PER LA TUA CONSOLE

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

GAME power

18

NUOVA GRAFICA NUOVE RECENSIONI

Anno II n. 6 GAME POWER GIUGNO 1993 Lire 5000

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

DAI MANGA AI VIDEOGIOCHI

PON'N TWINBEE
IL NUOVO SPARATUTTO DEMENZIALE DELLA KONAMI

PC KID 3
LE AVVENTURE CONTINUANO

TUTTI I SEGRETI DEL MEGA CD TARGATO GIOCHI PREZIOSI

GUIDA AL GAME BOY
VALUTATI 148 GIOCHI

HELP!
LE MAPPE DI
ALIEN 3 md
SUPER MARIOLAND 2 gb

DRAGON BALL Z • ALIEN SYNDROME • JAGUAR XJ 220 • FATAL FURY • FINAL FIGHT • POP'N'TWIN BEE • PC KID 3 • NIGHT TRAP • TOYS • SENGOKU 2 • INTERNATIONAL TENNIS • SUMMER CHALLENGE • MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION • PRINCE VALIANT • STRIKER • X-MEN • BIO METAL • BATMAN RETURNS • COOL WORLD • TOM & JERRY • RACE DRIVIN' • LEMMINGS • BATTLE OF OLYMPUS • SPIDERMAN

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

È DIFFICILE ESSERE MODESTI
QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

SUPER Nintendo USA

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER LA TUA CONSOLE!!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

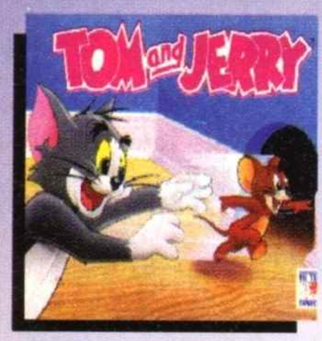
NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

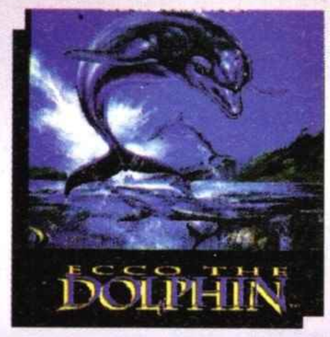
EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE
PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!

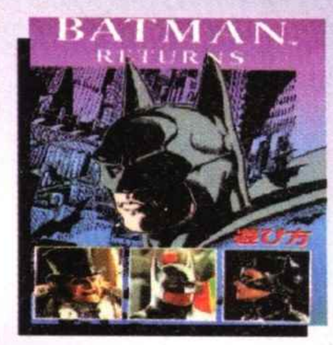
Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più: **02/40.73.390!**

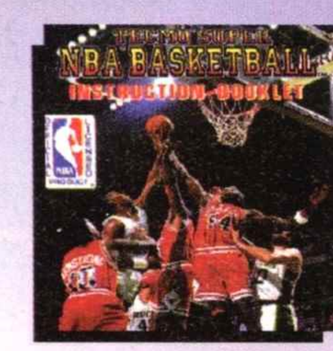
CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

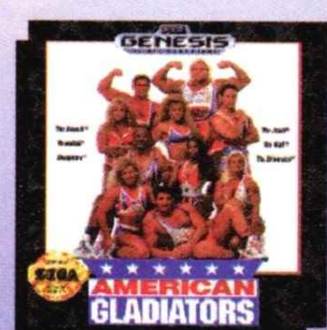
TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

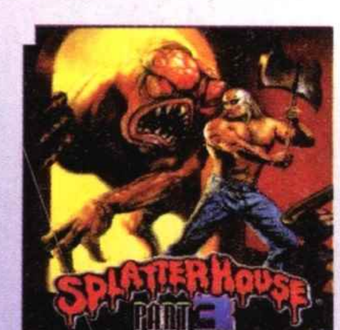


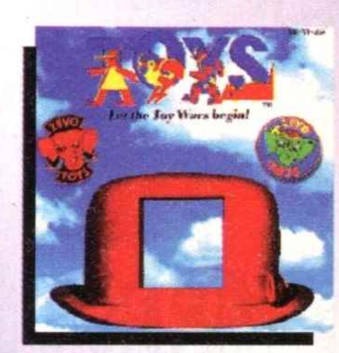


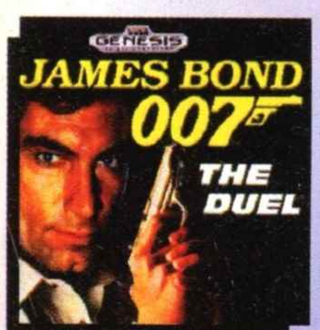




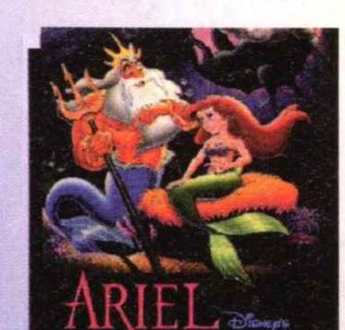


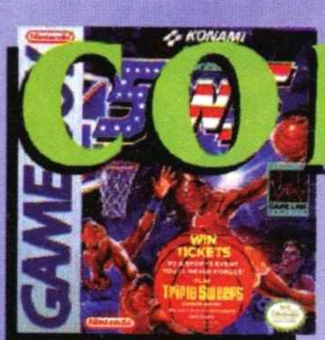


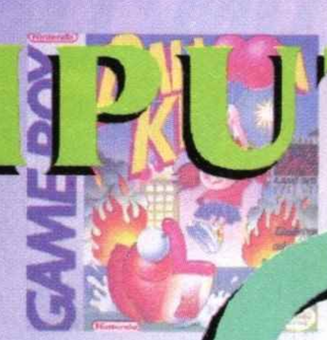


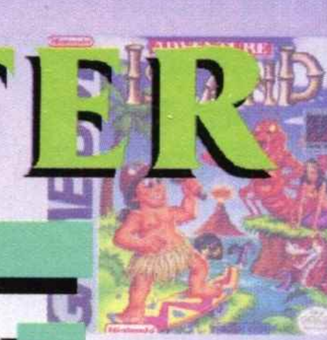


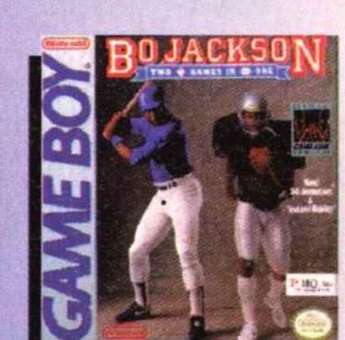
FINALMENTE DISPONIBILE L'ADATTATORE UNIVERSALE PER MEGA CD.
OGGI PUOI UTILIZZARE QUALSIASI GIOCO (USA, ITALIA, JAPAN) SU TUTTI I MEGA CD.
IN OFFERTA LANCIO A LIT. 99.000



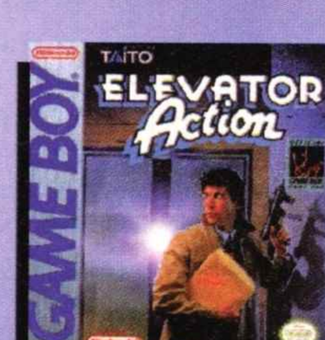


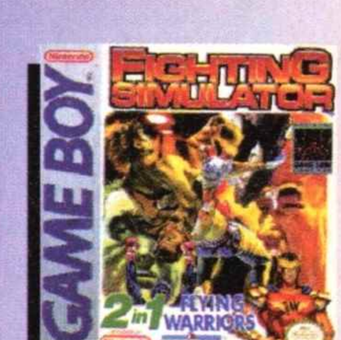




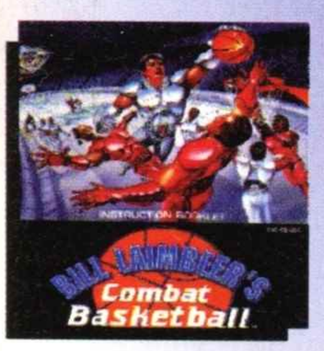


COMPUTER ONE

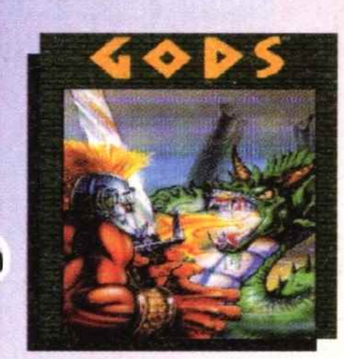




TEL. 051-343.504
(10 LINEE R.A.)
FAX. 051-344.906



DISPONIBILE IL NUOVISSIMO CONVERTER PER MEGADRIVE CHE PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI AMERICANI PROTETTI (X-MEN, AGASSI TENNIS, FLASHBACK ECC) SU QUALSIASI MEGADRIVE AL PREZZO SPECIALE DI LIT. 35.000

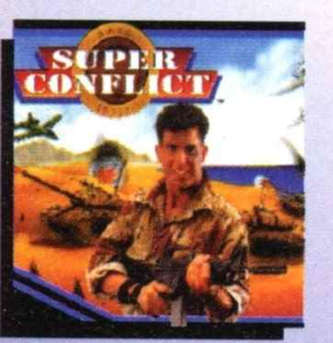


SUPER NINTENDO + 2 JOYSTICK + CAVO SCART + SUPER MARIO WORLD L. 349.000

MEGA DRIVE+ STREET OF RAGE2 L. 295.000

GAME BOY CONSOLE + TALE SPIN L. 169.000

SEGA MEGA CD + SEI GIOCHI L. 749.000



NOVITA' ASSOLUTA
MEGADRIVE 2 + MEGA CD 2 !!!
TELEFONA PER INFORMAZIONI...

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPORTATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI
PROPOSTE PUBBLICITARIE 051-623.09.88

GAME power

GIUGNO 1993

USPI

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

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

EDITORE RODITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

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

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Rical" Albini

(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

LA REDAZIONE
Vincenzo "Raist" Beretta, Matteo "Mbf" Bittanti, Andrea "Madoc" Minini, Paolo "Neon" Paglianti, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Diego "Sir Biss" Antonelli, Giampaolo "Giampy" Moraschi

INCOLLA-BORATORI
Fabio "Bio" Massa, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Ravetto "Raves" Bros, Tiziano "Apecar" Toniutti, Antonio "Log" Loglisci, Giorgio "Random" Baratto

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Il negoziante balordo, Arcangelo Natali, il complessato, Nestore, The Godfather, Callaghan

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

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

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

QUESTO MESE

SPECIALE MEGA CD!

