

LA RIVISTA
PER LA TUA
CONSOLE

GAME POWER

13

POWER GENNAIO 1993 Lire 5000

BEEP BEEP & VIL COYOTE

UN CARTONE ANIMATO
PER SUPER NINTENDO

**SPEEDBALL 2
PER GAME BOY**
UNA CONVERSIONE MITICA

MEGA CD
ARRIVANO I TITOLI DELLA
SECONDA GENERAZIONE

**DUE SUPER GIOCHI
PER MASTER SYSTEM**
SONIC 2 E NEW ZEALAND STORY

SPOT!
PUBBLICITÀ E VIDEOGIOCHI

16
PAGINE
HELP

CHIP&DALE NES • FANTASIA MD
BUCK ROGERS MD
I CODICI PER ACTION REPLAY SNES

RECENSIONI

AMAZING TENNIS • FATAL FURY • ART OF FIGHTING • CRUE BALL • JOE MONTANA
SPORTS TALK FOOTBALL '93 • JOHN MADDEN FOOTBALL '93 •
LOTUS TURBO CHALLENGE • SHADOW OF THE BEAST II • WWF SUPER
WRESTLEMANIA • XENON II THE MEGABLAST • ADDAMS FAMILY • ROBOCOP 3 •
SUPER OFFROAD • DIG DUG • LOONEY TUNES • BATMAN RETURNS • OUTRUN

SEGA®

MEGA DRIVE

SONIC

FINALMENTE
E' ARRIVATO



GAME GEAR

VIDEOGIOCO SEGA PORTATILE



Più veloce,
più scattante,
più divertente, é
SONIC 2

Il videogioco dell'anno!
Sonic sarà ancora una
volta il protagonista dei
videogames.



GIOCHI PREZIOSI

Master System II

Plus



POLVERIZZA I TUOI RECORD!

Quante volte hai odiato la scritta Game Over dopo una notte insonne passata nel tentativo di migliorare il tuo record? Quante volte hai desiderato sbalordire i tuoi amici senza mai riuscirci? Oggi Jackson Libri ti offre un aiuto indispensabile per risolvere ogni tipo di videogioco. Due chiarissimi volumi con le soluzioni e i trucchi per risolvere tutti, ma proprio tutti, i videogiochi in commercio. ELVIRA, SECRET OF MONKEY ISLAND, CRUISE FOR A CORPSE, WONDERLAND non avranno più segreti e potrai scegliere di volta in volta le soluzioni che preferisci. I due volumi di ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI TRUCCHI & SEGRETI, da oggi in edicola, racchiudono infatti i segreti di oltre 1.000 giochi dagli sparatutto ai platform. Nel primo libro troverai tutte le soluzioni "lecite" per risolvere ogni quadro, nel secondo tutti i trucchi e le cheat mode per scoprire password e codici lasciati dai programmatori. **CORRI IN EDICOLA E LANCIA LA SFIDA...**

**LE GRANDI
NOVITA
IN EDICOLA**



- AMIGA • C64 •
- ATARI ST • PC • PC ENGINE •
- MEGADRIVE/GENESIS • NES • GAMEBOY •
- SUPER FAMICOM/SUPER NES • MASTER SYSTEM • LYNX •

SOLUZIONI, TRUCCHI, E SEGRETI DI OLTRE 1.000 GIOCHI

GAME power

GENNAIO 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
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO

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

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)

Riccardo "Franco Baresi" Albini

(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE

Alberto "Wilt Chamberlain" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Sugar Ray Leonard" Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE

Franca "Gazza" Badioli, Serena "Roberto Baggio" Rubini

LA TERRORIZZANTE REDAZIONE

Vincenzo "Trap" Beretta, Matteo "Michel Platini" Bittanti, Andrea "Dave Winfield" Minini, Paolo "Sandrino Mazzola" Paglianti, Alex "Alain Prost" Pasetto, Yuri "Agassi" Abietti

INCOLLA-BORATORI

Alessandro "Alberto Tomba" Cattelan, Fabio "Sergei Bubka" Massa, Giorgia "Monica Seles" Fantin, Fabio "John Fashanu" Paglianti, Ravetto "Abbagnale" Bros, Tiziano "Roberto Pruzzo" Toniutti, Antonio "Alessandro Bianchi" Loglisci, Giorgio "Cassius Clay" Baratto, Derek "dela" Fuente

GAME OVER FAN CLUB

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

ART DIRECTOR

Maria "Carolina Morace" Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA

Dante "Steffie Graf" Pesenti, Jacopo "Culo di pietra" Villa

FOTOCOMPOSIZIONE: Typing (MI)

STAMPA: Valprint s.r.l.

via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

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

ARRETRATI

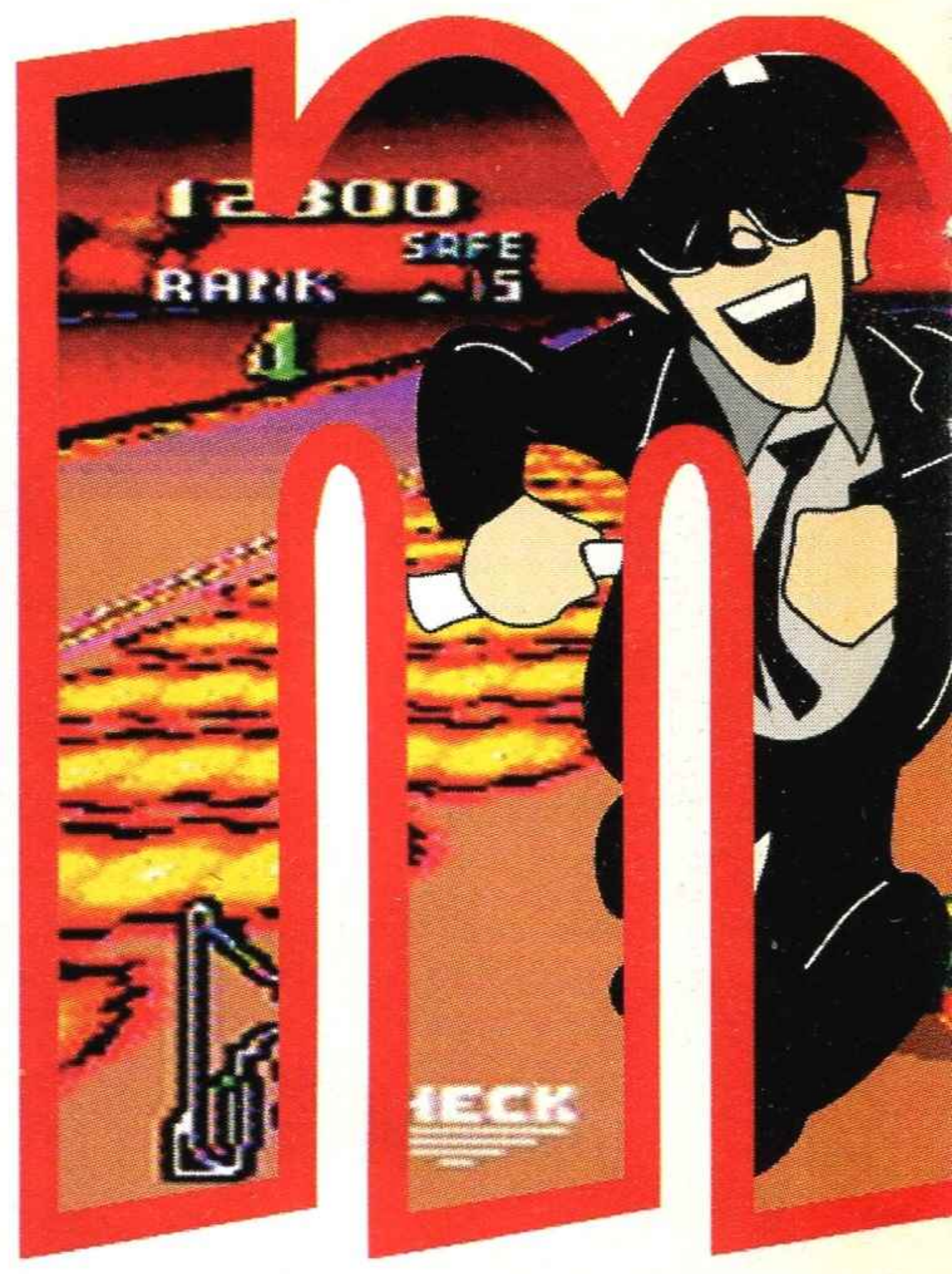
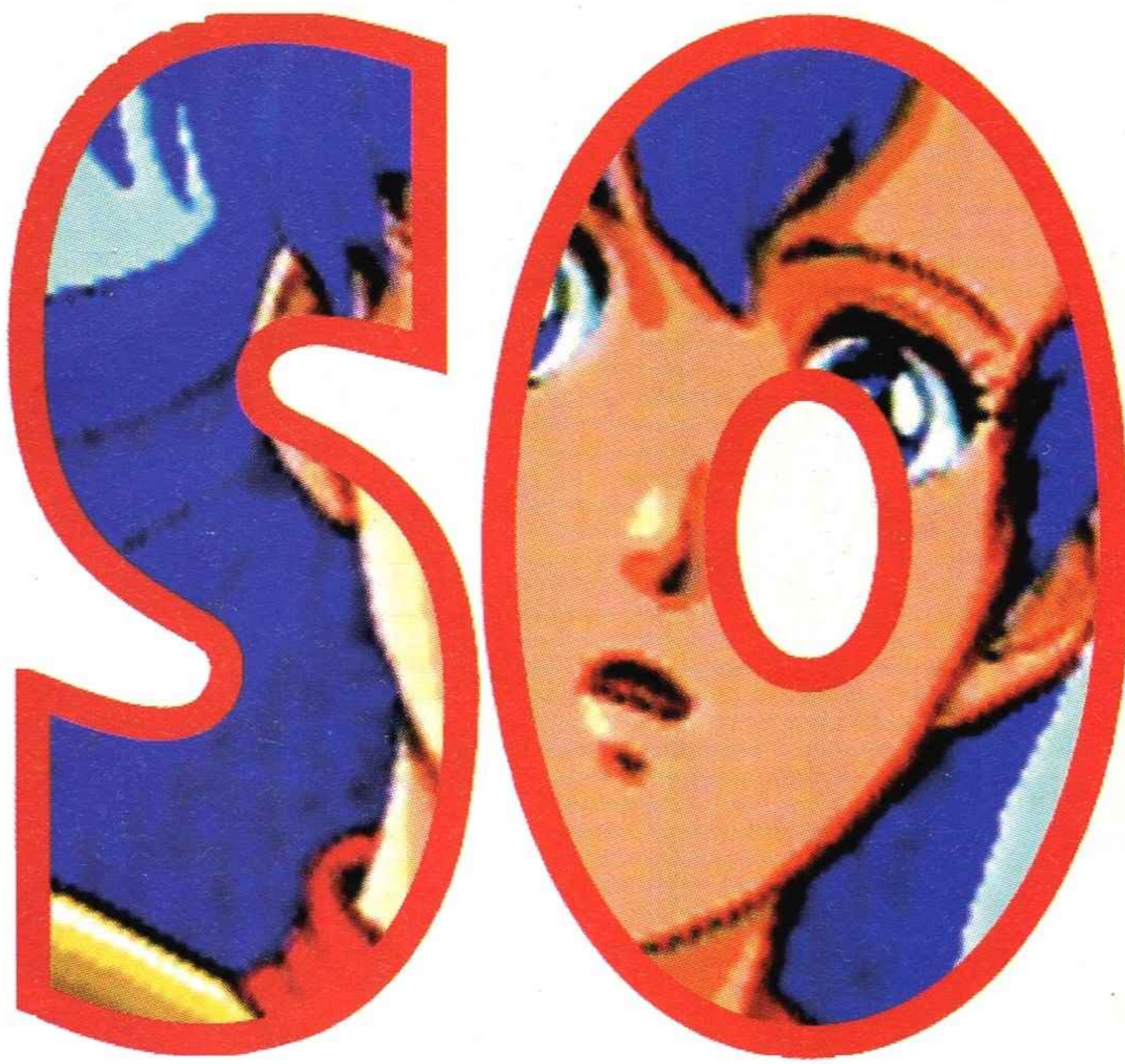
Arretrati: L. 10000

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

I personaggi della copertina sono © Warner Bros. Inc. Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione, nemmeno se firmata dal Preside.

QUESTO MESE



CHIP & DALE



SCIOIATTOLI DI TUTTO
IL MONDO, NON
CRUCCIATEVI: ECCOVI
LA SOLUZIONE AI
VOSTRI GUAI!

PAG. 90

BUCK ROGERS

TUTTI I TRUCCHI
PER IL BUON
TEMPONAUTA!
CORRETE A LEGGERE!



PAG. 96

FANTASIA



LA SECONDA PARTE
DELLE RIVELAZIONI
SACRE DEL PROFETA
DUPONT, IN
SOCCORSO AL CARO
VECCHIO MICKEY

PAG. 102

NEWS

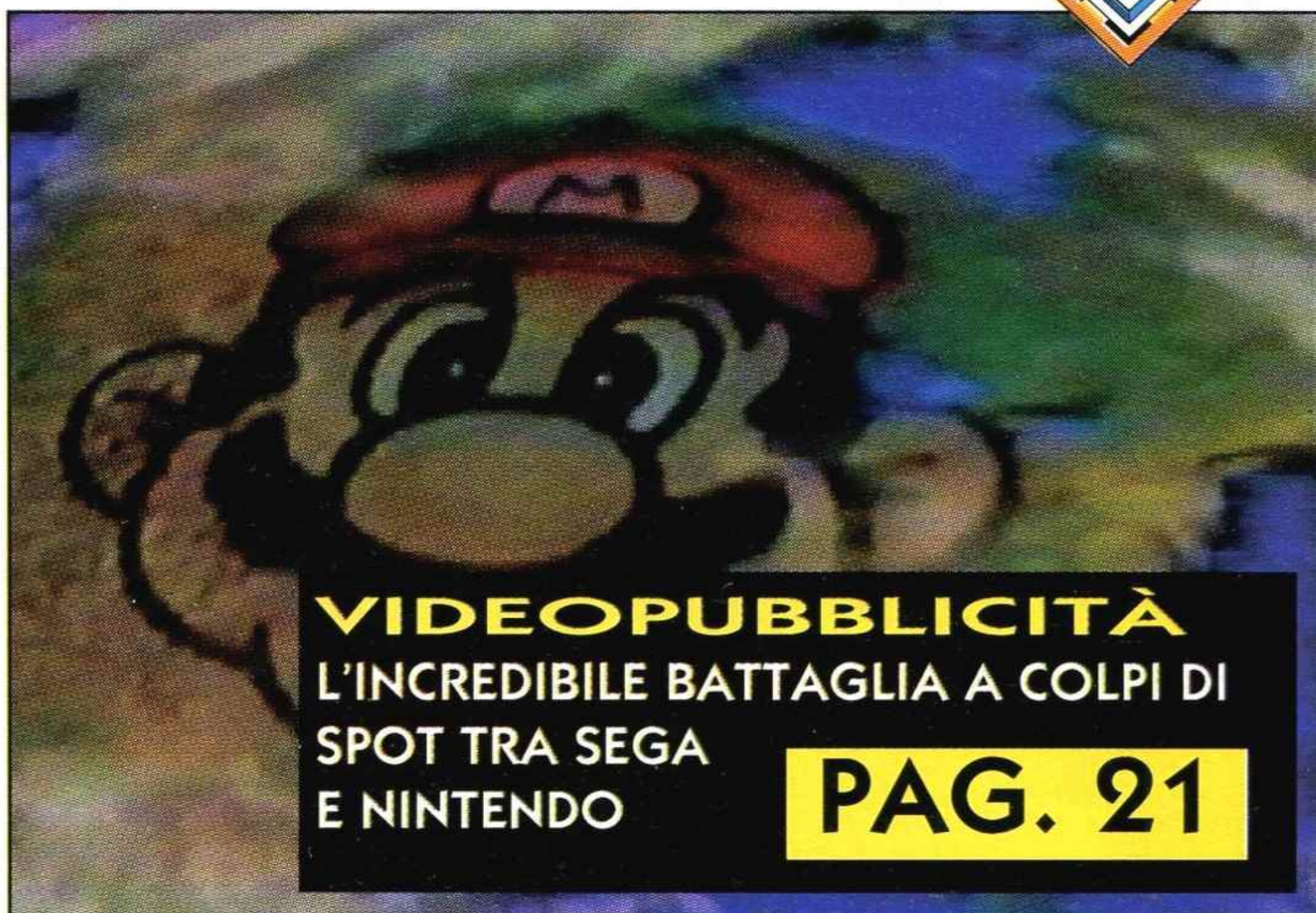
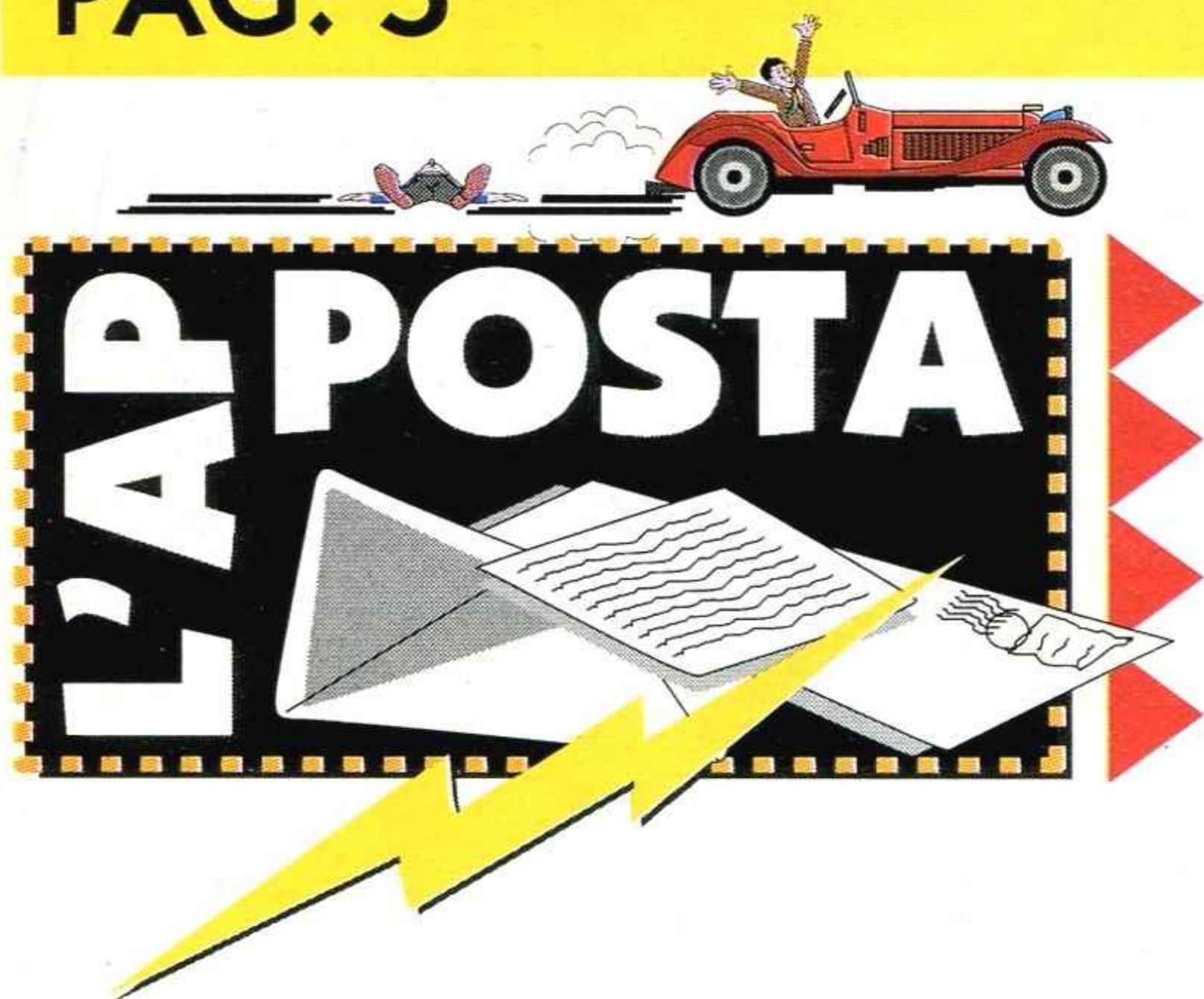
13

PAG. 11

LE NOTIZIE PIU' SUCCOSE DEL PANORAMA CONSOLE
IN ESCLUSIVA PER VOI!

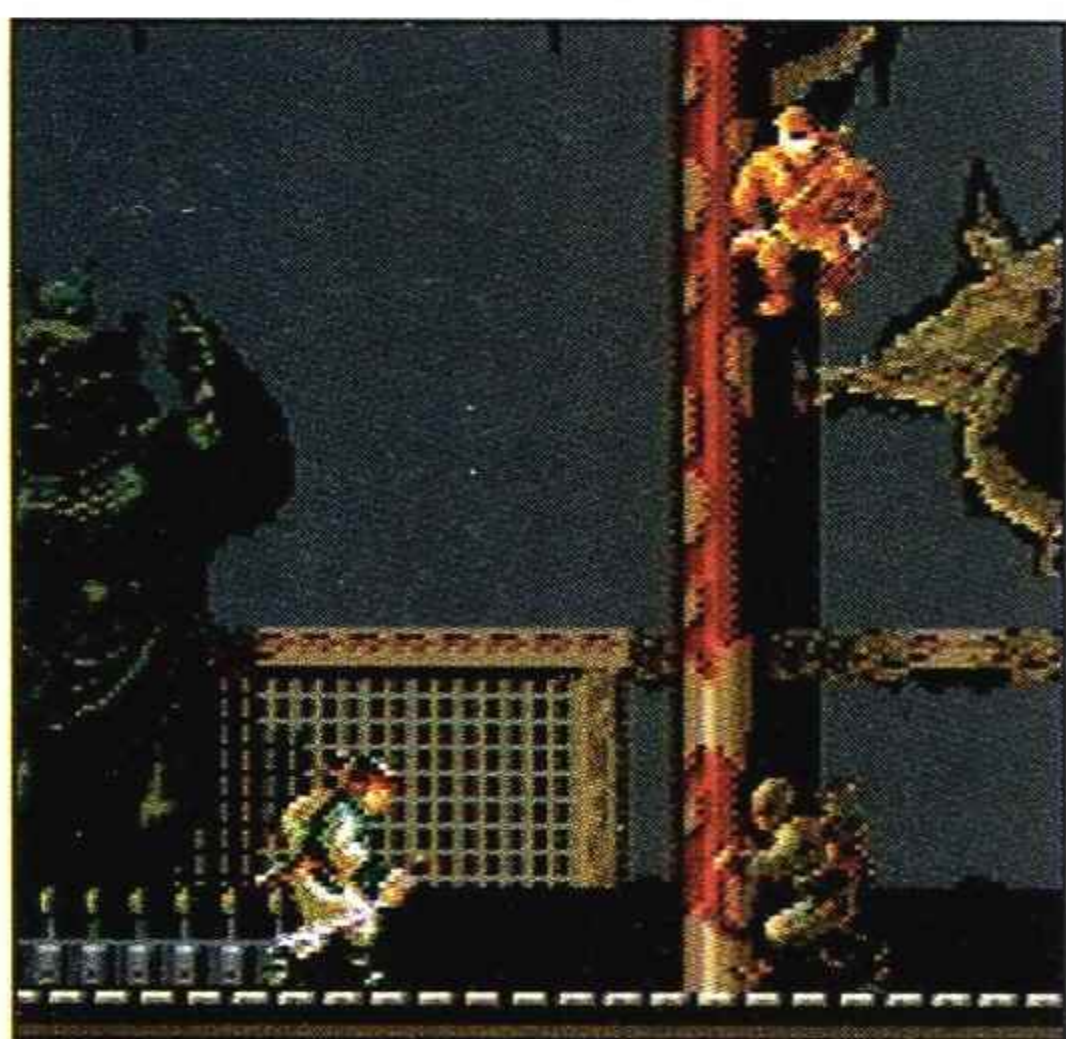
**NEWS
ANTEPRIME**

PAG. 5



GUIDA AL PC ENGINE

QUESTO MESE LA GUIDA
AL SOFTWARE RIGUAR-
DA IL COMPUTER PIU'
GIAPPONESE DEL
MONDO



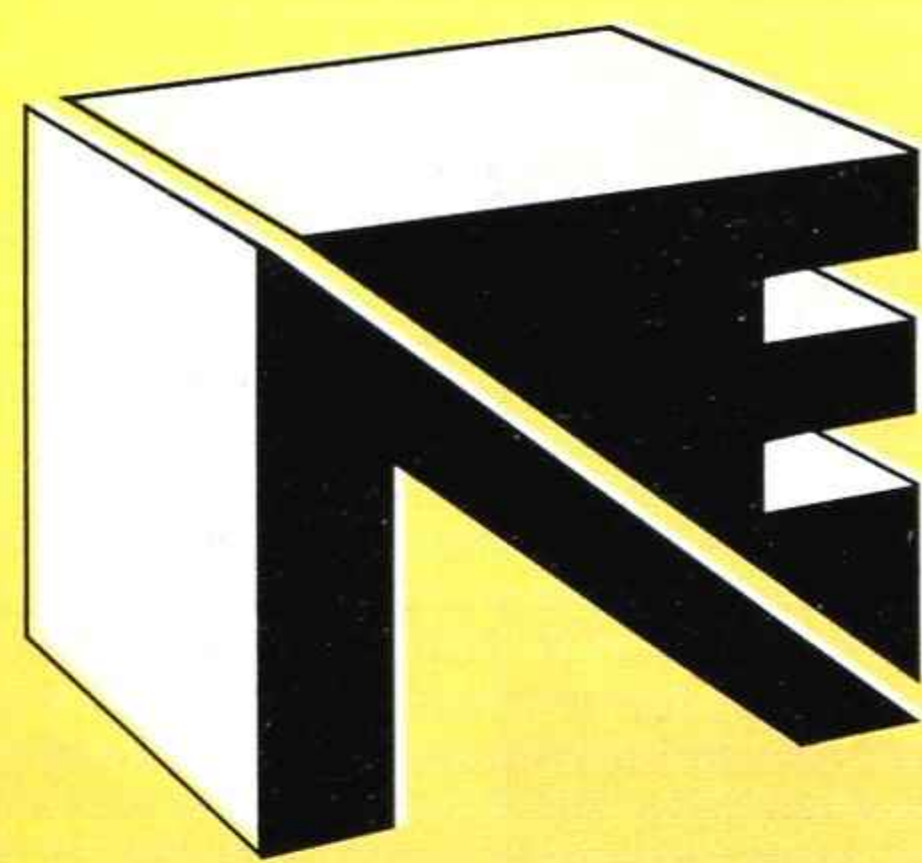
PAG. 105



**LA LISTA
DELLA SPESA
DI ZIA MARISA**

| | |
|----------------------|----|
| SNES | |
| Amazing Tennis | 68 |
| Fatal Fury | 58 |
| Road Runner | 29 |
| Spiderman & X-Men | 70 |
| NEO GEO | |
| Art of Fighting | 73 |
| MEGA DRIVE | |
| Crüe Ball | 76 |
| Joe Montana Sports | |
| Talk Football '93 | 66 |
| John Madden | |
| Football '93 | 47 |
| Indiana Jones | 73 |
| Lotus | |
| Turbo Challenge | 45 |
| Shadow | |
| of the Beast II | 52 |
| WWF Wrestlemania | 62 |
| Xenon 2 | |
| the Megablast | 60 |
| NES | |
| Addams Family | 50 |
| Robocop 3 | 38 |
| Super Offroad | 56 |
| MASTER SYSTEM | |
| New Zealand Story | 64 |
| Sonic 2 | 42 |
| GAME BOY | |
| Dig Dug | 81 |
| Looney Tunes | 79 |
| Speedball 2 | 36 |
| GAME GEAR | |
| Batman Returns | 85 |
| Outrun | 83 |

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



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

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

OFFERTA GIOCHI NOVITÀ

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

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

| | |
|--------------------------------------|------------|
| 2 CRUDE DUDE | L. 99.000 |
| 688 ATTACK SUB | L. 119.000 |
| A. PALMER T. GOLF | L. 99.000 |
| ABITATION OF CESAR 2 | L. 59.000 |
| ABRAMS B. TANK | L. 109.000 |
| AERO BLASTER | L. 89.000 |
| AFTER BUNNER | L. 99.000 |
| ALEX KIDD: E. CASSTE | L. 69.000 |
| ALIENS 3 | L. 99.000 |
| ALISIA DRAGON | L. 79.000 |
| ARCH. RIVALS BASKETBALL | L. 99.000 |
| AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II | L. 99.000 |
| BACK TO THE FUTURE III | L. 89.000 |
| BARCELONA GOLD 1992 | L. 69.000 |
| BATMAN | L. 59.000 |
| BEAST WRESTLER | L. 79.000 |
| BIMINI RUN | L. 79.000 |
| BUK RODGER'S | L. 89.000 |
| BUSTER DOUGLAS BOXING | L. 79.000 |
| CADASH PLUS | L. 89.000 |
| CALIFORNIA GAMES | L. 89.000 |
| CARMEN SAN DIEGO | L. 119.000 |
| CATCH 92 | L. 79.000 |
| CENTURION | L. 89.000 |
| CHUCK ROCK | L. 119.000 |
| COLUMNS | L. 69.000 |
| COMMANDO II | L. 59.000 |
| CROSSFIRE | L. 58.000 |
| CYBER BALL | L. 79.000 |
| DAHNA | L. 99.000 |
| DARK CASTLE | L. 79.000 |
| DAVID ROBINSON BASKETBALL | L. 99.000 |
| DECAPATTACK | L. 79.000 |
| DESERT STRIKE | L. 89.000 |
| DETONATOR ORANGE | L. 99.000 |
| DEVIL CRASH (FLIPPER) | L. 79.000 |
| DINOLAND FLIPPER | L. 59.000 |
| DOUBLE DRAGON II | L. 89.000 |
| DYNAMITE DUKE | L. 79.000 |
| E. SWAT | L. 79.000 |
| E.A. HOCKEY | L. 99.000 |
| EL VIENTO | L. 89.000 |
| ELEMENTAL MASTER | L. 69.000 |
| ERNEST EVENS | L. 89.000 |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | L. 109.000 |
| F1 CIRCUS | L. 69.000 |
| F1 GRAND PRIX | L. 89.000 |
| F1 HERO - NAKAJIMA GP | L. 89.000 |
| FANTASTIC NAVIGATION '92 | L. 59.000 |
| F-22 INTERCEPTOR | L. 79.000 |
| FAERY TALE | L. 79.000 |
| FANTASIA WALT DISNEY | L. 69.000 |
| FATAL LABYRINTH | L. 89.000 |
| FATAL REWIND | L. 69.000 |
| FERRARI GP RACING '92 | L. 99.000 |
| FIGHTING MASTER | L. 89.000 |
| FINAL BLOW | L. 89.000 |
| FIRE SHARK | L. 69.000 |
| FLICKY | L. 89.000 |
| FORGOTTEN WORLDS | L. 69.000 |
| GALAXI FORCE II | L. 69.000 |
| GATE OF SURA | L. 99.000 |
| GHOSTBUSTERS | L. 69.000 |
| GHOULS AND GHOST | L. 69.000 |
| GOLDEN AXE II | L. 69.000 |
| GRAND SLAM "TENNIS '92" | L. 89.000 |
| HARD DRIVIN | L. 89.000 |
| HEAVY NOVA | L. 79.000 |
| HI-SCHOOL SOCCER | L. 99.000 |
| HOLYFIELD BOXING | L. 99.000 |
| HUNTER YOKO | L. 59.000 |
| ICE HOCKEY | L. 99.000 |
| INTERCEPTOR '92 | L. 99.000 |
| J. MONTANA FOOTBALL II | L. 89.000 |
| JAMES POND II | L. 99.000 |
| JOE MONTANA | L. 69.000 |
| JOHN MADDEN II | L. 99.000 |
| JOHN MADDEN | L. 89.000 |
| JORDAN VS BRID | L. 89.000 |
| K.O. BOX | L. 59.000 |
| KID CHAMELON | L. 89.000 |
| KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON | L. 79.000 |
| LAKERS VS CELTIC | L. 89.000 |
| LAST BATTLE | L. 69.000 |
| LEGEND OF RAIDEN | L. 79.000 |
| LEGEND OF A FANTASM SOLDIER | L. 99.000 |

| | |
|---------------------------|------------|
| LEMMINGS | L. 99.000 |
| LEYNOS | L. 29.000 |
| M.L. HOCKEY | L. 89.000 |
| MAHJONG LADY | L. 79.000 |
| MARBLE MADNESS | L. 99.000 |
| MARVEL LAND | L. 79.000 |
| MASTER OF MONSTERS | L. 59.000 |
| MASTER OF WEAPON | L. 59.000 |
| MEGATRAX | L. 59.000 |
| MERCS II | L. 69.000 |
| MICKY MOUSE | L. 59.000 |
| MIDNIGHT RESISTANCE | L. 79.000 |
| MIGHT & MAGIC | L. 69.000 |
| MIKE DICTA FOOTBALL | L. 69.000 |
| MOONWALKER | L. 89.000 |
| MYSTIC DEFENDER | L. 89.000 |
| PACMANIA | L. 89.000 |
| PAPER BOY | L. 79.000 |
| PAT RILEY BASKETBALL | L. 99.000 |
| PGA GOLF | L. 99.000 |
| PHANTASY STAR II | L. 99.000 |
| PHANTASY STAR III | L. 139.000 |
| PITFIGHTER | L. 79.000 |
| POPULOUS | L. 79.000 |
| POWER BALL | L. 99.000 |
| PREDATOR 2 | L. 99.000 |
| QUAD CHALLENGE | L. 99.000 |
| RAIDEN TRAD (8 MB) | L. 59.000 |
| RAIMBOW ISLAND | L. 79.000 |
| RAMBO | L. 69.000 |
| RASTAN SAGA 2 | L. 59.000 |
| REVENGE OF SHINOBI | L. 79.000 |
| RINGS OF POWER | L. 99.000 |
| ROAD RASH | L. 89.000 |
| ROLLING THUN 2 | L. 99.000 |
| S. VOLLEYBALL | L. 69.000 |
| S. SHINOBI | L. 79.000 |
| SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO | L. 79.000 |
| SD VARIS | L. 89.000 |
| SHADOW DANCER | L. 79.000 |
| SHADOW OF THE BEAST | L. 99.000 |
| SHANGAI III | L. 79.000 |
| SHINING IN THE DARKNESS | L. 99.000 |
| SLIM WORLD | L. 99.000 |
| SMASH TV | L. 89.000 |
| SOLDEACE | L. 119.000 |
| SPACE HARRIER II | L. 59.000 |
| SPACE GOMOLA | L. 89.000 |
| SPACE INVADERS | L. 79.000 |
| SPEEDBALL 2 | L. 89.000 |
| SPIDERMAN | L. 49.000 |
| SPLATTER HOUSE 2 | L. 99.000 |
| SPORTS TALK BASEBALL | L. 119.000 |
| STAR CONTROL | L. 99.000 |
| STARFIGHT | L. 99.000 |
| STEEL EMPIRE | L. 69.000 |
| STREET OF RAGE | L. 79.000 |
| STRIDER | L. 69.000 |
| SUPER FANTASY ZONE | L. 99.000 |
| SUPER HANG ON | L. 69.000 |
| SUPER LEAGUE | L. 59.000 |
| SUPER MASTER GOLF | L. 89.000 |
| SUPER OFF ROAD | L. 89.000 |
| SUPER T. BLADE | L. 69.000 |
| SWORD OF VERMILLION | L. 89.000 |
| SYD OF VALIS | L. 99.000 |
| TARGHAN | L. 69.000 |
| TASK FORCE MARRIER II | L. 89.000 |
| TAZMANIA | L. 89.000 |
| TECHNO COP | L. 89.000 |
| TECMO WORLD CUP '92 | L. 89.000 |
| TERMINATOR II | L. 99.000 |
| TEST DRIVE II | L. 99.000 |
| THE AGE OF NAVIGATION | L. 99.000 |
| THE IMMORTAL | L. 99.000 |
| THE SIMPSON | L. 99.000 |
| THUNDER PRO WRESTLING | L. 89.000 |
| THUNDER FORCE II | L. 69.000 |
| THUNDER FORCE III | L. 89.000 |
| TOE JAM & ERALD | L. 79.000 |
| TOP PRO GOLF | L. 99.000 |
| TRASIA | L. 119.000 |
| TROUBLE SHOOTER PLUS | L. 69.000 |
| TRUXTON | L. 69.000 |
| TURRICAN | L. 69.000 |
| TWIN HAWKS | L. 99.000 |
| TWIN TALE | L. 89.000 |
| ULTIMATE QIX | L. 89.000 |
| VALIS | L. 89.000 |

| | |
|-------------------------|------------|
| WANDER DOG | L. 99.000 |
| WANI WANT WORLD | L. 49.000 |
| WAR SONG | L. 119.000 |
| WARRIOR OF ROME | L. 119.000 |
| WIMBLEDON 92 (TENNIS) | L. 99.000 |
| WINTER CHALLENGE | L. 99.000 |
| WOLF IN BATTLE FIELD II | L. 89.000 |
| WONDER BOY 5 | L. 119.000 |
| WORLD CUP '92 | L. 89.000 |
| WRESTLER WRESTLER '92 | L. 69.000 |
| Y'S III | L. 89.000 |

OFFERTA DEL MESE

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

ALLA NEWEL
I MIGLIORI PREZZI !!!

ADATTATORE EURO-JAPAN

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

ACTION REPLAY

PROFESSIONAL
CARTUCCIA MULTIFUNZIONE PER AVERE VITE INFINITE
CON MOLTI GIOCHI. DIVERTENTE!!!
L. 98.000

GIOCHI MEGA CD

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

SUPER JOYSTICK

joystick tipo cloche per giochi arcade
L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO

il miglior pad senza filo
L. 99.000

PROFESSIONAL - PAD + JOYSTICK

Pad professionale + joystick tutto in uno;
novità indispensabile!!!
L. 39.000

PERMUTIAMO LE TUE
CARTUCCE USATE...

PASSA IN NEGOZIO!



sta che è perfetta in tutti i sensi (di marcia, NdZiaMarisa) e per porvi alcune domande.

- 1) Che voto daresti a *European Club Soccer*, *Fantasia*, *Super Monaco GP 2*, *Phantasy Star 3*?
- 2) Tutte le cartucce del Genesis sono compatibili con il Mega Drive?
- 3) È migliore *Streets of Rage* o *Last Battle*?
- 4) Quando arriverà il Mega CD in Italia?
- 5) Che gioco preferite tra *Fantasia*, *Quackshot* e *Castle of Illusion*?
- 6) Quando uscirà *World of Illusion*?
- 7) È vero che uscirà un seguito di *Last Battle*?
- 8) È sicura l'uscita di *WWF Wrestlemania* per Mega Drive?
- 9) *Prince of Persia* per Mega Drive è già in vendita?
- 10) Qual è il miglior gioco di boxe per Mega Drive?

Fabio Gatto

P.s. Auguri per il vostro compleanno.

Ah, così tante domande e così poco spazio...

- 1) Rispettivamente 68, 50% (lo avevamo recensito mesi fa, ma rivedendolo, il punteggio è sceso ulteriormente), leggi la recensione e 91%.
- 2) Sì, anche se la Sega sta studiando metodi hardware per renderle incompatibili.
- 3) *Streets of Rage*.
- 4) La versione giapponese è già sul mercato da quasi un anno.
- 5) Nell'ordine: *Castle of Illusion*, *Quackshot* e *Fantasia*.
- 6) Quando leggerai la mia risposta, dovresti già averlo trovato nei negozi.
- 7) Pare proprio di sì.
- 8) Come l'oro: sul prossimo numero potrai vederlo recensito.
- 9) La versione su CD lo è già da qualche mese, mentre la versione su cart è imminente.
- 10) *Final Blow* è stradato, *Holyfield Boxing* è così così, *M. Ali Boxing* deve arrivare, per cui ti conviene aspettare tempi migliori...

IL SENSO UNICO DELLA VITA: STRADA SENZA USCITA

Caro MBF,

credo di aver scoperto il significato del box "sotto controllo": è perfettamente inutile, non serve a niente!

Spero di aver vinto. In questo caso scrivete all'indirizzo che vi indico sotto. Prima di salutarvi, vorrei ringraziare il meschino che in classe si è fatto sfuggire la soluzione (che io ho prontamente carpito). Eh, eh, eh! Grazie, Raf! Daniele "Stasi" Roma

P.s. Capito il soprannome?

P.p.s. Io no! Perché mi chiamano così?

P.p.p.s. Perché a volte mi chiamano Phantomas Doll?

Perché a volte ricevo lettere simili?

8 **GAME** gennaio 1993

Saluta la Signora!

"Perché la Sega e la Nintendo non realizzano giochi su card da 30 o 40 Megabit, come invece fa la SNK?"

Stefano Zanone (Pg)

Dunque, tanto per cominciare, la Nintendo starebbe effettivamente studiando l'eventualità di produrre cartucce da 32 Mbit, come abbiamo già riportato nelle News qualche mese fa, ma pare che il progetto non andrà in porto perché troppo costoso, sia per lo sviluppatore che per l'utente. Una cartuccia da 40 Mbit per Mega Drive o Super NES costerebbe quanto una per Neo Geo (ovvero 250-300 mila lire), e la cosa non mi sembra una buona idea, anche alla luce del fatto che una simile quantità di memoria utilizzata solo per grafica e sonoro non serve ad una macchina Super NES che ha microprocessori e chip così sofisticati che mancano invece al Mega Drive e Neo Geo e che devono invece fare tutto via software.

"Uscirà mai *Dragon's Lair* su Mega CD?"

Luca "Technoboy" Leoni (SS)

Sebbene abbia letto su un'altra rivista nostra concorrente che non vedremo mai un gioco simile su Mega Drive, caro Luca, ho ragioni abbastanza fondate per ritenere che presto vedremo giochi "a cartoni animati" come *Dragon's Lair* proprio su Mega CD. Dopo il buon *Thunderstorm FX* e l'atteso *Time Gal*, dal lato tecnico nulla rende impossibile una versione laser di uno dei coin-op più radicali della storia, e con lui tutta la serie (*Dragon's Lair 2*, *Space Ace*, ed anche *Don Quixote*, ecc.). Anzi, a togliere ogni dubbio sulla questione ti comunico che la mitica *Wolfteam* (quella di *Thunderstorm FX*) ha appena acquistato i diritti della maggior parte dei titoli del leggendario Don Bluth, autore della serie di *DsL*, e cioè *Space Ace I e II* più altre opere incomplete. I diritti della serie di *Dragon's Lair* sono invece finiti alla *Sony/Imagingsoft* che lancerà ogni sei mesi a partire dal prossimo marzo un titolo per Mega CD: *Dragon's Lair*, *Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle* e *Dragon's Lair 2: Time Warp*, uscito poco meno di due anni fa. Se riuscissero anche a migliorare l'interfaccia utente ed il gameplay, avremo una ragione in più per non sottovalutare il Mega CD.

"Se volessi un gioco di corsa galattico per Mega Drive, cosa potrei acquistare?"

Alessandro Vignola, (To)

Il bellissimo *Super Chase HQ (4Mbit)*, versione potenziata & remixata del bellissimo coin-op *Taito* di qualche anno fa, potrebbe fare al caso tuo: è un ottimo mix tra *Lotus Turbo Challenge*, e... l'autoscontro. La critica nipponica ne ha parlato molto bene, ma ti conviene aspettare una recensione targata GP, se vuoi un parere veramente obiettivo. Lascia perdere gli assai mediocri *Out Run* e *Turbo Out*: sono datati, noiosi, facili da finire e poco gratificanti. Ottimi invece restano *Super Monaco GP* e *Ayrton Senna's Super Monaco GP 2*, il secondo più del primo, ma solo se non hai il primo.

"Uscirà mai *Street Fighter 2* per NES?"

Emanuele Comotti (Milano)

Forget it.

"Ma *Power Athlete* è un picchiaduro per Mega Drive o per Super Famicom?"

Ryu (La Spezia)

Per entrambi.

"Super NES e Super Famicom sono la stessa cosa? Mi daresti i titoli di qualche sparattutto per SF o SN?"

Stefano Trentini (Lido - Venezia -)

Caro "trentanovenne veneziano", come ti definisci nella lettera, *Super NES* e *Super Famicom* sono rispettivamente la versione americana e giapponese della stessa console. Hanno caratteristiche tecniche identiche e leggono, grazie agli ormai diffusissimi adattatori, lo stesso software. Il vantaggio del *Super NES* è che i giochi sono in inglese, e ciò è particolarmente importante nei giochi di ruolo, altrimenti ideogrammaticamente incomprensibili. Per quanto riguarda gli sparattutto per *Super NES*, *Axelay* e *Parodious* sono galattici, seguiti a ruota da *Phalanx*, *Super Aleste* (*Space Megaforce* per *SNES*). Graficamente parlando *Area '88 (UN Squadron)* è favoloso, ma rallenta in modo insopportabile, mentre *Super EDF*, *Super R>Type*, *Raiden*, *Blaze-On* e *STG* sono caldamente sconsigliati. E, a proposito di sparattutto...

* "Caro GP: mi consigli uno sparattutto per Mega Drive?"

Alessio Strada (Potenza)

I migliori sparattutto per Mega Drive? Dunque: orizzontalmente parlando, il migliore è, e lo ribadiamo, *Thunderforce IV*, seguito da *Hellfire*, *Thunderforce III* e da *Gynoug*. Bellissimo anche *Steel Empire*, ma inferiore ai quattro sopracitati. Decenti *Darius 2*, *Gaiars*, *Thunderforce 2*. Verticalmente direi che il migliore resta il vecchio ma sempre in forma *Aleste*, anche perché, se si eccettua il buon *Xenon 2*, i concorrenti sono ormai "antichi" (*Truxton*, *Phelios*, *Raiden Trad*, *Flying Shark*). Alla larga da *Twin Hawk*. Il resto, mancia.

* "Ho un *Game Gear* da 3 mesi, però, quando lo accendo, non si vede niente, insomma, non funziona. Devo forse metterci le pile?"

Puri Purini Giò [Roma (Forza Juve)]

Ehm, se non fosse stato per quel Forza Juve, ti avrei scagliato contro Zia Marisa...

Ah, dimenticavo: sul numero 11 di *Game Power* è stata pubblicata la lettera di un certo MASSIMO, sotto il titolo **METTI A POSTO LE SCARPE**. Ebbene, rileggendo la risposta mi sono accorto di aver ommesso una frase: la console *Nec/NTSC* può funzionare su un televisore Pal (50 Hz) "previo adattamento realizzato dagli importatori paralleli i cui indirizzi trovi sulle pagine di GP, oppure su un qualsiasi televisore a 100 Hz". Ci scusiamo per l'inconveniente.

METTI IL TURBO!

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

GAME GENIE

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

IL GENIO DEI VIDEOGAMES



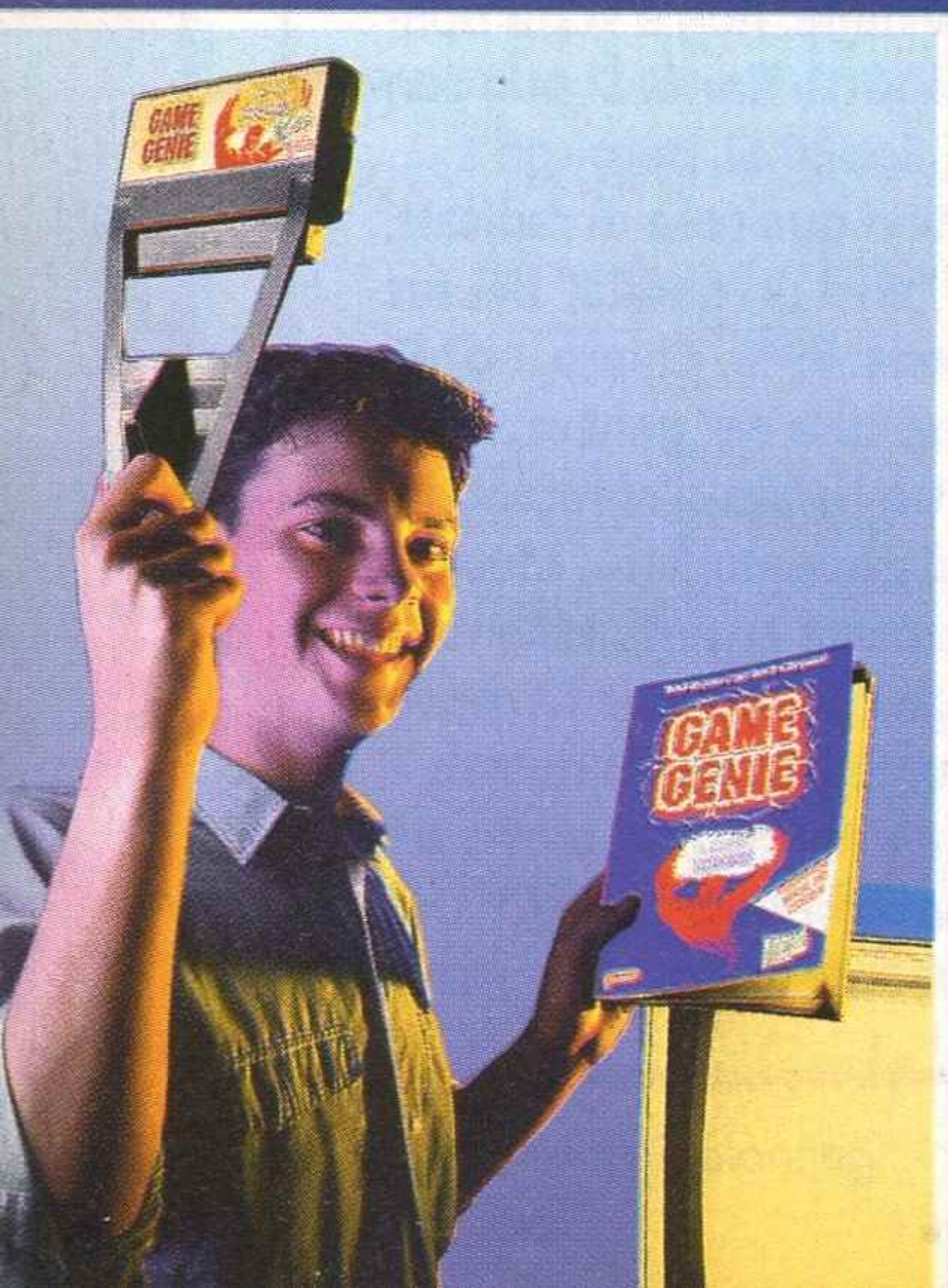
GAME GENIE™ E' IL FANTASTICO STRUMENTO ELETTRONICO PER:

- AMPLIARE LE POSSIBILITA' DI GIOCO CON LA MASSIMA FACILITA'
- MOLTIPLICARE LA TUA POTENZA SUI PIU' FAMOSI VIDEOGAMES NINTENDO*®

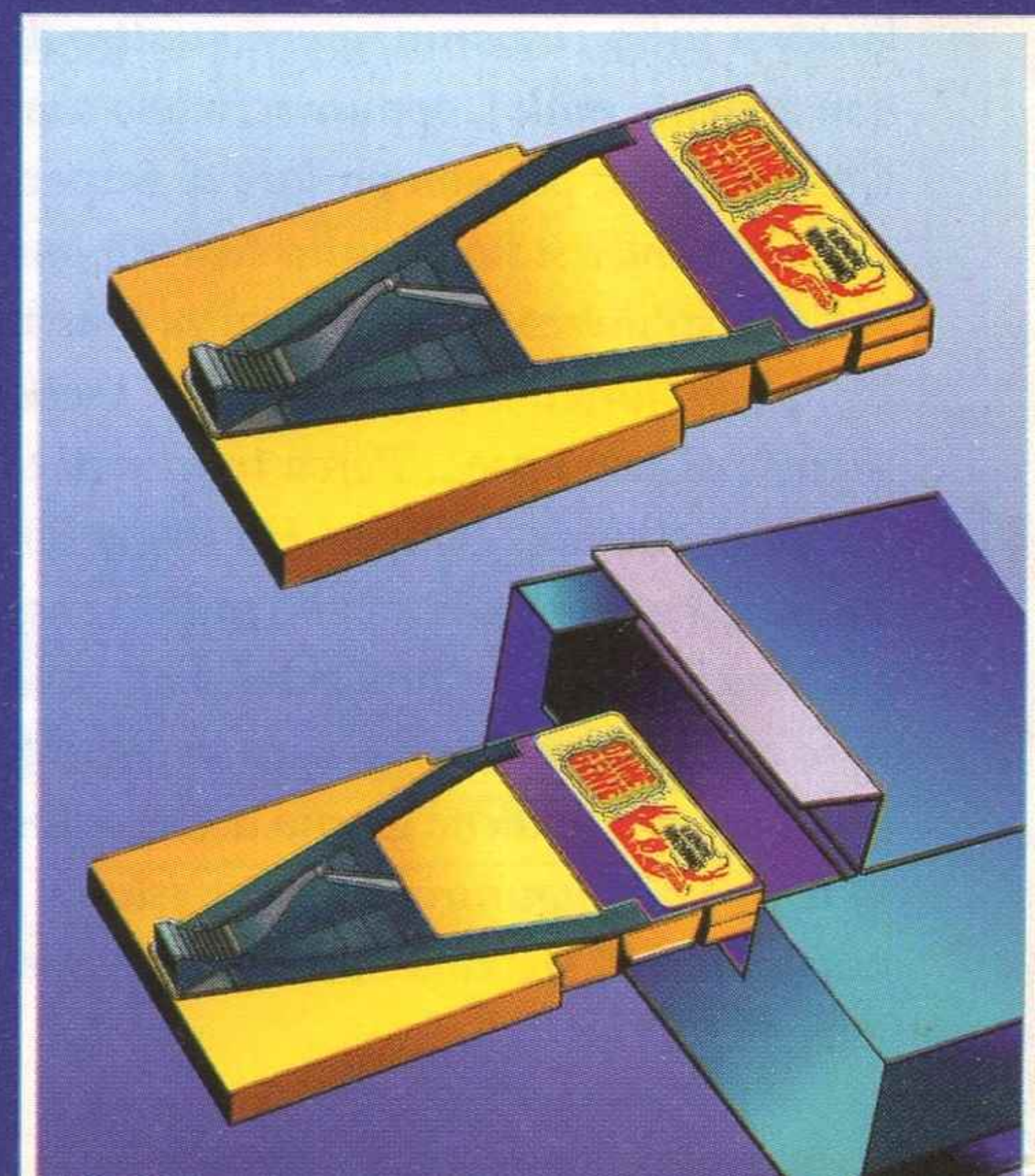
*GAME GENIE™ è un prodotto Lewis Galoob Toys Inc. e NON è fabbricato, distribuito o approvato dalla Nintendo® o dai suoi distributori.

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

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



KIDS ELECTRONIC



Credevate di poterne fare a meno? E invece no! Le Newz e le Anteprime di MBF sono ancora qua, appena sfornate dal suo fantasmagorico Gulliver. Se non ci fosse Gheim Pauà bisognerebbe inventarlo...ma se non ci fosse MBF...

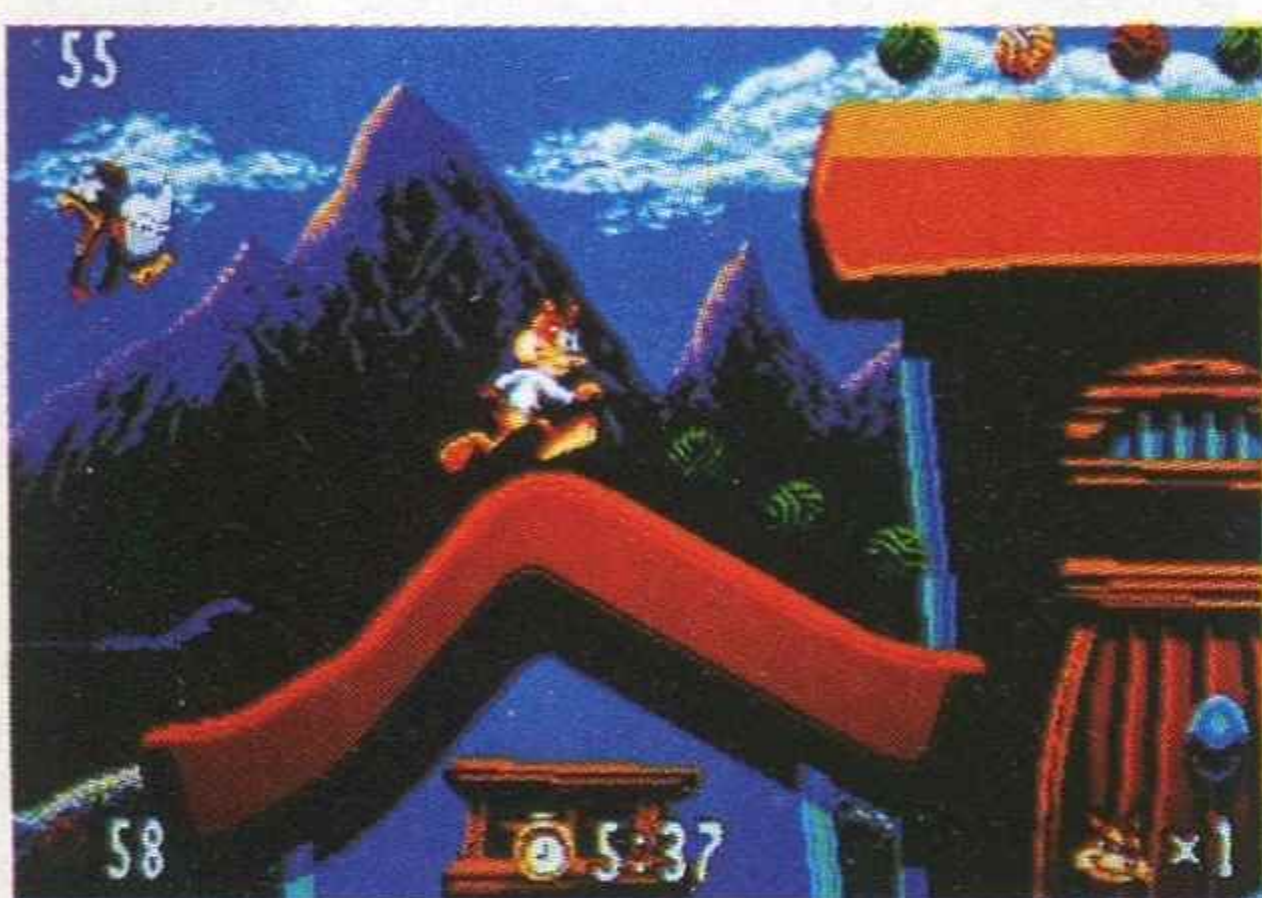
SUPER DUO CONTRO TUTTI

Grandissime novità per il Duo, la stupenda console cd-romica della Nec. Tutto il software mega atteso sta arrivando in quantità davvero spropositata. Cominciamo con *Galaxy Force 2*, sviluppato direttamente dalla Nec, che si preannuncia ancora più radicale (e veloce) della versione incompiuta per Super Grafx. Dimenticatevi quelle per Megadrive, *GF2* per Duo è praticamente identico al coin-op. La lanciata Konami ha appena dato gli ultimi tocchi di pennello a due giochi destinati a diventare dei classici. Si tratta di *Cyber Punk Adventure: Snatcher*, un RPG che inaugura un nuovo genere di software CD-ROMatic, almeno secondo le intenzioni della Konami. Si tratta di un mix tra *Blade Runner*, *Terminator* e i libri di Gibson. Un sacco di azione e due sacchi di grafica. Il secondo titolo è *Orius*, conversione digitale dell'omonimo coin-op. EnNESima variazione a tema della serie di *Gradius*, *Orius* presenta una serie di fondali e di nemici che farebbero concorrenza ad un quadro del mitico Dalì in quanto a surrealismo. Se amate gli sparatutto e avete un Duo, è un must. Se amate gli sparatutto e non avete un Duo, beh, sapete cosa farvi portare dalla Befana.

Sempre in tema di sparatutto, il Pc Engine ribadisce la propria (netta) supremazia nel genere rispetto a tutte le altre macchine in circolazione. E la riprova è il fantastico *Super Raiden* della Hudson, che rispetto alla versione su cartuccia vanta una grafica eccezionalmente migliorata, una stracaterva di livelli in più, power-up a profusione e tutto quello che non trovereste in una confezione di fiocchi d'avena.

Ai fan della stupenda serie di *Valis*, farà sicuramente piacere sapere che è in arrivo *Valis: The Phantasm Soldier*, che vanta schermate in movimento semi cinematografiche ed un sacco di violenza amazzonica (nel senso di amazzoni, non di foreste). Lo schema di action game a multi-scorrimento non è cambiato e, dal momento che *Valis* non è altro che *Rastan Saga* al femminile, anche le topoline con il joystick non dovrebbero lasciarselo scappare. Concludiamo con *Ys IV* (Falcom), una serie RPG che in Giappone riscuote più successo di *Zelda*, ma che da noi è poco conosciuta (e poco tradotta!) e con *Forgotten Worlds Deluxe* (Hudson): la violenza digitale non conosce limiti!

BUBSY IN CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND (BALLISTIC)



Per favore, comprategli Bubsy...

Immagino cosa starete pensando: se la qualità del gioco è direttamente proporzionale alla lunghezza del titolo (letteralmente "Bubsy: incontri artiglieri di tipo impellicciato", parodia del film di Spielberg *Close Encounters of the Third Kind*, *Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo*), avremo uno dei giochi migliori per Megadrive e Super NES di tutti i tempi. Scherzi a parte, l'ultima fatica della contestata Ballistic (vedi Sega Vs Accolade), pretende di aprire nuovi orizzonti videoludici ai platform. E non per sbaglio. Innanzitutto è il primo del suo genere nella storia delle console Sega e Nintendo a vantare sedici megabit. Non solo, *Bubsy* non è il solito omino anonimo dei videogiochi, ma, grazie alle 40 animazioni utilizzate per rappresentarlo, un gattone bizzarro ed originale, il cui carattere impulsivo viene anche sottolineato dai suoi commenti digitalizzati durante il corso del gioco. Lo sentirete infatti esclamare "Ah-ooga!" o "Fluff Dry" ogni due per tre. Una sfida a *Sonic*, *Wonderdog*, *James Pond* e... *Jovanotti*, ma sì.

"*Bubsy* è un gatto massiccio. Un felino che è lo stato dell'arte dell'intera categoria e parla per davvero. Animazione da cartone animato americano, background estremamente dettagliati, effetti sonori realistici [...]", ha commentato entusiasticamente John Skeel, il produttore del gioco, per presentare *BICEOTFK*. *Bubsy* non punta solo sulla grafica (comunque spettacolare) e sul parlato digitalizzato per vincere, ma soprattutto su una giocabilità eccellente.

Sintetizzando, si tratta di un platform multiscroller, formato da cinque mondi da esplorare suddivisi a loro volta in tre sezioni, senza contare i livelli bonus e la super mega sezione in cui si affronta il mostro finale (dieci schermi per dieci!). Ognuno dei sedici livelli è costituito da oltre trenta schermate orizzontali e da 10 verticali. Se *Mario* è vario, *Bubsy* è "un gioco vastissimo. Abbiamo riempito la cartuccia con bonus stage e livelli segreti che potrete trovare solo con un'attenta ricerca", conclude Skeel. A marzo per Super NES e Megadrive. Non vediamo l'ora, e per questo abbiamo ordinato tutti un paio di occhiali. Le foto riguardano la versione Megadrive.

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

MATSUSHITA LA VERITÀ, NIENT'ALTRO CHE...

Il prossimo autunno potremo finalmente mettere le mani su *Opera*, la console a 32-bit basata sulla tecnologia CD-ROM della Matsushita. Il prezzo, come il nome stesso della macchina, non è ancora definitivo, comunque si parla di una cifra attorno ai 700 dollari (circa 900 mila lire). Alcuni prototipi funzionanti saranno mostrati agli esperti del settore (tra cui, ovviamente, il mitico Rical) al Winter CES di Las Vegas. Numerosi progetti software sono in fase di sviluppo, tra i quali annoveriamo *The Lawnmower Man 2* della Sales/Curve, tie-in dell'omonimo film che uscirà negli States il prossimo Natale. Ulteriori notizie (e possibilmente foto) quanto prima.

you read it here... FIRST!

• La Sega sta per acquistare i diritti per la versione digitale dell'ultimo megafilm di Francis Ford Coppola, *Bram Stoker's Dracula*, interpretato dalla crepuscolare Wynona "Schegge di Follia" Ryders, dal surfistico Keanu "Pont Break" Reeves e dal cannibalistico Anthony "Hannibal" Hopkins (e Monica Bellucci dove la mettiamo? Ndr). In America l'uscita del film (lo scorso venerdì 13 novembre) è stata accompagnata dalla solita enfasi commercialmente maniacale, che dai tempi del primo *Batman* di Burton fino all'*X* di Spike Lee, ha raggiunto livelli pressoché aberranti. La versione per Sega CD (il Mega CD americano), è attesa per giugno, e conterrà un full motion video preso direttamente dal film, e sembra essere un action/adventure molto splatter (comunque depauperato di tutte le scene erotiche del film... allora rimarrà ben poco, ah, ah). Purtroppo, non sono previste versioni su cartuccia.

Per Game Gear, invece, è in arrivo un fantastico gioco che a prima vista sembra un clone di *Castlevania* (e già questo è un buon biglietto da visita) e che sembra esserlo anche ad una seconda. Stiamo parlando di un altro gioco caninico, ovvero *Wake of the Vampire* (Il risveglio del Vampiro che, come l'accensione delle luci delle auto, corrisponde a mezz'ora dopo il tramonto). La Sims, che ha programmato il gioco per circa sei mesi, è riuscita a ficcare in una cart da 2 megabit ben cinque livelli di sangue e di grafica cenobitica. Il gioco è atteso dopo mezzanotte...

• Se amate *Sonic* e dovete viaggiare in aereo, eccovi una notizia che vi farà senz'altro piacere: una compagnia aerea inglese, la Britannia, ha deciso di noleggiare a tutti i passeggeri un Game Gear munito di pile e di cuffie, con tanto di *Sonic the Hedgehog 1-2* incorporato a un prezzo di circa 10 mila lire (gratuitamente per la Business Class) per tutta la durata di un altrimenti noiosissimo volo. Ehi, Alitalia, perché non ci fai un pensiero pure tu?

• La Nintendo è avviata a diventare la terza società giapponese per consistenza di profitti dell'anno fiscale 1992-93 che termina a marzo, seconda solo a Toyota e Ntt. Il fatturato della Nintendo è cresciuto del 10%,



Mi concede questo Ball...istic? (Bubsy)



Dopo Gatto Silvestro eccovi Bubsy.

NEWS ANTEPRIME

assestandosi attorno a cifre dell'ordine dei miliardi (560, per essere precisi), mentre gli utili hanno raggiunto quota 166 miliardi di yen, con un incremento del 6% rispetto all'anno precedente (fonte Il Giornale).

• Dopo il *Power Mouse* della Nintendo, anche Sega e NEC stanno pensando di lanciare periferiche analoghe. In primavera, uscirà il *Sega Mouse* (nome non definitivo) per Mega CD, mentre la NEC sta sviluppando il software adatto a sfruttare le potenzialità del *Pc1*, il mouse dedicato al Pc Engine. Nel frattempo, alcune società giapponesi (tra cui la Ascii Corp. e Konami) stanno lavorando a una versione del *Power Mouse* a raggi infrarossi. Avete mai visto un topo senza coda? Più grave sarebbe una coda senza topo...

• Rivoluzionario "patto di non belligeranza" tra Nintendo e Sony. Dopo essere stata scartata per la Philips, la Sony aveva sviluppato autonomamente un CD-ROM player analogo chiamato Play Station e quindi stretto un accordo con la rivale di sempre della mamma di *Mario*, ovvero la Sega, ma ora la situazione sembra essersi risolta. I due giganti hanno firmato un contratto che, da una parte autorizza la Sony a realizzare prodotti hardware e software 100% compatibili con il Super NES, dall'altra obbliga la Nintendo a collaborare attivamente alla realizzazione di una nuova console + CD-ROM che sostituirà la mai apparsa Play Station e che sarà compatibile con tutto il software già esistente per Super Famicom, su cartuccia e CD (il quale uscirà in Usa nel settembre del 1993). Ci sono solo due piccolissimi particolari:

- 1) La Philips ora sembra diventata un terzo incomodo, dal momento che la tecnologia basata sul CD-I non sembra essere la via giusta. Non è escluso che il "patto di ferro" tra il colosso giapponese e quello olandese venga meno...
- 2) La Sony sta supportando massicciamente il Mega CD della Sega...

• Brutte notizie per chi si aspettava una confezione lancio Megadrive + *Sonic 2*. La Sega of Europe ha negato l'eventuale lancio di un simile pack per almeno un anno. Mossa incomprensibile, dal momento che in stati come la Francia, la concorrenza sta mettendo in seri guai il 16-bit Sega...

• Ancora *Sonic 2*. Pare proprio che il porco spino blu della Sega abbia raggiunto quote di vendita pazzesche durante il periodo natalizio, si parla addirittura di 1.5 milioni di pezzi in Europa, o meglio, degli stati in cui il gioco è distribuito dalla Sega stessa, ovvero Inghilterra, Francia, Germania, Spagna ed Austria, a cui si dovranno aggiungere tutti gli altri. Secondo gli esperti di marketing della Sega, *Sonic 2* raggiungerà quota 4 milioni di unità in sei mesi, diventando il videogioco più venduto in Europa di tutti i tempi. Ah, *Street Fighter 2* per Super NES ha venduto 300,000 pezzi in Inghilterra durante il periodo natalizio (yawn).

• Ricordate il Supervision? Ne abbiamo parlato il mese scorso, si tratta della console portatile della Quickshot. Con un giochillo incluso nella confezione e con uno schermo da 61 mm, il Supervision costa appena 40 sterline (circa 100 mila lire) e, nelle in-

ANTESECONDE

La Mindscape è diventata una società sviluppatrice per la Sega. Sebbene non siano stati ancora fatti annunci ufficiali, è sensato ritenere che tra pochi mesi potremo giocare a *Sim City*, *Sim Life*, *Sim Ant* e *Sim Farm* anche su Megadrive e Mega CD. A proposito di *Sim Ant*, eccovi una notizia che ci capita a fagiolo: quando le formiche s'incazzano, nel loro piccolo, non c'è *Raid* che tenga... Per questo la Maxis/Imagineer ha deciso di assegnargli un formicaio tutto per loro. Il risultato è una cart da 8 Mbit per SNES che uscirà a marzo, dopo aver ricevuto ottime critiche nelle versioni Amiga, Pc, Mac, Muc, Trick, Track, Peng, eccetera. Ah, dimenticavo di dire che se avete comprato il *Power Mouse* e non sapete che farvene, *Sim Ant* ha risolto il problema, visto che lo sfrutta abbondantemente (schiavista!).

Intanto la Electronic Arts ha annunciato il terzo episodio dedicato alle avventure dello stramitico *James Pond* (come terzo? E *Aquatic Games*? NdOminochesispatastia... Beh, quello era un gioco sportivo, non faccia il tarpano e mi faccia lavorare! NdMBF), ovvero *James Pond 3: Codename Splash Gordon*, che uscirà sempre e solo per Megadrive la prossima estate.

Per ricollegarci al discorso vampiresco delle News, la Imagitec sta lavorando ad un troppobbbbellico gioco per il nostro Megadrive, sull'onda della recente rivalutazione del conte Dracula. Il titolo del gioco non è stato ancora annunciato, così come la data di uscita, ma vi anticipiamo che si tratterà di un action "salta-e-fuggi" alla *Ghouls'n Ghosts/Castlevania* quasi sicuramente a 16 Mbit e, dalle prime indiscrezioni, pare che sarà il gioco più radicale mai visto sulla console a sedici bit della Sega.

Asterix è uno dei platform più convincenti mai apparsi su Game Gear. Orbene, ai possessori della console portatile della Sega non farà certamente né caldo né freddo sapere che una versione è stata annunciata anche per Gameboy. La francese Infogrames sta lavorando al gioco che dovrebbe uscire a giugno/luglio.

UNITED EUROPE OF NINTENDO

Tra guerre improvvisate e lacerazioni interne, l'Europa attuale fatica a trovare un'organizzazione unitaria. Ma se le ideologie arrancano e faticano ad uscire dai confini nazionali, i videogiochi, senza sangue e senza bombe, stanno conquistando il Vecchio Continente. È curioso: 500 anni fa è stata l'America ad essere stata scoperta (indi colonizzata) da noi Europei, oggi invece sono le console giapponesi che, dopo aver espugnato facilmente il mercato americano, stanno imponendosi anche da noi. Ma dal momento che argomentare senza dati numerici è abbastanza inutile, eccovi tutte le notizie più aggiornate sulla situazione vendite delle tre console Nintendo. Prima i più piccoli. Il Gameboy è la console portatile più venduta del mondo: dei quasi ventitre milioni di esemplari sul mercato, una buona parte si trova in Europa. È impressionante che in Germania siano stati venduti 2.100.000 pezzi (previsione per l'anno venturo: 3,500,000!), ma anche gli 850.000 (2 milioni previsti nel '93) della Francia non scherzano. In Inghilterra il Gameboy ha raggiunto quota 453,000 (ma si prevede di raggiungere la vetta del 1.300.000 entro la fine del 1993), mentre nel Benelux siamo attorno ai

350 mila pezzi. Non male l'Italia (240,000), chiude la classifica la Spagna (175,000 nel '92, 575,000 previsti per il '93). Totale (Regno Unito, Francia, Germania, Italia, Spagna, Benelux): quasi 4 milioni e 200 mila GB! Il NES è ormai avviato alla soffitta, ma sta tenendo ancora bene: in Francia ha raggiunto quota 1,500,000 (cifra che dovrebbe raddoppiare nel '93, mmm...) e 750,000 nel Regno Unito (1.150.000 pezzi previsti per il '93). In Svezia la Nintendo, distribuita dalla Bergsala, ha venduto circa 300,000 NES e in Norvegia 50,000 fra NES e Gameboy. In Germania il NES ha venduto circa 600,000 unità (previste 1,100,000 per il '93), mentre Benelux e Italia sono assestate rispettivamente sulle 410,000 e 450,000 unità. Spagna ultima a 290,000 (cicca cicca). Totale vendite: 4 milioni e 400 pezzi. Come è messa la Sega? Per quanto riguarda il mercato tedesco, nel 1992 sono stati venduti 370,000 Master System, quasi 100,000 Megadrive e 150,000 game Gear. Ma torniamo a parlare Nintendo. Arriviamo ora al Super NES: in Inghilterra ha raggiunto quota 300.000 a novembre '92 (cifra destinata a raddoppiare nel '93), in Francia e Germania dovrebbe raggiungere le

MR NUTS (OCEAN)

Avete presente Miles, il volpino di *Sonic 2*? Beh, come lo Yoshi di *Super Mario World*, è diventato il protagonista di un gioco tutto suo.

BUGIA! Il protagonista dell'ultimo, favoloso, platform Ocean non è una volpe, ma uno scoiattolo, e non si chiama Miles, ma *Mr Nuts* e, oltretutto è stato annunciato solo per Super NES. Programmato interamente in Francia (Dupont non sbavare), *Mr Nuts* è un platform a scorrimento orizzontale che arriverà nei negozi verso aprile, e per questo torneremo a parlarne ancora. Intanto gustatevi le foto...



Io continuo a dire che quello è Miles (Mr Nuts)



Per me hai bisogno di un oculista... (Mr Nuts)



Uelà, che grafica! (Mr Nuts)

500,000 unità nel gennaio del '93; in Spagna, il Super NES ha raggiunto quota 50,000 a settembre ('92) quando è stato lanciato e la cifra dovrebbe quadruplicare nel '93, assestandosi sui 200,000 pezzi (discorso analogo per il Benelux). Per l'Italia non disponiamo di alcun dato, per cui invitiamo la Gig a fornirceli al più presto.

Ringraziamo Computer Trade Weekly per i dati.



MEGADRIVE

E così saremmo pro-Nintendo, eh? Bubbole, fratelli! Noi siamo pro-tutto quello che ci fa divertire. Il Megadrive è troppo bello, e se le parole non vi bastano, beccatevi tutte 'ste mega anteprime per il sedici bit Sega. Poi fateci sapere.



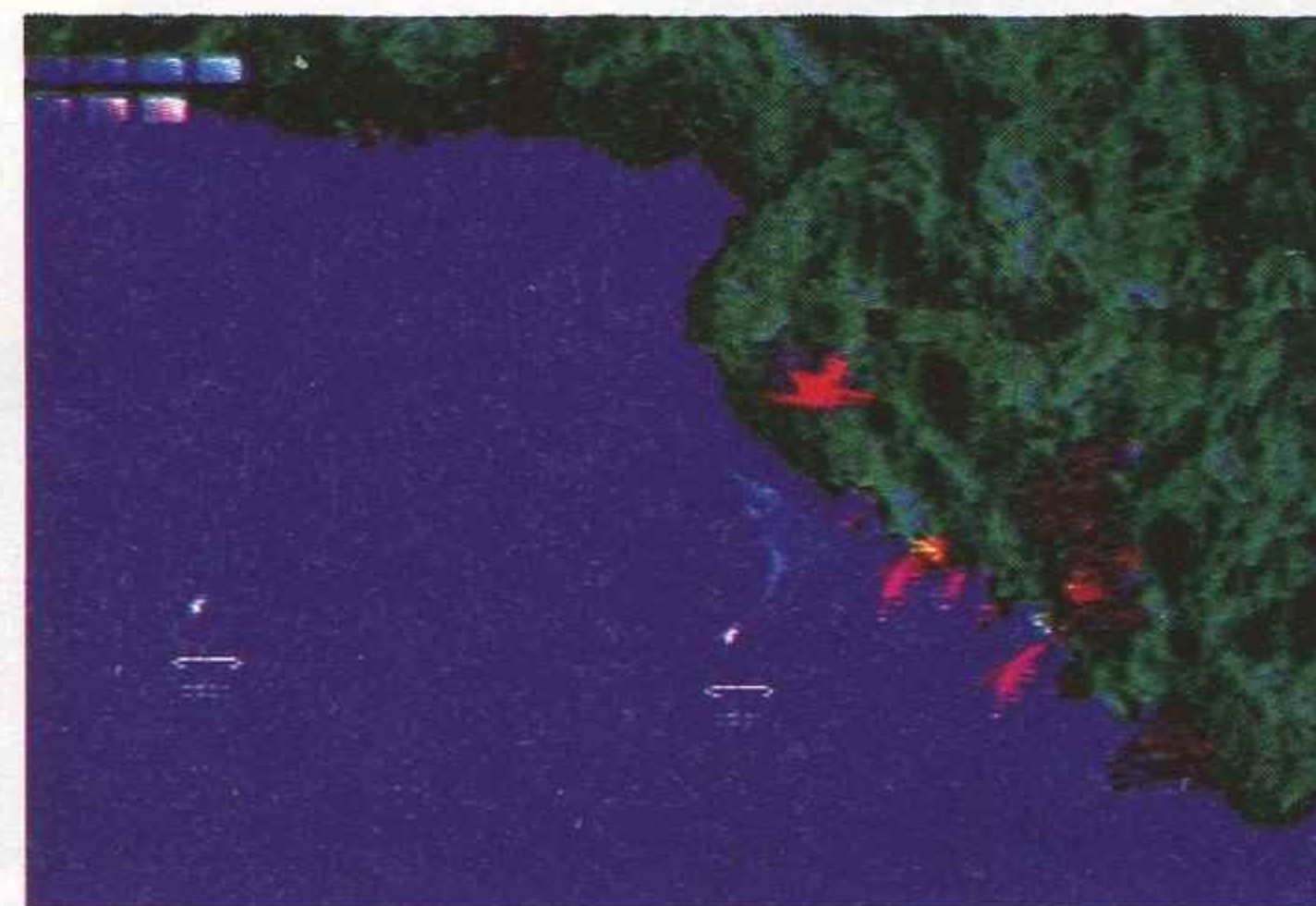
"Guarda i colori del cielo, sembra abbiano usato il Copper dell'Amiga!" (Madoc)



"Che sia il monitor sporco?" (Alkross)



"Ma è veramente un Megadrive?" (Scarlet)



"Ma dov'è l'astronave madre?" (MBF)

ECCO (SEGA OF AMERICA)

Programmato da una software house pressoché sconosciuta, la Novotrade (sembra il nome di una bevanda ipocalorica), Ecco è il gioco più impressionante che abbia mai visto su un Megadrive. Andiamo con ordine. Originariamente intitolato *Dolphin*, Ecco (o *Echo*) è un gioco difficile da definire. Non è un platform, un picchiaduro, uno spara-fuggi. No, è una specie di avventura animata che ha come protagonista uno splendido delfino bianco (come quello del cioccolato, per intenderci). Il cetaceo pinnato deve recuperare tutti gli amici rapiti (tra cui gli immancabili genitori) dal cattivone di turno, superando un certo numero di ostacoli per poter superare ogni livello. Se amate gli enigmi ma considerate la Settimana Enigmistica troppo poco interattiva, adesso sapete cosa comprare. Ecco è il risultato di due anni di sviluppo. Programmato interamente in America, il gioco della Sega è incredibilmente fluido e vanta le animazioni più belle mai viste su Megadrive (e forse di più). Per realizzare i movimenti dell'animale, sono state prima digitalizzate e poi ricreate interamente con il computer:

il risultato non lascia indifferenti. Lo scrolling è addirittura galattico, per non parlare del parallasse: l'impressione che si viene a creare dopo pochi secondi di gioco è di un realismo pazzesco, che purtroppo le foto non riescono a ricreare. Anche la scelta cromatica è semplicemente incredibile: le sfumature del cielo sono favolose, per non parlare dell'oceano, veramente massiccio. Ok, ok, l'avete capito, ci piace un sacco, ma la versione non definitiva che abbiamo giocato era veramente galattica. Augurandoci che la versione definitiva sia sugli stessi livelli, chiudiamo ricordandovi che Ecco vanta 29 livelli (compreso un livello sub-acqueo marziano) per un totale di 8 megabit di arte videoludica. La recensione al più presto: restate sintonizzati e, soprattutto, basta mangiare tonno!



tenzioni della Watary (la società di Hong Kong che la ha sviluppata), dovrebbe vendere 50,000 pezzi in Europa solo a Natale, ma il grande obiettivo è raggiungere quota 750,000 in sei mesi. L'ottimismo divampa, come potete vedere, ma non è del tutto campato per aria. Innanzitutto, a differenza del Gameboy, non è una console in bianco e nero, o meglio, normalmente lo è, ma la CPU interna è settata in modo da "colorare" i giochi quando la console viene collegata al televisore. Radicale, eh? Esiste infatti una speciale interfaccia, che verrà commercializzata ad un prezzo irrisorio dalla stessa Quickshot tra poche settimane, che permetterà di videogiocare a colori in casa propria. Tutto ciò grazie ad una serie di giochi che usciranno tra qualche mese, mentre gli stessi appariranno in "bianco e nero" quando giocati sul video a cristalli liquidi, con conseguente risparmio di energia "pilorica". Sembra interessante, no? È quello che hanno pensato diverse software house europee, che si sono dette pronte a supportare la macchina.

- Il gioco *Dynablast* è stato duramente criticato dalle autorità irlandesi, che lo hanno definito "fuorviante e diseducativo". Lo scopo del gioco, lo ricordiamo, è far esplodere i propri avversari piazzando delle devastanti bombe ad orologeria. In una nazione già funestata da frequenti attentati dinamitardi dell'Ira, *Dynablast* sembra veramente una beffa legalizzata. Non solo, l'Ira ha annunciato un nuovo attentato proprio nel periodo natalizio, quando la versione per PC verrà lanciata ufficialmente. Brutta storia.

- Restiamo nel Regno Unito (?). Vi piacerebbe sapere come è messa la Sega nella patria fumettistica di Dylan Dog? Dunque, secondo dati resi pubblici dalla Sega stessa, il Megadrive avrebbe raggiunto quota 525,000 unità, mentre il Master System resta assestato intorno alle 900,000. Il Game Gear non riesce ancora a sfondare quota 250,000, ma i dati si riferiscono al periodo pre-natalizio, e non è assurdo ipotizzare che ce la farà.

A proposito di software, il Megadrive guida incontrastato la classifica delle cartucce più vendute, con un invidiabile 39.5%. Nintendo: il Super NES ha raggiunto quota 225,000 a ottobre, ma con il lancio del pack contenente *Super NES + Streetfighter 2*, la Bandai (che distribuisce la console in Inghilterra), è sicura di aver superato il tetto delle 300 mila unità già a novembre. A Natale, poi... Il Lynx, intanto avrebbe raggiunto quota 300,000, ma la Atari spera di raggiungere quota 500,000 entro la fine dell'anno. (Fonte CTW). Bella storia.

- La canzoncina degli Ambassadors of Funk, *Super Mario Land*, ha raggiunto la 14 posizione nella classifica inglese dei singoli più venduti e, come se non bastasse, sono spuntati i Technician 2 con *Playing with the Boy*. Inutile dire che il Boy in questione è un Gameboy.

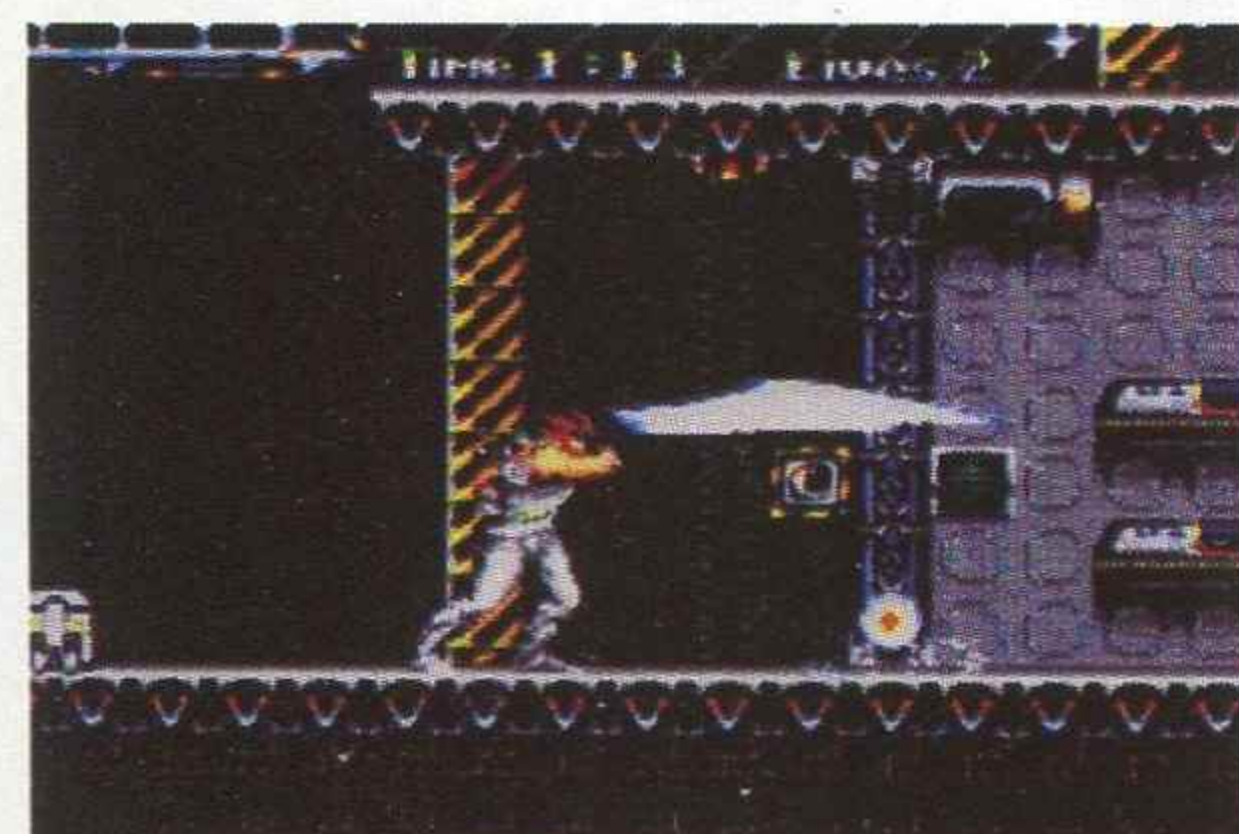
- Se Sega e Nintendo totalizzano record di vendite che sbriolano record come se fossero wafer, anche le software house, linfa vitale delle console, stanno raggiun-

STRIDER 2 (US GOLD)

Qual è stato il primo gioco ad 8 Mbit per Megadrive? Come dice lei là in fondo, sul trespolo? Esatto, è proprio *Strider*, giudicato THE BEST GAME OF 1990 negli States dalla rivista Electronic Gaming Monthly, il Game Power di Zio Sam (il suo amore per Zia Marisa non sembra però essere corrisposto...). Ebbene, l'immane seguito è finalmente pronto per il lancio ufficiale (Aprile 1993), e già l'attesa è smaniante, anzi, tazmaniente. Innanzitutto è stato programmato da una software house europea (Us Gold), già responsabile delle versioni



È Strider, ma Ice-Cube lo pronuncia "straidah".



Da cui la famosa canzone "You Gotta fight the straidah"

(non troppo esaltanti, per essere sinceri) per Amiga ed ST. A differenza del primo episodio, *Strider 2* non è una conversione da coin-op, ma un gioco completamente nuovo. O meglio, rispetto a *Strider*, questo titolo contiene inalterata l'animazione dello sprite principale (non troppo convincente, per essere sempre più sinceri), ma lo scenario è stato completamente modificato. Cinque mega livelli di foreste, hangar abbandonati, stazioni aliene che promettono la stessa azione di *Strider*, mentre è auspicabile un livello di difficoltà più alto. La trama? Allora, vi chiamate Strider Hirju, siete tosti, dovete rompere il nasello al cattivone di turno, tal Grand Master, che vuole stranamente conquistare il mondo. Bravo, lei sul trespolo è preparatissimo, la storia è identica a quella del primo episodio. S-s-sciabolate a mezzo-

schermo e shuriken per un'azione più cattiva del rap di Ice Cube. Ottomegabittoni per il vostro M-M-M-Megadrive! Aggiungiamo una mega notizia in esclusiva: la Capcom sta realizzando una super versione remixata del sempre verde *Strider* per il Mega CD. Ah, per rimanere in tema di CD, è in arrivo *Super Strider* non per SNES ma per Duo. Dalle prime foto sembra galattico di brutto e potete scommetterci che non appena lo avremo tra le mani, i Raves si scateneranno in una recensione turbografica!

USCITE MEGADRIVE

Grandslam Tennis
Ninja Gaiden
Risky Woods
Super Shinobi 2

MASTER SYSTEM

Predator 2



Sembra Tarzan, ma è Cita... Ehm, Straidah...

NEWS ANTEPRIME

gendo quote incredibili, che si traducono in equivalenti fatturati. La entrate della Acclaim hanno raggiunto i 214.6 milioni di dollari (71% in più rispetto al 1991, che, tradotti in profitti, corrispondono a 14 milioni di dollari) e l'Electronic Arts è assesta attorno ai 162 milioni di dollari (leggi 64% in più rispetto all'anno precedente, leggi utili assestati intorno ai 6 milioni di dollari). Cosa diceva la mamma? Non farai mai soldi stando attaccato tutto il giorno a quei così...

• La lotta contro il diabete ha trovato un nuovo eroe: *Captain Novolin*, il protagonista dell'omonimo videogame in uscita per Super NES. Invece dei soliti funghetti assassini o improbabili tartarughe ninja, il gioco è popolato da cioccolatini, marmellate, e bibite ad alto contenuto calorico (e quindi sconsigliabili ai sofferenti di diabete), che dovranno essere eliminati, e non certo ingeriti. *Captain Novolin* dovrà fare attenzione al livello di zuccheri contenuti nel sangue, mangiare solo cibo naturale e vivere giovane e atletico. Praticamente come *Alkross*. Il giochillo uscirà a Natale in Usa, anche e pare che sarà programmato dal Dottor Kildare in persona. Chi lo produrrà? Sicuramente *General Hospital*...

• Scrivere con una console? In Giappone questo ed altro. Tra poche settimane la Sega lancerà *Kan Tan*, il primo word processor per Megadrive. Potrete dare sfogo alla vostra vena creativa e salvare i vostri capolavori sulla battery back-up della cart. Due osservazioni: innanzitutto, non vedremo mai una versione inglese. Trattenete le lacrime, non ho finito: passi *Mario Paint*, passi *Art Alive*, ma cosa ce ne facciamo di un WP su una console!?

• Sentite qua. Ricordate la console della Matsushita? (Mindi! Ne abbiamo parlato solo due colonne fa! Ndtizio). Beh, girano voci alquanto attendibili che in Usa, il nuovo mostro a 32-Bit sarà venduto assieme ad un decoder tv che permetterà ai videoplayer di collegarsi ad una speciale tv via cavo (The EA Channel?), scegliere uno dei videogames in "catalogo" (quindi niente cartuccia o cd richiesti) e, per soli cinque dollari, passare un intero pomeriggio di divertimento. Il concetto, a prima vista radicalmente innovativo, è in realtà un "pay per view" videoludico. Ah, dimenticavo, "pay per view" significa, in ambito televisivo, pagare una certa cifra (da 10 a 25 dollari, in genere) alla televisione via cavo o alla pay tv alla quale siete abbonati, per vedere in diretta un evento (sportivo o d'intrattenimento generale) particolarmente importante. In questo caso, possiamo parlare di "pay per play", if you see what I mean. Purtroppo un simile sistema è fattibile solo in Usa o in Giappone...

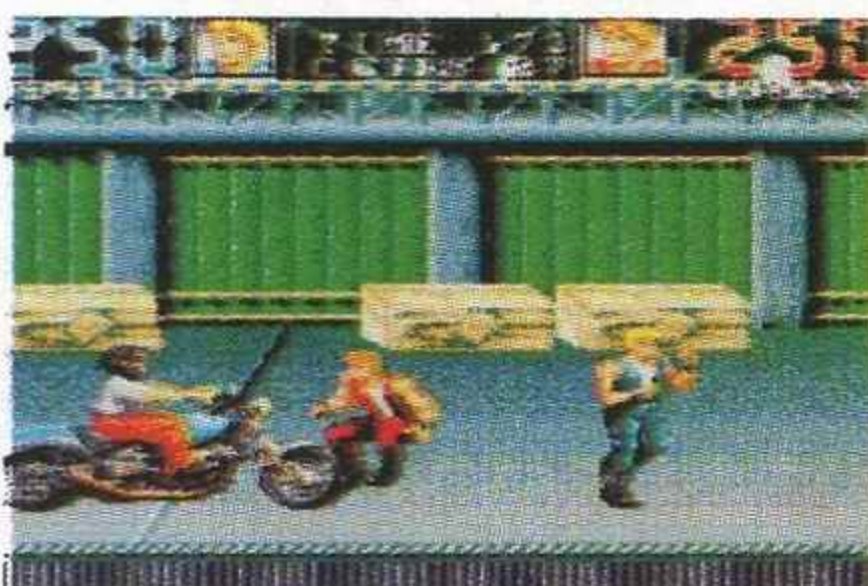
• *James Pond* non è più solo. Quei volponi della Electronic Arts stanno per lanciare un nuovo eroe videoludico, ovvero *Rolo*, il cugino di Marco Polo. Non è un pesce, ma un elefante antropomorfo, e già questo dovrebbe bastare, ma la EA ha voluto fare di più, e gli ha creato attorno un platform tutto per sé. *Rolo*, il primo gioco che, o compri, o prendi a nolo, scrolla orizzontalmente per un totale di ottanta livelli, con tanto di

DOUBLE DRAGON 3 The Rosetta Stone (ACCLAIM)

Ma chi è 'sta Rosetta Stone? Che sia la figliastra del più noto Oliver "JFK" Stone? Lasciando questi dubbi esistenziali al pragmatico Apecar, parliamo un po' di questo terzo episodio di una saga (e non Sega) picchiapicchia che ha fatto la Storia (e la fortuna dei gestori di sale giochi). Classicamente orizzontale, *DD* ha introdotto il concetto di background interattivo (ovvero la possibilità di utilizzare armi e oggetti abbandonati sulla strada o rubati agli avversari per potenziare la propria capacità offensiva) e da allora TUTTI i picchiaduro l'hanno sfruttato (un po' come il beam di *R-Type*). Alla faccia del progresso. Comunque, dopo la spaventosa conversione per Megadrive di *Double Dragon* (una vera e propria rottura di... Ballistic), arriva questo terzo episodio che non ha molto da aggiungere sull'argomento, se non far divertire i possessori del Megadrive (le alternative restano i due episodi di *Streets of Rage*, poi, il buio). Aaargh... Mystere è caduto per le scale... Che dire? Beh, si può giocare in



Non c'è che dire, è proprio un bel LOGO, no?



Alkross cerca di investire Billy, ma invano...

due contemporaneamente, pestare in su, in giù, a destra, a sinistra, usare armi, power-up, e le solite robe che trovate in giochi del genere. Un ottimo concorrente per il fantastico *Ninja Gaiden* (Sega, 8 Mbit) che uscirà a febbraio! Conoscendo l'Acclaim, c'è da ben sperare. In caso contrario, solo da sparare (in senso figurato, ovviamente). Sono previsti ben tre seguiti: *DD3e1/2: The Rosetta Pistone*, ambientato in una autofficina; *DD3e3/4: The Rosetta Gastone*, con un inedito (ma fortunato) papero nel ruolo di Billy e, per concludere *DD4menomeno: The Rosetta Pestone*, il primo picchiaduro virtuale: sarà consigliabile indossare una maschera da pugile per giocarci.



Quando Alkross non basta più, interviene Bio-Massa.

FAX FAX FAX FAX FAX

Giochi per Super NES CD ROM. Confermato *Mario* (Nintendo), *F-Zero 2* (Nintendo) poligonale, *Super Double Dragon* (N.C.). Possibili *Final Fight Deluxe* (Capcom), *Donkey Kong CD* (Nintendo), *Super Gradius* (Konami). Impossibili: *Sonic*, *Sonic 2* (Sega). More news as soon as we get'em!

TMNT THE HYPERSTONE HEIST (KONAMI)

Le tartarughe ninja più ricche d'America approdano sulla console Sega grazie alla stramitica Konami, una delle software house più radicali della storia.

The Hyperstone Heist (8 Mbit, gennaio) è un "salta-e-fuggi" a scorrimento orizzontale, suddiviso in cinque livelli, formati a loro volta da tre sezioni, giocabili da uno o due player contemporaneamente (a quando un aggeggillo per un multi-gaming a quattro?). Obiettivo del gioco è eliminare il malefico Uroku Saki, che vorrebbe rimpicciolire New York e quindi il mondo intero. Tralasciando la trama patetica, *TMNT:THH* (Amazing Simulator Advanced Teenager Werewolf etc., come direbbe il buon

Auletta), dobbiamo evidenziare che la versione per Megadrive vanta una grafica grafica, un sonoro sonoro, un... Ma dove ho già letto una beotata simile?



La bella Tartaruga che cosa mangerà? (NdLauzi)



Sonic su CD e il Mega CD schizza di brutto!



"Achillé Pié veloce non raggiungerà mai la Tartaruga"



Chi va piano, va sano e va lontano" (Ndsaggezza popolare)

SONIC 2 (SEGA)

Eccovi la prima immagine ufficiale di *Sonic The Hedgehog 2* per Mega Cd. Come vi abbiamo già annunciato, la versione contiene un livello aggiuntivo, più un bonus stage assente nella versione su cart. La Sega assicura di aver eliminato i rallentamenti nel gioco a due player, ma per esserne certi vi conviene aspettare la recensione. Ovviamente struttura, grafica e gameplay sono identici al gioco che si è beccato un bell'89% sul numero 11 di Game Power.

L'ANGOLO DELLA CULTURA

Le tartarughe marine passano la vita nell'acqua, ma soltanto le femmine vengono a terra per riprodursi. Esse scavano una buca e depongono circa 100 uova prima di far ritorno al mare. I piccoli, una volta usciti dal guscio, salgono in superficie, dirigendosi quindi a tutta velocità verso l'acqua. I piccoli e le uova sono esposte ai predatori: molti di esse non vedranno mai la luce.

Se avete commenti o riflessioni in proposito, scrivete a:



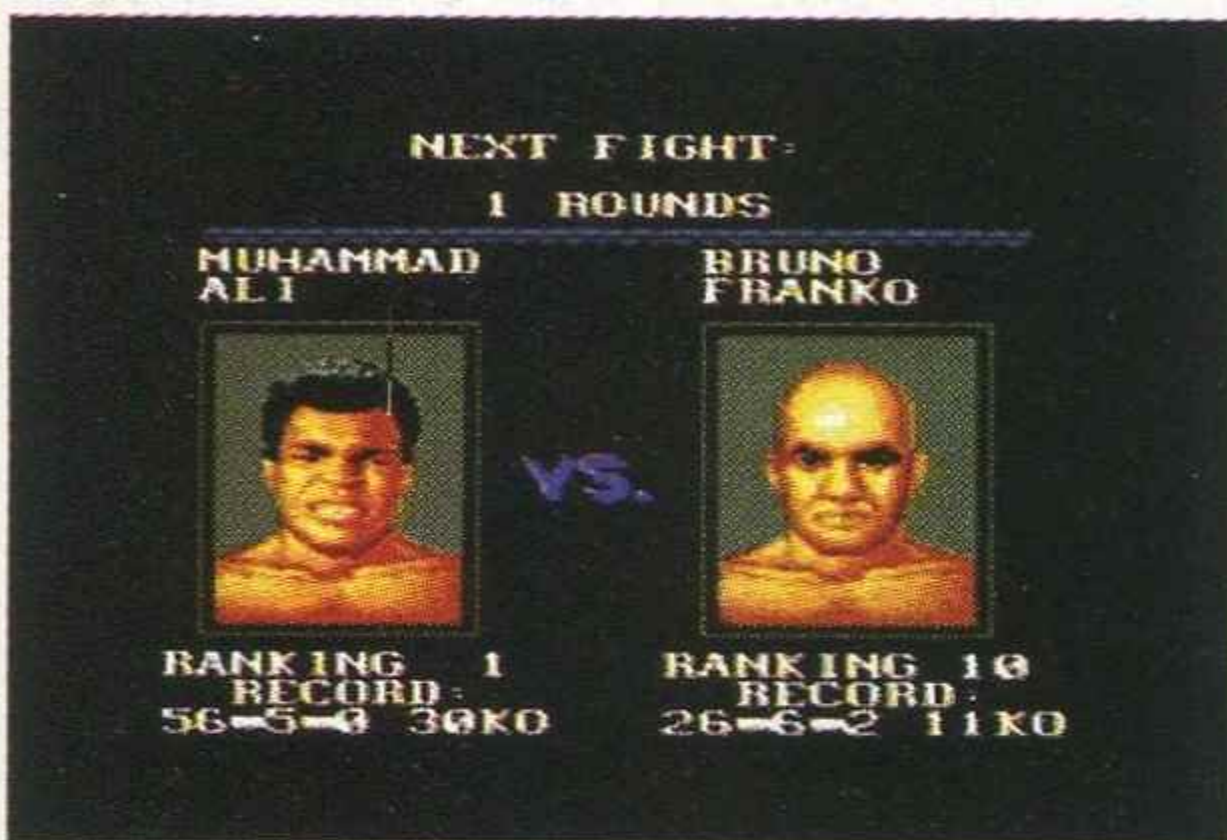
ESSERE TARTARUGA OGGI: ETICA DI UN RETTILE

Game Power Via Aosta 2 20155 Milano

Galaxy Express 999 (Ginga Tetsudo 999), il favoloso cartone animato di Matsumoto già geniale creatore del supremo Captain Harlock diventerà un gioco per Mega CD, che verrà presentato al prossimo CES di Chicago. Aaaaayeah!

