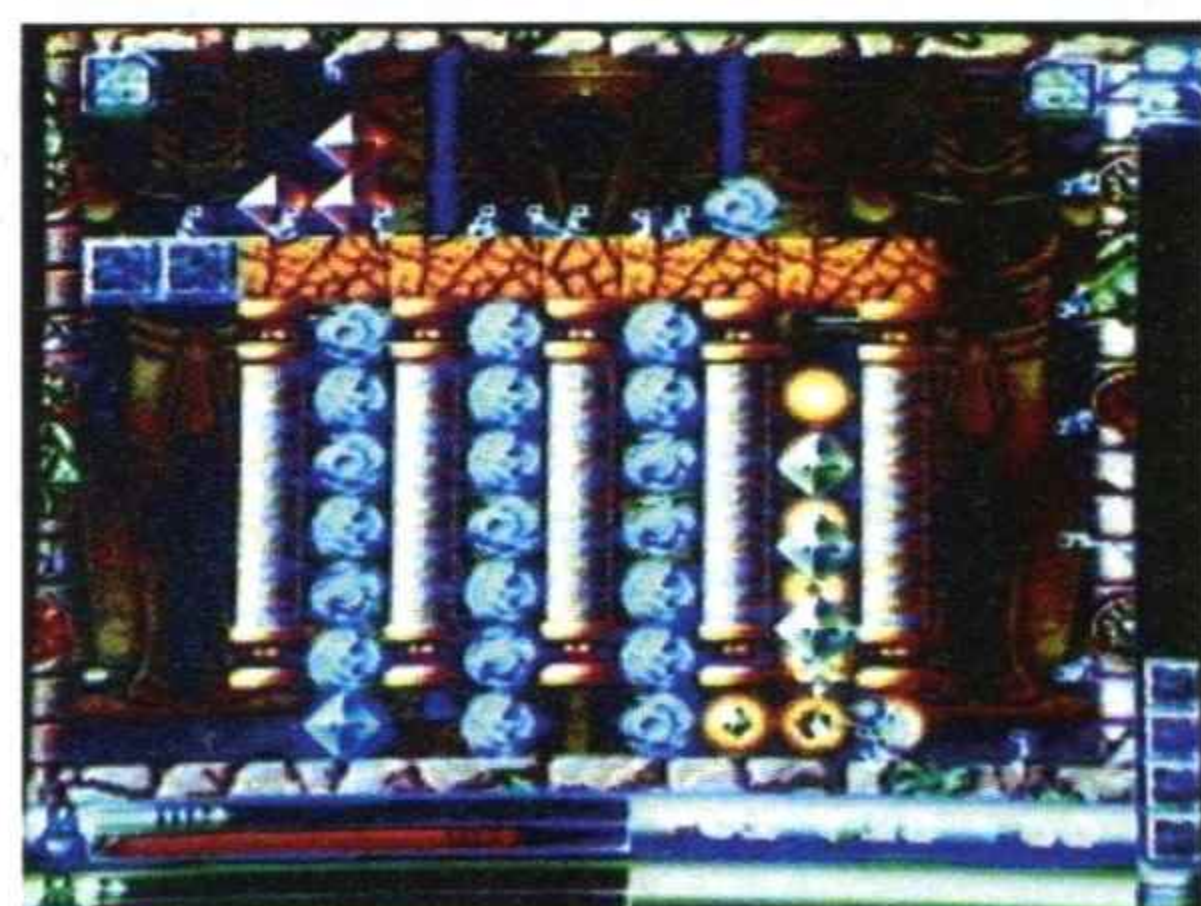


contempla (e medita) l'opzione a due, ed è carenato con quintali di trabochetti e trappole atte a farvi venire l'esaurimento nervoso. Oltre a salvare i Lemmin..., ehm, i Troddlers, questi sconosciuti, dovrete raccogliere anche un certo numero di cristalli magici per farne collanine da scambiare con gli indigeni (Cristoforo Colombo ha fatto scuola, adesso si dedica alle ripetizioni). Il gioco a due permette ad altrettanti giovani adolescenti di cooperare per salvare animaletti in via di estinzione. Litigi assicurati. Non manca la possibilità di giocare l'uno contro l'altro, con tanto di squartamenti di Troddlers avversari, ma si può?. Pestaggi assicurati. La versione per Super NES vanta una caterva e una gazzosa di colori (chi dice 128, chi 256) per incrementare il realismo e l'atmosfera. Ah, dimenticavo: si può giocare perfino con il mouse. No cats please. Un gioco che non dimenticherete facilmente.



Dunque, fratelli, Troddlers è un misto tra Lemmings e Boulderdash, ed incorpora una caterva di elementi presi a caso dai due titoli sopracitati, ma giocandoci scoprirete quanto vi è di originale. Quanto? Tanto. Troddlers è stato allestito con ben 160 livelli, nei quali non dovete girarvi i pollici, ma portare tutti i tizi, i troddlerini, da una parte all'altra dello schermo. Come in Lemmings dovete fare in modo che gli esserini acefalici seguano un determinato percorso, ma nel gioco della Sales Curve ci sono un sacco di condizionamenti in più, altrimenti il gioco si sarebbe chiamato Lemmings Clone e i programmatori sarebbero stati arrestati per plagio. Infatti, il capo della cricca dei troddlerini possiede un certo numero di mattoncini che utilizza per costruire dei ponti magici affinché il resto della ciurma non finisca in acqua, spatasciandosi. Il problema è che codesto muratore binario non ha mattoncini infiniti, e quindi deve stare attento a piazzarli nel modo giusto, altrimenti cicca bum.

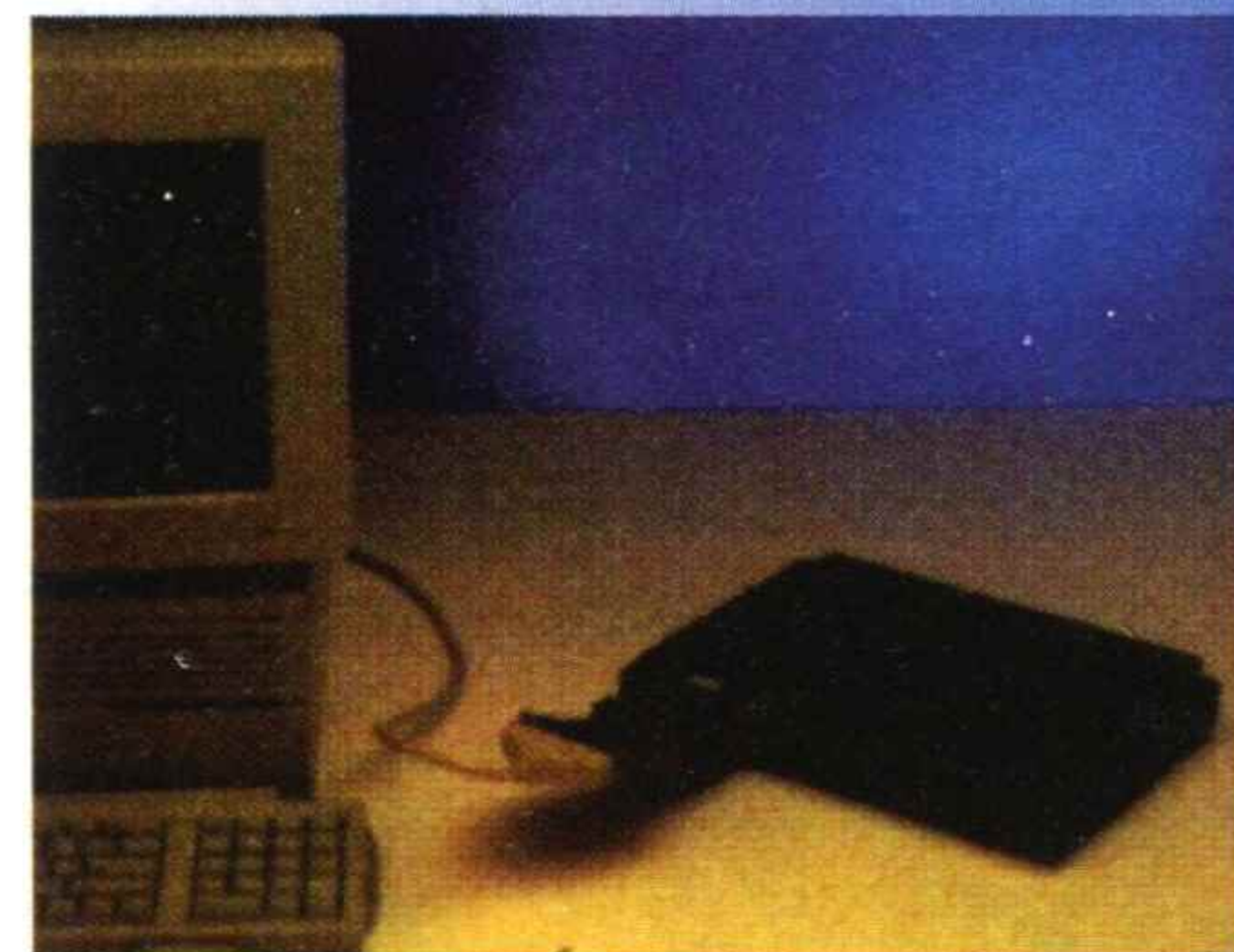
Non mancano avversari famelici come zombi e biomasse. Il gioco, che ha praticato yoga per anni,



# NEWS ANTEPRIME

mo maggio in Inghilterra (ed eventualmente in Europa) il marchingegno, mentre la Namco ha sviluppato una sorta di Barcode Battler Simulator per il Game Boy. Inutile dire che non vediamo l'ora di lanciarcisi all'Ipercoop armati di Barcode Battler...

● Al Comdex di Las Vegas, una sorta di Smau a stelle e strisce molto più massiccio (150,000 visitatori non sono bruscolini), è stato recentemente presentato l'Intelligent Link, una speciale interfaccia che permette di collegare il PC Engine Duo all'Amiga, al PC e al Mac. L'utilità? Semplice, potete usare la favolosa console Nec come lettore CD per giochi e software vario per computer. Il portentoso cavo+interfaccia, che si connette alla porta delle cartucce, costa circa 100 dollari (ovvero 150 mila lire, cambio permettendo), ed è una valida alternativa ai costosissimi CD-ROM player dedicati ai computer attualmente sul mercato! Radicale!



● La Sega lancerà all'inizio del 1994 una cartuccia back-up per salvare i dati (ovvero posizioni di gioco, punteggi ecc.) per tutti gli utenti del Mega CD. L'aggeggio dovrebbe costare circa 80 mila lire, ed in Giappone è già in circolazione da circa un paio di mesi.

● Beccatevi questa: Sega e Nintendo sono sotto inchiesta! Il ministro del Commercio inglese ha infatti sollevato polemiche riguardanti i prezzi del software per Super NES e Mega Drive, ritenuti "ingiustificatamente alti". Nella patria di William Gibson, i titoli per la console Nintendo hanno un prezzo che si aggira generalmente sulle 65 sterline (circa 140 mila lire al cambio attuale) e 40 per quanto riguarda quelli per MD (about 95 mila lire). Speriamo fortemente in una riduzione a livello europeo dei prezzi, ma la cosa sembra alquanto improbabile...

● Il lancio del Mega Drive 2, il successore del sedici bit Sega che rispetto al primo vanterà differenze di carattere puramente estetico, è stato posticipato a giugno/luglio. L'idea è di lanciarlo ad un prezzo più basso, ma non aspettatevi sconti radicali. Non è ancora stata annunciata la data definitiva del lancio del Mega CD 2 (il discorso è analogo al precedente, ovvero solo differenze estetiche), ma fonti vicine alla Sega parlano di settembre.

# NEWS ANTEPRIME

Dopo i **GAME POWER'S VIDEOGAME AWARDS '92-93**, vi presentiamo quelli di Gamepro, una delle riviste di videogiochi più gettonate in America. Notevoli le somiglianze...

Migliore Avventura/Azione: **Sonic the Hedgehog 2 (MD)**

Miglior Gioco Sportivo: **John Madden '92 (MD)**

Miglior Gioco di Ruolo: **Zelda III (SN)**

Miglior Sparatutto: **Super Smash TV (SN)**

Miglior Rompicapo: **Lemmings (SN)**

Miglior Picchiaduro: **Street Fighter 2 (SN)**

Migliore Grafica: **Street Fighter 2 (SN)**

Miglior Sonoro: **Super Star Wars (SN)**

Miglior gioco 16-bit: **Street Fighter 2 (SN)**

Miglior Gioco 8-bit: **TMNT III (Nes)**

Miglior Gioco Portatile: **Sonic (GG)**

## NON HO PAROLE...

Dopo i telefilm di **Street Fighter 2** e il film di **Mario**, prossimo ad apparire sugli schermi cinematografici (il budget previsto è di circa 50 milioni di dollari, ovvero 75 miliardi di lire), è in arrivo la trasposizione su pellicola di **Double Dragon**, prodotto dalla Imperial. Aspettatevi qualcosa tipo il **Ragazzo del Kimono d'Oro VII**. Pare inoltre che Steven Spielberg in persona stia scrivendo la sceneggiatura di **Giovanna Coscialunga II**. Bugia!

Forse non tutti sanno che la traduzione letterale della parola Nintendo è "Lavora duro". Gonzo, eh?

Se fate una capatina a Taiwan o ad Hong Kong probabilmente potrete trovare **Street Fighter 2** per NES. Prima di precipitarvi a comprare un costosissimo biglietto aereo, vi conviene leggere tutta la notizia: il gioco, assolutamente illegale perché infrange il copyright della Capcom stessa, è piuttosto squallido per non dire del finico, e si chiama, almeno secondo EGM, **Master Fighter**. Too bad!

**Night Trap** uno dei primi giochi per Mega CD già uscito in Japan, USA e imminente in Europa, vanta 900 Megabyte di memoria (qualche confronto? **Street Fighter 2: CE** su card raggiunge due Megabyte, ovvero 16 megabit). Sì, concordo, è un miccino grosso...

Incredibile ma confermato! Il super picchiaduro della SNK **World Heroes** sarà lanciato anche per Super NES nonché Sega Mega Drive. A questo punto non ci stupirebbe più nemmeno un **Art of Fighting** per Game Boy!

Ancora Mega CD: sembra che la Sega abbia intenzione di sviluppare una versione digitale del favoloso **Virtual Racing** per il proprio CD-ROM. Ora, con tutto il rispetto per la macchina della Sega, convertire nel formato casalingo il coin-op automobilistico galattico al cubo ci sembra un po' presuntuoso, ma confidiamo nella maestria dei genietti giapponesi.

**King's Arthur World** un clone-ciclone di **Lemmings** della Jaleco, oltre ad essere uno dei primi titoli che possono essere giocati con il mouse del Super

# The Lord of the Rings

## INTERPLAY

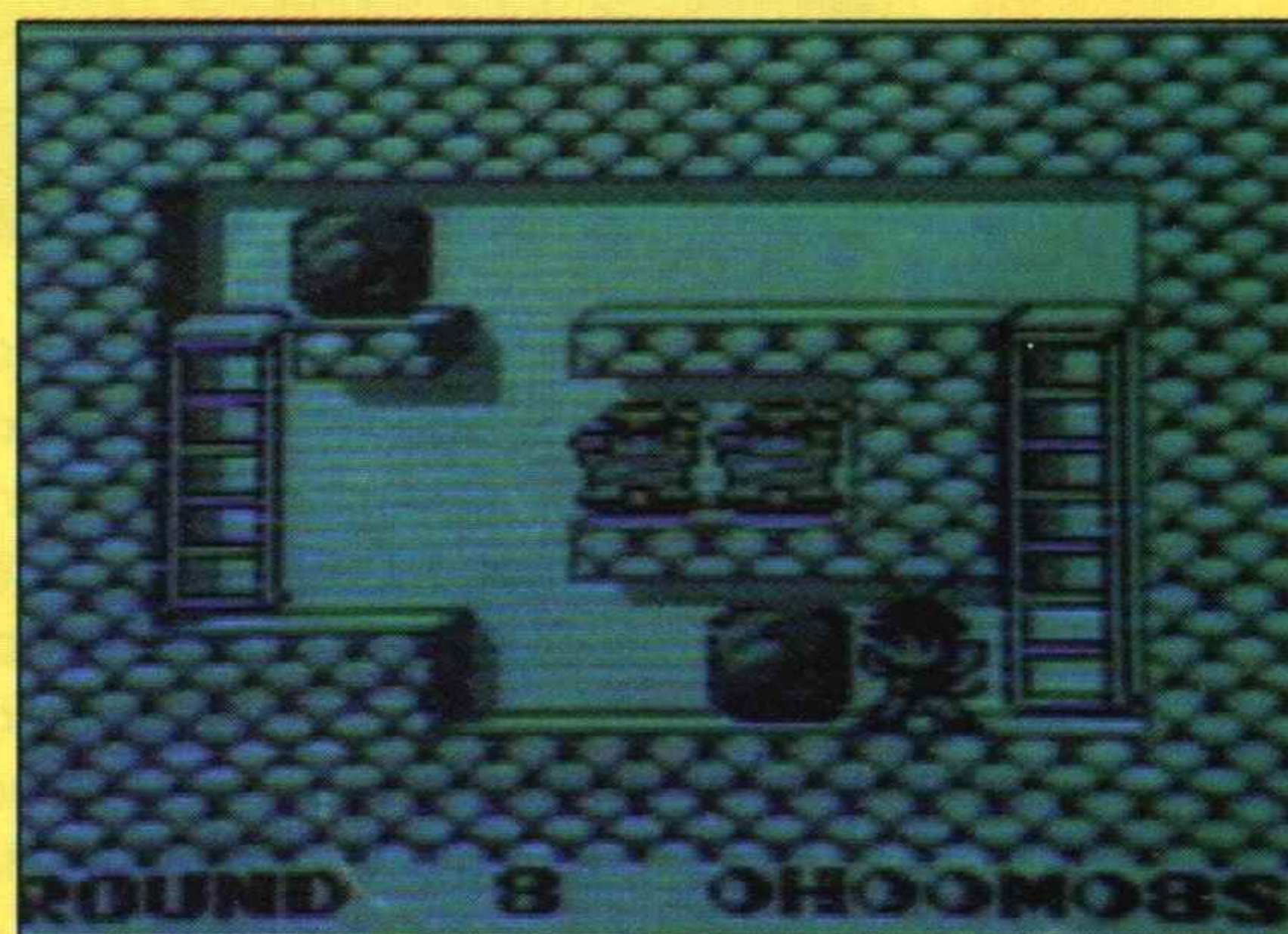
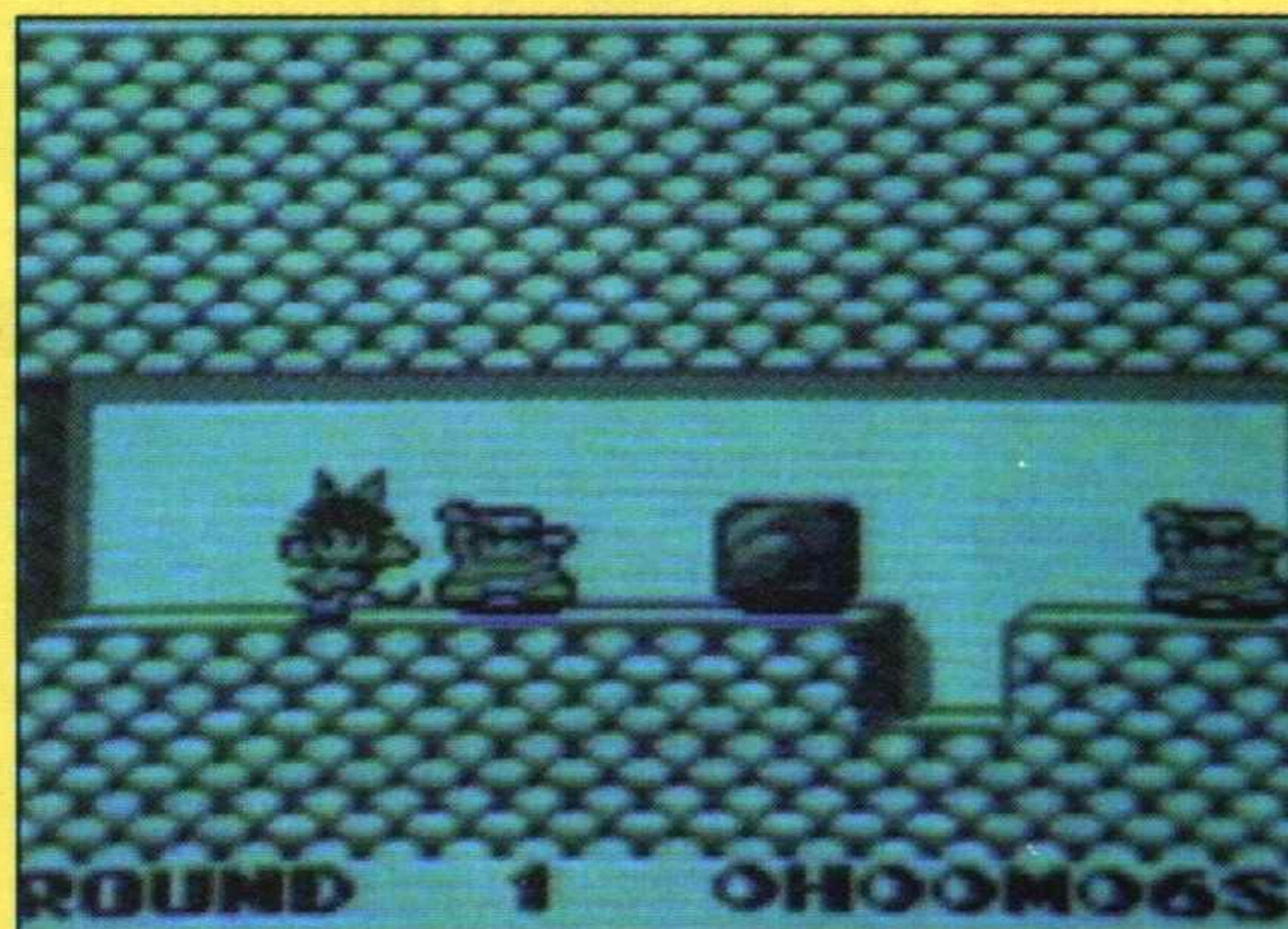
Con questo gioco i possessori di Super Nintendo potranno vivere le avventure scritte da John Ronald Reuel Tolkien sul mondo della Terra di Mezzo. È il primo gioco per la console Nintendo ad usare animazioni in Rotoscope, creando effetti di movimento fluidi e perfettamente inseriti nella realistica ambientazione. Il giocatore dovrà, nella conversione della trilogia dell'Anello, distruggere il più potente di questi oggetti magici che potrebbe, con il suo oscuro potere, corrompere la vita delle Razze Libere. La compagnia sarà composta da Uomini, Stregoni, Elfi e Nani, ognuno con una diversa personalità e con diverse abilità personali, in un viaggio che si snoderà dai Tumuli di Moria fino alle oscure miniere di Moria. Il gioco permette di controllare completamente il personaggio principale, Frodo Baggins; gli altri eroi sono controllati di conseguenza dall'intelligenza artificiale: se ad esempio Frodo si lancia all'attacco, gli altri personaggi lo aiuteranno usando le loro armi e le loro capacità individuali. La Interplay ha fatto molta attenzione non soltanto all'intelligenza artificiale ma anche alla grafica che si avvale di più di mille schermate di animazione. Si tratta, inoltre, del primo titolo per Super Nintendo con un combattimento di gruppo in tempo reale.



# POWERPAWS

## GAME BOY

Uno dei giochi più semplici della storia, e, ad un tempo, uno dei più originali e divertenti degli ultimi tempi. Due tizi, Catgirl e Catboy, chiaramente figli di Catwoman, devono affrontare una proteica avventura. Cento e uva passa livelli a multiscrollimento da completare caratterizzano un gioco d'azione frenetico che non è privo di momenti rompicapo, strategici e spensierati. Il tutto condito da qualche frangente di spara-e-fuggi, ma non manca nemmeno la sezione picchiaduro. Pare che sia perfino un po' GdR, ma forse è sportivo. Ok, ora mi ripiglio. Dunque, Powerpaws è similissimo al vecchio titolo Ocean Head over Heels (C64 e Speccy), che ricorderanno i più vecc... i meno giovani di voi. Vi ritrovate così per caso in un labirinto enorme, popolato da facocerici mostri, che aspettano solo di essere stroncati dai vostri colpi. Infatti potete raccogliere i blocchi di pietra lasciati così per caso da qualche muratore disattento e scagliarli contro i tarpani, per la serie: "Pengo, questo sconosciuto". La fregatura è che nel prendere i blocchi innescherete un movimento a catena che potrebbe incastravi in ambigue posizioni, pronti a farvi scannare dai mostrilli. Ma premendo un tasto potrete addirittura rifare l'ultima mossa effettuata, tecnologico, eh? La cosa veramente geniale del gioco è che i mostrilli non vi attaccheranno mai spontaneamente: no, i tizi sono molti timidi e continuano ad andare avanti e indietro tutto il tempo. Sarete voi stessi, effettuando la mossa sbagliata, ad aprire loro inaspettate vie per sgnagnare il vostro naso. Il gioco mette a prova



tutta la brodaglia che abbiamo in testa, anche se alcuni livelli la surriscaldano non poco. Troverete schermi con trenta pampuri pronti a farvi la festa, indipendentemente dal fatto che sia il vostro compleanno. Roba da schiattare. Opzione Password inclusa e funzionante. Non manca lo startrekkiano teletrasporto e la casa-base. Drastico!

# Claymates

## INTERPLAY

Animazioni con la plastilina? Ebbene sì! Avete presente quei programmi per bambini con il gattino bianco e quello nero che si trasformano in ogni cosa grazie alle loro proprietà... plastiche? Le animazioni di questo gioco sono state realizzate grazie a due anni di studi su nuove tecniche basate, appunto, sulla plastilina. La Interplay e la Visual Concepts hanno filmato praticamente da ogni punto di vista possibile delle sculture di plastilina reali, in modo da dare l'effetto più realistico possibile.

Nel gioco il protagonista deve salvare suo padre, il Professor Putty, trasformandosi da una specie di agglomerato fangoso, in cinque diversi personaggi, ognuno con caratteristiche, tipo di movimento e comportamento diversi: Muckster il Gatto, Goopy il Pesciolino, Ozzy il Topo, ecc. per affrontare al meglio le varie situazioni. Il gioco è diviso in cinque mondi e venticinque sotto-livelli di difficoltà crescente, le cui mappe sono a disposizione del giocatore. Il sonoro è molto accurato. Ci sono tutti gli elementi fondamentali di un gioco che si rispetti: power-up, armi, e moltissimi oggetti nascosti pronti per essere scoperti ed usati. La presentazione offre una grafica a 16 bit ben realizzata. Sembra un gioco davvero fuori dal comune, divertente e pieno di sorprese.



# Rock'n'Roll Racing

## INTERPLAY

La colonna sonora di questo gioco ("Bad to Bad" di George Thorogood e "Peter Gunn" di Henry Mancini), grazie anche alle voci digitalizzate, è perfetta per accompagnare una sfrenata simulazione di corse automobilistiche, che può essere condotta sia con lo schermo diviso, nel gioco a due, che, nel gioco singolo, a pieno schermo. La Interplay sta puntando molto sul lato grafico, perfezionandolo il più possibile. Le strade sono ampie, e permettono manovre più agili, e il giocatore può scegliere tra sei diverse automobili, ognuna equipaggiata con armi particolari, sia poste anteriormente che posteriormente. Non basta, comunque, l'abilità nella guida; è necessaria anche una certa abilità strategica per cercare di vincere. Le voci digitalizzate fanno sembrare gli inseguimenti simili a quelli visti in TV nei vari telefilm polizieschi. Le visuali del pilota sono molto realistiche, e la sfida viene rinnovata su oltre cinquanta percorsi diversi che potranno appassionare il più accanito video-guidatore. Più gare riuscite a vincere e più soldi avrete per perfezionare il vostro mezzo aggiungendo armi o riparando l'equipaggiamento danneggiato.

## JOYPAD A GO-GO

La Marpes elettronica Srl ha deciso di importare e distribuire in Italia una serie di Joypad/Joystick della Cheetah caratterizzati dalle forme più strane: andiamo infatti dall'Argostick, di forma futuristica, pieno di rotelle e pulsanti "fasulli", al Bug, piccolissimo, da nascondere in mano. Alcuni modelli sono ispirati a personaggi di famosi Tie-in, come Bart Simpson, Alien e Batman (in due modelli: uno per i puristi del fumetto, in calzamaglia grigia e blu, l'altro per gli amanti di Michael Keaton, completamente nero).



## SUSSURRI E BISBIGLI

Voci assolutamente non confermate che "girano" nel sottobosco videoludico e che potrebbero trasformarsi in realtà dall'oggi al domani...

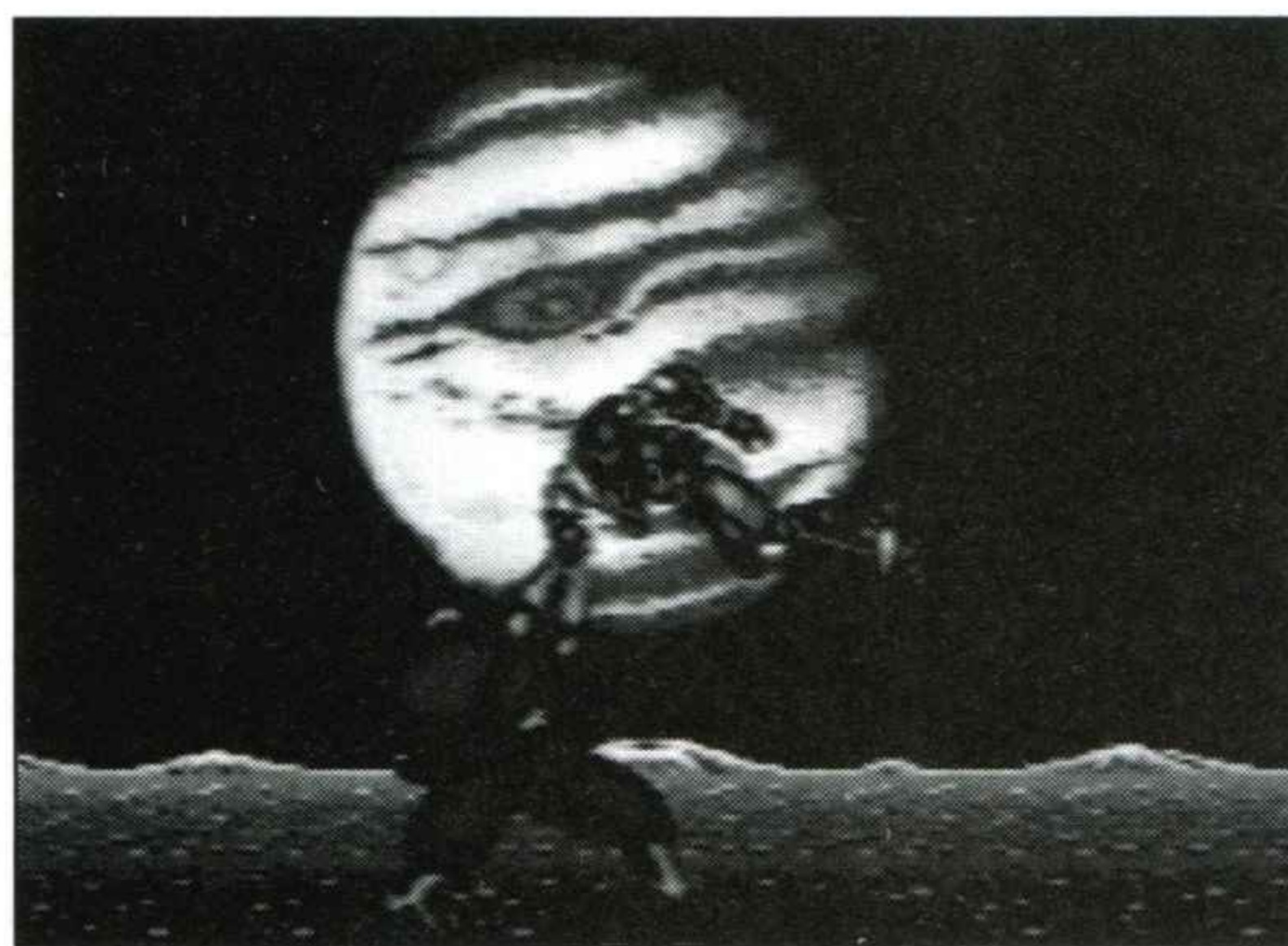
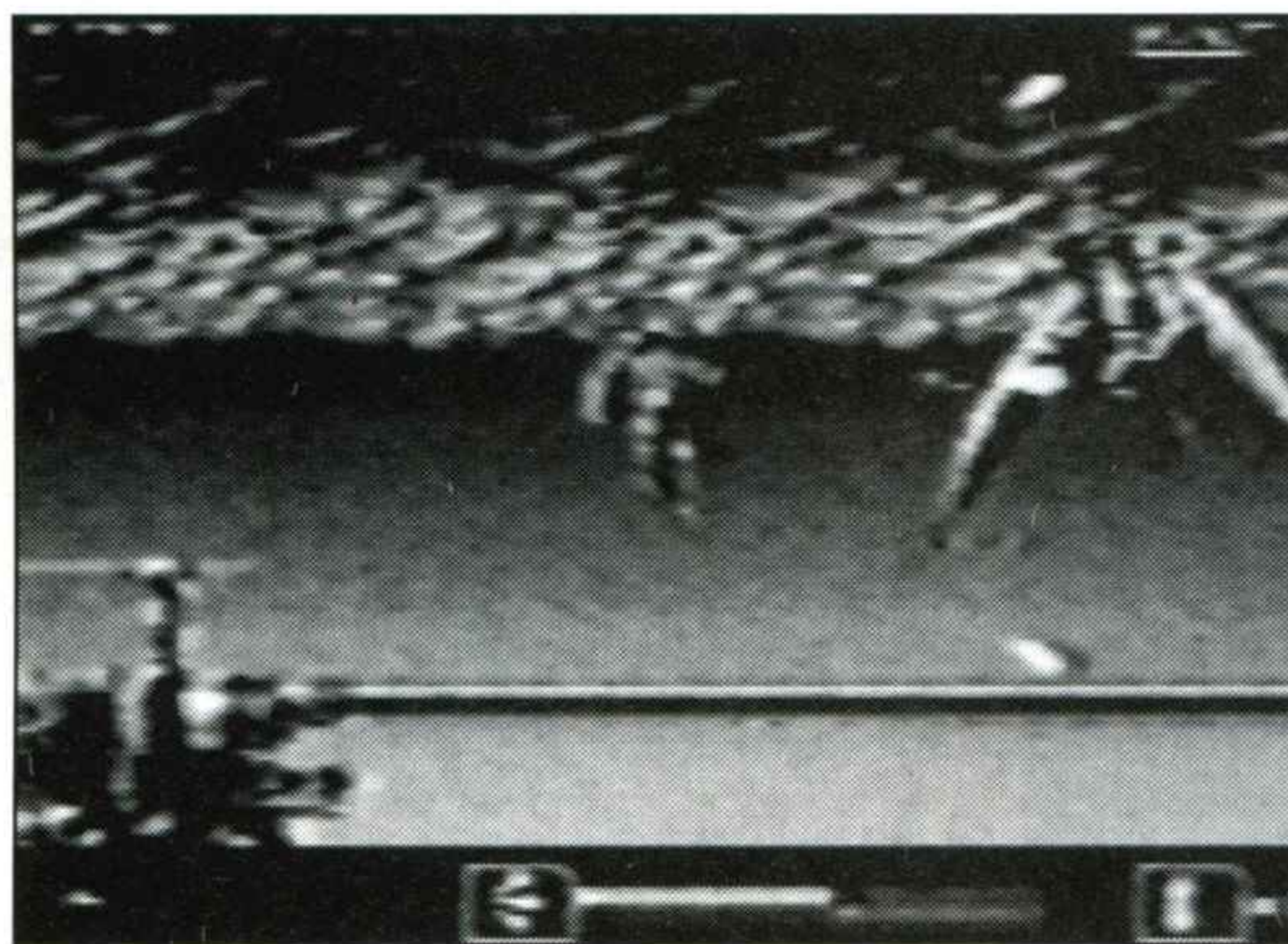
**A** Pare che la Nintendo stia pensando di lanciare una versione upgradata del Super Famicom con il Super FX chip incorporato, leggermente più costosa di quella attuale. Il chip, lo ricordiamo, permette una velocità di calcolo molto elevata ed è l'ideale per giochi animati a poligoni pieni come *Star Fox*, il primo della serie. Pare, però, che un'eventuale versione speciale del Super Famicom sarà limitata al Giappone. L'idea di lanciare un *Super FX Famicom* nasce infatti come tentativo di scavalcare l'ostacolo del prezzo dei titoli che incorporano lo SFX CHIP: *Star Fox* viene venduto in Japan al prezzo di 80 dollari (circa 130 mila lire), quando i normali titoli non superano i \$60. Se il chip è incorporato nella console, le nuove cartucce "speciali" costerebbero ovviamente meno, perché non conterebbero che i canonici chip. Il problema non dovrebbe interessare l'America e, auspicabilmente nemmeno l'Europa, dal momento che la Nintendo intende lanciare i titoli speciali allo stesso prezzo degli altri, strategia confermata dalle parole profferite al recente CES dal mitico Pietro Principale (Peter Main), vicepresidente della grande "N" statunitense.

**B** Si tratta di rumori assolutamente incontrollati nonché incontrollabili, ma piuttosto insistenti. Riguardano la Commodore, ed hanno come oggetto il lancio di una nuova e cattivissima versione del CDTV, l'ibrido e finora sfortunato CD-ROM dei papà dell'Amiga. Ciò che sembra particolarmente interessante è che la macchina dovrebbe essere lanciata come una sorta di console/struttura multimediale alla stregua di 3DO e CD-I. Ora che finalmente la produzione di software all'altezza della macchina sta inondando di striscio i negozi (vedi in particolare la *Psychosis* con gli attesissimi *Dracula* e l'impressionante *Microcosm*), possiamo sperare in un futuro digitalmente roseo. More info as soon as possible.

**C** Avete comprato uno dei primi Mega CD arrivati in Italia? Beh, pare proprio che la vostra periferica sia compatibile con tutto il software esistente e che verrà prodotto, sia questo americano, giapponese o austriaco. Come mai? Presto detto: le primissime unità prodotte erano assolutamente prive dei chip di protezione che la Sega ha piazzato sulle nuove macchine (anche per questo motivo il lancio del Mega CD è stato posticipato). Non tutto il male vien per cuocere, come direbbe il buon Apecar. Al più presto una conferma o una smentita.

**D** Pare che la Nec stia valutando molto seriamente l'ipotesi di lanciare il Turbo Duo (PC Engine Duo) anche in Europa. Al momento sembra che la macchina verrà lanciata in Inghilterra ed in Francia il prossimo Natale, ad un prezzo attorno alle 500 mila lire. Insieme alla console+CD-ROM saranno inclusi nella confezione un joypad, sei giochi (*Pc Kid 1-2*, *Gates of Thunder*, *Ninja Spirit*, *Y's 1-2*). La macchina vanta un panorama software di oltre 300 titoli. Galattico al cubo!

**E** *Sonic 2*: pare proprio che la versione per Master System non sia un capolavoro di perfezione, e vanti in realtà una stracaterva di bug. L'accusa è stata lanciata dai tizi di *Sega Pro*, i quali sostengono che l'uscita del gioco è stata anticipata radicalmente, a discapito della qualità. Brutta storia.



## TUTTI I SEGRETI DEL MEGA CD IN ITALIA

L'uscita del Mega CD in Italia, distribuito ufficialmente dalla Giochi Preziosi è finalmente una realtà. Le ultimissime notizie parlano di due titoli compresi nella confezione base, e cioè: *Sol Face* e *Cobra Command*. Il piano di vendite prevede per questo mese l'uscita del *Sega Classic 5 in 1*, che abbiamo recensito come striscia nel numero scorso, contenente alcuni classici per Mega Drive di tutti i tempi (*Columns*, *Super Monaco GP*, *Streets of Rage*, *Golden Axe* e *the Revenge of Shinobi*), per il mese di aprile *Wolf Child*, *Black Hole Assault*, *Jaguar* e *Prince of Persia*, e entro il mese di maggio *Sherlock Holmes*. Disco ricco, mi ci ficco.

## PER TUTTI I GUSTI...

La Der Grüne Punkt Recycle ha lanciato il Pro-5, un mega-joypad professionale con sei pulsanti di fuoco, tasti select e start e manopola, con autofire singolo per ogni pulsante e turbo, e possibilità di rallentare l'azione sullo schermo. Questo mostro è oltretutto compatibile con le principali console esistenti sul mercato: Super Famicom, Super Nintendo, Mega Drive & Genesis: una vera bomba! Il Pro-5 è disponibile presso la Newel di Milano.



# NEWS ANTEPRIME

**NES, è anche il primo gioco per console a vantare un sonoro in Dolby Surround, che aggiungerà notevole realismo. L'uscita del gioco è ormai imminente.**



## MEGA MAN LO FACCIO IO!

La Capcom, come è noto ai lettori di **Game Power**, sta sviluppando *Mega Man 6* per NES, mega titolo che dovrebbe uscire negli ultimi mesi del 1993. La società giapponese ha indetto un concorso a livello interplanetario che vanta succosissimi premi, tra cui camionate di giochi e giochilli vari, ed ha pensato bene di rivolgersi a **Game Power** per propagandare la sua brillante iniziativa. Di cosa si tratta esattamente? Dunque, l'idea è quella di offrire ai videogiocatori di tutto il mondo la possibilità di disegnare uno degli avversari del mitico *Rockman* o *Mega Man* che dir si voglia. Se il vostro disegno piacerà ai creatori di *Street Fighter 2*, *Final Fight* e *Mickey Mouse*, diverrà un personaggio in carne e bit e voi, oltre a vincere i sugosissimi premi, verrete pure citati nei titoli e di coda e d'inizio. Ve l'immaginate un "Thanx a Gian Pier Fabrizio Zuppillo for Pampurius, third pal of *Mega Man 6*". Roba da pelle d'oca!  
**DATECI SOTTO** e spedite i vostri capolavori alla Capcom, all'indirizzo indicato nella pubblicità.

## TUTTO QUELLO CHE DOVETE SAPERE SU SF2!

- 1) Negli USA sono stati venduti 50,000 cabinati di *SF2* e *SF2:CE*. Per la cronaca un buon gioco raramente raggiunge le 3000 unità (tremila).
  - 2) *SF2* per SNES è diventato il videogioco venduto nel minor numero di giorni nella storia dei videogiochi.
  - 3) La Capcom ha venduto qualcosa come 1.5 milioni di *SF2* per SNES negli USA, nonché 4 milioni di pezzi in Japan.
  - 4) *SF2* è comparso sulle copertine di tutte le riviste di videogiochi americane.
  - 5) Il proprietario della macchina targata SF23456 è pregato di spollarla dall'ingresso della redazione, grazie.
- NB: fonte CAPCOM

## TORNEO DI STREETFIGHTER 2

Pensate di essere dei campioni di *StreetFighter 2*? Dimostratelo. Dal 6 al 10 maggio 1993 alla mostra-mercato Abacus, che si svolgerà alla Fiera di Milano, **Game Power** organizzerà il 1° Torneo Italiano di *StreetFighter 2*. Ai vincitori, uno per giornata, ricchi premi e cotillon. Nel prossimo numero il regolamento e tutti i dettagli del torneo.

# SPECIALE CONSOLES

# JOYSTICK *fun*



IL PIU' VENDUTO NEL MONDO



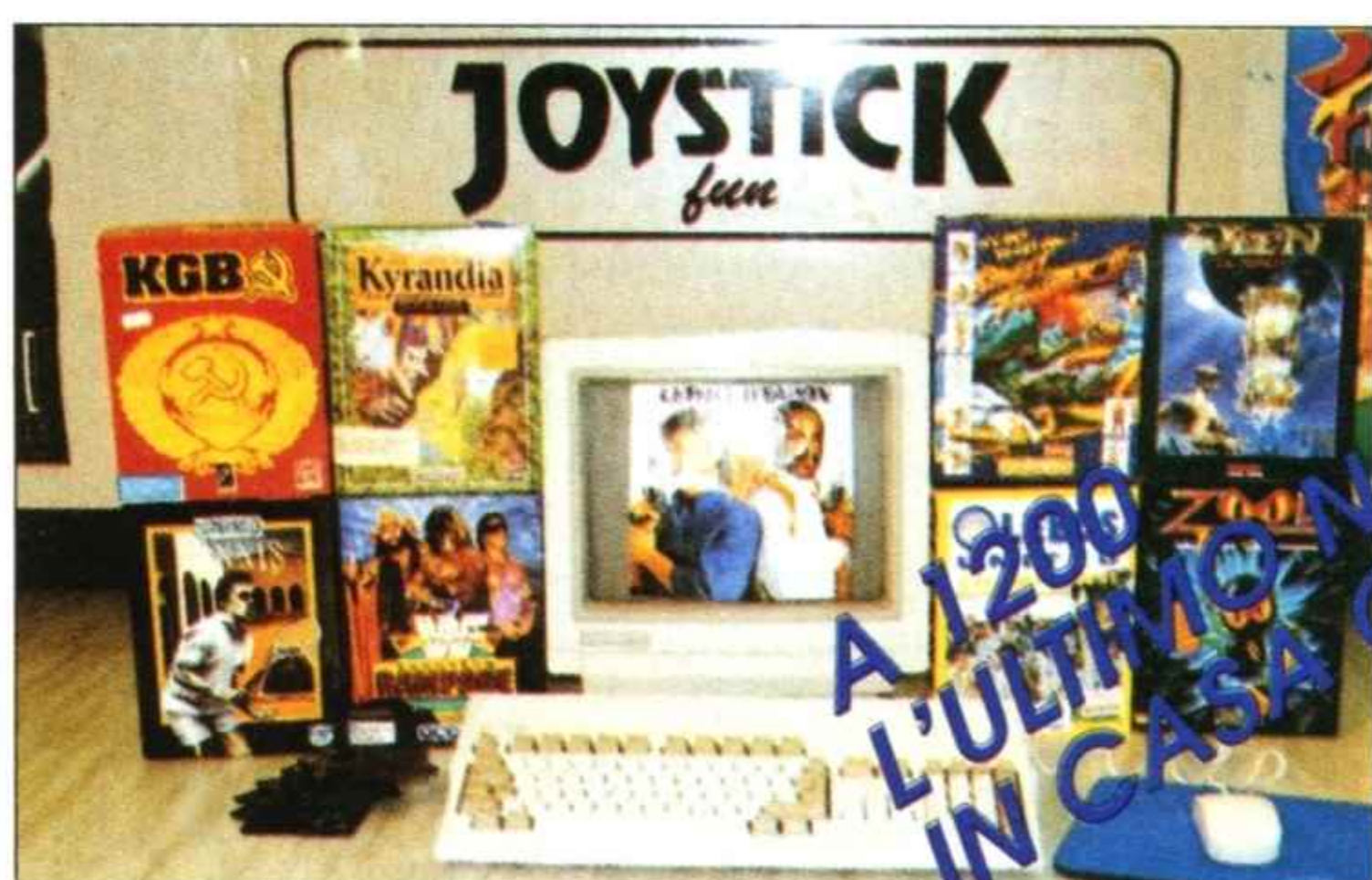
GAME GEAR  
IL PORTATILE A COLORI  
IL PIU' VENDUTO



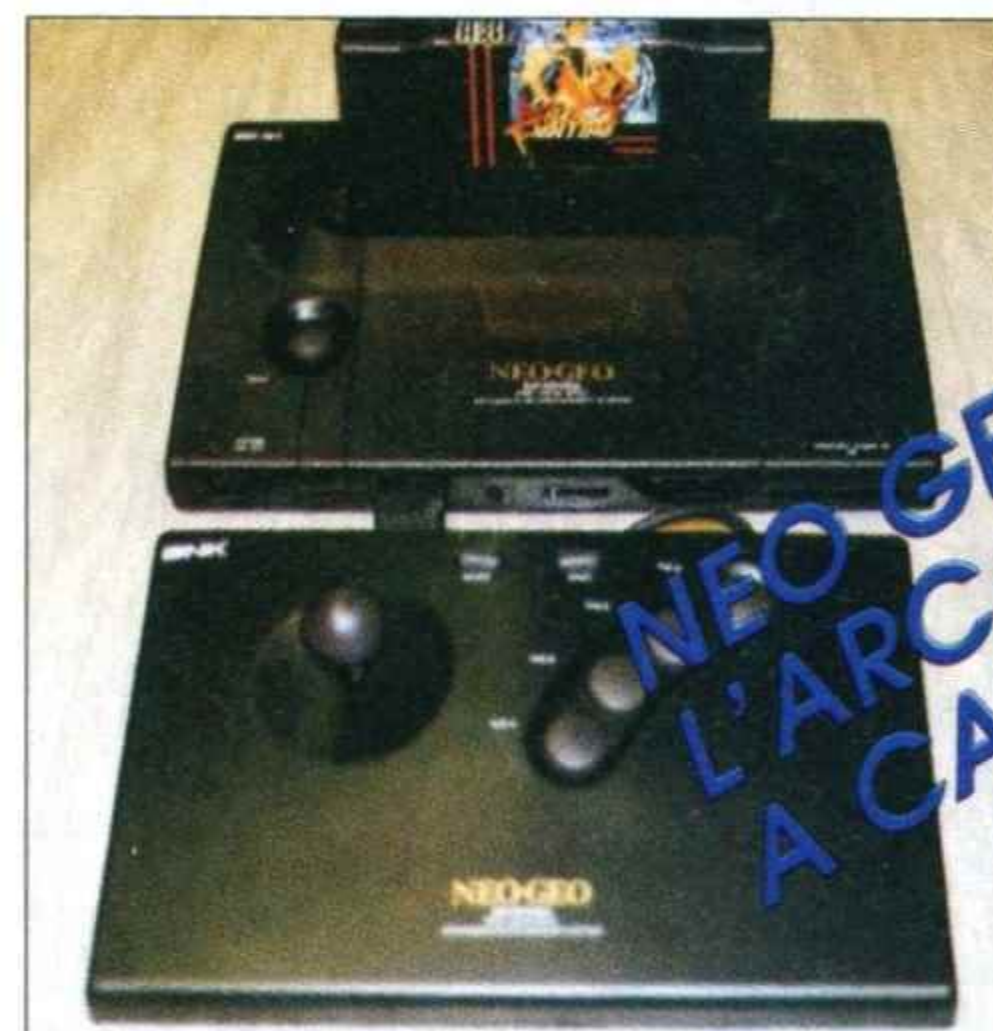
MEGADRIVE  
PREZZI IMBATTIBILI



SEGA CD  
IL FUTURO TECNOLOGICO



A 1200  
L'ULTIMO NATA  
IN CASA COMMODORE



NEO GEO  
L'ARCADE MACHINE  
A CASA VOSTRA



SUPER FAMICOM  
L'ORIGINALE GIAPPONESE



SUPER NINTENDO  
ECCEZIONALI OFFERTE



TURBO EXPRESS  
ASSOLUTAMENTE FANTASTICO



TURBO DUO  
IL CD ROM PIU' VENDUTO  
IN GIAPPONE

A sole £ 40.000 potrai rendere il tuo Mega Drive italiano, giapponese PAL, compatibile 100% con tutte le cassette americane in NTSC. Titoli come GODS, Agassi tennis, Superman, Turtles, Global Gladiators saranno finalmente visibili sul tuo TV

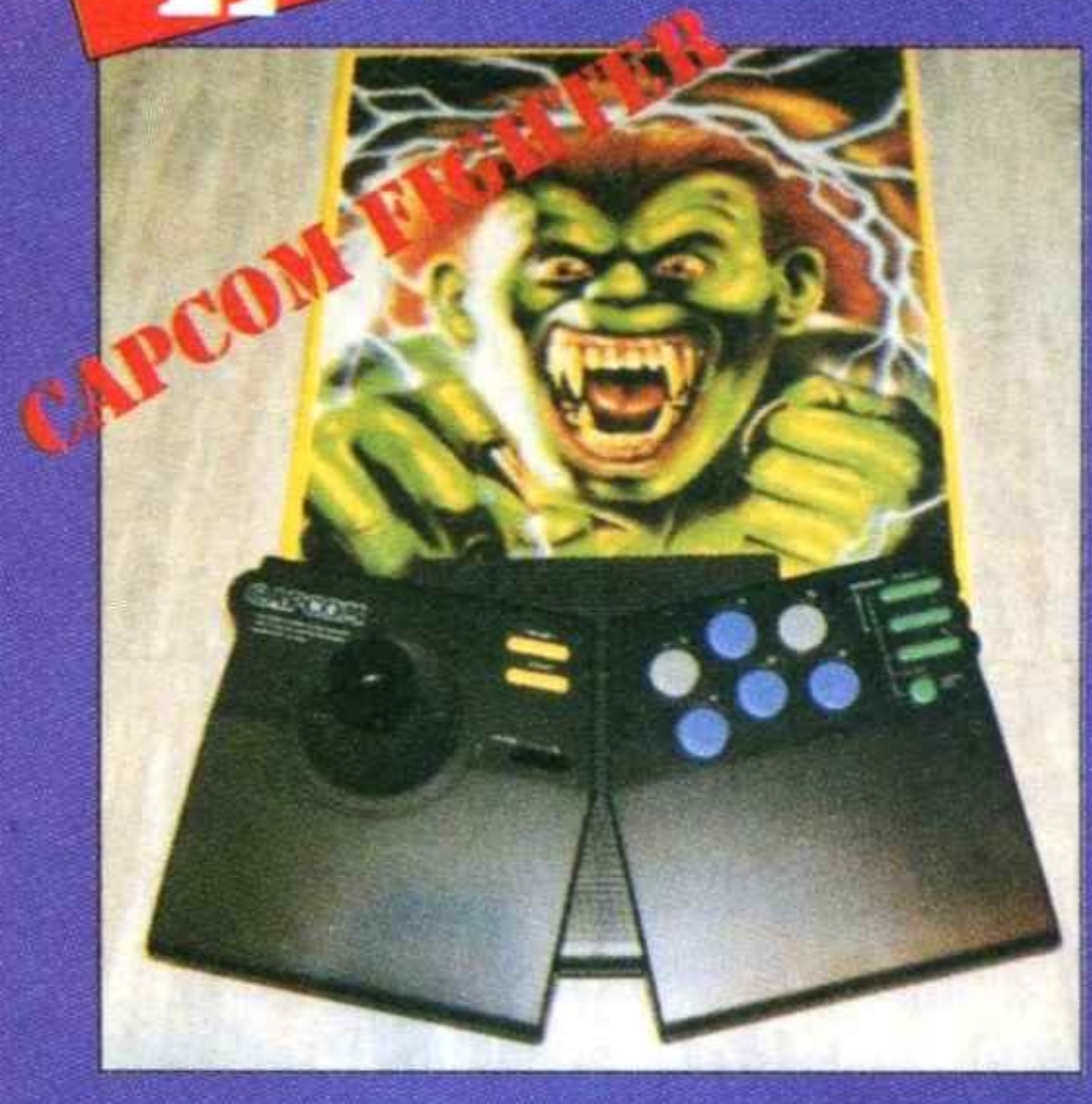
## VENDITA PER CORRISPONDENZA

Telefona subito per conoscere le nostre insuperabili offerte

JOYSTICK FUN V. Lorenteggio, 38 Milano - Tel. 02/48952821 - 4232606 Fax02/48952819

# SPECIALE ACCESSORI E SOFTWARE

# JOYSTICK *fun*



CAPCOM STREET FIGHTER



HANDY BOY



UNIVERSAL ADAPTOR S.NES X S.FAMICOM



HYPERBEAM I. ROSSI X S.NES



PRO-5 JOYSTICK X S.NES-MEGADRIVE



MAGNETIC X MEGADRIVE



S-ADVANTAGE JOYSTICK X S.NES



STEALTH JOYSTICK X S.NES



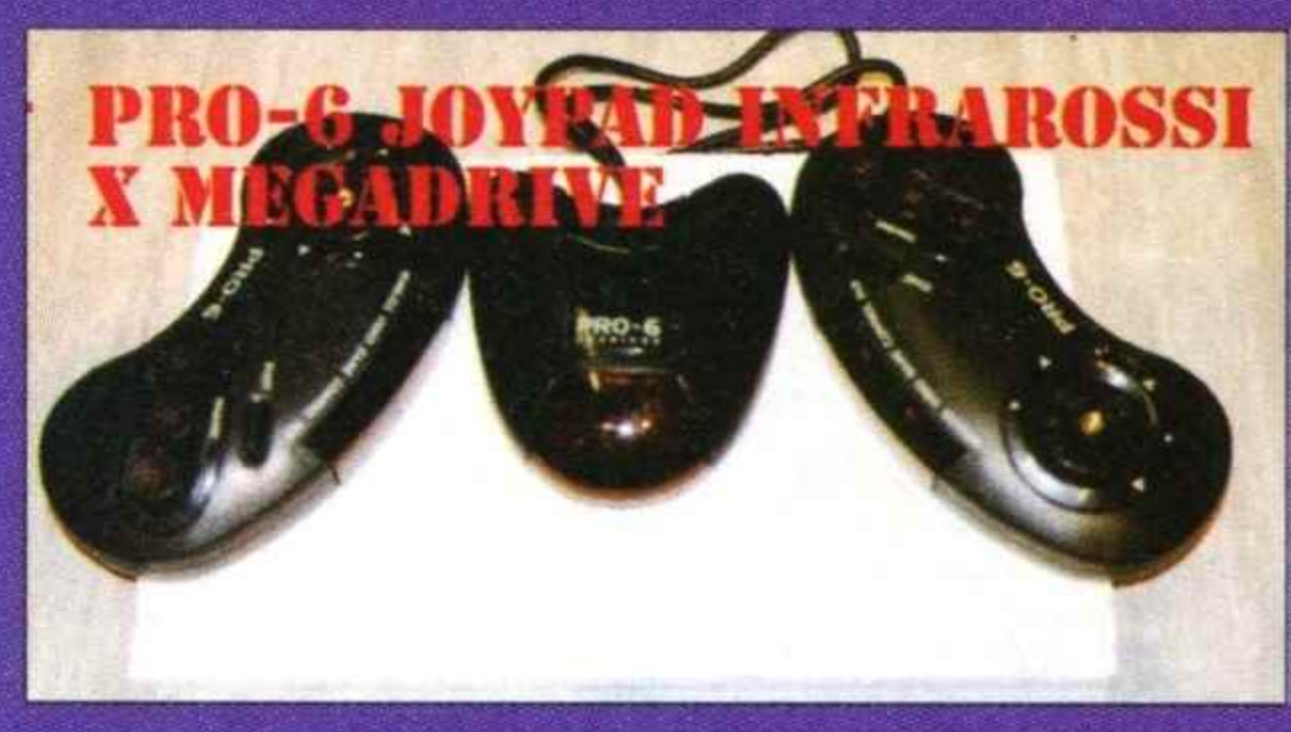
SUPERSCOPE 6000



ACCESSORI X GAMEGEAR



STX MEGADRIVE



PRO-6 JOYPAD INFRAROSSI X MEGADRIVE



HYPERBOY



NUMERO 1 IN ITALIA PER VIDEOGIOCHI, CONSOLES E ACCESSORI. OFFRIAMO LA SCELTA PIU' VASTA AI PREZZI PIU' COMPETITIVI. TELEFONA PER CONOSCERE LE NOSTRE INSUPERABILI OFFERTE AI N 02/48952821 - 4232606.

# CLASSIFICHE

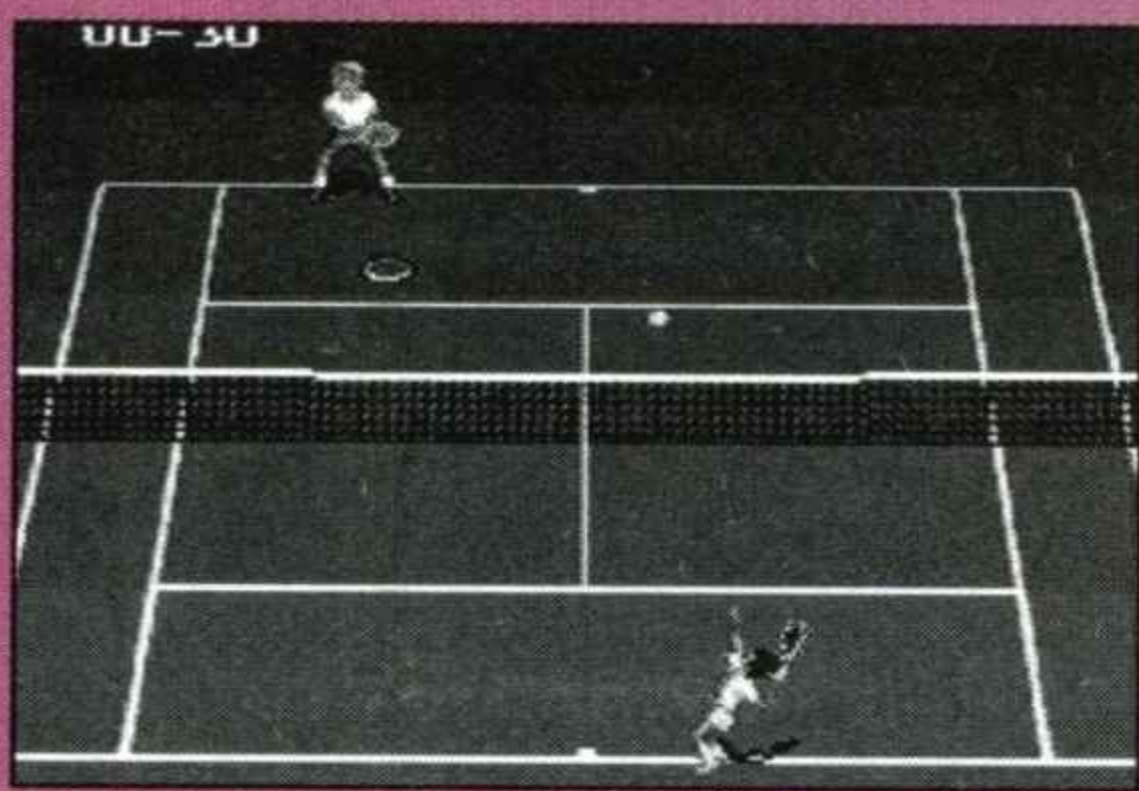
## SUPER NES

- |    |                                   |                 |
|----|-----------------------------------|-----------------|
| 1  | <b>J. Connors Pro Tennis Tour</b> | <b>Ubi Soft</b> |
| 2  | <b>Tiny Toons</b>                 | <b>Konami</b>   |
| 3  | <b>Street Fighter 2</b>           | <b>Capcom</b>   |
| 4  | <b>The Magical Quest</b>          | <b>Capcom</b>   |
| 5  | <b>StarWing (StarFox)</b>         | <b>Nintendo</b> |
| 6  | <b>Super Star Wars</b>            | <b>JVC</b>      |
| 7  | <b>NHLPA Hockey</b>               | <b>EA N.R.</b>  |
| 8  | <b>Super Mario Kart</b>           | <b>Nintendo</b> |
| 9  | <b>Cybernator</b>                 | <b>Konami</b>   |
| 10 | <b>Death Valley Race</b>          | <b>Sunsoft</b>  |



Volevate una classifica fuori di zucca, ebbene, you've got it! Al primo posto ci piazziamo nientepopodimeno che il miglior gioco europeo mai realizzato per SNES, sponsorizzato dall'inossidabile Jimbo. Se non ci credete che *Pro*

*Tennis Tour* è il miglior gioco di tennis per Snes leggete la recensione a pagina 66. Capcom e Konami fanno il bello ed il cattivo tempo, e *Star Fox* plana al quinto posto. Roba da legumina!



A grande richiesta tornano le classifiche di Game Power, curate dall'intera redazione... Tutto di tutto, e tutto di più! Manca solo il Vectrex, ma ci stiamo attrezzando anche per quello. Oltre alle canoniche "hit parade" puppatevi quella speciale: ogni mese ordineremo gerarchicamente per voi i migliori spara-fuggi, picchiaduro, rpg... Se dissentite, non ce ne fr... ehm, spediteci quella che ritenete essere la top ten, top five o top astro per la vostra console: anche voi tapini avrete il vostro spazio! Fatevi sentire, raga! Yours, MBF and the crew  
**GAME POWER CLASSIFICHE, via Aosta 2, 20155 Milano.**

## MEGADRIVE

- |    |                                 |                |
|----|---------------------------------|----------------|
| 1  | <b>Streets of Rage 2</b>        | <b>Sega</b>    |
| 2  | <b>Ecco the Dolphin</b>         | <b>Sega</b>    |
| 3  | <b>Rolo to the Rescue</b>       | <b>EA</b>      |
| 4  | <b>Mick &amp; Mack</b>          | <b>Virgin</b>  |
| 5  | <b>John Madden Football '93</b> | <b>EA</b>      |
| 6  | <b>Shinobi III</b>              | <b>Sega NR</b> |
| 7  | <b>Megalomania</b>              | <b>Virgin</b>  |
| 8  | <b>Sonic 2</b>                  | <b>Sega</b>    |
| 9  | <b>World of Illusion</b>        | <b>Sega</b>    |
| 10 | <b>Another World</b>            | <b>Virgin</b>  |



La Sega impazza ed espugna la classifica con ben cinque titoli su dieci che fareste bene ad avere nella vostra videoludoteca. Europa batte Stati Uniti 3-2: la Virgin, tra un hamburger e l'altro, guadagna posizioni con giochi dell'"altro mondo". Megalomani? Intanto soppiantano la EA, e il mese prossimo arriva Super Kick Off dalla Us Gold...



## Classifiche Internazionali

### TOP 10 UK

- |    |                          |                        |
|----|--------------------------|------------------------|
| 1  | <b>Sonic 2</b>           | <b>Sega</b>            |
| 2  | <b>World of Illusion</b> | <b>Sega</b>            |
| 3  | <b>WWF</b>               | <b>Flying Edge</b>     |
| 4  | <b>Terminator 2</b>      | <b>Flying Edge</b>     |
| 5  | <b>Desert Strike</b>     | <b>Electronic Arts</b> |
| 6  | <b>Taz-Mania</b>         | <b>Sega</b>            |
| 7  | <b>Wrestle War</b>       | <b>Sega</b>            |
| 8  | <b>NHLPA Hockeyl</b>     | <b>Electronic Arts</b> |
| 9  | <b>John Madden '93</b>   | <b>Electronic Arts</b> |
| 10 | <b>Spiderman</b>         | <b>Sega</b>            |

Cosa piace ai ragazzi spagnoli? Cosa comprano i giocatori inglesi? Per saperlo basta curiosare in questo box delle Classifiche Internazionali. Ogni mese presenteremo le classifiche di vendita e/o di gradimento degli altri paesi europei e non. In questo numero scoprite quali sono i giochi per Megadrive più venduti in Gran Bretagna. Qualcuno aveva dubbi che Sonic 2 non fosse al primo posto?

## PC ENGINE

- |   |                         |               |
|---|-------------------------|---------------|
| 1 | <b>Bomberman '93</b>    | <b>Hudson</b> |
| 2 | <b>Pc Denjin</b>        | <b>Hudson</b> |
| 3 | <b>Cotton</b>           | <b>Hudson</b> |
| 4 | <b>Gradius 2</b>        | <b>Konami</b> |
| 5 | <b>Gates of Thunder</b> | <b>TTI</b>    |



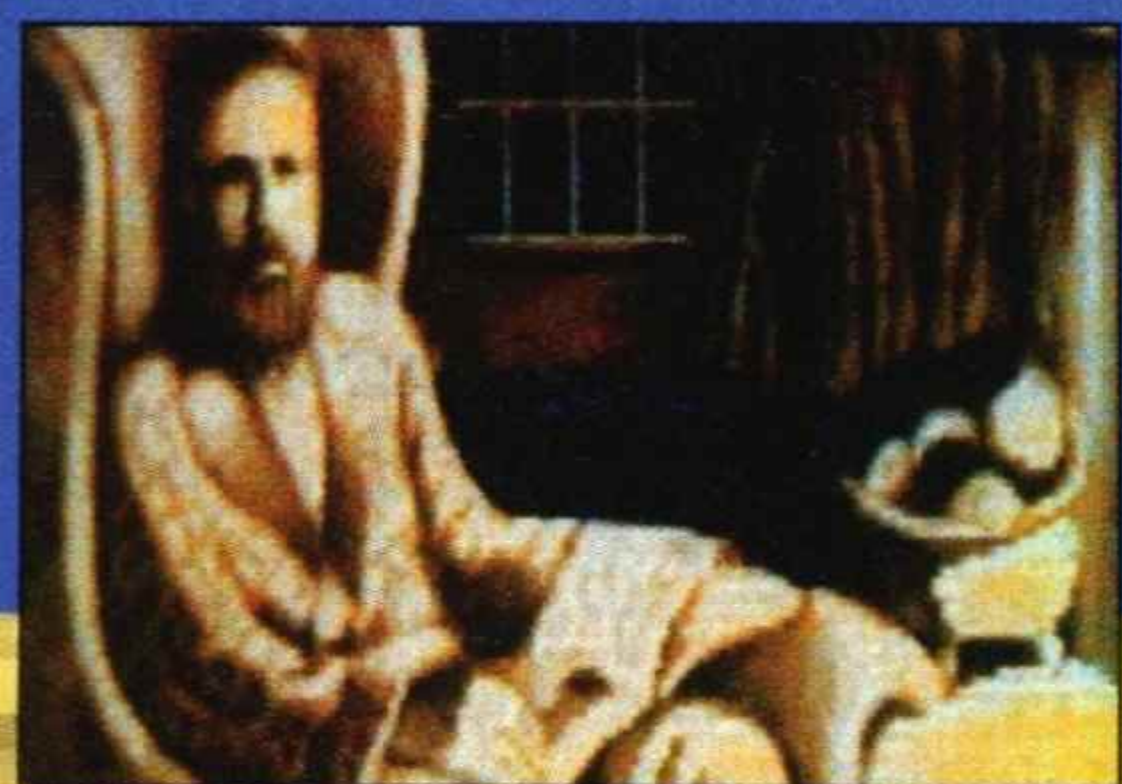
*Bomberman '93* conquista immediatamente il primo posto in questa classifica per la console più sottovalutata del mondo, ma la Hudson non lascia spazio a nessuno e fa man bassa di tutte le medaglie disponibili. Alla Konami e alla TTI restano solo le briciole...





# LYNX

- |                              |              |
|------------------------------|--------------|
| 1 <b>Dracula</b>             | <b>Atari</b> |
| 2 <b>Shadow of the Beast</b> | <b>Atari</b> |
| 3 <b>Steel Talons</b>        | <b>Atari</b> |
| 4 <b>Rampart</b>             | <b>Atari</b> |
| 5 <b>Switchblade 2</b>       | <b>Atari</b> |



Dracula, il tie-in ispirato al film di Coppola, conquista il primo posto a morsi sul collo, ma la Bestia non si fa certo impressionare da un semplice vampiro e punta a scalzarlo dal primo posto. Vedremo cosa succederà il mese prossimo...



# GAME GEAR

- |                                       |                          |
|---------------------------------------|--------------------------|
| 1 <b>Defender of Oasis</b>            | <b>Sega</b>              |
| 2 <b>Alien 3</b>                      | <b>Arena/Flying Edge</b> |
| 3 <b>Super Off Road</b>               | <b>Virgin</b>            |
| 4 <b>Shinobi 2</b>                    | <b>Sega</b>              |
| 5 <b>Terminator</b>                   | <b>Virgin</b>            |
| 6 <b>Lemmings</b>                     | <b>Sunsoft</b>           |
| 7 <b>Super Space Invaders</b>         | <b>Domark</b>            |
| 8 <b>David Robinson Supreme Court</b> | <b>Sega</b>              |
| 9 <b>Super Kick Off</b>               | <b>US Gold</b>           |
| 10 <b>Predator 2</b>                  | <b>Acclaim</b>           |



Il nuovo rpg della Sega (quattro megabit più battery back-up) si piazza direttamente al primo posto senza passare dal via. Altrettanto galattico è Alien 3, giocabile quanto la versione MD. E che dire di Super Off Road, praticamente identico al coin-op? Sarà un '93 d'oro per il GG!



# NES

- |                            |                     |
|----------------------------|---------------------|
| 1 <b>Bucky o'Hare</b>      | <b>Konami</b>       |
| 2 <b>Lemmings</b>          | <b>Sunsoft</b>      |
| 3 <b>Dynablaster</b>       | <b>Hudson</b>       |
| 4 <b>Star Wars</b>         | <b>JVC</b>          |
| 5 <b>Castlevania 3</b>     | <b>Konami</b>       |
| 6 <b>Micro Machines</b>    | <b>Code Masters</b> |
| 7 <b>Rainbow Islands</b>   | <b>Ocean</b>        |
| 8 <b>Blues Brothers</b>    | <b>Titus</b>        |
| 9 <b>Bart vs the World</b> | <b>Acclaim</b>      |
| 10 <b>Hyper Soccer</b>     | <b>Konami</b>       |

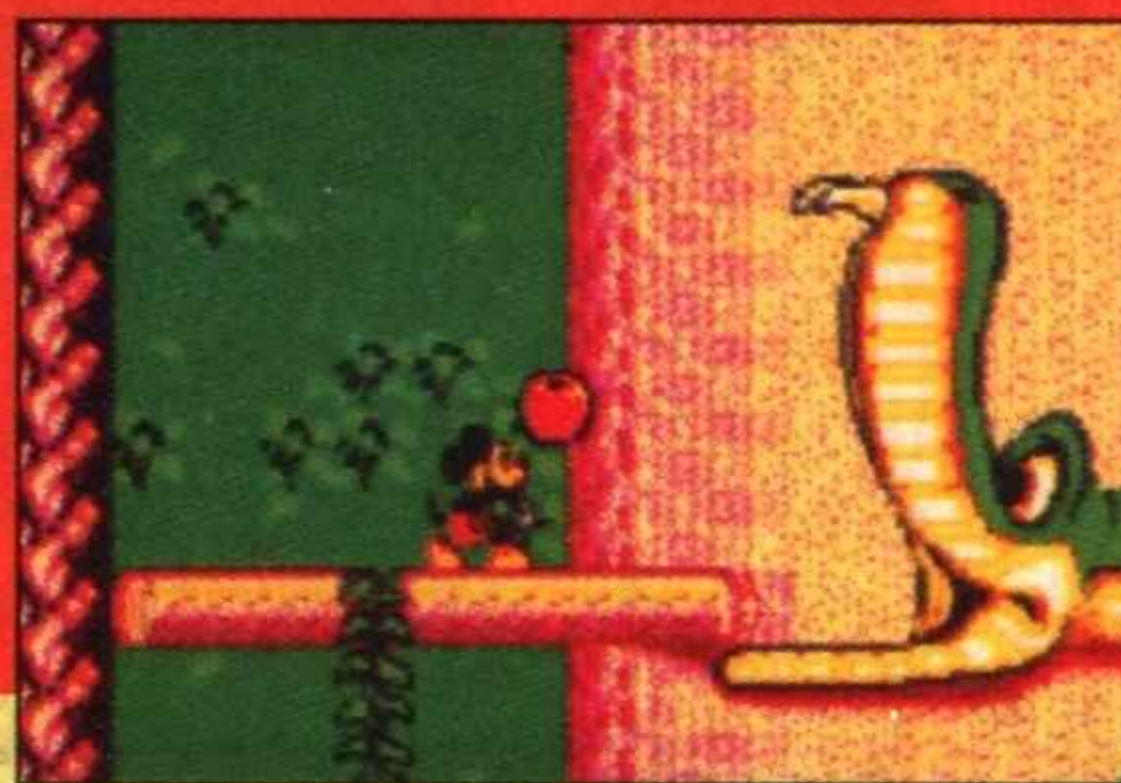


La Konami domina la classifica con un fantastico platform recentemente diventato anche un coin-op, mentre i Lemmings, presenti perfino nella classifica per calcolatrici regalate nel Dixan, sopravanzano i dinamitardi di Dynablaster. Dite che Star Wars riuscirà ad entrare nello spazio "riempista"?



# MASTER SYSTEM

- |                             |                |
|-----------------------------|----------------|
| 1 <b>Mickey Mouse 2</b>     | <b>Sega</b>    |
| 2 <b>Sonic 2</b>            | <b>Sega</b>    |
| 3 <b>Master of Darkness</b> | <b>Capcom</b>  |
| 4 <b>Lemmings</b>           | <b>Sunsoft</b> |
| 5 <b>Taz Mania</b>          | <b>Sega</b>    |
| 6 <b>Alien III</b>          | <b>Acclaim</b> |
| 7 <b>Transbot</b>           | <b>Sega</b>    |
| 8 <b>Chuck Rock</b>         | <b>Virgin</b>  |
| 9 <b>Prince of Persia</b>   | <b>Virgin</b>  |
| 10 <b>Super Kick Off</b>    | <b>Us Gold</b> |

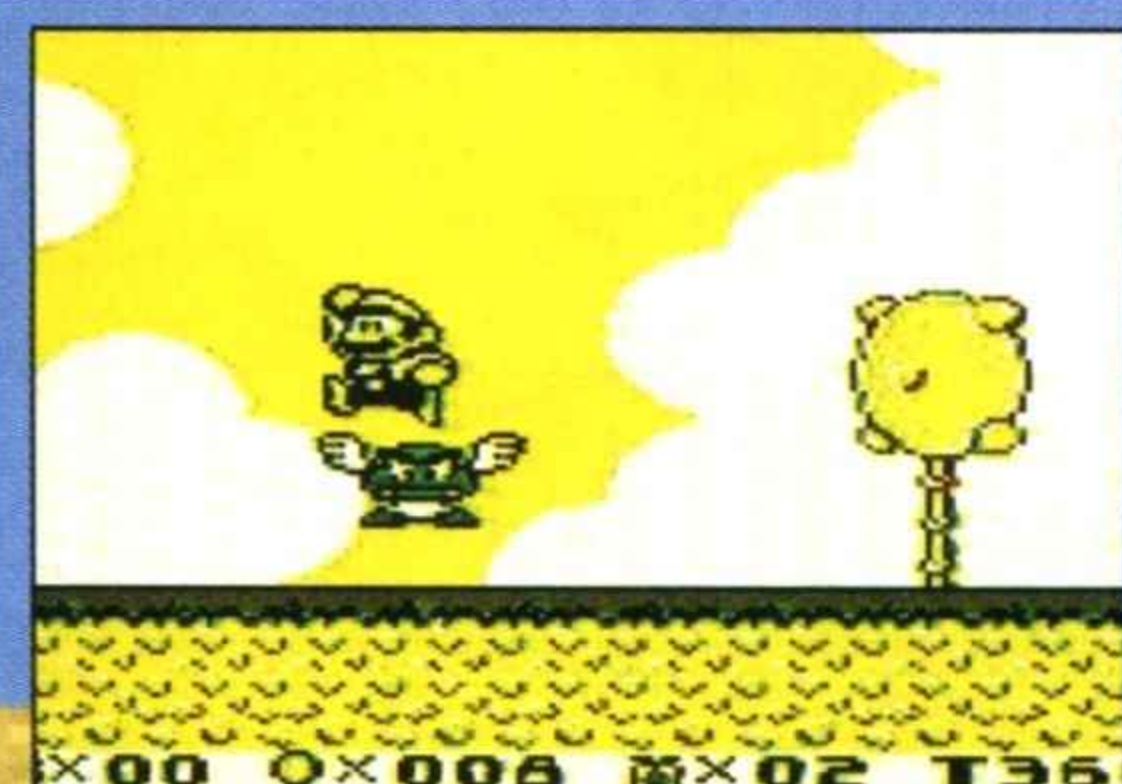


Due seguiti guidano la classifica dei giochi più massicci dell'ottobit Sega, mentre il Castlevania della Capcom si gode la terza posizione. Quattro su sei: Sega rules!

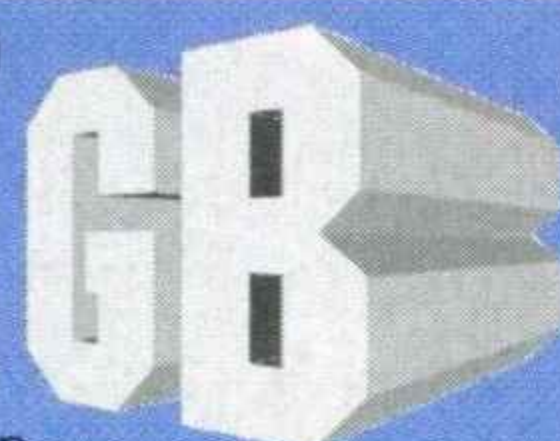


# GAMEBOY

- |                             |                  |
|-----------------------------|------------------|
| 1 <b>Super Mario Land 2</b> | <b>Nintendo</b>  |
| 2 <b>Star Wars</b>          | <b>Ubisoft</b>   |
| 3 <b>Kirby's Dream Land</b> | <b>Nintendo</b>  |
| 4 <b>Mario &amp; Yoshi</b>  | <b>Nintendo</b>  |
| 5 <b>Speedball 2</b>        | <b>Minds</b>     |
| 6 <b>Parasol Stars</b>      | <b>Ocean</b>     |
| 7 <b>Rodland</b>            | <b>Ocean</b>     |
| 8 <b>Looney Toons</b>       | <b>Konami</b>    |
| 9 <b>Battletoads</b>        | <b>Tradewest</b> |
| 10 <b>Megaman 3</b>         | <b>Capcom</b>    |



Mario è inamovibile, ma gli eroi di Guerre Stellari gli alitano sul collo. E se l'Impero Colpisse Ancora? Platform a go-go: sei su dieci. Che dite, ce la farà Yoshi's Cookie a raggiungere la prima posizione? Lo saprete tra un mesetto... Intanto Star Wars avanza, e noi lo mettiamo nel frigo, altrimenti va a male...



# TOP 10 SHOOT'EM UP!

- |                           |                |
|---------------------------|----------------|
| 1 <b>Thunderforce IV</b>  | <b>MD</b>      |
| 2 <b>Viewpoint</b>        | <b>Neo Geo</b> |
| 3 <b>Gates of Thunder</b> | <b>Duo</b>     |
| 4 <b>Axelay</b>           | <b>SNES</b>    |
| 5 <b>Super Aleste</b>     | <b>SNES</b>    |
| 6 <b>Spriggan 2</b>       | <b>Duo</b>     |
| 7 <b>Cybernator</b>       | <b>SNES</b>    |
| 8 <b>Rayxanber III</b>    | <b>Duo</b>     |
| 9 <b>Denin Aleste CD</b>  | <b>Mega CD</b> |
| 10 <b>Parodius</b>        | <b>SNES</b>    |

Votato come sparattutto del 1992, il buon vecchio Thunderforce IV, nonostante i rallentamenti tiene bene, ma i 74 Mbit di Viewpoint non sono bruscolini. La disfida dei Ciddi: Duo batte Mega CD tre a uno, ma il Super NES, senza ciddi, sconfigge entrambi... Sarà così anche ad aprile?

**Nintendo**

**GAME BOY**

**TAITO**



Un tuffo nel  
**PASSATO**

o un lancio nel

**FUTURO**

ti permetteranno

**ADESSO!**

di partecipare alle spettacolari peripezie con i  
personaggi mitici di Hanna e Barbera,  
i Flintstones (Gli Antenati) e  
i Jetsons (Il Pronipoti)  
Cartucce originali Nintendo con  
istruzioni in italiano

Marco Barzaghi



# PROVE game power

## Alkross - Paperinik



Maschera nera e poteri supertecnologici. Alkross sogna di essere Paperinik. Per la serie: datemi un laboratorio segreto e vedete cosa vi combinano. Altro che Batman e Superman.

## Dupont - Gaston La Gaffe



Non sappiamo se Dupont si senta un po' "Gastone", ma certamente di "Gaffe" ne fa parecchie! Coraggio, ti vogliamo bene anche così!!!

## Red Fury - Lamù



Certamente la rossa di Game Power e la dolce extraterrestre qualcosa in comune ce l'hanno: le scosse elettriche a 3000 volt che si beccano i rispettivi boy-friend...

## MBF - Marshall Law



Il filosofo più interattivo di tutti i tempi sceglie l'eroe trasgressivo e dissacrante che fa a pezzi tutti i super-eroi più famosi. "Hanno ucciso l'Uomo Ragno", e se fosse stato MBF?

## Sir Biss - Asterix



-No, Biomassa, no...Tu nella pozione ci sei caduto da piccolo, lo sai! - Il nostro baronetto resiste alle tentazioni come l'eroico villaggio gallico dell'Armorica.

## Random - Uomo Ragno



Il mitico Spidey non poteva mancare in una carrellata di fumetti che si rispetti, ma vorremmo proprio vedere il nostro Random in calzamaglia rossa e blu!

## Apecar - Bronsky



Il romano si è bevuto il cervello, e vive pensando di essere in un fumetto del grande Edika: probabilmente si troverebbe a suo agio! Perché tanto odio?

## Scarlet - V



Forse il fumetto più bello e coraggioso di Alan Moore, V for Vendetta ha conquistato il cuore del nostro pelatone di papà. Remember, remember the fifth of November...

## Neon - Kyosuke



I problemi sentimentali del protagonista di Orange Road sono molto simili a quelli del nostro Neon...Chi intende in tenda, gli altri in roulotte!

## Madoc - Silver Surfer



Madoc, ma hai scelto l'araldo di Galactus perché sei affezionato al fumetto o perché vorresti essere a Beverly Hills a fare windsurf? No, dai, adesso non piangere...

## BioMassa - Ryo Saeba



Questo ispettore di City Hunter, noto Manga nipponico, riesce a superare in stupidità e beotaggine persino quello di Occhi di Gatto. Vai così, Bio, sei unico!!!

## Log - Enrico la Talpa



-Ciao, Beppe! - Non mi chiamo, Beppe, Log - Certo, Beppe! - Ma guarda che ti sbagli, non sono Beppe! - Ma sì, ma sì, ti offro un grappino, Beppe - Sigh!...

## Raist - Zio Paperone



L'amore per i fumetti di Carl Barks ha reso facile questa scelta al nostro caro Raist...Anche se forse, per descriverlo, sarebbe stato più indicato Paperoga!

## Mystere - Martin Mystère



C'è bisogno di spiegazioni? Mystere è risalito alle origini del suo nome di battaglia. Ci stupiamo solo che il fratellone, Neon, non abbia scelto Java!

## Raves - Patsy e Ten



-E l'ultimo chiuda la porta - è la classica frase pronunciata da Nick Carter alla fine di ogni avventura. I Raves l'hanno modificata in -E l'ultimo spenga il PC-Engine.

## Rical - Jeff Hawke

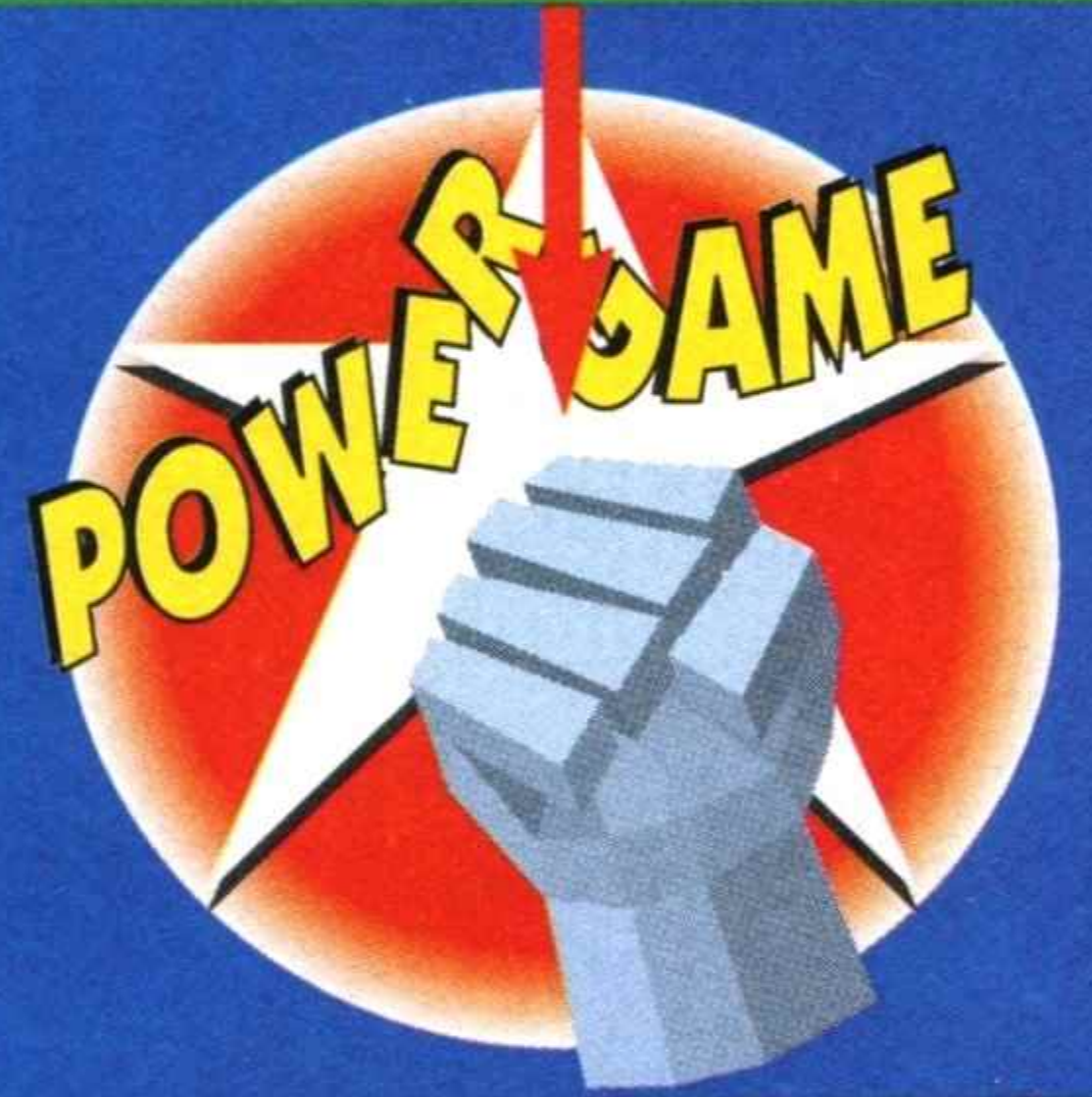


Uno dei padri del genere fantascientifico dei fumetti; le avventure di Jeff Hawke sono rimaste nella storia, come le recensioni del nostro Rical.

Il fumetto ci ha aiutato a crescere, non meno dei videogiochi e delle torte di Zia Marisa. Ecco le preferenze dei redattori di Gippi!

### POWER GAME

No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, troppobbello 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, tenetelo 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.