FINALMENTE ARRIVA IN ITALIA IL CD-ROM PER MEGA DRIVE: VEDIAMONE INSIEME PREGI E DIFETTI INSIEME A TRE RECENSIONI DA LECCARSI I BAFFI: JAGUAR, FINAL FIGHT E NIGHT TRAP.

PAG. 29

QUESTO MESE ESPLORIAMO GLI ULTIMI LIVELLI DI ALIEN 3 E VI PRESENTIAMO LA SOLUZIONE COMPLETA DI UN VERO CLASSICO: SUPER MARIO LAND 2 PER GAME BOY.

PAG. 98

MANGA E VIDEOGIOCHI!

SCOPRIAMO INSIEME AL NIPPONICO MBF TUTTI I SEGRETI DEI FUMETTI CHE HANNO ISPIRATO GIOCHI COME RANMA1/2, HOKUTO NO KEN O SD GUNDAM.

PAG. 34

mario 18

PAG. 5

NON CORRERE, POSTINO, PENSA A ME!

L'AP POSTA

ANCORA ECTS, ED E SUBITO NOTIZIA! UNA STRACATERVA DI GIOCHI PER LE VOSTRE UGOLE!

PAG. 11

NEWS ANTEPRIME

POP'N'TWIN BEE

UN NUOVO E SIMPATICO SPARATUTTO PER SUPER NINTENDO

PAG. 54

COIN-OP

PAG. 114

LEMMINGS

I MITICI RODITORI VERDI APPRODANO SUL GAME BOY, PIU PICCOLI E PIU COMICI CHE MAI!

PAG. 91

CLASSIFICHE

PAG. 38

GUIDA AL GAME BOY

TUTTI I TITOLI PIU SIGNIFICATIVI PER IL PICCOLO DI CASA NINTENDO DEGLI ULTIMI TEMPI: PROVARE PER CREDERE!

PAG. 117

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

Game Boy

Battle of Olympus	93
Lemmings	91
Race Drivin'	89

Game Gear

Spiderman	95

Master System

Mickey Mouse: Land of Illusion	71

Mega CD

Final Fight	52
Jaguar XJ 220	44
Night Trap	60

Mega Drive

Fatal Fury	50
Striker	76
Summer Challenge	68
X-Men	78

Neo Geo

Sengoku 2	62

NES

Prince Valiant	74

PC Engine

PC Kid 3	57

Super Nintendo

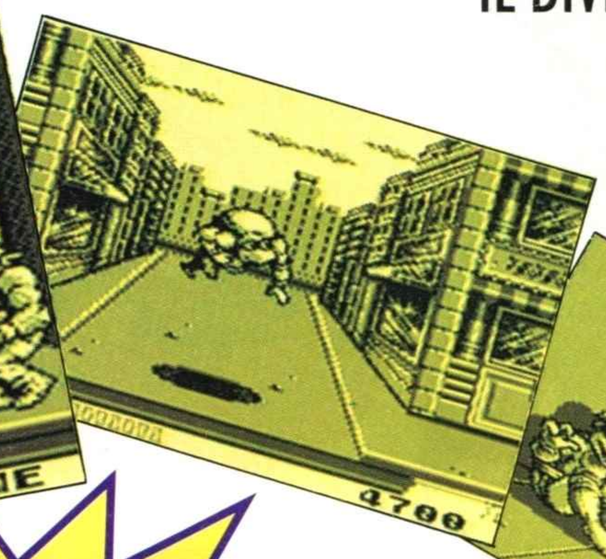
Alien Syndrome	46
Batman Returns	82
Bio Metal	80
Cool World	85
Dragon Ball Z	42
Inter Tennis	66
Pop'n'Twin Bee	54
Tom & Jerry	87
Toys	96

TURTLES 2

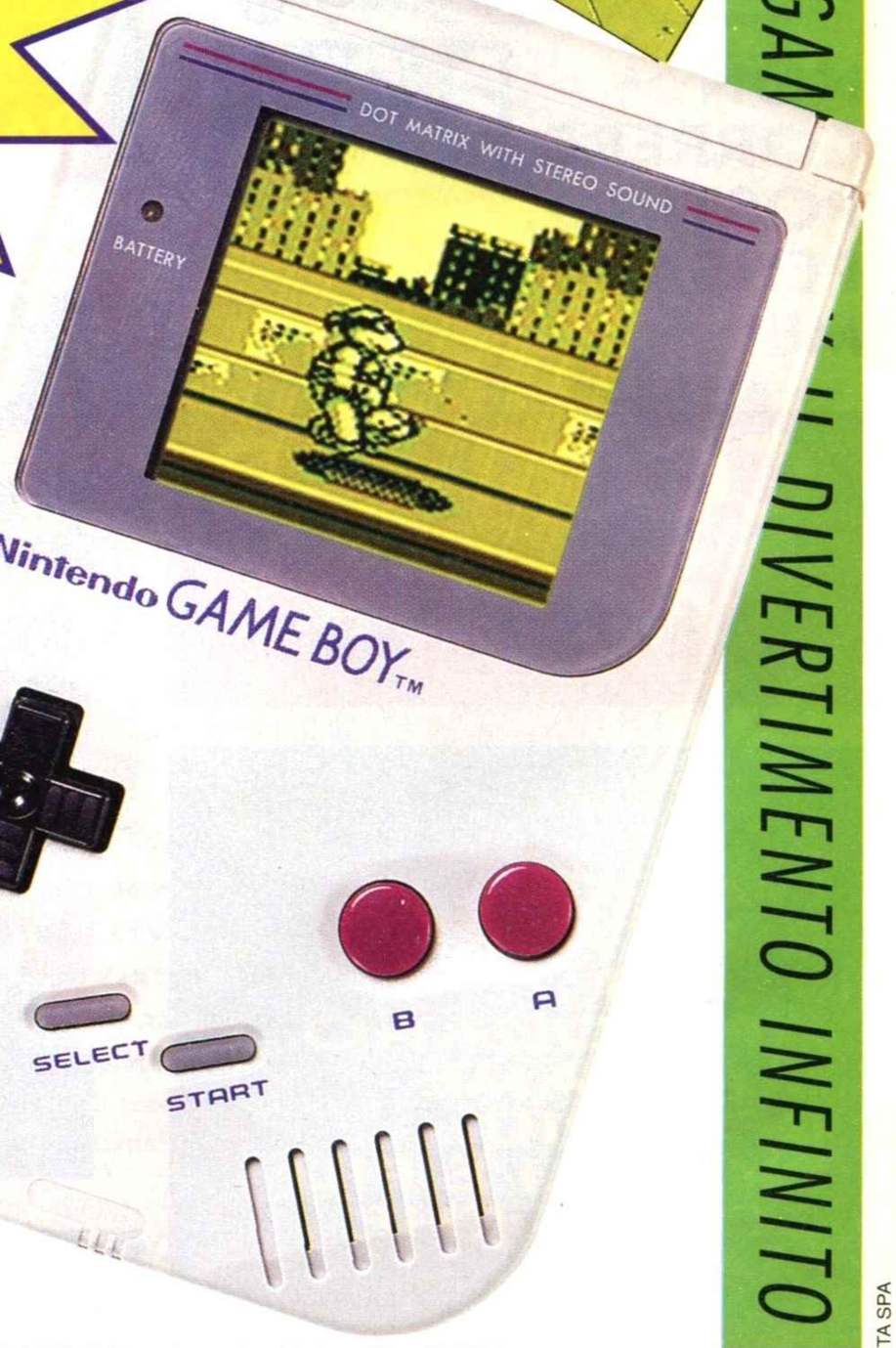
il pazzo ritorno delle Ninja mangia pizza!

GAME BOY IL DIVERTIMENTO

TARTARÙGATI CON 2 MEGA DI MEMORIA IN PIÙ. GRAFICA, EFFETTI, SUONO ED EMOZIONI SI MOLTIPLICHERANNO PER IL DIVERTIMENTO.



DISPONIBILE ANCHE SU NES



- **2** MEGA DI MEMORIA
- **6** LIVELLI DI GIOCO
- **G**RAFICA SUPER E GRANDI SPRITES
- **S**UONO IPER CON SINTESI VOCALE
- **4** NINJA CON DIFFERENTI CARATTERISTICHE E ARMI

BIT GENERATION DELLA BIT GENERATION INFINITO DELLA BIT GENERATION DIVERTIMENTO INFINITO

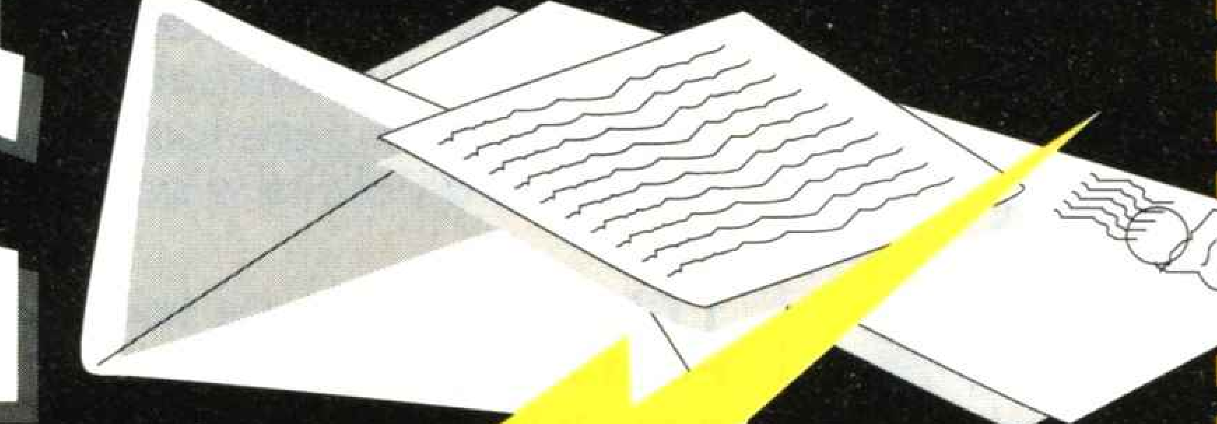
GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