MUHAMMAD ALI' BOXING

(VIRGIN)



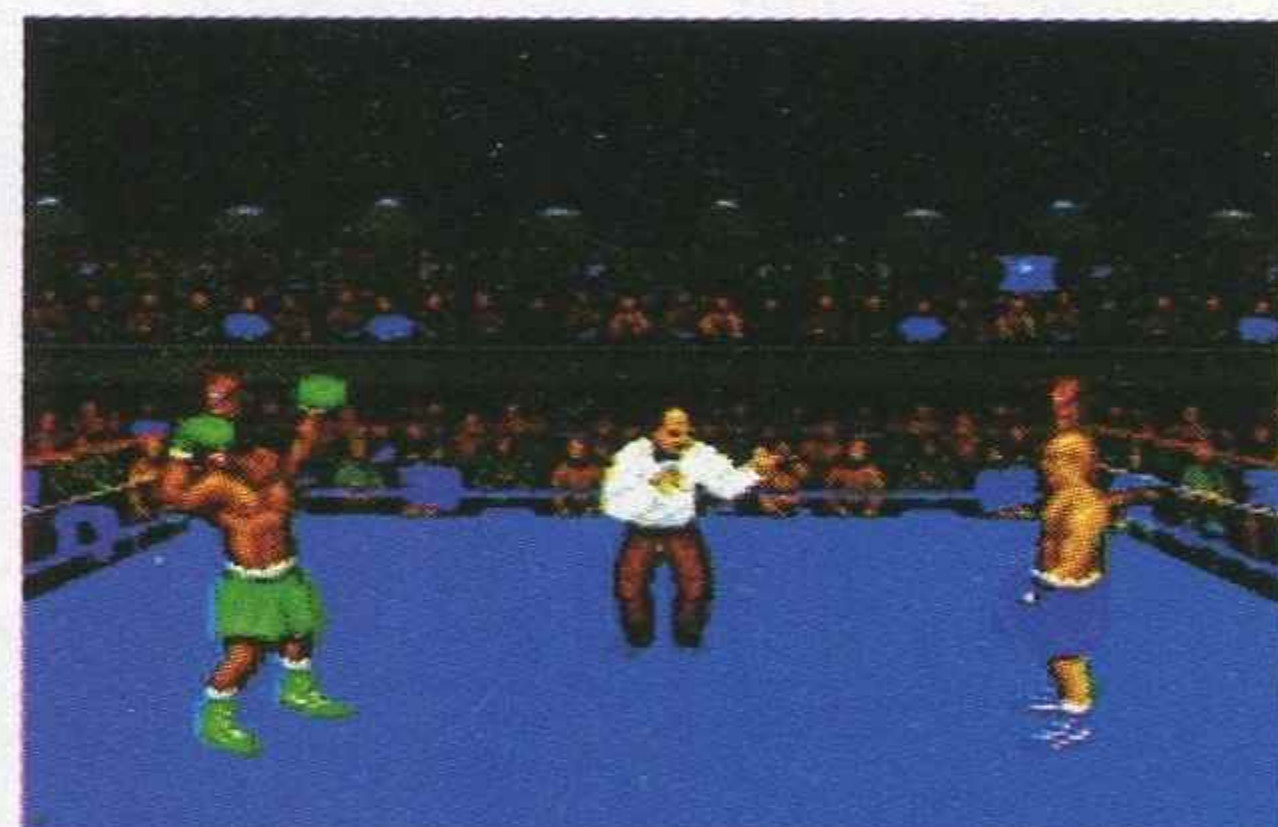
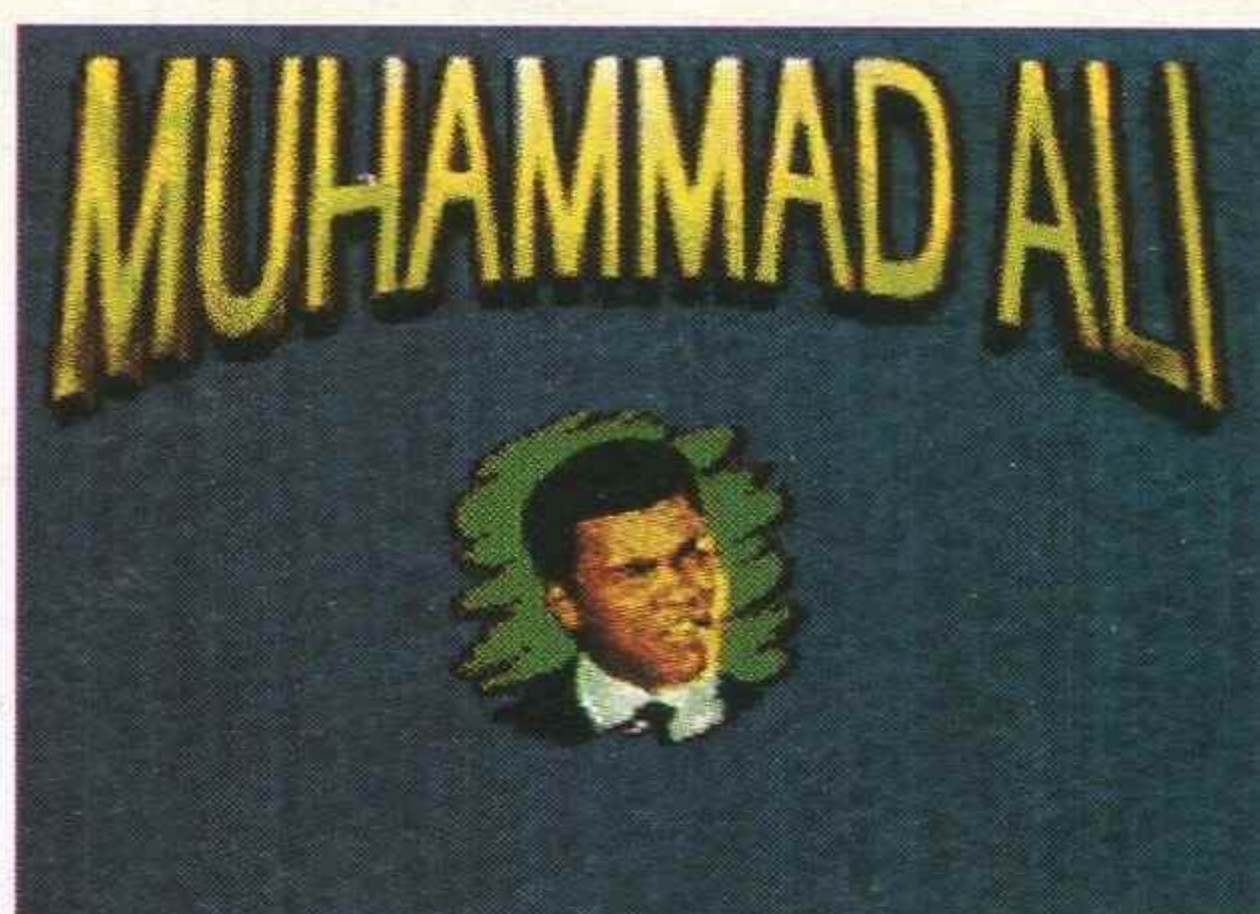
Un incontro tra pesi massimi, non c'è niente da dire.



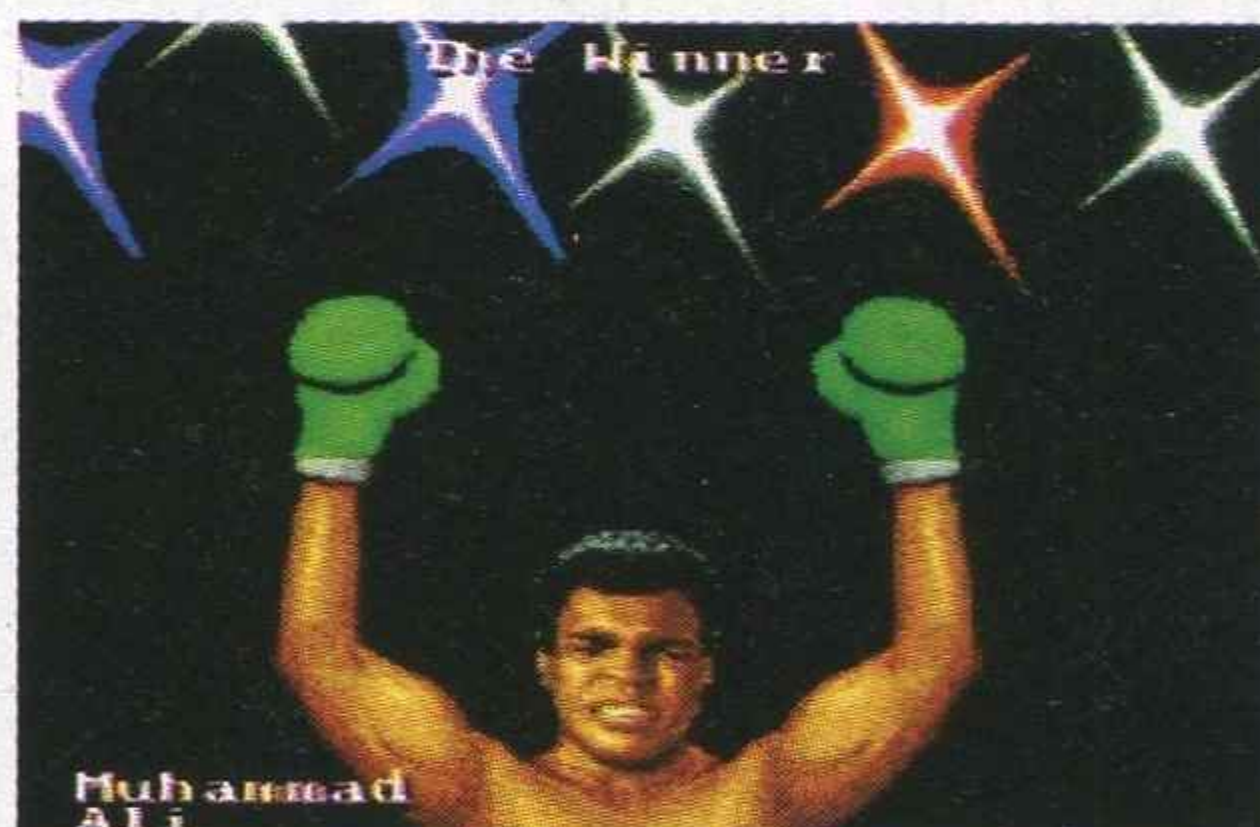
Dacci dentro, mito della boxe mondiale. Frank Bruno non è nessuno a confronto.

Finalmente un gioco di pugilato per Megadrive come si deve. Da quello che abbiamo potuto vedere *Muhammad Ali Boxing*, uno dei nuovi titoli primaverili della Virgin Games, potrebbe chiudere il discorso sui giochi di boxe.

A parte il fatto che utilizza il nome e l'immagine del più grande peso massimo di tutti i tempi, il gioco della Virgin Games ha una grafica fantastica, delle animazioni eccezionali e una serie di avversari di tutto rispetto che impegneranno i videopugili più esperti nella nobile arte della boxe. L'uscita è prevista per marzo/aprile e ovviamente non appena la Virgin ci manderà la copia da recensire, troverete il nostro verdetto su Game Power.



Avrà veramente vinto? Noi non ne dubitiamo.



"Sono sempre io il numero uno. Sotto a chi tocca"

NEWS ANTEPRIME

grafica superlativa annessa e connessa. Preparatevi per uno speciale il mese prossimo. *Rolo to The Rescue*, un elefantino dal volto umano. Rolo per Megadrive, Rolo a febbraio, ovviamente volevo dire "s"olo...



DUO PER TRE: NEC

Lanciato in Usa lo scorso 10 Ottobre, il Turbo Duo (in Europa, Duo), è stato accolto un po' tiepidamente, nonostante la stracaterva di giochi galattici che sono usciti per questa stupenda console. Le cose potrebbero già cominciare a cambiare con il lancio di una serie di titoli cenobitici. La Toaplan sta ritoccando la versione per la console Nec del seguito di uno degli sparaterra più belli per Megadrive (se non il più bello, nonostante Thunder Force IV) ovvero Hellfire. Il sequel, Hellfire 2 (fantasia rule!), si annuncia più radicale dello stramitico Spriggan. Staremo a vedere, intanto annunciamo anche Marble Madness e Ranma 1/2. Annunciato anche Fighting Street 2, versione non ufficiale, ma spudoratamente simile all'originale di Street Fighter 2. Gli altri parlano, parlano, ma i giochi su CD del Nec sono già una realtà. Da anni.

PRO TOUR GOLF II (ELECTRONIC ARTS)

L'Electronic Arts ha finalmente annunciato l'attesissima uscita di *PGA Tour Golf II*, per Mega Drive, il seguito del gioco di golf più venduto del mondo per (quasi) tutti i formati, e l'unico ad essere approvato dalla PGA (Professional Golf Association).

Il secondo "capitolo" dovrebbe uscire in Febbraio, e, fra le sue nuove caratteristiche ci sono sette percorsi: Eagle Tree, Scottsdale, Southwind, Sawgrass, Avenel, West Stadium e Sterling Shores. Possono partecipare fino a quattro giocatori contro sessanta professionisti controllati dal computer in cinque tornei ufficiali: Honda Classic, Phoenix Open, Federal Express St. Jude Classic, Players Championship e Kemper Open. Naturalmente è possibile salvare i propri progressi e riprendere il gioco a vostro piacimento.

Il gioco presenta quattro diverse animazioni di giocatori, routine perfezionate per i movimenti della pallina, grafica innovativa con vegetazione, alberi, bunker e una nuova tabella segna-punteggi. Ogni singola buca può essere visionata grazie a delle spettacolari vedute aeree, con l'aggiunta di informazioni e consigli su come affrontarla. Inoltre sono stati aggiunti suoni e voci digitalizzate, come l'esaltante "You The Man", quando eseguite un colpo eccezionale.



• Eccovi *Street Fighter 3*, la prima foto! BUIA! Si tratta di *Capcom World 2*, un videogioco quiz uscito recentemente in Giappone. Parte del gioco è riservata agli eroi del picchiapicchia più famoso del mondo. Cultura videoludica? Tranquilli, perché tanto non lo vedrete né in Europa, né in Usa...



HALL WEEN

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

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

Ti Regala "SISTEM ENTERTAINMENT CARD". Con essa potrai

- RIPARMIARE: dal 10% al 20% su Console e Videogames
- PERMUTARE: il tuo vecchio gioco Mega Drive con uno nuovo
- NOLEGGIARE: (solo per i residenti di Modena e provincia)
- ED INFINE: non pagare le spese di spedizione

Prenota subito il tuo gioco e la "SISTEM ENTERTAINMENT CARD" sarà tua

P.S. L'offerta è valida solo fino al 31 Gennaio.

SUPER NINTENDO

La sfida della

Bit Generation

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

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

VERSIONE PAL



STREET FIGHTER II



SUPER SOCCER



SUPER TENNIS



F-ZERO

NINTENDO IL NUMERO UNO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NIN

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

UNA SFIDA CON IL NUMERO UNO

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

UNA SFIDA TRIDIMENSIONALE

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

UNA SFIDA CON PIÙ SPRITES

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

UNA SFIDA A 32.768 COLORI

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

UNA SFIDA SOTTO CONTROLLO

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

UNA SFIDA INFINITA

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



Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO



SUPER R-TYPE



SUPER GHOULS'N GHOSTS



SIM CITY



PILOT WINGS

TENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO

IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO IL NUMERO

MEGA CD

I GIOCHI IN ARRIVO

di Marshal M. Rosenthal

BIGNET

Black Hole Assault

Terra: 2160 AD. Le risorse del pianeta, sempre più scarse, vi hanno obbligato a prendere il comando di una micidiale arma modellata come un essere umano: il C.A.M. (Cybernetic Antropomorphic Machine, cioè Macchina Antropomorfa Cibernetica), per andare alla ricerca delle materie prime presenti nello spazio esterno, di cui avete disperato bisogno. Tutte le sonde che sono state inviate prima della vostra missione sono scomparse e, forse, dietro tutto questo ci sono i malvagi Akiroviani che stanno preparando un nuovo attacco.

Black Hole Assault vi permette di pilotare il C.A.M. in una missione il cui scopo è trovare e distruggere la base nemica, posta ai confini di un minaccioso buco nero. Man mano che vi avvicinate la battaglia si fa sempre più dura e dovete affrontare macchine da guerra sempre più micidiali, nei pianeti e negli asteroidi del sistema solare.

Il gioco presenta un sonoro stereo e molte sequenze animate pseudo-cinematografiche con azioni di combattimento testa a testa, otto livelli e otto macchine di guerra nemiche di fine livello - ciascuna con poteri, armi e tecniche di lotta individuali - più un'opzione torneo che permette il gioco simultaneo fino a otto giocatori.

L'ambiente dei pianeti influenza fortemente le caratteristiche di gioco (come i fulmini su Venere o il ghiaccio su Marte), e ci sono oltre cinquanta mosse d'attacco da imparare prima di arrivare a sfidare i guardiani di fine livello.

FLYING EDGE

Terminator 2: the Arcade Game

Avete visto il film. Avete giocato il coin-op in sala giochi. Ora potete giocare a casa vostra. *Terminator 2: the Arcade Game* è un picchiaduro che metterà a dura prova i vostri nervi. Grazie a tutti quei canali stereo, con qualità audio digitale, sarà possibile trasferire direttamente la colonna sonora del film - e lo stesso dicasi per i grandiosi, radicali effetti sonori. La grande capacità di memoria



Operation Cobra Command

del Mega CD significa ovviamente un'incredibile mole di immagini grafiche tratte dal coin-op, mentre la possibilità di usare il "Menacer" (il fucile ad infrarossi per Megadrive) permetterà di riprodurre la stessa giocabilità della macchina da bar.

WWF Mega Wrestlemania

Il vociare della folla eccitata, il rumore delle corde e dei corpi sbattuti sul tappeto! Non può essere che *WWF Mega Wrestlemania*. La Flying Edge ha preso le stelle della World Wrestling Federation, le ha digitalizzate ed inserite in un CD.

Hulk Hogan, Randy "Macho Man" Savage e Ultimate Warrior prenderanno vita sul vostro schermo come mai prima d'ora. Ogni salto, ogni calcio nello stomaco, ogni suplex o piledriver è accompagnato dagli autentici rumori di un incontro.

Ogni wrestler ha caratteristiche e mosse particolari che permettono di sfoggiare il suo stile personale per sconfiggere l'avversario. Vale la pena di attendere questo titolo, anche se purtroppo non ci sarà il commento di Dan Peterson.

JVC MUSICAL INDUSTRIES

Dungeon Master: Skull Keep

Nei sotterranei di un castello si nascondono mostri e nemici imprevedibili: ecco cosa dovete aspettarvi da *Dungeon Master: Skull Keep*. Dovrete esplorare l'intricata ragnatela dei misteriosi dungeon di Skull Keep, combattendo con spade e complicati incantesimi - il tutto visto in soggettiva. Questa versione è stata ampliata con nuovi livelli accompagnati da un'ottima grafica animata e da effetti sonori stereo.

L'interfaccia "punta e clicca" è molto comoda e rende i movimenti del vostro gruppo di avventurieri molto semplici, anche se non si può dire altrettanto delle scelte che dovete fare. Potete controllare a piacimento gli impulsi vitali, l'inventario e lo status del gruppo, ed usare le abilità dei suoi componenti per combattere e creare incantesimi.



The Secret of Monkey Island

Le console rappresentano il futuro del divertimento elettronico: processori a 16 bit, grafica e immagini video usati come fossero una cosa sola. Tutti gli elementi stanno convergendo per consentire un balzo in avanti verso una tecnologia di livello superiore e, soprattutto, a prezzi abbordabili. Le porte della tecnologia stanno finalmente per spalancarsi con l'arrivo del Mega CD: tecnologia CD-ROM dedicata ai giochi con grandi capacità di memoria per grafica e sonoro. Un passo in più sulla strada del realismo, dell'azione e del divertimento.

Molto è stato scritto riguardo al Mega CD, alle sue capacità grafiche, a come funziona: ma non è la scatola, bensì i dischi, dai quale usciranno voci e immagini digitalizzate, che porteranno al successo questo nuovo media. All'inizio i titoli saranno relativamente pochi, ma poi diventeranno un torrente in piena: in questo articolo il nostro agente in U.S.A., Marshal M. Rosenthal, vi presenta una rapida panoramica di quello che possiamo aspettarci dal prossimo futuro. Leggete e stupitevi.



Black Hole Assault

Wolf Child

La vostra famiglia è stata massacrata, e vostro padre rapito, ma grazie a delle potenti mutazioni del codice genetico potete trasformarvi nel terribile Licantropo Psicico per vendicarvi.

Wolf Child vi conduce attraverso molti livelli pieni di pericoli mozzafiato e di creature maligne che vi sbarreranno la strada, ma il personaggio che controllate è molto potente e potrete usare l'ampia varietà di armi che troverete lungo il cammino.

La grafica, estremamente dettagliata, gli effetti visivi ed il sonoro fanno di questo gioco una sorta di paragone con cui confrontare molti altri prodotti. Delle sequenze animate nel miglior stile fumettistico aggiungono ancora più dettaglio e profondità al gioco.

The Secret of Monkey Island

Non è facile essere un pirata: se non ci credete, chiedetelo al giovane Guybrush Threepwood. La Costa dei Barbari non è adatta alla gente perbene, ma Guy vuole fare qualcosa di più che unirsi alla folta schiera di tagliagole e di spregevoli furfanti sempre alla ricerca di un tesoro,



Pitfighter II



Wolf...

vuole diventare un Grande Pirata, il che comporta qualche problemino, e cioè scoprire il segreto di Monkey Island. La divertentissima avventura umoristica della LucasArts giungerà presto anche su Mega CD con la tipica interfaccia utente S.C.U.M.M., con i suoi segreti e con le sue battute! Risolvere i misteriosi rompicapi e conversare con gli abitanti dell'isola rappresenta soltanto l'inizio dell'avventura!

C'è la casa del Governatore da esplorare, navi da esaminare (e forse con cui salpare verso nuovi lidi), e molte altre cose. La nuova versione è stata realizzata con grafica aggiuntiva per i primi piani e gli stacchi, con effetti stereo e una splendida colonna sonora. Il ritmo dell'avventura non perde un colpo... Tutto sommato, non è facile essere un pirata!

RENOVATION PRODUCTS

Operation Cobra Command

I terroristi sono andati troppo oltre: hanno conquistato alcuni dei punti strategici più importanti del mondo facendone le loro roccaforti. Ora minacciano di far saltare in aria tutti gli altri paesi se le Nazioni Unite non accetteranno le loro richieste. Ma le nazioni del mondo hanno un'arma segreta: *Operation Cobra Command*. La vostra missione: far fuori i terroristi!

Accendete i rotori dell' LX-3, uno dei migliori elicotteri sulla scena mondiale, fornito di moltissime munizioni e missili a ricerca calorica. *Cobra Command* presenta delle animazioni quasi "full-motion". Potrete pilotare questa meraviglia tecnologica per contrattaccare i cattivoni di New York, del Grand Canyon, di Roma, dell'Isola di Pasqua e del Pacifico. Il gioco presenta dieci livelli di eccitante azione, più di venti minuti di "full-motion", animazioni ad alta velocità, scenari in stile cartoni animati e stacchi animati a 6 o 8 frame al secondo.

SEGA OF AMERICA

Batman Returns

Batman Returns potrà apparire su molte altre piattaforme di sviluppo, ma sarà su Mega CD che vedrà la sua migliore conversione. È ricco di grafica digitalizzata, con scene d'azione e meccanismi arcade, accompagnati da moltissimi effetti stereo e dalla colonna sonora, ripresa direttamente da quella originale del film. Dovete guidare la Batmobile attraverso le strade contorte e buie di Gotham City, con effetti di rotazione 3D degli oggetti che vi sfrecciano attorno. Lo scenario grafico si muove ad una velocità da capogiro.

Ci sono molte cose da fare a Gotham City, con Catwoman e il Pinguino in giro. Le capacità di memoria del CD, e il processore inserito nel Mega CD, permettono la realizzazione di un prodotto superiore al solito gioco di conversione dall'ultimo film di successo: permettono di ricreare il Cavaliere Oscuro e di fargli onore come merita.

SIERRA ON-LINE

The Adventures of Willie Beamish

È dura essere bambini, al giorno d'oggi, soprattutto se avete una sorellina che continua a rompere e a seguirvi ovunque andiate. Avere una coppia di genitori, dalla mamma yuppie nevrotica al papà frustrato, non aiuta certo, né aiuta un nonno morto che gira per casa. In *The Adventures of Willie Beamish*, dovete risolvere i problemi quotidiani di un normale bambino, come presentarsi ad un'interrogazione scolastica, un 'tantino' impreparato... e fare le pulizie nel vicinato, o trovare i soldi per i videogiochi. Naturalmente non aiuta neanche il fatto che stiano succedendo delle cose alquanto strane: robacce striscianti e misteri da risolvere. Il gioco, realizzato con una grafica in stile Disney e con ottimi effetti sonori, è veramente divertente... Ma c'è sempre il problema di



...e Child!

come nascondere quella ranocchia...

King's Quest V

La serie di avventure in 3D continua con *King's Quest V*. Abbiamo seguito con interesse l'ascesa di Re Graham e di suo figlio, che ha dovuto, lungo il suo cammino, risolvere rompicapi e indovinelli di ogni tipo. Ma ora è stata rapita l'intera famiglia reale! Dovrete tirare fuori ancora una volta la vostra fida spada e lo zaino per andare a recuperare i vostri familiari, aiutati soltanto da un gufo parlante e da un vecchio mago (non sono mai giovani, i maghi, non è vero?). Incontrerete molte strane creature e risolverete oscuri enigmi in questa avventura della Sierra, la migliore delle tante create da Roberta Williams, animata in stile cinematografico.

Space Quest IV

Roger Wilco non voleva diventare un eroe, avrebbe preferito semplicemente essere lasciato in pace, e poter continuare a farsi gli affari propri. Va bene, ha salvato l'umanità e diverse culture aliene, in passato, ma non può proprio rimanersene da solo per un po'? In *Space Quest IV* dovete aiutare il vecchio Rog a fuggire nel tempo per evitare di essere catturato dalla Polizia dei Sequel che vuole assolutamente evitare l'uscita di un eventuale *Space Quest V*. Fortunatamente Roger verrà aiutato dagli Squarciatori Temporali in alcune delle molte scene umoristiche dell'avventura.

SONY IMAGESOFT

Make Your Own Videos

Make Your Own Videos dovrebbe essere un programma di facile utilizzo; anche perché potrete attingere alla scuderia di talenti musicali della Sony e scegliere ciò che desiderate tra una vasta gamma di immagini video ed effetti speciali. Nel modo "game" sarete costretti a produrre il vostro video in tempo reale, avendo solo pochi minuti a disposizione prima di 'mandarlo in onda', mentre nel modo "Edit" potrete prendervela un po' più comoda, realizzandolo nei minimi dettagli. Le immagini digitalizzate tratte dalle produzioni dei maggiori artisti contemporanei, combinate con un sonoro di qualità CD, e molte altre caratteristiche, fanno di questo prodotto l'equivalente video interattivo delle macchinette fotografiche per foto tessera.

Sewer Shark

Sewer Shark è un gioco arcade, di riflessi, molto divertente. Il vostro compito è quello di volare attraverso i tunnel della metropolitana e i sotterranei di un futuro post-nucleare per portare il cibo ai pochi sopravvissuti che si nascondono ancora nelle profondità del sottosuolo. Naturalmente ci sono molti nemici, mutanti e altri avversari che vi affronteranno nel cammino, ma con un po' di agilità ed una buona pistola potrete farcela. È probabile che vi verranno i calli alla mano che tiene il joypad, dato che la velocità che ci si aspetta da questo titolo è circa il doppio di quella dei normali giochi su cartuccia. Il sonoro è di ottima qualità e la grafica digitalizzata si fonde con i fondali disegnati al computer. Inoltre ci sono effetti di ogni tipo e voci digitalizzate che vi accompagneranno nella vostra missione.

TENGEN

Pitfighter II

Prendete un praticante di arti marziali, aggiungete un bestione forzuto ed un atleta di kick boxing, e mischiate il tutto con un motociclista e con un paio di pestatori da strada. Il risultato finale non può essere che *Pitfighter II*. In questo gioco, supportato da una grafica digitalizzata e da una grande abbondanza di effetti sonori, l'unico scopo è



Black Hole Assault

quello di vedere il vostro avversario a terra, e l'unico premio è in denaro contante. Più brutalmente combatterete e più soldi guadagnerete.

Potete giocare con Buzz (un tipo alla 'Wrestler': robusto ma un po' carente di materia grigia), Kato (Cintura Nera Terzo Dan), o Ty. Non ci sono regole qui: dovete solo colpire con calci e pugni, spranghe o tutto ciò che vi capita per mano. Ma restate lontano dalla folla: un momento vi possono acclamare, il momento dopo sono pronti a colpirvi e a spingervi indietro se vi nascondete o cercate di scappare (con amici come questi, chi ha bisogno di nemici?). Se riuscirete a superare tutti i lottatori vi aspetta il combattimento finale con il Guerriero Mascherato.

VIRGIN GAMES

Out of This World

Siete uno scienziato abituato a lavorare con l'ignoto, ma essere disintegrato da un acceleratore di particelle non è esattamente lavoro di tutti i giorni. Vi ritrovate improvvisamente in un Altro Mondo, costruito con strane geometrie e pieno di trappole mortali e mostri alieni per cui rappresentate soltanto un ottimo pranzo. Dovrete trovare oggetti e armi e imparare le regole di questo ambiente per voi completamente nuovo. Il gioco si chiama *Out of This World*. Le animazioni fluide sono combinate con azione in purissimo stile arcade e con rompicapi da risolvere; gli sprite realizzati a poligoni fanno di questo gioco uno spettacolo unico, e, in questa versione, ci sono livelli aggiuntivi e una grandiosa colonna sonora.

Terminator

È grosso, cattivo e metallico, e dovete farlo fuori! È *Terminator*, una macchina per uccidere meccanica mandata dal futuro per distruggere le speranze di salvezza dell'umanità.

La vostra parte è quella di Kyle Reeves della Resistenza Umana: dovete aprirvi la strada combattendo attraverso numerosi livelli per tentare di impedire la distruzione assoluta della razza umana. Questa versione è basata sulla cartuccia a 16 bit, ma aggiunge al gioco originale altri cinque livelli e numerose voci digitalizzate direttamente dal film, che vengono usate per la narrazione e per gli stacchi in stile cinematografico. Oltre a tutte le immagini digitalizzate ci sono anche sequenze animate in quasi "Full Motion", anch'esse tratte dal film, ed effetti sonori che sfruttano i 16 canali audio disponibili.

Le immagini che vedete non sono definitive e potrebbero essere soggette a cambiamenti.

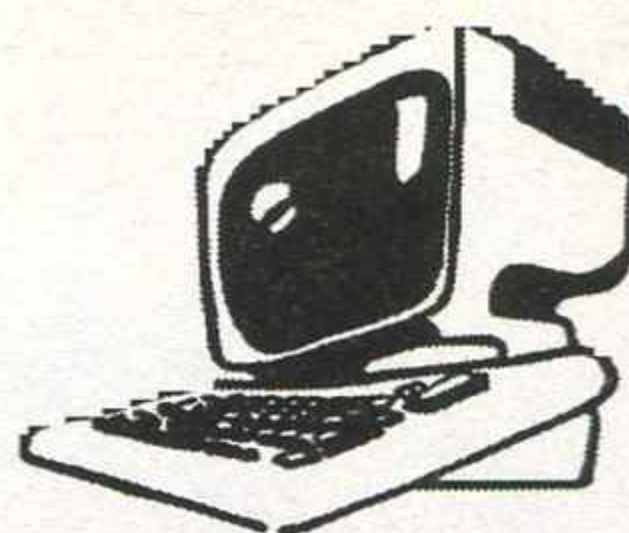


Sewer Shark

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**

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

CORE GRAFX
 IBM PC
 PHILIPS
 SINCLAIR
 GAMMATE

FlashFire
 GAME GEAR
 SEGA MEGADRIVE
 SUPER FAMICOM
 Nintendo
 GAMEBOY

| CONSOLLE MEGA DRIVE TELEFONARE | | CONSOLLE MEGA DRIVE TELEFONARE | | CONSOLLE SEGA GAME GEAR TELEFONARE | | CONSOLLE NINTENDO NES TELEFONARE | | CONSOLLE GAME BOY TELEFONARE | |
|--------------------------------|------------|--------------------------------|------------|------------------------------------|------------|----------------------------------|-----------|------------------------------|------------|
| Alisia Dragon | L. 89.000 | Shining Darkness | L. 119.000 | Berlin Wall | L. 48.000 | Kickle Cubicle | L. 65.000 | Roger Rabbit | L. 59.000 |
| Art Alive | L. 57.000 | Taikef - Ki | L. 119.000 | Buster Ball | L. 58.000 | Dottor Maria | L. 65.000 | Super Stars | L. 59.000 |
| Bad o Man | L. 99.000 | Two Crude Duo | L. 99.000 | Donald Duck | L. 58.000 | Total Recall | L. 65.000 | Shangai | L. 59.000 |
| Bahama Senky | L. 83.000 | Varis | L. 89.000 | Eternal Legend | L. 68.000 | Big Foot | L. 65.000 | Fist of the North Star | L. 59.000 |
| Bare Kunkle | L. 79.000 | Mega Panel | L. 49.000 | Gear Stadium | L. 48.000 | North & South | L. 65.000 | Battle Toads | L. 59.000 |
| Blok Out | L. 79.000 | Ishido | L. 59.000 | Gear | L. 59.000 | Low - G - Man | L. 65.000 | Tennis | L. 59.000 |
| Crack Down | L. 75.000 | Granada + 1 | L. 69.000 | Gotby | L. 49.000 | Sky or Die | L. 65.000 | World Cup | L. 59.000 |
| Dahna | L. 99.000 | Insector | L. 69.000 | Kinnectic Connection | L. 38.000 | Mission Impossible | L. 65.000 | Solar Striker | L. 59.000 |
| Darwin 4081.1 | L. 65.000 | Darius II | L. 58.000 | Kunichan | L. 48.000 | Salomon's Key | L. 65.000 | Motocross maniacs | L. 59.000 |
| Dick Tracy | L. 69.000 | Elemental Master | L. 69.000 | Monster World II | L. 48.000 | Road Fighter | L. 65.000 | Golf | L. 59.000 |
| Donald Duck | L. 99.000 | Joe Montana Footb. | L. 89.000 | Outrua | L. 48.000 | Adventure of Lolo | L. 65.000 | Robocop | L. 59.000 |
| F22 Interceptor | L. 89.000 | Junction | L. 59.000 | Pengo | L. 48.000 | Top Gun "The Second M." | L. 65.000 | Wizards & Warriors X | L. 59.000 |
| Fantasia | L. 89.000 | Zoom | L. 69.000 | Putt & Putter | L. 48.000 | Solstice | L. 65.000 | Salomon's Club | L. 59.000 |
| Fatal Rewing | L. 99.000 | Cyberball | L. 79.000 | Shanghai II | L. 68.000 | Megaman | L. 65.000 | Power Racer | L. 59.000 |
| Fire Mustang | L. 56.000 | Final Blow | L. 89.000 | Sonic The Hedgehog | L. 68.000 | World Cup Arch. Rivals | L. 65.000 | Gargoyle's Quest | L. 59.000 |
| Gain Ground | L. 69.000 | The Faery Tale | L. 89.000 | Hyper Pro Baseball | L. 58.000 | Pin Bot | L. 65.000 | Spiderman | L. 59.000 |
| Heavy Nova | L. 119.000 | Curse | L. 49.000 | Ariel | L. 58.000 | the Guardian Legend | L. 65.000 | The Uunt for Red October | L. 59.000 |
| Hell Fire | L. 59.000 | Saint Sword | L. 55.000 | Sonic | L. 68.000 | Alpha Mission | L. 65.000 | Dottor Mario | L. 59.000 |
| Hunter Yoko | L. 75.000 | Assolut Sult | L. 49.000 | G - LOC Air Battle | L. 65.000 | Solar Jetman | L. 65.000 | Revenge of the Gator | L. 59.000 |
| I Love Mickey Mouse | L. 99.000 | Dinolandr | L. 79.000 | Super Monaco GP | L. 99.000 | The Hunt for Red Oct. | L. 65.000 | Robocop II | L. 59.000 |
| Jewel Master | L. 69.000 | Zerowing | L. 89.000 | Wonder Boy | L. 59.000 | Xevious | L. 65.000 | Terminator II | L. 59.000 |
| Joe Montana II | L. 89.000 | Vermilion | L. 75.000 | Magical Adventure | L. 59.000 | Stealt | L. 65.000 | Boulderdash | L. 59.000 |
| Ju Ju Legend | L. 89.000 | Midnight Resisten. | L. 99.000 | Batman Return | L. 65.000 | Syar Wars | L. 65.000 | Soccer | L. 59.000 |
| Kageky | L. 89.000 | Road Rash | L. 99.000 | Chase HQ | L. 65.000 | | | Formula 1 | L. 59.000 |
| Kid Chameleon | L. 119.000 | Batman | L. 75.000 | Mickey Mouse II | L. 65.000 | | | Snoopy | L. 59.000 |
| Kunga Vapor Trail | L. 56.000 | Super Thunder B. | L. 75.000 | Shinobi | L. 65.000 | | | Super Mario Land | L. 99.000 |
| Leynos | L. 39.000 | Heavy Unit | L. 69.000 | Super Monaco G.P. | L. 68.000 | | | Mickey Mouse | L. 59.000 |
| Merc II | L. 99.000 | F1 Circus | L. 89.000 | altri | telefonare | | | Duck Tales | L. 59.000 |
| Magical hat | L. 49.000 | Whip Rush | L. 59.000 | | | | | Tasmania Story | L. 59.000 |
| Master of Monster | L. 119.000 | Aero Blaster | L. 89.000 | | | | | Paperboy | L. 59.000 |
| Ninja Burai | L. 83.000 | Golden Axe II | L. 69.000 | | | | | Addams Family | L. 59.000 |
| Phelios | L. 49.000 | Verytex | L. 69.000 | | | | | Barbie | L. 59.000 |
| Runark | L. 99.000 | E - Sat | L. 79.000 | | | | | Ghost Busters II | L. 59.000 |
| Sangokushi | L. 119.000 | Spiderman | L. 55.000 | | | | | Lupin III | L. 59.000 |
| Sd Voris | L. 99.000 | altri | telefonare | | | | | Ninja Turtles II | L. 59.000 |
| altri..... | telefonare | | | | | | | Popeje | L. 59.000 |
| | | | | | | | | altri | telefonare |

**RICEVERETE IN
 REGALO UN OROLOGIO
 A CRISTALLI LIQUIDI PER
 L'ACQUISTO DI OGNI
 CARTUCCIA**

**CONSOLLE
 SUPER FAMICOM**
 Street Fighter II telefonare
 altri..... telefonare

**CONSOLLE
 SUPER NINTENDO**

**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-CONSOLE GAMES**

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

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



CITIZEN

VIDEO



PUBBLICITÀ

Uno spettro si aggira per l'Europa e sta terrorizzando il mercato degli home computer: è il fenomeno console che avanza implacabile travolgendo qualsiasi ostacolo.

Basta accendere la televisione, per trovarsi Mario in salotto che saltella da un divano all'altro, Ryu di *Street Fighter 2* che fa a pezzi la porcellana cinese, ed un famelico Dizzly Devil (*Tazmania Story*) che divora il tavolo in mogano, e tutto ciò con la console spenta... Ma di cosa si tratta? Una delle armi più efficaci per propagandare il proprio prodotto, Armando Testa lo insegna, è il mezzo televisivo, grazie alla sua immediatezza e alla sua capillare diffusione. Per questo motivo, Nintendo e Sega hanno lanciato una serie di pubblicità che hanno come protagonisti proprio gli eroi dei videogame più conosciuti, con la speranza, anzi la certezza, di incrementare ulteriormente le vendite delle proprie macchine.

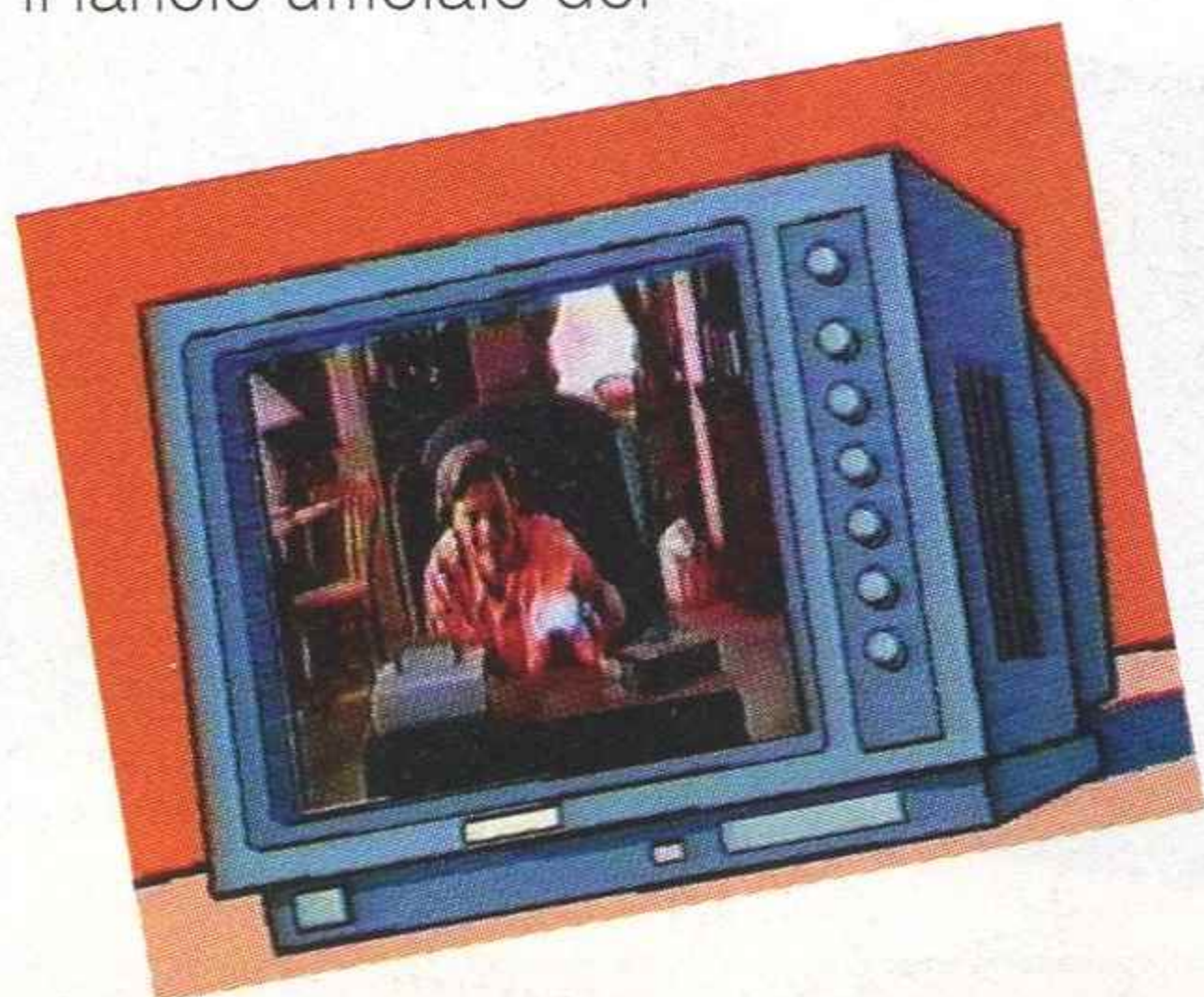
La maggior parte degli spot che abbiamo "recensito" in questo breve articolo vengono quotidianamente trasmessi dalle emittenti televisive estere, fruibili anche in Italia grazie ad un sistema di ricezione satellitare (vedi box "A ME L'ANTENNA!"), ma ora, con il lancio ufficiale del

Sega e Nintendo si danno battaglia anche a colpi di spot televisivi: ecco cosa potreste vedere sulle televisioni del Vecchio Continente...

Super Nintendo, la disputa pubblicitaria si sta scatenando anche in patria. Da una parte abbiamo l'ormai consolidata Giochi Preziosi che, con il suo artigianale, ma efficace "Ocio, però..." recitato a memoria da Jerry Calà, Zenga e Mancini ha conquistato la simpatia del pubblico, dall'altra la rampante Linea GIG con una massiccia campagna pubblicitaria che ha coperto la semi-totalità dei media ("Siete Pronti per la Bit Generation?"). Inutile dire che noi videogiocatori ci sguazziamo dentro come delle foche nella melassa...

STREET FIGHTER 2 COMMERCIAL (MTV)

Scenario: ambiente tecnologico alla *Akira*. Un ragazzo biondo e cattivo impugna un joystick del Super NES e, come per magia, si trasforma in una sorta di cyborg ultracorazzato pronto a sfidare tutti i violentissimi personaggi di *Street Fighter 2*. La classica voce dal tono semi divino presente in tutte le pubblicità descrive le caratteristiche del mega successo Capcom, senza tralasciare il fatto che si tratta della conversione da coin-op più fedele di tutti i tempi. Superfluo aggiungere che il ragazzino vincerà tutti gli incontri fondendo addirittura la macchina... Qualche effetto speciale di morphing, tanto in voga dopo



Radicale! Se con il primo F-Zero la faccia di questo beota si deforma in questo modo, immaginatevi cosa succederà con l'avvento di F-Zero 2 dotato del chip speciale FX. Come minimo gli voleranno via i capelli!!!

A ME L'ANTENNA!

Attorno alla Terra ruotano numerosi satelliti geostazionari che trasmettono programmi televisivi di ogni genere, ricevibili grazie ad un'antenna parabolica di diametro variabile e un apposito ricevitore: un sistema di ricezione monosatellitare (in grado, cioè di ricevere i segnali di un solo satellite) comporta una spesa inferiore al milione di lire. I satelliti più diffusi sono gli Astra 1A e 1B che offrono quasi trenta canali che trasmettono programmi prevalentemente in lingua inglese (tra cui il massiccio MTV -Music Television, un canale amato dall'intera reda di GP: trasmette musica ventiquattro ore al giorno: house, rap, heavy-metal, hard rock, tutto il meglio della produzione musicale del pianeta Terra; l'americana CNN del mitico Ted Turner, il network d'informazione più importante del mondo a cui fa eco, in maniera minore, Sky News, un'emittente inglese che trasmette anche programmi americani tratti dalla CBS e dalla ABC; e poi Sky One, Eurosport, The Children's Channel, che trasmette cartoni animati e programmi per l'infanzia in lingua inglese (tra cui, fino a pochi mesi fa, le avventure animate di Super Mario, e una caterva di altri) e diversi canali tedeschi (RTL Plus, N3, Sat 1 ecc). Ci sono anche un paio di canali giapponesi e indiani. La maggior parte dei "satellite channels" trasmettono "in chiaro", cioè senza schermatura o codifica, mentre altri, come Sky Movies o Filmnet hanno sistemi di protezione simili a quelli utilizzati da Tele +1 e Tele +2 in Italia, e per essere visti, necessitano di uno speciale decoder ed eventualmente di smart card. Gli altri satelliti ricevibili in Europa sono la serie Eutel Sat, Intel Sat, Kopernicus, e moltissimi altri. Se volete saperne di più, non vi resta che contattare il vostro antennista di fiducia, il quale vi illustrerà tutte le meraviglie di un mercato, quello satellitare, che in Italia è ancora troppo poco diffuso.

Si ringrazia per la collaborazione Luca "Napalm Death"

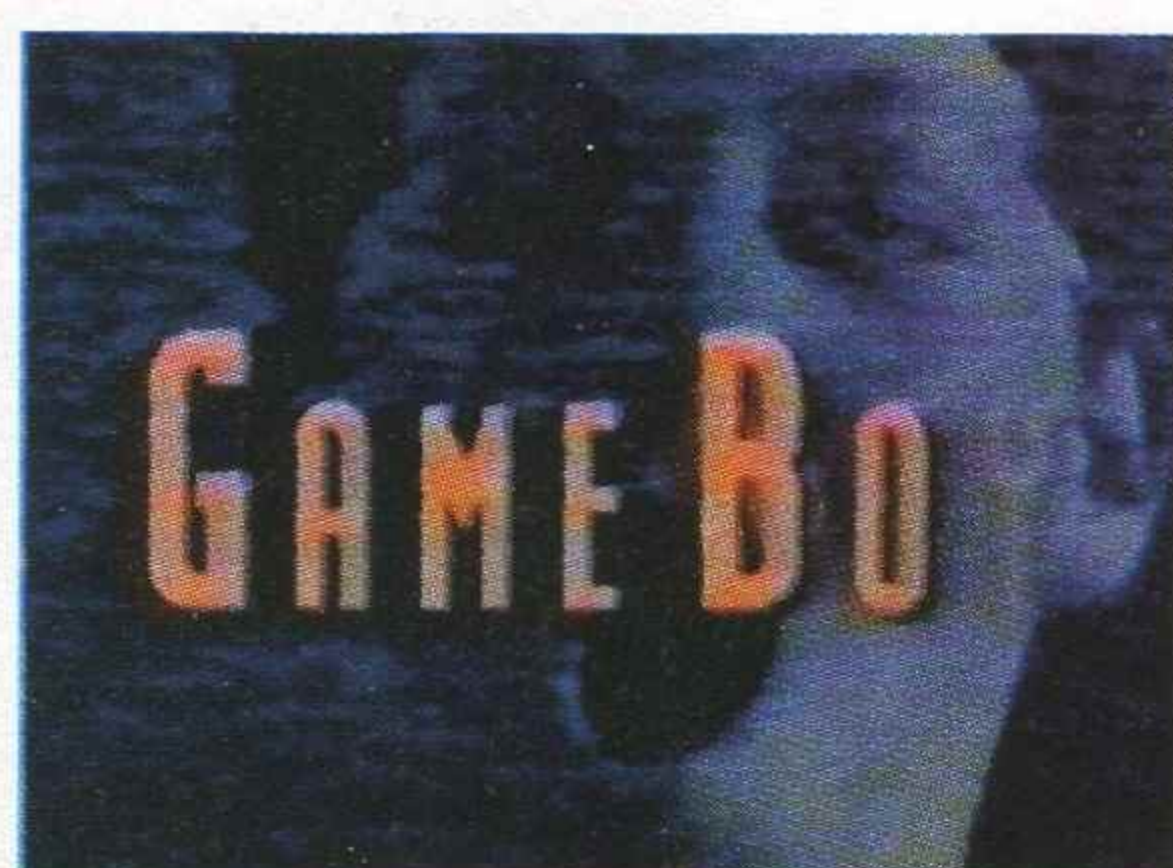
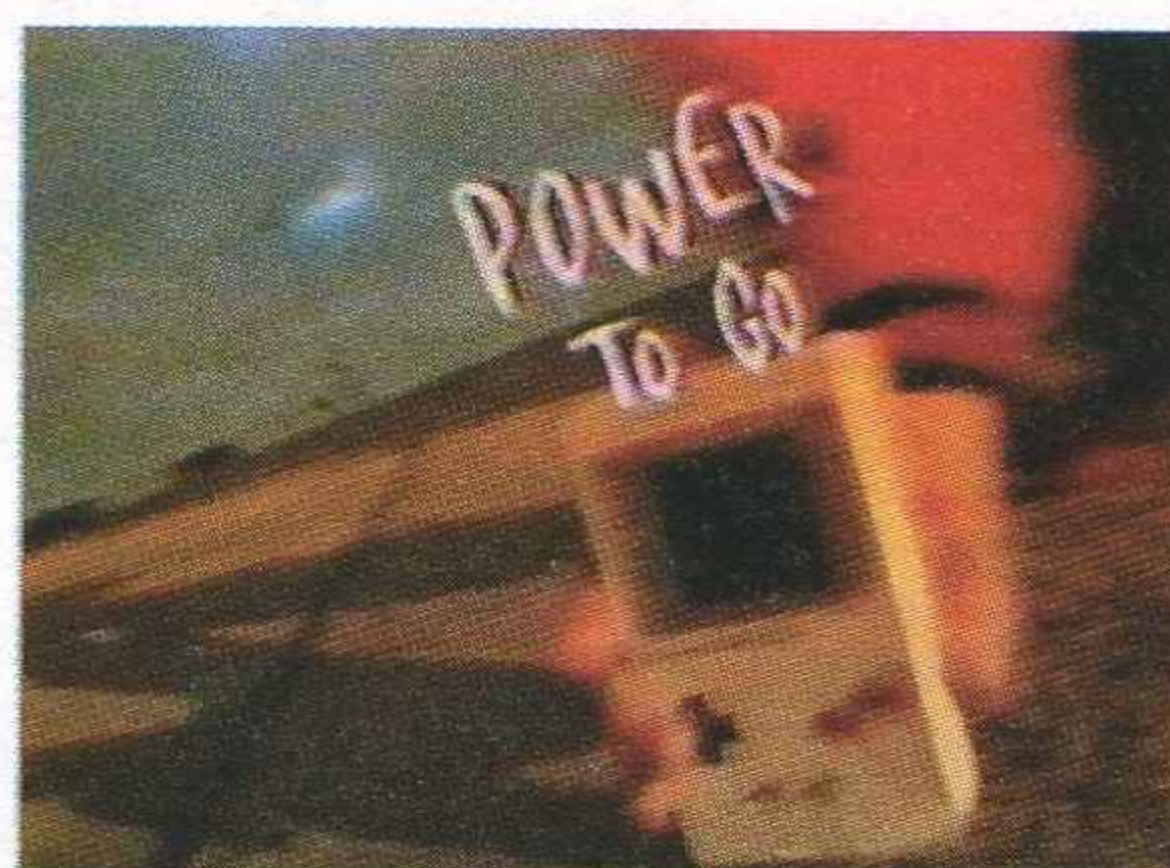


Terminator 2 e il logo SUPER NINTENDO che impazza sullo schermo. Per la cronaca: esistono almeno tre versioni diverse di questa pubblicità, una di queste è stata usata in Italia dalla Linea Gig: ottima scelta.

VOTO 7.5

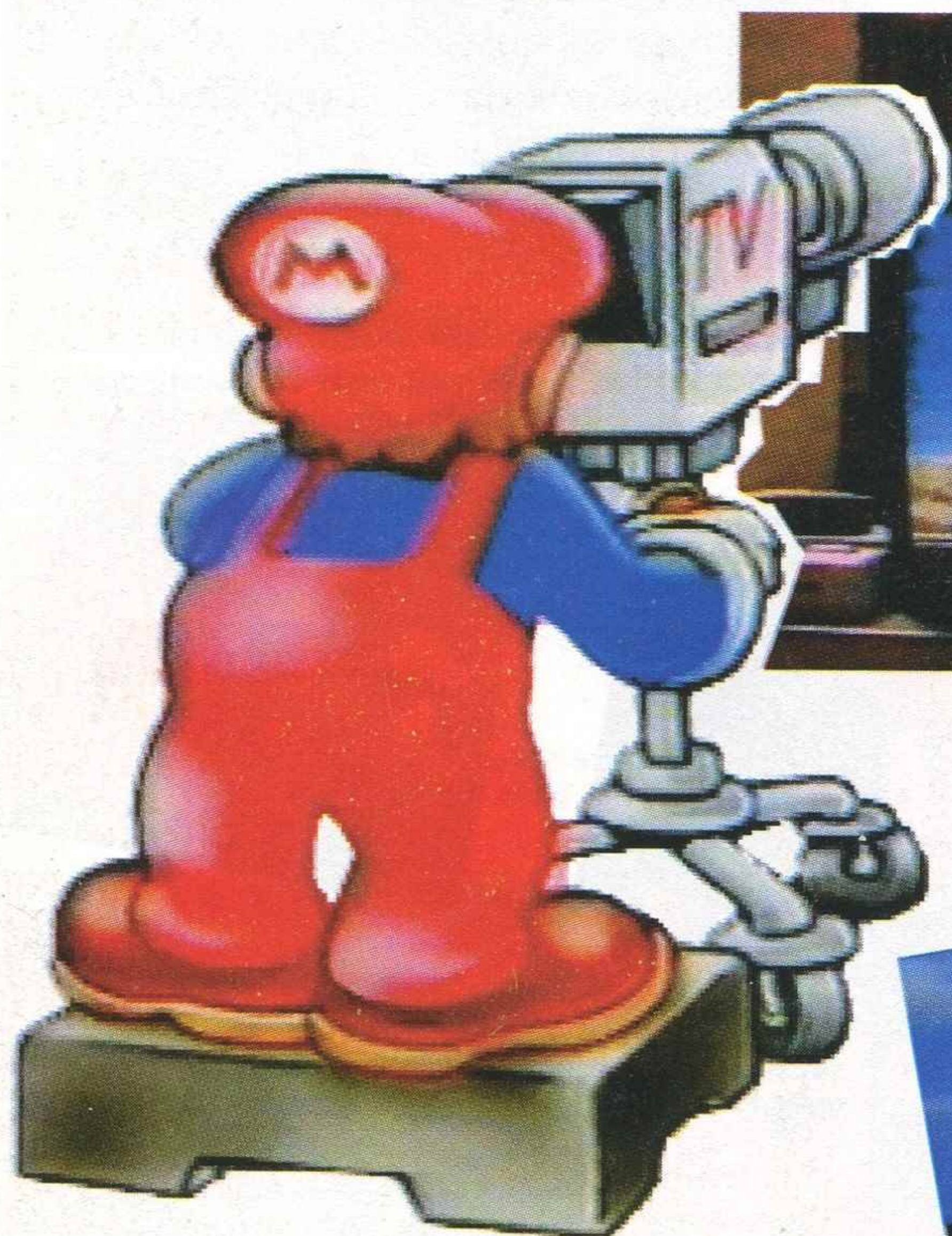
TAZ MANIA (SAT 3)

Tralasciamo un commento al testo pubblicitario, dal momento che abbiamo potuto vedere solo la versione tedesca, e dedichiamoci all'impatto visivo dello spot. Il protagonista è lui, il diavolo della Tasmania, che schizza come un pazzo da una piattaforma all'altra, creando devastanti vortici. Lo

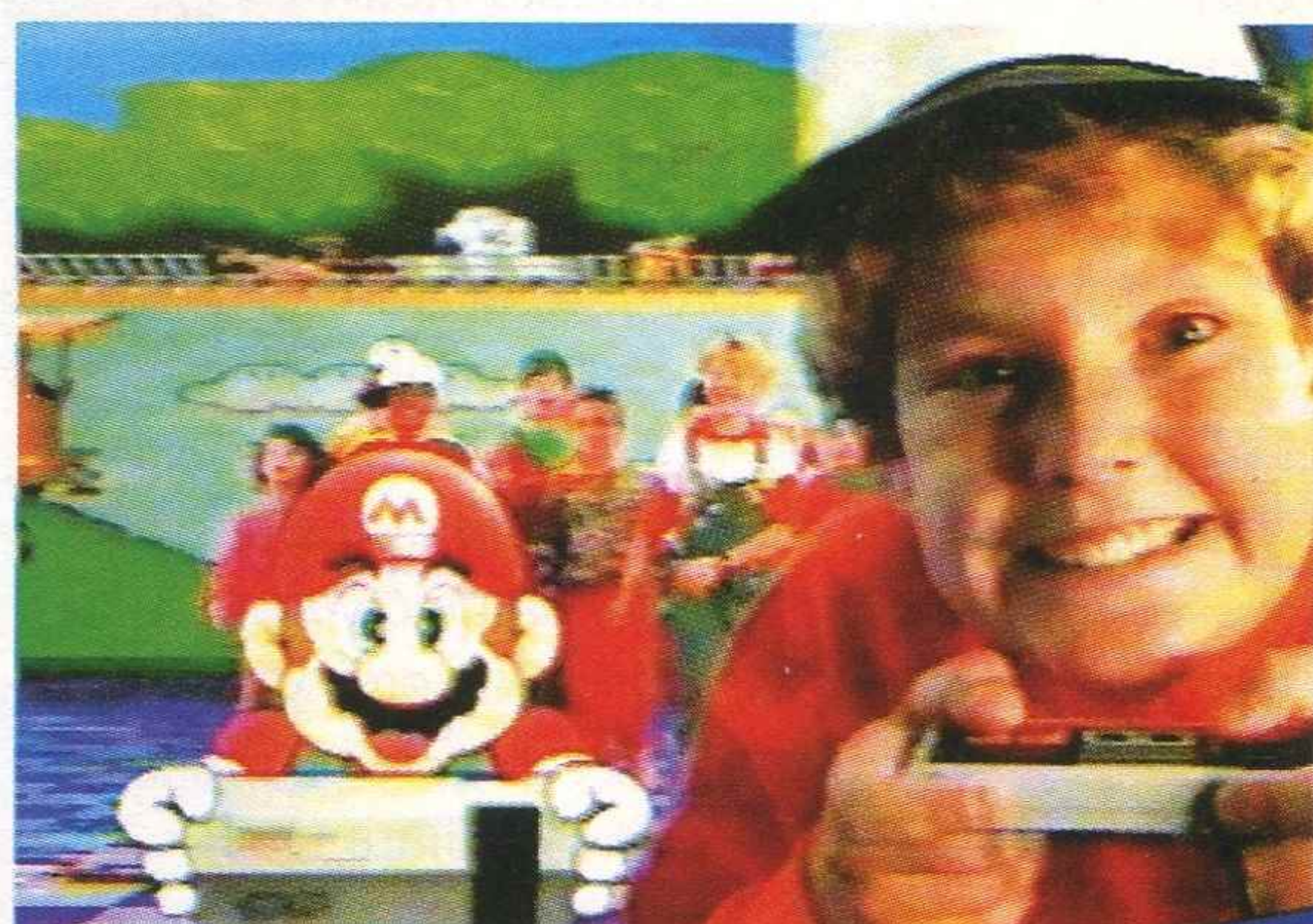


(Sopra) Il perfido Tasmanian Devil ha un impatto televisivo insuperabile. Ammiratelo mentre strizza l'occholino ai fan delle console Sega.

(A sinistra) Visto che succede ad abbandonare un povero Game Boy al suo destino. Una tartaruga ninja è sempre pronta in agguato. Se vi piace la pizza...!!!



Galattico! Ecco cosa succede a fare indigestione di videogiochi. Non ve lo ha detto Zia Marisa che si finisce dentro al televisore?!?





spot mostra in rapida successione alcune schermate tratte dall'omonimo videogioco per Mega Drive a cui si sovrappongono i disegni animati della Warner Bros. Esilaranti le pernacchie di *Dizzly Devil*, comprensibili anche a chi non vive a Berlino. Lo slogan della pubblicità è TO BE THIS GOOD TAKE AGES, ovvero SEGA al contrario.

VOTO 7

Hopkins de "Il Silenzio degli Innocenti". Il tizio esordisce con un "A me il rasoio cyborg!" ed il suo braccio si trasforma immediatamente in un arto robotico (vedi Tetsuo in *Akira*... Manga rules), appare dal nulla il classico joy-pad-brioche del Mega Drive e via, una carrellata radicale su alcuni dei migliori giochi per Mega Drive (*Sonic*, ***Strider*, *After Burner*...). Commento del tizio: "Il Mega Drive ha più di cento giochi, sempre più veloci, sempre più radicali... Ce la farete?". A parte il testo pregnante, la musica pompatissima e le inquadrature cenobitiche, sono le espressioni del barbiere/scienziato pazzo che rendono questo spot un mito. Troppobbbello!

VOTO 8

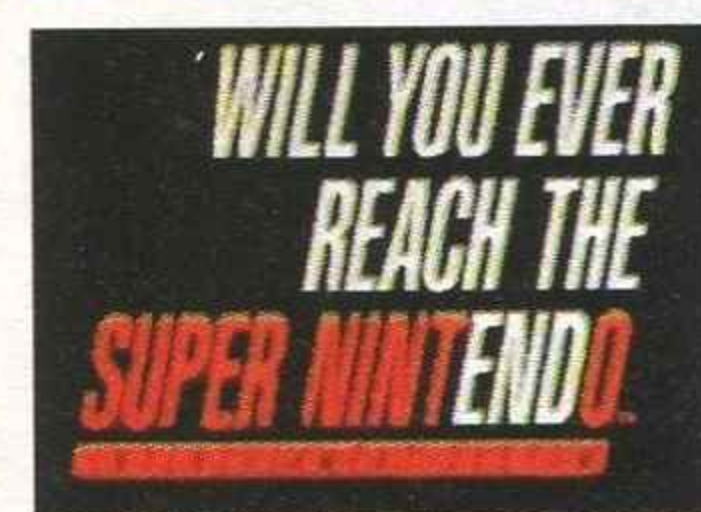
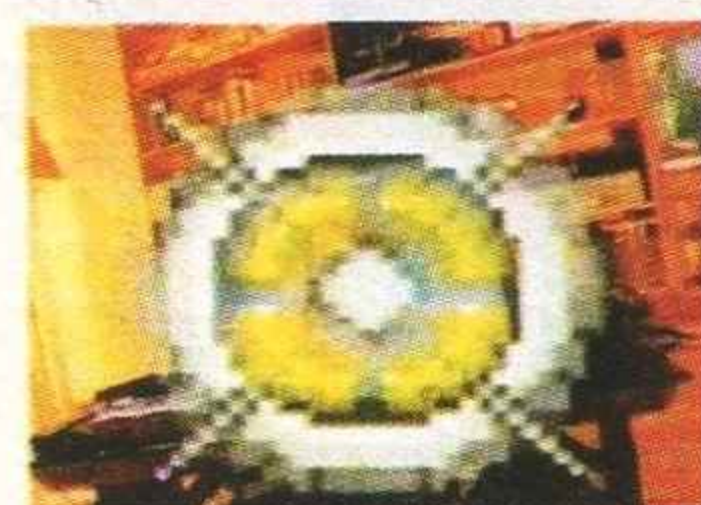
videogame irrompe sulla scena con un immancabile GB in tasca. Sta skateando nel salotto (in Usa si usa, questo ed altro...). Poi si ferma, accende il GB e comincia a giocare. Le ore passano. È sera tardi. Buio pressoché totale. Il bambinetto posa la console sul tavolo, si distrae un attimo e... Pof! È sparita! Viene inquadrata per una frazione di secondo una manona verde che ruba il GB e deposita una fetta formaggiosa di pizza. "Ehi!", fa appena in tempo a gridare il bambinetto affacciandosi alla finestra, mentre una tartaruga ninja fugge nella notte con il Game Boy gridando l'urlo di battaglia ("Cooowabunga!"). Troppo tardi! Motto: YOUR POWER TO GO. In tutti i sensi...

VOTO 7



SUPER SCOPE (MTV)

Un'altra pubblicità Nintendo, di forte impatto. Questa volta il prodotto propagandato è il *Super Scope*, fucile a raggi luminosi recensito qualche mese fa su Gippi, ma che dalle parole del commentatore semi divino (sì, sempre quello) e dalle inquadrature mega galattiche, viene presentato come un'arma devastante che



segnerà una svolta nel mondo dei videogiochi. Oookai... Veloce zoomata sui sei giochi nella confezione, mentre il ragazzino di turno fa esplodere una talpazza rosa. Finale tipo "ai confini della realtà": il tizio si ritrova nella televisione (vedi *Poltergeist*) e cos'altro potrebbe fare se non sparare da "dentro" la tele con il suo Super Scope? Slogan: WILL YOU EVER REACH THE END? (riuscirete mai ad arrivare in fondo?)... Lo saprete nella prossima puntata... Nella versione tedesca, lo slogan è identico nel contenuto, ma non nella forma: WILL YOU EVER REACH THE NINTENDO, dove la END di Nintendo è scritto con un colore diverso (bianco) rispetto alla frase (rossa su sfondo nero)...

VOTO 7

F-ZERO (Usa)

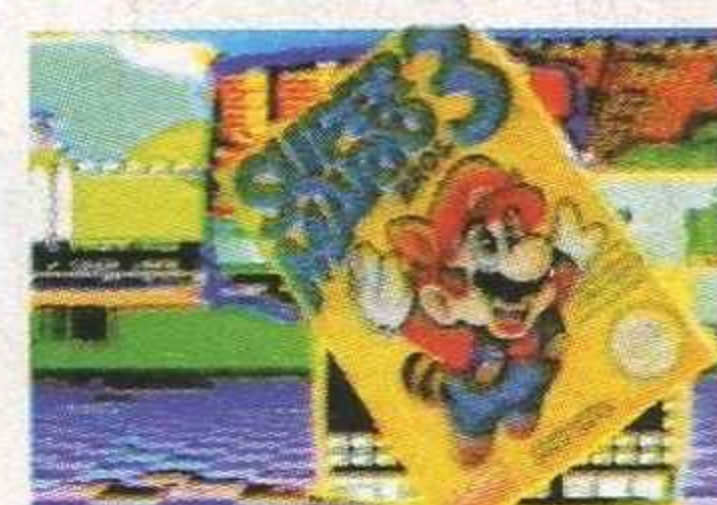
La pubblicità americana di *F-Zero* è radicale e distruttiva. Il solito tipo stereotipato (alto, bello, biondo, sì è proprio Neon) si siede in poltrona di fronte ad un fiammante Super NES. Infilata la cartuccia di *F-Zero* comincia a giocare di bestia: l'accelerazione è tale da deformargli la faccia (avete presente l'espressione che fate quando scendete a tutta velocità da un ottovolante galattico, che so, quello di Great America, nel Wisconsin, o, più vicino a noi, quello di Gardaland? Beh, allora capite cosa intendo), accentuata da effetti speciali da film splatter. Terminata la partita, lo spessore del player è ridotto a quello di un foglio di carta, tipo cartone animato della Warner... Slogan: SUPER NINTENDO, NOW YOU'RE RACING WITH POWER. Niente male. La versione spagnola è praticamente identica, se si eccettua il motto, che è "EL CEREBRO DE LA BESTIA", dove la bestia è ovviamente il sedici bit Nintendo.

VOTO 7.5

NINTENDO (Galavision)

Galavision è una emittente spagnola che trasmette programmi di intrattenimento generale. La pubblicità del NES è molto casereccia, ma simpatica. Ci sono un sacco di bambinetti beoti che saltano per lo schermo tra *Mario*, *Luigi* ed i vari personaggi della Nintendo. Non è americana, e si vede. Ah, se vi interessa, il NES è venduto a 9.300 pesetas, più iva...

VOTO 6



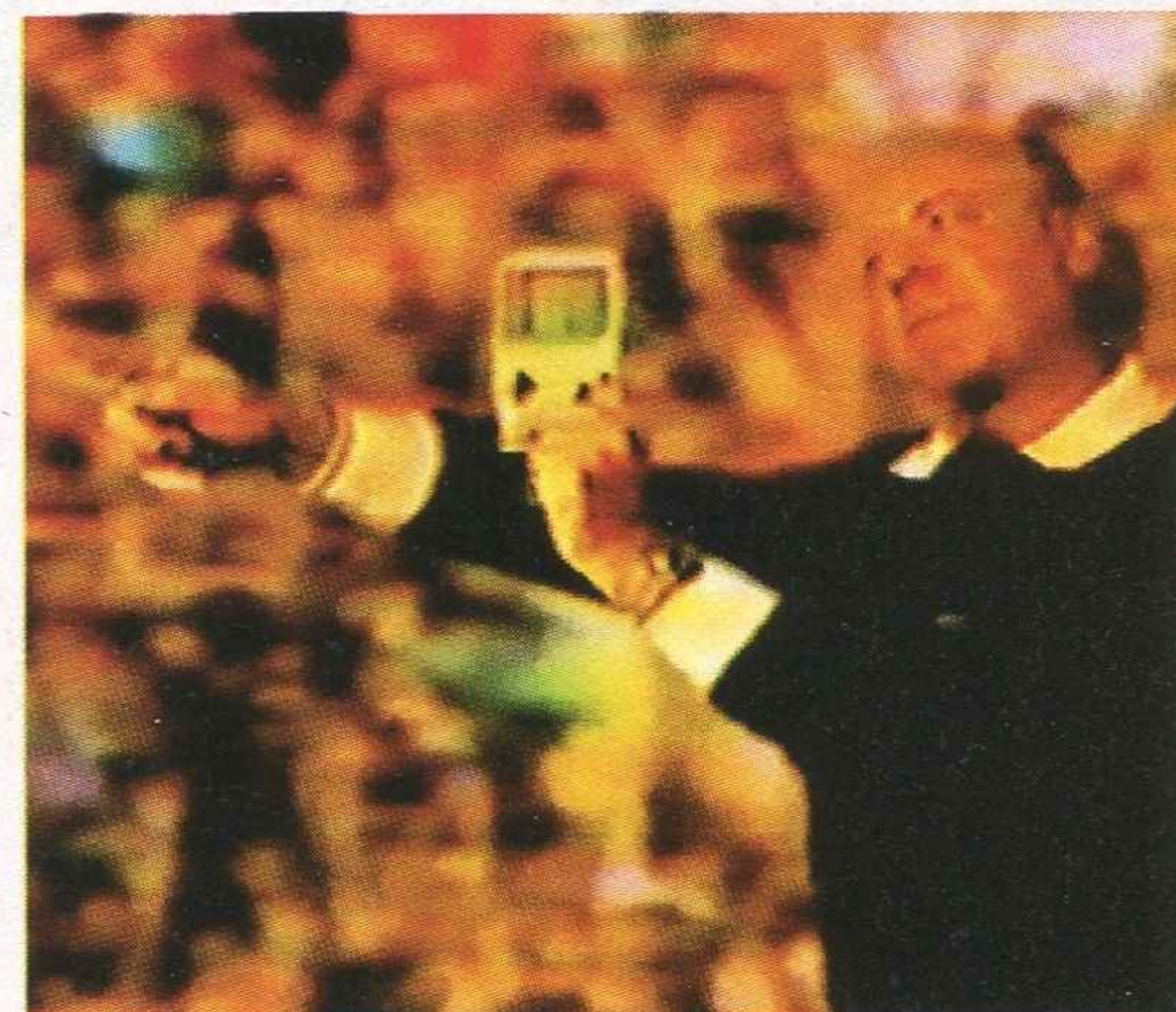
MEGADRIVE (MTV, Sat 1)

Una delle pubblicità più radicali della Sega. Protagonista il solito eroe bello e cattivo che decide di entrare da un barbiere cyberpunk, con tanto di occhiali diabolici e sorrisino alla



TMNT SUL GAMEBOY (USA)

In America esce una pubblicità nuova del Game Boy o di un gioco della console portatile Nintendo praticamente ogni settimana. Questa è particolarmente carina, sebbene non recentissima: il classico bambinetto otaku statunitense tutto skateboard e

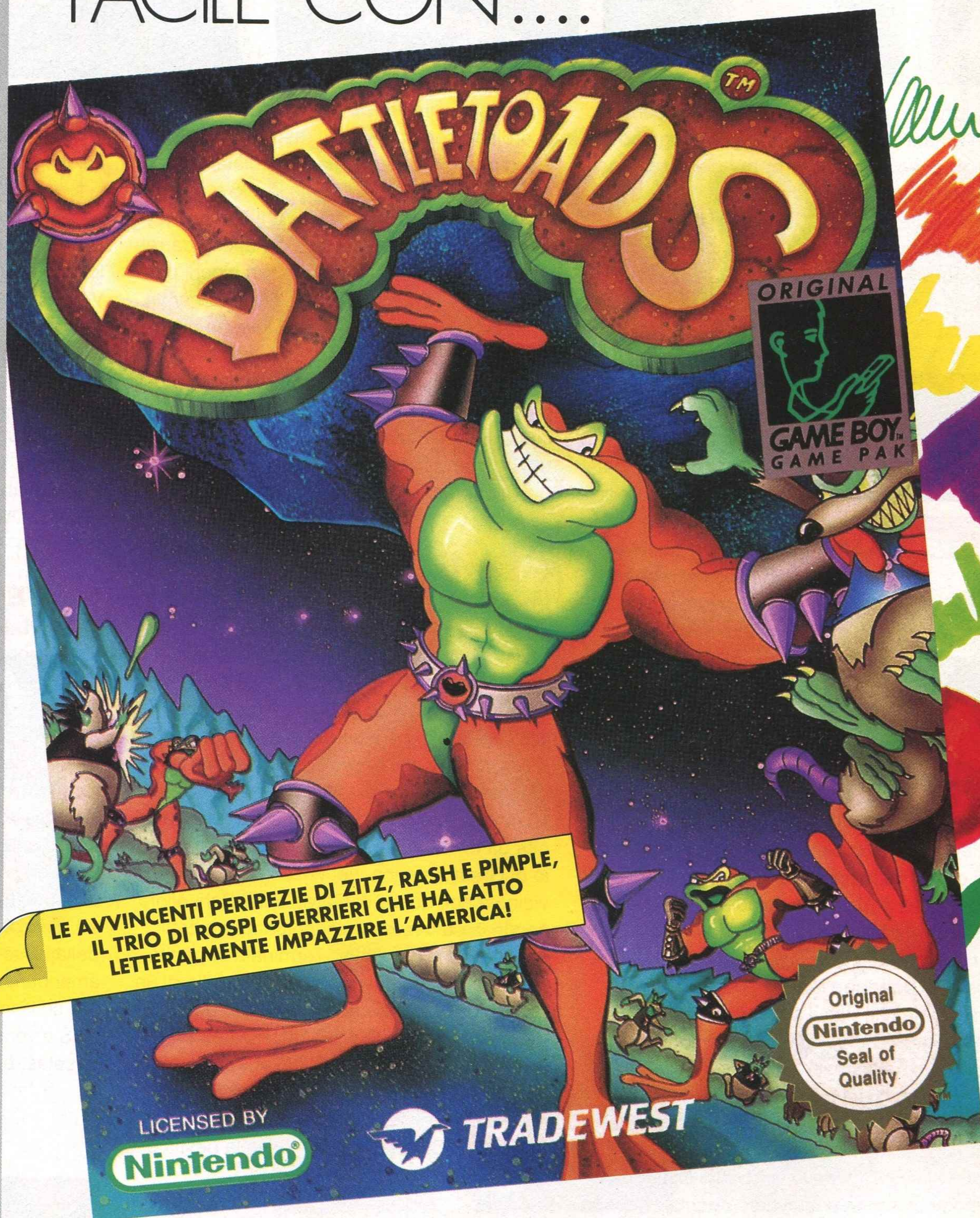


Per Pasquale Bruno non sanno più cosa escogitare...

Nintendo®

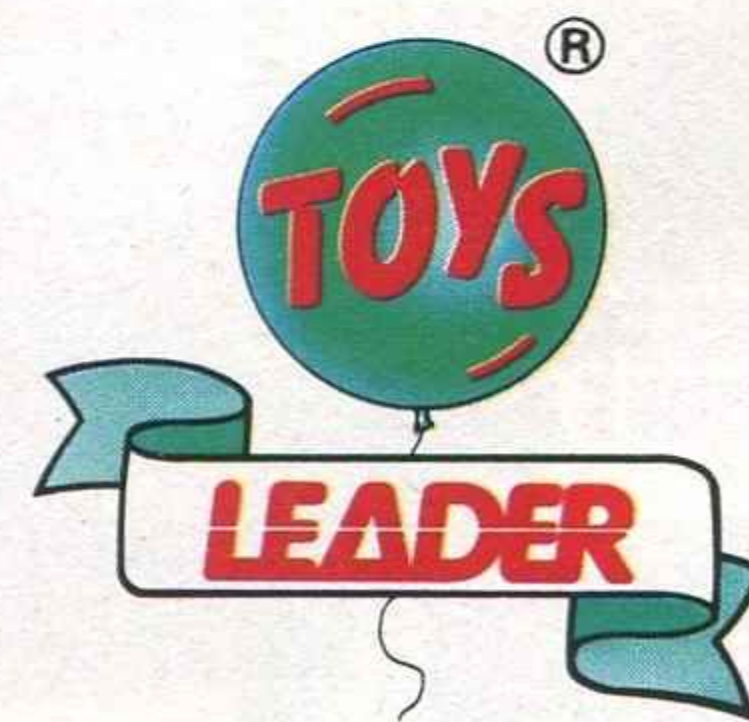
GAME BOY™

GIOCARE E' PIU' FACILE CON....



**LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE,
IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO
LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!**

Attenzione Zitz! La perfida Regina Nera ha fatto prigionieri Rash e Pimple, i tuoi migliori amici. Hai molta strada da fare per raggiungerli: nelle caverne, attraverso le paludi e addirittura nella pancia del mostruoso verme gigante. E, naturalmente, alla fine dovrai sconfiggere il terribile, il furioso Trita-Rane Robo Manus! Sei sicuro di avere quello che ci vuole per essere un buon Battletoad? Lo vedremo presto, in un modo o nell'altro...



NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS TM™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1991 RARE LTD. LICENSED BY TRADEWEST, INC. BY RARE COIN-IT, INC. © TRADEWEST INC.

CADARIO

K

GAME power

presentano

Il Gioco dell'Anno

K e Game Power sono state scelte dagli organizzatori dell'ECTS di Londra quali rappresentanti della stampa specializzata italiana per la votazione del Miglior Gioco del 1992. Come lettori di K e Game Power avrete quindi l'onore, insieme a quelli di altre prestigiose riviste specializzate inglesi, francesi, tedesche e spagnole, di decidere quale gioco - per computer e/o console - merita il prestigioso titolo di Gioco dell'Anno. A differenza di alcune riviste straniere, vi abbiamo lasciato completa libertà di scelta, ma ricordate che il titolo di Gioco dell'Anno spetta a quel gioco che per motivi tecnici e/o di originalità ha fatto fare un passo avanti al software su disco, CD o cartuccia. Compilate la scheda qui sotto indicando il nome dei giochi che ritenete meritino questo ambito premio. Potete indicare due titoli oppure uno solo. L'importante è che votiate numerosi. Solo così farete vincere il vostro gioco preferito.

ISTRUZIONI PER L'USO: scrivere il nome del gioco/dei giochi preferiti, tagliare la pagina, piegarla in tre seguendo le linee tratteggiate, scrivere il proprio nome, cognome e indirizzo, incollare il francobollo e imbucarla.

Vota il miglior gioco del 1992

CONSOLE

COMPUTER

S C R I V E R E I N S T A M P A T E L L O

*la rivista
per la tua
console*

GAME
power



GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

*la rivista per il tuo
computer*

piegare

SCRIVI IL TUO NOME, COGNOME e INDIRIZZO

MITTENTE

NOME

COGNOME

VIA

CITTA'

METTI QUI IL FRANCOBOLLO

STUDIO VIT
via AOSTA, 2
20155 MILANO

piegare

*la rivista
per la tua
console*

GAME
power



GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

*la rivista per il tuo
computer*

PROVE game power

Dupont - Alain Prost



Il "professore" torna a correre e scaccia Ayrton, Nigel scappa in Usa e Dupont se la ride e sceglie di correre su una Williams...Vive la France.

Rical- Franco Baresi



Se a una partita del Milan sentirete un vocione urlare: "C'è solo un Franco Baresi", state pur certi che è la sua. La bandiera del Milan scelta dalla bandiera di Gp.

MBF - Michel Platini



Il giocatore juventino più amato della storia (o almeno degli ultimi 20 anni); MBF non nasconde le sue simpatie calcistiche con questa scelta.

AIKross - Chamberlain



Quando l'NBA era solo un mito e pochi eletti la conoscevano, il nostro AIKross già masticava pane e pallacanestro e tifava per questo glorioso giocatore.

Madoc - Dave Winfield



Maayeah!!! Il battitore più fantasmagorico di tutte le World Series, l'home run che ha regalato la vittoria ai Toronto Blue Jays è suo. Un uomo, un mito!!!

Red Fury- Monica Seles



Ottima accoppiata. Buone e care, ma se le fate arrabbiare... Una miscela esplosiva per i lettori di Gippi.

Neon - Pietro Mennea



L'uomo più veloce del mondo scelto dall'omo più lento a consegnare i testi e a finire i giochi. Le mappe di Neon restano nella storia come le imprese di Mennea.

Mystere - Fashanu



Il fratellino di Neon sceglie il "giocattolino" per eccellenza. La Gialappa's comincerà a prendere in giro anche lui...speriamo!

Raves - Abbagnale



I fratelloni più amati d'Italia e quelli più amati di Gheim Pauà stringono un patto di alleanza sulle nostre pagine. Bella li.

Random - Cassius Clay



Ogni volta che arriva in redazione ce ne racconta una nuova: scazzottata ad un party, incidente con macchine distrutte, ecc. Non c'è da meravigliarsi della scelta.

Incal - Alberto Tomba



Un recensore, una bomba. Il nostro semi-dio di redazione (forse un pelino megalomane) si diletta nei week-end sulle piste innevate di Asiago. Buon divertimento!

Log - A. Bianchi



Ecco un altro fan di Tutto Il Calcio Minuto Per Minuto. In questo caso le preferenze si tingono di nerazzurro ma il discorso rimane lo stesso.

Apecar - Roberto Pruzzo



Forza Roma, Forza lupi son finiti i tempi cupi. Così spera Apecar pensando ai baffi di Roberto Pruzzo, alla chioma di Falcao e alla classe di Bruno Conti.

BioMassa- Sergej Bubka



Fisicamente si assomigliano, la Biomassa è bella robustina, in caso non lo avete capito dai nostri commenti. Sono tutti muscoli protesta lui.

Scarlet- Andre Agassi



Il redattore più estroverso (pelta e codino sono un mix straordinario) sceglie il tennista pazzo di Las Vegas per le sue recensioni.

Raist - G. Trapattoni



Per lui l'ordine è la prima cosa, peccato che, come nel caso del Trap, non tutte le ciambelle gli riescano col buco. Raist dove hai parcheggiato la macchina?

Questo mese quei mat-tacchioni dello staff di Gheim Pauà hanno deciso di farsi ritrarre insieme al loro personaggio sportivo preferito, diamo un'occhiata a queste accoppiate "vincenti".

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

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

VOTO
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la somma 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.

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.



?
Ma chi è

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

COMMENTO & VOTO

13%

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Ciuff
Casa _____ Serie A
Distribuzione ____ Mattarese
N°Giocatori __10 * Squadra
Continua ____ Con Gatorade
Livelli di Difficoltà ____ 1984

SPORTVISSIMO

SOTTO CONTROLLO

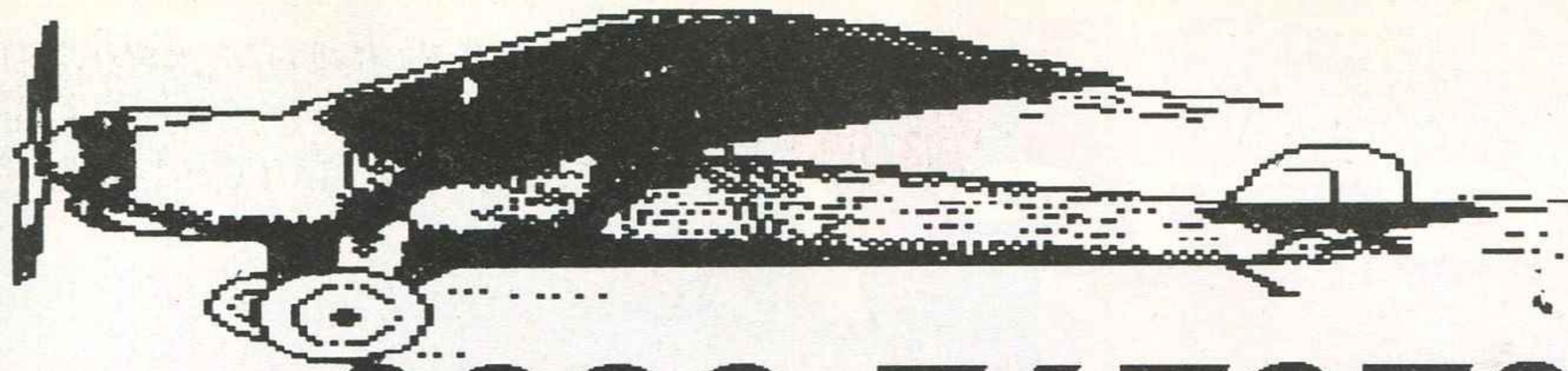


Bio-interruttore per una Biomassa speciale...

Martellatelo senza ritegno. Sollazzante!

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.



Db Line srl

tel. 0332.767270

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES

CD MEGADRIVE SCART/PAL
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
MD GENESIS + SONIC
GAME BOY SYSTEM
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

BAZOOKA+6 GIOCHI
per SNBS / SFAMICOM.
LIT. 150.000

SUPER MAGICOM

GAME BOY AMPLIFER
GAME BOY MAGNIFER
GB ILLUMINATOR
GB LIGHT BOY
GB VIEW BOY
GB/GG BATTERY BACK RICAR.
G GEAR CAVO 2 PLAYERS
GG MASTER GEAR CONVERT.
GG ALIMENTATORE
GG ALIMENTATORE PER AUTO
MD ACTION REPLAY
MD ARCADE POWER STICK
MD GAME ADAPTOR
MD MEGA JOYSTICK
MD JOYPAD POWER SG-3600
MD JOYSTICK SG-FIGHTER
MD JOYSTICK A INFRAROSSI
MD JOYSTICK XE-2SG
MD PRO 2 JOYPAD
SF ADATTATORE PER S-NES
SF JBKING SF ASCII PAD
SN ADATTATORE PER SF
SN/SF ADATTATORE PER NES EUROPEO.

GAME BOY

MULTIPLE GAMES

SUPER BIKKURIMAN
FANTASM - NOO BOO
GAMBARUGHER - R-TYPE II
GB GENJIN - HOOK
PRINCE OF PERSIA
FINAL FANTASY LEGEND II
KONAMIC ICE HOCKEY
KONAMICS SPORTS
SHIN NIHON PRO-WRESTLING
DOWN TOWN-GHOSTBUSTERS
SPY VS SPY - SWAMP THING
PRO-BASEBALL STADIUM 92
FINAL FANTASY LEGEND II
SPIDERMAN- TECNO BOWN
SUPER MARIO LAND
BATMAN - CASTELVANIA
DOUBLE DRAGON - FI RACE

CD MEGADRIVE

AFTER BURNER III - ALESTA
FINAL FIGHT - WONDER DOG
BLACK HOLE ASSAULT
PRO BASEBALL S.LEAGUE
PRINCE OF PERSIA
THUNDER STORM FX
A WITCH OF SILKY-RIP

SUPER FAMICOM

MULTIGAMES(StreetFighter +...)
HOKUTO NO KEN 6
JAKI CRAH (FLIPPER)
SUPER STAR WARS
SUPER TETRIS + BOMBLIS
ASSAULT SUITS VALKEN
VS BRASS NUMBERS
STREET FIGHTER II
SUPER MARIO KART
HIRYU-NO KEN S POWER UP
FATAL FURY - GUN FORCE
KING OF THE MONSTER
MICKY'S MAGICAL ADVENT.
AXERAY - BATTLE BLAZE
SONIC BLASTMAN
PRINCE OF PERSIA - RAMNA
DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADAMS FAMILY - HOOK
SUPER MOMOTARO II
AIR MANagements
SUPER DANK SHOT-SMASH TV
ASTRAL BOWT-BATTLE BLAZE
ULTIMATE FOOTBALL

SUPER NES USA

STRBBT FIGHTER II
JOHN MADDEN 93
PLAY ACTION FOOTBALL
PUSHOVER - ROBOCOP III
ZBLDA III- WWF WRBSTL.
TURTLES IV-TOM & JERRY
SUPER SOCCER CHAMP
WHEEL OF FORTUNE
AMERICAN GLADIATORS
BULL VS.LAKERS-TEST DRIVE
KARDION SIMPSONS II
SMASH TV- CARMEN S.DIEGO
CLEMENS BASEBALL-CONTRA
MAGIC SWORD - TOP GEAR
SPACE FOOTBALL - R.FLYER
CASTELVANIA 4- JOE & MAC
DESERT STRIKE - EQUINOX
FINAL FANTASY II - GOEMON
EDF - S.GHOUL'S N GHOST

NEO GEO

KING OF THE MONSTER II
WORLD HEROS
MUTATION NATION
ALPHA MISSION II
BASEBALL STAR PRO 2 / 2020
BLUE'S JOURNEY-CIBER LIP
CROSSEDE SWORD
EIGHT MAN - FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOTS
LAST RESORCE
LEAGUE BOWLING
LEGEND OF SUCCESS OF JOE
MAGICIAN LORD
NAM 1975 - RASH RALLY
PUZZLED - READING HERO
ROBO ARMY - SOCCER BROWL
SENGOKU DENSHO
SUPER SPY - ANDRO DUNOS
RASH RALLY NINJACOMBACT
TOP PLAYER GOLF
NINJA COMMANDO

MEGA DRIVE

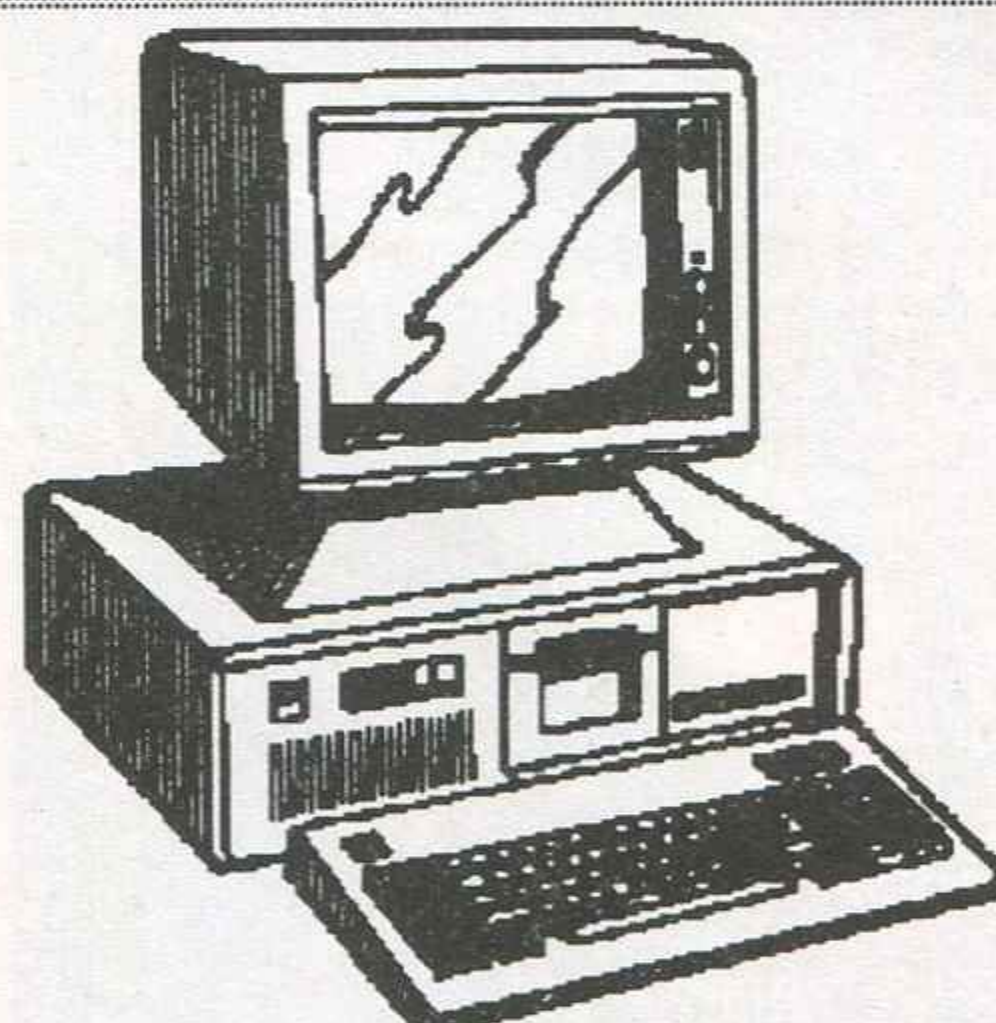
SONIC II-BARE KNUCLE II
T.M.N.T. TURTLES (8mb)
GODS - TERMINATOR II
JENNIFER CAPRIATTI TENNIS
I LOVE MICKEY & DONALD
AQUATIC GAMES - G-LOC
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY
LHX ATTACK BATTLE
METAL FANG - SMASH TV
SPLATTER HOUSE II
TERMINATOR-THUNDER F. IV
ALIEN III - TAZMANIA
CHUCK ROCK
EUROPEAN CUP SOCCER
USA TEAM BASKETBALL
TWINFUL TALE -SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKET
ARCH RIVALS - BADOMEN
DRAGON-SIDE POCKET
COLUMNS - DESERT STRIKE
BLAY LANCER - CHERROU
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"
SUPER MONACO GP II
SUPER FANTASY ZONE
ALISIA DRAGON -OKI - THUNDER
PROWRESTLING TURBO OUT RUN
MASTER GOLF - ZOMBIE HIGH
CORPORATION -STORM LORD
CHUCK ROCK - WARI WARI WORD
TERMINATOR STARFLIGHT
ROBOCOD (JP II) - UNDEAD LINE
F1 CIRCUS - DAHNA-HEAVY NOVA
JOE MONTANA FOOTBALL II
MARIO LEMIBUX HOCKEY
F1 GRAND PRIX- JOHN MADDEN 93
FANTASTIC NAVIGATION
DONALD DUCK QUACK SHOT
F22 INTERCEPTOR-ROAD RASH II
STAR ODYSSEY - TOBJAM&EARL
SHADOW OF THE BEAST
BLOCK OUT - DAVIL CRASHE
MERCUS II -SAINT SWORD
SONIC -GALAXY FORCE II

DIVENTA CLIENTE DB-PRIVILEGED

SCONTI FINO 40%
I CLIENTI DB-PRIV
POSSONO
ASCOLTARE E
PRENOTARE
DIRETTAMENTE
TRAMITE DB-VOX
TUTTE LE NOVITA'
PER CONSOLE.
CHIAMA DB-LINE
PER LE MODALTA'
DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette
inoltre di conoscere lo
stato dei tuoi ordini.
RICHIEDICI IL TUO
CODICE PERSONALE
Il servizio e'
GRATUITO!!!

Db_VOX: 0332.767303



Db_VOX

GAME GEAR

SONIC II -
GG SHINOBI II
BARE KNUCKLE
CHUCK ROCK
SUPER MONACO II
WINBLEDON TENNIS
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA
PROFESSIONAL BASEBALL
BADMAN RETURNS - SONIC
GEA STUDIUM
HOUSE OF TAROT
FANTASY STAR ADVENTURE
ALIEN SYNDROME -OUT RUN
BUSTER BALL NINJA GAIDEN
HALLEY WARS
HONO TOKYUJI DODGE BALL
MAGICAL TARU-RUTO KUN
INDIANA JONES
MONSTER WORLD II
NINJA GAIDEN
OLIMPIC GOLD DONALD DUCK
MICKEY MOUSE GOLDEN AXE
SPACEHARRIER
S.MONACO GP -DONALD DUCK
CASTLE OF ILLUSION

Console NEO GEO
Lit. 630.000

Db-VOX

IL COMPUTER CHE PARLA:
Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER.

Utilizzare Db_VOX e' facile basta che disponi di un telefono a TONI.

Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica)

Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db_Vox ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db_VOX.

Db_VOX ti dirà per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novità in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db_VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.

Attenzione. Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa generare toni.

Se chiami Db_Vox con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. A presto quindi...

...Db_VOX ti attende.

ASSISTENZA TECNICA

Garanzia di 1 anno sui prodotti

Pagamento: contrassegno -

bonifico bancario - cc postale -

carta di credito



ATTENZIONE

**nuovi orari
ci puoi telefonare:**

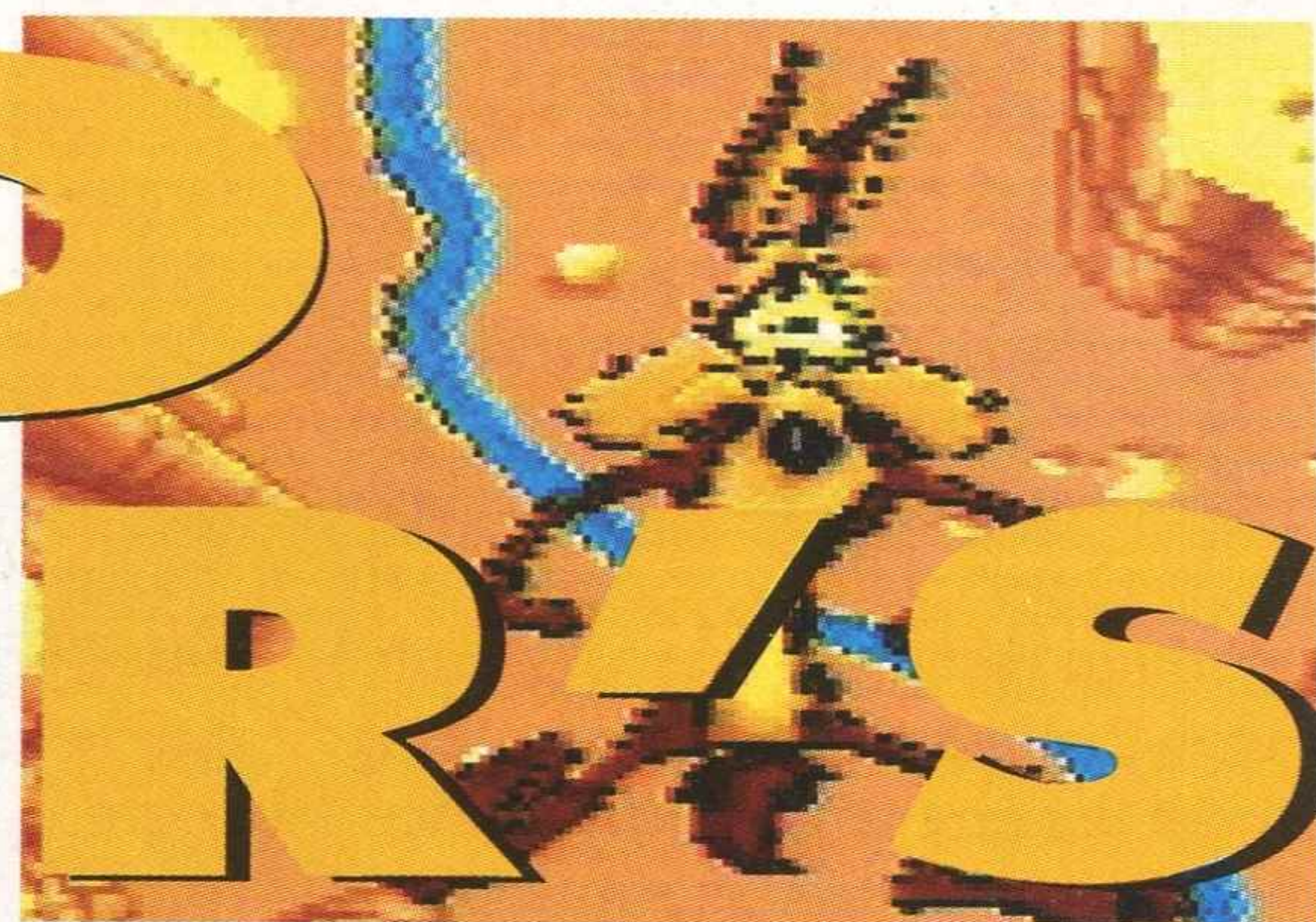
Lunedì - Venerdì

9.30 - 21.00

Sabato 9.30-19.30

Domenica 14.30-19.30

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

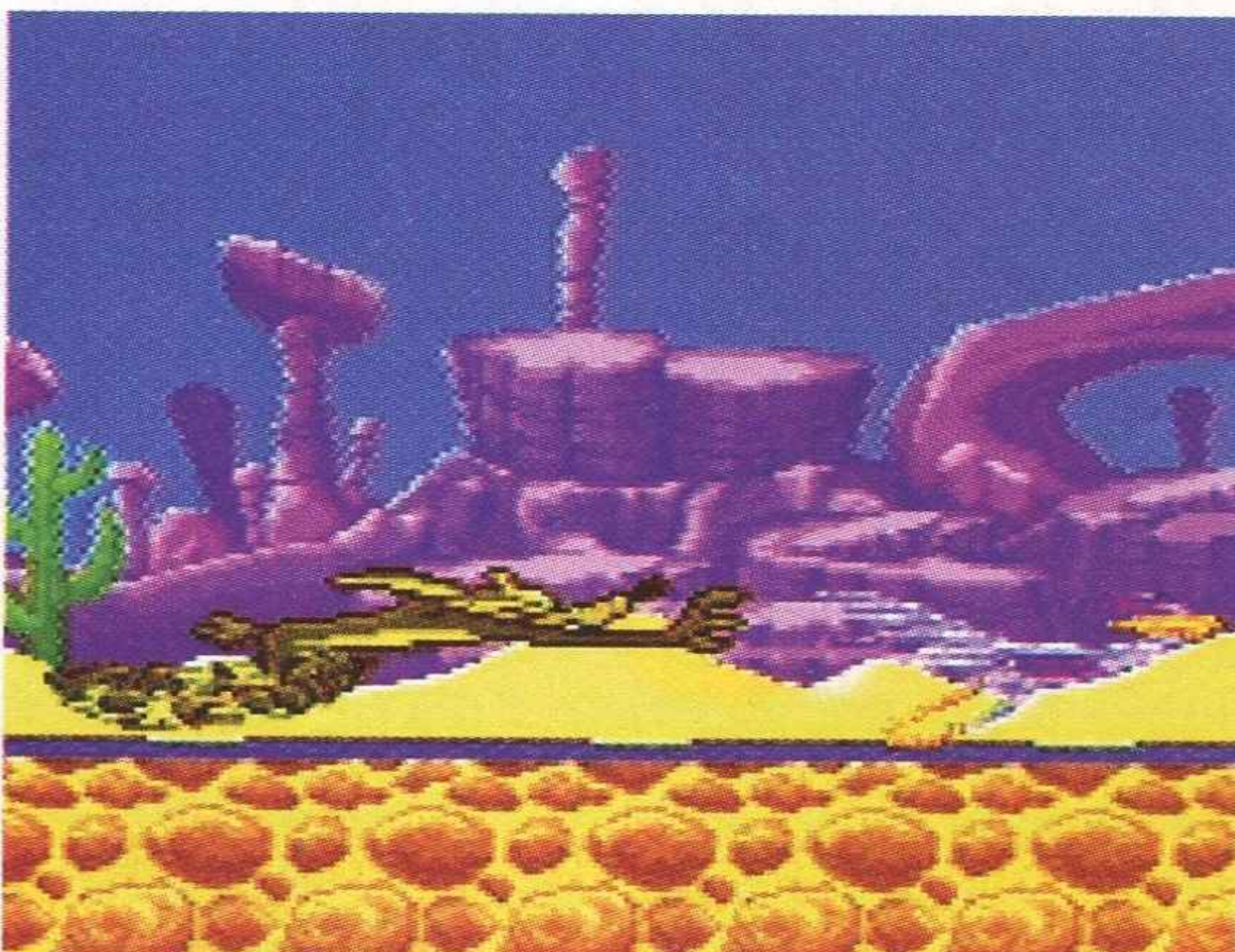
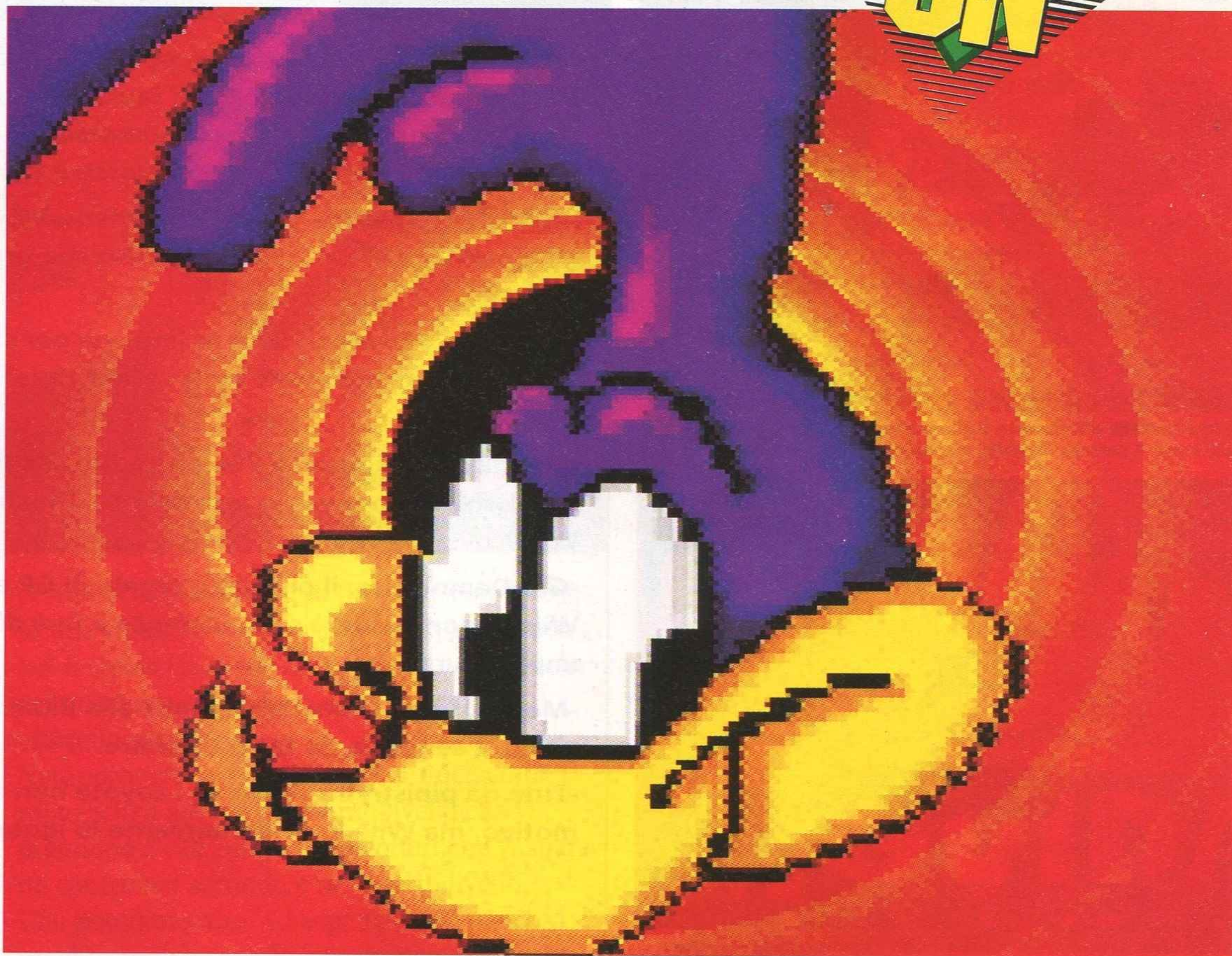


Se, come noi della redazione, quando vedete i cartoni animati di Road Runner e di Wile E. Coyote vi ribaltate dalle risate, rotolando sotto i mobili di casa, questo gioco fa per voi!