Ma chi è

COMMENTO  
VOTO

16%

SCHEDA TECNICA

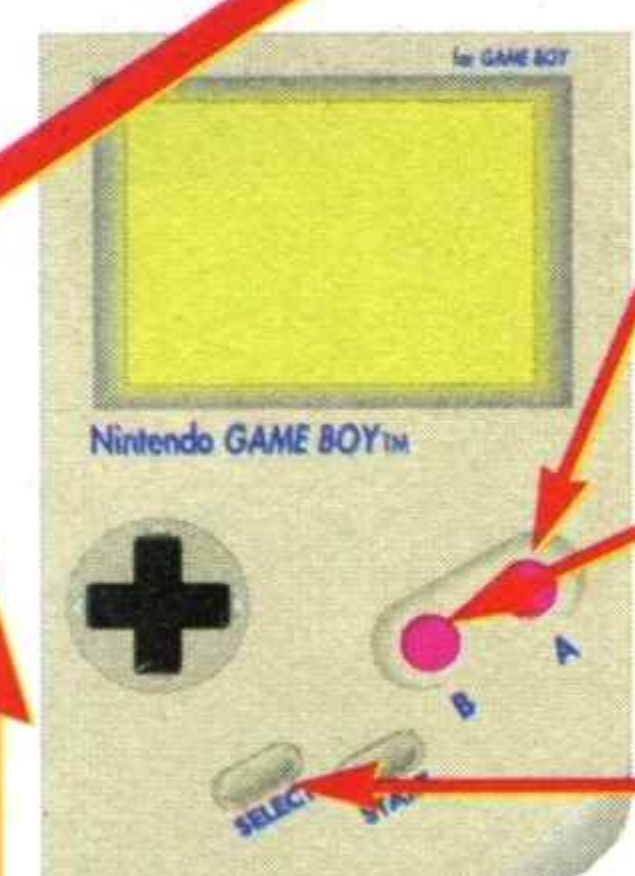
In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocare, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima...  
grante.



Titolo \_\_\_\_\_ Batman  
Casa \_\_\_\_\_ DC Comics  
Distribuzione \_\_\_\_\_ Glenat  
N° Giocatori \_\_\_\_\_ Dynamic Duo  
Continua \_\_\_\_\_ A puntate  
Livelli di Difficoltà \_\_\_\_\_ 50

A FUMETTI

SOTTO CONTROLLO



Bio-interruttore per una Biomassa speciale...

Martellatelo senza ritegno. Sollazante!

Potreste provare a farvi un caffè.

### 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.

# STARWING

La grafica poligonale, che tante soddisfazioni ha regalato ai possessori di home computer a 16 bit, è finalmente arrivata in grande stile anche sul Super Nintendo. Grazie al chip Super FX possiamo goderci delle evoluzioni tridimensionali da capogiro. Diamo un'occhiata al primo gioco di questa nuova generazione

**C**erte cose non cambiano mai: quando ci si aspetta qualcosa di straordinariamente innovativo, regolarmente si rimane delusi; la prima cartuccia a utilizzare il chip Super FX era attesa con crescente trepidazione, ma ora che è arrivata, posso assicurarvi che, nonostante tutte le novità, quello che potrete giocare sarà sempre e comunque uno sparattutto.

Avete presente quei giochini in cui si spara ad alieni mostruosi delle dimensioni della Biomassa? Sì, proprio quelli con le esplosioni colorate e i botti più rumorosi che mai! *Starwing* appartiene di diritto a questa categoria, ultimamente un po' inflazionata, ma, come vedremo, riesce a ritagliarsi uno spazio tutto suo, grazie alle sue caratteristiche peculiari.

La trama è delle più semplici: in una galassia lontana lontana una pacifica popolazione di animali parlanti (cosa ci fate nello spazio Neon e Dupont?!) è minacciata da alieni perfidi e senza pietà; un manipolo di eroi, improvvisandosi guerrieri, costruisce dei caccia stellari, preparandosi ad affrontare la sfida degli invasori.

I quattro eroi della cartuccia sono fra i più beoti mai incontrati in un videogioco: innanzitutto ci siete voi, Fox, una volpe dall'astuzia sopraffina; i vostri compagni di squadriglia sono Falco, Peppy e Slippy, rispettivamente un falco (davvero Madoc? Braavoooo!), un coniglio e un ranocchio dallo sguardo ebete. Per sfidare i malvagi alieni sarà necessario arrivare fino a casa loro, per porgergli il benvenuto da parte degli abitanti del pianeta Corneria.

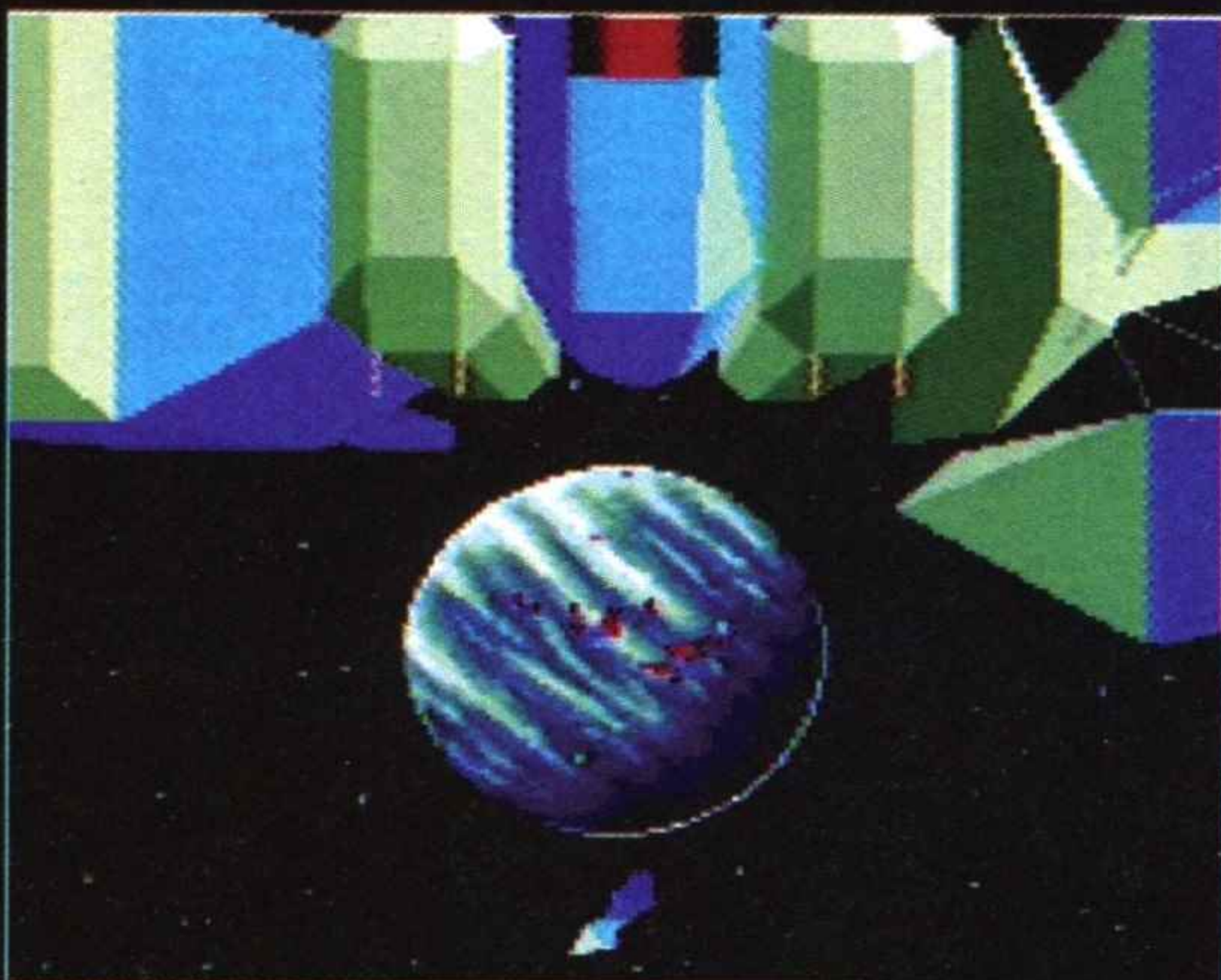
Il percorso, ovviamente, non sarà dei più agevoli (avete presente quando ci si sveglia la mattina alle 6 e mezza e si deve raggiungere il bagno?) e ci toccherà oltrepassare campi di asteroidi, armate stellari, robot giganti e un sacco di altre amenità, ideate da una mente malata.



I nemici a volte oscurano il cielo, fortunatamente i cannoni della nostra astronave possono sistemarli!



Una bella immagine dei reattori della nostra astronave. L'inquadratura può essere spostata in avanti.



Nella scena introduttiva assistiamo all'attacco al nostro caro e amato pianeta.



I percorsi che possiamo seguire nel nostro attacco vengono mostrati in questa mappa.



Peppy è nei guai! Dobbiamo fare del nostro meglio per liberarlo dal caccia che ha in coda!



Le esplosioni sono state realizzate in grafica bitmap e l'effetto grafico non è niente male.

La vera innovazione sta nel fatto che tutti gli oggetti sullo schermo (a eccezione delle esplosioni) sono disegnati utilizzando una grafica vettoriale, e non la classica bitmap a cui ci hanno abituato le console. Qualche tentativo in proposito era stato già fatto (ricordate i vari simulatori di volo per Mega-drive) ma la lentezza l'aveva fatta da padrona, con dei velivoli che assomigliavano più a delle lumache che a dei caccia.

Ora grazie al nuovo chip FX tutti questi sono solo brutti ricordi: la grafica scorre fluida anche con molti oggetti in movimento sullo schermo, e tutti vengono aggiornati anche per quanto riguarda gli effetti di luce e di ombre. Questa tecnica ha i suoi pregi e i suoi difetti. Da una parte è vero che la definizione grafica è, per forza di cose, scarna, dall'altra però consente di rappresentare oggetti veramente enormi, animandoli fluidamente, senza che questi rallentino l'azione di gioco.

In *Starwing* si è scelto di creare un mix, abbastanza azzeccato, tra un gioco con prospettiva alle spalle e uno con prospettiva in prima persona. Alcune sezioni ci mostrano la nostra astronave vista da dietro, mentre altre ci danno una panoramica completa di



Il guardiano della fine del primo livello. Per sconfiggerlo dovremo letteralmente farlo a pezzetti.



### MA COME TI CHIAMO?

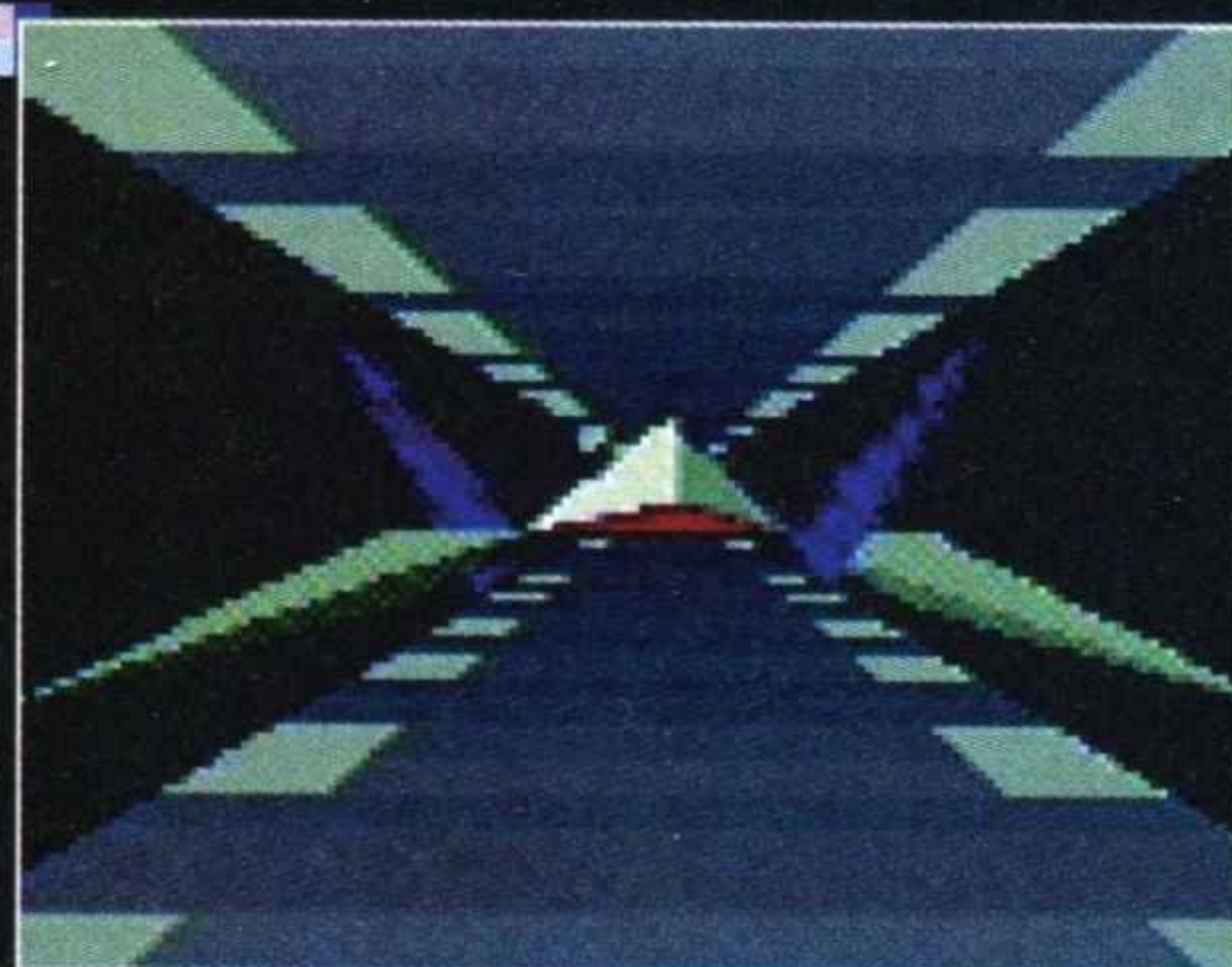
I possessori di Super Nintendo giapponesi (Super Famicom) potrebbero trovare questa cartuccia in vendita in alcuni negozi con il titolo di *Starfox*. Non preoccupatevi, è lo stesso identico gioco, ma problemi di copyright hanno impedito alla Nintendo di utilizzare questo nome sul mercato europeo, costringendola così ad optare per *Starwing*.



Le scene di combattimento nella città sono altamente spettacolari. Provate a passare in mezzo a due grattacieli.



In questa schermata viene valutata la nostra prestazione come capo-squadriglia.



I combattimenti nello spazio avvengono contro astronavi semplicemente gigantesche!

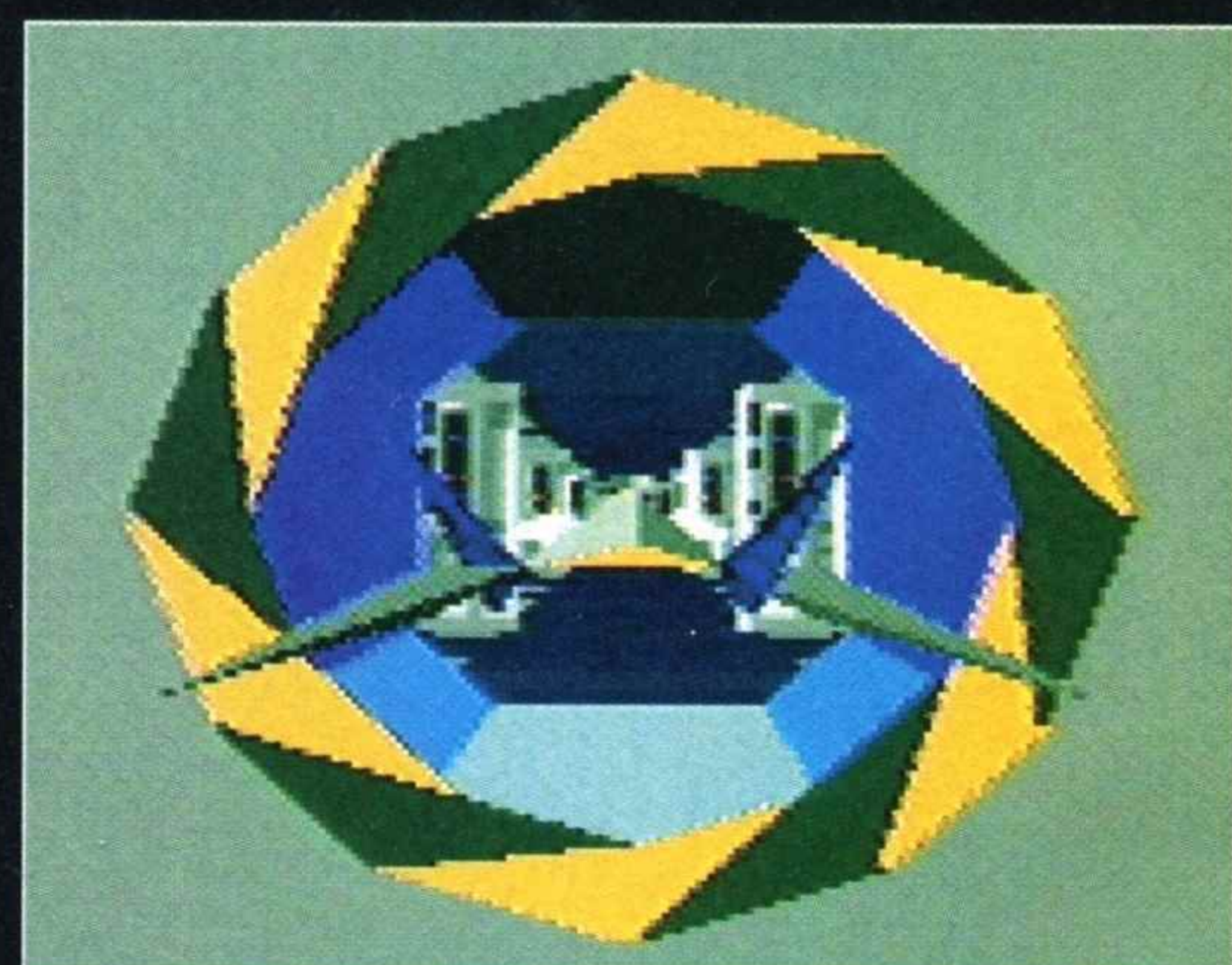
quello che vedremo dal finestrino della cabina di pilotaggio. Il grado di spettacolarità è elevatissimo in entrambi i casi: androidi alti come un palazzo che camminano brandendo dei pezzi di grattacielo, astronavi enormi che vomitano caccia nemici, ragni robotizzati che ballonzolano sulle loro otto zampe inseguendoci, ecc. Bisogna dire che i programmatori hanno avuto una bella fantasia nell'ideare un simile repertorio di nemici!

Un piccolo appunto va mosso alle opzioni: possiamo pilotare solo una astronave e non abbiamo nemmeno la possibilità di scegliere quale pilota utilizzare. Quattro astronavi diverse, ciascuna con le proprie caratteristiche, avrebbero sicuramente garantito un grado di coinvolgimento e longevità maggiori. I tre piloti della nostra squadriglia servono solo per essere tirati fuori dai guai... e non sto scherzando! Di tanto in tanto transitano davanti alla nostra astronave, inseguiti da un caccia nemico, e starà a noi levarli dagli impicci, rispondendo alle loro accorate richieste d'aiuto. Così facendo avremo diritto a uno stupendo bonus di fine livello, che sarà proporzionale al nostro impegno di capo-squadriglia.

I boss di fine livello meritano qualche parola a parte: sono ENORMI! Le astronavi e i robot che dovremo affrontare alla fine di ogni sezione fanno sembrare il nostro



Il modulo stealth ci ha resi invisibili ai sistemi d'arma del nemico. Approfittiamone!



Questo portello a tenuta stagna sta per chiudersi alle nostre spalle. Cosa ci attenderà dentro?

## MA LO SA CHE LEI È UN BEL VOLPINO?

Come già detto *Starwing* si può tranquillamente classificare come sparatutto e, come tale, non può essere sprovvisto di una serie di power-up per potenziare il caccia che pilotiamo. Peccato che i programmatori non abbiano avuto molta fantasia (ve li immaginate dei missili guidati, che mostrano in un piccolo riquadro il loro percorso, fino alla collisione? Sarebbero stati GALATTICI)



**ENERGIA:** Serve per ricaricare gli scudi dell'astronave che troppo spesso vengono indeboliti dagli assalti dei nemici (se solo non fossero così aggressivi questi alieni...)



**DOPPIA TORPEDINE:** Lascia o raddoppia? Raddoppio che domande! La doppia torpedine moltiplica per due il nostro volume di fuoco, consentendoci di friggere i nemici in metà tempo (meglio di un forno a microonde!)



**SFERE DIROMPENTI:** Anche in questo caso volume di fuoco raddoppiato, con la differenza che le sfere dirompenti si mangiano a colazione la doppia torpedine, che ci volete fare sono molto affamate!

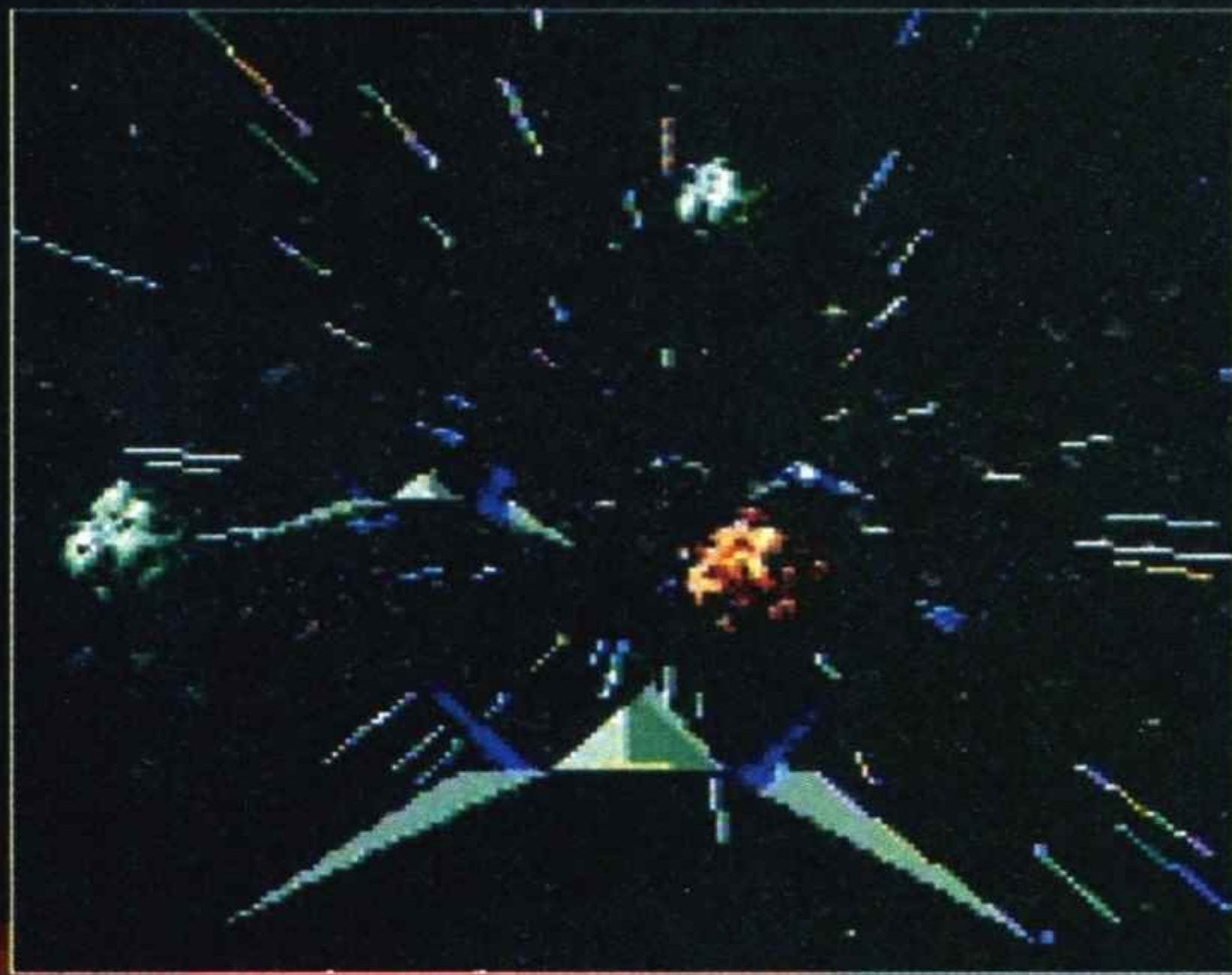


**MODULO STEALTH:** Trasforma il nostro caccia in un letale incursore, invisibile al nemico. In pratica si tratta di un'invulnerabilità limitata ad un colpo.

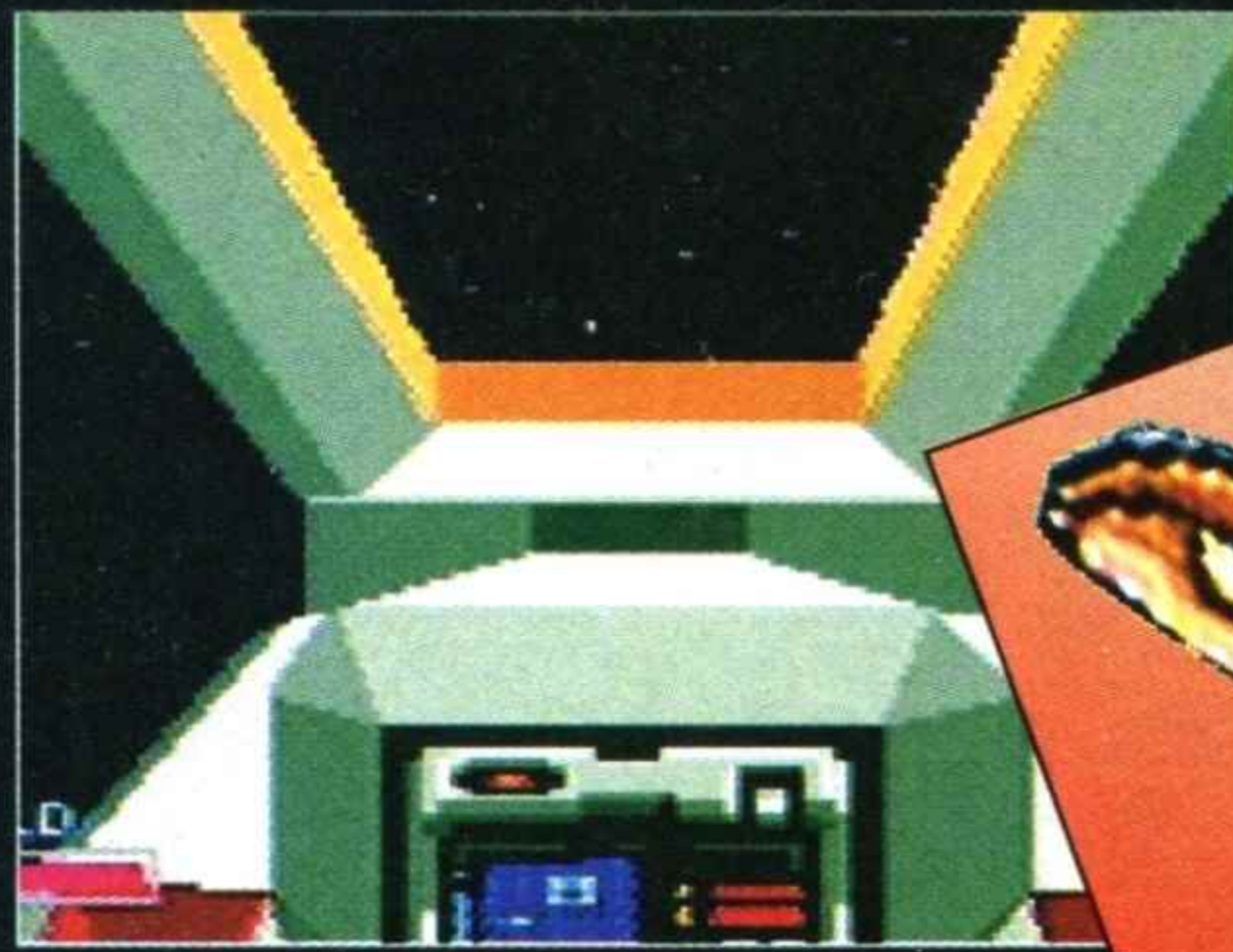
**84%**

Sicuramente un buon gioco, rimane però l'impressione che si possa fare di meglio con il nuovo chip Super FX e che questo sia solo un assaggio. Il design dei livelli è sufficientemente vario (alcune sezioni nello spazio, con ostacoli che ruotano da tutte le parti, sono memorabili) e i nemici molto curati ma le armi e i power-up sono troppo scarni e sicuramente non all'altezza del gioco. Rimane un po' di amaro in bocca per gli altri membri della squadriglia, ridotti a poco più di comparse... ma chissà forse faranno *Starwing 2* e allora... Se cercate un buon sparattutto, diverso da tutti gli altri, *Starwing* è il gioco ideale per voi, in caso contrario per Super Nintendo esistono titoli più validi che, pur non ricorrendo al chip Super FX, si dimostrano più curati su tutti gli altri fronti.

**COMMENTO & VOTO**



Lanciamoci a folle velocità in mezzo a un campo di asteroidi. Ma queste cose non le faceva Han Solo?



Una fugace visione del nostro cruscotto. Un po' spartano, vero?



Quella parte in basso va eliminata se vogliamo sopravvivere a questo boss di fine livello.



modesto caccia un moscerino, ma la cosa più straordinaria è l'animazione che contraddistingue questi fetentoni d'oltrespazio: ruotano, si dimenano, rispondono ai nostri colpi, vanno in mille pezzi...un vero delirio! Naturalmente non mancano bonus vari per potenziare la nostra astronave - ogni sparattutto che si rispetti ne ha una buona collezione - ma *Starwing* da questo punto di vista è un po' carente: date un'occhiata al box "Ma lo sa che lei è un bel volpino?" e sappiate dire...

Il sistema utilizzato per muovere l'astronave è abbastanza semplice e questo fattore è, per il gioco, sia un vantaggio che un difetto. Viaggiamo, infatti, all'interno di una specie di canale (non chiedetemi se RAI o Fininvest!), in cui possiamo muoverci lateralmente e verticalmente, ma in cui non possiamo invertire la rotta e neppure uscire dal sentiero che i programmatori hanno abilmente disegnato per noi. Questo consente un controllo dell'astronave molto più immediato (da sparattutto, per intenderci) ma sacrifica un po' le potenzialità del sistema grafico poligonale, i cui pregi vanno ricercati proprio nella libertà di movimento.

Stia quindi a voi decidere: *Starwing* è un ottimo gioco con una meccanica avvincente ed è il primo a sfruttare le potenzialità del Super FX, anche se sono certo che i prossimi prodotti riusciranno a incanalare meglio le caratteristiche del nuovo coprocessore.

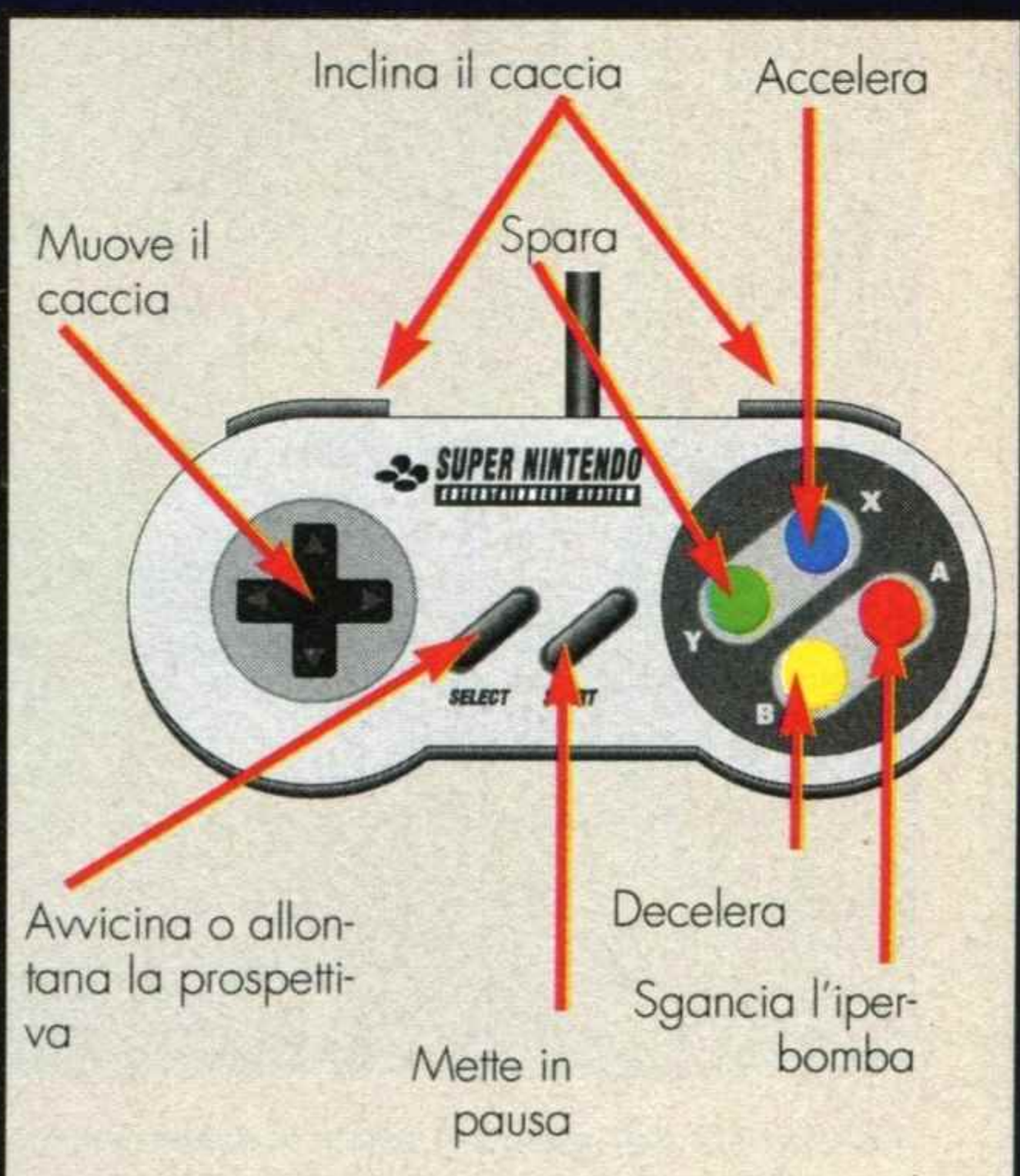
Stia quindi a voi decidere: *Starwing* è un ottimo gioco con una meccanica avvincente ed è il primo a sfruttare le potenzialità del Super FX, anche se sono certo che i prossimi prodotti riusciranno a incanalare meglio le caratteristiche del nuovo coprocessore.

**SCHEDE TECNICA**

Titolo	Starwing
Casa	Nintendo
Distribuzione	GIG
N° Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

**SPARATUTTO**

**SOTTO CONTROLLO**



# ROLO TO THE RESCUE

Per la serie "Mario deve morire", trasmettiamo sul canale Sega una nuova puntata del telefilm Megadrive dal titolo *Rolo to the Rescue* ...

**Q**uesta è la storia di un elefantino grigio di nome Rolo che, per la forma del corpo e delle orecchie, sembra essere uscito direttamente dalla serie di Dumbo. Fatto sta che, pur non trattandosi del famoso personaggio Disney, il padre di Rolo è una grande star e guadagna un sacco di soldi ma, per lo stesso motivo, non è quasi mai in casa e in quelle poche occasioni riempie Rolo di regali, dal semplice Souvenir al lanciafiamme.

Rolo è cresciuto un po' viziato, tanto che i suoi conoscenti lo odiano per via del suo brutto carattere. Tuttavia anche Rolo ha un'eroe, ossia Mario Bros, del quale il piccolo elefantino possiede tutti i videogiochi. Ma quando ha saputo che l'immagine del famoso idraulico veniva sfruttata a dismisura e che quest'ultimo faceva soldi a palate grazie alla pubblicità, la stima che Rolo aveva per il personaggio made in Nintendo si trasformò pian pianino in rabbia e

invidia, fino a quando, alzandosi una mattina, si guardò allo specchio e disse: "Ma chi è Mario?".

Rolo elaborò un machiavellico piano per contrastare la figura del baffuto individuo imponendo la sua e fece rapire tutti i propri amici da un malavitoso per poi fingere di liberarli. Grazie alle conoscenze del padre non gli fu difficile stipulare un contratto con la Sega, alla quale cedette tutti i diritti in cambio di una marea di soldi. Tutto sembrava andare per il verso giusto, se non fosse stato per il malavitoso che, una volta intrappolati gli amici di Rolo, aumentò la cifra pattuita per la loro liberazione. Rolo non aveva la minima intenzione di sborsare una lira, ma non poteva neanche tirarsi indietro, ormai il contratto con la Sega era stipulato e l'unica cosa che gli rimaneva da fare era tirare fuori la grinta e tentare di salvare i suoi amici e, con loro, la faccia.

Fu a questo punto che entrò in scena il cip-



Trovare una lavatrice in pieno deserto non è certo cosa da tutti i giorni...

piripipì (motivetto trionfale), fantomatico videogiocatore folle che, armato di un joystick a forma di brioche, nella fattispecie di cornetto alla crema, prese in pugno la situazione collegandosi via etere al cervello del povero Rolo che, essendo già abbastanza gnucio per conto suo ne ricavò solamente un ennesimo trauma a danno della sua già debole psiche.



...ma può avere anche una certa utilità, come "restringere" Rolo in modo che possa attraversare stretti cunicoli.



È possibile trasformare Rolo in una sottospecie di dirigibile e, così, superare burroni & affini.



La mappa del gioco è chiaramente ispirata, come tutto il resto del gioco, al mitico *Super Mario Bros*.





Ecco il protagonista in tutto il suo splendore... secondo me è un parente di Dumbo.

Comunque fu un bene per Rolo avere dalla sua un così esperto avventuriero. Quest'ultimo aveva alle spalle una solida esperienza basata su decine di salvataggi e liberazioni di reami da draghi e demoni, senza contare tutte le mattonelle incastrate a Tetris. Insomma, in un clima tipicamente "SuperMarioBrossiano" come questo, chi meglio poteva aiutare il piccolo essere grigio?

Come avrete sicuramente capito, *Rolo to the Rescue* è l'ennesimo clone del mitico *Super Mario Bros* e, anche questa volta, il gioco sarebbe stata una copia perfetta del titolo Nintendo se non fosse per qualche differenza. La prima è costituita dal protagonista che non ha fratelli né sorelle, quindi scordatevi di poter giocare in due.

Questa mancanza è compensata, però, dal fatto che quando Rolo libera uno dei suoi amici, questi possono aiutarlo moltissimo per superare particolari situazioni o prendere bonus altrimenti irraggiungibili. Per esempio, il coniglio è in grado di saltare molto in alto, il tricheco di galleggiare nell'acqua, la talpa di scavare tunnel e lo

scoiattolo di scalare pareti. Tutte queste abilità possono essere sfruttate prendendo direttamente il controllo di uno di essi, naturalmente dopo aver lasciato Rolo in un posto sicuro lontano da malintenzionati.

Per difendersi da questi ultimi ci sono due modi: saltargli sopra o lanciargli addosso degli oggetti, esattamente come in *Mario*. Per usufruire di questa ultima possibilità occorre, però, trovare e raccogliere un simbolo rappresentante un aspirapolvere. Fatto ciò, Rolo sarà in grado di aspirare piccoli oggetti e lanciarli contro i nemici grazie all'ausilio della sua proboscide. Naturalmente, come in tutti i prodotti del genere, anche in questo non mancano livelli segreti pieni di bonus di ogni tipo, dai punti alle vite extra.

Dal punto di vista grafico *Rolo to the Rescue* è un capolavoro. L'animazione di ogni personaggio è curata sotto ogni punto di vista e sono stati aggiunti anche dei tocchi umoristici molto simpatici. Il coniglio, per esempio, quando sta troppo a lungo fermo senza fare niente tira fuori un libro e si mette a leggere, mentre lo scoiattolo, nella stessa situazione, si sgranocchia una ghianda. Le caratteristiche grafiche di Rolo variano a seconda del livello e così anche il sonoro. Nel West, sempre per fare un esempio, il protagonista gira per i livelli con in testa un cappello da cowboy, accompagnato da una colonna sonora da film Western.

Per farla breve: un gioco stupendo,



Bio Massa

89%

Ottima grafica e ottimo sonoro. Il tutto condito con una giocabilità pari solo a pochi prodotti (*Sonic*, *Mario* e *Kid Kameleon* tanto per intenderci). Insomma, bisogna proprio ammetterlo, *Rolo to the Rescue* è fenomenale. Ancora una volta la Sega ha dimostrato, grazie alla Electronic Arts, che il Megadrive è un'ottima console in grado di reggere benissimo il confronto con il diretto rivale SNES, pur non disponendo dei tanto acclamati effetti del Mode 7. In soli 4Mbit sono stati inseriti tantissimi livelli, uno diverso dall'altro e, anche una volta terminato il gioco, difficilmente vi separerete dal joypad, questo solo per il gusto di scoprire tutti gli schermi e i bonus nascosti. Accaparratevelo.

COMMENTO & VOTO

SCHEDE TECNICHE

Titolo	Rolo to the Rescue
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N° Giocatori	1
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



Quando un personaggio viene liberato questo segue Rolo ovunque vada.



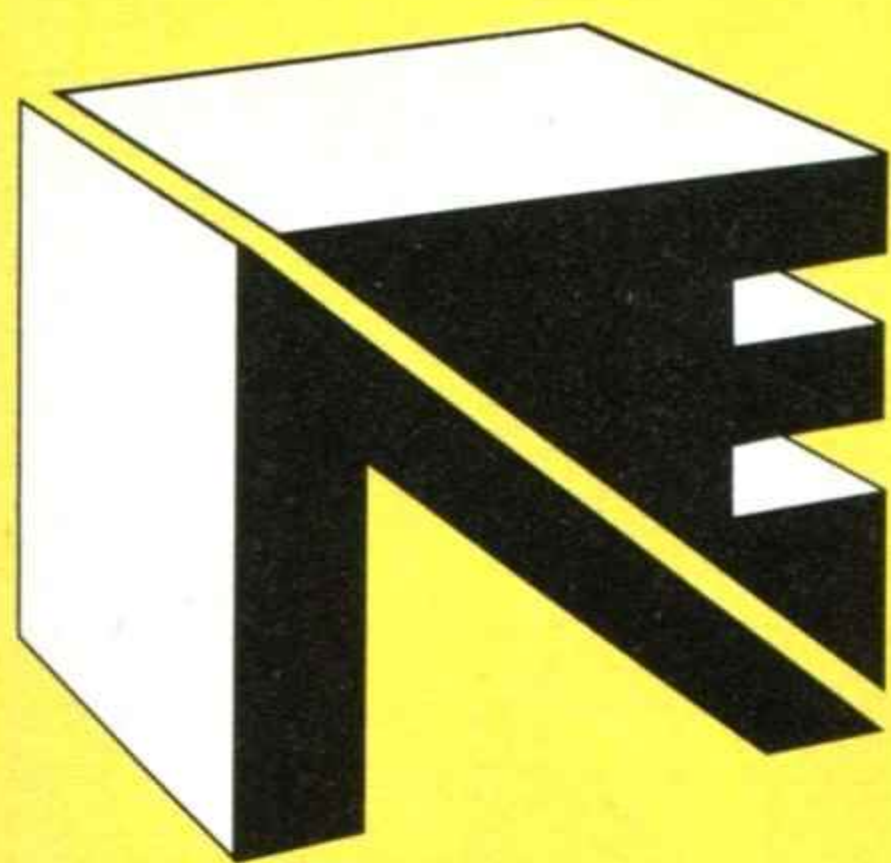
Il mostro del primo livello ricorda moltissimo *Castle of Illusion*. Per ucciderlo occorre saltargli in testa più volte.



Rolo ha deciso di portare a spasso i suoi amichetti: una gita a barca è quello che ci vuole.



Gli elefanti hanno la memoria lunga, speriamo che Rolo si ricordi di tornare in un secondo episodio.



# NEWEL<sup>®</sup> srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

## ORDINA SUBITO

02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER  
CORRISPONDENZA  
IN TUTTA ITALIA.  
SI SERVONO ANCHE  
RIVENDITORI  
QUALIFICATI.

### OFFERTA GIOCHI NOVITA'

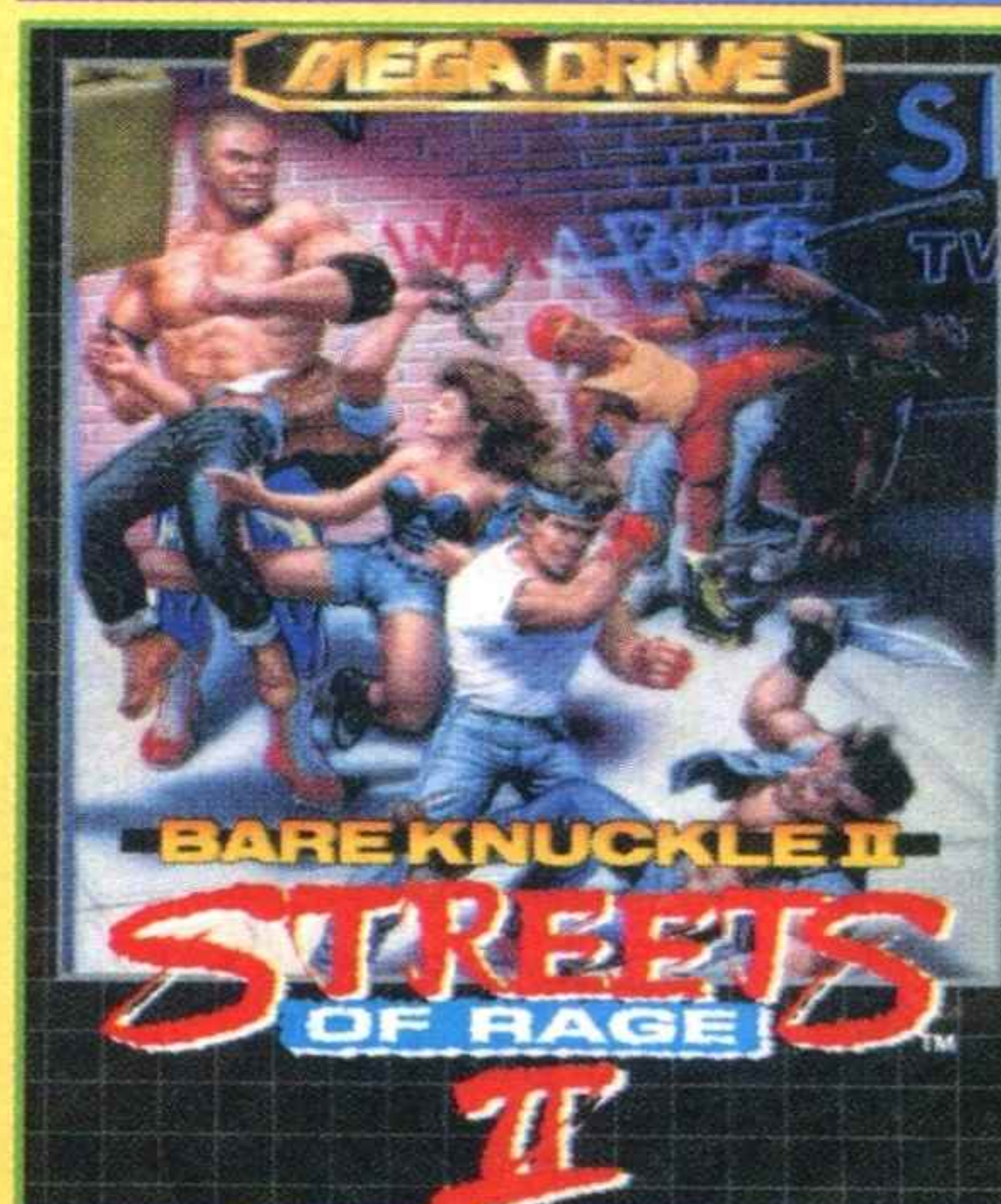
AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CHAKAN	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
CYBORG JUSTICE	L. 119.000
DARE TOESCAPE	L. 99.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGBALL SOCCER CUP	L. 99.000
DOREAMON	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 119.000
E.SUP.LEAGUE SOCCER '93	L. 119.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
EX - MUTANTS	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
FATAL FURY	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
G - LOG	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HIT THE ICE	L. 119.000
HUMANS	L. 99.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JAMES BOND 007	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KICK BOXING	L. 119.000
KING SALOMON	L. 99.000
LA SIRENETTA	L. 99.000
MEGALOMANIA	L. 99.000
MICKY & MACK	L. 119.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
MONOPOLY	L. 99.000
MUHAMMAD ALI' BOXING	L. 99.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT OF THIS WORLD	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
OUTRUN 2091	L. 119.000
PACHIKO FLIPPER	L. 119.000
PGA GOLF 2	L. 119.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 99.000
ROGER CLEMENS BASEBALL	L. 119.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SHINOBI III	L. 119.000
SLAUGHTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 99.000
SPLATTERHOUSE III	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STREET OF RAGE II	L. 119.000
STRIDER II	L. 99.000
SUNSET RIDERS	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TINY TOONS	L. 119.000
TOPOLINO & PAPERINO	L. 109.000
TYRANTS	L. 99.000
WORLD OF ILLUSION	L. 109.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

### GIOCHI SEGA MEGADRIVE

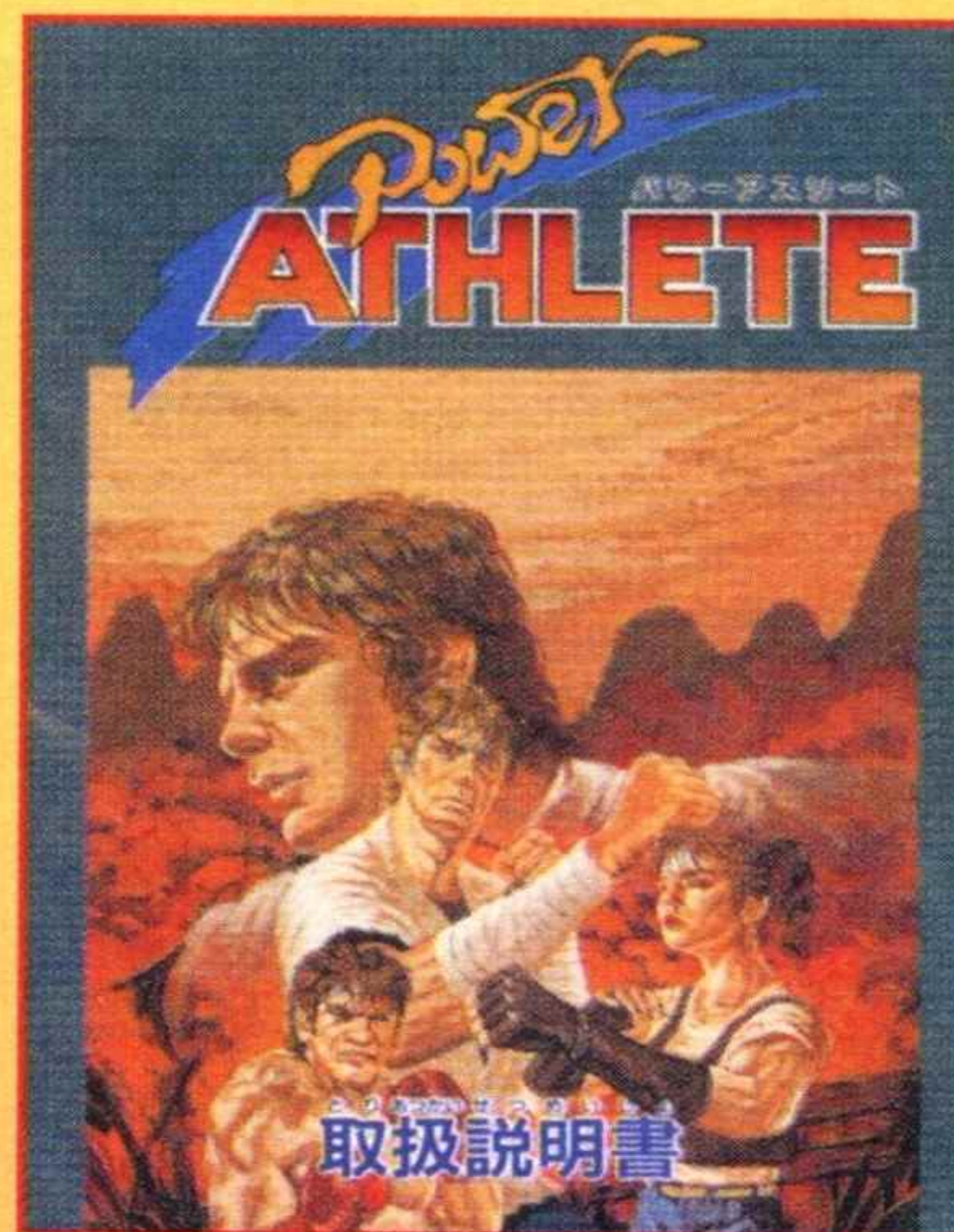
2 CRUDE DUDE	L. 99.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L. 99.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BARCELONA GOLD 1992	L. 69.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CENTURION	L. 89.000
CHASE HQ - AUTO- CHUCK ROCK	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	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
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
GREEN DOG	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LEMMINGS	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MOONWALKER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
ROLLING THUNDER 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
STAR CONTROL	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
SUPERMAN	L. 99.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
TAZMANIA	L. 89.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	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
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
TRASIA	L. 119.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000

### ADATTATORE EURO-JAPAN

PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTRIDGE GIAPPONE  
SULLA VERSIONE EUROPEA  
L. 25.000



DISPONIBILE  
L. 119.000



IL NUOVO STREETFIGHTER  
ORA PER MEGADRIVE

DISPONIBILE  
L. 129.000

### Professional Control Pad



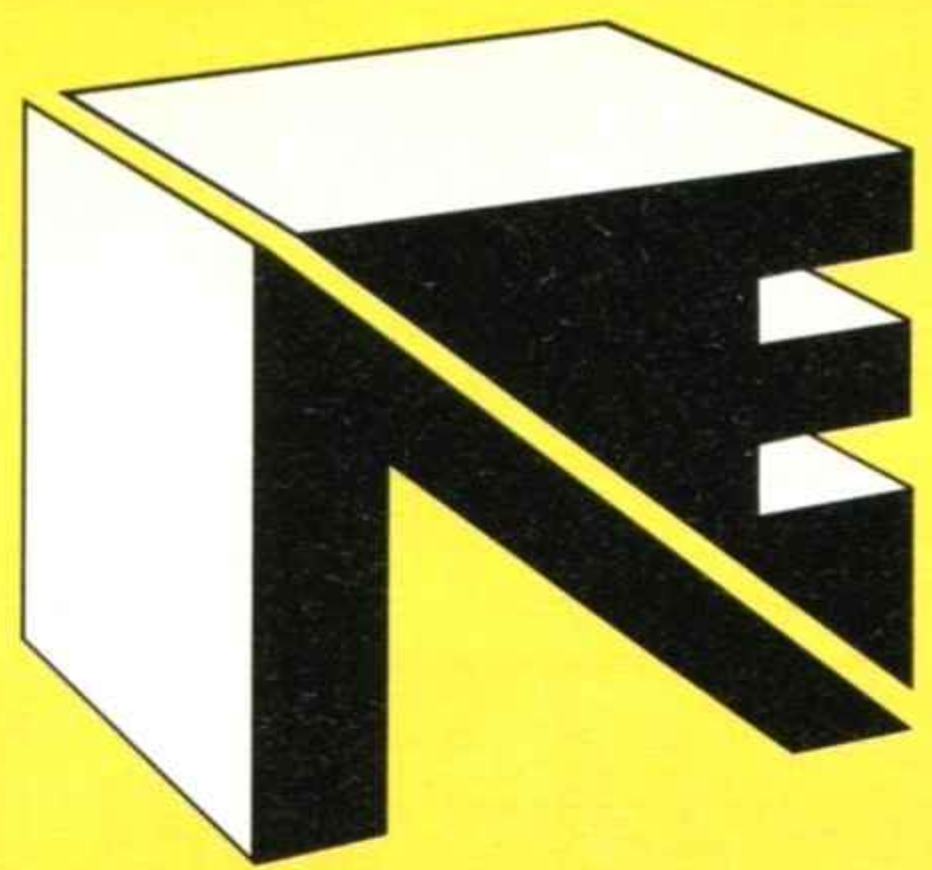
DISPONIBILE  
L. 29.000

### OFFERTE del MESE

ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
ATOMIC ROBOTIC KID	L. 39.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 49.000
BAD O MAN	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000
BATMAN	L. 59.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000
BATTLE GOLFER	L. 29.000
BLOCK - OUT	L. 29.000
BUCK ROGER'S	L. 59.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DAHNA	L. 59.000
DARIUS II	L. 39.000
DAWN IN 4081	L. 29.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DJ BOY	L. 49.000
DYNAMITE DUKE	L. 49.000
E. SWAT	L. 49.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L. 39.000
FANTASY SOLDIER	L. 39.000
FASTEST ONE F1	L. 39.000
FIRE MUSTANG	L. 39.000
FORBIDDEN CITY	L. 39.000
F-Z AXIS	L. 49.000
GAIN GROUND	L. 39.000
GYNOUG	L. 39.000
HELLFIRE	L. 39.000
HEAVY NOVA	L. 59.000
HEAVY UNIT	L. 49.000
HIDDING BALL	L. 49.000
JAMES POND II	L. 59.000
JEWELMASTER	L. 39.000
J.MONTANA FOOTBALL 2	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 29.000
KID CHAMELON	L. 59.000
LEYNOS	L. 29.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 49.000
MERCS II - COMMANDO	L. 49.000
MRS. PACMAN	L. 39.000
MYSTIC DEFENDER	L. 49.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OUT RUN	L. 39.000
PHELIOS	L. 39.000
POWER BALL	L. 49.000
QUACKSHOT D. DUCK	L. 49.000
ROADBLASTER	L. 29.000
SD VARIS	L. 49.000
SHADOW DANCER	L. 49.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 49.000
SONIC	L. 49.000
SPACE GOMOLA	L. 39.000
SPIDERMAN	L. 49.000
STEEL EMPIRE	L. 49.000
STORMLORD	L. 39.000
S. MONACO GP	L. 49.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
SWORD OF VERMILLON	L. 59.000
STRIDER	L. 49.000
TETRIS	L. 49.000
THUND. PRO-WREST	L. 49.000
THUNDERFOX	L. 49.000
TOE JAM & ERALD	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TORA! TORA! TORA!	L. 49.000
TROUBLE SHOOTER	L. 49.000
TURBO OTRUN	L. 49.000
UNDELINE	L. 39.000
VERYTEX	L. 39.000
WANI WANI WORLD	L. 49.000
WANDONA FOREST	L. 39.000
WIPERUSH	L. 29.000
WONDERBOY III	L. 29.000
WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
WRESTLE WAR	L. 49.000
X.D.R.	L. 39.000
ZERO WINGS	L. 49.000

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.

**VENDITA  
ANCHE PER  
CORRISPONDENZA  
IN TUTTA  
ITALIA**



**NEWEL® srl**

**COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75**

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

**ORDINA SUBITO  
02 - 33000036 (5 linee)**



**SUPERNES  
SUPERNINTENDO**

+ ALIMENTATORE + JOYPAD  
+ CAVO SCART

**L. 288.000**

**OFFERTA  
SUPERNES COMPLETO  
+ STREETFIGHTER II  
L. 428.000**

**GIOCHI SUPERFAMICOM**

3DGolf Simulation	L. 98.000	Rocky Joe Box	L. 128.000
Acrobatic Mission	L. 128.000	RPM Rancing	L. 98.000
Adventure Island	L. 98.000	Rushing Beat II	L. 158.000
Aliens Vs Predator	L. 158.000	<b>(Il nuovo Street Fighter II !)</b>	
Amazing Tennis	L. 148.000	Serpaint Trio	L. 138.000
Arcataiser	L. 68.000	Sim Earth	L. 98.000
Big Run	L. 88.000	Song Master	L. 98.000
Cacoma Knight	L. 98.000	Soul Blazer	L. 68.000
Combat Libes	L. 138.000	Star Wars	L. 158.000
Cosmo Game	L. 128.000	Street Fighter II	L. 188.000
Darius III	L. 88.000	Strikegunner	L. 88.000
Darius Twin	L. 78.000	Super Birdie Rush	L. 148.000
Devil Boy (Novità)	L. 168.000	Super Bowling	L. 128.000
Dimension Force	L. 98.000	Super Chinese World	L. 108.000
F- Zero	L. 118.000	Super Dimension Force	L. 98.000
F1Super Circus Limited	L. 138.000	Super F1 Circus	L. 138.000
Fatal Fury	L. 158.000	Super F1 Hero	L. 148.000
Final Fight	L. 138.000	Super Fire Pro Wrestling	L. 98.000
First North Star Ken 6	L. 158.000	Super Ghouls & Ghost	L. 108.000
Flying Hero	L. 138.000	Super Kick Off	L. 128.000
Goemon	L. 138.000	Super Mario Kart	L. 138.000
Golden Fighter Coin-Up	L. 158.000	Super Pang	L. 118.000
Gradius 3	L. 98.000	Super S.W.I.V. (Novità)	L. 128.000
Gun Force	L. 118.000	Super Smash TV	L. 88.000
Gundam 91	L. 88.000	Super Stadium	L. 78.000
Hole In One	L. 98.000	Super Valis	L. 88.000
Humana Grand Prix	L. 138.000	Super Volley II	L. 148.000
Hyper Zone	L. 118.000	The King Rally 93	L. 138.000
Jerry Boy	L. 118.000	Thunderspirit	L. 98.000
Joe & Mac 2	L. 138.000	Tiny Toons (Cartoon)	L. 148.000
Joe & Mac Adventure	L. 138.000	Top Racer II	L. 128.000
Joe Boxing	L. 128.000	Turtles Ninja Tmnt4	L. 128.000
Lemmings	L. 78.000	Wonder Boy Magic Adv.	L. 108.000
Metal Jack	L. 148.000	WWF Wrestling Mania	L. 128.000
Mickey Magic Adventure	L. 148.000		
Mystery Circle	L. 118.000		
Othello World	L. 118.000		
Pebble Deach Golf	L. 148.000		
Power Athlete	L. 128.000		
<b>(Tipo Street Fighter II !)</b>			
Prince of Percia	L. 128.000		
Pro-Football	L. 98.000		
Pro-Soccer	L. 98.000		
Professional Baseball	L. 98.000		
Psyco Dream	L. 88.000		
R-Type	L. 78.000		
Ranma 1/2	L. 148.000		
Rocketeer	L. 58.000		

**GIOCHI SUPERNES**

Amazing Tennis	L. 128.000
Bart's Nightmare	L. 138.000
Blazeon	L. 128.000
Chessmaster	L. 118.000
Chuck Rock	L. 128.000
Desert Strike	L. 128.000
Drakken	L. 118.000
F-Zero	L. 118.000
Harley Harmengeous	
Adventure '93 (Novità)	L. 148.000
Home Alone 2	L. 128.000
Hook	L. 128.000
Legend of Mistical Ninja	L. 138.000

**SUPERNES BAZOOKA**

CON 6 GIOCHI

**L. 138.000**



Madden Football '93	L. 138.000
Mickey's Magic Quest	L. 138.000
NCAA Basketball	L. 118.000
NHL Hockey '93	L. 138.000
On the Ball	L. 138.000
Paper Boy 2	L. 98.000
Pilot Wings	L. 98.000
Prince of Percia	L. 138.000
Push Over	L. 128.000
Q* Bert	L. 138.000
Rampart	L. 138.000
Road Riot	L. 138.000
Robocop 3	L. 118.000
Rocketeer	L. 68.000
Romance 3 Kingdom 2	L. 139.000
RPM Racing	L. 108.000
Smartball	L. 128.000
Soul Blazer	L. 118.000
Street Fighter II	L. 158.000
Super Battle Tank	L. 138.000
Super Bowling	L. 128.000
Super Double Dragon	L. 118.000
Super Mario Kart	L. 118.000
Super Mario World	L. 118.000
Super Play Off Football	L. 118.000
Super Scope Bazooka	L. 138.000
Super Soccer	L. 118.000
Super Tennis	L. 118.000
Thunderspirits	L. 118.000
TKO Boxing	L. 118.000
TMNT4 Turtles	L. 118.000
Top Gear	L. 118.000
Ultraman	L. 118.000
Un Squadron	L. 118.000
Wheel of Fortune	L. 128.000

**PRO-S ARCADE  
JOYSTICK PER  
MEGADRIVE E  
SUPERNES  
L. 68.000**



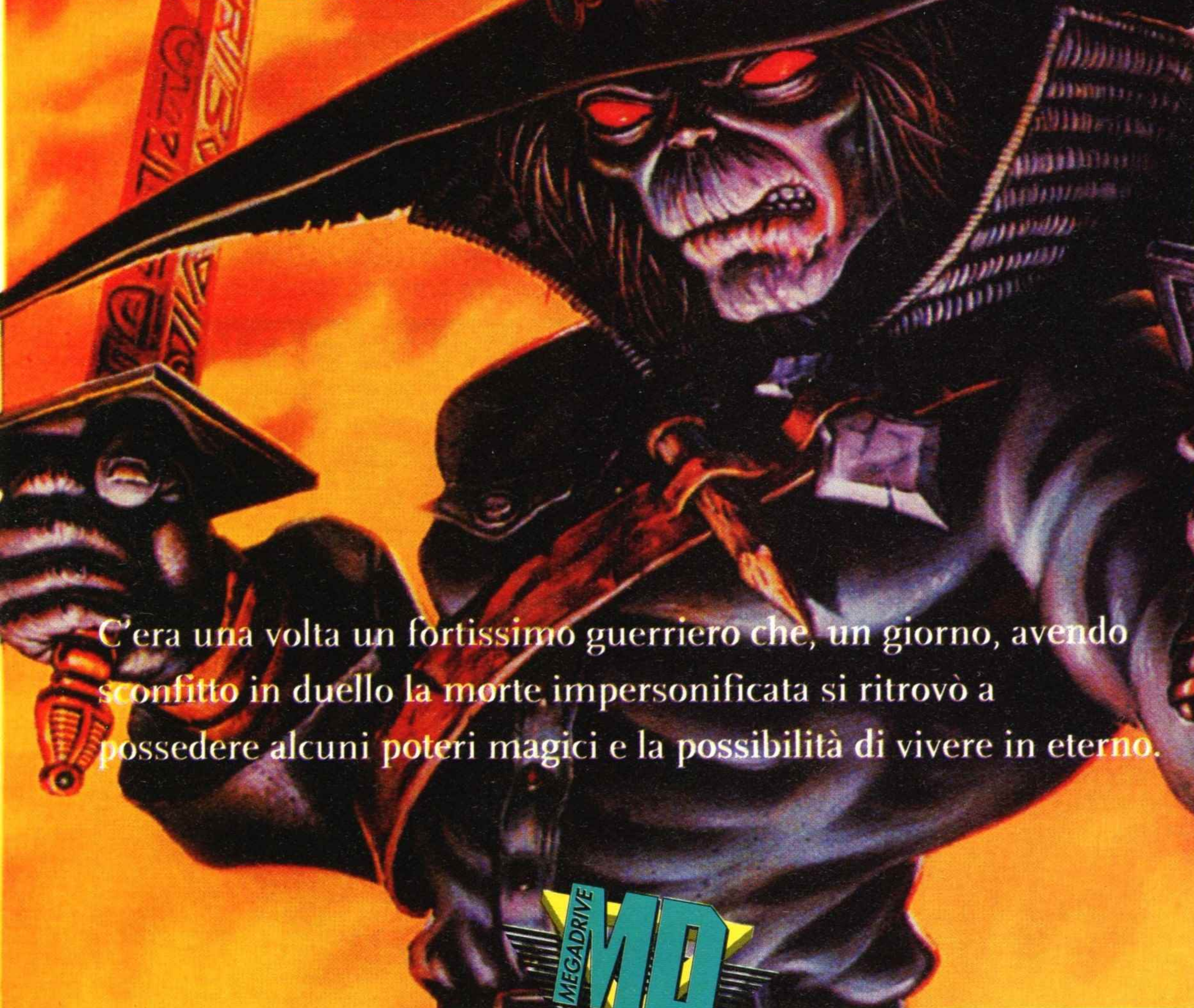
Word League Soccer	L. 128.000
WWF Wrestlingmania	L. 138.000
X-Man Spiderman	L. 128.000
Xardion	L. 138.000
Y's 3	L. 128.000
Zelda 3	L. 128.000

**NOVITÀ !  
JOYPAD L. 38.000**

**DISPONIBILI !  
STARFOX  
TINY TOONS  
DRAGON'S LAIR  
IN OFFERTA**

# CHAKAKAN

## The forever man



C'era una volta un fortissimo guerriero che, un giorno, avendo sconfitto in duello la morte impersonificata si ritrovò a possedere alcuni poteri magici e la possibilità di vivere in eterno.



(Sopra) Per uccidere i guardiani di fine livello è indispensabile adottare una buona tattica di attacco. (Sotto) Una di queste consiste nel rendersi invisibili agli occhi nemici.

**D**etta così, questa, sembrerebbe la storia di una di quelle pellicole cinematografiche sulla falsariga di *Highlander - L'ultimo immortale*. Ma a differenza del film, che vedeva protagonisti Christopher Lambert e il mitico Sean Connery, in questo gioco non bisogna combattere altri immortali allo scopo di rimanere gli unici e ritornare mortali, ma cercare i vari demoni che ancora minacciano la Terra ed eliminarli una volta per tutte.

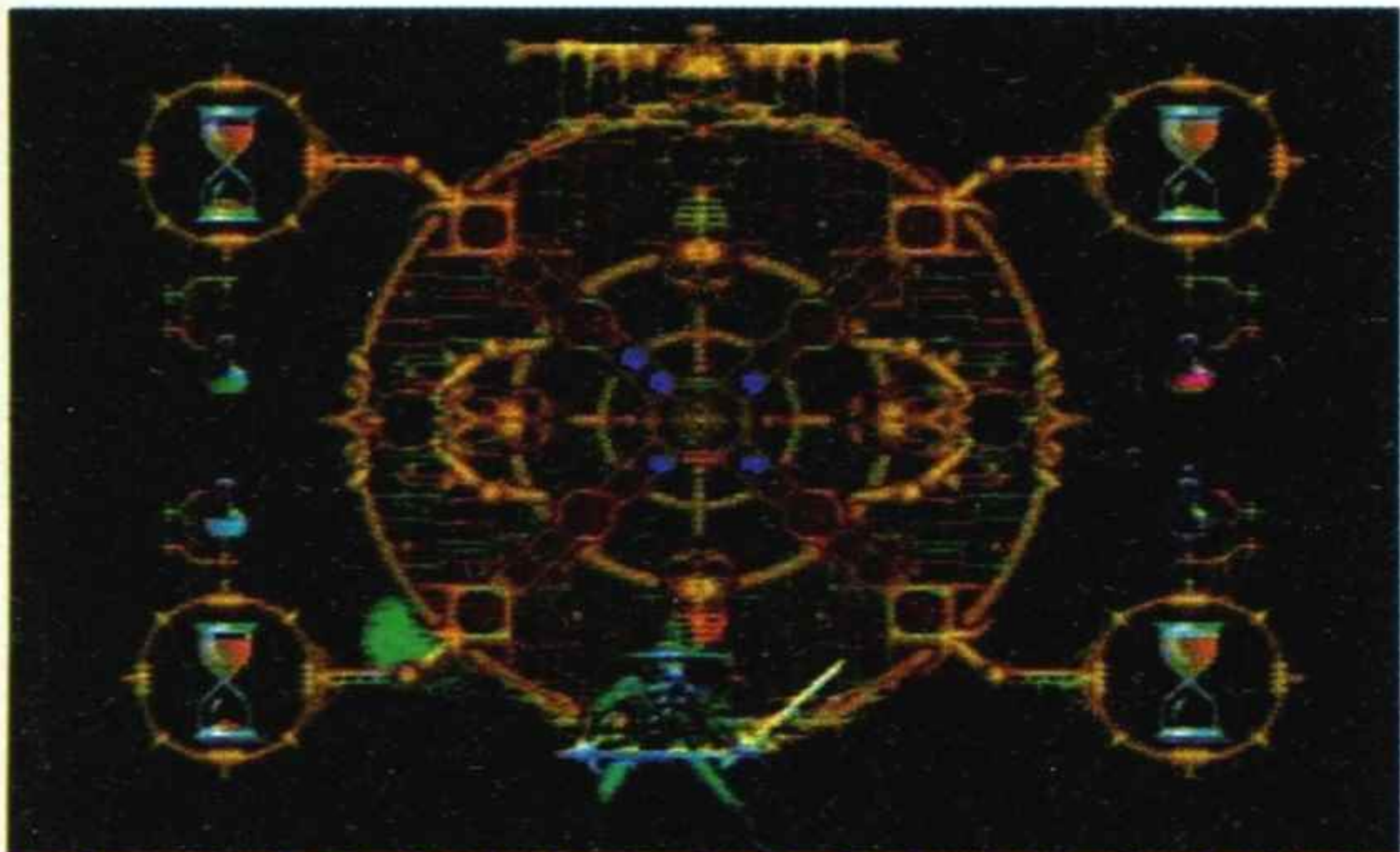
Il gioco comincia con Chakan all'interno del limbo: da qui è possibile raggiungere uno dei quattro piani dimensionali dove si svolgerà il gioco vero e proprio. Queste dimensioni rappresentano gli elementi fondamentali, ovvero Terra, Acqua, Aria e

Fuoco. Il compito del giocatore è, ovviamente, quello di guidare l'impavido Chakan attraverso questi piani astrali, aiutandolo a sconfiggere i vari nemici che li popolano. Ogni dimensione ha due livelli: terrestre e spirituale. Per accedere al secondo occorre, prima, superare tutti i piani terrestri di ogni dimensione, divisi a loro volta in tre fasi. Quando si completa ogni fase ritornerete davanti al portale nel limbo. Da qui potrete rientrare in quella dimensione o accedere a una differente attraverso un altro portale. Naturalmente in ogni dimensione ci sono creature diverse. Nella dimensione dell'aria, per esempio, i nemici sono rappresentati da demoni alati, in quella del fuoco da mostri di lava, nell'acqua si trovano i piranha e in

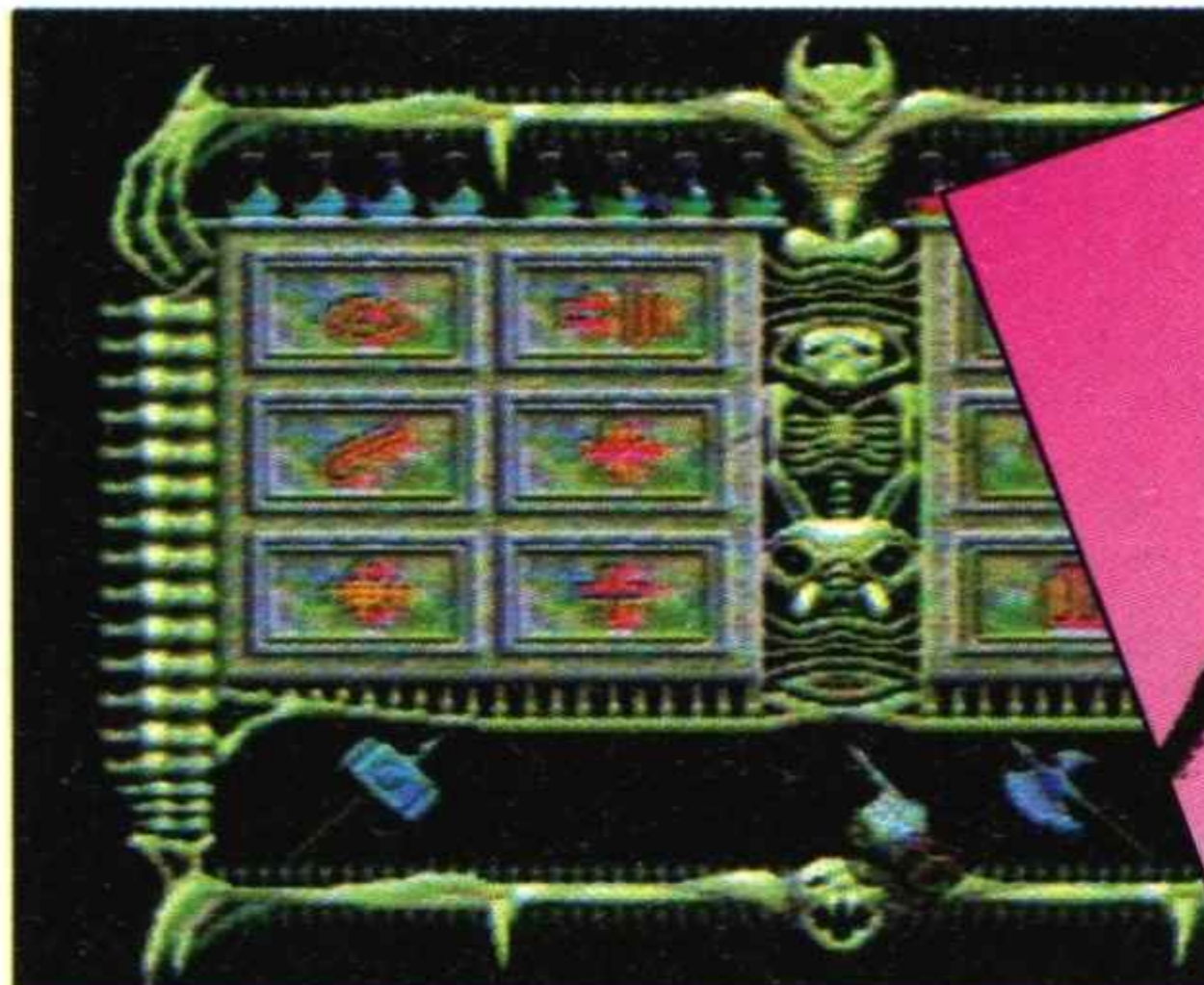
quella della terra ragni e vermi. Per difendersi da questi nemici il giocatore ha a disposizione due armi. Le sue spade e le magie.

Quest'ultima possibilità rappresenta, però, un'implementazione della prima. Infatti, a parte qualche particolare magia come scudi e invisibilità, le altre si limitano a potenziare il potere distruttivo delle due spade. Inoltre ci sono altre armi speciali che permetteranno di superare situazioni particolarmente ostiche, come porte chiuse o piattaforme troppo alte.

Cambiando discorso, la prima domanda che mi sono posto quando ho visto il titolo è: come fa un'immortale a morire? In effetti non può, ed è quello che devono aver pensa-



Questa specie di coso (orologio, specchio, tabellone, chiamatelo come volete) illustra il progredire del gioco.



Le magie sono tantissime, peccato non ce ne sia una in grado di eliminare Apecar.



**Bio Massa**

**71%**

Ho trovato *Chakan* piuttosto interessante per via della particolare atmosfera che si viene a creare durante l'azione e che è dovuta all'affascinante trama e alla suggestiva grafica. Ma, come al solito, il gioco manca di longevità. Questo è dovuto a due fattori. Il primo è l'eccessiva difficoltà sulla quale è inutile soffermarsi più di tanto. L'altra causa è rappresentata dalla profondità del gioco. Quest'ultimo è effettivamente troppo lungo e la mancanza di password costringerebbe chiunque desideri terminarlo a una prolungata (e stressante) seduta davanti allo schermo del Megadrive. In definitiva un gioco consigliato solamente a quelle persone patite di questo genere e che hanno MOLTO tempo da dedicargli.

**COMMENTO & VOTO**

**ARMI E UTENSILI**

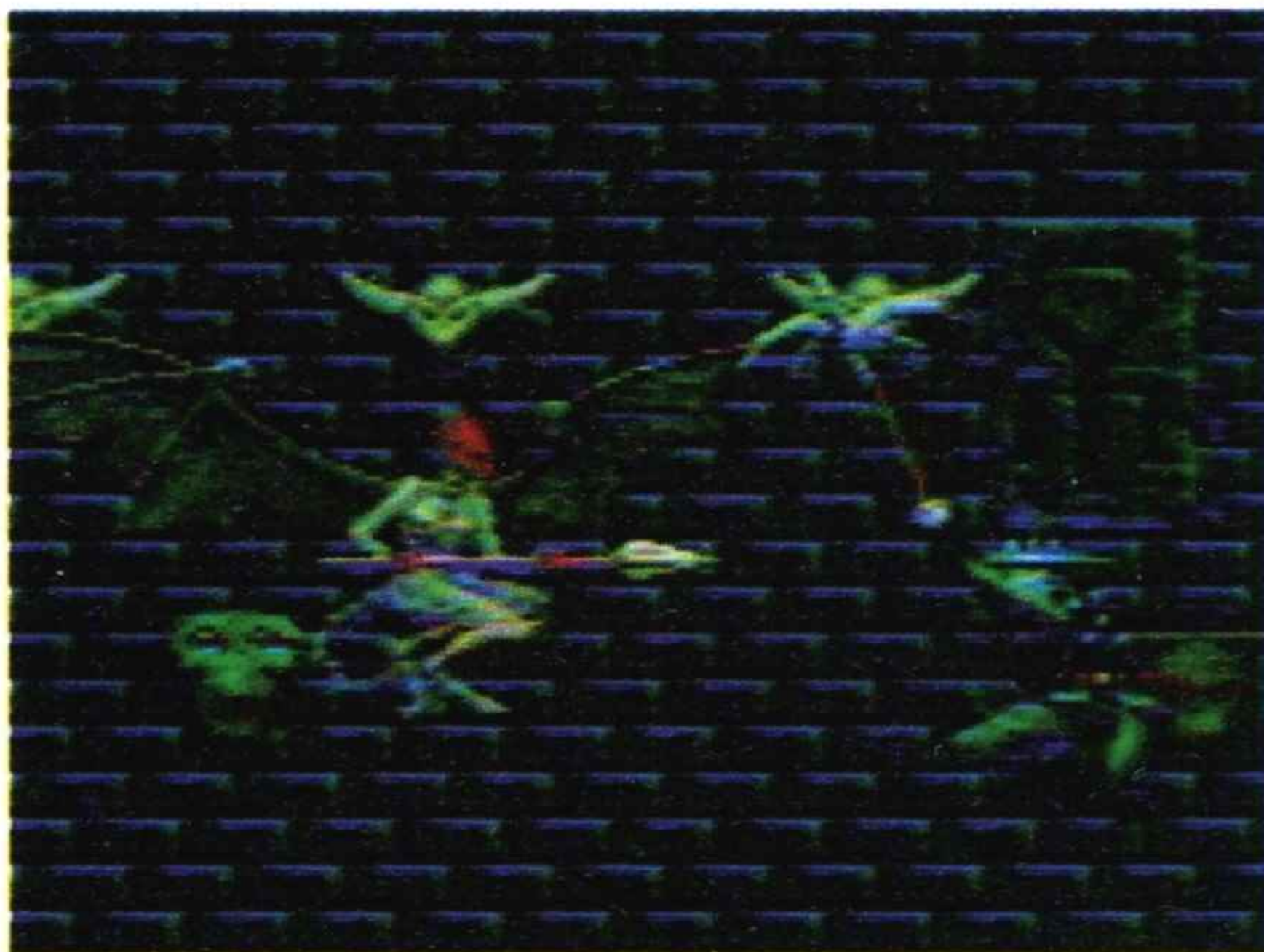
Chakan è sempre armato di due spade con cui attaccare i nemici, ma all'interno dei portali altre armi non aspettano altro che essere raccolte e usate nel modo più micidiale possibile.

**MARTELLINO DA COMBATTIMENTO:** Ottimo per spaccare muri o ostacoli rocciosi.

**FALCE:** Letale per i nemici e indispensabile per tagliare ragnatele o corde.

**ASCI DA GUERRA:** Utile per spaccare porte e combattere bestie particolarmente acide.

**UNCINO:** Permette al giocatore di accedere a piattaforme altrimenti troppo alte per essere raggiunte con un semplice salto.



Le varie armi consentono al giocatore di compiere una grande varietà di azioni, dall'arrampicarsi sulle pareti (Sopra) all'eseguire un micidiale salto mortale (Sotto)







struttura di gioco è sempre la stessa, sfida chiunque a giocare per più di due ore a *Chakan* senza poi provare una leggera repulsi- sione per i giochi di questo genere.







Si ringrazia Joystick Fun-MI

to anche i programmatori. Infatti, quando si finisce l'energia (rappresentata da alcuni teschi in alto a destra) il gioco non termina ma ci si ritrova nel limbo, esattamente come se non fosse successo niente. Ho provato a crepare in tutti i modi, lasciando passare il tempo, cadendo da altezze incredibili... Niente, l'unico modo per terminare il gioco è quello di finirlo o di spegnere la console. Purtroppo la cartuccia necessita di un periodo di smantamento degno di un'avventura, senza contare che non esistono continua. Quello che voglio dire è che per terminarlo occorre stare appiccicati al video per quasi un'intera giornata e, considerando che la

**MAGIE**

Le pozioni sono indispensabili per ottenere potentissime magie. Raccoglietene, quindi più che potete.

-  Rende il giocatore invisibile agli occhi nemici.
-  Rallenta i nemici rendendoli più vulnerabili.
-  Potenzia le spade con il potere dell'aria.
-  Uccide tutti i nemici.
-  Potenzia le spade con il potere del acqua.
-  Ripristina tutta l'energia.

-  Potenzia le spade con il potere del fuoco.
-  Rendono il giocatore capace di saltare molto in alto.
-  Rende Chakan invulnerabile agli attacchi nemici.
-  Potenzia le spade con il potere della terra.
-  Crea un passaggio dimensionale tra il limbo e la nostra pos..
-  Gira la clessidra che scandisce il tempo a disposizione.

**SCHEDA TECNICA**

Titolo Chakan - The forever man

Casa \_\_\_\_\_ Sega

Distribuzione Giochi Preziosi

N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1

Continua? \_\_\_\_\_ No

Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

**AZIONE**

**SOTTO CONTROLLO**



**NEW**

**MARPES<sup>®</sup>**

**PRESENTA**

**MARgame<sup>®</sup>**



- (1) USA 4 BATTERIE 1,5 VOLT
- (2) FUNZIONA SU QUALSIASI TV COLOR
- (3) TRASMETTE NEL RAGGIO DI 4 METRI
- (4) BASSO CONSUMO DELLE BATTERIE
- (5) SUPER LEGGERA PESA SOLO 300 GRAMMI
- (6) COMPATIBILE ANCHE CON I GIOCHI NINTENDO
- (7) IDEALE IN QUALSIASI SITUAZIONE
- (8) FACILMENTE TRASPORTABILE
- (9) INCORPORA UN SUPER JOYSTICK
- (10) PREDISPOSTA PER L'USO CON MONITOR
- (11) PRESE ESTERNE PER ALIMENTAZIONE ELETTRICA  
SECONDO JOYSTICK E PISTOLA

**La piú piccola e leggera console videogioco a colori del mondo  
che funziona anche senza nessun filo di collegamento.**

**MARPES<sup>®</sup>**

Europe spa Distribuzione Esclusiva - Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na) - Tel. 081 - 88 21 044 pbx - Fax 081 - 8829 113 G4

# CASTELIAN

NINTENDO  
NES

GAMEBOY  
GB

Se avete un amico computerista sicuramente ricorderete la fama che ebbe *Nebulus* per Amiga! Ora tocca a voi avventurarvi fino in cima alle malefiche torri aliene, che hanno circondato l'isola di Jemmerville, per distruggerle con le carbonobombe e salvare l'intera popolazione!!!

Quel blocchetto chiaro può essere distrutto con la potente arma di Julius. Occhio alla sfera rimbalzante, però.



**S**trano ma vero. Julius, il protagonista della nostra avventura è stato informato che otto torri aliene hanno accerchiato l'intera isola di Jemmerville, sulla quale ci sono preziosissimi depositi di rubini, diamanti e zaffiri famosi nell'intera galassia del Triangolo. Sfortunatamente l'assedio impedisce agli ipertrasportatori di commerciare le gemme in tutte le terre limitrofe, il che comporta una grave perdita per tutte le attività, prima tra tutte quella della marina. Il governatore di Jemmerville non è affatto felice di questa situazione e perciò ha affidato alla "Domoloco e Figli" il compito di provvedere alla risoluzione del problema. Sarà proprio il presidente Domoloco a ingaggiare il fantastico Julius per questa delicata missione.

"Davvero una situazione poco simpatica" direte voi, siamo perfettamente d'accordo, perciò gambe in spalla e vediamo di dare una mano al nostro piccolo eroe.

Il vostro scopo finale sarà di distruggere tutte e 8 le torri che hanno circondato l'isola, in modo che Julius possa tornare tranquillamente al suo sonnellino domenicale. La cosa, però, si rivelerà tutt'altro che facile, infatti per eliminare le torri dovrete riuscire ad arrivare fino alla loro sommità per piazzare le vostre micidiali bombe-D (Bombe Distruttrici).



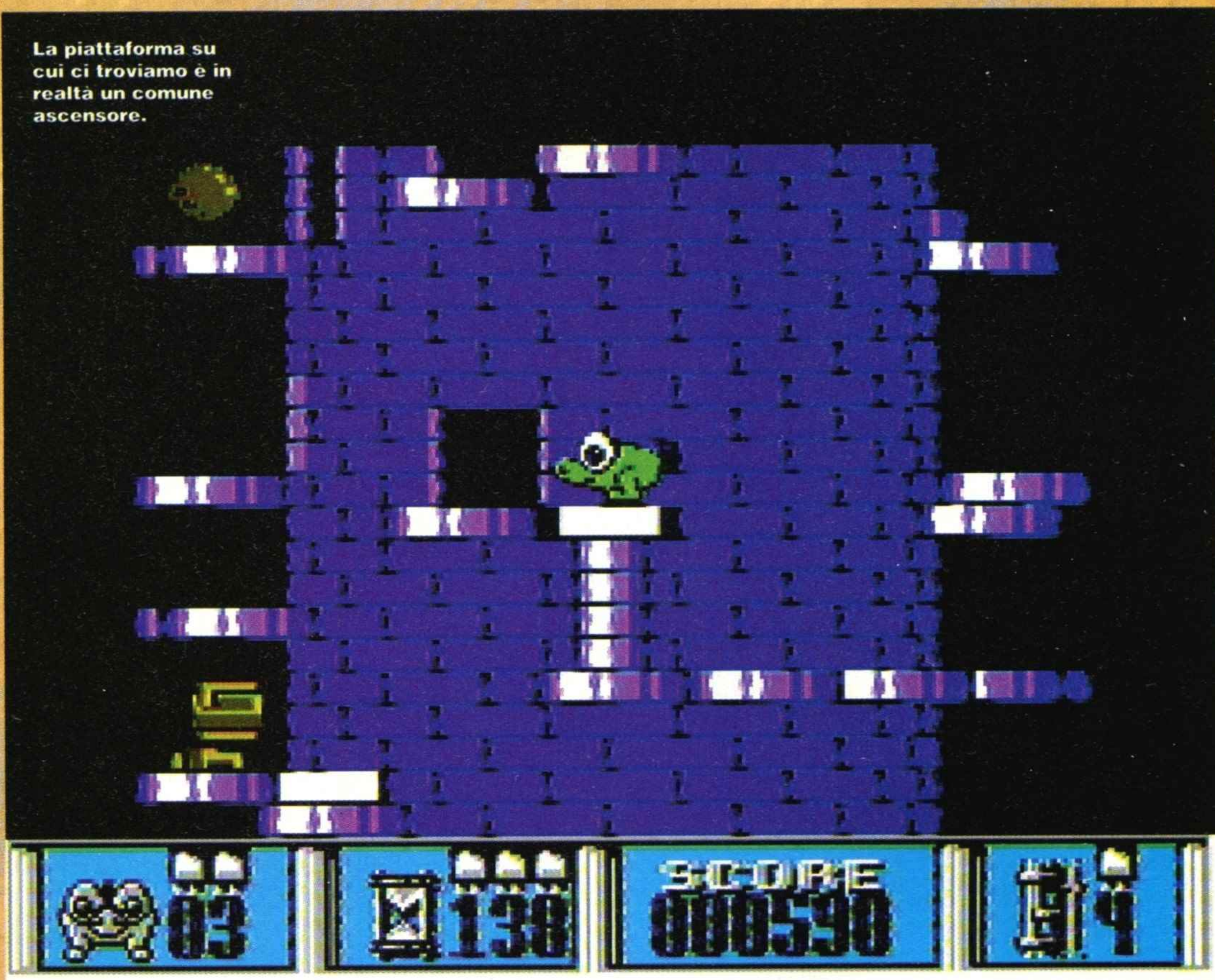
Quel gruppo di sfere orbitanti si dirigerà presto verso di noi, dovremo stare attenti alla rotazione della torre.