ARMANDO TESTA SPA

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza, la garanzia totale e la possibilità di iscriversi al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

L'APPOSTA



a cura di MBF

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra

Ho avuto un'infanzia difficile. Forse è stato per quello. Sono nato in un ospedale di periferia in una gelida mattinata d'agosto. Nessuno se ne accorse: nel reparto maternità dell'ospedale si stava svolgendo un Party Time. Ricordo ancora lo sprezzante sguardo di *Dr. Mario* e quelle quattro, pesantissime parole, che mi pronunciò davanti a tutti: "Lei non è invitato". Da allora vivo con il costante terrore di trovarmi fuori posto: a volte, quando guido, mi devo fermare per controllare se ho conseguito o meno la patente, altre, devo leggere il mio nome sulla rivista di videogiochi per la quale scrivo per convincere prima di tutti gli altri me stesso che sono veramente io a recensire i giochi. Misteri della vita. Sono stato arrestato un paio di volte per eccesso di velocità, ma ho sempre declinato ogni responsabilità, scaricando su un chip DSP tutta la colpa. Ieri mi hanno rubato la macchina, ma il commissario Basettoni mi ha riferito di avere una pista sicura. Poi ho scoperto che la pista in questione era una Polistil e da allora ho smesso di credere in Madonna e sono passato a Prince. La mia unica amica è un joypad. Anzi, non più: è fuggita a Casablanca, dopo un furioso litigio. Vuole diventare un joystick. Non si conoscono mai a fondo le persone: lo sci non fa per me. Tornando a casa dalla redazione mi sono dovuto sorbire una manifestazione contro l'apartheid. Un cartello diceva "No alla schiavitù: liberate il servosterzo". Porca trota: ho preso l'autobus, anche se non penso di restituirlo. Me ne frego, anzi, no, me ne frigo, visto che fa caldo. Tre a zero: ho perso anche la partita IVA. Forse ho la febbre: ho assunto un'Apposta, e ora sto scrivendo su una supposta. Gente, ho bisogno di una vacanza...Most definately...

YOGURT E PATATINE FRITTE

Caro Teo,
scrivo perché sono assillato da dubbi che ormai hanno compromesso la mia felicità. Non esco più di casa, non mi faccio nemmeno la barba (e pensare che ho ben dodici anni) e ho perfino smesso di giocare. Se non rispondete alle mie domande mi darò al ricamo. Posseggo un Mega Drive e non ho nessuna intenzione di comprarmi un Mega CD. Oh, l'ho detto! E ora le domande:
1) Che fine ha fatto *Micro Machines* per MD?
2) E *Sensible Soccer*?
3) Avete scritto che *Gauntlet* per Mega Drive avrà un adattatore per quattro giocatori come quello per Super NES. Quando uscirà?
4) Usciranno altri giochi che utilizzeranno l'adattatore?
5) uscirà *Super Contra* per Mega Drive?

Paolo Steppa (MI)

1) Dunque, la storia è assai complessa, anzi è semplicissima. La Code Masters, ha lanciato Micro Machines *per MD senza richiedere l'autorizzazione della Sega, la quale, secondo i programmatori inglesi, ponendo veti e restrizioni a profusione, infrange i diritti delle software house di produrre giochi per qualunque macchina. La Sega l'ha presa male, e ha portato in tribunale i creatori del Game Genie. Stranamente (ma solo fino a un certo punto), la Code Masters, che sembrava destinata a vincere la causa, ha accettato un accordo privato con la Sega e la faccenda si è risolta. C'è da scommetterci che la Code Masters si è beccata una caterva e una gazzosa di dindi. Se cominciano a fare così tutte le software house, per la Sega sarà la fine...*
2) Tra non molto. Ovvero tra due, tre mesi al massimo. Già stufo di Super Kick Off?
3/4) Gauntlet *dovrebbe già essere uscito quando leggerai queste righe. Per quanto riguarda giochi prossimi venturi che vanteranno l'opzione a quattro, è in arrivo un nuovo tennis, un clone di* Super Sprint/Super Off Road *e una simulazione di cacio, il cui titolo sembra essere* J-League Soccer, *con una stracaterva di frame al secondo (leggi cinquanta) e che pretenderebbe di distruggere il già galattico* Super Kick Off *della US Gold. Una bella partita, di sicuro.*
5) La Capcom ha incluso Super Contra Wars *nella lista dei possibili giochi da convertire per Mega CD, accanto a* Parodius, Final Fight, *e diversi altri, come abbiamo pubblicato il mese scorso. Non è ancora però cominciata la programazione e dubito che potremo metterci le mani sopra prima dell'estate. Se ti piace il genere, ti farà piacere sapere che la mitica Wolf Team, la software house dell'Uomo Lupo, ha terminato già da qualche tempo* Devastator, *un gioco che ricalca lo stile di* Super Contra *e alterna sezioni orizzontali a quelle verticali... La recensione il mese prossimo.*

CAPPUCCINO E GORGONZOLA

Megalitico MBF,
dalle vostre recensioni mi sembra di capire che anche voi guardiate i cartoni animati senza fare tanto i superiori, che fanno tanto i gradassi e che li ritengono cose da bambini. Un mio amico americano mi ha detto che esiste il cartone animato di *Bucky O'Hare*, è vero? A quando in Italia? Dopo aver sentito le voci digitalizzate del coin-op sono curioso di sentire come lo doppieranno. L'American boy sopracitato vorrebbe sapere, tra l'altro, se esiste una versione per il PC Engine del gioco per NES (che ho io). E la versione per NES del coin-op esiste? Ciao,

Alessandro Pongi

AVVERTENZE!

Questa rubrica non dovrebbe provocare né attacchi epilettici né fastidiosi furuncoli né emicranie. Ma se questo è il primo numero di Game Power che leggete e fino a oggi avete conosciuto soltanto la triste concorrenza, beh, vi consigliamo di allacciarvi le cinture di sicurezza e di indossare un casco di protezione. Leggetevi pure l'Apposta quante volte vi pare, senza paranoie. I disturbi che potrebbero eventualmente derivare non sono attribuibili alla redazione, che declina ogni responsabilità, ma a Nestore, il nipote di Zia Marisa, oppure ad Apecar, che è il capro espiatorio ufficiale della redazione. Questo messaggio si autodistruggerà in qualche secolo. Avvertite i pronipoti.

Dunque, forse ti sei perso qualche numero di Game Power, perché abbiamo pubblicato mesi fa la notizia della versione animata del bellissimo gioco Konami e che il tuo fortunato amico americano può cuccarsi in TV. Non so nulla di un'eventuale versione italiana del cartone animato, anche se dopo il doppiaggio dei Simpsons *ho perso definitivamente la già poca fiducia che nutrivo par le reti televisive nostrane (meno male che i mitici* Simpsons *sono trasmessi in versione originale con tanto di Dolby Surround da Sky One, su Astra). Riferisci al tuo American boy (ma non faceva prima a scrivere a una rivista locale? Mistero) che non esiste alcuna versione di* Bucky O'Hare *per PC Engine (né ci sarà), così come non c'è quella per NES del coin-op. Too bad.*

TORTELLINI FRITTI RIPIENI DI GELATO

Carissima redazione di Game Power,
sono un ragazzo di sedici anni e posseggo un Super NES. È d'obbligo anzitutto farvi i complimenti per la vostra rivista, che, nel settore videogiochi per console, è la migliore in Italia. Pur essendo però ottima, anche Game Power non è esente da difetti, ed è proprio di questi che ho intenzione di parlare. Apprezzo molto l'umorismo che caratterizza ogni vostra rubrica, però a volte, in alcune recensioni, ho l'impressione che si sia perso di vista lo scopo di una recensione, che è quello di descrivere il gioco, ma soprattutto analizzarne pregi e difetti. Talvolta, invece, la recensione si limita a una descrizione quanto mai sommaria del gioco in questione, mentre l'analisi viene affidata al commento che risulta giocoforza eccessivamente conciso e affrettato. Un'ultima cosa: perché non aggiungete alle recensioni la curva CIP come su Kappa per introdurre il fattore longevità nella valutazione?Non voglio trasformare GP in Kappa per console, ma penso che tutti abbiano il diritto di esporre le proprie idee. Un paio di domande prima dei saluti:
1) Che differenza c'è tra la versione SNES e quella coin-op di *Final Fight*?
2) Come si collegherà il CD-ROM al Super NES?
3) Esistono avventure grafiche per SNES?

Valerio Benfante

Dopo le mazzate del tizio precedente, il tono pacato, ma estremamente efficace di Valerio mi ha un po' stordito. Comunque, sono d'accordo con te con la richiesta di un'analisi più sviscerante e meno ilare dei giochi, cosa che in effetti stavamo già cercando di fare da qualche mese. Per quanto riguarda la curva CIP direi che è del tutto inutile visto che abbiamo introdotto il valore longevità, che è implicito nel parametro SFIDA. A proposito, come ti sembrano le nuove recensioni?
1) la versione per SNES è estremamente scattosa, non contempla l'opzione del gioco simultaneo, manca Guy... Insomma: aspetterei per Final Fight 2 *se fossi in te.*
2) Attraverso la presa MULTI OUT che è sul retro, probabilmente.
3) Praticamente no. Indiana Jones IV *e* The Legend of Kyrandia, *dovrebbero uscire solo nell'ultimo quarto del 1993.*

GRANITA AL SUGO DI FUNGHI

Egregia redazione di GP,
sono un ragazzo di sedici anni e da circa un anno posseggo un Super NES. Vi seguo dal leggendario numero 1 e ho visto "crescere" e migliorare questa rivista mese dopo mese, recensione dopo recensione. Mi complimento quindi con tutto lo staff di Gippì per l'ottimo lavoro che svolge. Da un po' di tempo mi sono reso conto che esiste una grossa divergenza nel rapporto grafica-recensioni della vostra rivista e Console Mania: in quest'ultima (confrontata a Game Power), la qualità delle recensioni e delle News è pessima, ma vanta un'ottima qualità delle foto. Quest'ultimo fattore viene fatto pagare ai lettori con un prezzo troppo alto: sessanta pagine di pubblicità che vanno a divorare quelle per le recensioni. Loro si giustificano, di fronte alla richiesta dei lettori di diminuire la pubblicità dicendo "Poi saremmo costretti a tagliare la qualità della rivista, come Game Power!". Da questo si dovrebbe dedurre che il costo della qualità delle foto deve essere coperto con il ricavato delle inserzioni pubblicitarie. È così? (in parte sì, NdMBF). Ma è meglio una rivista graficamente eccellente che però riserva metà spazio alla pubblicità (e l'altra metà piena di recensioni penose) o una rivista graficamente medio/alta con pochissima pubblicità (e con ottime recensioni)? E poi che bisogno c'era di insultarvi così? Vi odiate tanto? Lasciandovi a questi inquietanti interrogativi, vi porgo le ormai canoniche domande sul piccolo-grande mondo dei videogiochi:
1) Sul numero 10 ho letto che la versione americana di *Street Fighter 2* è stata censurata. Precisamente mi potreste dire ciò che è stato eliminato dalla versione giapponese?
2) Che voto dareste a *Blazeon* per Super NES?
3) E a *Super Play Action Football*?
4) Ho visto che nella confezione del Mega CD (che in Sardegna viene venduto a quasi 800 bigliettoni) c'è in regalo un CD contenente quattro giochi. Quanta memoria può contenere un CD per Mega Drive?
5) È vero che il Super NES europeo è più lento di quello di quello americano?