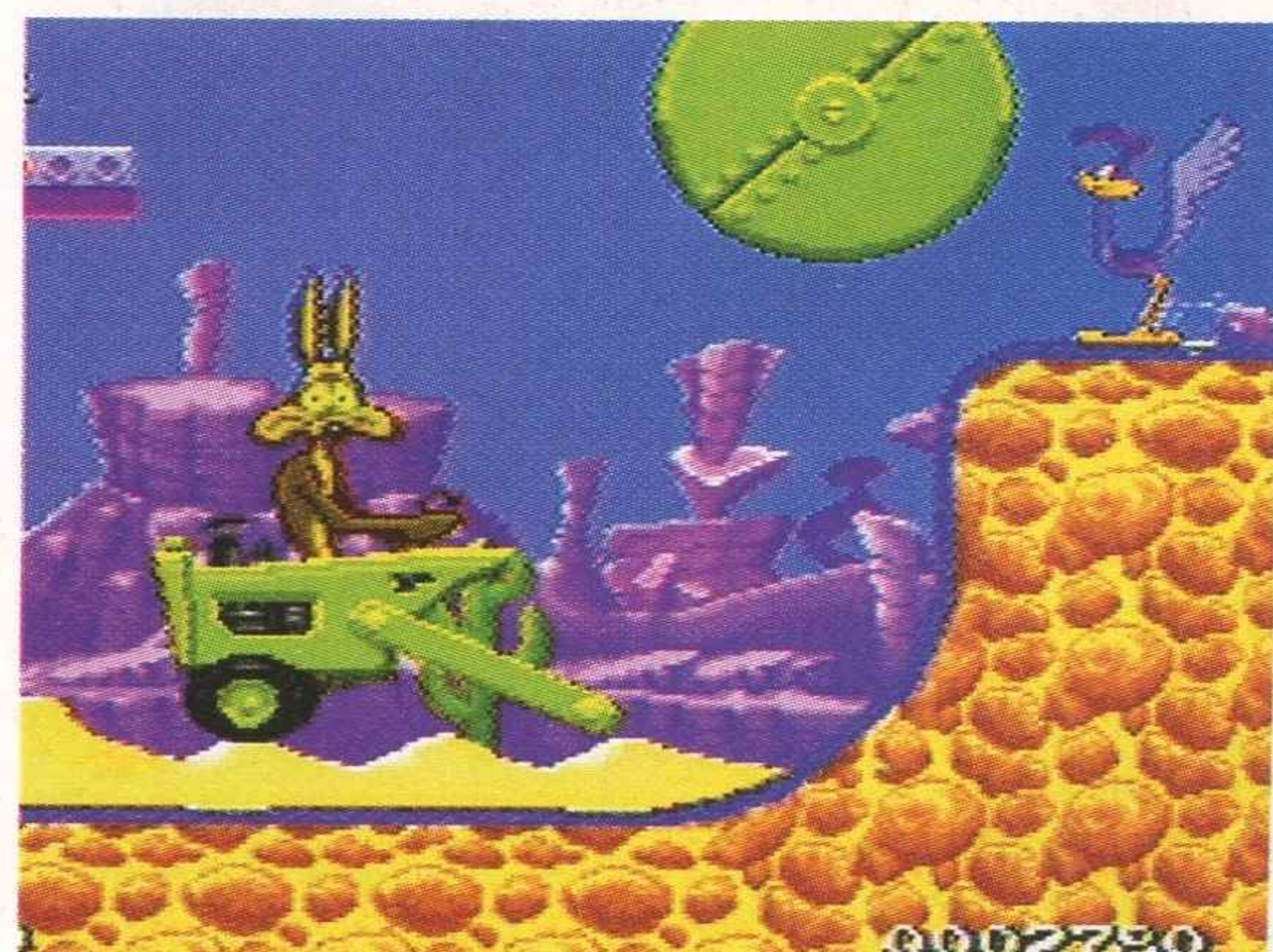
Tutti gli infernali marchingegni impiegati da Wile E. Coyote (nome scientifico: *Hungarius Incontrollibus*) nei suoi disperati sforzi finalizzati alla cattura del velocissimo struzzo Road Runner (nome scientifico: *Speedometrus Maximus*) sono prodotti da una fantomatica ditta, che si cela dietro l'enigmatica sigla di "ACME". Nessuno vi ha mai spiegato cosa significhi quell'acronimo, ma noi di GP siamo notoriamente delle bestie (in senso positivo...) e vi riveliamo che quelle quattro lettere significano in realtà *A Company Making Everything*, ovvero "una ditta che fabbrica tutto", per i lettori anglofobi. Purtroppo, però, gli improbabili accrocchi meccanici che dovrebbero supportare il povero coyote nella sua eterna epopea, non funzionano praticamente mai e quelle poche volte che funzionano lo fanno *male*, lasciando al coyote, nel migliore dei casi, un magro desinare, e nei peggiori il solito, profondissimo burrone.

Road Runner's Death Valley Rally ha per protagonisti i due summenzionati protagonisti dei cartoon Warner, ed è il terzo gioco ad incentrare la sua trama sulle peripezie di Wile E. Coyote e Road Runner dopo un analogo sforzo della Atari e della Hi-Tec di un po' di anni fa. Se non erro però, questa è la prima volta che avete la possibilità di controllare lo struzzo e la sua incredibile velocità, e bisogna dire che il Super NES aveva bisogno di un titolo dallo scrolling fulminante da contrapporre all'ubiquo *Sonic* di casa Sega. Le velocità raggiunte dal Road Runner in questo gioco sono quantomeno pari a quelle raggiunte dal porcospino bleu, ma non sfiorano neppure quelle toccate da MBF quando fugge dopo aver sparato la solita citazione colta.

si ringrazia joystick fun - MI

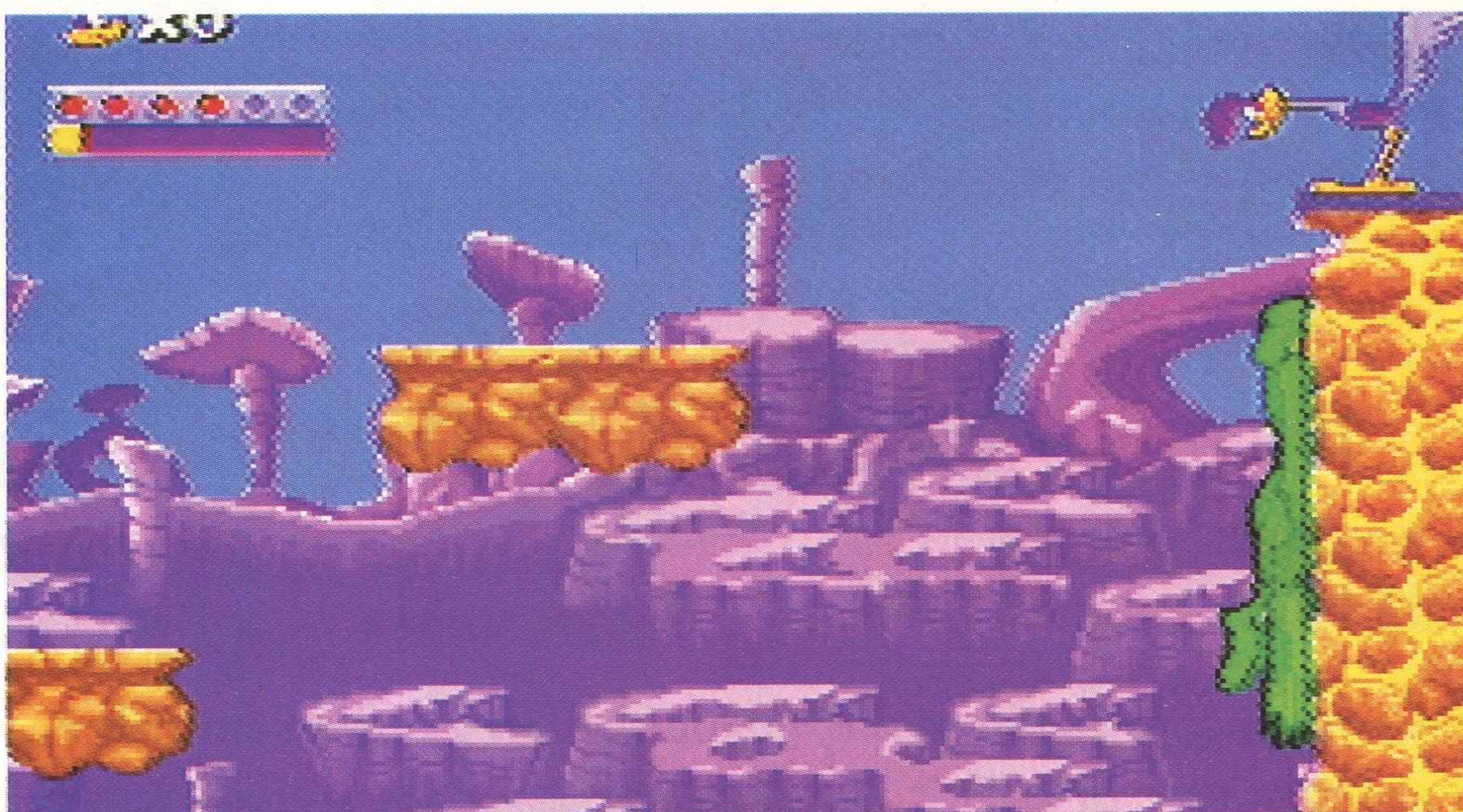


Veloce come il vento, ma non come il Road Runner! Un colpo fi zampe e Wile E. Coyote sparisce all'orizzonte!

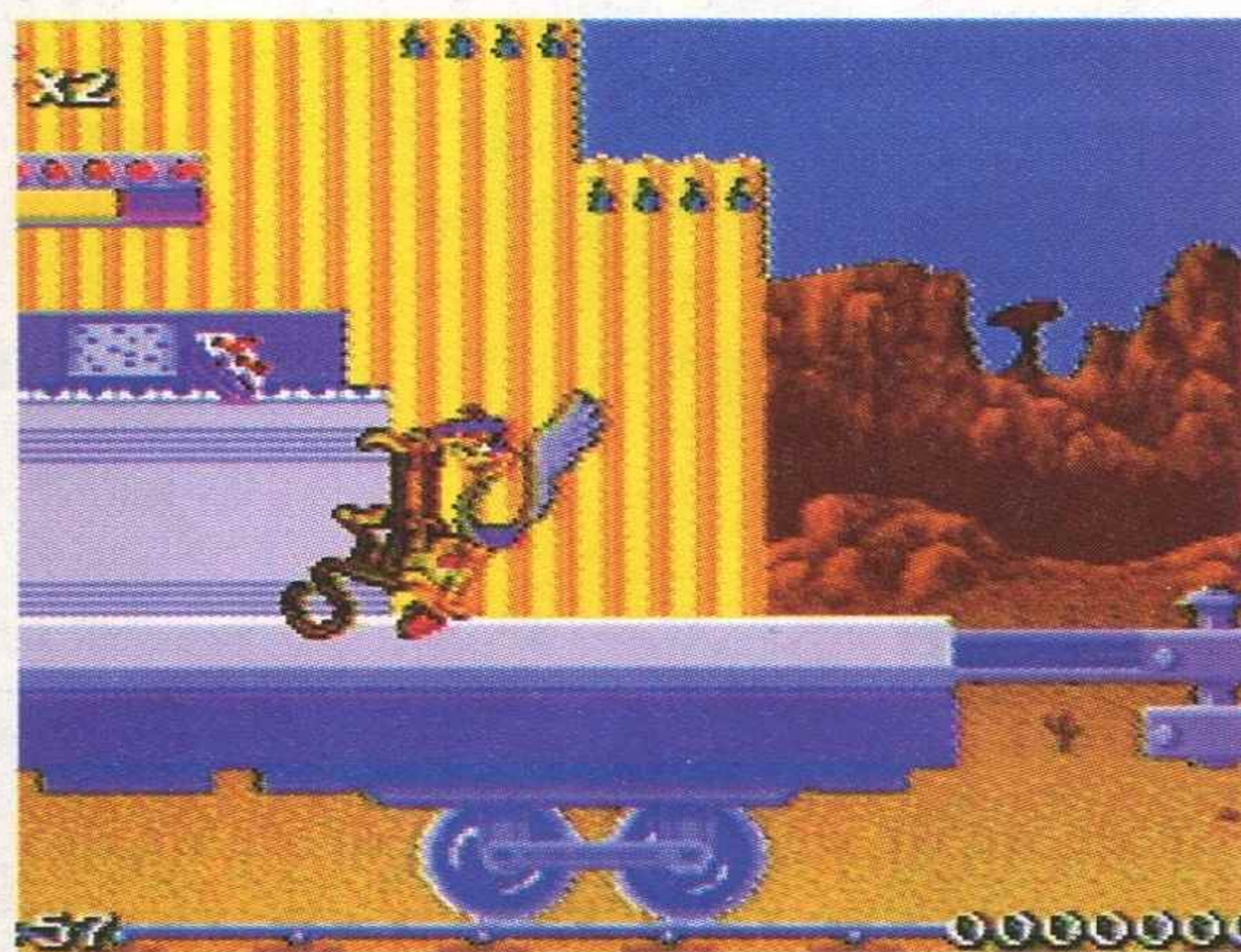


Questa è una delle scene più divertenti del gioco, alla fine del Secondo Livello. Vale proprio la pena di guardarsela!

L'obiettivo dello struzzo dagli ovvi problemi fisiologici (vi siete mai chiesti perché corre tanto?) è quello di evitare tutte le trappole tesegli dal deperitissimo coyote del deserto, possibilmente issando tutte le bandiere che incontra sui percorsi a scrolling multidirezionale che costituiscono i livelli di gioco. Queste bandiere rappresentano anche i punti di restart nel caso il coyote vi obliterasse, e vale davvero la pena di raggiungerle se volete avere almeno un chance di progredire nel gioco. Road Runner può ovviamente usufruire delle sue leggendarie zampe, ma la fatica che la corsa comporta deve essere bilanciata da un costante rifornimento di energia, rappresentata, per l'occasione, dal miglio, tipico mangime per gli struzzi. È possibile rifornirsi di cibo (e quindi di energia) beccando i mucchietti di semi che si incontrano man mano che si procede, e vi



Il Coyote nella calzamaglia da pipistrello, già di per sé, è esilarante... Quando poi si spiaccica contro la parete di roccia...



Il famigerato treno della Valle della Morte ha già travolto più volte il povero Coyote, chissà che accadrà ora!



Ecco Wile di nuovo all'attacco con l'ennesimo marchingegno della ACME. PL! PL! Sberleffi a tutto andare!

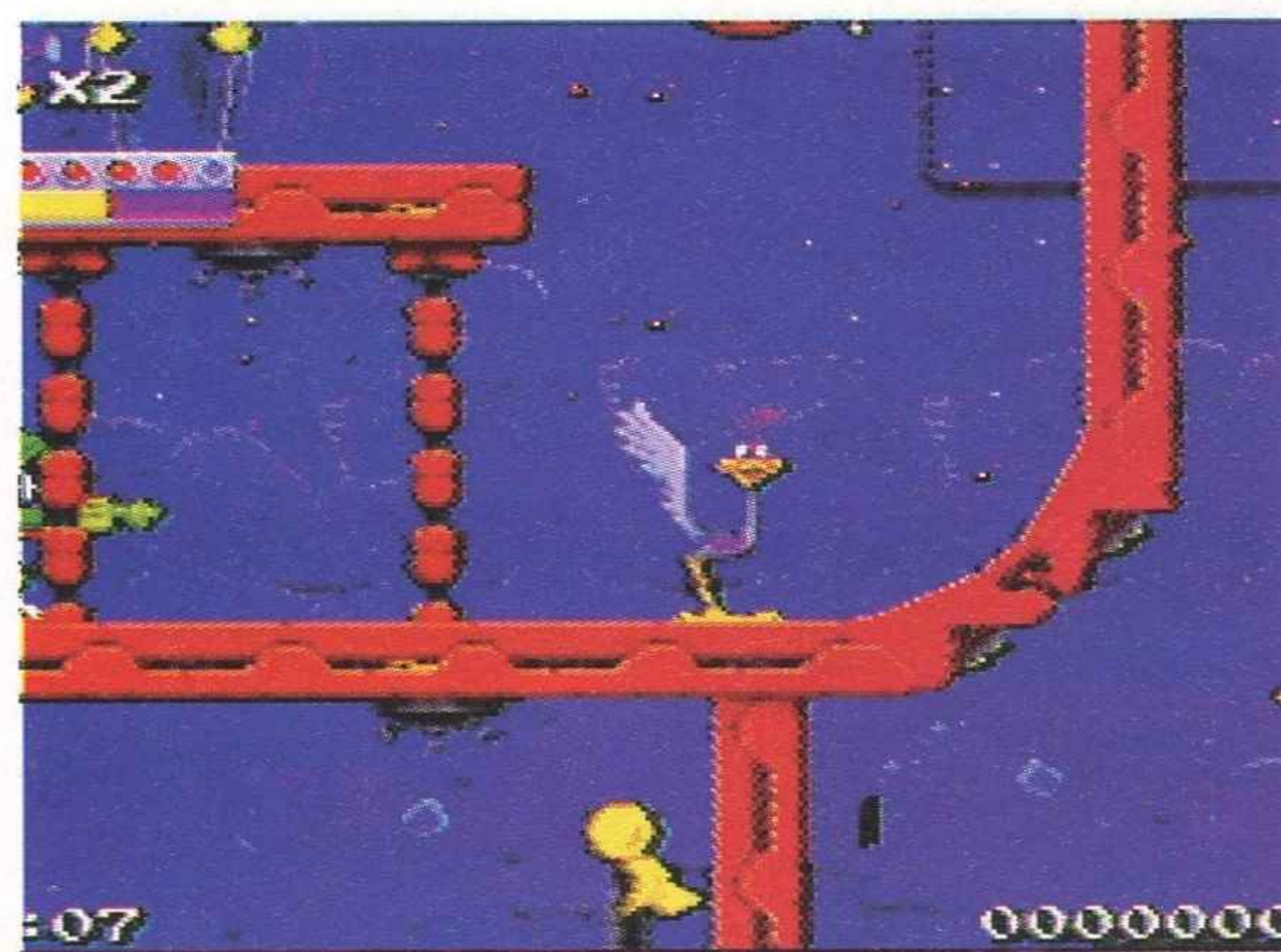
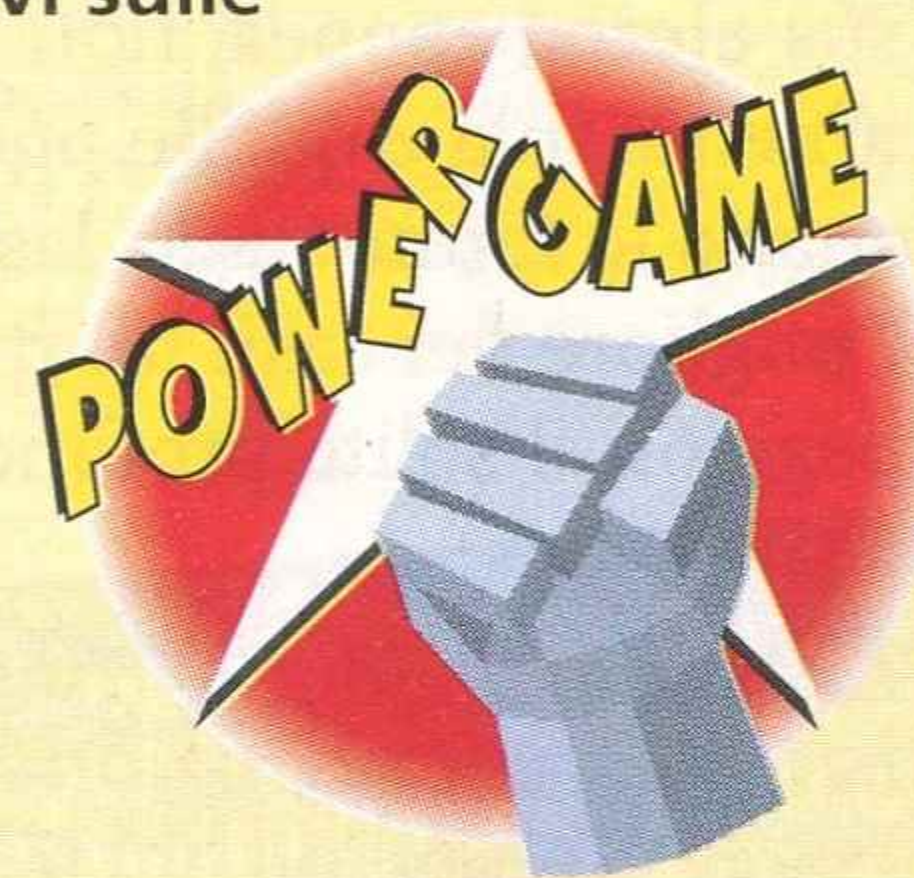


Cosa non riesce ad inventarsi quel fanatico di canide! Se vi intrappola nella bolla sono proprio affari vostri!

UN GIOCO FAUSTO

Come direbbe Lello Marcello, noto nipote adottivo di Zia Marisa, *Death Valley Rally* meriterebbe il bollino di gioco fausto, perché rallegra gli animi ed illumina le menti. Una vera manna al cielo per i possessori di Super NES; ma il cielo è solo uno dei luoghi da cui vi potrebbe piombare addosso il coyote....

- Rullo Compressore: il primo dei tristissimi accessori di cui Wile E. si servirà per eliminarvi. Se vi consola, è lo stesso che usa Zia Marisa quando stende la pasta per le lasagne
- Elicottero Abnorme: Wile lo impiega per starvi dietro nella centrale nucleare, dato che voi avete a disposizione delle cabine di teletrasporto. Forse un Apecar sarebbe più pratico...
- Missilazzo Ciclopico: È l'unico mezzo che può tener testa ad uno struzzo velocissimo che corre su un treno in movimento. Un abbonamento alle FS costava troppo, vero Wile?
- Gru Demolitrice: il prossimo regalo di GP al dentista di MBF. Nel livello del cantiere, Wile E. non lesinerà sulla corrente e farà di tutto per spalmarvi sulle impalcature.
- Mongolfiera: abbastanza simile alla Biomassa per conformazione, è semplice da far precipitare....
- Tuta da pipistrello verde: se i coyote non volano ci sarà un motivo, ma Wile E. evidentemente lo ignora...



Il livello tecnologico non sarà molto "in stile" con i cartoni animati, ma le situazioni esilaranti non mancano!



Non dimenticate che potete usare il becco, non soltanto per mangiare, ma, ad esempio, per uccidere gli scorpioni!

90%

Finalmente un gioco per Super Nintendo in cui l'impatto non è basato sulle rotazioni del Mode 7, e che rende comunque la dovuta giustizia alle capacità della console. *Death Valley Rally* è la dimostrazione giocabile che le licenze famose possono anche essere bei videogiochi, soprattutto quando riescono a catturare lo spirito dei personaggi originali. *Death Valley Rally* assomiglia molto a *Sonic*, ma la struttura di gioco è più varia. Forse l'inerzia gioca un ruolo troppo importante nel determinare i movimenti, ma il sistema di controllo si lascia dominare, dopo le canoniche partite di approccio. Il problema è che *Death Valley Rally* dà assuefazione, e se siete fanatici del cartoon originale non potete davvero dimenticarvi di riempire il portafoglio prima di uscire di casa.

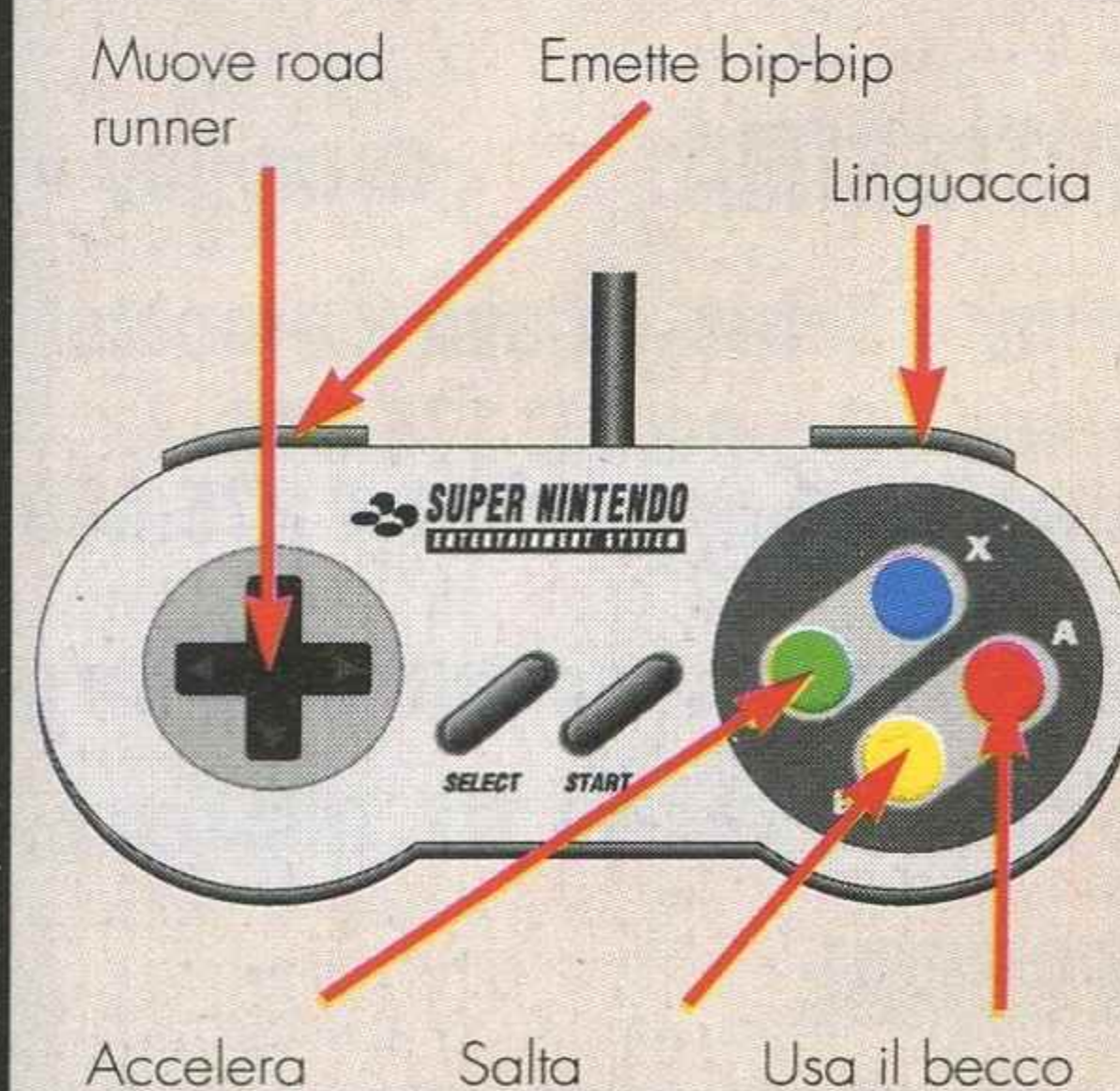
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo Road Runner's Death Valley Rally
 Casa _____ Suncom
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ no
 Livelli di difficoltà _____ 1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



assicuriamo che ne avrete davvero bisogno, almeno quanto Incal ne ha di sparare stupidaggini. Il bello di *Death Valley Rally* è la straordinaria aderenza al cartoon originale, sino alla possibilità fine a sé stessa di prodursi nelle tipiche linguacce dello struzzo e nel leggendario "bip bip" che dà l'esaurimento nervoso a chiunque segua il cartone per più di cinque minuti. Il sonoro è quello, leggendario, delle produzioni Warner, ma sono le animazioni ed i fondali ad essere veramente speciali: le famosissime pietre in bilico del deserto sono in precario equilibrio anche dentro il vostro SNES, i burroni della valle della morte non aspettano altro che essere riempiti di coyote; lo struzzo e lo stes-

so Wile E. sono proprio loro, e quest'ultimo è veramente spettacolare nelle sue corse, nelle sue assurde macchine antigravitazionali e nelle tutine da novello Icaro... e poi lo schiacciasassi, la mongolfiera che se bucata sparisce all'orizzonte per poi piombare nel classico burrone, i missili che il coyote cavalca trattenuto dalle cinture di sicurezza... e la giocabilità non è davvero da meno, in questo tie-in di altissima classe. Da avere.



QUANT'E' BONUS LA SEMENZA

Gastroentericamente parlando, l'alimentazione è 'na 'osa 'mportante. Per questo io dò il miglio al mio struzzo. Lo fa 'orrere più dell'Apehar quando ci fo il pieno e 'l serve miha poino per raggiunger tutte le bandiere. Di tanto 'n tanto e gli dò pure lo scudo che mica gli è 'no scherzo dribblare Vil Coyote, ma hon lo scudo lo fo 'nvulnerabile e

bonanotte. Noi si usa dargli pure 'l coricino energetico che come l'è noto el fa tanto bene agli struzzi, maremma gheimpàua!



Ecco lo schermo che appare alla fine di ogni livello con le bandierine-bonus che avete raccolto durante la partita.



Ecco il nostro Bat-Coyote alla riscossa... Per vedere che fine farà potete dare un'occhiata alla pagina precedente.



Non sarà facile superare il livello della Catapulta! Certo che questo Coyote è pieno di risorse! Non lo ferma nessuno!!!

OFFERTA SPECIALE



JOYSTICK *fun*

SUPER FAMICOM - SUPERNES

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

ACCESSORI

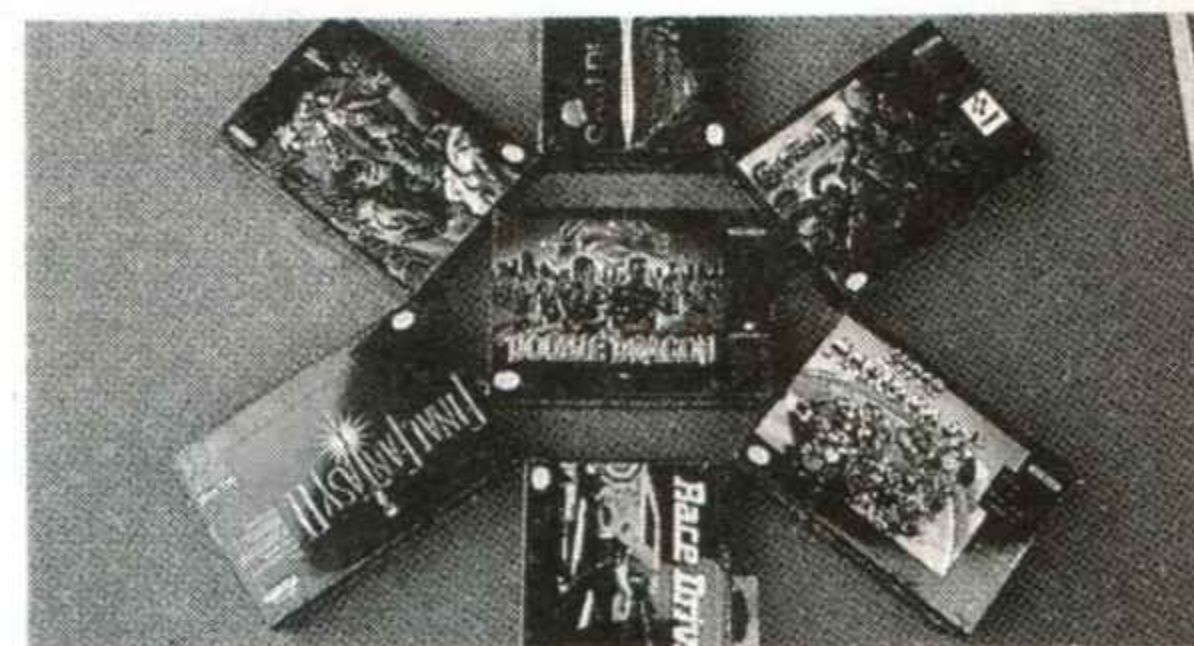
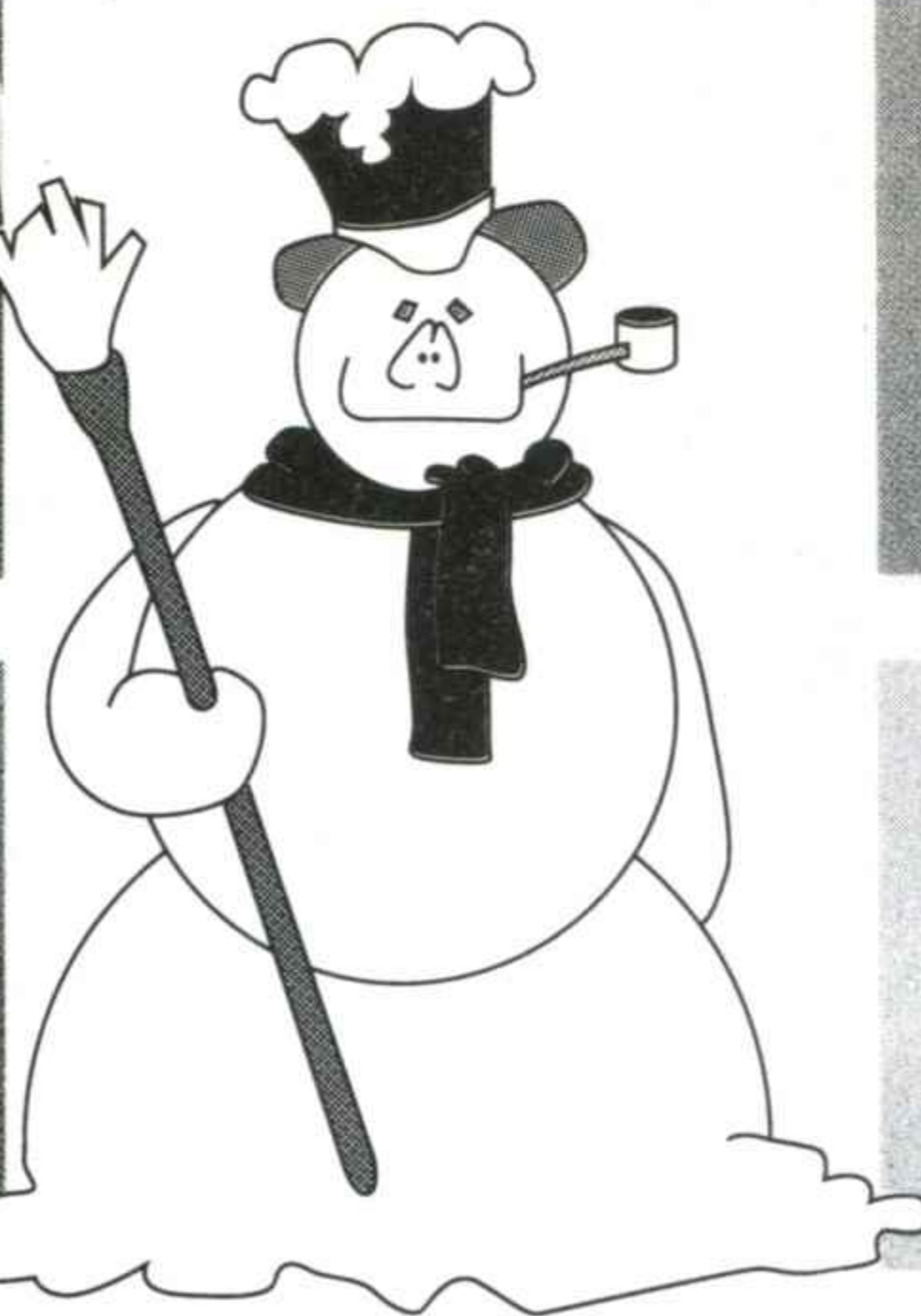
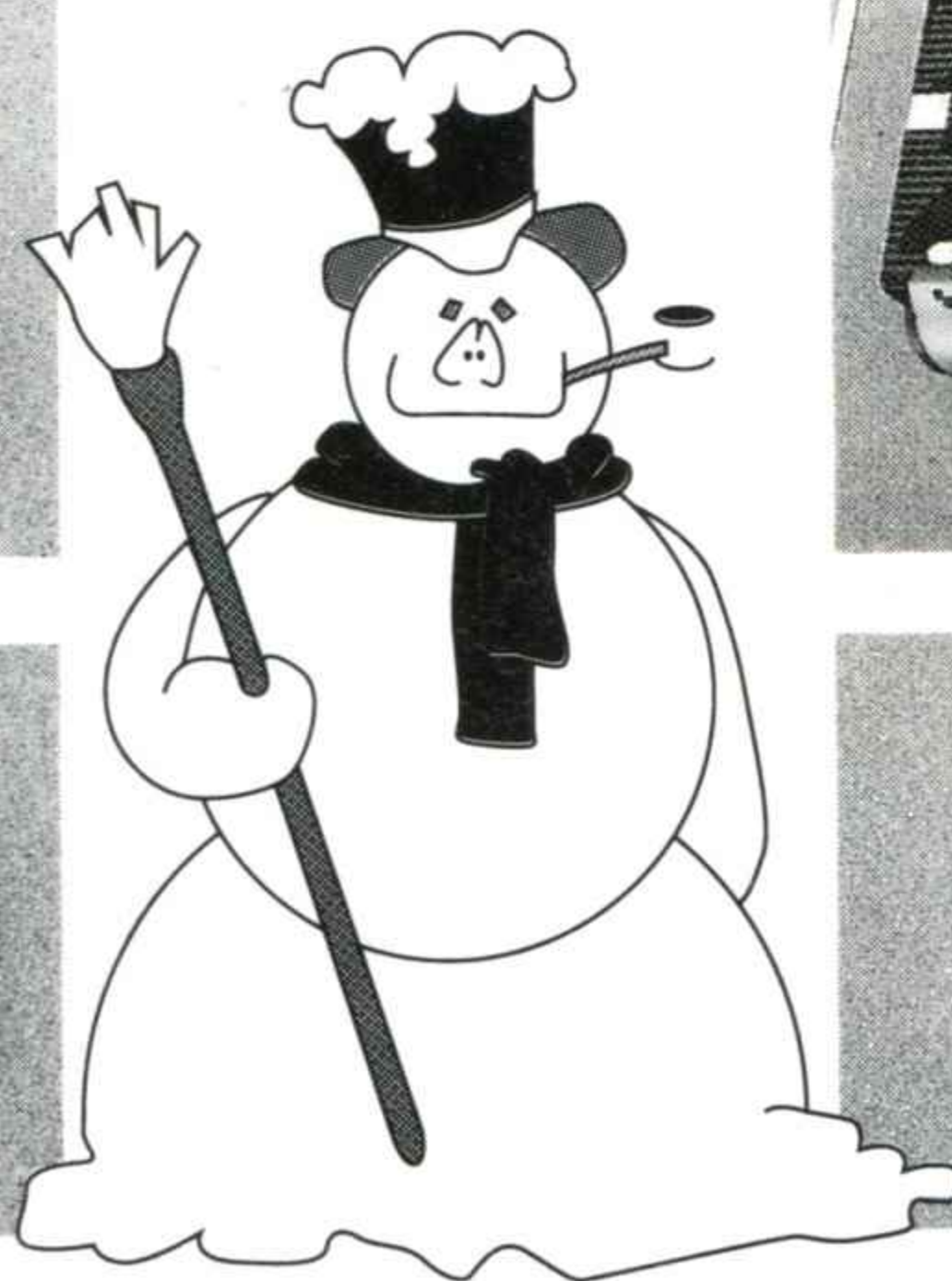
- Bazooka Superscope + 6 giochi £ 139.000
- Convert. Snintendo - Snes-Sfamicom £ 49.000
- Game Genie £ 89.000 - Convertitore Snes-Sfamicom £ 30.000

JOYSTICK

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

LE NOVITA'

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



GAME GEAR

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

OFFERTE:

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

ACCESSORI:

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



£ 238.000

GAME BOY

OFFERTISSIMA:

GameBoy + Tetris + Marioland II £199.000

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

oltre 125 titoli disponibili a partire da £ 39.000

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

ACCESSORI:

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



£ 149.000

NOVITA'

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

MEGADRIVE

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

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

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

ATTENZIONE !!

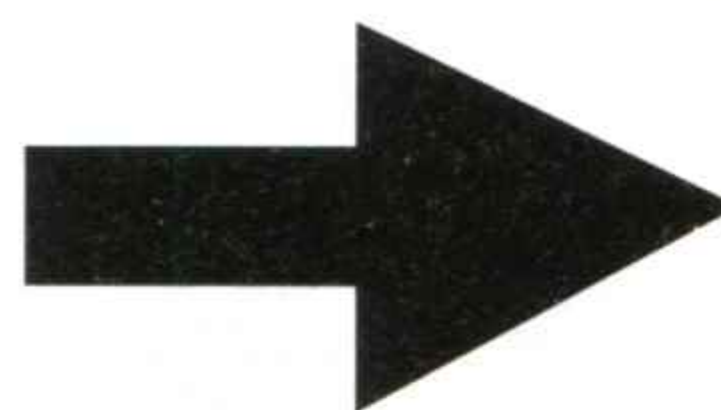
MEGADRIVE Scart + Sonic II + 2 Joypad £ 359.000

JOYSTICK

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



MEGACD £ 499.000

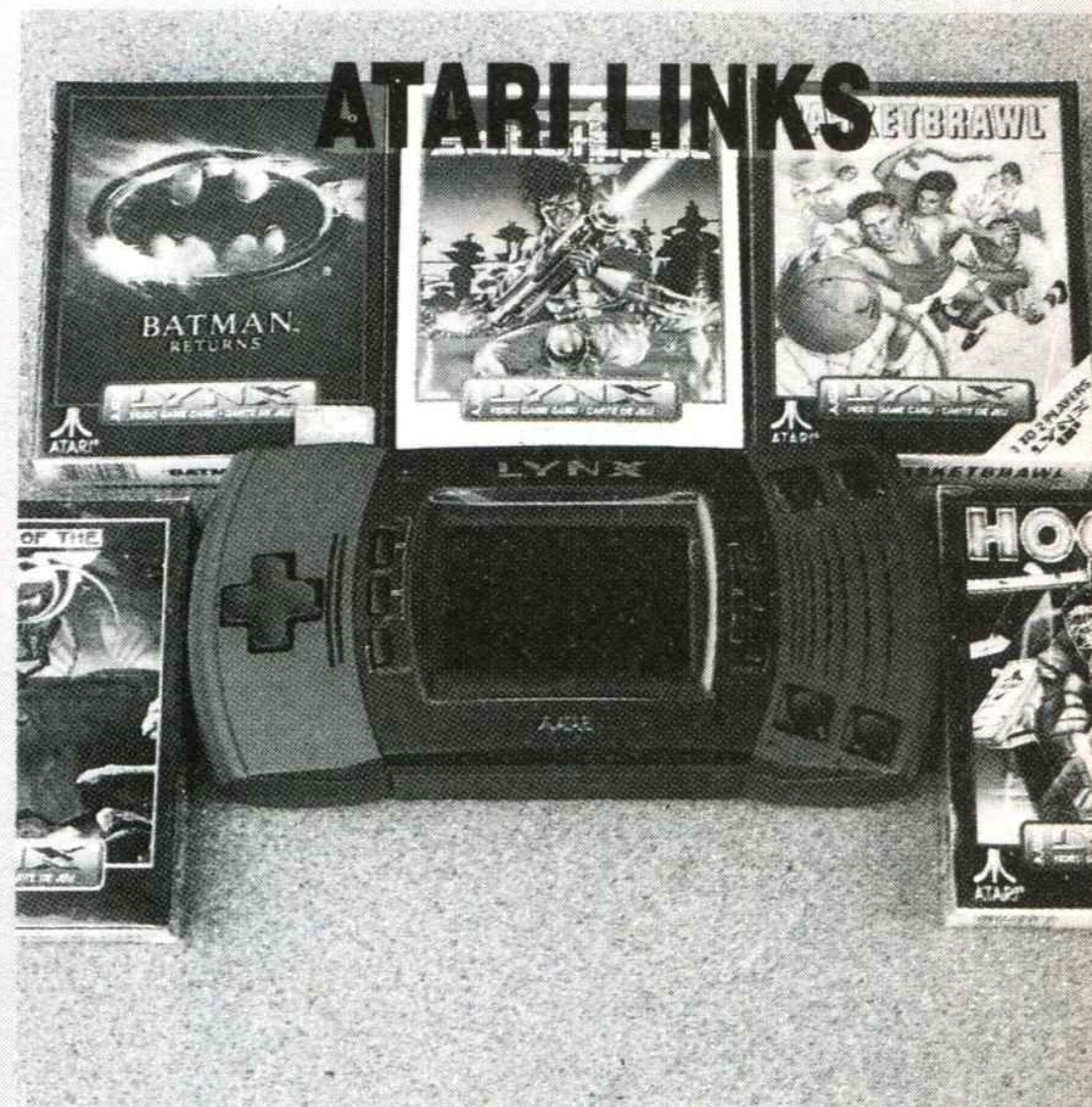


NES

FINALMENTE !!!

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

ATARI LINKS



VENDITA PER CORRISPONDENZA

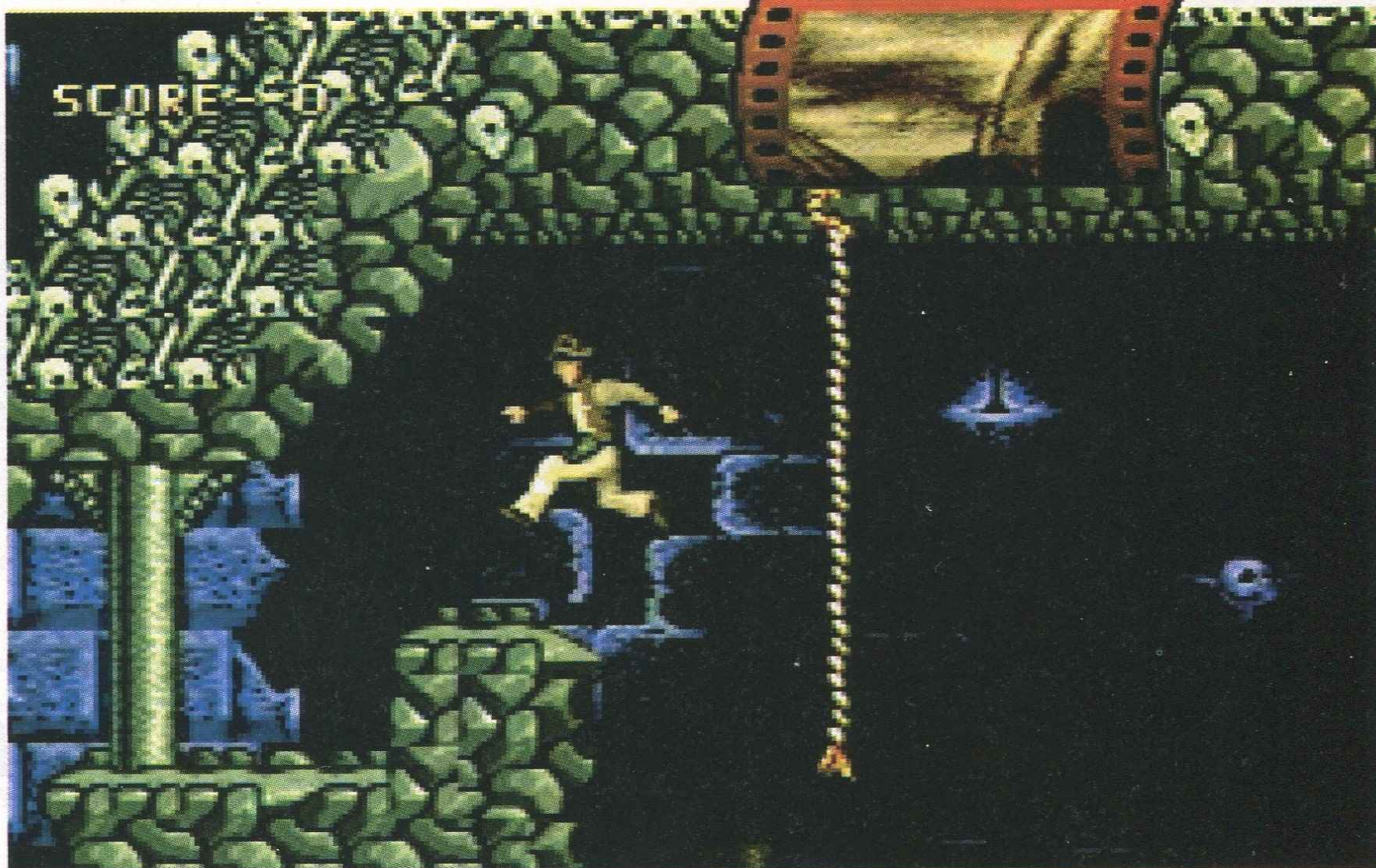
V. LORENTEGGIO, 38 MILANO TEL. 02/48952821 FAX 02/48952819

CHIUSURA LUNEDÌ MATTINA

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Dopo tre anni dalla sua uscita sui grandi schermi e quasi uno dalla sua conversione su Master System, Indiana Jones, il più popolare esploratore del mondo della celluloide, fa di nuovo la sua comparsa, questa volta sugli schermi del Mega Drive.

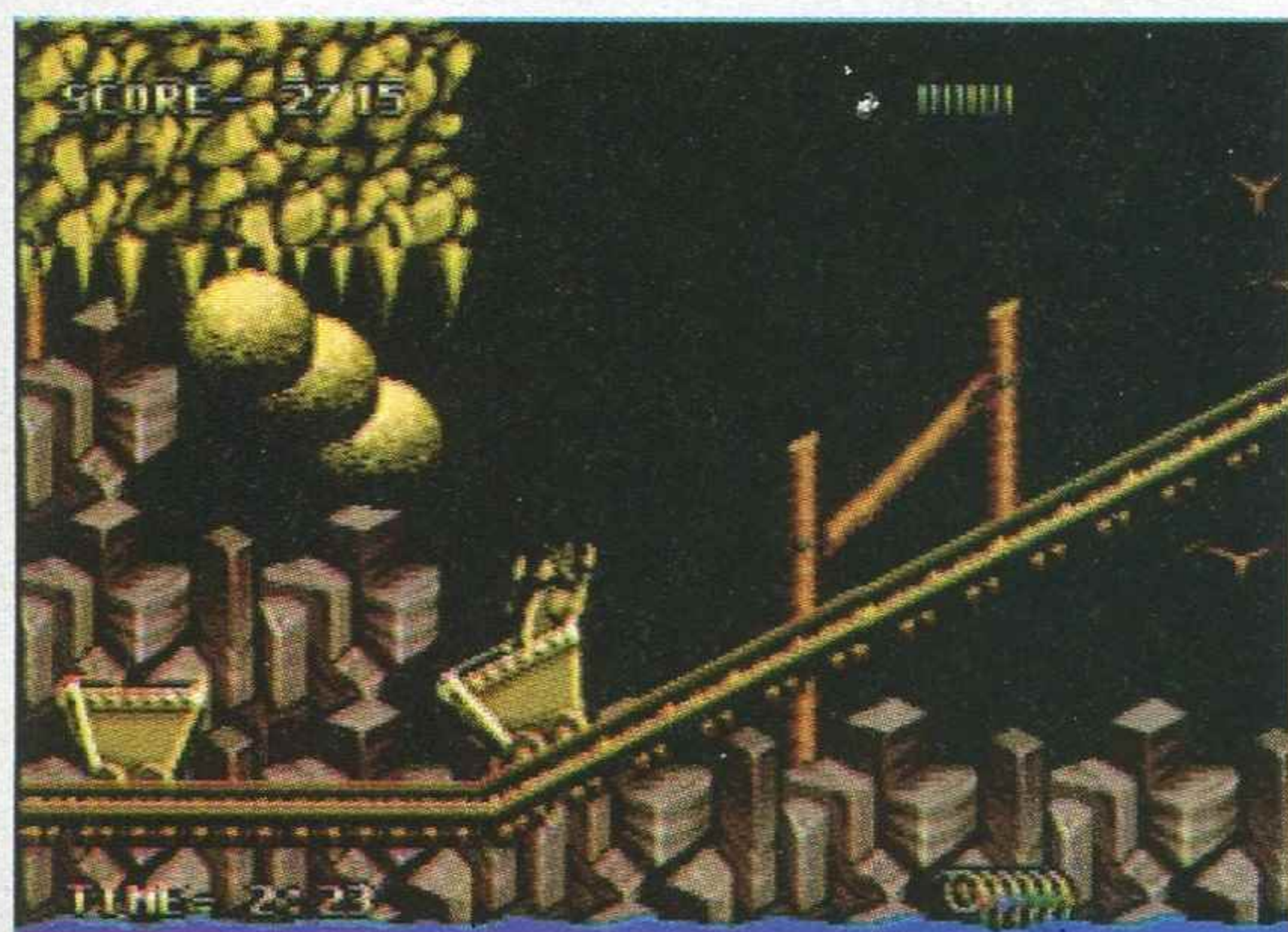
Al giorno d'oggi la vita di un esploratore non è così "avventurosa" come poteva essere mezzo secolo fa, o più indietro ancora. È vero che questo nostro caro vecchio mondo ha in serbo ancora tanti segreti che ancora non conosciamo, ma è anche vero che ormai non ci sono più le difficoltà di un tempo. Anche il più inesperto degli esploratori può contare su sofisticatissime apparecchiature, tra cui radar, sonde, trivelle computerizzate, senza contare che anche i mezzi sono cambiati: ci sono sommergibili in grado di raggiungere profondità incredibili come se niente fosse. Questo, però, non ha fatto altro che aumentare il gusto per l'avventura in quanto tale. Non si spiegherebbe, altrimenti, l'uscita di



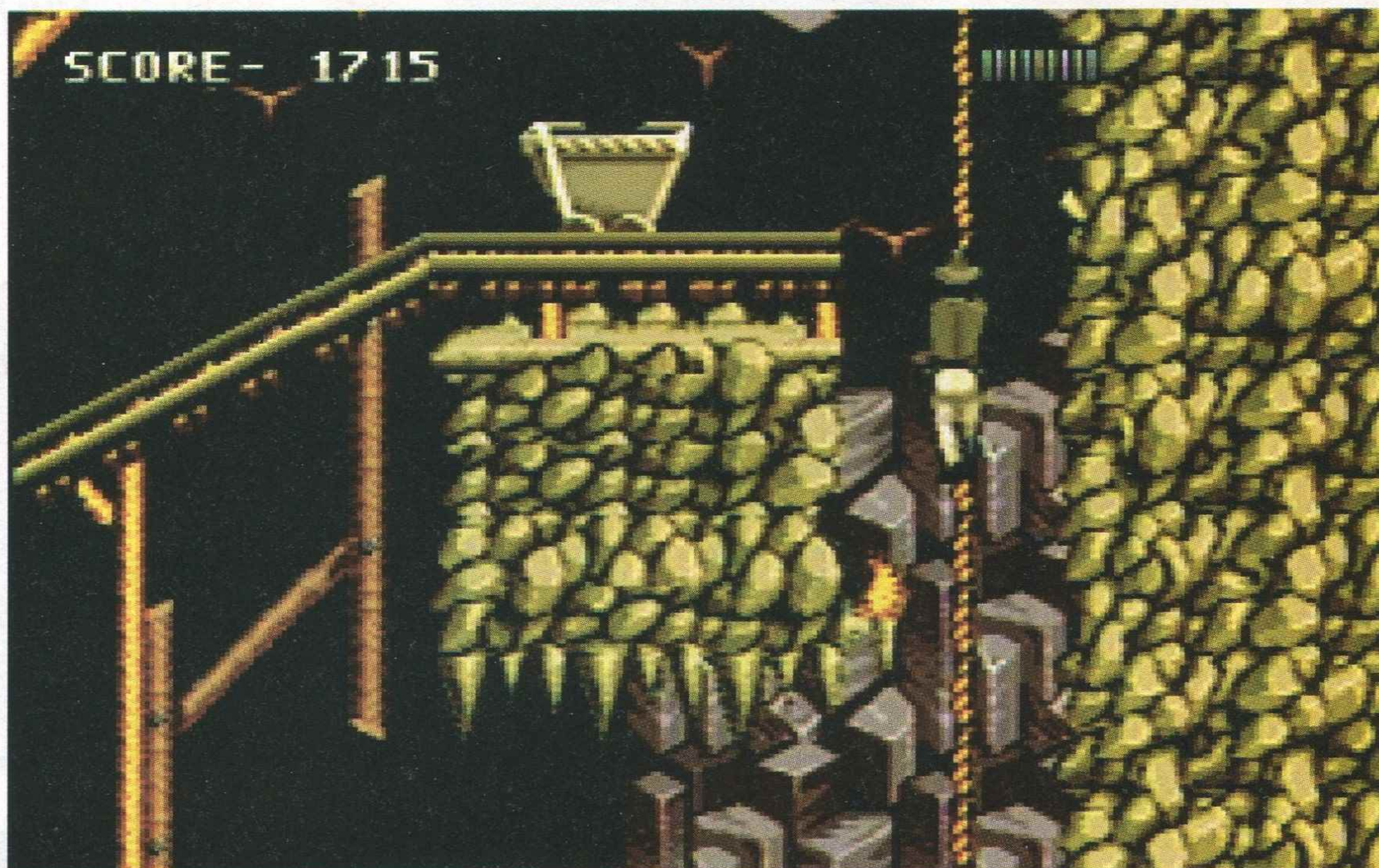
Ooop! Fa il saltino, Indy!!! Ma devi anche fare attenzione! Potresti slogarti una cavaglia!!!



Nell'inseguimento sul treno, occhio ai serpenti!



Carrelli in una miniera? Non è che hanno sbagliato film?



Indy si arrampica su una fune e poi si getta a capofitto in una corsa sui carrelli, buona fortuna!!!

76%

La prima impressione che ho avuto di *Indiana Jones and the Last Crusade* è stata positiva. La grafica è colorata e ben definita, con degli sprite animati in modo superbo, il tutto condito da una prelibata colonna sonora (Ehi, Bio, non ti starà venendo fame, vero? NdR). Purtroppo dopo pochissime partite mi sono dovuto ricredere sulla qualità globale del gioco per via della giocabilità a livelli minimi. E successo quello che succede quasi sempre in situazioni di questo tipo. I programmatori hanno curato troppo l'aspetto "cinematografico" del gioco, trascurando la sua validità dal punto di vista del divertimento, che in un gioco dovrebbe essere fondamentale. Se siete degli appassionati del film e di questo genere di giochi prendetelo in considerazione, altrimenti... nisba!

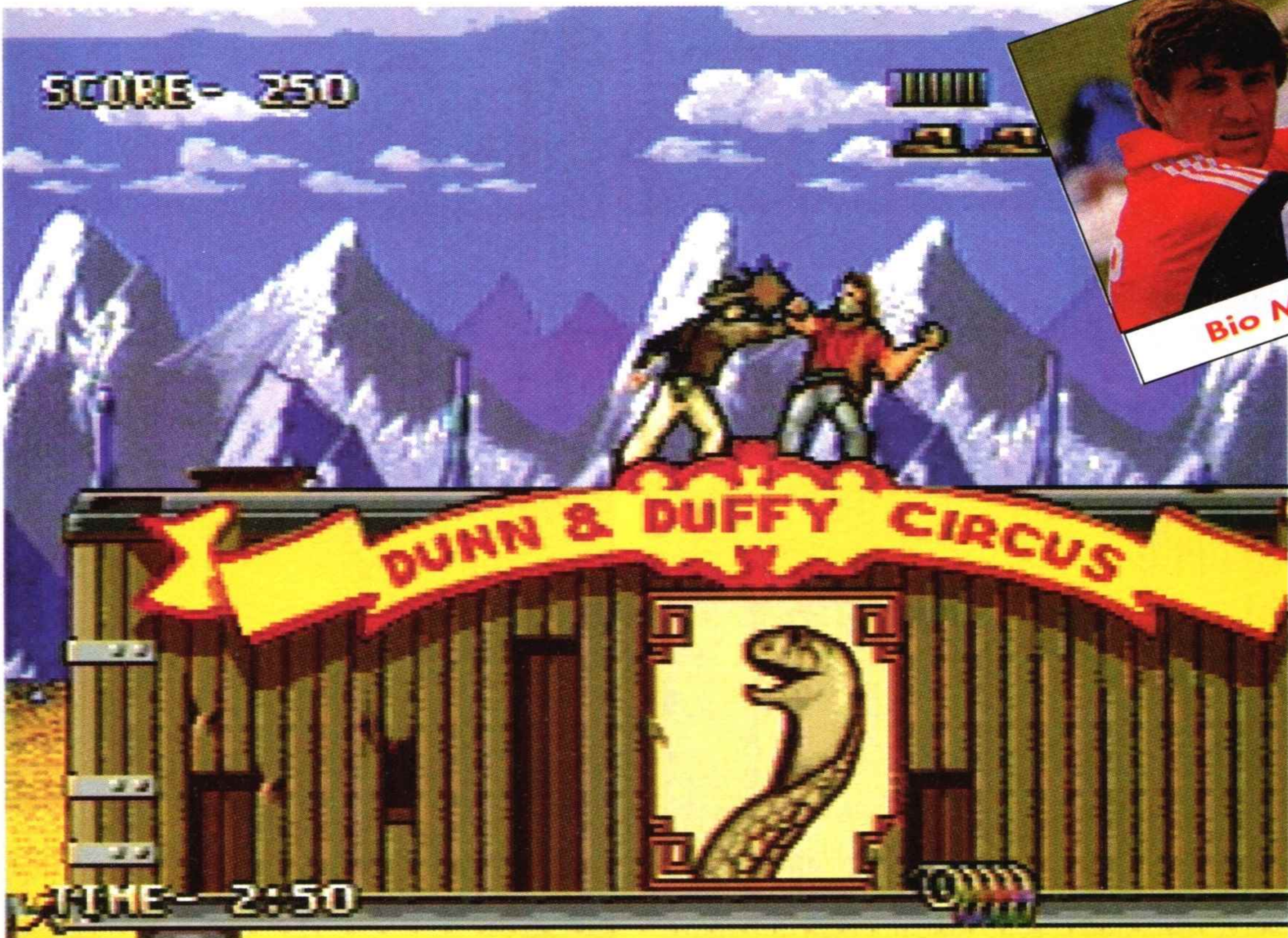
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo Indiana Jones and the L. C.
 Casa Lucas Arts
 Distribuzione Giochi Preziosi
 N° Giocatori 1
 Continua? Sì
 Livelli di difficoltà 3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



Spack! Thud! Pam! Non dimentichiamo che il nostro professore preferito è anche un gran lottatore!



Liane alla Tarzan? Come se non bastasse già il resto...



Se quel tipo taglia la corda (eh! eh!) per Indy sono guai!



Bang! Argh! Fine dell'archeologo più amato del mondo!

numerosi film di questo genere e il grandioso successo di ognuno di essi. Naturalmente la saga più famosa è la trilogia di Indiana Jones prodotta dalla Lucasfilm. La strabiliante interpretazione di Harrison Ford, i colpi di scena e i fantastici effetti speciali hanno fatto di ogni episodio un incredibile successo.

Il terzo episodio, *Indiana Jones and the Last Crusade*, ha ricevuto molti consensi anche in formato videoludico. Ora questo capolavoro è finalmente arrivato anche sul fratello maggiore della famiglia Sega. La versione Mega Drive è fondamentalmente un gioco di piattaforme, simile come struttura a *Megaman*, *Psychoworld*, *Castelvania* e a tutti gli altri prodotti di questo genere. Il giocatore deve aiutare il famoso esploratore a trovare il Santo Graal attraverso innumerevoli livelli pieni di nemici, trappole e insidie varie. Alla fine di ognuno di essi dovrà, naturalmente, affrontare il solito nemicone rompiscatole.

Indiana Jones and the Last Crusade dal punto di vista tecnico è difficile migliore delle precedenti versioni, ma per quanto riguarda la giocabilità siamo ancora in alto mare. Purtroppo, come capita spesso per le conversioni di questo tipo, si cura più l'aspetto commerciale che il gioco in sé. In questo caso il risultato è un gioco molto bello da vedere ma da giocare. Un'altra licenza sprecata...

SPEEDBALL III Brutal Deluxe



Aaaahyeeeahhh!!! Sono tornati! E stavolta alla grande! I Bitmap Brothers presentano la conversione del loro splendido cavallo di battaglia! Se Gibson avesse avuto bisogno di uno sport da inserire nei suoi romanzi Cyberpunk, quello sport sarebbe stato *Speedball!!!*

Che si può dire di un gioco come *Speedball II Brutal Deluxe*? È un mix perfettamente dosato di Sport, Picchiaduro e gioco Manageriale è davvero grande! La versione per Game Boy non perde molto rispetto, per esempio, a quella per Amiga o per Mega Drive, e se vogliamo essere obbiettivi non sono le capacità di programmazione a fare la differenza, ma piuttosto le potenzialità della macchina su cui gira il gioco stesso!

Tuttavia quello che conta è che anche questa versione mantenga intatta l'originale giocabilità e lo spirito fundamentalmente violento di *Speedball*.

All'inizio potrete scegliere se iniziare a giocare, fare pratica da soli sul campo, oppure assistere ad una dimostrazione guidata dal computer: se cominciate a giocare dovrete immediatamente fare un'altra scelta tra una singola partita, un campionato ed una coppa.

Il campionato, a sua volta, vi permette di decidere se cominciare una nuova partita, inserire una password o giocare l'opzione Manager (che io sconsiglio, dato che potrete solo assistere alle partite della vostra squadra senza poter comandare direttamente i giocatori).

Lo schermo principale del campionato mostra, volto per volto, tutti i vostri giocatori, permettendovi di aumentarne le caratteristiche o di acquistare degli Star Player (V. Box).

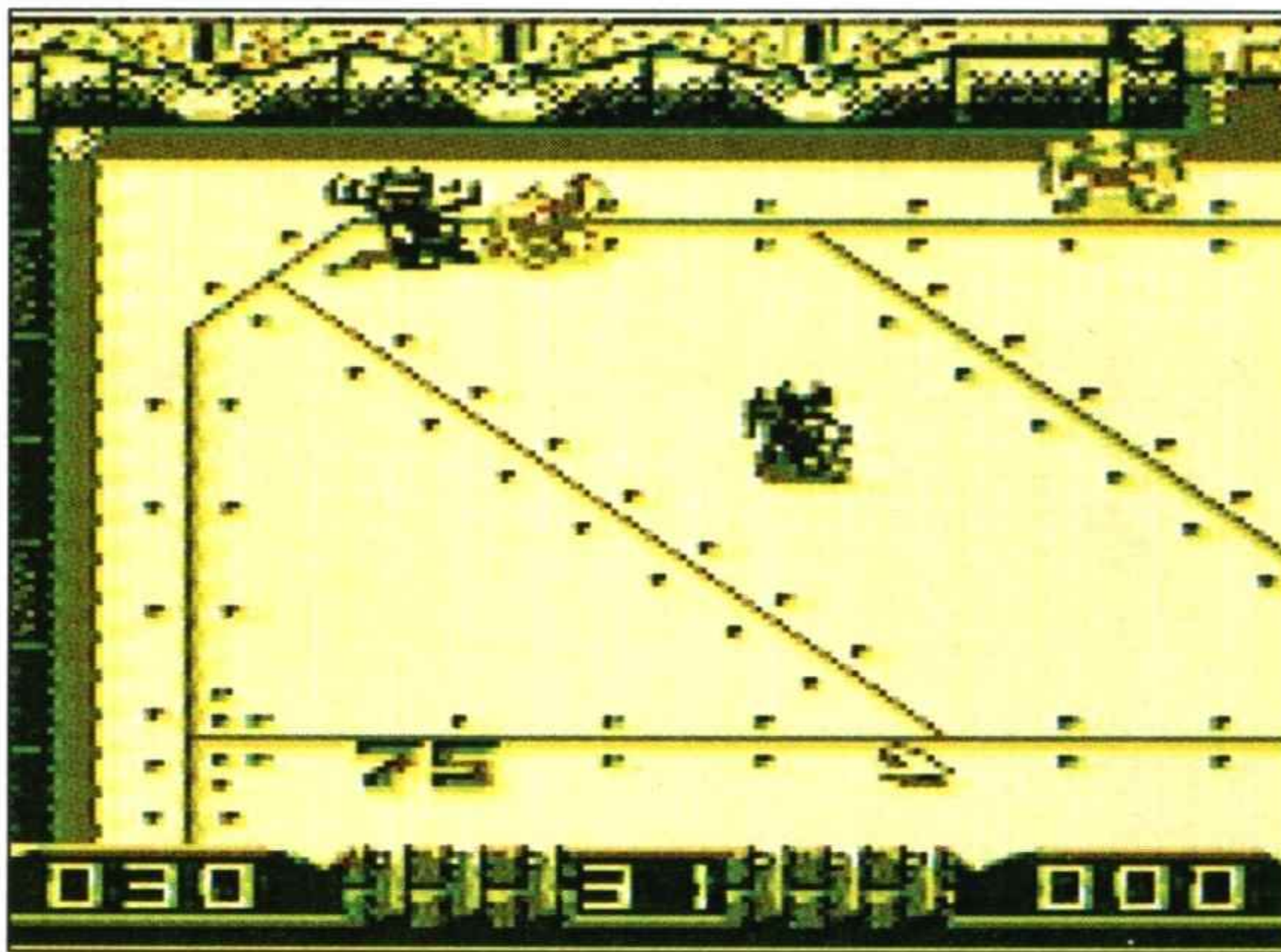
Per allenare i vostri giocatori dovrete pigiare sul pulsante Gym: a questo punto potete scegliere se aumentare indifferentemente tutta la squadra o una fascia (attaccanti, difensori, mediani o sostituti) o addirittura il singolo giocatore...

Naturalmente le caratteristiche (Aggressività, Attacco, Difesa, Velocità, Tiro, Potenza, Costituzione e Intelligenza) possono essere aumentate insieme o singolarmente... Insomma una delle interfacce manageriali più complete che si siano mai viste!

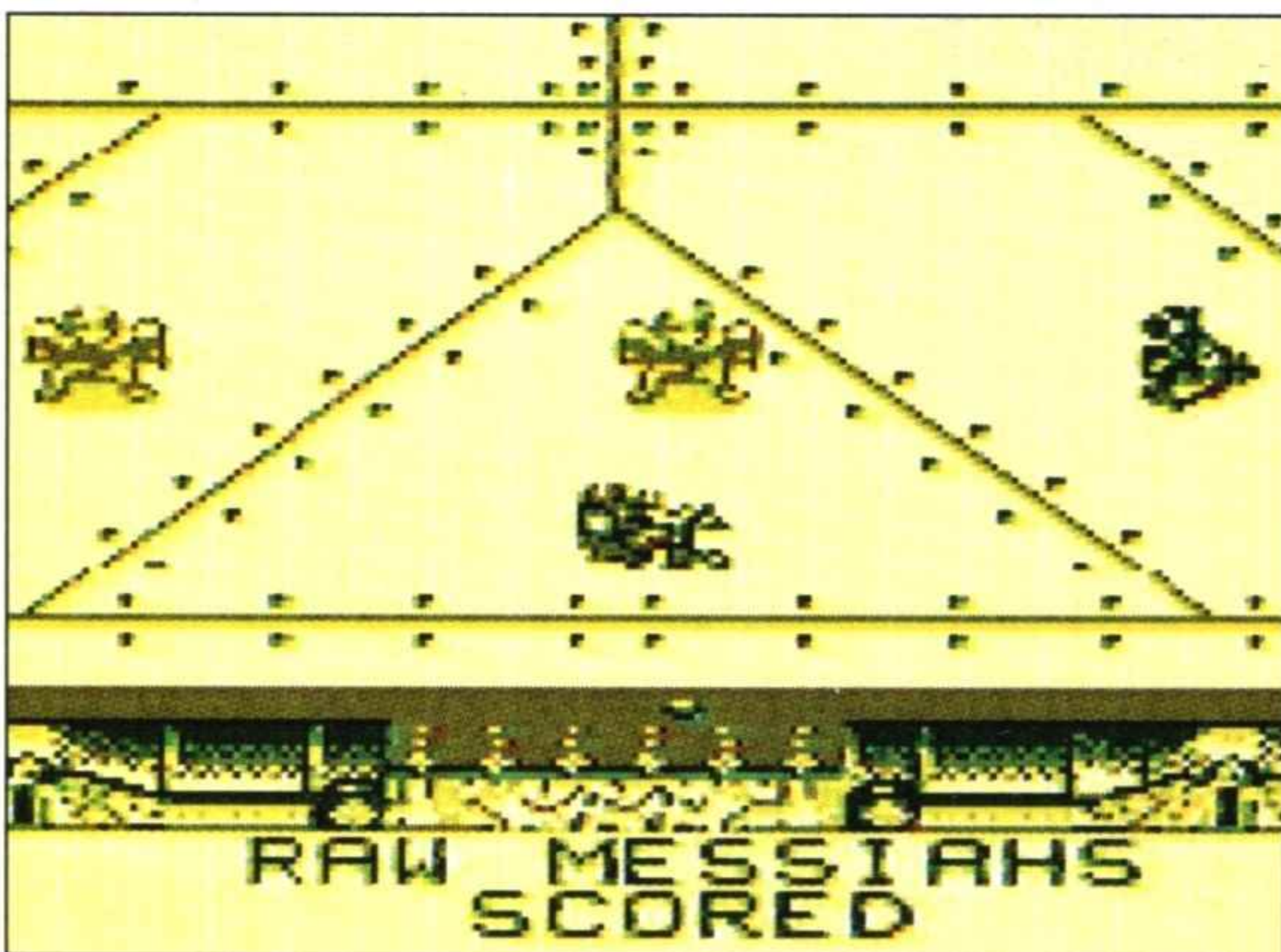
La coppa è una sorta di mini campionato diviso

in quattro partite di andata e quattro di ritorno, ad eliminazione diretta: alla fine del ritorno si fa la somma dei punti e si decide chi passa al turno successivo; non ci sono fondamentali differenze nella parte manageriale.

Passiamo al gioco: è una specie di incrocio tra la Pallamano e il Rugby, con qualche spunto che ricorda vagamente *Rollerball*. Le due squadre si fronteggiano a centro campo digrignando i denti e promettendosi reciproche fratture multiple tibia-perone, finché un aggeggio spara in alto una palla: non è detto che prenderla per primi sia la cosa migliore. Lo scopo è, naturalmente, quello di raggiungere la porta avversaria e fare goal, il che vi procura dieci succosissimi punti.

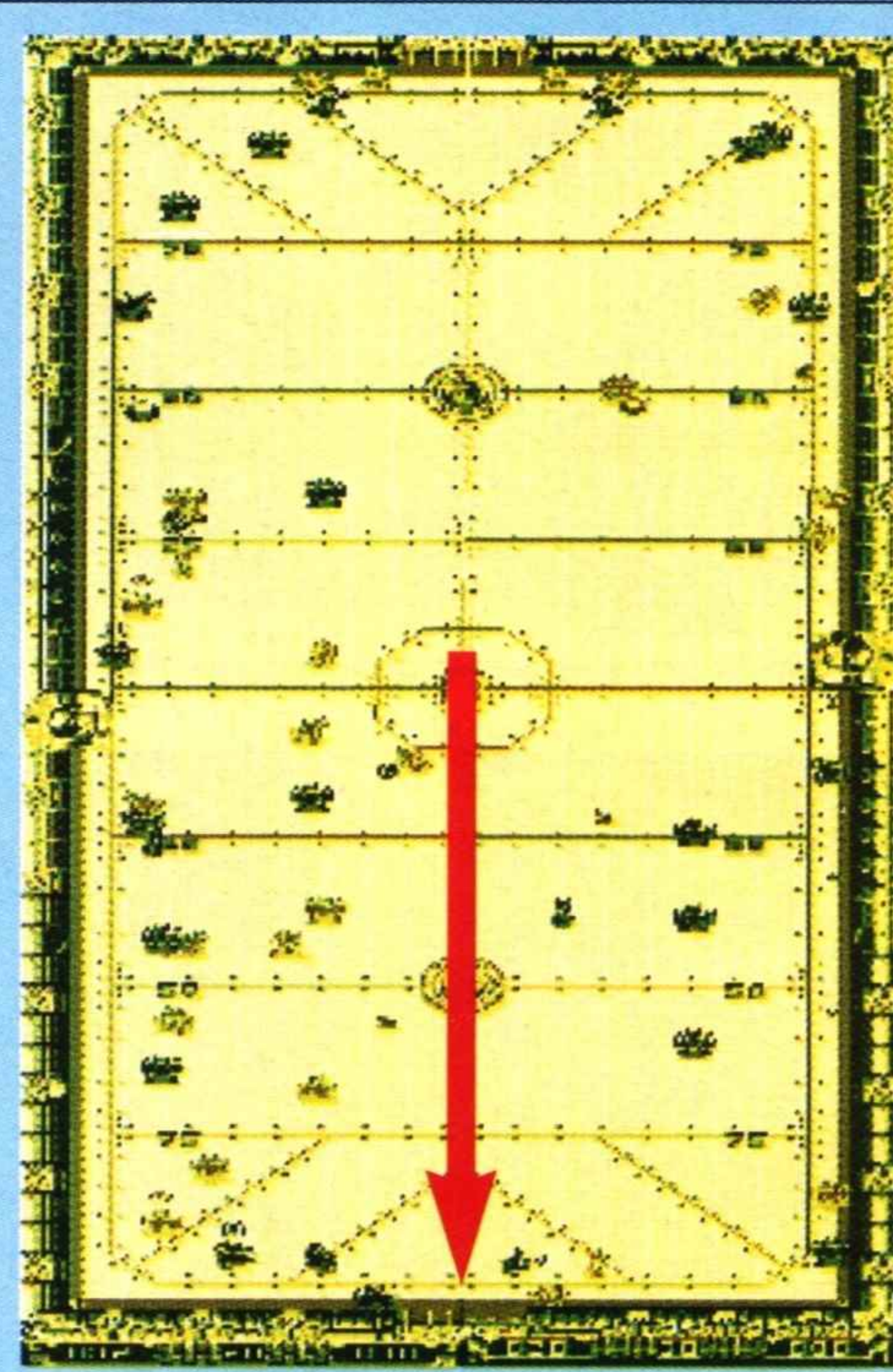


Azione pericolosa in area a 31 secondi dalla fine...

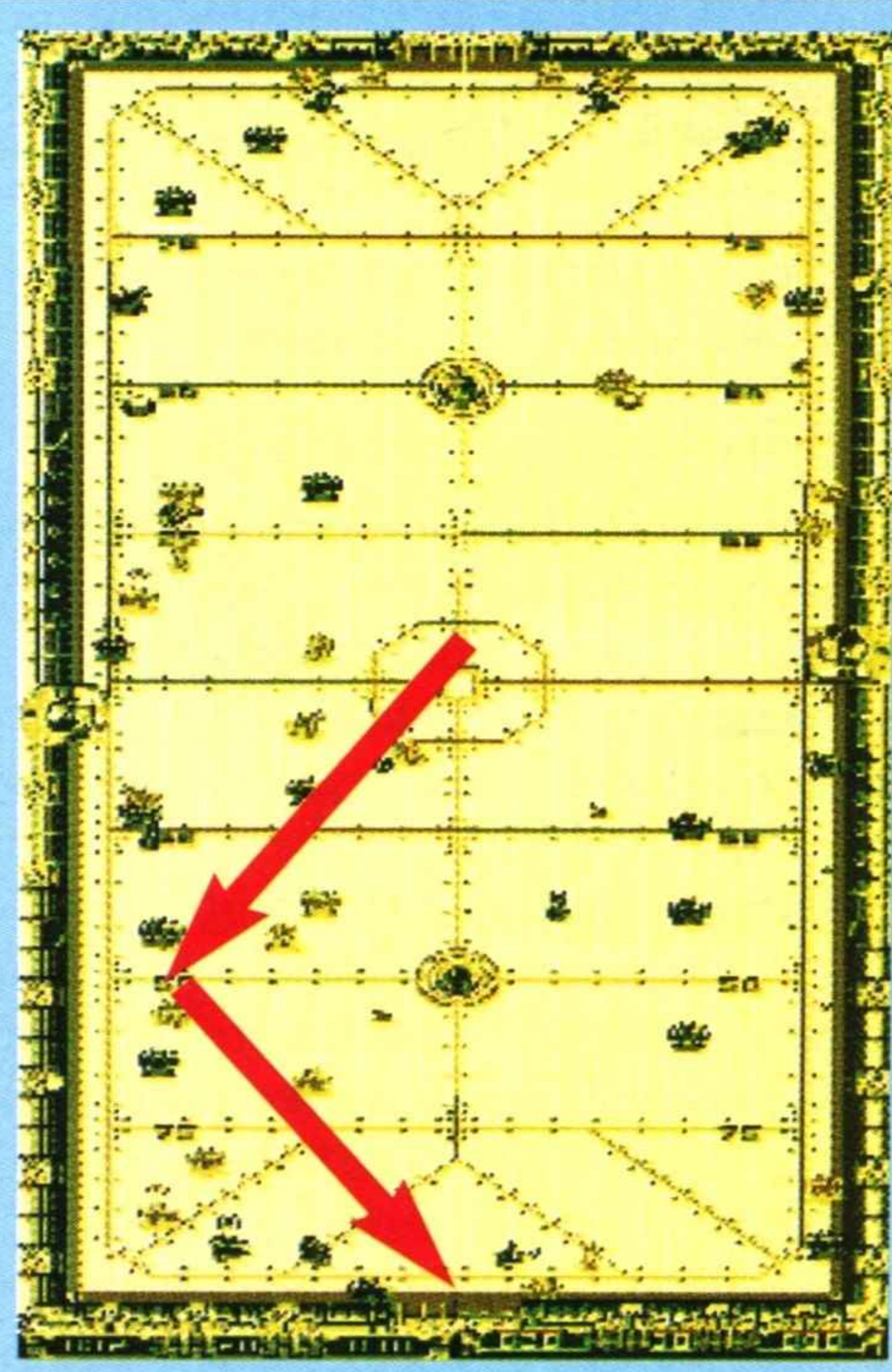


Con così poco tempo è difficile rimediare ad un goal!

QUALCHE SCHEMA



Sopra: il Carrarmato: colpite gli avversari con la palla e atterrateli fino a giungere in porta.
Sotto: il Diagonalone: lanciate la palla all'ala destra e schizzate verso la porta



si ringrazia joystick fun - MI



Scarlet

94%

Speedball II Brutal Deluxe è uno dei giochi più divertenti che abbia mai provato e credo faccia parte di quella categoria di prodotti non facilmente classificabili, poiché il loro valore di giocabilità e di divertimento va oltre qualsiasi "genere" o gusto personale. L'unica nota di demerito verso i mitici programmatori inglesi è l'assenza dell'opzione di gioco a due, che avrebbe trasformato questo gioco, bellissimo, in un assoluto capolavoro, e la presenza solo sporadica di password per il salvataggio del campionato.



COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

SOTTO CONTROLLO

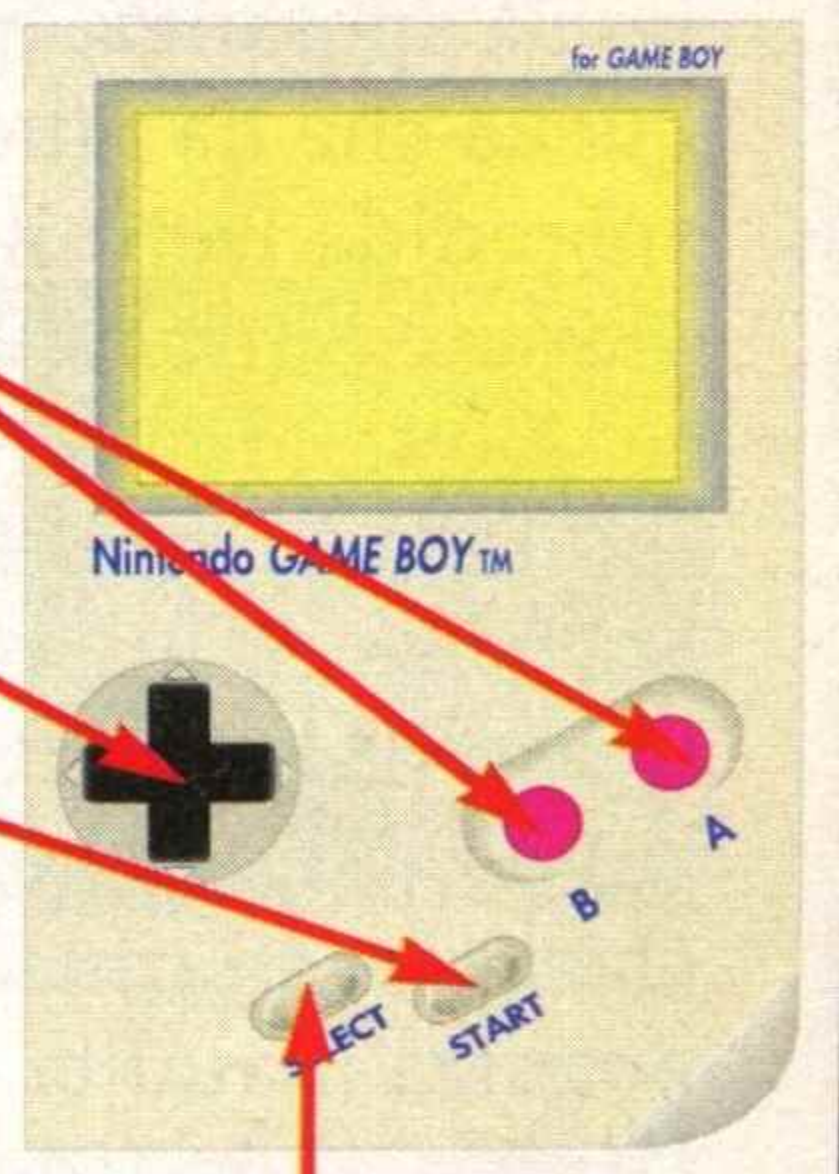
Titolo Speedball II Brutal Deluxe
 Casa _____ Mindscape
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ 1

SPORTIVO

Tira la palla, colpisce, scivolata, salta.

Per muovere i giocatori

Cambia le opzioni manageriali, pausa



Cambia le opzioni manageriali

NON SOLO GOAL

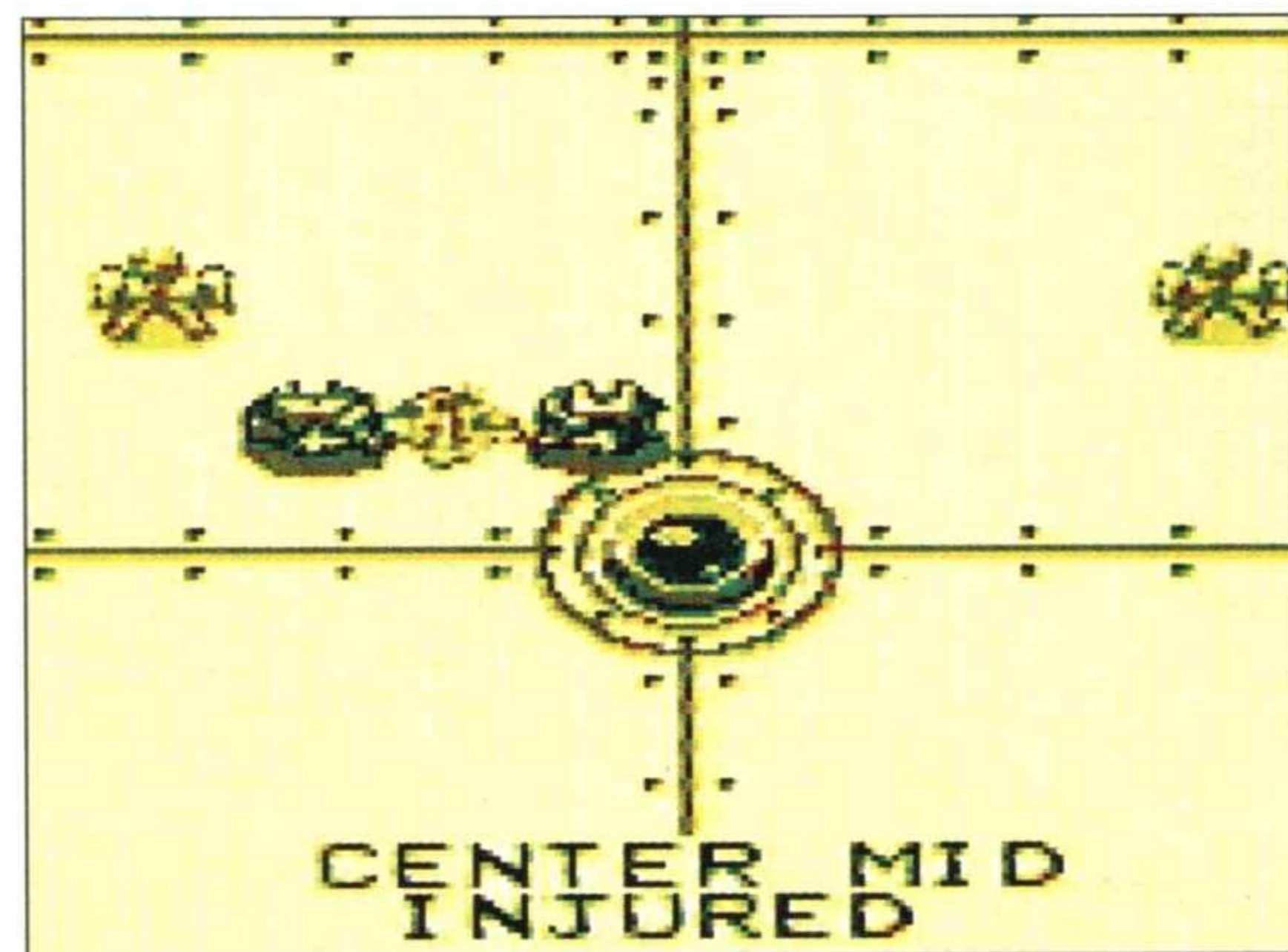
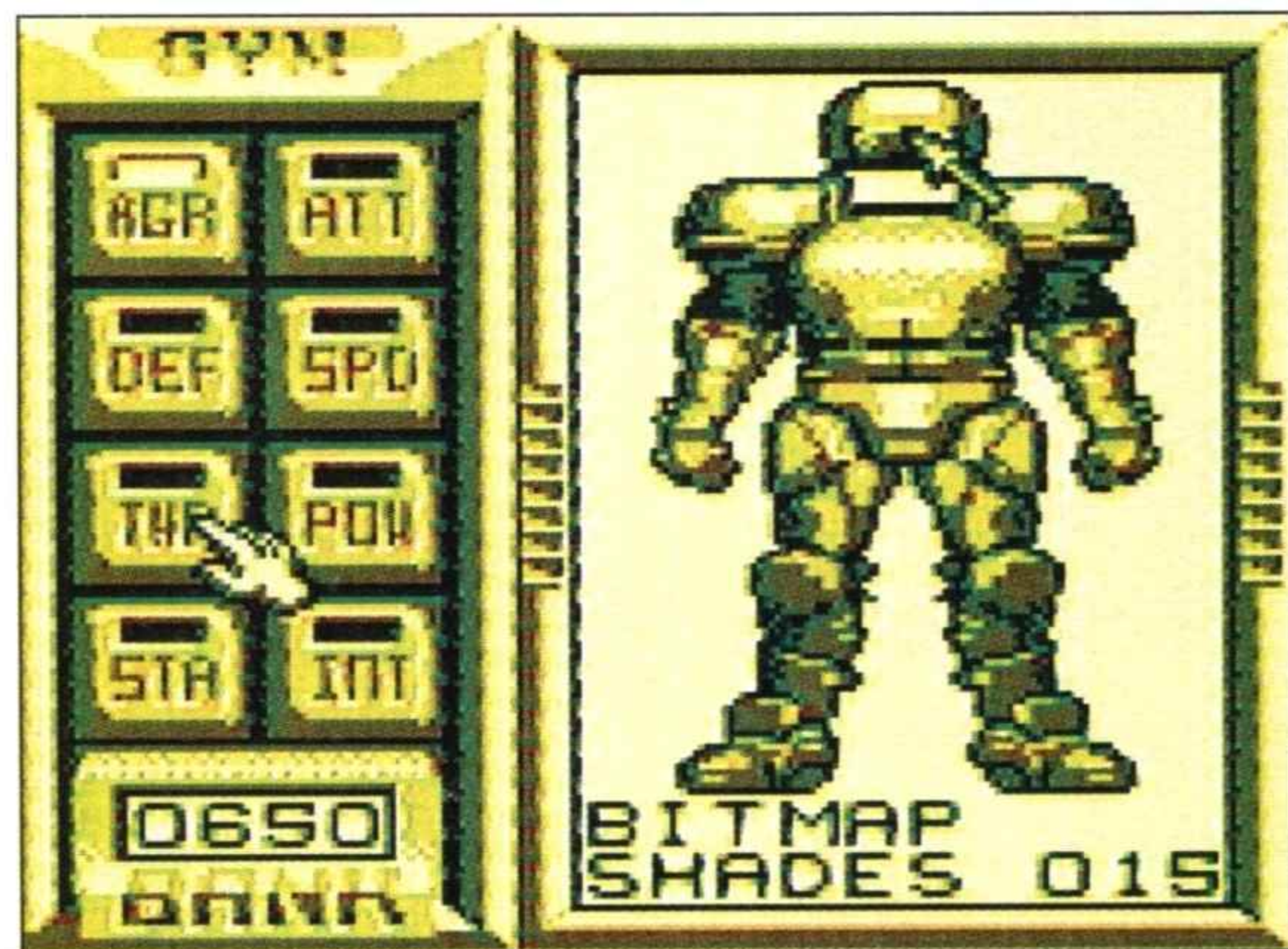
Oltre alle monetine e agli altri bonus che appaiono sul campo da gioco, ci sono alcuni oggetti che vi possono aiutare a vincere: **CUOLA RIMBALZANTE:** otterrete due punti aggiuntivi ogni volta che la colpirete con la palla.

MOLTIPLICATORE DI PUNTEGGIO: se lanciate la palla nella parabolica, la prima volta si accenderà una spia dalla vostra parte del campo e il punteggio per ogni goal salirà del 50% (15 punti), la seconda volta si accenderanno entrambe le spie e il valore del goal salirà al 100% in più (20 punti). Il MdP aumenta anche il valore di tutti gli altri bonus.

UNITÀ ELITTRIFICANTE: quando la colpite con la palla, la elettrifica permettendo soltanto ai vostri giocatori di toccarla, a meno che i componenti della squadra avversaria non ve la rubino con un placcaggio.

CANCELLI A CURVATURA: teletrasportano la palla con effetto Pac-Man da una parte all'altra dello schermo.







STELLE: colpire le stelle sulla parete della vostra metacampo vi dà 2 punti (per ogni stella) più dieci punti aggiuntivi se accendete tutte e cinque le stelle (per un totale di 20 punti).









Costole rotte e teste fracassate, altro che rugby!...

SPEEDBALL II STAR PLAYER

Ecco l'identikit di alcuni dei più forti Star Player che potrete comprare nel gioco, caratteristiche incluse!

| |  |  |  |  |  |  |
|-------|---|---|---|---|--|---|
| NOME | WEISS | BODINI | GARRIK | SELINE | ROCCO | LUTHOR |
| COSTO | 865 | 910 | 1145 | 1250 | 795 | 825 |
| RUOLO | MID | DEF | DEF | MID | MID | DEF |
| AGR | 170 | 180 | 200 | 190 | 170 | 180 |
| ATT | 200 | 220 | 240 | 240 | 190 | 210 |
| DEF | 200 | 190 | 220 | 240 | 290 | 180 |
| SPD | 210 | 190 | 220 | 250 | 200 | 180 |
| THR | 210 | 220 | 240 | 250 | 200 | 210 |
| POW | 200 | 220 | 240 | 230 | 190 | 210 |
| STA | 180 | 190 | 220 | 230 | 180 | 180 |
| INT | 190 | 200 | 230 | 250 | 180 | 190 |

| |  |  |  |  |  |  |
|-------|---|---|---|---|--|---|
| NOME | MIDIA | SHORN | JAMS | NORMAN | CAZA | JENSON |
| COSTO | 855 | 780 | 1255 | 1155 | 940 | 1245 |
| RUOLO | ATT | DEF | ATT | ATT | ATT | DEF |
| AGR | 160 | 180 | 180 | 180 | 160 | 200 |
| ATT | 190 | 200 | 230 | 220 | 200 | 250 |
| DEF | 210 | 180 | 250 | 240 | 220 | 230 |
| SPD | 210 | 180 | 250 | 240 | 220 | 230 |
| THR | 180 | 200 | 230 | 220 | 190 | 250 |
| POW | 180 | 200 | 230 | 220 | 190 | 250 |
| STA | 210 | 180 | 250 | 240 | 220 | 230 |
| INT | 190 | 180 | 250 | 230 | 200 | 250 |

ROBOCOP NES3

Il film non è ancora uscito e già sono disponibili versioni videogioche della terza parte delle avventure di Robocop, il poliziotto cibernetico.



(Dx) Robocop si concede una pausa sul sedile di riparazione, strano tipo... (In alto) Per evitare alcuni colpi è indispensabile abbassarsi: una novità per i platform! (Sopra) Quei brutti ceffi lassù sono spacciati.

La violenza è un fenomeno che ha sempre accompagnato la storia umana. In certi periodi oscuri è stata sul punto di prendere il sopravvento sul bene, ma fortunatamente non è mai riuscita ad affermarsi in modo definitivo. Certo, qualcuno in riferimento a guerre, dittature e persecuzioni varie può trovare fuori luogo questa affermazione, ma la precisazione, intesa a stroncare ogni tipo di critica, è la seguente: la violenza che intendo è quella assoluta, quella che non lascia speranza, quella inimmaginabile, quella che ha fatto cadere la vecchia e splendida Detroit in uno stato devastante di incredibile follia, di impensabile terrore. E quando una situazione del genere capita, cosa mai si può fare? Soccombere in inutili tentativi di rovesciamento della situazione? Invocare l'aiuto di qualche divinità? Ecco, forse il chiamare in causa qualcuno di una potenza inaudita, dalla forza divina è l'unica, giusta idea. Ma chi può essere questo salvatore dell'era moderna?

ARMI REPERIBILI

Oltre alla pistola a colpi inesauribili, Robocop si può avvalere di altre cinque armi, ottenibili tramite raccoglimento dell'apposita icona. Queste armi, però, hanno le munizioni limitate.

PISTOLA A RIPETIZIONE - Si differenzia da quella normale per il semplice fatto di avere una potenza di fuoco a raffica.

LANCIA-RAZZI - Pistolone, a fuoco singolo, in grado di emettere colpi formidabili.

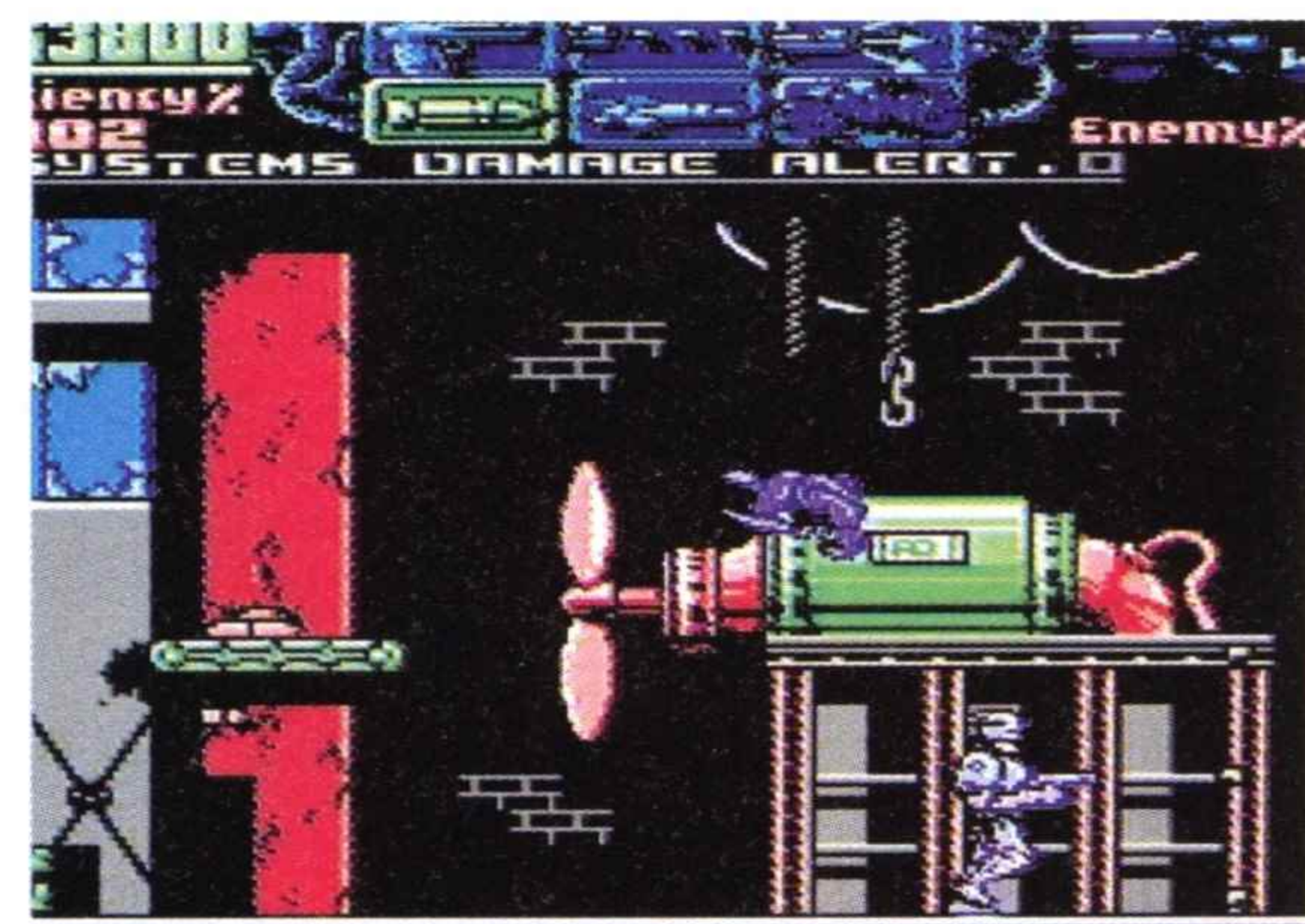
SPARO A TRE VIE - Con quest'arma è possibile sparare contemporaneamente a tre pazzi; naturalmente si devono trovare su tre piani differenti.

MISSILI A RICERCA - Un'arma davvero utile, specie se si deve sparare in volo, in quanto i colpi emessi si dirigono automaticamente verso il bersaglio.

BOMBE - L'arma più devastante, più potente, più terribile, più... utile.



Ma a chi vuoi fare paura, teppistello da quattro soldi?



In un gioco cyberpunk non possono mancare i ninja.

LE CINQUE SEZIONI

LIVELLO 1 - Qual'è il primo impulso di un qualsiasi individuo quando vede un collega, un amico o qualcuno nei guai? Apear a parte, tutti corrono in suo aiuto. E se chi si trova in difficoltà è vicino a Robocop? Non solo si catapulta a soccorrerlo, ma annienta tutti coloro che rappresentano il marcio della società, evitando le loro molotov e standandoli dai loro rifugi.

LIVELLO 2 - La fabbrica abbandonata dagli individui normali, pullula, oltre che dei soliti pazzi omicidi, di tremende insidie: vasche di vernice corrosiva, pavimenti viscosi e nastri trasportatori, ma soprattutto terribili Ninja-robot.

LIVELLO 3 - Nuovamente sulle strade dell'angosciata città, Robocop deve affrontare Punk esagitati, Rehab spietati, ma non solo: deve stare attento ai micidiali colpi che attraversano velocemente, mortalmente e all'improvviso lo schermo. Fortunatamente il piedipiatti meccanico è fornito di un ottimo zainetto a reazione che gli permette di svolazzare un po' dove vuole, carburante permettendo. La super bomba che si trova in questa sezione è utilissima per sconfiggere il carro armato che si trova alla fine dello stesso.