Per farvi strada potrete usufruire delle scale e degli ascensori, che troverete sulle torri, facendo però attenzione agli inconvenienti che potrebbero capitarvi: tutt'intorno alle fortificazioni, infatti, gravitano esseri dall'aria non troppo amichevole, tanto che alcuni di essi richiamano le odiatissime strutture molecolari tanto esaltate dalla prof. di chimica. Tra Esaloni, Tri-Zeroop e Metaflii, Julius avrà davvero tanto lavoro da fare. Ricordate che alcuni di questi nemici sono indistruttibili, perciò l'unico modo che avrete per salvarvi sarà quello di indietreggiare o di entrare in una delle numerose porte sparse per tutta la torre.

Ed ecco la fantastica innovazione di questa cartuccia!!

Non appena sarete entrati nella porta, infatti, la torre ruoterà di 180 gradi, facendo uscire Julius dalla parte diametralmente opposta a quella da cui è entrato.

Devo mettervi in guardia anche dal potente campo gravitazionale di Centrus che, in alcuni punti ben determinati, vi potrebbe



Una fase della sezione bonus. Dovrete cercare di acchiappare più diamanti possibili.

Julius zompa di qua e di là per sfruttare tutti i diamanti a sua disposizione.

## TOP SECRET

Ecco qualche consiglio che potrà tornarvi utile per affrontare le malefiche torri:

- 1) State attenti nell'avanzare sul pavimento delle torri, perché anche se la pavimentazione sembra uniforme, può invece celare delle trappole mortali: alcune mattonelle, infatti, non appena ci salirete sopra franeranno, facendovi fare un bel tuffo nell'oceano, e gli ibridi Anuriani non sanno nuotare! Eh, non ci si può più fidare degli ingegneri di oggi!!
- 2) Quando dovete saltare da una mattonella all'altra posizionate i piedini di Julius più vicino possibile al bordo e poi...hoplà!
- 3) Se colpirete le mattonelle lampeggianti avrete dei punti extra.
- 4) Durante il livello bonus muovetevi con la maggiore velocità possibile, non è importante prendere tutte le gemme del livello ma dovete raggiungere assolutamente la torre dell'orologio!

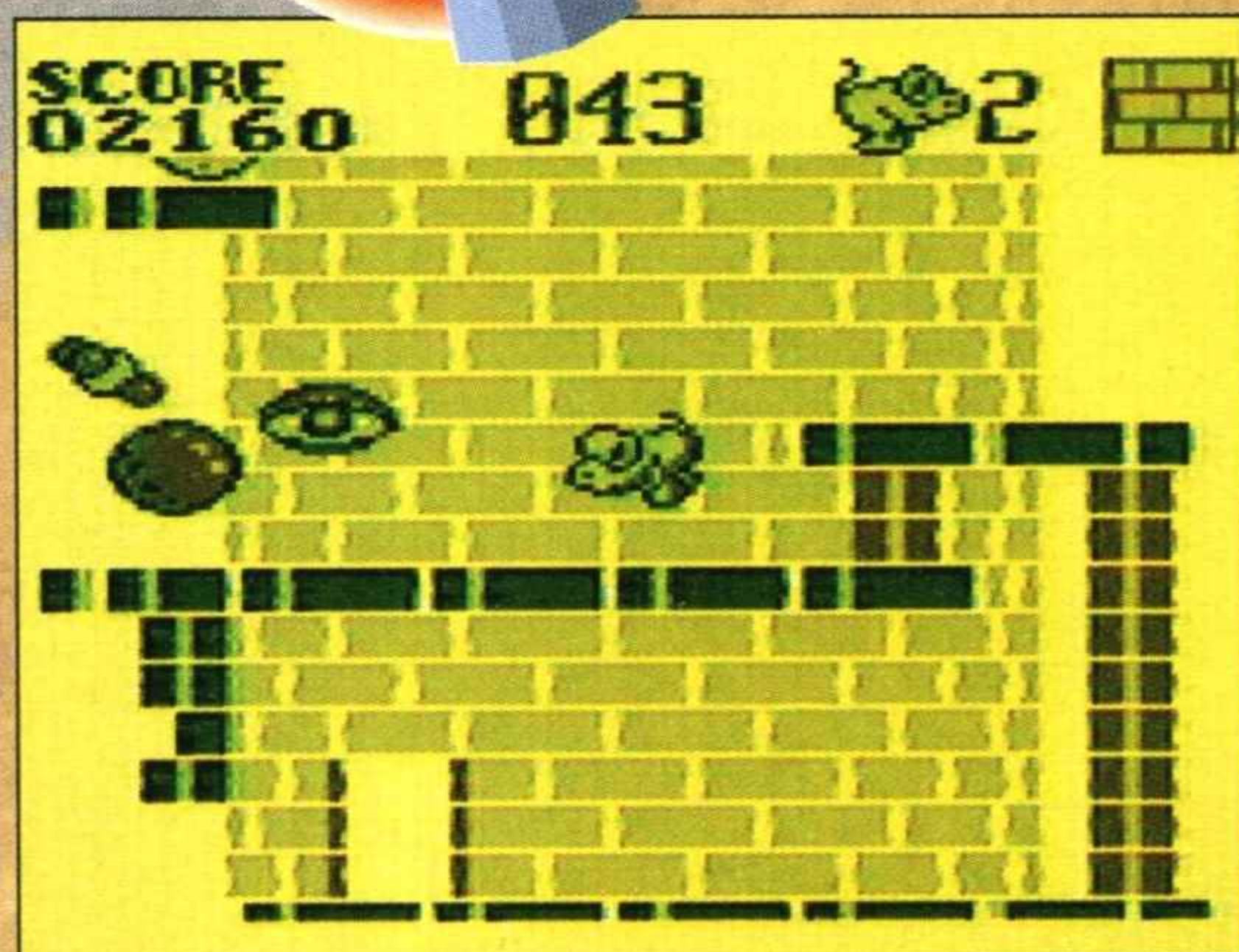




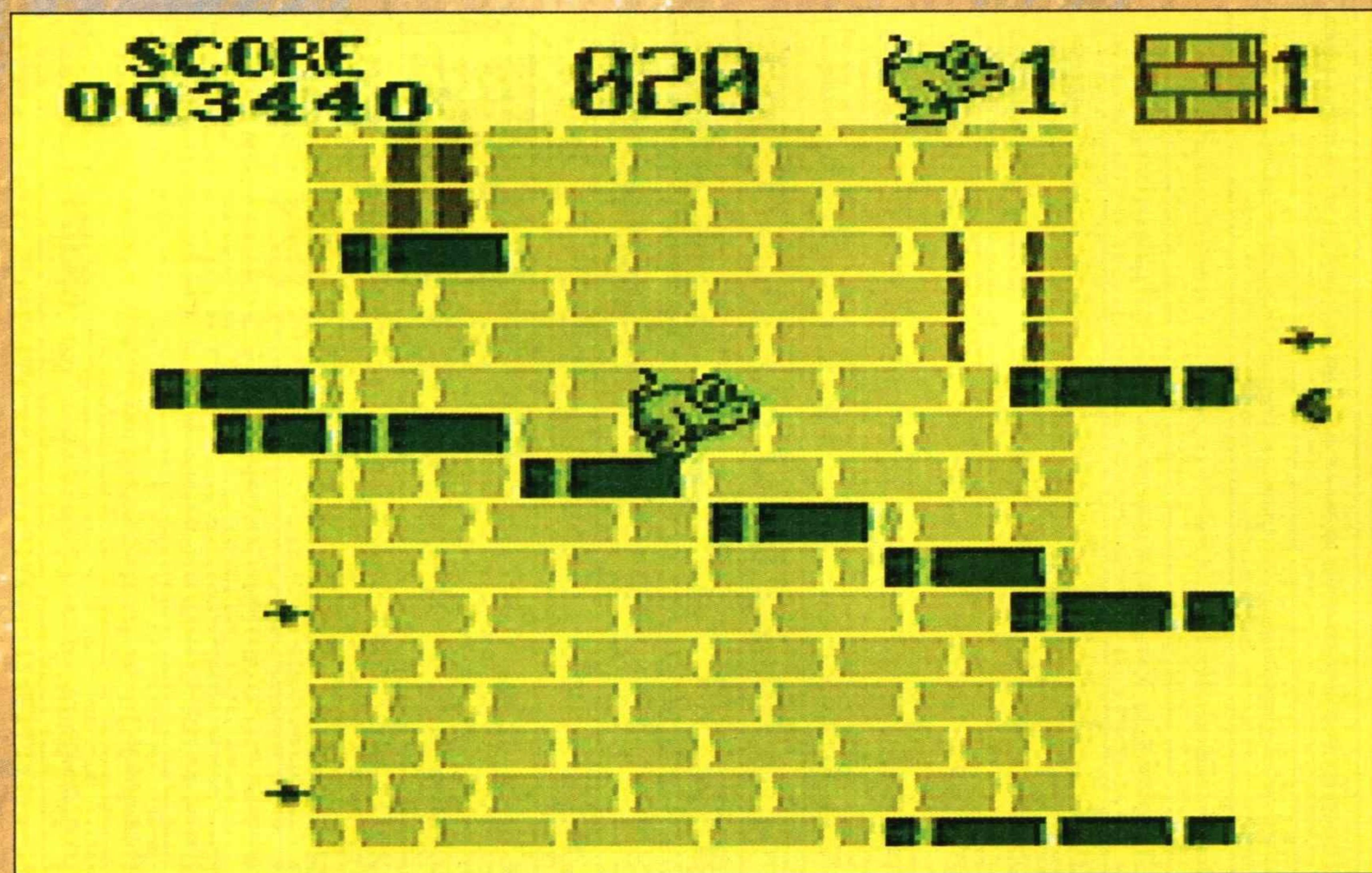
**NES 83%**  
**GB 90%**

far rotolare giù dalle scale se vi fermerete anche solo a meditare. Per quanto riguarda gli ascensori, ricordate che questi saranno evidenziati grazie ad alcuni blocchi luminosi e che per azionarli non dovrete far altro che premere SU. Arrivati al piano superiore scendete subito, perché dopo pochi secondi l'ascensore tornerà al piano da cui siete partiti. Dovrete fare in fretta a raggiungere la cima della torre perché avrete a disposizione solo un determinato numero di secondi per farlo; se non sarete riusciti nel vostro intento allo scadere del tempo dovrete ricominciare dal fondo. Sullo schermo di gioco saranno visualizzati: il punteggio che avrete ottenuto sino a quel momento, il numero di vite rimaste, il tempo che avrete ancora a disposizione e il numero della torre che state cercando di scalare.

Ricordate che potrete selezionare il livello di difficoltà a voi più consono tra "principiante" ed "eroe" e che raggiunti 5000 punti del primo livello e 10000 del secondo, potrete avere una vita extra!



La grafica Game Boy riproduce fedelmente tutti gli sprite di quella del NES.



Così comincia la nostra scalata alla prima torre. La strada per la cima è davvero lunga!

### COME VIVERE DA PASCIA

Dopo che avrete buttato giù una torre, accederete a un livello bonus coperto di diamanti e pietre preziose. Tutte le gemme che vedrete possono essere prese e più ve ne accaparrerete maggiore sarà il vostro bonus. Per tutta la durata del livello, il tempo cesserà di avanzare, così da poter dare a Julius la possibilità di fare una bella scorta di diamanti e rubini, saltellando da una nuvola all'altra fino a raggiungere la torre dell'orologio, dove riceverete un tempo extra.

## COMMENTO & VOTO

**NES:** *Castelian* è riuscito discretamente. Il rivoluzionario campo di gioco rotante è sicuramente una delle innovazioni più suggestive che siano mai state realizzate per il NES. La grafica lascia un po' a desiderare ingannando, a volte, per un uso dei colori poco minuzioso. Il timer, alcuni nemici indistruttibili e i percorsi ardui sono una vera sfida, se vorrete cimentarvi in un gioco che potrà darvi molte soddisfazioni. Discreto il sonoro.

**GB:** La grandezza dello schermo influisce sulla difficoltà del gioco. Sottolineo, però, che la grafica, davvero ben curata, ha la capacità di non far pesare il problema e che la fluidità di rotazione sia nettamente migliore, conferendo al GB l'indiscusso primato per quanto riguarda questo confronto. Una realizzazione davvero buona!

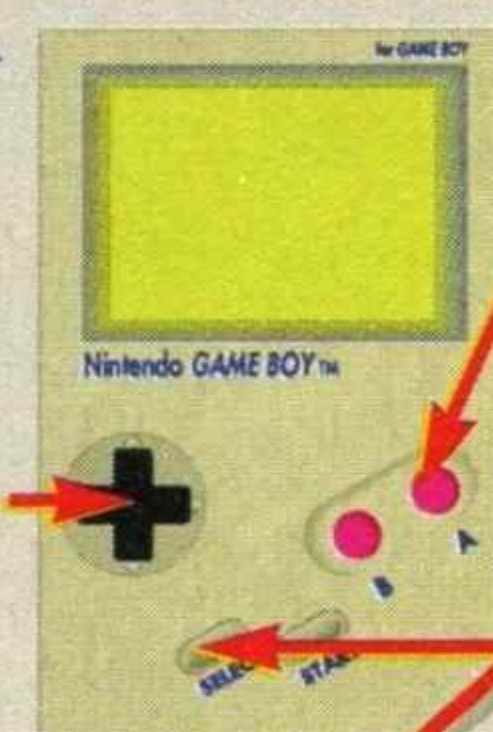
## SCHEDA TECNICA

Titolo	Castelian
Casa	Storm
Distribuzione	GIG
N° Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	2

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO

Per far muovere Julius a destra e a sinistra e per andare su e giù con gli ascensori



Per posizionare le bombe (da fermo) e per saltare in movimento

Seleziona gli effetti sonori e le opzioni di gioco



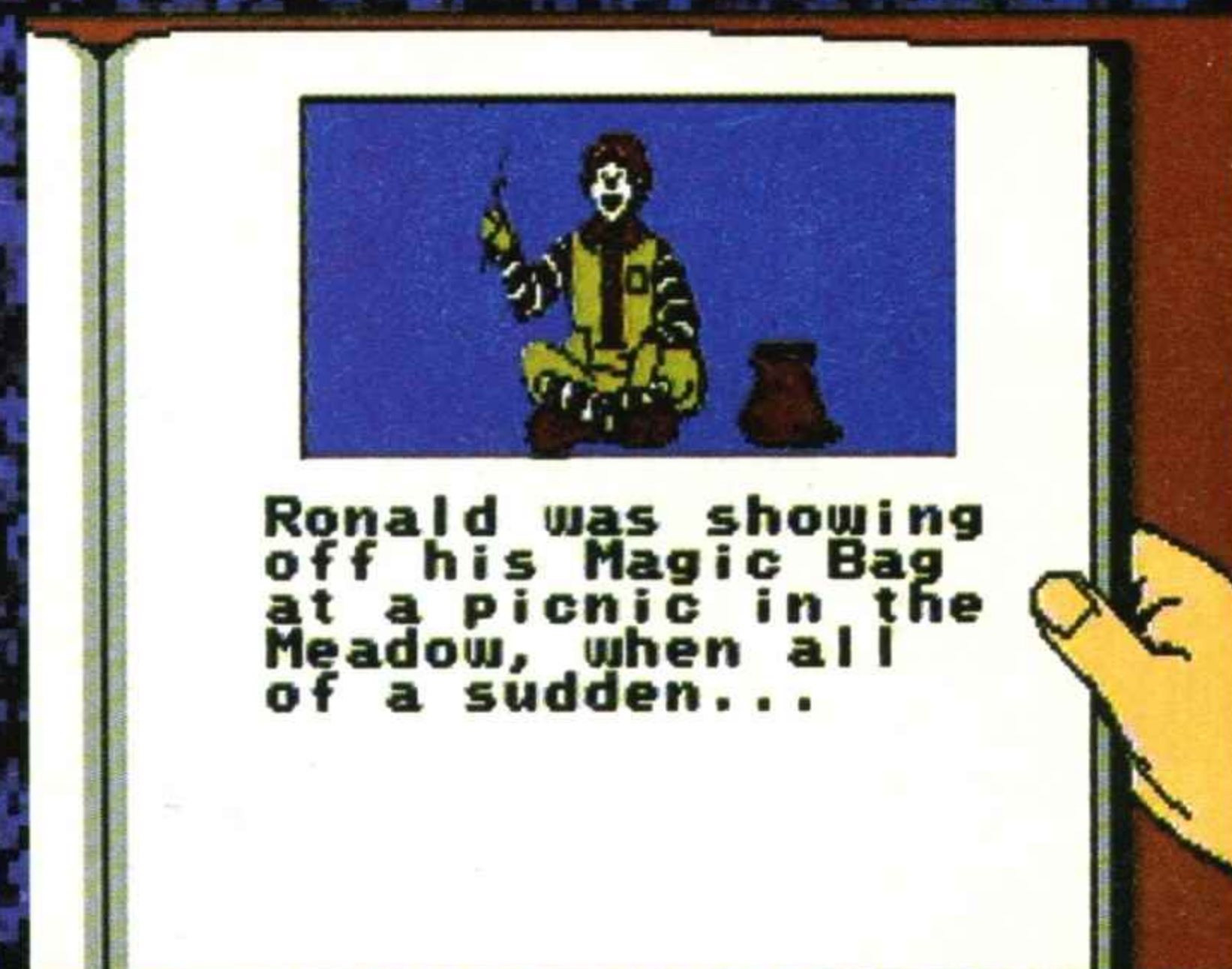
Per posizionare le bombe (da fermo) e per saltare in movimento

Per far muovere Julius a destra e a sinistra e per andare su e giù con gli ascensori

# McDonaldal

Se amate sguazzare tra hamburger e patatine, con la dolce compagnia di un grosso bicchiere di coca-cola o di un dolcissimo frappè alla fragola fatelo pure...occhio alla linea però e a non farvi fregare la borsa come è successo a Ronald!!!

NINTENDO  
**NES**



Una parte del prologo animato del gioco. Un'introduzione davvero carina.

**M**cdonaldland, la cartuccia che profuma di patatine fritte è stata realizzata anche per la vostra amata macchina, anche se con qualche differenza rispetto al gioco per GB (andate a leggerne la recensione per scoprire l'ultimo scandalo del mondo dei videogiochi). Tutto ebbe inizio dal fatto che Ronald, attuale proprietario della famosa catena di fast-food, si divertiva spesso con alcuni giochi di prestigio all'interno dei suoi locali. Il inalvagione di turno, denominato Fregarolo, per ovvie ragioni, stanco delle buffonate di Ronald decise allora di "fregare" la borsa magica di quello che lui considerava uno scocciatore (dato che non lo faceva mai mangiare in santa pace!). Il vostro arduo compito, amici mangerecci, sarà di riuscire a recuperare la borsa di Ronald, togliendola dalle grinfie di Fregarolo, e per riuscire nel vostro intento dovrete attraversare una miriade di terre inospitali e sconosciute, superando tutti i vari livelli che le compongono, e riportando i pezzi del puzzle di ciascun mondo a Ronald.



Uff! Che peso la spesa! Meno male che con questo blocchetto potremo superare un ostacolo difficile.



High Five! Se qualcuno aveva ancora dei dubbi sull'origine dei due ragazzini...



Per superare quel fetentone dovrete produrci in manovre di alta acrobazia. Cosa ci tocca fare...

Inizierete la vostra ricerca dalla casa di Ronald per poi proseguire nelle cinque terre successive. All'inizio del gioco apparirà la mappa del luogo in cui vi trovate: questa vi sarà utile perché vi permetterà di vedere il livello su cui sono Mick e Mack, i nostri piccoli protagonisti. Inoltre, vi mostrerà il numero di pezzi di puzzle necessari per accedere al mondo successivo e, man mano che li ritroverete, le tessere del puzzle si gireranno mostrandovi cosa celano. Il sentiero che vedrete disegnato sullo schermo vi permetterà di muovervi tra i livelli interni di una terra e vi darà la possibilità di tornare a visitare un qualsiasi level-

## TI AUGURO DI CUORE DI SALIRE IN ASCENSORE...

Ci sono vari tipi di ascensori che potrete utilizzare:

**Ascensore mobile:** Funziona solo se ci salite sopra.

**Ascensore continuo:** Questo tipo di ascensore non aspetterà certo voi per continuare nel suo percorso.

**Ascensore trasportatore:** Per servirvene dovrete premere la croce direzionale nella direzione opposta a dove siete diretti.

**Le nuvole:** Vi porteranno nel posto segreto dei super bonus!

# McDonaldland



Red Fury

# 78%

## OGGETTI SPECIALI

**Archi d'oro:** Se ne raccoglierete 100 avrete la possibilità di accedere a un livello bonus di gioco dove, se sarete abili, potrete ottenere anche una vita supplementare.

**1-UP:** prendetene quanti più potete, perché ciascuno di questi significa una vita in più

**Cerniera lampo:** Per utilizzarla dovrete stare in piedi di fronte alla cerniera e premere il pulsante B.

**Il commutatore:** attenzione perché questo strano aggeggio vi farà tornare difilato al punto di partenza del livello, il che si rivelerà una cosa utile quando dovrete riportare a Ronald le tessere del puzzle, ma altrimenti...

**Ruotatore:** Troverete questo strumento alla fine di alcuni percorsi del cielo e vi permetterà di roteare in modo che il cielo diventi terra. Ricordate, però, che per utilizzarlo ci vuole molta velocità!

**Stella Mick Mack'er:** Toccando questo oggetto potrete cambiare il personaggio da voi scelto in qualsiasi momento.



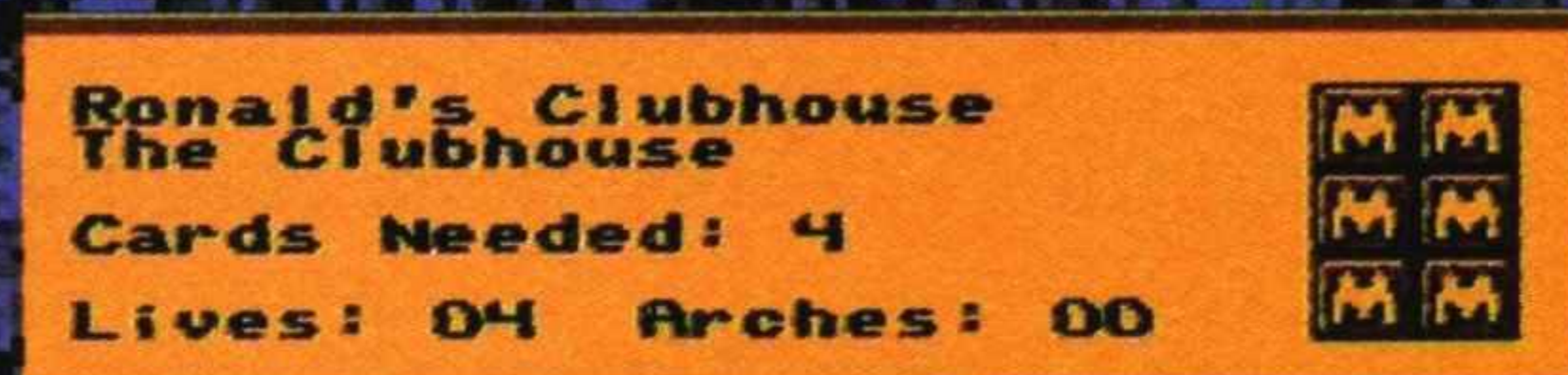
(A lato) Un bel castorino, che ci vuole spennare. Non siamo mica dei polli!

(Sotto) La mappa del gioco, possiamo accedere a più di un livello contemporaneamente.

lo se, pur avendo superato tutte le linee finali dei vari livelli, vi mancherà ancora qualche tessera del puzzle.

La missione comunque si rivelerà tutt'altro che facile, infatti Fregarolo ha pensato bene di tutelarsi mandandovi contro le sue singolari creature che, ovviamente non vi accoglieranno a braccia aperte nel vedervi arrivare!!

Il metodo più semplice per far fuori i suddetti mostriciattoli sarà quello di scaraventare loro addosso dei grossi blocchi, che troverete durante il vostro percorso. Troverete anche dei blocchi porosi che vi serviranno per superare zone difficili, come il mare di lava, e dei blocchi riempitivi con cui potrete creare dei percorsi alternativi se riuscirete a lanciaarli sulle sagome disegnate nel cielo. Per recuperare la preziosa borsa dovrete superare ben 6 terre: la casa di Ronald, la casa sull'albero di Passerotto, gli altopiani dello smorfioso, il laboratorio del professore (non il vostro, niente paura!), la rotta cosmica e l'ultimo che sarà il nascondiglio di Fregarolo.



## COMMENTO & VOTO

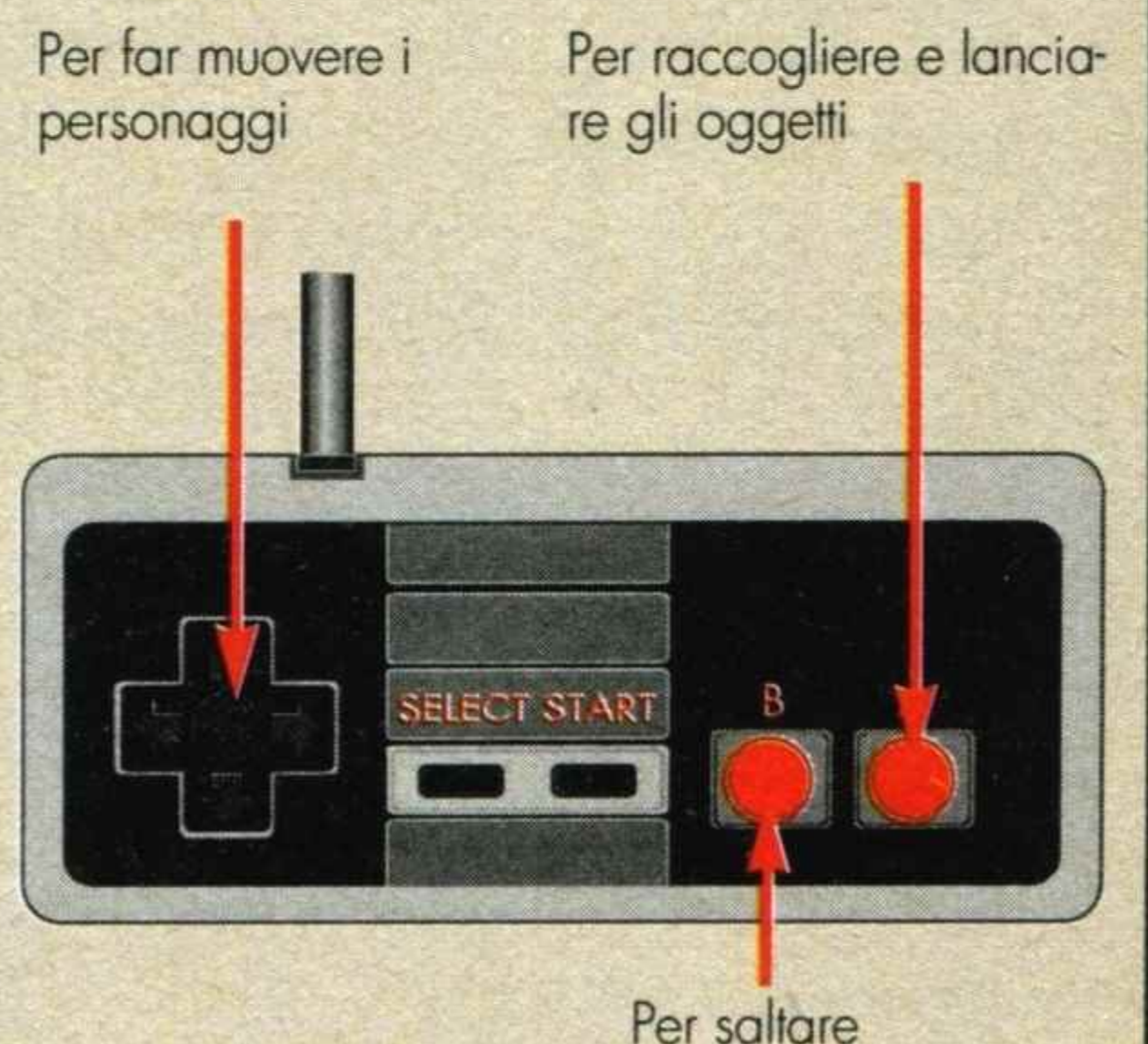
Mah, che dire di questa cartuccia...se da un lato ho davvero apprezzato la grande varietà di terre e relativi sotto-livelli, che rendono il gioco senza dubbio interessante, dall'altro devo però considerare la cartuccia anche da altri punti di vista. Devo essere sincera con voi, non posso dirvi che *McDonaldland* abbia una brutta grafica né tantomeno si possono fare appunti sulla giocabilità, tuttavia è una cartuccia poco originale. In ogni caso nella miriade di platform per NES *McDonaldland* si rivela uno dei giochi da tenere d'occhio, soprattutto grazie all'opzione che permette di giocare in due, rendendo il gioco molto più vivo.

## SCHEDA TECNICA

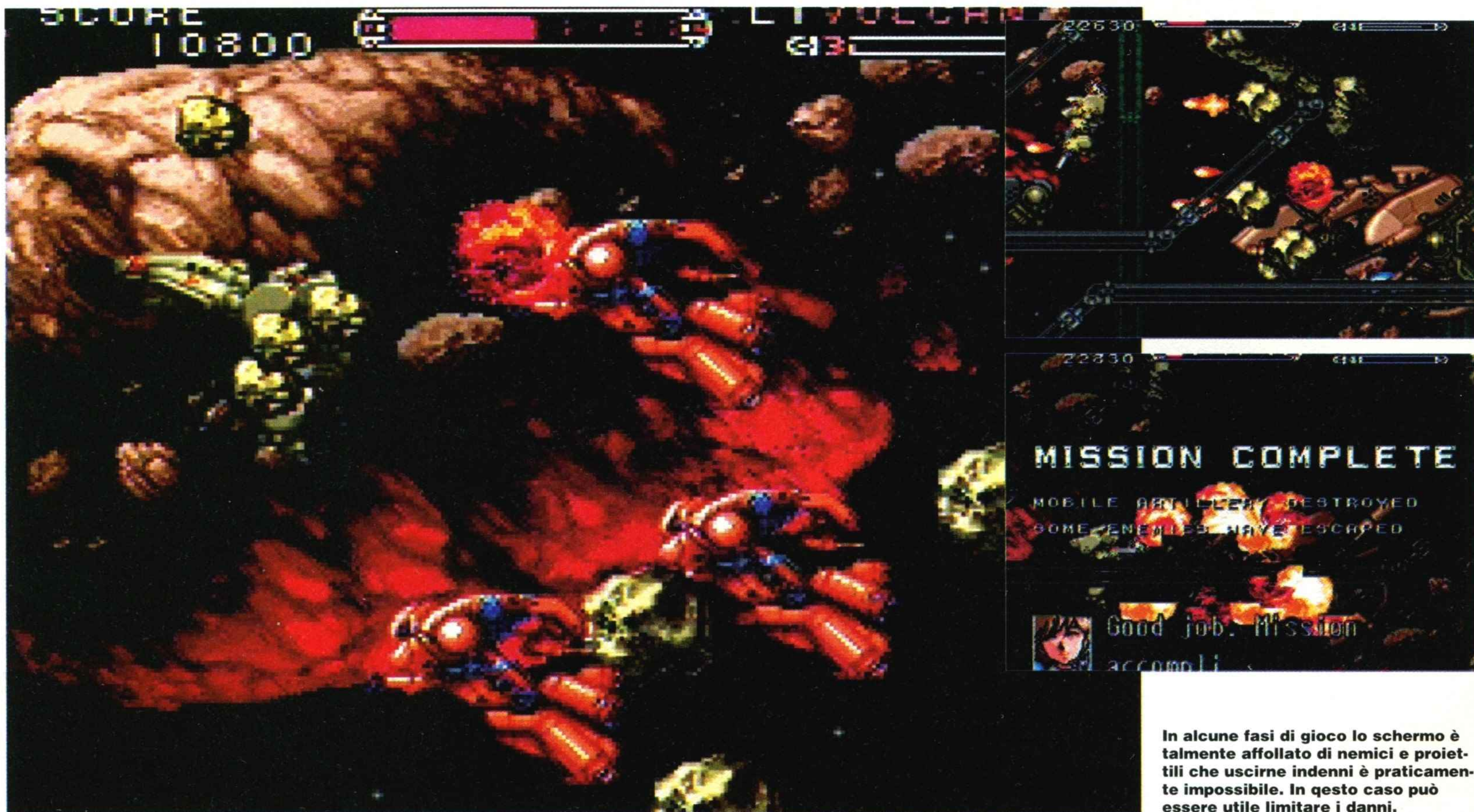
Titolo \_\_\_\_\_ McDonaldland  
 Casa \_\_\_\_\_ Ocean  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Leader  
 N°Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2  
 Continua? \_\_\_\_\_ 1  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 2

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO



# CYBERNA



In alcune fasi di gioco lo schermo è talmente affollato di nemici e proiettili che uscirne indenni è praticamente impossibile. In questo caso può essere utile limitare i danni.

Correva l'anno 2014 dell'era catalitica quando tutti i cyborg della colonia Arc Nova si ribellarono alla legge per il rispetto del traffico intergalattico, che consentiva il passaggio di "macchine" a targhe pari solo nei giorni di festa...peccato che i giorni di festa fossero stati aboliti 700 anni prima, a causa dello scandalo "galassipoli"!!!

**R**edazione di Game Power: Uelaa, tenente Jake! Anche qui nella nostra Vit-galaxy ci è giunta voce della sua recente vittoria.

Jake: Ebbene sì miei cari fan...

R.: Non abbiamo mai detto di essere suoi fan!

J.: Ma certo che lo siete, come potreste non esserlo se il vostro caro, ammiratissimo Dupont XXV mi assomiglia così tanto!

R.: Scusi eh, ma sarà lei ad assomigliare a Dupont XXV.

J.: Come, non lo sapete? Tutto è relativo! Modestamente questo slogan l'ho inven-

tato io!

R.: Non vorremmo contraddirla di nuovo ma l'ha detto Einstein molte ere fa.

J.: Io non c'ero molte ere fa, perciò l'ho detto io, corpo di mille asteroidi!!

R.: Ok, ok ma ci parli della sua prossima missione, siamo ansiosi di venire a conoscenza del suo prossimo obiettivo bellico.

J.: Nel mio futuro si prefigura un terribile scontro con i nemici della colonia Arc Nova. Il comandante in persona vuole che mi rechi a far strage sul posto.

Purtroppo dovrò attraversare una serie di difficoltà non proprio piacevoli, ma con la mia mira infallibile, il mio sviluppatissi-

## DIAMO UNA RICONTROLLATINA

Durante il percorso il tenente Jake troverà i suoi bonus all'interno di alcune scatole d'acciaio. I bonus possono essere:

**P:** servirà per aumentare la potenza del Vulcan durante la partita

**W:** questo bonus vi darà la possibilità di avvalervi di un'arma supplementare che potrete selezionare con il pulsante apposito.

**H:** trovando questa lettera riuscirete ad avere subito come arma dei terribili proiettili rimbalzanti, dall'altissima potenza distruttiva.

Durante il gioco potrete raccogliere alcuni missili che dovrete utilizzare contro i nemici più difficili da abbattere.

Fate molta attenzione anche alla vostra energia, il display in alto al centro vi terrà informati sul vostro stato di salute attuale.

# TOR SN



Red Fury

mo senso del pericolo e la mia innata bravura nello scovare anche il più infimo degli avversari, penso proprio di non metterci più di tanto! Insomma, in fondo si tratta solo di una mega-super-astronave-colonia-stracorazzata! Roba da ragazzini.  
R.: *Com'è modesto lei! Ci prostriamo. Ma la prego ci parli più dettagliatamente di questa sua missione.*

J.: All'inizio mi doteranno di un "Vulcan" ossia di un super cannone galattico a potenza crescente. Durante la missione, infatti, troverò delle scatole disseminate sul mio cammino e mi basterà semplicemente spararvi un colpo sopra per trovare il mio "premio".

Non solo, avrò in dotazione un'utilissimo scudo protettivo che mi terrà al riparo da armi come il laser che sono così facili da trovare nel complesso difensivo del portellone stagno di Arc Nova. Per tutta la missione mi terrò in stretto contatto con la "Versis", ossia la mia astronave madre, dalla quale mi verranno impartiti gli ordini man mano che avvanzerò nella missione. Ah sì, dimenticavo, mi verranno dati anche dei reattori turbo-prototronici, così non troverò alcun problema a raggiungere anche le parti più elevate.

R.: *Grazie per queste preziose informazioni tenente Jake!*

J.: È ovvio che debbano rimanere confidenziali.

R.: *È ovvio (eh eh eh)*

J.: Bene è giunto il mio momento, devo



In fondo a quel tunnel potremo trovare il passaggio per accedere all'interno della base nemica.



Con i proiettili rimbalzanti affrontare i nemici è un gioco da ragazzi. Prima che invadano lo schermo, s'intende.



lasciarvi ora. Vi prego di portare i miei omaggi al "capitano della baracca" Rical! Saluti

R.: *Non mancheremo, stia tranquillo, arriverci e...in bocca al cyborg!*

J.: Saranno i cyborg ad arrivarci tra i denti!!



Per superare questo sbarramento difensivo dovrete pensare non poco. Non vi ricorda R-Type?



La nostra operatrice radio (carina, vero) ci fornisce molte informazioni utili alla missione.

# 90%

Amanti degli sparatutto gioite! *Cybernator* si è dimostrato davvero un ottimo gioco, non solo per la grafica, a dir poco galattica, o per il trascinate sonoro ma, soprattutto, per la fantastica animazione che lo caratterizza. Lo scorrimento si presenta con un parallasse orizzontale a due piani e tutti gli sprite che appaiono sullo schermo sono ben curati: i movimenti risultano fluidi, veloci e ben controllabili, ma ciò che diverte di più, in questa cartuccia, è l'attenzione per i particolari, sia nell'utilizzo delle armi, sia nell'avanzamento lungo tutti i livelli. Vedrete infatti bossoli di proiettile che salteranno dal vostro Vulcan e potrete notare l'effetto delle armi sui muri che vi circondano (dei fori delle dimensioni di un piccolo cratere). Insomma una cartuccia che consiglio vivamente.

## COMMENTO & VOTO

## SCHEDA TECNICA

Titolo	_____	Cybernator
Casa	_____	Konami
Distribuzione	_____	Import
N° Giocatori	_____	1
Continua?	_____	3
Livelli di difficoltà	_____	1

# SPARATUTTO

## SOTTO CONTROLLO

Attenzione ci sono ben 4 configurazioni disponibili, riportiamo solo quella di base

Per muovere il personaggio

Per bloccare l'arma in una posizione



Per sparare

Per selezionare l'arma

Salto

Rincorsa

# TMNT

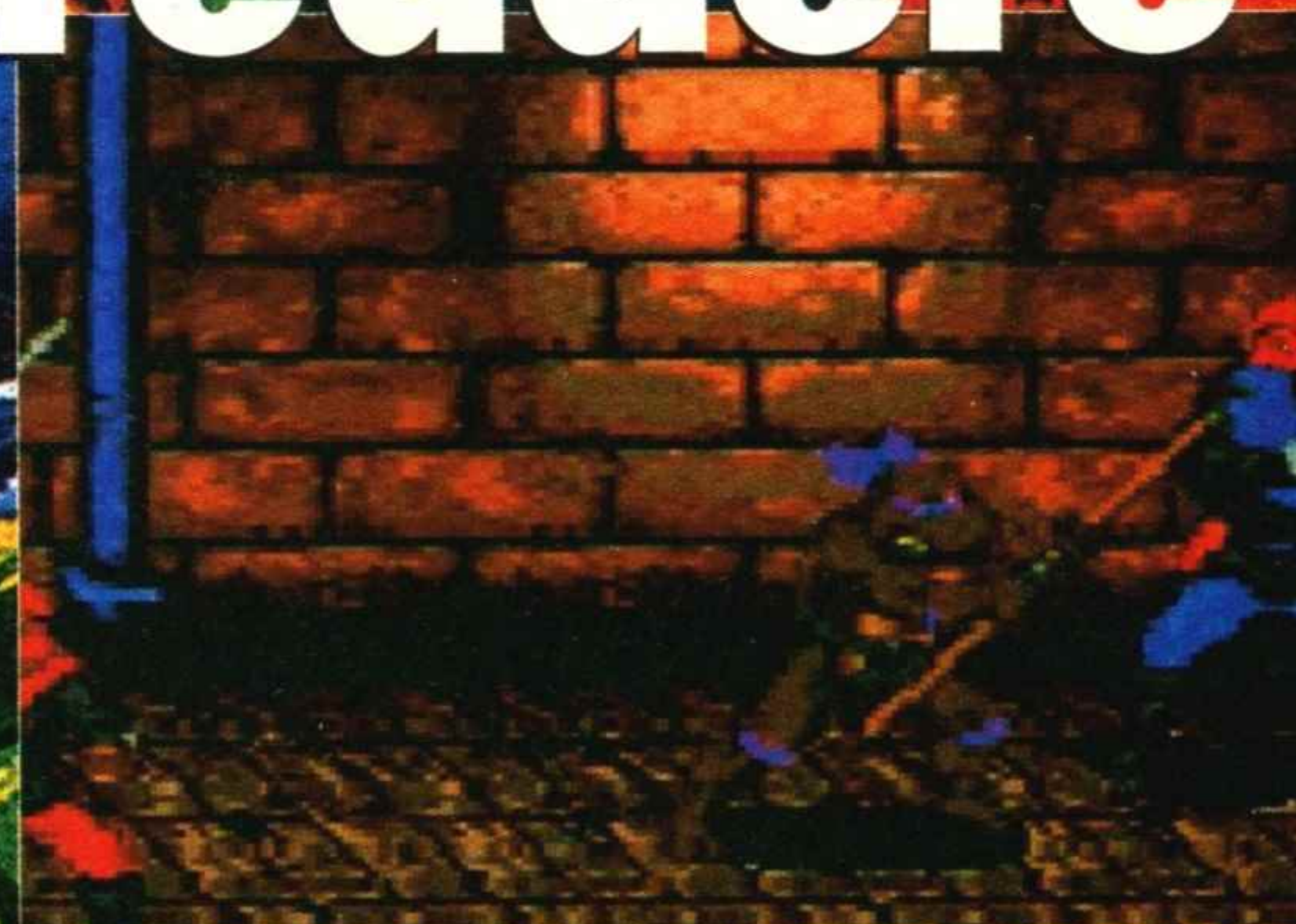
## Return of the Shreddere

Ci risiamo! Tornano i quattro bifolchi mutanti, dalle sembianze di tartaruga, decisi a sgominare una volta per tutte quella scatola di sardine di Shredder e quel cervellotico di Krang a suon di sberloni e pizze napoletane.

Le Turtles sono quattro mutanti, metà uomini e metà tartarughe, esperti di arti marziali. Il loro singolarissimo stato fisico è dovuto a una bavosa sostanza detta ooze, che ha il potere di trasformare ogni essere vivente in un misto tra l'originale e l'ultima creatura con cui si sia venuti a contatto. La stessa sorte l'ha subita il loro maestro, Splinter, che vivendo nelle fogne di New York si è visto trasformare in un ratto umano. Questo intrepido gruppo ha giurato di difendere i più deboli dai prepotenti e, in particolare, di combattere il malvagio Shredder, antico rivale di Splinter, che come unico scopo ha quello di conquistare la Terra.

TMNT - Return of the Shredder è un picchiaduro sullo stile di Double Dragon, dove il giocatore, nei panni di uno dei quattro budrioni verdi, deve avanzare randellando a più non posso i nemici lungo i vari livelli, affrontando i

guardiani che ne difendono le uscite. Per eliminare un avversario usufruiamo di diversi colpi: fendenti, stoccate, calci volanti, e tutte le varie mosse di arti marziali che siamo abituati a vedere in ogni picchiaduro che si rispetti. Non manca il colpo speciale, di chiara ispirazione Final Fightiana utilissimo per liberarsi da un gran numero di nemici, nel caso che questi attaccassero in massa il giocatore. Attenzione, però, poiché questa possibilità richiede un notevole sforzo fisico da parte della tartaruga, sforzo rappresentato da un lieve calo dell'energia vitale. Quest'ultima potrà essere, naturalmente, recuperata raccogliendo i soliti bonus lungo il percorso. Il gioco ha una grafica definita in maniera impressionante, con un ottimo scrolling e qualche altro effetto visivo come distorsioni e amenità varie; all'inizio sembra addirittura di trovarsi davanti alla versione SNES di Turtles in



Donatello ha appena ingollato una dose massiccia di peperoncino. Per i nemici sono tempi duri!

### PIZZA TIME

Si sa che la pizza è uno dei "piatti forti" italiani e le Turtles, infatti, ne vanno pazze. Raccogliendo le scatole lungo i vari livelli potrete ottenere punti bonus, vite extra, ecc.

**PIZZA PIZZA:** Restituisce tutta l'energia al giocatore. Ma non saranno indigeste tutte 'ste pizze in una volta sola?

**PIZZA BOMBA:** Questa contiene una quantità tale di peperoncino che il giocatore si mette a roteare come una trottola, colpendo all'impazzata tutti i nemici che gli si parano davanti.

**PIZZA SORPRESA:** La classica specialità della casa. I suoi ingredienti sono segreti. Può assegnare i più svariati bonus, dai semplici punti alle vite extra.



## SQUALLIDI PERSONAGGI

È prerogativa della serie delle Turtles avere al suo interno il minor numero possibile di personaggi normali. Infatti alcuni di loro sono così obsoleti che potrebbero fare, tranquillamente, concorrenza alla Walt Disney ('A Bio non ci toccare Paperino! Ndr).



**LEONARDO:** Il leader dei quattro. Ha caratteristiche fisiche medie e come armi usa due micidiali katane con cui taglia anche la pizza.



**MICHELANGELO:** Maneggia i nunchaku quasi come il grande Bruce Lee ed è anche molto forte.



**DONATELLO:** Il più forte di tutti, ha anche un lungo bastone con cui randellare i nemici.



**RAFFAELLO:** Come arma ha due piccoli pugnali, ma questa carenza "bellica" è compensata da una grande agilità e velocità.



**SPLINTER:** La guida fisica e spirituale dell'intrepido gruppo verde, prima di ridursi in questo bieco stato svolgeva l'attività di insegnante di arti marziali.



**APRIL O'NEIL:** Una delle poche persone del tutto normali del gioco, è una delle solite giornaliste con il vizio di ficcare quel maledetto nasino dappertutto.



**KRANG:** Un essere niente muscoli e tutto cervello. Per muoversi usa un gigantesco androide. Uno dei soliti geni incompresi, desiderosi di conquista.



**SHREDDER:** Il secondo e ultimo personaggio normale del gioco e, forse, l'unico mostro finale ad avere sembianze umane per poi essere combattuto da viscide creature verdi. Non c'è più religione...



Bio Massa

PROVE  
game power

# 76%

**TMNT - Return of the Shredder** mi ha convinto fino a un certo punto. Quello che intendo dire è che, pur essendo stato programmato a regola d'arte, purtroppo non offre nulla di particolarmente innovativo che lo possa rendere interessante rispetto ad altri giochi del genere. Inoltre il livello di difficoltà è minimo e non incontrerete particolari difficoltà nel terminarlo. Insomma, cosa volete che vi dica. **TMNT - Return of the Shredder** non è certo un brutto gioco, ma neanche un capolavoro. Per cui: se avete soldi da buttare allora fateci pure un pensierino, ma se io appartenessi a quella schiera di persone che fanno i salti mortali per comprare un gioco nuovo, opterei per qualcosa di meglio (come *Street of Rage II*).

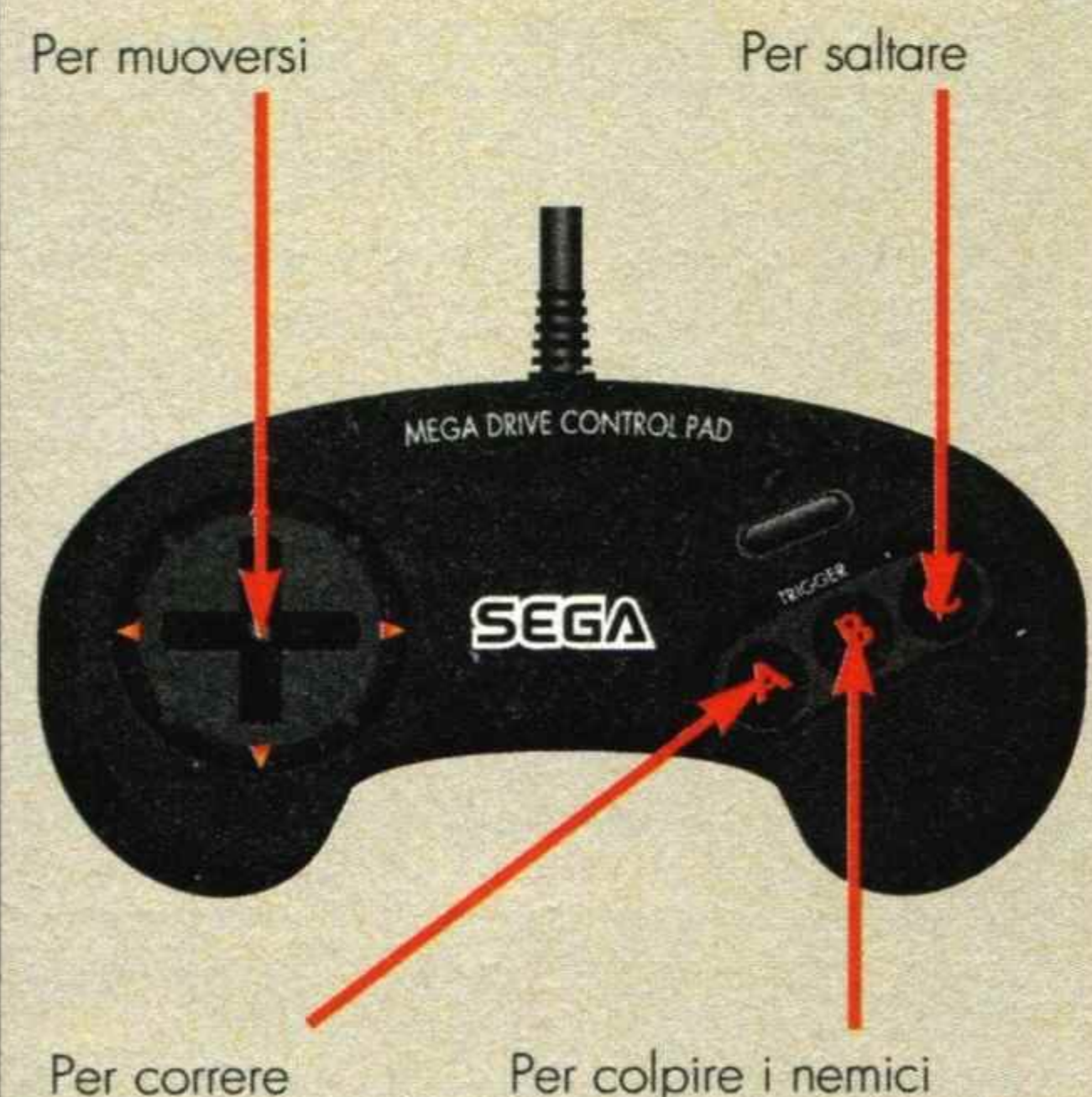
## COMMENTO & VOTO

## SCHEDA TECNICA

Titolo TMNT - Return of the Shredder  
 Casa Konami  
 Distribuzione Giochi Preziosi  
 N° Giocatori 1-2  
 Continua? 3  
 Livelli di difficoltà 3

## PICCHIADURO

## SOTTO CONTROLLO



time. In effetti i due giochi avrebbero anche potuto essere identici se non fosse per alcune sostanziali differenze, tra cui la storia leggermente differente e la mancanza dei viaggi nel tempo. Quest'ultimo punto è dovuto all'inferiorità tecnica del Megadrive rispetto al mostro Nintendo (non imbestialitevi ragazzi, purtroppo è la verità e dispiace anche a me), infatti mancano gli effetti di zoom e rotazione dei nemici quando li si lancia fuori dallo schermo, mentre per quanto riguarda il sonoro manca quasi del tutto il parlato. Tuttavia il gioco non è affatto brutto, anzi. Nonostante ci siano una miriade di picchiaduro di questo genere per il sedici-bit Sega. Se avete un Megadrive, vi piacciono i giochi di questo genere e andate pazzi per le famose tartarughe ninja allora **TMNT - Return of the Shredder** è comunque, una miscela degna di un pensierino.

Si ringrazia Newel-MI



(Sopra) La scena sugli skateboard è una delle più frenetiche e può vantare un ottimo scrolling notevole. (A destra) Un cocodrillone formato famiglia ha appena imparato le buone maniere. E che diamine!



# PGA TOUR GOLF 2

Fino a qualche anno fa, chi voleva distrarsi dallo stress cittadino e cercare uno sport poco faticoso ma avvincente, sceglieva il golf.

**O**ggi, invece, chi ha un po' meno lira, e preferisce la comodità del proprio salotto al posto dei verdi prati ventosi, può divertirsi con *PGA Tour Golf 2*, l'ultima simulazione sportiva della Electronic Arts.

Appena inizierete a giocare, vi ritroverete nel celebre PGA Tour Golf Shop, il negozio frequentato assiduamente da molti fan del golf.

Qui potrete scegliere le mazze e il tipo di gara che desiderate, oltre a creare il vostro alter ego informatico. Una volta effettuate tutte le scelte, vi ritroverete sul prato, con la pallina per terra e desiderosi di arrivare in buca con meno tiri possibile.

Prima di tutto, occorre scegliere la mazza da usare: infatti il materiale, lo spessore e la grandezza del bastone da golf influiscono non solo sulla gittata, cioè la semplice distanza coperta dalla palla, ma anche sulla traiettoria (più a "campana" per i ferri, più dritta per i legni) e la velocità. Potrete inoltre dare un'occhiata più da vicino a quello che vi aspetta lungo il fairway: basta scegliere la visuale dall'alto e potrete svolazzare liberamente per tutto il percorso, in modo da esaminarlo da tutti i punti di vista. Infine, prima di tirare la pallina bianca verso l'agognata bandierina, potrete anche sapere che tipo di terreno vi sta sotto i piedi, e quindi che genere di attrito agirà sulla pallina al momento del lancio.



Un'ultima occhiata alla direzione e all'intensità del vento, e potrete tirare, dosando la forza con cui colpire la pallina grazie al "colpometro" posto in basso. Per mostrare meglio i risultati del vostro tiro, la visuale cambia subito dopo che avrete vibrato il colpo, e potrete vedere arrivare



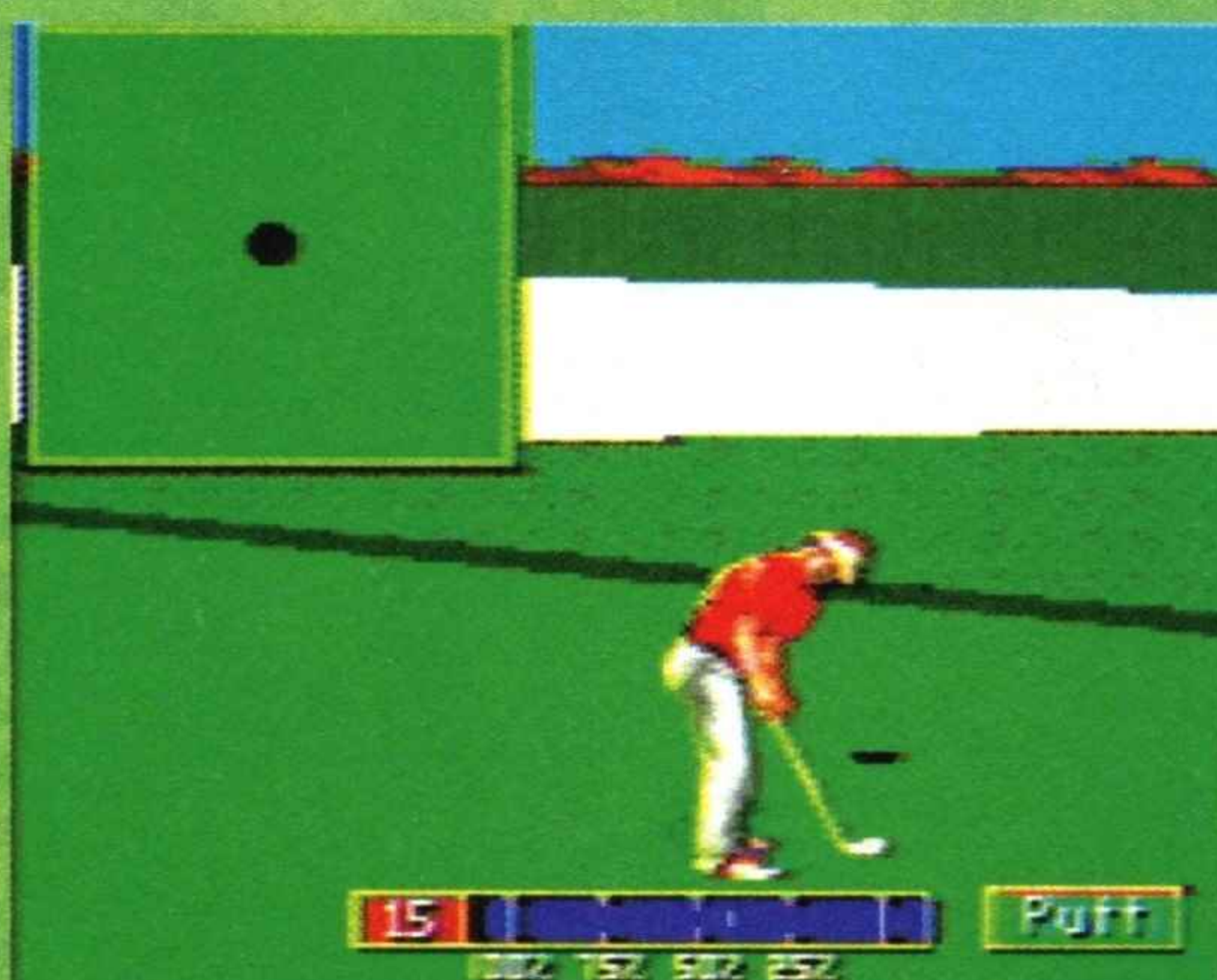
Avete deciso di iscrivervi al club del paesello. Ora vi tocca sorbirvi i consigli del vostro bavoso caddie.



La linea bianca segue la traiettoria della palla in aria, quella nera ne traccia il percorso a terra.



Selezioniamo il percorso da affrontare tramite un menù che sembra preso direttamente da una versione computerizzata.



Vicino al green dovremo procedere con la mano di velluto. Niente di peggio che perdere colpi su colpi vicini alla buca.



Con quel faccione non sappiamo proprio cosa ci trovi da ridere, comunque ci fornisce dei consigli utili.





Essendo ancora a una certa distanza dal green dobbiamo utilizzare un ferro 4

## VISTI DA VICINO



**VISUALE NORMALE:** La classica visuale, rimasta praticamente invariata da *LeaderBoard* (1984); vedrete il vostro alter ego alle spalle, intento a tirare la palla. Da qui potrete scegliere il tipo di mazza, sapere dove soffia il vento, che tipo di terreno avete sotto i piedi, e visualizzare le altre informazioni desiderate.



**VISUALE DALL'ALTO:** Dà una panoramica di tutta la pista; potrete, grazie al joypad, ruotare e spostarvi per tutto il percorso, in modo da vedere in anticipo il punto in cui state per tirare la palla. Utilissimo, visto che potrete spostarvi con un solo tasto dal punto di vista "dalla pallina" a quello "dalla buca".



**MAPPA:** Volete sapere che ostacoli vi aspettano, senza doverveli cercare in 3D? Basta attivare questa opzione, che vi mostra la pianta della pista.



**GREEN 3D:** Quando arriverete sul green, il piccolo praticello ben curato che circonda la buca, potrete selezionare una visuale speciale 3D che vi dà informazioni dettagliatissime sulla posizione della vostra pallina, come distanza e quota dalla buca, vento, ecc. Inoltre potrete, come nella visuale precedente, ruotare liberamente intorno al green per esaminare la situazione da tutti i punti di vista.

la palla dal punto in cui poi atterrerà. Se avete fatto un tiro da campione o particolarmente ben riuscito, potrete assistere anche a un "Instant Replay", per poi riposizionarvi vicino alla pallina e ripetere tutte le operazioni prima descritte.



Una veduta d'insieme del terreno che circonda il green. È importante studiarlo per scegliere l'approccio corretto.



La mappa dall'alto oltre ad essere molto coreografica può anche rivelarsi abbastanza utile (vedi box).

# 83%

*PGA Tour Golf 2* colpisce soprattutto per la completezza delle opzioni: innanzitutto, copre qualsiasi tipo di evento, dal semplice allenamento di tiro sul green, alla pratica di lancio su un campo quadrato fino al vero e proprio Torneo. Potrete scegliere tra sedici mazze diverse e selezionare ben sette circuiti. Inoltre, ogni buca è commentata da un campione di golf, che in tre o quattro righe descrive il percorso che vi aspetta e dà qualche consiglio generale. La grafica non è niente male, anche se rallenta un po' nelle visuali 3D e dall'alto. Buoni gli effetti sonori e le musiche d'intermezzo. Sicuramente *PGA Tour Golf 2* è dedicato ai patiti del golf, anche se molti altri giocatori potranno divertirsi, soprattutto se confrontandosi con qualche amico nel Skins Tournament, una vera lotta all'ultimo par!

## COMMENTO & VOTO

## SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ PGA Tour Golf 2  
 Casa \_\_\_\_\_ Electronic Arts  
 Distribuzione \_\_\_ Giochi Preziosi  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ Da 1 a 4  
 Continua? \_ Si può salvare il giocatore  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 2

## SPORTIVO

## SOTTO CONTROLLO





# CHELNOV ATOMIC RUNNER

“Corri, Kaneda... Più forte... Più forte...” (da *Akira*)

Sembra jogging, ma è molto più deleterio... Si gioca con le mani, ma senza buone gambe non andrete lontano... Preparatevi a correre con *Atomic Runner*!

Convertire un gioco mediocre non è un'ottima strategia: *Two Crude Dudes* e *Captain America and the Avengers* hanno mostrato tragicamente (per coloro che li avevano acquistati) tutti i limiti delle versioni per Megadrive degli omonimi, già poco entusiasmanti, coin-op. Alla notizia che dopo il buon *Side Pocket* la Data East stava per lanciare la versione casalinga di un gioco pressoché sconosciuto, scattoso e praticamente ingiocabile, si poteva cominciare la recensione con il solito soliloquio sull'estinzione delle idee originali nei videogiochi, sull'inflazione di porcate videoludiche ecc. ecc., e liquidare così un altro gioco inutile. Ma se si scopre che il giochillo in questione è una vera chicca per intenditori, da vedere, ma soprattutto da giocare, allora il discorso cambia radicalmente. Tanto per cominciare, la trama “ufficiale” si riduce al solito archetipo di questo genere di giochi: Chelnov, un fisico nucleare molto affermato, intraprende una missione pressoché suicida per recuperare la sorella Chelmi, (!) rapita dai Deatharians, ancestrali creature che pretendono di essere i più antichi abitanti del pianeta Terra (Lovecraft rules), e vendicare il padre, falciato dai laser degli aggressori. Il tutto ovviamente attraverso sette livelli infestati prevedibilmente da una marea di

mostri. Ma dietro a tutta questa insopportabile convenzionalità, *Atomic Runner* non riesce a nascondere una fonte di ispirazione di ben più alta qualità, che risponde al nome di Stephen King. Il gioco infatti sembra la trasposizione indiretta di uno dei suoi romanzi più geniali, ovvero “La Lunga Marcia” (*The Long Walk*, 1979). Ciò che accomuna Garraty - il protagonista della storia sopracitata - e Chelnov, l'eroe del gioco, è l'esigenza primaria di correre per la propria sopravvivenza.

Non abbiamo ancora detto, infatti, che in *Atomic Runner* lo scrolling orizzontale si muove, come in un canonico spara-e-fuggi, indipendentemente dal nostro volere: al player spetta il compito di far saltare e sparare un minuscolo sprite che corre come un ossesso. Il tizio, che ricorda vagamente il gommoso



Una foresta che sembra tratta da uno dei folli disegni di Giger. Speriamo che non spunti Alien...



Sprite roteanti ci occludono il passaggio.



Un bel colonnato in stile azteco.



Apeccar non ce la fa più...



Un *Atomic Runner* archeologico.



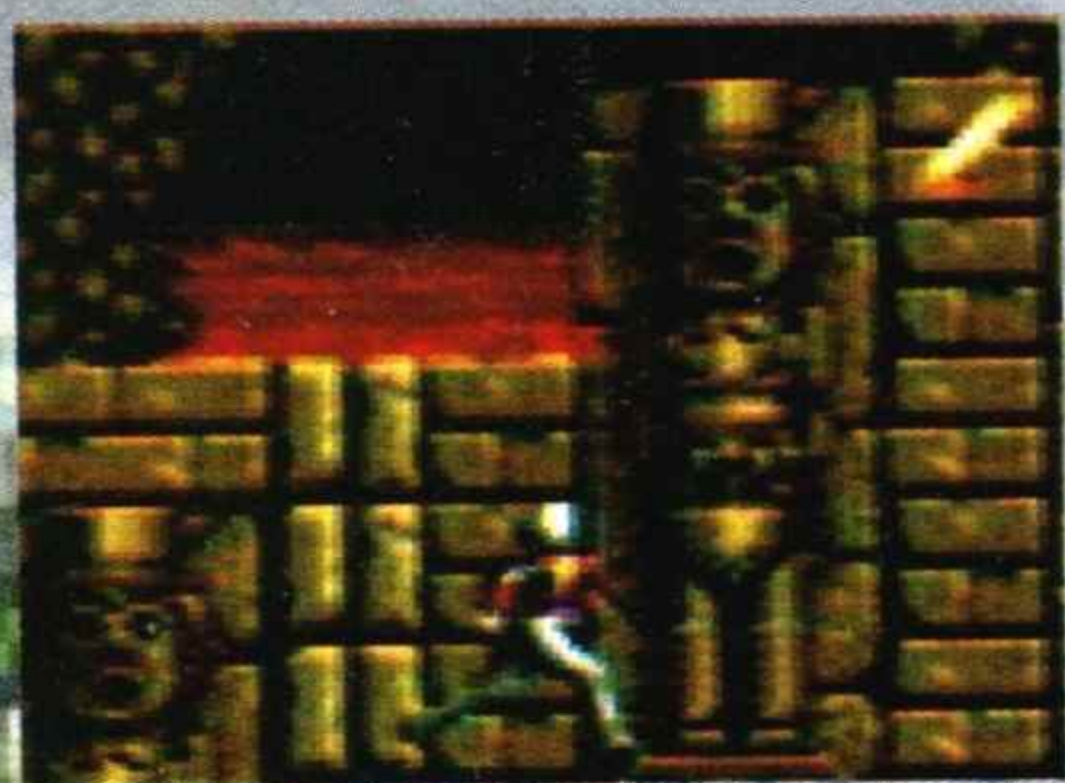
Corri, Chelnov, corri! Questa salitona ti farà venire il fiato corto. Attento a quel mostroide là in alto...



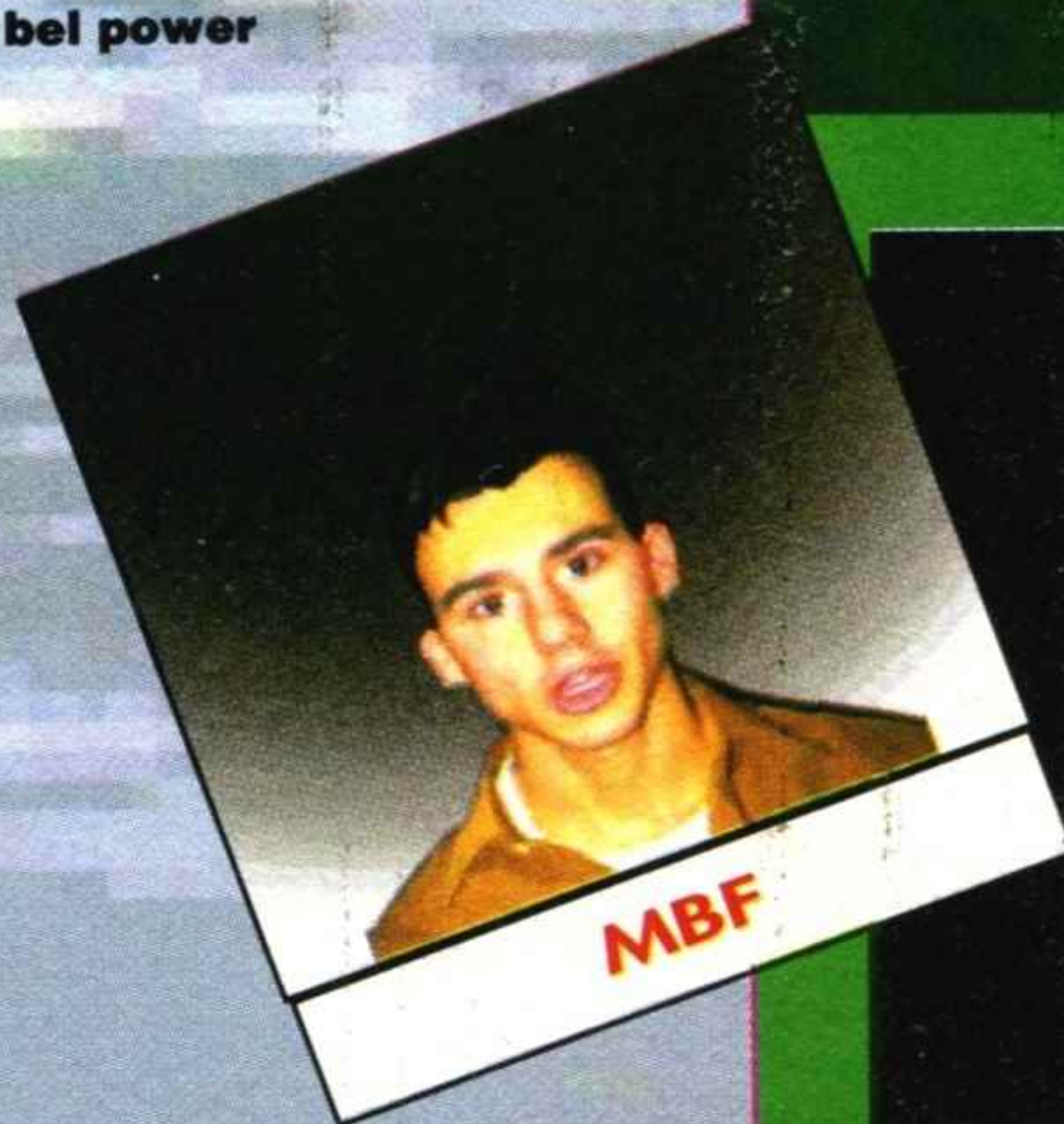
Sembra di assistere a una puntata di *Daitarn*, ve la ricordate quella con le manone che emergevano dal terreno?

## TIPS!

- \* Non state mai alle estremità dello schermo!
- \* Ricordate che potete saltare in testa a molti avversari (*Mario Docet*)
- \* Armatevi con armi a lungo raggio (laser, boomerang, anelli di fuoco)
- \* Selezionate sempre il Rapid Jump ed il Rapid Shot dal menu
- \* Attenti al mostro finale del livello egiziano: non fermatevi alle apparenze!
- \* Colpite le torce per ottenere power-up



Qualcosa mi dice che ci siamo appena impadroniti di un bel power up.



# WINNER



Eccoci nel palazzo di Incal il grande.



Incal tenesse a bada il cucciolo?

Ultraman (e come quest'ultimo diventa un super eroe grazie a una tuta molecolare), può interrompere la sua corsa solo dinanzi ai classici mostri finali.

Familiarizzare con il metodo di comandi non è facilissimo: all'inizio ci si ritrova spaesati, ma dopo aver capito il meccanismo di gioco risulta veramente problematico mollare anche solo per un istante il joystick sudaticcio. Se a una giocabilità godibilissima si aggiunge una grafica eccellente (*Atomic Runner* vanta alcuni dei fondali più belli che abbia mai visto su un Megadrive: date un'occhiata al livello "Maja" e poi fatemi sapere) e una colonna sonora delirante (la musica ossessiva del secondo livello, combinata a un gameplay claustrofobico, fa quasi mancare il fiato), non si può non ammettere che la Data East abbia

svolto un lavoro degno di lode. I livelli egiziani si alternano a quelli Inca, le foreste gigeriane alle rovine delle culture antiche, tutte tradotte in chiave cibernetica (bellissima l'idea della sfinge robotica o delle piramidi semoventi del terzo livello). I rallentamenti sono praticamente inesistenti anche quando lo schermo risulta oberato di sprites (non mancano draghi fluttuanti e mostri di dimensioni non indifferenti), i livelli di parallasse sono numerosi, impeccabili, e danno quell'idea di profondità che in giochi del genere è essenziale. Buone le animazioni: particolarmente efficaci le piroette dello sprite principale che emula fedelmente gli acrobati del Circo Togni. Le opzioni selezionabili dal menu principale sono addirittura da record (tanto per fare un esempio, ci sono ben 9 configurazioni differenti per i comandi del joystick e settabili sono anche vite, crediti etc.). Sorge spontaneo chiedersi perché *Atomic Runner* non si aggiudica l'agognato Power Game. Semplice: sette livelli non vi terranno impegnati più di tanto... Il giocatore medio, selezionando quindici crediti, potrebbe finire il gioco al livello "normal" in qualche ora di gioco intenso, anche se resta sottinteso che questo discorso si potrebbe benissimo applicare a molti altri giochi. Comunque, se volete un rapporto indicativo, *Atomic Runner* è molto più difficile ed impegnativo di *Sonic 2*, per cui se volete investire i vostri soldi in un gioco che "duri" almeno un po', vi consiglieri il primo, mentre se il confronto lo fate con *Alien 3* (quindici livelli), allora le cose cambiano...



Dobbiamo ammettere che il look archeo-tecnologico di *Atomic Runner* ha fatto proprio uscire di testa il buon MBF.



Quali mostri nascono da questo strano marchingegno? Non lo sapremo mai, dobbiamo continuare a correre!

# 89%

Per apprezzare veramente *Atomic Runner* occorre giocarci almeno un po', perché, ad una prima impressioni, non suscita particolare entusiasmo (il primo livello è il meno esaltante, dal punto di vista grafico). Stranamente poco pubblicizzato, *Chelnov* risulta essere un gioco veramente massiccio e capace di risucchiarvi nell'azione come pochi altri: con due o tre livelli in più avremmo avuto uno dei migliori giochi per Megadrive in circolazione. Così com'è, comunque, *Atomic Runner*, insieme ad *Alien 3*, è un vero must per gli amanti degli action game: otto megabit di divertimento assicurato che coronano un momento particolarmente fortunato per il sedici bit Sega... Se fossi in voi, "correrei" a comprarlo...

## COMMENTO & VOTO

## SCHEDE TECNICHE

Titolo \_\_\_ Chelnov: Atomic Runner  
 Casa \_\_\_\_\_ Data East  
 Distribuzione \_\_\_ Giochi Preziosi  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_ 3, 5, 10 (selez.)  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO



# KIKITAKAI

Tratto originariamente da un noto arcade denominato *Strange Strange World* (poi trasposto per Pc Engine), questo grande Hit di sala giochi è stato convertito alla grande per il 16 bit di casa Nintendo!



**T**anto tempo fa.....in una galassia mooolto lontan... ehm... scusate... in un antico villaggio medievale giapponese accade un fatto piuttosto strano.

Un bel giorno di primavera, mentre un giovane samurai e il suo miglior amico (un procione! ma pensa te...!) stavano passeggiando tranquillamente per la campagna, apparse all'improvviso un demone venuto da un'altra dimensione (eh...te pareva...!) e rapì la gente del villaggio, animali domestici compresi (roba da Green Peace e WWF!!!).

A questo punto i nostri due amici decisero di ribellarsi e si misero alla ricerca dello



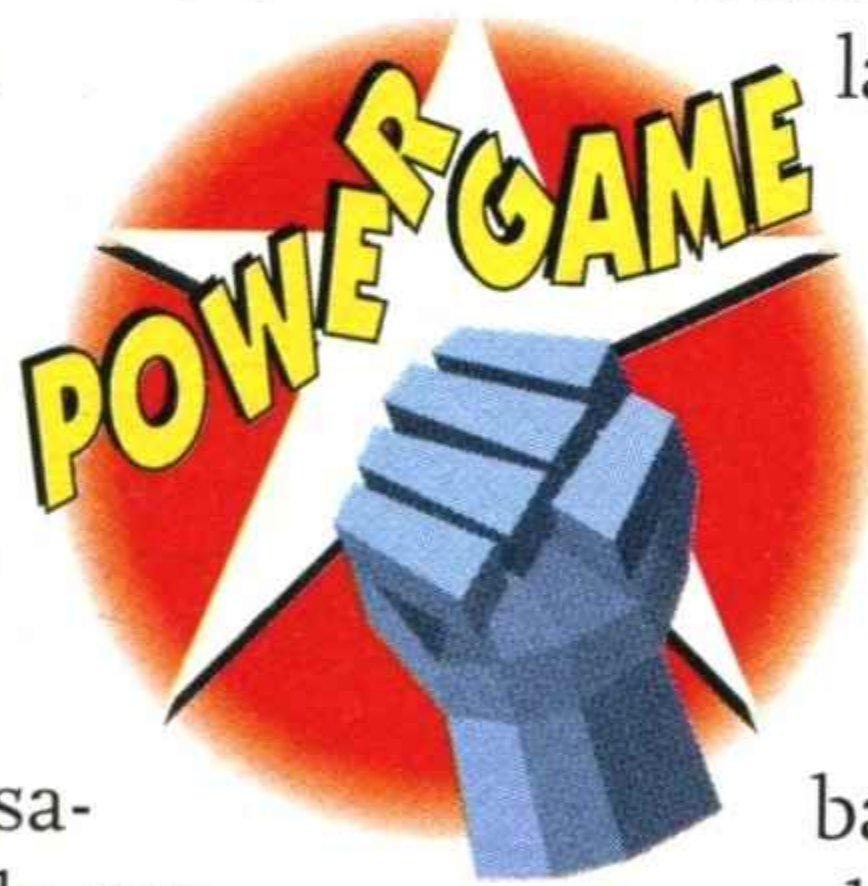
sbruffone responsabile. Dopo una tale premessa vi aspetterete sicuramente che vi parli del classico gioco di avventura! Sbagliato...!!! Sotto questa trama si nascon-

de un puro Spara-e-fuggi ultra-mega-galattico.

In fatti dovrete percorrere una decina di livelli e attraversare più di mezza campagna giapponese affrontando esseri di ogni tipo quali zombi, radici malefiche, mostri marini, o altri tratti direttamente dalla mitologia nipponica, se volete rivedere la vostra famiglia.

Alla fine di ogni livello dovrete affrontare il solito guardiano posto lì per frenare la vostra progressione che, se vera da voi sconfitto, libererà uno degli ostaggi.

Per aiutarvi nella vostra difficile impresa di salvataggio (oltre che giocare in due!) avete a vostra disposizione due armi diverse: un bastone che colpisce a 180 gradi in combattimento ravvicinato (la coda nel caso del roditore!), e delle pergamene magiche che userete come proiettili (naturalmente potenziabili). Durante il gioco non mancano i bonus per rifarvi una salute come contenitori di



“CHI È IL MIGLIORE AMICO DELL’UOMO? UN PROCIONE???”

**PROVE**  
game power



Rispetto alla versione originale è stato aggiunto per nostra grande gioia la possibilità di giocare in due simultaneamente, il che per quel che riguarda il software di questo genere disponibile per SNES è abbastanza raro (e questo senza alcun rallentamento, il che dimostra che quando essi sussistono è solo un problema di

programmazione e non di hardware come certi concorrenti affermano!). Potrete quindi scegliere se impersonare un giovane samurai o un simpaticissimo procione che scodinzola (vedere per credere!). Il cane miglior amico dell'uomo? Naaaaaaa!



**93%**

Bellissimo.....! È galattico..... anzi mostruoso! Già in partenza (sull'arcade!) era uno sparattutto di primo ordine. Convertendolo per SNES l'hanno addirittura migliorato per sfruttare al massimo il particolare hardware della console! È tutto perfetto! L'animazione, la grafica (con degli effetti di ombreggiatura fuori dal mondo), il sonoro, la diversità dei nemici, i boss di fine livello, tutto....ma proprio tutto! E poi ci potete giocare anche in due con il simpatico procione! Cosa volete di più? Beh magari un gioco un po' meno difficile. Ma è come se aveste un arcade a casa vostra! Questo gioco è uno di quelli che deve assolutamente far parte della vostra ludoteca! E non cercate di contraddirmi...!

**COMMENTO & VOTO**



Quel beota sta cercando di farvi fuori con micidiali semi di grano!

energia, scudi, bombe extra, ed altri. Mentre certi bonus (come le pergamene per potenziare il vostro sparo) si ottengono solo sconfiggendo un'ondata di nemici. Non c'è niente da aggiungere! Ci sono proprio tutti gli ingredienti per un ottimo sparattutto!



Si ringrazia Joystick Fun-MI



Il mostro del primo livello è proprio un vigliacco. Ogni tanto si trasforma in un'enorme e micidiale palla da bowling!



Potete configurare il gioco a vostro piacimento.



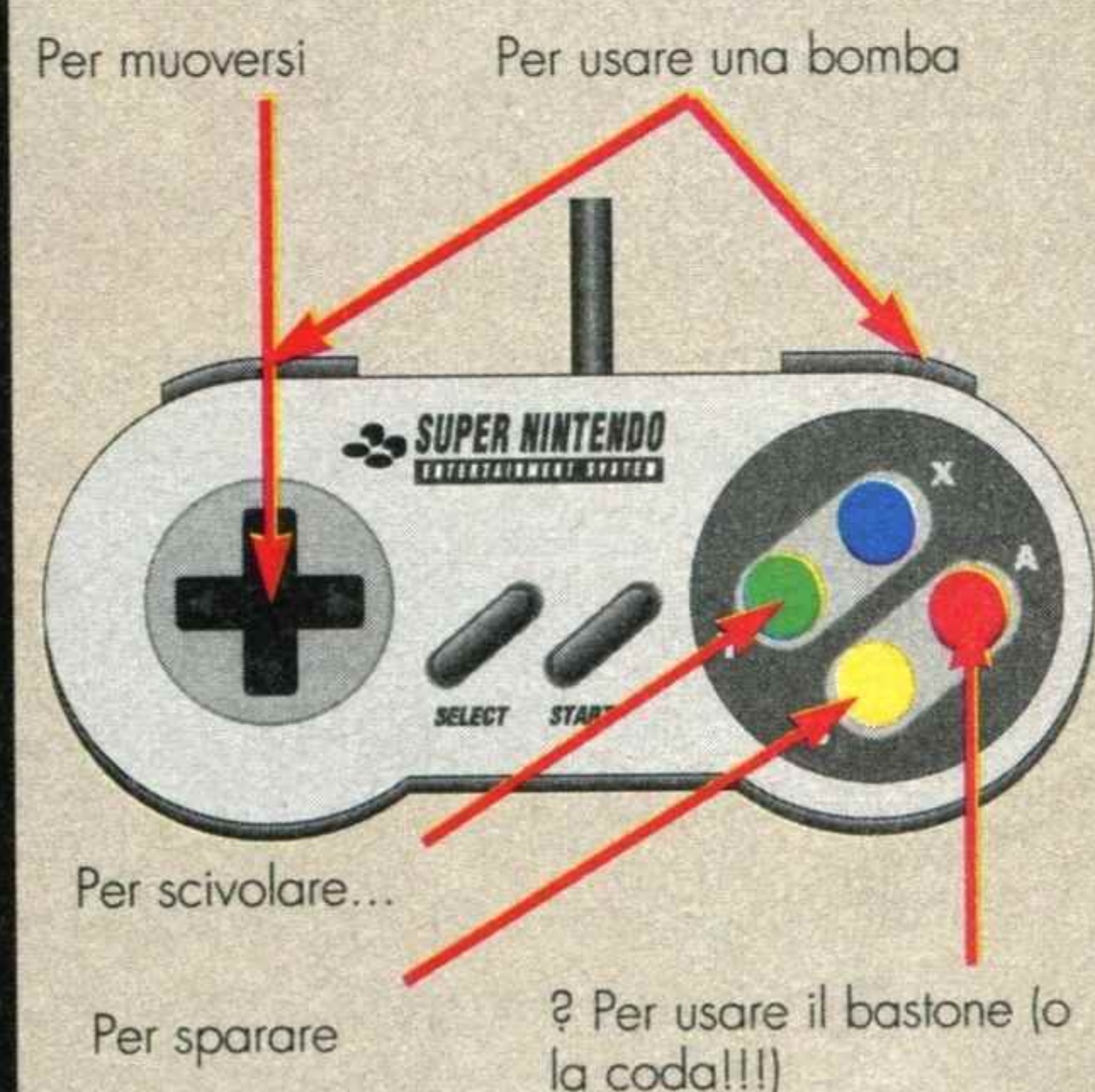
Ecco gli infami rapitori! Si sono portati via anche la barca!

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Kikikatai  
 Casa \_\_\_\_\_ Natsume  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
 N°Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2  
 Continua? \_\_\_\_\_ Sì  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

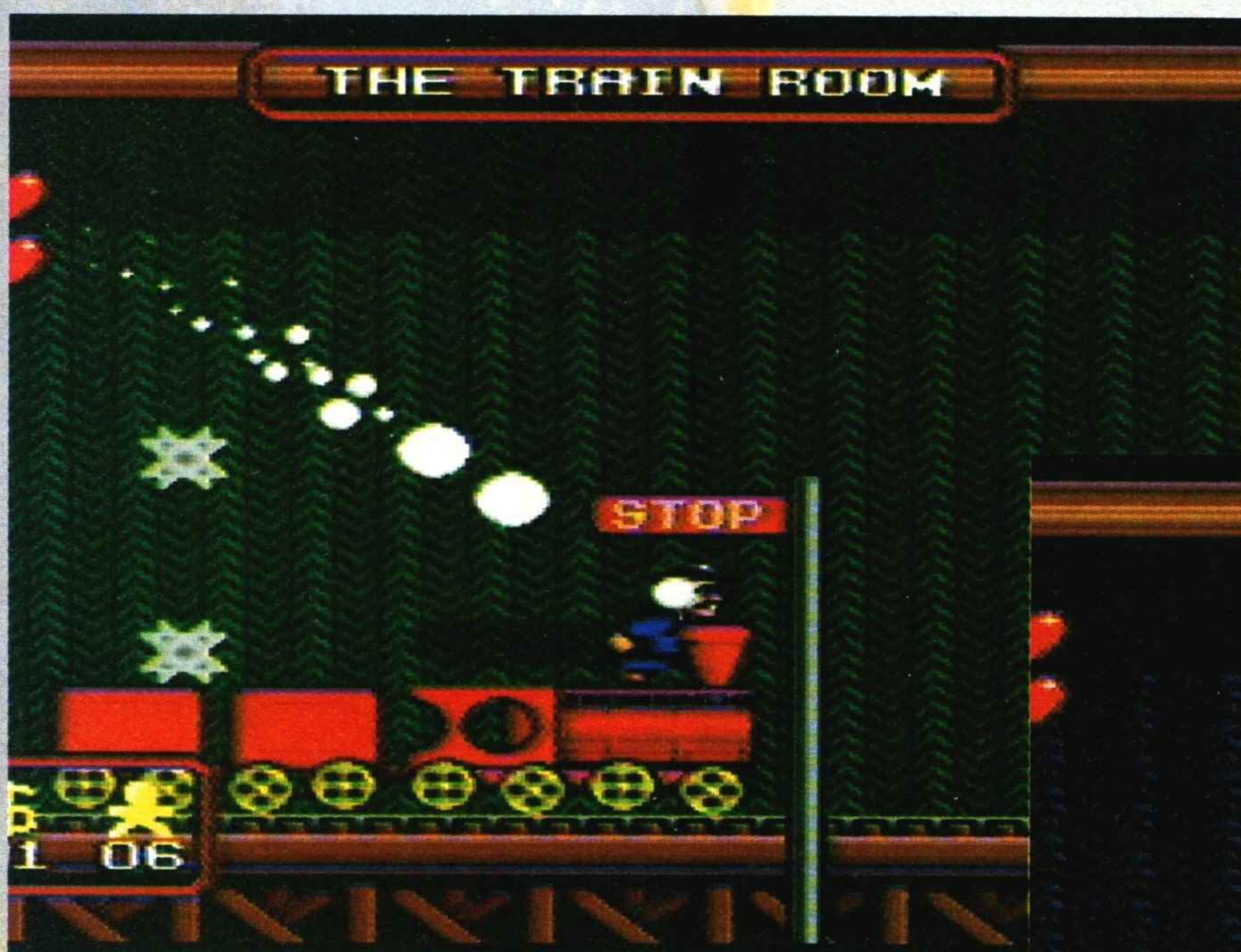
**SPARATUTTO**

**SOTTO CONTROLLO**



# The Addams

Morticia è stata rapita! Odddio...! Fate qualcosa! Chiamate la polizia, i pompieri, l'intera redazione di Gheim Pauà, il mio gatto,.... Come dite? Vogliono rubare anche il mio tesoro? Adesso gliela faccio vedere io! (così esclamò il signor Gomez quando gli chiedemmo un commento sulla faccenda).



Tuu tuuu! Gomez approfitta di un trenino a vapore per scroccare un passaggio. La pacchia è finita muoviti ora, pelandrone!