Giorgio Ledda (Cagliari)

IL TERRORE DELL'APPOSTA

Eccovi di seguito la classifica costituita dalle dieci domande più richieste dai lettori. Nonostante abbiamo risposto a ciascuna di esse almeno una decina di volte, i lettori, implacabili e con adamantina costanza, continuano a riproporcele puntualmente, il che ci spinge a formulare ipotesi sull'esistenza di un'aldilà e sulla vita marziana.

1 Che differenza c'è tra il Super NES Pal e Scart?
2 Ma il Mega Drive europeo è più lento di quello giapponese?
3 Quando esce *Street Fighter 2* **per Mega Drive?**
4 Cosa vuol dire MBF?
5 Uscirà mai *Street Fighter 2: CE* **per SNES?**
6 È meglio il Mega Drive o il Super NES?
7 Quando esce il CD-ROM per Super NES
8 Come si fa a diventare recensori?
9 Chi è NdR?
10 Perché i giochi del Mega CD sono così scarsi?

Beh, le tristi insinuazioni della concorrenza lasciano il tempo che trovano, per cui ogni commento è superfluo. Per quanto riguarda il problema della qualità delle foto ne siamo consapevoli, ma rispetto a qualche mese fa siamo riusciti a migliorare sensibilmente. La strada è lunga, però. Per elevare lo standard qualitativo saremmo costretti ad aumentare il prezzo della rivista e preferiremmo tentare altre vie, prima. Potremmo anche noi riempirci di pubblicità: vi pare una buona idea? Non preoccupatevi, comunque: abbiamo valide ragioni per essere ottimisti... Seguiteci e non ve ne pentirete.
1) la censura riguarda solo alcuni frame definiti "troppo forti" per i puritani palati americani. Non c'è traccia di sangue sullo schermo, ma la storia finisce pressoché qui.
2) 40%
3) 72%

LA SFIDA!

Cenobitica redazione di Game Power,
sono un fissato SNESsista, ma, a parte questo, sono anche un ragazzo sedicenne. Ho la fortuna di seguirvi dal mitico numero uno e grazie a voi ho sempre comprato giochi galattici. Vi scrivo per lanciare una sfida a Dupont al mitico Street Fighter 2: ehi, Dupont, quando vuoi una lezione a questo gioco? Mi permetto di sfidarti perché mi sono montato la testa. Non ho ancora trovato uno che mi abbia battuto. All'EUR di Roma (che Apecar conoscerà sicuramente), ho giocato con 500 lire per circa sei ore, sfidando di seguito tutti quelli che passavano. Se passi anche tu di qui, non puoi sottrarti!

Emiliano De Sanctis detto "Caniggia"
via Arnaldo Brandizzi, 00133 Roma

Non posso fare altro che rilanciare questa sfida al nostro caro francese: ti consiglio, però, di fare molta attenzione! Dupont è un vero campione e conosce tutti i personaggi come le sue (perennemente vuote) tasche. Che Zia Marisa sia con te...

LEGGI E BOARIO

"Il Super NES Pal è per i cani?" Emiliano "Faxanadu"
Cruccas (Ca)

"Non trovate che Madoc assomigli ad Axl Rose?"
Francesco Guile Ferraris

"NEGOZIANTE BALORDO" 'S PRODUCTION:

Storie di ordinaria follia raccontate da lettori disillusi che vivono la loro adolescenza in un mondo consumistico e privo di valori (tutta colpa della violenza nei film, no, anzi, dei naziskin, ma che dico, è il buco nell'ozono...). Triste. La vita, a volte, è triste.

"Per la serie da '*Mario* il divertimento è vario' ho da segnalarvi alcune brillanti affermazioni di un negoziante al quale ho avuto la sfortuna di telefonare:

- Sono arrivati nuovi giochi per Super NES?

- Sì, però arrivano una volta sola, poi non li trovi più. Come *Zelda III*, è arrivato lunedì scorso, l'ho dato via, e non lo trovi più.

- Eh? Vabbé, mi dica quello che ha lì...

- Ho *Final Flight*, *Slime City*, *Forza Zero*, *Super Mario Skart*...

Forse non ci crederete, ma è tutto vero."

Matteo Zocca (VR)

4) 540 Megabyte... Tipo 40 mila Megabit...
5) È un po' più lento, effettivamente, almeno in teoria, perché il Super NES italiano è in PAL, mentre le altre due versioni sono in NTSC, quindi qui si viaggia a 50 MHz mentre in Japan e in America vanno a 60. Il rallentamento totale dovrebbe essere stimabile intorno al 10-12%.

SCAMORZA ALLA PIASTRA E PANETTONE

Spettabile redazione,
prima di tutto complimenti per la rivista, fatta su misura per grandi e per piccini. Sono un libero professionista, ma l'età (28 anni) e l'animo sono quelli di un ragazzino, per cui tutti quei colori, le classifiche e i consigli per gli acquisti mi fanno dilatare le pupille!
Adesso le domande:
1) Trovandomi per lavoro, in un paesino della Calabria, ho avuto difficoltà a trovare in edicola Game Power. È un caso?
2) Vorrei sapere quali sono i giochi per Super NES adatti a essere giocati in due e in particolare per le donne (la mia abituale patner di giochi è mia moglie...)
3) Dal momento che il più grande difetto dei videogiochi è il loro rapido invecchiamento e che le cartucce vengono spesso rimpiazzate da seguiti o versioni migliorate o nuove, non è possibile restituire ai negozianti le cartucce "vecchie" al fine di ottenere sconti su quelle nuove, anziché lasciarle finire ad ammuffire in qualche cassetto? O quali altre soluzioni proponete per risolvere il problema, a parte la compravendita privata?
Cordiali saluti,

Francesco Accinni (Cittanova, RC)

Fa sempre piacere sapere che i videogiochi conquistano "grandi e piccini", ma, a un facile filosofeggiare, immagino sia preferibile una risposta concisa, anzi, circoncisa:
1) Probabilmente va a ruba molto in fretta... In ogni caso abbiamo segnalato il fatto al nostro agente di distribuzione. Grazie per la segnalazione.
2) Una stracaterva! Tra tutti ti consiglio sicuramente Super Mario Kart *e* Jimmy Connors Tennis. *Fammi sapere. (Sempre partendo dall'ipotesi che le nostre lettrici non amino i giochi più "violenti"...Se volete smentirci ne saremo felici)!*
3) Molti inserzionisti effettuano permute: ti consiglio di rivolgerti direttamente a loro per accordarti sulle condizioni. Metodi alternativi non ne conosco: a parte lo scambio/vendita tra privati, il destino delle cart finite è lo scaffale. Come accade del resto per libri, videocassette, ecc. Se solo i videogiochi costassero meno, vacca polacca...

SU CON IL MOLARE

I casi sono due. O vi chiamate Pinco Pallino oppure Roberto Chiavacci. E abitate a Pistoia, pure. Nel primo caso avete dei genitori molto spiritosi, nel secondo vi prodigate per colmare il vuoto spirituale che caratterizza la nostra epoca. Questa intro verzicante per anticiparvi la morale del mese di quel gibbone di Roby, che ormai da mesi infesta la redazione. Il raponzolo in realtà è un mito, e quando sarà ricco, sodo e famoso vorrei che ricordiate che lo ha scoperto Game Power. Sigh!

"Per la finale di corsa campestre si contendono la vittoria Vera Fabbri, Chin Chun Yian e la tedesca Christine Von Krutzen. A un chilometro dalla fine, Chin Chun Yian è prima, seguita da Vera Fabbri. A un certo punto una rondine ubriaca si scontra con la cinese, e la costringe al ritiro. A questo punto Vera Fabbri si porta in testa, ma nella volata finale viene sorpassata dalla Von Krutzen.

MORALE: Una rondine non fa prima Vera."

PISELLI E CANDITI IN SALSA AGRODOLCE

Cara redazione di Game Power,
siete veramente i migliori e anche se so che ricevete complimenti come questi ogni giorno, vorrei che consideraste i miei autentici e non una semplice captatio benevolentia per assicurarmi la recensione. Ho una lista abbastanza lunga di domande per voi. Spero che mi rispondiate, ma se sono troppe, tagliatene pure qualcuna. E ora via:
1) Quando esce *Switch* per Mega CD?
2) Ho letto su una rivista italiana che il Mega CD 2 sarà una macchina completamente nuova. È così?
3) Potete darmi notizie precise sul Gigadrive?

GIOCA DA CANI

Eh, sì, Ciccio Dusty Shred Gold (scommetto che per chiamarla impieghi mezz'ora) è un barboncino di sei mesi che un certo TAS di Roma ci ha spedito con amore, pane e marmellata. È tutto molto bello.