LIVELLO 4 - È proprio vero: quando sanno della tua potenza, i colleghi si cacciano sempre nei guai, come gli piacesse vederti all'azione. Ma diavolo, rifarsi la strada a ritroso, quella che si era astutamente sorvolata, senza jetpack, non è mica uno scherzo! Se si pensa, poi, che alla fine della strada minata, alla guardia della prigione-torre, c'è l'ED 209, viene addirittura da piangere... olio bollente.

LIVELLO 5 - Arrivare alla cima della torre non è certo facile! In ogni caso il pensiero della possibile sconfitta del male riesce ad invogliare al completamento dell'impresa: inserire il codice corretto ed eliminare i due mortali Ninja-robot non è certo molto, no?



PROVE
game power

84%

Oltre ad assomigliare alle precedenti puntate, il prodotto della Ocean ricorda, in modo positivo, *Terminator 2*, la sua bella grafica, il suo curato sonoro e, in un certo senso, la sua atmosfera ad effetto. Dunque, in linea di massima, il gioco non presenta rilevanti novità. Tuttavia l'elevato grado di difficoltà e l'ottima giocabilità possono coinvolgere in questa nuova sfida gli appassionati dei giochi d'azione ma, nello stesso tempo, questo può apparire riservata a loro, in quanto i tre "continua partita", che fanno ripartire dall'inizio del livello raggiunto con l'energia fin lì conservata, non compensano il livello di frustrazione. Ancora una volta siamo davanti ad un gioco che si auto-esclude una determinata schiera di giocatori, forse la maggioranza.

COMMENTO & VOTO



Quelle catene reggeranno al nostro dolce peso? Anche l'acciaio temprato ha i suoi limiti. E che diamine!



Con un jet pac sulla schiena si fatica molto meno per gironzolare nello schermo.



Ahia! Un pugno in un occhio non è il modo migliore per cominciare la giornata!

Solo qualcuno che deriva dalla stessa sorgente del male, solo un prodotto della stessa tecnologia che ha ridotto ad automi gli esseri umani, solo lui, Robocop, il poliziotto cibernetico, l'essere che agisce secondo i più alti ideali umani, i più puri, i più giusti, e che per imporli si serve dei suoi potenti mezzi tecnologici.

Con questo gioiello non è più impossibile ripulire i cinque livelli che formano la tragica situazione della città d'oltre oceano, anche se purtroppo rimane un'impresa piuttosto ardua.

Non dico che i vari power-up che si possono raccogliere strada facendo non servano a nulla, ma le intense orde di folli-assassini sono così forti ed astute, in quanto si annidano dovunque, che la richiesta di una particolare abilità esterna (la vostra) è più che mai richiesta. Dunque, prima di affrontare questa mis-

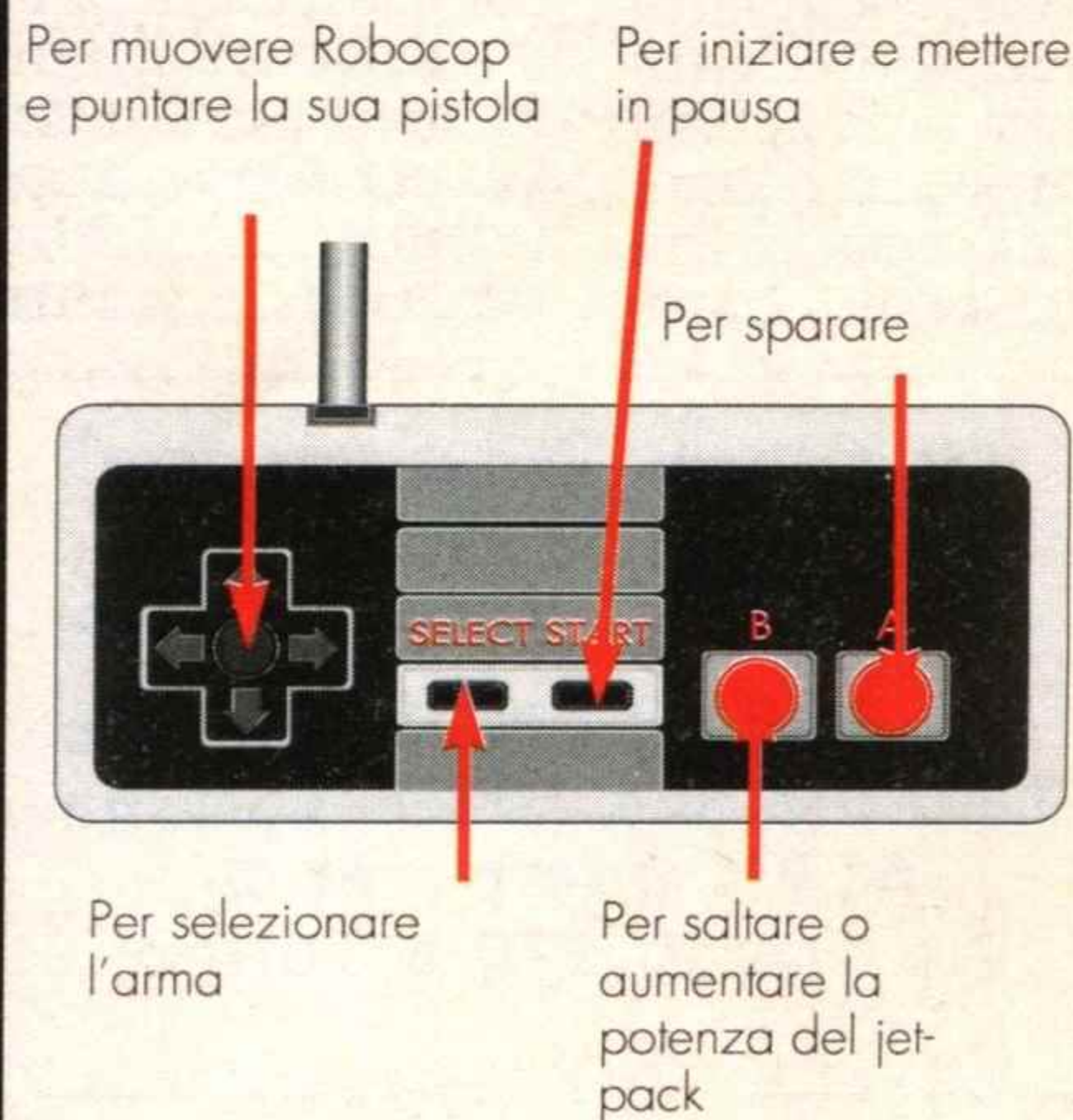
sione, preparatevi mentalmente ad affrontare non i soliti "stupidoni" che si muovono e sparano in maniera sistematica, ma una nuova generazione di nemici che, se pur con follia, agisce con un nuovo istinto di autoconservazione.

SCHEDA TECNICA

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

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



SUPER FAMICOM



**SUPER NES JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.289.000**

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

**SUPER FAMICOM
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.349.000**

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



NUOVI NUMERI :

TEL.011/4031114

011/4031324

011/4031122

011/4031336



Fax.011/4031001

ALEX Mad Service

Vendita per Corrispondenza

S-NES

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

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

MEGADRIVE



MEGADRIVEL.255.000

NHL HOCKEY.....99000
PHANTASY STAR 3.....139000
PIT FIGHTER.....99000
PREDATOR 2.....89000
RBI BASEBALL 4.....99000
SMASH TV.....89000
SIMEWORLD.....89000
SONIC 2.....NOV
SPIDERMAN.....99000
SPATTERHOUSE 2.....109000
SUPER MCGPII.....99000
TAZMANIA.....99000
TECH MOSOCCER.....99000
TERMINATOR.....99000
TOKI.....89000
TWO CRUDE DUDES.....99000
VALS.....99000
WARSONG.....99000
WINTER CHALLENGE.....79000
WONDERBOY V.....99000
WCSOCCER.....89000

ALIEN 3.....99000
ALIBAD DRAGON.....99000
ATOMIC RUNNER.....89000
BART VS MUTANT.....99000
BATMAN RETURN.....NOV
CADASH.....99000
CHUCK ROCK.....99000
CYBERCOP.....99000
FERRARI GP.....99000
FIGHTING MASTER.....89000
GALAXY FORCE 2.....99000
GEMFIRE.....119000
GOLDEN AXEL.....99000
HEAVY NOVA.....109000
JORDAN VS BIRD.....99000
KID CHAMALEON.....99000
KRUSTY'S HOUSE.....89000
LEMMINGS.....89000



NEO GEO

NAM75.....119000
MAGGIAN LORD.....185000
RIDING HERO.....185000
NINJA COMBAT.....185000
SUPER SPY.....185000
CYBERLIP.....119000
PUZZLED.....119000
LBOWLING.....119000
GOLF TOP PLAYER.....185000
BASEBALL STAR PROF.....185000
SENGOKU.....235000
COST PILOTS.....235000
KING OF MONSTER.....235000
BLUES JOURNEY.....185000
ALPHA MISSION 2.....235000
BURNING FIGHT.....TEL
LEGOSUCC. JOE.....TEL
CROSSED SWORD.....275000
SBASEBALL 2020.....235000
BIGHTMAN.....275000
ROBO ARMY.....235000
TRASH RALLY.....275000
FATEL FURY.....275000
SOCCER BRAVIA.....275000
FOOTBALL FRENZY.....275000
MUTATION NATION.....275000
LAST RESORT.....275000
FATAL FURY 2.....279000



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

ALEX

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

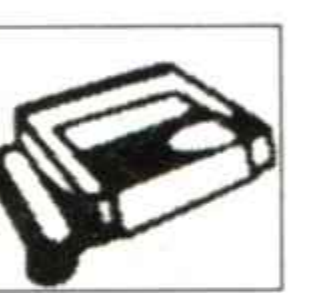
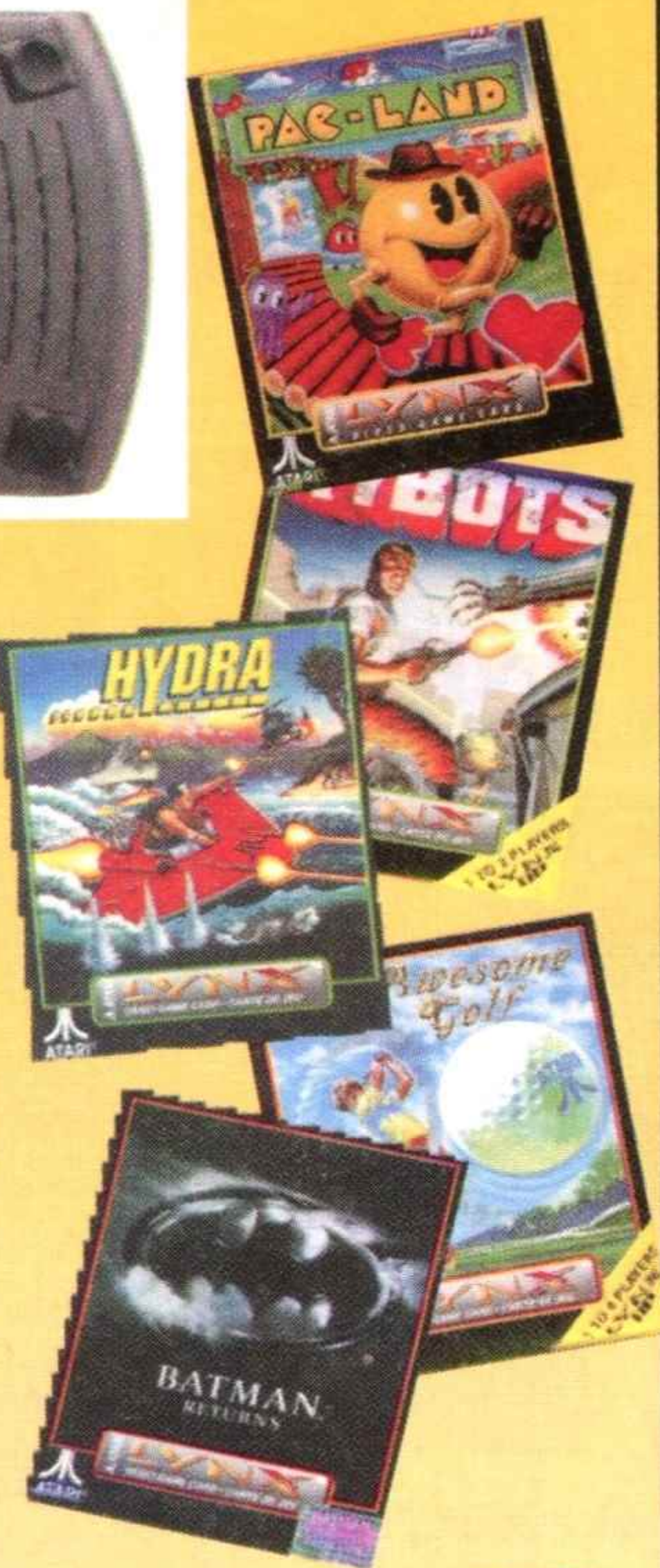


Per motivi di spazio non possiamo elencare tutto il materiale da noi commercializzato. Tutti i prezzi si intendono compresi di iva. I prezzi possono variare senza preavviso.

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



| LYNX | |
|-----------------|-------|
| 720 | 69000 |
| A.P.B. | 69000 |
| BASEBALL HERO | 59000 |
| BASKETBRAWL | 69000 |
| BATMAN | 79000 |
| CABAL | 69000 |
| DAEMONGATE | 69000 |
| DIRTY LARRY | 69000 |
| DINOLYMPIC | 69000 |
| DRACULA UND. | 79000 |
| HARD DRIVING | 69000 |
| HOCKEY | 69000 |
| HYDRA | 69000 |
| KUNG FOOD | 69000 |
| MALIBU B.VOLLEY | 69000 |
| LYNX CARRY CASE | 39000 |
| LYNX BAG | 29000 |
| ALIMENTATORE | 19900 |
| PIMBALL JAM | 69000 |
| PITFIGHTER | 79000 |
| RAMPAGE | 69000 |
| RAMPART | 59000 |
| ROADBLASTER | 69000 |
| RYGAR | 69000 |
| SCRAYPAD DOG | 59000 |
| S.T.U.N. RUNNER | 69000 |
| SUPERSKWEK | 59000 |
| TOKI | 69000 |
| TURBO SUB | 59000 |
| VICHING CHILD | 69000 |
| WARBIRDS | 59000 |
| WORLD C.SOCCER | 69000 |
| XENONPHOBE | 49000 |
| XYBOTS | 59000 |
| ZARLOR M. | 59000 |



NUOVI NUMERI :
TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax.011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza



GAME GEAR



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



GAMEBOY

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

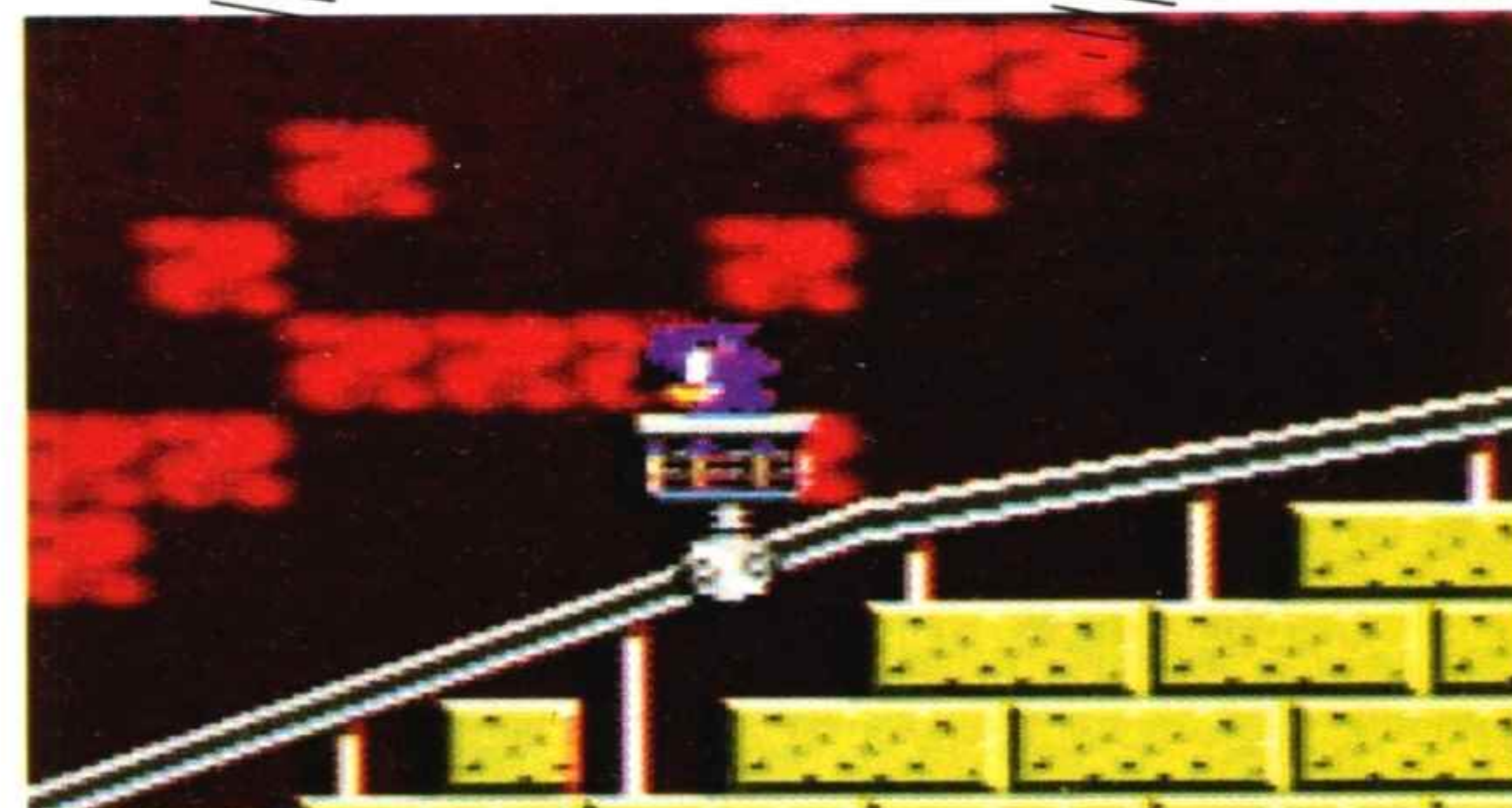


*Consegna in 24/36 ore in tutta ITALIA a Domicilio con Corriere.
 *Hot Line per problemi sul materiale acquistato.
 *Sostituzione della merce non funzionante.
 *Pagamento solo alla consegna del materiale.
 *Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
 *Bollettini informativi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

SONIC 2



L'isola del Sud è un piccolo lembo di terra situato proprio al centro del pacifico Oceano Indiano. Vedendola così com'è ora sembra incredibile pensare che un luogo così tranquillo, circa un anno fa, sia stato il teatro dell'epico scontro tra il malefico dott. Robotnik e Sonic il porcospino dal volto umano. Naturalmente sappiamo tutti come andò a finire... Come sarebbe a dire NO?!?!



Eccoci quà, giovani emuli di Indiana Jones alla ricerca di una via di salvezza. Chissà dove sono i freni ?

Ma provate un po' ad immaginarvelo! Ma cosa c'entra ora "La vita è un sogno o i sogni aiutano a vivere meglio"?!! Allora basta! Chiariamo le cose. Riassunto telegrafico. Robotnik rapisce tutti gli animali dell'isola STOP. Sonic decide di salvarli STOP. Recupera gli smeraldi STOP. Va alla base del dottore STOP. Lo riempie di botte STOP. Libera i suoi amici STOP. Ora questo è quello che accadde circa un anno fa ma quello che voi non sapete è ciò che accadde dopo (e non provate a dirci il contrario, chiaro!). Per prima cosa i 6 smeraldi del Chaos furono messi al sicuro in una cassaforte, poi vennero distrutti tutti i marchingegni di Robotnik dopo di che ognuno tornò alla sua vita. I piccoli pinguini riaprirono il loro ristorante cinese, i Cucù ricominciarono a co-



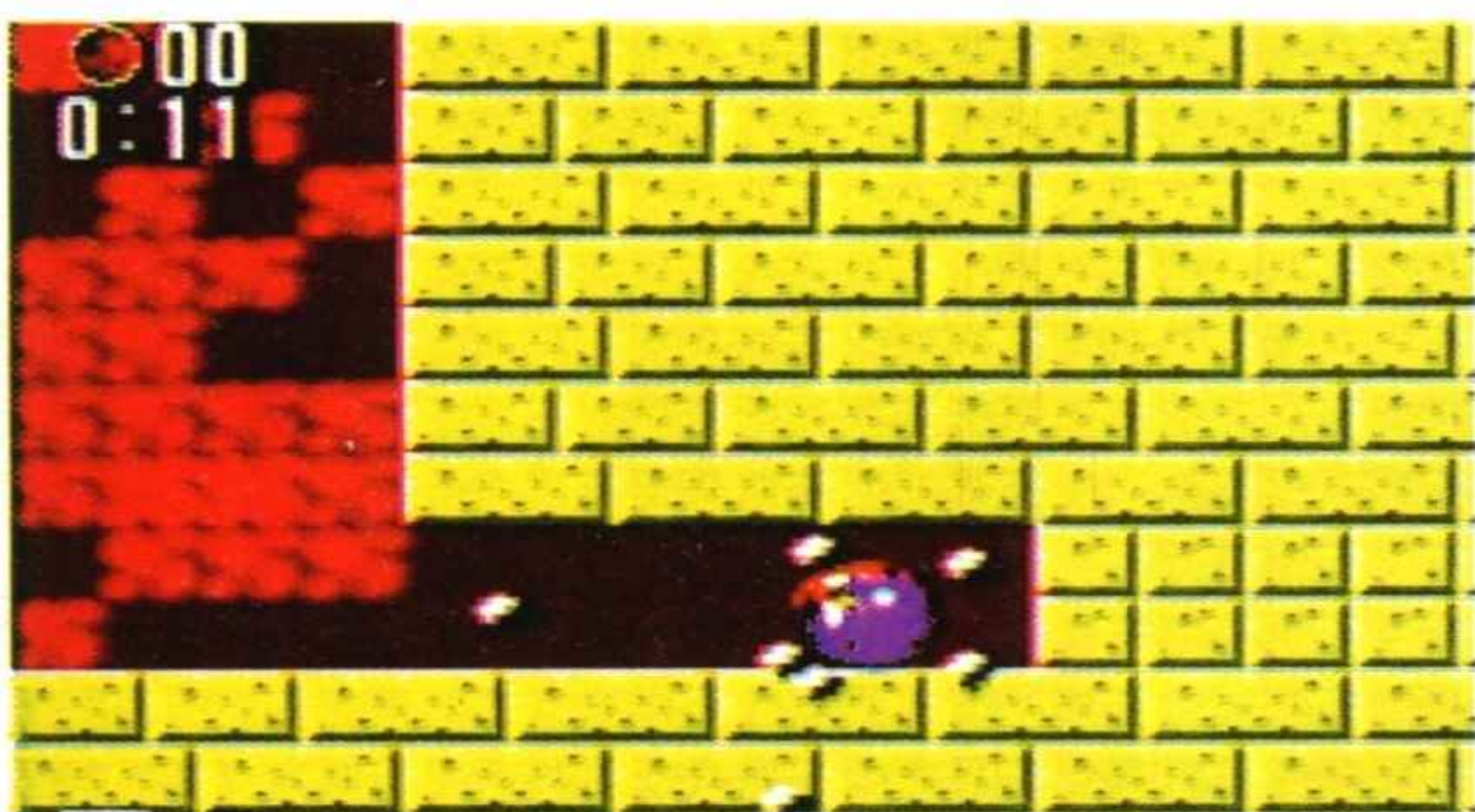
Ecco il nostro eroe che si libra impavido e sicuro nel cielo. Ma chi è il Barone Rosso a confronto ?



Un salto verso l'alto alla ricerca di nuovi anelli e nella speranza di superare le buche piene di materiale incandescente.

struire sveglie, i ghiri ripresero la loro attività di testa-materassi, i formichieri ed i moschettieri riaprirono la loro agenzia di disinfestazione (per la cronaca: se i formichieri sono animali che si cibano di formiche, i moschettieri sono esseri simili che però si nutrono di mosche) e così fecero tutti. Anche il nostro Sonic non fu da meno e mise su una piccola agenzia di trasporti posta-celere. Gli affari andavano a gonfie vele quando un giorno al nostro caro porcospino giunse da consegnare un pacco urgentissimo in Congo e più precisamente al rag. Bianchi via Vatussi N. 73 Tucamba Cabala il Colle 007 in provincia di Ambaradan. La cosa parve un po' strana al nostro eroe che si recò comunque a consegnare la missiva ma quando arrivò là si accorse che era stato imbrogliato. Non c'era nes-

sun Bianchi! Tutti sig. Rossi e Verdi! Così al nostro caro Sonic non restò altro da fare che tornare a casa ma il peggio doveva ancora venire. Infatti quando giunse sulla sua isoletta si accorse che tutti gli animali erano spariti così come i 6 smeraldi del Chaos. Il nostro piccolo porcospino, allora, si mise immediatamente a cercare qualche indizio ed alla fine trovò una lettera che diceva: "Aiuto Sonic! Robotnik è tornato ed ha catturato tutti gli animali dell'isola. So che credi di averlo eliminato per sempre ma lui ti ha tirato proprio un bel bidone! Mi tiene prigioniero in un luogo chiamato l'uovo di cristallo e per potermi liberare dovrai trovare e riportare qui i 6 smeraldi del Chaos. Il dottore mi ha fatto scrivere questa lettera perché mi ha detto che vuole liberarsi di te una volta per tutte quindi stai attento!



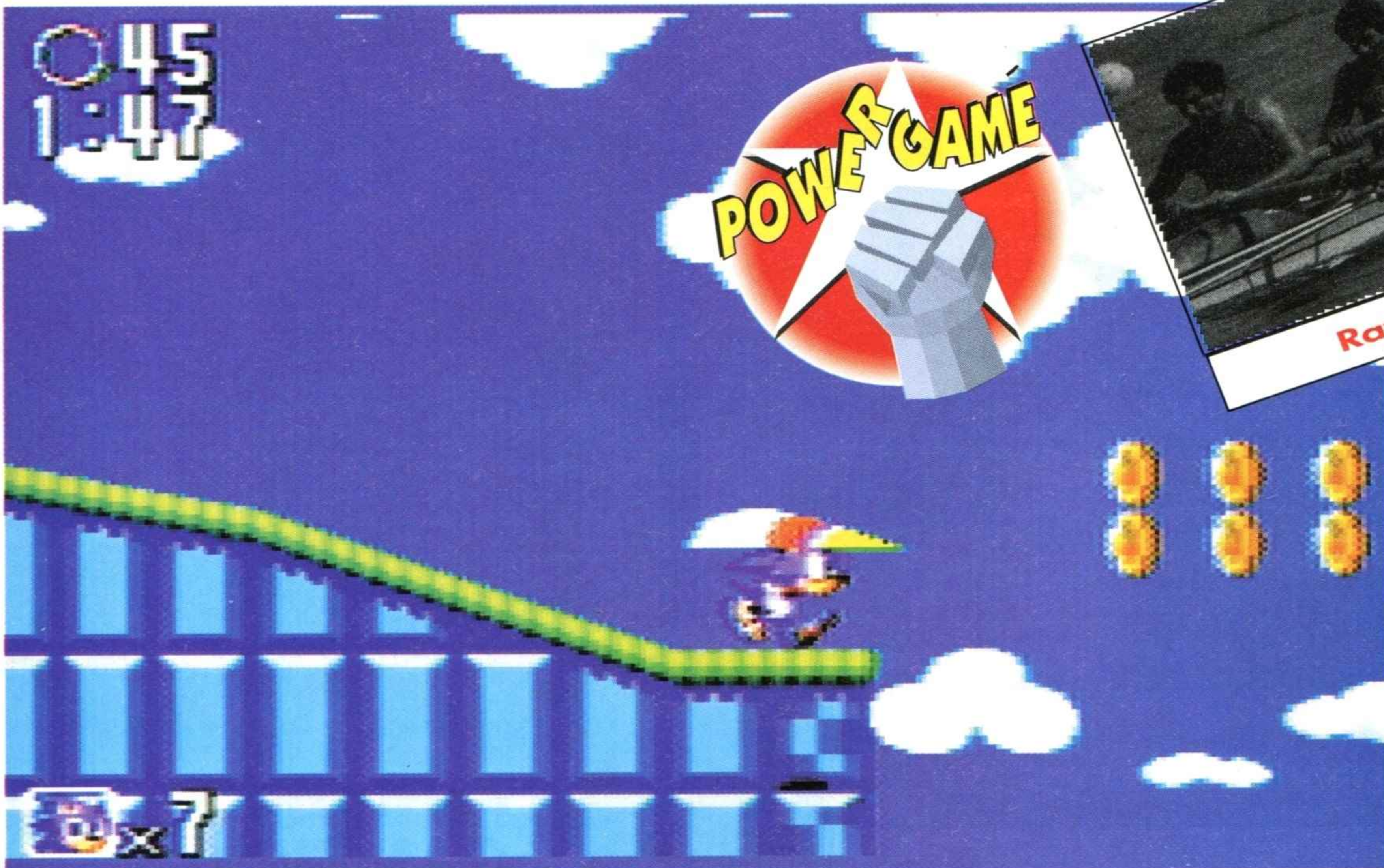
Rotolando, rotolando Sonic si apre un varco nel muro e raggiunge altri anelli.



Il secondo livello in tutto il suo splendore. Qui per riuscire a salvarvi dovrete veramente impegnarvi a fondo !



Ed ora per il vostro gaudio alcune immagini di un momento tipico del gioco. Qui possiamo vedere il nostro eroe che si lancia verso il cielo in cerca di un passaggio segreto. Speriamo solo che il soffitto non sia troppo duro...



A ora inizio il conto alla rovescia... 5...4...3...2...1...Lancio !

DOV'È TAILS?

È la stessa domanda che ci siamo posti anche noi dato che dopo averlo visto in copertina, nell'introduzione, negli schermi di pre-stage, nelle istruzioni, sotto le coperte, nel maglione e perfino nei nostri toast (i famosi panini alla coda di volpe!) nel gioco vero e proprio di lui (o lei?!?! Sarà, ma nell'introduzione sembra quasi che abbia il rossetto sulle labbra!) non ci sono tracce. Noi però non ci siamo arresi e così dopo affannose ricerche abbiamo scoperto dove è finito Tails; è andato a partecipare ad una caccia alla volpe! Scherzi a parte dovete sapere che grazie alla sua grande astuzia è riuscito a farsi catturare senza problemi e così ora potrete incontrarlo solo alla fine del gioco. Utilizzando questo espediente i programmatori hanno "abilmente" evitato di inserire l'opzione per 2 giocatori presente (peraltro con scarsissimi risultati) sulla versione per MD. Veramente una trovata geniale! Chissà se in Sonic 3 troveremo Peppino U' Meccanico o la Fata Bagonghi...



O.K. ragazzi, sono d'accordo che alla sfortuna non ci sia un limite ma qui ora si esagera !

Sinceramente Tails." Appena finito di leggere Sonic ebbe un sussulto e poi si mise a pensare a chi diavolo fosse questo o questa Tails che aveva firmato la lettera. La cosa comunque non aveva molta importanza perché il nostro eroe era pronto a partire. Sapeva il rischio che correva ma i 7 livelli a scrolling omni-direzionale non lo spaventavano così come non gli facevano né caldo né freddo i 6 mostri di fine livello, gli schifidi esseri delle varie zone e le terribili asperità del terreno che lo avrebbero portato a scalare montagne, a nuotare in acque vorticose ed a volare in cielo senza neanche un Kleenex per paracadute. E allora via! Più veloce della luce!

SONIC GAME GEAR

Incredibile ! Veramente incredibile ! La versione Game Gear di Sonic è addirittura superiore a quella della sua controparte immobile (leggi non portatile) a 8 bit. Infatti la maggiore velocità della CPU ha permesso ai programmatori della Sega di ottenere uno scrolling più veloce e di avere degli sprite di dimensioni veramente galattiche sullo schermo. Il sonoro è rimasto invariato (è stata però aggiunta la mitica sintesi vocale iniziale : "SEGA") così come la struttura dei vari stage e la giocabilità mentre il livello di difficoltà risulta leggermente incrementato. In conclusione un gioco mitico che non potete assolutamente perdervi pena l'estirpazione delle unghie dei piedi. Provare per credere.



MS 92%
GG 94%

Sin dalle prime partite a *Sonic 2* appare chiaro che il gioco sfrutta veramente all'osso le possibilità del Master System; grafica, sonoro e velocità la fanno da padroni ed anche la giocabilità è veramente ben calibrata. Detto questo però bisogna fare una precisazione, infatti il prodotto, pur riprendendo lo schema di gioco del suo predecessore (a parte qualche particolare tipo la mancanza di un bonus stage o la presenza di particolari mezzi di locomozione) è strutturato in maniera diversa. Infatti i livelli ora sono più grossi e si sviluppano in tutte le direzioni a mo' di labirinti nei quali sono aumentate le trappole ed i trabocchetti a scapito dei nemici. A nostro parere, comunque, questo non intacca minimamente il gioco (anzi!) che rimane molto divertente e merita sicuramente di essere acquistato. Rotola... Rotola... Strada facendo rotola...

COMMENTO & VOTO

SCHEDE TECNICA

Titolo _____ Sonic the Hedgehog 2
Casa _____ Sega
Distribuzione _____ Giochi Preziosi
N° Giocatori _____ 1
Continua? _____ Sì
Livelli di difficoltà _____ 1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Muove Sonic attraverso lo schermo



Per saltare

NOVITÀ BOLLENTI APPENA SFORNATE

Se aspettate gli altri state freschi

SEGA MEGA-CD
MEGA DRIVE

GAME GEAR



PC SUPER-DUO
CORE GRAFX II

Nintendo



SNK



Nintendo
GAMEBOY

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA



CONSOLE GENERATION S.a.s.
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLE
E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA MORGANTINI 29 (ang. via Capecelatro)
TEL. 02/487.095.94 • FAX 02/487.095.85

battiamo tutti sul tempo

VIDEO LAND

APERTI DALLE 10.00 ALLE 22.00

DOMENICA E LUNEDI DALLE 14 ALLE 22

ORARIO CONTINUATO DOMENICA APERTO



NOI SIAMO QUI



MM Loreto

(USCITA VIA CARETTA)

SNK NEO GEO - SUPER FAMICOM

NOLEGGIO

Altri dicono di avere prezzi stracciati, imbattibili...

VENDITA

i nostri sono da Vedere... da Sentire!!

Via Pecchio, 2 (Mi) - = 02/ 29402806 - M.M. Loreto

MEGA DRIVE

SUPER NES

GAME BOY

GAME GEAR

MEGA DRIVE

ATARI LINK

VIDEO LAND

LOTUS TURBO CHALLENGE

Le sfide con gli amici hanno da sempre costituito il sale del divertimento videoludico la serie Lotus è un esempio di questo assioma. Dopo *Top Racer* per il Super NES è ora la volta del suo collega per Mega Drive.



La grafica del livello desertico è accettabile.



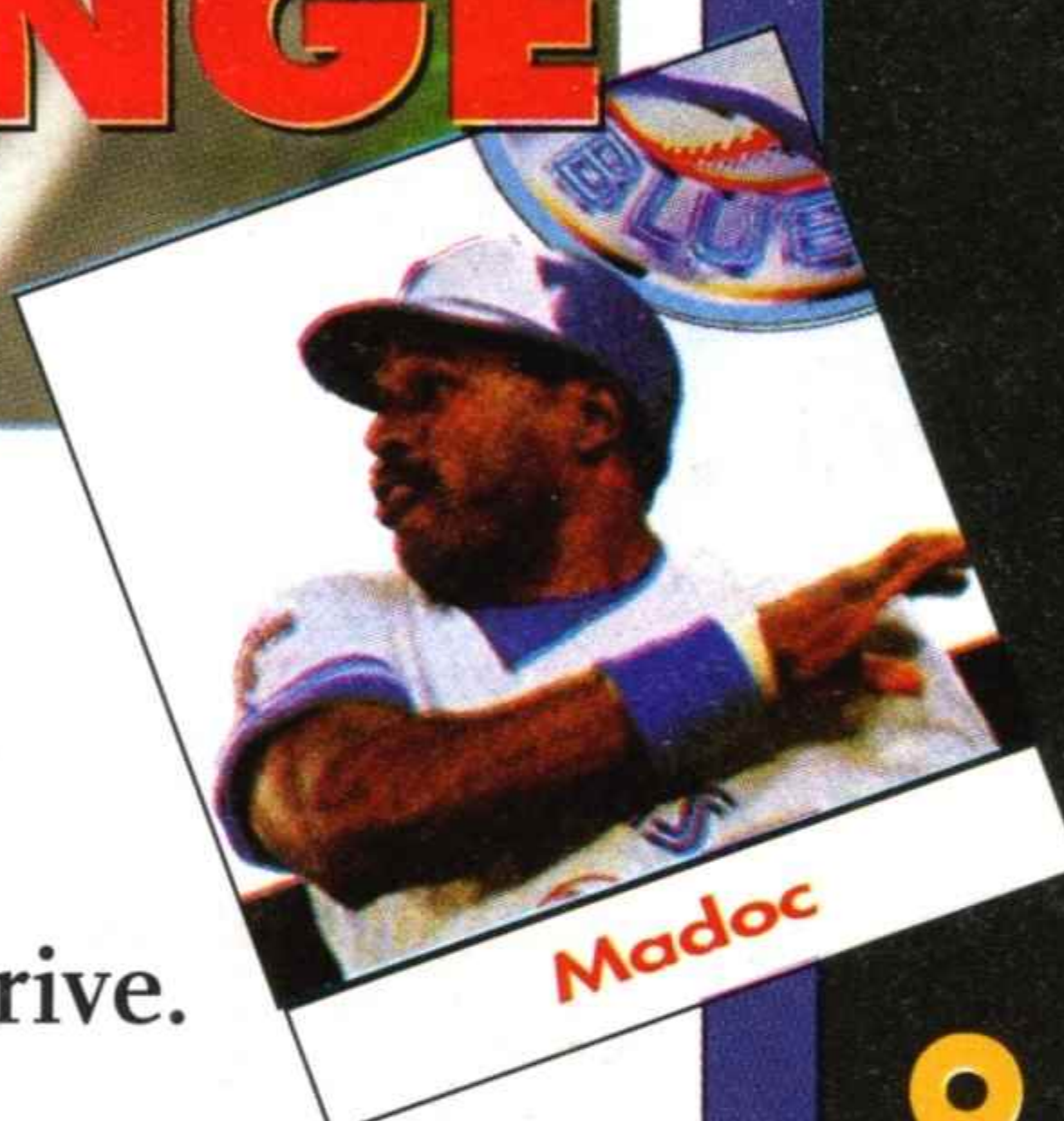
Gli elementi del paesaggio sono proprio pochi.



La nebbia, uno scempio cromatico. Difficilmente si poteva fare di peggio.

“Ehi! attento, non vedi che quella tartaruga sta tentando di superarci sulla destra!”
 “Pirata della strada! E pensare che stiamo filando a più di 120 miglia orarie!”
 “Davvero...? Non me ne ero nemmeno accorto”
 Ecco, in un dialogo immaginario, il riassunto di una partita a *Lotus Turbo Challenge* per Mega Drive. Ebbene sì, quella che era la caratteristica principale del capolavoro di programmazione per Amiga, *Lotus Turbo Challenge II*, è venuta a mancare in questa versione per il 16 bit della Sega. Sto parlando della velocità: pur sapendo di infliggere una pugnalata alla schiena a tutti i fan della console Sega, devo riscontrare la velocità notevolmente inferiore di questa versione Mega Drive, rispetto a quella per Amiga.
 Il gioco, nonostante il titolo, non è la prima versione di *Lotus*, bensì la seconda. La struttura ricorda quella di *Out Run*: dovete percorrere una serie di circuiti inframezzati da Check Point; ognuno di essi deve essere attraversato entro un tempo limite, solitamente abbastanza stretto, pena l'eliminazione dalla gara. Tutto qua, il gioco è molto semplice e la sua forza dovrebbe stare nella velocità e nella fluidità dell'animazione, peccato che entrambe queste caratteristiche lascino a desiderare. Già dal primo livello ci si rende conto che qualcosa non funziona: lo scrolling del paesaggio scorre a fatica, gli alberi e i cartelli sono pochi e disegnati male e anche la nostra Lotus non brilla per qualità grafica. Procedendo nella partita arriviamo al livello notturno e, successivamente, a quello contraddistin-

to dalla nebbia; la resa grafica è da mettersi le mani nei capelli, le varie sfumature sono rese con un effetto di puntatura orripilante; uscendo dai tunnel il cielo notturno rimane, per una frazione di secondo, illuminato a giorno: è come se i programmatori avessero realizzato questo prodotto con noncuranza, senza badare alle esigenze di noi poveri videogioicatori.
 Passando al modo per due giocatori, che dovrebbe costituire la ciliegina sulla torta di questa cartuccia, abbiamo un'altra delusione: non solo la velocità delle macchine rallenta considerevolmente ma anche gli spostamenti laterali sono rallentati, dandoci l'impressione di pattinare piuttosto che di affrontare una curva. Sfidare un amico ad una gara all'ultimo colpo d'acceleratore rimane pur sempre un ottimo modo di trascorrere un pomeriggio casalingo, anche se, cercando una cartuccia da giocare in compagnia, *Super Off Road* costituisce senza dubbio un'acquisto migliore.



PROVE
game power

65%

Non penso che ci sia molto da aggiungere a quello che ho già detto nella recensione. Una ulteriore nota di demerito va al sonoro, assolutamente inferiore alle potenzialità della macchina: la sintesi vocale sfiora il ridicolo, le musiche sono poco ispirate, insomma, anche sotto questo punto di vista *Lotus* delude. A chi consigliare questo gioco? Francamente non saprei, alcuni livelli, nonostante tutto, sono abbastanza veloci e potrebbero anche piacere a chi non avesse visto la versione per Super NES o quella per Amiga; in ogni caso la produzione per Mega Drive ci ha regalato titoli ben migliori di questo e dall'Electronic Arts è lecito aspettarsi molto di più.



COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

| | |
|-----------------------|---------------------------|
| Titolo | ___ Lotus Turbo Challenge |
| Casa | ___ Electronic Arts |
| Distribuzione | ___ Giochi Preziosi |
| N° Giocatori | ___ 1-2 |
| Continua? | ___ Password |
| Livelli di difficoltà | ___ 1 |

GUIDA

SOTTO CONTROLLO

NOTA: I comandi sono completamente riconfigurabili.

Per sterzare, accelerare, frenare o cambiare

Lancia un grido di sfida

Per sterzare, accelerare, frenare o cambiare

Per sterzare, accelerare, frenare o cambiare



Select

Ele Gambarà, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambarà
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 a 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 a 8 Mb con moduli sram, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.

50 Pz. L. 800 cad.

100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.

50 Pz. L. 1300 cad.

100 Pz. L. 1200 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box L. 2.500

50 Posti con chiave L. 13.000

100 Posti con chiave L. 16.000

150 Posti a cassetto L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART

L. 249.000

CON SONIC L. 279.000

GAME GEAR L. 249.000

CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2

JOYPAD

ALIMENTATORE+SCART

A SOLE

L. 389.000

SNES CON UN JOYPAD

A SOLE

L. 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

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

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200 **TELEFONARE**

Amiga 600 L. 499.000

Amiga 600 con HARD DISK L. 879.000

Amiga 600 con monitor 1084/s L. 915.000

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

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L. 1.440.000

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

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore L. 129.000

Drive interno per amiga 500 con tasto L. 119.000

Drive interno per amiga 2000 L. 129.000

Drive esterno con Apocalypse L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

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

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k L. 49.000

Espansione 1Mb per A600 L. 139.000

Espansione 2Mb con clock L. 280.000

Espansione 4Mb con clock L. 440.000

Espansione 2Mb ESTERNA L. 299.000

Espansione 1Mb per plus L. 99.000

Espansione 2Mb per 2000 L. 330.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000

COMMODORE 1084S
L. 430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

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

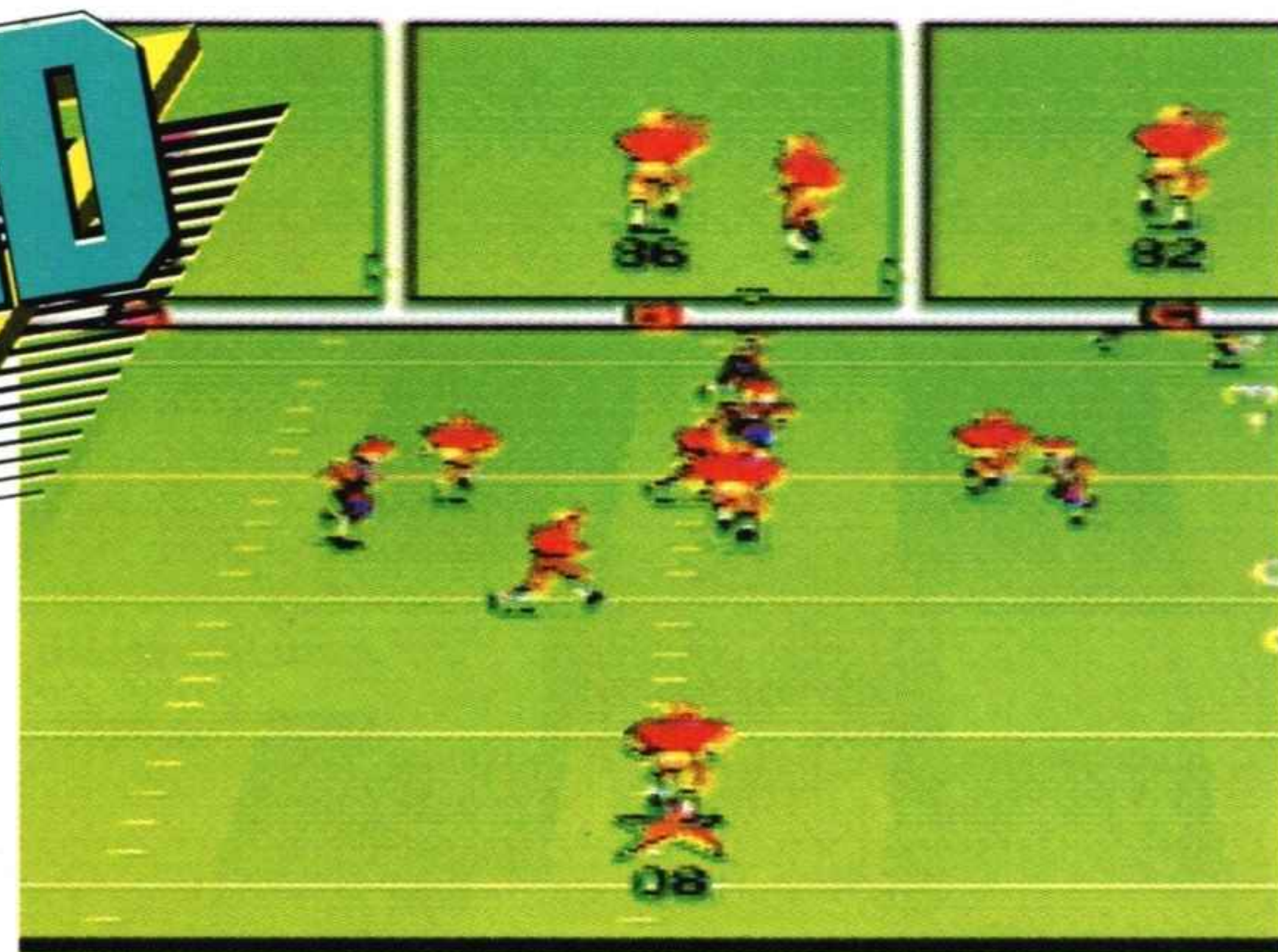
TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

JOHN MADDEN FOOTBALL '93

Una nuova stagione NFL è in corso e quindi l'Electronic Arts non manca l'ormai classico appuntamento con un nuovo gioco di John Madden.



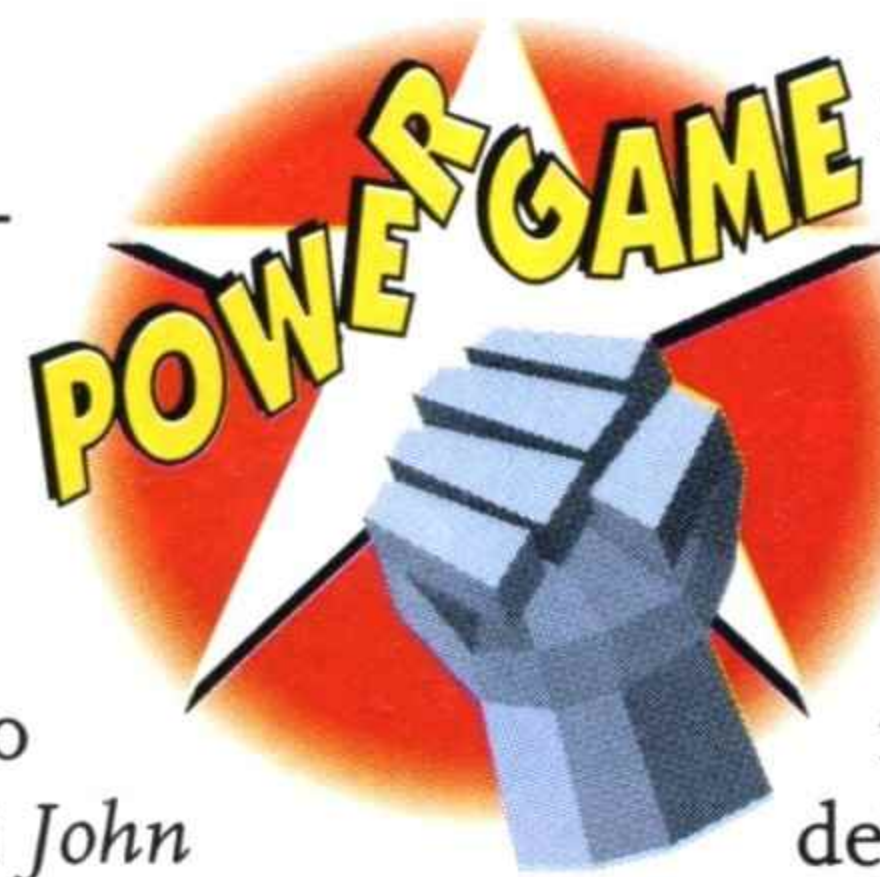
L'impaginazione delle finestre delle azioni è cambiata rispetto a JMF92, ma i comandi sono gli stessi.



In questa edizione i ricevitori sono indicati dai numeri di maglia così da sapere sempre a chi state lanciando la palla.

La Electronic Arts ha scoperto un filone inesauribile - il football americano targato John Madden Football - e ormai sembra intenzionato a sfruttarlo anno dopo anno. *John Madden Football '93* è il seguito, o meglio, un aggiornamento di *John Madden Football '92* che a sua volta era il seguito, o meglio, un aggiornamento di *John Madden Football*. Rispetto a questo primo titolo le cose non sono cambiate gran che (anche se a onor del vero bisogna dire che non ce n'era bisogno visto che *JMF* era già al primo episodio un ottimo gioco di football americano), ancor meno lo sono rispetto al secondo. In pratica le variazioni rispetto al precedente sono poche e tutte di forma più che di sostanza.

Sostanzialmente il gioco è uguale: la visuale del campo - un 3D in prospettiva sfalsata che, a mio parere, è la migliore per un gioco di



football - è rimasta la stessa, e gli unici cambiamenti degni di nota (si fa per dire) sono la visualizzazione degli spalti gremiti di pubblico durante i field goal e i tentativi di extra point e una nuova animazione della finestrella di misurazione del primo down tramite catena. Come detto, niente di speciale. Anche il sistema di comando è rimasto lo stesso, con anche in questo caso una modifica grafica o meglio di "impaginazione" dello schermo: le finestre relative alle azioni da selezionare invece di essere accorpate nella parte alta dello schermo sono separate e fanno da cornice al campo di gioco. E allora, direte voi, cosa c'è di nuovo che valga la pena di essere sottolineato? Ovviamente le nuove squadre della stagione NFL 92-93 complete di giocatori nuovi e relative statistiche. E poi l'inserimento di 8 nuove squadre storiche tra le migliori degli ultimi vent'anni di NFL: i Dallas Cowboys del 1977, i San Francisco 49ers del 1984, i Chicago Bears del 1985, ecc. E poi alcune nuove mosse animate come la ricezione a pelo d'erba, il placcaggio per il colletto della maglia e il colpo di casco tra compagni di squadra per festeggiare un'azione riuscita. Infine, sono state migliorate le statistiche (che è anche possibile salvare grazie al nuovo sistema di memoria su EPROM). Ora non ci sono soltanto le statistiche della partita, ma anche quelle individuali che vi danno la possibilità di vedere come si sono comportati i vostri giocatori sia in attacco che in difesa.

| San Francisco PLAYER STATS | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|
| A PLAYER STATS B GAME STATS C SCORING SUMMARY | | | | | | |
| TOUCHDOWNS | | | | | | |
| POS | # | TD | RA | RY | PR | PV |
| HB | 30 | 0 | 2 | 4 | 0 | 0 |
| WR | 80 | 0 | 0 | 0 | 1 | 32 |
| WR | 82 | 0 | 0 | 0 | 1 | 24 |

Le statistiche sono state ampliate con l'aggiunta delle statistiche per singolo giocatore e il "riassunto" delle mete.

PROVE game power

92%

John Madden Football '93 è, come già scrivemmo per *JMF '92*, fantastico, anzi a mio avviso il miglior gioco di football per Megadrive. Non è però decisamente migliore del precedente come fu *JMF '92* rispetto a *JMF*, visto che le modifiche sono prettamente cosmetiche e non di sostanza. Quindi, se non avete nessuno dei due titoli precedenti (ma dove avete vissuto in questi anni?) non dovete perdervi assolutamente questo *John Madden Football '93*, soprattutto se siete appassionati di football americano. Se invece ne possedete già uno, l'acquisto di *JMF '93* è una spesa inutile - vi ritrovereste con un gioco già visto e nel quale, magari, siete ormai troppo bravi per trovare stimoli a giocarlo. Risparmiate i soldi per qualcos'altro.

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo John Madden Football '93
 Casa _____ Electronic Arts
 Distribuzione _____ Giochi Preziosi
 N° Giocatori _____ 1 o 2
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ Tanti

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il giocatore evidenziato da una stella nelle otto direzioni possibili

Per mettere in pausa

I pulsanti A, B e C hanno funzioni differenti a seconda della situazione di gioco.



L'ARTE
DEL
DIVERTIMENTO
E'
COMPUTER ONE



£ 237.000

MEGADRIVE

NOVITA'

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

SONIC



MEGACD



MEGADRIVE + SONIC +
MEGA CD + 1 GIOCO
£ 899.000

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

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



SONIC
THE
HEDGEHOG 2

OFFERTA ONE

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

343504
TEL. 051 343362
347736

FAX
051/344906



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

£. 1.199.000



GAMEBOY
+
TETRIS

£. 175.000



GAMEGEAR

£. 238.000

GAMEGEAR
+ SONIC 2
TELEFONARE

GAMEGEAR
+ TV TUNER
£. 419.000



GAMEBOY
NOVITA'

GAMEGEAR
NOVITA'

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

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

OFFERTA ONE GAMEBOY

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



10% DI SCONTO
CON
LA ONE CARD!!!

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

343504

TEL. 051 343362 FAX. 051 344906

347736

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA - GARANZIA 12 MESI

The ADDAMS FAMILY

NINTENDO
NES

E chi poteva pensare che il miglior amico di famiglia, visitatore fisso di casa Addams, nonché fidato avvocato di Gomez, fosse in realtà un viscido ladro? Nessuno forse, eccetto lo stesso Gomez, vittima dell'imbroglio che lo ha portato a firmare il testamento truffaldino compilato da quell' azzecagarbugli di Tully Lopez.



Ecco Gomez in un tipico scenario da Addams...Civette e nodi scorsoi sullo sfondo tenebroso!...

Sfuggito alla fine a lui riservata, Gomez è tutto deciso ad adoperarsi al fine di trovare e liberare tutti e sei i membri della sua famiglia, appositamente nascosti e sistemati dal perfido avvocato. Ma l'impresa che deve affrontare è tra le più difficili, perché non solo deve mettere sottosopra la casa ed usare questo e quell'oggetto al posto giusto, ma deve anche stare attento alle mille insidie disseminate ovunque nella sua spettrale abitazione. Queste, originariamente, dovevano servire per tenere lontani i ficcanaso, ma, impazzite a causa dello spostamento spa-

zio-temporale degli Addams in una dimensione malefica, ora aggrediscono chiunque gli si avvicini. Il gioco si presenta come una miscela di due generi: avventura e piattaforme. Del primo possiede i vari enigmi da risolvere e gli oggetti da usare in determinate situazioni e luoghi; del secondo presenta la struttura vera e propria, lo stile di gioco e l'immediatezza dei comandi, uniti alle classiche piattaforme e ai nemici vari sui quali saltare. I sei Addams da liberare, oltre a costituire delle tappe fondamentali da raggiungere per terminare il gioco, servono anche ad altri



E che dire di questo bel tritico di teschiacci malefici? Sarà meglio prestare attenzione!



Questa è una delle trappole di casa Addams, e come vedete non è il caso di fidarsi troppo.



Altro che tombe dei Cappuccini!

70%

Senza dubbio gli amanti di *Maniac Mansion* potrebbero avere da questo gioco tante nuove soddisfazioni, amplificate dalla presenza degli elementi platform, nonostante le varie lacune grafiche e sonore. Tuttavia, gli appassionati dei platform puri possono trovare questo gioco parecchio frustrante e monotono sia per la presenza di enigmi non troppo semplici, sia per una mancanza di gratificazione una volta raggiunti determinati elementi: fare salti mortali per raccogliere un oggetto che poi non si sa utilizzare, è quantomeno poco allettante. Il consiglio, in definitiva, non può che essere: per molti, ma non per tutti!

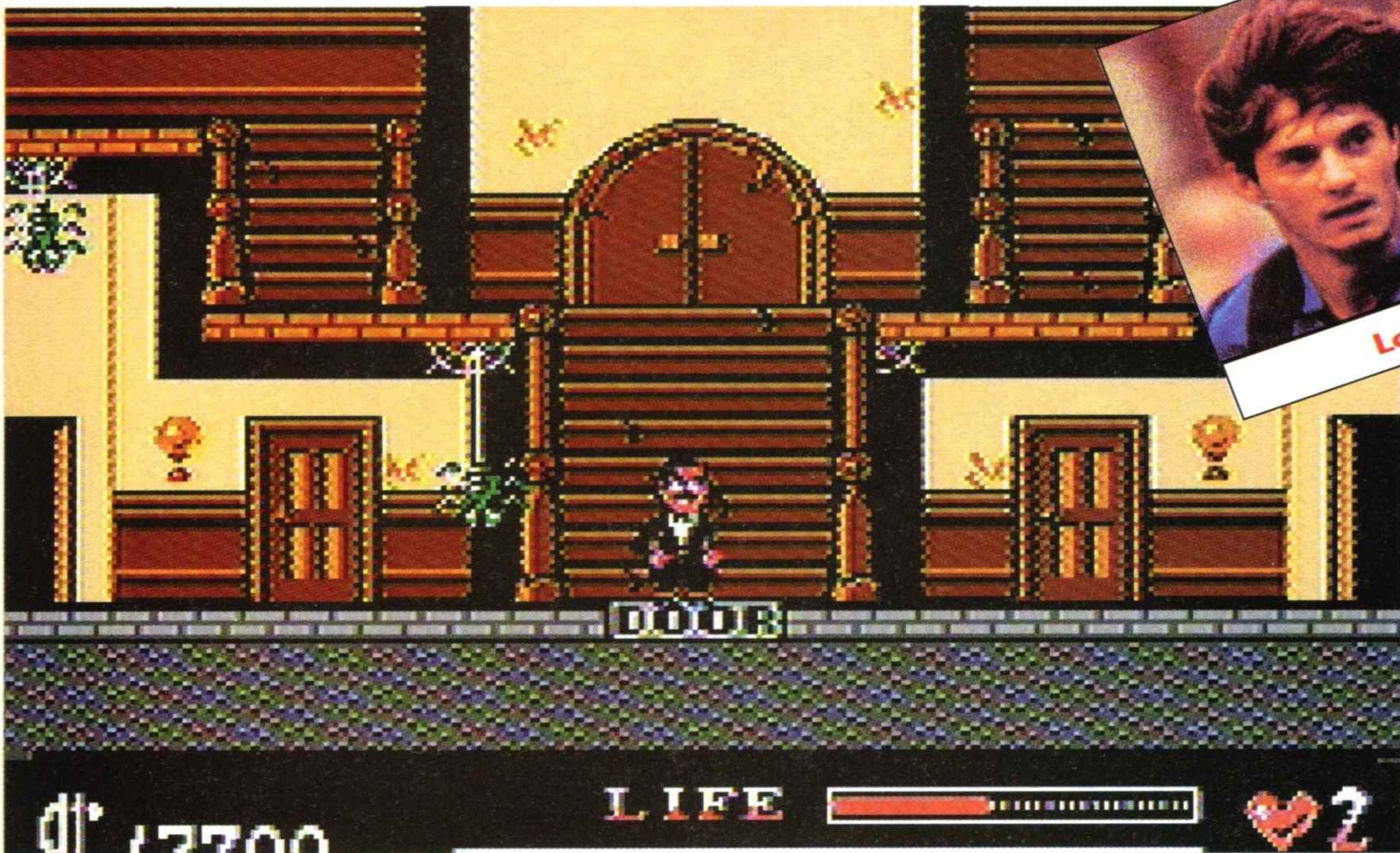
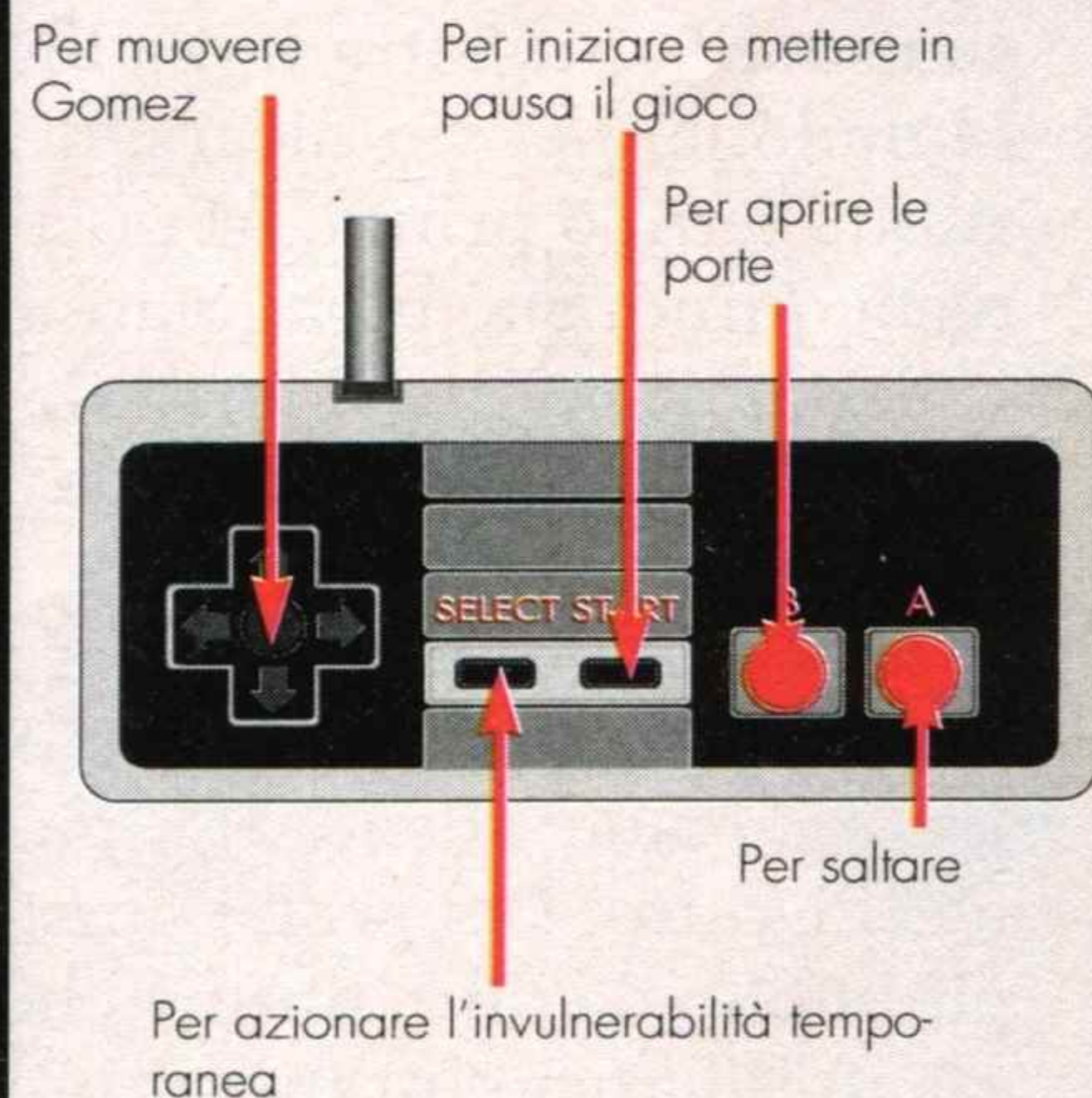
COMMENTO & VOTO

SCHEDE TECNICA

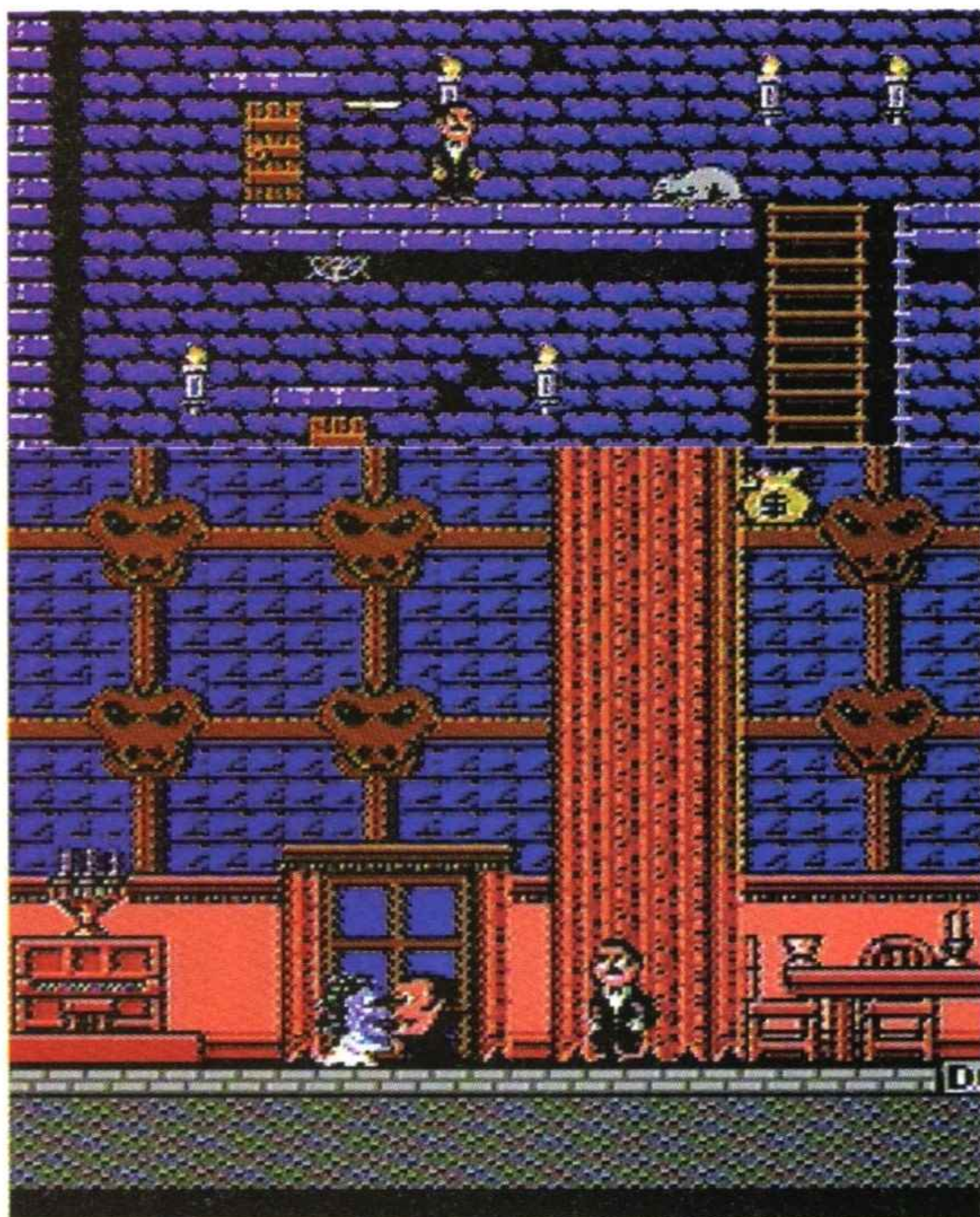
| | | |
|-----------------------|-------|-------------------|
| Titolo | _____ | The Addams Family |
| Casa | _____ | Ocean |
| Distribuzione | _____ | Leader |
| N° Giocatori | _____ | 1 |
| Continua? | _____ | 3 |
| Livelli di difficoltà | _____ | 1 |

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



Sopra: l'interno di casa Addams... La pulizia non è il loro forte: guardate che ragnatele!
 Destra: i sotterranei del castello, c'era da immaginarselo, sono pieni di topastri...
 In basso: la sala da ballo; voulez-vous danser?



scopi, ad esempio per aprire nuovi passaggi, consentendo così la scoperta di nuove locazioni e nuovi oggetti. Le stanze da esplorare sono molte e forniscono un importante contributo alla creazione della spettrale ed umoristica atmosfera. La grafica impiegata per tale scopo, non è, però, ciò che di meglio può dare l'otto bit più venduto nel mondo: i personaggi, gli oggetti, le stanze e tutto quello che riguarda l'aspetto esteriore è di pessima qualità, tanto che la mancanza di nitidezza induce, a volte, a commettere errori di valutazione nei salti. Stesso discorso per il sonoro: la classica musicchetta degli Addams (tadadadà, clap, clap!), pur carina, alla lunga si rivela noiosa e fastidiosa.

CHI L'HA VISTO

GRANNY - la nonna pazza, che sa cucinare solo pinne di pescecane e rotule di scimpanzé, si trova nella fornace ed attende che Gomez gli porti lo strumento che le permette di mettere in moto la terrificante macchina della nebbia.

LURCH: si trova in biblioteca a studiare il galateo e, per farlo tornare "normale", il suo padrone deve portargli lo spartito musicale. Quando ne è in possesso, si produce in una eccellente esibizione alla spinetta.

PUGSLEY - il bambino cicciottello, che gioca solo con la dinamite, è fuori dall'abitazione, nel giardino. Gomez deve portargli i tre ingredienti della pozione esplosiva, con la quale è in grado di far saltare in aria metà edificio e scoprire, così, la porta del passaggio segreto, che conduce al fiume misterioso.

MANO - il macabro personaggio si trova nella camera da letto degli Addams. Una volta recuperato, fornisce al padrone un potere che si può usare solo tre volte: l'invulnerabilità temporanea, azionabile con il tasto Select.

MERCOLEDI' - la bambina carina con le trecce si trova nel congelatore. Il suo stato non è tra i più confortevoli, in quanto è completamente...congelata! Per aiutarla, Gomez deve portarla in un luogo caldo... e liberatala dal ghiaccio riceve la chiave dell'attico.

MORTICIA - l'elegante, bellissima signora Addams, che aspetta con ansia di poter sussurrare nell'orecchio del marito le paroline in francese, è nella stanza di Gomez. Una volta salvata, il gioco giunge al termine.

SHADOW OF THE BEAST II

E due! Dopo il successo di *Shadow of the Beast* nelle versioni Master System e Mega Drive, ecco apparire magicamente sul 16 bit Sega il secondo capitolo delle avventure del famoso uomo bestia.

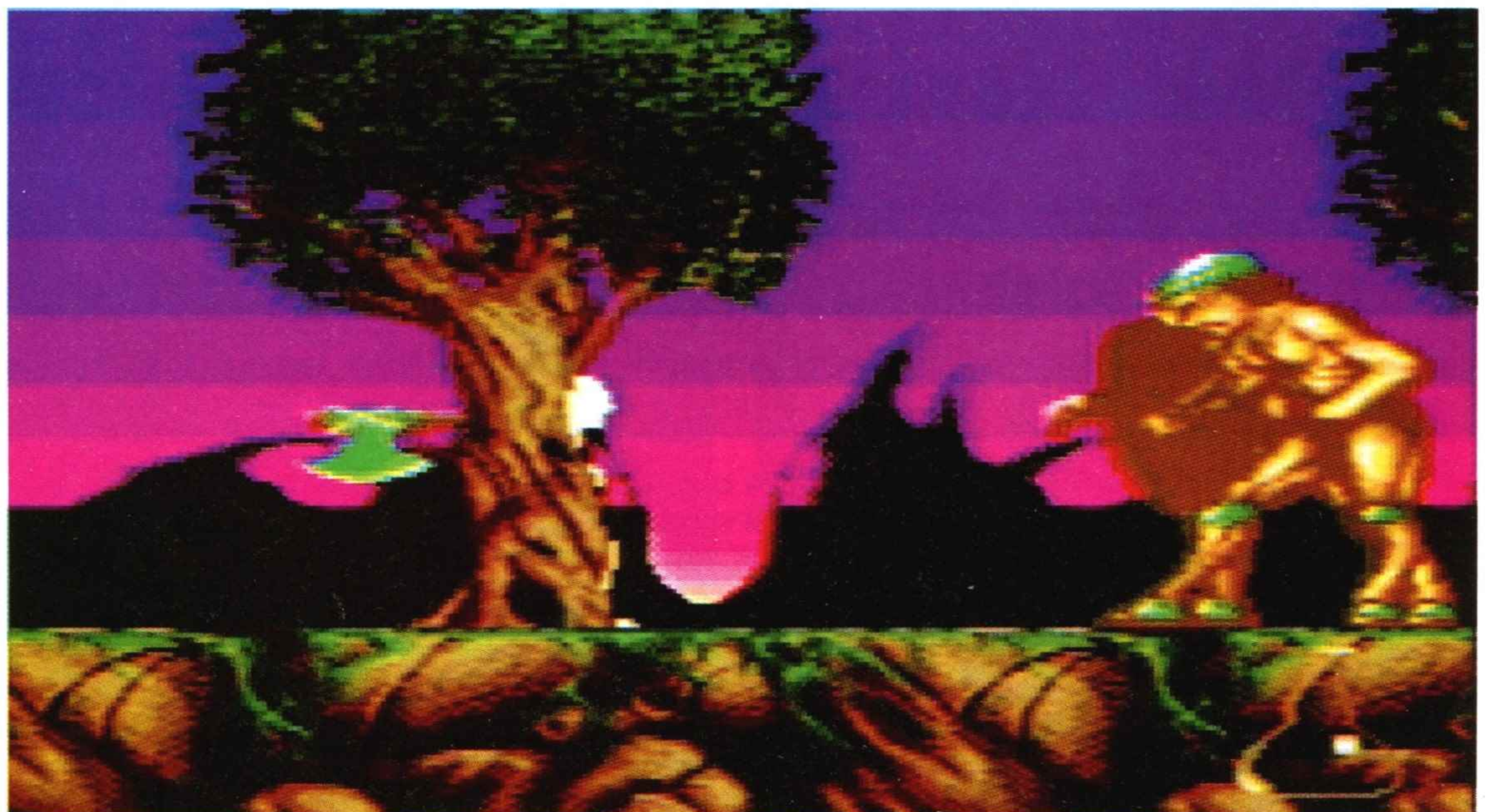


Tutto cominciò quando il nostro eroe era ancora in fasce. Egli, infatti, venne rapito dal malvagio natural. prestanom. test. di quiz figl. di. can. mago-bestia Zelek, che ritenendo il piccolo l'ennesimo figlio illegittimo di Maradona, lo privò delle sue sembianze umane trasformandolo in un essere metà capra e metà Raist. Quando, però, suo padre venne sacrificato davanti ai suoi occhi, il desiderio di vendetta prevalse sull'incantesimo che aveva segregato la sua volontà, e armatosi di mazzuola batticarne affrontò il malvagio Zelek uscendone vittorioso. Tutto sembrava tornato alla normalità, la pace regnava, alla televisione trasmettevano per la cinquantesima volta la serie di Ken il Guerriero e, soprattutto, il nostro eroe aveva riacquisito le sue sembianze umane di cui andava molto fiero. Ma mentre trascorreva una tranquilla vacanza nella sua villa al mare di Praticello Galattico, un messaggero gli portò la notizia che Zelek era ancora vivo e che aveva rapito sua sorella (un'altra figlia illegittima di Maradona) per vendicarsi del torto subito tempo prima. Al nostro eroe non resta quindi che ingaggiare nuovamente battaglia contro il terribile mago-bestia e tentare di salvare la sua amata sorellina.

Questa è la breve (!!!) trama di *Shadow of the Beast II* un gioco che miscela elementi arcade, adventure, puzzle e picchiaduro. Del protagonista non c'è più molto da dire, tranne che, se prima era un incrocio tra una capra e Raist, adesso possiamo affermare con certez-



Porgimi la lingua bel bambino. Ehi, ma che alitaccio che ti ritrovi. E lavati i denti, no!!! Se no lo dico a Zia Marisa.

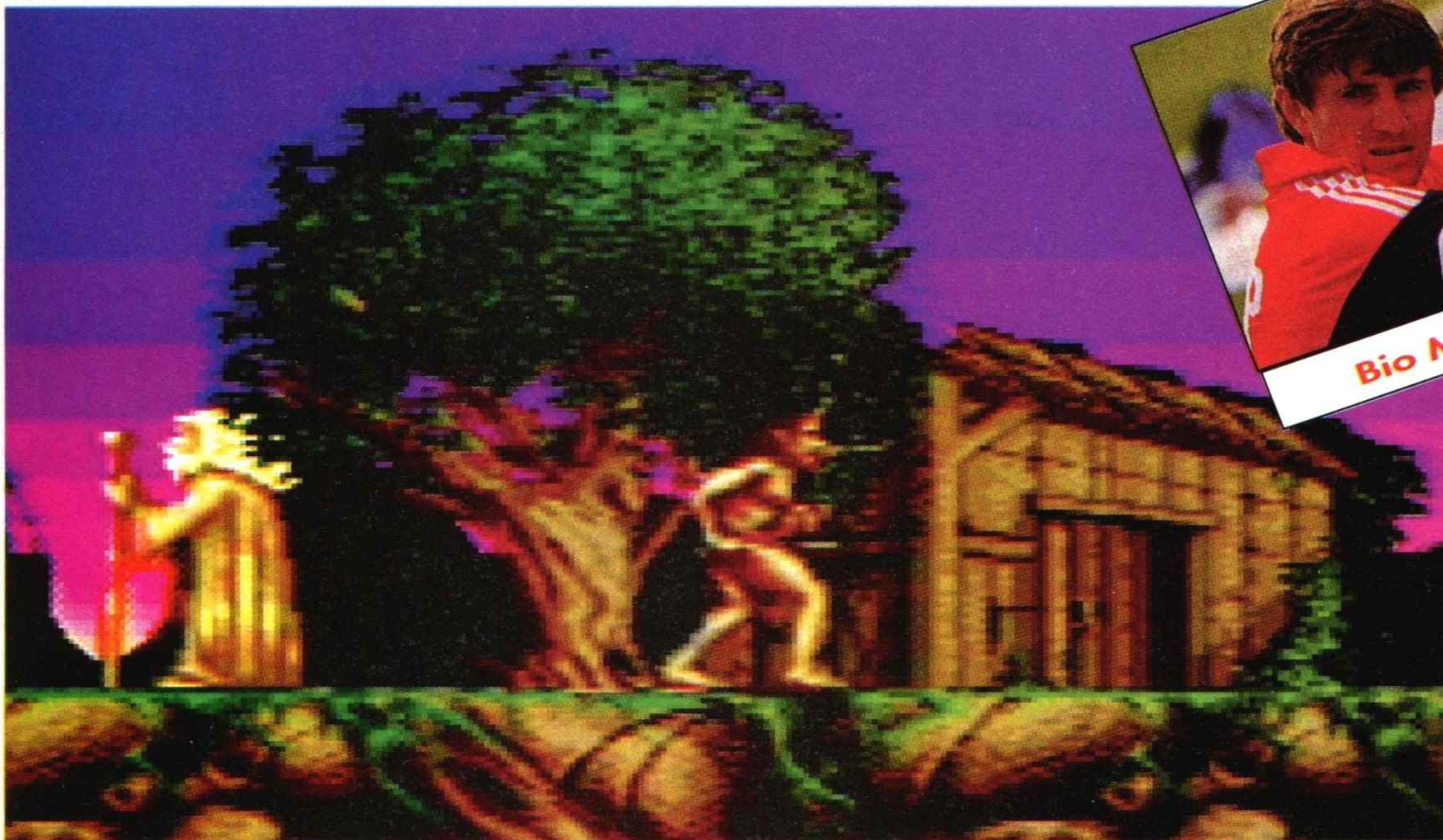


Troppobbbbbello. Un nemico alto come mezzo schermo. Sembra un gladiatore dell'Antica Grecia.

76%

Se dovessi dare un voto solo al fattore conversione *Shadow of the Beast II* si beccerebbe 100%. In effetti alla Psygnosis hanno fatto un ottimo lavoro nel trasportare l'eccellente grafica e il sonoro che contraddistingueva la versione Amiga. Ma (non è tutto oro quel che luccica) questo vale anche per la giocabilità. Come l'originale, il gioco è praticamente impossibile da terminare senza l'ausilio di Cheat Mode o codici da usare con l'Action Replay. Siccome le due versioni sono praticamente identiche la giocabilità rimane alquanto scarsa e potrebbe scoraggiarne l'acquisto. Peccato, con qualche modifica il gioco sarebbe potuto essere molto migliore.

COMMENTO & VOTO

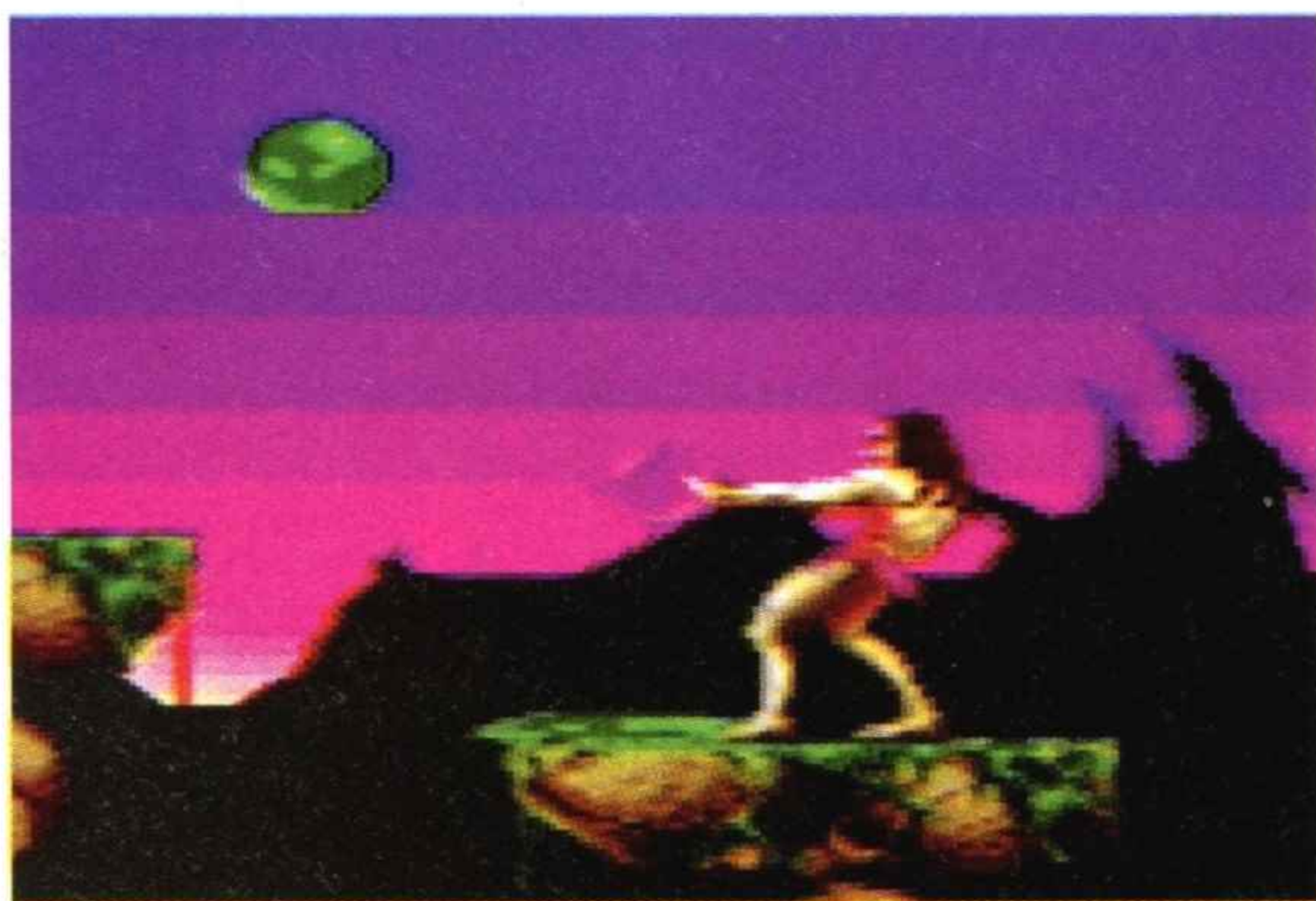


Bio Massa

Questo vecchio mi sembra Gandalf. "Ma no, che dici! Il vecchio stregone aveva ben altra classe!"



Scappare non è molto onorevole, ma molto saggio.



Una bella partita di pallavolo mi distende i nervi. Aaah...

za che si tratta proprio di Raist. Se confrontato con *Shadow of the Beast*, *Shadow of the Beast II* presenta alcune differenze riguardanti la struttura di gioco. Il primo era più orientato verso l'elemento arcade, nel secondo i programmatori hanno concentrato i loro sforzi sulla parte adventure, trasformando questo seguito in un gioco riservato ad un pubblico intellettuale e adulto, non solo perché il protagonista è nudo, ma poiché capita spessissimo di dover ricominciare la partita per delle sciocchezze, e le parolacce che solitamente seguono fatti di questo tipo non starebbero bene in bocca a dei bambini innocenti.

Dal punto di vista tecnico i programma-

tori hanno fatto un ottimo lavoro di conversione. La versione Mega Drive è praticamente identica all'originale per Amiga, sia per quanto riguarda la grafica che il sonoro. Inoltre sono state inserite nuove opzioni che permettono al giocatore di scegliere il livello di difficoltà (che anche al livello Easy resta, però, elevatissimo), di cambiare i controlli e di ascoltare le bellissime colonne sonore, tipiche dei giochi Psygnosis. Peccato che però non sia stata inserita la fantastica sequenza di introduzione che accompagnava la precedente versione, ma come dice un famoso detto non si può mica avere tutto dalla vita...

CONTINUA È BELLO

Siamo alle solite. Un gioco o è troppo facile oppure troppo difficile. Questo box vuole essere un appello ai programmatori, tipo quello di Dupont nella recensione di *Magical Quest* apparsa nel numero scorso, ma al contrario. Se, infatti, il nostro intrepido francese si lamentava del numero infinito di "Continue" presenti in un gioco, io mi lamento della loro assenza. È vero che troppi "Continue" diminuiscono la giocabilità, ma è pur vero che non avere questa possibilità in un gioco ultra difficile come *Shadow of the Beast II* non migliora di certo questa situazione. Vorrei vedere loro (i programmatori) dover ricominciare tutto daccapo ogni volta, magari per aver saltato male un ponte od aver mancato una corda all'ultimo livello. Insomma non credo che un paio di "continue" guasterebbero più di tanto! (Ecceccavolo! Non se ne può più! Basta! @#?%&... Grrrr! - © 1992 by Dupont)

SCHEDA TECNICA

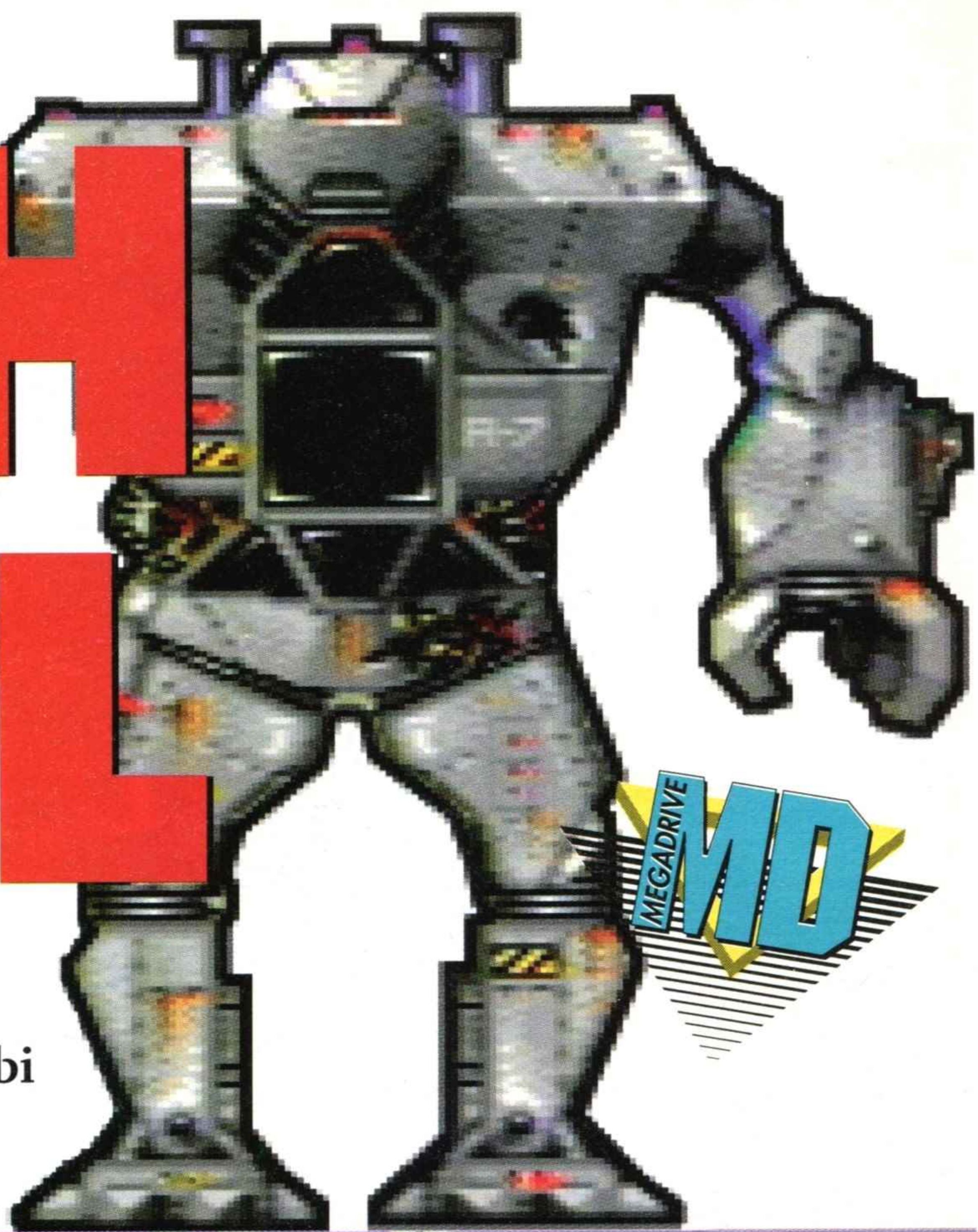
Titolo ___ Shadow of the Beast II
 Casa _____ Electronic Arts
 Distribuzione ___ Giochi Preziosi
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ No
 Livelli di difficoltà _____ 3

AZIONE/AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO



DEATH DUEL



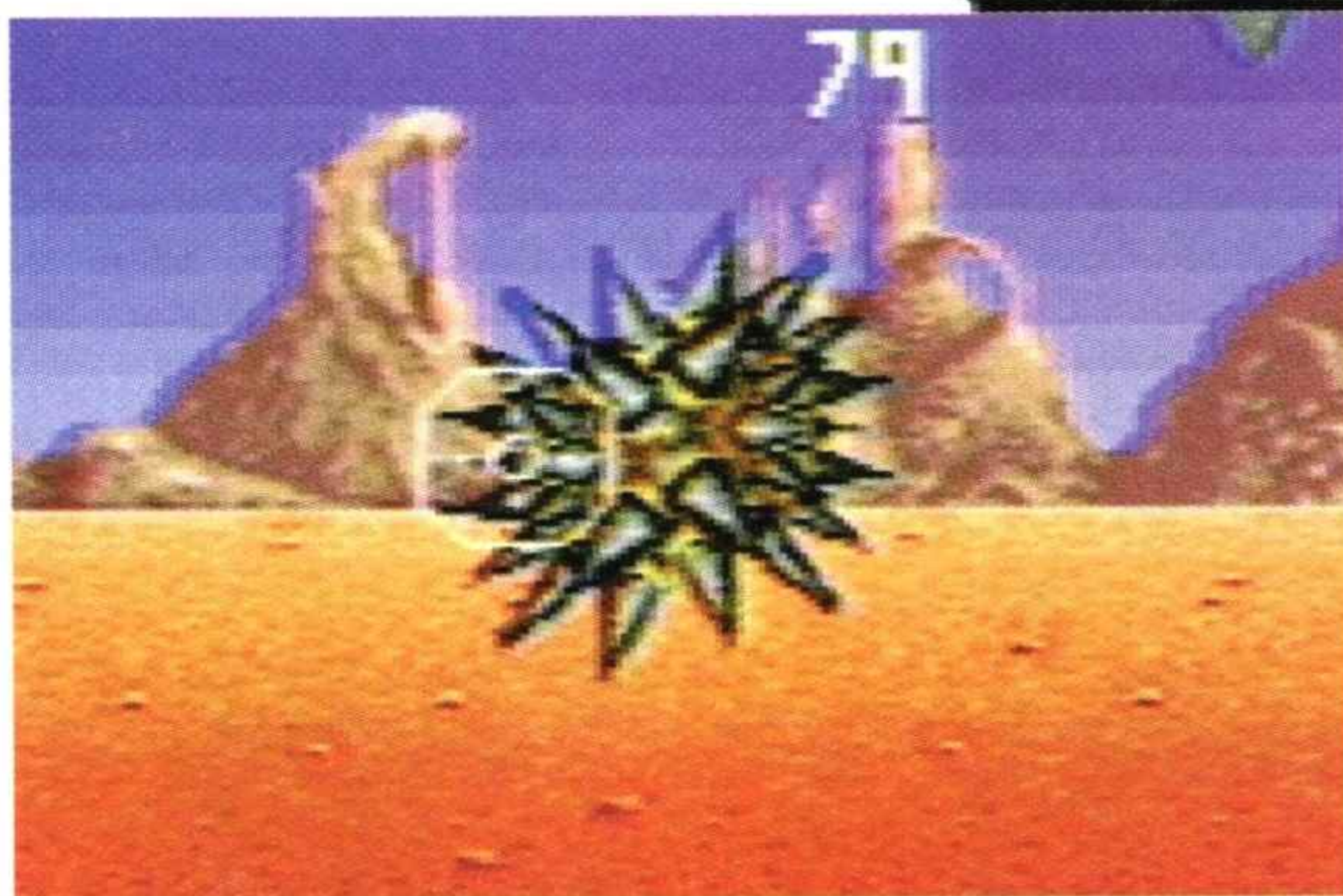
I gladiatori del futuro si scontrano nell'arena per decidere quale federazione avrà il controllo degli scambi commerciali intergalattici...

Anno 2170 a.D. 5 gennaio. Dal diario del comandante Barrett Jade, il guerriero interplanetario che è riuscito ad abbattere i nove rappresentanti delle federazioni concorrenti a quella terrestre, liberandola da ogni minaccia aliena futura.

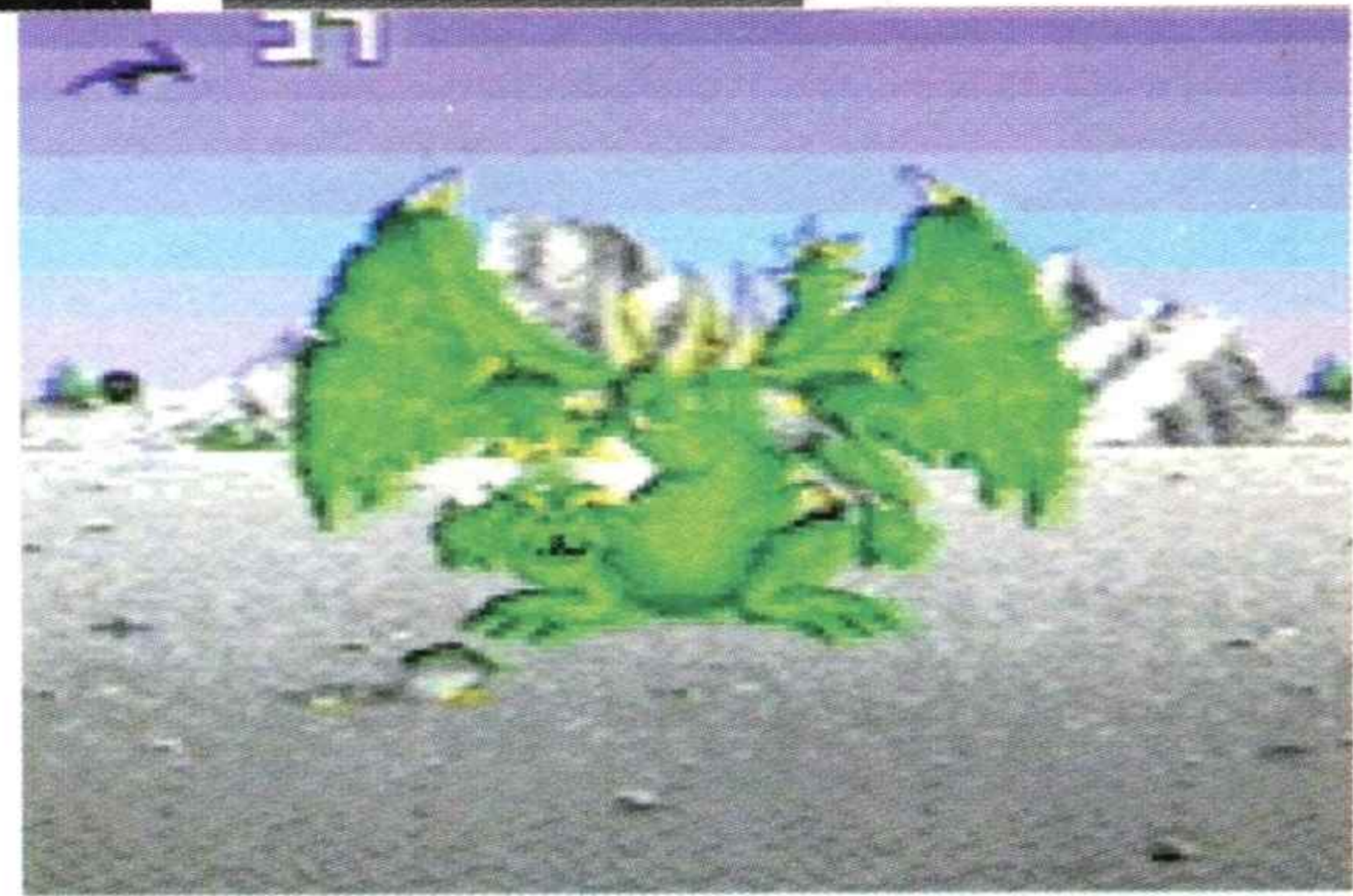
“Oggi al VideoMax (il televisore dell'epoca, NdR) ho sentito forse la più importante notizia dell'ultimo decennio: il Consiglio Intergalattico, con il decreto-legge XXT73.B, ha deciso di evitare ulteriori scontri armati tra le varie federazioni per il possesso dei più importanti scali commerciali, creando il Death-Duel Championship! Lo scopo di questi scontri non è di intrattenere il pubblico davanti al Video bensì di decidere quale federazione prenderà il controllo assoluto delle dieci galassie conosciute!” [...]

“Dieci giorni dopo la notizia del decreto-legge XXT73.B, grazie ad una buona dose di (s)fortuna, sono stato scelto per difendere la mia federazione per le grandi capacità dimostrate nell'ultimo conflitto interplanetario.

Il compito non si presenta molto semplice: riuscire a battere i 'Superg' non è solo difficile, ma quasi impossibile. Tutti i miei avversari sono veterani delle ultime tre guerre interplanetarie.” [...] “Oggi ho affrontato la mia prima battaglia: il perfido Shanox controllava un ottimo robot da combattimento. Potevamo spostarci solo lateralmente, muovendo a destra o a sinistra il mirino elettronico; il paesaggio era



Sembra un porcospino ma non è un porcospino. Attenti agli aculei.



Shanox ha un aspetto truce ma in fondo è un agnellino. Levatelo di torno.



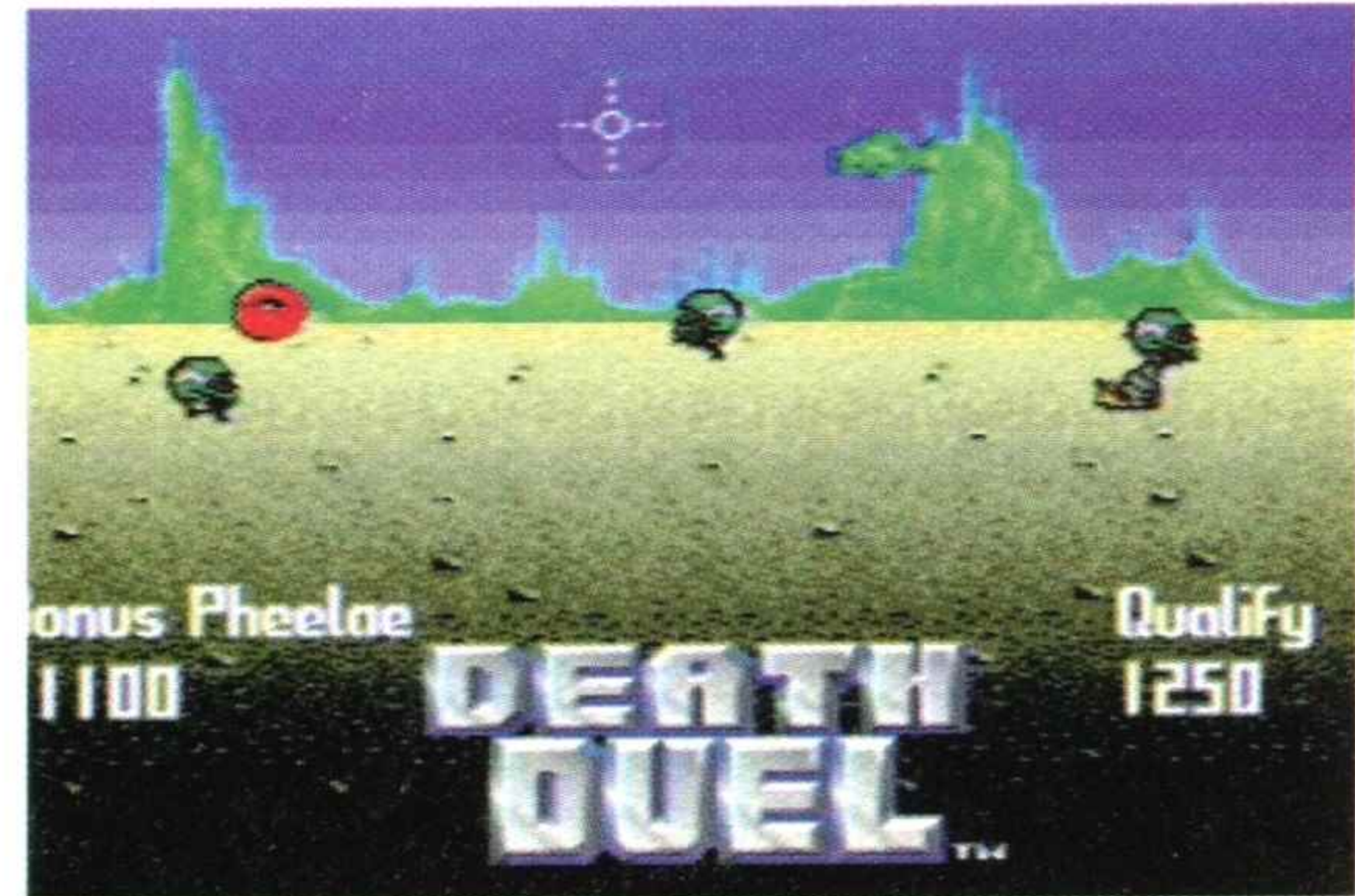
Ti manca qualche pezzo fratello? Peggio per te, ora ti blasto fuori dai piedi.



Costui si rivelerà uno dei vostri peggiori nemici. È proprio tosto!



Che bel robottone, sembra uno degli automi di Conan!



Un bonus stage. Poteva mancare in un gioco così?

si ringrazia computer one - BO

abbastanza spoglio, e solo qualche muro diroccato ci separava l'uno dall'altro. Quando poi ci trovavamo di fronte, potevo trasformare il mirino direzionale in quello creato esclusivamente per colpire l'avversario, più preciso e micidiale del primo. Il mio avversario mi ha colpito due o tre volte, ma poi sono riuscito a fermarlo distruggendogli le gambe. Dopo questo, è bastato piantargli un paio di missili nella testa per vincere il mio primo scontro..."