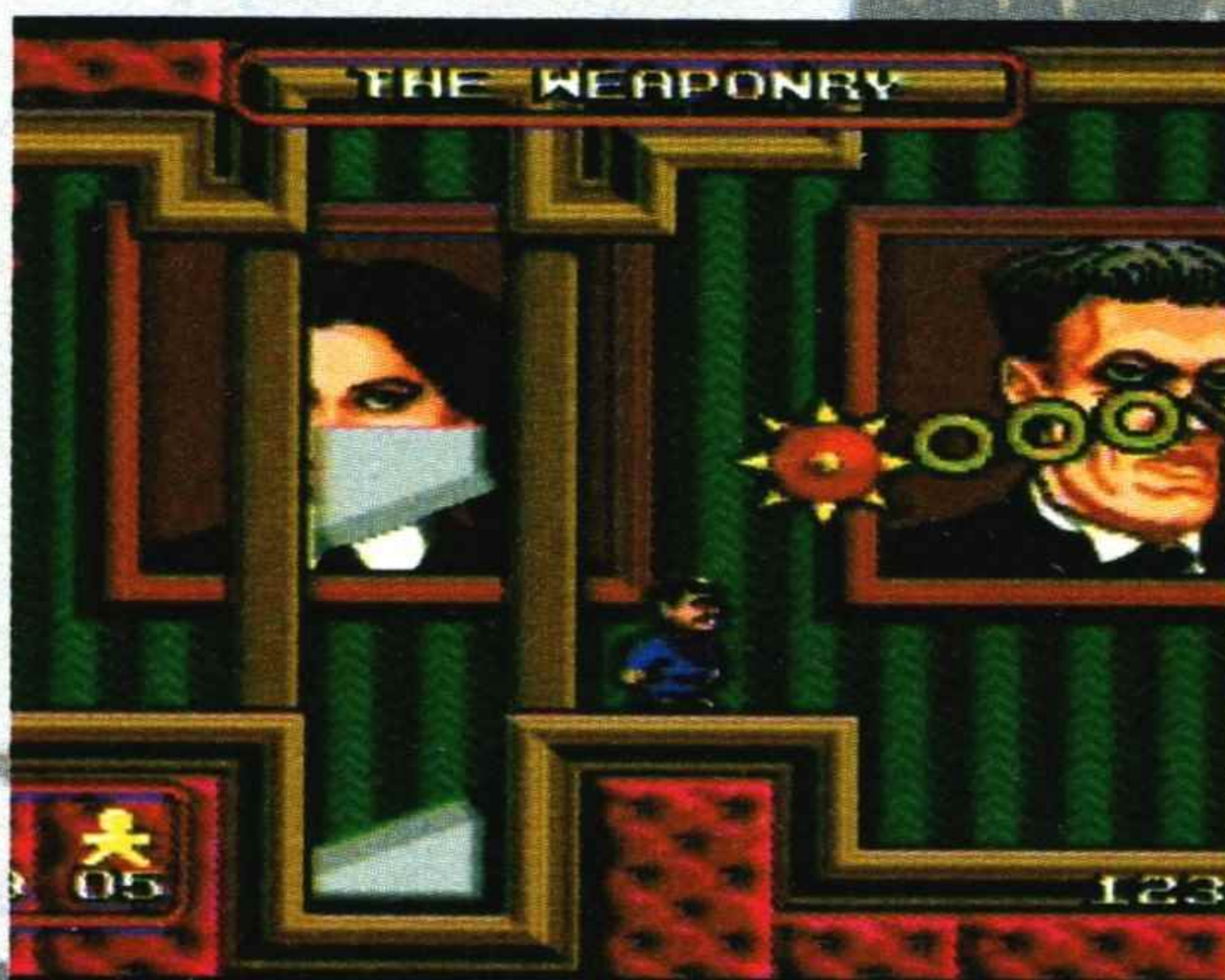


Chi è quella? Zia Marisa durante l'ultima festa di Carnevale? Purtroppo no, e ce ne renderemo conto fin troppo presto!

**R**iassunto della 357,5 esima puntata. (il 0,5 sta per una puntata che non ho mai visto fino alla fine, perché era andata via la luce proprio in quel momento! Porc....!)

Lo zio Fester ha perso la memoria ed è caduto sotto gli incantesimi di Abigail Craven, una fattucchiera ansiosa di allungare le sue avidi mani sulla fortuna nascosta degli Addams. Riuscita ad assoldare il povero Fester e assistita dai suoi compagni, Tully e il Giudice, riesce a catturare ed imprigionare gli altri membri della famiglia Addams all'interno dell'enorme villa!

Stop! Basta così! Vi risparmio tutti i dettagli, che tanto non importano a nessuno. E poi, se proprio vi interessano, andate a vedere il film al cinema (se non l'avete già fatto).



La solita insidia della mazza collegata a una serie di anelli mobili. Un po' obsoleta ma di sicura efficacia.



Le armature nascondono i ritratti dei membri della famiglia più sgangherata d'America: gli Addams.

# Family



# 93%

Come avrete capito, il vostro compito sarà quello di ritrovare i vari componenti della famiglia (cioè il figlio Pugsley, la figlia Mercedes, la nonna strega, e lo zio Fester) e il leggendario tesoro nascosto della famiglia Addams.

Per riuscire nella vostra impresa dovrete perlustrare da cima a fondo l'antico maniero degli Addams, attraverso 7 mondi completamente diversi, alla fine dei quali vi aspetterà un guardiano finale. Ogni volta che ne sconfiggerete uno, vi verrà restituito uno degli ostaggi oppure un contenitore di energia

supplementare. Una volta riunita la famiglia, potrete andare nell'ultimo livello alla ricerca del tesoro e della vostra dolce mogliettina Morticia (può sembrare un optional ma non lo è!). Per aiutarvi a progredire potrete raccogliere una caterva di bonus (vedi box!). Inoltre nel gioco esistono numerose stanze e passaggi segreti tutti da scoprire. Era ora che un serio pretendente al trono di Mario si facesse vivo. Speriamo che stimoli la concorrenza. Noi (e soprattutto voi!) non abbiamo niente da perdere, anzi...!

## COMMENTO & VOTO

Galattico! Apocalittico! Demente! Pensavate di avere raggiunto l'apice del divertimento con *Super Mario World*? Be', ridimensionate il vostro giudizio perché ora dovrete fare i conti anche con la mitica famiglia Addams! Questa volta i programmatori della Ocean hanno colpito nel segno. Sono stati riuniti tutti gli elementi necessari per fare del gioco un grande Hit! La grafica è strabiliante, il sonoro è all'altezza, l'azione è molto varia, il protagonista è originale, l'animazione è perfetta e velocissima con vari livelli di parallasse, e (colmo dei colmi) la giocabilità è meravigliosa. Cosa si poteva desiderare di più? Un gioco un po' più lungo, forse, ma per lo meno è abbastanza difficile. Occhio che tra poco dovrebbe uscire il secondo episodio!

## BONUS, DENARO & CO



I cuori vi ridanno una unità di energia. Se trovate dei nuovi contenitori potrete aumentare il vostro massimo.



Ogni 25 dollari raccolti vincerete un cuore. Ogni 100 invece, una vita!



Una vita extra! Ma va....?!



Indovinate... Sarete invincibile per quasi un minuto.



Eheheheh! Quest'arma non è niente male. Potrete far fuori i nemici con micidiali fendenti.

Se verrete colpiti, non perderete energia ma solo l'arma.



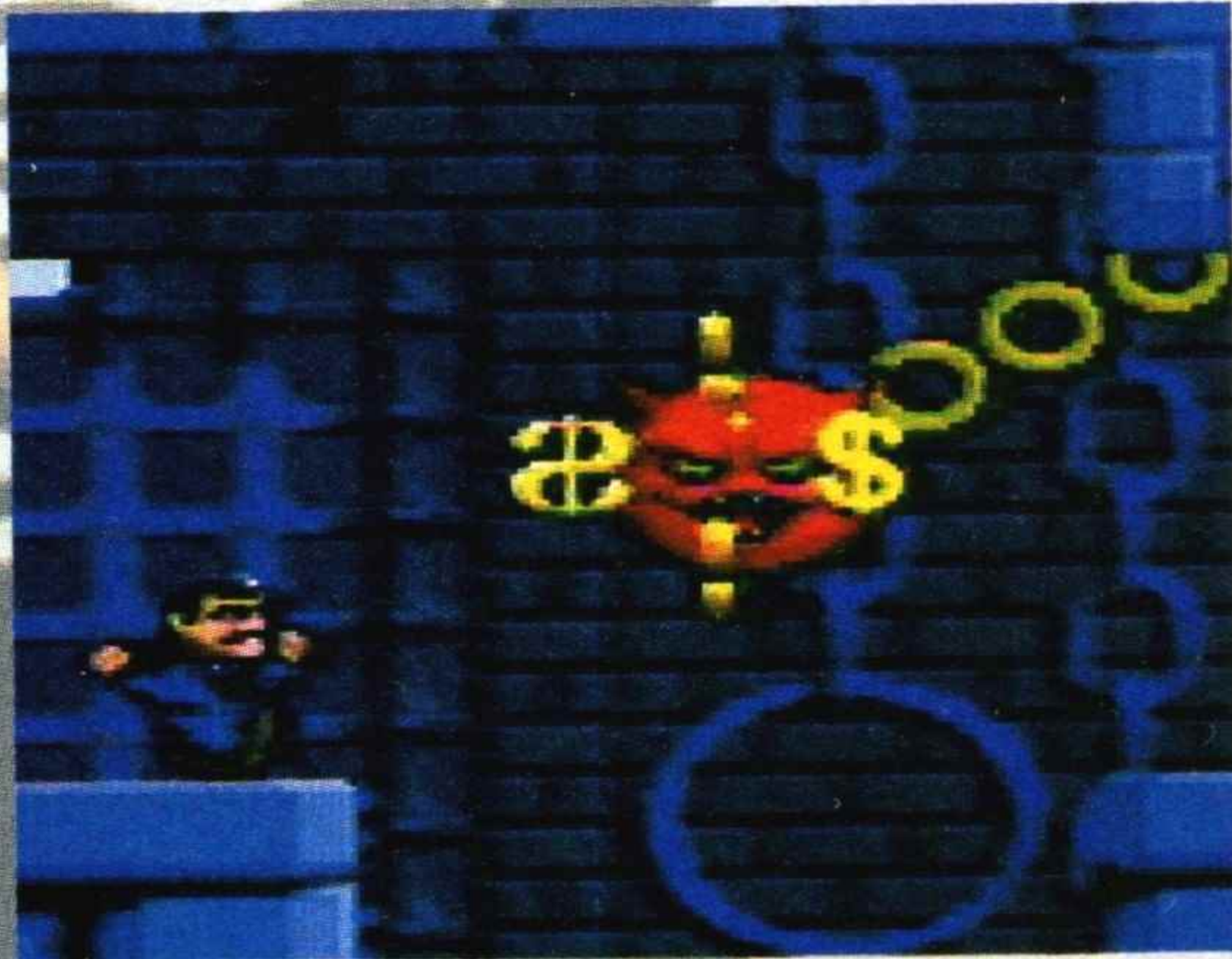
Ué! Con queste potete beccare i nemici da lontano. Peccato che ne possiate sparare solo 2 alla volta. Se verrete colpiti perderete l'arma senza riscontrare danni.



(Scarpe da corsa) Con queste scarpe correrete più veloci di sonic e salterete più in alto di Michael "Air" Jordan (Se ti sente AlKross! NdR). Se i nemici vi colpiranno perderete le preziosissime Nike!!!



(Fez) Ahaaaa! Questo bonus è mooolto interessante. Se raccoglierete questo cappello fluttuante potrete volare, fin che non uscirete dal livello, premendo ripetutamente il tasto del salto.



Nella libreria quei guerrieri ci daranno filo da torcere.



Cos'è quel bruco lassù, Biomassa in un momento di relax?

## SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ The Addams Family  
 Casa \_\_\_\_\_ Ocean  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Leader  
 N°Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ Password  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO



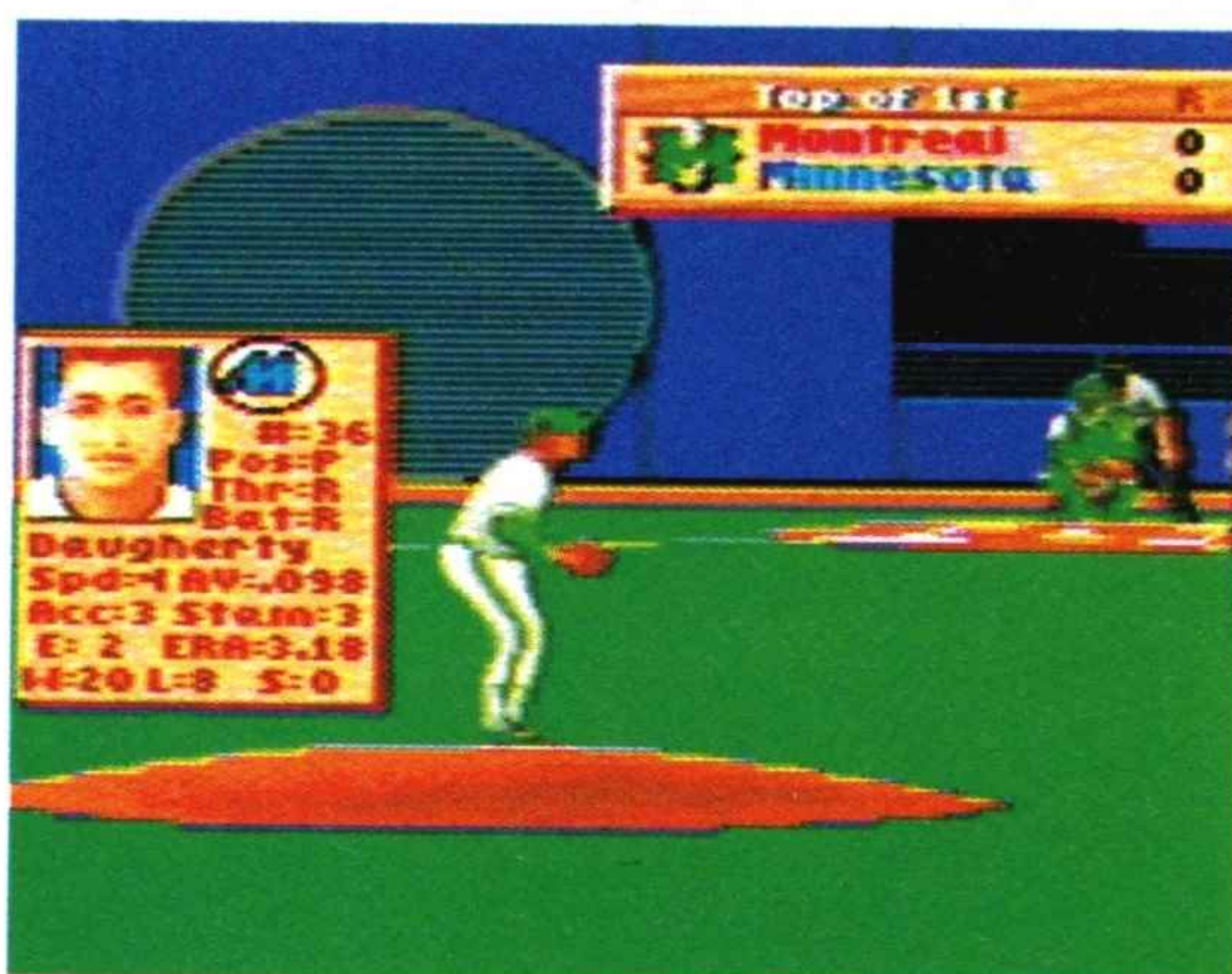
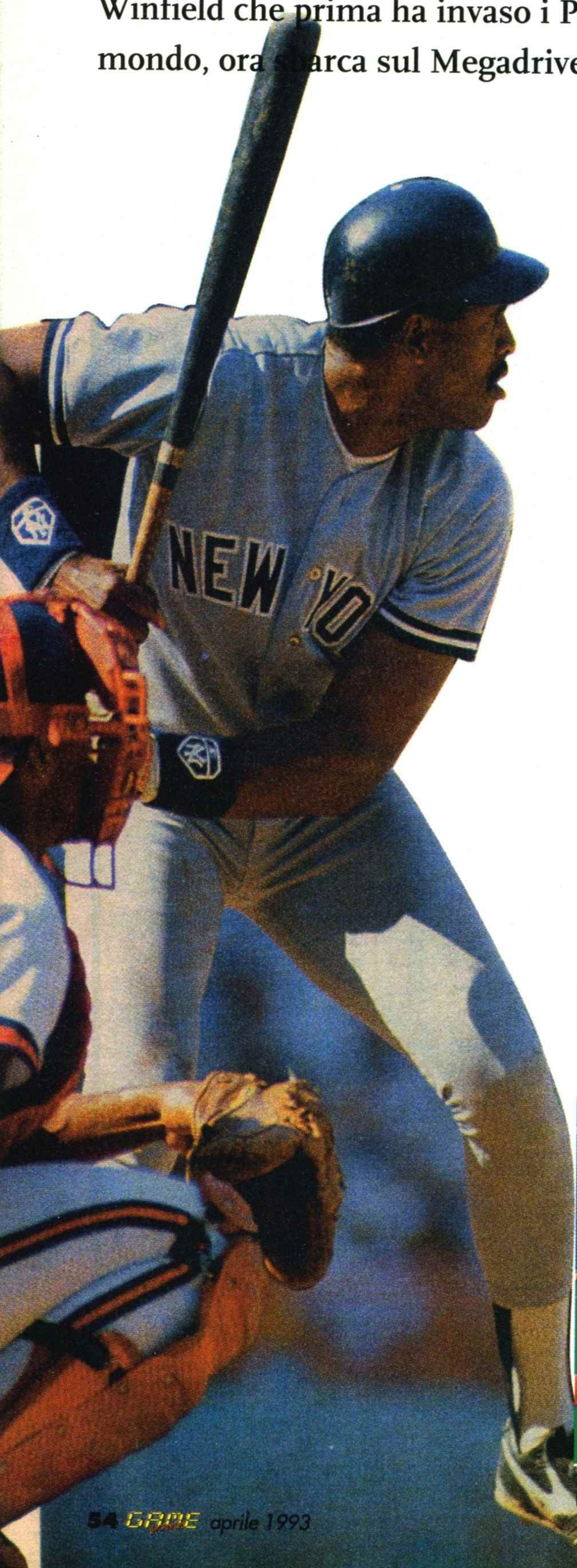
**AL MICHEALS ANNOUNCES:**

# HARDBALL 3

Lo sport di Joe di Maggio, Babe Ruth e Dave Winfield che prima ha invaso i PC di tutto il mondo, ora sbarca sul Megadrive!



**G**razie a Joe Montana Sports Talk Football i possessori del 16-bit Sega hanno avuto la possibilità di giocare tra le pareti domestiche il SuperBowl tra Miami Dolphins e Buffalo Bills. Inserendo la cartuccia di *Hardball III* nell'apposito slot, potrete rivivere anche le partite di un altro sport degli States, il Baseball, gustandovi le World Series tra Toronto Blue Jays e Atlanta Braves (vinte dai mitici Jays!). Dando per scontato che tutti ormai conoscano approssimativamente le regole del Baseball, vediamo come la cartuccia della Accolade emula il guantone e la mazza. Esistono due sezioni ben distinte: la prima è la fase di attacco, in cui ciascuna



La grafica è eccellente. L'uso delle inquadrature contribuisce a ricreare un'atmosfera da cronaca televisiva.



Il lanciatore scambia gli ultimi segnali con il suo catcher prima di infilare il battitore con una palla veloce.

## PITCHING

Il pitching è la fase di difesa di una squadra in cui il compito più importante è svolto dal lanciatore. In *Hardball III* il vostro lanciatore conoscerà quattro tipi di tiro fra i sei disponibili: **FASTBALL**: la cara e vecchia palla veloce, sfonda e distrugge qualsiasi cosa le si para davanti. **NON** cercate di cambiare la sua direzione: ne verrà fuori o un ball o una base regalata visto che colpirete il battitore.

**CURVEBALL**: Imprendibile per la sua rotazione. Lanciata da un mancino curverà a destra, lanciata da un destro curverà a sinistra. Tra un paio di anni inventeranno quelle che svoltano gli angoli!

**SCREWBALL**: Una palla che gira su sé stessa e curva nella direzione opposta ad una curveball.

**OFFSPEED**: La palla lenta. Mio fratello Neon cerca sempre di imitarla nella consegna dei testi!

**SINKER**: Una palla che parte alta e nella fase terminale piomba nel guantone del ricevitore.

**SLIDER**: Una palla veloce che curva nella direzione opposta ad una curveball.

**NB**: se compare un punto esclamativo (!) accanto a uno dei tiri vuol dire che il lanciatore conosce due tipi di esecuzione del lancio.

La quinta scelta che potrete operare consiste nel lancio "strategico" (strategy), dove potrete scegliere altre importanti possibilità di gioco:

**WALK BATTER**: per evitare un Home Run molte volte i lanciatori lasciano avanzare di una base il battitore. Fate però attenzione a non regalare un punto agli avversari.

**DOUBLE PLAY**: se avete due basi "piene", chiamate sempre questo schema: la squadra disporrà gli interni sui runner e cercherà di eliminarli. Ovviamente tocca a voi coordinare l'azione, altrimenti...

**HOLD RUNNER**: avete presente "Sorvegliato Speciale" con Sylvester Stallone? Beh, riserverete lo stesso trattamento al runner soprattutto quando è in terza base.

**GUARD LINES**: se avete davanti un battitore molto bravo potete provare a eliminarlo piazzando gli interni tra una base e l'altra, sperando che vi arrivi la palla. In questo modo avrete buone possibilità di bloccare il gioco avversario.

**IF(O)F RIGHT/NORMAL/LEFT**: disporrete gli interni (o gli esterni) nella zona destra, centrale o sinistra del "diamante".



82%

WOW! Un gran bel giochillo è arrivato sul MegaDrive. La forza di questo prodotto risiede non solo nella voce digitalizzata del commentatore, ma anche nella buona grafica e nella vasta gamma di opzioni. La doppia visione di gioco (o dal battitore o dal lanciatore) è molto curata (tifosi compresi) ed è estremamente fluida nei movimenti. Il commento digitalizzato è chiaro. I problemi del gioco, però, spuntano quando l'inquadratura si allarga a tutto il diamante: i movimenti dei giocatori in difesa (e in attacco) diventano un po' troppo goffi, i comandi della brioche imprecisi e l'azione rallenta. Il gioco della Accolade rimane, comunque, molto bello ma richiede molta pazienza e esperienza per poter competere contro l'avversario comandato dal MD. Divertentissimo se giocato in compagnia. Buono anche il Replay.

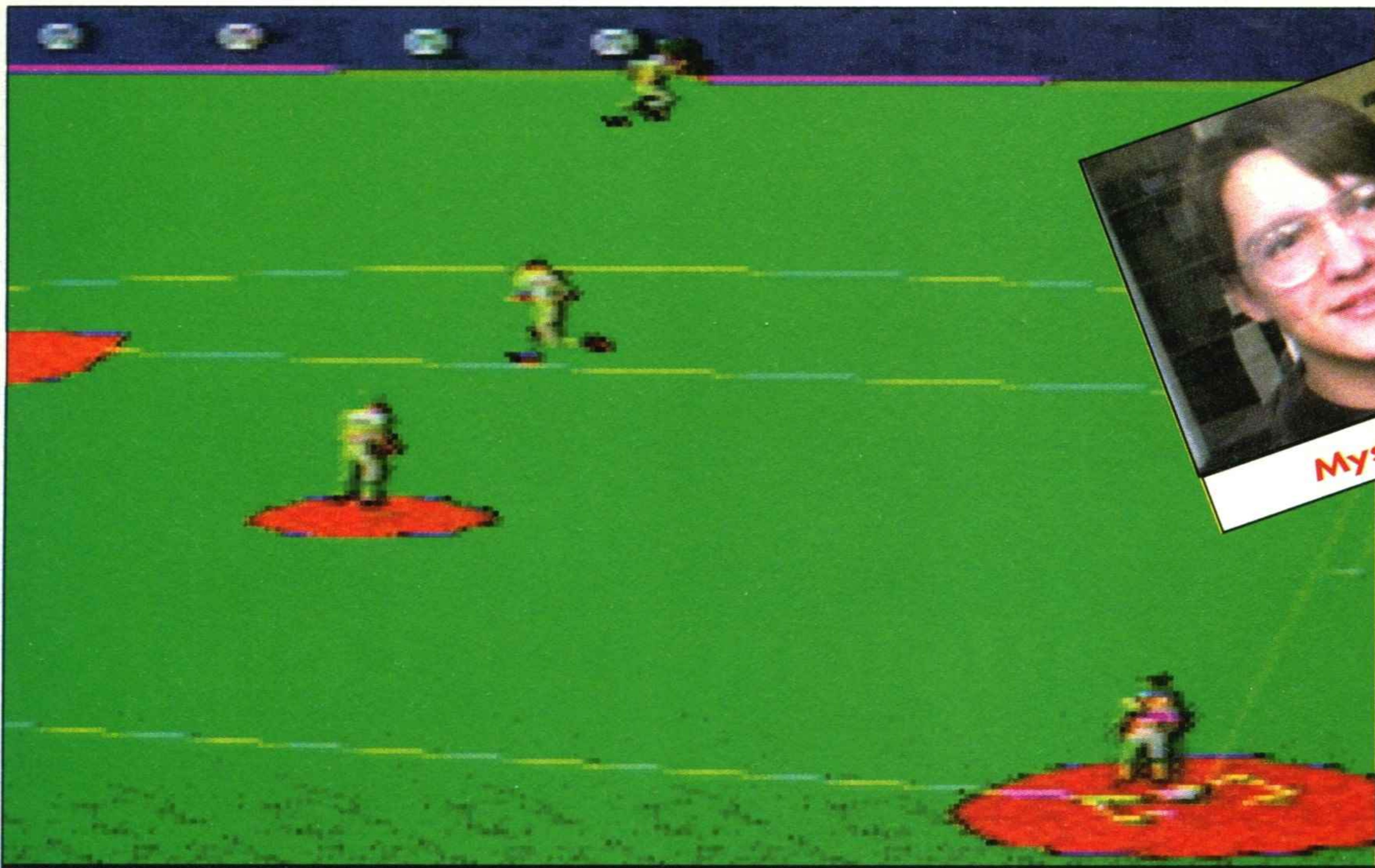
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

SOTTO CONTROLLO

Titolo \_\_\_\_\_ A. M. A.: Hardball III  
 Casa \_\_\_\_\_ Accolade  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Leader  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2  
 Continua? \_\_\_\_\_ Sì  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

SPORTIVO



La visione parziale del campo si rivela un po' inadeguata per un'organizzazione efficace della difesa.



Una panoramica generale del campo prima di cominciare le danze. Mystere preparati che ti rullo di cartoni!



Montreal? Ma fatemi il piacere! L'unica squadra canadese degna di nota sono i Toronto Blue Jays!

BATTER

L'altra fase del gioco è quella offensiva. In questo momento il vostro scopo è di battere la palla entro i confini laterali del campo, cercando, se non vi ferma Zia Marisa, di spedire la palla o rasoterra vicino alle zone morte o fuori campo (gli HOMERUN!). Il battitore dispone di queste scelte:

**POWER:** La mazzata. Non proprio un lavoro di fino, ma il modo migliore per effettuare un home-run.

**CONTACT:** La soluzione da adottare se si vuole cercare di sfruttare un buco della difesa.

**BUNT:** colpirete la palla smorzandola. Ottima per una corsa dalla (o per la) terza base. Anche qui avete le vostre belle scelte da fare per cercare di fare più punti possibili. Potrete farle solo quando avrete occupato almeno una base:

**Hit and Run:** nel momento stesso in cui il battitore tocca la palla, i vostri runner cercheranno di conquistare terreno prendendo in contropiede gli interni e gli esterni.

**STEAL (O DOUBLE STEAL):** qui il discorso cambia un po': i runner cominceranno a macinare chilometri quando il lanciatore tirerà la palla. Fate attenzione, perché l'azione può risultare molto proficua ma anche trasformarsi in un vero disastro: anche gli altri conoscono il Double Play!

squadra può esibire i propri Dave Winfield (ale-oò, NdMadoc) che cercheranno di compiere il giro delle quattro basi (ogni giro completato vale un punto), mentre dall'altra parte, i vari Nolan Ryan tenteranno di eliminarli, sfruttando le più bieche palle curve, le più spatascianti palle veloci e i più cenobitici effetti! Quando un battitore viene infilato per tre volte (Third strike! YOU'RE OUT!), verrà eliminato e conseguentemente picchiato a sangue dai tifosi. Naturalmente il battitore viene eliminato anche se, durante la corsa, viene toccato da

un avversario in possesso della palla, o viene anticipato nell'arrivo alla base. Al terzo eliminato il braccio del lanciatore andrà a riposarsi fino alla successiva fase di difesa. A questo punto, infatti, le parti si scambiano (chi difendeva ora attacca, e viceversa) fino al successivo terzo out. A questo punto finisce il primo inning, e si ricomincia da capo fino al nono. Se le due squadre sono in parità si passa a un decimo inning, altrimenti viene proclamata vincitrice la squadra con più punti (no, di giuro!, ndR).

**Nintendo**<sup>®</sup>

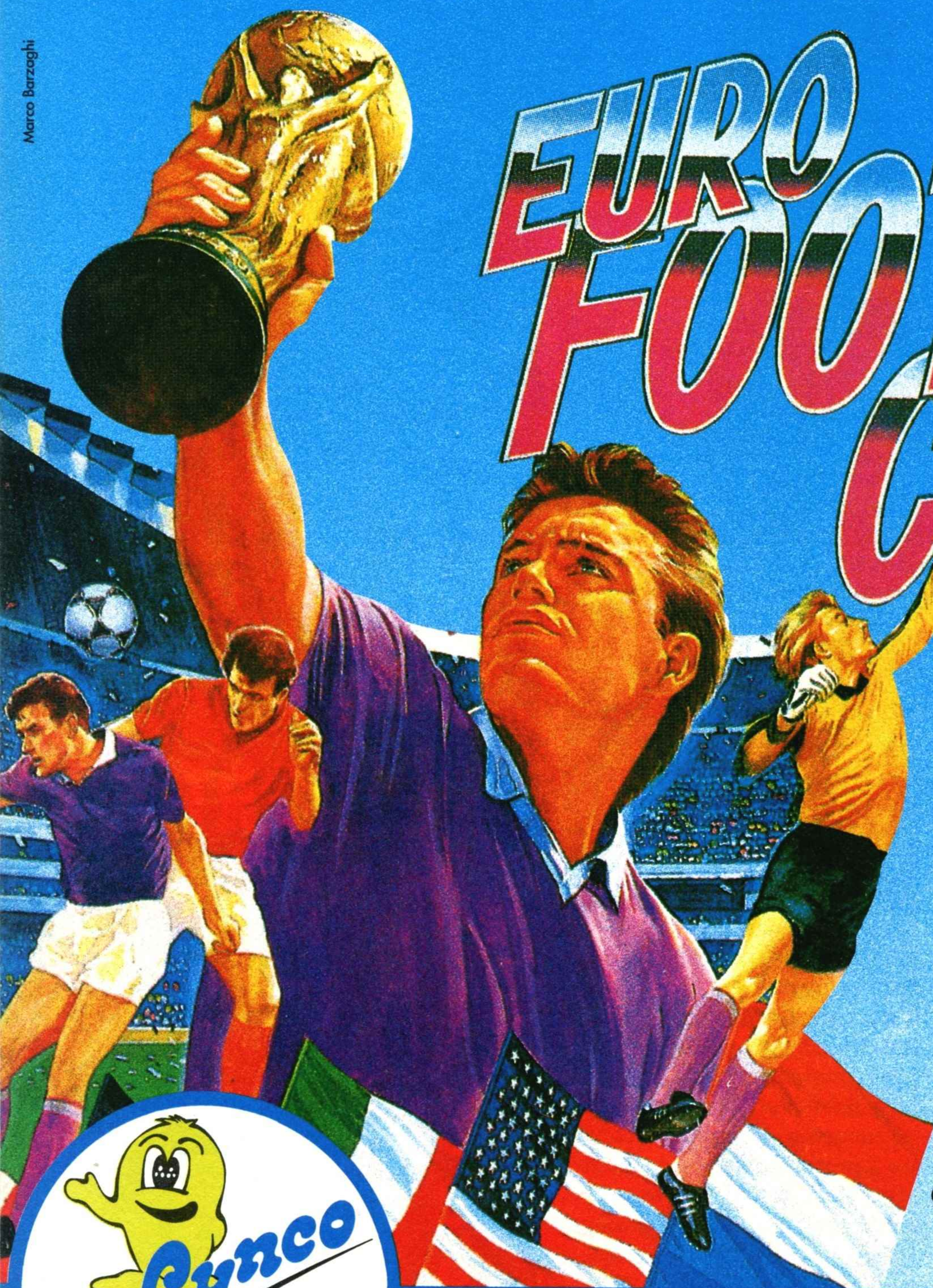
**SUPER NINTENDO**<sup>™</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

**TAITO**<sup>™</sup>



Vuoi vivere  
l'emozione  
di una  
partita di calcio ad altissimi  
livelli senza esclusione di colpi?

# EURO FOOTBALL CHAMP



Duri contrasti, rovesciate, colpi di testa, palleggi e tocchi d'alta classe, degni di un vero campione, faranno di te un professionista del Football. Ma potresti giocare anche in modo scorretto, commettendo falli, dare pugni, stratonare o caricare pur di conquistare il pallone sempre che l'arbitro non s'avveda del tuo gioco poco pulito e ti ammonisca. Le molteplici soluzioni di gioco ti permetteranno anche di effettuare una doppia sfida contro il computer dove tu e il tuo compagno di gioco misurerete le vostre migliori attitudini nel settore d'attacco, di difesa e del centro campo. Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano



è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

Marco Barzaghi

# BOULDER DASH

Riuscirà questa nuova versione del venale minatore a divertire, ad imporsi sul mercato ed a scalare la classifica delle preferenze come fece nella sua vita precedente? A Log la parola...



**T**ra i giocatori più stagionati c'è sicuramente qualcuno che ricorda, forse anche con un po' di nostalgia, questo mitico gioco: lunghe ed estenuanti notti passate davanti al monitor a provare e riprovare quella dannata miniera. Ma lasciamo da parte le lacrime e sorridiamo, perché è tornato Rockford (per gli amici Rocky) sui due otto-bit Nintendo. Per i molti che non lo conoscono si può dire che lo scopo del gioco è molto semplice e preciso, e deve essere svolto in ogni livello, o per essere più precisi, in ogni miniera: raccogliere il numero richiesto di diamanti per ottenere l'apertura dell'uscita e, quindi, per guadagnare l'ingresso della miniera successiva.

Tutto ciò potrebbe sembrare semplice, ma la basilare regola dei videogiochi vuole che il raggiungimento dell'obietti-

vo sia quanto meno a spese della nostra camicia e del nostro joypad. Oggetti naturali soggetti all'inesorabile forza di gravità e animaletti, più o meno utili e più o meno aggressivi, sono gli elementi che caratterizzano ognuno dei quattro livelli che compongono i diversi mondi. Infatti, i mondi presenti nel gioco sono formati ognuno da quattro cave differenti che possono essere affrontate in ordine casuale, nella versione NES, ma che devono essere completate nel giro di una partita.

Ma torniamo alla struttura del gioco: Rocky può scavare nella miniera semplicemente muovendosi, ma deve stare attento a non farsi cadere in testa gli oggetti, in quanto l'impatto è per lui letale. Oltre a prestare attenzione alla materia inerte, il protagonista deve evitare alcuni tipi di nemici, deve distrug-



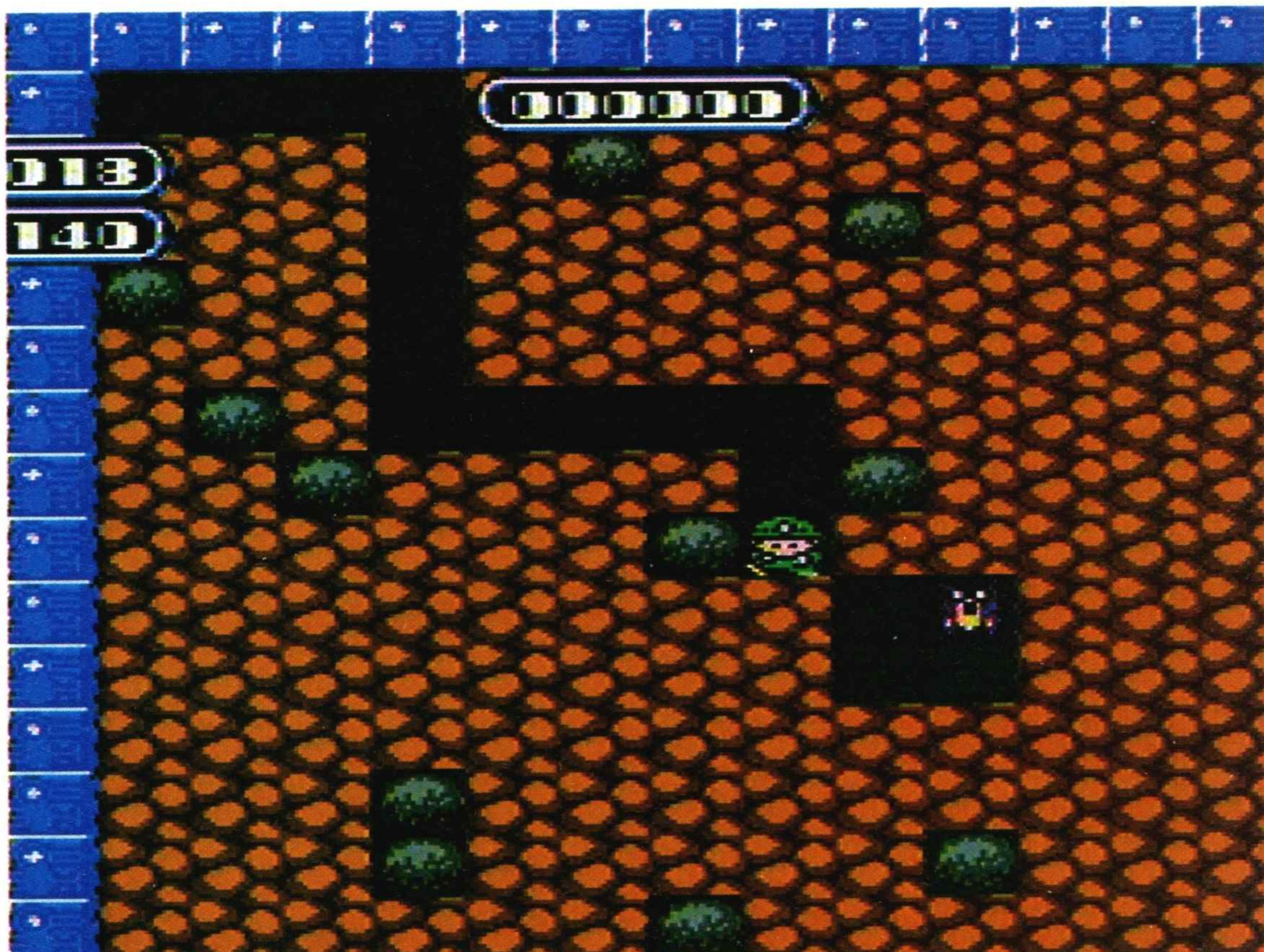
gerne altri, lanciandogli in testa gli appositi oggetti, per aprirsi nuovi varchi e deve eliminarne altri ancora per ricavarne diamanti. A questo proposito è necessaria una precisazione: i nemici non sono solo diversi nell'aspetto, ma differiscono anche per i loro modi di muoversi e per le funzioni che hanno all'interno

## MURI SPECIALI

Alcuni quadri possono presentarsi senza diamanti e nemici atti a produrne; no, il gioco non è per niente difettoso, ma presenta dei muri particolari che, una volta attraversati da una pietra, si trasformano in momentanee e magiche fabbriche di diamanti. Il loro utilizzo è molto semplice: basta lanciare da una accettabile altezza i massi sul muro per ricavarne magnifici e lucenti smeraldi.



Qui inizia l'avventura e i guai sono ancora pochi: solo alcuni massi da spostare per liberarsi la strada.



Ecco il primo Nemico-"amico"; basta colpirlo in testa con un bel masso per ricavarne succosi diamanti.



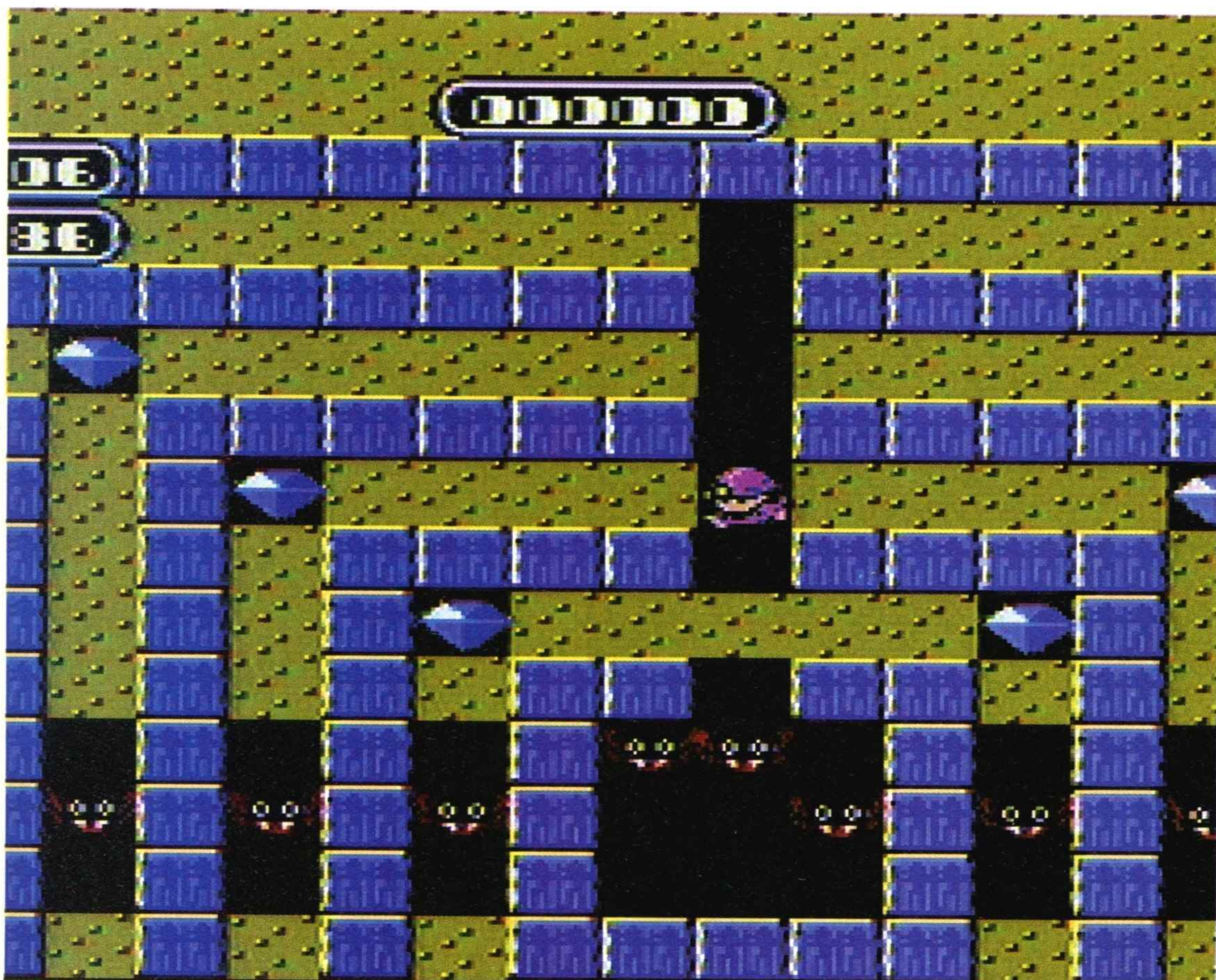
(Sopra) Anche se la struttura ricorda uno schema precedente, qui le cose si mettono male: non essendoci massi, bisogna essere abili come ladri e veloci come lepri per finire lo schema.  
(A lato) Questa strana massa gelatinosa deve essere racchiusa da quattro muri di massi se si vuole proseguire il gioco.



dei vari livelli. Questi abbondano, oltre che dei più volte menzionati elementi, di enigmi che richiedono una soluzione, fortunatamente non unica: fantasia, elasticità mentale e capacità di analisi sono quanto mai sollecitate e richieste. Passiamo ora alle sostanziali differenze tra le due versioni. Tra i pregi di quella del NES si possono annoverare: un "dosato" sistema di password, nel senso che viene dato un codice ogni mondo, cioè ogni quattro schemi; un numero

### NES E GAMEBOY

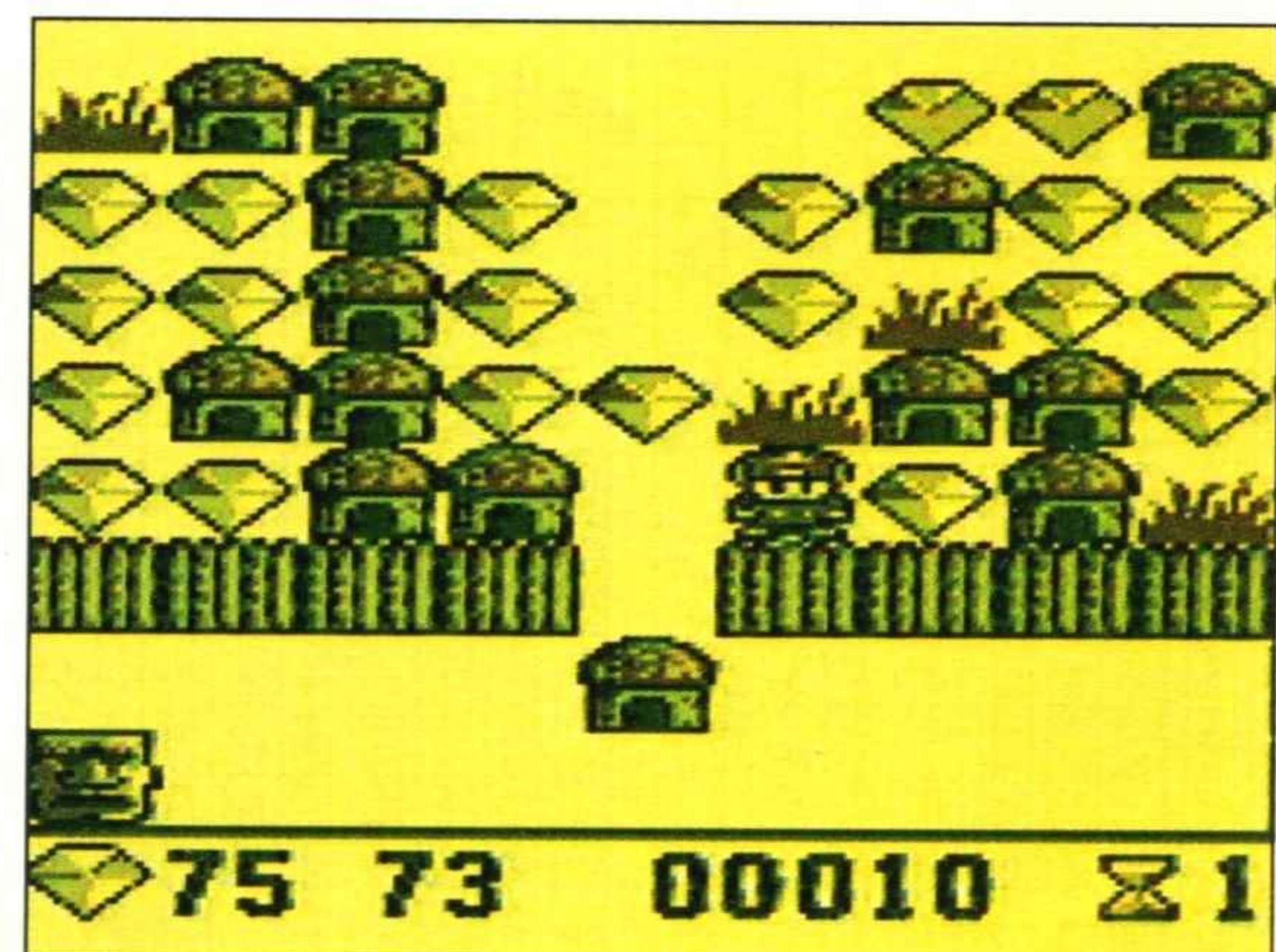
Oltre le salienti differenti già citate, è molto importante fare alcune precisazioni circa la quantità ed il modo con cui affrontare le diverse aree di gioco, che variano per le due versioni, e cioè: per entrambe le versioni ci sono dei mondi, quattro per GB e sei per NES, composti a loro volta da quattro aree; con il GB si può scegliere il mondo di partenza, con il NES, oltre a selezionare il mondo con le password, è possibile scegliere l'ordine con cui affrontare le quattro aree; i continui sono infiniti in entrambe le versioni, ma mentre in quella per GB si riprende dall'ultima area, in quella NES si ricomincia dall'inizio del mondo; infine per la versione GB ci sono cinque differenti livelli, dei quali solo i primi tre sono inizialmente accessibili.



In questo labirinto Rocki deve far uscire dalla tana i Flapflap per poter prendere gli smeraldi.



La grafica utilizzata nelle scene di intermezzo è quanto mai demenziale. Qualcosa di simile alle battute di MBF.



Ma quanti sono 'sti diamanti?

**NES 75%**  
**GB 78%**

Lo spirito di questo gioco è stato perfettamente riprodotto in entrambe le versioni e questo è un fatto di per sé rilevante ed essenziale. La grafica, nella sua semplicità, è perfetta e funzionale, così come il sonoro. La giocabilità è un pochino superiore nella versione GB, in quanto la più alta velocità permette movimenti più rapidi e, grazie al sistema delle due inquadrature, più precisi. Facendo due conti si scopre che la versione NES ha meno livelli, ma è dotata di un ottimo sistema di password, che se da un lato invoglia il giocatore ad affrontare i nuovi schermi, dall'altro riduce inevitabilmente la longevità. Infine è molto importante ricordare il divertentissimo modo a due giocatori del GB, di gran lunga superiore a quello del NES.

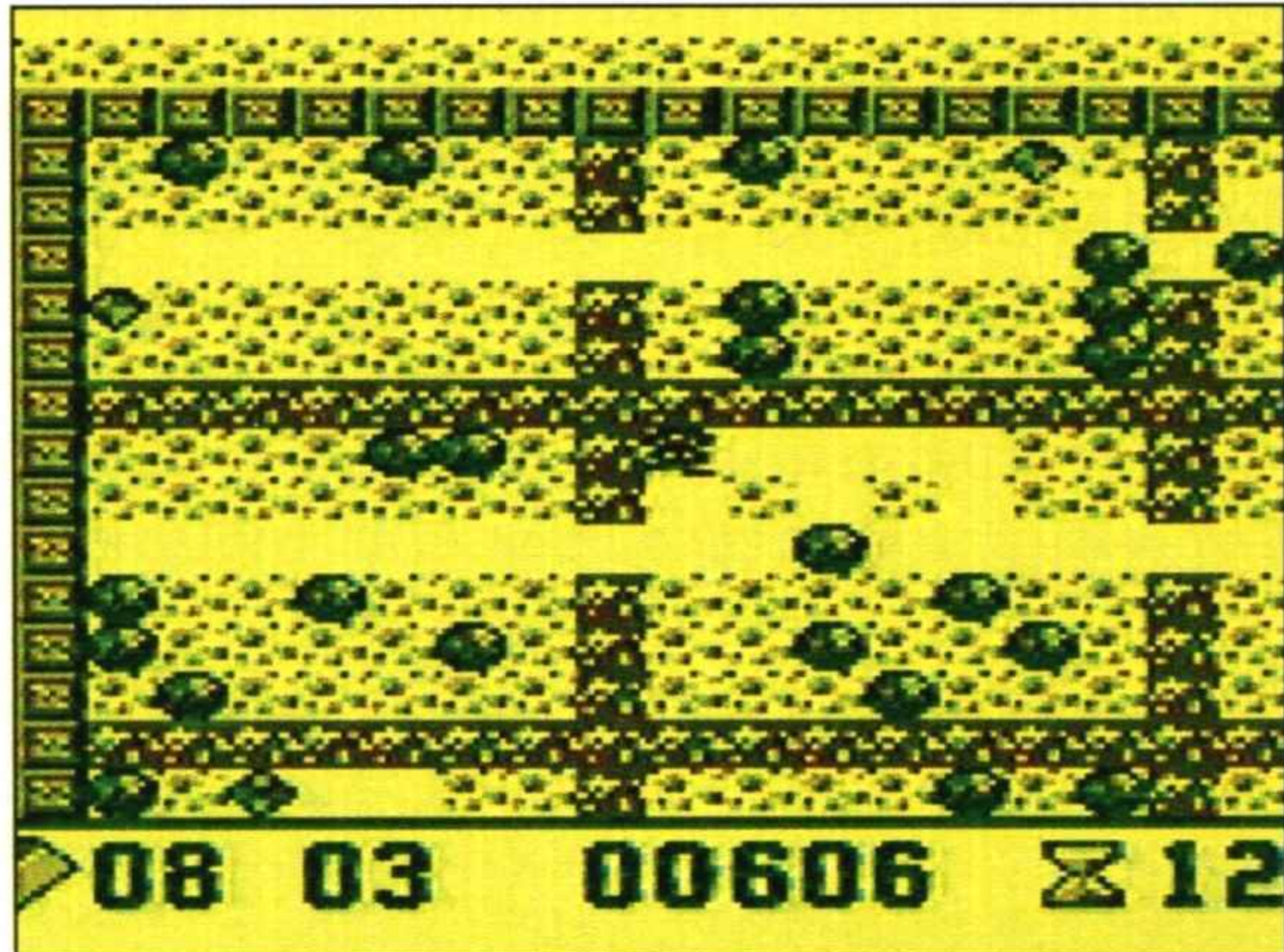
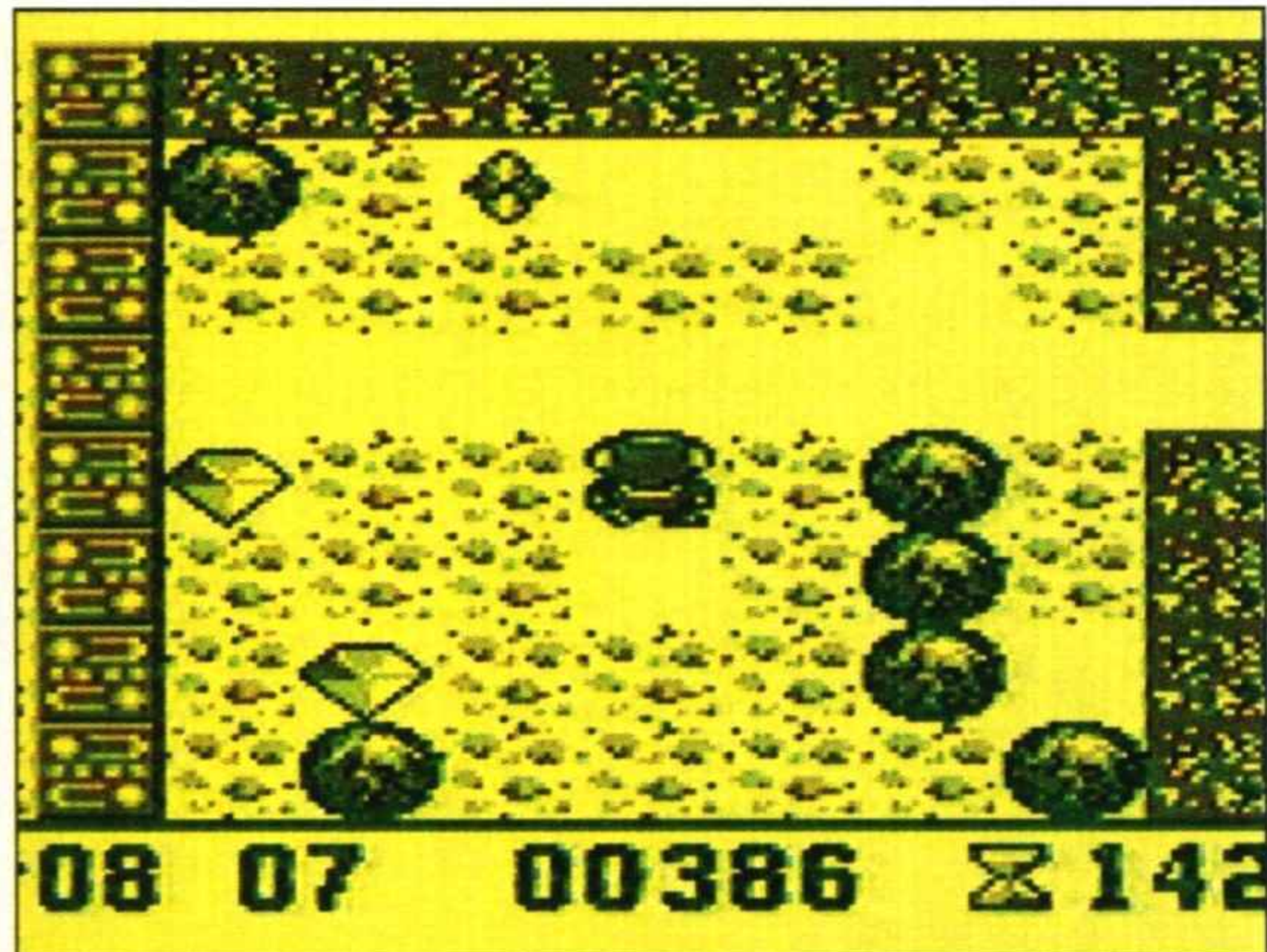
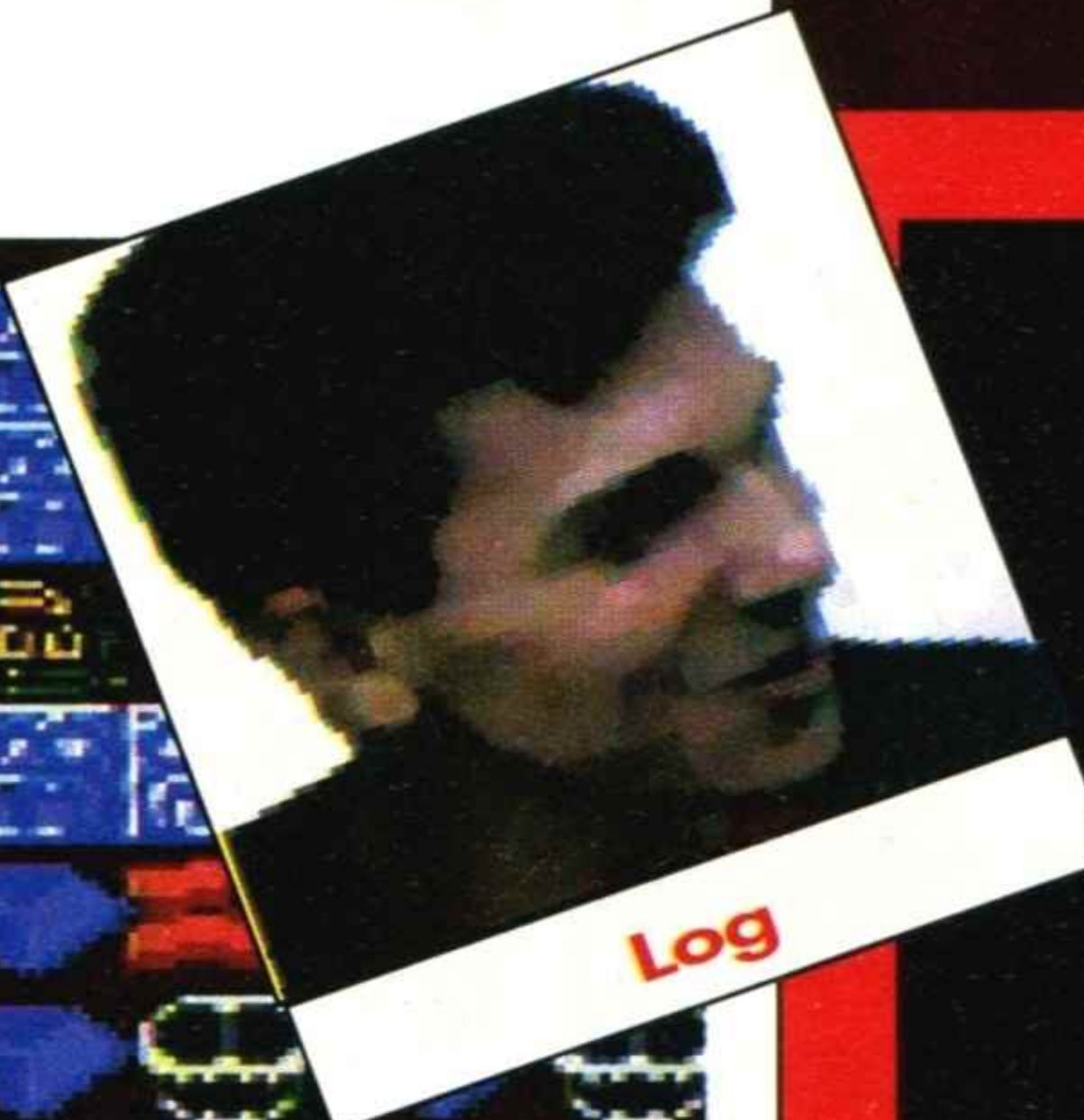
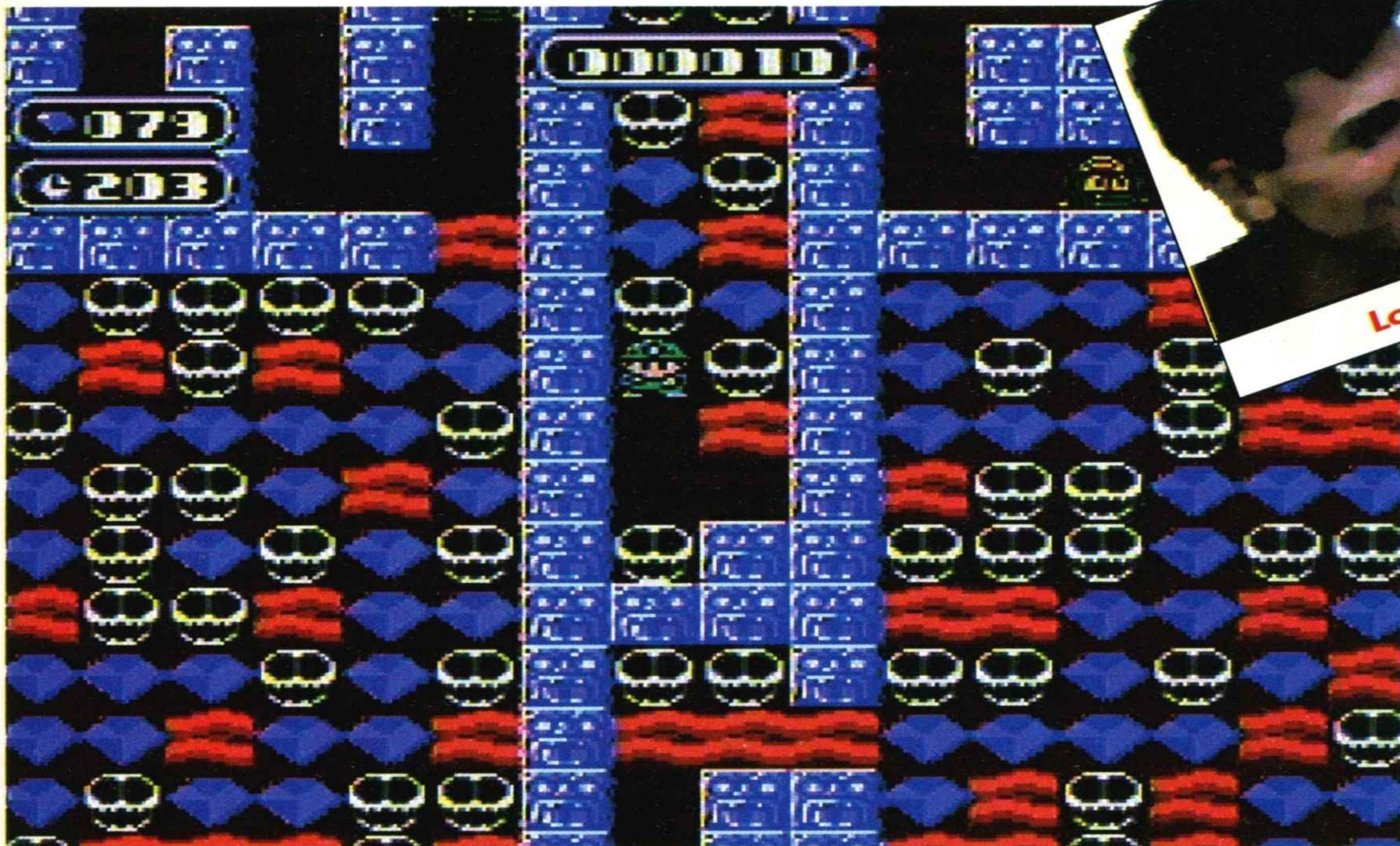
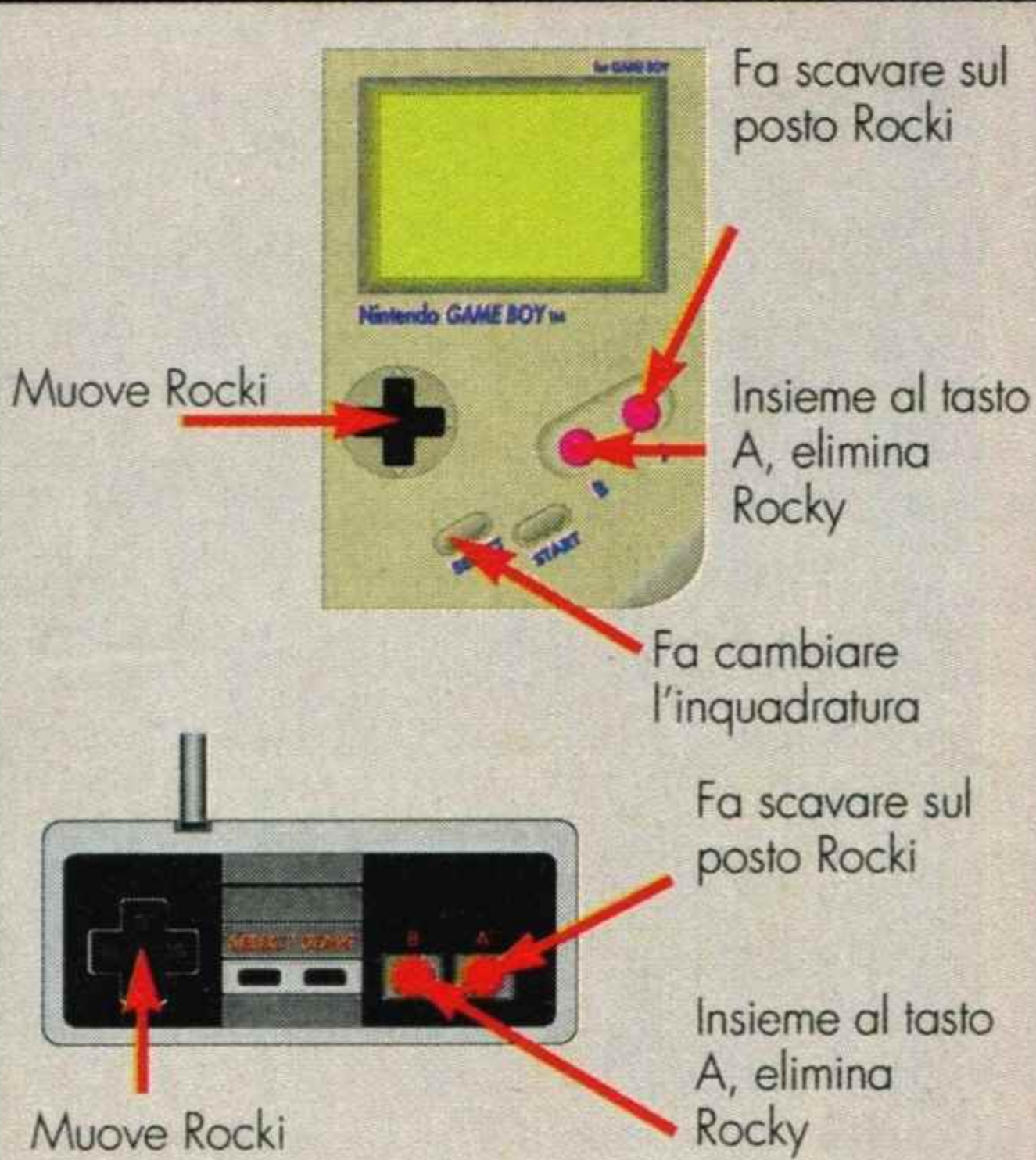
**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Boulder Dash  
 Casa \_\_\_\_\_ Nintendo  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ GIG  
 N°Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2  
 Continua? \_GB Sì; NES Sì e pass.  
 Livelli di difficoltà \_\_NES 1; GB 5

**PUZZLE**

**SOTTO CONTROLLO**



La visuale ravvicinata è più bella graficamente, ma non è un gran che dal punto di vista strategico.

Qui, infatti, le cose vanno molto meglio. Vedendo le cose dall'alto riusciamo a pianificare le nostre mosse.

illimitato di continua partita; la possibilità di giocare in due, anche se non contemporaneamente; sei differenti mondi, ognuno con i propri abitanti e ambienti tipici, e molti, molti colori. Per quanto riguarda la versione in bianco e nero i particolari degni di nota sono: la possibilità di scegliere il tipo di inquadratura, cioè una che mostra una ridotta parte dello schermo, che è anche quella

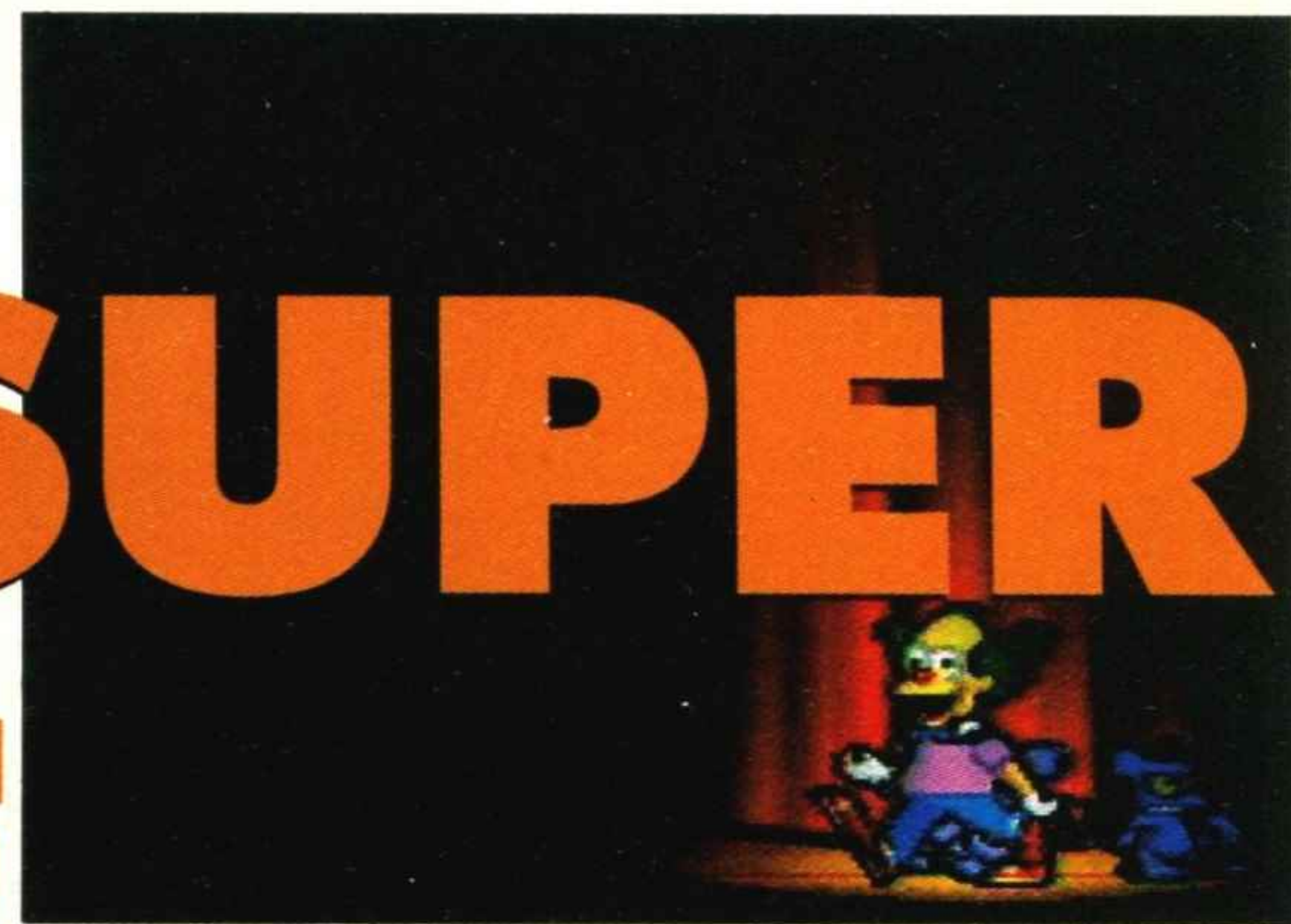
standard, e una che rappresenta una porzione ben più ampia che permette di pianificare meglio le proprie mosse; un favoloso modo a due giocatori che li mette in una competizione divertente e frenetica; infine la possibilità di scegliere il mondo, uno dei quattro, e il livello, uno dei cinque, di partenza, oltre ai continui infiniti.

**UNO CONTRO TUTTI**

I mostriciattoli che si annidano nei diversi livelli possono essere suddivisi in due principali categorie: quella dei nemici e quella dei nemici-"amici". Nella prima categoria rientrano tutti quei mostriciattoli che, se colpiti, rilasciano "solo" dei punti; tuttavia, con la loro potente esplosione, possono anche essere impiegati nei quadri dove è necessario distruggere una parete per proseguire la ricerca. I principali sono i Buzzbuzz, i Pingping, i Flapflap, i Bubblebubble, i Bimbim e i Guriguri. Nella seconda categoria si possono far rientrare i Puffpuff, i Piropiro, i Tackitacki e le stranissime Amoeba. Tutti questi, Amoeba a parte, ovviano al problema della apparente mancanza di smeraldi nelle miniere, in quanto sono loro, una volta colpiti, a liberarne un numero relativamente grande.

Per quanto riguarda le Amoeba e il modo con cui ricavarne smeraldi, c'è da dire che possono esserci alcune difficoltà, in quanto bisogna chiudere i "blobbini" tra quattro mura formate da massi e riaprire il tutto per appropriarsi dei diamanti appena apparsi. Infatti, molto spesso può capitare di far trasformare l'Amoeba in smeraldo, ma poi essere impossibilitati nel recupero di quest'ultimo, a causa delle barriere create dai massi.

# KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE



La saga animata creata da Matt Groening arriva anche sul neonato Super Nintendo italiano! Siete pronti a salvare Krusty-land e a ciucciare il calzino?

**L**a casa del clown Krusty è stata invasa da tanti piccoli topolini viola. Ma il nostro carissimo clown non si farà scacciare via così facilmente! Infatti si è già messo alla ricerca di qualcuno che lo aiuti. CHI!? Voi, che con Burt, Homer, il caporale Punishment e Mel Sideshow avete accettato ben volentieri di partecipare a questa complicatissima caccia al topo.

Insieme a Krusty, avrete il compito di scovare i topi nascosti nelle stanze della Fun House (più di cinquanta "camere") e indirizzarli verso le trappole che i vostri compagni hanno già predisposto.



Per riuscirci dovrete superare i più incredibili ostacoli, come vipere, porcellini volanti o i pericolosissimi alieni con le armi laser. Per difendervi da questi simpaticissimi nemici, potrete usare armi molto speciali come le torte (di Zia Marisa, ovviamente) o le super palle di ferro. Inoltre, per spingere i malefici roditori verso le macchine smantella-topi, comandate dai vostri fedeli amici, potrete usare gran parte degli oggetti disseminati per i cinque piani della casa di Krusty, come i vasetti di vetro, i tubi o i ventilatori. Grazie alla vostra graziosa mole



Il clown Krusty vuole emulare i più grandi esperti del salto in alto. Un po' goffo per questo genere di cose.

da ballerino classico non potrete portare più di un oggetto alla volta, quindi dovrete capire quale oggetto è meglio trasportare per superare un particolare ostacolo. Per completare il tutto, in molte stanze potrete trovare passaggi segreti e bonus di tutti i generi! Dovrete sbrigarvi, però, perché la più importante attrazione di Springfield deve essere immediatamente riaperta, altrimenti addio Fun House, addio show in TV,



I Simpson hanno poco da stare allegri con un clown così beota. Cosa avrà poi da ridere?



La tremenda macchina ammazza-topolini, manovrata dal monellaccio Bart Simpson, che crudeltà!



Trasportando quel blocco abbiamo sbarrato quel burrone, impedendo ai topolini di sfruttarlo come rifugio.

**81%**

Un platform divertente, che nei primi livelli può sembrare molto (anche troppo) facile. Fortunatamente, con l'incrementare dei livelli, la difficoltà aumenta, anche se i videogiocatori più esperti non faranno fatica ad arrivare agli ultimi schemi. L'unica e grave pecca del gioco dell'Acclaim è la scarsa varietà di idee; bene o male avrete sempre gli stessi oggetti e, purtroppo, riuscirete ben presto a capire cosa dovete fare. Per il resto il gioco si presenta molto bene: una discreta colonna sonora e buoni effetti sonori, una grafica accattivante e ben curata (niente Mode 7, però).

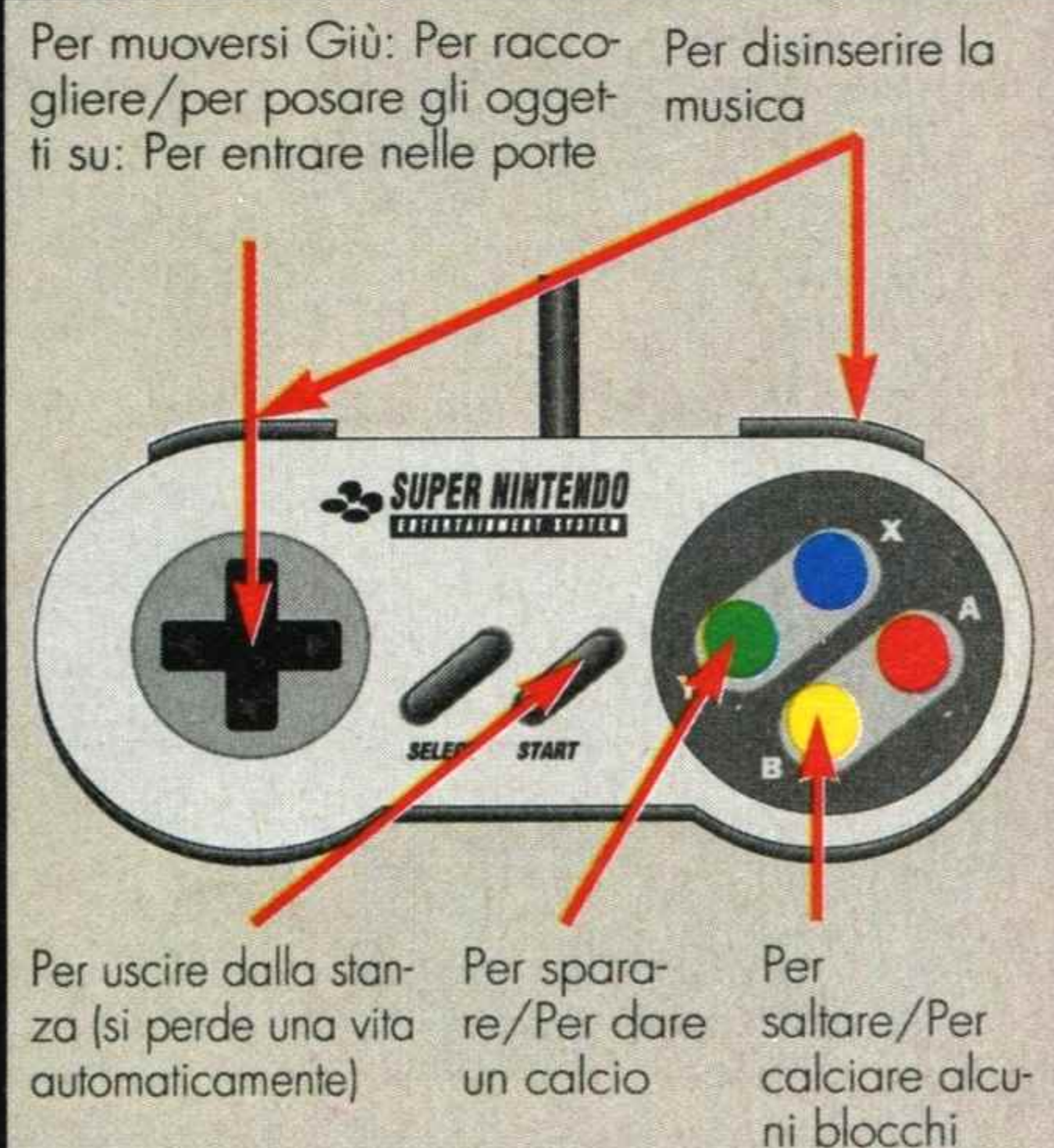
**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDA TECNICA**

Titolo Krusty's Super Fun House  
 Casa Acclaim Entertainment Inc  
 Distribuzione Linea GIG  
 N°Giocatori 1  
 Continua? Password  
 Livelli di difficoltà 1

**PIATTAFORME**

**SOTTO CONTROLLO**



Aaah! Una bella birrozza che mi farà venire la pancia proprio come a Raist! Bella lì!



Ma avete mai visto un clown più ebete di questo? Se ne va in giro zompettando e prendendosi con dei topi, mah...!



Aaaaargh! Un serpentaccio ce l'ha con me! Qualcuno mi aiuti sono solo un clown impedito e buono a nulla!

**BONUS PLUS MULTUS ALTRUS**

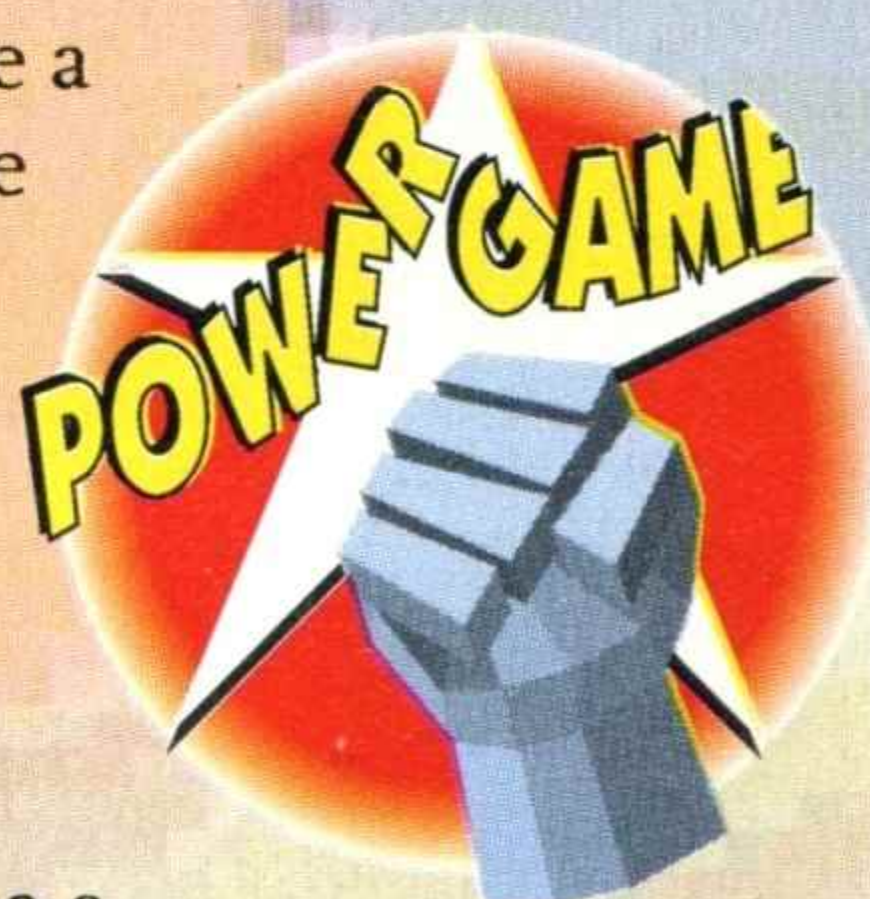
- TOPO** - Il nemico, il guastatore è il primo della lista da eliminare. Una volta completata la derattizzazione, dirigetevi alla porta e passate ad un altro livello.
- BLOCCO** - Inutile per bloccare un passaggio, utilissimo per spingere i topolini dentro i tubi o nel raggio dei ventilatori.
- BLOCCO CALCIABILE** - Non può essere raccolto, ma soltanto spinto a suon di calci, e ha il medesimo uso di quello normale.
- BLOCCO MAGICO** - Calciandolo rivela bonus di particolare interesse, come le vite, armi extra e talvolta apre anche passaggi segreti.
- BLOCCO INSTABILE** - "Questo era quello che si sbriolava quando uno ci saliva, veroooooo....."
- VASETTO DI VETRO** - Ottimo per intrappolare un topo e poi eliminarlo. State però attenti, perché potrebbe tornare utile più avanti come blocco.
- SUPER MOLLA** - Alcune possono essere raccolte e sistemate a piacimento per raggiungere le piattaforme più alte. Non funzionano con i topi.
- VENTILATORE** - Per asciugarvi i capelli verdi dopo la doccia o per fare volare via i topolini.
- TUBO DRITTO** - Mario doveva avere molta fretta l'ultima volta che ha realizzato la rete idrica della casa! In alcuni punti, sempre molto importanti, mancano dei pezzi che dovete sostituire.
- TUBO AD ANGOLO** Stesso problema del punto precedente: qui sono tubi per sostituire gli angoli.
- BAMBOLOTTO DI KRUSTY** - Una vita extra e riusciremo ad arrivare alla fine!
- TORTE** - Dieci colpi per eliminare i vostri carissimi amichetti sparsi per la casa.
- SUPERPALLA** - Cinque supersfere di acciaio INOX 18-10 nei denti fanno male a chiunque, e aprono molte porte (soprattutto quelle delle stanze segrete).

# Super Side

Quando si sviluppa un gioco di calcio, con un godzilliardo di megabit, su una macchina grossa e cattiva che si chiama Neo Geo, i casi sono due: o si becca la traversa, o si scaraventa la sfera all'incrocio dei pali...

**H**oly cow, è Gooool! Mi manca quasi il fiato: giocare a *Super Side Kicks* depaupera più energie della partita domenicale all'oratorio di Don Cosmo. La SNK ha creato la simulazione calcistica a "scrollimento" orizzontale più cattiva e avvincente nella storia dei videogiochi, calando tutta l'azione (e la violenza) di *Soccer Brawl* in una sorta di *Hat Trick Hero* all'enneo-geoesima potenza. Il risultato è semplicemente drastico. SSK vi offre l'opportunità di affrontare le nazionali di calcio più quotate del globo nella SNK CUP o in semplici esibizioni, oppure di giocare contro un avversario umano. Ed è proprio in questa ultima possibilità che SSK si rivela un grande gioco: gareggiare contro un amico assicura più divertimento di una partita di coppa alla tele. Il gioco della SNK colpisce dritto nello stomaco per una grafica semplicemente favolosa, e - anche se ormai dovremmo esserci abituati - non

possiamo non restare a bocca aperta di fronte alle incredibili animazioni che rendono *Super Sidekicks* quasi più realistico di ciò che vediamo con settimanale puntualità a *Pressing* o a *Dribbling*. Colpi di tacco, rovesciate, tackle, colpi di testa: non manca nulla, e tutto è riprodotto con un'accuratezza straordinaria. Date una spallata all'avversario e lo vedrete barcollare e, eventualmente, perdere l'equilibrio rovinando a terra. Fantastico. I tiri in porta vengono sparati con violenza incredibile e non è raro vedere il portiere compiere addirittura una capriola su sé stesso: quando il realismo diventa funambolismo alla *Holly & Benji*. Non mancano scrosci di pioggia che renderanno il campo di calcio più viscido di una salamandra.



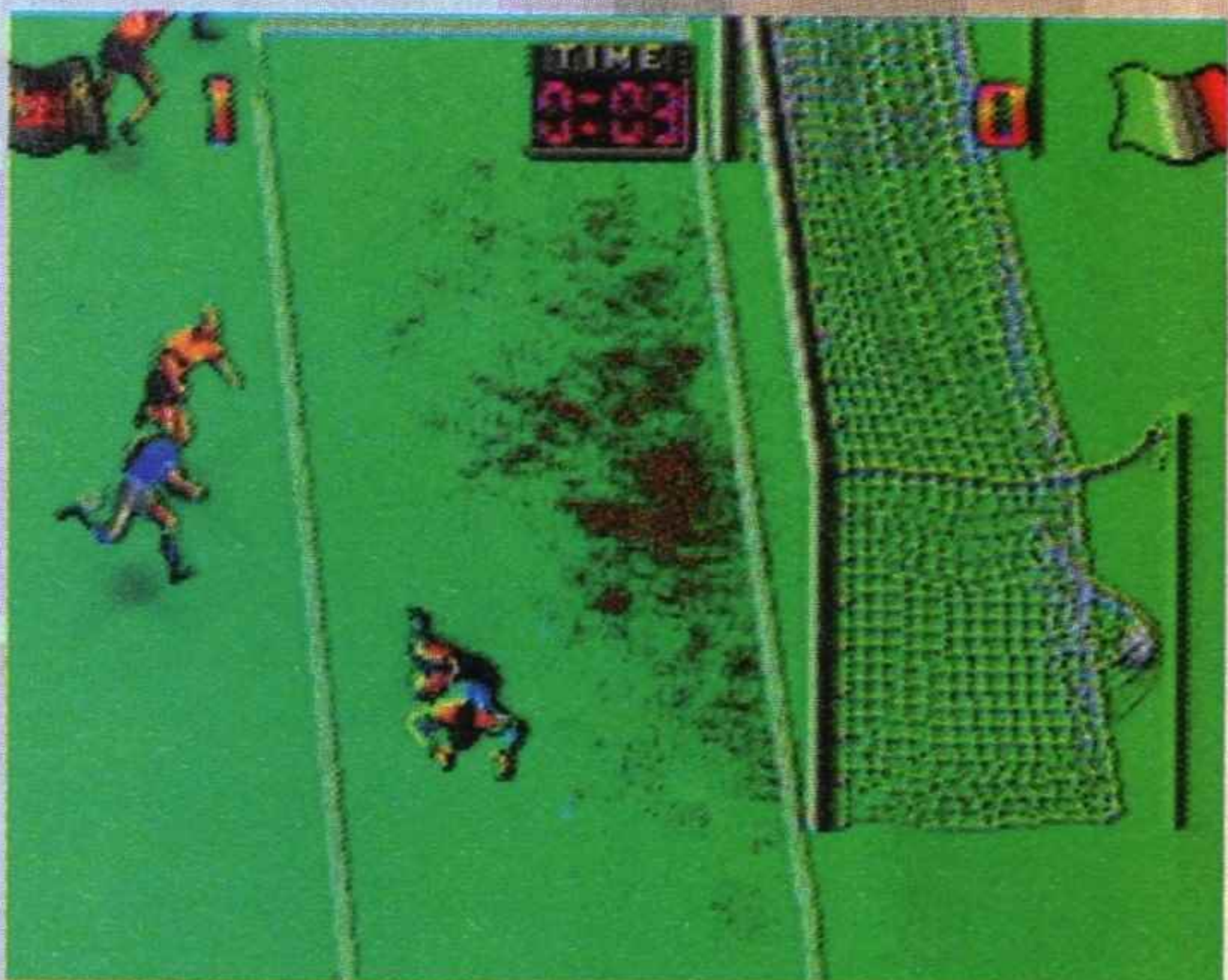
I megabit non sono bruscolini ma il Neo Geo si può permettere di scialacquare con schermate di questo tipo!