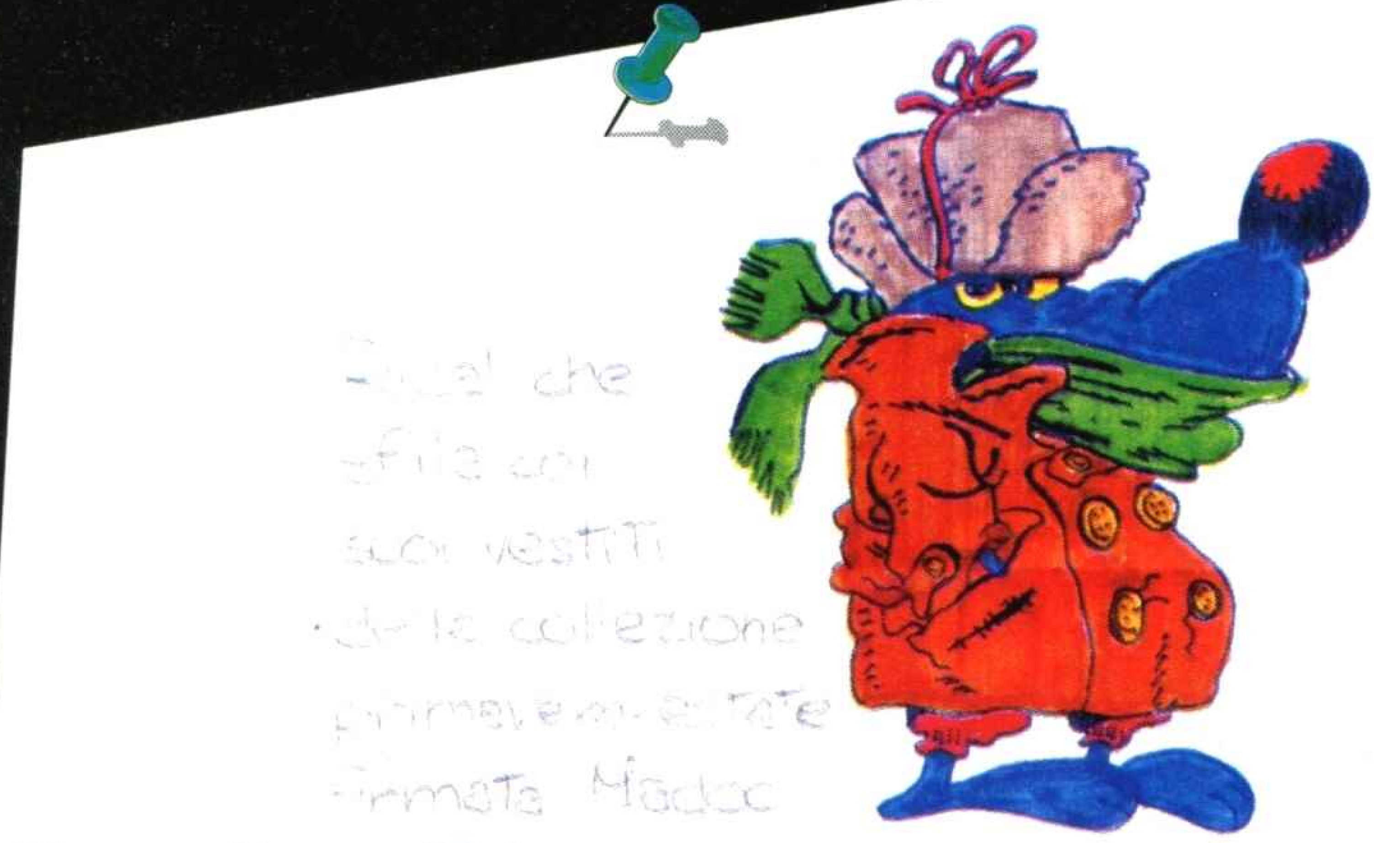
HALLOWEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727
Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES
SUPER FAMICOM MEGA DRIVE GAMEGEAR GAME BOY
SUPER NES SUPER NINTENDO ATARI
NES MASTER SISTEM
SOGNI UNA CONSOLE? DA NOI C'È
PENSI AD UNA CARTUCCIA? DA NOI C'È
Telefona e ciò che hai sempre sognato, desiderato SARÀ TUO
Con la SISTEM ENTERTAINMENT CARD puoi ordinare risparmiando il 5% sui giochi e dal 10 al 20% sulle console e non pagare le spese di spedizione.
ENTRARNE in possesso basta telefonare ed ordinare

4) Quando uscirà la 3DO? E quali saranno i primi giochi che vedremo?
5) È possibile il Full Motion Video sul Duo?
6) Perché non recensite più giochi per Lynx? Sono almeno 4 numeri che non si vede nulla...
Ciao dal vostro,
Patrizio (Ostia)

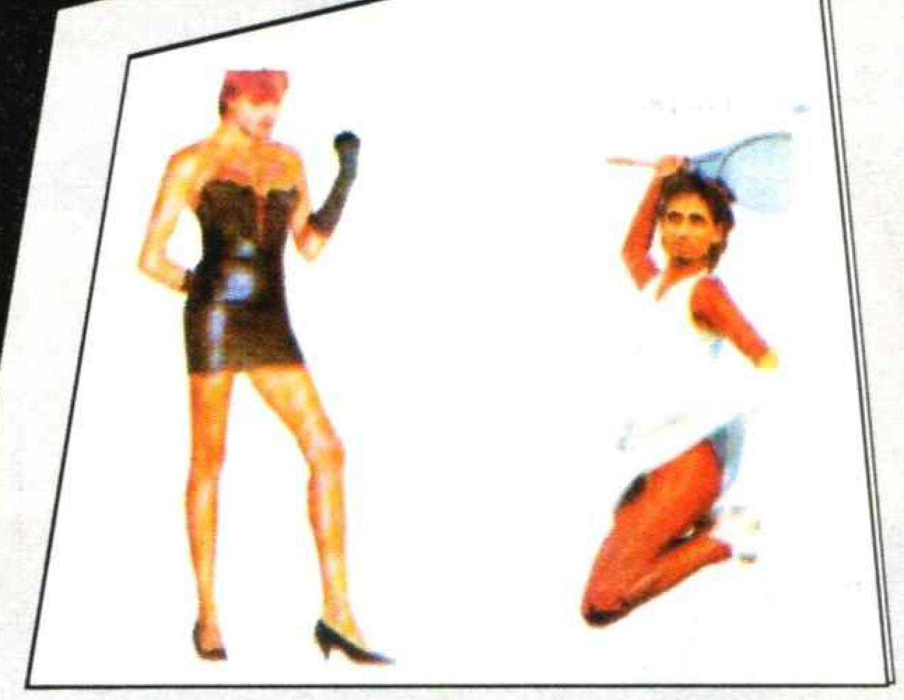
1) È uscito il mese scorso in Giappone, ed è stato accolto in maniera contrastante. Chi lo ritiene un capolavoro e chi un gioco totalmente idiota. Nei panni di un bambinetto altrettanto beota dovete azionare elettrodomestici e interruttori vari, facendo però attenzione a non beccarvi scosse ad altissimo voltaggio. Switch *utilizza il nuovo mouse per Mega Drive e ricorda, per certi versi, il mitico* Cosmic Osmo *per Mac, uno dei pochi giochi che non aveva alcuno scopo. E che lo ammetteva.*
2) Non direi proprio: si tratta, come abbiamo già detto almeno una decina di volte, di una versione esteticamente differente rispetto a quella precedente, che dovrebbe semplicemente costare meno. Mentre il Mega CD attualmente in circolazione si monta "in verticale", ossia si connette sopra il MD, il MEGA CD 2 si connetterà al Mega Drive 2 lateralmente. Avrà dimensioni più contenute, e la favola finisce qui. Le macchine saranno totalmente compatibili e sfrutteranno lo stesso software.
*3) Purtroppo no, non me sappiamo molto nemmeno noi. La Sega si tiene ben stretti i suoi progetti futuri. È sicuro che una nuova console Sega uscirà nel 1994, probabilmente entro il primo semestre dell'anno. Sarà molto probabilmente a 32-bit e dovrebbe vantare la stessa tecnologia impiegata dalla Sega stessa nella produzione dei suoi magnifici coin-op (*Virtua Racing *in testa). Utilizzerà solo ed esclusivamente CD-ROM e potrà avvantaggiarsi di una serie di periferiche fenomenali, tra cui un sistema di* Virtual Reality *casalingo, che la Sega ha già annunciato anche per Mega CD. Considerato che la Nintendo non produce coin-op, mentre la Sega è uno dei leader mondiali in questo settore, questo potrebbe assicurargli un certo vantaggio e un elevatissimo numero di conversioni potenziali. Si vocifera con insistenza, però, che il Gigadrive NON sarà compatibile con il Mega Drive e con il Mega CD.*
4) L'uscita americana è prevista per l'ottobre del 1993. I giochi già annunciati sono quelli della Electronic Arts, che ha collaborato attivamente alla creazione della console. Sono quindi in arrivo Road Rash Deluxe, Professional Football 1993 *e una simulazione di golf che probabilmente sarà simile a* PGA Golf Tour. *Comunque, gli sviluppatori sono così tanti (più di cento, tra cui anche alcuni giappo) che i giochi certo non mancheranno...*
5) Secondo la Nec sì: un FMV a 36 frame al secondo è il massimo raggiungibile sul Duo, almeno teoricamente, anche se, personalmente, non ho visto troppi giochi "full motionati"...
6) Per il semplice motivo che la Atari Italia, per motivi non chiari, ha smesso di darci il software da recensire. Contenti loro.

Vostro MBF



Giacomo Pagano (Bo)

Federico Maio (Siena)



Fulvio, Fabio, Andrea (Bo)

Federico Maio (Siena)

Alex Bonfieni (Mi)

Nintendo®

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

JVC
JVC Musical Industries Europe Ltd.

Official Nintendo Seal of Quality®

eroiche battaglie in una galassia molto lontana...