80%










La sfida classica tra i terrestri buoni e gli alieni cattivi è argomento di migliaia di giochi; fortunatamente questo prodotto targato Razor Soft si distingue per una nuova ed inedita visione di gioco in prima persona e, anche se non sfrutta a pieno le capacità grafiche del Mega Drive, per un'ottima giocabilità ed una buona colonna sonora. Se poi si pensa alle varie difficoltà inerenti alla scelta appropriata delle armi con cui si vuole sconfiggere il proprio avversario, il livello di longevità balza vertiginosamente in alto. Un prodotto che appassionerà di sicuro gli amanti dei giochi d'azione!

COMMENTO & VOTO



Il negozio degli accessori. Armi, missili, cotillons, chi più ne ha più ne metta. Tutto a prezzi irrisori.

YOUR ENEMIES

-  **SHANOX MOIASIL:** Il primo avversario che dovrete affrontare è un temibilissimo essere della razza Krag. Con l'esperienza di 529 anni d'età, 12 vittorie e l'agilità di un bue musciato, non è certo il più forte guerriero della galassia. Ocio però, perchè se gli blastate una zampa, la vedrete ricrearsi per clonazione. Cercate di colpire il suo testone.
-  **FORSAL JERABA:** questo contendente è provvisto di sei zampe e di un mega cannone a quattro canne più due lancia-razzi. Assomiglia molto ad uno scorpione, nonostante la veneranda età di 655 anni e ben 26 vittorie! Proviene dalla colonia di Lairdin.
-  **KRAX XARKTON:** 21 vittorie e 43 anni vissuti pericolosamente sono un buon biglietto da visita, soprattutto se si pensa che questo guerriero si affida a tattiche militari ben precise e alla sua materia grigia. Evitate di colpire il suo guscio e sparate solo colpi ben mirati.
-  **DARRIUS MORB:** Un cyborg di 42 anni con uno score di 89 vittorie dotato di un'armatura quasi impenetrabile, pronto a spazzarvi via grazie a suoi temibili razzi-protonici ed alla sua altissima agilità.
-  **BORB EUBISTAPCIA:** Un vecchiettoo!! Ben 698 anni mal portati con 121 vittime sul groppone. Qui la situazione diventa davvero pesante, state ben attenti perché la sua capacità di rigenerare i tessuti è altissima! Un specie di drago con il cervello di due centimetri cubici.
-  **KARL BORGAS:** Probabilmente imparentato con la famosa famiglia romana trasferitasi nella colonia delle Antille Cyborg, è il più giovane guerriero dotato del miglior mezzo in circolazione, con le più sofisticate armi del momento.
-  **KUROS TIZRAK:** Questo errore genetico di 38 anni con 76 precedenti vittorie è un incrocio tra un orco ed un verme del deserto. Dal primo ha ereditato l'intelligenza, dal secondo un orripilante aspetto e un'alta agilità.
-  **YORGIK SOMETIX:** Quest'orco di Silenia è caratterizzato da scarse velocità ed agilità, ma anche da 76 vittorie ed una piattaforma diesel ricavata dalla vecchia auto di Neon. Attenzione! Grazie alla piattaforma compie degli scatti di velocità invidiabili a Mansell.
-  **SIMAS JULIUS:** Se riuscite ad abbattere quest'ultimo guerriero potrete ritornare in patria da vincitore, ma sgasatevi subito! Perché Giulio ha la capacità di rendersi invisibile ai vostri occhi. Anticipate i suoi movimenti o ci lascerete presto la pelle.

NB: Per complicare la vostra missione i programmatori hanno imposto delle regole e delle precise restrizioni riguardo alle armi necessarie per abbattere i vostri nemici, siate quindi ben oculati nei vostri acquisti, ricordandovi che dopo aver ucciso ogni avversario dovrete affrontare un livello di qualificazione per ottenere ancora più soldi!

SCHEDE TECNICHE

Titolo _____ Death Duel
 Casa _____ Razor Soft
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ si
 Livelli di difficoltà _____ 1

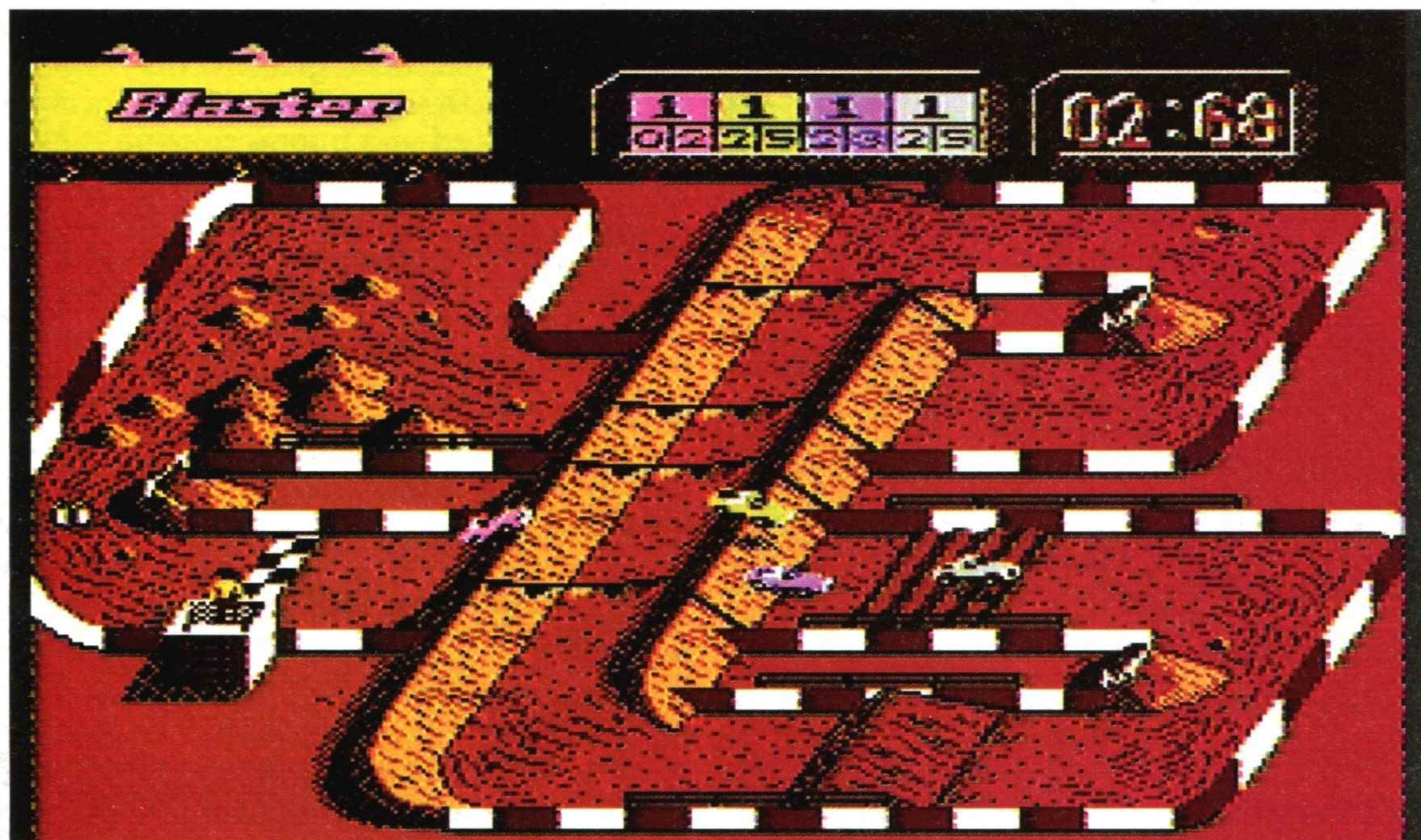
AZIONE

SOTTO CONTROLLO



SUPER NINTENDO OFF

Convertito per tutti i formati, dai tostapane ai forni a microonde, questo avvincente giochillo di corse arriva anche sull'8 bit Nintendo. Riuscirà a ricreare le stesse atmosfere di sfida?



Il circuito Blaster in tutto il suo splendore. Il lungo rettilineo è il posto ideale per scaricare la Nitro.

I roboanti veicoli sono sulla linea di partenza. L'aria è piena di tensione, la folla è in silenzio, i piloti, concentratissimi e determinatissimi, attendono solo che lo starter dia il via a questa nuova terrificante gara. I motori accesi emettono quel solito ruggito infernale, tanto feroce e tanto assordante da indurre qualche spettatore a ripararsi le orecchie.

Ecco, il momento è giunto: la bandiera si abbassa, è il via. Lo spettacolo ha inizio. I macchinoni affrontano le curve cercando di tagliarsi la strada a vicenda, effettuano sorpassi in modi davvero strani e occasionali, sgommano nelle pozzanghere facendo schizzare il fango dappertutto e affrontano le montagnette in modo tale da utilizzarle come trampolini, vincendo l'attrito e guadagnando terreno.

L'avvincente corsa è quasi giunta alla fine. I corridori sono arrivati al rettilineo finale. Il numero due utilizza l'ultima unità di carburante al nitro e riesce a superare tutti gli altri, quando proprio sulla linea d'arrivo perde il controllo del mezzo ed esce dalla pista.

Cose che succedono. Avete provato qualche emozione nella lettura di questa cronaca sportiva? No?!?

Va bene, avete ragione, come cronista non sono nessuno (anche se io non lo penso), ma se tutti gli elementi di questo tipo di gare vi appassionano, preparate i caschi e riscaldate i joystick, c'è *Super Off Road*, il simulatore perfetto di competizioni impolverate per uno, due, tre o quattro guidatori. Nelle diverse gare non bisogna vincere solo per guadagnare fama e puppe, ma anche per ricevere il premio in denaro, con il quale è possibile acquistare pezzi utili al potenziamento del fuoristrada.

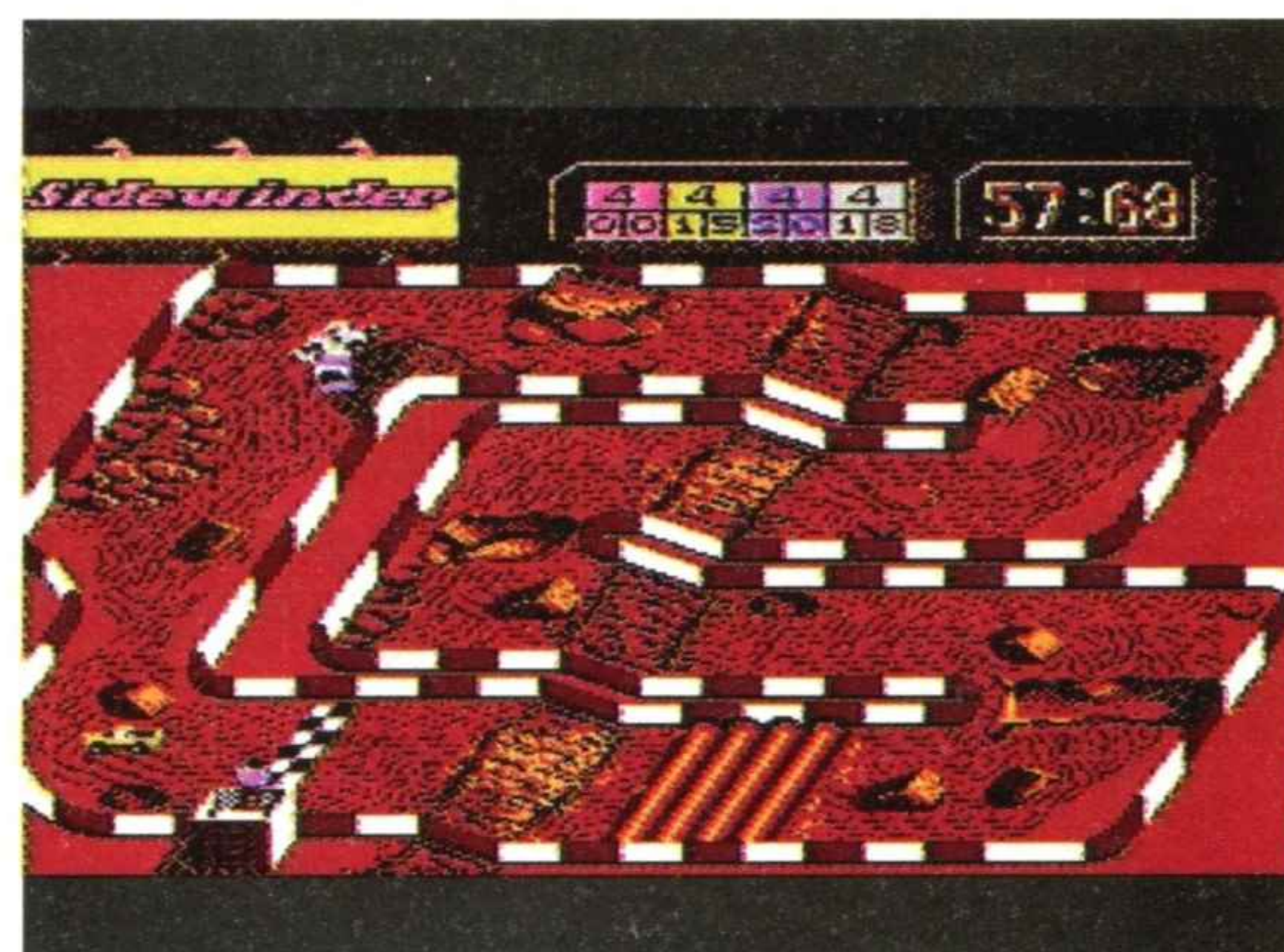
Tuttavia, denaro e unità di carburante al nitro possono essere reperiti sul tracciato, in quanto spuntano durante la corsa proprio come dei funghi.

Nelle prime quattordici gare è abbastanza facile arrivare primi; questo rende possibile portare al massimo tutte le caratteristiche del mezzo.

In questa prima fase di gioco si hanno a disposizione tre "vite", che però diminuiscono ogni volta che si arriva al quarto ed



Nelle salite non utilizzate la Nitro: la sprechereste.



In Sidewinder i bonus sono difficili da raggiungere.



Sembra l'incrocio magico di Criss Cross! Playtex?

ROAD

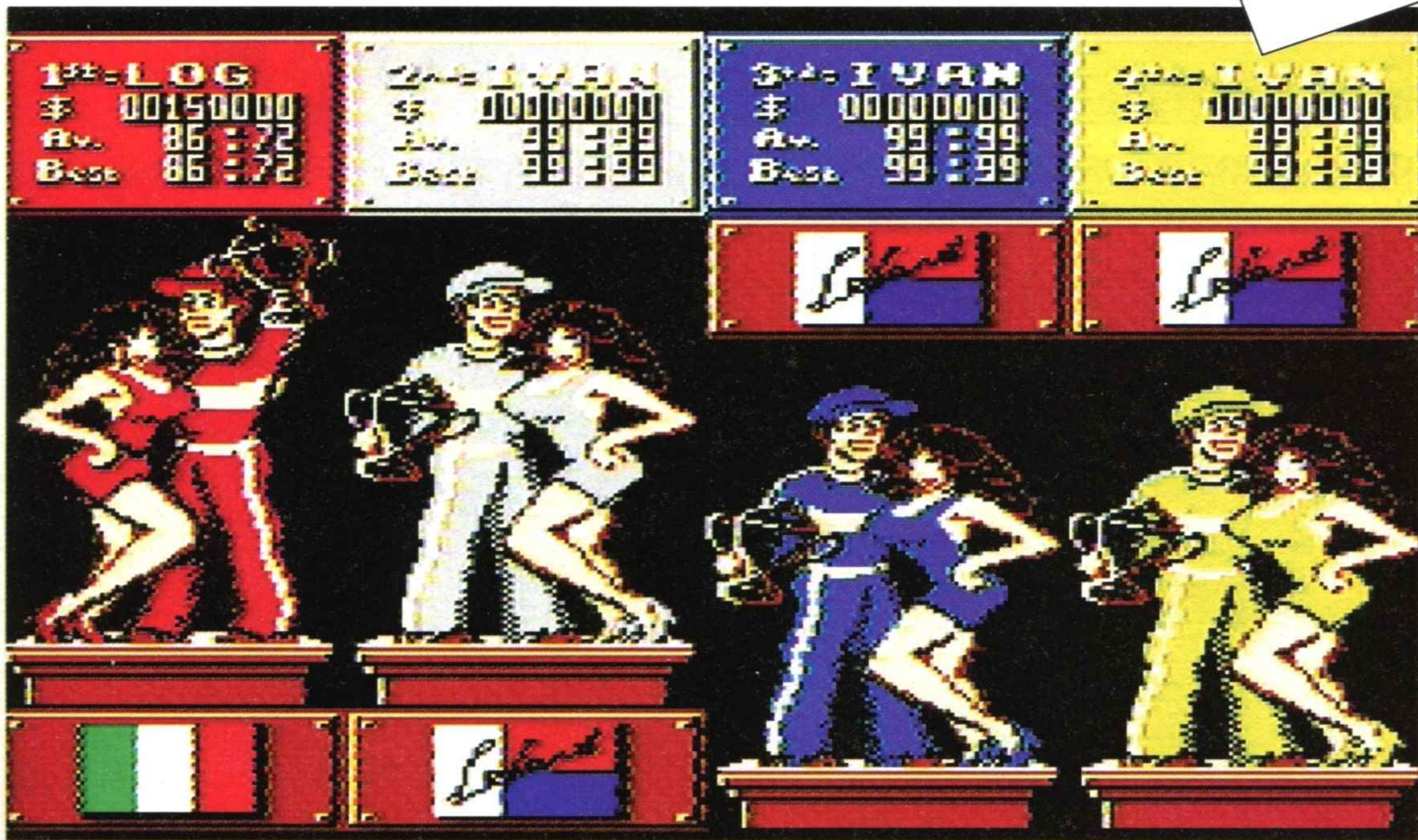


Log

81%

Il tentativo di portare questo gioco sull'otto bit di casa Nintendo è riuscito perfettamente. Le diverse piste accidentate da percorrere, la possibilità di avere uno stile di guida tutto personale, il poter potenziare il proprio fuoristrada, uniti a tutti gli elementi caratteristici di questo tipo di competizioni, contribuiscono a creare la giusta atmosfera, garantendo un singolare divertimento, specie se in gara si compete con degli avversari umani. D'altro canto, a lungo andare, il tutto può diventare noioso sia per gli appassionati, sia per i guidatori occasionali, in quanto non c'è una grossa varietà di gioco. Questo è l'unico, ma rilevante, difetto, perché in quanto a grafica e a sonoro *S. Off Road* sfrutta a pieno le potenzialità del NES. Divertente con gli amici, da soli...

COMMENTO & VOTO



Non avevamo dubbi riguardo alla tua abilità di pilota, Log! Non era il caso di fare lo sbruffone.

ACCESSORI PER UNA SUPER-AUTO



UNITÀ DI CARBURANTE AL NITRO - ognuna costa \$10000 e se ne possono avere fino ad un massimo di novantanove unità; durante la gara, utilizzarne una comporta una super-velocità per alcuni istanti.



PNEUMATICI - Con un prezzo relativamente basso è possibile migliorare la tenuta di strada, fino a ridurre a zero gli slittamenti del veicolo.



AMMORTIZZATORI - Questo accessorio è in grado di rendere più sicura e confortevole la guida, perché riduce il traballio del mezzo causato dalle asperità del tracciato.



ACCELERAZIONE - Anche se il suo costo è elevato, vale la pena acquistare questo accessorio perché contribuisce al miglioramento della ripresa del veicolo da corsa.



VELOCITÀ MASSIMA - Aumentare la velocità del fuoristrada è una delle prime cose da fare, nonostante l'elevata spesa che occorre fare per potenziare al massimo questo reparto.

ultimo posto. Ma anche se si terminano le "vite" è possibile continuare la partita quante volte si vuole, conservando tutti i potenziamenti fin lì ottenuti. Nella seconda fase tutto si complica: niente più continua-partita e avversari più agguerriti, anche se fortunatamente ad ogni primo posto si guadagna sempre una "vita". Se ancora non disponete dell'adattatore per 4 giocatori è venuto il momento di correre ad acquistarlo, non potreste spendere meglio i vostri risparmi.



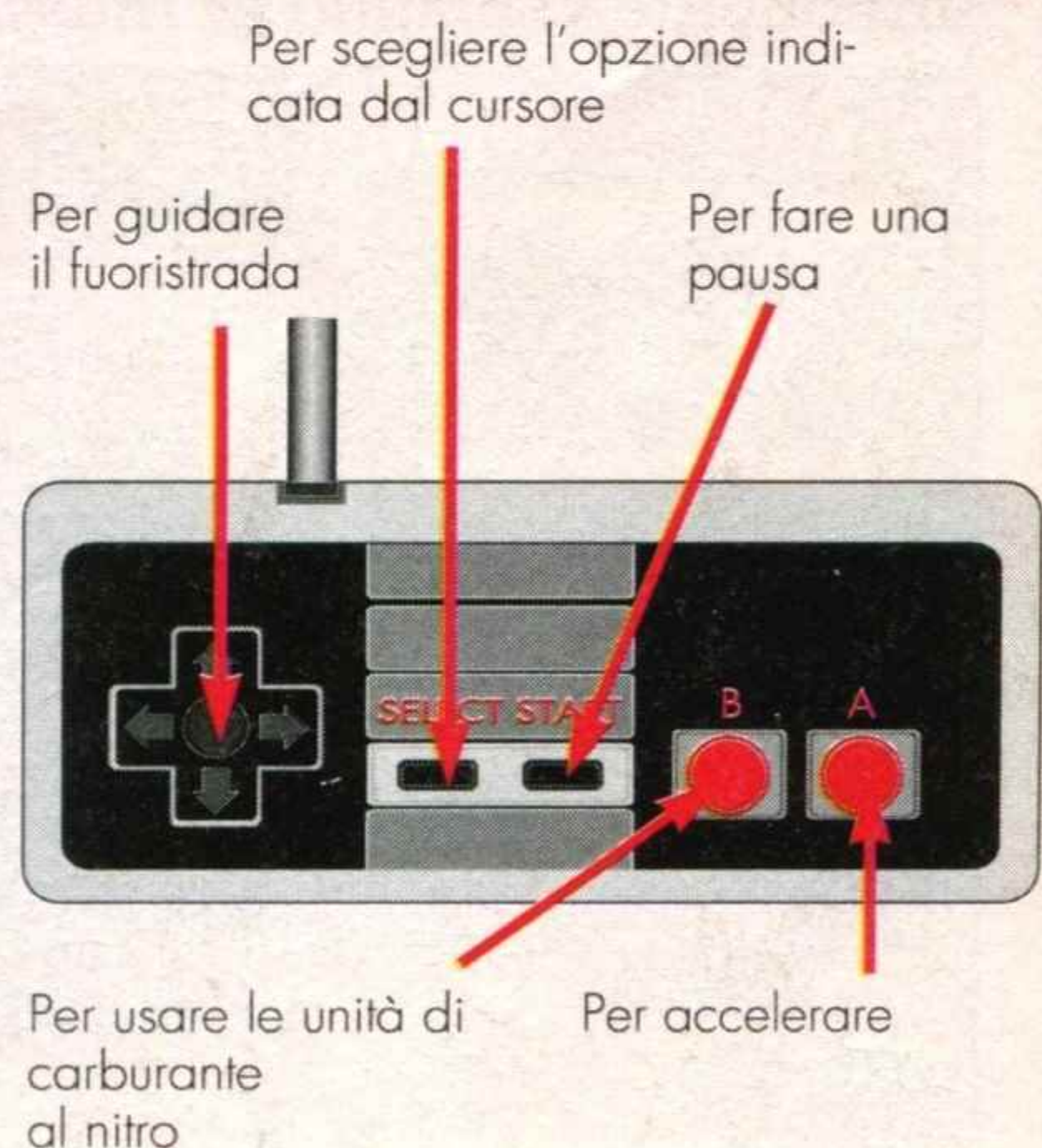
Spendendo le vostre vincite non sprecate i vostri soldi.

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Super Off Road
 Casa _____ Nintendo
 Distribuzione _____ Gig
 N° Giocatori _____ 1 a 4
 Continua? _____ sì
 Livelli di difficoltà _____ 1

CORSA

SOTTO CONTROLLO



FATAL FURY

È stato per parecchio tempo il picchiaduro di riferimento sulla mitica console NEO GEO. È finalmente arrivata la versione per SNES? Ciofeca mega-galattica o Power Game massiccio?



Abbiamo aspettato con ansia il suo arrivo in redazione, ed è stato con una certa apprensione che ho aperto la confezione della cartuccia. Sarà o non sarà meglio di *Street Fighter 2* (sento già il respiro affannoso dei lettori)? Prima sorpresa: il gioco vanta ben 12 Mbit... ma questo non vuol dire niente, direte voi, e avete perfettamente ragione (*Super Mario Kart* ne ha solo 4 ed è galattico, mentre *Golden Fighter* a 12 è una ciofeca interstellare!). Passiamo quindi al gioco.

Per la cronaca, dovete andare a menare un importante Businessman (non si sa bene per quale motivo, ma qui dicono che c'entri la Bio Massa che ha fregato L'Ape 50 di Apecar!) rintanato nel suo palazzo, che fa regnare il terrore sull'intera città! Ma prima di raggiungerlo dovrete (ovviamente) affrontare tutti i suoi scagnozzi nei loro rispettivi quartieri (7 in totale!), tutti maestri in una certa disciplina di combattimento.

Come prima impressione, i colpi disponibili sembrano pochi... avete un pulsante per i pugni, uno per i calci, uno per arraffare l'avversario... punto e basta! Ma vi accorgete presto che non è così: la varietà di *tecniche* possibili è alquanto ampia (senza raggiungere, però, la gamma possibile in *SF2*!) che varia secondo le situazioni, e, naturalmente, un imponente ventaglio di mosse segrete



Yeah! Avete appena vinto il primo round! Ma il prossimo?



Ha-Dou-Ken....! Ehm...scusate...mi sono confuso! Ma non vi ricorda qualcosa?



PAM! Nei denti! Questo combattente ha la cattiva abitudine di aggrapparsi al soffitto, quindi occhio!

I CATTIVI...



TUNG FU RUE: Quel povero vecchietto sembra inoffensivo ma se lo fate incavolare si trasforma in un vero bestione! Attenti al suo calcio rotante infiammato!



RICHARD MYER: Cameriere di un ristorante cinese. È anche un esperto di arti marziali. Era meglio se non gli facevate notare che c'era una mosca nel vostro brodino. Ora sono razzi acidi. Ha il brutto vizio di arrampicarsi sul soffitto e sferrare micidiali calci rotanti.



DUCK KING: Ovvero il teppista punk del gruppo, che gironzola per le strade. Se s'incavola è capace di proiettare il suo corpo a palla attraverso lo schermo!



MICHAEL MAX: Un pugile piuttosto imponente. È capace di sferrare colpi così potenti da generare incredibili spostamenti d'aria caratterizzati dall'emissione di un tornado (tipo i rutti di Fantozzi...). C'è un po' di vento sulla spiaggia oggi, non trovate?



HWA JAI: All'inizio è un tipo tranquillo, questo Thai Boxer, ma raggiunge l'apice della violenze (o detto apice...! Non ti ho chiamato Apecar!) quando beve. Ah... gli effetti dell'alcool!



RAIDEN: Ovvero Mister Panzone! Una volta era un famoso Wrestler e ora si è trasformato in una sorta di fenomeno da Luna Park, e sputa pure fuoco (o è il suo pessimo alito???)



BILLY KANE: Uè! 'Sto qua usa un bastone.

Non è mica leale! E poi lo lancia anche? Naaaa, qua è meglio darsela a gambe!



GEESE HOWARD: Ahahahaha! Che ridicolo! Prima, così ben vestito e quando si deve combattere si mette la gonna (sì, è un samurai!). Ahahaha....Bing....Paf....Ahia....NOoooo....Va bene ritiro tutto!!!

87%

Certo che ultimamente sono usciti parecchi picchiaduro! Certi carini, come *Power Athlete* o *The Brass Boss*, ed altri meno, come *Fist of the Northstar 6* (eh, sì!!!). *Fatal Fury* si pone come una via di mezzo tra il massiccio *SF2* o il cenobitico *RANMA 1/2*, e il resto della folla. Certo! È carino, i fondali sono belli, gli avversari hanno per lo meno mosse piuttosto insolite, e la grafica è veramente occhei, ma gli manca quel tocco che lo avrebbe spinto fino a diventare un PowerGame. Se vi siete stufati di *SF2* (non ci credo!!!) può rivelarsi un buon acquisto, anche per il suo elevato grado di difficoltà. Se fossi in voi, però, risparmierei i soldini aspettando l'uscita (ormai imminente) di *RANMA 1/2 NEW* (o chissà! Magari *SF2 Champion Edition*!!!). Hasta la vista!

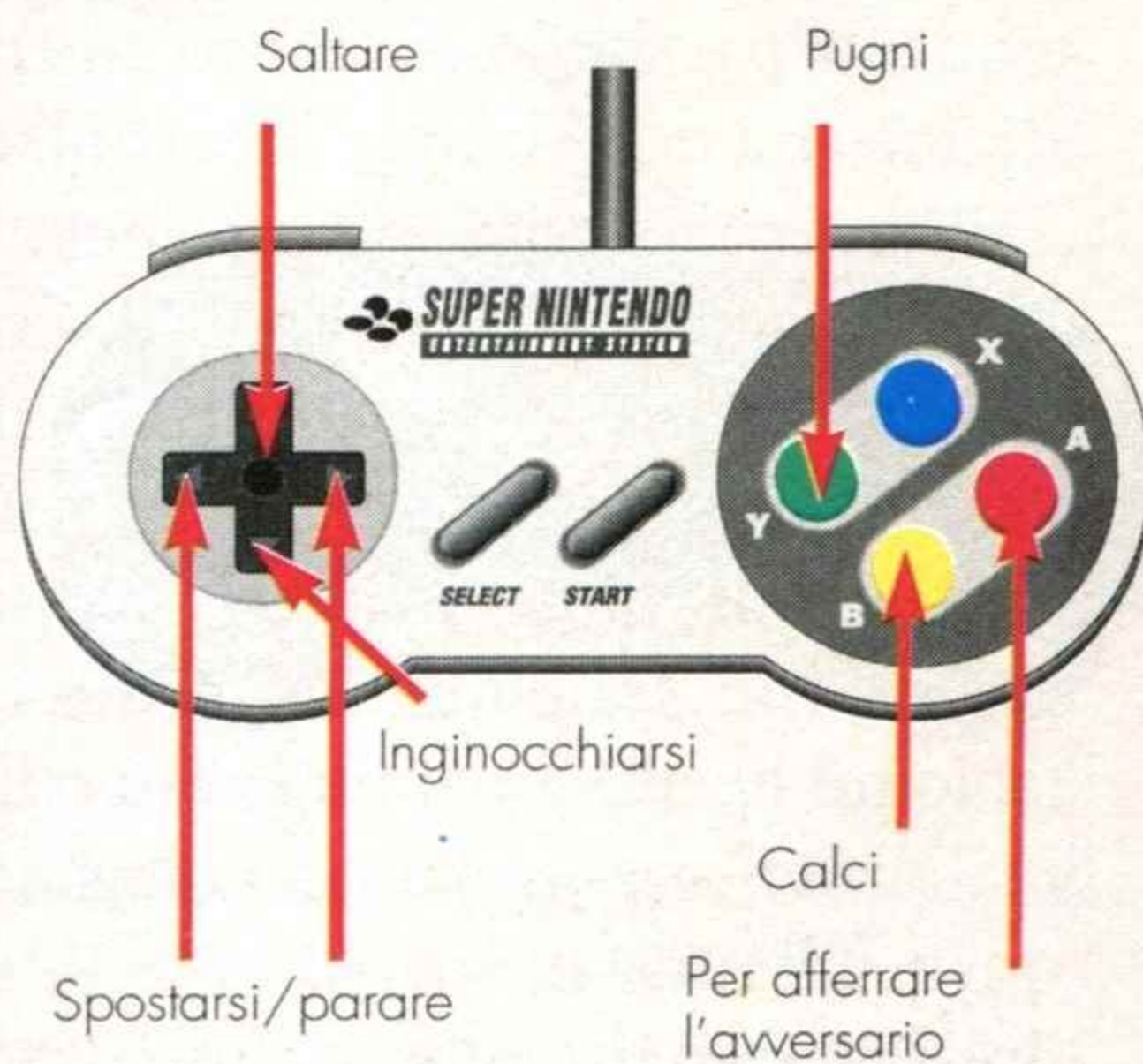
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

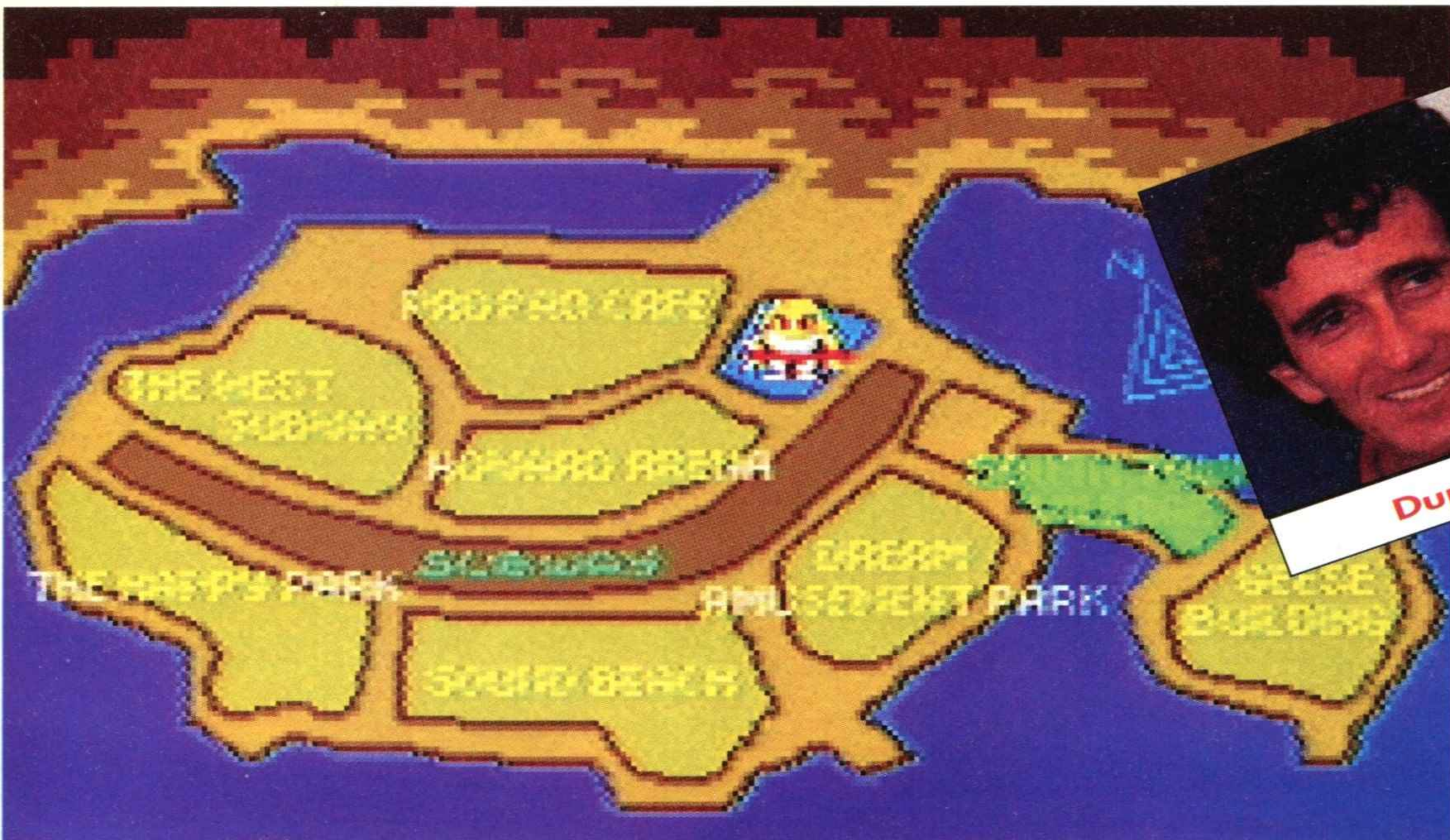
Titolo _____ Fatal Fury
 Casa _____ Takama Amusement
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1/2
 Continua? _____ sì
 Livelli di difficoltà _____ 8

PICCHIADURO

Esistono anche una quantità di mosse disponibili che utilizzano certe combinazioni di tasti!!!



SOTTO CONTROLLO



Ecco la vista aerea della città. Ad ogni quartiere corrisponde una sfida!

si ringrazia flopperia - MI

(palle di fuoco, attacchi speciali, salti mortali con avvvitamento,...). Le tecniche differiscono molto tra un avversario a l'altro e i fondali sono molto più ricchi di quelli di *Street Fighter 2*!. Tra un combattimento e l'altro potrete anche sfogare la vostra rabbia su alcuni sfortunati pneumatici che vi verranno addosso e che dovrete colpire (li preferivo in *SF2*!!!). Viene però spontaneo chiedersi perché è sparito il secondo piano di combattimento presente nella versione Neo Geo! Un vero peccato!



Che alito che ha, Raiden! Secondo me si è appena sbafato un bel piatto di spaghetti aglio, olio e peperoncino!



WOW! Che potenza che ha Micheal Max! Può scatenare veri e propri tornado!



Il livello bonus del gioco: dovete scatenarvi su dei pneumatici! Triste!

...E I BUONI

JOE HIGASHI: Un campione di Kickboxing. La sua forza sta soprattutto nei pugni e nella sua capacità ad eseguire un colpo in scivolata. Le sue mosse segrete sono il pugno tornado, il calcio infiammato, i mille pugni e l'uppercut vincente.

TERRY BOGARD: Il tipico combattente da strada. Il suo calcio volante è abbastanza efficace e nessuno sa maneggiare i coltelli come lui. Le sue mosse vincenti sono il pugno lampo, il colpo dei mille coltelli, il salto mortale con coltellata finale e il pugno dirompente di fuoco.

ANDY BOGARD: Ovvero il ninja bianco! Secondo me, è il migliore, con i suoi colpi, praticamente identici a quelli di suo fratello, ma anche per le sue mosse segrete niente male come la palla di fuoco, la carica psichica, il colpo delle mille zanne e il super calcio-volante.

XENON II THE MEGABLAST

Uno dei più grandi successi dei Bitmap Bros. arriva sul Mega Drive... ma è ancora un grande successo? O forse i nostri fratelli d'oltremarica si sono un po' adagiati sugli allori?



Sono sempre stato (e tutt'ora sono) un grande amante dei prodotti Bitmap Brothers, dai tempi di *Speedball*, di *Gods* e naturalmente di *Speedball II Brutal Deluxe*, che considero ancora oggi uno dei giochi più belli che siano mai stati creati non soltanto per Amiga ma per molte altre piattaforme (è stato per me motivo di angoscia per molto tempo il raggiungimento della coppa della Prima Divisione, e purtroppo devo dire di non essere ancora riuscito a conquistarla!...Sigh!). Tuttavia, proprio per questa mia passione insana nei confronti dei loro sforzi (andate a rileggervi la recensione di *Gods* per Mega Drive del numero scorso o quella di *Speedball 2* per Game Boy su questo...), non posso che intristirmi di fronte ad un prodotto obsoleto che continua ad essere riproposto senza la minima miglione come questo *Xenon II The Megablast*.

Viene decantata la sua assoluta somiglianza con l'originale versione Amiga...ma a me sinceramente non sembra che possa essere un motivo di vanto; dai tempi di *Xenon II*, sono usciti per il computer della Commodore altri sparattutto sicuramente più sofisticati per cui *Megablast* ormai non può più rappresentare lo standard; in secondo luogo, se avete dato un'occhiata a giochi come *Thunder Force III* e *IV* o a *Truxton*, vi sarete resi certamente conto del trend che hanno preso da un po' di tempo a questa parte gli sparattutto su console. Il gioco ha delle buone idee, abbastanza originali, come la varietà dei nemici e dei 'Power Up' possibili o il negozio "da Xenit, l'Alieno Onesto" di metà e di fine livello dove potrete comprare molti oggetti interessanti... ma l'originalità o il valore della giocabilità, a mio parere, finiscono qui. La grafica non è eccelsa (solo tre livelli di parallasse di cui il secondo realizzato con un paio di colori ed il terzo quasi del tutto inesistente), e gli sprite (quando appaiono in una certa quantità sullo scher-

mo) subiscono numerosi rallentamenti che disturbano decisamente la continuità di gioco. Il sonoro è abbastanza anonimo e ripetitivo, tranne per qualche buon effetto, e se vi capita di acquistare il bonus 'autofire' vi renderete conto che non è salutare giocare con le cuffie... Ok, ok, con ciò non voglio dire che *Xenon II* sia da buttar via... Poteva essere un bel gioco quando è uscito, poteva essere inte-

ressante su Master System e su Game Boy (cfr. la recensione sui numeri 2 e 10 di Gippi), ma nel 1993, su una macchina come il Mega Drive, è un gioco fondamentalmente mediocre. Perché? Ma perché non ne utilizza neanche in minima parte le potenzialità grafiche! Se fosse stato riprogrammato appositamente per la conversione, con un occhio di riguardo alla concorrenza attuale che mi sembra abba-



Sopra: Il Megablast spara a raffica sugli Xeniti che vogliono conquistare la galassia...ma quella roba sullo sfondo non sembra della flora batterica intestinale?
In alto a destra: Quando incontrate questi speroni di roccia non dovete temere di rimanere incastrati da qualche parte, poiché avete l'opportunità di fare "marcia indietro" azionando i retrorazzi.
A destra: Ecco qui il power-up "Super Nashwan"...State pur tranquilli che per una decina di secondi non ci sarà nulla sullo schermo che possa resistervi!



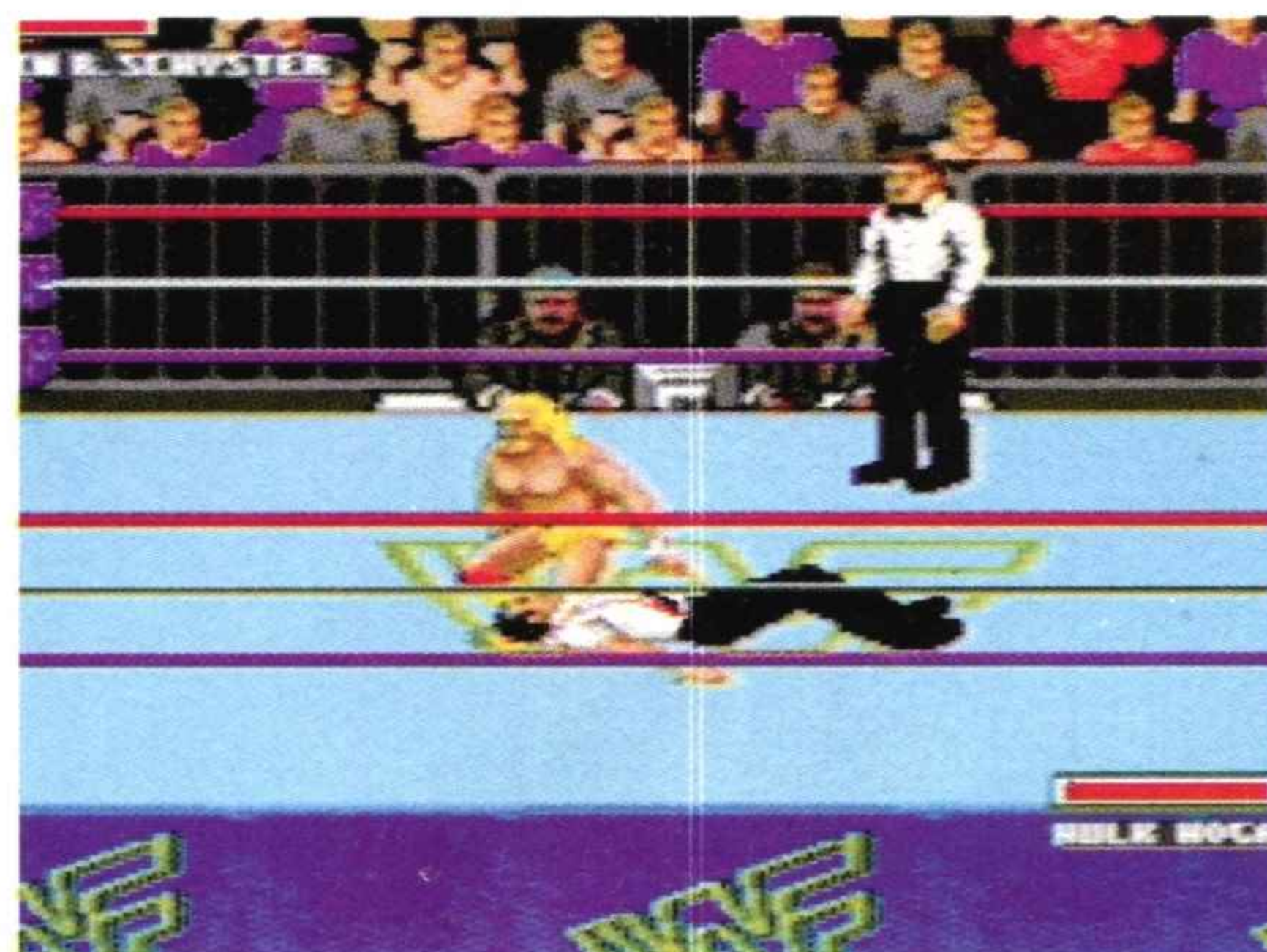
WWF SUPER WRESTLEMANIA



Il Wrestling WWF, ovvero l'unico "spettacolo" in grado di attirare più persone di uno spogliarello di Claudia Schiffer, (ho i miei dubbi... NdScarlet) approda finalmente anche sul Mega Drive. Uhhhhh Uh! Fenomenale!

Anni fa nessuno sapeva cosa fosse il Wrestling. In compenso si parlava di Catch, una versione più violenta e meno spettacolare della famosa lotta libera approdata in terra nostrana grazie al Giappone che lo impose al pubblico mediante un famoso cartone animato conosciuto come *L'Uomo Tigre*. In Italia il Wrestling divenne famoso per merito dell'esaltatissimo Dan Peterson e delle sue telecronache, che vedono alcuni atleti combattere per non farsi nulla e arricchirsi grazie ai gadget che sfruttano la loro immagine. In effetti la bellezza del Wrestling non è l'atto sportivo in se stesso, ma lo spettacolo che si crea attorno. Gli eroici lottatori che entrano in scena accompagnati dal proprio inno personale, i sostenitori che vanno in palla solo

all'idea di poter vedere il loro idolo, a cui, se potessero, strapperebbero un pezzo per portarselo a casa come souvenir e i "cattivi" della situazione, sempre affiancati dai loro rispettivi manager *WWF Super Wrestlemania* per Mega Drive non è altro che la conversione diretta della precedente versione SNES (recensita nel numero 6 di Game Power), ma purtroppo non è allo stesso livello per via delle inferiori capacità del 16bit Sega rispetto al mostro Nintendo. La grafica digitalizzata rende abbastanza l'idea dei wrestler (che per altro sono cambiati).



Yeah! Vai così Hulk! Fagli vedere chi sei a quell'avvocato da strapazzo.



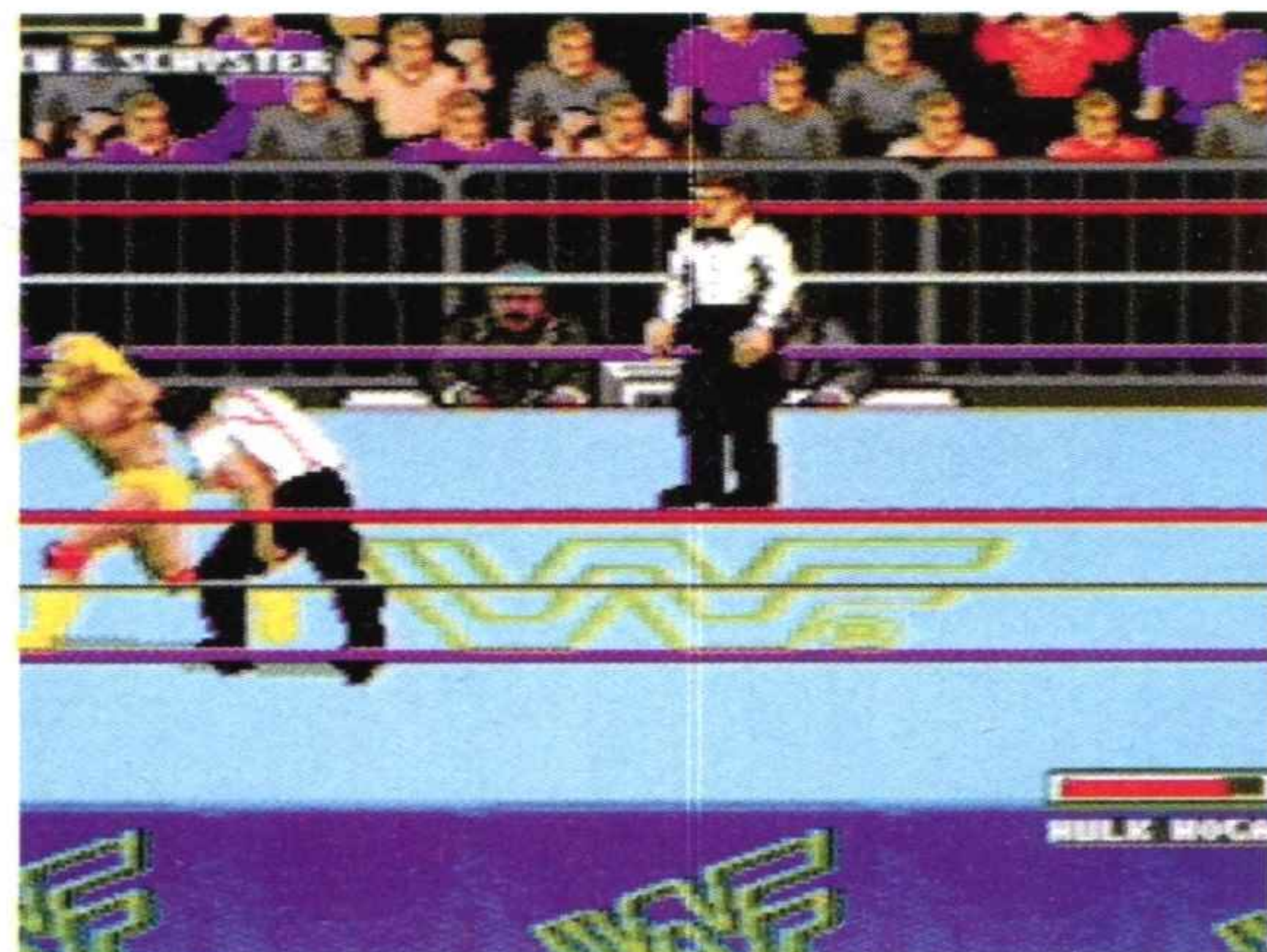
Ogni personaggio della WWF ha la sua mossa caratteristica, una più letale dell'altra.



Trwin R. Schester ormai è sfinito e affaticato. Non resta che schienarlo.



Povero avvocato. Più di 100 chili sulla panza non gli faranno certo bene...



Mai distrarsi durante un incontro! L'avversario potrebbe approfittarne come in questo caso...

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ... MA DOVE?

Nei giochi di Wrestling tipo questo avrete sicuramente notato che lo sforzo maggiore consiste nel premere il più rapidamente possibile quei dannati pulsanti. Ma se si possedesse un joypad con autofire? Il problema dello smanettamento sparirebbe senza contare che sarebbe uno scherzo vincere qualsiasi incontro per via della rapidissima esecuzione del congegno. Ed ecco che i livelli di difficoltà, nel caso di *WWF Super Wrestlemania*, dai tre originali, diventerebbero magicamente due, a seconda del tipo di joypad posseduto.

A dire il vero, nel caso di questo gioco, i due livelli si potrebbero definire NULLO e IMPOSSIBILE, poiché occorre essere talmente rapidi nel premere i pulsanti che l'autofire risulta appena sufficiente per non essere schienati. Figuriamoci con un joypad normale...

THE WARLIKE TRIBE

Come nella versione SNES sono stati compresi tutti i più famosi wrestler in carne e ossa. Ognuno ha caratteristiche fisiche e abilità diverse.



ULTIMATE WARRIOR - Si definisce l'ultimo guerriero indiano. Famoso per essere in grado di far volare qualsiasi avversario.



HULK HOGAN - I'm a very American... queste sono le parole della canzone che lo accompagna ogni volta che entra nel ring. Ormai è entrato nella leggenda...



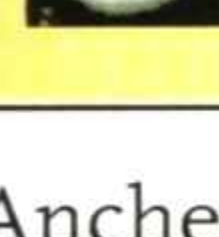
TED DI BIASE - L'Uomo da un Milione di Dollari. Nessuno è ancora riuscito a insegnarli che i soldi non sono tutto nella vita.



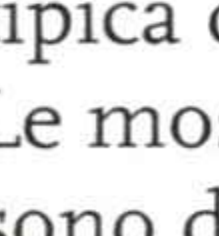
SHAWN MICHAELS - L'idolo delle "bambine", che esultano gridando come pazze ogni volta che entra nel ring. Peccato che sia anche MOLTO cattivo.



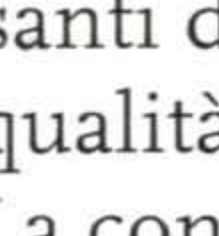
RANDY SAVAGE - Ecco colui che si definisce il maschio per eccellenza. Famoso, più che per la sua immagine, per essere accompagnato dalla bellissima Elizabeth, la sua manager.



BRITISH BULLDOG - Ha il viso di un bonaccione, ma l'apparenza inganna. Amatissimo dalla folla, entra nel ring sempre accompagnato dal fedele cagnolino.



TRWIN R. SCHYSTER - Il pubblico ministero della WWF. Decisamente il tipo di avvocato che non assumerei per nulla al mondo.



PAPA SHANGO - Il personaggio più misterioso del gioco (e forse di tutta la WWF), dice di discendere da un potentissimo stregone Zulù. Sembra che faccia uso della magia per vincere gli incontri...



Bio Massa

Anche l'inquadratura televisiva del ring tipica di questi giochi è rimasta la stessa. Le mosse a disposizione del giocatore sono diminuite, per via dei "soli" tre pulsanti del Joypad MD. Purtroppo anche la qualità del gioco ha subito la stessa sorte. La conversione dà l'idea di essere stata realizzata frettolosamente, e le conseguenze si risentono soprattutto durante i vari incontri. Se vi piace davvero il Wrestling allora continuate a guardarvelo in televisione...



In alto: ...ma Hulk Hogan non è certo certo il tipo che si lascia sorprendere (spum!).
Sopra: Ladies and Gentlemen, the winner! Hulk Hogan!!!
A fianco: Così impari a metterti contro il grande Hulk!

si ringrazia newel - MI

PROVE
game power

40%

Urgh! Cos'è 'sta roba? Ma siamo diventati matti? Stiamo parlando di un Mega Drive o di un Intellivision malfunzionante? Sono davvero spiacenti per tutti i fanatici di Wrestling, ma *WWF Super Wrestlemania* è davvero una beotata. Non condivido il parere di Incal riguardo alla versione SNES, ma questa non mi ha convinto affatto. La grafica è stata trasportata in modo grezzo e il sonoro si limita a qualche motivetto durante l'introduzione e a qualche effetto sonoro. Anche la giocabilità è ridotta al minimo per via della pessima gestione dei comandi. Se proprio non potete fare a meno di possedere un gioco di Wrestling, allora considerate la possibilità di acquistare il vecchio (ma divertentissimo) *Wrestle War* e lasciate perdere questo. Non ne vale assolutamente la pena.

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo *WWF Super Wrestlemania*
Casa _____ Ljn
Distribuzione _____ Import
N° Giocatori _____ 2
Continua? _____ Sì
Livelli di difficoltà _____ 3

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere i vari wrestler. Usatelo in combinazioni con i pulsanti per eseguire le mosse speciali.

Sferra un pugno
Manda l'avversario contro le corde.



Afferra l'avversario
Tira una testata

Sferra un calcio
Atterra l'avversario

THE NEWZEA STORY



Kiwi e trichechi nello schenario della Nuova Zelanda: è arrivata l'epoca del Master System ecologico!

Salve cari ascoltatori. Qui è il vostro Emilio Lepre che vi parla; per l'odierna puntata della nostra rubrica "S.O.S Telefono Verde-Alga" abbiamo un caso veramente drammatico. Pare infatti che il terribile Tricheco Matteo abbia occupato le isole della Nuova Zelanda catturando anche tutti i piccoli kiwi con l'unico scopo di deglutirsi; una cosa veramente agghiacciante! In linea con noi per denunciare all'attenzione pubblica questo terribile evento abbiamo l'unico superstite dell'ecatombe; il sig. Tiki.

Salve Tiki.

"Salve a tutti."

Allora sig. Tiki, come sono messe le cose in Nuova Zelanda?

"La situazione è veramente drammatica; il trichecone fa il bello ed il cattivo tempo."

Scusi se la interrompo ma la cosa è incredibile, una testimonianza veramente incredibile! Vada pure avanti...

"Sapete non riesco ancora a capacitarmi di

come tutto ciò sia potuto accadere. Infatti quando arrivò sulla nostra isola non sembrava cattivo. Ci disse che stava tornando a casa dal lavoro e che il suo motorino aveva finito la miscela. Noi gli credemmo, in fondo poteva essere vero! Così lo aiutammo a fare il pieno ma appena gli voltammo le spalle lui ci afferrò con le sue viscide pinne. Io soltanto riuscii a fuggire!"

Incredibile signori, veramente incredibile. "Come se ciò non bastasse, poi, il malefico essere ha anche costruito degli enormi Zoo-labirinti, pullulanti dei suoi schifidi scagnozzi, nei quali ha imprigionato tutti i miei amici in attesa di papparseli."

A questo punto, come commentatore, non posso far altro che dire incredibile, veramente incredibile!

"Ci sono ben 21 schermi con 21 kiwi da liberare e 4 enormi mostri da sconfiggere prima di poter mettere le mani addosso al tricheco Matteo. Anche la mia ragazza è sua prigioniera e se non facciamo qualcosa alla



Ma che bel qudretto. Chi sarà quella donzella?



I livelli così intricati li odio visceralmente.



Un bel palloncino per svolazzare nel blu (dipinto di...?)

UN KIWI AL GIORNO LEVA IL MEDICO DI TORNO

Ecco a voi una rapida rassegna di tutti gli oggetti che potrete incontrare durante le vostre peregrinazioni nei vari livelli.

FRUTTA: Oltre a sfamare il nostro eroe aggiunge 100 punti al vostro score.

OROLOGIO: Blocca per alcuni secondi tutti i nemici presenti nel livello.

BOMBA: È forse l'arma peggiore del gioco. È molto potente ma ha una gittata veramente limitata.

ARCO: L'arma base di ogni Kiwi che si rispetti, è molto comoda e precisa.

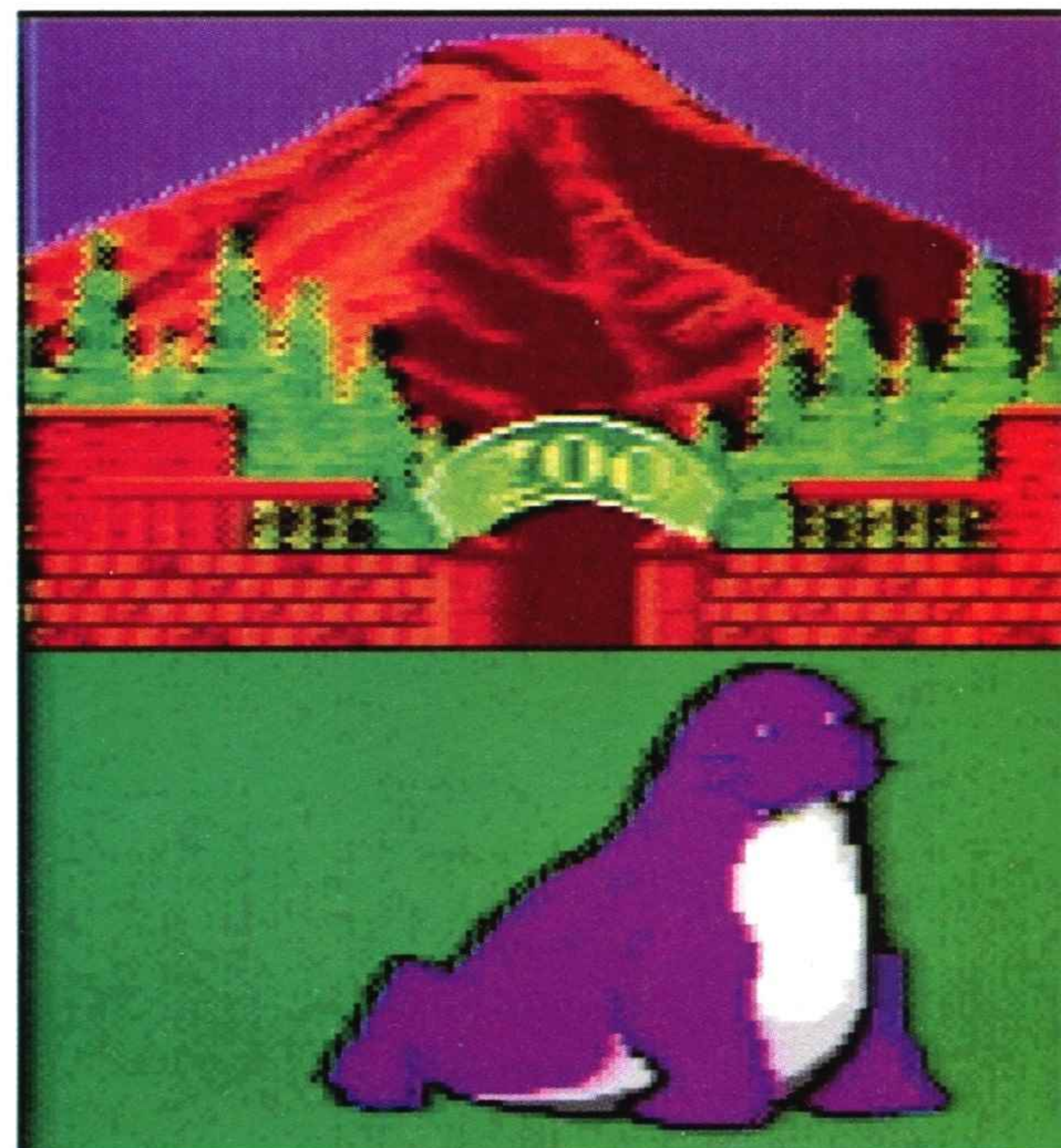
SFERE DI PLASMA: Sono delle palle di fuoco che possono rimbalzare contro le pareti. Molto potenti ma altrettanto incontrollabili.

POZIONE: Rende invincibile Tiki per alcuni secondi.

LIBRO: Distrugge tutti i nemici presenti sullo schermo.

LASER: La migliore arma di tutto il gioco. Potente, precisa, rapida, ideale per i mostri di fine livello.

JOYSTICK: Permette un miglior controllo sui mezzi aerei utilizzabili da Tiki.



LAND



91%

Anche se personalmente preferiamo le fragole al Kiwi non possiamo negare che *The New Zealand Story* sia un gran gioco. I programmatori della Tecmagik sono infatti riusciti ad adattare ottimamente all'otto bit Sega uno dei coin-op più divertenti e simpatici degli ultimi anni. Favolosa la grafica (con 16 colori per gli sfondi e 16 per gli sprite, praticamente identici a quelli per Mega Drive), appena passabile il sonoro che voleva forse emulare quello della versione da bar ma che fallisce principalmente a causa dei suoi toni troppo squilanti. Divertente da giocare e non facile da finire, grazie ad i suoi 21 stage ed al livello di difficoltà ottimamente calibrato, *The New Zealand Story* merita sicuramente di essere acquistato. Vedendo questo gioco non si può certo dire che l'otto bit Sega sia arrivato alla frutta.

COMMENTO & VOTO

Le nostre avventure si svolgeranno in tutto l'arcipelago della Nuova Zelanda.



Tiki è un provetto sub. Con la maschera e le pinne...



Per di là si va al circo. Sicuri di volerci andare?

SCHEDA TECNICA DEL KIWI

- GENERE: Apteryx
- ORDINE: Apterygiformes
- FAMIGLIA: Aperygidae
- PROVENIENZA: Foresta della Nuova Zelanda
- CIBO PREFERITO: Invertebrati (vermi, larve, scarafaggi, ragni ed insetti) e materiale vegetale (semi e polpa di frutta).
- CARATTERISTICHE FISICHE: Può esser diviso in 3 specie con lievissime differenze fisiche.
- KIWI STRIATO: Alto 35 cm. Peso 2,2 kg. Con penne brizzolate marrone chiaro e scuro.
- KIWI MACULATO MAGGIORE: Alto 35 cm. Peso 2,3 kg. Con penne a bande grigio chiaro e scuro.
- KIWI MACULATO: Alto 25 cm. Peso 1,2 kg. Con penne a bande grigio chiaro e scuro.

svelta se la papperà.”
 Queste cose mi commuovono sempre, incredibile amici all'ascolto, veramente incredibile.
 “Ascoltatevi, qui la situazione è disperata, ci sono un sacco di mostriciattoli e da solo ho poche speranze di riuscire a salvare i miei amici, vi prego, fate qualcosa, mandate qualcuno.”
 Ma cosa sta dicendo? Non si rende conto che noi qui abbiamo le mani legate.
 “Ma ne siete proprio sicuri?”
 Sì! Non possiamo far proprio niente per salvare i tuoi amici!
 “Ah! Allora, cambiando argomento, visto che tra poco sull'isola non ci sarà più nessuno, non è che qualcuno di voi sarebbe disposto a farmi un prestito per comprarmi un piccolo cottage alle Hawaii?”
 Incredibile signore e signori, veramente incredibile...



SCHEDA TECNICA

Titolo ___ The Newzealand Story
 Casa _____ Tecmagik
 Distribuzione _____ Ufficiale
 N°Giocatori _____ 1
 Continua? _____ No
 Livelli di difficoltà _____ 1

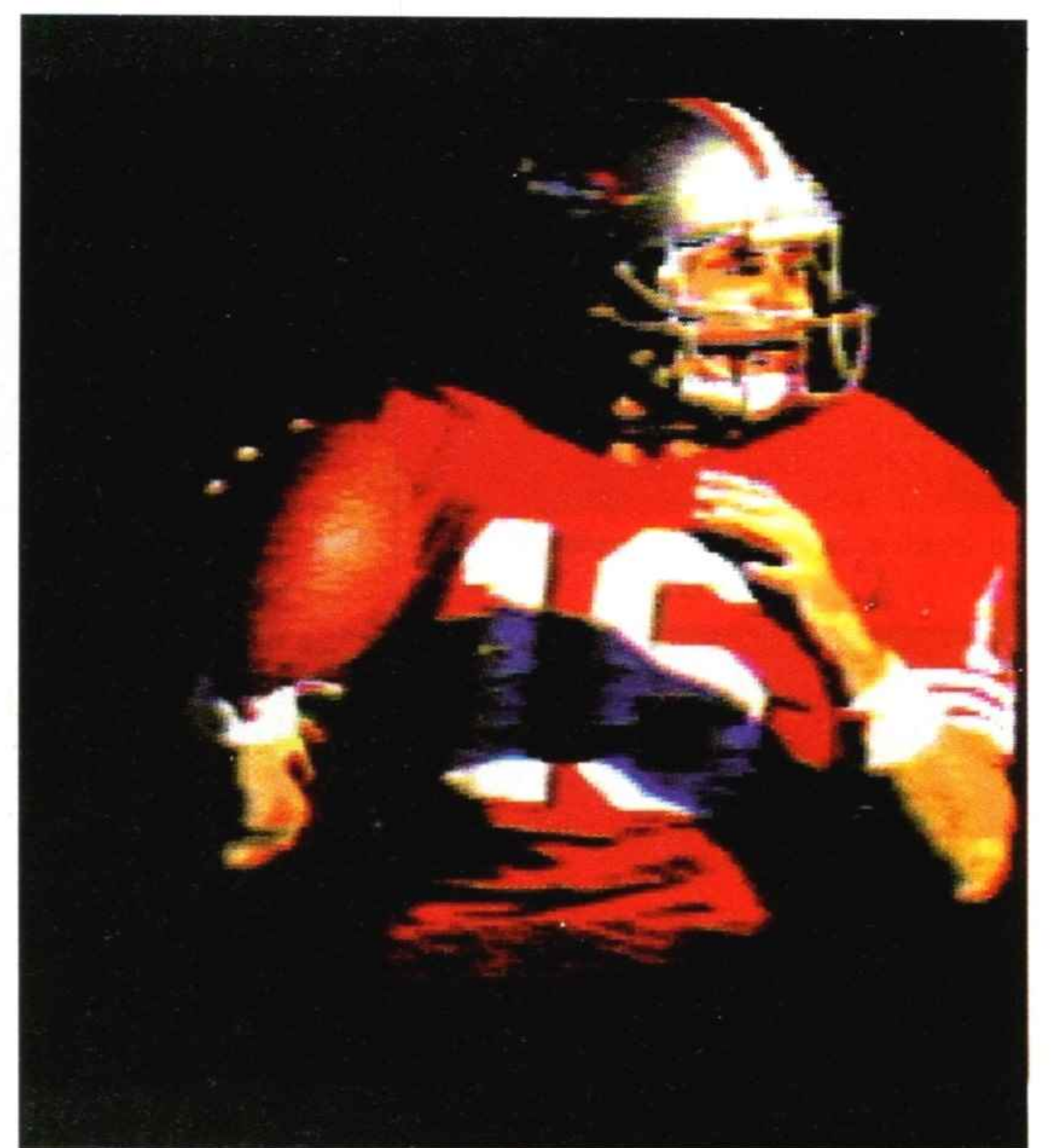
PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



SPORTS TALK FOOT

starring Joe Montana



What's America, what's! Me fai schifo fettucini, me fai talmente schifo che mò te magno! No ragazzi, non è Albertone, è semplicemente l'ultimo gioco di football per Mega Drive!

L'assillo che sopraggiunge recensendo simili giochi è sicuramente quello di perdersi in riferimenti a titoli simili e già usciti sul mercato. Chi riesce a trattenersi dal porre la fatidica domanda: "Ma è meglio di *John Madden*?" Nessuno, nemmeno il nostro asfittico Direttore (ossequi).

Beh, la risposta, state pur certi, da me non l'avrete. Non, no, è inutile che facciate quelle facce deluse, sono irremovibile. Scusate, anche se vi dicessi che *Joe Montana* è meglio di *John Madden* (dì giuro!), sarebbe solo un parere personale. Certo, illuminato, competente, inconfutabile, ma pur sempre un parere che potrebbe attingere le sue fondamenta dalla parzialità. Perciò, niente da fare.

Quel che farò sarà illustrarvi in maniera completa ed esauriente le nuove possibilità che *Joe Montana Bla Bla Football '93* vi offre.

Dunque, l'innovazione più graziosa del primo titolo era senza dubbio lo zoom che inquadrava le zone del campo in cui la parte principale dell'azione aveva luogo. Ma qual era il difetto più ingombrante? La limitata visuale del giocatore. Era laterale, anch'essa innovativa

sotto un certo punto di vista, ma sicuramente poco coinvolgente.

A questo punto, cosa si chiede a un gioco che, essendo l'ideale seguito del precedente, dovrebbe migliorare i difetti del suo predecessore e mantenerne inalterati i punti di forza? Che faccia proprio così.

Joe Montana Bla Bla Football '93, riesce proprio in questo. Le visuali sono state moltiplicate, per soddisfare i gusti di

tutti i video giocatori di football. È possibile giocare con la visuale laterale, con una visuale verticale dalle spalle della difesa o dell'attacco oppure inquadrando tutto il campo con i giocatori rappresentati da piccoli puntini colorati.

Altra fantastica opportunità è quella di giocare in due contro le squadre del computer, che dà sempre quella voglia in più per dimostrarsi migliori del



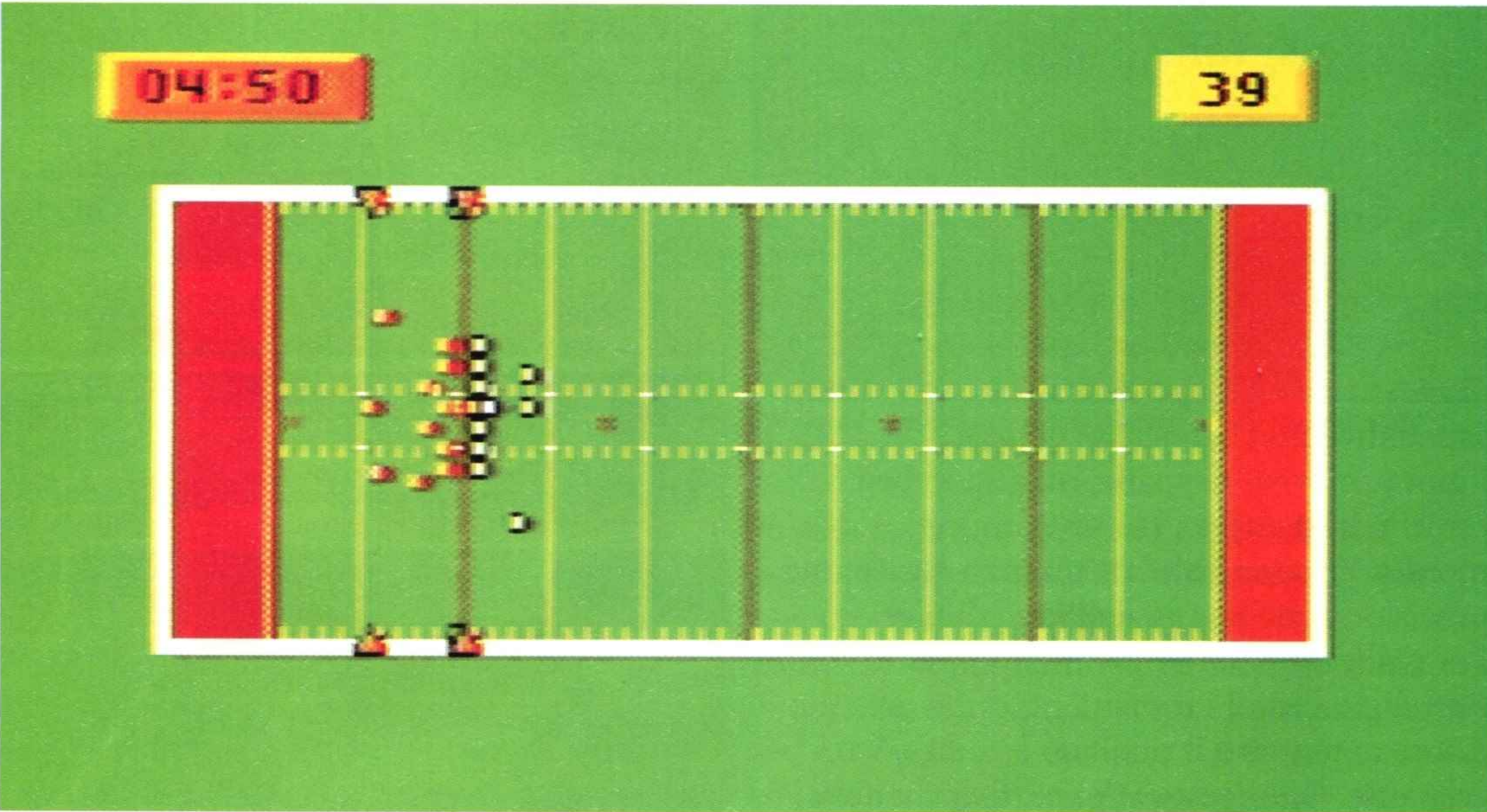
Con il replay potete rivedere le vostre azioni e scoprire cosa non ha funzionato (come per questo incompleto).

BALL '93

MEGADRIVE
MD



85%



Qua sopra una delle viste possibili: questa è dal dirigibile e non serve a niente perché è ingiocabile. In alto, invece, l'inquadratura ingrandita durante le azioni consente di seguire il gioco in modo perfetto.

nostro compagno di squadra oppure di sviluppare azioni più articolate. Naturalmente sono rimasti gli sproloqui del commentatore, che danno sempre quel piccolo tocco di classe. Per il resto il gioco non si differenzia molto dal suo predecessore. Sono presenti tutte le squadre che partecipano alla NFL, ognuna con degli schemi propri, esiste la possibilità di escludere le penalità, la musica, il parlato (ma allora che gusto c'è?), lo Zoom (idem come prima) e il cursore che indica il passaggio, il che rende più facile pren-

dere il pallone sia che esso sia un intercetto o un completato. La grafica è stata migliorata, ma purtroppo è rimasto il fantasmagorico SEGA Vision, un mega cartellone che al primo sguardo induce subito a intuire il perché gli sia stato affibbiato quel nome. Fortunatamente è possibile escluderlo. Chi nella propria soffeca possiede tutti i tipi di giochi di football in circolazione non dovrebbe farselo scappare, chi non ha nemmeno uno di questi titoli farebbe bene a cominciare da questo.

COMMENTO & VOTO

Joe Montana Bla Bla Football '93 è un bel gioco. Niente di trascendentale, in fin dei conti è pur sempre un "sequel", ma in definitiva riesce perfettamente a ricreare l'atmosfera dei Monday Night Football e il che non sarebbe male come surrogato per chi è assillato dalla "Criptatura" di Tele Più. I miglioramenti ci sono, e si vedono, ma vista la facilità con cui si riesce a vincere dopo aver fatto un po' di esperienza, si può dire che Joe Montana 2 sia più semplicemente la riproposta del precedente titolo con il trucco rifatto. Giocarci è piacevole, soprattutto in coppia, sia uno contro l'altro che insieme, e le zoomate delle azioni sono sempre avvincenti. Ma non vi consiglio di investirci dei soldi se avete già il primo, altrimenti spendeteli pure, farete un ottimo affare.

SCHEDA TECNICA

Titolo J. M. Sports Talk Football '93
 Casa _____ Sega
 Distribuzione Giochi Preziosi
 N° Giocatori _____ 1 o 2
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ 3

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per i menu e spostare i giocatori

Statistiche/Cambia giocatore/Cambia difensore/Saltare o tuffare

Per Calciare/Passa palla/Chiama Time Out/Cambia giocatore

Password/Sceglie ricevitore/Cambia giocatore in difesa



DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS

Il Super NES dispone già di una fantastica simulazione tennistica, quel *Super Tennis* a cui Dupont, sul mitico numero 1 di Gheim Pauà, appioppò un bel 92%. Quando, però, a scendere in campo è Mr. David "Pitfall" Crane le cose si fanno serie...

Non so se fra i nostri lettori annoveriamo ancora qualche nostalgico che si ricorda dei mitologici *Pitfall* e *Pitfall II*, in ogni caso, per tutti gli altri ricordo che questi due giochi costituirono per lungo tempo il cavallo di battaglia dell'Atari 2600, che si può definire il "bisnonno di tutte le console".

Il programmatore di quei due capolavori era David Crane che, guarda caso, è lo stesso di questo *Amazing Tennis* (a giudicare dal titolo non lo avreste mai indovinato, vero!). Durante la sua carriera il buon David ci aveva regalato anche *Decathlon*, quindi la sua esperienza nella programmazione di giochi sportivi non è da sottovalutare.

Amazing Tennis era atteso con una certa trepidazione qui nella cenobitica redazione di

GP: le immagini che avevamo potuto ammirare promettevano sprite enormi e animazioni fantastiche, ma i rallentamenti...? Non preoccupatevi: di rallentamenti nemmeno l'ombra e, per quanto riguarda le dimensioni degli sprite, le nostre (e vostre!) aspettative non sono state deluse. I giocatori, visti di spalle, misurano ben 8 centimetri d'altezza (su un comune monitor) e sono animati con una cura e una precisione che hanno dell'incredibile. Per realizzare i loro movimenti, infatti, sono stati digitalizzati i movimenti di un vero giocatore di tennis e il risultato è, a dir poco, eclatante. Ogni gesto atletico, dalla battuta alla schiacciata, dalla volée al pallonetto è riprodotto alla perfezione; ciascun colpo è stilisticamente perfetto, le volée sono degne



Un giocatore africano? Strano, non ne conosciamo di così bravi da essere n° 52 del ranking ATP.



Bobo!!! BOBO!!! Abbiamo capito dove è finito dopo aver abbandonato la carriera politica, poverino...

Lo scrolling della tribuna con il pubblico attinge dal Mode 7 a piene mani. Fantastico!

73%

Se devo essere sincero mi aspettavo qualcosina di più da David Crane. *Amazing Tennis* è un buon gioco e una volta che si è presa la mano si riescono ad effettuare degli scambi altamente spettacolari, ma l'assenza di un'opzione "circuit ATP" ne limita seriamente le potenzialità a lungo termine. Se a questo aggiungiamo una prospettiva difficile da digerire quando si gioca dall'altra parte della rete e un'opzione replay che si limita a mostrarci l'ultimo colpo (praticamente inutile), ci rimane un prodotto visivamente incredibile ma che rimane leggermente carente dal punto di vista della giocabilità. Se solo fosse stato un pochino più immediato il Powergame non gli sarebbe sfuggito, così...Provaci ancora, David!!!

COMMENTO & VOTO



Un rovescio bimane. Il tennista assomiglia parecchio a André Agassi, non trovate?

del miglior Edberg (classe insuperabile, non trovate?), le schiacciate di Yannick Noah, insomma l'unico problema è riuscire ad esprimere tale potenziale.

Come vedremo non è un problema da poco. Quei mattacchioni della Absolute Entertainment non hanno pensato, infatti, alla differenza fondamentale fra una console e un giocatore: il vostro fido Super NES non ha alcuna difficoltà a vedere attraverso la rete, dopotutto questa è composta dai pixel della sua grafica (sangue del suo sangue?); noi, invece, quando ci troviamo dall'altra parte della rete, a causa della prospettiva tridimensionale siamo decisamente inferiori ai giocatori computerizzati in termini di prontezza e valutazione delle distanze.

Il problema avrebbe potuto essere minimizzato consentendo al giocatore di disputare l'intera partita dalla "sua" prospettiva: il Super NES non avrebbe avuto problemi a giocare dall'altra parte della rete e noi non ci saremmo infuriati ad ogni pallina mancata (parola dell'irascibile e rissoso Braccio di Madoc!).

A parte questo difetto, che mina in parte la giocabilità della cartuccia, *Amazing Tennis* è una gioia per occhi e orecchie.

Il sonoro è tutto digitalizzato, il rumore della pallina che colpisce le corde della racchetta è il migliore che io abbia mai sentito e la voce dell'arbitro non sfigurerebbe sui prati di Wimbledon.

Il Mode 7 del Super NES viene utilizzato per realizzare una perfetta resa prospettica; inizialmente può disorientare il fatto di non avere tutto il campo su schermo, ma una volta fattaci l'abitudine non avrete problemi. È prevista anche una funzione di replay ma purtroppo non riesce che a visualizzare l'ultimo colpo eseguito, davvero scadente se paragonata ad opzioni analoghe in altri gio-



Questo rovescio è destinato ad uscire. Azzeccare l'impatto con la pallina non è facile.



I cartelloni pubblicitari sono stati sponsorizzati da Foot Locker. La pubblicità invade anche i videogiochi.

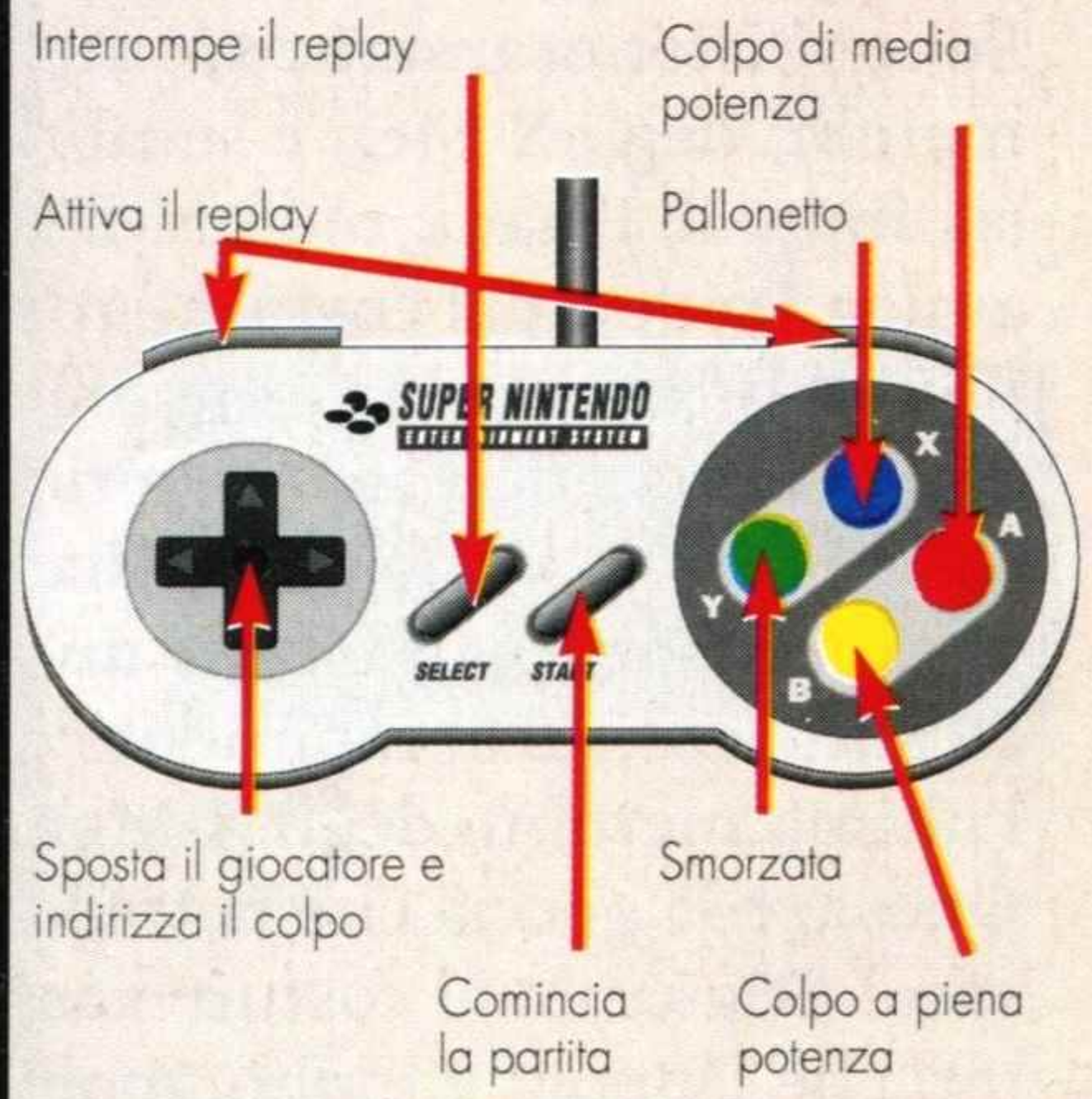
chi (avete presente il replay di *EA Hockey*?). Se anche voi, come me, amate i giochi sportivi in cui sono riprodotti tutti gli eventi della vita reale, le opzioni di *Amazing Tennis* vi deluderanno. È possibile disputare un torneo, ma senza alcun collegamento con i tornei ATP, e i giocatori avversari non assomigliano a nessun tennista famoso. Se però cercate un gioco che faccia restare strabiliati i vostri amici, *Amazing Tennis* è perfetto, con una grafica e un sonoro assolutamente fantastici è un "must" per gli amanti dei tecnicismi esasperati.

SCHEDA TECNICA

Titolo ___ D. C. *Amazing Tennis*
 Casa ___ Absolute Entertainment
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1-2
 Continua? _____ No
 Livelli di difficoltà _____ 1

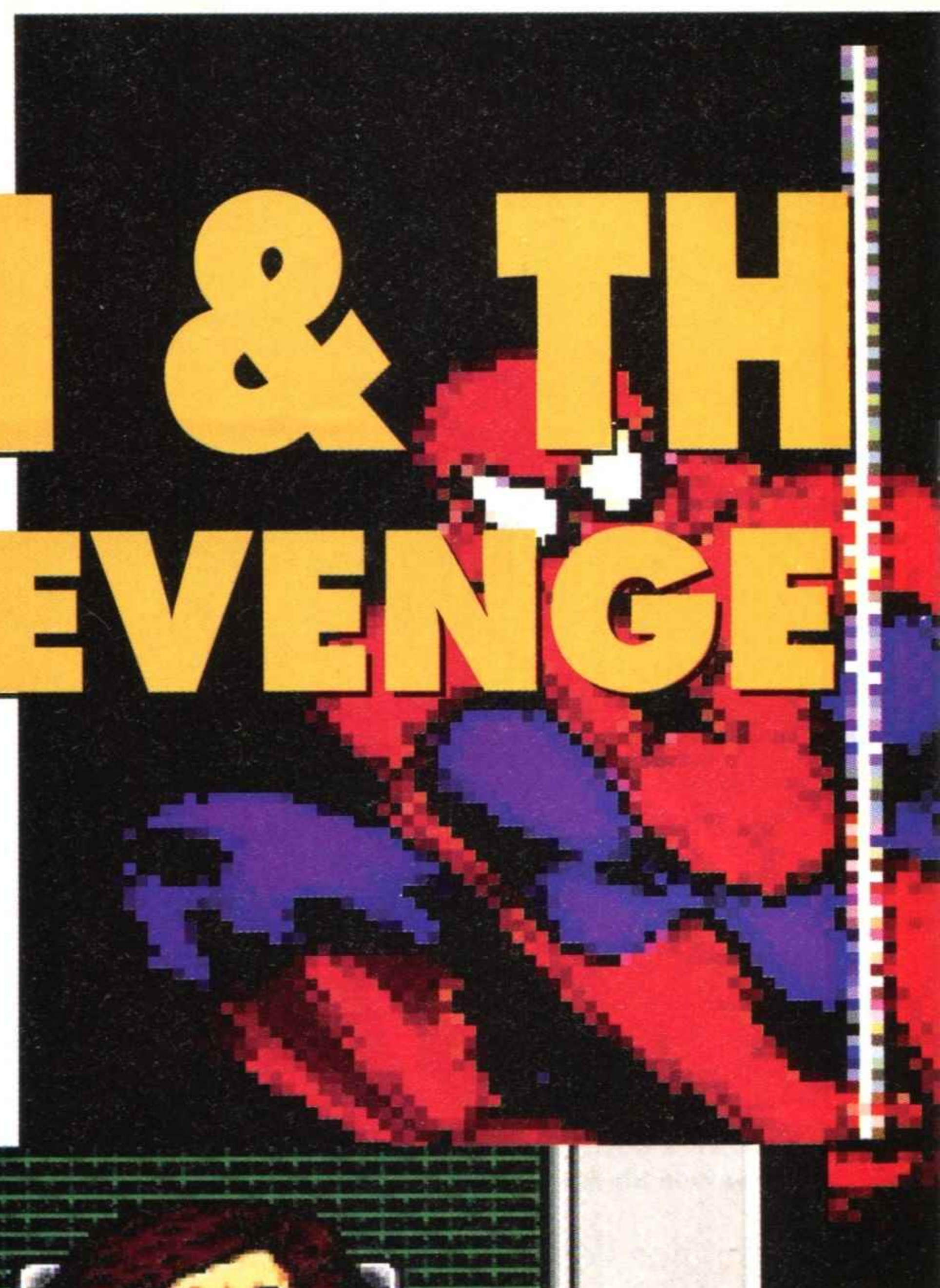
SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



SPIDERMAN & TH IN ARCADE'S REVENGE

“Hanno ucciso l’Uomo Ragno, chi sia stato non si sa, forse quelli della mala, forse la pubblicità... Hanno ucciso l’Uomo Ragno, non si sa neanche il perché, avrà fatto uno sgarro a qualche industria di caffè....Boinnnnng!!!”



Ecosì cantavano gli 883 nella loro ormai famosa (oserei dire mitica!) canzone.

Stop! Ferma! Un momento! Qui l’Uomo Ragno (Spidey per gli amici!) non è mica morto! Altro che...! È vivo e vegeto, ed è pronto a rischiare la pelle per salvare i suoi colleghi dalle terribili grinfie del Professor Sono-molto-cattivo! Cari lettori, la situazione è molto grave! Se il terrorismo colpisce anche il mondo dei supereroi, dove andiamo a finire? Sono misteriosamente scomparsi 3 dei 4 membri degli X-Men e sembra che non sia finita lì. Infatti, mentre il nostro amico Spidey, dal costume rosso piuttosto ridicolo (scusate ma ai giorni d’oggi lo prendereste sul serio uno vestito così? Naaa!), si fa la sua solita passeggiata notturna dondolandosi da un palazzo all’altro, assiste al rapimento di Gambit, l’ultimo membro degli X-Men. Questa è la goccia che fa traboccare il vaso! (Riguardo al costume assicuro i lettori che Dupont è molto, molto più

ridicolo, oltre che irrispettoso nei confronti di una vera e propria istituzione come il Tessiragnatele! Vergogna! NdScarlet).

Sicuramente dalle illustrazioni l’avrete indovinato...Bravi! È il classico gioco di piattaforme! E così, nei panni dell’uomo più ridicolo del mondo (il recensore di questo gioco...) dovete andare a liberare i

**In alto a destra: il Boss della fine del livello “Cyclops”
In basso a destra: ecco la fine di “Storm”...
Sotto: La palla alla fine di “Gambit” è impressionante!**



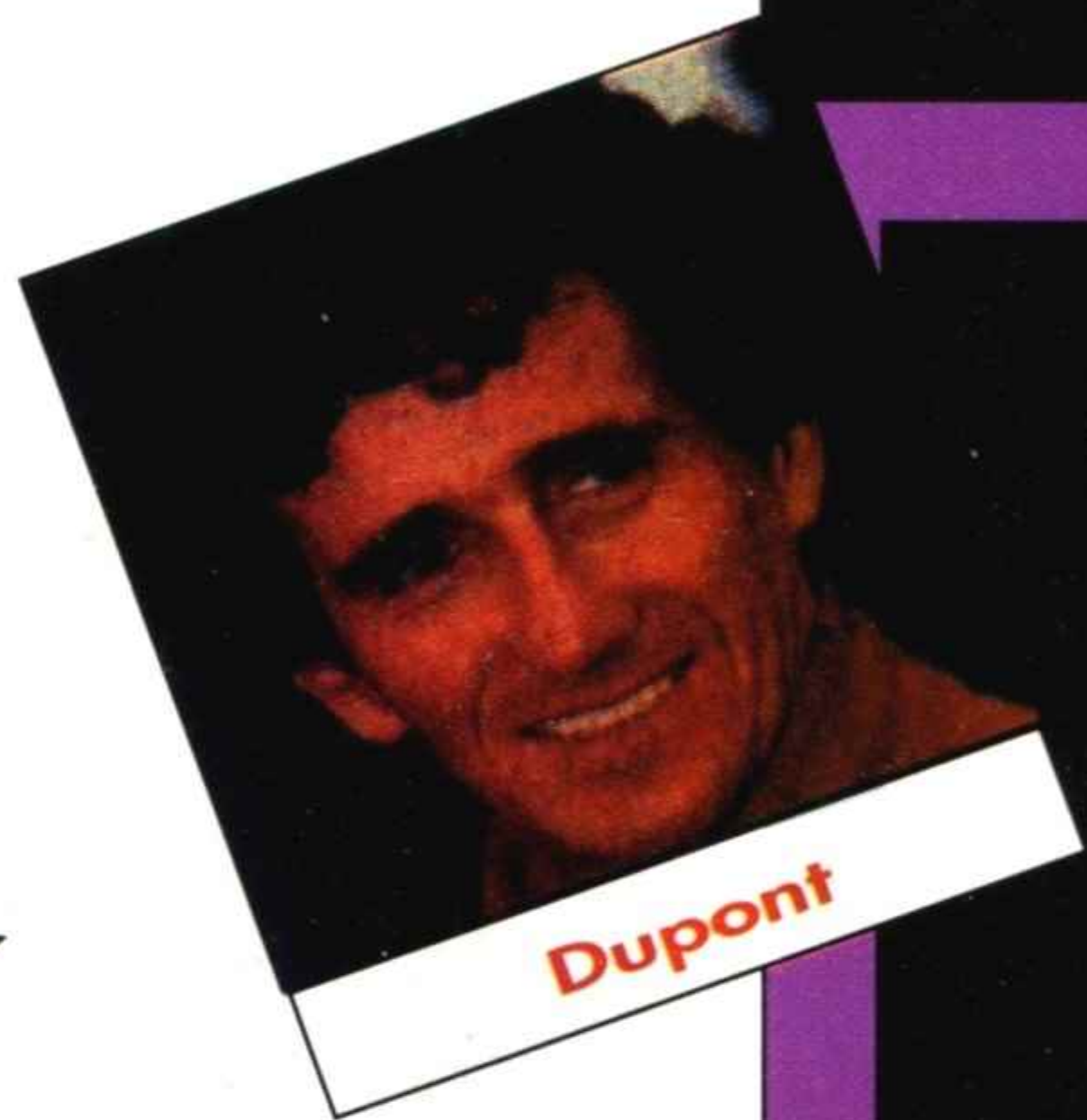
EX-MEN



Wolverine alla fine del livello suderà sette costumi!

vostri amici prigionieri (come è commovente! Snif!). Il vostro obiettivo primario sarà raggiungere il covo segreto in cui sono stati portati, perlustrando un intero palazzo alla ricerca di bombe da disinnescare. Anche Spidey verrà poi fatto prigioniero, ma il vostro caro custode è molto sportivo e lascerà ad ogni supereoe (sono cinque in totale) una chance attraverso il suo diabolico labirinto. Ma i buoni non vincevano sempre alla fine?

Un buon gioco, in definitiva, con una grafica accurata ed un sonoro piacevole.



si ringrazia joystick fun - MI

I SUPEREROI



SPIDER-MAN

Vero Nome: Peter Parker

Occupazione: Fotografo

Poteri Speciali: Senso di Ragno

È capace di arrampicarsi su qualsiasi parete. Può lanciare ragnatele o usarle per spostarsi



WOLVERINE

Vero nome: Logan

Occupazione: Avventuriero/X-Man

Poteri Speciali: Rigenerazione

Scheletro e artigli di Adamantium



CYCLOPS

Vero nome: Scott "slim" Summers

Occupazione: Avventuriero/X-Man

Poteri Speciali: Raggio energetico dagli occhi



STORM

Vero nome: Ororo Munroe

Occupazione: Avventuriera/X-Man

Poteri Speciali: Capace di controllare il tempo atmosferico e di creare mini-tornado o lanciare lampi



GAMBIT

Vero nome: Remy Beaudreaux

Occupazione: Avventuriero/X-Man

Poteri Speciali: Capace di spostare gli oggetti con il pensiero e di farli esplodere.

Usa un mazzo di carte come arma



DUPONT

Vero Nome: Alex Pasetto

Occupazione:

Fannullone/Redattore di GP

Poteri Speciali: Sa parlare tutte le lingue conosciute ma nessuna in modo corretto, per cui nessuno capisce mai ciò che dice.

A colazione mangia tartine di Vicks Vapo-rub pasteggiando con tè inglese.

(Eh! Eh! Eh! Te la sei voluta, bestia!

NdScarlet)

87%

Vi dirò...! Appena visto il primo livello del gioco mi sono detto: "Beh! Tutto qui?". Ma come al solito la prima impressione è sempre quella sbagliata. Infatti la grafica migliora molto nei livelli successivi, diventando molto raffinata e colorata, anche se un po' scura. La possibilità, dal secondo livello in poi, di poter scegliere il vostro personaggio preferito (e quindi il livello) vi eviterà (come accade spesso in certi giochi) la frustrazione di non riuscire ad andare avanti. La diversità dei superpoteri e l'elevata difficoltà vi garantiranno lunghe ore di divertimento. Avrebbe tutti gli elementi per essere un Power Game ma gli manca quel qualcosa in più che fa di un gioco un'esperienza indimenticabile!

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo ___ Spiderman & the X-Men

Casa _____ Software Creation

Distribuzione _____ Import

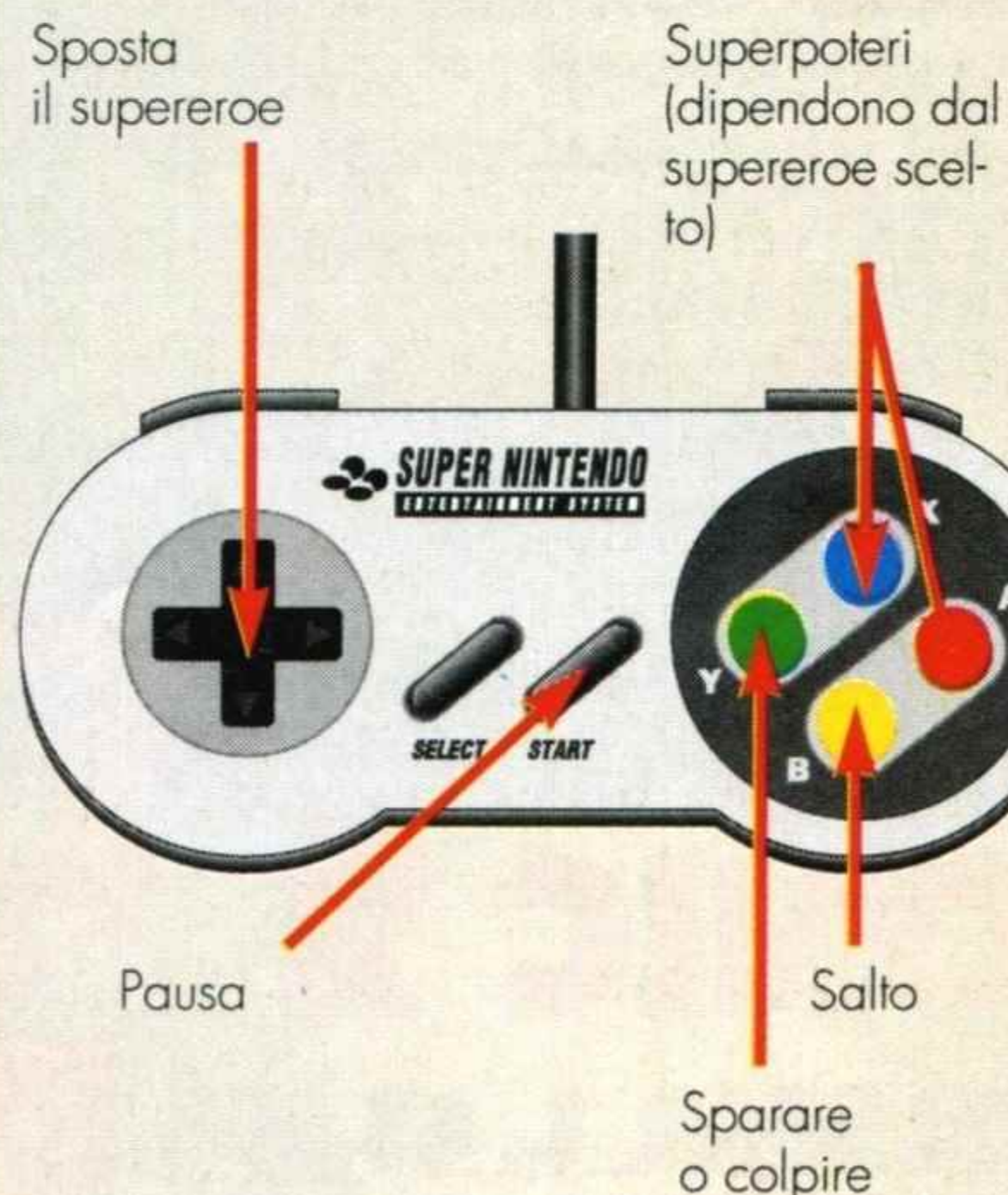
N° Giocatori _____ 1

Continua? _____ No

Livelli di difficoltà _____ 1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO





I PREZZI PIU' TOSTI

c.so MILANO, 193 - 37138 - VERONA

TEL. 045 - 8101213

FAX 045 - 8101217

GENESIS (USA)

- + Sonic 2
- + Cavo Scart

L. 349.000

GAME GEAR

- + Sonic 2

L. 309.000

SUPER NINTENDO (USA)

- + Super Mario World
- + Cavo Scart

L. 369.000

GAME GEAR

- Tale Spin
- Street of Rage
- Alien 3

SEGA MEGADRIVE

- Captain America
- Super Battle Tank
- Steel Talons
- The Flintstones
- Super WWF Wrestlemania
- Tale Spin
- Amazing Tennis
- Superman
- X-Men
- Mickey & Donald World Illusion
- Super Shinobi 2
- Ninja Turtles in Time

SUPER NINTENDO

- Mickey Mouse Mystic Quest
- Tiny Toons
- Alien vs. Predator
- First of North Star Ken 6
- Ranma 1/2 II
- Fatal Fury
- Volley Ball Twin
- Spiderman vs. X-Man
- Out of this World
- NBA all Star Challenge
- Super Star Wars
- Shadow of the Beast
- Might & Magic 2
- Bulls vs. Lakers
- Tom & Jerry
- Superman
- Super Battleloads
- Gods

SONIC 2

GAME GEAR L. 65.000

MEGA DRIVE L. 99.000



ART OF FIGHTING



Centoduemegabit di gioco non sono bruscolini. Il primo gioco per Neo Geo che inaugura la "100 Mega Shock Series" non poteva che essere un picchiaduro e, dal momento che "picchiaduro" oggi non è altro che un eufemismo per *Street Fighter 2*, *Art of Fighting* non fugge la regola, e clona alla grande il gioco Capcom più famoso del mondo. Sostanzialmente, l'ultima fatica della SNK è suddivisa in due sezioni indipendenti tra loro: la sfida multipla a due player (VS MODE), oppure lo STORY MODE, la parte più propriamente arcade. La solita ragazza rapita dal solito tarpano va recuperata ed il compito spetta a Ryo Sakazaki (fratello della tipa) o a Robert Garza (amico di Ryo ma soprattutto della tipa), superando i sette lottatori più graficamente impressionanti mai visti su Neo Geo. Ogni incontro consiste in tre round successivi della durata di 60 secondi cadauno: per proseguire è necessario vincerne due.

Non si esclude la possibilità che entrambi i giocatori perdano: in questo caso si ripete l'incontro.