Ma chi sei? Peruzzi? Zenga? Tacconi? Nooo, rispondo al nome di Valdir Perez e ora mi becco un bel gol...



Le scenette che accompagnano la realizzazione di un gol sono entusiasmanti, una gran soddisfazione!



Log sta già sbavando: le reti si gonfiano! Anche i più piccoli particolari contribuiscono a farci sollazzare.

## COME SI GIOCA?

Dopo una verzicante presentazione alla *Baseball Stars 2* con zoomate da "mascella spezzata", e dopo aver scelto il tipo di gioco (SNK Cup, VS MODE, Exhibition Mode) dovrete cuzzarvi la squadra del cuore o del fegato, a seconda che vinciate o meno (in questo secondo caso, il fegato roderà alla grande, ma ciò ha il suo perché). Vi ritroverete in un baleno e una gazzosa sul campo da gioco, pronti ad iniziare lo show.

Manca il mitico radar alla *Kick Off*, ma la SNK ha pensato bene di attrezzare l'omino che controllate con una sorta di freccina rotante, che "punta" l'avversario più vicino a voi, il quale magari si trova al di fuori del campo visivo.

Un semplice passaggio e potrete impostare l'azione. Molto ben riuscita l'idea dell'Ace Striker, il fuoriclasse della squadra, simile allo *Star Player* di *Sensi*. Ne avete uno per squadra (anche gli avversari, purtroppo), e spesso gioca un ruolo fondamentale: è il più veloce tra tutti, ma soprattutto ha un bagaglio tecnico superiore a quello dei suoi compagni. Tira certe slette con effetti sonori da picchiaduro...

Lo riconoscerete perché è accompagnato, oltre alla canonica freccina, dalla scritta ACE (no, non c'entra la nonnina "senza strapp", siete dei baluba). Il gioco trasuda abbondantemente stoppate a mezz'aria, incornate, rovesciate alla Vialli (*Benfica-Juventus docet*), finte, colpi di tacco. Roba da legumina.



# Kicks



# 91%

## MA SEI UN PROBOREUTER!

Non vogliamo fare i tarpani, ma non possiamo non sottolineare quelli che sono alcuni difettucci (aaaah! Bestemmia!) di *Super Sidekicks*. Tranquilli, pampuri, non pregiudicano la giocabilità in modo irreparabile...

- 1) Su retropassaggio, il portiere ciapa la palla con le mani, nonostante i provvedimenti dell'Uefa, della Fifa e del KGB. Roba da arresto.
- 2) Non si cambia mai campo. Si attacca sempre da sinistra a destra.
- 3) I joypad del Neo Geo hanno ben quattro tasti, ma SSK ne sfrutta solo due.
- 4) Non ci sono ammonizioni, espulsioni o sostituzioni
- 5) I giocatori non sono identificati da nomi o cognomi e nemmeno da soprannomi.
- 6) Le squadre, in fondo, non sono poi molto differenti tra loro.

Il ritmo è frenetico fino all'eccesso: melina o passaggi ammazza-gioco sono completamente estranei alla dinamica di spettacolo, condita con una colonna sonora roccettara cattivissima, alla *Thunderforce IV*, è tutto molto fluido e tutto molto bello. Su, giù, pim-pum-pam, corri, salta, spara: *Super Sidekicks* è lo spara-e-fuggi sportivo che stavamo aspettando. Drastico.



Si ringrazia Joystick Fun - MI



Una rovesciata acrobatica degna di Vialli! Tanto per far contento MBF che mi sembra di ricordare...



Non aver paura di tirare un calcio di rigore. Non è mica da questi particolari che si giudica un giocatore.

## SPAGHETTI, BIRRA GELATA E RUTTO LIBERO!

Come si segna? Dunque si prende un foglio e si traccia una linea con una biro, possibilmente blu. Lasciando Biomassa piegato in due dalle risate, chiariamo subito che *Super Sidekicks* è un gioco estremamente arcade: la strategia è ridotta all'osso, non è neppure possibile variare lo schieramento in campo. Realizzare un goal non necessita quindi lunghe e calibrate azioni, spesso basta prendere la palla e tirare. Ecco le principali modalità per segnare:

- 1) Entrate in area da uno dei vertici e scaricate una lippa all'indirizzo del portiere: l'80% delle volte il tizio non trattiene, e se siete abbastanza svelti potrete riprendere la palla e scaricarla nel sacco.
- 2) Crossate dall'esterno dell'area e colpite di testa, di rovesciata, al volo. L'effetto è assicurato.
- 3) Tirare da fuori è facile, segnare un po' meno. Ma se riuscite a realizzare in questo modo, l'esaltazione è massima.

In tutti i casi, vedrete un paio di schermate "dopo-goal" semplicemente galattiche, con tanto di abbracci e di fotoreporter...

## COMMENTO & VOTO

Ehi, crew! Cuzzatevi un gioco stra-massiccio e drasticamente giocabile. È vero, abbiamo strigliato un po' il Neo Geo, ultimamente, ma contestare l'ultima fatica SNK è difficile. Il gioco costerà parecchio, as usual, ma per *Super Sidekicks* ne vale la pena: se avete un amico pronto a sfidarvi, vi garantisco che passerete pomeriggi di divertimento. Così immediato e coinvolgente che rischierete di inserire nello slot tutta la confezione. È una simulazione di calcio, ma sembra anche uno spara-e-fuggi e un picchiaduro: praticamente tre giochi in uno. Uno dei migliori giochi usciti per Neo Geo, forse il gioco.



## SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Super Sidekicks  
 Casa \_\_\_\_\_ SNK  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
 N°Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2  
 Continua? \_\_\_\_\_ Infiniti  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 4

## SPORTIVO

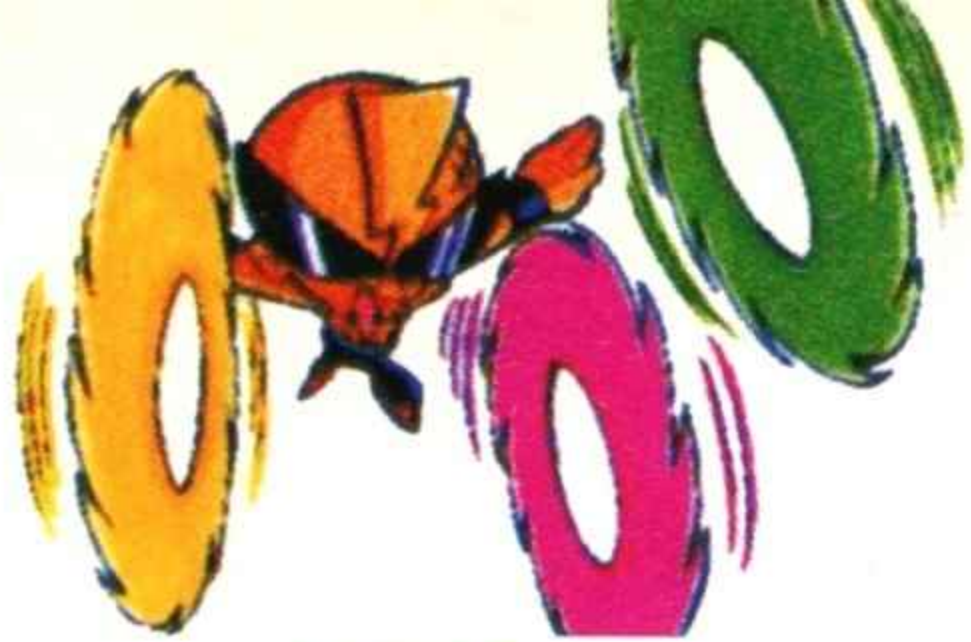
## SOTTO CONTROLLO

Muove il giocatore, determina la direzione dei tiri, tackles, etc.



In attacco: Calcia la palla e tira.  
 In difesa: Scivolata e blocca l'avversario Rimes-  
 sa laterale.

Passaggio (in attacco) Blocca, tackle (difesa) Rimessa laterale



# PC DENJIN

Ehi... Guardate lassù... Cos'è quello? Sembrerebbe un areoplano. Ma no Zorro! Ma che Zorro e Zorro non vedi è Zup-pillo. Ma cosa dite è PC Denjin e già che ci siamo vediamo un po' cosa ci dice.

**"S**alve gente. Per la serie "Super Eroi ai raggi X; radiografia di un paladino" abbiamo oggi qui con noi un personaggio che da poco si è affacciato alla ribalta degli strenui difensori del nostro pianeta. Signore e signori, ecco a voi PC Denjin. Salve sig Denjin come va?"

porta quegli occhiali?"  
"Sono la fonte del mio potere, un po' come per Hurricane Polimar il suo casco o per Kojak il suo lecca lecca..."  
"Avrei dovuto immaginarlo. Come opera contro i suoi avversari?"  
"A essere sincero, non ho una tattica precisa, solitamente spicco il volo e poi mi scaglio contro i miei nemici, come in quei giochini spaziali che si vedono ai bar."  
"Capisco. Cosa mi può dire riguardo i suoi poteri?" "Sinceramente devo dire che ne ho molti. Posso infatti volare, camminare e anche correre, ogni tanto passeggio pure, comunque questi non sono i migliori."  
"Può spiegarsi meglio per favore?" "Certamente. Normalmente sono in grado di lanciare solo un modesto fuoco di sbarramento sia anteriore che posteriore ma quando i

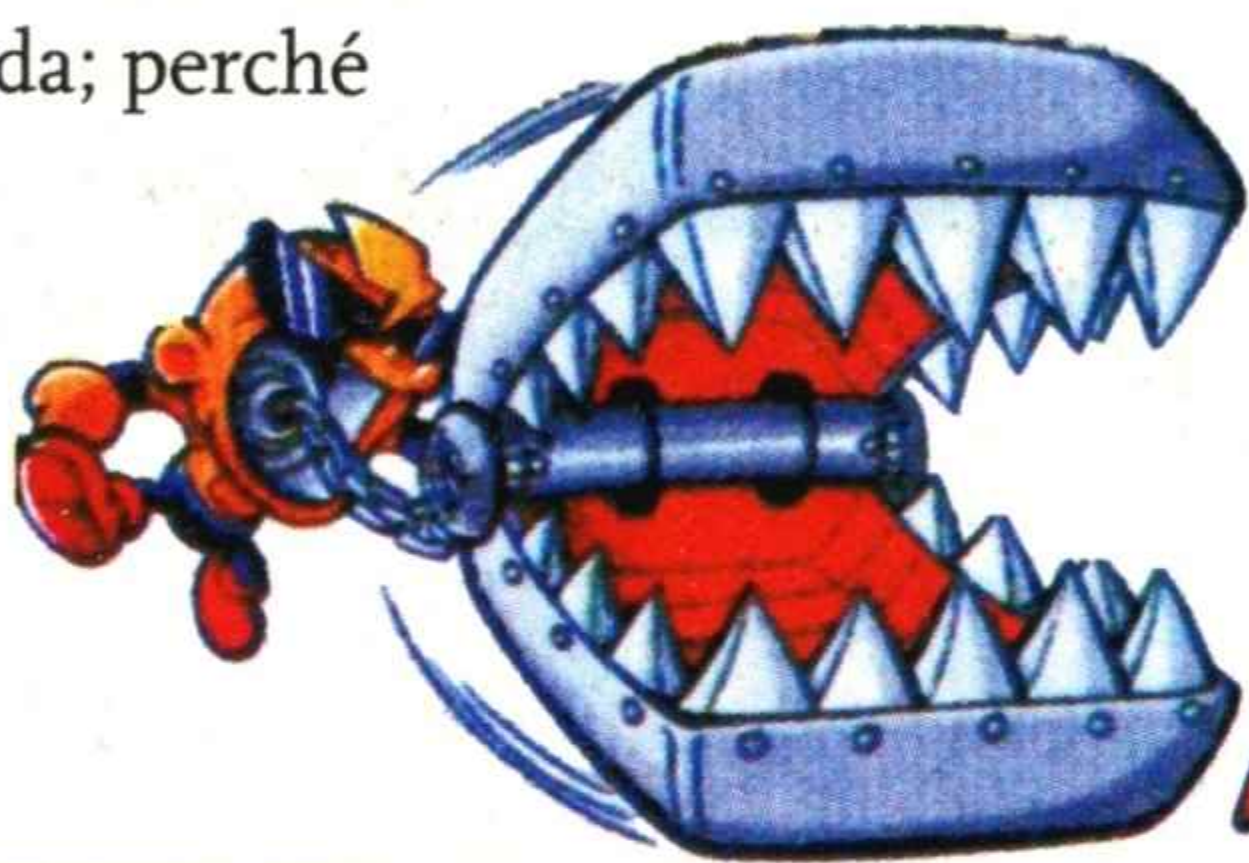
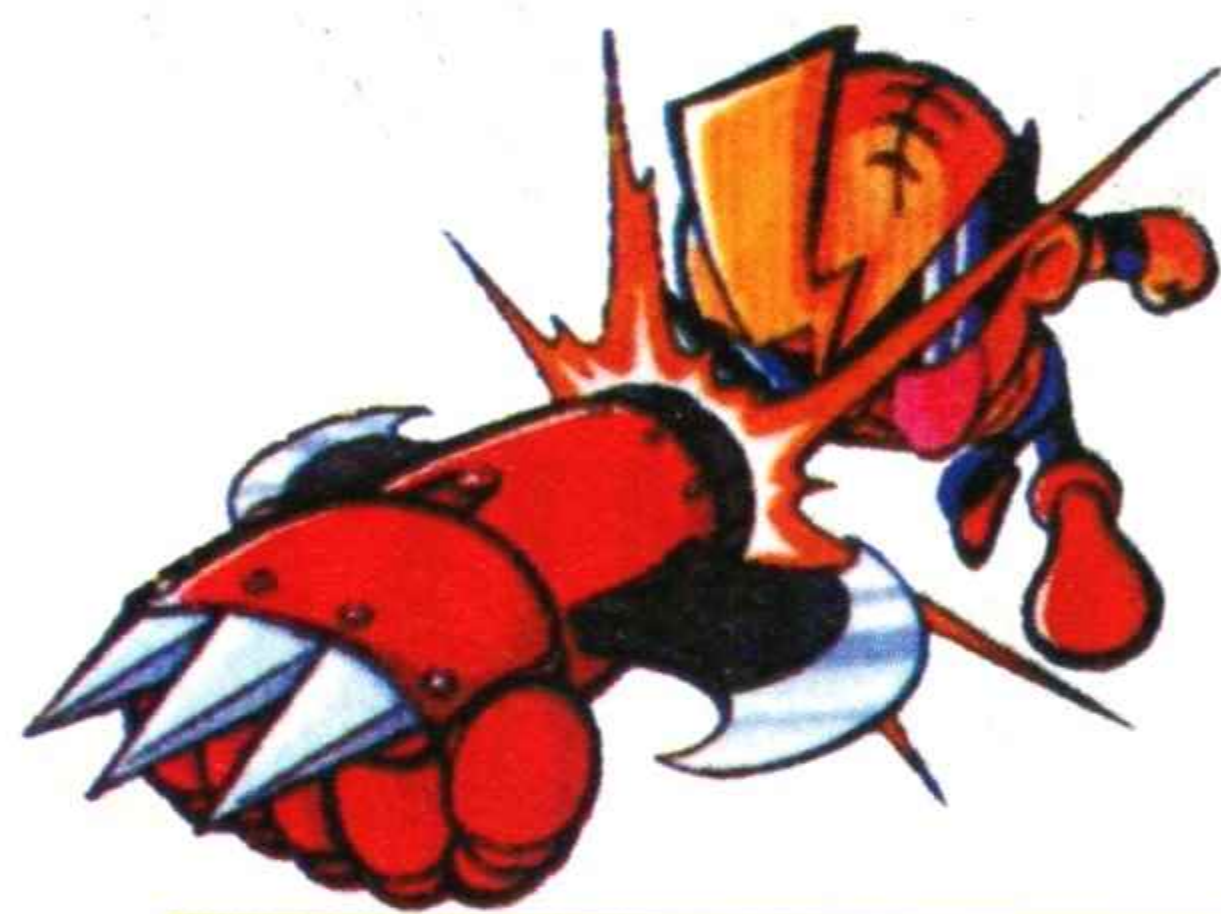
miei aiutanti mi portano qualche power-up divento capace di tutto. Mi metto a sparare missili, dischi laser, alabarde, gabibbi e tutta una serie di ammennicoli vari, senza tralasciare poi il mio Sforzo, con il quale, inizialmente, posso generare un supercolpo con l'arma di cui sono in possesso, mentre nella seconda e più pericolosa fase libero tutta la mia energia interiore con effetti veramente devastanti..."

"Capisco, meglio cambiare discorso. Poczanzi lei ci ha rivelato di avere degli aiutanti, ci può dire chi sono e come operano?" "La loro identità è segreta, comunque posso dirle che sono io e che corrono sempre in mio aiuto nelle situazioni più disperate, inoltre in alcune situazioni posso fondermi con ciascuno di loro dando così vita a un essere dai poteri veramente incredibili."

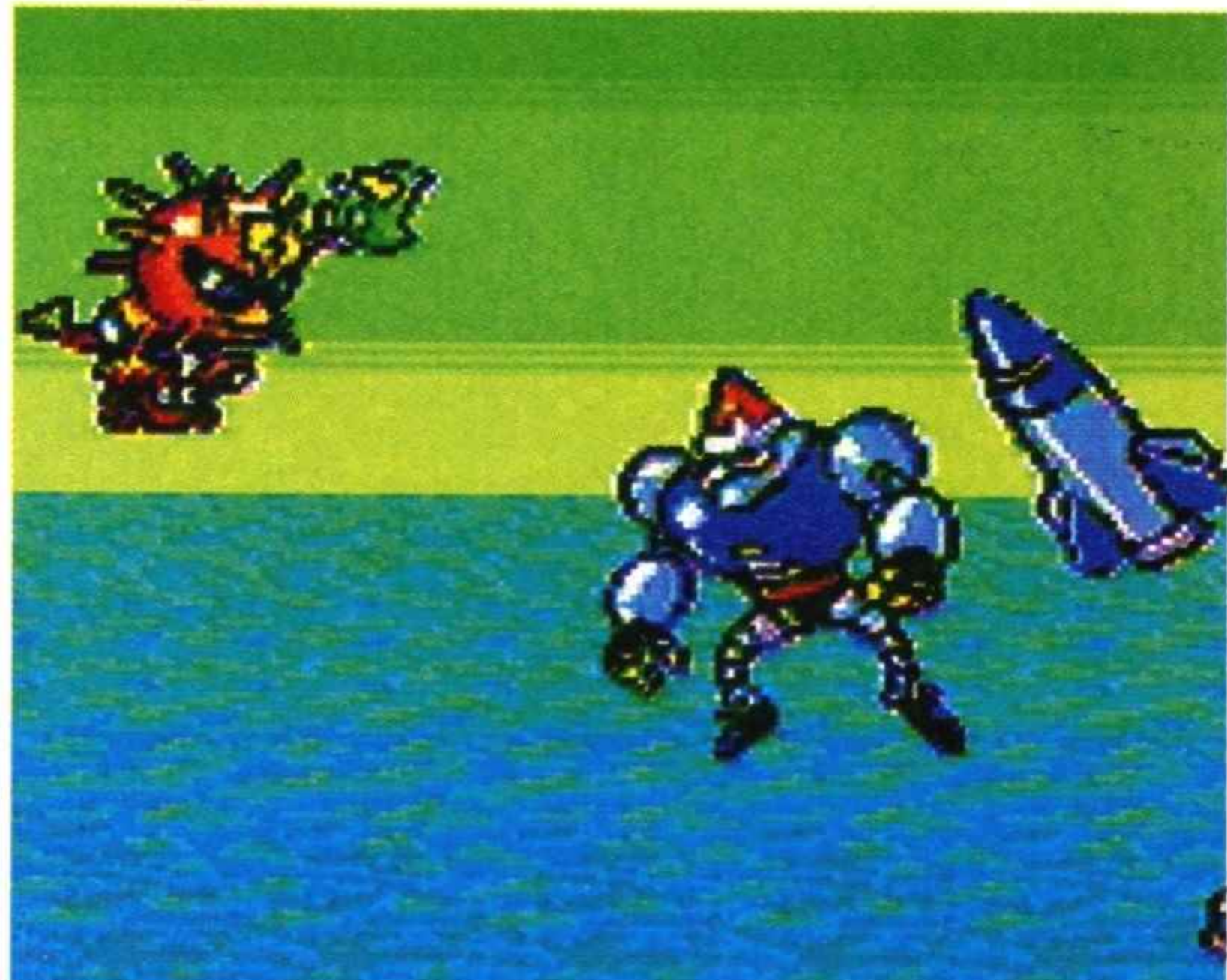
"Un personaggio davvero straordinario. Comunque ora le abbiamo preparato una



"Non male, grazie". "Bene, allora visto che il tempo è tiranno penso che sia meglio passare immediatamente all'intervista". "Cosa può raccontare ai nostri ascoltatori?" "Be', sono un ragazzo come tanti, bello, alto, intelligente...". "Mi scusi, ma il tempo incalza, mi permetta di porgerle una domanda; perché



Questa piccola barchetta non è altro che la figlioletta del mostro di fine livello. Povera piccola non sa cosa l'aspetta!



Anche se il vostro aspetto è disgustoso sappiate che quella di scorfano è una delle mutazioni più potenti.



Eccoci finalmente al cospetto del boss del primo stage. State attenti a non farvi attrarre dalle sue "lusinghe"!



Quando si dice esser maggiorate...Chissà che i nemici non si facciano sedurre dal nostro fascino?

**83%**

La Hudson ha dato vita a un prodotto veramente spassoso che dalla sua ha un buon suono, una bella grafica e delle situazioni veramente esilaranti. Incredibile, la mole e il numero degli sprite presenti sullo schermo, che, sfortunatamente, provocano di tanto in tanto (in genere con alcuni boss di fine, o mezzo stage) alcuni rallentamenti e qualche starfallio. Tuttavia ciò non intacca la giocabilità del prodotto che rimane buona e alla quale va aggiunto un livello di difficoltà ben calibrato. Concludendo si tratta senz'altro di un'ottima cartuccia che piacerà sicuramente a tutti gli amanti del genere e a tutti coloro che hanno fatto di Bonk il loro idolo. Chissà dove posso trovare quegli occhiali da sole...?

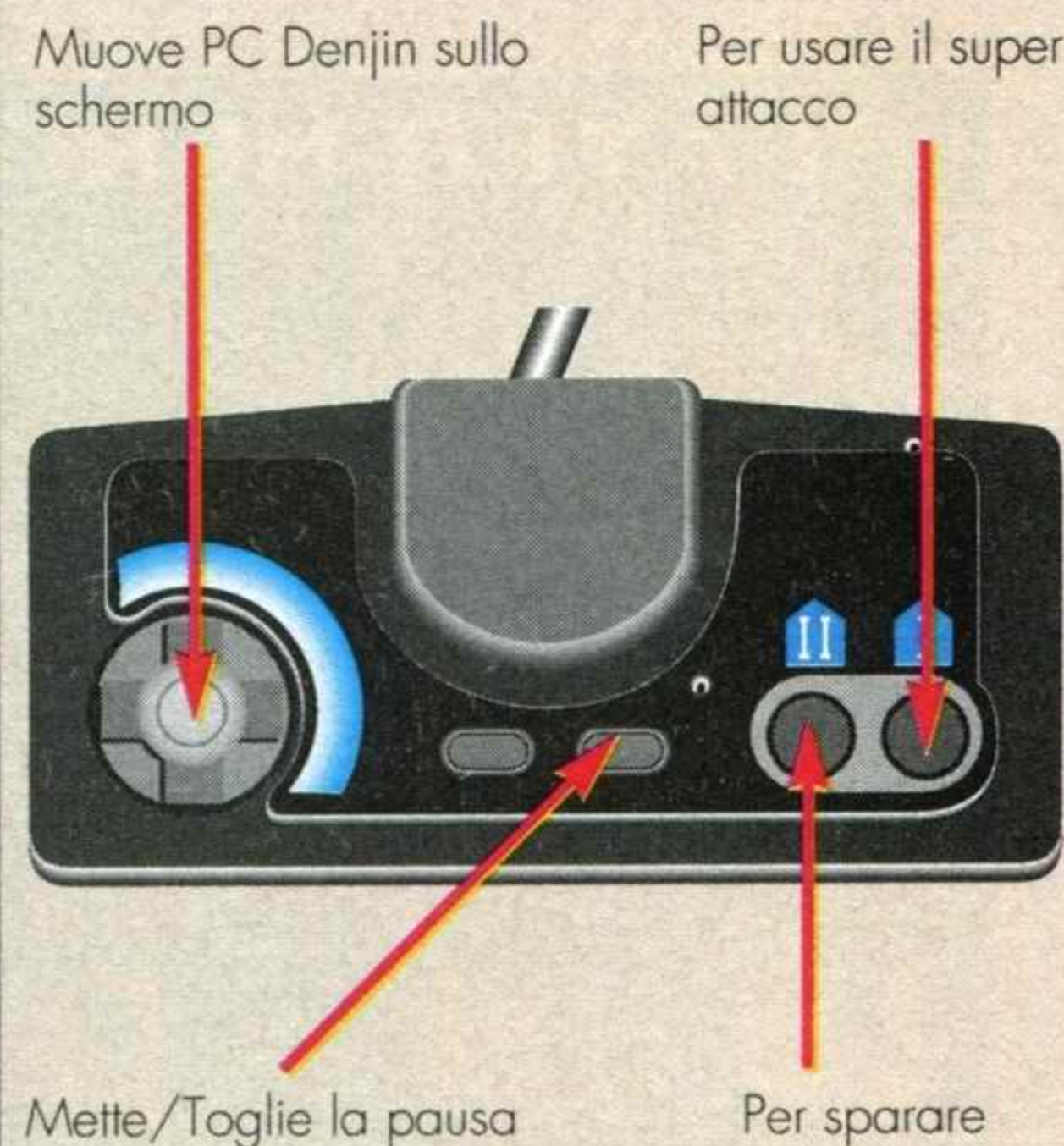
**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ PC Denjin  
 Casa \_\_\_\_\_ Hudson Soft  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ Infiniti  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

**SPARATUTTO**

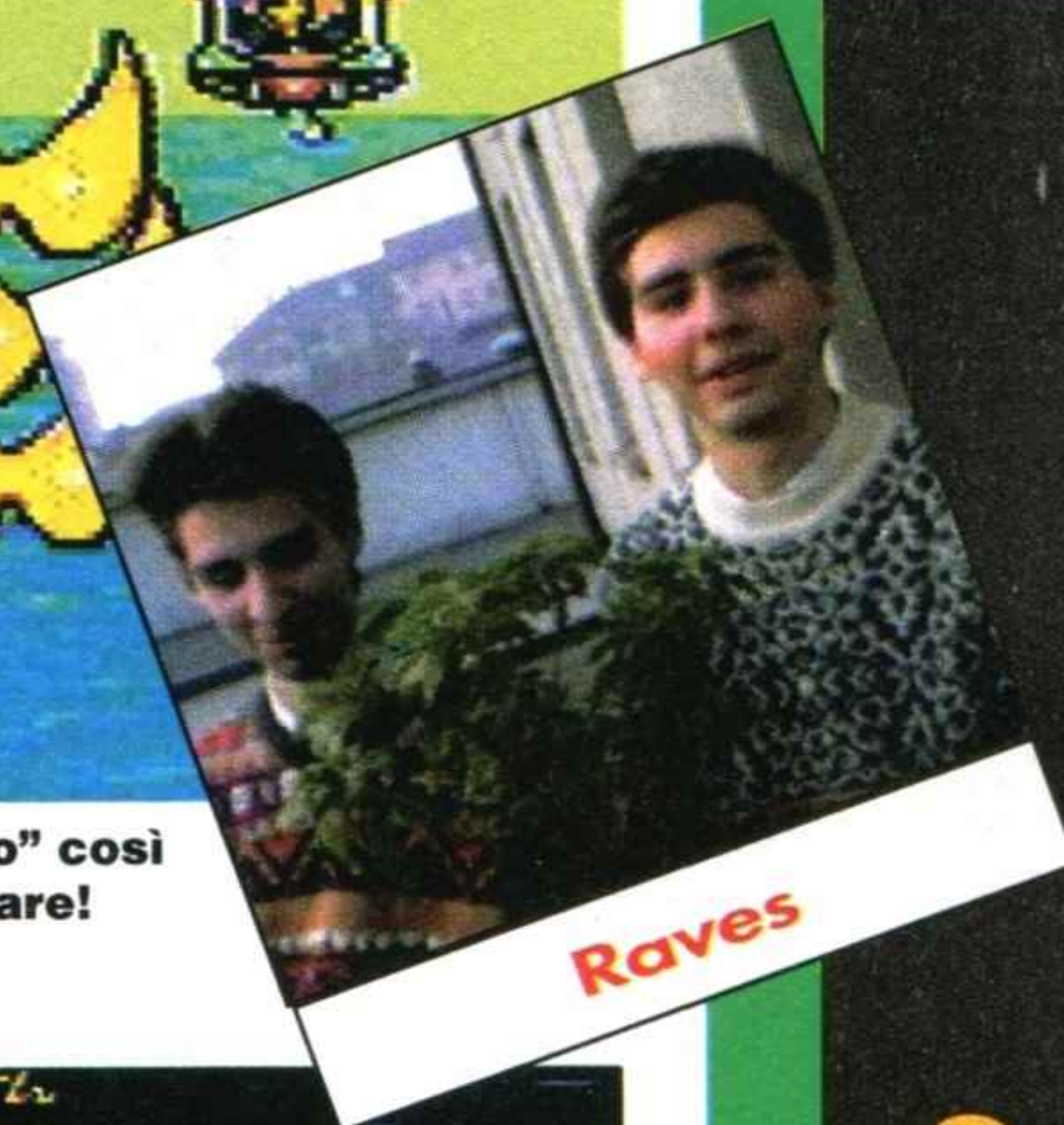
**SOTTO CONTROLLO**



Raccogliendo questo pod subirete una "piccola" riduzione. Molto utile in caso vi troviate a dover sgusciare tra qualche centinaio di alieni.



Certo che con un "colpo d'occhio" così non so proprio chi ci possa fermare!



Finalmente si mangia! Ho sempre adorato la pizza 4 stagioni, soprattutto se servita con un bel laser fresco fresco.











cosina; infatti per permetterle di dimostrare a tutti i nostri ascoltatori di cosa è capace, le abbiamo organizzato un piccolo scontro con alcuni esseri provenienti da un altro pianeta. Si tratta di una decina di livelli circa, con qualche migliaio di mostri e alcuni simpatici guardiani, il tutto in perfetto stile shoot'em up, con un sacco di esplosioni e di azione frenetica.

Allora che mi dice Sig Denjin...  
 Ehi! Sig Denjin...  
 Ma dove diavolo è andato a ficcarsi...?"



**FRIENDS WILL BE FRIENDS...**

Distruggendo alcuni nemici durante il gioco compariranno sullo schermo delle piccole faccine gialle. Raccoglietene 8 e arriverà in vostro aiuto uno dei vostri amici. Se successivamente ne raccoglierete altre 8 potrete unirvi al vostro compagno dando così vita a tutta una serie di incredibili "mutazioni":

-  PC + BALL= Trasforma Denjin in un lanciatore da baseball con una potenza di fuoco addirittura superiore a quella di Charlie Brown, Roger Clemens e Tommy Young messi assieme. Strike three! You're out!!!
-  PC + DOG= Cosa! Un cane che abbatte i suoi nemici a insulti!? Be' ragazzi mi sembra che qui si stia un po' esagerando...
-  PC + ROCKETON= Trasforma Denjin in una specie di puntale da albero di Natale con un discreto armamentario. Peccato, però, che le sue grosse dimensioni lo rendano un facile bersaglio
-  PC + DUMP= Rispetto alla precedente questa mutazione risulta essere leggermente più agile, anche se la potente fiammata utilizzata come arma possiede un raggio limitato.
-  PC + MAUMAU= Mitica! Questa mutazione vi trasforma in una eroina supermaggiorata che lancia a destra e a manca dei missili davvero particolari. Oltre a ciò è anche molto agile e ha delle bellissime gambe. Quando si dice aver tutto dalla vita...
-  PC + MUMU= Ecco il nostro Denjin trasformato in un angioletto circondato dai 12 segni zodiacali; buona per la difesa ma praticamente nulla in fase di attacco.
-  PC + UNI= Trasforma il nostro eroe in una specie di di scorfano spaziale in grado di lanciare dei pesci contro i suoi nemici. Branzino in arrivo al tavolo 3...
-  PC + ZEBLA= Unitevi a questa reliquia egiziana e vi spunterà una trivella sulla testa con la quale potrete scavare nei vostri nemici.
-  PC + YOMASHI RO= Vi trasforma nel dio dei venti giapponese. Molto agile, peccato che i suoi tornado non siano molto potenti.
-  PC + FORMALIN= Questa metamorfosi vi rende molto simili a un ovetto Kinder; come poteri è nella media ma mi chiedo dove sia finita la sorpresa.

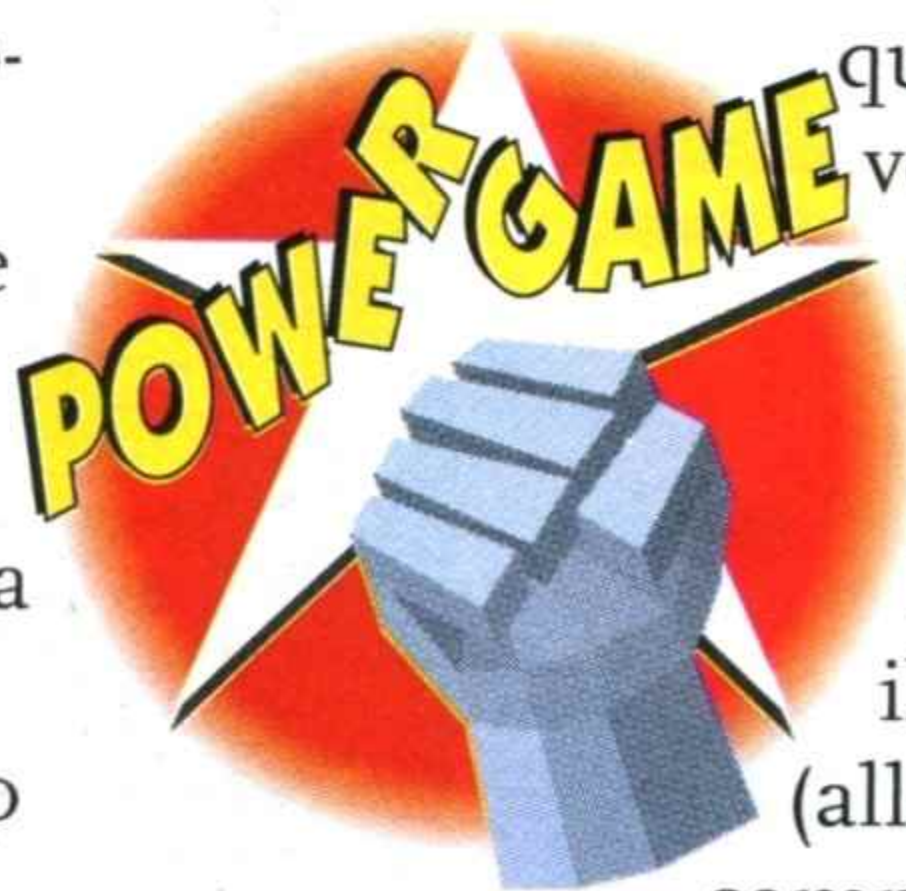
# JIMMY CONNORS pro TENNIS TOUR



Dopo il deludente *Amazing Tennis* di David Crane, recensito dal mitico Madoc nel numero 13, sembrava che *Super Tennis* fosse rimasto il leader in assoluto su SNES. Ma ecco spuntare un suo serio rivale, sponsorizzato niente meno che dal leggendario Jimbo!

Chiaramente i programmatori della Blue Byte si sono ispirati alla simulazione della Tonkin House, aggiungendole numerose modifiche e opzioni. È ormai chiaro che la migliore visuale per questo genere di giochi è quella di tipo televisivo.

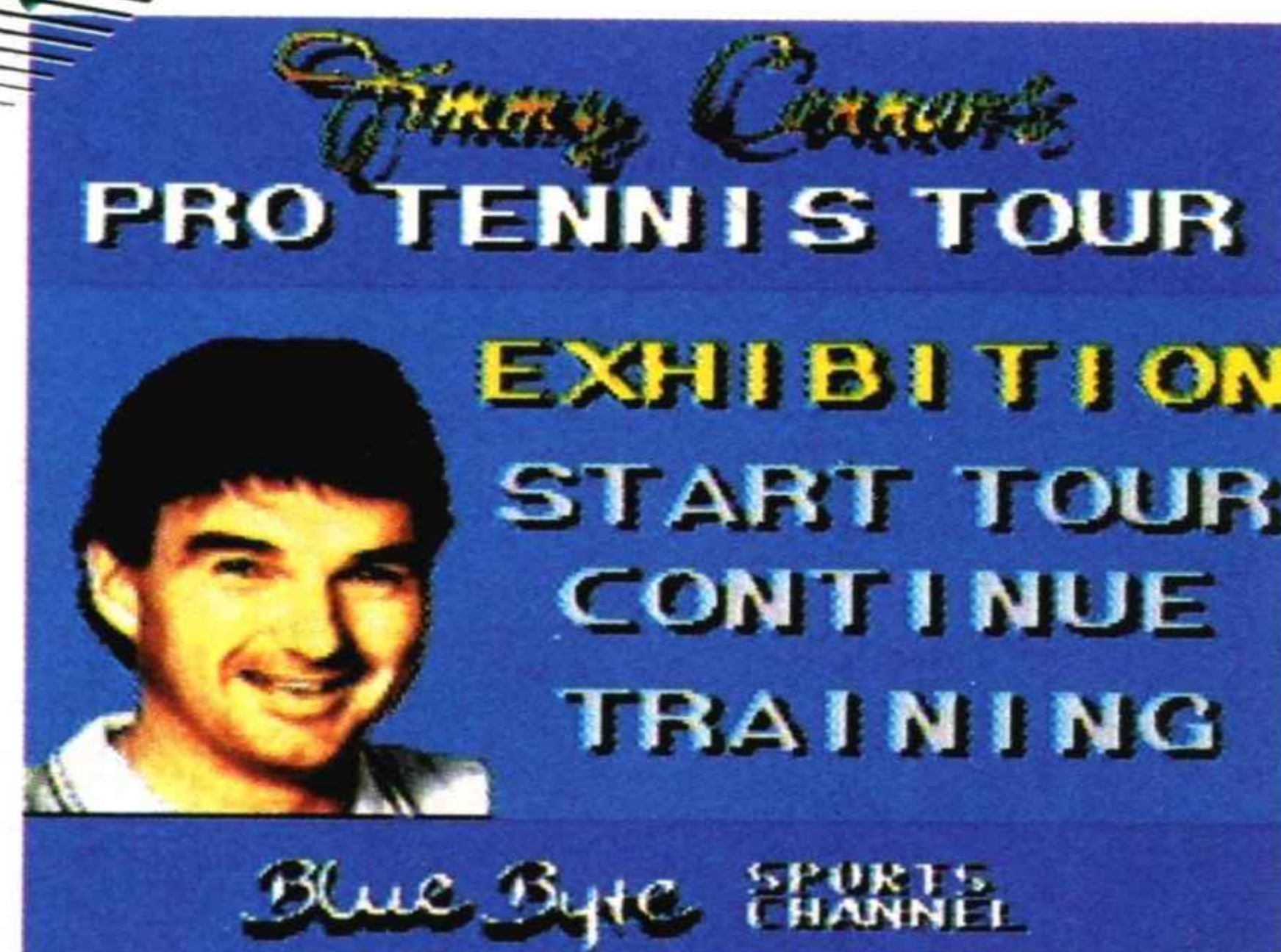
Infatti *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* non cerca certo innovazioni in questo campo. Ma mentre *Super Tennis* era più ludico,



questo prodotto tende di più alla vera simulazione. Infatti, oltre alla grafica molto più curata e ai movimenti dei giocatori più realistici, cambia anche il modo di colpire la palla. In effetti, dovrete caricare il colpo prima di colpire la pallina (alla *Pro Tennis Tour* su home-computer), con tre conseguenze

notevoli: più caricherete e più forte colpirete; a seconda di quando mollerete il colpo ne modificherete l'angolazione (oltre a utilizzare il joypad per direzionarlo); dovrete anticipare i colpi dell'avversario se vorrete avere una "chance" di ribattergli la palla tra i denti (più tattico!).

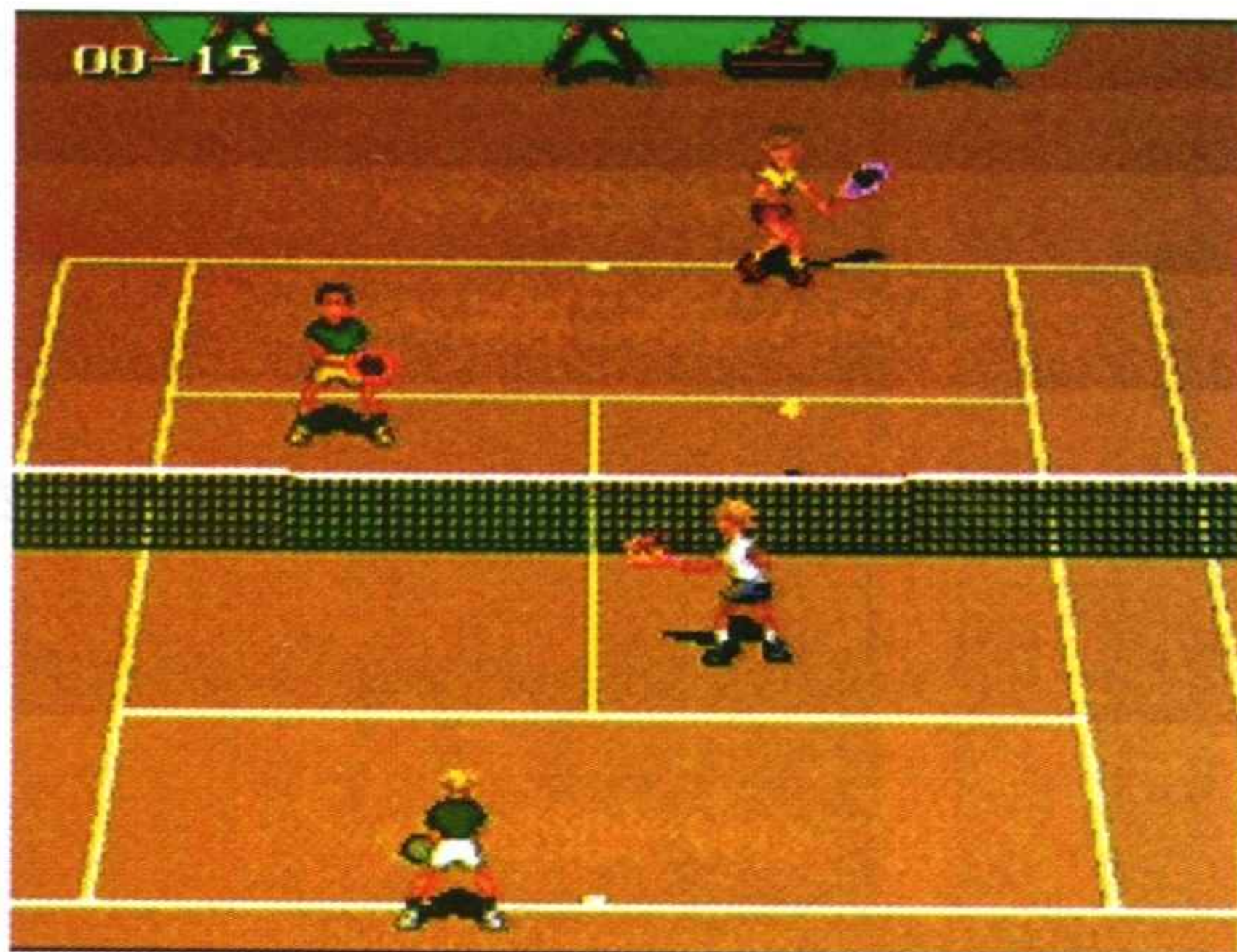
Naturalmente ognuno dei sei pulsanti del joypad serve per eseguire un colpo diverso, dal topspin ai pallonetti, passando per i



Con un personaggio del calibro dell'inossidabile Jimbo, il gioco avrebbe potuto essere una delusione...



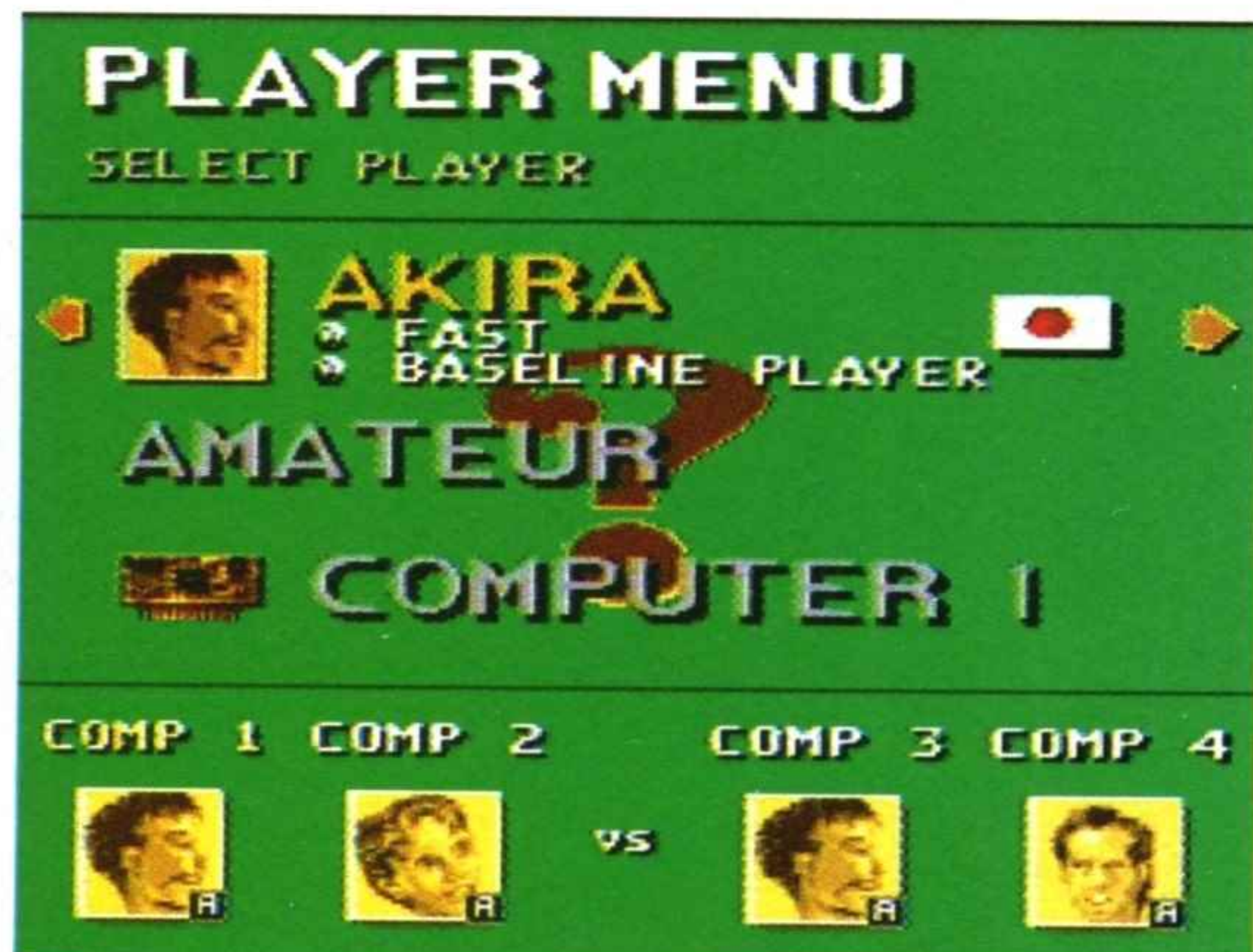
...fortunatamente non è così e la giocabilità di questa cartuccia è senza pari. Bel colpo UBI!



Giocare in quattro è più che uno spasso, è un delirio agonistico in piena regola. Con urla e impropri vari.

## "QUATTRO GIOCATORI? MA COM'E POSSIBILE?"

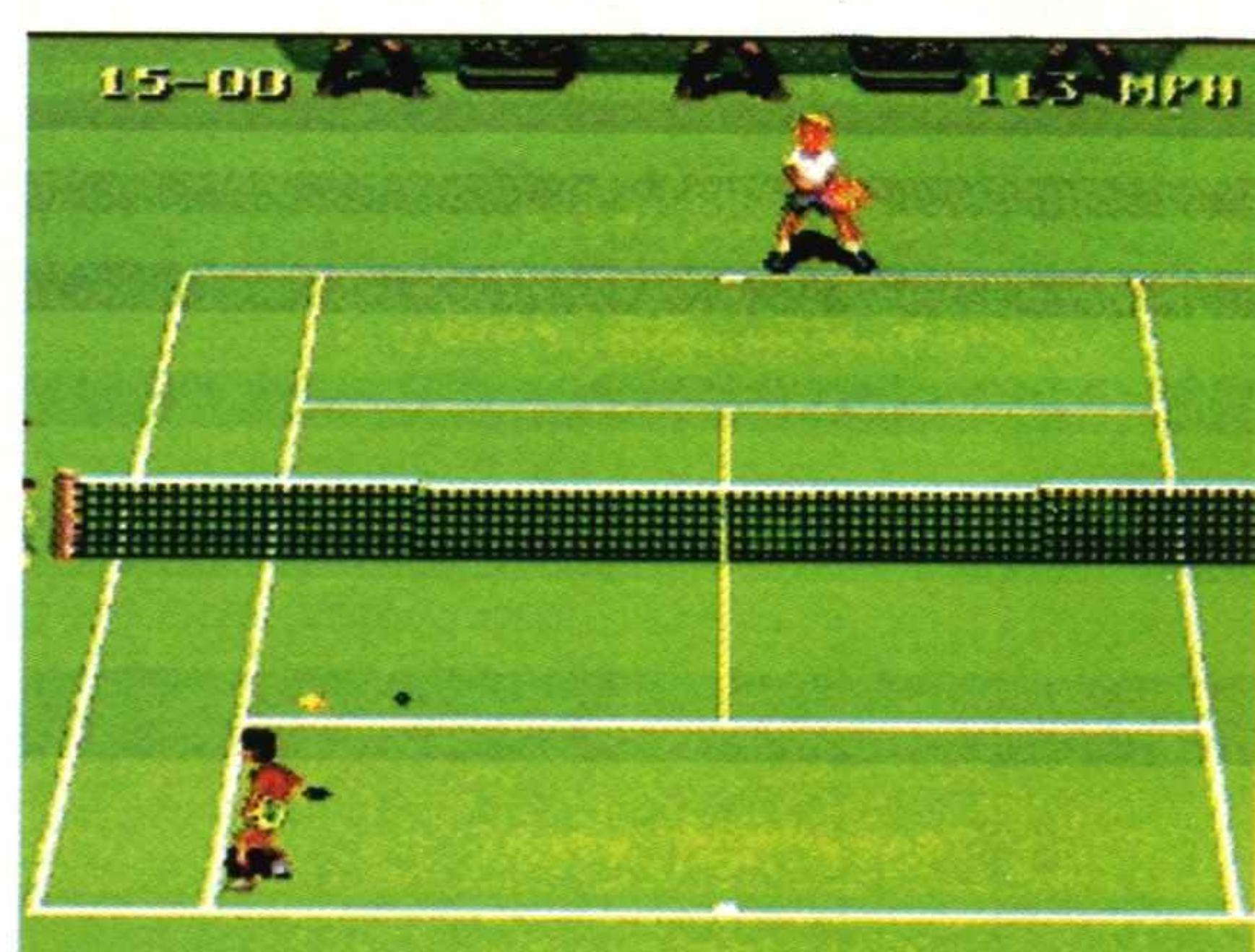
Eheheh! Eh, sì! Se riuscite a procurarvi il nuovo adattatore della Hudson potrete giocare in 4 contemporaneamente. Il programma determina automaticamente quanti joypad sono collegati e vi propone le configurazioni di conseguenza. Niente male, vero?



Le faccine dei giocatori sono un vero spasso.



Ma dove diavolo si gioca sul deserto? In Iraq?



In alto a destra viene indicata la velocità del servizio.

**"DOVE GIOCHIAMO STAVOLTA..."**

In *Jimmy Connors Tennis Pro Tour* potrete giocare su 6 campi diversi:

**ERBA:** È in assoluto il campo più rapido. Occhio al rimbalzo della palla!  
**Terra battuta:** Se preferite il gioco tattico a quello veloce, questa superficie fa al caso vostro

**CEMENTO:** La superficie più uniforme. Qui non avrete brutte sorprese!

**Indoor:** In sostanza non cambia molto rispetto al cemento, a parte il colore...!

**DESERTO:** Avete mai pensato di giocare sulla sabbia? Ehm... be'... bisogna provare di tutto nella vita!

**ANTARTIDE:** È natale, o sbaglio? Nevica...!

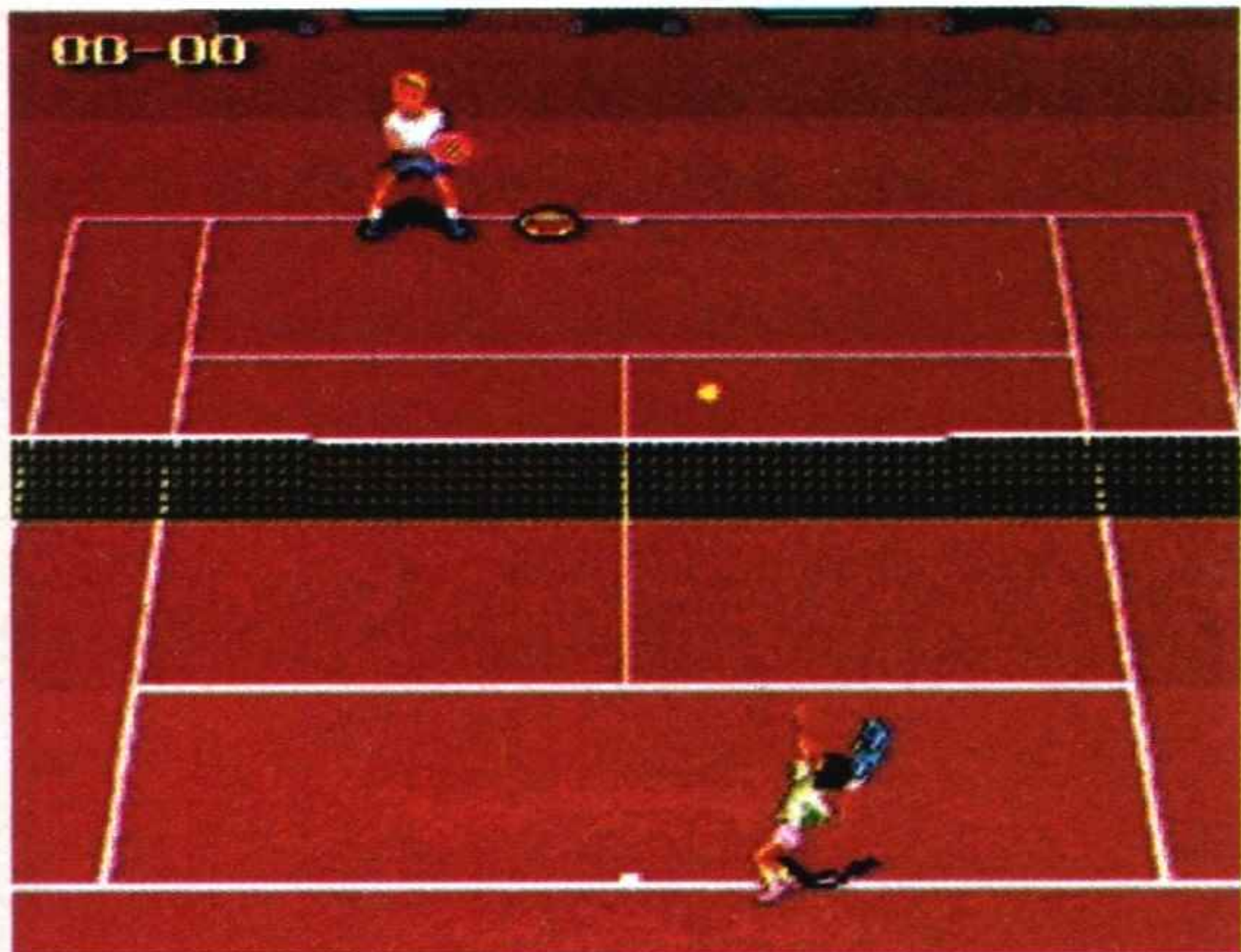


Dupont

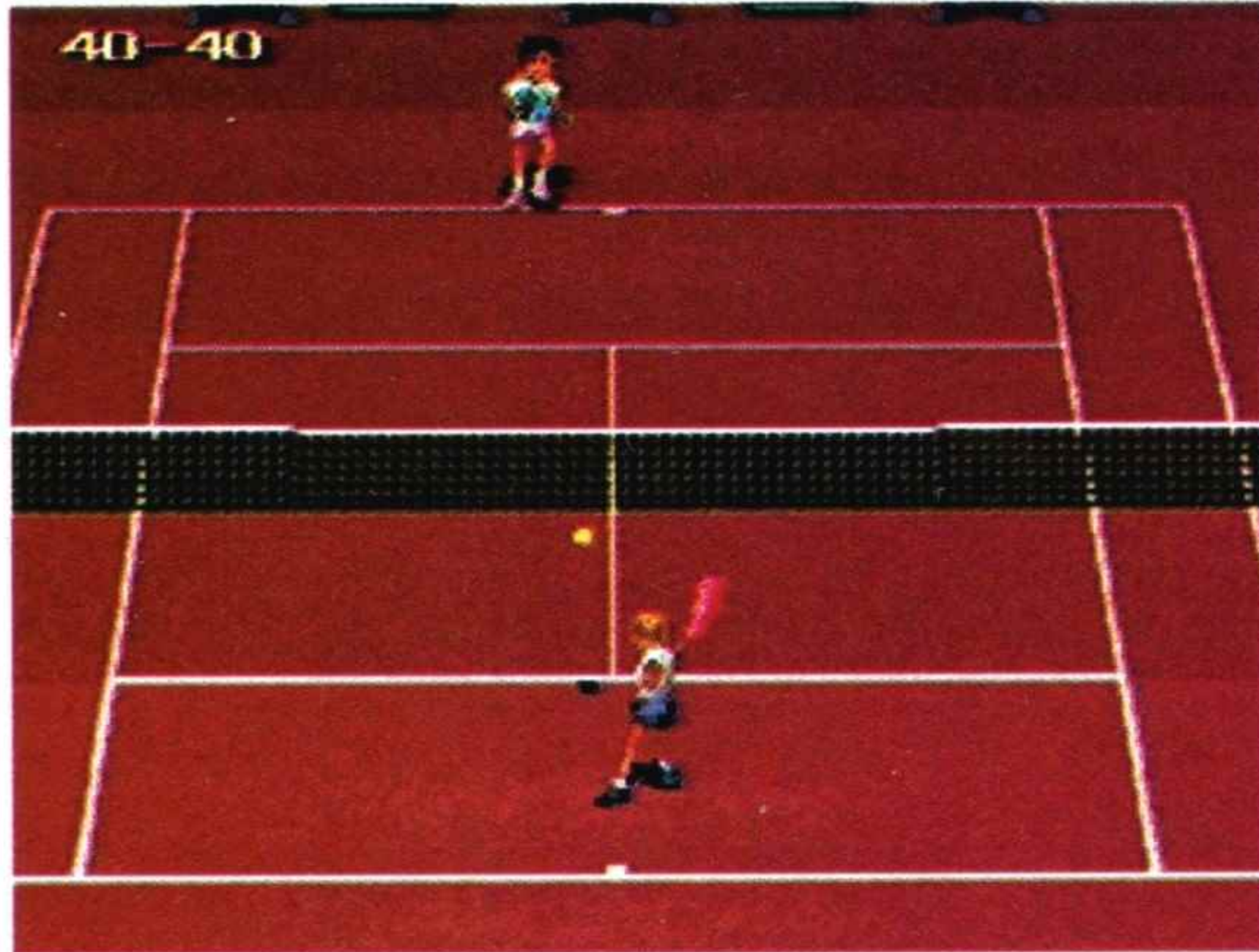
**95%**

Woaaaaaaahhhh! Arrrgh! Magnifico! Anche se durante le prime due ore c'è mancato poco che buttassi il mio SNES dalla finestra, ora che riesco a controllare alla perfezione il mio tennista, non posso che congratularmi per il magnifico lavoro eseguito dai programmatori della Blue Byte. Non c'è storia! È il tennis definitivo per SNES. Se non ne avete ancora uno, compratevi questo! Se avete già *Super Tennis...* be'... magari cercate di darci un'occhiata prima in qualche negozio, anche se credo che vorrete comprarvelo lo stesso! *Super Tennis* sarà più facile da giocare ma dopo un po' vorrete qualcosa di più e solo *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* potrà darvelo!

**COMMENTO & VOTO**



I movimenti dei giocatori non sono all'altezza di *Amazing Tennis*, ma comunque...

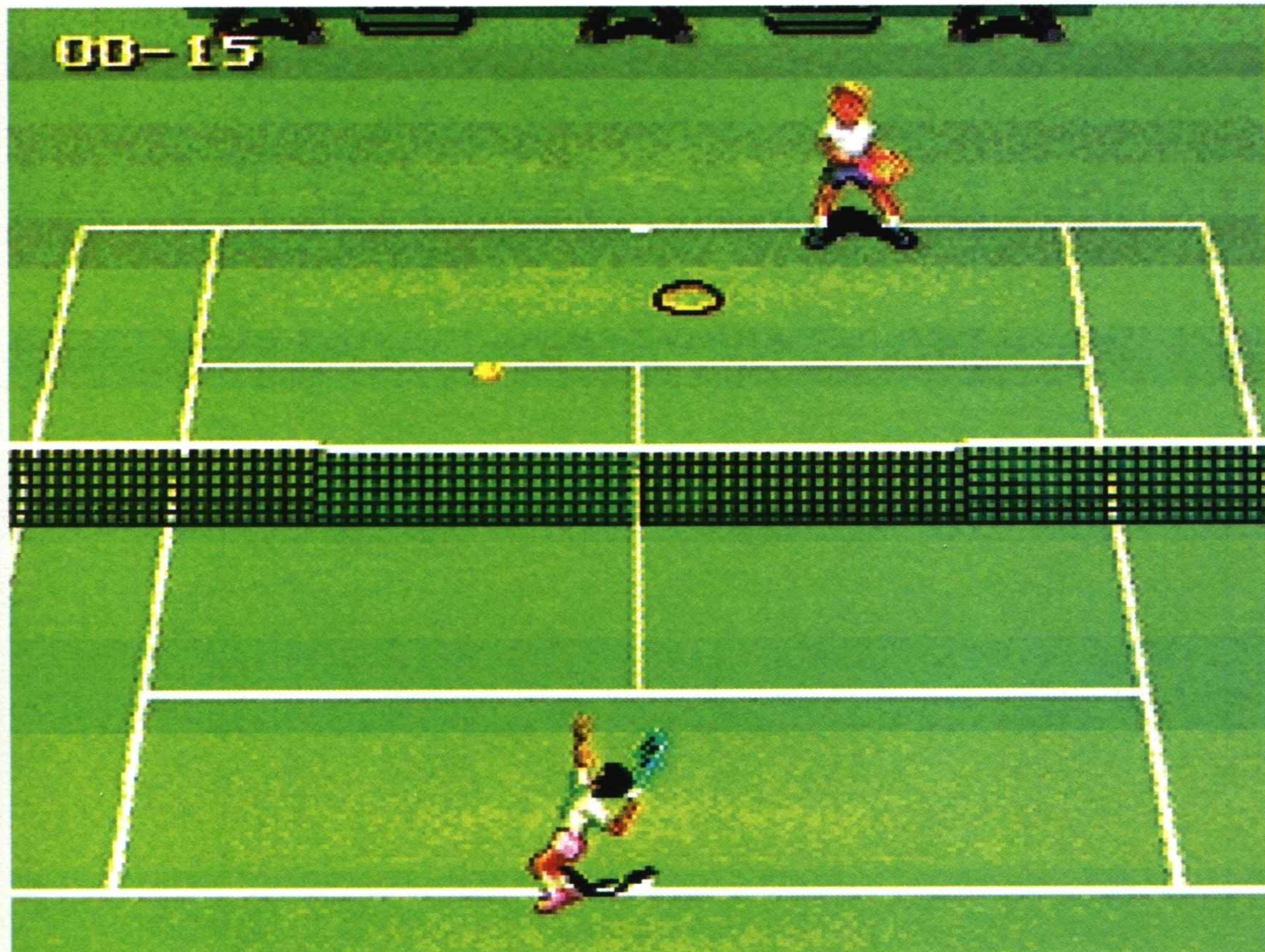


Giocare in questa parte di campo è pericolosissimo, si rischia di restare impallinati molto facilmente.

poterosissimi passanti o per le micidiale smorzate.

Fra la miriade di opzioni disponibili, potrete scegliere se disputare un incontro amichevole, cominciare o continuare un torneo ma anche allenarvi con diversi professori, per migliorare la vostra abilità ten-

nistica; inoltre potrete scegliere se utilizzare il controllo del personaggio semi-automatico o manuale, se fare un doppio o un singolo e, naturalmente, scegliere il tipo di campo che preferite (sono 6 stavolta!). In assoluto è la cartuccia più completa disponibile per SNES.



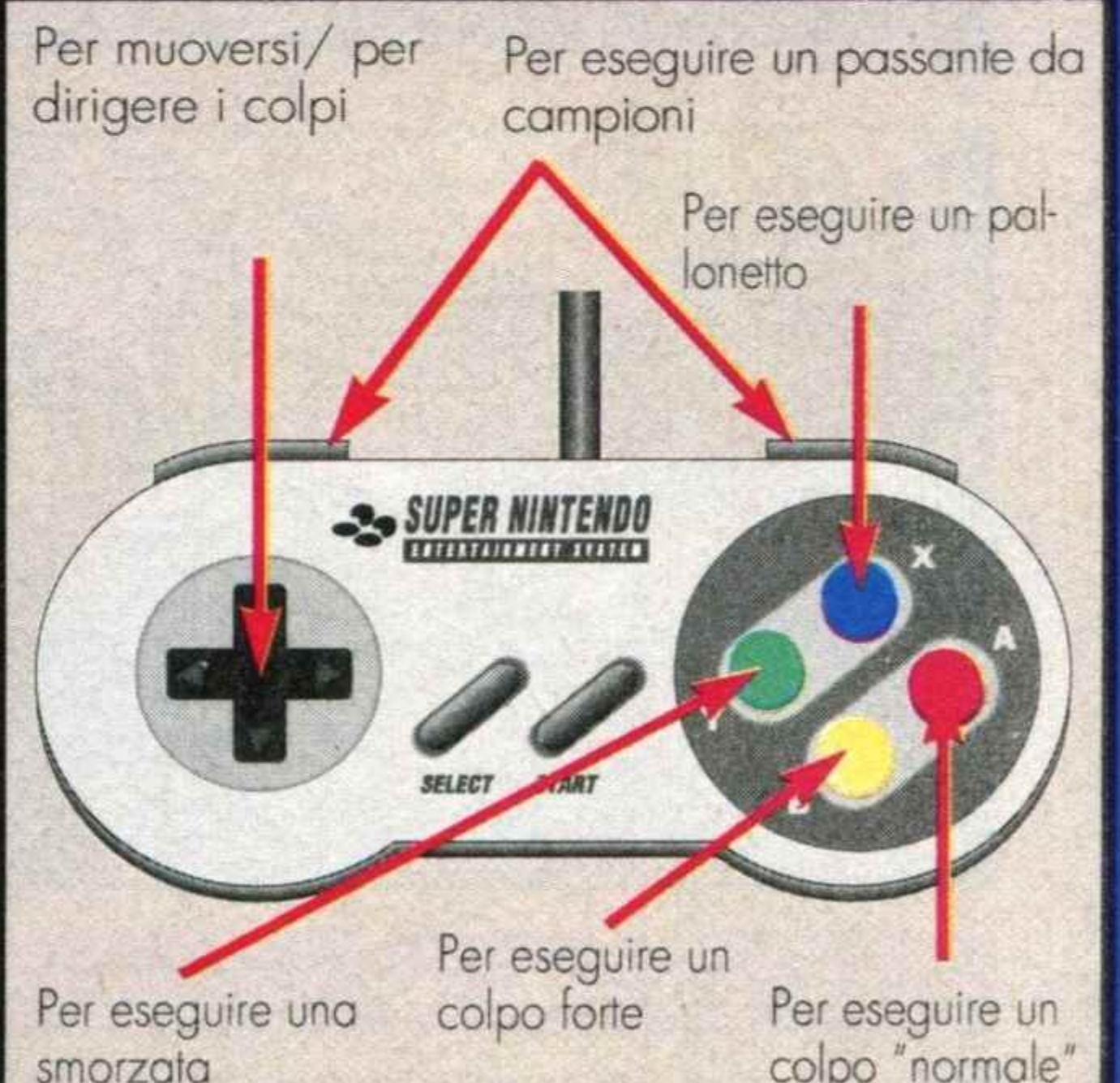
Per servire si utilizza quel cerchietto che indica la direzione e il punto di arrivo della palla.

**SCHEDA TECNICA**

Titolo *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*  
Casa \_\_\_\_\_ UbiSoft  
Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
N° Giocatori \_\_\_\_\_ da 1 a 4!!!  
Continua? \_\_\_\_\_ Password  
Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

**SPORTIVO**

**SOTTO CONTROLLO**



# FLOPPERIA

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro  
 Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo  
*Importazione diretta. Vendita anche per corrispondenza. Spedizioni in 24 ore.*



## Novità Super Nes

Super Aquatic Games	109.900
Football Fury	109.900
Alien 3	119.900
Batman Revenge Of Joker	119.900
Acclaims World Cup Soccer	119.900
Bram Stoker's Dracula	119.900
Daffy Duck & Marvin	119.900
Doomsday Warrior	119.900
Musha	119.900
NFL Football	119.900
Superman	119.900
Tazmania	119.900
Terminator 2	119.900
Aerobiz	129.900
Alien vs. Predator	129.900
American Gladiators	129.900
Batman Returns	129.900
Dragon's Lair	129.900
Fatal Fury	129.900
Guerilla War	129.900
Super Turrican	129.900
Terminator 2 Arcade	129.900
Tiny Toons Adventures	129.900
Tom & Jerry	129.900
Humans	139.900
Kawasaki Caribbean	139.900
Kendo Rage	139.900
Star Trek: Next Generation	139.900
Super Empire Strikes Back	139.900
Dungeon Master	149.900

## Super Nes

F-Zero	119.000
Bill Lambeers' Combat Basket	119.900

Castlevania 4	119.900
Darius Twin	119.900
Ghouls' N' Ghost	119.900
Gradius 3	119.900
Hat Trick Hero	119.900
Legend Of Zelda	119.900
Lemmings	119.900
Nolan Ryan's Baseball	119.900
Pit-Fighter	119.900
Populous	119.900
Prince Of Persia	119.900
Rocketeer	119.900
Rpm Racing	119.900
Sd Great Battle	119.900
Sd Great Battle 2	119.900
Stg Strike Gunner	119.900
Super Adventure Island	119.900
Super E.D.F.	119.900
Super Ghouls' N' Ghosts	119.900
Super R-Type	119.900
Super Tennis	119.900
Super Valis	119.900
World League Soccer	119.900
Axelay	129.900
Chessmaster 2000	129.900
Contra Spirit	129.900
Cyber Formula	129.900
Gamba League Baseball	129.900
Gundam 91	129.900
King Of Monsters	129.900
Paperboy 2	129.900
Parasol Stars	129.900
Pro Soccer	129.900
Return Of Double Dragon	129.900
Super Pang	129.900
T.M.N.T. 4 Turtles	129.900
Wander Of Y's	129.900
Wings 2	129.900
Acrobat Mission	139.900
Augusta Golf	139.900
Final Fight	139.900
Gun Force	139.900
James Bond Jr	139.900
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	139.900
Parodius	139.900
Raiden Densetsu	139.900
Super Chinese World	139.900
Super Formation Soccer	139.900
Super Waka Land	139.900
Bazooka	149.900
Chuck Rock	149.900
Dimension Force	149.900
Hook	149.900
Mickey Magical Adventure	149.900
Nba All Star Challenge	149.900
Outer World	149.900
Power Athlete	149.900
Q*Bert 3	149.900

Romance 3 Kingdoms	149.900
Super Fire Pro Wrestling	149.900
Super Mario Kart	149.900
Super Swiv	149.900
Thunder Spirits	149.900
Wagan Island	149.900
Hokuto No Ken 6	159.900
Volleyball Twin	159.900
Battle Of Destiny	179.900
Street Fighter 2	179.900

## Novità Megadrive

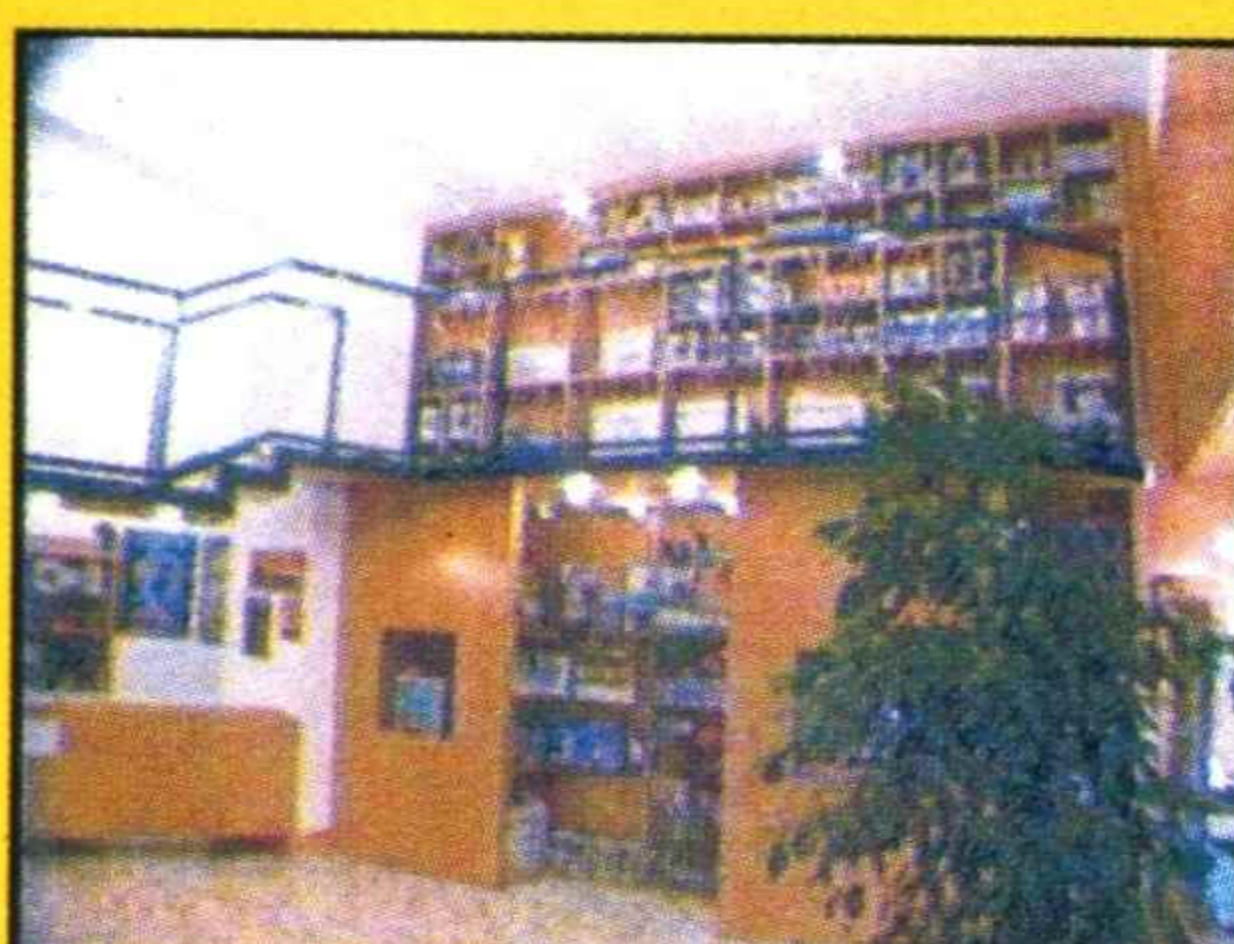
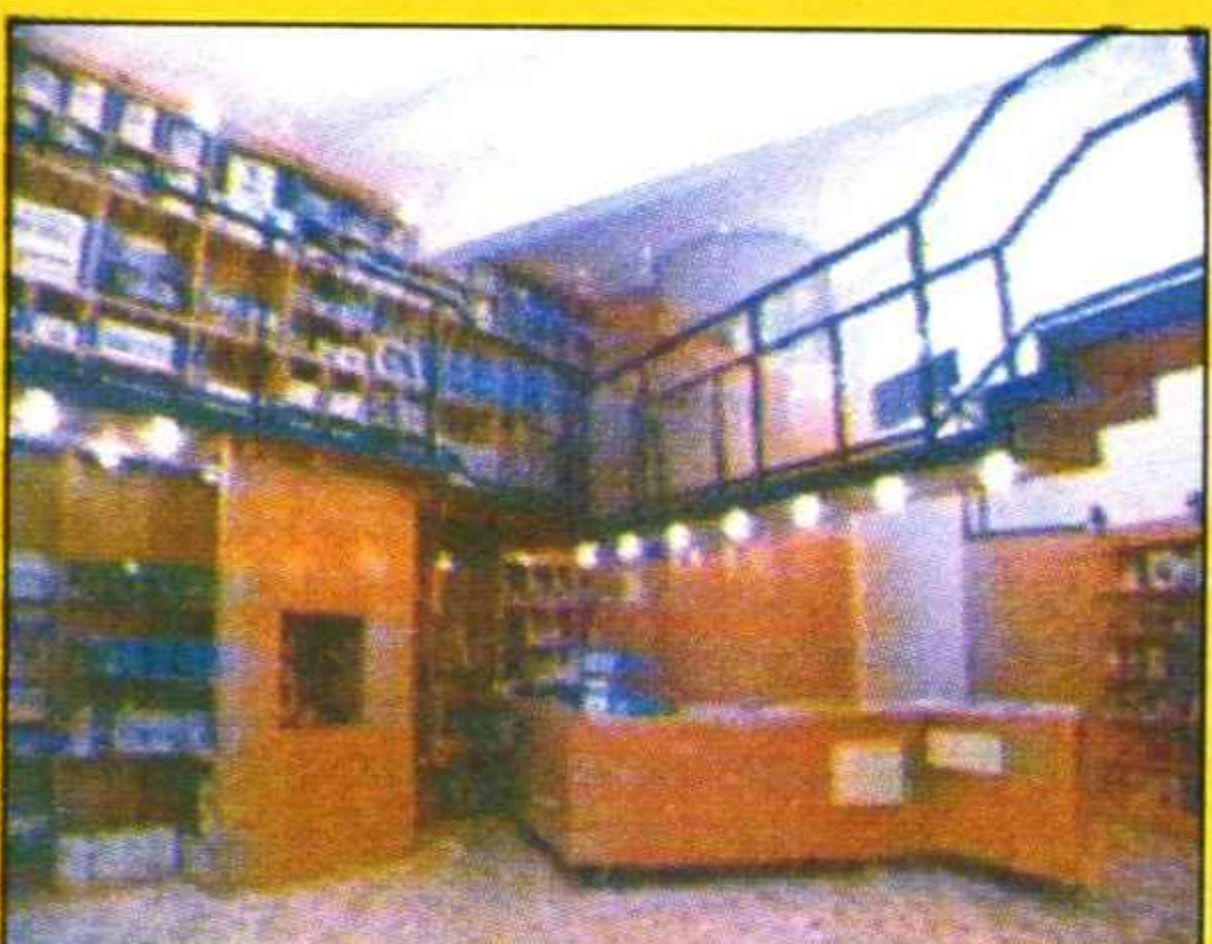
Alien vs. Predator	99.900
Batman Revenge Of Joker	99.900
Double Dragon 3	99.900
NBA All Star Challenge	99.900
Sylvester & Tweety	99.900
Tiny Toons Adventures	99.900
Young Indiana Jones	99.900
Bart Simpson's Nightmare	109.900
James Bond 007	109.900
King Of Monsters	109.900
Shinobi 3	109.900
X-Men	109.900
Amazing Tennis	119.900
American Gladiators	119.900
Bram Stoker's Dracula	119.900
F-15 Strike Eagle 2	119.900
Hook	119.900
Strider 2	119.900

## MegaDrive

Ghouls' n' Ghosts	79.900
Task Force Harrier	89.900
Thunder Fox	89.900
Trouble Shooter	89.900
Valis Fantasm Soldier	89.900
Wani Wani World	89.900
Cross Fire	99.000
688 Attack Sub	99.900
Arrow Flash	99.900
Buster Douglas Boxing	99.900
California Games	99.900
Decapattack	99.900
F1 Circus	99.900
Fatal Labyrinth	99.900
Final Zone	99.900
Golden Axe 2	99.900
Mercs	99.900
Midnight Resistance	99.900
NHL Hockey	99.900
Onslaught	99.900
Pac Mania	99.900
Rampart	99.900



Rings Of Power	99.900
Shinobi	99.900
Sonic 2	99.900
Speedball 2	99.900
Spiderman	99.900
Spatterhouse 2	99.900
Thunder Pro Wrestling	99.900
World Cup Soccer	99.900
Back To The Future 3	109.900
Beast Warrior	109.900
Capriati Tennis	109.900
Joe Montana 2	109.900
Lemmings	109.900
R.B.I. Baseball 3	109.900
Shadow Of The Beast	109.900
Side Pocket	109.900
Super Monaco Gp 2	109.900
Test Drive 2 - The Duel	109.900
Winter Challenge	109.900
El Viento	119.900
Ex-Mutants	119.900
Heavy Nova	119.900
Lightening Force	119.900
Predator 2	119.900
Strider	119.900
Tommy La Sorda Baseball	119.900
Universal Soldier	119.900
Warsong	119.900
Wings Of Wor	119.900
Buck Rogers	129.900
Captain America	129.900
Chuck Rock	129.900
Cyber Cop	129.900
Galaxy Force 2	129.900
Terminator 2	129.900
Thunder Force 4	129.900
World Trophy Soccer	129.900
Sword Of Vermillion + Hint Book	139.900
Dungeons & Dragons	149.900



Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.



Le ultime novità in anteprima anche per GameBoy, GameGear, NeoGeo, Lynx, PC Engine. Non aspettare, ordina subito allo 02 / 55.18.04.84

65%

# ROBOCOP 3

Il braccio biomeccanico della "dura lex" di Detroit fa la sua apparizione anche sul Super Nes. Ma forse faceva meglio a stare in America?

**L**a storia del povero poliziotto ucciso dai cattivi e fatto resuscitare dai buoni, in un corpo parte macchina parte uomo, per vendicarsi, è ormai arcinota. Giunto al terzo episodio cinematografico, il nostro sbirro corazzato ha affrontato ogni genere di nemico, dai droidi distruttori ai delinquenti armati di cannoni pesanti, e ha pensato bene di interpretare una parte anche sul Super NES. Va detto subito che questa versione a 16 bit non assomiglia per niente a quella per Amiga, in grafica vettoriale che si è guadagnata un bel punteggio su K, ma anzi assomiglia a *Robocop 2* per NES: niente inseguimenti in macchine 3D, né combattimenti in visuale soggettiva con droidi ninja, ma un normalissimo platform game con vista bidimensionale. Appena iniziate una partita, potete scegliere diverse opzioni per quanto riguarda il sonoro, che tutto sommato fa la sua parte. Purtroppo non potrete scegliere il livello di difficoltà, cosa molto scomoda, visto che vi accorgete sin dall'inizio che il gioco è veramente difficile. La maggior parte dei nemici non è bene armata, almeno nei primi livelli, ma ce ne sono tantissimi, e sbucano fuori da



tutte le parti. Inoltre, in punti chiave, come dietro delle casse o sopra degli scatoloni, ci sono dei robottini che hanno il simpatico compito di spararvi dei missili a ricerca automatica, che difficilmente sbagliano il bersaglio. Per fortuna, il nostro eroe di acciaio e latta ha la possibilità di raccogliere numerosi bonus che, come al solito, aumentano il numero di proiettili sparabili, oppure trasformano la semplice pistola di Robocop in un'arma di distruzione di massa, o che gli permettono di prendere il volo e affrontare in una specie di spara e fuggi a scorrimento verticale i malefici robot volanti!



Robocop deve vedersela con dei motociclisti a cavallo di robustissimi chopper.



Non sarà un mostro di agilità, però in quanto a saltelli se la cava bene questa scatola di sardine.

## COMMENTO & VOTO

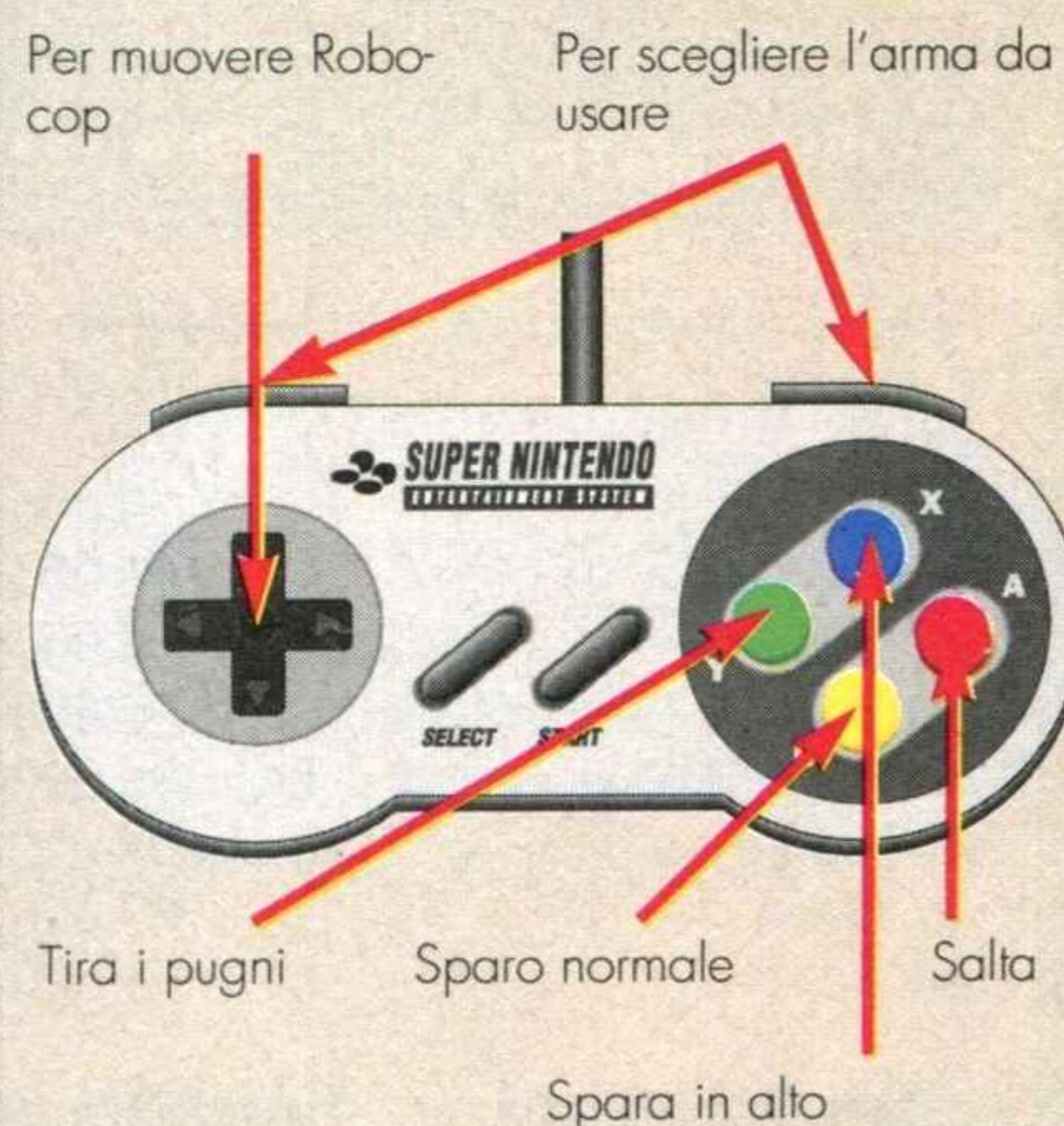
Niente da dire sulla grafica, che anche se abbastanza tradizionale, è colorata e precisa quanto ci si può aspettare dal Super NES. Purtroppo *Robocop 3* soffre di altri problemi: prima di tutto, è abbastanza insipido, e tutto sommato non fa che riproporre la solita minestra del platform - combattimento, il livello di volo, simile ai precedenti, ma a scrolling verticale, non rialza di molto l'interesse per il gioco. Inoltre *Robocop 3* è veramente difficile, visto che ci sono in alcuni punti dei nemici, che possono essere colpiti solo con armi particolari; infine, quando perdete una delle tre vite, riapparite all'inizio del livello, quindi dovrete rifare sempre tutto da capo. Raccomandato solo ai fan più sfegatati di questo genere!