SUPER STAR WARS

Marco Barzaghi

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

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

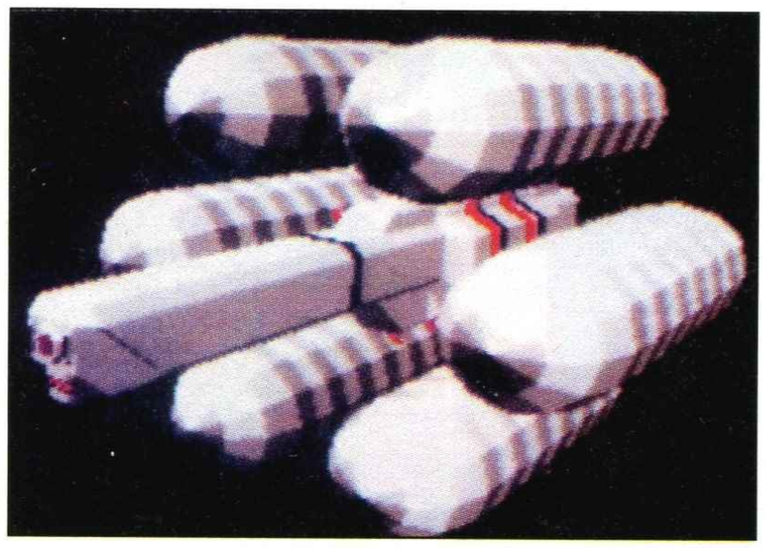
Hey, fellows! Dopo le brevissime anticipazioni del mese scorso eccovi alcune delle novità più sugose dall'Inghilterra, e precisamente dall'ECTS. Giudizio critico: un godziliardo di giochi per console (soprattutto Mega Drive), poca roba per computer (soprattutto Amiga). Quanto durerà il trend? Ma soprattutto: è solo un trend? A voi il compito di giudicare. Ah, se volete il meglio, chiedete Game Power in edicola.

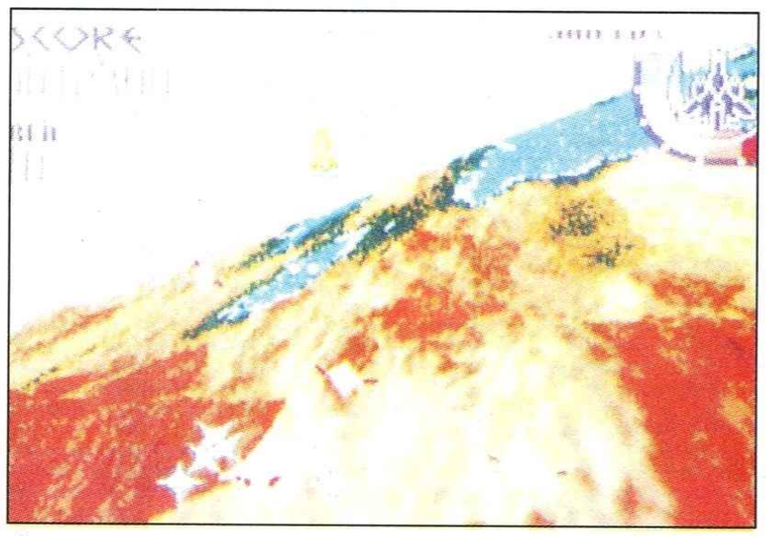
NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

MEGA CD NEWS

L'attenzione generale è per *Silpheed* il gioco treddì della Game Arts che sulla carta dovrebbe ridicolizzare *StarWing*, del quale abbiamo parlato il mese scorso. I pochi fortunati che hanno visto la beta version assicurano che non solo il gioco chippato della Nintendo, ma perfino simulatori pompatissimi che "rendono" solo su 486 come *X-Wing* o i vari *Wing Commander* appariranno scattosi se confrontati con lo *Starblade* casalingo! Se il Mode7 vi sembra galattico, probabilmente resterete senza parole di fronte alle rotazioni di *Silpheed*, agli zoom, alle deformazioni degli sprite, agli ingrandimenti e alle distorsioni. Costato ben due anni di programmazione, *Silpheed* è destinato a rivoluzionare il mercato dei videogiochi digitali. I frattali e il treddì a superfici piene (si parla di cinquencentomila poligoni per i mostri finali, ehm...) unito a una velocità pazzesca, creano una miscela esplosiva: i fondali sembrano incredibilmente dettagliati e realistici, soprattutto se li confrontati con quelli "spartani" di *Star Wing*. Venti frame di animazioni al secondo, dolby stereo surround e pulse code modulation che pompa di bestia sono solo alcuni dei punti di forza del gioco. I colori sono sessantaquattro (usati tutti, quando una buona parte dei titoli per Mega Drive ne sfrutta solo 32, lo sapevate?), forse l'unico vero gap rispetto al coin-op dal quale si ispira palesemente, *Star Blade* by Namcot. Il gioco è fondamentalmente uno spara-e-fuggi, ma la Game Arts sottolinea che ogni etichetta è limitante. Così come era limitante la necessità di seguire un pattern prefissato in *StarWing*, come l'acuto - e non Hokuto - Madoc, senza farsi prendere dall'hype, ha rilevato nella sua recensione (GP 16, 84%). Purtroppo dovremo attendere fino alla fine di settembre per metterci le mani sopra, ma la Sega è sicura che, grazie a *Silpheed*, triplicherà le vendite della propria unità digitale, la quale, oggettivamente parlando, sino a oggi ha tutt'altro che entusiasmato.





Sono tre mesi che ne parliamo, e state certi che ne parleremo ancora.

LEGENDA

CONSOLE

CASA

GENERE

GIOCATORI

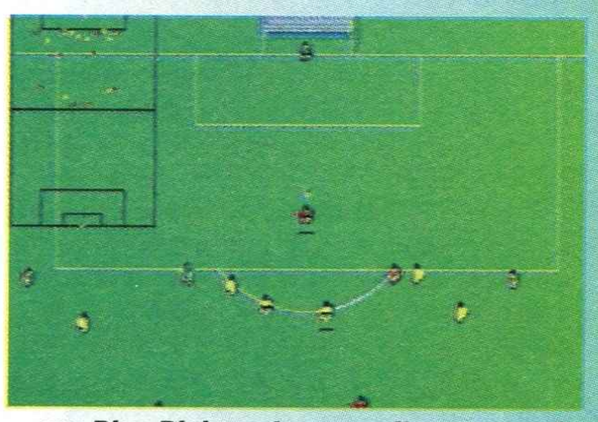
USCITA

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

you read it here... FIRST!

***È UFFICIALE! La Sony Electronic Publishing ha acquistato dalla Renegade i diritti del miglior gioco del 1992, ossia *Sensible Soccer*. Il capolavoro calcistico della Sensible Software (*Wizball*, *Wizkid*) sarà lanciato per un godziliardo e una gazzosa di sistemi: Super NES, Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Master System, Game Boy e NES. La versione per console vanterà tutte le caratteristiche della versione 1.1 per home computer e sarà commercializzata il prossimo autunno. Tom Watson, chairman della Renegade, ha commentato così l'evento: "Siamo coinvolti nel progetto più importante della nostra storia. Questa prestigiosa licenza testimonia tutta l'importanza di *Sensible Soccer* e siamo estremamente felici che la Sony abbia scelto noi come partner". La Sensible sta attualmente lavorando alla nuova versione di *Sensible Soccer*, mentre i rivali della Virgin hanno lanciato *Goal*, il capolavoro di Dino Dini, come avete potuto leggere in esclusiva su Kappa il mese scorso, anch'esso prossimo a essere convertito per console... E ora le squadre scendono in campo!**

La Sensible ha superato se stessa con Sensi Soccer...



... ma Dino Dini non ha perso il tocco magico!

***Ridendo e scherzando, pare che la Jaguar della Atari sia una macchina galattica, il primo 64-bit della storia. Attualmente sono in fase di sviluppo almeno tre titoli radicali distruttivi che verranno presentati all'imminente CES di Chicago: si tratta di *Avventura 199x*, un'avventura della Software RU, *Virtua Pong 64* e *Yar's Revenge 2*, uno sparatutto poligonale della Fuldigen Soft. Speriamo di fornirvi più indicazioni già a partire dal mese prossimo.**

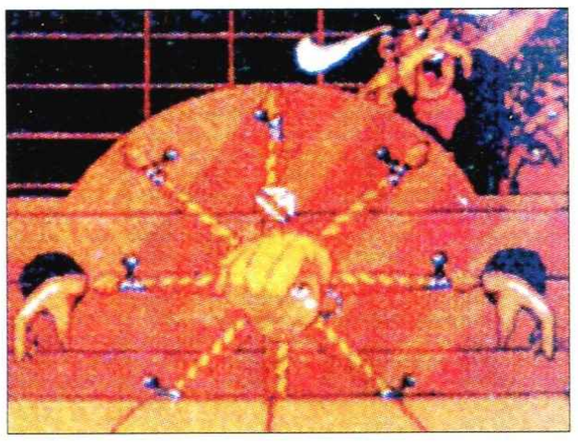
***Il mercato inglese è in continua crescita: dallo scorso gennaio le vendite di giochi per MD sono aumentate del 36%, mentre quelle del Super NES del 14%.**

***Pare che il Sega CD, la versione americana dell'unità CD-ROM Sega, subirà una riduzione di prezzo semplicemente apocalittica. Attualmente commercializzata al prezzo di 300 dollari (circa 450 mila lire) con oltre duecento dollari di software in regalo, il Sega CD potrebbe addirittura essere venduto al 30% in meno già dal prossimo Natale: ciò significa che con 200 dollaroni belli freschi (equivalenti a 300 mila lire circa) potrete portarvi a casa un bel Sega CD... Il motivo? Ma è ovvio, mes amis: la Nintendo si appresta a colpire. E duro.**

***Dopo il lancio della compilation house/dance *Mega-lo-mania*, sponsorizzata dalla Virgin, nonché del pimpante *Lemmings Rave* techno remixato da uno dei tizi dei KLF (sotto il nome in codice di SFX), anche la Domark si lancia nel mondo della discografia videoludica: in concomitanza con il lancio di *James Bond* per MD, la casa londinese ha stretto un accordo con la EMI per l'uscita di un remix ballabile della colonna sonora dei vari film (una ventina), con tanto di effetti da tipico videogioco.**

***Equinox, il gioco isometrico della Sony, non è altro che il seguito dell'ottobittico *Solstice*. La versione giapponese infatti si chiama, indovinate un po', *Solstice 2*. Wow.**