Tra un combattimento e l'altro potrete godervi gli intermezzi cinematografici che, come la presentazione, vanno visti almeno una volta. Non mancano ovviamente i bonus stage (vedi box). Ciò che balza immediatamente all'occhio è la dimensione esagerata degli sprite, veramente notevole. *Art of Fighting* vanta una grafica eccellente: i background sono favolosi e alcuni superano perfino quelli di *Street Fighter 2*, anche se nel gioco Capcom si aveva una sensazione di maggior profondità che il titolo SNK, nonostante le zoomate incredibili, non riesce a ricreare perfettamente.

Le mosse non sono particolarmente innovative, e, da questo punto di vista, *World Heroes* era molto meglio.

Sei volte e mezzo più grande di *Street Fighter 2* per Super Nes, *Art of Fighting* è anche sei volte e mezzo più BELLO?



MALUS STAGE

Ogni picchiapicchia che si rispetti ha una sezione bonus che spezza il ritmo della narrazione. *Art of Fighting* ne ha ben tre che troverete solo giocando lo STORY MODE. Superandole, potrete apprendere nuove e letali tecniche di combattimento.



COLLO DI BOTTIGLIA: Spezzate con un abile colpo di karate il collo delle bottiglie di birra premendo il tasto A quando il livello di energia è prossimo al MAX.



ROMPI GHIACCIO: frantumate le lastre di ghiaccio con un unico colpo, premendo ripetutamente il tasto A.



SUPER ATTACK: la colla non c'entra, dovete "semplicemente" effettuare una super mossa in un tempo specifico. Se riuscirete, potrete infierire sugli avversari con mosse più potenti...

Resta però da dire che, rispetto al gioco della Alpha Densi, in *Art of Fighting* le mosse sono più immediate anche se, in qualche caso, non si capisce bene chi colpisce e chi viene colpito. Da notare che il Dragon Punch, di capcomiana creazione, è riproposto qui in maniera pressoché identica, e lo stesso discorso vale per le immancabili palle di fuoco. Mai scherzare con le palle.



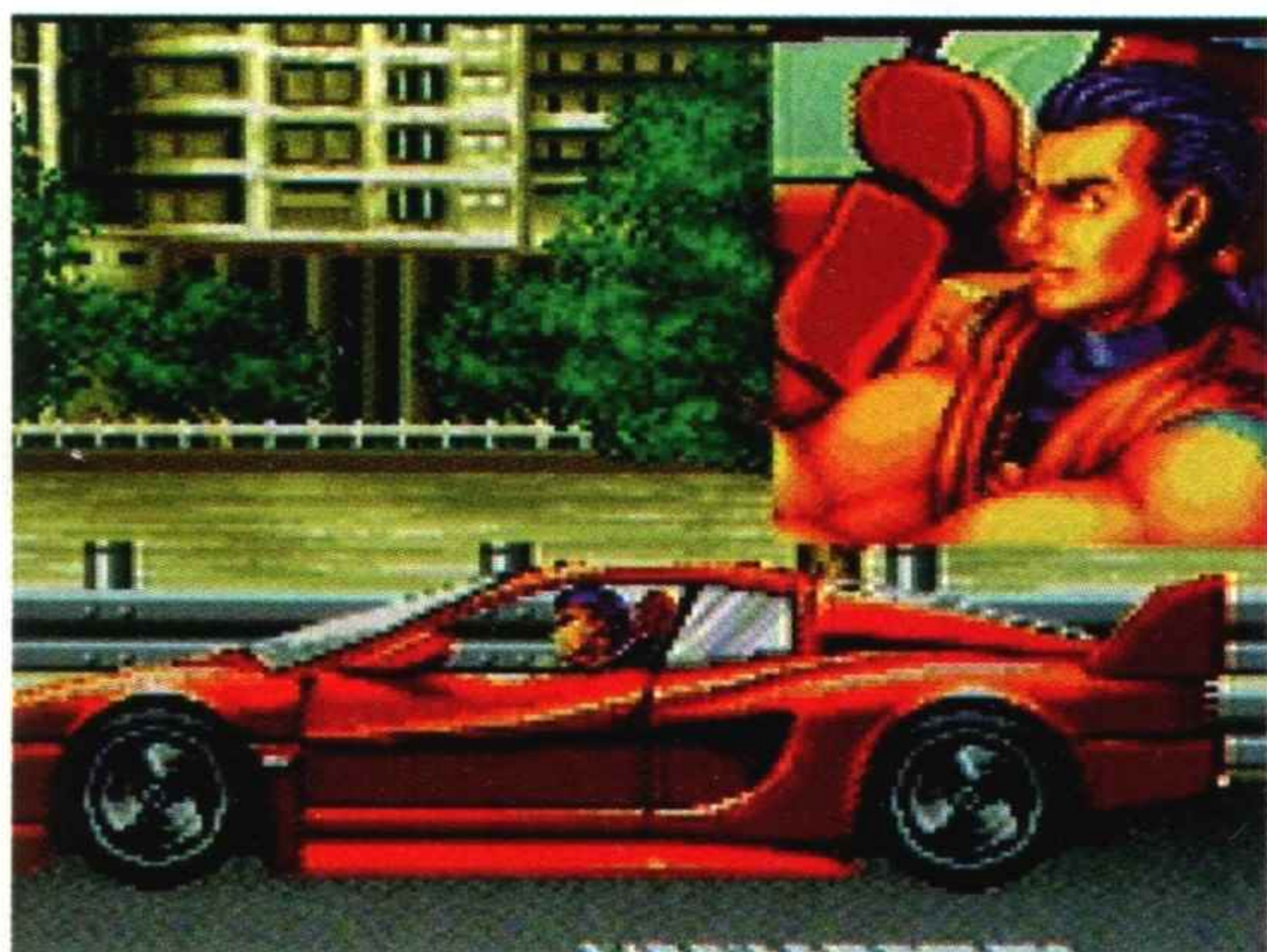
Wow, ho vinto! Ma il primo livello era fin troppo facile.



"Yeah, cosa fai, ti copri?"



Questa volta è andata proprio male. Mr Big è tosto.



Un bel salto e un calcio ben assestato. Robert ha accusato il colpo e ha perso un po' di energia.



Con quel pugno, Micky rischia di perdere la dentiera. Ma è meglio non esaltarsi perché sarà più arrabbiato di prima.

I PROTAGONISTI



RYO: orfano dall'età di dieci anni, Ryo è deciso a recuperare Yuri sfruttando le potenzialità soprannaturali che risiedono nel suo corpo. Tra le mosse segrete, i classici pugni in sequenza alla Ken (death blow), la palla di fuoco ed il calcio volante corrosivo. Il suo soprannome è De Janeiro (brutta).



ROBERT: bel gagà con gilerino e medaglione da tamarro, Bob è il figlio di un multimilionario nonché amico del buon Ryo. Le sue mosse sono praticamente identiche a quelle di Ryo, eccezion fatta per i pugni multipli, che Bob trasforma in calci.



RYUHAKU TODO: Il primo avversario dal nome abbastanza impronunciabile che incontrerete in Southtown è un maestro di arti marziali baffuto e capace di scagliarvi contro i kasaneate, che non sono un piatto tipico dell'Hokkaido, ma una fiammata vibratoria che fa male, molto male...



JACK TURNER: Ciccione insopportabile il cui corpo è costituito da acciaio e bubble gum (?), Jack è un avversario ostico, anzi ostrico. Attenti in particolare ai suoi sliding kick che succhiano più energia di una sanguisuga alcolizzata.

Anzi, sanguizzata.



LEE PAI LONG: Acerrimo rivale del padre di Ryo, Lee Pai Long è così veloce che non capirete mai dove è finito ("Gian Simone, ma non vedi che è Lee?"). Occhio ai suoi vortici taglienti come lamine (dove li ho già visti?) e al calcio spezzaginocchio, in inglese "Breaking-Ginauc".



KING: Ballerino sofisticato nonché lottatore esperto di arti marziali, King non ha nulla a che fare con il più noto Stephen, ma anch'egli fa abbastanza paura. Il suo Venom Strike (una sfera di energia che fila più di un Sonic verso di voi e che fa molto più danno) può essere evitato solo con un super salto. Jump Around. Sconfiggendolo scoprirete qualcosa di King che prima non sapevate...



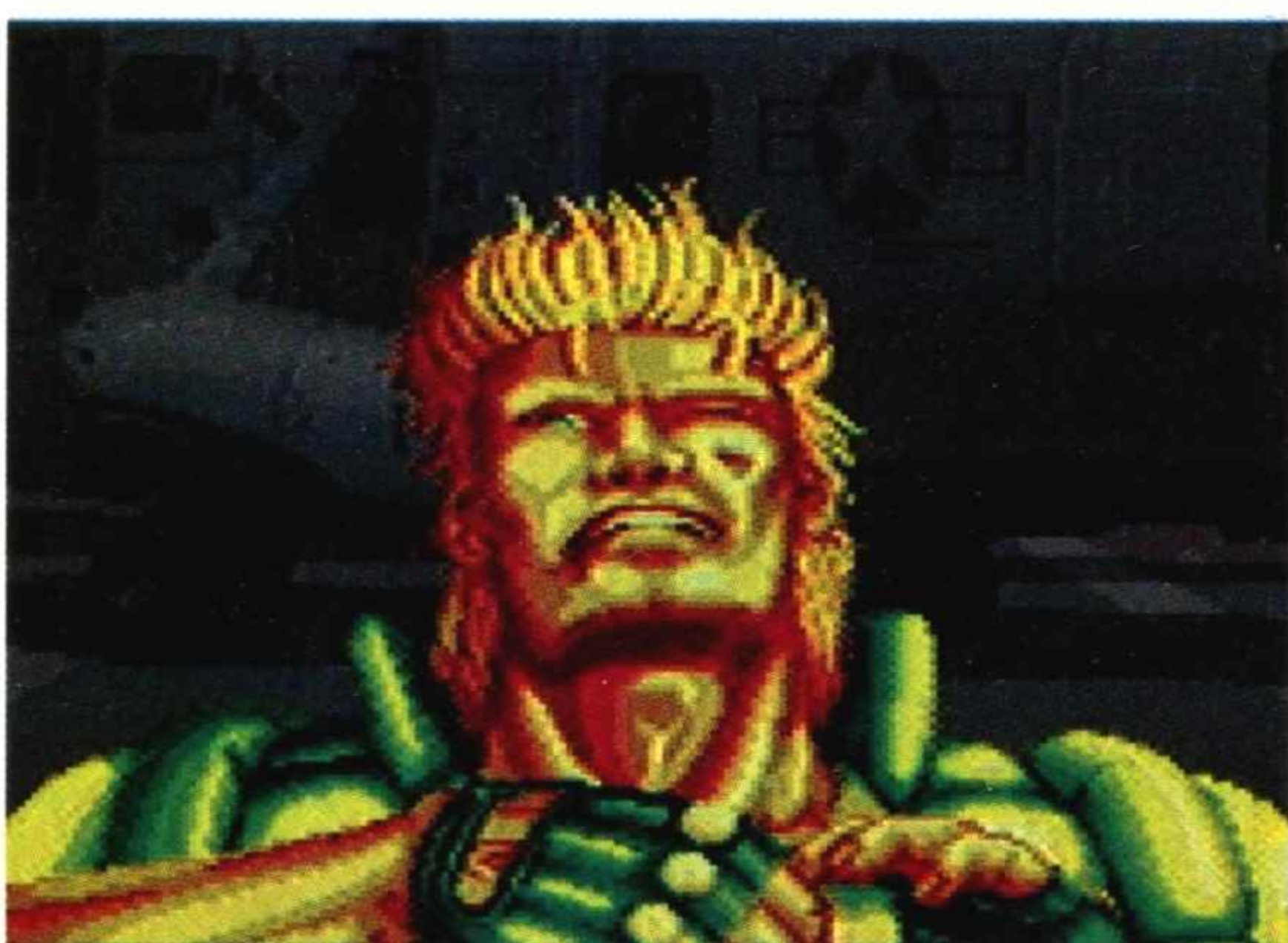
MICKEY ROGERS: Ama la musica raggae, è un ex pugile ritiratosi dopo la morte di un suo avversario, Mickey vorrebbe corrispondere con ragazze italiane che... Ehm. Grande e grosso, picchia a più non posso, il buon Rogers è il tizio che vi creerà più difficoltà, anche per via dei suoi scottanti attacchi. E chi ha orecchie per intendere... Più sproporzionato di Pippo, Micky saltella in modo ridicolo. Attenti a non sottovalutarlo.



JOHN CRAWLEY: Paninaro fossilizzato con Monclair verde pisello, Timberland stivaletto, Gel e Ray Ban, John "l'integrato" è soprannominato the Killing Machine. Il suo Mega Mash è più acido di una spremuta di limone senza zucchero, mentre il Flying Attack (*Street Fighter 2?* Chi l'ha visto?) vi provocherà giramenti di testa così forti che rischierete di perderla (la testa, intendo). Bellissimi i fondali aeronautici con tanto di brezza artificiale.



MR. BIG: Ed eccovi il più "cativo" di tutti. Il Signor Grosso, tarpano di gomma pelato e occhialuto, si trova nella sezione FACTORY, ovvero in una fabbrica abbandonata. Ocio ai suoi colpi di bastone e ai suoi tuffi perforanti. Cantiamo tutti in coro: "I'm the one who wants to be with you..." (questa la capiranno in tre). Cativo, cativo.



86%

La risposta all'intro è NO. Nonostante tutto, *Art of Fighting* non è il migliore picchiapicchia della storia, ma è attualmente il massimo sul Neo Geo. Un gioco che va giocato, ma soprattutto visto: è un vero piacere per gli occhi. Combattendo contro Micky nel classico ghetto metropolitano con tanto di sirene della polizia in lontananza, si capisce che questo gioco non potrà mai essere convertito degnamente su nessuna altra console in giro. E tutto ciò ha un prezzo: difficilmente troverete *Art of Fighting* sotto le trecentomila lire: lo finirete abbastanza in fretta, e poi? Molto giocabile, anche se per praticare certe mosse rischierete di slogarvi il polso. Difetto: alcuni personaggi, dopo un colpo subito, tardano troppo a riprendersi, restando in balia dell'avversario. Realistico, ma dannatamente irritante. Per favore, trovate qualcosa di innovativo, o, a questo punto, convertite *Street Fighter 2: Champion Edition* sul Neo Geo, vi va?

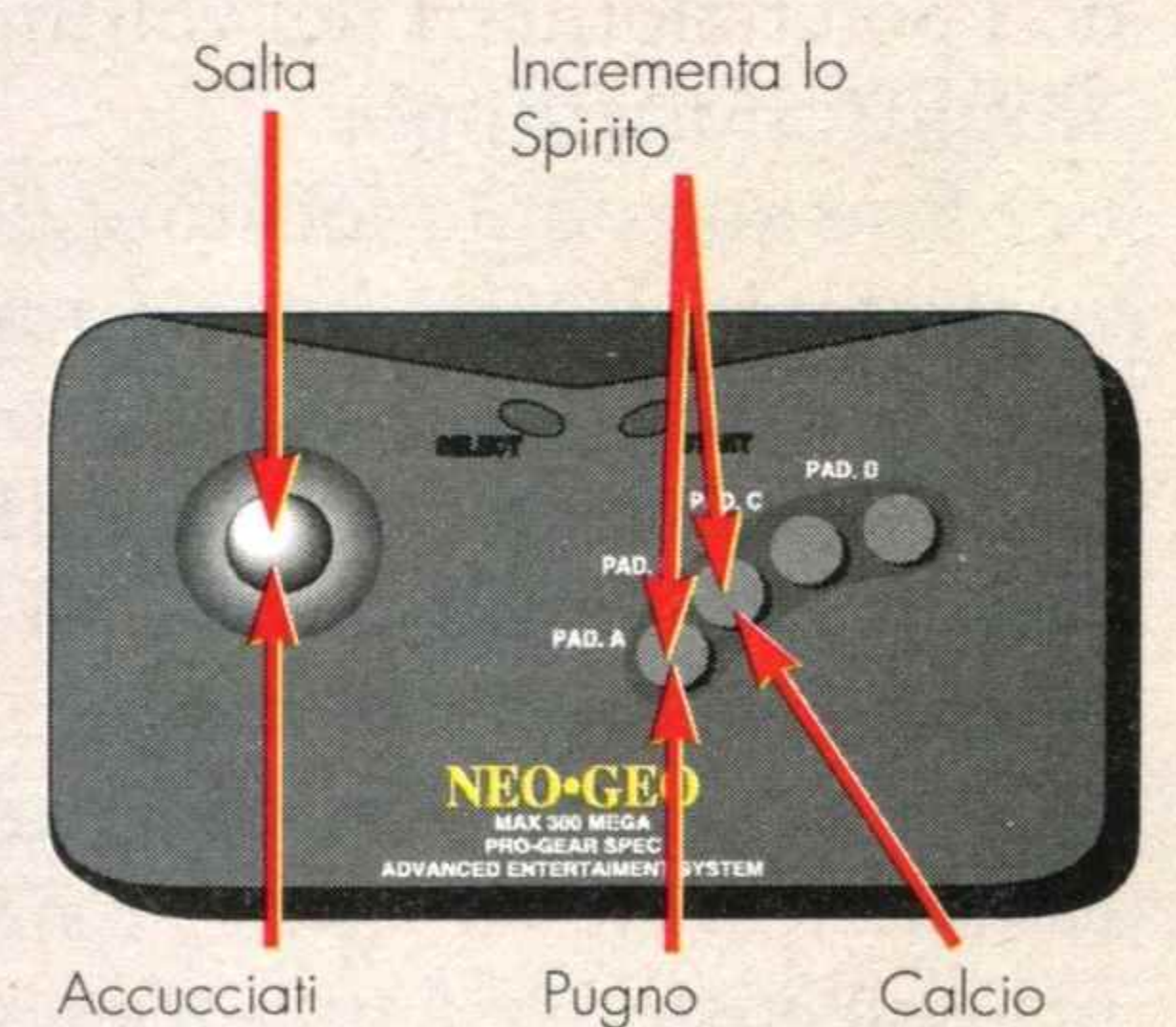
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Art of Fighting
 Casa _____ Snk
 Distribuzione _____ General Games
 N° Giocatori _____ 1/2 (anche simult.)
 Continua? _____ 3
 Livelli di difficoltà _____ 4

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



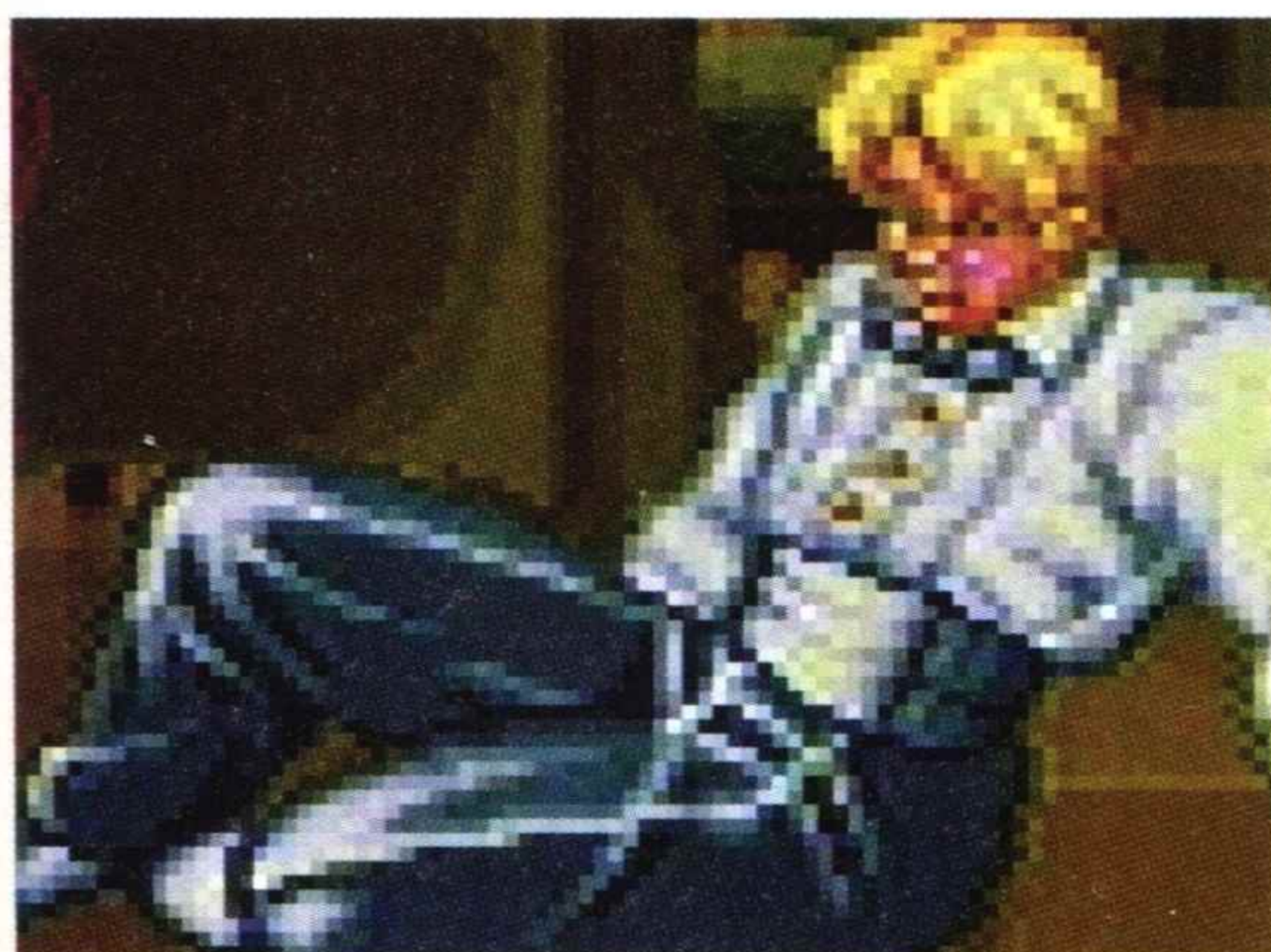
Per effettuare le mosse dovete combinare i tasti tra loro: il manuale è chiarissimo...



1 Quella scivolata è un buon colpo. Si assesta un bel calcio e si evitano brutte sorprese.
 2 Dopo un salto per cogliere l'avversario alle spalle avverte il tempo di lanciargli addosso una potente palla di fuoco.
 3. A questo punto il grassone, disorientato, non potrà fare altro che subire i vostri successivi colpi. Okay!

CONFRONTI

Graficamente parlando, *Art of Fighting* è il picchiapicchia più bello per Neo Geo e batte ai punti lo stesso *Street Fighter 2*. Gli effetti di zoom del SEDICI bit Capcom sono impressionanti. Parlando di giocabilità, il discorso si complica. Pur essendo superiore a *World Heroes*, *Art of Fighting* non è poi troppo diverso da *Fatal Fury*, sebbene sia leggermente più veloce (vedi Lee): quantitativamente parlando, le mosse non sono poi aumentate sensibilmente, e anche qualitativamente parlando, *AoF* non è innovativo per niente. Quindi, in senso assoluto, *Street Fighter 2* resta ancora imbattuto, ma se volete IL picchiapicchia per Neo Geo *Art of Fighting* fa per voi.



CRÜE BALL



Multimedia, console della nuova generazione, Megabit, Mode 7...ma facciamola finita una buona volta!

Tutto ciò di cui abbiamo bisogno per divertirci è un comune, scassatissimo e, soprattutto, meccanico flipper, ovvero uno di quei così (lo spiego per i lettori più giovani di Gippi) con tanti bumper, due pulsanti laterali e tre palle. Queste ultime sono l'ingrediente fondamentale per il buon funzionamento di un flipper, e se venissero a mancare nel bel mezzo di una partita, non spaventatevi: è il particolarissimo modo di queste strane macchine di dirvi *Game Over*.

Ora, casualmente, si viene a scoprire che *Crüe Ball* per Mega Drive è un gioco di flipper, con la particolarità non trascurabile di essere basato sulle gesta musicali di una band Heavy Metal, o meglio, dei re del glam rock: i *Motley Crüe* (da qui il nome del gioco).

L'esperimento non è del tutto originale (già un altro flipper fu dedicato ad un gruppo hard rock, quello dei fondamentali *Kiss*).

Resta il fatto che *Crüe Ball* è stato pubblicato circa dodici anni dopo quel pinball e due anni dopo *Devil Crash* (altro bellissimo gioco di flipper per MD e PC Engine) e per lo meno deve confrontarsi con quest'ultimo, che vanta, peraltro, una nutrita schiera di appassionati.

Crüe Ball, essendo basato sui *Motley Crüe*, possiede un obiettivo abbastanza ovvio: salvare l'Heavy Metal distruggendo i potenziometri del volume di 10 amplificatori/flipper.

Per fare questo il giocatore deve applicare strategie diverse per ognuna delle tre parti in cui è divisa ogni tavola (in genere nella prima si deve semplicemente evitare che la pallina vada in buca, nella seconda bisogna distruggere a bigliate una serie di nemici tra cui anche dei fantomatici "*Sisted Twister*", e nella terza bisogna sistemare una testa vagante di nome Craig ed infine distruggere l'ampli). Se riuscirete a completare tutti i flipper avrete salvato l'Heavy Rock da

BALLS, BALLS, BALLS

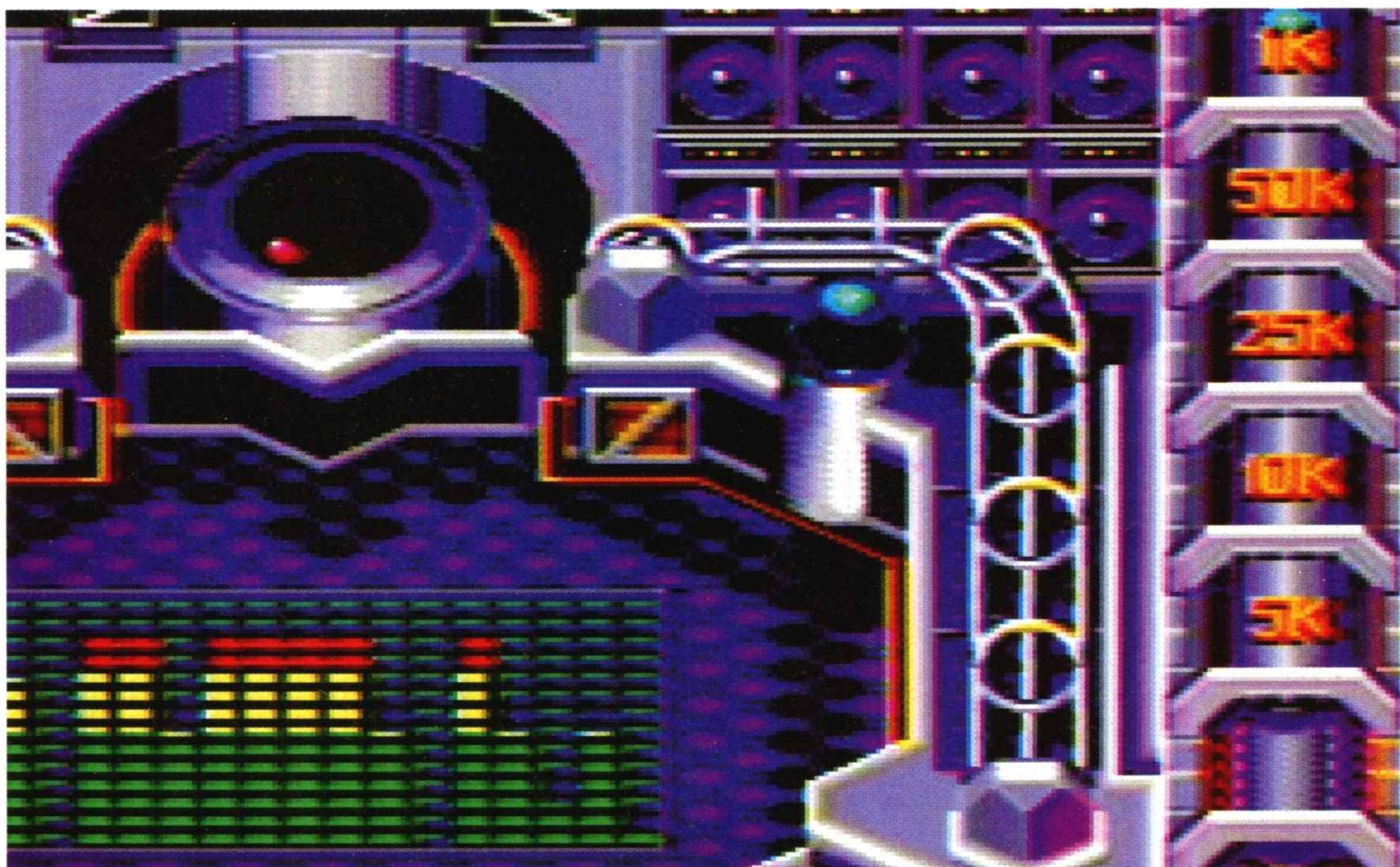
Un flipper sui *Motley* non poteva permettersi di deficere di una qualche rappresentanza musicale. La loro musica può piacere o meno, e la cosa sarà ulteriormente rimessa in discussione quando fra un paio di mesi uscirà il nuovo album (il primo, dopo una decade di decadenza, senza il biondo vocalist Vince Neil, estromesso da Sixx e Compagni per le solite "divergenze musicali"), ma bisogna dire che il gioco contiene tre versioni abbastanza fedeli di altrettanti classici del repertorio dei *Crüe*, e per la precisione *Live Wire* (da "*Too Fast For Love*", 1982), *Home Sweet Home* ("*Theatre Of Pain*", 1984) e *Doctor Feelgood* (dall'album omonimo, 1989). Le canzoni sono realizzate abbastanza bene, ed i timbri cristallini del Mega Drive valorizzano in particolare *Home Sweet Home*, cantata a squarciagola dal sottoscritto, sotto lo sguardo di un Bittanti esterrefatto.



E questo sarebbe un cantante? Sembra più un Orco!



Questa cittadina sta per essere travolta dai *Motley*.



Ecco un esempio dello schema del flipper: demoniaco, non trovate?

63%

Devil Crash regna incontrastato nel dominio dei flipper su console, seguito a ruota da *Revenge Of The Gator* su Game Boy. La sorte di *Crüe Ball* si rivela un po' incerta, non esalta e non fa piangere. Urge fare una critica, comunque, alla presentazione grafica di tutto il prodotto, alquanto deludente, mentre l'animazione degli sprite talvolta è un po' scarsa. Attenzione: alla fine quello che conta è l'attinenza del comportamento della pallina on screen a quello imposto dalle leggi fisiche, e fin qui non ci si può lamentare, anche se poi il nome dei *Motley Crüe* sembra soltanto un espediente commerciale. Iattura vuole anche che a parte la giocabilità il programma sia alquanto trasandato... ad esempio non esiste la possibilità di Tilt e... dov'è che ho messo *Devil Crash*?

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ *Crüe Ball*
 Casa _____ Electronic Arts
 Distribuzione ___ Giochi Preziosi
 N° Giocatori _____ 4
 Continua? _____ no
 Livelli di difficoltà _____ 1

FLIPPER

SOTTO CONTROLLO



Il gioco è pieno di trucchetti e di ostacoli...



... come ogni flipper che si rispetti...



...e bestie strane: Teste del Terrore, Ciclopi Cerebrali...



... Teste di Marmo, Vermi, Scheletri e Clown!!!

fine certa (e prematura), ricevendo i complimenti da una caricatura di Nikki Sixx dei *Motley Crüe* (per l'occasione ribattezzato Alister Fiend). Se non ce la fate potete sempre seguire l'esempio di Scarlet ed ascoltare Toto Cutugno. (Queste sono illazioni prive di qualsiasi prova...NdScarlet).

MOTLEY DRUG

Ecco l'attuale formazione dei *Crüe*, in caso aveste già acquistato il gioco e voleste qualche informazione sugli ispiratori dei programmatori... Nikki Sixx - basso (il braccio più bucato del rock) Mick Mars - Chitarra (il mostro del gruppo, e suona pure male) John Corabi - vocal (proviene dagli *Scream* ed ha sostituito Vince Neil) Tommy Lee - percussioni (le due braccia più bucate del rock).

SHOUT AT THE BONUS

Noi di GP siamo persone poco affidabili (tranne Biomassa, perché non è una *persona*), ma stavolta vi garantiamo la presenza di uno schermo bonus. Se riuscite a: buttare giù tutte le lettere che compongono la mitica parola "Rock'n Roll", accendere tutte le luci del rombo dello schermo di mezzo, distruggere le lettere di "Jumpramp" e poi spedire la biglia sulla rampa di lancio, ve ne sarete assicurati l'accesso. In questo schermo, nel cui centro campeggia il logo dei *Motley*, avete sotto controllo una coppia di flipper semoventi nelle quattro direzioni cardinali, con cui dovrete distruggere le orde di tipacci che infestano lo schermo. I *Motley* non approverebbero.

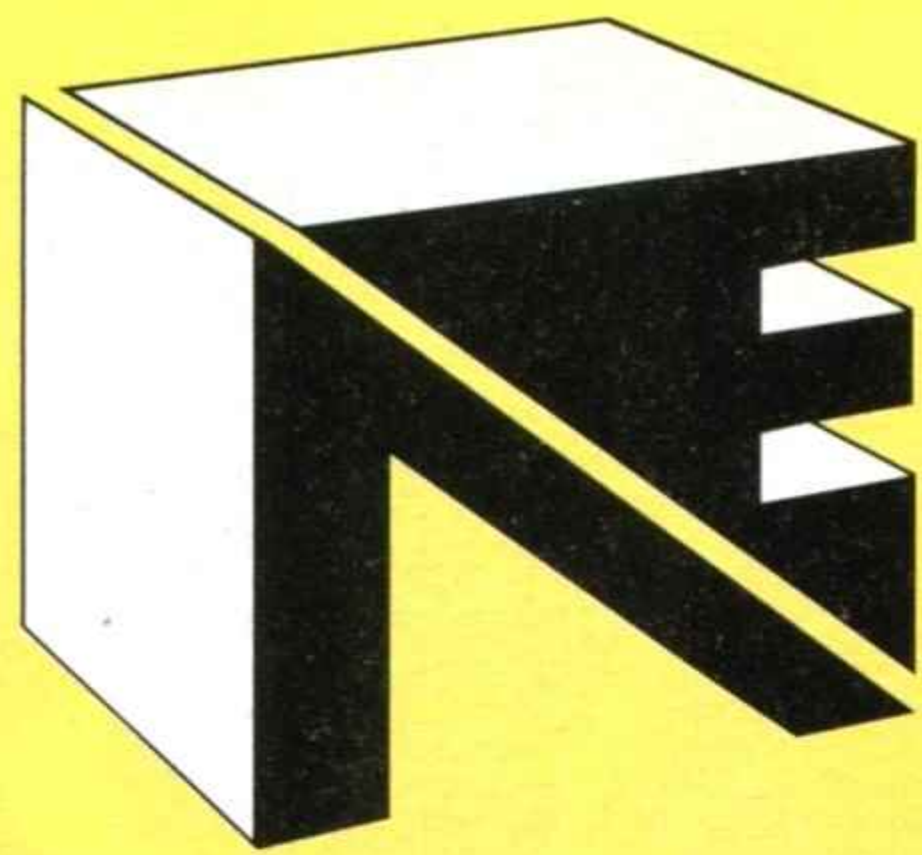


In questo schermo dovete riuscire ad abbattere tutti quei bersagli contrassegnati dai simpatici teschietti...



...in modo da poter accumulare più punti possibile e salvare l'Heavy Metal nel mondo! Forza, e occhio ai mostri!

I prodotti elencati
sono realmente
disponibili salvo
esaurimento
scorte.



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

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

GIOCHI GAME BOY

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

ACCESSORI GAME BOY

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

OFFERTE del Mese

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

NOVITA' GAMEBOY

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

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

SUPER MARIO LAND II
disponibile per Gameboy
L. 79.000

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

ACCESSORI GAME GEAR

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

GAME GEAR TUNER TV
L. 198.000



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

GIOCHI GAME GEAR

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

NOVITA' GAMEGEAR

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

OFFERTE del Mese

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

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

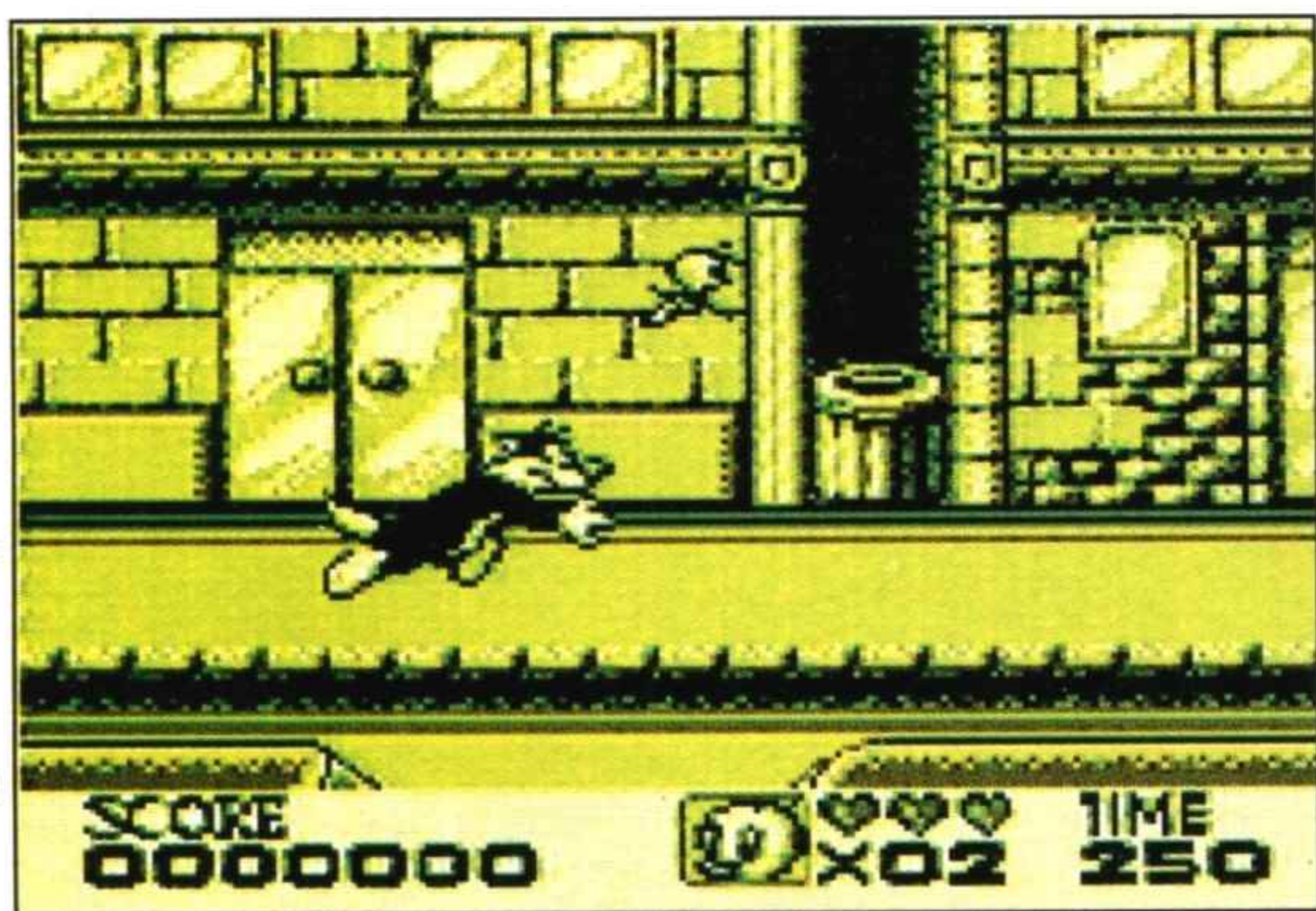
LOONEY TUNES

GAMEBOY

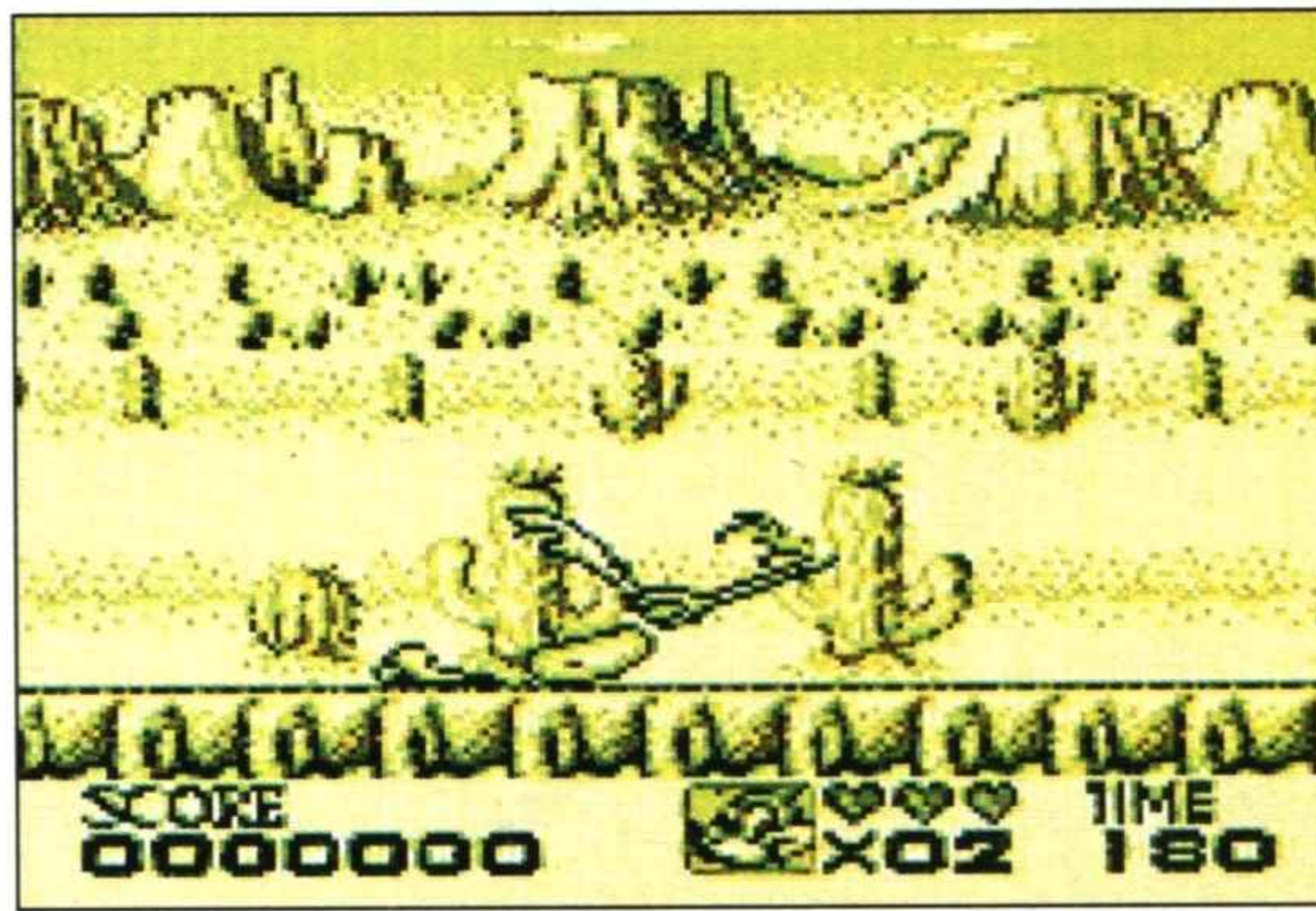


Red Fury

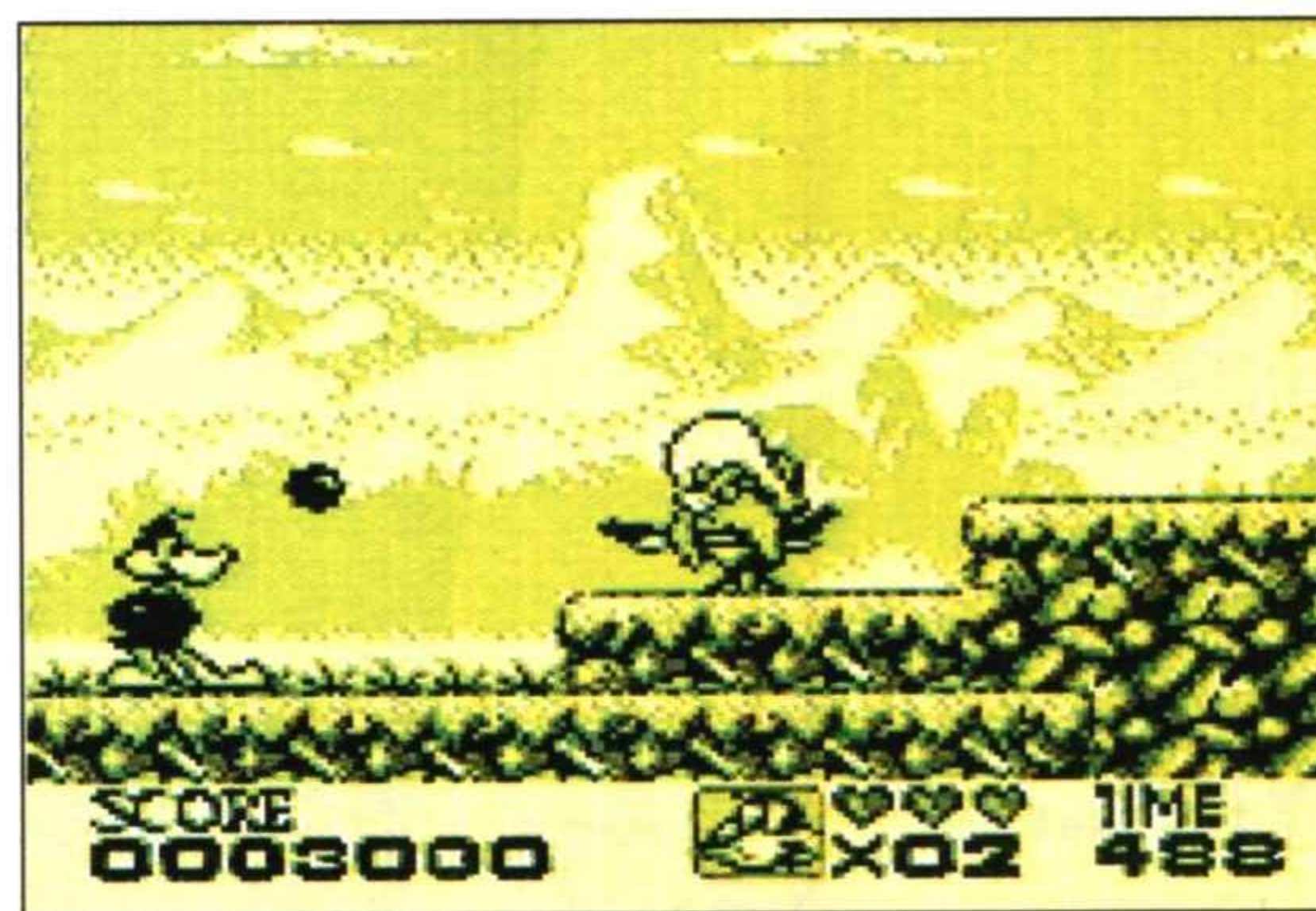
Questa volta sono proprio tutti presenti alla grande adunata della Warner Bros da Daffy Duck a Wile il coyote, pronti a sfidare i nemici di sempre con lo stesso grande spirito di sempre... sperando di non fare la fine di sempre!!!



Silvestro Gatto Maldestro ricorre Titti. Riuscirete a salvare l'"inerme" canarino?



Bip Bip! Wil Coyote ci sta inseguendo...poverino, mi fa quasi pena. Prendimi se ci riesci.



Daffy Duck alle prese con un pistolero. Superatelo e potrete farvi un bel tuffo

Non si può certo dire che *Looney Tunes* manchi di originalità, in una stessa cartuccia infatti troverete ben sette storie completamente differenti, con personaggi diversi che soddisferanno sicuramente la vostra voglia di cartoon.

Cominciamo allora con l'irrefrenabile Daffy Duck: le avventure di questo simpatico papero (dalla deambulazione simile a quella di Raist!) si svolgeranno in parte sulla terra ferma e in parte sott'acqua. Il vostro scopo sarà quello di recuperare il tesoro nascosto, cercando di evitare gli innumerevoli nemici che vi si presenteranno lungo la strada. La vostra arma di difesa sarà il frisbee che vi proteggerà non solo davanti ma anche alle spalle.

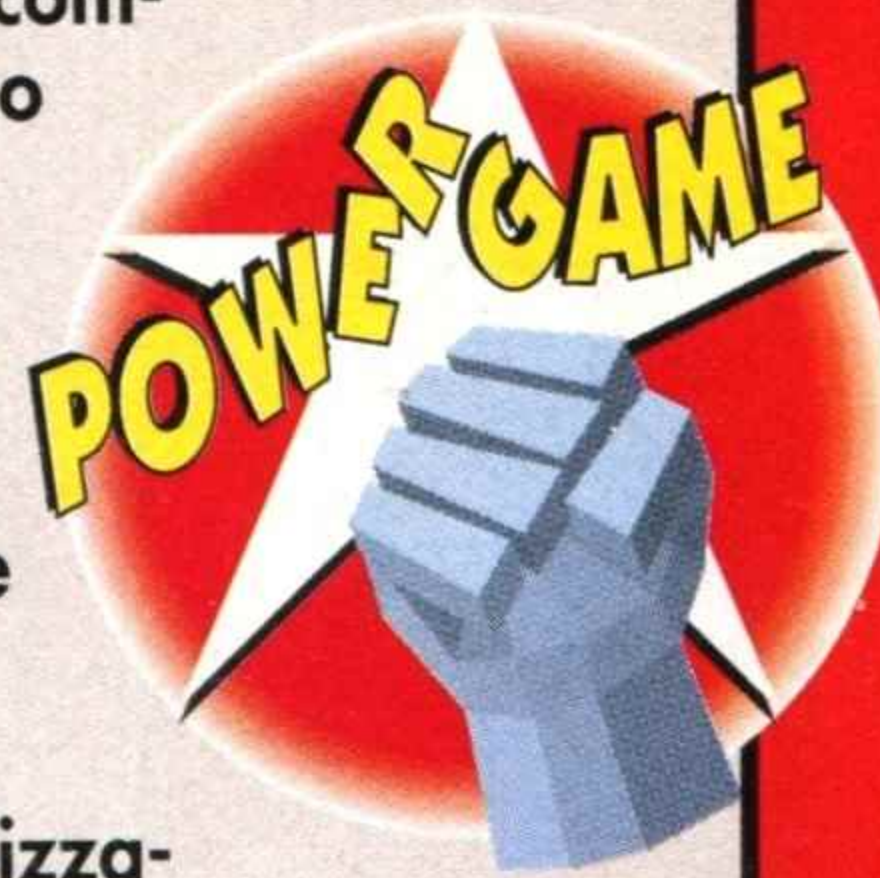
Nel secondo livello troveremo per protagonisti due "amiconi per la pelle": Silvestro e Titti. Il gattone avrà l'arduo compito di cacciare il povero canarino per le strade della città che si riveleranno non meno insidiose. Il piccolo volatile giallo dovrà far cadere il gattaccio nei tombini disseminati lungo la strada e nel contempo accumulare più cibo possibile per cercare di salvarsi. Il terzo livello è tutto per lui: Porky Pig (detto anche quel maialino di Neon!). Il nostro amico dovrà cercare di far fuori con i missili del suo prezioso aereo i perfidi nemici che lo insidieranno. Usando il pulsante B infatti potrete usufruire di stelle esplosive che costituiranno la vostra difesa.

Eccoci al quarto livello, ed eccoci a lui, il ciclone più distruttivo di tutti i tempi: Tasmanian Devil. Durante questa partita il vostro obiettivo sarà di riuscire ad accaparrarvi quante più ossa potrete. Nel quinto livello apparirà un topo "muy" veloce: Speedy Gonzales, che sarà alla disperata ricerca del suo prezioso formaggio all'interno di una casa infestata da spiriti e fantasmi. Livello numero sei: questa volta invece dovrete proprio allearvi con il nostro Beep!- Beep! e riuscire a sfuggire al recidivo tentativo di cattura da parte di Wile il coyote. Settimo ed ultimo livello ovvero Bugs Bunny alla riscossa! Il simpatico coniglio dovrà sopravvivere ai pericoli di una casa infestata tentando di recuperare le sue preziose carote nel più breve tempo possibile. Non sarà una cosa tanto facile, però dato che sono davvero ben nascoste!!

PROVE
game power

91%

Looney Tunes è spettacoloso e per chi, come me, ama i cartoni animati della Warner Bros è assolutamente imperdibile! La grafica è splendida, altamente definita e superbamente curata, questo vale sia per quanto riguarda gli sprite, che per gli sfondi innumerevoli ed esaltanti. La varietà di situazioni e di personaggi rende questa cartuccia piacevole davvero per tutti e utilizzandola potrete ammirare gli effetti particolari di certe situazioni (ad esempio il platform sott'acqua) accompagnati da uno scrolling davvero degno di lode e da un suono ugualmente divertente. Insomma, un'ottima realizzazione!



COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Looney Tunes
 Casa _____ Sunsoft
 Distribuzione _____ Import.
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ infiniti
 Livelli di difficoltà _____ 7

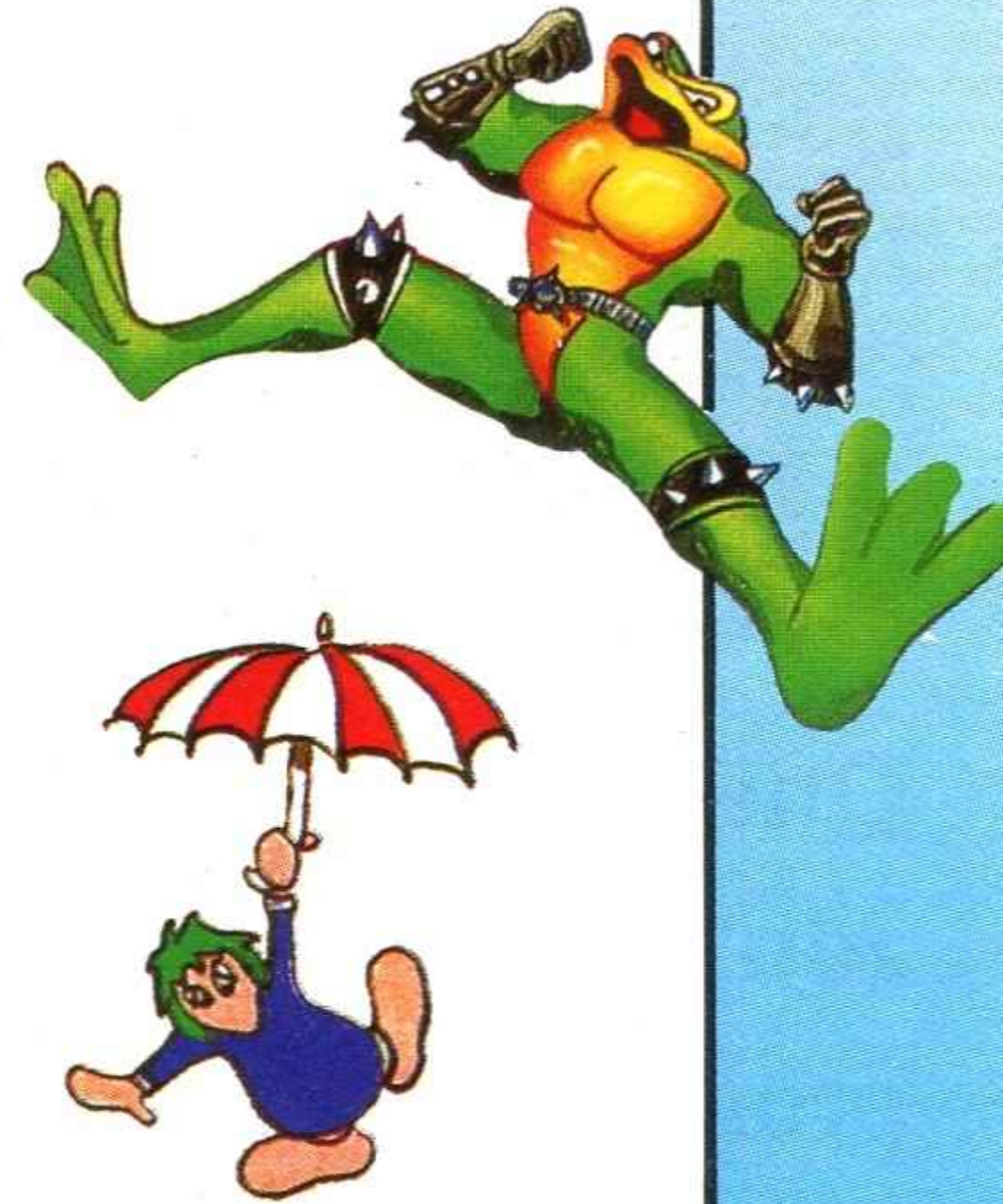
AZIONE

SOTTO CONTROLLO



NON MANCARE!

DOPO IL GRANDISSIMO
SUCCESSO TELEVISIVO
RISCOSSO IN INGHILTERRA
ANCHE IN ITALIA



GAMES MASTER

LA TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI:
SFIDE AL COMPUTER,
RECENSIONI,
TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...



**APPUNTAMENTO
PER 10 SETTIMANE
SU**



**DA SABATO 28 NOVEMBRE ALLE 19:00
E IN REPLICA
LA DOMENICA ALLE 09:30.**



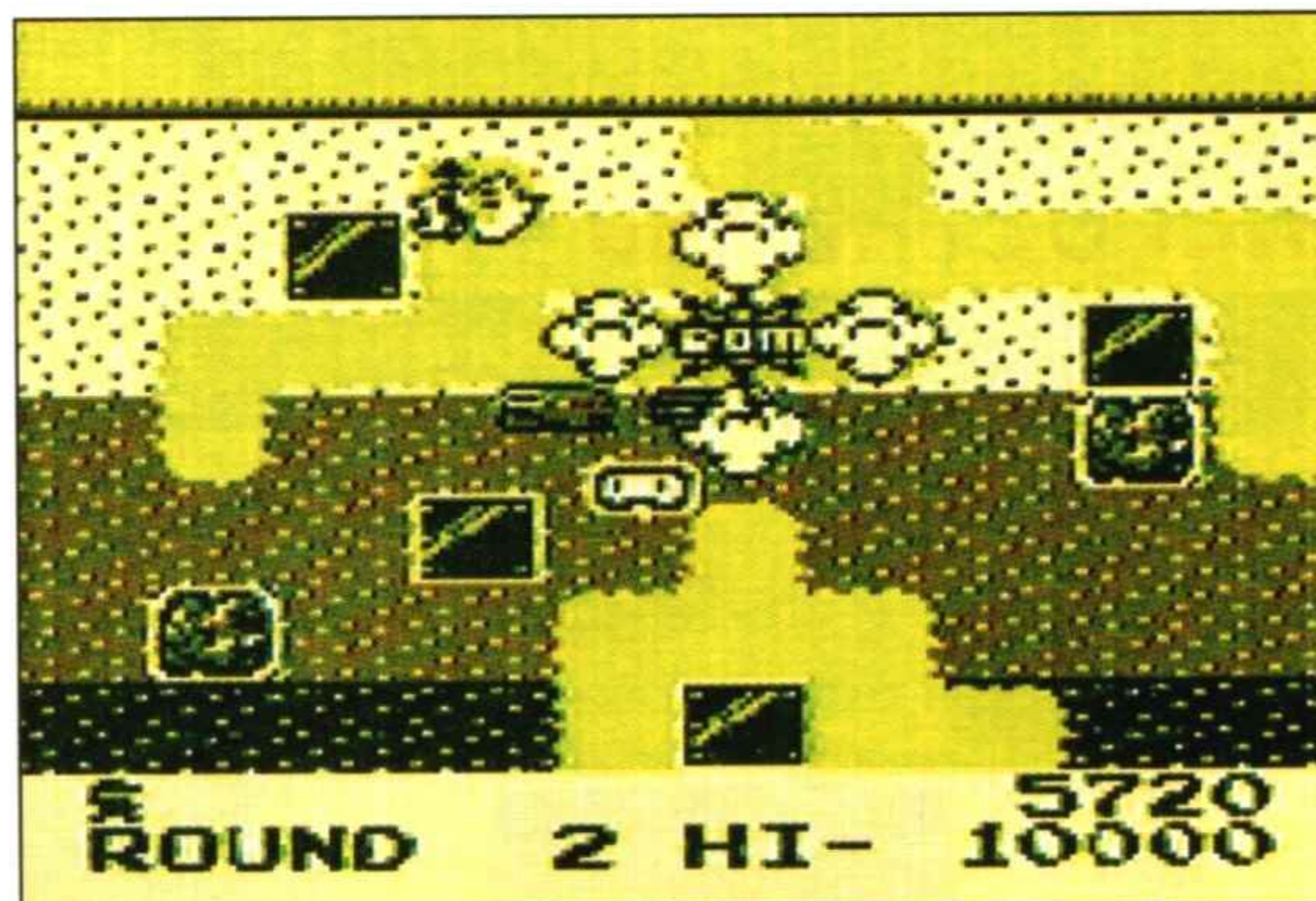
DIG DUG

È arrivato finalmente anche per Game Boy uno degli arcade più conosciuti ed apprezzati... In redazione si sono esaltati tutti e se l'erano già acchiappato, ma con mosse astute e feline sono riuscita a recensirlo io!

Ah, il giardinaggio... potare, tagliare, scavare, sporcarsi le mani, i jeans... insudiciarsi fino ai capelli di terra e mota... ah, il giardinaggio! Quando però dei fastidiosi elementi non meglio identificati vi fanno perdere il gusto di una sana giornata all'aria aperta, allora è il momento di correre ai ripari! Ebbene, sappiatelo, il vostro giardino è infestato di Pookas e Fygars che vi inseguono cercando di distogliervi dalla vostra passione. Vogliono la guerra, e guerra sarà. Il vostro verde praticello infatti è disseminato di rocce da utilizzare durante lo scontro con i nemici; ricordate infatti che potete scavarvi in alto, in basso, verso destra e verso sinistra, ma quando incontrate le rocce dovete aggirarle. Potete servirvene per far fuori i "cattivi" attendendoli vicino alle pietre (ma non proprio sotto) e correndoci sotto non appena questi si avvicinano, in modo da farne una bella frittella! Schiacciando un mostro guadagnate 1000 punti, pressandone due invece ve ne cucate 2500, e così via. Questa cartuccia di *Dig Dug* è in tutto e per tutto simile all'arcade, completa di vari livelli di profondità del terreno: più in basso riuscirete a far fuori i vostri nemici, maggiore sarà il numero di punti che raccoglierete. Le vie del giardinaggio sono infinite... o quasi, perciò esistono diverse possibilità per distruggere chi vi vuole male e accaparrarvi più punti possibile: scavando attraverso la terra per esempio. In questo modo guadagnate 10 punti per strato. In alternativa allo spappolamento mediante rocce potrete servirvi del tubo per innaffiare le aiuole, gonfiando i nemici fino a farli esplodere.; inoltre per guadagnare punti ci sono



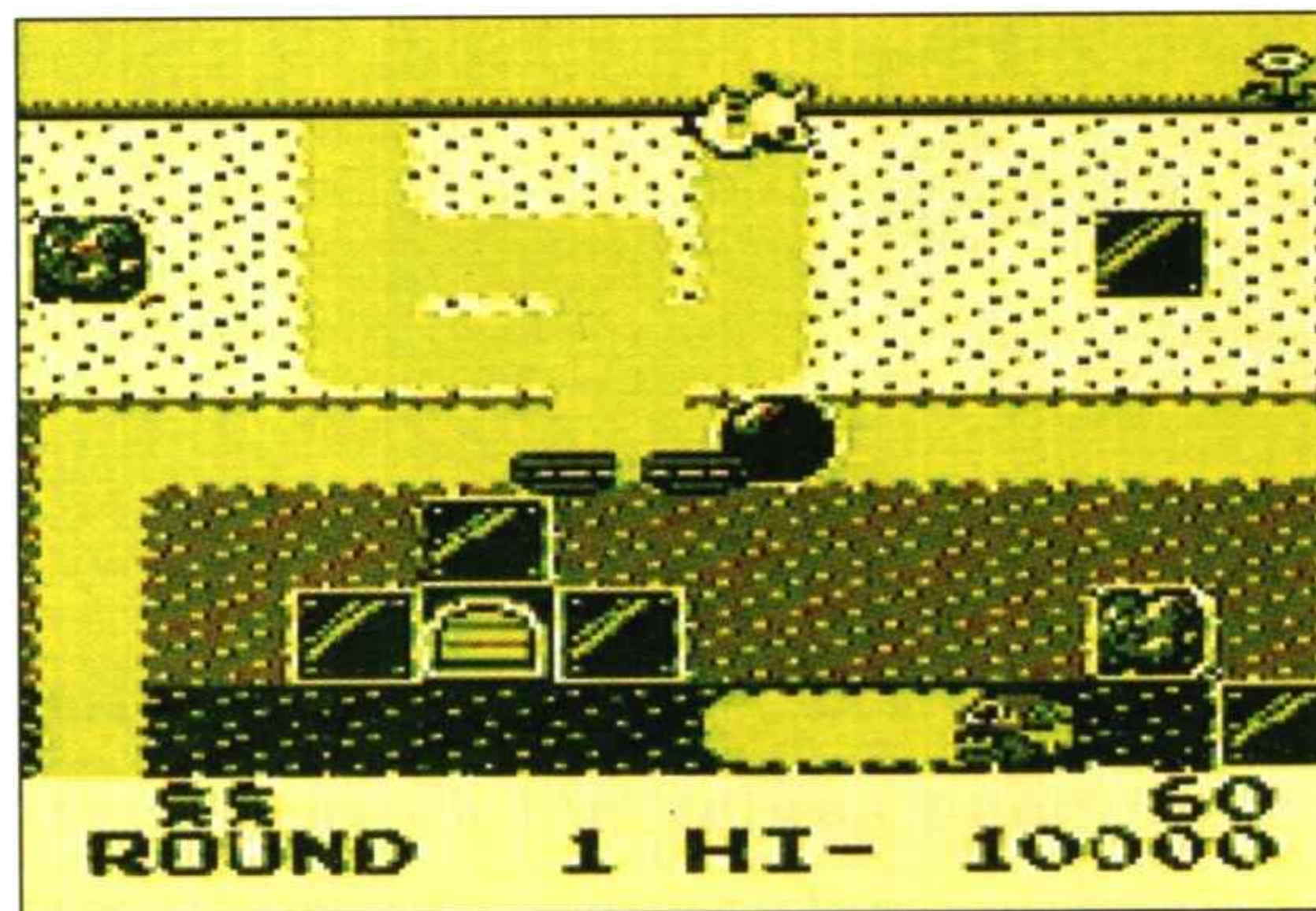
Gonfia il nemico! Dig Dug gonfia il nemico! Goonfia il nemico! Dig Dug gonfia il nemico!!!



Un'esplosione coi fiocchi per dei mostri quattrocchi. Una rima demente per un gioco massiccio (ma la rima dov'è?).

molti bonus: quando li vedete apparire sullo schermo dovete essere davvero veloci ad impadronirvene prima che scompaiano. Nella cartuccia, oltre al *Dig Dug*, classico è inserita la possibilità di giocare un gioco un po' diverso: *New Dig Dug*. In questa nuova versione il vostro compito sarà quello di riuscire a ripulire tutti i 41 livelli dai nemici e di affrontare due grandi mostri. Per avanzare di livello dovete raccogliere tre chiavi disseminate nel giardino. Ricordate però che, a differenza del gioco classico, in *New Dig Dug* i mostri ritornano a perseguitarvi anche dopo che li avete distrutti. Per riuscire a cavarvela, in ogni caso, avete a disposizione alcuni oggetti: la sfera, ad esempio, che rotola lungo i tunnel da voi costruiti schiacciando qualsiasi nemico si trovi sul suo percorso; le bombe che esplodendo distruggono chiunque si trovi a portata d'impatto, voi compresi (perciò fate attenzione!); infine avete a disposizione un bel blocco d'acciaio di 16 tonnellate da far precipitare sul malcapitato di turno. Una bella frittata!!

si ringrazia computer one - BO



Oh, oh! Mi è sembrato di vedere una palla da bowling! (Abbiamo sbagliato recensione: non è Looney Tunes).

PROVE
game power

88%

Rifacendomi al famoso arcade, che ha letteralmente spopolato nelle sale giochi, non posso che apprezzare questa versione per Game Boy della Namco, data la sua quasi assoluta somiglianza all'originale. In effetti sfondi e sprite riportano fedelmente la tradizione del coin-op e senza dubbio la realizzazione è molto buona, anche se a volte poco chiara. Personalmente, però, preferisco il nuovo tipo di *Dig Dug*, più dinamico e nettamente più coinvolgente, senza contare che permette un numero molto più ampio di mosse possibili. Lo scrolling ed il sonoro, comunque, sono notevoli in entrambe le versioni... è solo questione di gusti!



COMMENTO & VOTO

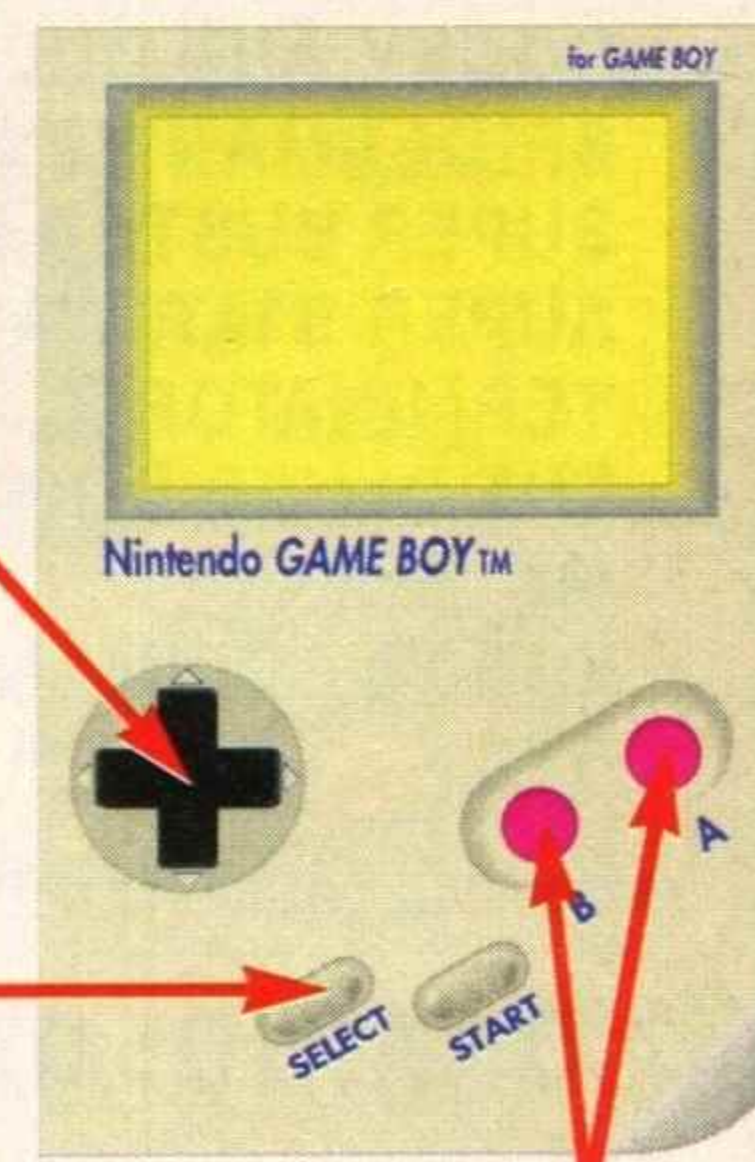
SCHEDE TECNICA

Titolo _____ Dig Dug
 Casa _____ Namco
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ Infiniti
 Livelli di difficoltà _____ 1

ARCADE

SOTTO CONTROLLO

Per selezionare i giochi e per far muovere Dig Dug



Per iniziare la partita e per mettere in pausa

Per usare il tubo innaffiatore



COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

343504

TEL. 051 343362 FAX. 051 344906

347736

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SUPERFAMICOM
SUPER NINTENDO

DISPONIBILI OLTRE 180 TITOLI



**IMPORTAZIONE
DIRETTA**



OFFERTA ONE

| | |
|----------------------|--------|
| ACROBAT MISSION | 89.000 |
| ADDAMS FAMILY | 89.000 |
| ASTRAL BOUT | 89.000 |
| BILL LAIMBERS BASKT. | 45.000 |
| CAMELTRY | 73.000 |
| CASTELVANIA IV | 99.000 |
| DINO CITY | 86.000 |
| FINAL FANTASY II | 89.000 |
| FOREMAN'S KO BOXING | 87.000 |
| GRADIUS III | 72.000 |
| HOME ALONE | 93.000 |
| HYPERZONE | 73.000 |
| KABLOOEY | 85.000 |
| KRUSTY'S SUP.FUN H. | 83.000 |
| JACK NICKLAUS GOLF | 79.000 |
| JOHN MADDEN FOOTB. | 79.000 |
| LAGOON | 87.000 |
| MAGICAL TARURUTO | 58.000 |
| MAGIC SWORD | 58.000 |
| MONKEY JIRO | 89.000 |
| PACHINCO WARS | 84.000 |
| PAPERBOY | 79.000 |
| PILOTWINGS | 79.000 |
| PITFIGHTER | 84.000 |
| PLAY ACT.FOOTBALL | 79.000 |
| RAIDEN | 59.000 |
| RAMPART | 85.000 |
| ROBOPOLICE | 78.000 |
| ROBOCOP 3 | 98.000 |
| ROGER CLEMES MVP | 87.000 |
| ROMANCE OF 3 KING.2 | 99.000 |
| SD GUNMAN | 79.000 |
| SONIC THE BLASTMAN | 86.000 |
| SUPER OFF ROAD | 83.000 |
| ULTIMATE FOOTBALL | 82.000 |
| Y'S III | 86.000 |

NOVITA'

| | |
|-----------------------|---------|
| ALIENS 3 | 139.000 |
| BUTTLE BLAZE | 139.000 |
| BEST OF THE BEST | 129.000 |
| BULLS VS LAKERS | 139.000 |
| DESERT STRIKE | 132.000 |
| DRAGON'S LAIR | 149.000 |
| FATAL FURY | 169.000 |
| FINAL FANT.MYST.QUEST | 125.000 |
| HOME ALONE 2 | 133.000 |
| HOOK | 129.000 |
| JAMES BOND JUNIOR | 137.000 |
| KING OF MONSTERS | 125.000 |
| MICKEY M.MYS.QUEST | 145.000 |
| MIGHT AND AMGIC 2 | 145.000 |
| NBA ALL STAR CHAL. | 135.000 |
| OUT OF THIS WORLD | 139.000 |
| PHALANX | 139.000 |
| ROAD RIOT | 129.000 |
| ROCKY AND BULLWINKLE | 135.000 |
| SPIDERMAN VS X-MEN | 135.000 |
| SUPER BUSTER BROTH. | 139.000 |
| SUPER STAR WARS | TELEF. |
| TERMINATOR 2 | 139.000 |
| THE BLUES BROTHERS | 139.000 |
| WINGS 2 | 129.000 |
| WINGS COMMANDER | 139.000 |



**SUPER NINTENDO
AL PREZZO PIU' BASSO
D'ITALIA !!!**



ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO

CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Tutti i marchi e i logotipi riportati sono registrati dalle rispettive case produttrici

OUT RUN EUROPA

PROVE
game power

40%

Considerando che *Out Run Europa* è uscito nella versione Master System mesi fa (vedi Game Power 3) e che il Game Gear ha qualche potenzialità in più del suo fratello maggiore, si presume che una conversione di questo genere presenti almeno qualche miglioramento, e che quello che era una ciofeca si trasformi in un gioco decente. E invece no! *Out Run Europa* versione portatile è rimasto identico al predecessore, compresa la grafica pessima e la giocabilità a livello zero.

Considerando, infine, che per questo prodotto dovrete spendere circa 60 mila lire e che con lo stesso prezzo potreste fare circa 120 partite (una più una meno) alla versione Coin-Op, capite bene che l'unica cosa da fare è ignorarlo totalmente. Solo così potrete dire di aver fatto un buon affare.

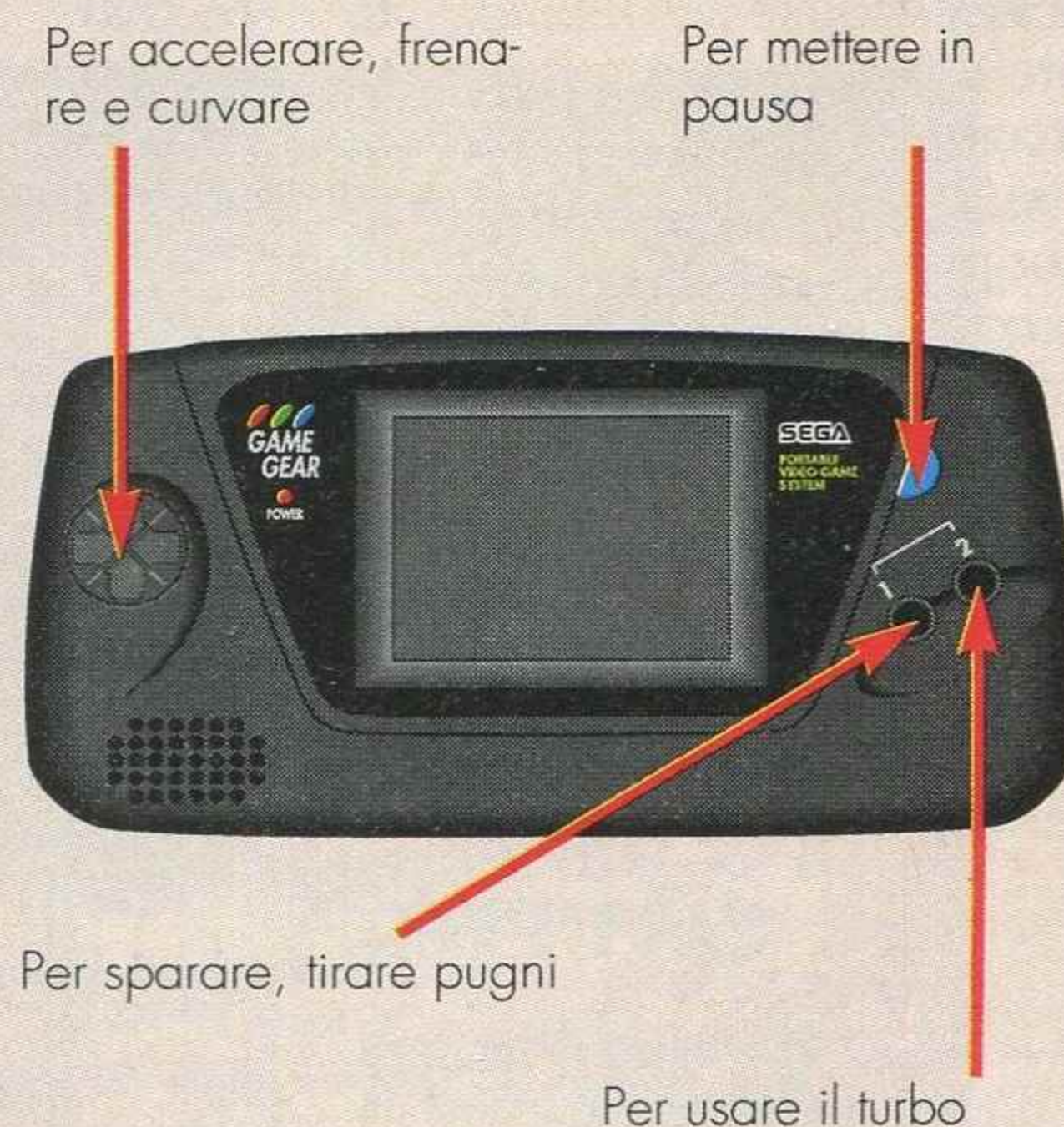
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

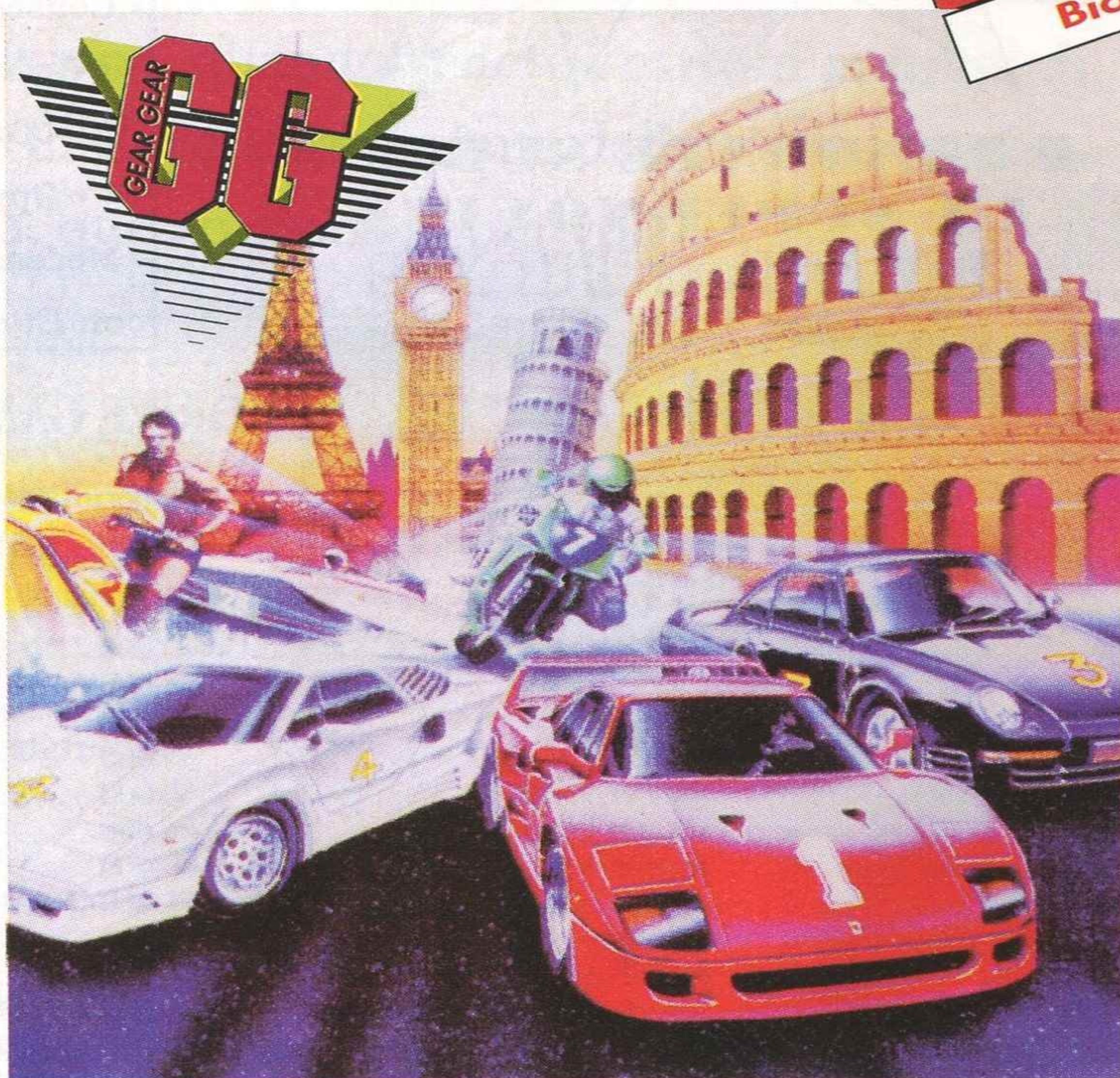
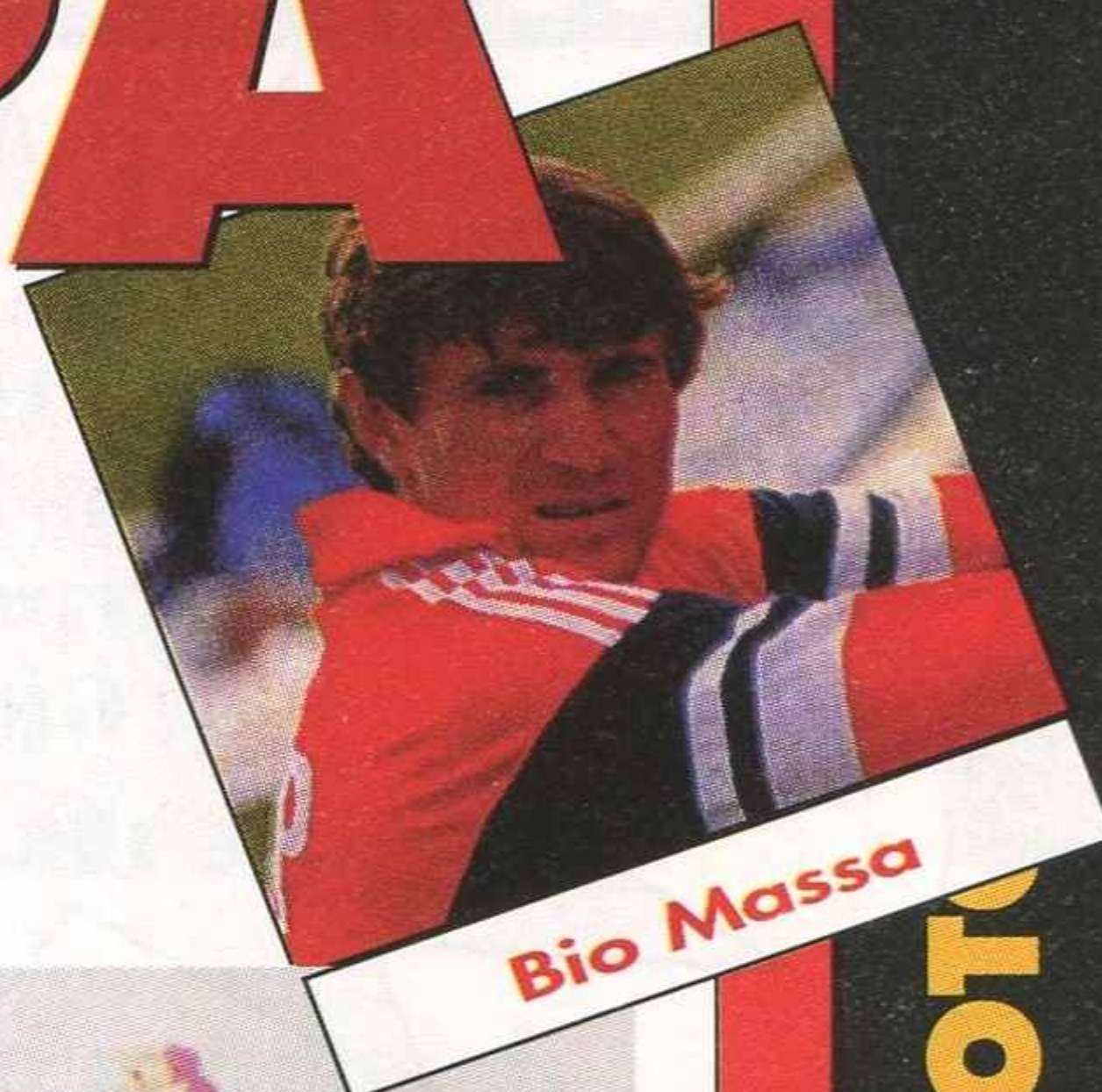
Titolo _____ Out Run Europa
 Casa _____ Sega
 Distribuzione _____ Giochi Preziosi
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ No
 Livelli di difficoltà _____ 1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO



Dopo la versione per Master System la US Gold ci riprova sul piccolo di casa Sega, il Game Gear.
 N.B. Questa recensione è da leggere in controstero.



Out Run Europa, ovvero la storia del nostro caro collaboratore Apecar che, come al solito, è in ritardo con la consegna delle recensioni e deve fare i salti mortali per rispettare le scadenze. Il caso vuole che un fulmine avesse colpito la sua linea telefonica impedendogli di mandare gli articoli via modem. L'unica cosa che gli rimaneva da fare era consegnare le recensioni di persona. Anche Apecar, nonostante il suo scarso intelletto e la quasi totale assenza di attività cerebrale (in fondo cosa si può pretendere da un romano di Roma, che prende il nome dal suo mezzo di trasporto, veste male, legge Edika e porta i capelli lunghi?) (Ehi? Qualcosa da dire su chi legge Edika? NdScarlet), non ci mise molto a capirlo, e saltato in sella al suo omonimo tre ruote si mise subito in marcia. Ma il suo potentissimo mezzo, che esteriormente sembra un Apecar normalissimo, è in verità... un normalissimo Apecar attrezzato con qualche meccanismo di trasformazione, lanciafiamme, bazooka e altri innocui accessori che potete tranquillamente richiedere in un qualsiasi concessionario. Non possiamo, quindi, fare altro che augurare buona fortuna al nostro impavido collaboratore, pur con tutti i suoi difetti, perchè in fin dei conti gli vogliamo bene. Forza Apecar, siamo tutti con te! Passando al gioco: *Outrun Europa* vi

permette di pilotare molti tipi di veicoli diversi in una corsa folle: nel primo livello una moto, nel secondo una Jetbike, nel terzo una Porsche, nel quarto un motoscafo e nel quinto (ed ultimo) una Ferrari. Naturalmente non mancano i nemici, come i motociclisti alterati del primo livello che vi prendono a calci, o gli elicotteri che vi sparano contro nel secondo e nel quarto livello. Che possiamo dire? Ci aspettavamo qualcosa di meglio, qualche cambiamento rispetto alla versione per Master System, ed invece il gioco è stato riadattato esattamente com'era.



In questo schermo siete al volante di un bolide



A tutta manetta sulla motoretta!!!

euro
bit
international

VIA CERVINO 90/A - 41100 MODENA

TEL. 059/254514 • FAX 059/252382

**Vastissimo
assortimento di Cartucce
e Console GAME BOY**

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

↓
Tutto per Neo Geo!

↓
Roba da matti!

↓
Roba da Eurobit!

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

OFFERTISSIMA DEL MESE:

**GAME BOY + CUFFIE
+ CAVETTO + PILE + TETRIS
+ UN GIOCO IN OMAGGIO**

A LIRE 185.000

**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 |

| | | |
|---------------------------|----|--------|
| Excellent Adventure..... | L. | 65.000 |
| Dead Heat..... | L. | 65.000 |
| WWF Superstar 2..... | L. | 60.000 |
| Cristal Quest..... | L. | 60.000 |
| Flash..... | L. | 70.000 |
| Ultra Golf..... | L. | 65.000 |
| Kung'Fu Master..... | L. | 55.000 |
| Side Pocket..... | L. | 55.000 |
| Bo Jackoson..... | L. | 60.000 |
| Dr Mario..... | L. | 59.000 |
| Robocop..... | L. | 60.000 |
| Solomon's Club..... | L. | 60.000 |
| Ultima Runes..... | L. | 60.000 |
| Tasmania Story..... | L. | 56.000 |
| Yoshi..... | L. | 60.000 |
| Holly e Benji..... | L. | 59.000 |
| Snow Bros..... | L. | 60.000 |
| Asmik World..... | L. | 55.000 |
| Musashi Road..... | L. | 59.000 |
| Square Deal..... | L. | 60.000 |
| Harmony..... | L. | 56.000 |
| Jeep Jamboree..... | L. | 61.000 |
| Nemesis..... | L. | 60.000 |
| Nascar..... | L. | 55.000 |
| Wheel of Fortune..... | L. | 62.000 |
| Prophecy..... | L. | 65.000 |
| Bugs Bunny 2..... | L. | 60.000 |
| Spot..... | L. | 59.000 |
| Double Dragon 3..... | L. | 65.000 |
| Ken Shiro..... | L. | 65.000 |
| Adventure Island..... | L. | 59.000 |
| Boggle +..... | L. | 60.000 |
| Monopoli..... | L. | 59.000 |
| Skate or Die 1..... | L. | 59.000 |
| Q Bert..... | L. | 59.000 |
| Kwirk..... | L. | 60.000 |
| Chase Hq..... | L. | 54.000 |
| Super RC Proam..... | L. | 55.000 |
| Bubble Ghost..... | L. | 63.000 |
| Attack of the Killer..... | L. | 60.000 |
| High Stakes..... | L. | 60.000 |
| Qix..... | L. | 59.000 |
| Radar Nission..... | L. | 60.000 |
| Startrek 25 Anniver..... | L. | 60.000 |
| Spy VS Spy..... | L. | 55.000 |
| Horse Racing..... | L. | 60.000 |
| Bomber Boy..... | L. | 55.000 |
| Metroid 2..... | L. | 50.000 |
| Turtles 2..... | L. | 67.000 |
| Probotector..... | L. | 60.000 |
| Navy Seals..... | L. | 60.000 |

| | | |
|-------------------------|----|--------|
| Aerostar..... | L. | 55.000 |
| Double Dragon 2..... | L. | 60.000 |
| Caesars Palace..... | L. | 65.000 |
| Marble Madness..... | L. | 55.000 |
| All Star 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. | 65.000 |
| 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 |
| King of Zoo..... | L. | 60.000 |
| Crystal Warriors..... | L. | 80.000 |
| Psychic World..... | L. | 70.000 |
| Paperboy..... | L. | 70.000 |
| Pengo..... | L. | 67.000 |
| Putt & Putter..... | L. | 67.000 |
| AX Battler..... | L. | 60.000 |
| Dragon Crystal..... | L. | 80.000 |
| Chase HQ..... | L. | 75.000 |
| Space Harrier..... | L. | 75.000 |
| Popils..... | L. | 75.000 |
| 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 |

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 |

**OGNI 10 CASSETTE
ACQUISTATE 1 A SCELTA IN
OMAGGIO!!! INCREDIBILE!!!**

| | | |
|--------------------------------------|----|---------|
| Trash Rally..... | L. | 240.000 |
| Fatal Furi..... | L. | 240.000 |
| Socer Brawl..... | 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 |

**OFFERTISSIMA
GAME GEAR :**

**GAME GEAR
+
CAVETTO**

L. 238.000

**OFFERTISSIME
GAME GEAR:**

**GAME GEAR + SONIC
+ CAVETTO**

L. 280.000

PROSSIMA APERTURA:

**VERONA • MESTRE •
CASTELFRANCO EMILIA (MO)
REGGIO EMILIA (MO)**

BATMAN RETURNS

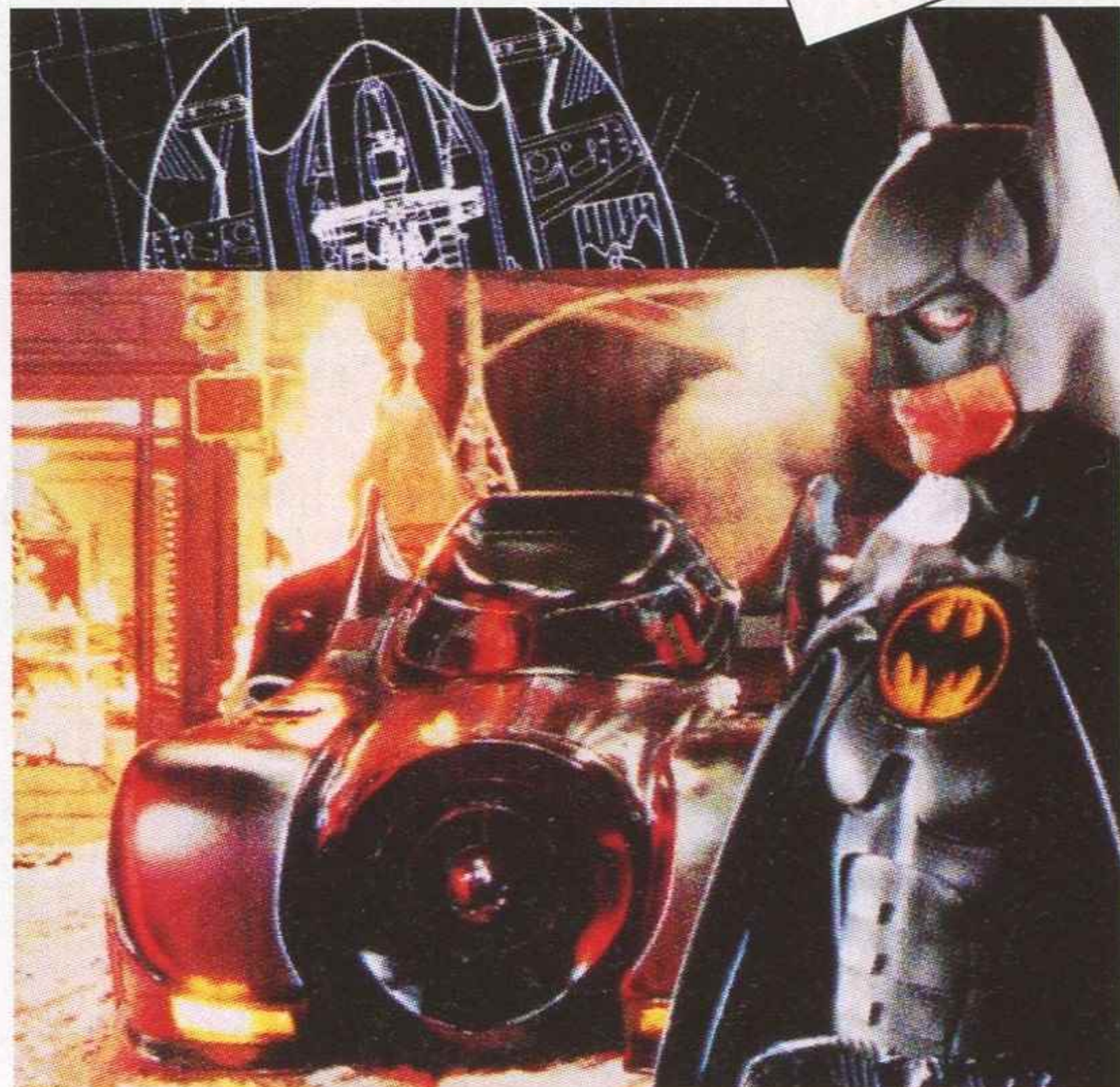
Batman: ormai lo si vede dappertutto, sulle magliette, nei diari, tatuato sulle braccia della gente e, naturalmente come protagonista di svariati videogiochi. La Bat-Mania continua...



Batman impegnato in un feroce combattimento.

Diciamoci la verità, chi non ha mai sognato di impersonare almeno una volta questo paladino del bene e difensore dei deboli, soprattutto dopo aver visto i due film interpretati da Michael Keaton? Anche qui in redazione è dilagata la Bat-Mania, il primo a esserne stato contagiato è stato MBF che dopo aver infilato una calda focaccia genovese nel suo Lynx si è comprato un bel completo nero. Peccato che le sue bieche qualità fisiche gli abbiano impedito di rivivere completamente le avventure dell'eroe mascherato. L'unico ad avere avuto dei risultati positivi è stato (guarda caso) Apecar, che in preda allo sconforto per aver ricevuto un clamoroso due di picche da parte di quella che ormai è la sua ex-ragazza, ha elaborato il suo fido mezzo trasformandolo in un Jet a vapore e si è cucito un favoloso costume comprendente: un elmetto tedesco residuo dalla seconda guerra mondiale; orecchie lunghe modello Mr. Spock; poncho tibetano di una sua zia ricca; scarpe da tennis con sopra delle caloze nere; occhiali da sole; carte topografiche e gabbietta con pipistrello da richiamo subito fuggito durante le prove. Il tutto dipinto di nero in modo da assomigliare il più possibile all'originale.

Personalmente preferisco stare al calduccio in casa piuttosto che rischiare la pelle come fanno tutti quei beoti che vanno in giro spacciandosi per supereroi superdotati. L'unica eccezione è appunto rappresentata da



I tubi sembrano quelli di Mario, la classe no!

Batman, ma anche in questo caso mi vestirei in quel modo solo per poter guidare la favolosa Batmobile o avere un incontro ravvicinato di un certo tipo con Catwoman. Solo così sarei orgoglioso di essere un supereroe. Per quanto riguarda il gioco, si tratta solo di uno squallido esperimento di piattaforme, molto simile a tutti quelli che abbiamo visto centinaia di volte, ed in particolar modo a *Spiderman*. In effetti i due titoli sono palesemente identici, tranne per (ovviamente) grafica e sonoro. Il giocatore non deve fare altro che saltare a destra e a manca ammazzando quanti più nemici è possibile. E' successo un po' come per il film, tutto fumo e niente arrosto.



Bio Massa

PROVE
game power

51%

Solitamente, quando si programma un videogioco su licenza di un film, si fa di tutto perché il risultato finale renda il più possibile l'idea del lungometraggio e siccome, nel caso di *Batman Returns*, sia il gioco che il film sono due tavanate pazzesche, non posso che fare i miei complimenti ai programmatori per il loro lavoro.

A parte gli scherzi *Batman Returns* è davvero un brutto gioco, scadente sotto il punto di vista grafico e sonoro, poco vario e per nulla divertente. Vi dicono che siete dei beoti poiché giocate con i videogiochi? Beh, comprate questo e lo diventerete di sicuro...



COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Batman Returns
 Casa _____ Sega
 Distribuzione _____ Giochi Preziosi
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ Si
 Livelli di difficoltà _____ 1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Batman per mettere in pausa e selezionare le armi



Per lanciare i boomerang

Per saltare

**VENDITA AL DETTAGLIO
 E PER CORRISPONDENZA**

GET READY!