## SCHEDE TECNICA

Titolo	Robocop 3
Casa	Ocean
Distribuzione	Leader
N° Giocatori	1
Continua?	5
Livelli di difficoltà	1

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO





# MORGANA

Via Dalmazia, 424 - PISTOIA

Tel. 0573/903277

(3 linee ricerca automatica)

IMPORTAZIONE  
DIRETTA  
DAL  
GIAPPONE

## VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA DI CONSOLES E GAMES NAZIONALI ED ESTERI

<b>Megadrive Scart</b>	L. 249.000	Robo Cod	L. 89.000	Axelay	L. 119.000	Super Sonic Blastan	L. 139.000
<b>Megadrive Scart + Sonic</b>	L. 259.000	Run Part	L. 99.000	<b>Batman Returns</b>	L. 149.000	Super Pang	L. 99.000
<b>Megadrive Pal</b>	L. 249.000	Rings of Power	L. 89.000	<b>Barbarossa</b>	L. 139.000	Super Kick Off	L. 119.000
<b>Megadrive Pal + Sonic</b>	L. 259.000	Side Pocket	L. 99.000	Battle Grand Prix	L. 79.000	Super Valis	L. 99.000
Acquatic Games	L. 89.000	Slime World	L. 89.000	Brass Numbers/Boss	L. 119.000	<b>Street Combat</b>	L. 139.000
Ambition of Caesar	L. 109.000	Sonic the Hedgehog	L. 59.000	Blazeon	L. 119.000	Superstar Wars	L. 129.000
Alisia Dragon	L. 89.000	Sonic II	L. 85.000	Cacoma Knight	L. 109.000	<b>Star Fox</b>	L. 149.000
Arrow Flash	L. 59.000	<b>Strider II</b>	Tel	Castelvania	L. 79.000	Top Racer	L. 89.000
Alien Storm	L. 69.000	Space Battler Gomola	L. 59.000	Cristie World	L. 129.000	Turtles in Time	L. 109.000
<b>After Burner III</b>	Tel	Splatter Hause II	L. 79.000	Contra Spirit	L. 109.000	<b>Tiny Toons Adv.</b>	L. 129.000
Alien III	L. 99.000	<b>Splatter Hause III</b>	L. 109.000	Cosmo Game the Video	L. 109.000	<b>The Blues Brothers</b>	L. 139.000
Atomic Robokid	L. 49.000	Street of Rage II	L. 115.000	<b>Dragon's Lair</b>	L. 129.000	World Champion	L. 89.000
Batman Return	L. 99.000	Super Fantasy Zone	L. 89.000	Desert Strike	L. 139.000	WWF Wrestlemania	L. 89.000
Batman	L. 89.000	Super League	L. 69.000	Dragons Earth	L. 139.000	Zelda III	L. 129.000
Bare Knuckle	L. 69.000	Super Monaco GP	L. 59.000	<b>Fatal Fury</b>	L. 139.000	<b>Neo Geo + Game</b>	L. 630.000
Beast Warrior	L. 59.000	Super Monaco GP II	L. 89.000	F1 Grand Prix	L. 129.000	Nam	L. 99.000
Cadasch	L. 69.000	Super Shinobi	L. 59.000	<b>Flying Warriors S. Upgrade</b>	Tel	Magician Lord	L. 170.000
Centurion	L. 89.000	<b>Super Shinobi II</b>	Tel	Final Fight	L. 129.000	Riding Hero	L. 170.000
Chiki Chiki Boy	L. 79.000	Super Real Basketball	L. 59.000	First of North Star VI	L. 124.000	Ninja Combat	L. 170.000
Columns	L. 42.000	Sword of Sodan	L. 38.000	<b>Fire Prowres II</b>	L. 139.000	Super Spy	L. 170.000
Crue Ball	L. 99.000	Task Force Harrier	L. 59.000	Gundam SD V	L. 129.000	Cyber Lip	L. 99.000
Crying	L. 99.000	<b>Tiny Toons</b>	L. 109.000	Gun Force	L. 114.000	Puzzled	L. 99.000
Dodge Ball Club	L. 99.000	Tazmania	L. 99.000	Gundam X	L. 129.000	League Bowling	L. 99.000
Dranon Fury (NTSC)	L. 109.000	Thunder Force II	L. 59.000	Hokuto No Ken V	L. 139.000	Golf Ton Player	L. 170.000
<b>Dream Team USA</b>	L. 119.000	Thunder Foce IV	L. 99.000	Home Alone	L. 129.000	Sengoku	L. 199.000
D. Robinson Basketball	L. 69.000	Thunder Fox	L. 49.000	Human Grand Prix	L. 129.000	Ghosts Pilot	L. 199.000
Dahna	L. 59.000	Thunder Pro Wrestling	L. 69.000	Hook	L. 129.000	King of the Monsters	L. 199.000
Desert Strike	L. 99.000	Turbo out Run	L. 59.000	Joe e Mac II	L. 124.000	Blue's Journey	L. 170.000
Dark Castle	L. 89.000	<b>Turtles in Time</b>	Tel	King of Monsters	L. 124.000	Alpha Mission II	L. 199.000
Donal Duck	L. 56.000	Twinkle Tale	L. 99.000	Koehon Gaiden	L. 119.000	Burning Fight	L. 199.000
<b>Doraemon</b>	L. 109.000	Twisted Flipper	L. 89.000	Lemmings	L. 85.000	Legend of Succes of Joe	Tel
<b>Europe Battle Force</b>	L. 179.000	Toki	L. 69.000	Magical Guy	L. 89.000	Crossed Sword	L. 240.000
Farey tale adventure	L. 69.000	Wadoua Forest	L. 59.000	Magic Sword	L. 89.000	Super Baseball in the Year 2020	Tel
Fantasy Soldier	L. 59.000	Wani Wani World	L. 49.000	Mario Paint	L. 109.000	Art of Fighting	L. 430.000
Fatal Rewind	L. 79.000	Wonder Boy III	L. 52.000	Metal Jack	L. 119.000	Wordl Heroes	L. 370.000
<b>Fatal Fury</b>	L. 145.000	Wonder Boy IV (NTSC)	L. 59.000	Magical Quest (Mickey Mouse)	L. 134.000	Eight Man	L. 240.000
F22 Interceptor	L. 99.000	World Cup Soccer	L. 59.000	Might e Magic	L. 139.000	Robo Amy	L. 199.000
<b>F1 Super License</b>	L. 119.000	World of Illusion (I love Mic. e Don.)	L. 99.000	NCAA Basketball	L. 129.000	Thrash Rally	L. 240.000
<b>G. Loc</b>	L. 95.000	Xenon II (NTSC)	L. 119.000	<b>Nobunaga Army</b>	L. 149.000	Fatal Fury	L. 240.000
<b>Gods</b>	L. 129.000	<b>Mega CD Rom</b>	L. 530.000	<b>Out of this World</b>	L. 119.000	Soccer Brawl	L. 240.000
Gynoug	L. 39.000	<b>Mega CD + 4 Game</b>	L. 620.000	Parodius	L. 119.000	Football Frenzy	L. 240.000
Ghost'n Ghouls	L. 69.000	After Burner III	L. 129.000	Paperboy II	L. 129.000	Mutation Nation	L. 240.000
Golden Axe II	L. 69.000	<b>Annette Again</b>	L. 125.000	Populous II	L. 149.000	Last Besort	L. 240.000
<b>Golden Axe III</b>	L. 109.000	<b>Alesta</b>	L. 110.000	Pilot Wings	L. 115.000	Andro Dunos	L. 240.000
Hell Fire	L. 89.000	Black Hole Assault	L. 99.000	<b>Power Athlete</b>	L. 119.000	King of the Monster II	L. 310.000
Holyfield Boxe	L. 99.000	<b>Devastator</b>	L. 119.000	Prince of Persia	L. 109.000	Sengoku II	Tel
Ice Hockey	L. 89.000	Death Bringer	L. 99.000	Ranma 1	L. 129.000	Baseball Prof. II	L. 240.000
Jewel Master	L. 59.000	Detonator Organ	L. 99.000	<b>Ranma 2</b>	L. 159.000	Ninja Commando	L. 240.000
<b>Kick of the Monster</b>	L. 129.000	<b>Electric Ninja Aleste</b>	L. 110.000	Rushing Beat	L. 99.000	<b>Fatal Fury 2</b>	L. 440.000
Kid Chamaleon	L. 99.000	Earnest Evans	L. 69.000	<b>Rushing Beat II</b>	L. 135.000	Super Side Kicks	L. 440.000
Lotus Turbo Challenge	L. 99.000	<b>Final Fight</b>	L. 129.000	Road Runner	L. 129.000		
Master of Moster	L. 69.000	Heavy Nova	L. 79.000	Robocop III	L. 129.000		
Metal Fangs	L. 119.000	Prince of Persia	L. 110.000	Royal Conquest	L. 119.000		
Mickey Mouse I	L. 55.000	Sol Feace	L. 110.000	Sky Mission	L. 99.000		
Mickey Mouse II	L. 55.000	<b>Road Blaster FX</b>	L. 119.000	Sonic Blastman	L. 114.000		
Monster Yoko	L. 69.000	Tenka Fubu	L. 69.000	Spnaky's Quest	L. 119.000		
<b>Ninja Gaiden</b>	L. 119.000	Thunder Storm	L. 120.000	STG	L. 89.000		
<b>NBA All Stars</b>	L. 119.000	<b>Super Famicom Scart</b>	L. 360.000	Song Master	L. 119.000		
Pro Hockey	L. 79.000	<b>Super Famicom Pal</b>	L. 390.000	Street Fighter II	L. 149.000		
<b>Power Athlete</b>	L. 119.000	<b>Super Nes Scart</b>	L. 298.000	Strike Gunner	L. 119.000		
Puyo Puyo	L. 79.000	<b>Super Nes Pal</b>	L. 339.000	Super Pro Baseball	L. 99.000		
Power Monger	L. 109.000	<b>Super Nintendo Italy S.M.W.</b>	L. 379.000	Super Battle Tank	L. 119.000		
Rent a Hero	L. 59.000	<b>Super Fam/Nes + Gioco</b>	Tel	Super Bowling	L. 99.000		
Road Blasters	L. 59.000	<b>Super Scope VI</b>	L. 139.000	Super Bowling	L. 99.000		
Rolo Tothe Rescue	L. 89.000	Adventure of Sandiel	L. 89.000	Super Contra III	L. 119.000		
Risky Woods	L. 105.000	<b>Alien VS Predator</b>	L. 149.000	Super Dunk Shot	L. 135.000		
Road Rusch	L. 89.000	Arcana	L. 119.000	Super F1 Hero	L. 129.000		
Road Rusch II	L. 99.000	<b>Adventure Island</b>	L. 119.000	Super Tetris II	L. 129.000		
		Ashita No Joe/The Boxer	L. 119.000	Super Volley Ball	L. 129.000		
				Super Ghonls'n Ghosts	L. 99.000		
				Super Full Metal	L. 129.000		
				Supar Mario Kart	L. 129.000		
				Super Mario World	L. 109.000		

Tutti i nomi e marchi  
sopra riportati appartengono  
ai loro proprietari

I PREZZI POSSONO  
VARIARE SENZA  
PREAVVISO

Vasto assortimento  
GAME per NINTENDO  
GAME BOY LINX  
GAME GEAR  
e MASTER SYSTEM



# The HUMANS

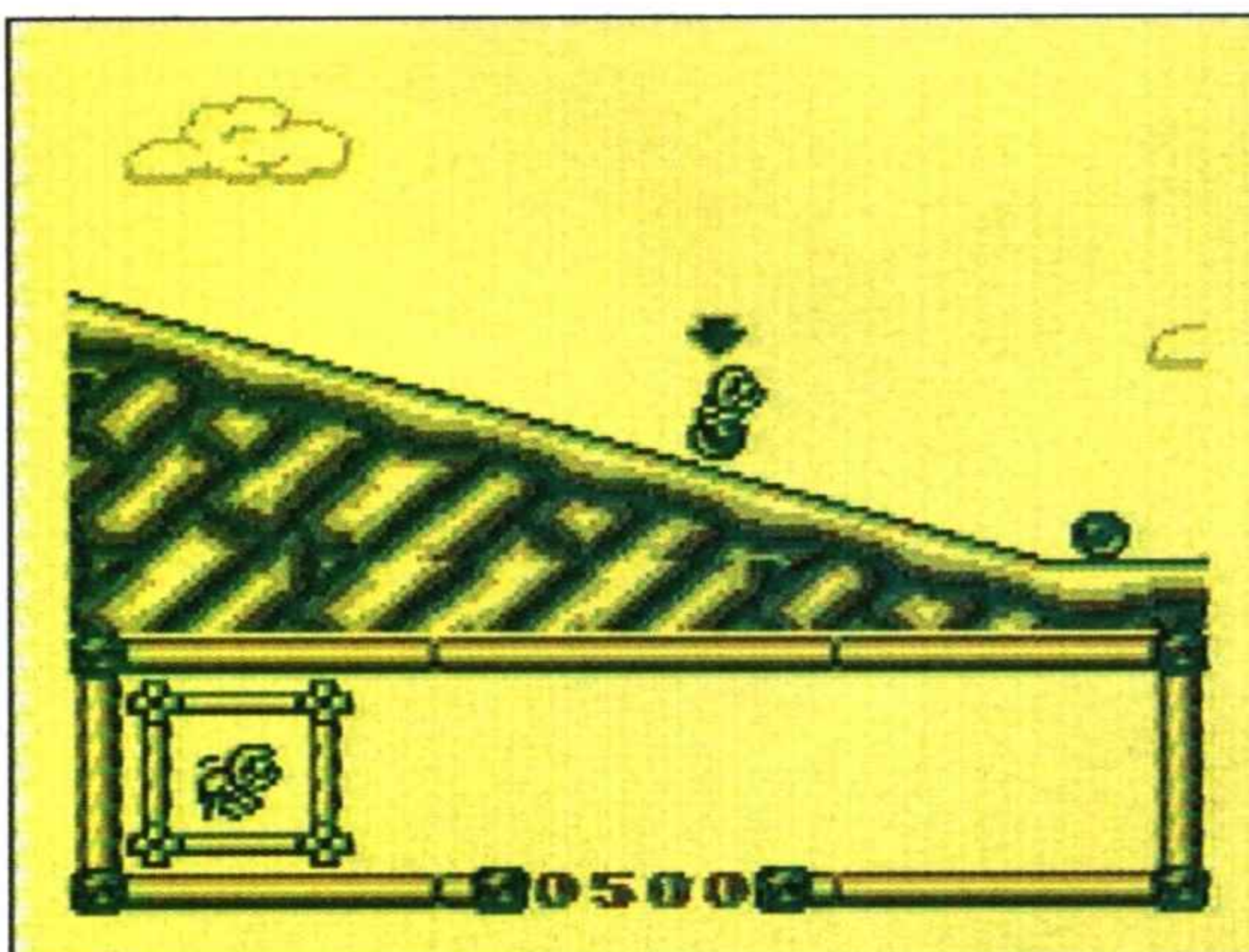
PROVE  
game power

È scoppiata la febbre della preistoria: dopo *PC Kid* e *Chuck Rock*, ecco arrivare gli eroi più ingegnosi e solidali di tutto il neolitico!

**P**ersonalmente la parola "avventura" mi fa venire in mente molti tipi di paesaggi diversi, dallo spazio profondo alle isole dimenticate dal tempo, abitate da tirannosauri e amazzoni; forse è per questo che molti giochi hanno preso a prestito, come ambientazione, lo scenario dell'alba dell'evoluzione umana. (Più o meno il periodo in cui il cervello di Apecar si è fermato per sempre). Quando poi il gioco non è il solito piattaforma pieno di dinosauri il cui unico scopo sembra essere quello di azzannare carne umana, la sorpresa è ancora più gradita. Questo, infatti, è un gioco davvero divertente e intelligente (che farà ballar tutta la gente, vedi box: "una tribù che balla", by MBF). In *The Humans* dovrete aiutare un gruppo di cavernicoli a conquistare le prime e fondamentali scoperte tecnologiche, dalla lancia alla ruota, dal fuoco alla corda. La collaborazione tra i vari componenti del villaggio neolitico è fondamentale fin dal primo livello, per superare difficoltà altrimenti insormontabili per una sola persona. Sotto lo schermo di gioco appaiono una serie di opzioni selezionabili, che permettono di far compiere ai vostri cari omini le azioni più improbabili (ma utili!): fare il salto con l'asta usando una lancia, appiccare il fuoco con la torcia a un arbusto che vi sbarrava il cammino, calare una corda per far salire un vostro amico, ecc. Naturalmente ogni oggetto permette di fare cose diverse e indispensabili per completare il livello.

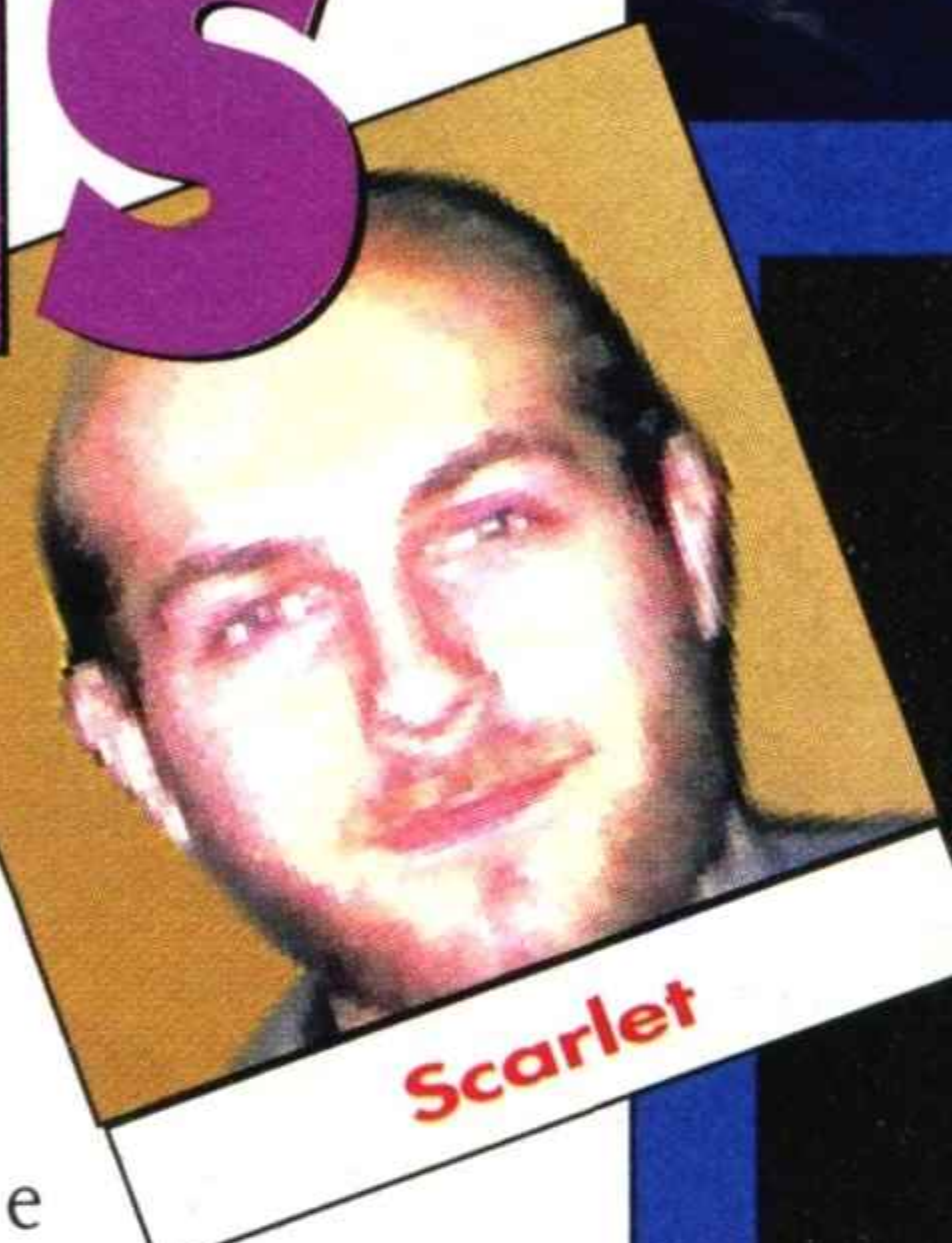
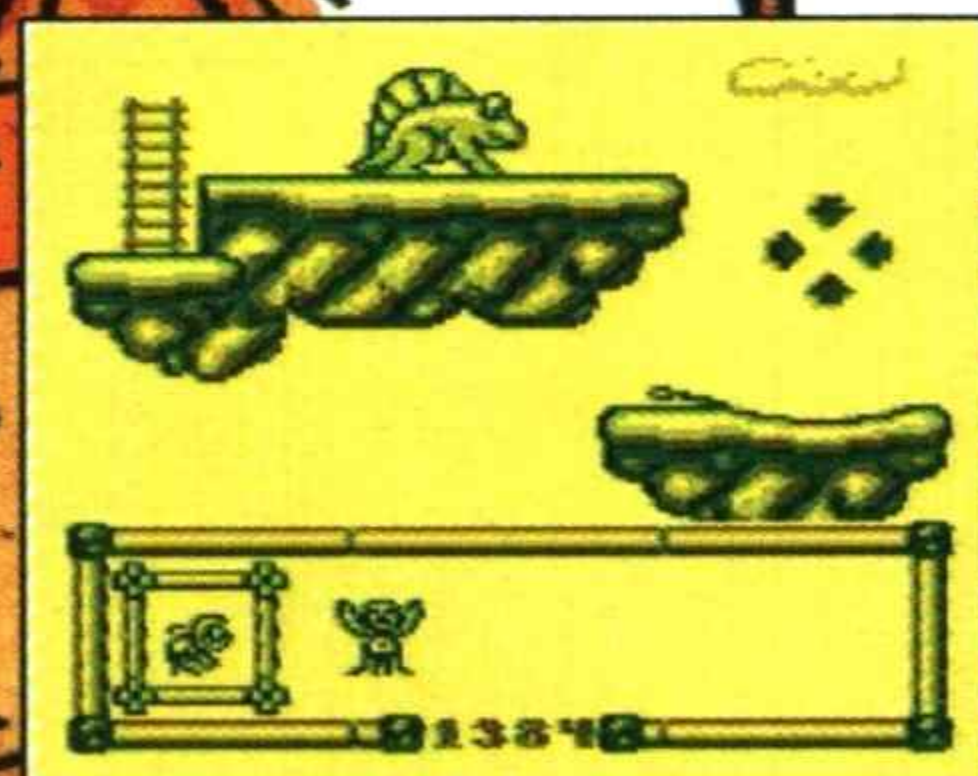
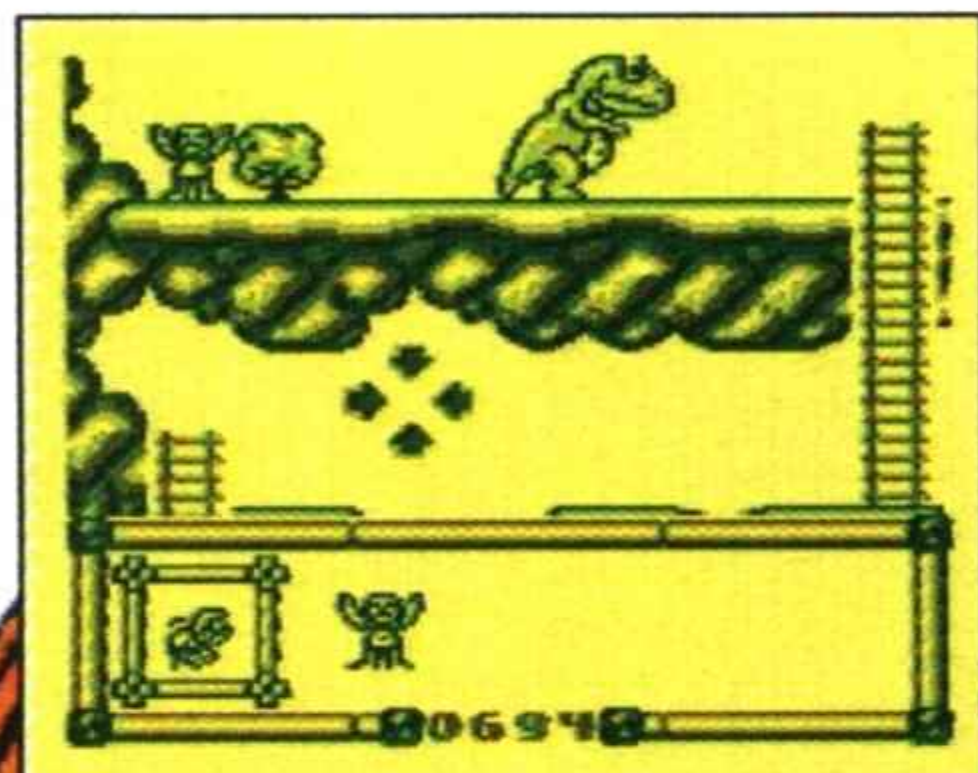
Come se i dinosauri di cui sopra e le difficoltà di rompicapo del gioco non bastassero, abbiamo anche una limitazione di tempo spesso impietosa. I livelli sono vari e ben congegnati e permettono anche un (limitatissimo) margine di errore. Se siete a corto di oggetti, potete sempre rivolgervi al vostro stregone di fiducia, al modico prezzo di qualche vita umana, schiacciando la croce direzionale verso il basso e premendo il pulsante "select". Ma attenzione: in uno dei primi livelli dovrete proprio salvare lo stregone che è stato rapito, quindi non potrete comprare oggetti...È in questi casi che il gioco si fa duro, e i duri cominciano a giocare! Unga Bunga a tutti voi!

Si ringrazia Joystick Fun



La ruota serve per guadagnare velocità nelle discese.

(In alto) Il tirannosauro è in alto sembra minaccioso.  
(In alto a destra) Lo sciamano ci offre una stupenda lancia.  
(Sotto) Anche gli stegosauri fanno la loro comparsa.



89%

*The Humans* è proprio un bel giochino, non c'è che dire! Vi assicura ore di divertimento, ma anche qualche arrabbiatura, quando vi sfugge il bandolo della matassa di un particolare livello. Non perdetevi d'animo: con la pazienza si ottiene tutto, come diceva una vecchia pubblicità. La grafica è molto adatta al monocromatico Nintendo, ma il sonoro, dopo un po', vi azzanna alle orecchie con troppa monotonia. Se siete degli amanti dei rompicapo, questo gioco non può mancare nella vostra ludoteca, se non avete mai giocato ad un titolo simile, *The Humans* può benissimo essere un buon inizio, a meno che non preferiate aspettare la (chissà?) futura conversione del mitico *Lemmings* per Game Boy.

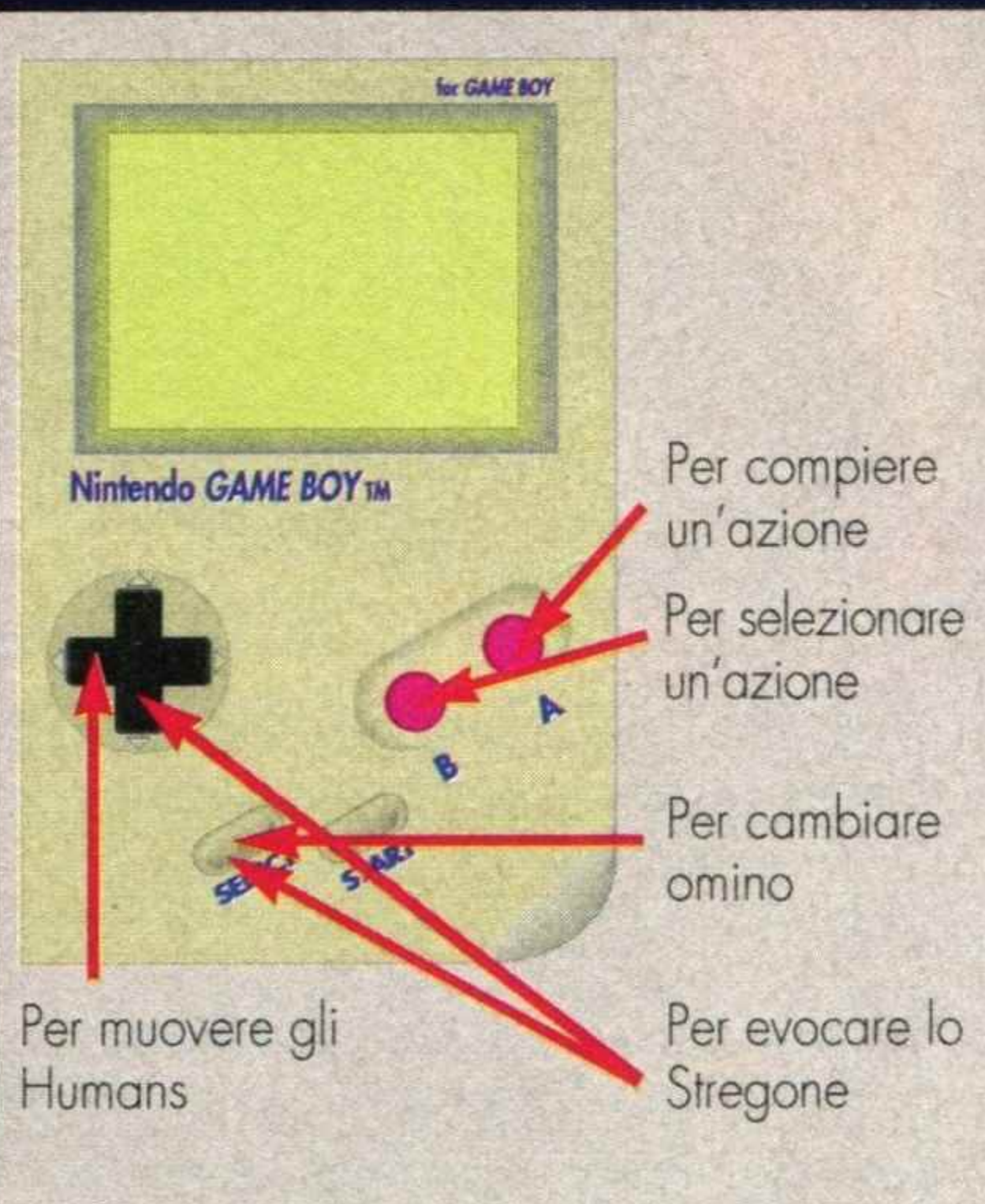
COMMENTO & VOTO

SCHEDE TECNICHE

Titolo \_\_\_\_\_ The Humans  
Casa \_\_\_\_\_ Gametek  
Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
Continua? \_\_\_\_\_ sì/password  
Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO



# GET READY!

Via Guidotti, 40/b - Bologna

NUOVI NUMERI



051 - 435499

051 - 435537

## MEGADRIVE CARTUCCE AMERICANE

AMAZING TENNIS  
BATTLE TOADS  
CHAKAN FOREVER MAN  
DEADLY MOVES (POWER ATHLETE)  
DOLPHIN (ECCO)  
DOUBLE DRAGON 3  
MICRO MACHINE  
NBA ALL STAR  
RISKY WOODS  
ROAD RUSH 2  
ROLO RESCUE  
SIDE POCKET  
STREET OF RAGE 2 (EUROPEO)  
TAZ-MANIA  
TERMINATOR 2 - JUDGEMENT DAY  
THUNDER FORCE 4 (EUROPEO)  
TINY TOONS  
WORLD ILLUSION :  
MICKEY & DONALD (EUROPEO)

## VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

### CARTUCCE GAME GEAR

CHAKAN FOREVER MAN  
PREDATOR 2  
PRINCE OF PERSIA  
SHINOBI 2  
SUPER KICK OFF  
TAZ-MANIA

### SUPER NINTENDO CARTUCCE AMERICANE

AEREO-BIZ  
ADDAMS 2 (PUGSLEY'S SCAV.)  
BEST OF THE BEST  
CYBERNATOR (VALKEN)  
DEATH VALLEY RALLY  
DRAGON'S LAIR  
HARLEY HUM. ADVENTURE  
LETHAL WEAPON

### CARTUCCE GIAPPONESI

AXELAY  
BATMAN  
BATTLETECH  
MICKEY MOUSE  
PARODIUS  
RUSHING BEAT 2  
STREET FIGHTER 2  
SUPER STAR WARS  
TINY TOONS ADVENTURES

PER RAGIONI  
DI SPAZIO  
NON POSSIAMO  
ELENCARRE  
TUTTA  
LA MERCE  
DISPONIBILE.

DISPONIBILI  
ANCHE  
CONSOLE  
E GIOCHI  
GAME BOY

## GET READY!

di Andrea Geraci

VENDITE PER CORRISPONDENZA:

TEL. 051 / 435499 - 435537

CONDIZIONI DI VENDITA:

- TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI DI IVA.
- SPEDIZIONI A MEZZO POSTA.
- MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI.

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI ESCLUSIVA  
PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.

PER VENDITA  
AL DETTAGLIO  
E CORRISPONDENZA  
I NOSTRI ORARI  
SONO I SEGUENTI:  
LUNEDI' DALLE 13 ALLE 19  
DA MARTEDI' AL SABATO  
DALLE 11 ALLE 19.

I PREZZI NON SONO ELENCATI  
A CAUSA DELLE CONTINUE  
FLUTTUAZIONI VALUTARIE  
ASSICURIAMO COMUNQUE  
IL NOSTRO IMPEGNO  
A MANTENERE I PREZZI  
PIU' BASSI POSSIBILE

# ALIENS VS. PREDATOR



# 39%

A lavorare in miniera: ecco un'equa retribuzione per il lavoro svolto dai programmatori di *Aliens vs. Predator*. Sarei l'uomo più felice della terra se almeno un aspetto in questo programma si avvicinasse anche lontanamente alla più tirata e bieca idea di sufficienza. *Aliens vs. Predator* è un pastone binario per animali da cortile che dalla Activision, a questo punto della loro onesta carriera, non ci si aspettava davvero. La grafica ed il sonoro sono irrilevanti, (si salvano solo gli sprite statici degli Aliens) e, complessivamente, in questo titolo c'è tanta animazione ed azione di gioco quanto in mia nonna ottantenne e paralitica. Evitare accuratamente, ve lo chiedo per favore.



COMMENTO & VOTO

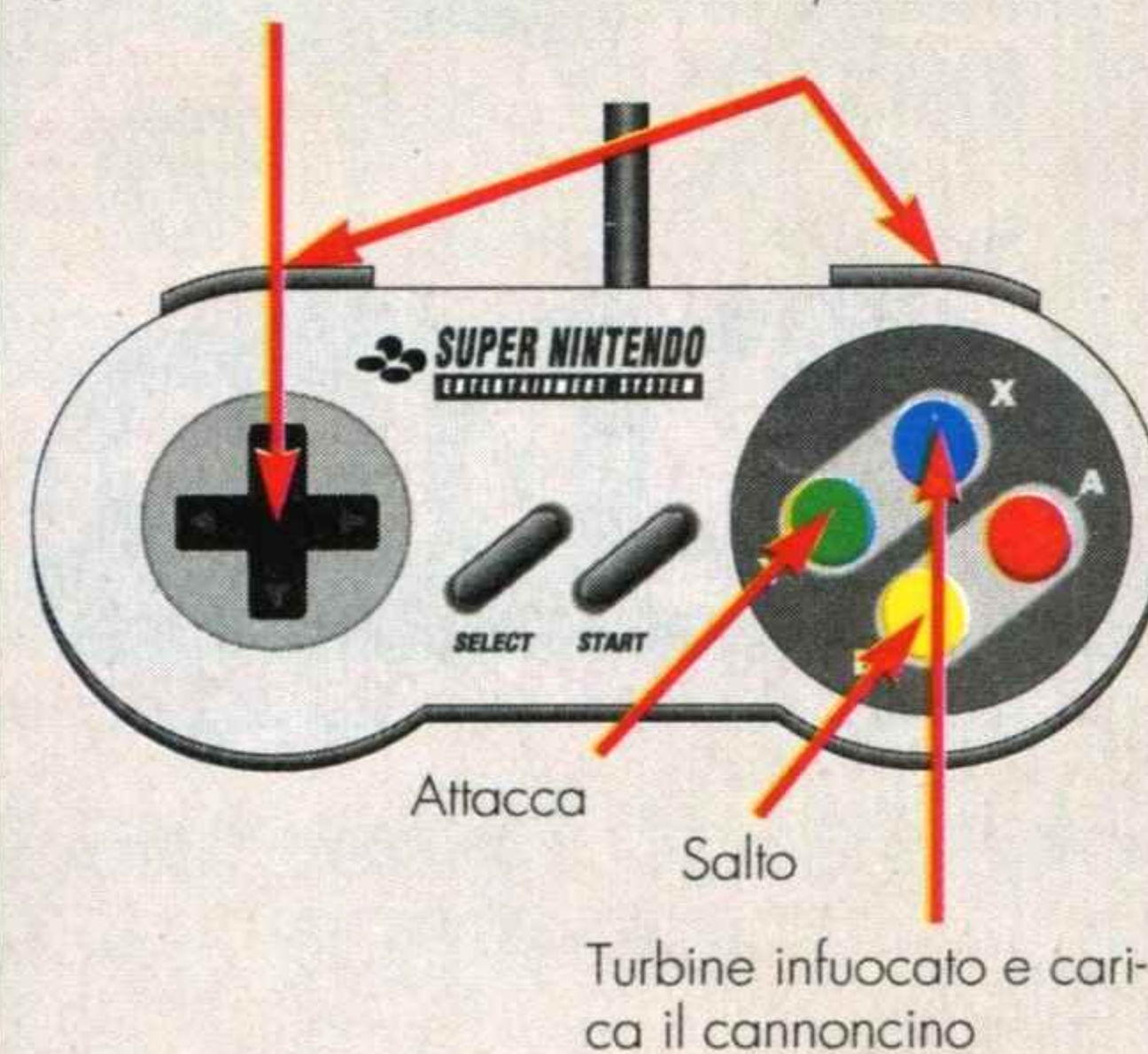
Titolo	_____ Aliens vs. Predator
Casa	_____ Activision
Distribuzione	_____ Import
N° Giocatori	_____ 1/2
Continua?	_____ 3 volte
Livelli di difficoltà	_____ 4

SCHEDA TECNICA

## PICCHIAMOSCIO

Muove la tartar...cioè, il Predator

Se premuti simultaneamente distruggono la cartuccia, usateli subito



SOTTO CONTROLLO

Si ringrazia Megaboy Club - Roma



Un bell'alienaccio ruspante che razzola nel pollaio. Suvvia, Activision, rivogliamo il vecchio Pitfall.

### BOX CATIVO CATIVO

Allora, *Aliens vs. Predator* ha preso trentanove per i seguenti motivi:

- 1- la grafica è orrenda, ripetitiva e sfarfalla in modo psichedelico con più di tre sprite su schermo
- 2- il sonoro è un tentativo cacofonico/industriale di gusto e riuscita assai dubbi
- 3- i comandi non rispondono bene (lo abbiamo provato con tre joystick diversi)
- 4- È brutto
- 5- La difficoltà non è affatto bilanciata e genera momenti di noia catalettica come frustrazione feroce et inusitata
- 6- L'opzione "uno contro uno" è una presa in giro (quattro mosse su un fondale agghiacciante)
- 7- La cartuccia non ci stava simpatica.
- 8- È un bieco tentativo di sfruttare i residui delle licenze Activision
- 9- Nonostante tutti i punti sopra elencati, non strappa neanche una risatina
- 10- Mi pare abbastanza, no?

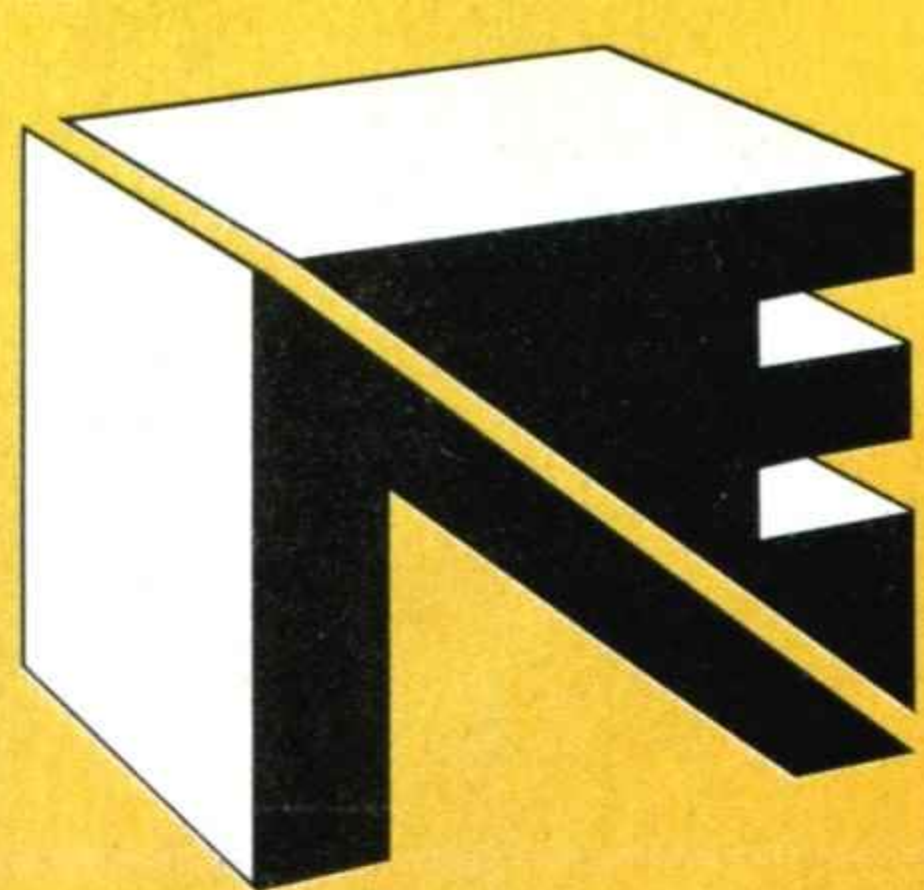
*Aliens vs. Predator*, eh? Mmm...la vedo male, non vorrei che la prossima volta la Activision se ne uscisse con qualcosa tipo *Fantozzi vs. Pierino*, *Singles vs. Dracula* o *Pluto vs. Pippo*. Siamo nelle mani del fato, compagni.

Già il titolo abbastanza improbabile di questa ultima fatica Activision aveva provocato una certa ilarità, ma è il gioco in sé stesso che ha stampato definitivamente il sorriso (eufemismo) sui nostri muscoli paffuti: è ridicolo. Ad ogni modo queste sono dichiarazioni da commento, meglio descrivere *Alien vs. Predator* in maniera obiettiva come si confà ad un buon recensore par mio, e poi lasciarsi andare agli insulti nel "box cativo cativo". Dunque, *Alien vs. Predator* è un picchiaduro sulla falsariga (molto falsa a dire il vero) dei vari *Rushing Beat*, *Double Dragon* e progenie. Le differenze rispetto a questi titoli stanno nel fatto che sotto il vostro controllo stavolta c'è il repellente Predator, già protagonista di due film insieme ad Arnold Schwarzenegger, e viene da sé che questa caratteristica elimina la possibilità di gioco simultaneo, trasformando il tutto in una specie di clone di *Kung fu Master* con più o meno lo stesso numero di mosse (tre). Attraverso dei livelli a scrolling alternato (orizzontale/verticale) dovete condurre il Predator (che assomiglia più che altro ad una Ninja Turtle) sino allo scontro decisivo con l'alieno Zio, dato che i vari relativi (madri, padri ed affiliati) dovete sconfiggerli prima, ricoprendo questi la carica di guardiani di fine livello. Avete a disposizione una mossa speciale alla Shinobi (UNA SOLA però, utilizzabile una volta per vita e, guarda caso, graficamente orrenda) che funge da smart bomb e la possibilità, una volta usata, di caricare un cannoncino che avete sul cranio. È tutto. Cosa? Quanti livelli ha? Beh, in redazione non avevamo le Travelgum...



No way! Ma si può inventare un beat'em up tanto beota? Nemmeno fosse VIT Fighter II, dico io!

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.)

**ORDINA SUBITO**  
**02 - 33000036 (5 linee)**

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



**SEGA MEGADRIVE**  
**SCART** (con alimentatore)  
L. 248.000

**OFFERTA CON GIOCO**  
**SONIC O QUACKSHOT**  
L. 278.000

**GAME GEAR**  
L. 238.000



**GAME GEAR + GIOCO**  
**GAME GEAR + SONIC**

L. 268.000  
L. 288.000

### 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
DEN'N 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

**NEO GEO L. 588.000**  
**COMPRESO CAVO SCART**  
**E ALIMENTATORE**

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

**MASTER GEAR CONVERTER**  
L. 48.000

Permette di utilizzare tutti  
i giochi del  
**SEGA MASTER SYSTEM**  
sul **GAME GEAR**

**GAME GEAR TUNER TV**  
L. 198.000



**SONIC**  
**DISPONIBILE**  
**2**

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

## IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

**GRANDE**  
**OFFERTA**

**MEGA CD**

**+ 4 NUOVI GIOCHI**

- STREET OF RAGE
- GOLDEN AXE II
- SUPER SHINOBI
- COLOMUS 3D



**TUTTO**  
**COMPRESO**  
**A SOLE**  
**L. 688.000**

### 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

### ACCESSORI GAME GEAR

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

### GIOCHI GAME GEAR

Ax Battler	L. 58.000	Mappy Land	L. 48.000
Baseball '92	L. 58.000	Marble Madness	L. 68.000
Buster Ball	L. 58.000	Mickey Mouse	L. 58.000
Chase Hq (auto)	L. 68.000	Ninja Gaiden	L. 48.000
Chessmaster	L. 68.000	Out Run	L. 48.000
Clutch Hitter	L. 48.000	Pac Man	L. 58.000
Cristal Warriors	L. 68.000	Paperboy	L. 68.000
Colums	L. 48.000	Pengo	L. 48.000
Devilish	L. 58.000	Psyco World	L. 58.000
Donald Duck	L. 58.000	Put & Putter (Golf)	L. 48.000
Dragon Crystal	L. 58.000	Shangay II	L. 68.000
Eternal Legend	L. 68.000	Shinobi	L. 58.000
Fantasy Zone	L. 58.000	Sonic	L. 58.000
G. Forman Boxing	L. 68.000	Space Harrier	L. 48.000
G-Lock	L. 58.000	Super Kick Off	L. 78.000
Galaga 91	L. 58.000	Super Monaco GP	L. 48.000
Gear Stadium	L. 48.000	Spiderman	L. 68.000
Hally Wars	L. 58.000	Wall of Berlin	L. 48.000
J.Montana Football	L. 68.000	Woddy Pop	L. 48.000
Kinetic Connection	L. 38.000	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.

# Wimbledon Tennis



PROVE  
game power

86%

Come avrete capito dalla recensione, l'impatto iniziale con *Wimbledon Tennis* non è stato dei migliori. Per fortuna mi sbagliavo e devo dire che è stato un piacere scoprirlo. Non mi sono mai divertito tanto con un gioco di tennis, e questo per via dell'elevatissimo ritmo di gioco che si viene a creare dopo le prime partite. La frenesia era talmente alta che in alcuni casi mi sono ritrovato a dover riprendere fiato dopo un intenso scambio di battute. Il fatto di poter incrementare le caratteristiche fisiche del tennista aumenta ulteriormente la longevità del gioco. Insomma, una simulazione divertentissima che giocherete e rigiocherete, soprattutto se in compagnia di qualche altro losco individuo che abbia avuto il buon senso di comprarsi il "Gengiva" e *Wimbledon Tennis*.

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Wimbledon Tennis  
 Casa \_\_\_\_\_ Sega  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Giochi Preziosi  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1-2  
 Continua? \_\_\_\_\_ Password  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

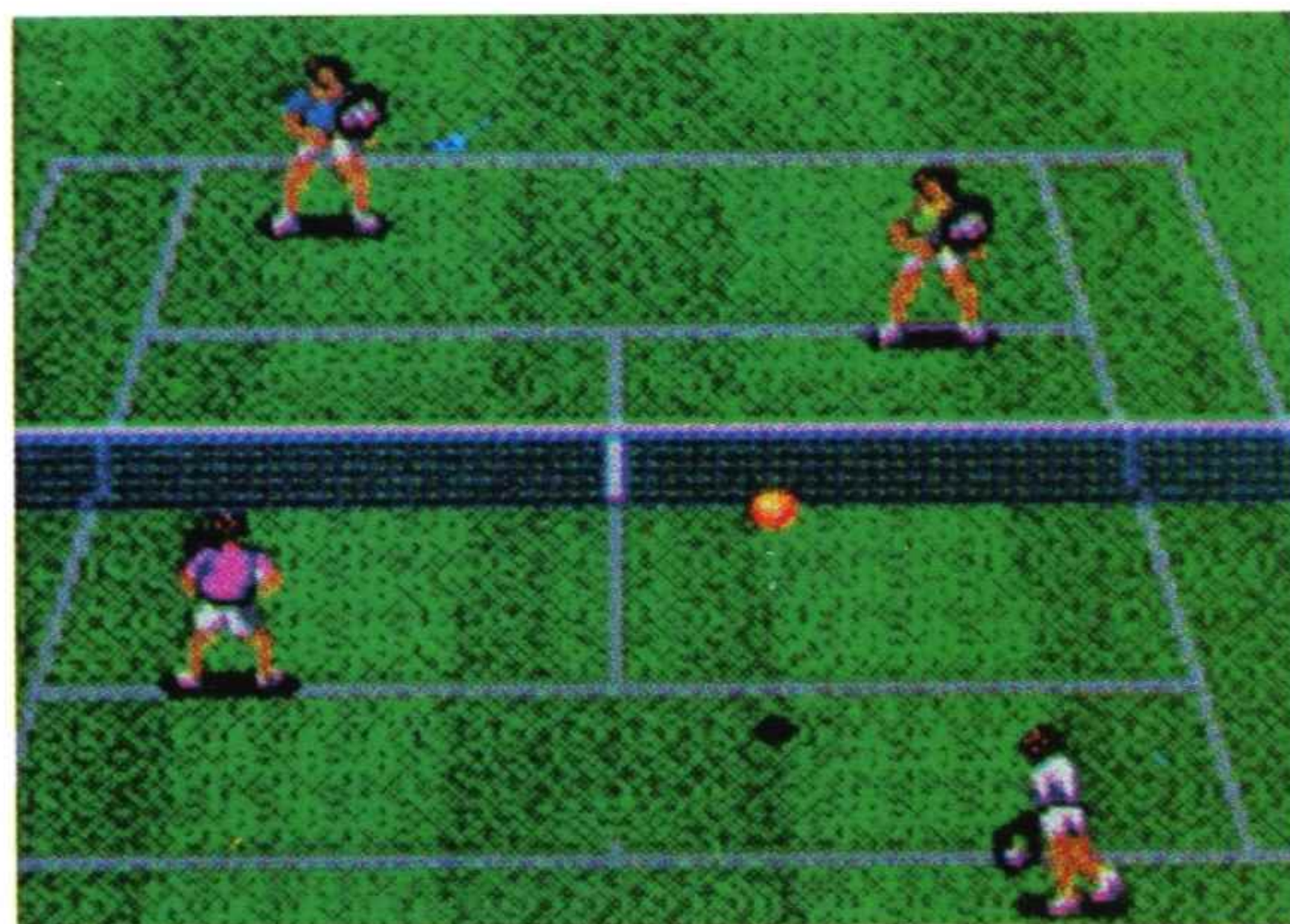
SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



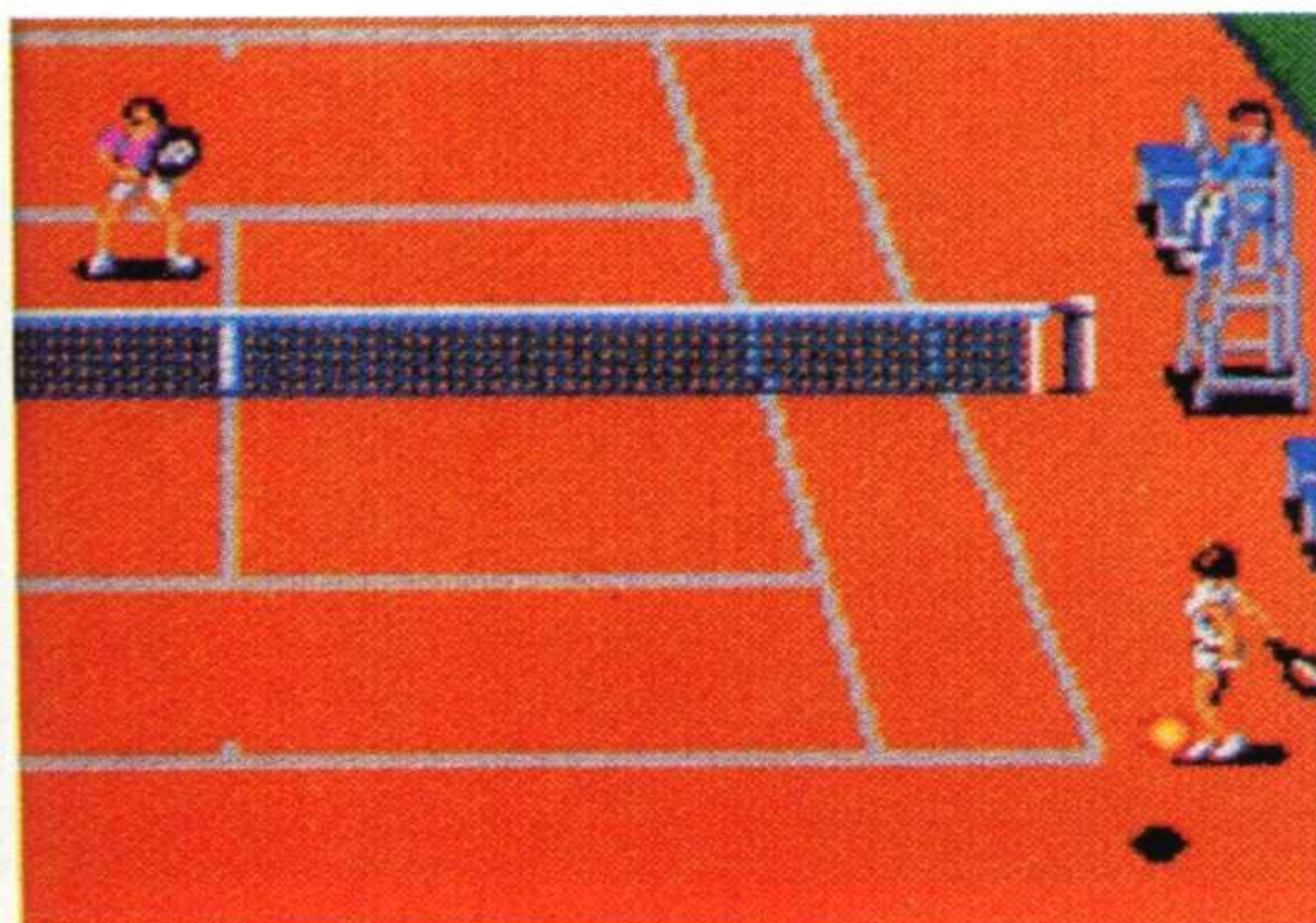
Io dovevo fare il tennista, non il recensore. Ahh, nel caso fossi diventato un campione avrei tanti di quei soldi in tasca da potermi permettere quello che voglio, senza contare il prestigio, le belle donne, i servizi su novella 2000, gli scandali, le tasse... meglio continuare a fare il recensore.

Per la serie "siamo tutti ignoranti", ritrasmettiamo per la trecentesima volta un breve riassunto sulle regole del tennis. Si prende la pallina (da tennis, ovviamente), la si lancia per aria a circa due metri di altezza. Con un movimento fluttuante e preciso si porta la racchetta dietro la schiena. Da lì, sempre tenendo d'occhio la palla, si vibra un potente colpo e STOCK! Vi risvegliate dopo tre giorni di coma con il capo misteriosamente fasciato e dolorante. Se invece preferite mantenere integra la vostra cara testolina e possedete un Game Gear allora potrete sempre trastullarvi con *Wimbledon Tennis*. In questa fantastica simulazione sono stati inseriti tutti gli elementi necessari per un gioco di tennis che si rispetti. È possibile fare pratica, cambiare il tipo di campo, scegliere con o contro chi giocare e disputare un torneo vero e proprio. Riguardo il primo punto: si tratta della solita partita contro il computer (o un altro giocatore) dove vincere o perdere non è importante per il proseguimento del gioco. Per quanto riguarda il torneo occorre, invece, fare un discorso leggermente più arzigogolato. Innanzi tutto bisogna definire il tipo di campo (Hard, Lawn e Clay. Cemento, erba e terra battuta) e quindi creare il proprio giocatore. Quest'operazione è più tipica di un gioco di ruolo che di una simulazione sportiva. Occorre innanzitutto scegliere il nome del tennista e definire le sue caratteristiche fisiche, assegnandogli dei punti. Se poi si porterà a termine con successo un incontro ne verranno messi a disposizione altri, allo scopo di miglio-



re le qualità dell'atleta. Tecnicamente il gioco non è il massimo della libidine, ma bisogna ammettere che i programmatori hanno fatto un buon lavoro sia dal punto di vista grafico che sonoro. L'unica nota negativa riguarda l'impatto iniziale con la struttura del gioco. Non spaventatevi sentendomi dire questo, l'ambiente è, infatti, rimasto lo stesso di sempre, con il giocatore visto da dietro in una prospettiva del campo in pseudo 3D. La difficoltà riguarda il controllo del tennista. Quest'ultimo di muove troppo velocemente e alle prime partite è quasi impossibile realizzare qualche risultato utile. Basteranno però pochi incontri per prendere confidenza con i comandi e rendersi conto di quanto sia importante questa "velocità". Essa contribuisce a creare un ritmo talmente frenetico che difficilmente si riscontra in altri giochi del genere. Insomma, un gran gioco che non deluderà tutti i possessori del famigerato "Gengiva".

Si ringrazia Newel - MI



Il rovescio lungolinea, degno del miglior Ivan Lendl!



Giocare a rete è molto impegnativo a causa della velocità.

**Nintendo®**

**JVC**

JVC Musical Industries Europe Ltd.

**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION



**eroiche  
battaglie  
in una galassia molto  
lontana...**

**SUPER  
STAR  
WARS**

Puoi giocare su 14 differenti livelli, volare in prima persona con 2 apparecchi diversi, vedere gli sbalorditivi effetti della 3-D. Puoi controllare 3 differenti personaggi (Luke Skywalker, Han, Solo, Chewbacca) e con loro vivere una splendida esperienza correndo, saltando e combattendo attraverso la galassia contro le forze del male e forme aliene nuove, tutto corredato da effetti speciali sbalorditivi e dalla musica del film originale. Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano



Marco Barzaghi



è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

# PRINCE OF PERSIA

PROVE  
game power

Tra mattonelle pericolanti, trappole mortali, agguerritissimi sceicchi, pozioni magiche e non, torna il principe più sfigato della storia dei videogiochi, costretto a salvare nuovamente la sua amata, questa volta sotto gli occhi dei Game Gearisti.

**S**e chiedete, a chiunque possieda un computer o una console qualsiasi, se conosce *Prince of Persia* e questi vi risponde di no, allora sono due le cose: o costui è rimasto ai tempi del VCS2600 o ha scambiato il computer

per un aspirapolvere. In effetti, il famoso titolo della Broderbund è uno dei pochi che possa vantarsi di essere stato convertito per quasi tutte le macchine da gioco (e non) esistenti, dal Macintosh al Game Gear. Naturalmente, anche in questa ultima versione, la trama è rimasta drasticamente la stessa. Nei panni del famoso Principe, rappresentate l'ultimo ostacolo che potrebbe impedire al Sultano Jaffar di accedere al trono di Persia. Venite quindi imprigionati nelle segrete del palazzo reale e, come se non bastasse, il perfido sultano ha imposto un ultimatum alla Principessa vostra fidanzata: sposarlo o morire. La poveretta ha solo un ora di tempo per decidere e sarà quindi vostro compito cercare di uscire dalla prigione, sconfiggere Jaffar e salvarla in questo breve arco di tempo. Il gioco è composto da vari labirinti che bisogna superare nel minor tempo possibile. Per far ciò occorre risolvere qualche semplice enigma e sconfiggere a colpi di spada (che dove-

te, però, trovare) le varie guardie di Jaffar. Inoltre occorre stare attenti ad altri fattori potenzialmente dannosi per il giocatore quali trappole, punte retrattili, affettatrici automatiche, pozioni avvelenate camuffate da succhi di frutta, eccetera.



Per fare tutto questo, avete a disposizione tutte le vite che volete ma non è possibile fare lo stesso discorso per il tempo. Questo scorre inesorabile e non viene ripristinato neanche quando il povero principe viene ucciso, senza contare che ogni volta bisogna ripartire dall'inizio del livello. Anche nella versione Gengiva, *Prince of Persia* mantiene tutto il suo caratteristico fascino, dovuto principalmente alle fantastiche animazioni del personaggio principale. Infatti quando questo cammina, corre, salta, si accovaccia, vibra dei colpi di spada e,

pur troppo, muore, si muove con una tale fluidità che è un piacere solo guardarlo, e alle prime partite è facile dimenticarsi di giocare e trovarsi a fare esperimenti con i movimenti del protagonista. Ma, a parte questo, tutto il gioco vanta un altissimo fattore di giocabilità dovuto all'enorme quantità di schermi in grado di soddisfare anche le più morbide esigenze di un esasperatissimo videogiocatore.

Si ringrazia Newel - MI



# 94%

Se proprio ci tenete a saperlo, l'unico difetto che si può attribuire a questa versione di *Prince of Persia* è che è fin troppo veloce e quindi ci vorrà un po' di tempo per prendere confidenza con i comandi. Il resto, però, è perfetto. Grafica e animazioni, pur perdendo in definizione per via della minore risoluzione del Game Gear, mantengono tutto il loro suggestivo fascino e così anche la giocabilità e il sonoro. Insomma, le possibilità sono due: se possedete un Game Gear è d'obbligo l'acquisto della cartuccia; se, invece, possedete la cartuccia e non il Game Gear o, addirittura, non possedete né una né l'altra, allora... arrangiatevi!



## COMMENTO & VOTO

## SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Prince of Persia  
 Casa \_\_\_\_\_ Domark  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Giochi Preziosi  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ Password  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO

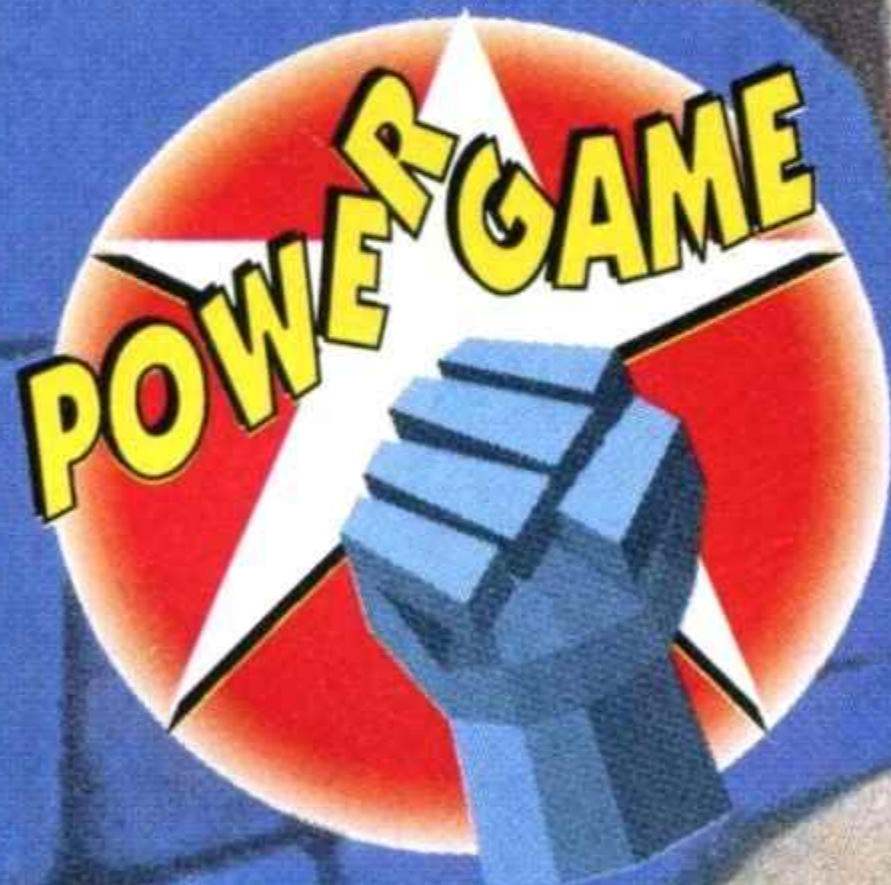
Corre, saltella, si abbassa e termina un combattimento.

Pausa

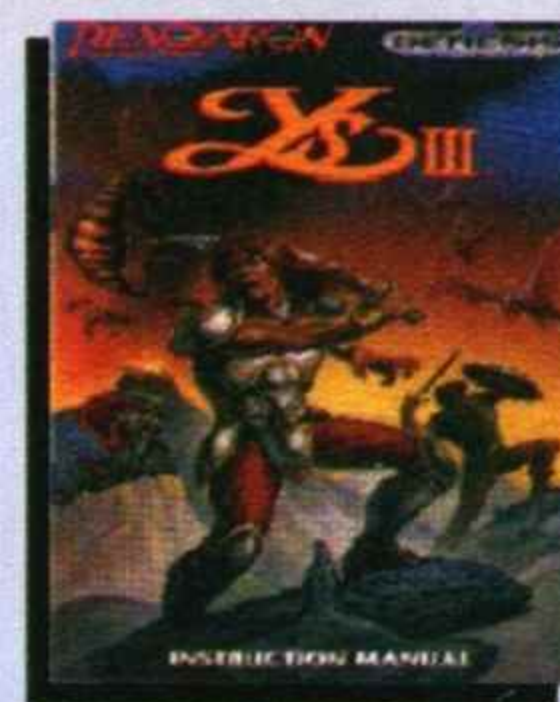
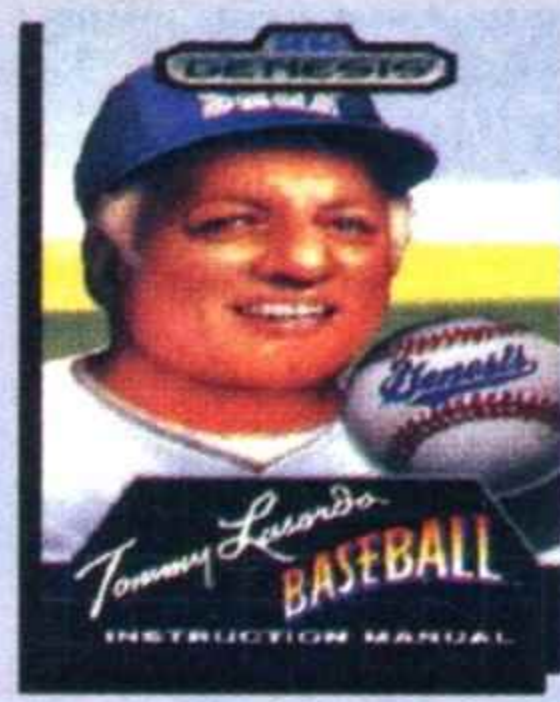
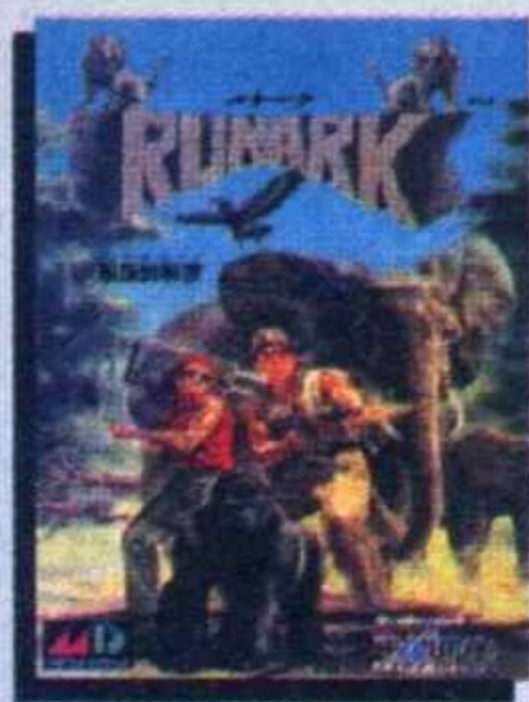


Cammina, si cala da uno spigolo e vibra un fendente.

Salta, si aggrappa e para i fendenti avversari.



Evviva! Siamo riusciti a raggiungere la nostra bella. Ma com'è carina questa principessa!



# OLTRE 2000 TITOLI DISPONIBILI!!! TELEFONATE...

## MEGA DRIVE MEGA CD

- AMAZING TENNIS
- AMERICAN GLADIATORS
- BARE KNUCLE 2
- BIO HAZZARD BATTLE
- CAPITAN AMERICA
- CHAKEN FOREVER MAN
- DOUBLE DRAGON 3
- G-LOC
- GOLDEN AXE 3
- HIT THE ICE
- JENNIFER CAPRIATI TENNIS
- JOE MONTANA FOOT. 3
- MC KIDS GLOBAL GLADIAT.
- NBA ALL STAR CHALL.
- NHL PA HOCKEY 93
- PAPERBOY 2
- POWER ATHLETE
- SORCERER'S KINGDOM
- STEEL TALONS
- STREET OF RAGE 2
- SUPER SHINOBI(SHIN.2)
- SONIC 2**
- SUPER WWF WRESTLEM.
- TALE SPIN
- TERMINATOR2 ARCADE
- X-MEN
- WINGS COMMANDER

## SUPER FAMICOM SUPER NINTENDO

- ALIENS 3
- DESERT STRIKE
- DRAGON'S LAIR
- FATAL FURY
- HOME ALONE 2
- HOOK
- MICKEY M.MYS.QUEST
- MIGHT AND AMGIC 2
- NBA ALL STAR CHAL.
- OUT OF THIS WORLD
- ROAD RIOT
- ROCKY AND BULLWINKLE
- SPIDERMAN VS X-MEN
- SUPER STAR WARS
- TERMINATOR 2
- THE BLUES BROTHERS
- WINGS 2
- WINGS COMMANDER



- G-LOCK
- INDIANA JONES
- OLIMPIC GOLD
- OUTRUN EUROPA
- SONIC THE EDGEHOG 2**
- SPACE HARRIER
- STREET OF RAGE
- SUPER MONACO GP
- SUP. MONACO GP II
- SUPER SMASH TV
- TALE SPIN
- TAZMANIA STORY
- WAKE OF VAMPIRE



- SUPER OFF ROAD
- ARCH RIVALS
- KRUSTY'S FUN HOUSE
- SPIDERMAN 2
- HOME ALONE
- DOUBLE DRAGON
- ARIEL (LA SIRENETTA)
- DEFENDER OF OASIS
- HOLYFIELD BOXING

## GAME BOY

- ALIENS 3
- BARBIE
- DOUBLE DRAGON 3
- DR. FRANKEN
- SPIDERMAN 2
- SUP.MARIO WORLD 2
- SUPER STAR WARS
- SWAMP THING
- TALE SPIN
- TERMIN.2 THE ARCADE
- THE SIMPSON

- KNIGHT QUEST
- LITTLE MERMAID
- LOONEY TUNES
- TOM & JERRY
- TRACK 'N FIELD
- HOME ALONE 2
- WAVE RACE
- WORLD CUP SOCCER
- WWF SUPERSTARS 2



- FLINSTONES
- TOP GUN
- EMPIRE STRIKES BACK
- AUENGING SPIRIT
- KRUSTY'S FUN HOUSE
- BATTLE SHIP
- SUMO FIGHTER
- ARMA LETALE
- COOL WORLD
- TITUS THE FOX
- J.CONNORS TENNIS
- SWORD OF HOPE 2

## SEGA CD

- WONDERDOG
- CHUCK ROCK
- DRACULA
- NIGHT TRAP
- BATMAN RETURN
- COBRA COMMANDER
- SEWER SHARK
- RISE OF THE DRAGON

- HOOK
- PRINCE OF PERSIA
- KRISS KROSS
- MARKY MARK
- WOLFCHILD



## OFFERTE ONE

**SUPER NINTENDO +  
CARRY CASE +  
JOYPAD A R.INFRA +  
SUPER MARIO 4 +  
CAVO SCART +  
ADATT. 220V.**

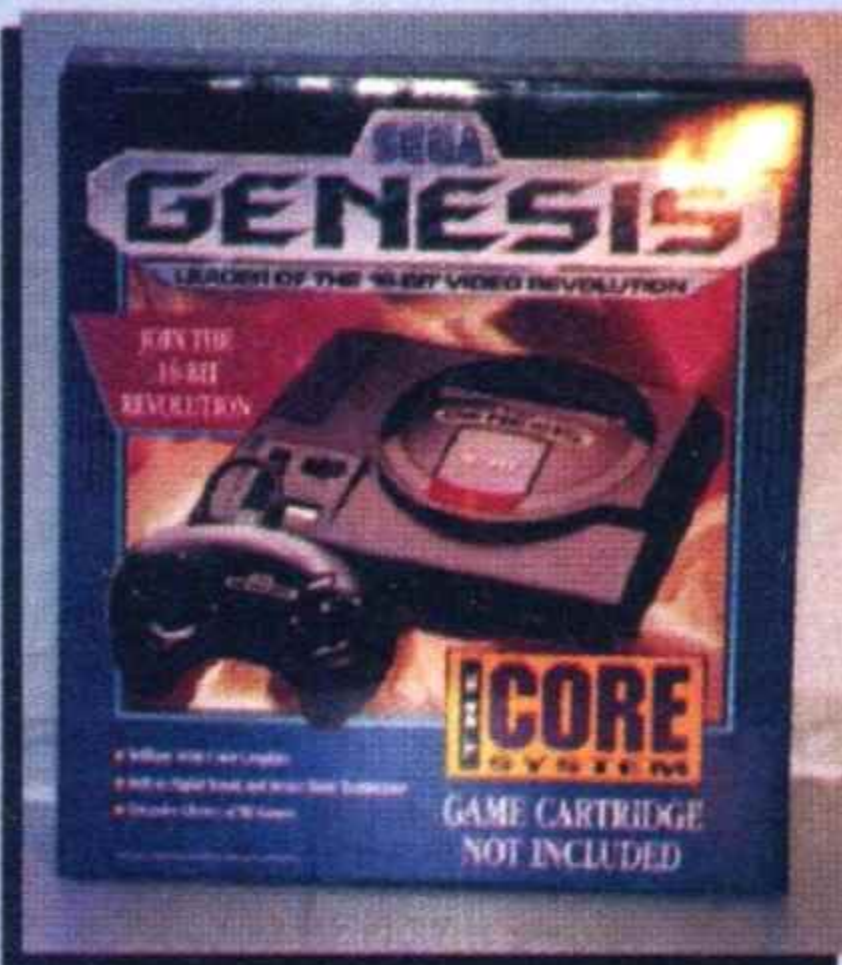
£. 449.000

**GAMEBOY +  
TETRIS +  
SUPER MARIO 2**

£. 189.000

**GAME GEAR +  
BATMAN RETURN**

£. 259.000



- BATMAN 3
- BATTLE TOADS
- MUHAMMED ALI BOXING
- OUTRUN 2019
- PGA TOUR GOLF2
- TINY TOONS
- FLASHBACK
- JAMES BOND 007
- BLASTER MASTER2
- CHASE HQ 2
- FATAL FURY
- KING OF MONSTER
- SPEED WAY PRO CHALLENGE
- ROAD AVENGER
- HUMANS
- WOLF CHILD

## GAME GEAR

- ALIENS 3
- BART VS SPACE MUT.
- BATMAN RETURN
- CHUCK ROCK
- DONALD DUCK
- PREDATOR 2
- PRINCE OF PERSIA




# COMPUTER ONE

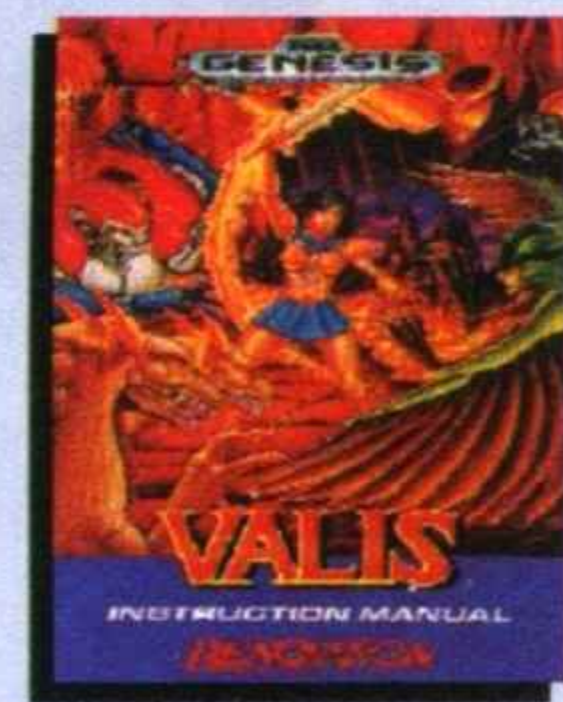
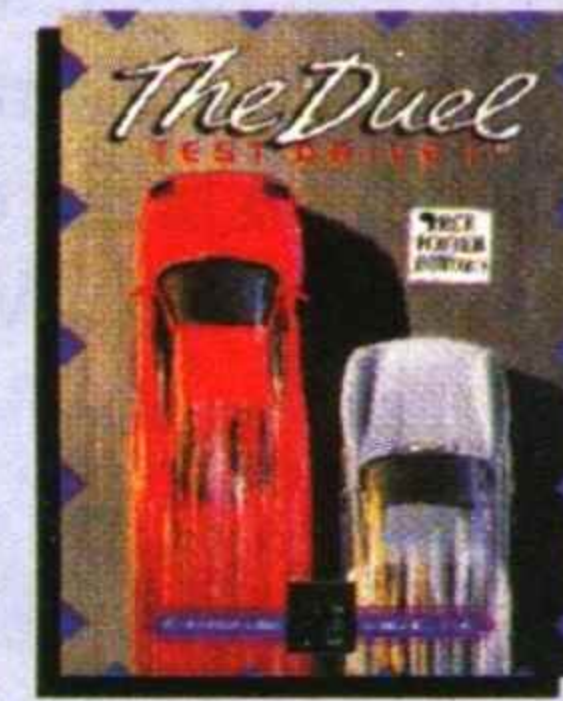
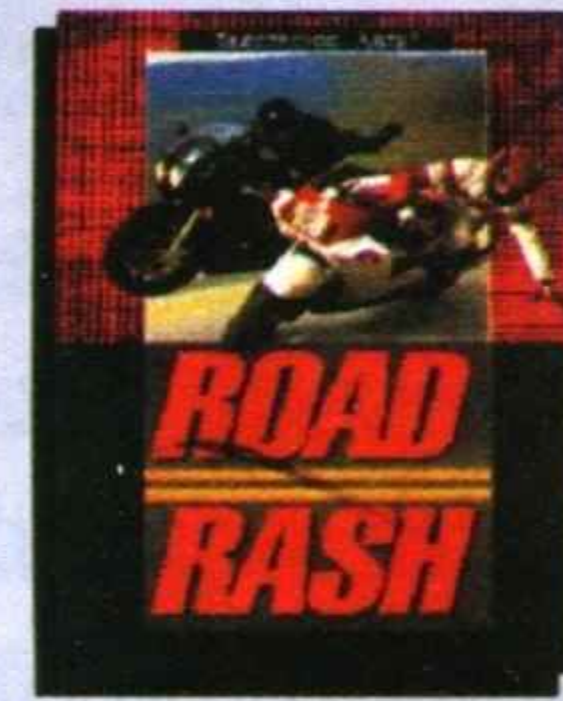
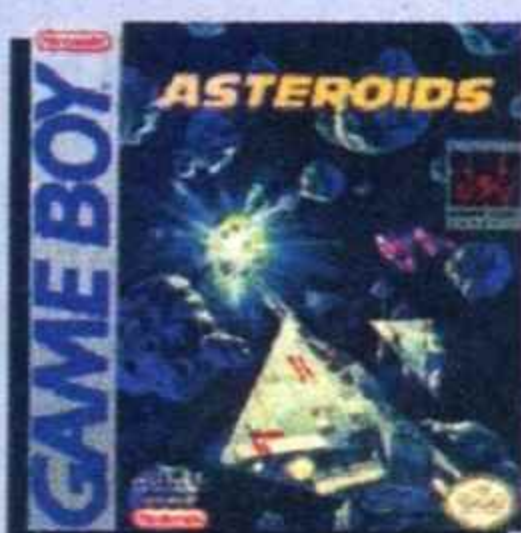
VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

343504

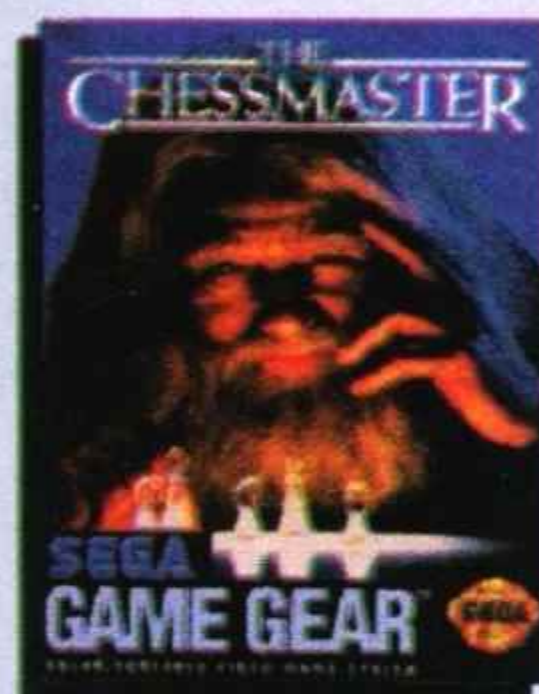
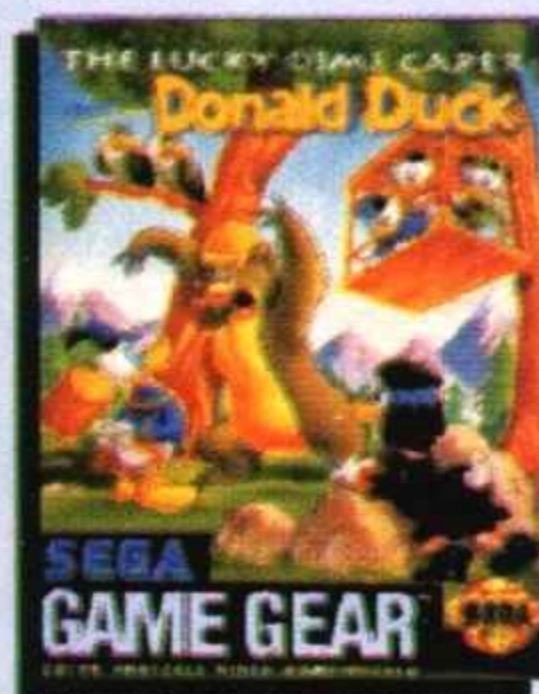
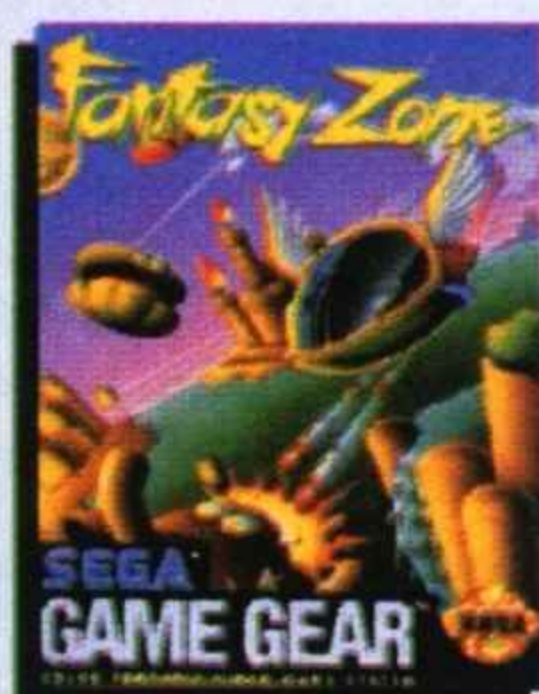
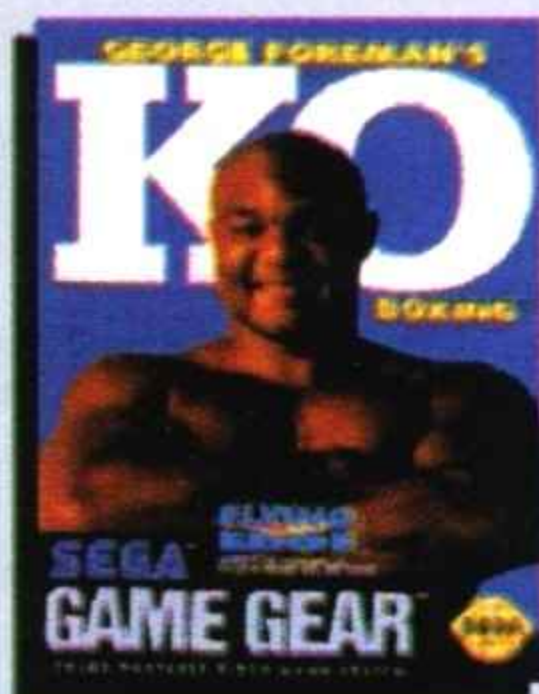
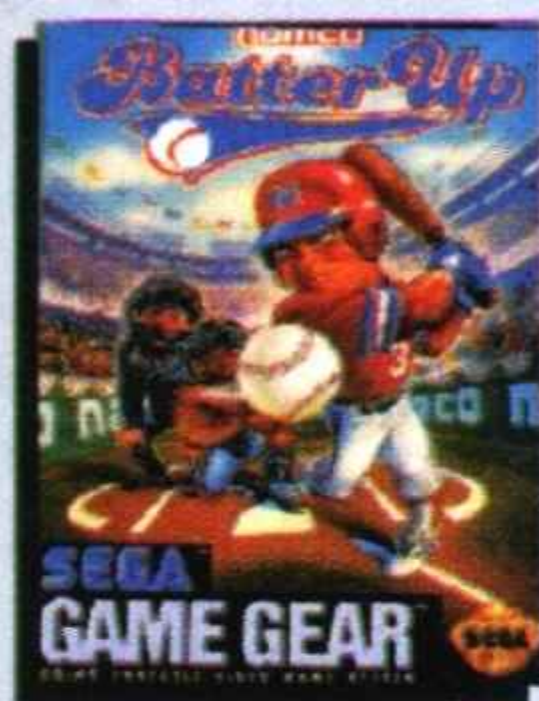
TEL. 051 343362 FAX. 051 344906

347736

## 10 % DI SCONTO CON LA ONE CARD!!!







# GIOCHI & ACCESSORI









## SUP. FAMICOM SUP. NINTENDO

RETURN OF DB.DRAGON	69.000
DINO CITY	77.000
ACROBAT MISSION	79.000
ALIEN VS PREDATOR	99.000
BILL LAMB. BASKETBALL	29.000
CALIFORNIA GAMES 2	72.000
CHUCK ROCK	89.000
FIRE POWER 2000	95.000
FOREMAN KO BOXING	89.000
IMPERIUM	79.000
KABLOOEY	85.000
RAMPART	85.000
ROBOCOP 3	85.000
SILK WORM 4	85.000
SD GUNMAN	79.000
SPIDERMAN VS X-MAN	93.000
SUPER MARIO WORLD	69.000
WORDTRIS	29.000
<b>CARRY CASE</b>	<b>29.000</b>

JOYPAD RAGGI  
INFRAROSSI **75.000**

### HANDY POWER KIT



**£.72.000**

## MEGA DRIVE MEGA CD

BATTLE SHIP GAMOLA	64.000
DAHNA	59.000
DRAGON FURY	39.000
FATAL REWIND	39.000
GLERYLANCER	39.000
GODS	69.000
LHX ATTACK CHOPPER	69.000
MARVEL LAND	39.000
GLOBAL GLADIATORS	79.000
OUTLANDER	69.000
POWER MONGER	79.000
PREDATOR 2	29.000
SUPER MAN	69.000
THE ACQUATIC GAMES	45.000
TOXIC CRUSADES	59.000
WWF WRESTLEMANIA	69.000

**DISPONIBILE VIDEO CASSETTA  
CON TUTTE LE NOVITA'**

## CARTUCCE ORIGINALI USATE GARANTITE

MEGA DRIVE DA	£.19.000
GAME GEAR DA	£.15.000
GAME BOY DA	£.15.000
SUP. FAMICOM	
SUP. NINTENDO DA	£. 29.000

**SERVIZIO PERMUTE USATO  
TEL. 051/343.504**

## SUPER OFFERTE!

**SEGA CD**  
IN OMAGGIO!!!  
SEI GIOCHI  
DUE CD MUSICALI  
**£. 749.000**

**SUPER  
ADVANDAGE**  
**£. 95.000**

**SEGA MEGADRIVE +  
STREET OF RAGE 2**  
**£. 299.000!**

## GAME BOY

BALLON KID	33.000
BATTLE TOADS	43.000
BONK'S ADVENTURE	43.000
DARKMAN	45.000
ELEVATOR ACTION	37.000
FIGHTING SIMULATOR	45.000
GARGOYLES QUEST	39.000
KNIGHT QUEST	39.000
MOUSE TRAP HOTEL	39.000
MR.DO	39.000
NINJA BOY	35.000
OUT OF GAS	39.000
RESCUE OF PR. BLOB	35.000
ROLAND'S CURSE	29.000
RUNES OF VIRTUE	43.000
SOLAR STRIKER	35.000
STAR SAVER	29.000
SWAMP THING	43.000
UNIVERSAL SOLDIER	39.000

CARRY ALL **19.000**

## HANDY BOY



**£.57.000**

**ARRIVI GIORNALIERI, RICHIEDETE GRATUITAMENTE I NOSTRI CATALOGHI**



IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION  
**PERFORMANCE BY G.P.**

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



**SCONTI  
 PER I RIVENDITORI  
 CASH & CARRY**

**GAMEBOY Nintendo SUPER FAMICOM SEGA MEGADRIVE GAME GEAR FLASHFIRE**

**CITIZEN GAMMATE SINCLAIR PHILIPS IBM PC CORE GRAFX**

**IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !**  
 Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.  
 Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

**CONSOLLE  
 MEGA DRIVE**

- Acquatic Game
- Aero Blaster
- After Burner II
- Alien Storm
- Alisia Dragon
- Altered Beast
- Ambition Of Caesar
- Art Alive
- Assolut Sult
- Attack Chopper
- Bad o Man
- Bahama Senky
- Bare Knuckle
- Batman
- Batman Return
- Blok Out
- Buck Rogers
- Cadasii
- Centurion
- Chiki Chiki Boys
- Coloms
- Crack Down
- Curse
- Cyberball
- Dahna
- Darius II
- Darwin 4081.1
- David Robins on Basketball
- Dick Tracy
- Dinolandn
- Donald Duck
- Doracos
- Douge Ball Club
- Dream Team Usa
- E - Swat
- EA Ice Hockey
- EA Pro-Football
- EA Pro-Hockey
- Ea Risky Wood
- Elemental Master
- F1 Circus
- F22Interceptor
- Fantasia
- Fantasy' Star III
- Fatal Rewing
- Fight Master
- Final Blow
- Final Hero
- Fire Mustang
- G-Loc
- Gain Ground
- Ghouls & Ghost
- Gods
- Golden Axe II
- Granada + 1

- Grand Slam
- Hard Driving
- Heavy Nova
- Heavy Unit
- Hell Fire
- Hockey Adventure Toky
- Holy Frel'd's Real Deal
- Holyfield's Boxing
- Hunter Yoko
- I Love Mickey Mouse
- Immortal
- Indiana Jones
- Insector
- Ishido
- Jewel Master
- JL Soccer
- Joe Montana Football
- Joe Montana II
- John Madden Football 92
- Jordan VS Bitd NBA II
- Jordan VS Bird
- JuJu Legend
- Junction
- Kageky
- Kick Boxing
- Kid Chameleon
- Kunga Vapor Trail
- Leynos
- LHX Attack Chopper
- Lotus Turbo Challenge
- Magical hat
- Majin Saga
- Master of Monster
- Mega Panel
- Merc II
- Metal Fangs
- Mickey & Donald World Of Illusion
- Midnight Resisten.
- Mohannad Ali Boxing
- Monster World III
- Ninja Burai
- Olympic Gold
- PGA Tour Golf II
- Phelios
- Power Monger
- Prince Of Persia
- RBI 4 Baseball
- Rings Of Power
- Road Rash
- Road Rush II
- Rolling Thunder
- Rolo To The Rescue
- Runark
- Saint Sword
- Sangokushi
- Sd Voris
- Senjo Po-Ohkam

- Shining Darkness
- Sonic 2
- Space Battle Gomola
- Spiderman
- Storm Lord
- Strider
- Super HQ
- Super Monaco GP II
- Super Real Basketball
- Super Shinobi
- Super Thunder B.
- Sword of Sodon
- Taikef Ki
- Taruruto
- Taz Mania
- The Faery Tale
- Thunder Force IV
- Thunder Pro-Wrestling
- Tiger
- Tiny Toun ADV.
- Turbo Outrun
- Twisted Flipper
- Two Crude Duo
- Varis
- Vermilion
- Verytex
- Wani Wani World
- Whip Rush
- Wonder Boy 3
- World Cup Soccer
- Xenon II
- Zerowing
- Zoom