***In Giappone impazza il nuovo controller a sei tasti della Sega, creato apposta per sfruttare giochi come l'atteso *Street Fighter 2*. La cosa divertente è che la Sega ha intenzione di pompare il joypad in maniera inverosimile, al fine di farlo diventare un aggeggio "di serie", utilizzabile per una marea di giochi nuovi. Copioni. Comunque è in arrivo un joypad a sei tasti anche dalla Tengen, e pare uno a otto, con tanto di alette posteriori (left and right, hmmm, mi ricorda qualcosa) dalla Beeshu.**



USCITE MEGA CD

GIAPPONE

* Ranma 1/2	Masiya	Azione
* Arcus Odissey	Wolfteam	GDR
* Devastator	Wolfteam	Azione
* Cyborg 009	Telenet	Azione
* Dark Wizard	Sega	GDR
* Heimdall	Victor	Azione/Avventura
* Illusion City	Cabin	GDR
* The Humans	Wolfteam	Rompicapo
* Power Modeler	Revell	Simulazione

MEGA DRIVE NEWS

La Sega è passata alla fase testing & debugging dell'ambizioso *Phantasy Star IV*, il quarto episodio della saga GdR più amata dai MegaDriver. Il che significa che potremmo mettere le mani sulla versione inglese per i primi di settembre o per i secondi di ottobre, se tutto va bene. Arriviamo al succo e trangugiamolo di striscio: il gioco è simile a *Zelda*, ma vanta ben SEDICI Megabit (ormai lo standard dei giochi di ruolo si sta assestando su queste quote, vedi *Landstalker* & company). Prevista anche una versione per Mega CD, ovviamente. Drastico. Sempre Sega: un gioco da tenere dannatamente d'occhio è *Devil Buster*, che assomiglia al seguito non autorizzato di *Ghouls'n'Ghosts*. Otto megabit per un gioco d'azione a scorrimento orizzontale che permette l'interazione a due giocatori in simultanea... Ayeah!

Il gommosissimo *Ultraman*, giunto al settimo (naaah!) episodio su Super NES, è in arrivo, incredibile a dirsi, anche per Mega Drive. La struttura, di per sé pietosa, è rimasta immutata, i personaggi anche, non ci resta che prepararci spiritualmente per un altro picchiaduro a incontri dove il demenziale è abitudinario e *Godzilla* un ospite d'onore. Il gioco, programmato (si fa per dire), dalla Ma-ba vanta quattro Megabit, ed è candidato al premio Beotata dell'Anno 1993. Magari poi è un capolavoro... Naaah. Finalmente è arrivato *Micro Machines* il più grande capolavoro della Code Masters per Mega Drive (tra l'altro, è anche il loro primo gioco...). Cosa c'entra tutto ciò? ecco svelato l'arcano (che abbaia ma non morde): è in arrivo un gioco assai simile, che si annuncia ancora più galattico (no way!), trattasi di *Double Clutch*, che usa la stessa prospettiva, lo stesso gameplay, le stesse routine... No, bugia, comunque gli assomiglia una caterva e una gazzosa. Dalla Sega con amore.

Gremlin: il curioso e, a tratti geniale *Harlequin* uscito per Amiga circa un anno fa, è in arrivo anche per la console Sega: è un'avventura/piattaforme veramente interessante, e del quale parleremo ancora.

La EA sta lavorando a *Road Rash III*, che ci auguriamo più innovativo del titolo precedente. Non aspettatelo prima di ottobre, comunque. Nei primi mesi autunnali, dovrebbero finalmente arrivare i primi giochi digitali della Electronic Arts, tra cui un nuovo *John Madden* e una nuova simulazione di basket. Non si esclude il seguito di *Rolo to the Rescue*. Sempre sotto etichetta EA arriva *The Avventuras of B.O.B.*, annunciato anche per Super NES. Programmato da Chris Gray (*Boulderdash* vi dice nulla?), *B.O.B.* platform/azione/arcade/Avventura da tenere d'occhio. Bella lì. Intanto in Giappone gli otaku stanno impazzando per *Columns 2*, il solito clone di *Tetris* che si vende come il pane, anzi, come Game Power.

Sembra Micro Machines invece è Double Clutch...

USCITE MEGA DRIVE

GIAPPONE

* Alien Big	Tokai	Azione	8Mbit
* Blaster Master 2	Sunsoft	Azione	8Mbit
* Blue Wolf		GDR	10Mbit
* Gauntlet	Tengen	Azione	8Mbit
* Golden Axe III	Sega	Azione	8Mbit
* Ultraman	Ma-ba	Picchiaduro	4Mbit

EUROPA/AMERICA

* Andre Agassi Tennis	Teckmagik	Sportivo	4Mbit
* Bubsy	Accolade	Piattaforme	16Mbit
* Cool Spot	Virgin	Piattaforme	8Mbit
* Jungle Strike	EA	Azione/Sim.	16Mbit
* Pugsy	Psygnosis	Azione/Adv.	8Mbit
* Shining Force	Sega	GDR	16Mbit
* Shinobi III	Sega	Azione	8Mbit
* The Avventuras of B.O.B.	EA	Azione	8Mbit

STREET FIGHTER 2 UPDATE

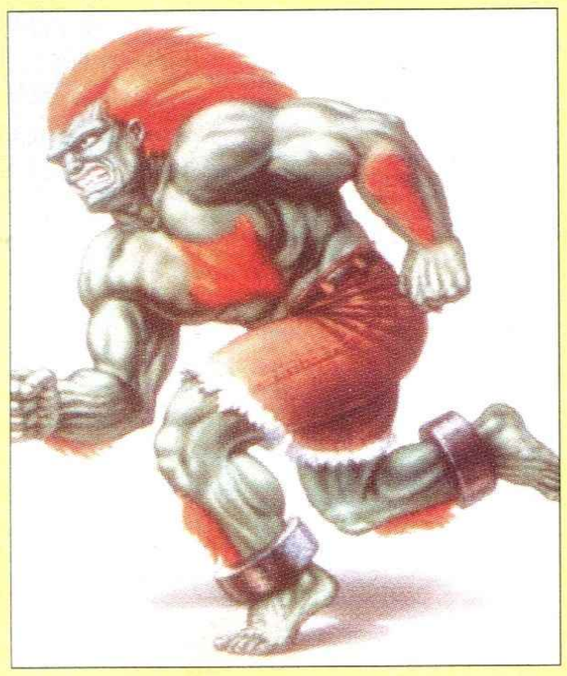
Non so se ve ne siete accorti, ma l'uscita di *Street Fighter 2 Champion Edition*, per Mega Drive, inizialmente annunciata ad aprile, è stata posticipata. Big time! *Street Fighter 2: Champion Edition* è in fase di sviluppo e per Mega Drive e per Mega CD, come abbiamo annunciato con abissale tempestività secoli addietro. Si vocifera che la versione su CD vanterà un'introduzione in Full Motion Video, un sacco di parlato e animazioni alla Bruno Bozzetto. Comunque il gioco uscirà ufficialmente a settembre, anche su cart (16 Mbit) e già dal prossimo numero ci auguriamo di potervi mostrare le prime immagini. La Capcom assicura che la versione Mega Drive vanterà dei fondali più dettagliati e migliori animazioni rispetto alla versione per Super NES (si dice che vanterà addirittura più frame di animazione del coin-op!). Il resto, è storia.

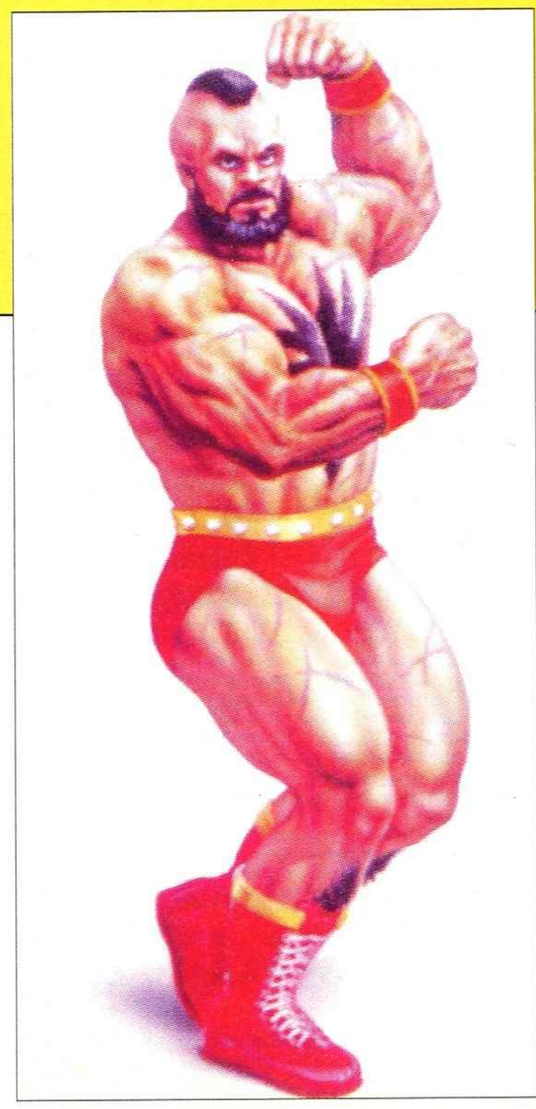
ULTIMA ORA

E' semi-ufficiale!!! Vi avevamo avvertiti che la Capcom stava lavorando ad una nuova versione di *SF2* per Super Nes... Ebbene, fratelli e sorelle, il gioco in questione è... *Turbo Street Fighter 2: CE - Hyper Fighting*, la versione più massiccia tra le numerose varianti del paradigmatico picchiaduro. Il gioco dovrebbe uscire in Japan a settembre, e -udite udite -, non si esclude che si tratti della prima cart da 32 Mbit per la console Nintendo... Purtroppo la notizia ci è pervenuta proprio in chiusura di numero, ma torneremo certamente a parlarne sul prossimo GP!

STREET FIGHTER 2 UPDATE 2

Eccovi l'*Update 2: Champion Edition* che riguarda la versione per PC Engine del drastico picchiaduro Capcom. Abbiamo detto PC Engine e non PC Engine Duo, e non si tratta di un errore: come già anticipato il mese scorso, sono in arrivo ben venti Megabit di gioco su cartuccia per quel "vecchio" otto bit uscito secoli fa in Giappone che riesce ancora a produrre marionate di giochi fantastici. La cosa divertente è che, come potete vedere dalle foto, il gioco sembra massiccio quanto la versione Super NES. E secondo i giapponesi è ancora più cenobitico. Il gioco è atteso per novembre in Giappone. E noi ci saremo.