Via Guidotti, 40/b - Bologna

NUOVI NUMERI
 ☎ 051/435499
 ☎ 051/435537

MEGA DRIVE

| | | |
|----------------------------------|------------|---------|
| Aecade Power Stick | L. | 89.000 |
| Convertitore JAP/ITA | L. | 25.000 |
| Joypad a infrarossi (senza cavo) | L. | 59.000 |
| Mega Drive Pal + Sonic | L. | 279.000 |
| Mega Drive Scart + Sonic | L. | 279.000 |
| Mega Drive Joypad | L. | 35.000 |
| Cartucce Americane | | |
| Alien 3 | L. | 104.000 |
| Acquatic Games (James Pond 3) | L. | 89.000 |
| Arcus Odyssey | L. | 119.000 |
| Atomic Runner (Chelnov) | L. | 99.000 |
| Batman | L. | 94.000 |
| Batman Returns | L. | 109.000 |
| Biohazard Battle | L. | 99.000 |
| Capriati Tennis | L. | 104.000 |
| Captain America | L. | 109.000 |
| Chuck Rock | L. | 109.000 |
| Crue Ball | L. | 94.000 |
| Cybercop | L. | 109.000 |
| Death Duel | L. | 119.000 |
| Gadget Twins | L. | 114.000 |
| Gods | L. | 104.000 |
| King Salmon | L. | 114.000 |
| Krusty's Fun House | L. | 99.000 |
| Leader Bord Golf | L. | 99.000 |
| Legend of Galahad | L. | 104.000 |
| Little Mermaid (La Sirenetta) | L. | 89.000 |
| Lotus Turbo Challenge | TELEFONARE | |
| Micro Machine | L. | 104.000 |
| Musha Aleste | L. | 104.000 |
| NHL Hockey 93 | L. | 109.000 |
| Nhl Hockey | L. | 89.000 |
| Predator 2 | L. | 99.000 |
| Pro Am Racing | L. | 99.000 |
| Rolling Thunder 2 | L. | 114.000 |
| Robocod (James Pond 2) | L. | 89.000 |
| R.B.I. 4 Baseball | L. | 104.000 |
| Sonic 2 | L. | 109.000 |
| Steel Talons | L. | 99.000 |
| Street of Rage 2 | L. | 119.000 |
| Street Smart | L. | 104.000 |
| Super Off Road | L. | 99.000 |
| Super Volleyball | L. | 79.000 |
| Superman | L. | 104.000 |
| Talespin | L. | 99.000 |
| Taz-mania | L. | 104.000 |
| Terminator | L. | 109.000 |
| Terminator 2 - Arcade | L. | 109.000 |
| The Flistones | TELEFONARE | |
| The Simpson | L. | 99.000 |
| Toxic Crusades | L. | 94.000 |
| Uncharted Waters | L. | 119.000 |
| Universal Soldier | L. | 99.000 |

| | | |
|--------------------------------|----|---------|
| Usa Team Basketball | L. | 99.000 |
| World Illusion Mickey & Donald | L. | 104.000 |
| WWF Wrestlemania | L. | 104.000 |
| Young Indiana Jones | L. | 109.000 |

| | | |
|--------------------------------|------------|---------|
| Cartucce Giapponesi | | |
| Chase HQ 2 | TELEFONARE | |
| Devil Crush | L. | 104.000 |
| F1 Circus | L. | 65.000 |
| F1 Hero | L. | 89.000 |
| F1 Super License | L. | 114.000 |
| Fantasia | L. | 69.000 |
| Mickey Mouse | L. | 69.000 |
| Power Athlete | L. | 109.000 |
| Quackshot | L. | 69.000 |
| Senna Monaco GP 2 | L. | 84.000 |
| Slime World | L. | 89.000 |
| Sonic | L. | 54.000 |
| Sonic 2 | L. | 94.000 |
| Splatter House 2 | L. | 99.000 |
| Street of Rage | L. | 69.000 |
| Street of Rage 2 | TELEFONARE | |
| Super Shinobi 2 | TELEFONARE | |
| Taz-Mania | L. | 94.000 |
| The Mutants Ninja Turtles | L. | 104.000 |
| World Illusion Mickey & Donald | L. | 99.000 |

| | | |
|--------------------|----|---------|
| Giochi per Mega CD | | |
| After Burner 3 | L. | 109.000 |
| Aleste | L. | 104.000 |
| Road Blaster-Fx | L. | 109.000 |
| Sol Feace | L. | 94.000 |
| Time Gal | L. | 104.000 |

SUPER FAMILCOM

| | | |
|--|----|---------|
| Super Nintendo Italiano | L. | 399.000 |
| Super Nes System + Super Mario World + Cavo Scart + Trasformatore 220V | L. | 389.000 |
| Super Famicom Pal | L. | 419.000 |
| Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi) | L. | 134.000 |
| Convertitore USA/JAP - JAP/USA (Acquistato con una cartuccia) | L. | 40.000 |
| Convertitore EURO/USA-JAP (Acquistato con una cartuccia) | L. | 50.000 |
| Joypad | L. | 49.000 |

| | | |
|--------------------|----|---------|
| Cartucce Americane | | |
| Addams Family | L. | 129.000 |
| Amazing ennis | L. | 129.000 |
| Arcana | L. | 134.000 |
| Axelay | L. | 144.000 |
| Bart's Nightmare | L. | 124.000 |
| Bazooka Blitzkrieg | L. | 119.000 |
| Chester Cheetah | L. | 134.000 |
| Chuck Rck | L. | 119.000 |

| | | |
|-----------------------------|------------|---------|
| Cyberspin | L. | 114.000 |
| Death Valley Rally | TELEFONARE | |
| Desert Strike | L. | 130.000 |
| F. Zero | L. | 114.000 |
| Final Fantasy 2 | L. | 134.000 |
| Final Fantasy: Mystic Quest | L. | 114.000 |
| Final Fight | L. | 124.000 |
| Fire Power 2000 | L. | 124.000 |
| Gun Force | L. | 124.000 |
| Hook | L. | 129.000 |
| Imperium | L. | 114.000 |
| Irem Skin Games | L. | 139.000 |
| James Bond Jr | L. | 129.000 |
| Jeopardy | L. | 124.000 |
| Jimmy Connors Tennis | L. | 124.000 |
| Joe & Mac | L. | 124.000 |
| King of the Monsters | L. | 124.000 |
| Legend of Mystical Ninja | L. | 124.000 |
| NCAA Basketball | L. | 124.000 |
| On The Ball | L. | 124.000 |
| Out Of This World | L. | 134.000 |
| Phalanx | L. | 124.000 |
| Pushover | L. | 124.000 |
| Race Driving | L. | 124.000 |
| Rampart | L. | 124.000 |
| Road Riot | L. | 124.000 |
| Robocop 3 | L. | 129.000 |
| Romance Of 3 Kingdom 2 | L. | 149.000 |
| Sim City | L. | 119.000 |
| Skul Jaegger | L. | 129.000 |
| Soul Blazer | L. | 129.000 |
| Space Megaforce (Aleste) | L. | 124.000 |
| Star Wars | TELEFONARE | |
| STG Strike Gunner | L. | 124.000 |
| Street Fighter 2 | L. | 164.000 |
| Super Buster Brother | L. | 129.000 |
| Super Batter Up | L. | 114.000 |
| Super Formation Soccer | L. | 119.000 |
| Super Goal | L. | 129.000 |
| Super NBA Basketball | L. | 124.000 |
| Super Tennis | L. | 114.000 |
| The Blues Brother | TELEFONARE | |
| Wing Commander | L. | 139.000 |
| X-Man | L. | 129.000 |
| X-zone (per Super Scope) | L. | 114.000 |
| Zelda 3 | L. | 129.000 |

| | | |
|--------------------------|----|---------|
| Cartucce Giapponesi | | |
| Axelay | L. | 134.000 |
| Castelvania 4 | L. | 114.000 |
| Fist Of The North Star 6 | L. | 144.000 |
| Gun Force | L. | 129.000 |
| Magic Sword | L. | 114.000 |
| Mickey Mouse | L. | 139.000 |
| Out Of This World | L. | 139.000 |
| Parodius | L. | 129.000 |

| | | |
|-------------------------|----|---------|
| Power Athlete | L. | 139.000 |
| Prince of Persia | L. | 129.000 |
| Ranma 1/2 | L. | 139.000 |
| Return of Double Dragon | L. | 134.000 |
| Robo Police | L. | 109.000 |
| Rushing Beat | L. | 114.000 |
| Sky Mission (Wings 2) | L. | 129.000 |
| Sonic Blastman | L. | 139.000 |
| Street Fighter 2 | L. | 164.000 |
| Super Adventure Island | L. | 109.000 |
| Super Contra Spirit | L. | 129.000 |
| Super F1 Circus Limited | L. | 124.000 |
| Super Ghoul's and Ghost | L. | 114.000 |
| Super Mario Kart | L. | 139.000 |
| Super Smash TV | L. | 114.000 |
| S.W.I.V. | L. | 139.000 |
| The Ninja Turtles 4 | L. | 129.000 |
| Top Gear | L. | 104.000 |
| Volleyball Twin | L. | 139.000 |
| WWF Wrestlemania | L. | 114.000 |

GAME GEAR

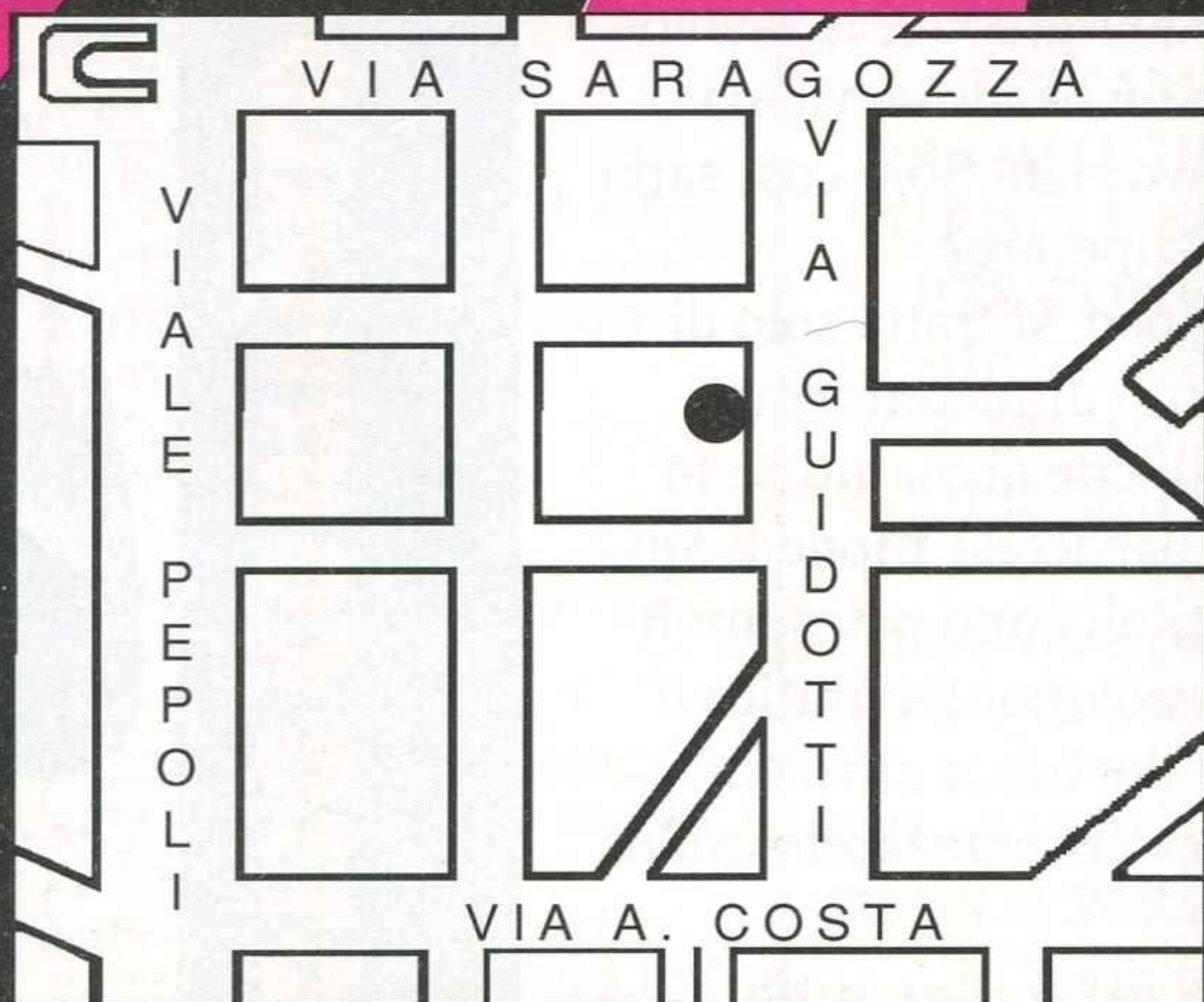
| | | |
|------------------|----|---------|
| Game Gear Jap | L. | 250.000 |
| Master Converter | L. | 45.000 |
| Big Window 2 | L. | 49.000 |
| TV Tuner Pul | L. | 210.000 |

| | | |
|------------------------------|----|--------|
| Cartucce per Game Gear | | |
| Alien 3 | L. | 79.000 |
| Batman Returns | L. | 75.000 |
| Chase HQ | L. | 74.000 |
| Chuck Rock (Usa) | L. | 69.000 |
| Donald Duck (Jap) | L. | 54.000 |
| Galaga 91 (Jap) | L. | 54.000 |
| G-Loc | L. | 64.000 |
| In The Wake Of Vampire (Jap) | L. | 64.000 |
| Indiana Jones | L. | 75.000 |
| Marble Madness | L. | 74.000 |
| Mickey Mouse (Jap) | L. | 54.000 |
| Monaco GP 2 (Jap) | L. | 54.000 |
| Olimpic Gold (Jap) | L. | 59.000 |
| Out Run Europe | L. | 79.000 |
| Papils | L. | 69.000 |
| Predator 2 | L. | 79.000 |
| Prince Of Persia | L. | 79.000 |
| Sonic (Jap) | L. | 59.000 |
| Sonic 2 | L. | 79.000 |
| Spider Man | L. | 79.000 |
| Street Of Rage (Jap) | L. | 64.000 |
| Super Smash TV | L. | 79.000 |
| Taz-mania | L. | 79.000 |
| Terminator | L. | 74.000 |
| The Majors | L. | 79.000 |
| The Simpson (U.S.A.) | L. | 79.000 |
| Wimblendon Tennis | L. | 64.000 |

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

**AMIGA
E
PC**

**DISPONIBILI
HARDWARE E
ACCESSORI ED IL
MIGLIORE
SOFTWARE
ORIGINALE PER
GIOCARRE.**



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

GET READY!

di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

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

Condizioni di vendita:
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta.
Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole case produttrici.

HELP

“Bienvenù dans le nostre sexion des astucies!” “Ma chosa scrivvi Paolo, Bievenù si scrive Bienvenue, lo sapessero anche i banbini!” Okey, forse è meglio che Neon scriva in italiano, Dupont in francese e i Raves non scrivano per niente...

Comunque tenetevi pronti per altre 16 pagine infuocate di gabole varie, che contengono tra l'altro la prima parte della soluzione di *Chip'n'Dale*, qualche Random e le prime quattro missioni del cenobitico *Buck Rogers*.



CODICI ACTION REPLAY

Questo mese è la volta del Super Nintendo. Controllate il tipo di cartuccia per la quale funzionano i codici. E soprattutto non dimenticatevi di inserire l'Action Replay, la magica cartuccia tuttofare della Datel Electronic.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

(TURTLES IN TIME)

(cartuccia giapponese)

Non riuscite a finire questo bellissimo picchiaduro? Eccovi un codice per avere vite infinite con il giocatore 2:
7E1AE004



DINOLAND

(cartuccia giapponese)

Bloccati in un livello di questo platform-game? Meno male che la ditta Alex, Paolo & Nessun altro è qua per darvi una mano! Eccovi i codici di tutti i livelli:

Livello 2 = IC34DEOMX4JN

Livello 3 = XNITAEESIS3L

Livello 4 = IC25HVOYXF33

Livello 5 = IKWLJWOGXNMN

Livello 6 = IS1PYPoux4AN

SIM CITY

(cartuccia americana)

Se volete avere un bel gruzzoletto in tasca fin dall'inizio senza fare sforzi (ma che...siamo a tangentopoli?), digitate questi 2 codici:

7E0B9D20

7E0B9E4E



ADDAMS FAMILY

(cartuccia americana)

Per avere vite infinite (e ne avrete bisogno!!!), digitate:
7E00AC04



SUPER MARIO WORLD

(cartuccia europea)

Per avere vite infinite con Mario, digitate:
7E0BE04

Per avere vite infinite con Luigi, digitate:
7E0DB504

DYNABLASTER

Da un lettore anonimo di Padova, eccovi i codici per il fantastico Dynablaster per Game Boy. Come saprete, (se avete letto il manuale, sì, proprio le scritte in piccolo), i codici funzionano solo nel Game B, quindi il primo che telefona per chiederci perché non fungono nel Game A vince una settimana bianca con Zia Marisa e/o Bio Massa.

Stage 2
2H3LBQMMNQ
BQBQBQBQC

Stage 15
DJJDZZDNMC
CPPCBGKGN

Stage 30
2HDJ3JFL3F
M2MN32H0B0

Stage 45
H2IFPBPH2H
LPPCKDJ2H0

Stage 5
MNQBILKGJN
MNJDDDDJDN

Stage 20
MNZHPJ3DJN
ZHQBPDJNMQ

Stage 35
3LCP2D30B0
DDDJKGKL3J

Stage 50
H2JDZPJZHN
CMZH23LCPF

Stage 10
BQKGD3MZHL
FIKGPCPCPN

Stage 25
MNCPZNZKGC
BQHZZDJNMC

Stage 40
H2FIMN0JDC
NNJDBKGPON



FASTEST ONE

Inserite il nome **HAPPY NEW YEAR** (grazie altrettanto, NdR) per guidare con delle gomme più affidabili di quelle di Raist (quando è fermo).



CRYSTAL MINES

2

Red "Wild" Fury ha trovato i codici per Crystal Mines 2 - e poi dicono che frequentare Psicologia non serve a niente...

CODICI PER I LIVELLI BONUS
KQVW, BNRY, NMXS, UJIL, CHRN.

| Livello | Codice |
|---------|--------|
| 5 | ZCXP |
| 10 | ITCU |
| 15 | RFVC |
| 20 | AURV |
| 25 | KYPO |
| 30 | FQCS |
| 35 | OHXY |
| 40 | PNGU |
| 45 | CXRI |
| 50 | INUK |
| 55 | KEHL |
| 60 | SOVS |
| 65 | HJHT |
| 70 | WBHD |
| 75 | YJKJ |
| 80 | SVWK |
| 85 | YNXR |
| 90 | QKOA |
| 95 | IDIC |
| 100 | RERF |
| 105 | WCEF |
| 110 | LFXQ |
| 115 | NBFD |



KLAX

Premete **C** dieci volte nello schermo delle opzioni per entrare nel modo "semplificato". Facile, no?



SPACE INVADERS

Il primo trucco è di Apecar: eliminate tutti i nemici per accedere al livello successivo (forse era ubriaco di tea al solito).

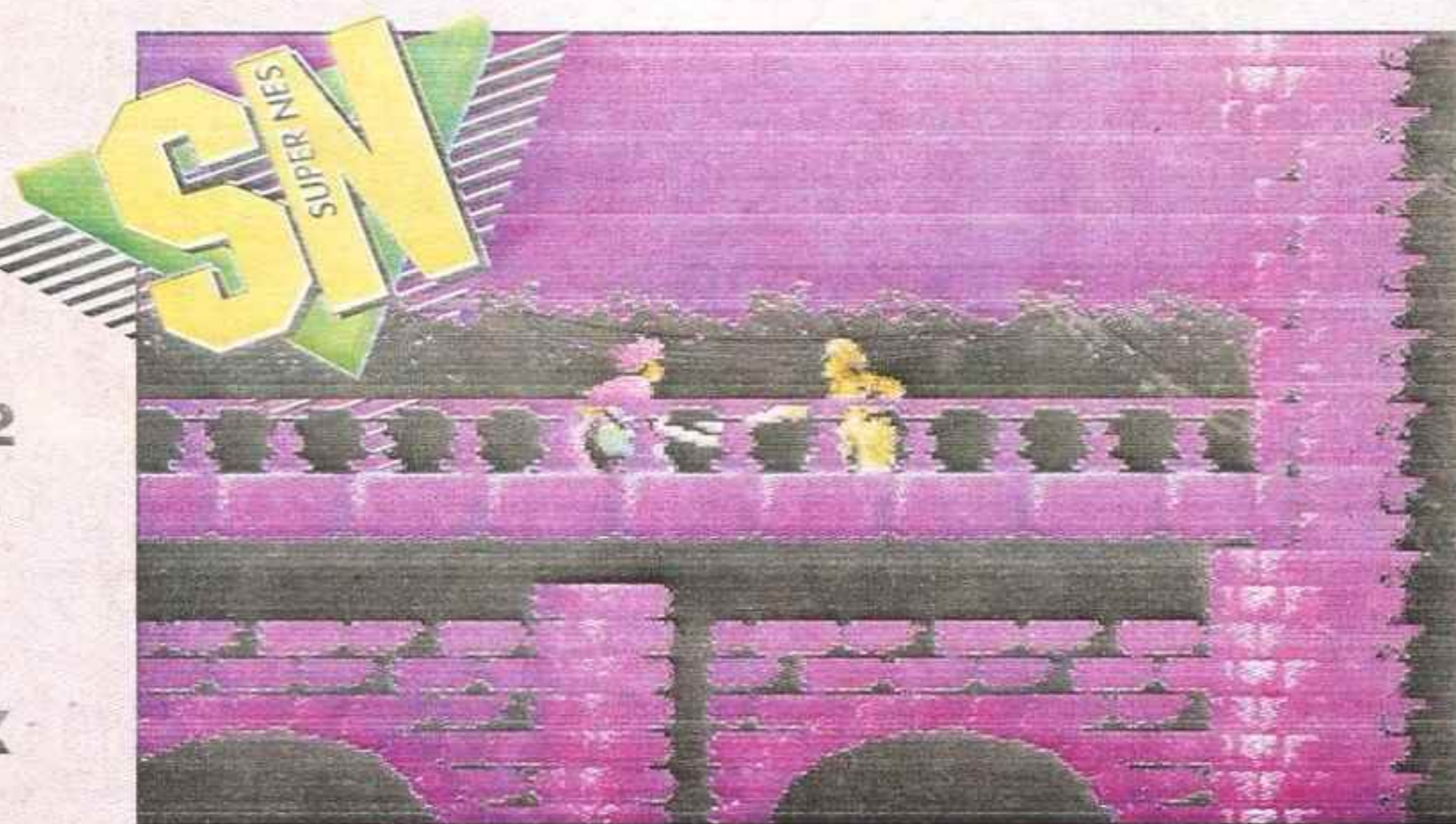
Il secondo invece è un po' meno cenobitico (anche se è di Dupont): premete **A, B e Start** nello schermo dei titoli e subito dopo **Destra, Destra e Giù** per vedere il sound test.



PRINCE OF PERSIA

Per quelli che non sono ancora riusciti a torcere il collo a quel vigliacco del sultano (in questo gigantesco gioco!!!), eccovi le password per tutti i livelli:

| | |
|---------------------|---------------------|
| Livello 1: RW3UQPA | Livello 12: MCZ4CW2 |
| Livello 2: ALQYISS | Livello 13: ZIZTKS6 |
| Livello 3: RZIOYLP | Livello 14: U2R4W6U |
| Livello 4: YON1CJ4 | Livello 15: NNP2KU2 |
| Livello 5: RMFUIG4 | Livello 16: FMMIRX6 |
| Livello 6: 3XDYW5L | Livello 18: MTSGBKJ |
| Livello 7: V6B5QXP | Livello 19: ZF1G6WX |
| Livello 8: MIC4ILS | |
| Livello 9: ZKA4KTW | |
| Livello 10: E4IDCRW | |
| Livello 11: ZB5NC3P | |



AXELAY

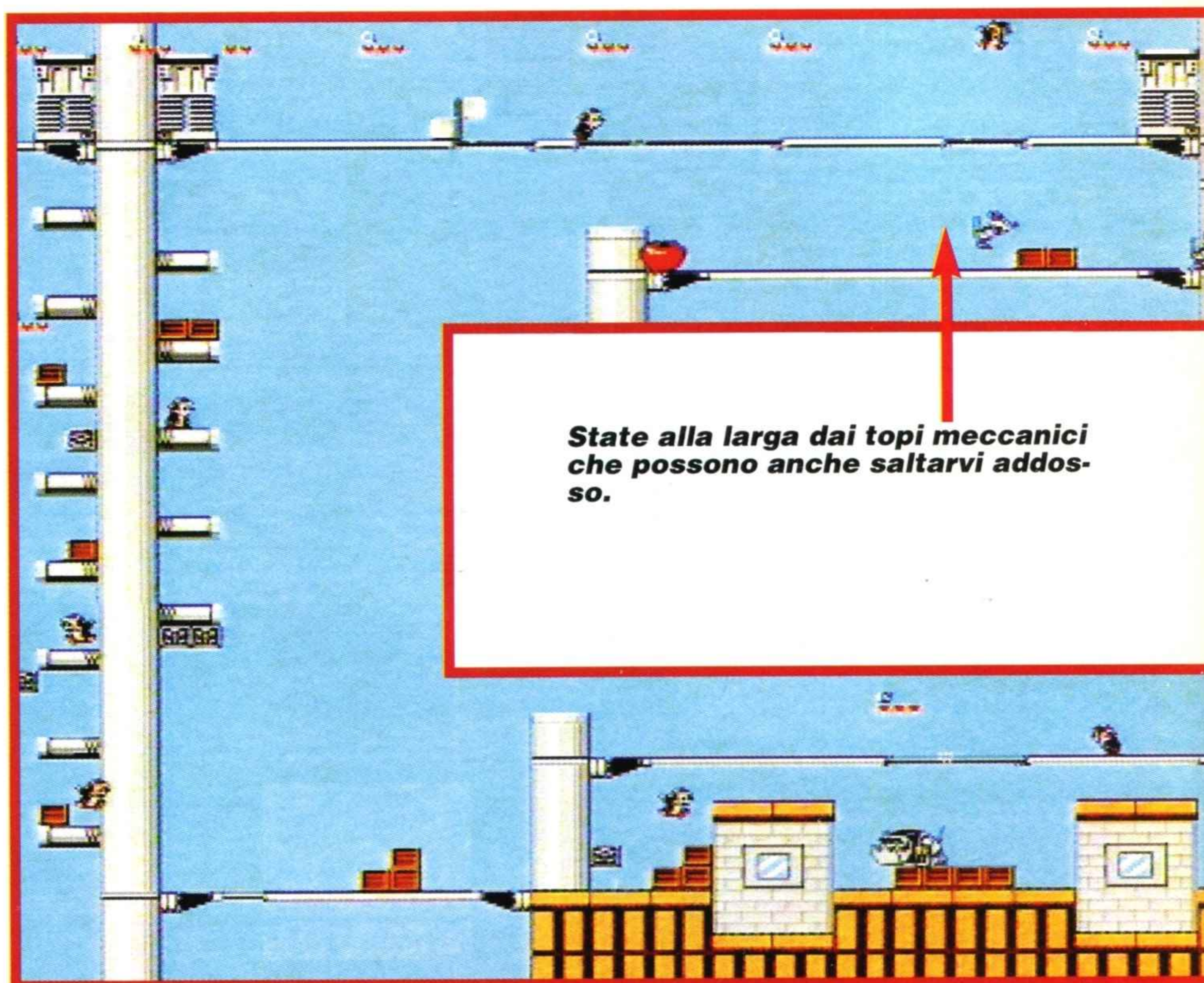
Durante il gioco fate una pausa e digitate: **Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B, A, X**, per essere invulnerabile in questo grandioso, ma piuttosto difficilotto sparatutto!!!



Dopo la spumeggiante recensione di Red Fury ecco che Neon comincia a sviscerare per voi questo fumettosissimo gioco. In queste pagine trovate le mappe complete dei primi cinque livelli del gioco. Se non riuscite a resistere fino al prossimo numero, non preoccupatevi perché il Monastero di Zia Marisa è sempre aperto, perciò se volete recarvi in pellegrinaggio lo potete sicuramente fare, ma mi raccomando a piedi scalzi!!!



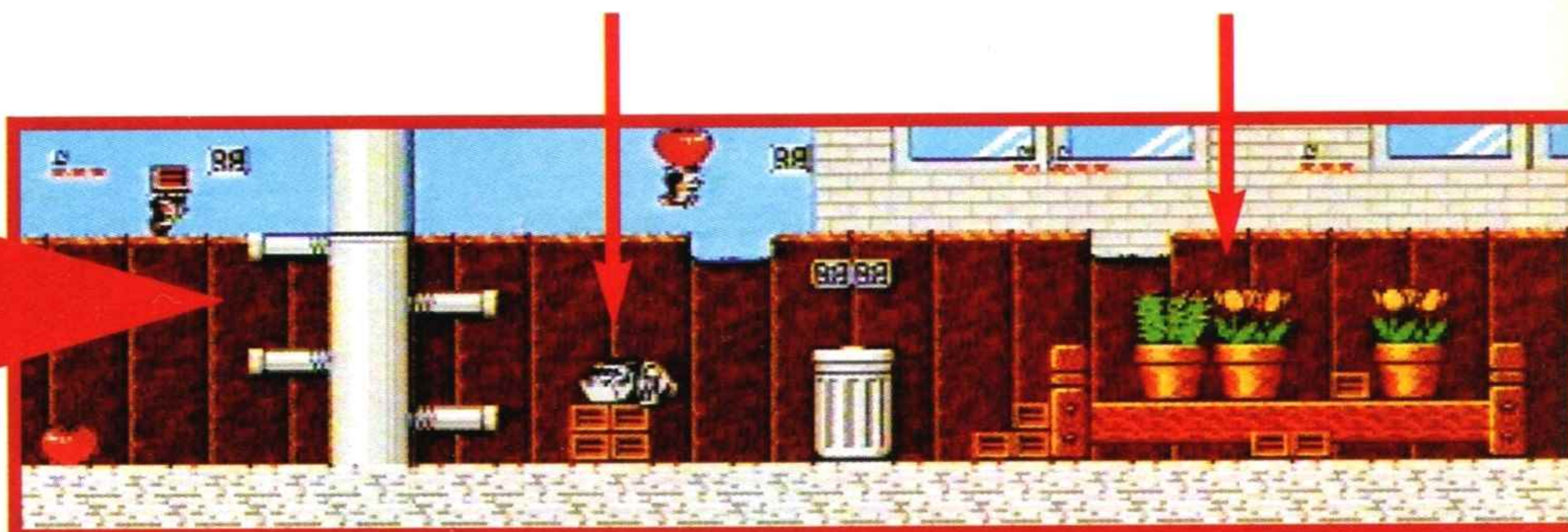
Il percorso ideale è B → D → F → G.



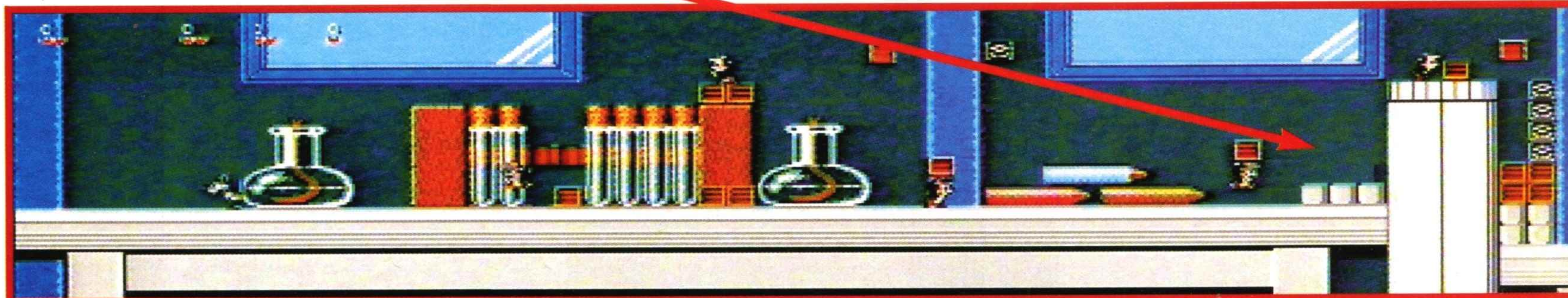
State alla larga dai topi meccanici che possono anche saltarvi addosso.

I vostri primi nemici, i cani-robot, sono piuttosto facili da evitare.

State attenti a non cadere sui cactus o perderete energia.



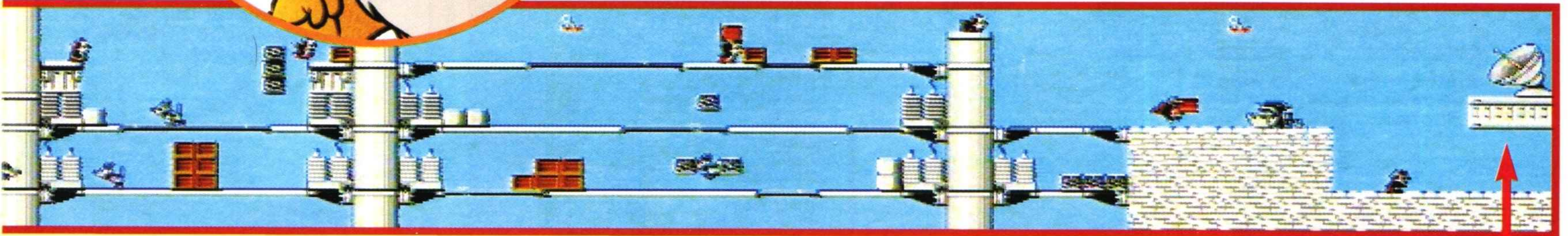
Per oltrepassare questo ostacolo dovete usare i blocchi bianchi e costruirvi una miniscaletta!



ZONA 0



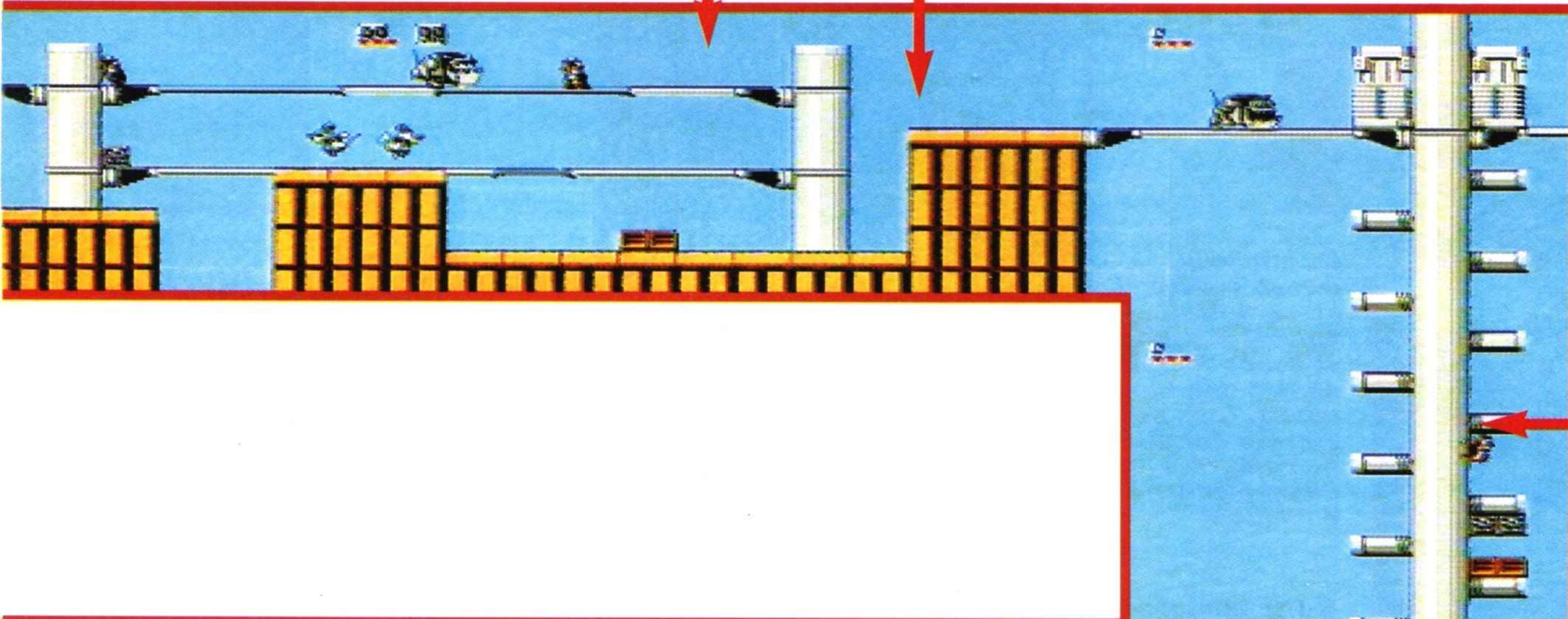
Il guardiano di fine livello. Piazzatevi sotto di lui e tirate la palla verso l'alto in modo da colpire la palla verde. Spostatevi in modo da evitare le scariche elettriche e ricominciate. Non è difficile!



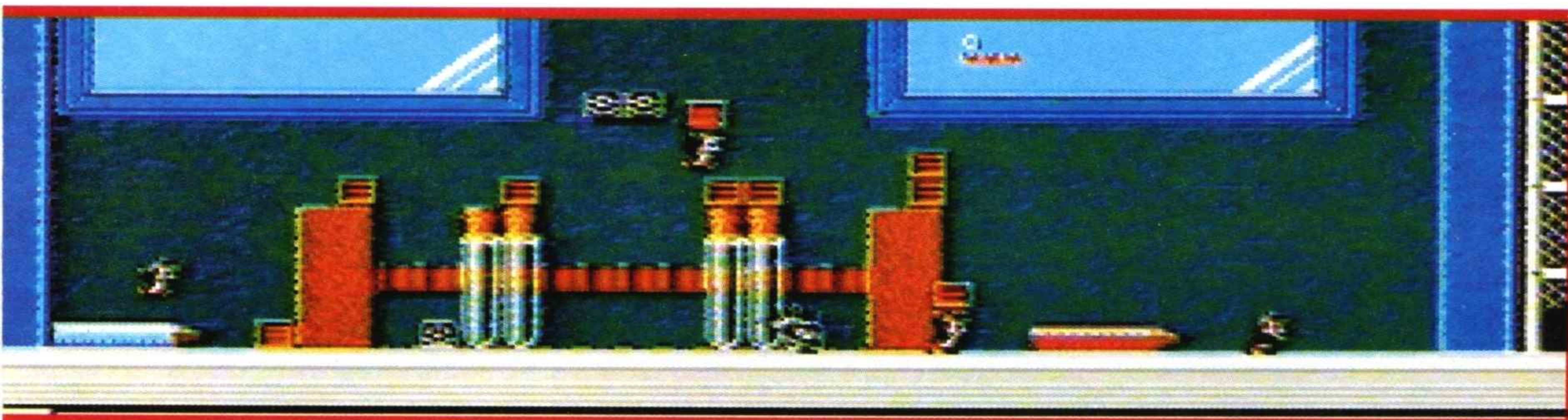
Sui fili ad alta tensione dovrete stare attenti alle scariche elettriche.

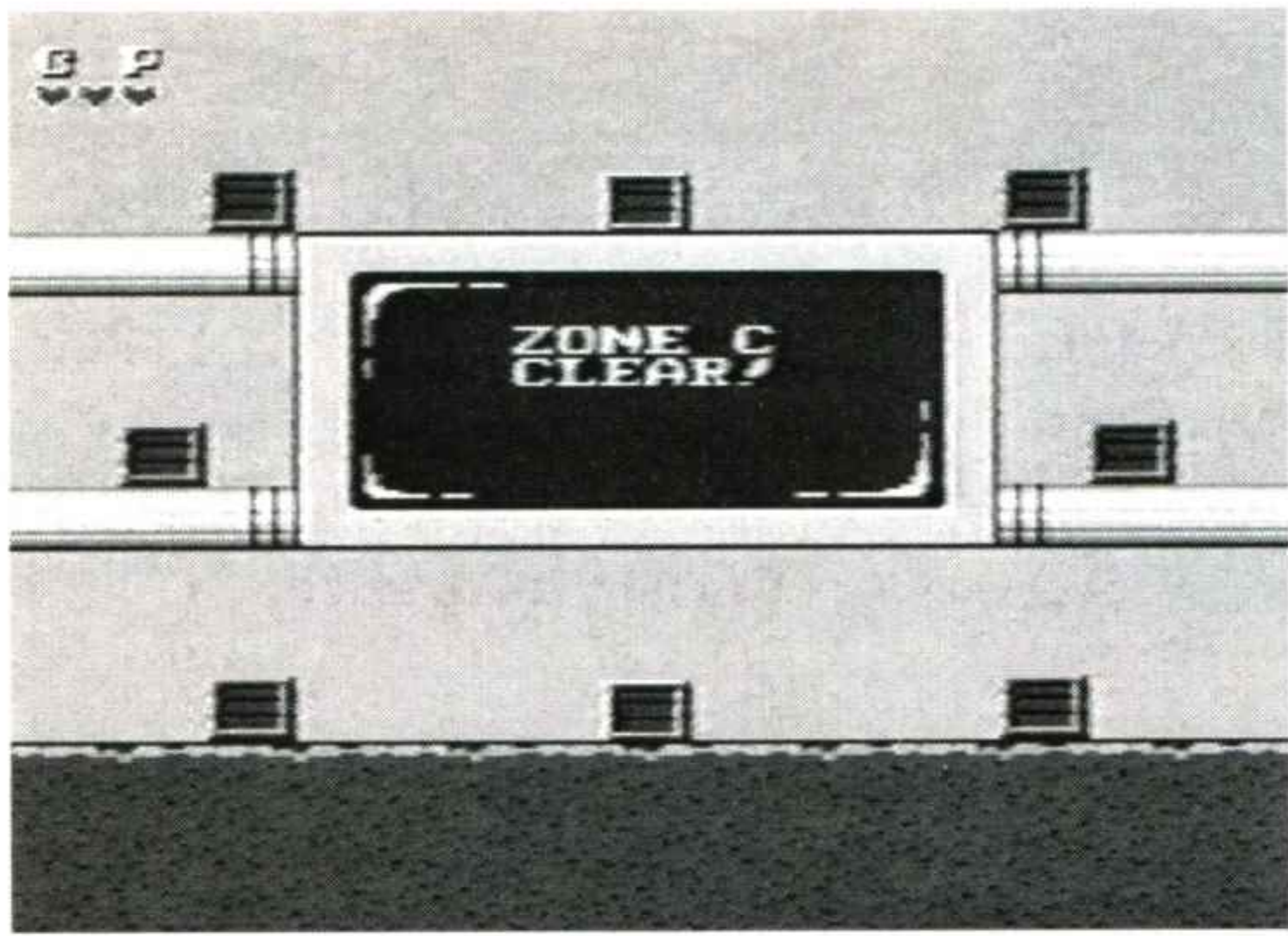
In questa cassa troverete un vostro alleato (un ape) che vi darà una mano per qualche secondo.

Ecco l'uscita verso il laboratorio.



Una volta che comincerete a salire state attenti a non cadere perché lo scrolling non vi seguirà e perderete una vita!





Raccogliete la scatola in alto in mezzo. Spesso ci troverete una vita extra!!! Buono!

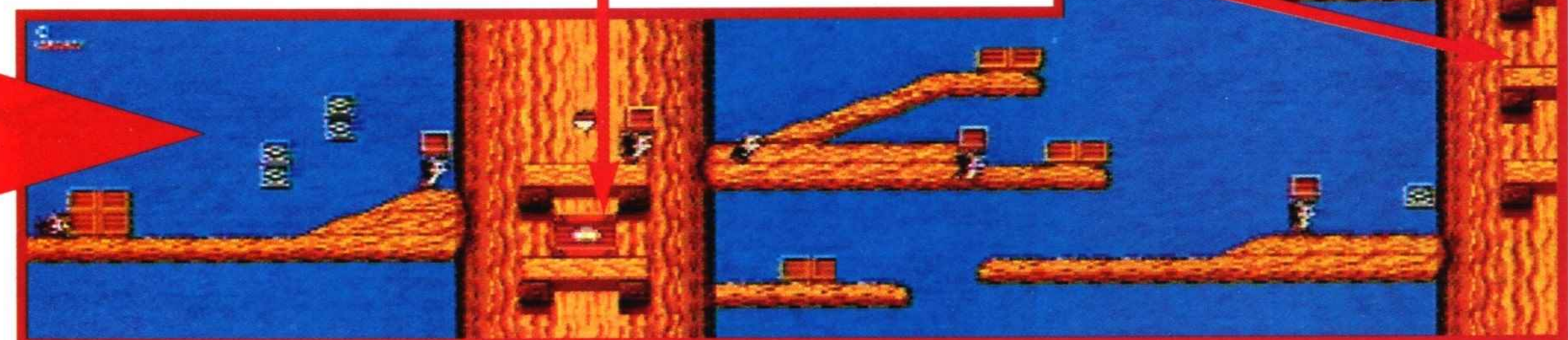
ZONA A



Il Guardiano di fine livello: Anche questo non è tanto difficile. Raccogliete la palla e tiratela verso l'alto con il giusto tempismo. Per il resto evitate le piume, piazzandovi in mezzo a due di esse mentre cadono. Et voilà!

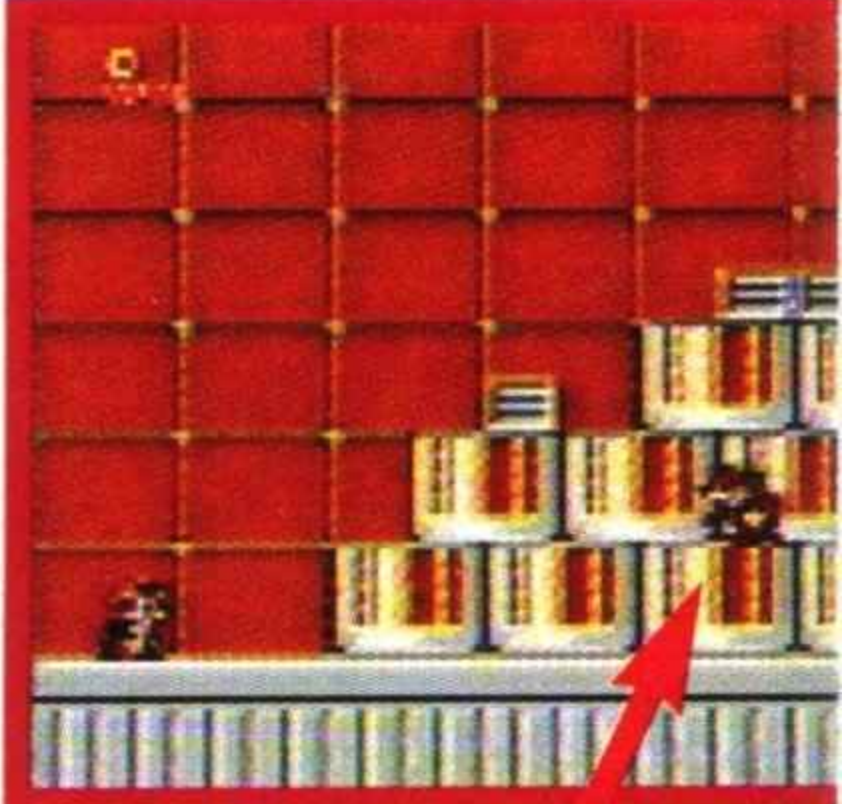
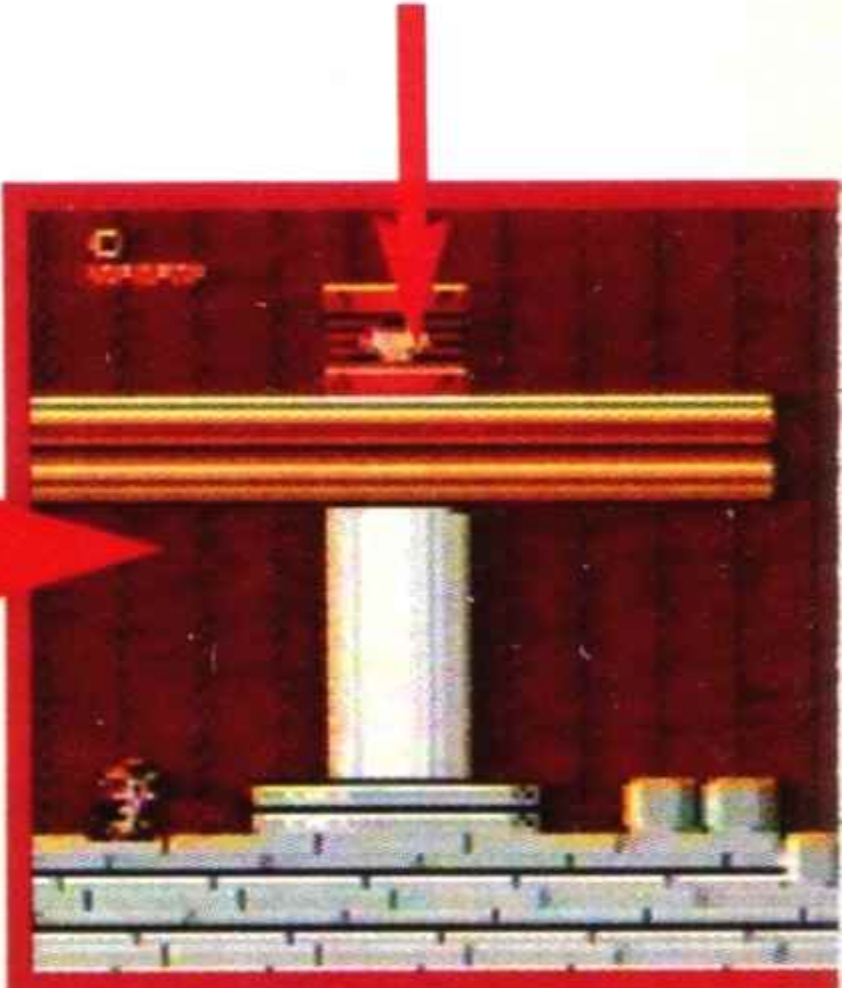
In queste due casse troverete di che rifarvi una salute.

Salire...Salire... Sempre salire!

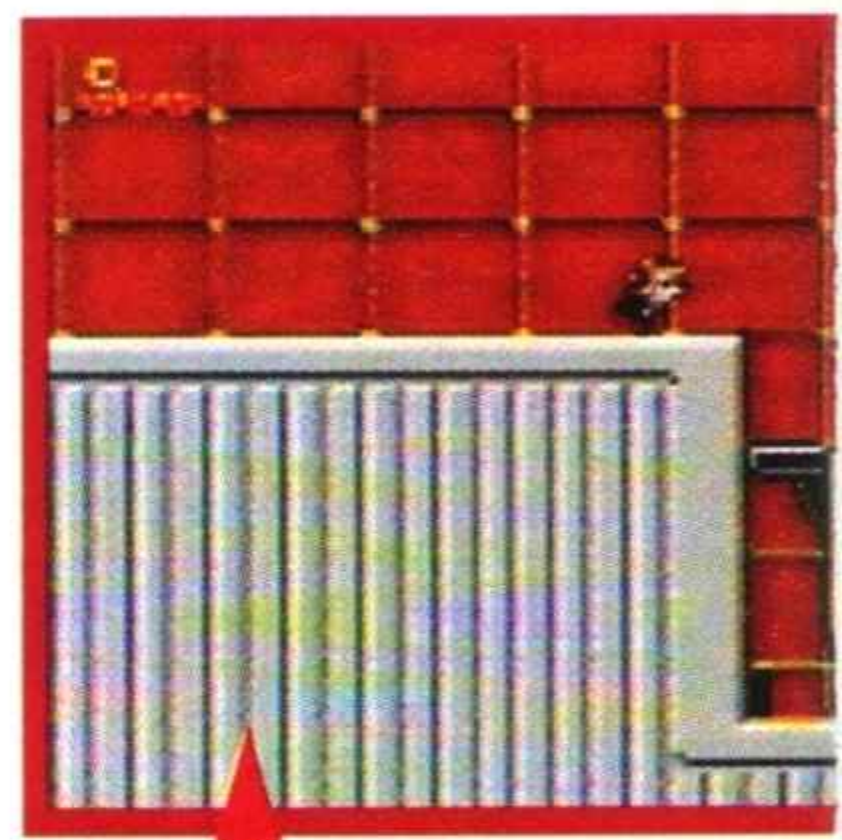


L'uscita è di qua!

Eh...Già! Siete proprio nella cucina! Quante cose possono ferirvi in questo livello!



Qua degli orsetti vi caricheranno con delle palline verdi prima di fuggire!



Non cadete in queste pentole o sarete fritti!!! Saltate sugli interruttori per oltrepassarle!

ZONA B

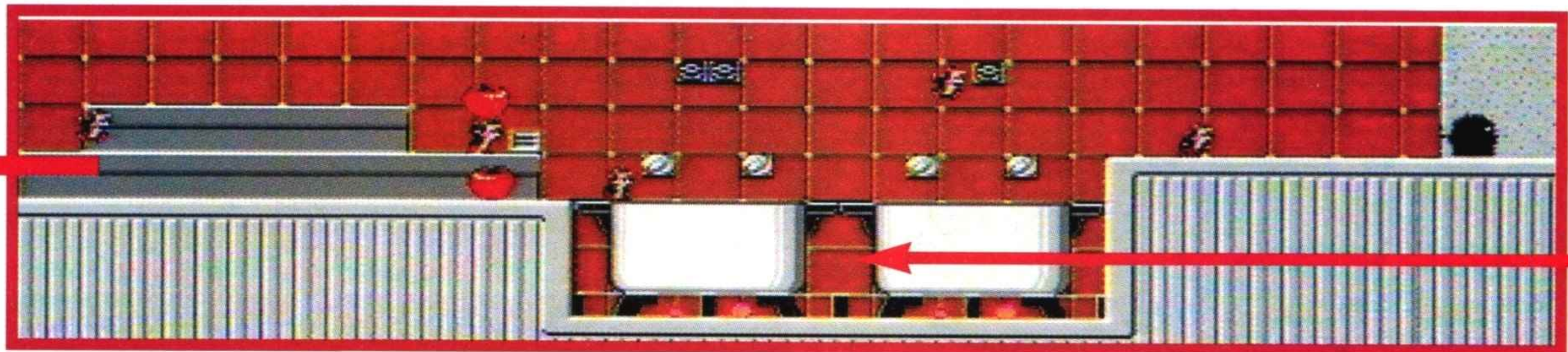
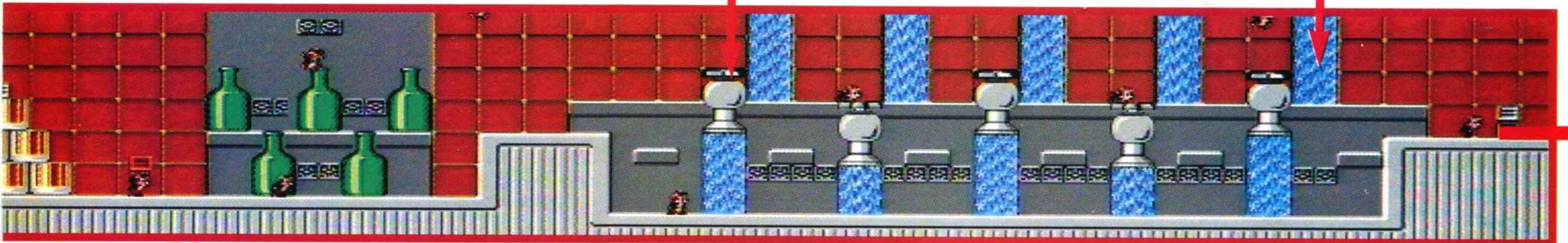
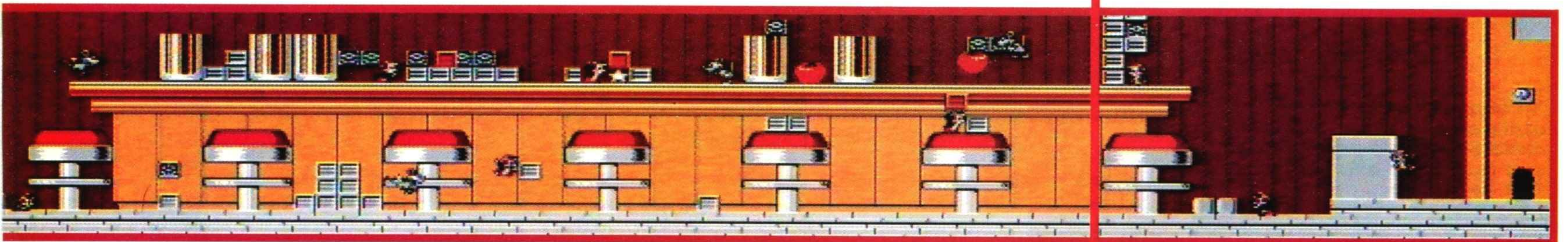


FINE LIVELLO



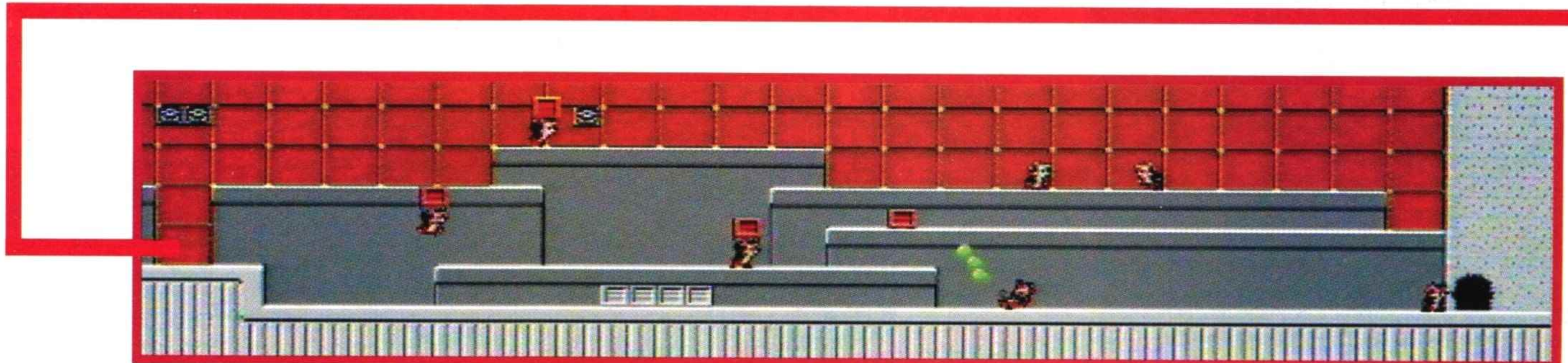
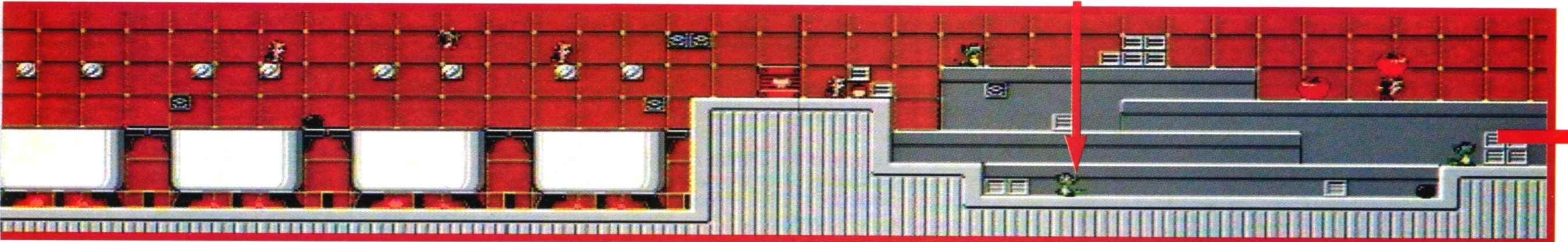
6- Il guardiano di fine livello: questo è già meno facile! Saltate sopra le due bestioline che vi spedisirà contro ad ogni passaggio e tirategli la palla rossa. Se l'astronave vola a bassa quota potete tirare la palla orizzontalmente, in modo da colpirlo più volte! Ayeah!

Saltate 4 volte sui rubinetti per spegnerli!



Non cadete in queste pentole o sarete fritti!!! Saltate sugli interruttori per oltrepassarle!

Questi topi verdi sembrano innocui ma si trasformeranno a vostra immagine e somiglianza se vi vedono. Attenti a non fare confusione se si gioca in due!



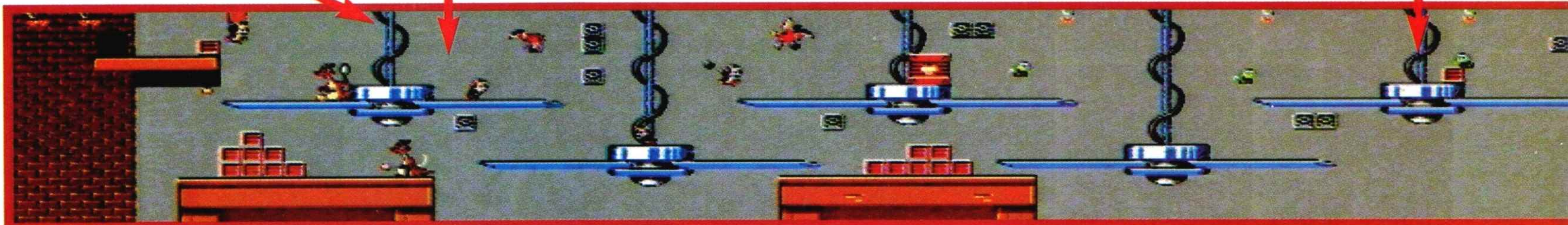
ZONA C



Siete appena arrivati in biblioteca...Nooo... non per leggere un libro ma...

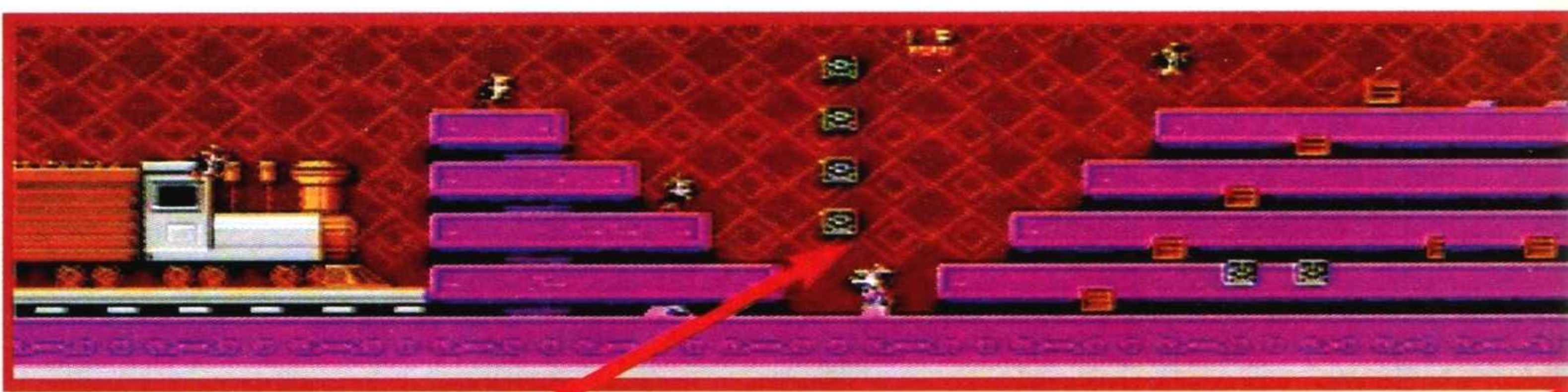
...per fare fronte a questi canguri ex-tennisti, riconvertiti per l'occasione in spietati nemici. Due casse vi basteranno a farli fuori. Potete anche proteggervi nascondendovi in una cassa.

Su questi ventilatori state attenti a non cadere. Non c'è nessun guardiano alla fine del livello.



Attenti alle casse più scure che aspettano solo una vostra mossa falsa per saltarvi addosso!!

ZONA D



È proprio vero che i conigli rosa uccidono (citazione per gli aficionados di DYD). Attenti alle cunette dei tappeti.

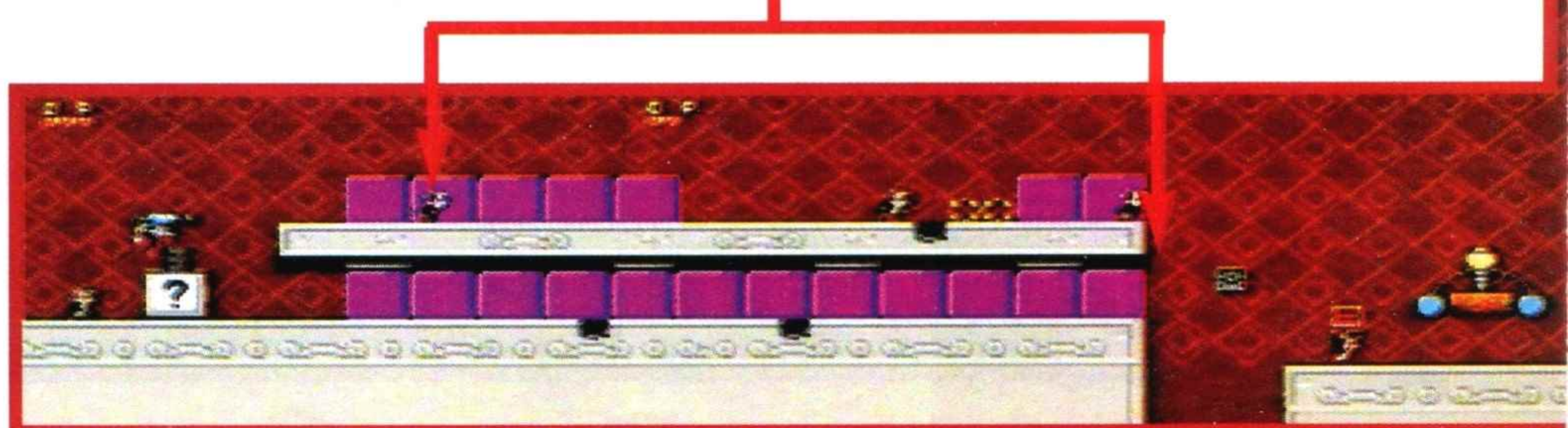
Sempre i soliti conigli!

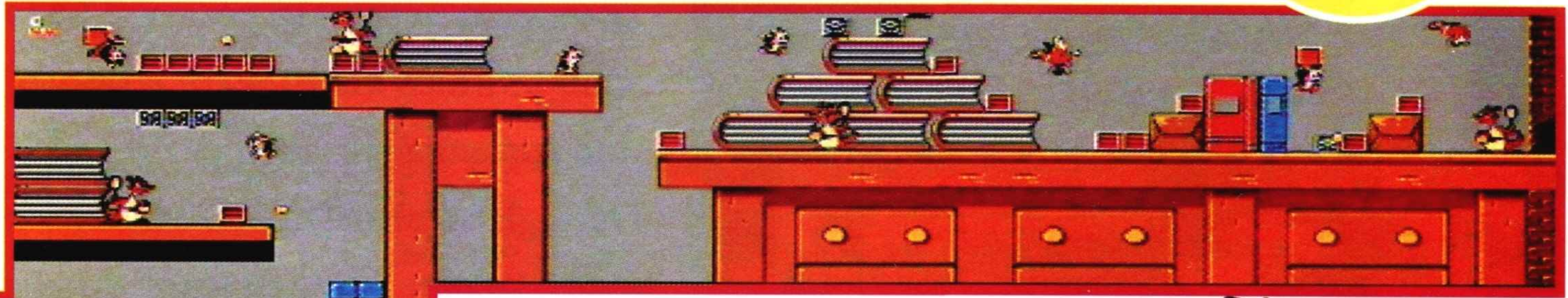
FINE LIVELLO



Il guardiano di fine livello: Per eliminare questo grosso robot dovrete raccogliere la palla e tirargliela orizzontalmente evitando di farvi schiacciare (perciò rimanete a sinistra dello schermo!). Quando spara, evitate i proiettili che cadono dal soffitto e ricominciate fino a spedirlo all'altro mondo.

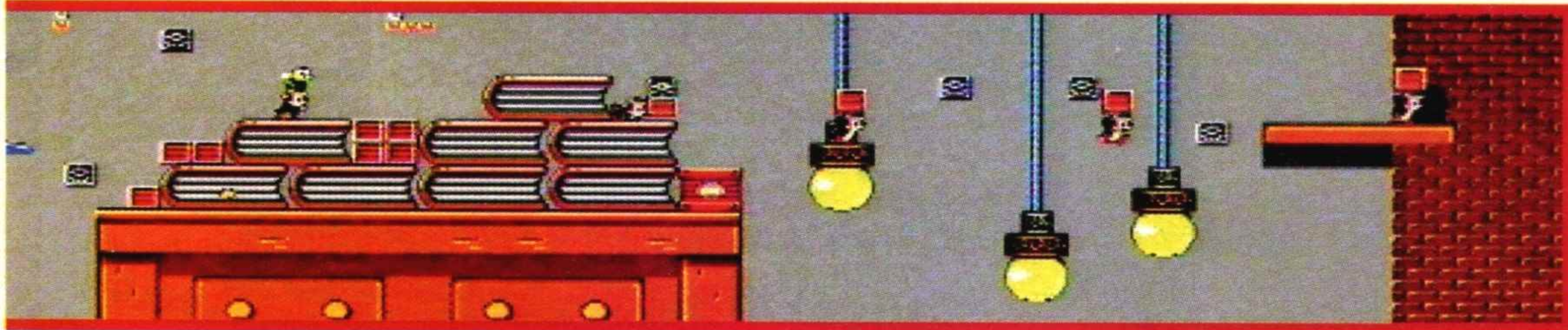
Correte in fretta in modo da evitare i libri che cadono!





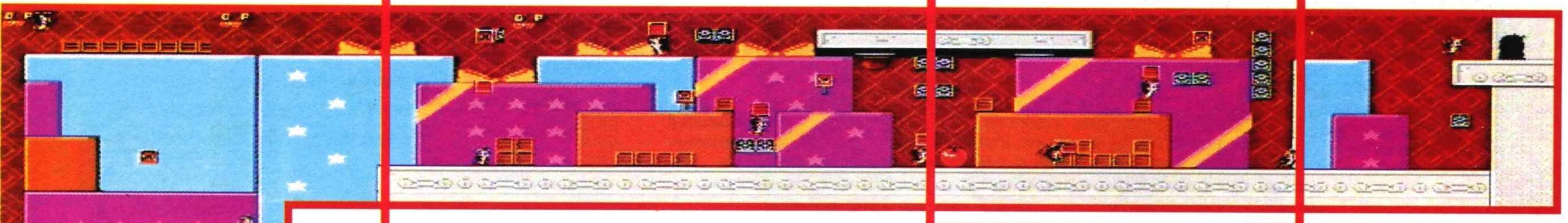
Questo è un passaggio difficile. Prima di salire raccogliete una cassa e tiratela al canguro di sopra. Poi saltate e raccogliete l'altra cassa!

Gli avvoltoi cercheranno di farvi fuori con delle bombe. Tirate qualche cassa o fatevi avanti e indietreggiate rapidamente.



Fate fuori i clown prima di avvicinarvi e passerete indenni.

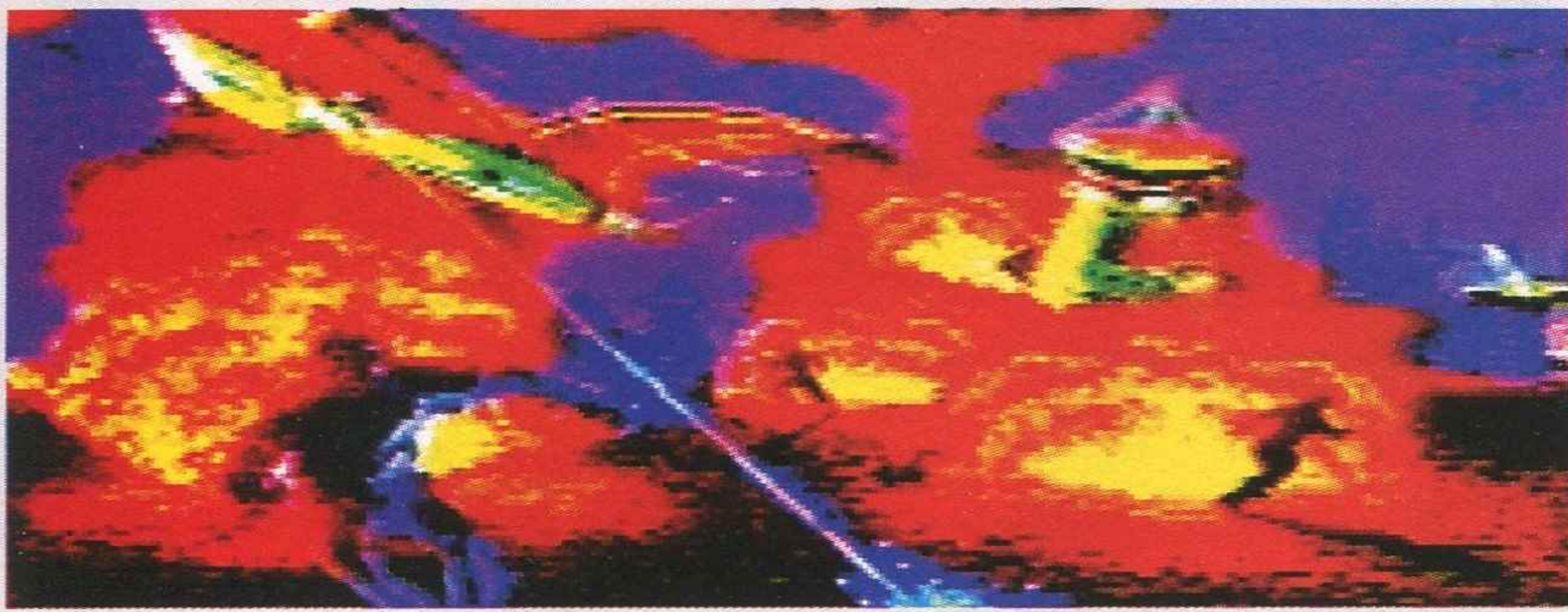
Per passare senza problemi sotto questi equilibristi, tirate prima una cassa per farli girare e correte sotto. Non verrete colpiti!



Questi grossi uccelli avranno bisogno di ricevere due casse in faccia prima di tornarsene a casa!

Per fermare la caduta delle palline dovete spegnere gli interruttori. Per i primi due usate due casse restando sui gradini viola (è più facile così!!!).

CONTINUA
SUL PROSSIMO NUMERO



La vecchia Terra è in pericolo! Le forze RAM sono pronte a distruggere il nostro fertile pianeta con un'arma segretissima che sfrutta l'energia solare. Chi può salvare i miliardi di terrestri, se non il mitico Buck Rogers?

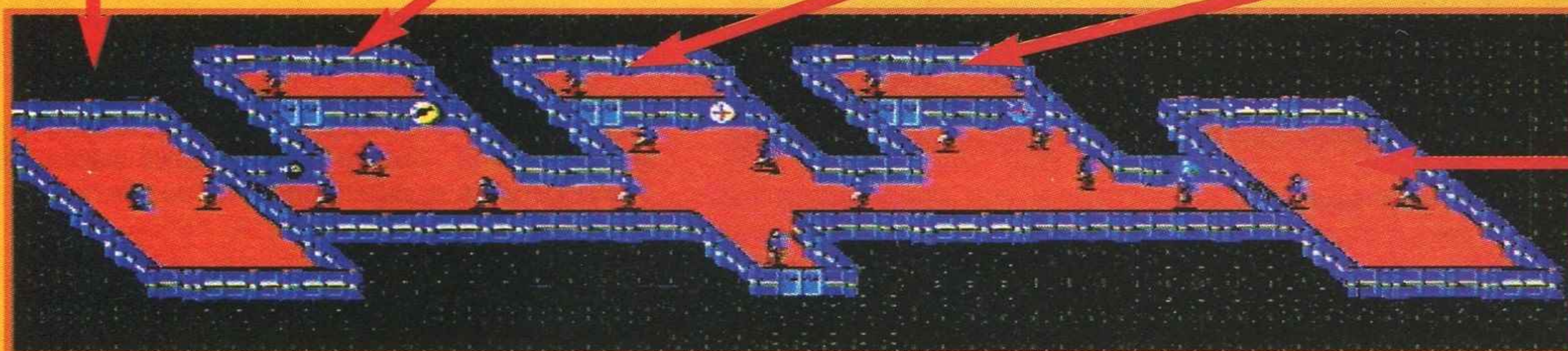
SALVATION STARPORT

Il Quartier Generale, dove vi vengono assegnate le missioni e dove potrete far aumentare di livello i vostri uomini. Ricordatevi che più aumenta il livello di un avventuriero, più questo diventa potente in battaglia!

L'armeria: qui potrete acquistare nuove armi o vendere quelle catturate al nemico. Vi consiglio di comprare soprattutto le granate esplosive, che sono sempre utili.

L'infermeria, dove potrete essere curati. Non preoccupatevi se vi avvelenano, se vi feriscono gravemente, ecc.: qui trovano sempre un rimedio.

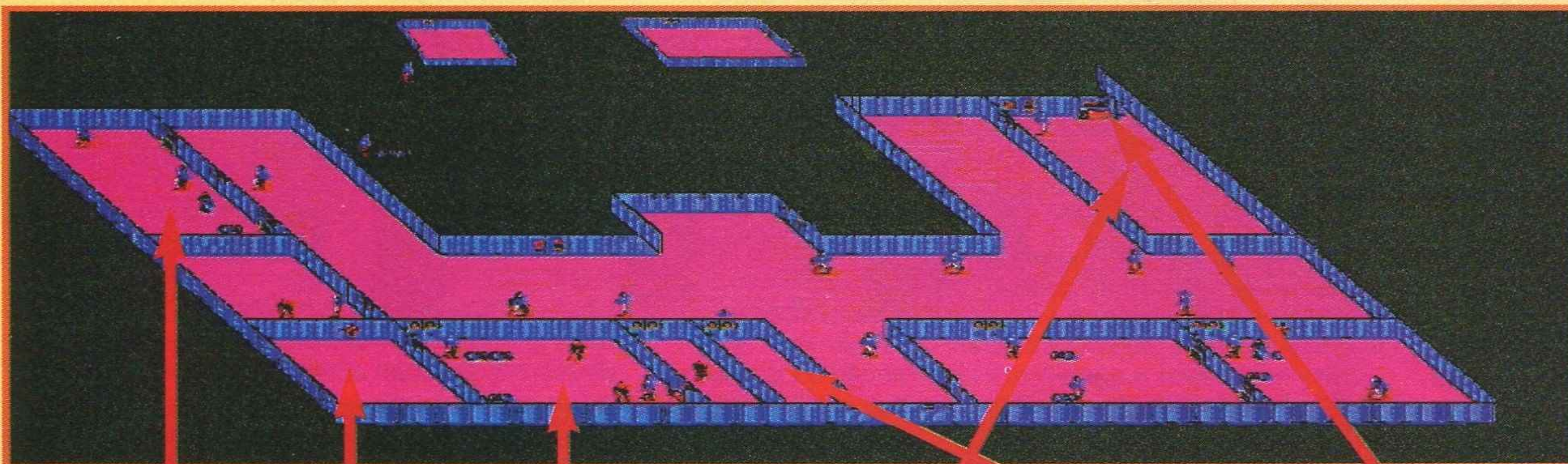
Il bar, luogo d'incontri romantici e di epiche risse. Potrete sciacquarvi il gargarozzo, sentire qualche pettegolezzo, e incontrare altri agenti della Neo.



Il Dock della base: qui potrete riparare la vostra astronave, riarmarla e equipaggiarla con medicine. Nelle altre basi del sistema solare dovete pagare con i crediti messi a disposizione dalle forze Neo (inizierete con 2.000.000!). Se per caso rimanete a secco, potrete ricevere degli altri catturando delle navi nemiche.

ATTACCO DI SORPRESA

La vostra prima missione inizia nella maniera più inaspettata: un gruppo di astronavi RAM è riuscito a superare le difese e sta per atterrare. Dovrete aprirvi la strada fino alla stanza di controllo e riattivare le difese. Mentre girate per la base, ricordatevi soprattutto di prendere le armature dei nemici (che potrete rivendere) e le granate, essenziali per vincere l'ultimo combattimento.



Il centro di comando - purtroppo qui è stato distrutto tutto...

La prima volta che entrerete nell'infermeria, verrete cacciati dai dottori. Entrate una seconda volta e potrete trovare degli oggetti utili.

State alla larga dai bagni, perché quasi sicuramente cadrete in un'imboscata.

In questa stanza resiste ancora un piccolo drappello di soldati NEO. Ma fate presto, altrimenti...

Questa è la parte più difficile del livello: dovrete vedervela con sette RAM che hanno tutta l'intenzione di bucherellarvi con i loro laser. Visto che tenteranno di accecarvi con le apposite granate, disperdetevi e poi attaccate i comandanti.

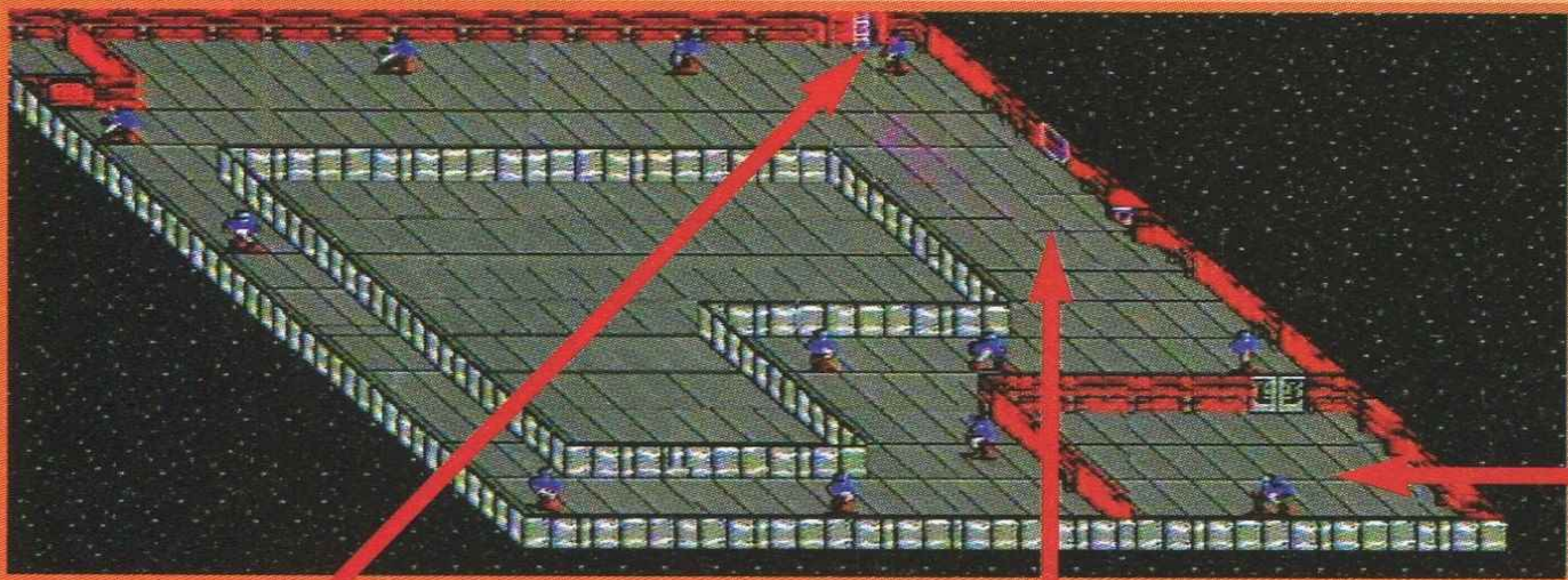
Rimarrà solo un tecnico RAM pronto a far saltare i controlli delle difese della base. Prima di tutto saltategli addosso (RUSH) poi scegliete il guerriero più forte (in termini di HP) e utilizzatelo per bloccare la granata.



LIVELLO 1

La seconda missione che dovrete affrontare consiste nell'esplorare un misterioso relitto che orbita intorno alla Terra. Sull'astronave, che diventerà la VOSTRA astronave dopo questa missione, troverete le prime Genny, delle orripilanti quanto potenti creature, frutto di esperimenti genetici volti a creare una super razza di guerrieri. Dovrete eliminarle tutte con il gas Argo che si

trova al primo livello dell'astronave, collegando le bombole alla presa del secondo livello.



Qui troverete le bombole del gas Argon. Portatele al piano inferiore per collegarle al pannello indicato.

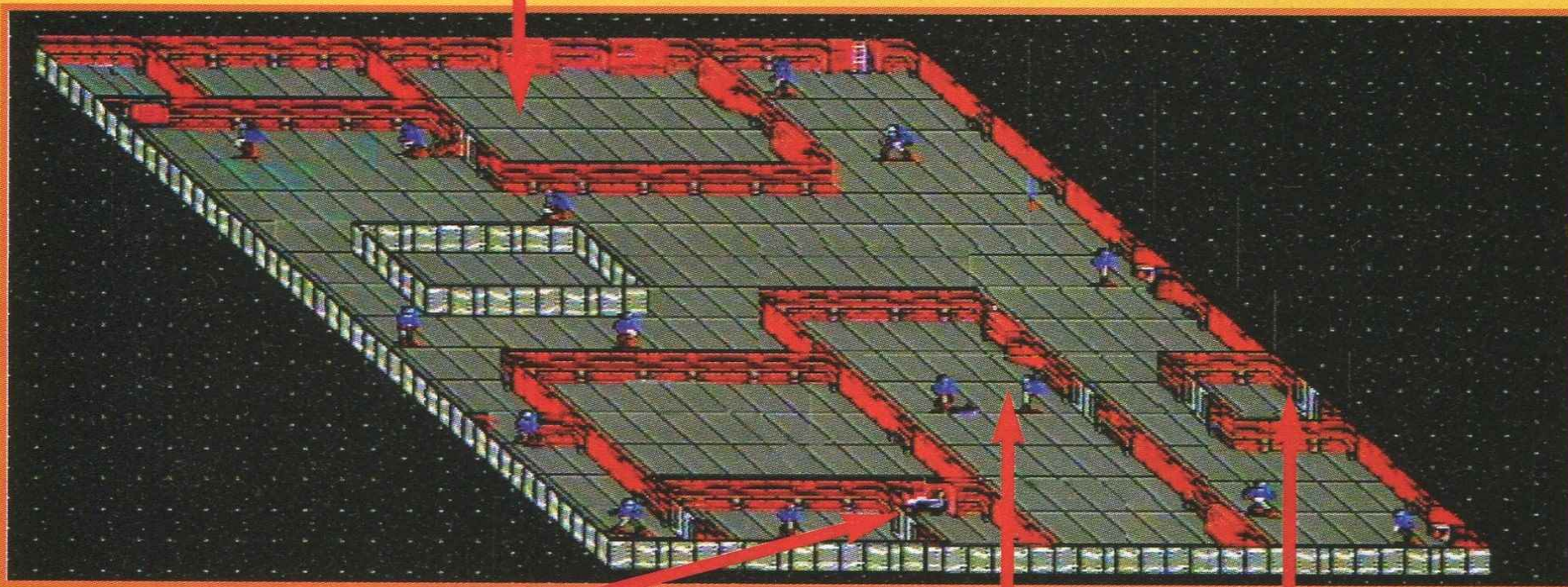
Utilizzate le scale per passare da un piano all'altro, visto che i condotti d'aria sono pieni di Genny.

Dopo aver collegato al posto giusto le bombole, dovrete utilizzare questo pannello per rimettere in funzione le pompe d'aria dell'astronave. (secondo piano)



Entrate in questa stanza e attaccate le piante che vi avvilluppano, altrimenti... addio Party!

LIVELLO 2



Qui dovrete inserire le bombole del piano superiore. Occhio alla gigantesca Genny che sta di guardia alla stanza.

Prima di tutto, esplorate questa stanza, facendo un giro in senso antiorario, in modo da leggere nel corretto ordine i frammenti di registrazione.

Inizierete l'avventura dal secondo ponte, entrando dalla porta a tenuta stagna. Purtroppo il vostro incrociatore spaziale sembra scomparso nel nulla...

IL VOSTRO TEAM

Per finire Buck Rogers - CountDown to Doomsday non basta seguire fedelmente la nostra soluzione; dovrete anche partire con un gruppo di eroi ben bilanciato. Il nostro Party era composto da:

Neon - il "boss" e primo pilota: pronto a tutto, capace sia di controllare un'astronave attraverso un campo di asteroidi, sia di ripare i danni. Quando passate di livello, aumentate gli skill di pilotaggio e di riparazione.

Raist - Abilissimo ladro in grado di bypassare qualsiasi sistema di controllo, dalle casseforti di Marte ai cassette di Zia Marisa. Aumentate gli skill Bypass Security e Perception.

Incal - Medico di razza Tinker, può ricucirvi lo stomaco nel bel mezzo di una battaglia, ma allo stesso tempo se la cava anche con le armi laser. Treat Wound e First Aid.

Red Fury - Secondo pilota, ma non per questo meno in gamba di Neon; aumentate Jury Rig e Piloting.

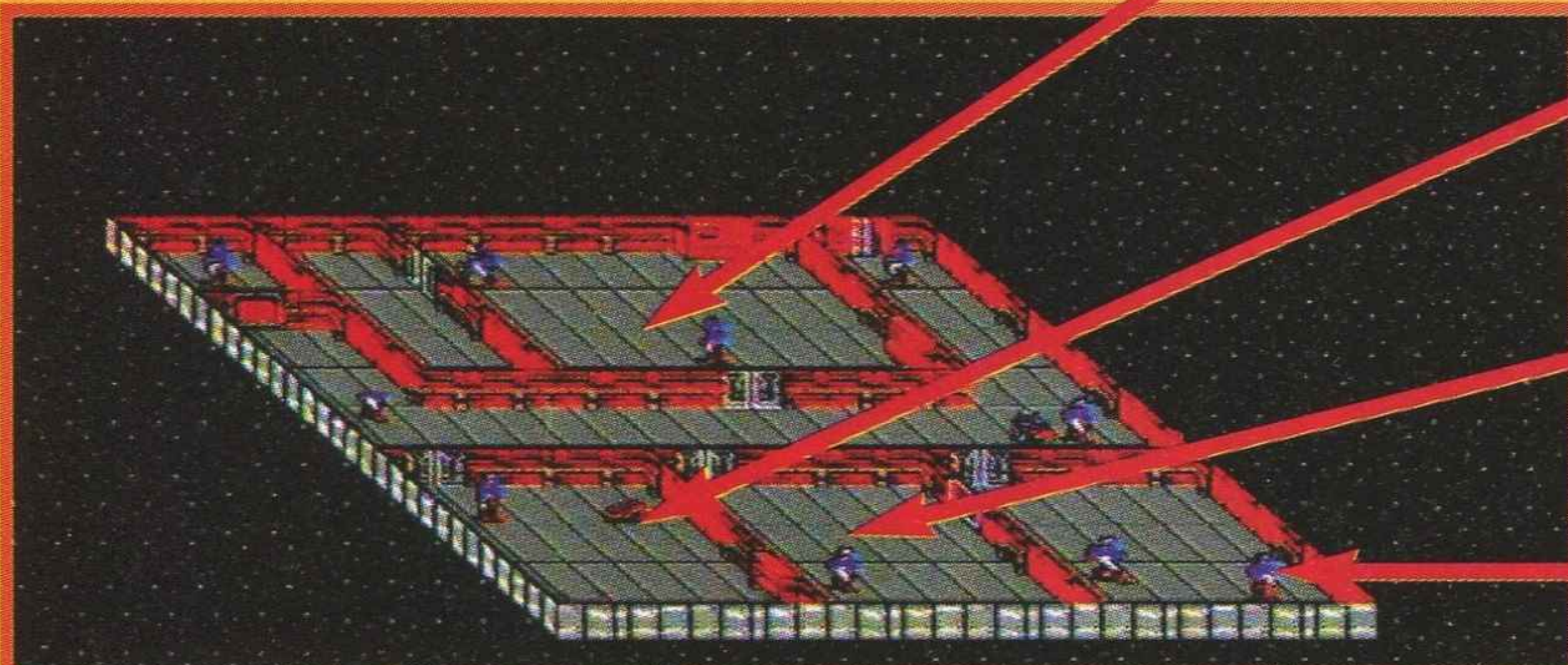
Mystere - Guerriero umano, forte e resistente in battaglia. Aumentate l'abilità di sparare con le pistole a

razzo, oltre naturalmente a Combat Tactic, Demolition e Zero Gravity Manouvering.

Dupont - Un altro Guerriero, però di razza Desert Runner, più forti e veloci degli umani. Aumentate gli skill di combattimento con la pistola laser e i soliti Combat Tactic e Zero Gravity Manouvering.

LIVELLO 3

Qui troverete solo cadaveri, tetra testimonianza di un'ultima battaglia tra equipaggio e Genny.



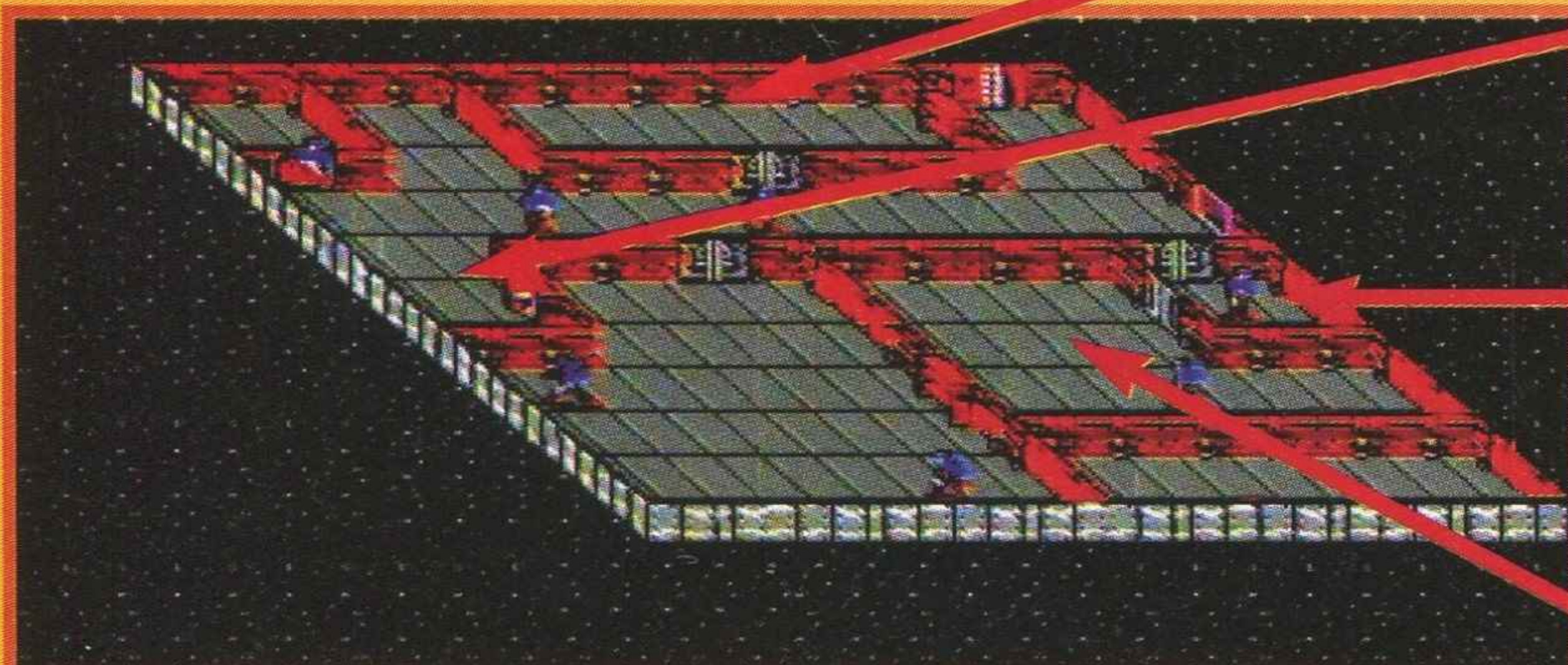
Tra i diversi corpi senza vita, che galleggiano in questa stanza, troverete alcuni interessanti file.

Un altro file che potrà spiegare molti fatti oscuri.

Qui troverete il diario di uno degli scienziati. Leggete tutti i file per poter capire quello che è successo.

LIVELLO 4

Qui troverete altre prove dei progetti biogenetici delle forze RAM.

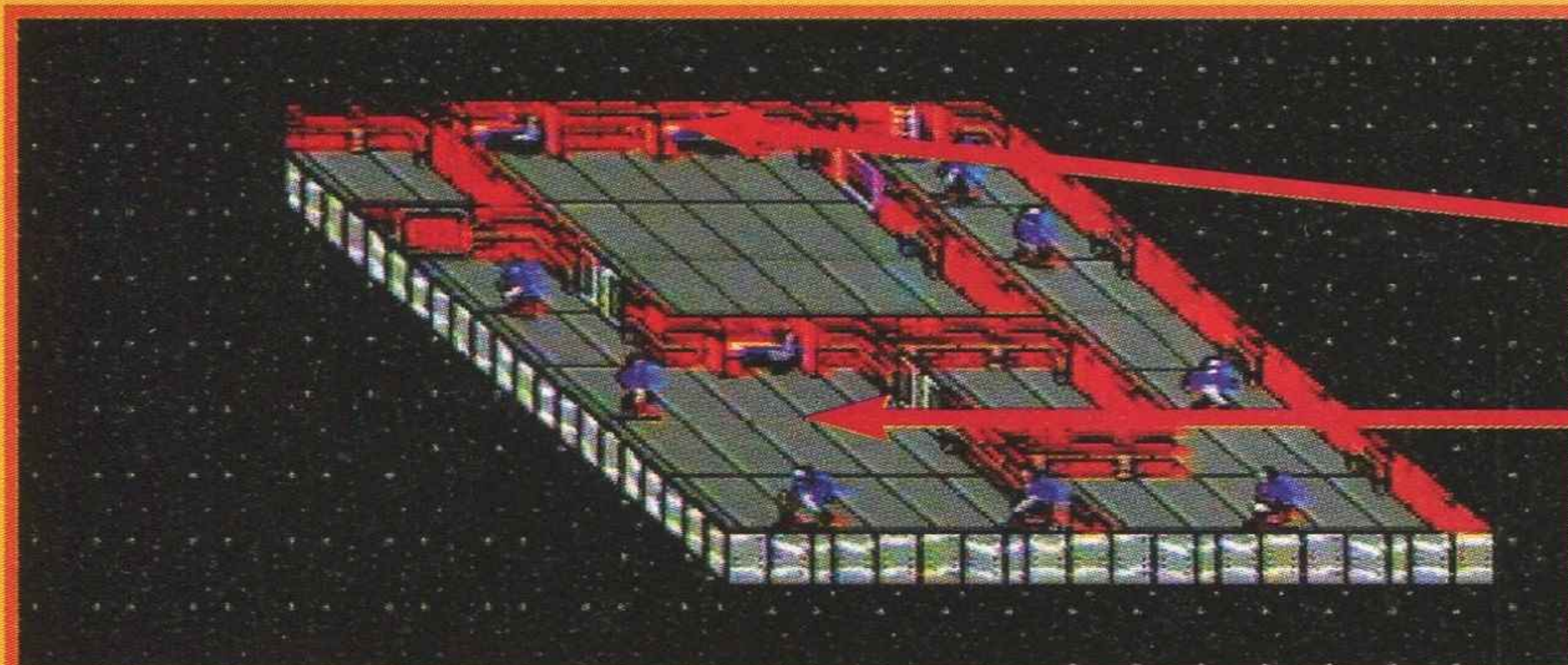


Questa console (no, non è un Neon Geo!) indica la presenza di numerose Genny (o ECG) al sesto livello. Non andateci, almeno per ora!

Se avete già downloadato Doc.dos dal computer del quinto piano, venite qui per disintossicarvi.

Prima o poi, tutti i membri del vostro party inizieranno a sentire prurito, segno della progressiva contaminazione. Se non volete cadere in coma, prima di disinfestare la astronave, venite in questo laboratorio per disintossicarvi. Utilizzate il nome Williams per ingannare il computer di bordo.

LIVELLO 5

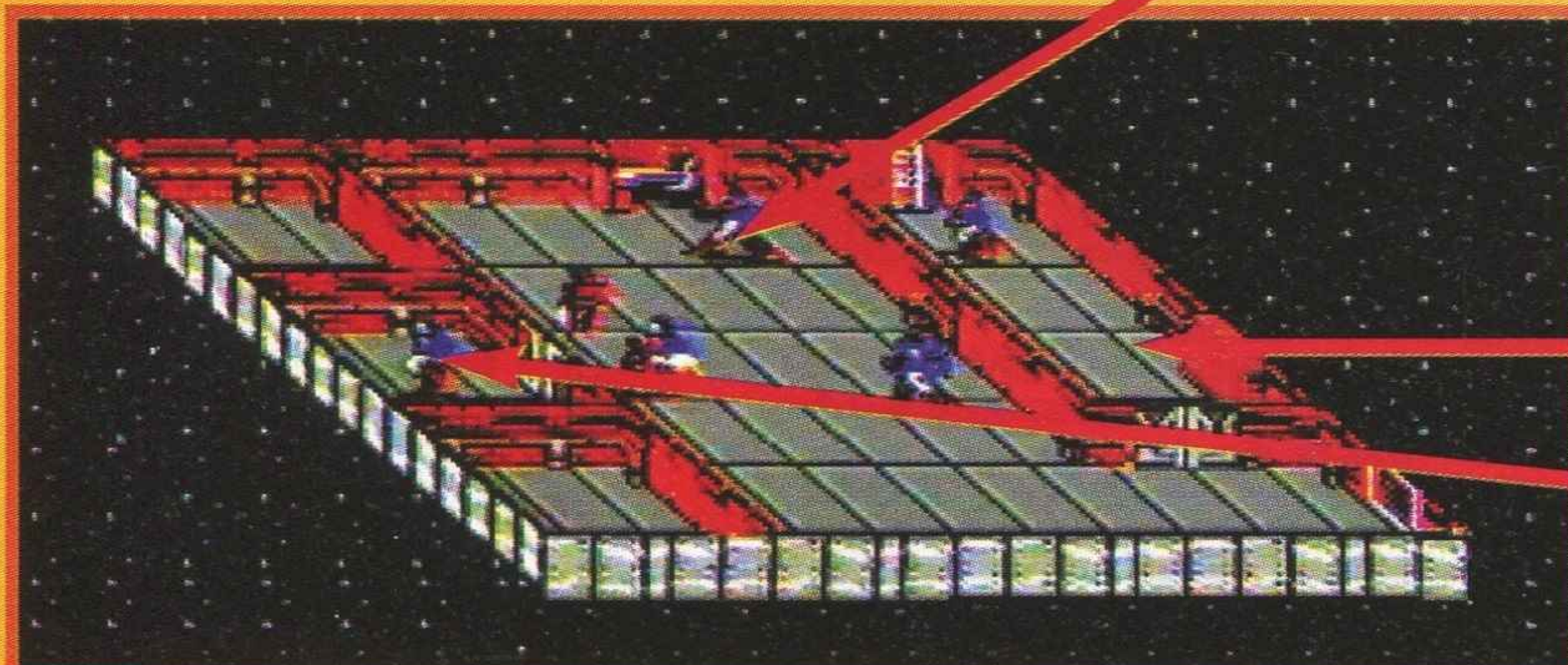


Collegate le due console per poter downloadare Doc.dos, un valido NPC software.

Non cercate di disattivare i robot (tanto ci sono poche pattuglie di droidi in giro).

LIVELLO 6

Utilizzate questa console per disattivare l'autodistruzione.



Se cercate di esplorare questo livello, prima di aver eliminato tutte le Genny con il gas, saranno dolori! Dopo aver utilizzato le pompe dell'aria, venite qui per concludere la missione.

Qui troverete due Genny veramente forti. È l'ultimo scontro, quindi cercate di essere pronti! Eliminate poi la Genny che sta cercando di far saltare tutto.

Andate in questa stanza per avere un rapporto sulla situazione della base.

Ingannate questa guardia spacciandovi per il Dr Williams (il capo della spedizione della Maelstrom Raider) e non avrete noie dalle truppe RAM.

L'infermeria automatica può curarvi il party in un batter d'occhio. Approfittatene!

Qui troverete un apparecchio per lanciare un S.O.S. automatico.

Questa donna è angosciata dalla scomparsa del figlio, che si trova al secondo piano. Se le riporterete il figlio, riceverete un extra di punti esperienza!

Per attivare il computer dovrete avere sia la Card che la password, DNA.

L'ufficio del Dr. Williams...

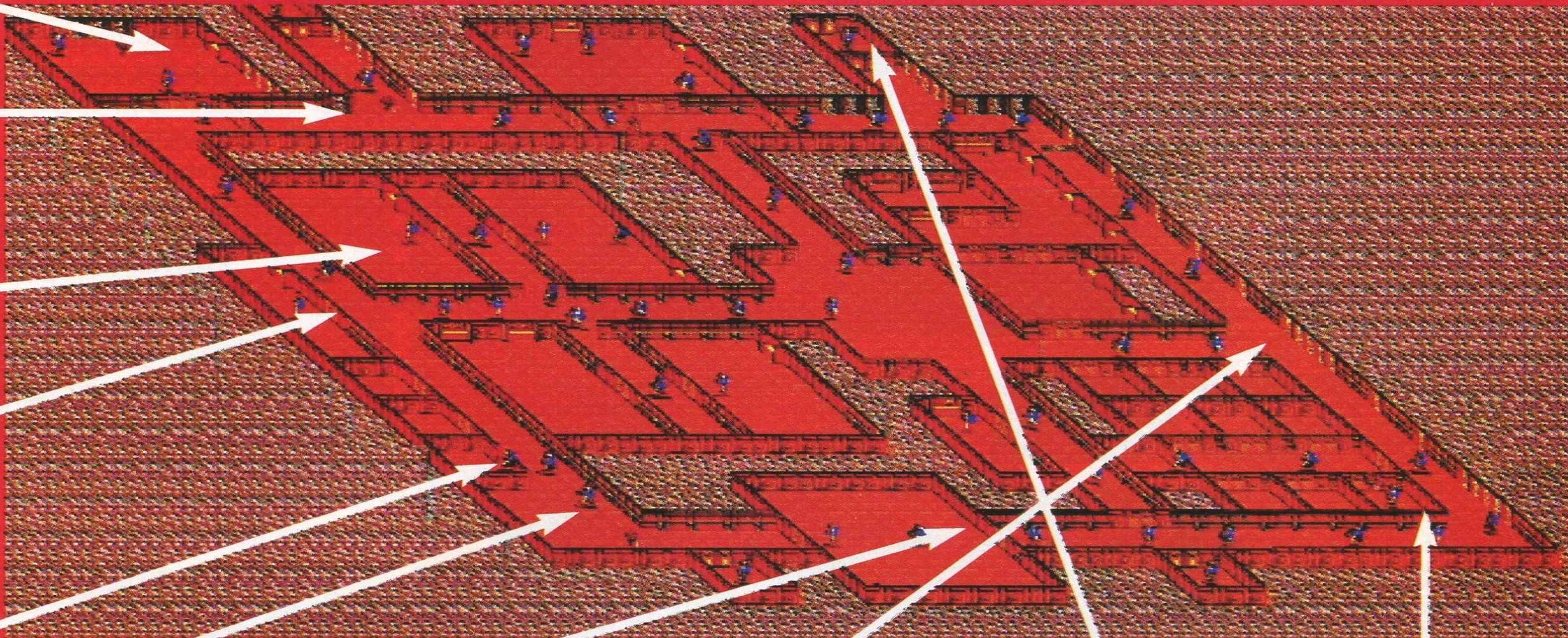
4.15 - Leggete i quattro diversi "progetti" di Genny. State molto attenti agli Hyper Scorpion!

Qui troverete una Security Card. Prendetela!



IN GIRO PER CERES

La terza missione che vi affibbiare vi porterà su uno dei più grandi asteroidi del sistema solare: Ceres. Dovrete recuperare dei file della base, ma già che ci siete dovrete anche salvare i bambini intrappolati al piano inferiore. State molto attenti agli HyperScorpion, che possono uccidervi con il loro potentissimo veleno!



L'esperto della base vi consegnerà qualche carica di TNT.

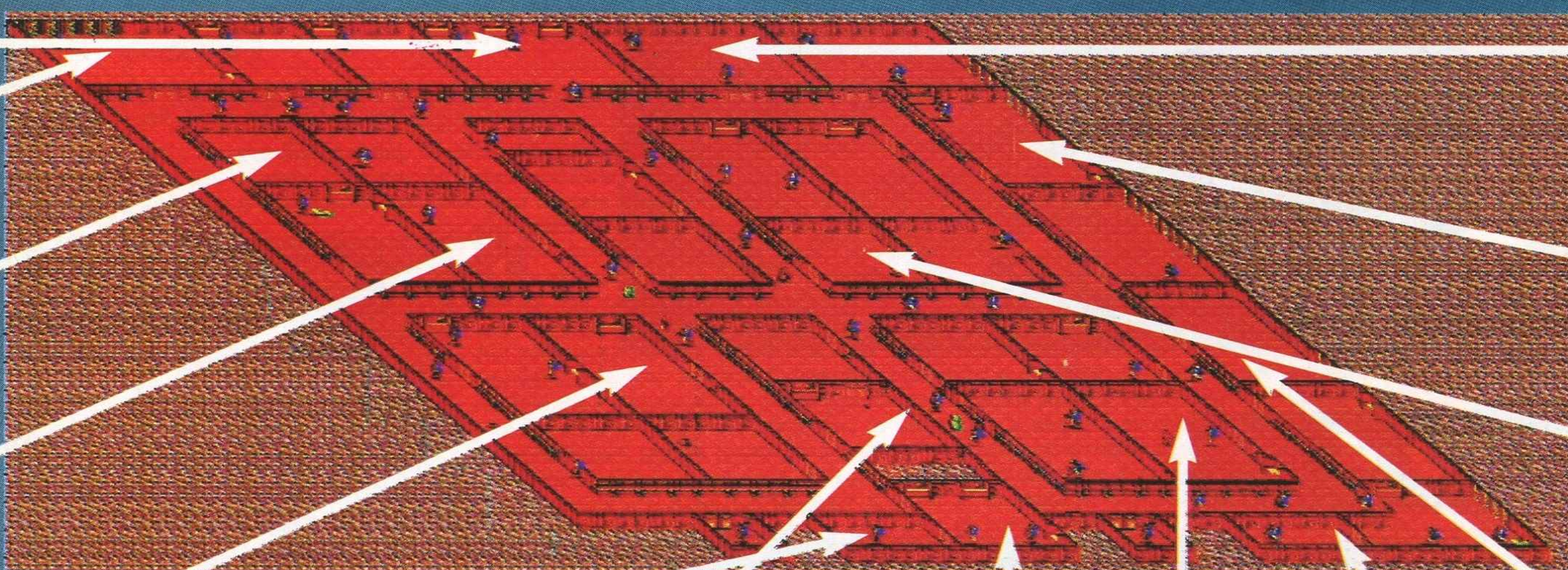
Curate questi minatori per ricevere altri punti esperienza.