**CONSOLLE  
 SEGA GAME  
 GEAR**

- Aerial Assault
- Ariel
- Ax Battle
- Bare Knuckle
- Baseball 92
- Batman Return
- Berlin Wall
- Buster Ball
- Chase HQ
- Chuck Rock
- Dodge Dampei
- Donald Duck
- Dragon Crystal
- Eternal Legend
- Fantasy Star Gaiden
- G - LOC Air Battle
- Galagia 91
- Gambler
- Gear
- Gear Stadium

- Gotby
- Hally Wars
- House Of Tarot
- Hyoutan Jima in the Vake
- Of Vampire
- Hyper Pro Baseball
- Joe Montana Football
- Kinnectic Connection
- Kunichan
- Lernings
- Magical Adventure
- Mahjohn Hao Pai
- Mappy
- Mickey Mouse III
- Monster World II
- Olympic Gold
- Outrun
- Pengo
- Putt & Putter
- Puyo Puyo
- Rastan Saga
- Shadam Cruseder
- Shanghai II
- Shining Force G
- Shinobi
- Sonic 2
- Sonic The Hedgehog
- Space Harrier
- Super Monaco GP
- Super Monaco GP II
- Super Shinobi II
- Tarot Hour
- Winbledon
- Wonder Boy
- Woolx Pop

**CONSOLLE  
 SUPER  
 FAMICON**

**CONSOLLE  
 SUPER  
 NINTENDO**

- Acrobot Mission
- Actraiser
- Addams Family
- Adventure Island
- Adventure Sandiel
- Air Management
- Aliene VS Predator
- Amazing Tennis
- Area II
- Astral Bout
- August Golf
- Axelay
- Barbarossa
- Baseball Simulators 1000

- Battle Blaze
- Battle Commander
- Battle Grand Prix
- Battle Soccer
- Bill Lambeer's Combat
- Basket
- Birdie Try
- Burai
- C Ripeen Baseball
- Cacoma Knight
- Camel Try
- Captain Tsubasa
- Castelvania IV
- Co Chara Wars
- Combatribes
- Contra
- Contra Spirits
- Cosmogame The Video
- Tiger
- Cross America
- Cyber Formula
- Cyber Knight
- D-Force
- Dina Wars
- Dinosaur Waes
- Double Dragon
- Dracula
- Dragon Slayer
- Dragon's Earth
- El Faria
- Exlaust Heat I
- F1 Circus Limited
- Final Fantasy
- Fire Pro-Wrestling
- Formation Soccer
- Gamba League 93
- Ghouls & Ghost
- Golden Fighter
- Gradius III
- Gun Force
- Gundam F91
- Gundam X
- Gundam-V
- Hat Track Hero
- Hero Senki
- Hokuto-No-Ken 6
- Hole in one
- Home Alone
- Home Alone II
- Hook
- Human Grand Prix
- Hyper Version
- James Pond
- Joe & Boxing
- Joe & Mac
- John Madden Football
- King Of Monster
- Last Fighter Twin
- Legend Of Zelda

- Lemmings
- Lennus
- Lethal Weapon
- Magic Adventure
- Magic Sword
- Magical Taruruto
- Mario Kart
- Mario Paint
- Mario World
- Mickey Magical Adventure
- Monkey Adventure
- NBA Ball Challenge
- New 3D Golf Simulation
- Parodius
- Pebble Beach Golf
- Phalanks
- Pilot Wings
- Populous
- Populous II
- Power Athlete
- Prince of Persia
- Pro Quarter Back
- Pro-Football
- Pro-Soccer
- Ramma 1/2
- Return of Double Dragon
- Returning Of Double Dragon
- Road Riot
- Royal Blood
- Royal Conquest
- RPM Racing
- Ruel Ture
- Runny Egg Hero
- Rushing Beat II
- Rushing Beat Ran
- S.T.G.
- Shimegami Tensei
- Sky Mission
- Smash T.V.
- Song Master
- Sonic Blastman
- Soul Blader
- Street Fighter II
- Super Adventure Island
- Super Aleste
- Super Aomiral's Division
- Super Birdie Rush
- Super Black Bass
- Super Chinese World
- Super Cup Soccer
- Super Ghouls & Ghost
- Super Kick Off
- Super Off Road
- Super Pang
- Super Pit Fighter
- Super R-Typer
- Super Stadium

- Super Tennis
- Super Wolley Ball II
- Syvalton
- T.M.N.T. 4
- The Chessmaeter
- The King Of Rally
- Thunder Spirit
- Tiny Toon Adventures
- Ultima IV
- Waialae Country Club
- Wing Commander
- WWFWrestle Mania

**CONSOLLE  
 GAME BOY**

- Addams Family
- Barbie
- Battle Toads
- Boulderdash
- Dottor Mario
- Duck Tales
- Tasmania Story
- Fist of the North Star
- Formula 1
- Gargoyle's Quest
- Ghost Busters II
- Golf
- Lupin III
- Mickey Mouse
- Motocross maniacs
- Ninja Turtles II
- Paperboy
- Popeje
- Power Racer
- Revenge of the Gator
- Robocop
- Robocop II
- Roger Rabbit
- Salomon's Club
- Shangai
- Snoopy
- Soccer
- Solar Striker
- Spiderman
- Super Mario Land
- Super Stars
- Tennis
- Terminator II
- The Unt for Red October
- Wizards & Warriors X
- World Cup

**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  
 COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLLE GAMES**

**PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI**

**RICEZIONI ORDINI  
 24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240**



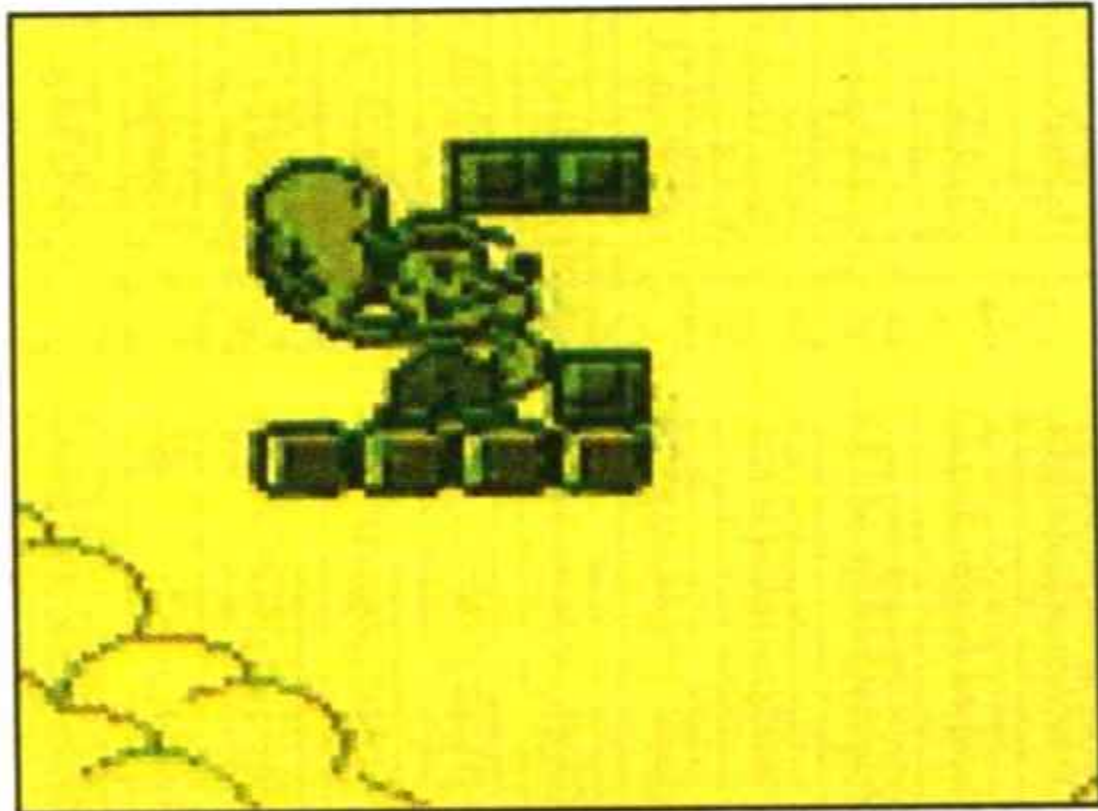
**CITIZEN**

# POPEYE 2

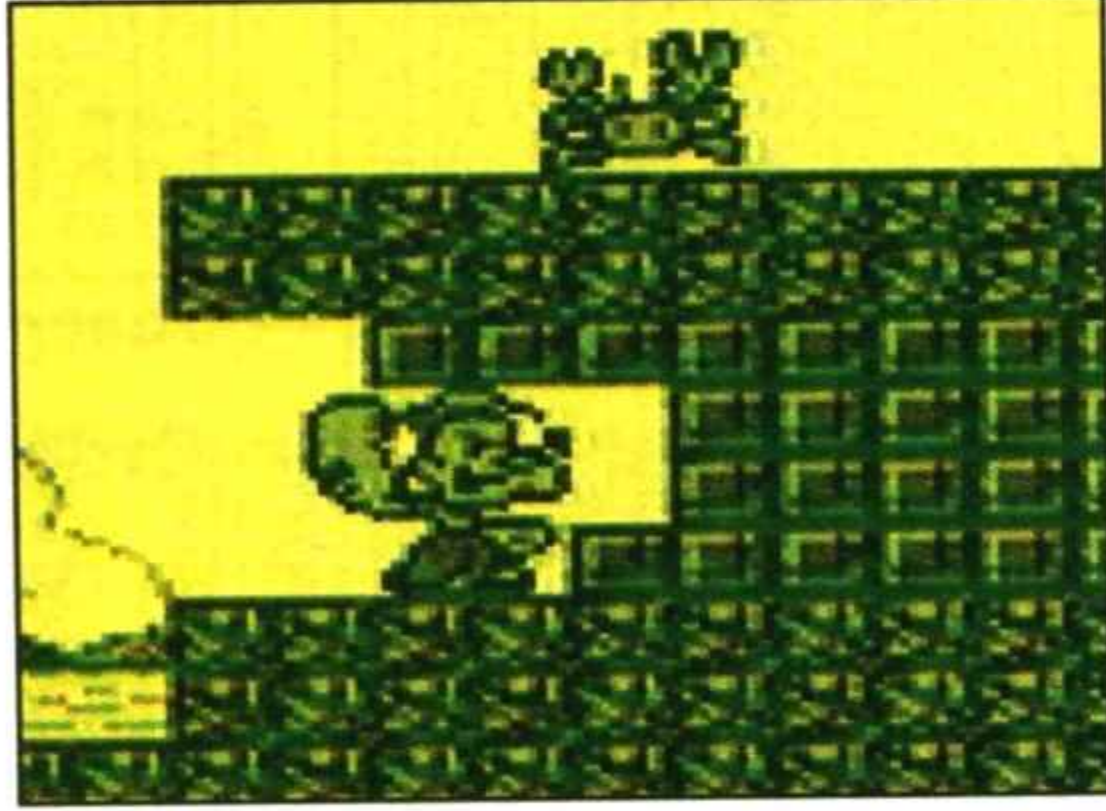


Red Fury

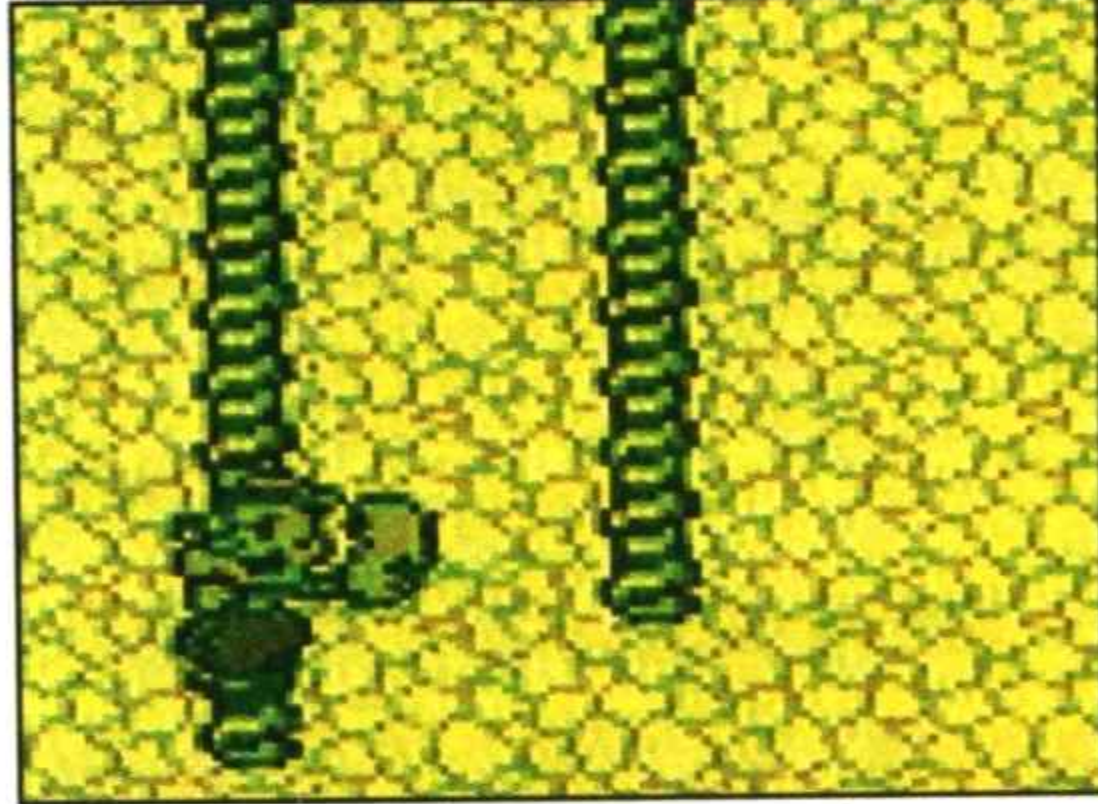
“Mangia tanti spinaci. Diventerai grande e forte come Braccio di ferro” dicevano! Mangio spinaci da vent’anni ma le braccia da scaricatore di porto non mi sono davvero venute...la mia somiglianza con Olivia è a dir poco impressionante!



I pugni di Braccio di Ferro fanno male!



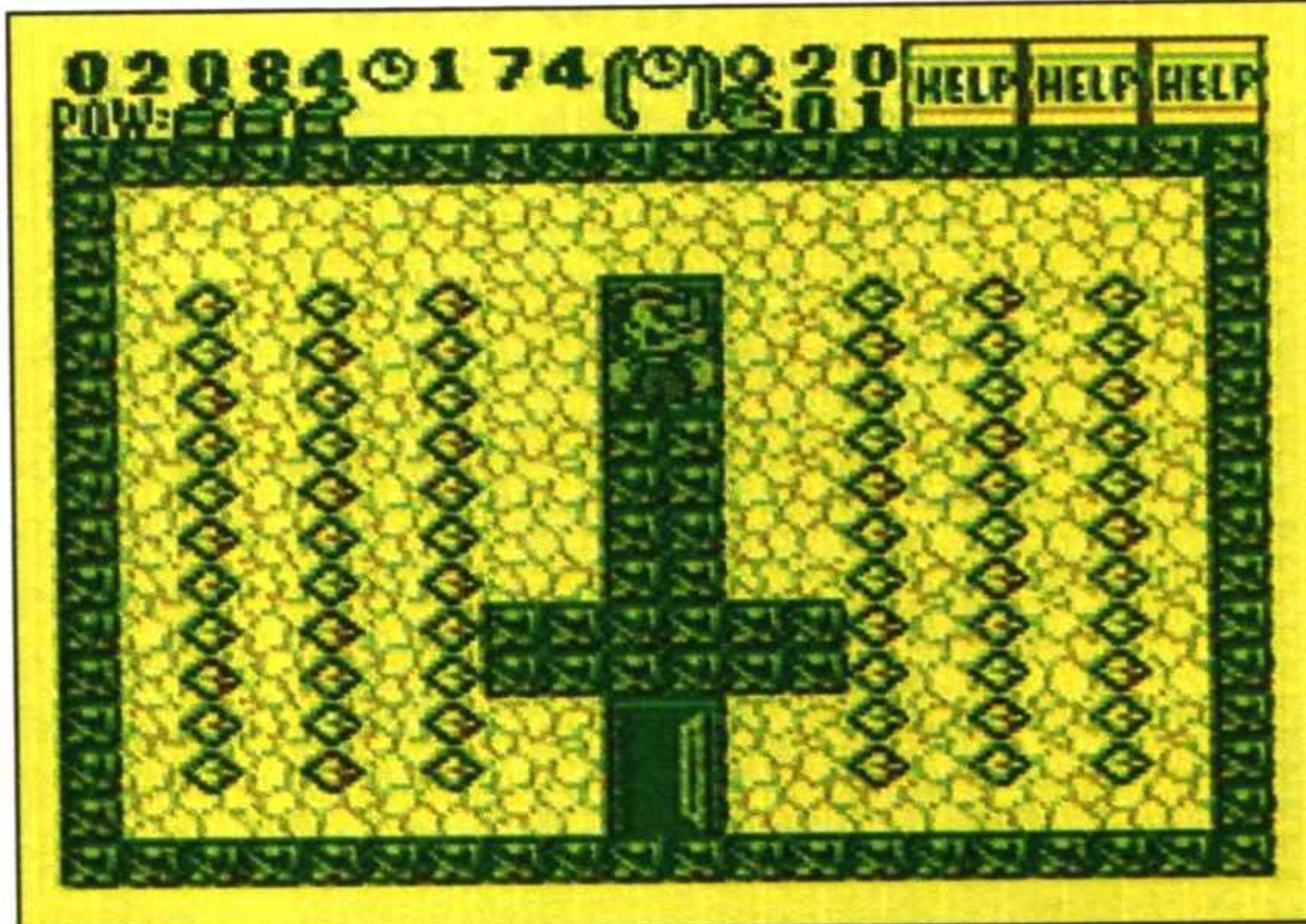
E servono per aprirsi la strada ovunque.



Imitando Tarzan sulle liane...

Vatti a fidare delle donne (lo dico io che sono un’aliena!). Prima ti supplicano in ginocchio di riportare loro la scarpetta e poi ti pestano i piedi al primo ballo!!! Ecco cosa è successo al nostro Popeye proprio l’altra sera: Olivia, la sua dolce pulzella dal corpo “formoso” e la voce “suadente” era ormai alla disperazione più nera per il fatto di non poter partecipare al ballo del principe Poldo dato che il perfidissimo Bruto si era impadronito delle sue scarpette di cristallo numero 54.

Il marrano gliel’aveva sottratte per indossarle lui stesso al ballo ma, constatando che il numero di scarpa di Olivia era superiore al suo di ben 7 misure, si era inquietato per l’orrore e l’invidia e aveva così deciso di nascondergliele. Venuto a conoscenza della disgrazia (e come non avrebbe potuto dato che navigava nel fiume di lacrime di Olivia!), il nostro Popeye



Da questa schermata potete intuire il numero di livelli segreti che potrete trovare in Popeye 2.

decise di mettersi alla ricerca della scarpina...La vostra avventura avrà perciò lo scopo di aiutare Braccio di Ferro nella sua ardua impresa. Dovrete superare terre abitate da strane creature e luoghi infidi e insidiosi dove basterà un nonnulla per cadere nelle trappole del vostro astuto (leggi barbuto) rivale. In ogni caso avrete sempre la vostra arma super speciale (non oso dire segreta perché la usano tutte le mamme): GLI SPINACI!!!

Ogni qualvolta riuscirete a papparvi una scatoletta, infatti, vedrete il braccio destro di Popeye aumentare spropositatamente di dimensioni rispetto al suo corpo. Ricordate che per reggervi a determinati appigli, che troverete durante il gioco, non potete permettervi di avere la forza di Raist (noto sollevatore di 127 blu)!

Occhio al tempo boys! Avrete un limitato margine di minuti per riuscire a completare ogni sezione, ma se durante la partita riuscirete a mettere le zampacce sugli orologi sparsi qua e là, il timer si azzererà, e voi avrete meno problemi per giungere in fondo.

Vi prego recuperate la scarpina di Olivia!! Non se ne può più delle sue urla!!

Si ringrazia Newel-MI

# 72%

Voi pensate davvero che io mi sia inventata tutta questa storia? Non lo saprete mai o meglio lo saprete solo se acquisterete questa cartuccia. Devo dire che Popeye 2 mi ha fatto una discreta impressione: la grafica, infatti, è stata realizzata con cura, anche se a volte gli sfondi possono risultare monotoni. Anche se ho trovato questa cartuccia abbastanza semplice, devo dire che la simpatia dei personaggi ha fatto sicuramente la sua parte, regalandomi una buona dose di divertimento. La giocabilità è davvero ottima, come il sonoro che rimanda ai famosi episodi a cartoni animati, inoltre avrete la possibilità di giocare con un vostro amico se lo vorrete, rendendo il ritmo della partita sicuramente più veloce e avvincente!

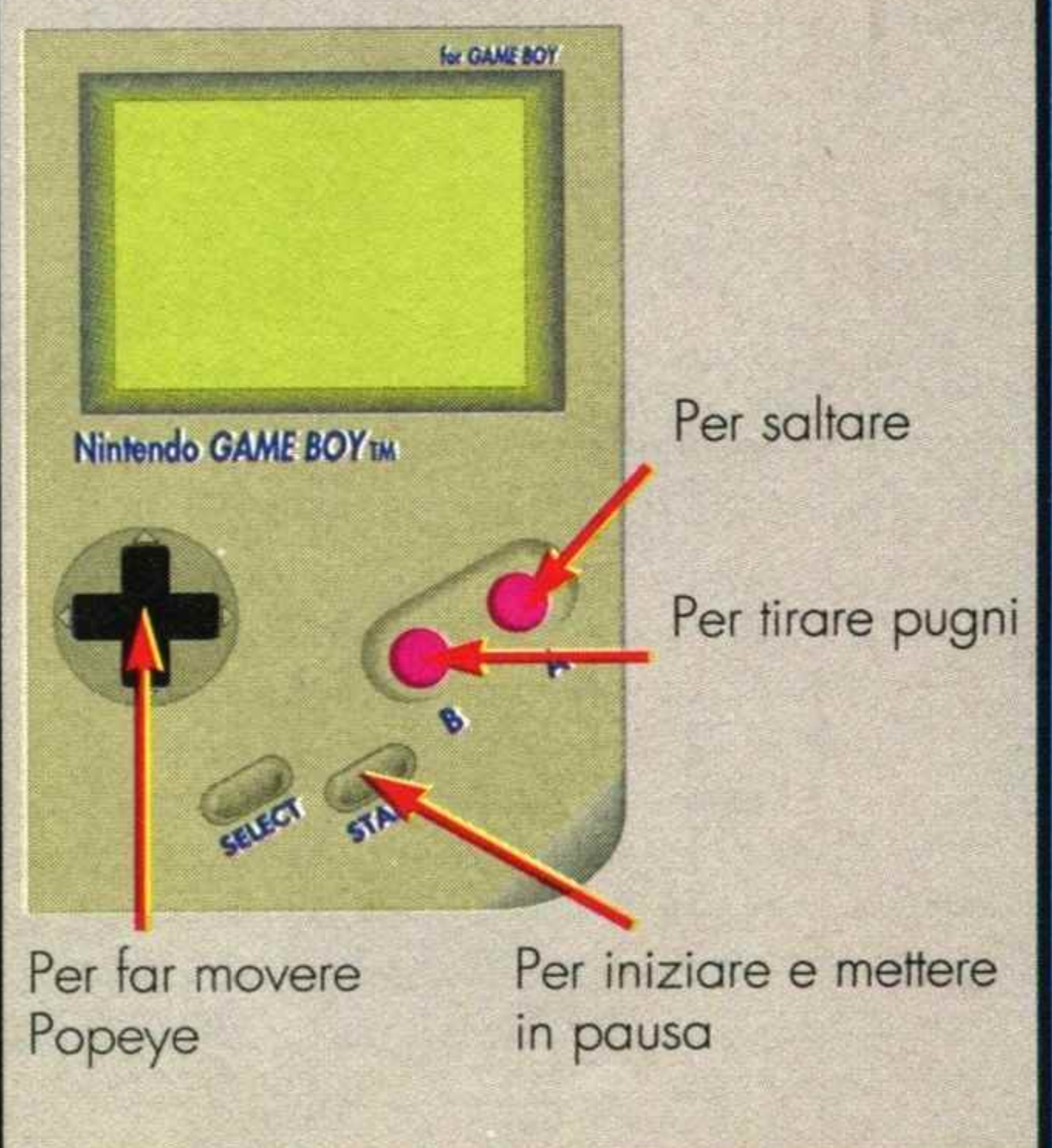
## COMMENTO & VOTO

## SCHEDE TECNICHE

Titolo	Popeye 2
Casa	Sigma
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1/2
Continua?	Si
Livelli di difficoltà	1

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO



euro  
bit  
international

✓ MODENA VIA CERVINO 90/A41100 TEL. 059/254514  
✓ SASSUOLO VIA FRESCOBALDI 42 TEL.0536/871733  
✓ CAST. EMILIA VIA CARAVAGGIO 8 TEL.059/925522

Solo da noi puoi trovare  
220 super-giochi  
per il GAME BOY Nintendo

Chiedi qualsiasi cosa:  
da noi c'è!!!

Tutto per Neo Geo!

Roba da matti!

Roba da Eurobit!

OFFERTISSIMA

1993

Neo Geo + Joystick +  
Alimentatore + 1 gioco

LIRE 699.000

IVA COMPRESA

+1 Gioco + Memory Card  
LIRE 110.000

IVA COMPRESA

+ 1 GIOCO + MEMORY CARD +  
JOYSTICK  
LIRE 190.000

IVA COMPRESA

GIOCHI NEO GEO SNK  
A PARTIRE DA £ 99.000  
SUPER SIDEKICK PER NEO GEO  
£ 429.000  
PRENOTATE SUBITO  
FATAL FURY 2 PER NEO GEO

PRENOTATE SUBITO  
LA SUPERNOVITÀ:  
FATAL FURY 2  
FOR NEO GEO

- Consegne 24 max 48 ore in tutta Italia
- Ordinanze telefono 059/254514
- Ordinanze fax 059/252382
- Oppure puoi venire a trovarci a
- Modena in Via Cervino 90/A ricorda che:  
con Eurobit sei sempre al massimo !!!

VASTO ASSORTIMENTO DI CARTUCCE PER MEGA DRIVE GAME GEAR SUPERFAMICON

CARTUCCE PER GAME BOY

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
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

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 Challenge	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
F1 Races+ Colleg.	L.	60.000
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

CARTUCCE PER GAME GEAR

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
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

NOVITÀ PER CARTUCCE GAME GEAR

- SUPER OFF ROAD
- THE SENDER OF OASIS
- HOLYFIELD BOXING
- SIRENETTA
- ARCH RIVALS

SOFTWARE PER SEGA CD  
(Mega CD Americano)

- Hook
- Prince of Persia
- Kriss Kros
- MarchyMarts
- Wonder Dog
- Cobra Commander
- Night Traps
- Chuck -Rock

CARTUCCE PER NEO GEO

Collums	L.	65.000
Nam 75	L.	112.000
Magician Lord	L.	159.000
Riding Mero	L.	159.000
Ninja Combact	L.	159.000
Super Spy	L.	159.000
Cyber Lip	L.	159.000
Puzzled	L.	115.000
League Bowling	L.	115.000
Golf Top Player	L.	159.000
Baseball Star Professional L.	L.	159.000
Sengoku	L.	207.000
Ghost pilot	L.	207.000
King Of Monster	L.	207.000
Blue's Journey	L.	159.000
Alpha Mission	L.	207.000
Burning Fight	L.	207.000
Crossed Sword	L.	242.000
Super Baseball 2020	L.	207.000
Aight Men	L.	240.000
Robo Armi	L.	207.000
Trash Rally	L.	240.000
Fatal Furi	L.	240.000
Socer Bowl	L.	240.000
Football Frenzy	L.	240.000
Mutation Nation	L.	240.000
Last Resort	L.	240.000
King Of Moster II	L.	240.000
Baseball Star Professional II L.	L.	280.000
Ninja Commando	L.	240.000
World Heroes	L.	335.000
Andro Dunos	L.	280.000
Art Of Fighting	L.	397.000

OGNI 10 CASSETTE ACQUISTATE  
1 A SCELTA IN OMAGGIO!!!  
INCREDIBILE!!!

TELEFONATECI !!!  
ARRIVI BISETTIMANALI

"I prezzi riportati valgono solo per  
vendite per corrispondenza

Excellent Adventure	L.	65.000
Dead Heat	L.	65.000
WWF Superstar 2	L.	60.000

NOVITÀ PER CARTUCCE GAME BOY

- Sirenetta
- Flinstones
- In Your Face
- Choplifter II
- Malibù Beach Volley
- Roland Curse II
- Golf
- Tale Spin
- Adventure Island II

# TIP OFF

PROVE  
game power

# 63%

Ogni volta che un prodotto sportivo, già sviluppato su di un altro sistema oppure originale, appare sul portatile di casa Nintendo, non posso nascondere che una certa curiosità mi assale, come penso succeda alla maggior parte dei patiti di giochi sportivi.

Il motivo di tale curiosità è che il pensiero di poter giocare con simulazioni sportive, dovunque, mi manda semplicemente in brodo di giuggiole. *Tip Off* è il tentativo della Anco di adattare la storica struttura di gioco, la classica visione aerea e la mitica velocità che resero celebre l'immortale *Kick Off* a un gioco di basket. Sicuramente coloro che possiedono un computer hanno potuto constatare l'enorme toppata della casa inglese. Per coloro che invece non conoscono nessuno dei due titoli citati, si può ribadire che questo gioco basa la propria struttura su di una veduta aerea e il suo fascino su una frenetica velocità. Lo scorrimento è multidirezionale e l'inquadratura è sempre rivolta a rappresentare la porzione di campo nella quale si trova l'oggetto basilare del gioco, cioè la palla (non si sa mai). È possibile scegliere, nel menu iniziale, se allenarsi per sviluppare il controllo della palla o per migliorare le capacità di tiro al canestro, se disputare una coppa a eliminazione diretta, che vede in lizza otto squadre nazionali tra le più forti del mondo, o una gara di tiri liberi, dove ognuno dei quattro giocatori deve effettuare cinque, o una partita secca; infine esiste la possibilità di settare alcuni parametri quali la velocità di gioco, il livello delle due squadre nella partita secca, la durata della partita e la presenza o meno dell'arbitro, o meglio dei falli.



## FONDAMENTALI

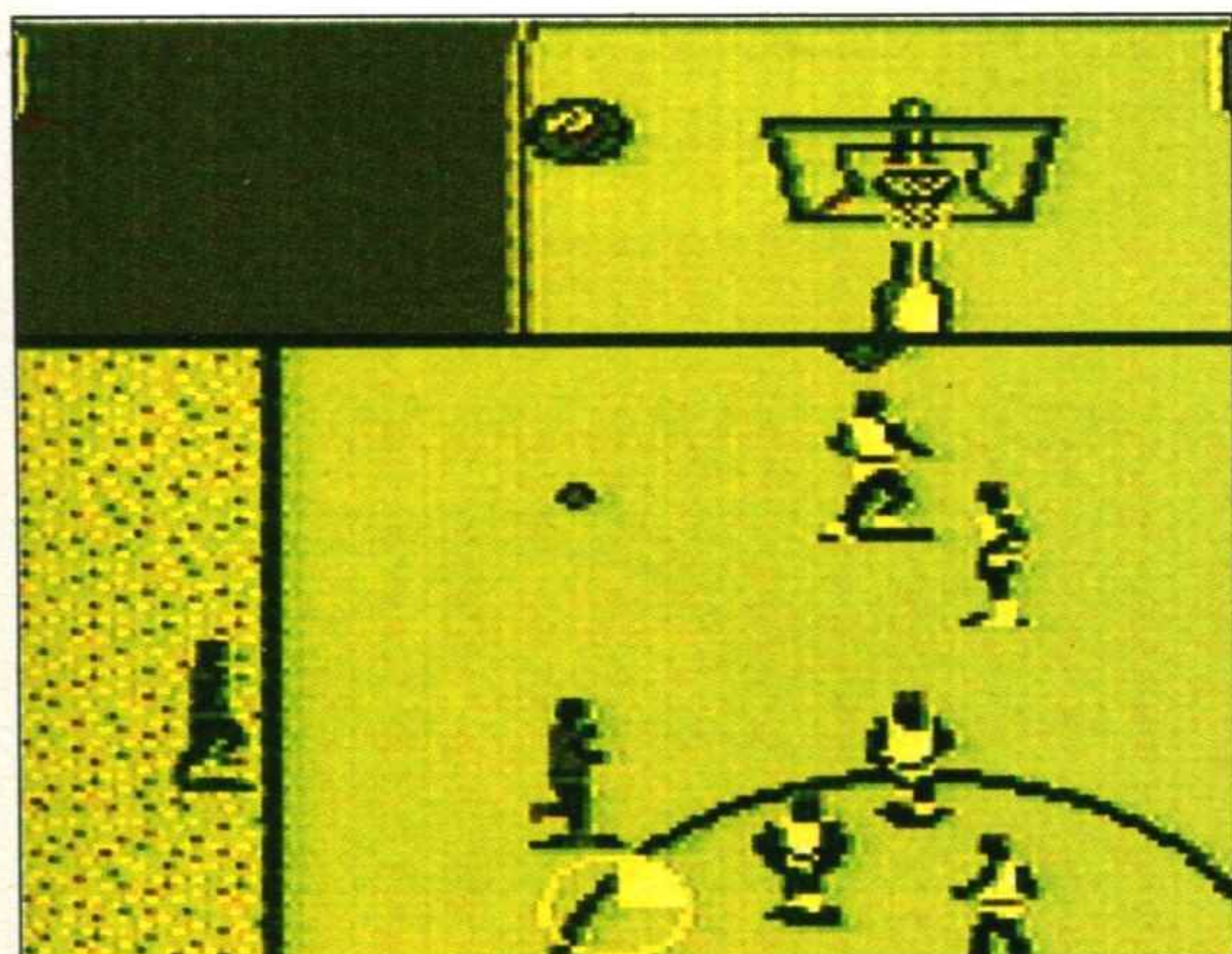
**PALLEGGIO** - Quando il giocatore riceve la palla, per un breve periodo di tempo effettua dei palleggi veloci, che rendono difficile l'intervento degli avversari. Alla fine di tale tempo, i palleggi corti finiscono e conviene muoversi.

**PASSAGGIO** - Questo può avvenire secondo modi differenti a seconda della situazione: al petto se il compagno è vicino; aereo se c'è di mezzo un avversario; con rimbalzo se il compagno è lontano; fra le gambe se il compagno si trova dietro.

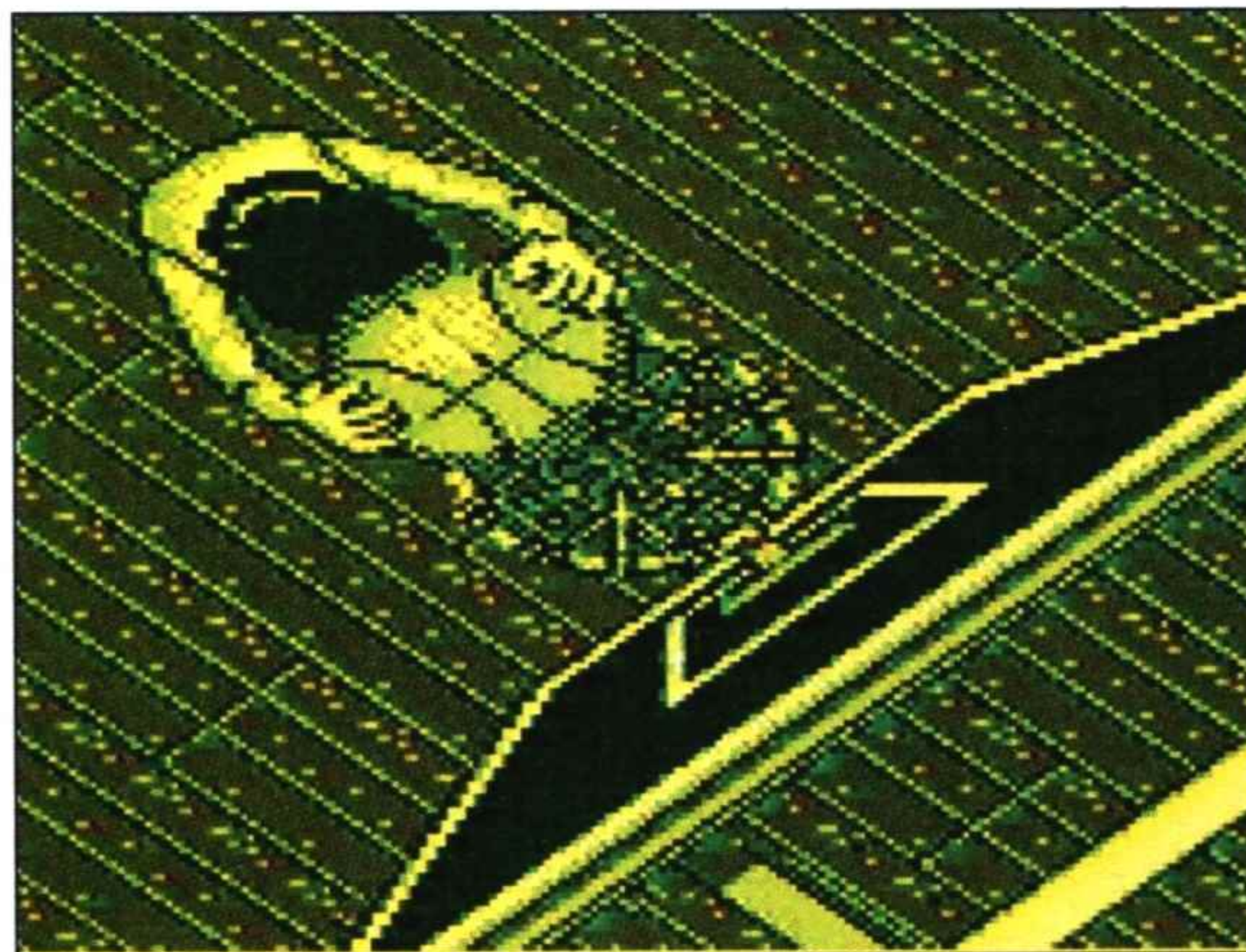
**TIRO** - Anche questo può essere differente: in salto se si tira da fermi; in terzo tempo se si preme il tasto del tiro durante la corsa; di gancio quando le circostanze lo rendono possibile; in schiacciata se si tira in prossimità del canestro da centrare - in questo caso il monitor mostra una breve sequenza che pretende di rappresentare l'azione.



Una simpatica rappresentazione del nostro pianeta ci mostra la provenienza delle diverse squadre.



L'azione di gioco riesce a essere concitata ma, purtroppo, spesso anche confusa.



Un'immagine della sequenza grafica che dovrebbe rappresentare le nostre schiacciate. Si è visto di meglio.

## COMMENTO & VOTO

Il gioco, nella sua sostanza, non ha difetti rilevanti, almeno per quanto riguarda la struttura, la giocabilità e i diversi modi di agire con e senza la palla. Tuttavia uno striminzito campionato, che è il difetto più grosso, sommato a una grafica scarna e alla mancanza di un sistema di rappresentazione della posizione dei compagni di squadra, in grado di aiutare il giocatore ad orientarsi e a impostare un'azione fantasiosa ed efficace, rende il gioco non particolarmente entusiasmante, non particolarmente "indispensabile". Forse qualcuno potrà anche divertirsi con questo gioco, ma il prezzo, in fin dei conti, può non valere la candela.

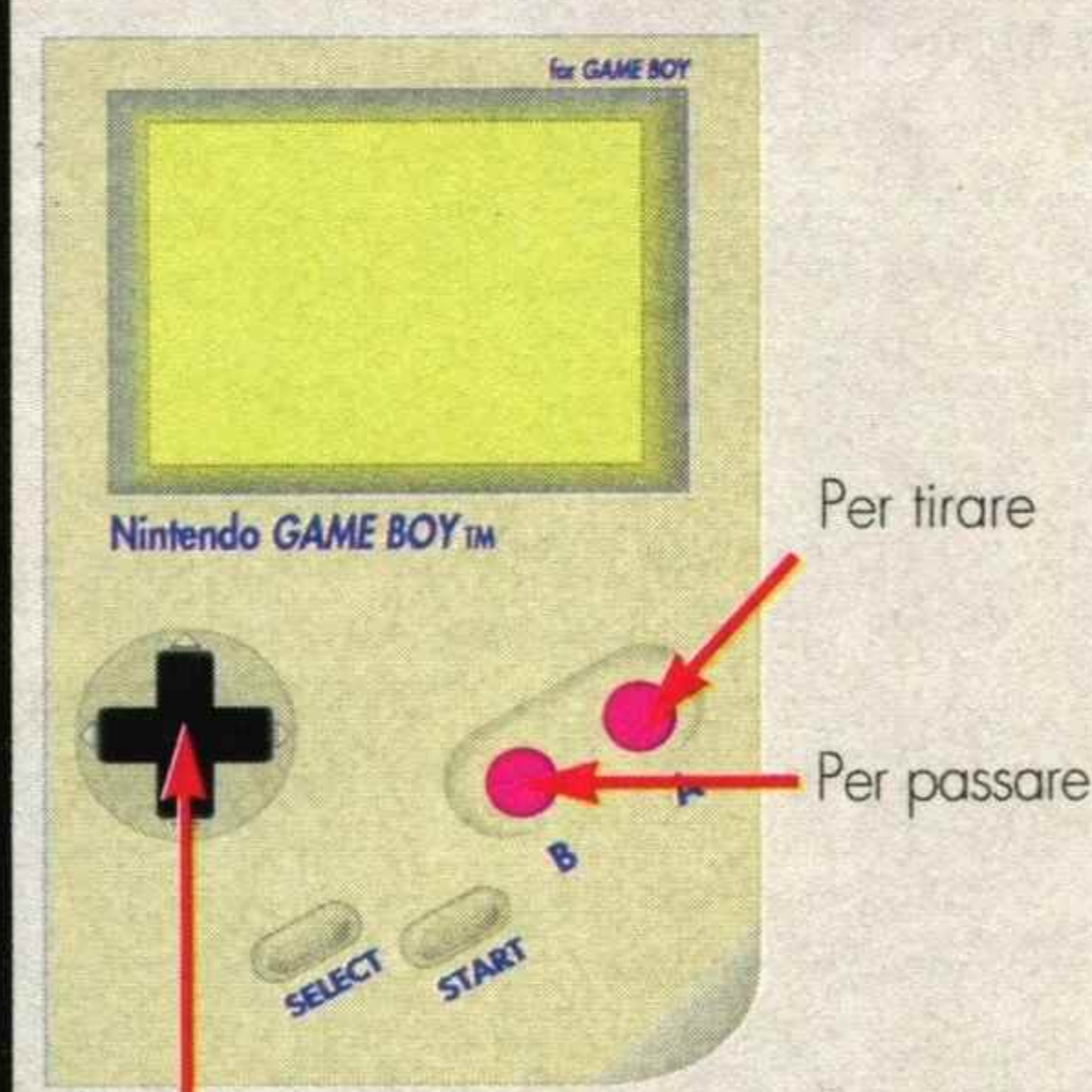


## SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Tip Off  
 Casa \_\_\_\_\_ Imagineer  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Leader  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ No  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 5

## SPORTIVO

## SOTTO CONTROLLO



Per muovere il giocatore selezionato/per fare le scelte

6-10 MAGGIO 1993 - QUARTIERE FIERA

**È TEMPO DI  
“METTERE A BUDGET”**

**ABACUS**

**MOSTRA MERCATO  
DELL'INFORMATICA E DELLA  
TELEMATICA PER LO STUDIO,  
L'HOBBY, LA CASA**

**INGRESSO DALLE 9.00 ALLE 18.00 VIA SPINOLA, (PORTA MECCANICA) M1-AMENDOLA**

Segreteria Operativa

Fiera Milano Infotelemarket S.r.l.  
Largo Domodossola, 1 — 20145 Milano  
Ingresso Uffici da: Porta Meccanica — Padiglione 20  
Tel. (02) 48008619/48 — Fax: (02) 48008571



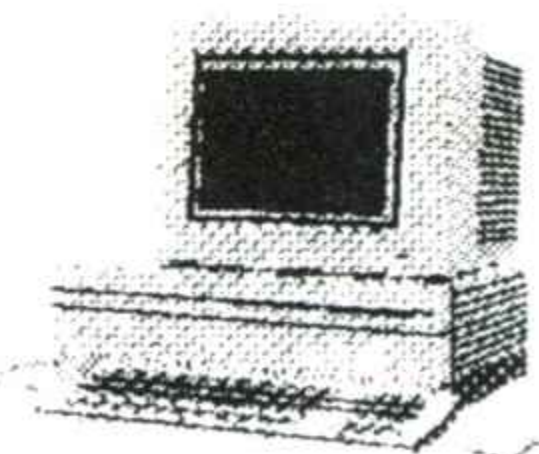
# Db-Line srl

☎ 0332/819104 ☎

*Gli specialisti nella vendita per corrispondenza*

<b>CONSOLES e ACCESSORI</b>	<b>Cd Megadrive Scart/Pal</b>	<b>Megadrive Jap Scart/Pal</b>	<b>Super Famicom Super Nes</b>	<b>Game Gear Game Boy</b>	<b>Neo Geo Home Version</b>
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG-Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN		SN-Super Pro Fighter Super Adv.Joystick
<b>SUPER NES</b>	<b>FAMICOM</b>	<b>GAME GEAR</b>	<b>MEGADRIVE</b>	<b>MEGADRIVE</b>	<b>GAME BOY</b>
Aero B12 II	Amazing Tennis	Arch Rivals	A Runk Thunder (CD)	Annette Again (CD)	Adventure Island II
Best of the Best	Ashita no Joe	Bare Knuckle	Batman revenge of the Joker	Bare Knuckle II	AputSlan II
California Games II	Bart's Nightmare	Batman Returns	Blaster Master II	Devastator (CD)	Avenging Spirit
Carmen SanDiego	Batman Returns	Castle of Illusion	Chakan	Doraemon	Bart Simpson Deadly Champ.
Clue - S. Mario Kart	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Chester ChetaH	F22 Interceptor	Burning Peipai
Cool World-Batter Up	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc	Clue	Fatal Fury	Darwing Duck
Dragon's Lair	Combatribes	Klax	Desert Strike	Flash Back	Empire Strikes
Duel Test Drive II	Dorach	Lemmings	Double Dragon III	G-Loc	F-15
F-15 Strike Eagle	Doraemon	Mickey Mouse's 2	Final Fight (CD)	King of the Monster	Finstones
Gradius III	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	G.Foreman Boxing	King Salmon	Gradius III
Harley's Humongold	Fatal Fury	Puyo Puyo	Galaxy Express (CD)	League Champ.Soccer	Krustys
Home Alone II	Flying Hero	RC Grand Prix	Global Gladiators	Magic Sage	Little Mermaid
Hunt for Red October	Golden Fighter	Shinoby 2	Hit the Hice	Micky & Donald	Looney Toon
JimmyConnorsTennis	Kitaro's Adventure	Halley Wars	Indiana Jones Last.C.	OutRun 2019	Mickey's Mouse 2
Metal Jack-Star Wars	Leading Company	SONIC 2	Jepurdy	Puyo Puyo	Ninja Boy
N.H.L. Hokey 93	Magic Sword	Ninja Gaiden 2	Joe Montana	Road Rash II	Oni III
Paper Boy II	Metal Jack	Wake of vampire	Joepardy	SIM Earth (CD)	Pipe Dream
Prince of Persia Road Runner	Nobunaga the Army of the King	Winbledon Tennis	Mickey & Donald Football 93 (CD)	Sonic II	Roger Rabbit
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	<b>NEO GEO</b>	Mohammid	Spatter House 2	Simpson
Sim Earth - Monopoly	Ramna part 2	Alpha Mission II	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16 WWF SuperStar
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.O.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II
The Blues Brothers	Tenbu Spirits	Ninja Commando	Risky Woods	Terminator 2	Thunder Bird
Tiny Toon Adv.	The G. Waldo Search	Robo Army	Robocod	Tiny Toon Adv.	Titus the fox
Wayne's World	The Steel Knight	Soccer Bowl	Roger Clemens	TMNT Turtles	Top Gun II
King of the Monster	Valken-The King Rally	Trach Rally	Tyrants	Wardner	Track n Field
Wings Commander	XAK	World Heros	World Class Golf	Wrestlemania	Wave Race

**SCONTI PARTICOLARI PER I CLIENTI Db-PRIVILEGED!!**



Db-Vox 767303

Db-Line Srl - V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno (VA)

FAX: 0332/767244 - BBS: 0332/706469-819044

**Db-Vox: Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice!!**

**0332.767303**

# 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. 1.000 cad.  
50 Pz. L. 850 cad.  
100 Pz. L. 800 cad.

### DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1.500 cad.  
50 Pz. L. 1.400 cad.  
100 Pz. L. 1.300 cad.

### BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box L. 2.500  
50 Posti con chiave L. 10.000  
100 Posti con chiave L. 16.000  
150 Posti a cassetto L. 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**

SUPER NES CON  
1 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 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200 L. 749.000  
Amiga 600 L. 479.000  
Amiga 600 con Hard Disk L. 879.000  
Amiga 600 con monitor 1084/S L. 900.000

### HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.  
**TELEFONARE**

## SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacità  
880 Kb - 1.640 Mb  
**L. 159.000**

### SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb  
1 Hard Disk 40 Mb 1 Monitor a Colori SVGA  
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali  
1 Mouse 1 Tastiera Estesa  
1 Porta Game  
**L. 1.600.000**

### SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb  
1 Hard Disk 40 Mb 1 Monitor a Colori SVGA  
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali  
1 Mouse 1 Tastiera Estesa  
1 Porta Game  
**L. 2.100.000**

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

## STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N L. 380.000  
Star LC 200 colore L. 530.000  
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. 139.000  
Drive interno per amiga 500 con tasto L. 129.000  
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 4 Mb 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 con 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**

## SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

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

**L. 299.000**

### KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500 L. 59.000  
Per A600 L. 65.000

**NOVITA'  
VIDEO STREAMER  
PER AMIGA  
L. 129.000**

## GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock è un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così 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**

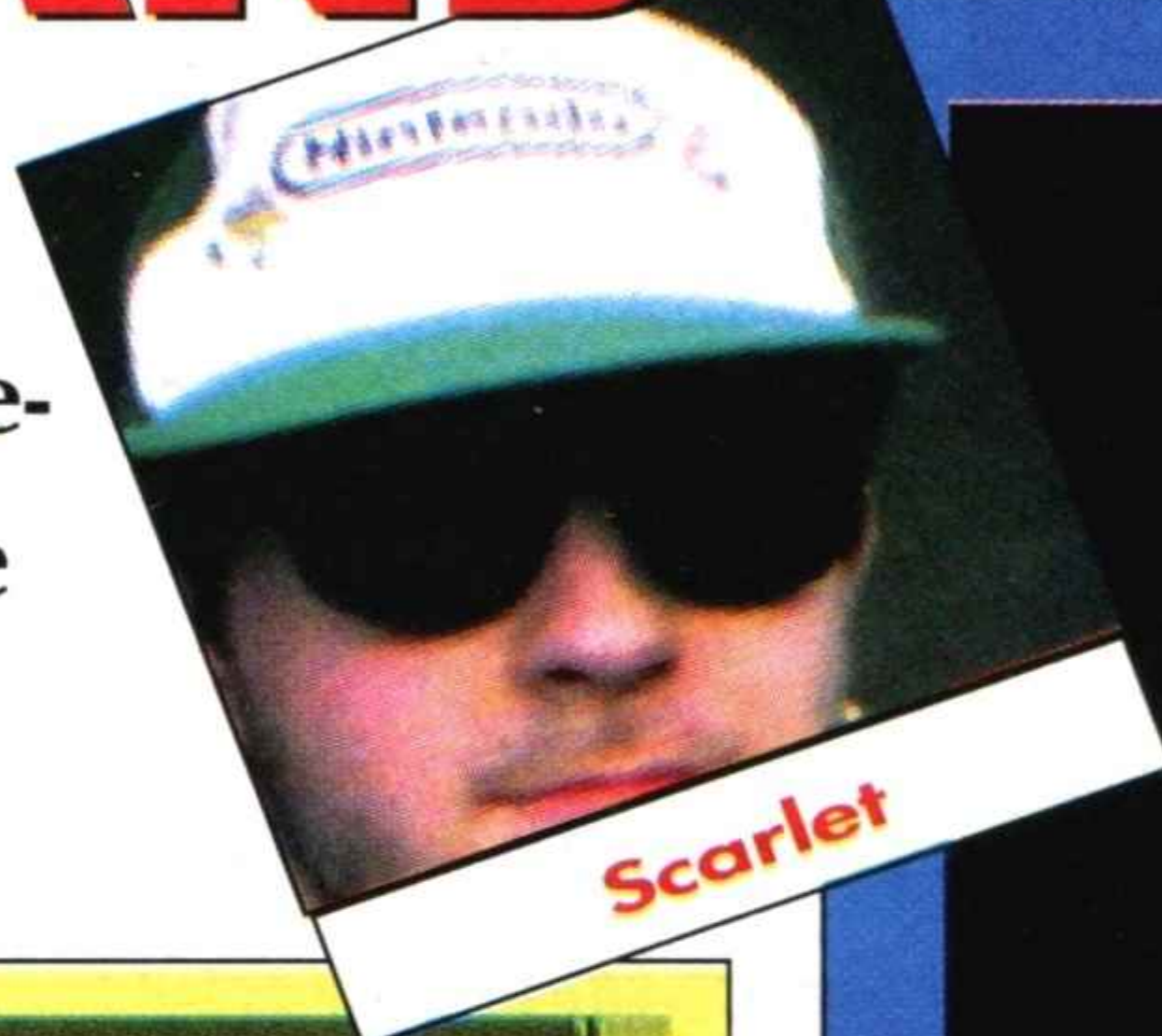
**TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO**



# McDONALDLAND

PROVE  
game power

Prima sul NES e poi sull'Amiga, i videogiocatori di tutta Italia si sono sforzati di raggiungere il malefico Hamburglar ('na carrellata di doppi sensi), che ha rubato la borsa magica di Ronald McDonald.



# 60%

Ci aspettavamo qualcosina di meglio, anche tenendo conto delle possibili limitazioni del Game Boy...Ma quali limitazioni? Dopo giochi come *Gradius*, *Super Mario Land 1 & 2*, *Speedball 2*, *Final Fantasy Adventure*, *Dynablast*, *Faceball 2000*, *Prince of Persia* e lo stesso *Tetris*, ci siamo ormai convinti che i problemi, nella maggior parte dei casi, stanno a monte: nel concept e nella realizzazione di un titolo.

COMMENTO & VOTO



Titolo	_____	Mc Donaldland
Casa	_____	Ocean
Distribuzione	_____	Leader
N°Giocatori	_____	1
Continua?	_____	No
Livelli di difficoltà	_____	2

SCHEDA TECNICA

## PIATTAFORME

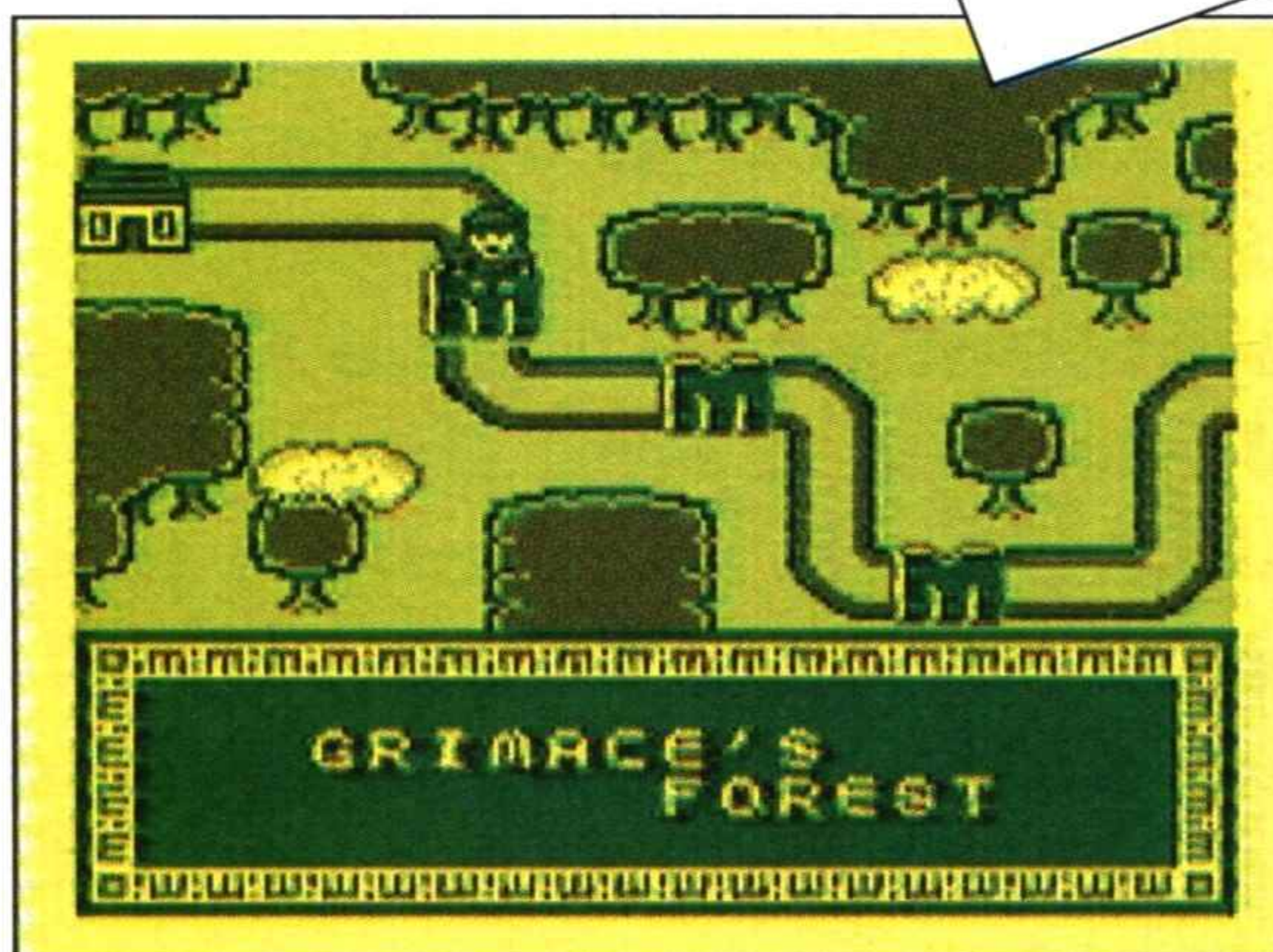
SOTTO CONTROLLO

Muove Mick o Mack

Raccoglie e scaglia i quadratoni (tirandoli in corsa, in alto o in basso, combinando con la croce direzionale)

Compie un salto particolarmente alto

Salta (o tenendo la croce direzionale verso il basso fa un salto)



La Grimace Forest è il primo mondo che dovremo affrontare per raggiungere il malvagio Hamburglar!



Questo livello pieno di piattaforme semoventi può sembrare difficile, all'inizio, ma basta un po' di pazienza.

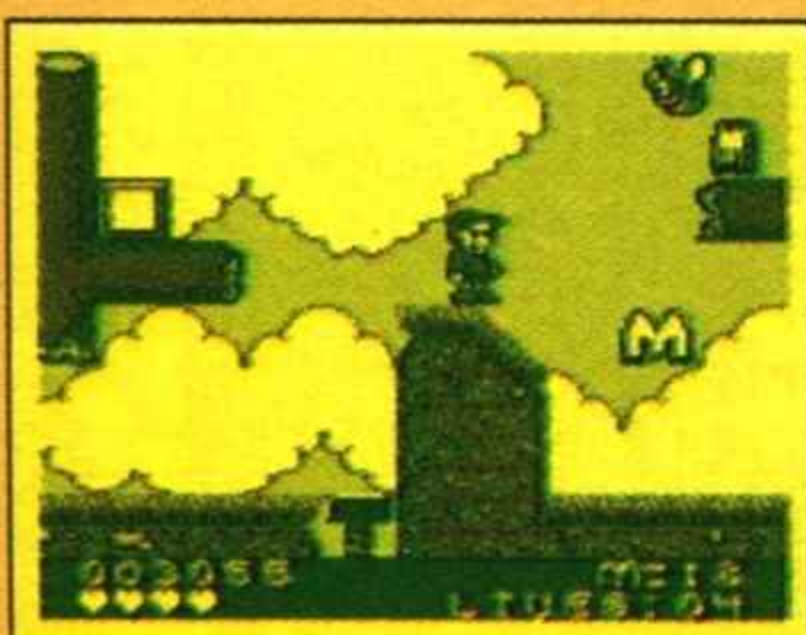
platform per Game Boy siano come *Super Mario Land 2*, (il genio è raro), ma ad una mancanza di originalità si poteva supplire con una maggiore cura nella grafica e nel sonoro o con una maggiore profondità di gameplay. Così non è.

**P**eccato che gli hamburger e lo sponsor di questo gioco non abbiano assolutamente nulla a che fare con il prodotto in sé: se non ci fossero ogni tanto gli archetti che formano la famosa "M" dei ristoranti in questione, il titolo potrebbe facilmente mutarsi in "Pirelliland" o "Barilliland", senza risentirne minimamente. Sì, d'accordo, c'è il pagliaccio (inquietante per la sua somiglianza con il Pennywise di Kinghiana memoria), ma avrei accettato la sponsorizzazione più di buon grado se si fosse trattato di una sorta di *BurgerTime*. Invece si tratta di un gioco di piattaforme (abbastanza piatto e poco conforme) che contiene tutti gli elementi stereotipati e ampiamente collaudati del genere: quello che dovete fare è semplicemente raccogliere punti, evitare i nemici e passare allo schermo successivo. Non ci sono innovazioni, trovate o particolarità, tranne forse la meccanica dello schermo bonus. La grafica e il sonoro sono piuttosto essenziali e non molto rifiniti (un po' come la faccia di Raist), e la giocabilità è duramente minata da due fattori non indifferenti: in primo luogo quando morite dovete ricominciare il livello da capo, anche se siete a un millimetro dall'uscita e, secondo, non esistono "continua" di nessun tipo. Non mi sembra il modo migliore per tentare di aumentare la longevità di un gioco, per il semplice fatto che il divertimento si trasforma velocemente in noia, se è necessario rifare sei volte l'intero livello quando non si riesce a superare un punto un po' difficile: giochiamo per divertirvi, non per diventare dei virtuosi forzati del joypad! Non ci aspettiamo che tutti i

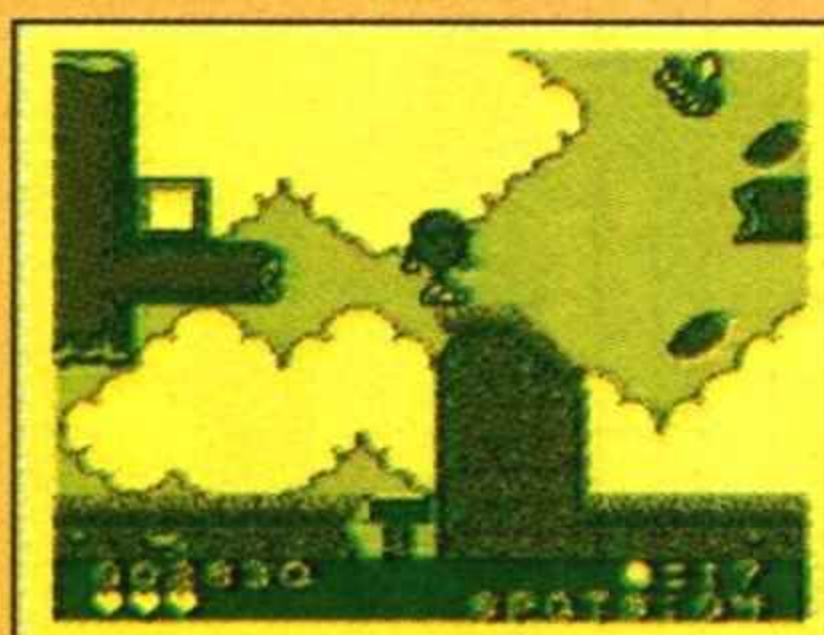
### INCREDIBBOLE!!!

Assolutamente incredibile: la Virgin Games ha fatto uscire con assoluta nonchalance ( e a distanza di poco tempo dalla distribuzione di *MacDonaldland*) un gioco dal titolo: *Spot, the Cool Adventure*, sponsorizzato, stavolta, dalla 7up, le cui uniche differenze rispetto a *McDonaldland* sono lo sprite del personaggio principale e la forma dei bonus!

E non sto esagerando: gli schemi e la successione dei livelli, la posizione degli oggetti, gli sprite dei nemici, lo schermo bonus, le sequenze introduttive sono assolutamente

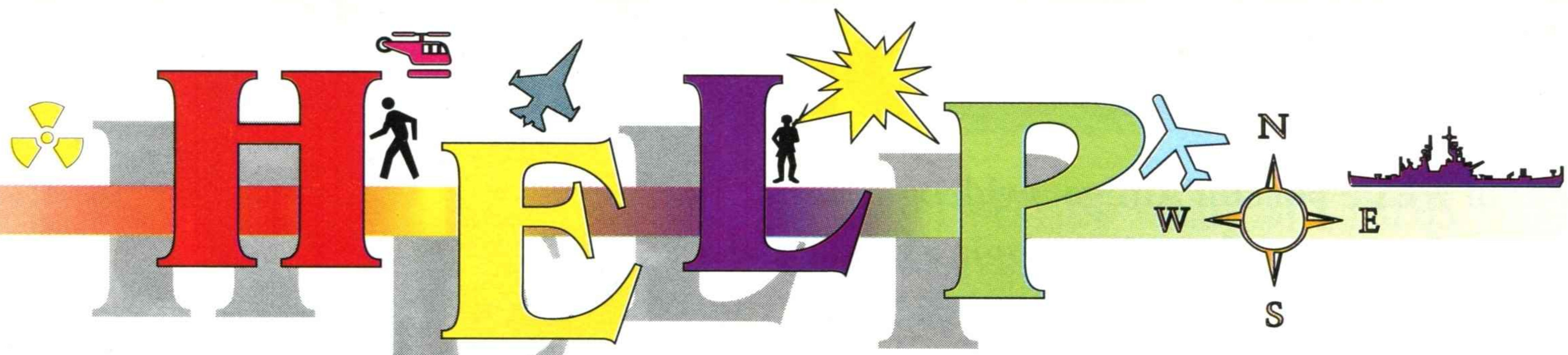


McDonaldland



Spot

identici...È una vera vergogna che sfiora la frode, non soltanto nei confronti del prodotto originale Ocean ma, soprattutto, nei confronti di noi videogiocatori. Volete un voto? 10%. Volete un parere NON COMPRATELO!!!



Si apre il sipario e sotto i riflettori compare il mitico, inaffondabile, inenarrabile, inconcepibile, invincibile ed impermeabile Dupont, l'unico francese che mangia spaghetti all'amatriciana e pasteggia con barolo, sporcando il bavaglino e la console. Poteva bastare la soluzione completa di Super Mario World per Super Nintendo? Naaaaah, ecco i random per il Game Genie e l'Action Replay, per tutti i possessori di NES, Super Nintendo, Game Boy e Mega Drive!

Vi ricordiamo che potrete inviare tutti i codicilli e le gaboline segrete dei vostri giochi preferiti a questo indirizzo: Game Power, Help! Via Aosta 2, 20155 Milano. Dateci sotto, e mano ai joypad!



# CODICICI



## ZELDA 2

Eccovi un trucchetto simpatico per questa mitica avventura. Usate il codice IAKOZIAL per fare dei salti lunghissimi.



## BATMAN RETURN OF JOKER

Il nostro amico pipistrello avrà bisogno di tutto l'aiuto possibile per sconfiggere l'ignobile Joker. Eccovi qualche codicillo!

- SZXZONSE per avere una protezione contro i proiettili.
- SZSZKXSE per non temere le collisioni.
- SXSATXSE per essere protetti contro le scosse elettriche.
- OZVXVLZE per recuperare tutta l'energia ogni volta che raccogliete una capsula.
- AXTXEL per far sì che le palle e le catene non cadano.

## BART VS THE WORLD

Avete qualche problema con i simpatici Simpsons? Beh, eccovi una mano!

- ZAXXSGLE per avere 10 vite.
- EAXXSGLE per avere più di 100 vite.
- PAEZPAAE per avere 99 fuochi d'artificio.
- EAEZPAAE per averne più di 150.
- ZIAVNG per raccogliere gli oggetti più facilmente.



## ADVENTURES OF LOLO 2

Non avrete più problemi con questi codici.

- GZKPOLVG per avere vite infinite.
- GAXPEZAA Per iniziare con 4 colpi magici.
- GZXZKPVG per non perdere i colpi magici.
- GEKONPAA per andare al mondo 5
- PEKONPAE per andare al mondo 10
- TEKONPAE per andare al mondo 15
- LOKONPAE per andare al mondo 20
- AOKONPAE per andare al mondo 25
- IOKONPAE per andare al mondo 30

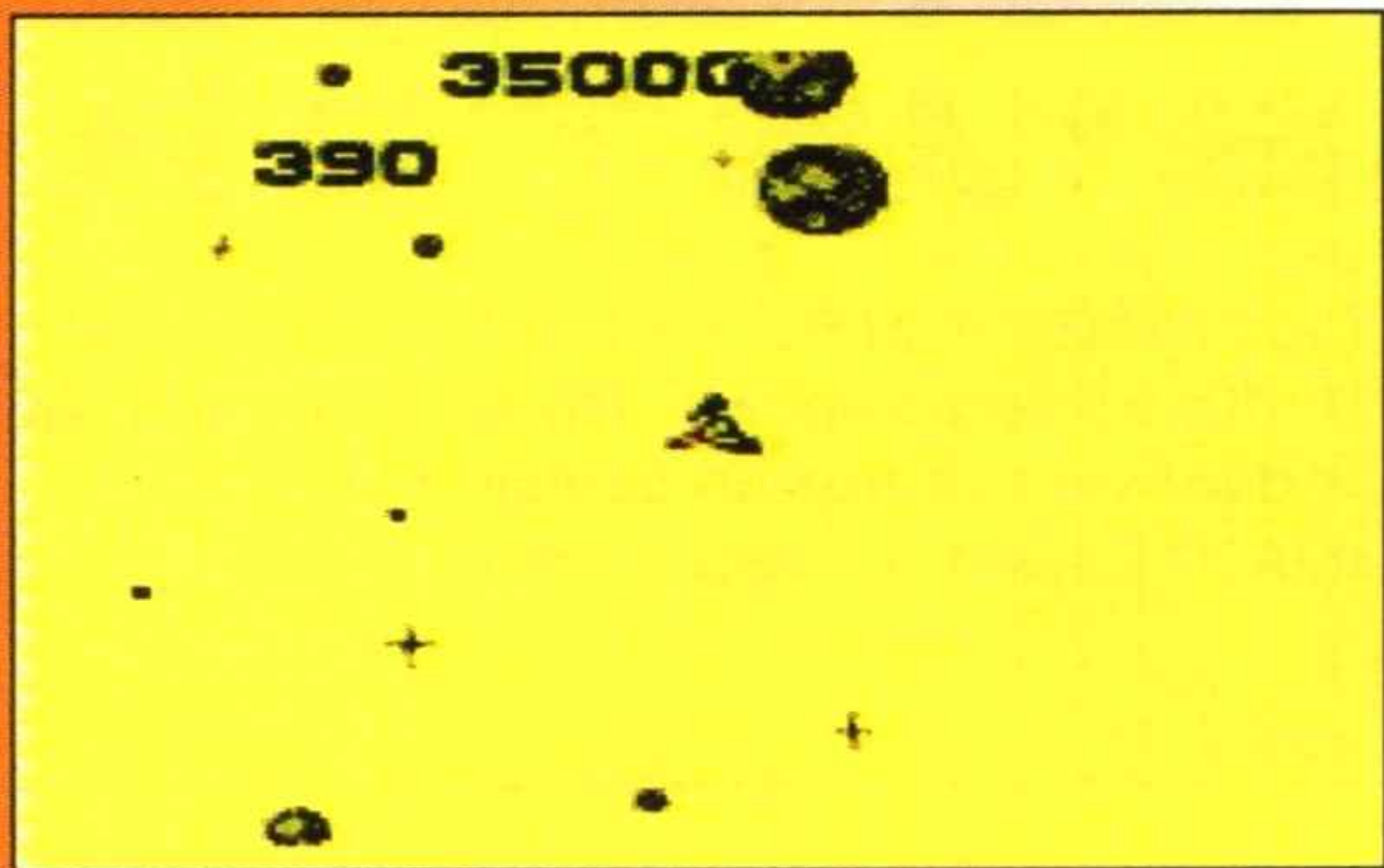


## BUBBLE BOBBLE

Se volete avere vite infinite, digitate questo cenobitico codice:  
OAUGUZLE

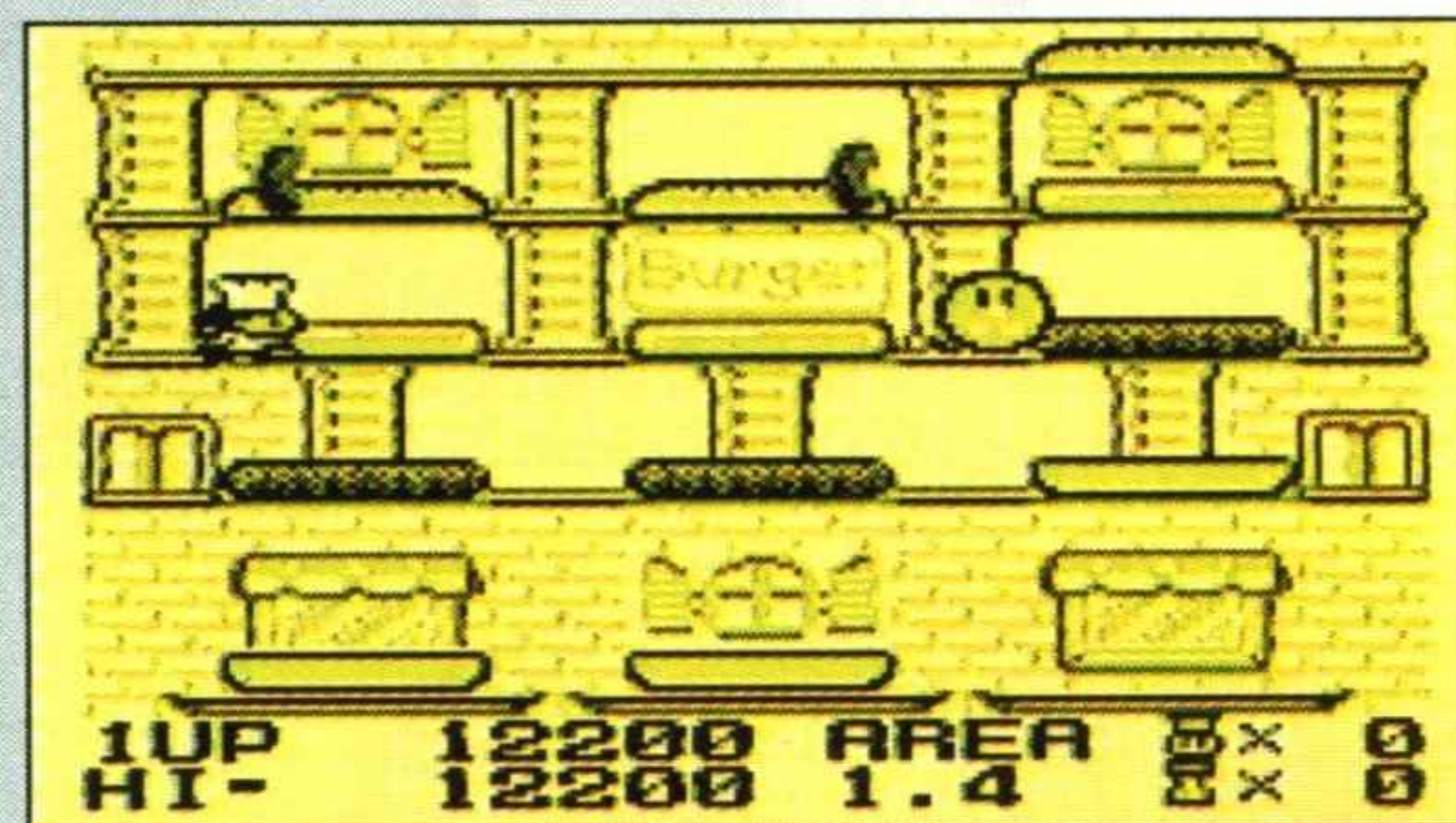
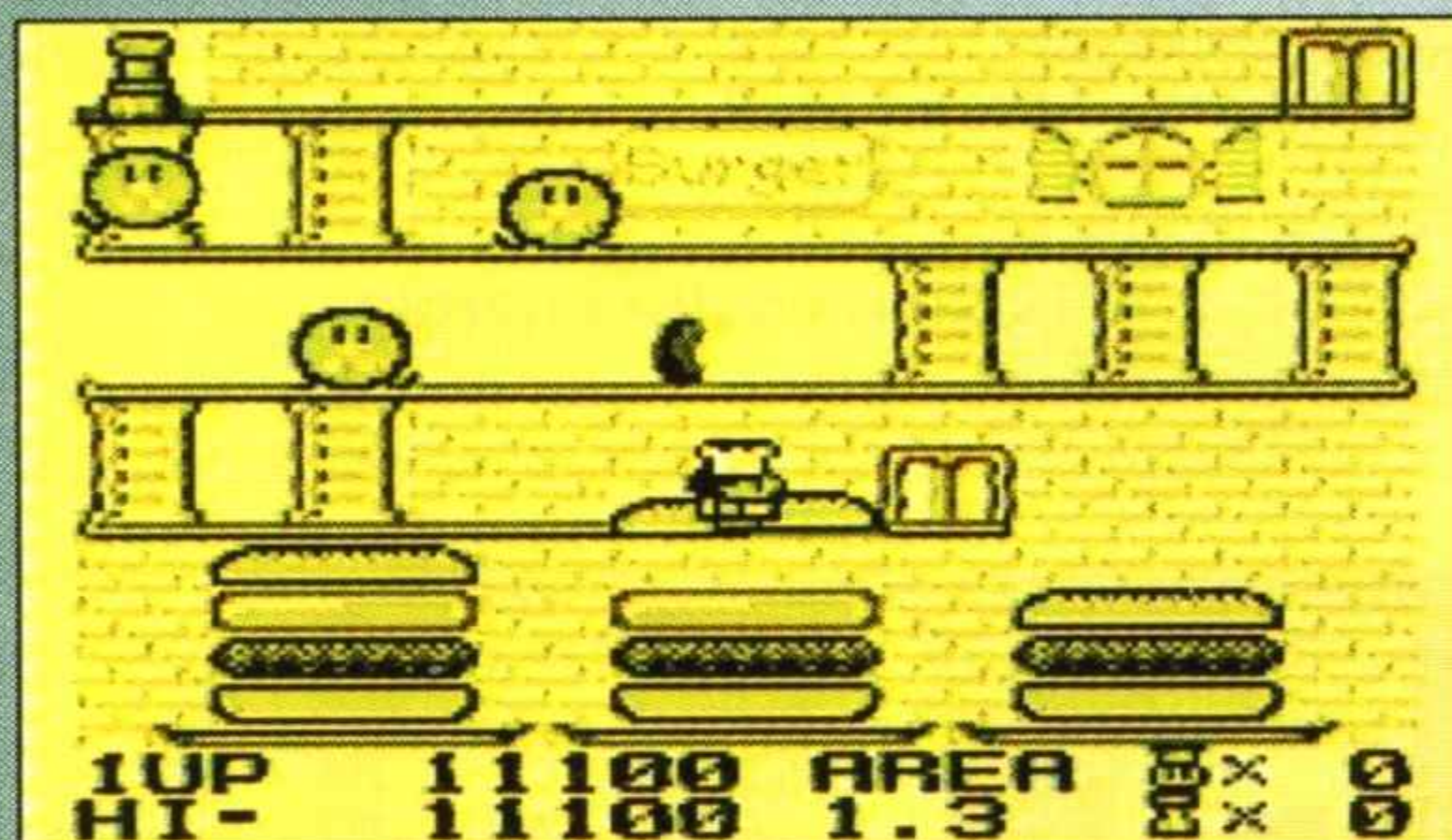
# ASTEROIDS

E chi non conosce questo mitico gioco?  
0102 0BDC per avere vite infinite.



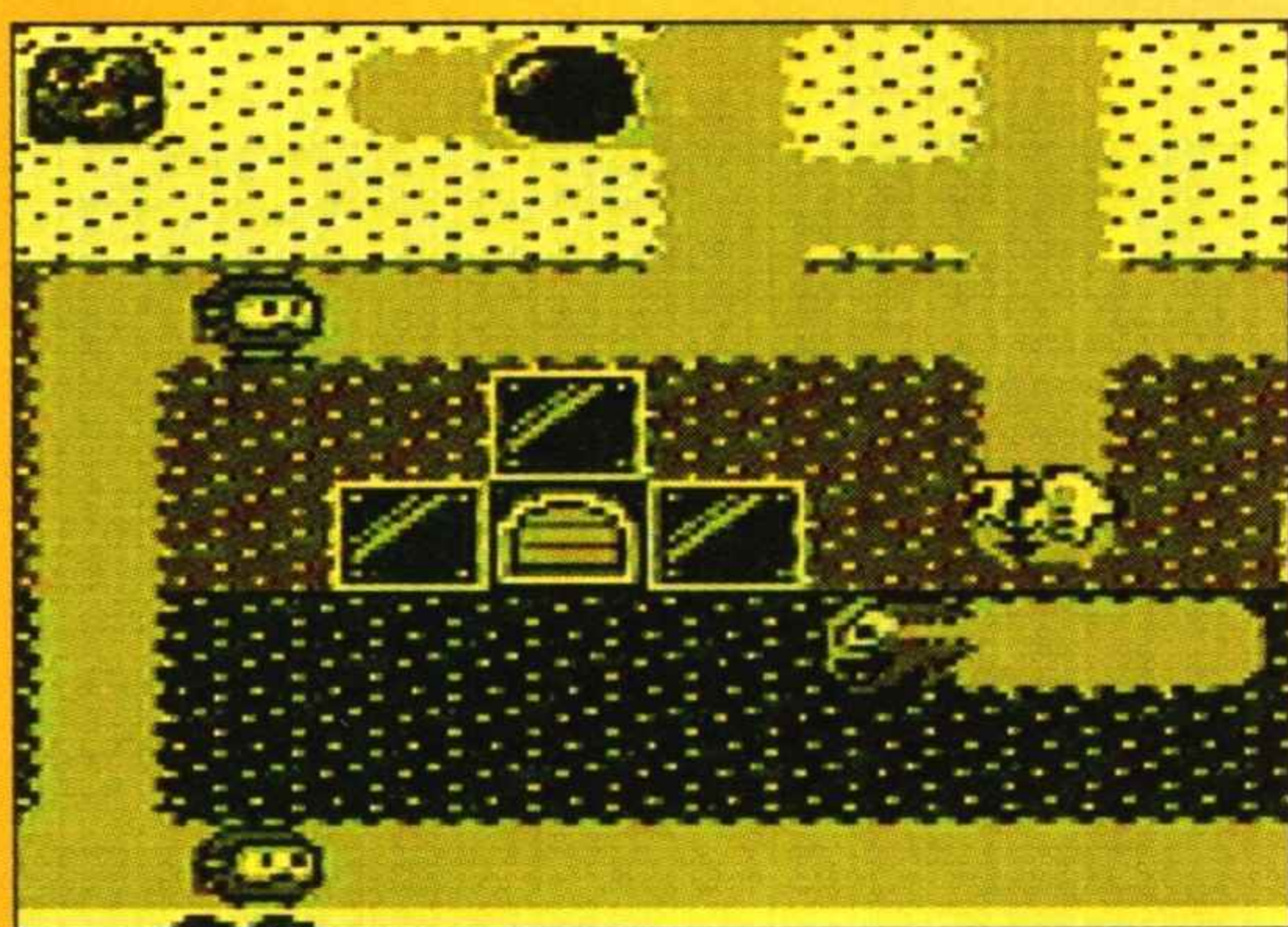
# BURGER TIME

La notte sognate di essere in un fast food, assaliti da uova e cetrioli? Con questo codice rimetterete i nemici al loro posto! (E farete sogni d'oro).  
0102 46C3 per avere vite infinite.



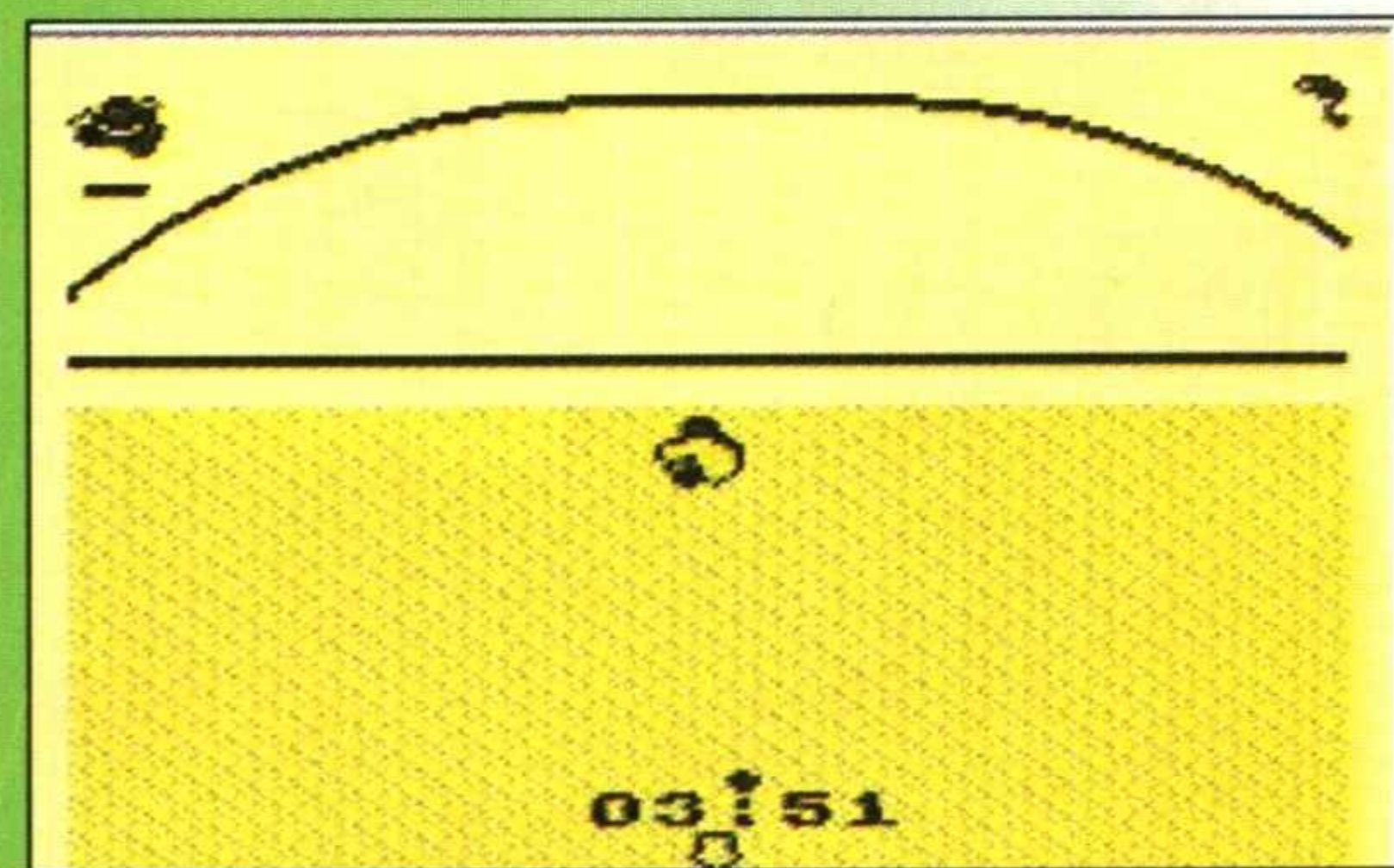
# DIG DUG

Anche questo è un mito!  
0203 96C4 per avere vite infinite.



# KICK OFF

Ecco un gabola un po' strana per un gioco di calcio.  
Ma a che cosa vi servirà?  
0731 04C9 per avere tempo infinito.

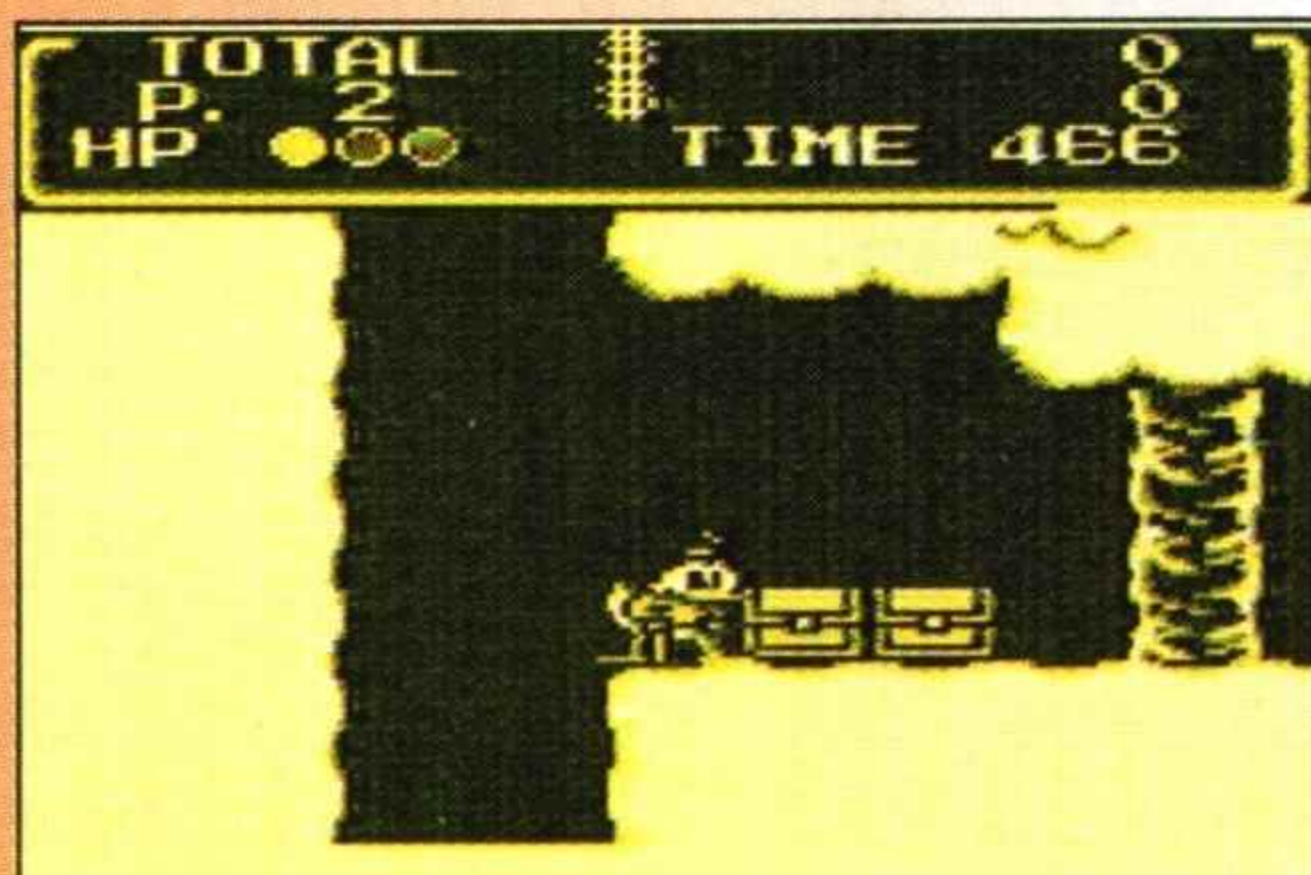


# DOUBLE DRAGON 2

Questo gioco è proprio difficilotto: usate tranquillamente questi codici per alleviare le vostre sofferenze.  
0203 AFC6 per avere vite infinite.  
083C B7C6 per avere energia infinita..