Qui troverete alcuni oggetti molto utili. Non lasciatevi sfuggire!

Portate i bambini a questo dock per mandarli verso la salvezza. Poi tornate all'altro Dock per concludere la missione.

Portate i bambini in questa stanza, e incontrerete il padre di Jimmy.

LIVELLO SOTTERRANEO



In questa stanza scoprirete la password DNA. Prima di poterla utilizzare, dovrete leggerla qui!

Qui, invece, troverete un laser particolarmente potente. Strano posto, vero?

I bambini sono barricati in questa stanza. Fate saltare la porta con una carica e poi dirigetevi verso l'uscita (naturalmente prima dovrete attivare il computer della base).

Qui troverete i progetti del Doomsday Device. La prima parte della missione è completata.

Eliminate le Genny per trovare una Id Card.

Entrando in questa stanza troverete una enorme lente Made in Venus. Forse sarà meglio dare un'occhiata su quel pianeta...

Qui troverete parte dell'arma finale: la Doomsday Device!

Qui troverete delle scatole destinate a Gravidus Mons.

Altre annotazioni sui prototipi di Genny.

Cercate tra i cadaveri di soldati RAM per trovare qualche utile oggetto.

LIVELLO 1

Non farete neanche in tempo a gioire per il successo riportato su Ceres che verrete intercettati da una nave pirata alleata dei RAM. Grazie all'intervento dello stesso Buck Rogers,

potrete però scappare: basterà infatti creare un diversivo per poter assalire con più tranquillità il quarto piano, dove potrete distruggere i controlli della nave, per poi uscire dal Dock del secondo livello. Fate molta attenzione ai Robot nemici, specie a quelli che lanciano le granate esplosive.

Alla fine delle vostre peripezie, quando avrete già distrutto i controlli dell'ultimo piano, potrete ritornare dal perfido Talon per massacrarlo per bene.

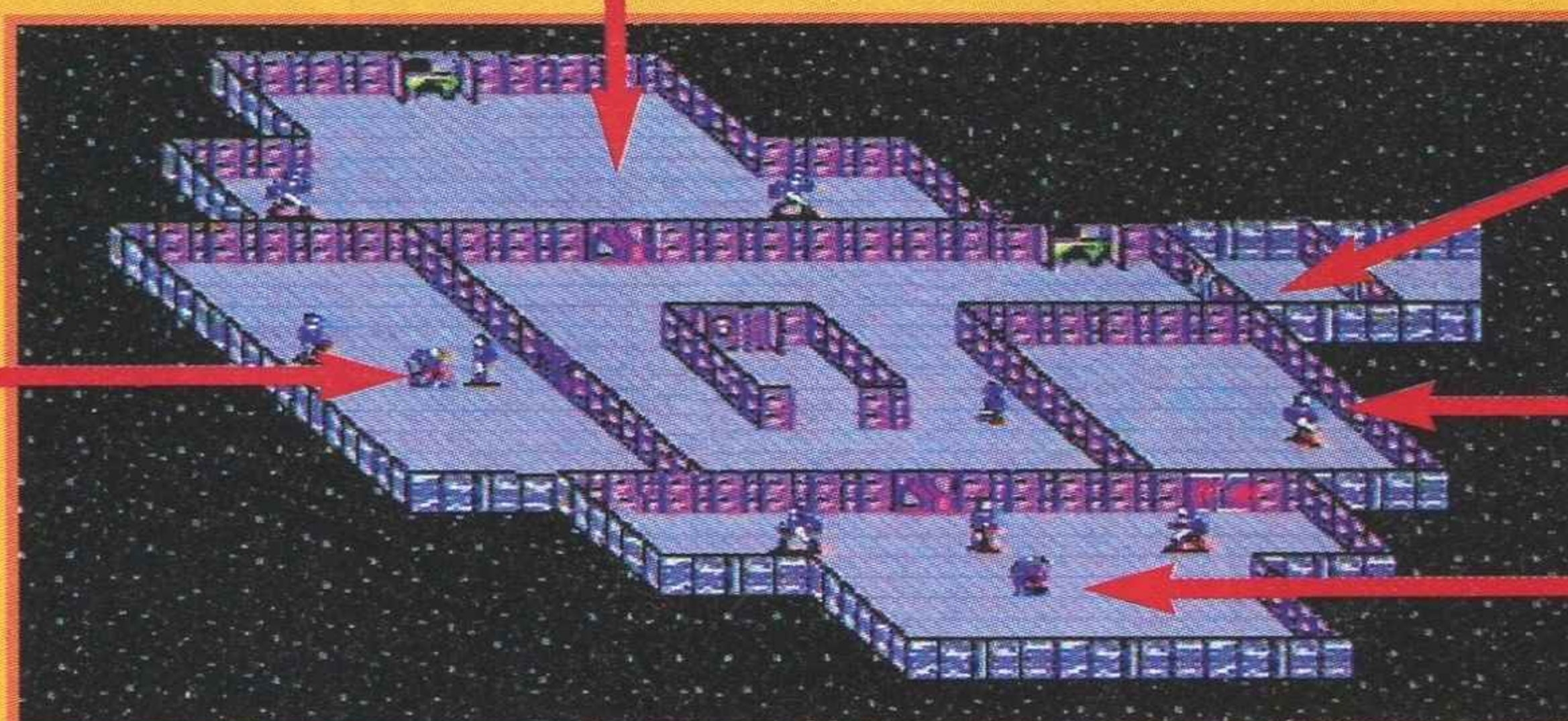


LIVELLO 2

Fate aprire queste porte al vostro ladro, acquisendo così numerosi punti esperienza. Se proprio non ci riuscite, chiedete aiuto a Buck Rogers.

L'uscita: potrete utilizzarla solo se avrete distrutto prima i controlli dell'ultimo livello.

Entrando nell'armeria verrete assaliti da numerosi nemici, ma vi conviene affrontare lo scontro, perché potrete trovare un potentissimo lancia razzi.



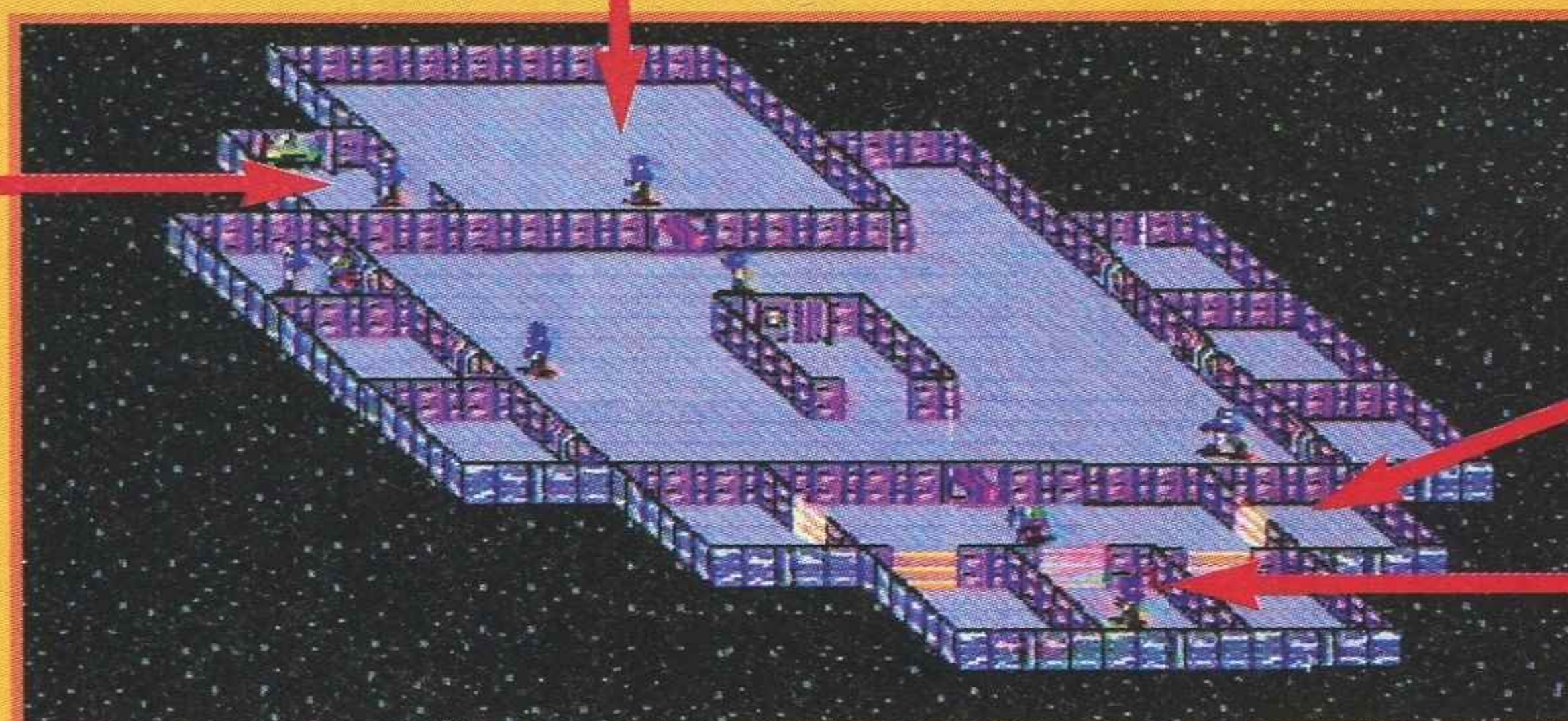
Infatti qui dovrete collocare le cariche esplosive per creare il diversivo di cui parlavamo prima.

Molti nemici vi aspettano dentro questa stanza; ma dovrete affrontarli per forza!

LIVELLO 3

Riprogrammate, con il personaggio con lo skill computer più alto, il computer medico che potrà curarvi tutte le ferite.

In questa stanzetta troverete qualche antidoto contro i veleni.



Troverete l'equipaggiamento di cui parlava Buck in questa cella.

La vostra cella: non potete aprirla dall'interno; dovrete aspettare l'intervento di Buck.

LIVELLO 4

Fate saltare le tre console e potrete lasciare questa maledetta nave.



Qui troverete tutto il corpo di guardia della nave. Per indebolirlo un po', create un diversivo facendo saltare delle cariche nella stanza del secondo livello.



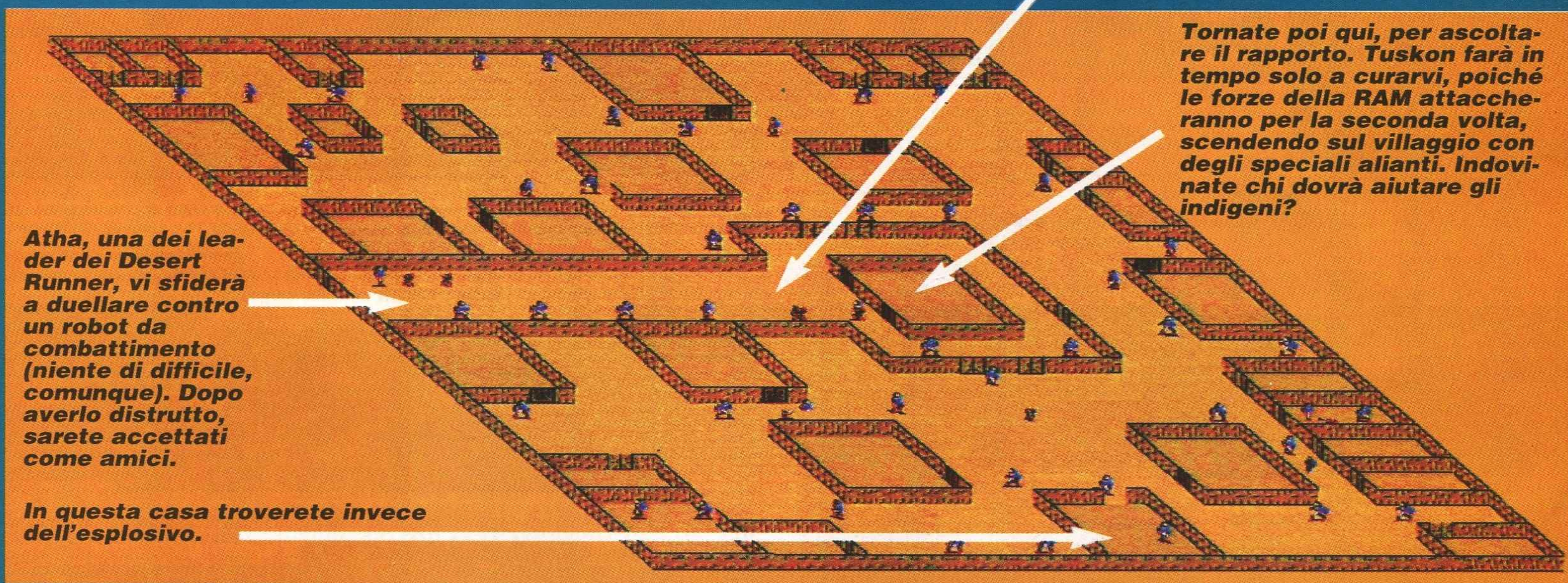
VIAGGIO SU MARTE

Ebbene sì, dovrete atterrare

su Marte (e per farlo dovrete abbattere un'astronave nemica). Cercate l'unico villaggio non distrutto dai RAM e entrateci. Qui dovrete conquistare la stima dei Desert Runner combattendo contro un droide da guerra, e dargli una mano per eliminare le forze RAM, che scateranno due attacchi contro il villaggio.



Tuskon, il capo dei Desert Runner, vi chiederà di eliminare qualche pattuglia di RAM presente nel villaggio (dovrete distruggerne 5 o 6).



Atha, una dei leader dei Desert Runner, vi sfiderà a duellare contro un robot da combattimento (niente di difficile, comunque). Dopo averlo distrutto, sarete accettati come amici.

In questa casa troverete invece dell'esplosivo.

Tornate poi qui, per ascoltare il rapporto. Tuskon farà in tempo solo a curarvi, poiché le forze della RAM attaccheranno per la seconda volta, scendendo sul villaggio con degli speciali alianti. Indovinate chi dovrà aiutare gli indigeni?

I NEMICI

Incontrerete molti nemici mentre vi avventurerete da un pianeta all'altro. Li elencheremo in ordine di apparizione:

BASE NEO - Prima missione

- Soldati RAM: Facili da eliminare, sono pericolosi solo se attaccano in gruppo.

- Ufficiali RAM: Sono un po' più forti dei soldati semplici, e portano qualche granata.

MAELSTROM RIDER - Seconda missione

- Genny (piccole): non molto pericolose, attaccano il virus che potete curare solo nell'infermeria di bordo.

- Genny (grandi): Più grandi, forti e potenti delle cuginette, sono pure velenose.

- Genny con Armatura: Sono immuni al gas Argon (ce ne sono solo due, per fortuna). Affrontatele con molta cautela.

- Robot HD: Questi robot sono armati con torrette laser abbastanza potenti. Il problema principale è che sono corazzati.

CERES - Terza Missione

- Hyper Scorpion: Pericolosissimo! Veloce, forte e velenoso.

- Hyper Snake: Questi sono solo veloci. Non creano grossi problemi.

- Hyper Crab: Creature hyper corazzate, non sono pericolosi come sembrano.

- Ratti Spaziali: Facili da abbattere, ma attaccano in gruppi di sei o sette.

ASTRONAVE PIRATA - Quarta Missione

- Pirati: Facili da abbattere, purtroppo hanno l'abitudine di lanciare granate da tutte le parti.

- Leader dei Pirati: Un po' più duri e intelligenti dei loro sottoposti, ma niente di più.

- Robot da Combattimento: Molto pericoloso! Lancia granate esplosive da tutte le parti. L'unica è colpirlo per primi e accerchiarlo.

VILLAGGIO MARZIANO - Quinta Missione

- Soldati Ram: Un po' più forti di quelli incontrati nella prima missione, e meglio armati. Non dovrebbero rappresentare un grosso problema.

- Sand Squid: Queste creature si incontrano nel deserto vero e proprio, non nel villaggio, e sono le uniche a darvi veramente fastidio: infatti sono velenose!

COMBATTIMENTI IN ASTRONAVE

Cercate sempre di scappare: infatti i combattimenti spaziali sono lunghi, noiosi e pericolosi. Inoltre riparare la nave costa un sacco di soldi.

Se comunque dovete combattere, potete seguire due tattiche: la prima consente di distruggere la nave nemica, per poi proseguire il viaggio come se niente fosse, mentre la seconda vi permette di catturarla.

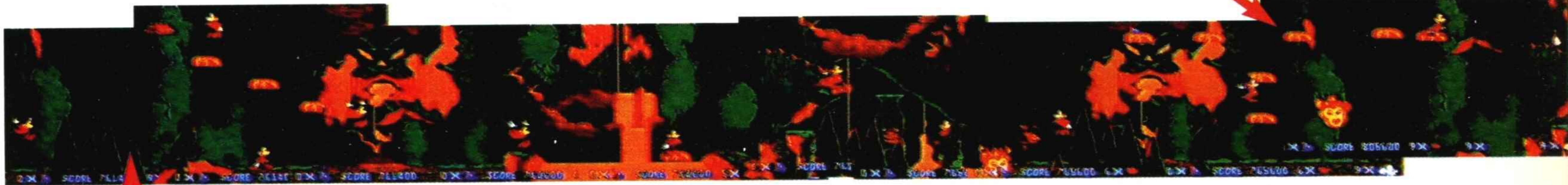
Per distruggerla, mirate sempre allo scafo. Avvicinatevi quando potete, fino a ridurre il raggio a 3 o 2 miglia spaziali. Utilizzate quindi il cannone K (modestamente siamo i migliori, NdR), sempre colpendo lo scafo, e in un paio di turni dovrebbe andare.

Per assalirla, dovrete distruggere i controlli, i motori e preferibilmente le armi (altrimenti, utilizzando il suo cannone K, potrebbe ridurvi in gruviera). Attaccate poi la nave e risolvete il combattimento come un normale scontro.

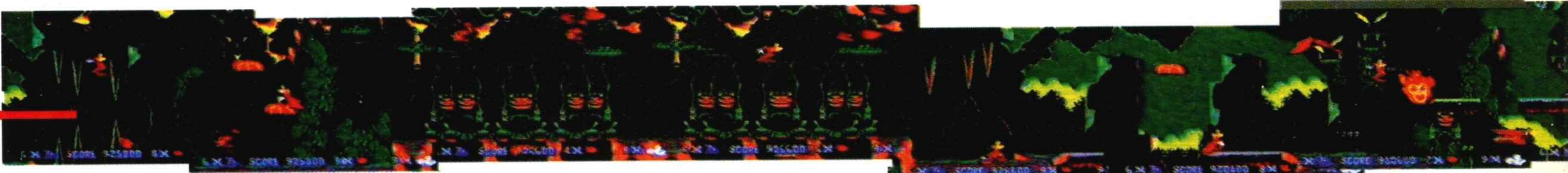


4° LIVELLO

1- Ecco la vostra prima nota musicale



2- Approfittatene per fare il pieno in questo livello bonus!



Siete appena giunti nell'ultimo livello di questa fantastica avventura! Naturalmente è anche il livello più difficile! Coraggio, ci siete quasi!



7- State attenti a queste piattaforme che non reggono a lungo il vostro peso!

14- Ayeah! Un'altra nota!



10- Attenti alle tre gabbie che salgono e scendono.

11- Se fossi in voi non mi fiderei tanto del pavimento...

12- Aaaargh! Una strega!

13- In questo passaggio dovete rimbalzare sugli occhi se volete uscirne indenni.



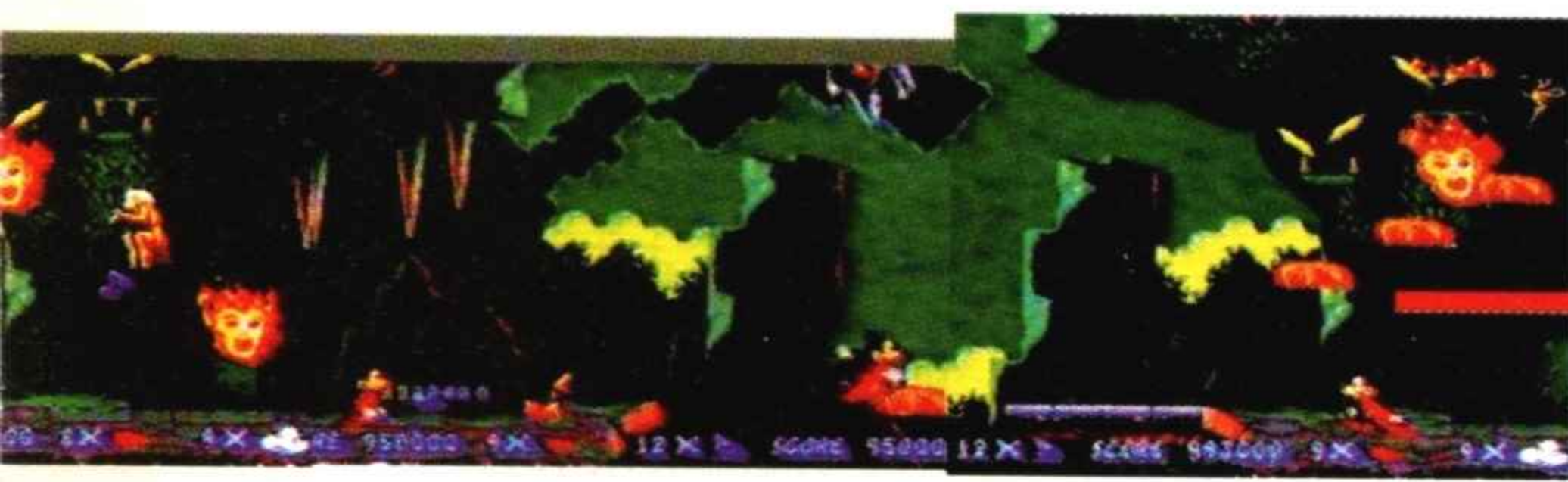
6- Alla fine del gioco riceverete i ringraziamenti del vostro maestro (come è commovente...snif!).



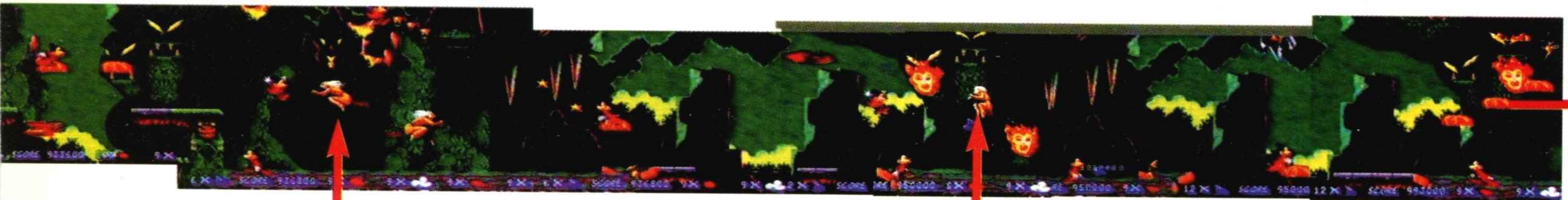
3- Ecco una nota qua...

4-... e un'altra qui!

5- Ci vuole coordinazione per passare queste piattaforme mobili.

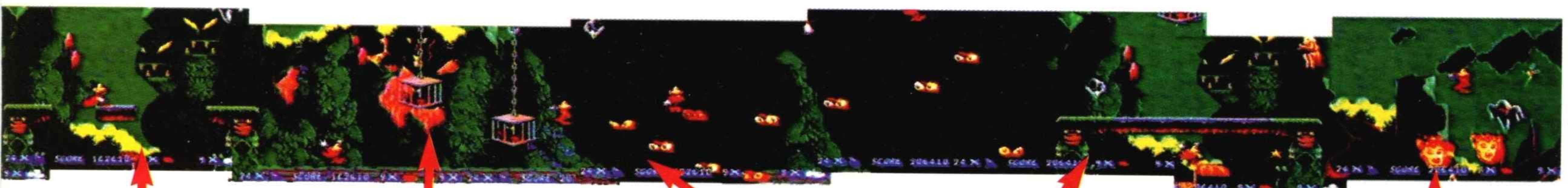


19- WOW! Quante note! Il maestro ne sarà contento!



8- Queste 3 streghe difendono strenuamente i vari bonus presenti!

9- In mezzo a queste due facce troverete una nota!



15- Attenti a questa piattaforma mobile che ha la tendenza ad accelerare quando meno ve l'aspettate!

16- Distruggete la gabbia centrale e troverete un'altra nota!

17- Qui certe piattaforme ci sono ma non si vedono.... Cercate sempre di stare nella parte alta dello schermo.

18- Ce l'avete quasi fatta! Dovrete eliminare uno ad uno i vari mostri che si presenteranno! Avete finito Fantasia!



Senza parole.

Scatenare il senso di colpa latente in ognuno di noi, rappresentanti di una società in crisi, ma pur sempre opulenta, non è poi così difficile.

Ma il senso di colpa non serve. Anzi, ci fa sentire cattivi.

Quello che occorre è la conoscenza delle situazioni; sapere se un contributo può essere dato, a chi e come.

NON BENEFICENZA, MA AUTOSUFFICIENZA.

L'Unicef è un'organizzazione internazionale il cui fine è migliorare le condizioni dell'infanzia in tutto il mondo, e soprattutto dove sono più precarie: nei paesi in via di sviluppo.

Questo non significa far beneficenza, ma lavorare affinché tutti i bambini del mondo imparino a camminare sulle proprie gambe.

Perciò è indispensabile garantire in tutti i paesi la vaccinazione obbligatoria e l'educazione primaria - premessa indispensabile ad ogni crescita economica e sociale.

MIGLIORARE L'AMBIENTE MIGLIORA LA VITA.

Laddove c'è miseria, l'ambiente viene sfruttato oltre il sostenibile. E la distruzione dell'ambiente crea ulteriore miseria: pensate all'Amazzonia e all'Africa.

L'Unicef ha già raggiunto cospicui risultati nella salvaguardia dell'ambiente, e lo sfruttamento ragionevole delle risorse naturali è sempre un suo obiettivo primario.

SCONFIGGERE LA DISCRIMINAZIONE FEMMINILE.

C'è chi sta peggio dei bambini: le bambine.

Rispetto ai maschi sono davvero poche le bambine che imparano a leggere e scrivere e che ricevono cure mediche.

Oltre che ingiusto è anche stupido, perché in tutti i paesi dove hanno conquistato la parità, le donne hanno accelerato lo sviluppo socio-economico.

L'Unicef difende con vigore e con impegno il diritto al-

l'educazione delle bambine, per loro stesse e per tutti.

IL BENESSERE, CONTRO LA BOMBA DEMOGRAFICA.

Dai 5 miliardi di abitanti di oggi, la terra raggiungerà gli 8 miliardi nel 2000, la maggior parte dei quali nei paesi in via di sviluppo. In questi ultimi, infatti, un figlio è comunque una ricchezza. Incide poco su un bilancio esiguo e in futuro lavorerà per la famiglia.

Dove c'è il benessere, invece, il numero di gravidanze diminuisce.

Portare il benessere nei paesi poveri è l'unica strada efficace per non accelerare l'incremento delle nascite e l'Unicef fa quanto è in suo potere per sostenerla.

L'UNICEF PER L'ITALIA E PER IL MONDO.

L'Unicef offre qualcosa anche ai bambini italiani: una maggior conoscenza degli altri popoli, il senso di solidarietà e lo spirito di partecipazione, affinché la Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia venga applicata.

In questo spirito sono state impostate due iniziative nel 1991: "I ragazzi italiani per i ragazzi del mondo" e il Progetto Sindaci come "Difensori dei Bambini".

Il loro successo spinge l'Unicef a procedere su questa strada e a fare di più.

Se volete, potete inviarci un contributo sul C/C postale n°745000 di Roma. Per ottenere ulteriori informazioni sulle attività dell'UNICEF, scrivete a COMITATO ITALIANO PER L'UNICEF, Via I. Nievo, 61 - 00153 Roma.

COMITATO ITALIANO
unicef



Fondo delle Nazioni Unite per l'infanzia

**Vi interessa conoscere i giochi dell'otto bit più sofisticato al mondo?
Conoscere la storia del mitico PC Engine? Usare queste due pagine per fare
un aereoplanino? MBF vi svela i segreti del piccolo mostriciattolo della Nec...**

Creato da gruppo tecnico della Hudson e quindi distribuito ufficialmente dalla Nec sin dall'ormai lontano 1987, il PC Engine è rimasta una delle migliori macchine da gioco mai realizzate. A vederlo, fa quasi tenerezza... Misura infatti 135 mm per 130, ed ha uno spessore di soli 35 millimetri, ma nasconde un potente processore 65C02 a 8-bit che gira alla velocità di 7,2 MHz (il doppio di un Super Famicom!). Supportato immediatamente da un software incredibilmente sofisticato per i tempi, il PC Engine si è rapidamente imposto sulle scene nipponiche dove ha lottato testa a testa contro il NES della Nintendo, apparso tre anni prima, fino a soppiantarlo definitivamente. La macchina vanta una buona risoluzione (256 X 216) e può mostrare sullo schermo fino a 32 colori, ma, con uno speciale chip, importato anche in Italia da alcuni negozianti, può raggiungere la bellezza di 256, superando di gran lunga i 64 del Mega Drive, da una palette complessiva di 512; l'audio è più che rispettabile: 6 voci X 8 ottave (stereo). Nel 1988 il PC è sbarcato alla conquista degli States, dove è stato battezzato Turbo Grafx 16, ma, non è mai riuscito a impensierire né il NES, né, tantomeno, il Mega Drive, e proprio di recente la Nec of America ha ammainato bandiera bianca, interrompendone la vendita. In Europa la macchina non è mai stata importata ufficialmente, né lo sarà mai, se si eccettua la Francia, dove è distribuita da qualche anno dalla SodiPeng (SOcietà DIstributrice del Pc ENGINE). È comunque reperibile in molte nazioni della CEE, compresa la nostra, soprattutto Germania e Inghilterra, dove ha riscosso un buon successo. Nel 1988 la Nec lancia il Core Grafx, un PC Engine grigio con le scritte blu tecnicamente identico al PC Engine eccezion fatta per un modulatore pal inserito all'interno che ha permesso agli importatori di risolvere i problemi di connessione ai televisori europei. Il successo del PC Engine raggiunge l'apice con l'uscita del CD-ROM. La periferica apre nuovi orizzonti al

mondo videoludico, mai sfruttati prima da una console. Nel 1990, il 60% del software prodotto su CD "girava" sulla macchina della Nec.

Torniamo al 1988: esce in Giappone l'equivalente del C16 americano, il PC Engine Shuttle. Si tratta di un PC Engine dall'estetica avveniristica (sembra una vera astronave!), privo dell'uscita per il CD... Beotata suprema, la macchina vende pochissimo ed esce dal mercato ancora prima di giungere sugli scaffali dei negozi. Ormai preda di collezionisti fanatici, lo Shuttle fu rimpiazzato verso la prima metà del 1989 da una versione potenziata del Core Grafx: il Super Grafx.

Se abbiamo paragonato il PC Engine Shuttle al C16, comparare il Super Grafx al Commodore 128 è quantomai azzeccato. Entrambi dovevano essere i successori di due macchine mitiche: il C64 ed il PC Engine. Ma hanno fallito clamorosamente.

Mentre tutti si aspettano un 16-bit, vista l'uscita ormai imminente del Mega Drive dalla Sega, la Nec esce con un altro 8-bit... Gli unici miglioramenti apportati al Super Grafx riguardano la risoluzione (320 X 224) ed il numero di sprite su schermo: 128 contro 64. Scarso il numero delle software house che decidono di supportarlo, scarsi, di conseguenza, i giochi usciti: *Battle Ace*, un mix tra *Galaxy Force* e *G-Loc*, *Granzort*, un platform, *1941*, *Galaxy Force II*, *Ghosts'n Ghouls*, *Strider* e... Basta. La qualità dei giochi è assai elevata (gli ultimi tre giochi citati vincono nettamente il confronto con le rispettive conversioni per Mega Drive), così come il prezzo, che ai tempi fu definito "esagerato". Dopo aver venduto oltre 50 mila esemplari in pochi giorni, il Super Grafx viene dimenticato.

Parlando di portatili, la Nec ha prodotto ben tre versioni della stessa macchina. Presentato verso la fine del 1989, il PC Engine GT, noto in America con il nome di Turbo Express, è sicuramente la console portatile più sofisticata sul mercato. Compatibile con tutto il software su card per Core Grafx, il GT

vanta uno schermo di 66mm di lato. I colori su schermo sono 256, scelti da una palette di 512, il sonoro è ovviamente stereo e decisamente superiore a quello delle altre macchine. Nonostante simili specifiche tecniche, il GT ha avuto difficoltà ad imporsi su larga scala per due motivi: il prezzo (attualmente è in vendita a circa 500 mila lire, contro le 145 del Game Boy, le 170 del Lynx e le 250 del Game Gear) e l'autonomia delle pile (occorrono ben sei pile stilo!), limitata a poco più di tre ore. La seconda versione del GT è il Laptop, versione deluxe di una macchina già estremamente lussuosa. È un vero e proprio PC Engine portatile con lo schermo LCD più grande in circolazione, che si richiude come un PC notebook.

Prezzo? Sulle 800 mila lire... Diffusione? Scarsa. La terza versione del portatile di casa Nec è un vero e proprio monitor a cristalli liquidi con batterie incluse da agganciare al PC Engine che avete in casa e che vi permette quindi di muovervi. Sono Pazzi Questi Giappo!

IL FUTURO

Come abbiamo già riportato nelle news, l'ultimo nato in casa Nec è il Duo, un'unica macchina che incorpora il Core Grafx ed il CD-ROM dell'ultima generazione. Sul Duo girano giochi radicalmente galattici. La macchina è stata lanciata ufficialmente in Usa, dove è stata accolta un po' tiepidamente, mentre il lancio europeo dovrebbe aggirarsi attorno a febbraio, al prezzo di circa 500 mila lire, svalutazione della lira permettendo. Sempre nel 1993 dovrebbe uscire una rivoluzionaria console a 32-bit, della quale abbiamo già parlato. Meno carismatica di Nintendo e Sega, la Nec riscuote un successo assai maggiore in Oriente, rispetto all'Occidente. Ma è intenzionata a cambiare le cose, e nessuno esclude che potrebbe riuscirci...

I GIOCHI

Le cartucce del PC Engine hanno dimensioni estremamente ridotte ed assomigliano a carte di credito plastificate. Si introducono nell'apposito slot dove vengono bloccate dalla classica levetta. Nel recensire brevemente questi titoli abbiamo utilizzato il modus

operandi che ha contraddistinto i precedenti speciali (Game Boy, Neo Geo, Game Gear...), ovvero giudizi in stelline, un po' come si fa con gli alberghi e gli hotel. Per quanto riguarda i giochi per Duo (in USA, Turbo Duo), sono in arrivo il favoloso picchiaduro *Riot City* (TTI), previsto anche per Super NES, *Sim Earth*, *Populous*, *Human Sports Festival* (una compilation di giochi sportivi della Human), *Buster Bros*, *Far East Eden 2* (avete presente *Zelda 3* per Super NES? Bene, il gioco per Duo è vasto almeno il doppio...) e, se amate gli spa-

ratutto: *Spriggan Deluxe* e *Fantasy Star Soldier*. Se non avete il Duo, o il CD, non disperate: sono in arrivo ancora giochilli su cart, come l'attesissimo *Hit the Ice* della Taito, conversione diretta del bellissimo hockey da sala targato Williams (degno rivale di *TV Sports Hockey* della Cinemaware), *New Adventure Island* (versione pcenginizzata del platform Nintendo), *Neutopia 2*, *Ghost Manor*, *PC KID 3*, lo sparaspara di *Bonk* ovvero *Air Zonk*, *Darkwing Duck* e diversi altri che ci auguriamo di recensire "integralmente". Pronti? Via!

LEGENDA

- ★ **STELLA:** bocciato, una mezza ciofeca...
- ★★ **STELLE:** gioco discreto, ma poteva essere meglio realizzato
- ★★★ **STELLE:** buon gioco, anche se contiene qualche difettuccio
- ★★★★ **STELLE:** ottimo titolo, un must per gli amanti del genere
- ★★★★★ **STELLE:** L'equivalente del Powergame



gioco, ed in particolare il livello ultraveloce, è stato la fonte di ispirazione per i programmatori del Team 17 quando hanno realizzato il livello super accelerato e multi parallattico di quel mega capolavoro che è *Project X* (Amiga).

★★★

AFTER BURNER I

Sequel casalingo di un arcade famosissimo, nel quale era possibile pilotare un devastante caccia americano e distruggere intere nazioni nemiche, un po' come nei film di Stallone. La grafica non è male, ma il PC Engine non è la console più indicata sulla quale programmare simili giochi...

★★

BATMAN

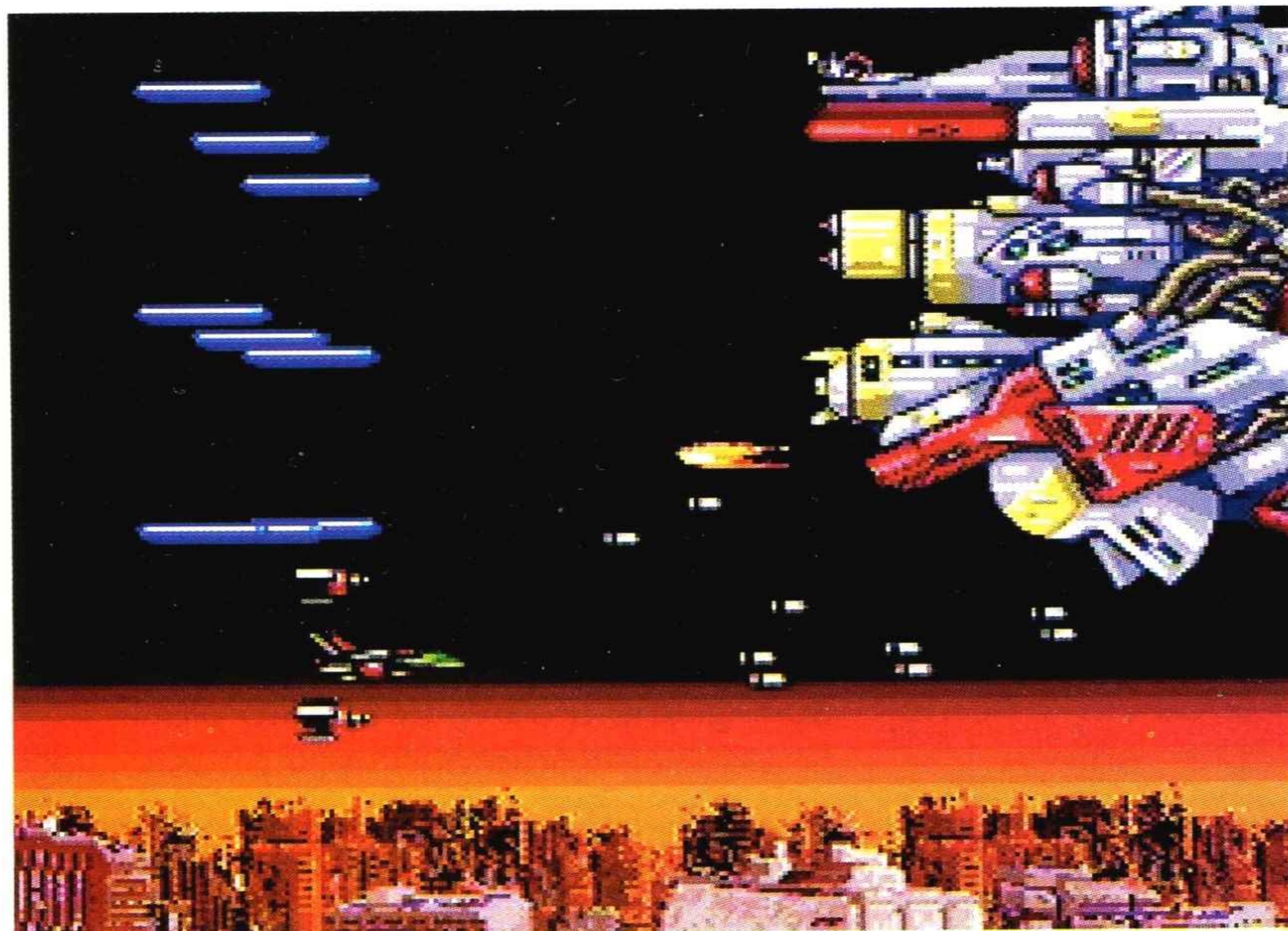
Versione molto appariscente ma poco giocabile delle avventure di Batman, il pipistrello umano di Gotham City che dorme appollaiato sul lampadario, come Neon. Grafica metallica e cupa come i film di Burton, ma azione estremamente monotona e ripetitiva: il gioco è il classico picchiaduro che si appoggia sulla licenza per vendere, ma quando la licenza si sposta, cade a terra.

★

AERO BLASTER

Ottimo spara-e-scappa orizzontale programmato dalla Kaneko e distribuito sotto etichetta Hudson, *Aero Blaster* ripropone l'inflazionatissimo tema "Gli-alieni-cattivi-invadono-la-Terra-beh-datevi-da-fare-e-salvate-il-pianeta". La grafica è ottima e la giocabilità più che buona, considerato il fatto che l'area di gioco è spesso ridotta al minimo per la presenza di ostacoli naturali (ad es: palazzi in rovina, costruzioni aliene ecc.). Pochissimi si sono accorti che questo

Aeroblaster



BLOODY WOLF

Ottimo clone di *Commando* che vanta uno scrolling multidirezionale, la possibilità di utilizzare vari mezzi (tra cui una velocissima motocicletta) per distruggere il dittatore di turno. È possibile scegliere tra due impavidi combattenti, salvare il maggior numero di prigionieri e servirsi di un vero e proprio arsenale. Grafica ottima, qualche rallentamento, ma giocabilità garantita. Peccato per il metodo di comandi che non è fortunatissimo (per lanciare le granate bisogna premere RUN!).

★★★



Bloody Wolf

CHAN & CHAN

Clone spudorato di *Super Mario Bros*, ma altrettanto giocabile e divertente. Contiene alcuni dei mostriciattoli più bizzarri mai incontrati in un platform. Grafica fumettosa e sonora rispettabile. Insomma, è la solita brodaglia, ma se amate il genere, fateci un pensiero che poi la maestra ve lo corregge.

★★★

DAVIS CUP TENNIS

Conversione diretta della Loricel dall'omonimo gioco per Amiga. Grafica eccellente, sistema di comandi semplice ed immediato ed un sacco di mosse e colpi vari, sono il biglietto da visita di questa ottima simulazione tennistica, una delle migliori mai apparse su PC Engine e, più in generale, per qualsiasi console.

★★★★

DEAD MOON

Cosa succede quando una mega meteora viaggia a folle velocità contro il terzo pianeta del Sistema Solare, leggi Terra? Semplice, si prende un

astrocaccia intergalattico, si raggiunge il mega sasso e lo si distrugge. Easy! Ecco la trama di un recente gioco Natsume, scopiazzata da un film catastrofico della seconda metà degli anni '70, *Meteor*. I fan degli sparatutto orizzontali avranno pane per i loro denti.

★★★

DEVIL CRASH

Il flipper satanico della Irem, convertito anche per Mega Drive (*Dragon's Fury*), in tutto il suo diabolico splendore. Grafica delirante ed azione frenetica, tanto che il gioco in certi frangenti sembra un vero e proprio spara-e-fuggi. Rallentamenti rari, divertimenti vari.

★★★★

DUNGEON EXPLORER

Il clone di *Gauntlet* più complesso ed articolato mai realizzato. La grafica è eccellente, ed i vari corridoi sono infestati da mostri, orchi, elfi e persino draghi. Consente di giocare in quattro, ed è un semi-must. Semi perché sta per uscire il sequel che si annuncia ancora più massiccio.

★★★★

DRAGON EGG

Ottimo platform tondeggiente e colorato nel quale si interpreta il ruolo di un pirata. Ogni riferimento all'attività dei moderni hacker è puramente casuale. Da notare che in questo gioco è possibile cavalcare un draghetto verde, cosa poi copiata dalla Nintendo in *Super Mario World* (vedi Yoshi). Grafica nella media, giocabilità più che buona, da comprare solo in caso di svendite.

★★★

DRAGON SPIRIT

Tristissimo spara-e-fuggi a scorrimento verticale che ci permette di vestire i panni di un obesissimo drago sputafuoco. La grafica è sinceramente penosa, il concept risale al Pleistocene e la giocabilità è funestata da terribili rallentamenti. Peggio di così c'è solo *Pro Wrestling*.

★

F1 CIRCUS

Il capolavoro delle simulazioni di Formula Uno con prospettiva dall'alto. Il gioco è un pozzo inesauribile di divertimento: contiene infatti un



F1 Circus

sacco di tracciati, opzioni, livelli selezionabili, ed è molto difficile per un giocatore alle prime armi. Pur essendo stato convertito per Mega Drive e Super Famicom, la versione per PC Engine resta la più giocabile ed entusiasmante di tutte.



FINAL MATCH TENNIS

Uno dei più grandi capolavori della Human. Trattasi della simulazione tennistica più giocabile della storia, copiatissimo dal *Super Tennis* del sedici bit Nintendo. Prospettiva 3/4 già sperimentata in *Formation Soccer*, *Final Match Tennis* può essere giocato da 1/4 giocatori, con l'apposito adattatore. Un megacapolavoro.



FORMATION SOCCER

Lupus in fabula: si parla della Human, come dimenticarsi della simulazione calcistica più divertente per PC Engine? Prospettiva alla *Striker*, divertimento da stadio, *Formation Soccer*, premiatissimo dalla critica francese, resta l'ideale per i calciatori della domenica. Sebbene la strategia sia ridotta al minimo (è il classico gioco "prendolapalla - scartotutti - segnoio"), è un grande gioco, nonché padre spirituale di quel *Super Formation Soccer* uscito l'anno scorso per SNES (89%).



GALAGA '88

Quando le software house hanno finito le idee cosa fanno? Semplice: prendono un gioco vecchio, gli fanno un lifting consistente in una grafica migliorata e lasciano invariato il gameplay, sicuri di riscuotere lo stesso successo del titolo originale. In genere ci riescono (vedi *Arkanoid*), altre volte non completamente (vedi *Volfied*). *Galaga '88* è un titolo che sta a cavallo tra queste due categorie: vince, ma non convince. Cioè, ha una grafica buona, qualche effetto sonoro carino, ma in fondo è cambiato troppo poco rispetto all'originale... Ragazzi, 1988 d.C. non vi dice nulla?



GUNHED

Ritenuto da molti (tra cui noi di GP), lo sparaspara definitivo per PC Engine (CD-ROM escluso), *Gunhed* è il monarca incontrastato dei giochi del genere a scorrimento verticale. I maghi della Hudson Soft hanno concepito un gioco dove gli sprite sono più numerosi dei fiocchi di neve in gennaio, contenendo al minimo i flickerii e i rallentamenti. Stragalattico.



MAGE FIGHT

Deludente sparaspara targato Irem, scarsamente originale, poco innovativo, troppo costoso per quel che offre. Si ripresenti al prossimo appello.



JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

Disponibile anche per NES, *Jackie Chan* è una sorta di monumento nazionale, nel lontano Giappone, come Jean Claude Van Damme da noi. È una sorta di mix ben riuscito tra un platform ed un picchiaduro dei primi anni Ottanta, con la differenza che *Jackie* vanta un numero impressionante di mosse. Non mancano sezioni puzzle ed enigmi. Scrolling super fluido e mostri a volontà. Se vi piace il genere, non perdetelo.



LEGENDARY AXE

Sulla falsariga di *Valis* ecco un action/beat'em up a scorrimento orizzontale che in Usa è stato giudicato come il miglior gioco per PC Engine del 1990. Ottima grafica, mostri di fine livello semplicemente galattici ed uno scrolling privo di fasi scattose. Non è *Shadow of the Beast* in quanto a grafica, ma è meglio di *Shadow of the Beast* in quanto a giocabilità... Occorre aggiungere altro?



LEGENDARY AXE II

La risposta era ovviamente no, ma la Red Atlas ha pensato male di realizzare un sequel ad un gioco già perfetto. Il risultato è assai insoddisfacente (*Shadow of the Beast II* per Amiga insegna). Il gameplay è identico al precedente, ma le trovate del primo episodio sono qui del tutto assenti. Una delusione totale, anche perché il gioco è così facile che non vale assolutamente il prezzo della cartuccia.



Legendary Axe II

LEGEND OF THE HERO TONMA

Conversione del bellissimo clone di *Ghosts'n Goblins* della Jaleco. Si tratta di un ottimo platform/action/adventure con una grafica cartonesca, splendide animazioni e giocabilità galattica.



MISTER HELI

Il giochillo della Irem che più assomiglia al favoloso *Cybernoid* di sessantaquattresette memoria. Trattasi di una sorta di sparatutto multiscroller che ha come protagonista un simpatico elicotterino. Più bello da vedere che da giocare.



Ninja Spirit

NINJA SPIRIT

Il vero capolavoro della Irem. Versione ultragiocabile e divertente dell'omonimo Coin-Op. Riprendendo alcuni dei temi cari a *Shinobi*, *Ninja Spirit* fonde perfettamente diversi generi, tra cui i picchiaduro, gli action game i platform/adventure alla *Castlevania*. Grafica tenebrosa, ma memorabile. Resta uno dei migliori titoli per PC Engine di sempre.



FINAL LAP TWIN

Favoloso clone di *Pit Stop* programmato dalla Namcot. Split

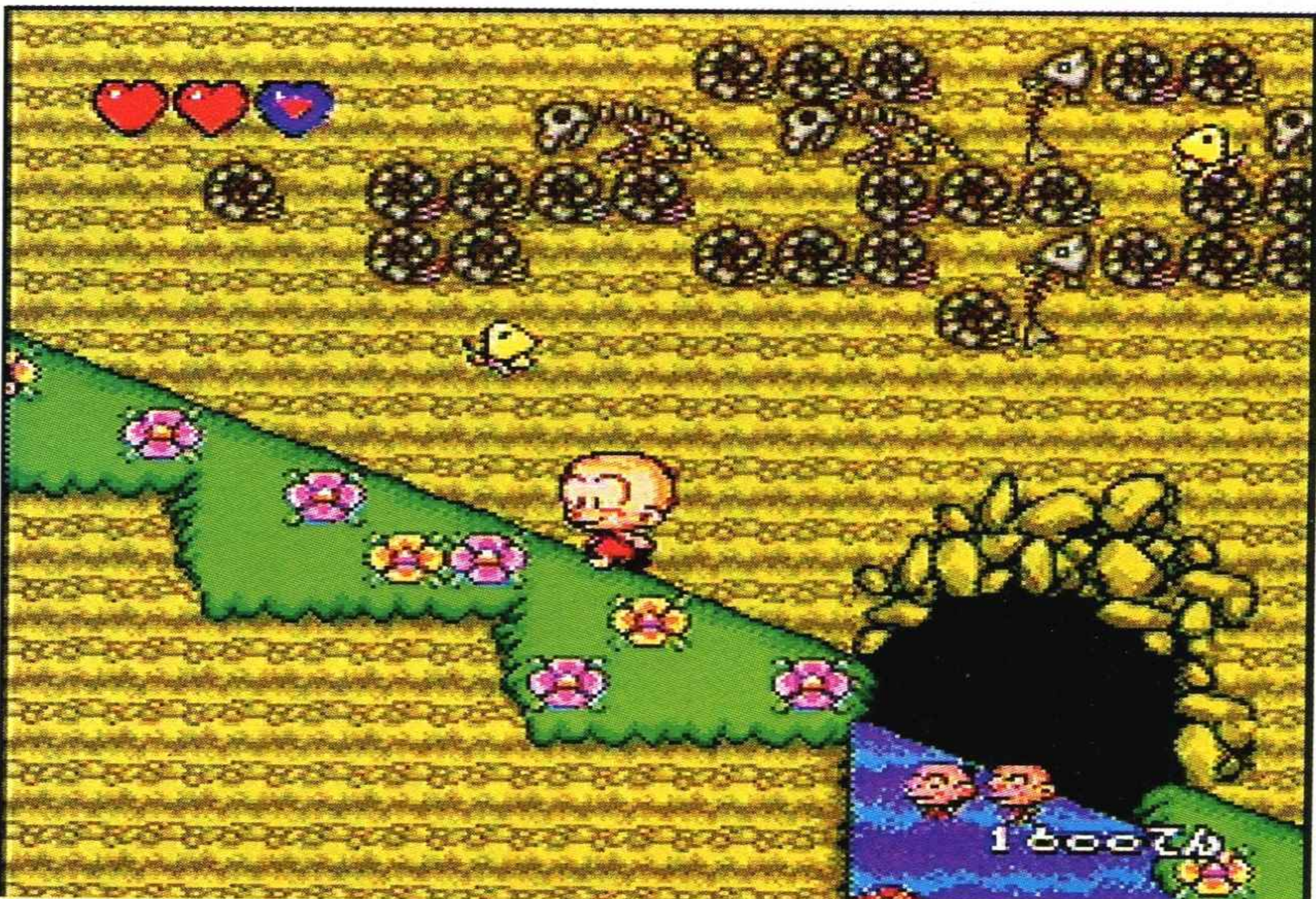


Final Lap Twin

screen a tutto andare e velocità debordante sono i punti di forza di questa eccellente simulazione di corsa. Innumerevoli tracciati, campionati, incidenti... Sebbene agli occhi di un giocatore di *F1 GP* di Crammond, un gioco del genere potrà sembrare semplicistico, se non spartano, *Final Lap Twin* resta un'ottima conversione di un Coin-Op che è giunto al terzo episodio.



Pc Kid 2



OPERATION WOLF

Dalla sala giochi al vostro televisore, il gioco che ha scatenato una vera e propria Uzi-mania è stato convertito ben due anni fa anche per PC Engine. Versione molto giocabile e divertente, anche se il gameplay è ormai datato. E si vede. Rat-tat-tat-tah... Fine di MBF.



OUT RUN

Conversione diretta di uno dei Coin-Op più massicci della storia. La simulazione automobilistica con tanto di Ferrari e biondona a fianco è ormai incarnata per sempre nell'immaginario collettivo dei videoplayer. Peccato che la conversione per PC Engine soffra dello stesso difetto di quella per Mega Drive: è troppo, troppo facile rispetto all'originale. Grafica decente, sonoro così così... Rimandato a settembre.



PARASOL STARS

Terzo episodio della saga di *Bubble Bobble*, e, tradotto in parole povere, ennesimo platform con schermi a scomparsa tanto usati (ed abusati) nel decennio scorso. Grafica carinissima, ma rallentamenti numerosi. Nota: l'unica altra console che vi permette di giocare il titolo Taito è il Game Boy. Per uno/due giocatori.



PC KID

Noto anche come *Bonk*. Si tratta del *Mario* del PC Engine, ed è, guardacaso, un platform. Probabilmente il migliore mai uscito per questa console. *PC Kid* è un ragazzino preistorico che elargisce zuccate a profusione e vive la sua adolescenza quando ancora i dinosauri camminavano sulla Terra (a onor di logica, l'uomo non c'era ancora quando i dinosauri camminavano sulla Terra, ma nei videogiochi si può fare questo ed altro). Convertito recentemente (ed ottimamente) per Amiga e per Game Boy, *PC Kid* resta uno dei giochi più demenziali e divertenti della storia ed è un acquisto indispensabile per i fan dell'otto bit Nec.



PC KID II

Impossibile non prevedere un seguito. La Hudson torna con un'avventura speciale per il buon *Bonk*, giocabile quanto la prima anche se non altrettanto geniale. La grafica, fumettosa, è un piacere per gli occhi, mentre il sonoro da cartone animato alla *Gigi la Trottola*, è veramente esilarante. Più difficile del suo predecessore e strapieno di schermi bonus e power-up. Se amate i platform, *Bonk 1-2* sono un must, anzi, un mustafà.



Tiger Heli

POWER ELEVEN

Simulazione calcistica che ha del demenziale. La prospettiva è dall'alto, come in *Kick Off*, per intenderci, ma, anziché essere verticale, come nel titolo suddetto, è orizzontale. Il problema, comunque, non risiede in questo particolare, ma in una giocabilità praticamente inesistente: gli omini si muovono così lentamente che correte il rischio di addormentarvi tra un'azione e l'altra. Il titolo poi è completamente sbagliato: altro che "la forza degli undici", qui basta prendere la palla e veneziane un po' prima di tirare... Boooooo...



R-TYPE

Resta la migliore conversione dell'omonimo Coin-Op, molto giocabile e graficamente convincente. I rallentamenti non sono frequenti (e comunque inferiori a quelli di *Super R-Type* per Super NES) ed il gioco è godibilissimo. È stato il primo sparaspara a lanciare la moda del beam, ovvero raggio laser a carica retroattiva.



Son Son 2



R-TYPE II

Contiene tutti i livelli assenti nella prima versione e, per questo motivo, andrebbe comprato assieme a *R-Type*. I due titoli sono stati riuniti in un super CD chiamato *R-Type Deluxe*.



R-Type 2

SOLDIER BLADE

Il seguito di *Star Blade* vanta una serie di inutilissimi power-up controbilanciati da una grafica veramente carina. Assolutamente identico nella struttura di gioco al suo predecessore, *Soldier Blade* presenta però una grafica più sugosa. Difficoltà medio-alta.



SON SON II

Platform game coloratissimo che ha come protagonista la scimmietta volante protagonista di una serie a cartoni animati molto demenziale (*Monkey la Scimmia*). Il gioco è pieno di riferimenti alla cultura giapponese interpretata in chiave umoristica e non mancano santoni assassini, Buddha indiatolati e pesche saltellanti. L'ideale per una macedonia fantasia.



SPLATTERHOUSE

La versione ludica delle efferate imprese di Jason, il maniaco sanguinario della serie splatter Venerdì 13, inaugurata da Sean Cunningham ed ormai giunta al nono (!!!) episodio. Il gioco è un picchiaduro/action a scorrimento orizzontale che vanta alcune tra le creature più agghiaccianti mai viste in un videogioco. Nulla a che vedere con quella

ciofecca di *Splatterhouse II* per Mega Drive: in questa c'è così tanto sangue sullo schermo che dopo aver giocato sarà opportuno farsi una trasfusione. Un particolare che forse non tutti conosceranno: il gioco è stato censurato in Usa perché in alcune sezioni mostrava delle croci rovesciate e ciò è stato considerato offensivo.



TIGER ROAD

Conversione diretta di un omonimo Coin-Op ormai dimenticato oppure ancora presente nelle sale giochi più malfamate della penisola, *Tiger Road* ha una certa dignità e rimane un discreto platform/action giocabile ma poco entusiasmante. Mitici i salti bubkiani da un piano all'altro dei palazzi. Grafica nella media, sonoro nell'elementare.



VALIS III

Stupendo arcade/action a scorrimento orizzontale, recentemente convertito anche per Mega Drive e Super NES. È uno dei pochi titoli nei quali il protagonista è una fanciulla, una splendida amazzone, per essere precisi. Tonnellate di mostri poco socievoli ed una caterva di livelli, assicurano a *Valis III* una buona longevità.



Operation Wolf

VIGILANTE

Picchiaduro a scorrimento orizzontale uscito nello stesso periodo di *Double Dragon*, e obliato proprio da quest'ultimo. Il titolo della Irem è piattissimo, vanta pochissime mosse, pochissimi oggetti con i quali interagire ed è, generalmente, lento, noioso e ripetitivo. Da regalare a Bio Massa, per Natale.



VOLFIED

Un incrocio tra uno sparaspara e *Qix*, ma senza semaforo. Si consiglia quindi di moderare la velocità. La Taito ha realizzato un giochillo molto carino, in cui la grafica scialba e piatta è compensata da una giocabilità ottima ed un gameplay immediato ed efficace. Però, *Qix* era meglio!



WORLD COURT TENNIS

Uscito nel 1989, il gioco della Namcot ha riscosso un immediato



Tiger Road

successo che lo ha immortalato per sempre. Come nel gioco della Human, è possibile giocare in quattro, previo acquisto dell'apposito adattatore. Molto giocabile e divertente, strapieno di opzioni e campi selezionabili, *WCT* è un acquisto indispensabile per chi ama il tennis e non ha *FMT*, ma tra i due è il titolo Human ad uscire vincente.



Xevious

XEVIOUS

Facciamo un tuffo nel passato con il papà degli sparaspara a scorrimento verticale. Nel titolo convertito dalla Namcot è possibile sparare letali raggi laser con l'ausilio di un mirino onnipresente e scaricare bombe termonucleari sugli obiettivi a terra. Un must per i nostalgici, un gioco datato per gli altri (datato, non dotato, NdZia Marisa).



AVVISO AGLI INSERZIONISTI

Il presente per informarVi che su Game Power non verranno più accettati annunci pubblicitari che reclamizzino

COPIATORI DI CARTUCCE, DISCHETTI COPIATI E QUALUNQUE ALTRA FORMA E SISTEMA DI COPIATURA.

Se, nonostante il rigoroso controllo a cui verranno sottoposte tutte le pubblicità, ciò dovesse ancora verificarsi, saremo costretti all'immediata sospensione, a tempo indeterminato, di tutte le inserzioni riguardanti coloro che non si atterranno a questa norma.

Certi della Vostra collaborazione e ringraziandoVi anticipatamente,

**La Concessionaria di Pubblicità
L.T. AVANT GARDE**

M

VENITE A TROVARCI

Novità in anteprima, importazione e non, archivio completo, più di 2000 titoli per le tue console

Noleggio e vendita

E

G

A

B

O

Y

club

SEGA: MegaDrive, Mega CD, Gamegear, Master System

NINTENDO: Superfamicom/Supernes, Gameboy, Nes

NEC: PC Engine, SuperCD, Rom, Duo Gi, It, Core III

SNK: Neo Geo

ATARI: Lynx

VideoGames, consolle,

accessori

Video giochi

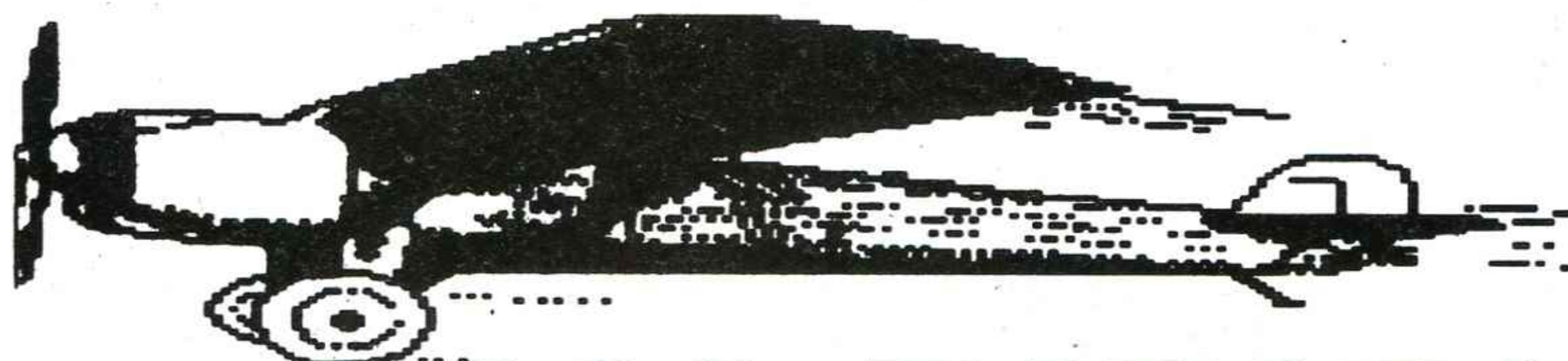
in visione a

TUA DISPOSIZIONE

Via Palasciano, 105 - 00151 ROMA

Tel. 06/58.20.14.57

Fax 06/58.20.14.65 online 24 h



tel. **0332.767270**

NUOVI ORARI: LUNEDI'-VENERDI' 9.30-21.00

SABATO: 9.30-19.30 DOMENICA: 14.30-19.30

Db Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem

Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

CONSOLES

CD MEGADRIVE SCART/PAL
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
MD GENESIS + SONIC
GAME BOY SYSTEM
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

-BAZOOKA + 6 GIOCHI PER
SNES E S. FAMICOM: 150.000
-SUPER MAGICOM
-ADATTATORE PER
SNES EUROPEO
GG-MASTER GEAR CONV.
GG-ALIMENTATORE 220
GG-ALIMENTATORE AUTO
MD-ARCADE POWER STICK
MD-MEGA JOYSTICK
MD-JOYPAD (5 MODELLI)
SF-JR KING - SF-ASCII PAD
NUOVI ACCESSORI PER GB
NUOVI ACCESSORI PER GG
TELEFONATECI!!!!

SUPER FAMICOM

MULTIGAMES 3:1 (Street Fighter...)
STREET FIGHTER II
HOKUTO NO KEN 6
SUPER STAR WARS
ASSAULT SUITS VALKEN
SUPER DUNK SHOT
VS BRASS NUMBERS
SUPER MARIO KART
FATAL FURY - GUN FORCE
KING OF THE MONSTER
MICKY'S MAGICAL ADVENTURE
AXERAY - BATTLE BLAZE
SONIC BLASTMAN - HOOK
PRINCE OF PERSIA - RAMNA 1/2
DODGE DANPEI - DYNA WARS

NEO GEO

WORLD HEROS
KING OF THE MONSTER II
MUTATION NATION
ALPHA MISSION II
BASEBALL STAR PRO II
CROSSEDE SWORD
FATAL FURY LAST RESORCE
MAGICIAN LORD - NAM 1975
RASH RALLY - SUPER SPY
ANDRO DUNOS - ROBO ARMY

SUPER NES USA

STREET FIGHTER II
JOHN MADDEN 93
PLAY ACTION FOOTBALL
PUSHOVER ROBOCOPIII
SPACE FOOTBALL TOM & JERRY
RADIO FLYER TURTLES IV
TEST DRIVE - SMASH TV
AMERICAN GLADIATOR
WHEEL OF FORTUNE
BULL VS. LAKERS - XARDION
SIMPSONS II - CONTRA III
CARMEN S. DIEGO
CLEMENS BASEBALL E. D. F.
MAGIC SWORD - TOP GEAR
BASEBALL SIMULATOR 1000
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC

GAME GEAR

SONIC II - GG SHINOBI II
BARE KNUCKLE - CHUCK ROCK
WINBLETON TENNIS - SONIC II
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA
SUPER MONACO GP II
PROFESSIONAL BASEBALL
BADMAN RETURNS - SONIC
INDIANA JONES - MULTIGAMES
IN THE WAKE OF VAMPIRE
OLIMPIC GOLD - DONALD DUCK

MEGA DRIVE

SONIC II - BARE KNUCKLE II
T.M.N.T. TURTLES (8Mb)
I LOVE MICKEY & DONALD
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY
LHX ATTACK BATTLE - GODS
SPLATTER HOUSE II
JENNIFER CAPRIATTI TENNIS
METAL FANG-NINJA GAIDEN
SUPER MONACO GP II
THUNDER FORCE IV
POWER STREET/ATHLETE
TERMINATOR - ALIEN III
PREDATOR II - TAZMANIA
AQUABATIC GAME
CHUCK ROCK - E.CUP SOCCER
USA TEAM BASKETBALL
TWINFUL TALE . SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKETBALL
ARCH RIVALS - BADOMEN
DRAGON - SIDE POCKET
COLUMNS - DESERT STRIKE
BLAY LANCER - CHERROU
GRANDSLAM TENNIS TOUR 92
ALISIA DRAGON - T. OUT RUN
MASTER GOLF - GAIARES
LAKERS VS CELTICS
MICKEY MOUSE - COBRA
DONALD DUCK - F1 CIRCUS
F1 GRAND PRIX ZOMBIE HIGH

Db VOX
0332.767270

DIVENTA UN CLIENTE DB-PRIVILEGED

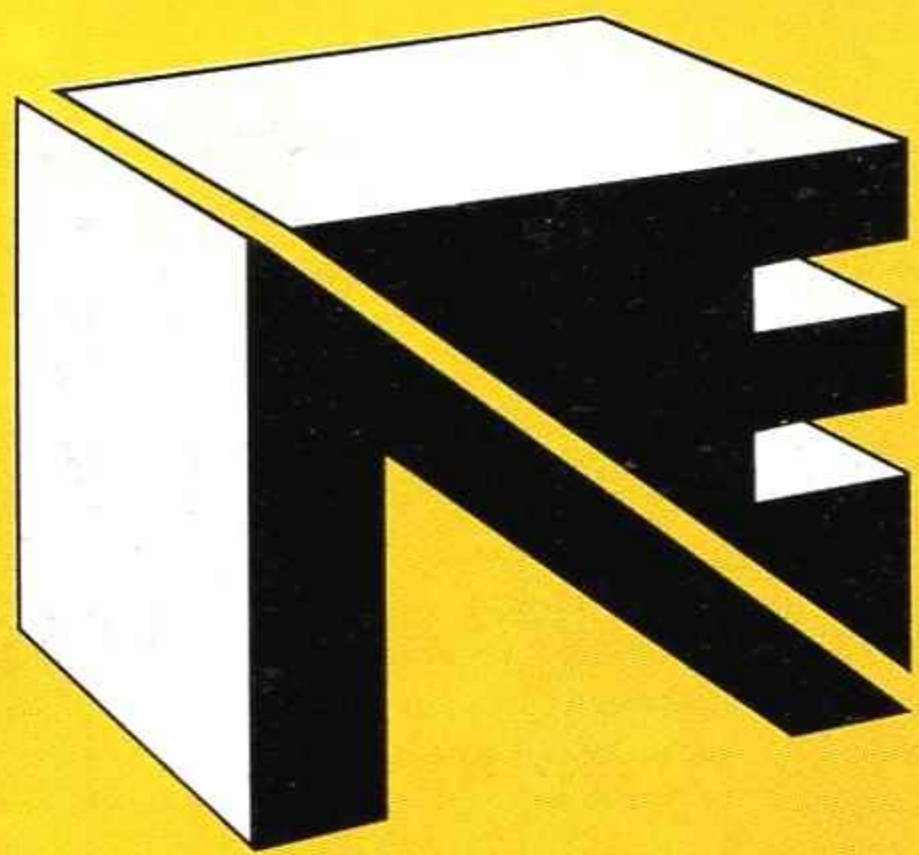
SCONTI FINO 40%
I CLIENTI DB-PRIV
POSSONO ASCOLTARE E
PRENOTARE DIRETTAMENTE
TRAMITE DB-VOX
TUTTE LE NOVITA'
PER CONSOLE.

CHIAMA DB-LINE
PER LE MODALTA'
DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette inoltre di
conoscere lo stato dei tuoi ordini.
RICHIEDICI IL TUO CODICE
PERSONALE
Il servizio e' COMPLETAMENTE
GRATUITO!!!



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



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

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

NUOVI PREZZI CONSOLE



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

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD
+ GIOCO
L. 598.000



DISPONIBILI !!!
STREET OF RAGE
SUPERMAN
TURTLES

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART
E ALIMENTATORE

SUPERFAMICOM SCART
(con alimentatore) L. 375.000



SUPERFAMICOM
SCART +
STREETFIGHTER II
L. 498.000

GAME GEAR
L. 238.000



GAME GEAR + GIOCO
GAME GEAR + SONIC

L. 268.000
L. 288.000

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



SONIC
DISPONIBILE **2**

SUPERNES SCART

(con alimentatore e joypad) L. 288.000

SUPERNES SCART + STREETFIGHTER II +
ADATTATORE S-NES CONVERTER DA S-FAMICOM A S-NES
L. 438.000

NOVITA' ASSOLUTA !!!

FINO AD OGGI SCEGLIERE UN GIOCO PER IL TUO SEGA MEGADRIVE ERA COSA ASSAI DIFFICILE, PERCHE O CI SI BASAVA SULLA COPERTINA O SU UNA RECENSIONE DI UNA RIVISTA. MA DA OGGI LA NEWEL HA CREATO VIDEO TAPE SHOW, DI CHE SI TRATTA? ECCO PRESTO SPIEGATO, VIDEO TAPE SHOW (VIDEOCATALOGO) E UNA VIDEOCASSETTA VHS DA 3 ORE CON SU C.A. 80 GIOCHI IN AZIONE COSI VI SARÀ PIU FACILE INDIVIDUARE TITOLO E GIOCO CHE PIU VI PIACE. VIDEO TAPE SHOW E GIÀ DISPONIBILE IL N.1,2,3, BEN 240 GIOCHI SELEZIONATI PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERISCI, NON PIU A SCATOLA CHIUSA !!
VIDEO TAPE SHOW N. 1 - 2 - 3 VIDEOCATALOGO
DISPONIBILI AL PREZZO SPECIALE DI L. 25.000 CAD.

OFFERTE GIOCHI MEGADRIVE

| | | | |
|--------------------|-----------|------------------|-----------|
| ALIEN STORM | L. 49.000 | MRS. PACMAN | L. 39.000 |
| ALTERED BEAST | L. 39.000 | OLIMPIC GOLD | L. 59.000 |
| ARROW FLASH | L. 39.000 | OSNALAUGHT | L. 39.000 |
| BAD O MAN | L. 39.000 | PHELIOS | L. 39.000 |
| BARE KNULE S. R. | L. 59.000 | PSO-BLADE | L. 29.000 |
| BASKETBALL | L. 49.000 | QUACKSH.D. DUCK | L. 49.000 |
| BATTLE MANIA '92 | L. 39.000 | RENT A HERO | L. 49.000 |
| BEAST WARRIOR | L. 49.000 | ROADBLASTER | L. 39.000 |
| BONANZA | L. 39.000 | RUNARK | L. 49.000 |
| CALIBER 5.0 | L. 49.000 | SONIC | L. 49.000 |
| CRACK DOWN | L. 29.000 | SPACE BATTLE G. | L. 39.000 |
| DANGEROUS SEED | L. 49.000 | STEEL EMPIRE | L. 49.000 |
| DARWIN 4081 | L. 29.000 | STORMLORD | L. 39.000 |
| DICK TRACY | L. 49.000 | S. MONACO GP | L. 49.000 |
| EVIL GIRL | L. 29.000 | SWORD OF SODAN | L. 39.000 |
| FANTASIA W. DISNEY | L. 69.000 | TASK FORCE HARR. | L. 49.000 |
| FANTASY SOLDIER | L. 49.000 | TETRIS | L. 39.000 |
| FANTOM SOLDIER | L. 49.000 | THUND. PRO-WREST | L. 49.000 |
| FASTEST ONE F1 | L. 49.000 | THUNDERFOX | L. 49.000 |
| GYNOUG | L. 39.000 | TURBO OUTRUN | L. 49.000 |
| HELLFIRE | L. 39.000 | UNDEDLINE | L. 49.000 |
| JAMES POND | L. 49.000 | VERYTEX | L. 39.000 |
| JEWELMASTER | L. 39.000 | WANI WANI WORLD | L. 49.000 |
| JUNCTION 3D | L. 49.000 | WARDNER | L. 39.000 |
| KINGS | L. 49.000 | WIPERUSH | L. 29.000 |
| KLAX | L. 49.000 | WONDERBOY III | L. 29.000 |
| LEYNOS | L. 29.000 | WORLD CUP SOCCER | L. 49.000 |
| MICKY MOUSE | L. 59.000 | WRESTLE WAR | 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.

ANNUNCI game power

**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 Sega Mega Drive

Giochi Preziosi 9 mesi di vita + 2 joypad (di cui uno a raggi infrarossi), + 1 joystick, + euro/japan adaptor, + 20 cartucce (fra cui Sonic, Quackshot, Terminator, Joe Montana 2 e altri), il tutto a L. 1.000,000 trattabili. Vendo anche le cartucce separatamente a L. 50,000 l'una trattabili. Andrea tel. 010/564818 (chiamare dopo le ore 15,00).

VENDO Game Boy completo

di scatola, adattatore per due giocatori, cuffie stereo più i seguenti giochi: Super Mario Land, Double Dragon, Super Kick Off, Star Saver, Tetris, F1 Race (con possibilità di giocare in quattro) e Duck Tales; tutti i giochi sono completi di scatola ed istruzioni. Il tutto a L. 450.000 trattabili. Luca tel. 045/8031321 ore pasti.

VENDO /scambio giochi

per Neo-Geo e Super Famicom. Francesco tel. 0432/731171.

VENDO Atari Lynx 2, causa

inutilizzo, confezione come nuova, completa di alimentatore e della cartuccia Gauntlet III, 3 mesi di vita e quasi mai utilizzato, il tutto a L. 150,000. Fabio De Santis tel. 0823/943003 (sabato e domenica).

Super offerta: VENDO Nes

come nuovo con 7 giochi (Bionic, Commando, Paperboy, Dragon's Lair, Xsevious, Lolo 2, Smash Tv, Digger T. Rock) tutto a sole L. 250,000. Daniele tel. 010/408243 (ore serali).

VENDO 2 Sega Mega Drive

completi di joystick, alimentatore e presa scart a L. 230,000 ciascuno e inoltre vendo i seguenti giochi: Sonic L. 50,000, Streets of Rage L. 60,000, Thunder Force 3 L. 50,000, Alien Storm L. 40,000, El Viento L. 60,000, Out Run L. 50,000, Midnight Resistance L. 60,000, Quackshot L. 45,000, Castle of Illusion L. 40,000, Ghouls'n'Ghosts L. 45,000, Strider L. 50,000, Aeroblaster L. 40,000. Per Super Famicom vendo o scambio le seguenti cartucce: R-Type L. 70,000 e Gradius 3 L. 50,000. Carlo e Marco tel. 0445/510508 -672869 ore serali (18.15).

VENDO Atari Lynx in perfet-

te condizioni + 6 giochi + alimentatore a L. 150,000 e/o Game Gear nuovo + 5 giochi a L. 230,000. Tommaso tel. 02/26411107.

VENDO per Neo Geo

cartuccia Fatal Fury, praticamente nuova, a L. 160,000. Silvio tel. 0122/48364.

VENDO Mega Drive ancora

in garanzia + Sonic + joypad e 6 giochi (Wonderboy 5, Streets of Rage, Eswat, Sword of Vermillion, Arrow Flash, Moonwalker) a L. 430,000 trattabili. Oppure solo Mega Drive + Sonic + joypad a L. 160,000 e i titoli a L. 40,000 caduno. Enrico tel. 010/880234.

VENDO, acquisto, scambio cartucce per Mega Drive e Game Gear

solo se in perfette condizioni; a disposizione numerosi titoli tra i quali Centurion, Populous, Last Battle, Ea Hockey, Shadow Dancer, David Robinson Basket e tanti altri. Nicola Grossi tel. 0883/613562 ore pasti.

Affarone megagalattico!

VENDO Sega Master System con 2 giochi incorporati + 2 joypad + cavi di collegamento + 8 giochi fra cui "Super Kick Off", "Donald Duck", "Mickey Mouse" e altri. Il tutto in ottimo stato a L. 499.000 trattabili! Maresin tel. 02/48004538 dal lunedì al venerdì ore pasti.

VENDO giochi per Sega Master System 1 e 2 a L.

50,000 cad. Disponibili Super Kick Off, Donald Duck, Mickey Mouse, Psycho Fox, Wonder Boy 2, World Cup Italia '90, World Soccer e Super Tennis. Maria Teresa tel. 02/48004538 ore pasti.

VENDO 2 cassette nuove per il

Nes, sono "Defender of the Crown" e "Captain Planet". Annamaria Petean via Mondina, 16 - 33050 S. Nicolò Di Ruda (Ud).

VENDO Mega Drive europeo,

1 joypad, 6 giochi (Wrestle War, Mystic Defender, Two Crude Dudes, Alien Storm, Altered Beast, Moonwalker) a L. 400,000. Maurizio tel. 035/603604 (possibilmente ore pasti).

VENDO N°2 giochi originali per

Mega Drive (solo zona Roma e provincia): Marble Madness L. 75,000 e Merzog Zwei (mai usato) L. 40,000. In blocco L. 100,000. Tel. 06/7472736 dopo le ore 21,00.

VENDO oppure scambio i

seguenti giochi per Game Gear: Castle of Illusion (L. 40,000), Ninja Gaiden (L. 40,000), Olympic Gold (L. 45,000), Columns (L. 28,000), Super Monaco Gp (L. 35,000), Outrun (30,000), Sonic (L. 45,000), Putt and Putter (L. 40,000). I giochi sono con confezione e istruzioni originali, come nuovi. Ferdinando Frega tel. 0984/392575.

VENDO Sega Master

System II (escluso il joystick), completo di un gioco (Alex Kidd), l'alimentatore a L. 150,000 (1 anno di vita). Affrettatevi!!! Antonio Marino Via XXIV Maggio, 10 - 84025 Eboli (Sa).

VENDO per Mega Drive 30

cartucce a prezzi competitivi. Offerte speciali a chi ne compra più di una, giochi nuovi tra cui: Terminator, Alien 3, Acquatic Games, e i più belli dell'ultimo anno. Molti con libretto istruzioni in italiano. Aristeia Falchi tel. 0375/889044 dalle ore 13,00 alle ore 15,00 e dalle ore 18,00 alle ore 20,00.

Ciao! VENDO o scambio

cassette per Super Nes/Super Famicom tra le quali: Joe e Mac, Zelda III, Legend of the Mystical Ninja, Y's III (stupendo!) e Burt's Nightmare, cioè Simpson II. Tutte nuovissime e in perfette condizioni. Inoltre cerco cassette come Addams Family, Lagoon, Soulblader, ecc. Massima serietà.

Lara Serafini via A. Grandi, 14 - 57121 Livorno tel. 0586/405496.

MegaVENDITA! Sempre vali-

da, per Mega Drive Sonic L. 45,000; per Nes Mario 2, Zelda 2, Life Force, Gradius, Snake Rattle & Roll, Duck Tales, Top Gun, Solstice, Megaman, Goal L. 45,000, Metal Gear, Ghostbusters 2 a L. 35,000; per Game Boy L. 35,000 Megaman, L. 45,000 Gargoyles Quest. Sconti a chi ne acquista più di uno. Fabio tel. 06/6969396 - 61909396 dalle ore 14,00 in poi (dalla 2° metà di novembre).

VENDO per Mega Drive 7

cassette, in blocco, tra cui Last Battle giapponese a L. 350,000 trattabili. Diego tel. 081/295547 dopo le ore 14,00.

Attenzione! VENDO giochi per Game Boy: Tetris + Mario Land a L. 40,000; Spiderman a L. 35,000; Turrigan a L. 40,000; l'insuperabile Final Fantasy Legend (compreso di batteria per registrare la situazione) a sole L. 50,000. Il tutto perfettamente funzionante e con imballi originali!! Prezzi trattabili. Tel. 0425/751410 ore serali.

CERCO

Acquisto cartucce per Super Famicom e Super

Nes, anche usate, a prezzi onesti. Annuncio sempre valido. Marc Tulli tel. 0864/272838 dalle ore 20,00 alle ore 21,00.

Acquisto, vendo, scambio cartucce per Super Famicom. Ferruccio tel. 0828/45875 dalle ore 9,00 alle ore 12,30.

SCAMBIO

SCAMBIO o acquisto

cartucce per Neo Geo esclusivamente in zona Varese - Milano. Tommaso Veronesi tel. 0331/252219 ore pasti.

SCAMBIO per Super Nes:

Super Mario World, Super Ghouls'n'Ghosts, Zelda III, Gradius III, Super Mario Kart, Mystical Ninja e Street Fighter II con altri giochi per SN/SF. Vito tel. 079/280706.

SCAMBIO Nintendo Nes +

3 giochi con un Game Boy, anche senza giochi. Preferibilmente in Torino. Paolo tel. 011/353931 dal lunedì al venerdì dopo le ore 19,30.

SCAMBIO giochi per Sega Mega Drive tra cui

Aerobalster, Last Battle e molti altri. Massimo tel. 0931/38046.

SCAMBIO cartucce americane

per Super Nes. Annuncio valido fino al 2003. Vitale tel. 0584/359439.

SCAMBIO/vendo giochi per

Mega Drive giapponesi e americani (ultime novità). Diego Sasso tel. 0183/276272 - 26928.

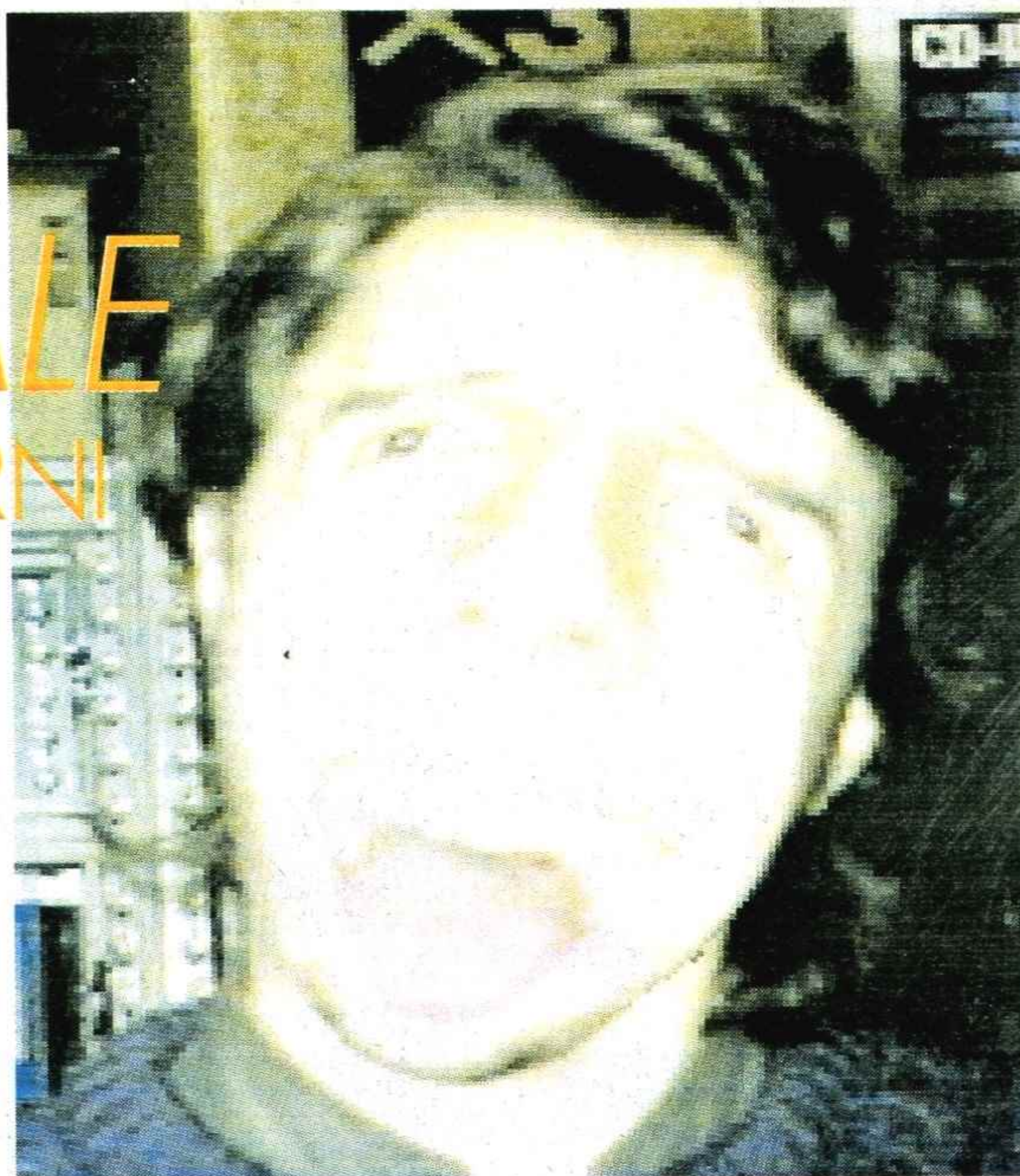
GAME OVER

STRAGE ACCIDENTALE IN VIA AOSTA E DINTORNI

Una reazione troppo potente tradottasi in una violentissima esplosione: ecco la causa dell'involontario eccidio provocato dalla mutazione di un redattore della rivista "Romina Power", nota soprattutto in ambito subacqueo. Il processo di mutazione a cui i redattori di tale organo informativo sono periodicamente sottoposti è causato dall'eccessiva produzione sebacea della *Biomassa*, una fantomatica sostanza dalla misteriosa formula, in via di sperimentazione, sotto il controllo della redazione stessa. Se questi esperimenti siano leciti o meno, gli inquirenti non lo rivelano ancora, forse perché troppe sono le coincidenze e le incongruenze di questa assurda storia. Prima tra tutte, la presenza di strane cartucce e console trovate di fianco alla carcassa di una delle vittime. Tale Pino, un animale, e, nella fattispecie, un cane comune. L'opinione pubblica è divisa in due correnti, la prima oltranzista ed irremovibile dalle (che sostiene che la responsabilità dell'accaduto è da attribuirsi al cane per motivi che illustreremo in seguito), la seconda sostenitrice della colpa del sig. Apecar, che esplodendo avrebbe causato il fattaccio. La presenza di cartucce marcate "Nitrendo-Videogiochi Equini" accanto al corpo del Porco (il sig. Pino era di gusti particolari ed amava travestirsi) fanno pensare ad una controindicazione di base sul loro utilizzo. Gli speciali chip contenuti nelle cartucce Nitrendo avrebbero rilevato la presenza di un essere non equino dietro il joystick, e questo avrebbe causato uno scompenso tale da innescare il potentissimo meccanismo di autodistruzione della console. Questa ipotesi è discutibile, e per capire meglio quella alternativa, che incolpa il sig. Car Ape è opportuno riportare uno stralcio del suo diario giornaliero...

DAL DIARIO DI APECAR

Incontrato uno yak dal pelo rado mentre dirigevamo la redazione. Realizzato poi essere Raist visibilmente a terra. Udite parole sconfortanti provenire suo orifizio fonetico, ma non ricordare bene causa passaggio momentaneo di Ape 50 nuova serie dal fascino accettabile. Ma Bittanti non apprezza, sempre detto io, che lui poco gusto. In redazione tira un'aria alquanto strana. Mi guardano tutti male, neanche avessi consegnato il materiale in ritardo...avverto dei pruriti ovunque e mi sta crescendo il pizzetto a vista d'occhio. AlKross scomparso definitivamente ed...Argh!... non riesco più a scrivere...mi si allungano le mani e mi si riempie il portafoglio di strani biglietti filigranati mentre quello di Dupont si assottiglia proporzionalmente... Perché tutti mi chiamano AlpeKar? Perché quel bimbo di nome Michele sgrana gli occhi quando lo osservo? Perché dice "pappa" soltanto a me? Perché comincio ad odiare "Campo de' Fiori" e "Roma Capoccia" mentre apprezzo i *Soul II Soul* ed ululo "Forza Inter"? Perché la Biomassa risplende di colori luminescenti? E soprattutto, perché sono luminescente anche io? Chi è Dio? Come mai ho migliorato la sintassi...non c'è dubbio, non sono più io, ma allora io chi è, usque tandem, e soprattutto quando è che io esse?... (Stralcio incompleto, le altre pagine sono illeggibili e coperte da fuliggine incrostata)



L'OPINIONE DI LELLO MARCELLO:

In effetti il caso lascia interdetti per due motivi: primo, questa rivista si appella *Game Power* e l'argomento di questa rubrica troverebbe più appropriata sede tra le pagine dell'altra nostra pubblicazione, *Rutta -guida al divertimento gastrico*. Il secondo motivo risiede nel fatto che noi redattori di *Brokka - guida al divertimento idraulico* frequentemente mutiamo sembianze ed usanze... d'altra parte, noi di *Skotta - guida al divertimento atermico* ci riteniamo superiori a queste cose e quindi le nostre mutazioni coinvolgono, vedi il caso Apecar, soltanto la sfera maschile. Indi un bisogno di assestamento per i non iniziati è comprensibile, anche per le mediamente eccellenti caratteristiche psicofisiche dei redattori di *Tromba - guida al divertimento acustico*. La fortuna incide, peraltro in modo considerevole, in tutto ciò... una cosa è mutare improvvisamente e ritrovarsi AlKross, caporedattore caratterizzato da un'intelligenza mostruosa ed una differenza retributiva invidiabile dai più umili scribacchini (quali il Bittanti e lo Scarlet), un'altra è ritrovarsi Madoc che come è noto si accosta alquanto ai bozzetti di penna Darwiniana quando rappresentava gli ominidi. È stressante, e neanche poco... e non è certo semplice superare lo choc, almeno per i non eletti alla redazione di *Boccia, guida al divertimento drastico*

VITTIME DELL'ESPLOSIONE DOVUTA AL PROCESSO DI METAMORFOSI

INDICATI PER NOME, ETÀ E PROFESSIONE

RUTTO CATALDO (44, ragioniere), BITTANTI MATTEO (19, laccatore di sanitari), MARPO AULEZZA (2, Battitore) TALE PINO (31, Cane), FEDE EMILIO (N.C.), BITTANTI MATTEO (86, Filosofo), BITTANI MARCO (16, fotomodello), GALLARANO STEFANIA (7, baby squillo), BITTANTI MATTEO (24, Tornitore... un triste caso di omonimia, NdR), RAGNO UOMO (età N.C., disoccupato), SAGONE LAURA (87, ma si dice che sia rimasta uccisa dalla porzione di riso somalo ordinata al bar qui sotto), COSCIALUNGA GIOVANNONA (36), MORTACCI SPARTACO (49, Macellaio/Derattizzatore), IGNUTTI TOZZIANO (50, furgonato).

ZIA MARISA CONTRO IL RESTO DEL MONDO

Non si può più andare avanti così... Ai miei tempi era tutto così facile... Non c'erano sale giochi fumose, ma oratori e luoghi di ritrovo, dove poter crescere insieme, farci l'uno prossimo dell'altro... Ah, i bei tempi andati. In quegli anni c'erano solo il Calcio Balilla e i flipper: con cinquanta lire il divertimento era assicurato, per grandi e per piccini. Gli anni sono passati, i videogiochi hanno avuto il sopravvento, ma io ho giurato fedeltà a quei giochini meccanici, innocui ed economici. Oggi ci sono segnapunti elettronici aggiornati al millesimo, allora bastavano dei dadini rossi o blu infilati su un'asticella di metallo. Sono pronta a cominciare lo "sciopero della calza" (smetterò, cioè, di tessere calzini e sciarpe per tutti i redattori) se non verranno accolte le mie richieste:

- 1) Visto che recensite giochi per le console più assurde, perché non recensite anche quelli per il Calcio Balilla, conosciuto anche come Cal-cetto?
- 2) Vorrei che pubblicaste nella Apposta la scheda tecnica di tutti i flipper sul mercato: ho sentito che quelli della Bally-Midway risentono della lentezza della pallina, è vero?
- 3) Una classifica, aggiornata mensilmente, di tutti i giochi a manopola. Avete presente quello in cui si infilavano le mani in due paramani di plastica e si colpiva la biglia con la massima violenza per infilarla alle spalle delle manopole avversarie e farla finire in rete? Ebbene, datevi da fare... Questo è un ultimatum.



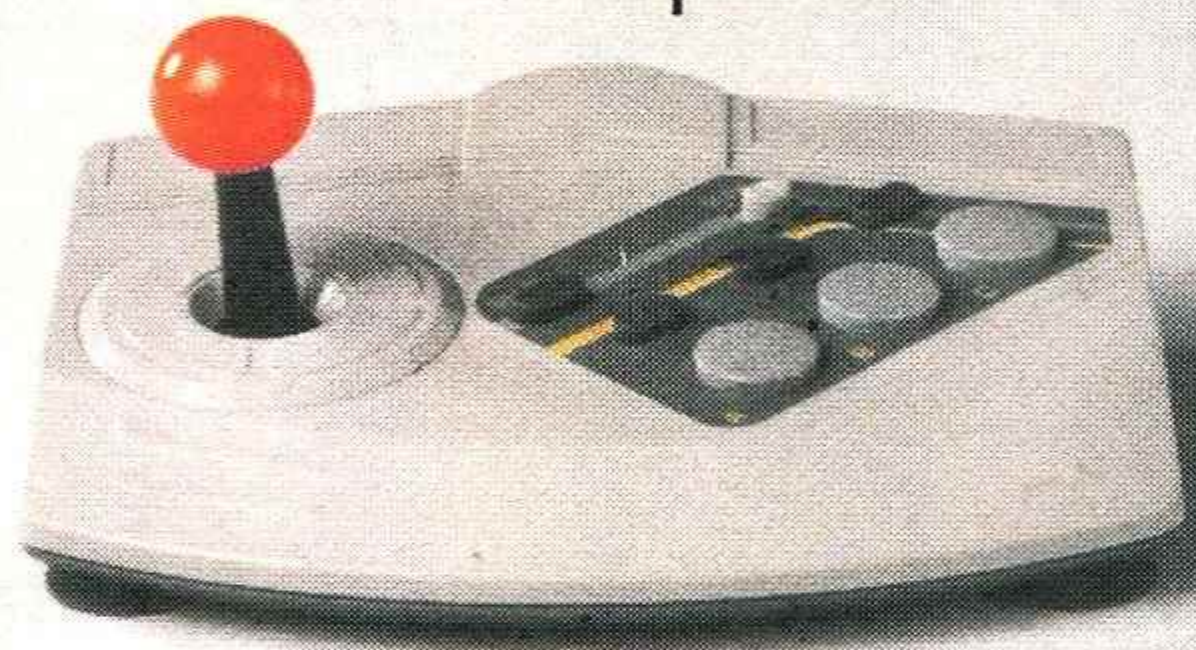
A

BLASTER 9000
LIGHT VG 302
Microswitch e
Monitor luminoso



CHE

TURBOSTICK VG 550
per Nintendo e Sega



JOYCARD VG 450
per Nintendo e Sega



SUPER DECKJOY VG 500



GUN
Commodore,
Nintendo,
Sega

VG 271,
281N,
291MS

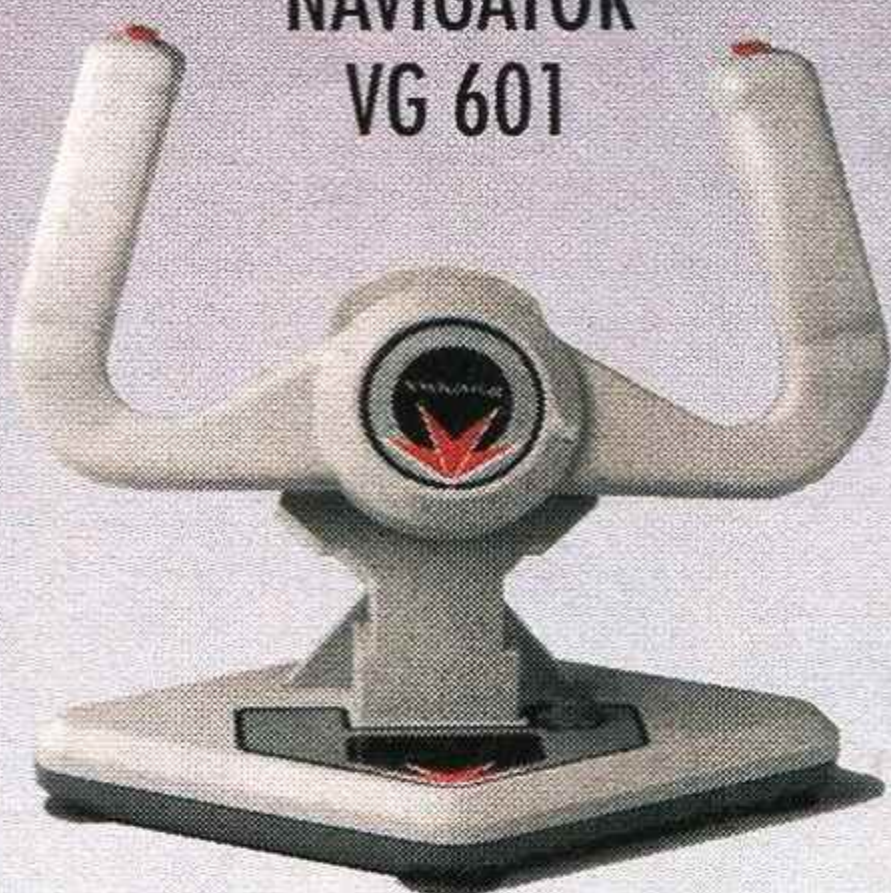


GIOCO

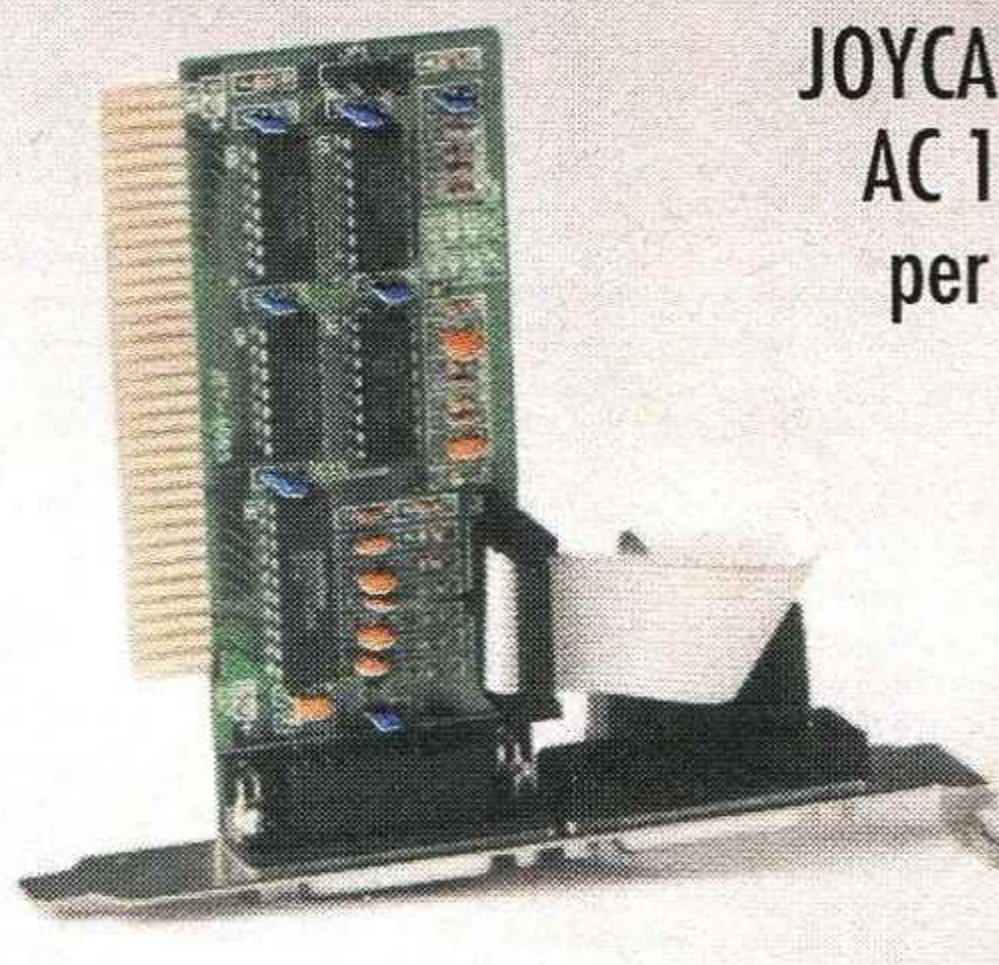
PROLUNGA
JOYSTICK
AC 122



NAVIGATOR
VG 601



JOYCARD
AC 121
per PC



SUPREME
VG 201
Microswitch



BIGJOYPC
VG 701
Fire
Microswitch
per PC

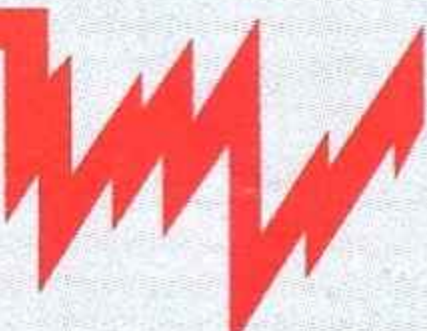


GIOCHIAMIAMO?

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

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI
RIVENDITORI DI SUCCESSO



ELETTRONICA MARPES s.r.l.

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

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

MAGNIFICI MARPES

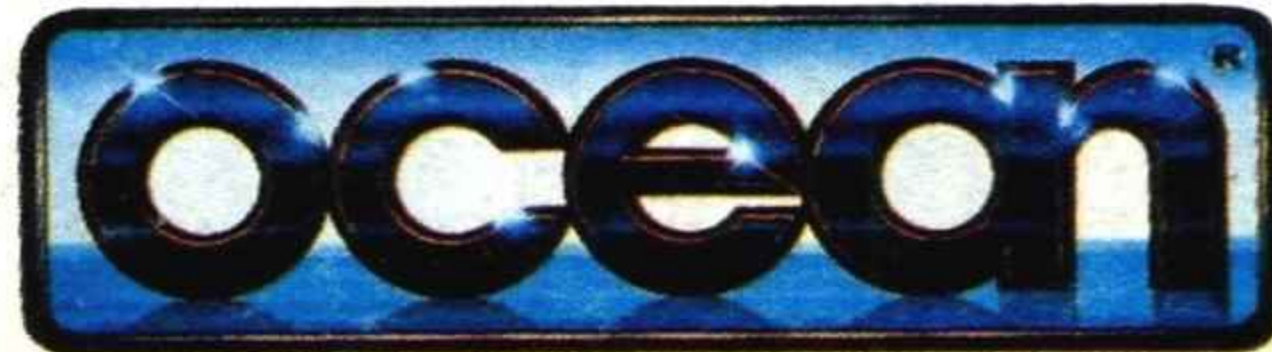
GIOCARE
E' PIU'
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

CADARIO



Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.



© 1991 PSYGNOSIS LTD. LEMMINGS IS A REGISTERED TRADEMARK OF PSYGNOSIS LTD. NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

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