# DUCK TALES

Si sa che niente può fermare Paperon de' Paperoni, ma, se avete difficoltà, eccovi qualche codicillo.  
0102 1ACA per avere vite infinite.  
0796 11CA per avere tempo infinito.



# BAD'N'RAD

Andare in skate è sempre pericoloso, fortuna che ci siamo noi di Gheim Pauà ad aiutarvi!  
0103 23CD per avere vite infinite.

# ALIEN STORM

Per ripulire la città dalla teppaglia aliena avrete sicuramente bisogno di qualche aiuto. Ma ci siamo noi di Gheim Pauà, no?

007C5 20000 Ogni volta che attaccherete con un colpo speciale non perderete energia.

00C7C E4E75 gli attacchi normali non vi faranno perdere energia.

003A2 E6002 per avere continua illimitati.

00A75 46002 gli alieni non potranno ferirvi.

FFCE0 B0060 (codice PRO) attivando la cartuccia recupererete tutta la vostra energia.

FFCE0 C0080 (codice PRO) per avere energia illimitata.

# BATTLE SQUADRON

Per uno sparatutto mitico ci vogliono gabole mitiche: con queste potrete andare avanti senza problemi.

00EF9 60000 per avere vite infinite.

00365 E0000 per avere infinite smart bomb.

00D4F 46008 per non perdere l'armamento raccolto quando vi fanno fuori.

# DARK CASTLES

(codice PRO)

Sara un po' vecchio ma sono sicuro che molti di voi devono ancora finirlo. Così è più facile.

FF130 B0003 per avere vite infinite.

# ACTION REPLAY



# CRUDE BUSTER

Picchia! Picchia! Pesta! Tié! Prendi questo! Umffff ho perso ancora. Ma adesso gliela fate vedere voi con questo codice!

00A8C C4A6A per essere invulnerabili.

# FANTASIA

Per Topolino sarà più facile recuperare tutte le note musicali prima che il suo maestro si svegli, se usa questi codici.

005D5 4103C

005D5 84E71

vi daranno energia ogni volta che verrete colpiti, invece di togliervela.

00622 84E71 vi darà infinite magie grandi.

00625 04E71 vi darà infinite magie piccole.

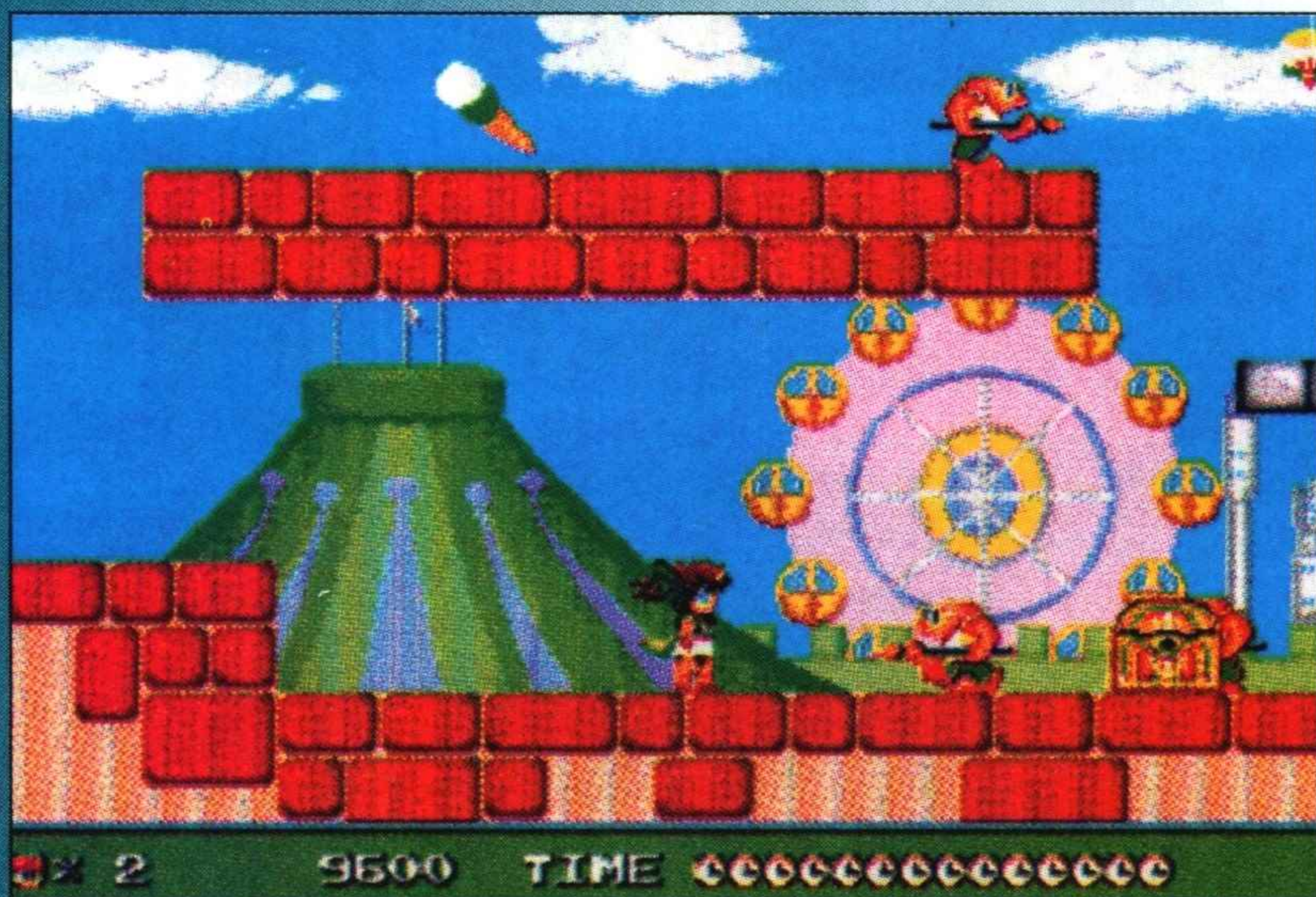


# MARVEL LAND

(codici PRO)

Non riuscite a finire il gioco? Niente paura! Eccovi serviti.

FFF74 70002 per aver e vite infinite.



# MARBLE MADNESS

(codici PRO)

Questo gioco vi ha fatto impazzire? Beh, ora potrete vendicarvi!

FFAC7 70039 per avere vite infinite.

FFB0C F0039 per avere tempo infinito.





☎ 019/813.140

**BUY•SELL•RENT  
NEW•USED•IMPORTS**

## **VIDEOGAMES & SISTEMI**

SAVONA: Vico dei Crema, 13 r.  
TORONTO: 649, Bathur Street (Ontario)

SUPER NES - SUPER FAM		NEWS	MEGA DRIVE - GEN	
• BATMAN RETURN	158.000	• AMAZING TENNIS	131.000	
• GHOST KITARO	143.000	• BATTLETOADS	115.000	
• MARIO PAINT	138.000	• FATAL FURY	144.000	
• STAR FOX	199.000	• GOLDEN AXE 3	119.000	
• SUPER SOKOBAN	149.000	• POWER ATHLETE	129.000	
		• TINY TOONS	119.000	

SUPER NES - SUPER FAM		USED	MEGA DRIVE - GEN	
• ACTRAISER	50.000	• ROBOCOP 3	79.000	
• ADDAMS FAMILY	99.000	• SONIC BLAST MAN	89.000	
• AEROBIZ	90.000	• STAR WARS	120.000	
• ALIEN VS. PREDATOR	120.000	• SUPER BATTLE TANK	69.000	
• AMAZING TENNIS	90.000	• SUPER R-TYPE	69.000	
• BLAZEON	79.000	• THE DUEL	89.000	
• BOMBUZAL	50.000	• WARP SPEED	89.000	
• DUNKSHOT BASKETBALL	95.000	• BAZOOKA CON 5 GIOCHI	100.000	
• GUN FORCE	80.000			
• HUNT FOR RED OCTOBER	89.000	• ANDRÉ AGASSI	79.000	
• IMPERIUM	79.000	• BATMAN RETURN	79.000	
• JAMES BOND JR.	79.000	• CALIFORNIA GAMES	69.000	
• JOE & MAC 2	105.000	• DEATH DUEL	79.000	
• LETHAL WEAPON	99.000	• ECCO THE DOLPHIN	89.000	
• MICKEY'S MAGICAL QUEST	109.000	• EX MUTANT	89.000	
• MUSYA	89.000	• GAIARES	79.000	
• OUT OF THIS WORLD	60.000	• POPUPOUS	40.000	
• RAMMA 2	120.000	• SONIC 2	79.000	
• ROAD RUNNER	119.000	• STREET OF RAGE 2	90.000	
		• TYRANTS	69.000	
		• WORLD OF ILLUSION	89.000	

S.NES TURBO TOUCH 360 74.000  
S.NES UNIVERSAL ADAPTOR 45.000

**We're game players just like you**  
Call for release date, recommended titles or for a free catalog

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**NOVITA' NEL CUORE DELLA BRIANZA !**  
*Finalmente é nato un negozio  
dedicato ai computers e alle consoles  
con tantissimi articoli originali,  
importati dal Giappone e dagli USA.  
Troverete infatti, a prezzi  
imbattibili, una vasta scelta di  
prodotti selezionati dalle migliori  
marche per tutti i gusti.  
Vi aspettiamo presto!*

**ATLANTIDE**  
COMPUTERS - CONSOLES - VIDEOGAMES - ACCESSORI

**P.zza Attilio Lombardi, 14  
(NUOVO CENTRO COMM.LE)  
20034 GIUSSANO (MI)  
Tel/Fax: 0362/354879  
10,00-12,30 15,00-19,30 Chiuso LUNEDI' MATTINA**

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

# **Db Line srl**

V.le Rimembranze, 26/c  
21024 Biandronno (VA)

## **Riservato ai rivenditori**

**SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE**

**VOXonFAX:** Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponderà VOXonFAX che Vi fornirà in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste

**Db Line, insieme a:**  
2 Company USA  
1 Company di Taiwan  
2 Company Giapponesi  
2 Company di Hong Kong  
**E' PRONTA A LAVORARE CON VOI!!**

**Tel.0332.819104ra  
Fax.0332.767244  
VOXonFAX 0332.767360**

### **LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO**

informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI:  
**Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori.  
Listino completo rivenditore- Offerte speciali e  
promozioni - Servizio Novita'- Effettiva  
disponibilita' di magazzino (aggiornata ogni 2 ore.) -  
Immagini dei giochi venduti.**  
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.819104 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

**-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI  
CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI  
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.  
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale  
-ASSISTENZA TECNICA.  
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO  
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'  
-TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI**



# COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

343504

TEL. 051 343362 FAX. 051 344906

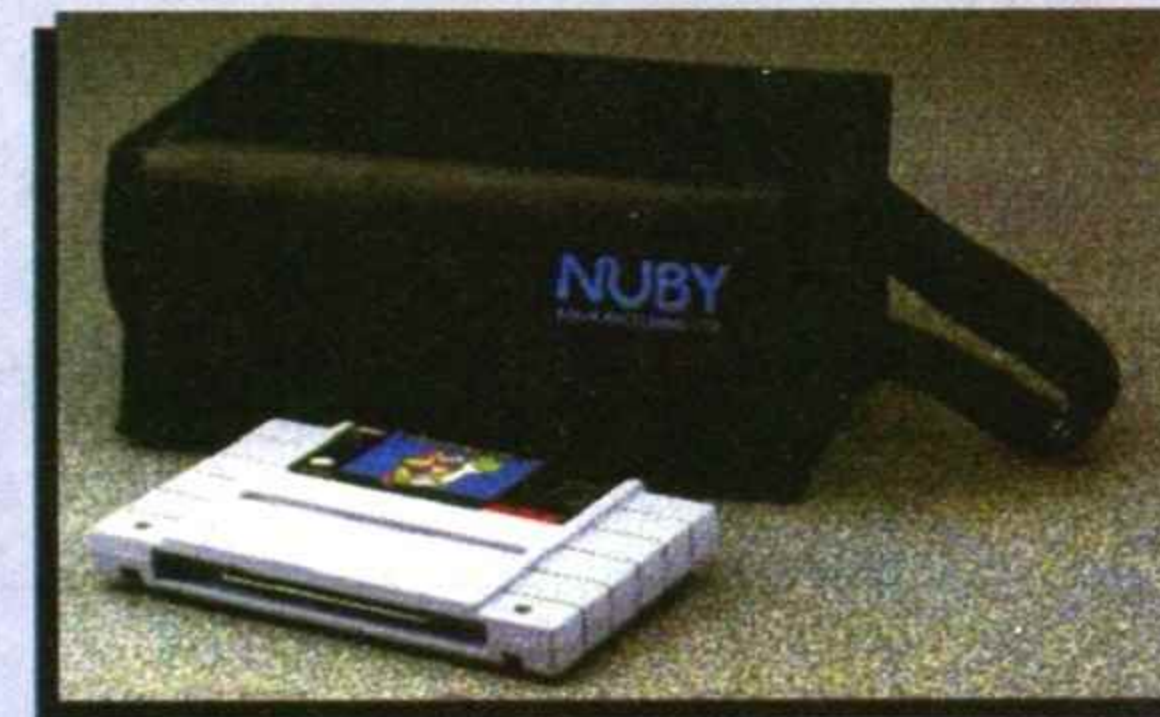
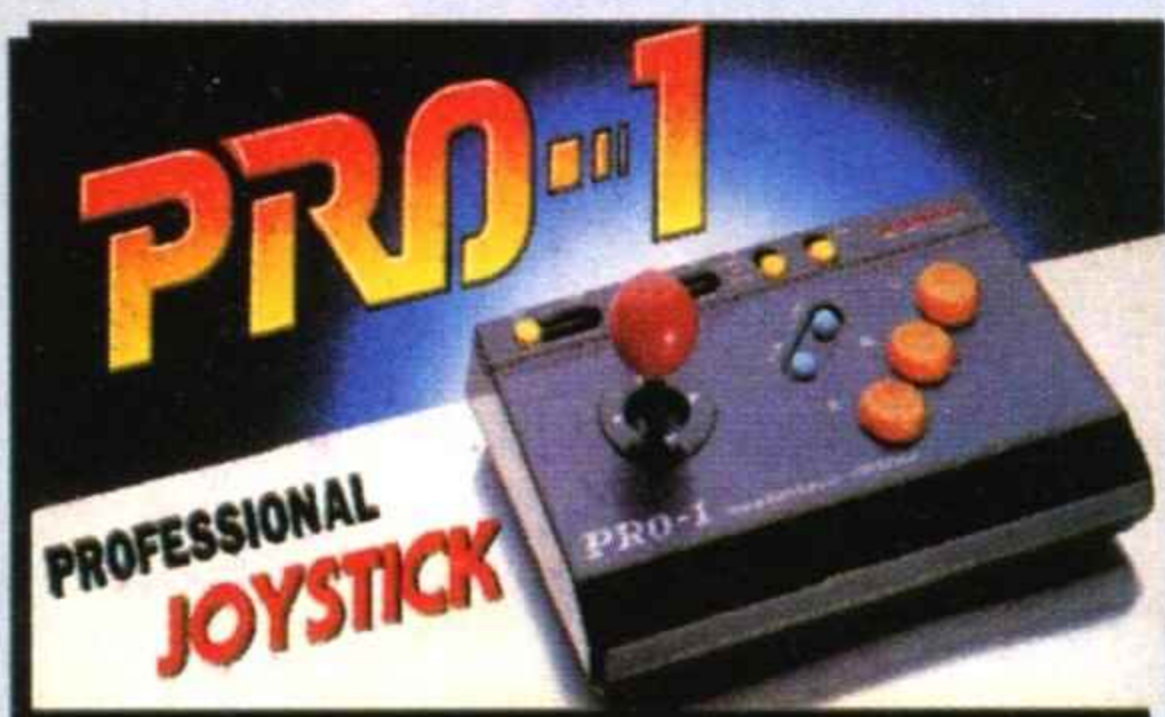
347736



**TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA  
DA GIAPPONE E USA!!!  
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA**



**SUPER NINTENDO GAME BOY GAME GEAR MEGA DRIVE  
ACCESSORI E GIOCHI, A PREZZI IMBATTIBILI!!!**



**Joystick Pro-1**

**Carry All Game Boy!**

**SV 434 Trasparente!**

**Porta Cartucce Super Nintendo**



## L'ARTE DEL DIVERTIMENTO

**NOVITA'!!!**

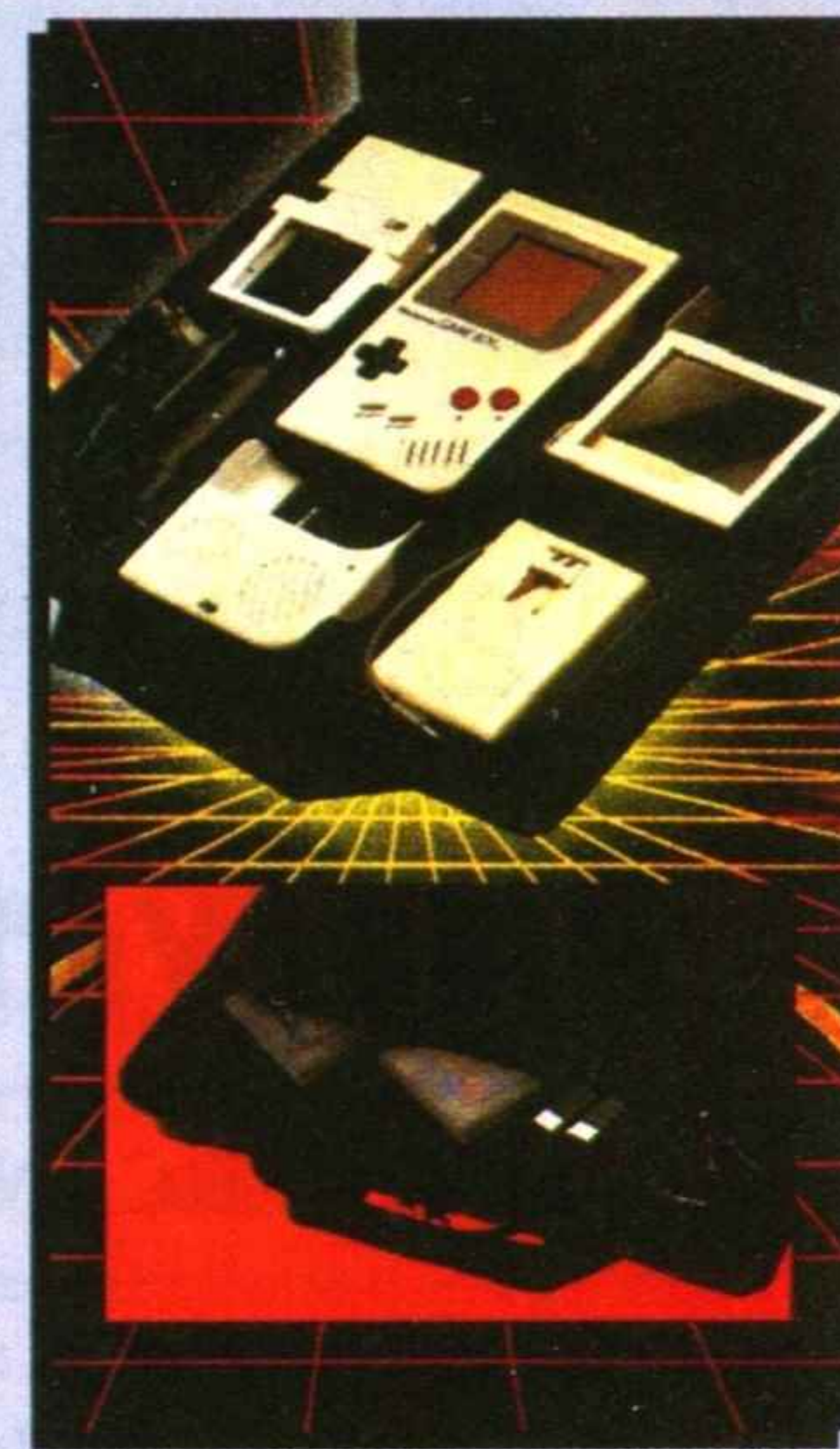
**CD-ROM PER SUPER NES**

**IMPORTAZIONE DIRETTA**

**VENDITA ANCHE A RIVENDITORI...**

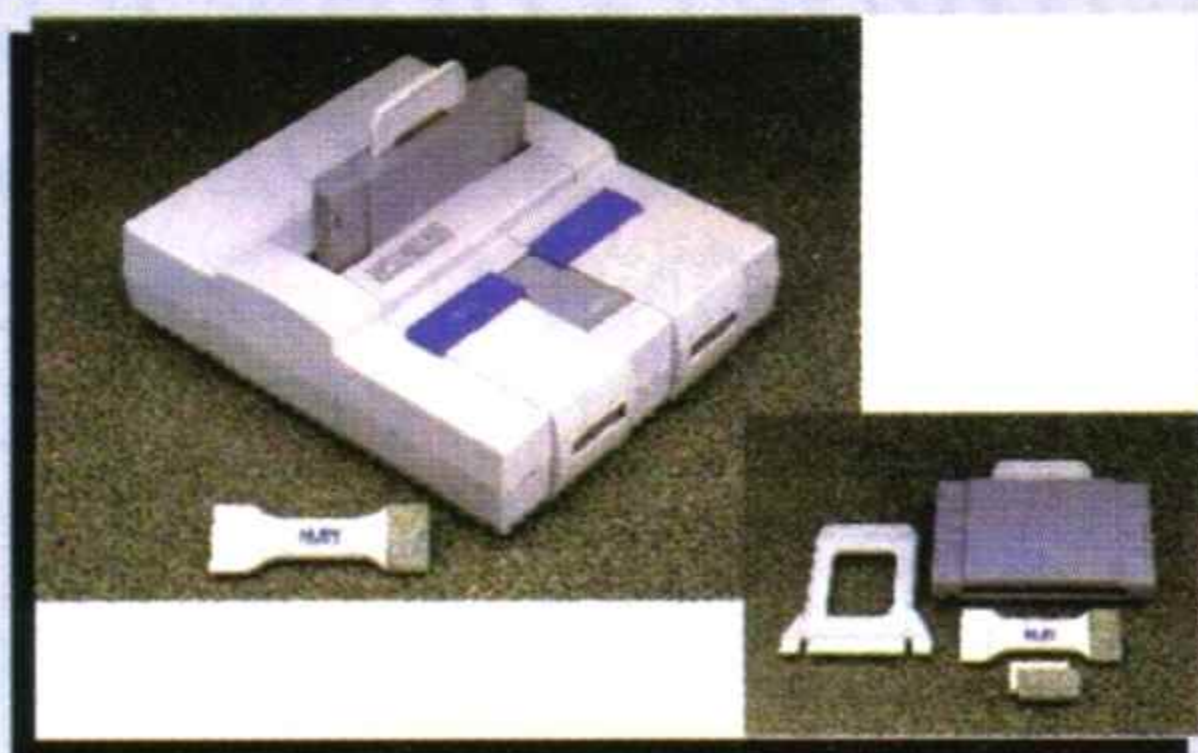
**CIO' CHE GLI ALTRI NON HANNO  
DA NOI LO PUOI TROVARE!**

**TELEFONACI...**



**GAME LIGHT PLUS**

**Attache Case Game Boy**



**Super Nes Controller!**

**Super Nes Cleaning Kit**

**Play & Carry Case GB**

**Mega Pad Mega Drive**

**ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO**

**CHIUSO LUNEDI' MATTINA**

Tutti i marchi e i logotipi riportati sono registrati dalle rispettive case produttrici

# ANNUNCI

**Gli annunci devono essere spediti a**  
**Game Power- Annunci**  
**via Aosta 2 - 20155 MILANO**  
**o inviati via fax a GP Annunci**  
**02-33104726**

## VENDITA

**VENDO Super Nintendo** versione americana + 8 giochi tra i migliori + Super Scope a L. 750,000, o scambio con Neo Geo + qualche gioco. Luca tel. 0445/300315.

**VENDO NES** con 16 videogiochi e molti accessori, tutto funzionante, con uno sconto dell'80% sul prezzo commerciale. Max serietà. Alessio tel. 011/8981237 ore pasti.

**VENDO per Super NES/Famicom** le seguenti cartucce: Drakken a L. 70,000, Lagoon e Super Valis a L. 80,000 cad., Final Fantasy 2 a L. 100,000, Street Fighter 2 al miglior offerente. Tutto il materiale è in perfette condizioni, sconti per qualità. Annuncio valido forever! Andrea tel. 0163/450601.

**VENDO per PC Engine sia su CD che su SCD** moltissimi giochi a L. 35,000 cad. Alcuni titoli sono: R-Type Complete, Hellfire, Forgotten Worlds, Super Schwarzschild, Shubin Map 3, Genocide e molti altri. Fabio tel. 02/9301506 (ore pasti).

**VENDO gioco Sonic per Sega Master System** a sole L. 40,000 (prezzo originale L. 85,000). Annuncio sempre valido. Alfredo tel. 091/515065 (telefonare dalle ore 15,00 alle ore 19,30 tutta la settimana).

**Occasione: VENDO causa inutilizzo Sega Mega Drive** versione europea in perfette condizioni, con cavi scart e pal + 2 giochi a scelta a sole L. 190,000. Luca tel. 0421/679364.

**VENDO SNK Neo-Geo** come nuovo (compreso manuale istruzioni, presa Pal, scart, audio-video e alimentatore) a L. 380,000. Massima serietà. Marco tel. 010/688176.

**VENDO Super Nintendo** con 2 joypad + Street Fighter 2 + Super Mario World + Return of Double Dragon + adattatore universale a L. 480,000. Il tutto ancora con la garanzia. Giacomo tel. 0573/33975 (Pt) - ore pasti.

**VENDO Nintendo NES**, 2 joypad, Zapper + i seguenti titoli: Super Mario Bros/Duck Hunt, Rainbow Island (Bubble Bobble 2), Super Mario Bros 3; tutto in ottimismo stato. Prezzo L. 240,000 trattabile. Carlo tel. 030/7301668 (tutti i giorni ore pasti).

**VENDO o scambio i seguenti giochi per Mega Drive:** Terminator (L. 60,000), Quack Shot (L. 60,000), The Faery Tale Adventure (L. 60,000). I prezzi sono trattabili. Maurizio tel. 0573/450832 ore pasti (tranne il lunedì).

**VENDO per Mega Drive** i seguenti titoli: Altered Beast, James Pond, Jewel Master, Quack Shot, DJ Boy, Gynoug, Alien Storm e altri. Antonio tel. 0362/565947.

**VENDO PC Engine Duo** + 2 giochi, acquistato a dicembre '92, ottime condizioni. Imballi originali. Prezzo da concordare al momento dell'acquisto. Riccardo tel. 0187/704379 (ore pasti).

**VENDO per Mega Drive** i seguenti giochi: Sonic, Mickey Mouse e Quack Shot separatamente a L. 45,000 cad., oppure in blocco a L. 110,000. Max serietà. Solo per Roma e provincia. Andrea tel. 06/9385822 dalle ore 16,00 alle ore 21,00.

**VENDO per Sega Mega Drive** le seguenti cartucce: Altered Beast a L. 40,000, Super Thunder Blade e Spiderman a L. 45,000 cad. Inoltre vendo Mercs e Twin Hawk a L. 50,000 cad. Massima serietà. Diego tel. 0141/922165 dalle ore 19,00 alle ore 21,00.

**VENDO fantastico Game Gear USA** usato pochissimo. Ha 2 mesi di vita ed è in ottime condizioni. Possiedo inoltre il converter (per utilizzare i giochi del Master System sul Game Gear) e alcuni giochi tra cui Sonic. Marco tel. 02/6465405.

**VENDESI i seguenti giochi per Game Boy Nintendo:** Tennis, Roger Rabbit, Dragon's Lair. Prezzo interessantissimo, astenersi perditempo. Solo zona Milano. Nicola tel. 02/2896829 (per Tennis) Davide tel. 02/2159565 (per gli altri due).

**VENDO NES completo + le seguenti cartucce:** Wizards & Warriors, Gadius e Star Wars alla modesta cifra di L. 300,000. Enrico tel. 0423/481586 (preferibilmente di sera).

**VENDO per SNES italiano F-Zero a L. 75.000** trattabili o scambio per altro titolo della stessa console di qualunque nazionalità. Inoltre vendo per Atari Lynx Rampage a L. 40,000 trattabili. Mirko tel. 039/482772 ore pasti.

**VENDO Sega Game Gear** in ottime condizioni + 9 giochi (tra cui Sonic, Joe Montana Football, Castle of Illusion), il tutto a sole L. 600,000 (trattabili)! Vero affare! Inoltre scambio o vendo i seguenti giochi del Game Boy: Kick Off, Godzilla, Prince of Persia, ecc. Federico Goglio tel. 02/38302332.

**Occasione! VENDO per Sega Mega Drive** il gioco Sonic a L. 35,000 (in buono stato). Alessandro tel. 0362/558738 (sabato dalle ore 20,00 alle ore 21,30 e domenica ore pasti).

**VENDO 5 cassette Master System** prezzo cad. L. 30,000 (Rocky, Global Defense, Ghostbusters, E-Swat, Dragon Crystal) + console a L. 70,000. Solo per Milano. Riccardo tel. 02/6687417.

**VENDO Nintendo NES** + trasformatore + cavo connessione Tv a L. 90,000. Vendo inoltre per NES i seguenti titoli: Super Mario Bros 3 L. 55,000, Super Spike U'Ball L. 50,000, Ikari Warriors L. 44,000, Life Force L. 47,000, Simon's Quest L. 46,000, Low G Man L. 45,000, Probotector L. 52,000, Star Wars L. 55,000, Punch Out L. 46,000, tutto in ottimo stato. Enrico D'Adamo via degli Orti Spagnoli, 108 - 00148 Roma tel. 06/55263287 (ore pasti).

**VENDO Game Gear** + Donald Duck + Olympic Gold + Factory Panic + Fantasy Zone + Sonic + Super Monaco Gp a L. 390,000. Inoltre vendo Sonic 2 a L. 60,000. Giuseppe o Federico tel. 06/835416.

**VENDO Super NES** completo di alimentatore, cavo scart, 2 joypad + joystick Stealth (valore commerciale L. 80,000) + Super Mario World + Super Wrestlemania + adattatore per giochi giapponesi con tutte le confezioni e gli imballi originali in perfette condizioni (3 mesi di vita) a L. 385,000. Luigi Steffenoni via XXV Aprile, 4 - 13011 Borgosesia (Vc).

**VENDO Super NES** (+ John Madden '93, 2 joypad, adattatore universale) a L. 250,000 e Atari Lynx 2 (+ Gauntlet, Ninja Gaiden, trasformatore, cuffie), 1 mese di vita a L. 220,000. Sono disposto a scambi. Max serietà. Matteo tel. 0543/67726 dalle ore 19,00 alle ore 21,00.

**VENDO Nintendo NES** + 1 joypad + 1 joystick "Mother Ship" + 6 giochi: Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Kid Icarus, Duck Tales, Faxanadu, The New Zealand Story a L. 350,000, il tutto in buono stato con codici e trucchi per i suddetti giochi. Annuncio valido solo per zona Piacenza e provincia. Maurizio tel. 0523/870135 ore pasti e dopo cena.

**VENDO Sega Master System** + pistola laser + 1 joypad + 5 giochi (Sonic, Hang On, Safari Hunt, Labyrinth, Global Defense) usato poco. Il tutto a L. 200,000. Annuncio sempre valido. Matteo tel. 0362/95124 (dalle ore 18,00 alle ore 20,30).

## CERCO

**CERCO cartucce per Super Nintendo/Famicom/NES** a prezzi ragionevoli e se perfettamente funzionanti con confezioni in buono stato. Meglio se: Castelvania IV, Axelay, Super Aleste, Top Gear, Mario Kart,

Super Star Wars, Turtles IV, Super Dunk Shot o altri. Max serietà. Annuncio sempre valido. Alberto tel. 0434/869250.

**CERCO cartucce per Mega Drive** ad un prezzo ragionevole: max L. 80,000. Alessandro tel. 091/343226 (dalle ore 14,00 alle ore 20,00).

## SCAMBIO

**SCAMBIO Super Nintendo** versione europea completo di cavi Tv e le seguenti cartucce: Super Mario World e Super Ghouls'n'Ghosts con SNK Neo Geo ed un gioco. Tel. 0575/368722 dalle ore 17,00 in poi.

**SCAMBIO cartuccia F-Zero** per SNES italiano con Street Fighter II o Super Ghouls'n'Ghosts. Simone tel. 0141/669192.

**SCAMBIO, vendo o compro cartucce per Game Boy e Lynx.** Mandate le vostre richieste o liste. Mario Trani via Roma, 97 - 80077 Ischia (Na).

**SCAMBIO cartucce per Mega Drive** americane e/o giapponesi tra cui: Sonic 2, Shining in the Darkness, Splatter House 2, F1 Circus, Cadash e molti altri. Federico Laurenti tel. 0425/422226.

**SCAMBIO il Game Gear** funzionante, in ottimo stato, ancora imballato + 2 giochi (Wonderboy, Out Run) anch'essi in ottime condizioni e completi di tutto, con un Game Boy completo di tutto e funzionante + alcuni giochi (più di 3) in ottimo stato (possibilmente tra cui Super Mario Land) e, se disponibile, Light Boy o simili. Michele De Sario v.le A. Moro, 2 - 70010 Capurso (Ba) tel. 080/6953552.

**SCAMBIO Sega Mega Drive** + joypad + joystick Pro 2 + adattatore per giochi japan + 8 giochi (Streets of Rage 2, J. Madden Football '92, The Legend of Galahad, Shining in the Darkness, Super League, Shadow Dancer, Super Thunder Blade e Altered Beast) con Super NES + qualche gioco. Giovanni tel. 030/2004226 dalle ore 13,30 alle ore 16,30.

**SCAMBIAMO 6 giochi per NES e Mega Drive;** ultime novità tra cui Super Wrestle Mania e Star Wars. Tel. 0364/406518 dopo le ore 13,00 (per MD) Tel. 0364/406232 dopo le ore 14,30 (per NES).

## CONTATTI

**Offro lauta ricompensa** in cambio di nominativi di Company Usa, Taiwan, Giappone e Hong Kong che esportino in Italia videogiochi e consoles. Marco tel. 02/55185011.

# VIDEO LAND

APERTI DALLE 10.00 ALLE 20.00

DOMENICA E LUNEDI DALLE 15.00 ALLE 20.00

ORARIO CONTINUATO DOMENICA APERTO



**MM Loreto**

(USCITA VIA CARETTA)

SNK NEO GEO - SUPER FAMICOM

**NOLEGGIO**

CORRI A NOLEGGIARE SUPER SIDEKICKS E STAR FOX

**VENDITA**

MEGA  
DRIVE

SUPER  
NES

GAME  
BOY

GAME  
GARE

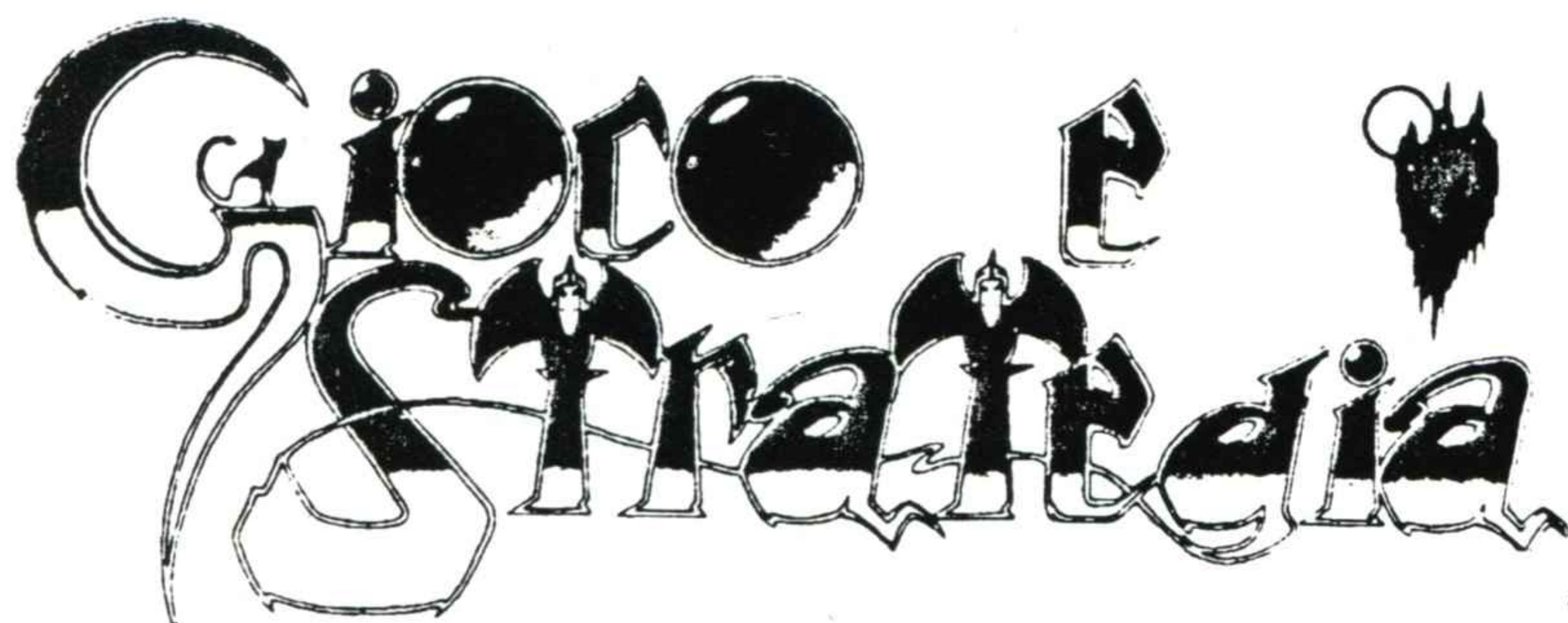
ATARI  
LINX

MEGA  
DRIVE

Altri dicono di avere prezzi stracciati, imbattibili...  
i nostri sono da Vedere... da Sentire!!

VIDEO LAND

Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto



**Gioco e Strategia sas**  
Salita Arenella 22/d  
Tel./Fax 081/5789319

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA  
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE  
CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI

## A NAPOLI !!!

**IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI E CONSOLE**  
**PREZZI FAVOLOSI !!!!**

### NEO GEO

Art of Fighting 365.000  
Fatal Fury 2 400.000  
S. Sidekicks 400.000

### MEGADRIVE

Mickey&Donald 100.000  
Sonic 2 80.000  
Golden Axe 3 100.000  
Splatterhouse 3 100.000  
G. Loc 95.000

### PC ENGINE

Battle Load Run 110.000  
Ranma 1/2 II 110.000  
Evil Girl 55.000  
Cotton 130.000

**GIOCO E STRATEGIA**  
Offre una vasta gamma di  
**GIOCHI E CONSOLE**  
a prezzi FAVOLOSI !!!!

**INOLTRE**  
**GIOCHI DI RUOLO**  
**GIOCHI DI SOCIETA'**  
**WARGAMES**

Miniature e Accessori  
MODELLINI GIAPPONESI  
Riviste da Usa e Japan  
LIBRI Fantasy-Horror  
**LIBROGAME**  
Videogiochi per Computer

### SUPER FAMICOM

Allens Predator 110.000  
Kenshiro 6 110.000  
Star Fox 170.000  
Batman return 140.000

### SUPER NES

Robocop 3 130.000  
Cool world 135.000  
Dragon's Lair 125.000

### SUPER NINTENDO

Pilotwings 95.000  
F zero 95.000  
Zelda 3 99.000  
S. R Type 99.000  
Star Fox 155.000



# GAME OVER

## BEOT'EM UP DELL'ANNO

CONSOLE  
RICHIESTA:

Super Tragicom,  
Super Fracicon,  
Necro Nomicon

# VIT FIGHTER II

PERSONAGGI: Chalzin, Franka, Bile, Ciapa-li, Riucal, Thromba, Mbfangief, Maria Montesano, Kann, Scarlet, Zagan, Inchia.



**BILE:** È il gemello di Aikross e la sua mossa segreta consiste nell'inkazzarsi come una bestia. Questo è quanto. Non vale la pena di spreccarci altro tempo sopra.

**CHALZIN:** Conosciuto anche come Paglianti Paolo, l'uomo dal pedalino bresaolo. La potenza di questo, invero, brutto ceffo, è tutta concentrata nel fondamentale indumento...Chalzin usa soltanto collant di neYlon, perché è un raffinato, ma soprattutto per il suo, chiamiamolo, eclettismo!... Infatti dopo un recente due di picche dalla sua sparring preferita, Chalzin combatte esclusivamente con Ciapa-Li.



**THROMBA:** Una fusione molecolare tra Random ed un peto di cammello ha dato origine a questo immondo parassita, aggregato di particelle malsane e puteolenti. Le sue abilità segrete consistono nell'ingurgitare sconsiderate quantità di alcool ed esprimersi in maniera quantomeno triviale. Inoltre, Thromba si lava di rado e deve il nome al suo curioso modo di assorbire energia dagli altri esseri viventi.

**CIAPA LI:** La sua mossa segreta è inenarrabile su questa rivista per famiglie, ma se ne deducono gli effetti dal nome di questa ardentissima combattente. In realtà Ciapa-Li è una donna sotto mentite spoglie, si chiama Red Fury ed era, prima di iscriversi al torneo, un'esperta di videogiochi con vocazione da baby-sitter.

**MARIA MONTESANO:** Riunisce in sé tutte le caratteristiche speciali dei lottatori sopra

elencati, ma in più fa da mangiare ed impagina Gheim Pauà. Mucidiali sono i suoi salti a gambe strettamente unite. Non partecipa al torneo ma arbitra gli incontri. In modo assai rigido, aggiungeremmo noi.



**ZAGAN:** Altro combattente bello villico e casareccio, questo immane rotolo di coppa ripone ogni



sua abilità nella mossa segreta: Zagan infatti si gratta ad una velocità paurosa e secerne errori di ortografia misti a bava. Questo gli permette di intrappolare gli avversari nelle sue spire sintattiche e costringerli all'uso di un antisettico.

Il nostro inviato speciale Apecar esamina per voi l'ultimo incredibile picchiaduro della Vitcom e rivela le mosse speciali di tutti i personaggi.

**SCARLAT:** Bello tirato a lucido sulla cocchia, Scarlet prende il suo nome dalla ditta casearia di cui il padre, tale Derek Pesce, era titolare. È completamente coperto di bolle sin dalla tenera età ("Dai, Scarlattino, vieni a giocare!") ed, al semplice grido di "Accattatevillo", lancia pesci di ogni peso e misura sui malcapitati avversari. A volte apre le braccia per quantificare la stazza dell'ultima preda pescata, e così facendo spara delle enormi palle.



**INCHIA:** È uno dei peggiori. Ovviamente si parla in puri termini di rendimento sul lavoro e non di cattiveria in combattimento. All'inizio non voleva quasi partecipa-

re al torneo, ed infatti una delle sue strategie segrete è la fuga. Inchia però non può essere sconfitto, perché altrimenti il responsabile vedrà i suoi articoli sempre più mutilati da orrende censure ed infarciti da battute squallide apposte dall'infamone. Deve il nome all'abitudine di commentare a denti stretti.

**FRANKA:** reduce dal disastro ferroviario sulla linea del locale Parigi-Fracati, Franka partecipa al torneo redazionale solo per il gusto di occupare un posto. La sua specialità consiste nel decurtare sistematicamente ogni



quietanza di pagamento di una cifra direttamente proporzionale ai colpi ricevuti dall'avversario. Ragione per cui, quando combattono con Franka, tutti cercano di prenderle invece che darle.

**MBFANGIEF:** Quando colpisce il suo avversario urla "Bella li" e, particolare strano, lo fa anche quando incontra Franka. È questo l'handicap principale di Mbfangief, essere cieco come un tafano bengalese e quindi digitare tasti a caso quando redige la posta. Per un'eccezionale casualità, infatti, tutti i tasti schiacciati a caso da Mbfangief sino ad ora hanno composto parole di senso compiuto e creato l'illusione nei lettori di avere a che fare con un abile oratore.

**KANN:** Kann è l'unico francese partecipante al torneo, per motivi di xenofobia redazionale e di spazio occupato già dal singolo naso. L'abilità nascosta di Kann sta nel non afferrare assolutamente alcun tipo di concetto e nel non capire nulla di quello che gli si dice (tattica del muro), ma in compenso riesce ad infarcire una frase, quando questa ha senso compiuto, anche di ventotto errori in una riga.



**RIUCAL:** I sottomessi lo chiamano "signore", ma lui preferisce togliere la sillaba centrale "gno" ottenendo "sire", termine più confacente alla sua indiscussa supremazia in combattimento. Riucal lancia infatti delle Balle di Fuoco dalla immane stazza, e accompagna la mossa con il grido "Aldair". Quando si produce nel suo pugno alle spalle la frase è "Stai all'occhio", mentre sconfitto dichiara "Non ho parole".

**S.NES + Mario 4**  
**L.399.000**

**SUPER NINTENDO 16 BIT**  
**ENTERTAINMENT SYSTEM**

**Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad**  
**L.355.000**

**SUPER FAMICOM CONSOLE**  
**2 JOYPAD, ALIMENTATORE,**  
**CAVO SCART L.429.000**

---

**SUPER FAMICOM CONSOLE**  
**+ GIOCO OFFERTA L.449.000**

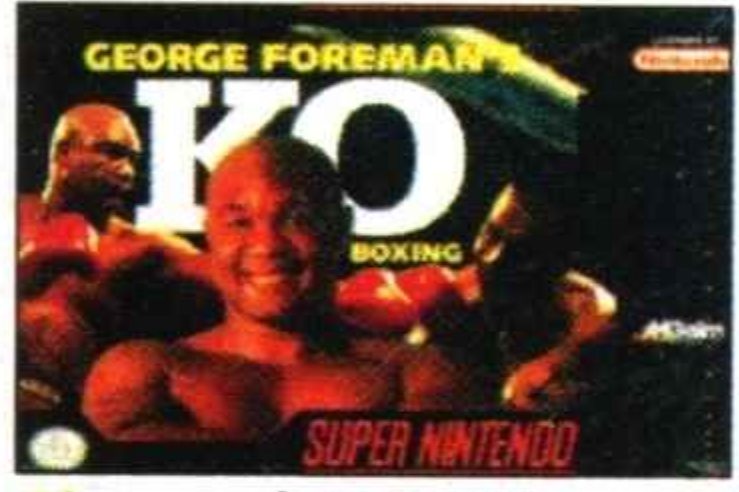
Prezzi iva compresa



1) L.119.000



2) L.119.000



3) L.119.000



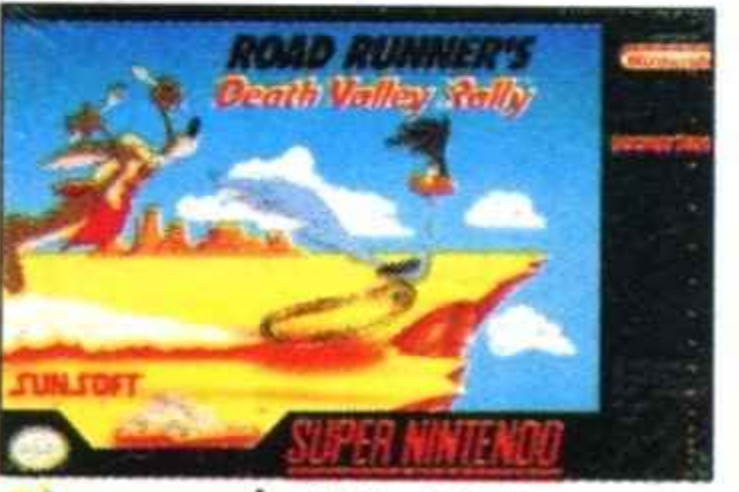
4) L.119.000



5) L.109.000



6) L.119.000



7) L.119.000



8) L.119.000



9) L.109.000



10) L.109.000



11) L.119.000



12) L.119.000



13) L.109.000



14) L.129.000



15) L.119.000

**ADATTATORE**  
S.Nintendo Permette di utilizzare qualsiasi cartuccia sul S.Nintendo  
**L.45.000**



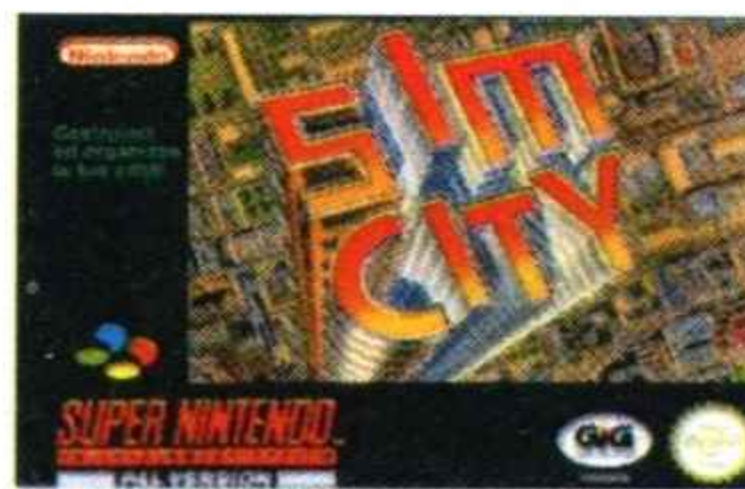
29) L.119.000



30) L.119.000



27) L.109.000



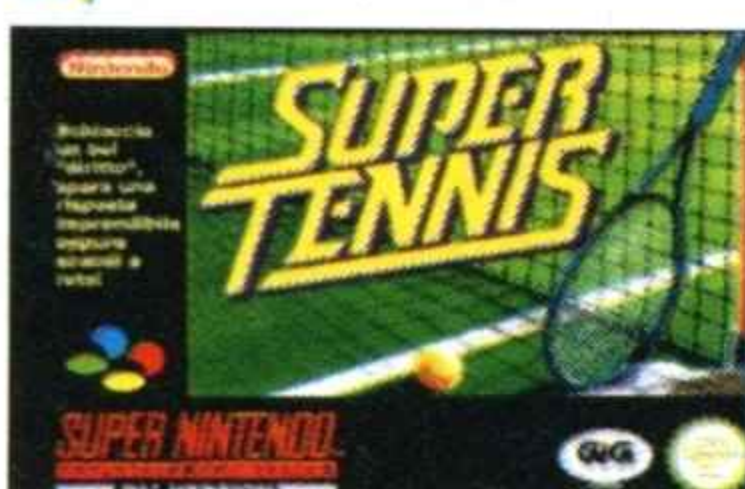
28) L.119.000



25) L.179.000



26) L.119.000



23) L.119.000



24) L.39.900



21) L.149.000



22) L.119.000



19) L.119.000



20) L.149.000



17) L.139.000



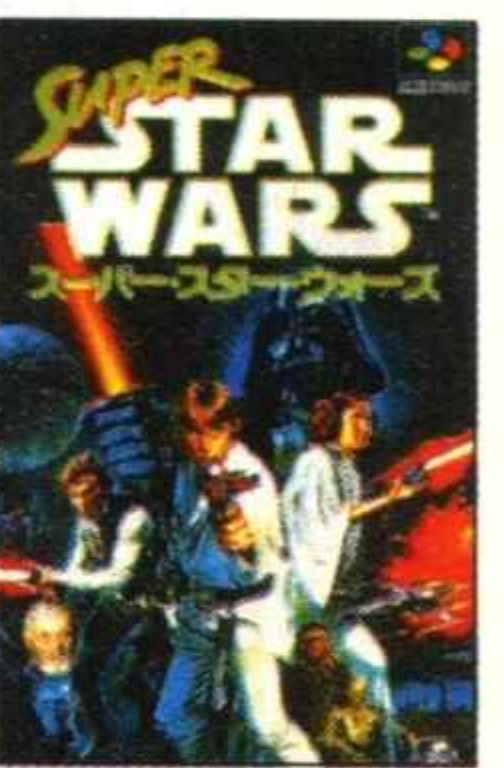
18) L.149.000



31) L.189.000



32) L.139.000



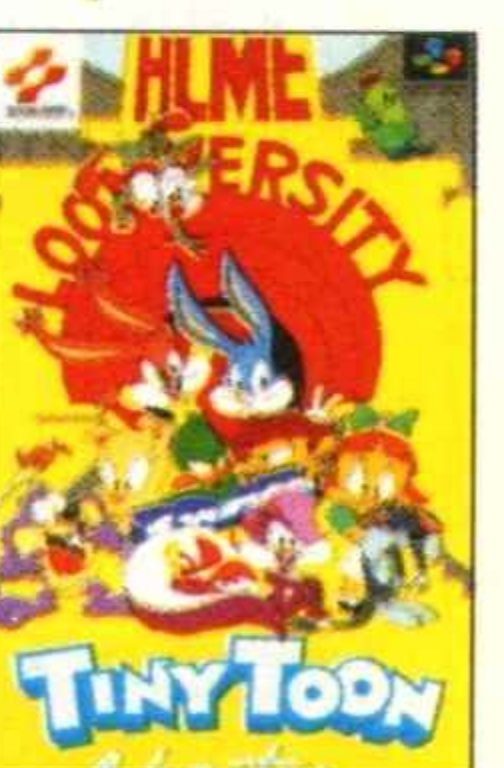
33) L.169.000



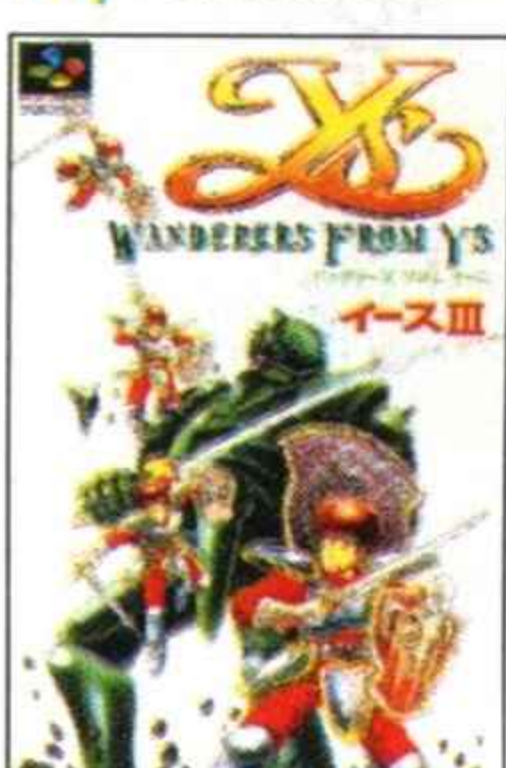
34) L.129.000



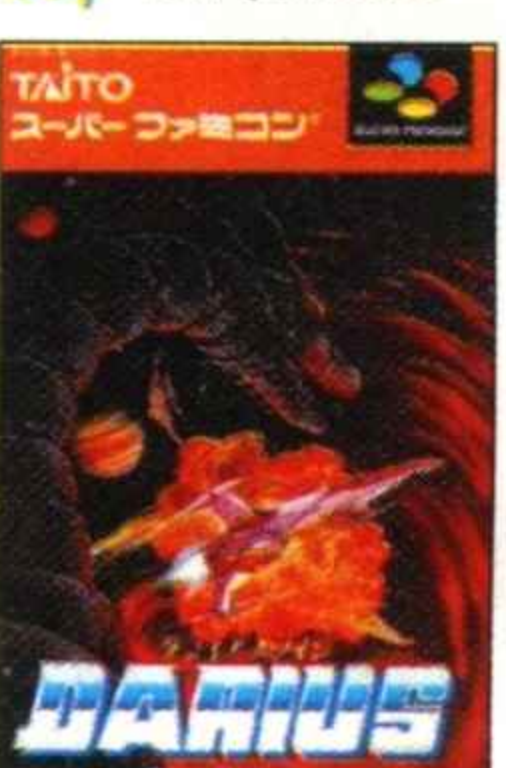
35) L.149.000



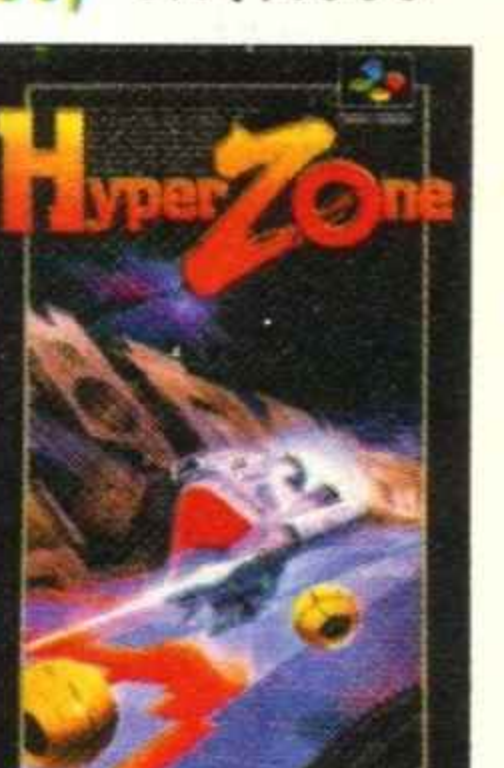
36) L.149.000



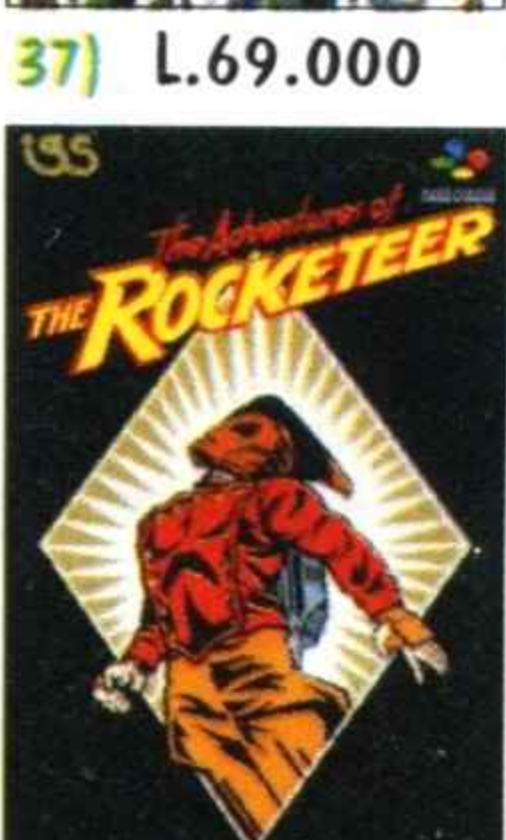
37) L.69.000



38) L.59.000



39) L.59.000



40) L.59.000



41) L.59.000



42) L.59.000

**Megadrive + Sonic**  
**L.245.000**

**SUPER NES NINTENDO SCOPE 6**

Prendi la mira e gioca con Nintendo Scope! Funziona senza filo, in modo da garantire la massima maneggevolezza e libertà di movimento!

16) L.179.000



43) L.89.000



44) L.99.000



45) L.99.000

**ALEX**  
Mail Service  
Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:



**011/4031114**



**ATARI LYNX**  
L.189.000



64) L.69.000



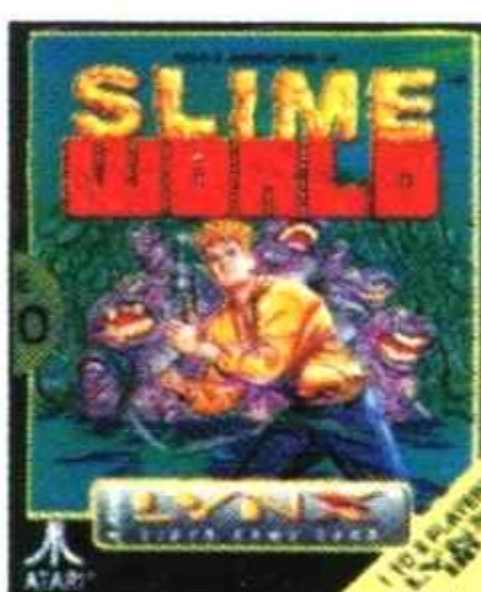
65) L.69.000



66) L.69.000



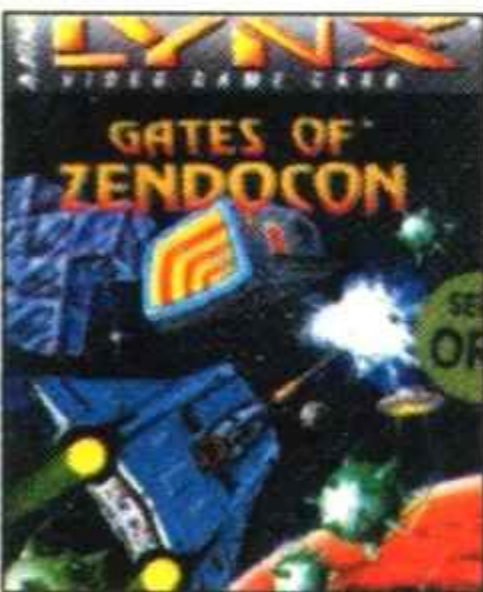
61) L.69.000



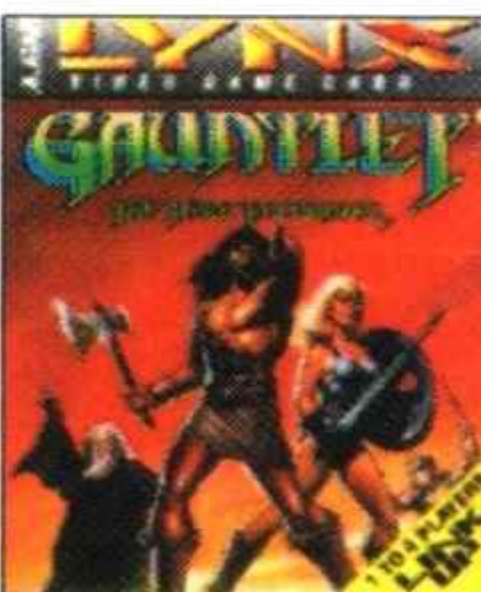
62) L.39.000



63) L.69.000



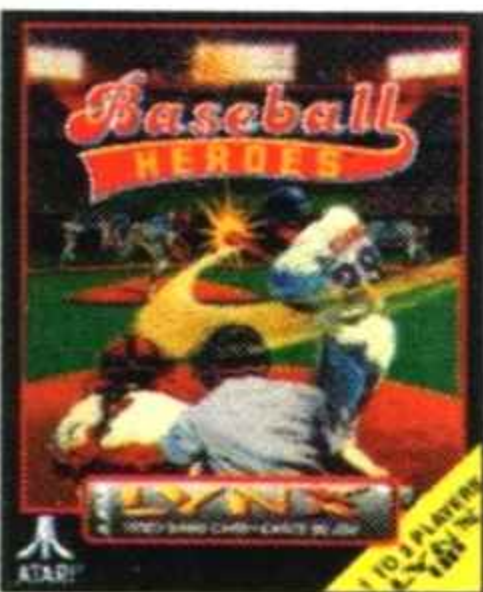
58) L.39.000



59) L.39.000



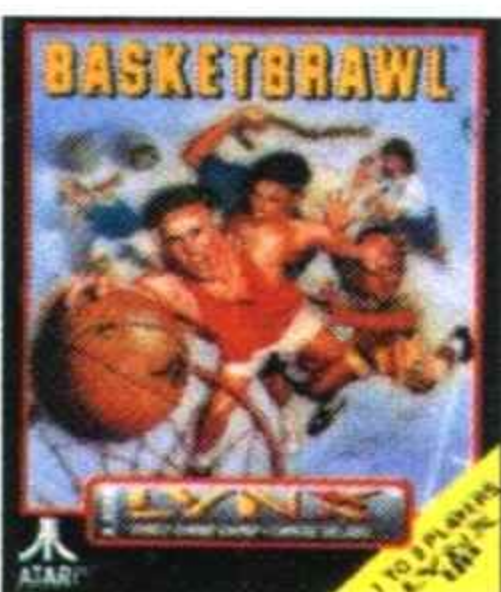
60) L.39.000



55) L.69.000



56) L.69.000



57) L.69.000

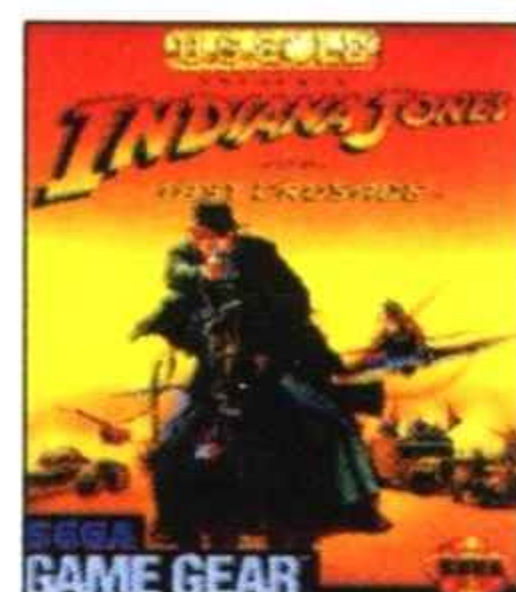
**GAME GEAR**  
+ **SONIC**  
L.289.000



52) L.69.000



53) L.69.000



54) L.69.000



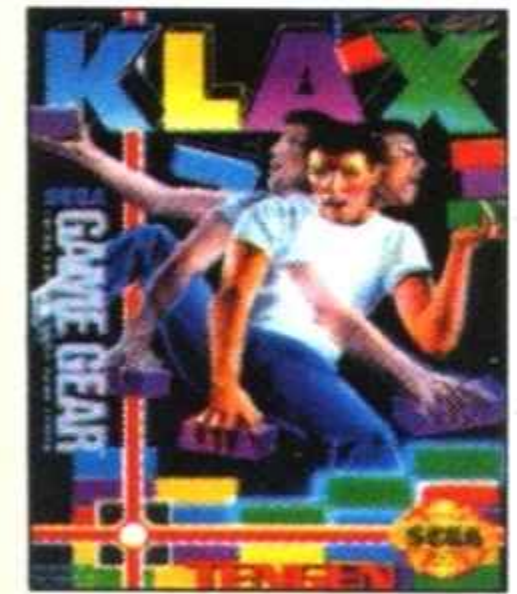
49) L.69.000



50) L.69.000



51) L.59.000



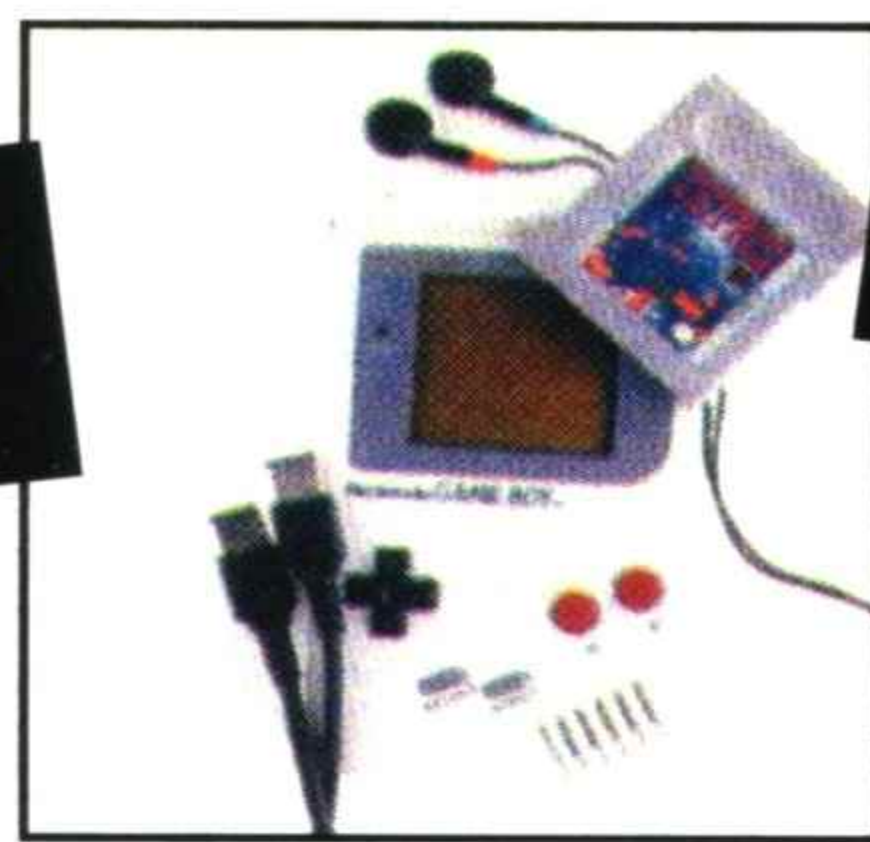
46) L.59.000



47) L.69.000



48) L.69.000



**GAMEBOY**  
L.149.900

- ADDAMS FAMILY .....69000
- ADVENTURE ISLAND ..59000
- BATMAN RETURN .....69000
- BOXXLE.....25000
- BUGS BUNNY 2.....59000
- DIG DUG .....59000
- DOUBLE DRAGON 3...69000
- DRAGON'S LAIR.....69000
- DYNABLASTER.....59000
- GOEMON .....69000
- HOME ALONE .....69000
- JORDAN VS BIRD .....69000
- LOONEY TUNES .....59000
- LOOPZ .....59000
- MARBLE MADNESS.....59000
- MEGA MAN II .....59000
- NEMESIS II .....69000
- OPERATION C .....39000
- PAPERBOY 2 .....59000
- POWER MISSION.....59000
- REVENGE OF GATOR ..49000
- ROBOCOP II .....59000
- ROGER RABBIT .....69000

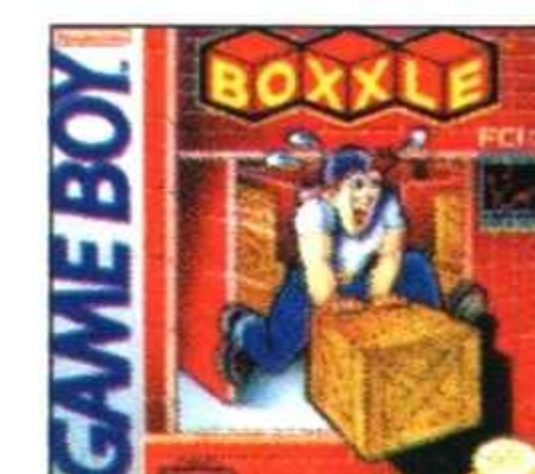


79) L.69.000

- SIMPSONS II.....59000
- SNOOPY .....59000
- SOCCER MANIA.....59000
- SPIDERMAN II .....59000
- SPY VS SPY .....59000
- STAR WARS.....69000
- SUPER KICK OFF .....69000
- SUPER MARIO L .....59000
- SUPER MARIO L. II.....69000
- T.M.N.T. II .....69000
- TERMINATOR II .....69000
- THE PUNISHER .....39000
- TINY TOONS .....59000
- ULTRAMAN .....69000
- WORLD CUP .....59000
- WWF II .....59000
- XENON II .....59000



76) L.69.000



77) L.25.000



78) L.59.000



73) L.69.000



74) L.59.000



75) L.69.000



70) L.59.000



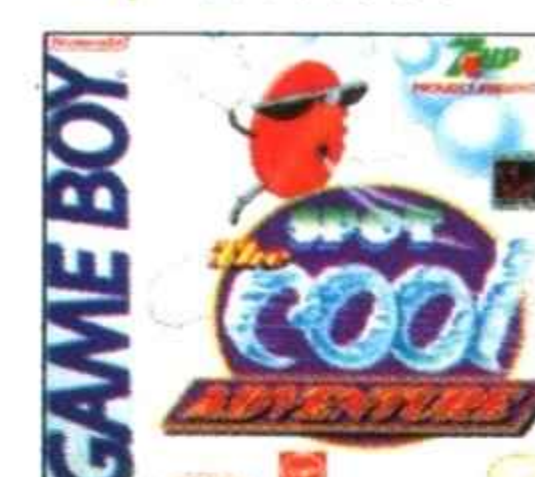
71) L.69.000



72) L.69.000



67) L.69.000



68) L.59.000



69) L.59.000

I Nostri Punti Vendita :

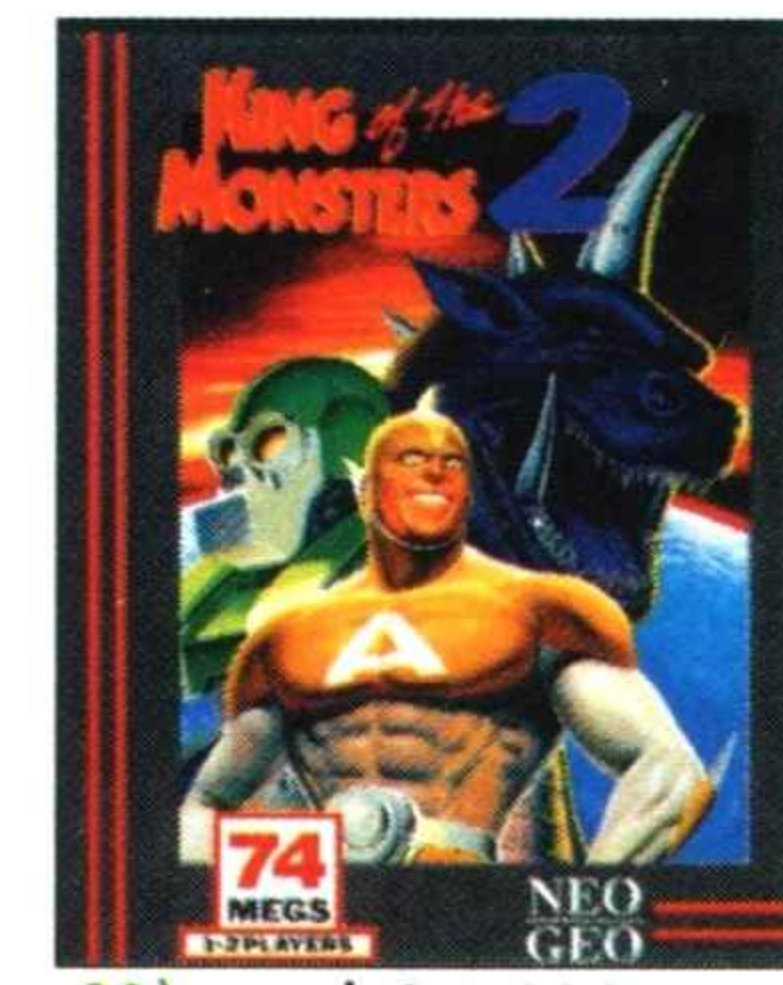
**ALEX Computer**  
C.so. Francia 333/4 Torino

**ALEX Computer 2**  
Via Tripoli 179/b Torino

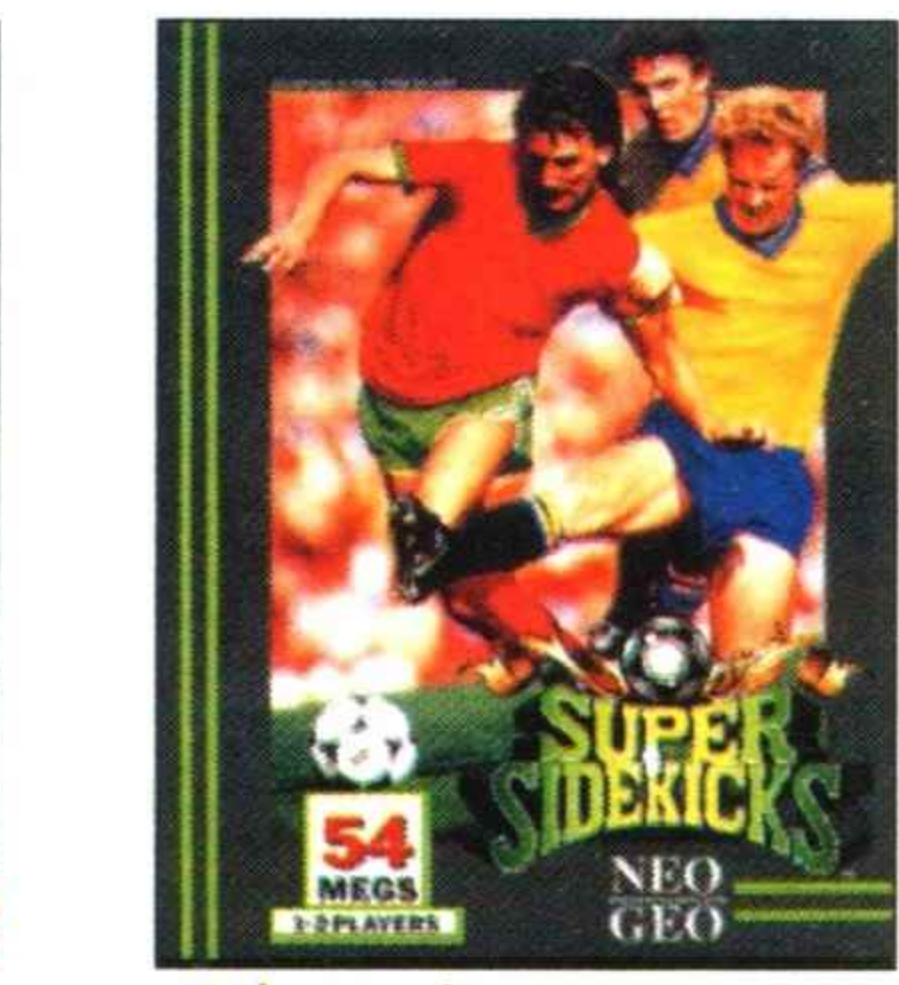
Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

**FAVOLOSO !!!**  
Per Ogni acquisto uno Splendido orologio al quarzo in omaggio .

**CONSEGNE**  
**24/36 ORE**  
CON CORRIERE ESPRESSO  
**TNT TRACO**



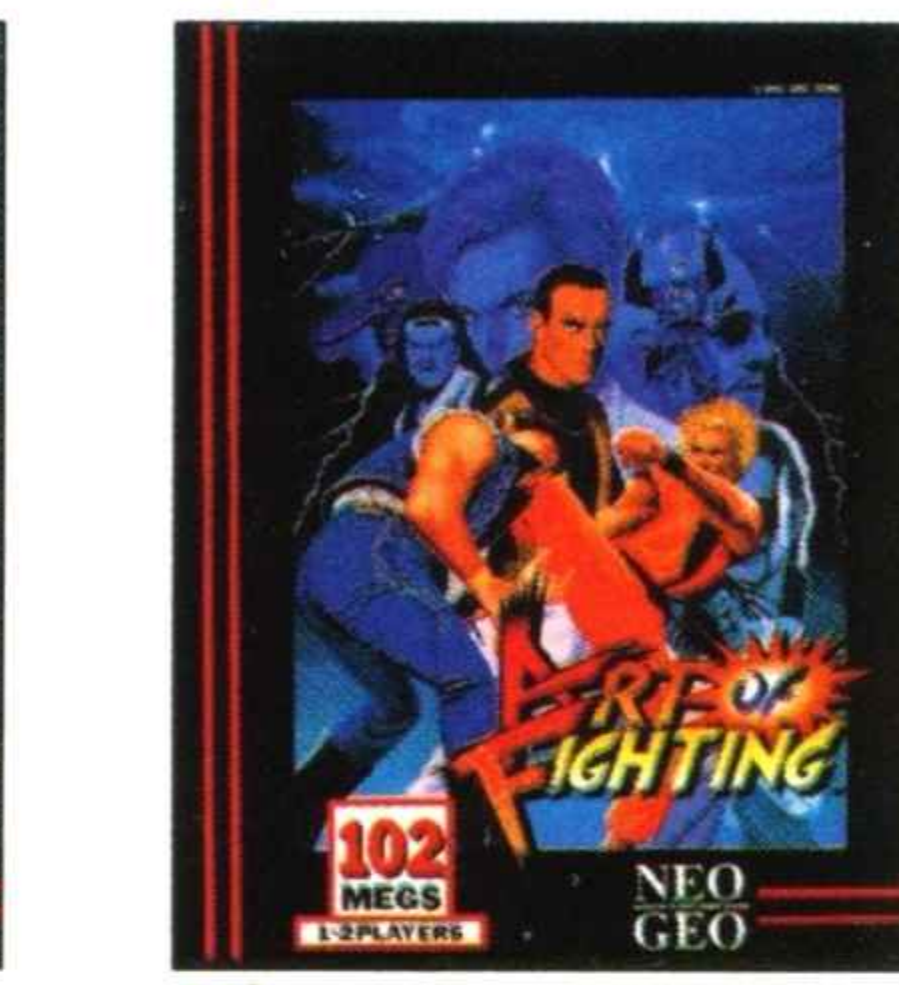
80) L.315.000



81) L.485.000



82) L.375.000



83) L.445.000

**NEO GEO Console**  
L.599.000

- ANDRO DUNOS.....375000
- ART OF FIGHTING.....445000
- BLUE JOURNEY.....185000
- BOWLING LEAGUE ....119000
- BURNING FIGHT .....235000
- CROSSED SWORDS.....275000
- CYBER LIP .....119000
- EIGHTMAN .....279000
- FATAL FURY.....275000
- FOOTBALL FRANZY ...275000
- GHOST PILOT .....235000
- JOY JOY KID.....119000
- KING OF MONSTER 2.315000
- LAST RESORT.....185000
- MAGICAN LORD .....185000
- MUTATION NATION..275000
- NAM 1975.....119000
- NINJA COMBAT .....185000
- NINJA COMMANDO ..275000
- RIDING HERO.....185000
- ROBO ARMY.....235000
- SENGOKU.....235000
- SOCCER BRAWL .....275000
- SUPER SPY .....185000
- TRASH RALLY .....275000
- WORLD HERO.....405000

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO.

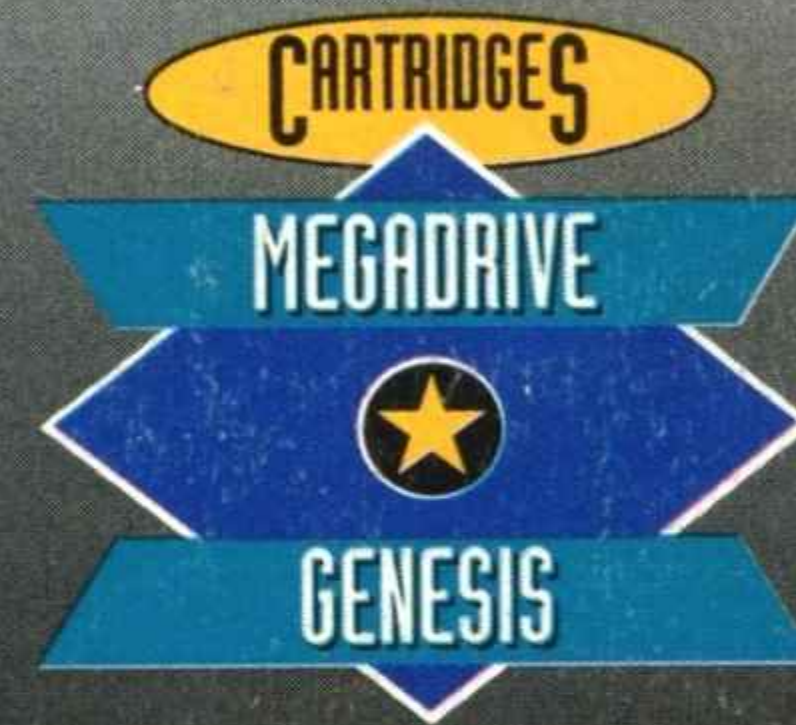
FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:



**011/4031001**

**ALEX**  
Mail Service  
Servizio di vendita per Corrispondenza

# NON DESIDERARE I VIDEOGIOCHI D'ALTRI!

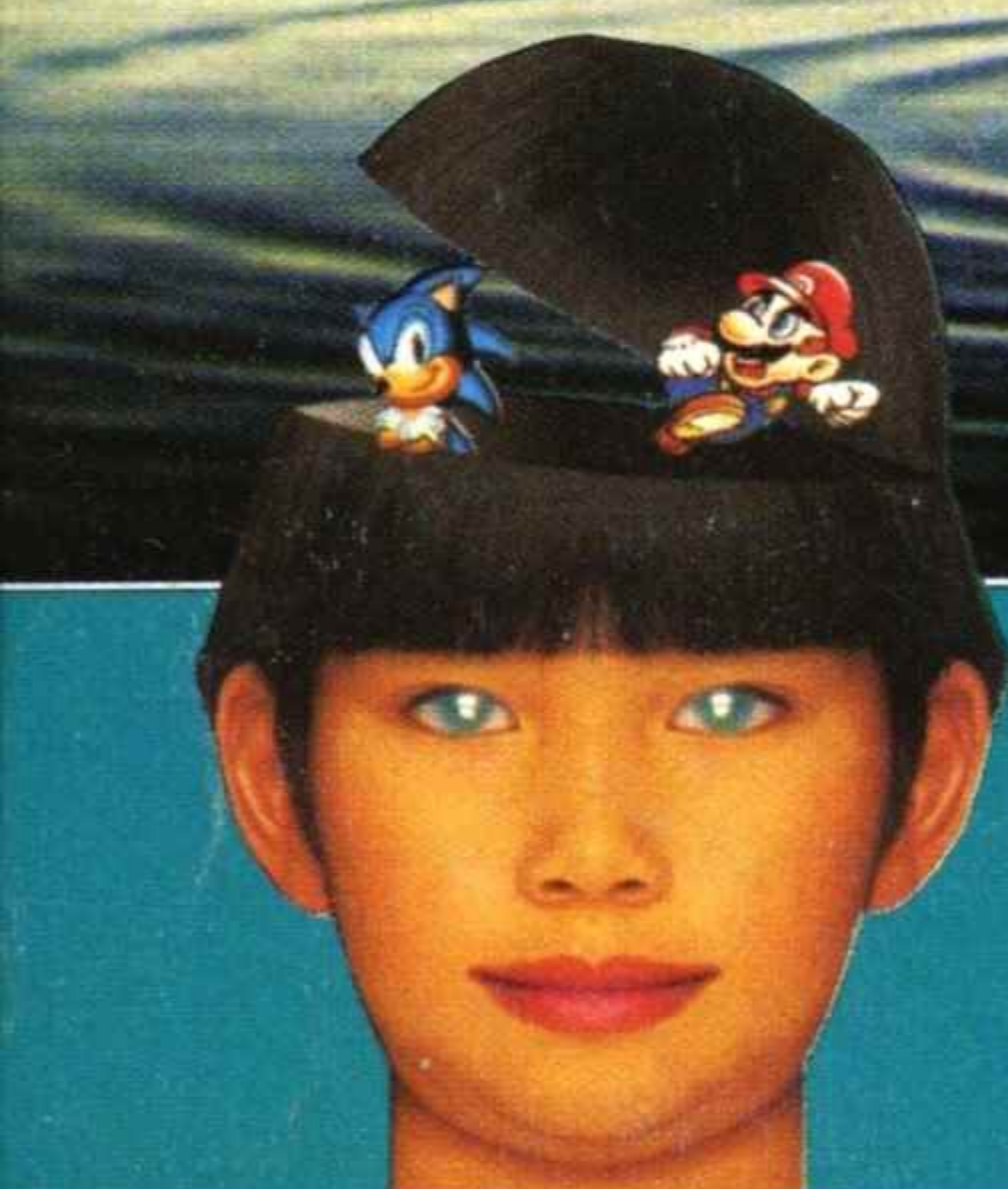


2020 BASEBALL  
 ADDAMS FAMILY 2  
 ALIEN VS PREDATOR  
 ARCANA  
 BART'S NIGHTMARE  
 BATMAN RETURN  
 BATTLE BLAZE  
 BATTLETECH  
 BLAZEON  
 CACOMA KNIGHT  
 CAL RIPKEN JR. BASEBALL  
 COMBATRIBES  
 CONTRA III  
 COOL WORLD  
 CYBER-SPIN  
 DRAGON LAIR  
 F.1 GRAND PRIX 2  
 F.1 EXHAUSTED HEAT 2  
 FOREMAN KO BOXING  
 GOAL  
 GODS  
 GOLDEN FIGHTER H.V.  
 HARLEY'S HUMONGOUS ADV.  
 JIMMY CONNORS PRO TENNIS  
 JOE & MAC II  
 JOE THE BOXER  
 KA-BLOOEY  
 KING OF RALLY  
 LETHAL WEAPON  
 ON THE BALL  
 OUT OF THIS WORLD  
 ROAD RUNNER  
 RUSHING BEAT II  
 SHANGAI 2  
 SOUL BLAZER  
 SUPER BOWLING  
 SUPER FIRE PRO WRESTLING 2  
 SUPER VALIS  
 TEST DRIVE 2  
 TINY TOON  
 TURTLES IN TIME  
 TWIN BEE  
 WORDTRIS



AMAZING TENNIS  
 ANDRE' AGASSI TENNIS  
 ARIEL THE LITTLE MERMAID  
 BATMAN REVENGE OF JOKER  
 BATMAN RETURN  
 BATTLETOADS  
 CAPTAIN AMERICA  
 CHAKAN  
 DOUBLE DRAGON III  
 FATAL FURY  
 FLASHBACK  
 FLINSTONES  
 GOLDEN AXE III  
 GREAT WALDO SEARCH  
 JAMES BOND 007  
 JENNIFER CAPRIATI TENNIS  
 G-LOC  
 KICK BOXING  
 KING OF MONSTER  
 MC GLOBAL GLADIATORS  
 MUHAMMAD ALI' BOXING  
 NBA ALL STAR CHALLENGE  
 OUTLANDER  
 OUTFUN 2019  
 PAPERBOY 2  
 PGA TOUR GOLF 2  
 PREDATOR 2  
 R. CLEMENT BASEBALL  
 ROLO THE RESCUE  
 SIDE POCKET  
 SPLATTERHOUSE 3  
 STREETS OF RAGE II  
 SUNSET RIDERS  
 SUPER BATTLETANK  
 TALE SPIN  
 TAZMANIA  
 TERMINATOR 2  
 TINY TOON  
 TURTLES IN TIME  
 TYRANTS (Megalomania)  
 UNIVERSAL SOLDIER  
 WORLD OF ILLUSION  
 WORLD TROPHY SOCCER

Nomi, Marchi e Logotipi appartengono alle rispettive case produttrici.



**FUORIDITESTA®**

**VIDEOFOLLIA**  
 C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA  
**TEL. 045 - 8101213**  
**FAX 045 - 8101217**