Ovviamente i joypad a sei tasti saranno compatibili con i giochi che ne sfruttano solo tre. A questo proposito, pare che il controller della Sega sarà carenato con un apposito tasto "Mode", il quale permette di configurare il joy secondo le esigenze del gioco stesso, e può anche essere utilizzato come tasto aggiuntivo durante le fasi del gioco (che so, sparare una super bomba). Il che significa che il controller a sei tasti in realtà ne usa sette.

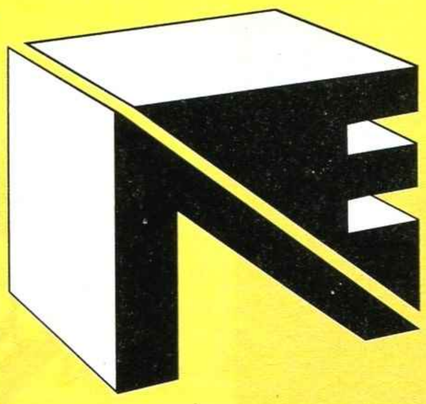
*** È recentemente uscita in Giappone una versione avanzata della celeberrima pistola a raggi infrarossi nota in patria come Laser Tag. la cosa interessante è che la produce la Sega. Il meccanismo è rimasto lo stesso: sparandosi a vicenda degli innocui raggi infrarossi (simili a quelli del vostro telecomando) si attiva un sensore che va indossato dai combattenti. Dopo un certo numero di colpi subiti, si perde l'incontro e si comincia a passare a vie di fatto. Scherzi a parte, il kit completo (pistola+sensore) costa l'equivalente di 50 mila lire e non è escluso che la Sega lo esportino anche al di fuori dal Giappone. Dopo il *Bar Code* non ci stupirebbe più nulla.**

*** David Perry, probabilmente il programmatore anglosassone più pagato nel mondo, sta realizzando un gioco che ha letteralmente fatto impallidire il pubblico al recente ECTS di Londra. Rical e Madoc sono rimasti a bocca aperta di fronte a *The Jungle Book* per Mega Drive, la versione videoludica del celebre Libro della Giungla disneyano. David Perry, che ha al suo attivo capolavori del calibro di *Cool Spot* (93%, GP17), *Global Gladiators* (90%, GP15), e Terminator (87% MS & 90% MD, GP8), vive attualmente in California, ma è nato ventisei anni fa in Irlanda.**

*** Le ultimissime indiscrezioni riguardanti il Super NES CD-ROM confermano che il microprocessore centrale sarà a 32-bit, tecnologia RISC, e che girerà a 21 MHz. La produzione in serie dovrebbe cominciare verso la fine di luglio e il lancio ufficiale in Giappone a Natale. Il microprocessore centrale sarà affiancato da un coprocessore a 8-bit che gira a poco meno di 5 MHz, un 65C02. Il Super NES CD-ROM sarà inoltre equipaggiato da 512 K di memoria attiva, utile soprattutto per il microprocessore centrale. A differenza della maggior parte dei CD-ROM sul mercato (Mega CD, Duo, CD-I ecc.), ciò che verrà inserito all'interno del lettore sarà il CD e il suo involucro di plastica, come avviene per alcuni CD-ROM per computer, al fine di preservarlo dalla polvere. Il tempo di accesso dovrebbe essere inferiore a quello del Mega CD e a quello del Duo (si parla di.75 secondi). Il CD non dovrebbe incorporare alcun chip grafico per migliorare le capacità della console, ritenute già più che adeguate. Prezzo? Assolutamente impossibile una speculazione, ma fonti molto attendibili parlano di 300 dollari (450 mila lire circa).**

*** In principio era la Accolade. Poi si è aggiunta la Code Masters. Adesso è la Acclaim a mostrare l'intenzione di produrre videogiochi per Mega Drive senza**

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



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

ATTENZIONE !! CON "NEWEL EXPRESS SERVICE" TUTTO IL MATERIALE GIUNGERÀ ENTRO 48 ORE

SUPERNES-SUPERNINTENDO
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
L. 288.000

SUPERNES-SUPERNINTENDO
+ STREETFIGHTER II
L. 428.000

SUPERNES-SUPERNINTENDO
+ SUPERMARIO WORLD
L. 338.000

GIOCHI SUPERFAMICOM

Acrobatic Mission	L.	118.000
Adventure Island	L.	98.000
Aliens Vs Predator	L.	148.000
Batman Return	L.	148.000
Bio Metal - Darius 3	L.	148.000
Blue Brother	L.	148.000
Cacoma Knight	L.	98.000
Castelvania	L.	98.000
Combat Libes	L.	138.000
Cosmo Game	L.	128.000
Darius Twin	L.	68.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L.	168.000
Devil Boy	L.	158.000
Dimension Force	L.	98.000
Dragon Ball Z	L.	168.000
Fatal Fury	L.	158.000
Final Fight	L.	138.000
First North Star Ken 6	L.	158.000
Flying Hero	L.	138.000
Goemon	L.	128.000
Gradius 3	L.	88.000
Gun Force	L.	88.000
Hole In One	L.	88.000
Hyper Zone	L.	118.000
Ikari Warrior	L;	148.000
International Tennis	L.	178.000
Jerry Boy	L.	118.000
Joe & Mac 2	L.	128.000
Joe Boxing	L.	128.000
Kitaro Adv.-Ghost Boy'93	L.	98.000
Metal Jack	L.	148.000
Mickey Magic Adventure	L.	148.000
Mickey's Mag. Quest	L.	148.000
Mytery	L.	118.000
New 3D Golf	L.	98.000
Othello World	L.	118.000
Pebble Deach Golf	L.	148.000
Power Althlete-S. Fighter 3	L.	128.000
Pro-Football	L.	118.000
Pro-Soccer	L.	118.000
Professional Baseball	L.	118.000
Psyco Dream	L.	98.000
Rockjoe Box	L.	148.000
RPM Racing	L.	98.000
Rushing Beat II	L.	148.000
Serpaint Trio	L.	148.000
Song Master	L.	98.000
Soul Blazer	L.	68.000
Spankys Quest -R-	L.	88.000
Starfox	L.	148.000
Street Fighter II	L.	188.000
Strikegunner	L.	88.000
Super Birdie Rush	L.	148.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Chinese World	L.	118.000
Super Dimension Force	L.	118.000
Super F1 Hero	L.	148.000
Super Fire Pro Wrestling	L.	88.000
Super Pang	L.	148.000
Super S.W.I.V.	L.	118.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Volley II	L.	148.000
Thunderspirit	L.	98.000
Top Racer II	L.	128.000
Twin Bee	L.	148.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	118.000
World Champion	L;	98.000
WWF Wrestling Mania	L.	148.000

GIOCHI SUPERNES

Addams Family 2	L.	148.000
Bart's Nightmare	L.	138.000
Batman Return		Telefonare
Battletoads		Telefonare
Blazeon	L.	88.000
Bob		Telefonare
BUBSY (Disponibile)		Telefonare
Capitan Nuvolin	L.	138.000
Chessmaster	L.	118.000
Combatribes	L.	148.000
Congo's Caper		Telefonare
Cybercorp		Telefonare
Desert Strike	L.	128.000
Doomaday Warrior	L.	128.000
Dragon's Lair	L.	138.000
Dream Probe		Telefonare
F15 Strike Eagle	L.	148.000
Fatal Fury		Telefonare
First Samurai		Telefonare
Harley Harmengeous Adv. 93	L.	148.000
Home Alone 2	L.	128.000
Inindo	L.	158.000
Krusty's Super Fun House	L.	118.000
Legend of Mistical Ninja	L.	148.000
Lethal Waepons-Arma Letale	L.	138.000
Mach Warrior		Telefonare
Madden Football '93	L.	138.000
NHL Hockey '93	L.	138.000
On the Ball	L.	138.000
Paper Boy 2	L.	98.000
Pilot Wings	L.	98.000
Prince of Percia	L.	138.000
Push Over	L.	128.000
Rampart	L.	128.000
Road Riot	L.	118.000
Robocop 3	L.	128.000
RPM Racing	L.	98.000
Shadow Run		Telefonare
Shangai II	L.	148.000
Smartball	L.	128.000
Soul Blazer	L.	128.000
Spindizzi World	L.	128.000
Starfox	L.	145.000
Street Combat		Telefonare
Street Fighter II	L.	158.000
Super Battle Tank	L.	128.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Conflict	L.	148.000
Super Double Dragon	L.	128.000
Super Mario World	L.	118.000
Super Play Off Football	L.	98.000
Super Scope Bazooka	L.	118.000
Super Soccer	L.	118.000
Super Tennis	L.	118.000
Super Turrican		Telefonare
TKO Boxing	L.	128.000
TMNT4 Turtles	L.	128.000
Tazmania		Telefonare
Terminator	L.	128.000
The Lost Viking		Telefonare
Tom & Jerry	L.	148.000
Toys (Attesissimo)	L.	138.000
Ultraman	L.	128.000
Un Squadron	L.	128.000
Waynes World	L.	148.000
Wheel of Fortune	L.	128.000
Word League Soccer	L.	138.000
WWF Wrestlingmania	L.	148.000
X-Man Spiderman	L.	128.000
Xardion	L.	148.000
Yoshie Cookie		Telefonare
Y's 3	L.	128.000
Zelda 3	L.	128.000

STAR WARS L. 128.000
SUPER MARIO KART L. 118.000

SUPER KICK-OFF L. 100.000
PER SUPERFAMICOM

NOVITÀ !
JOYPAD L. 38.000

NEO-GEO

COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE
L. 549.000

GIOCHI NEO-GEO

3 GOUNT BOUT WRESTL.	L. 399.000
ART OF FIGHTING	L. 399.000
BLUES JOURNEY	L. 139.000
BURNING FIGHT	L. 199.000
CROSSED SWORD	L. 199.000
CYBER - LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L. 199.000
FATAL FURY	L. 419.000
GHOST PILOT	L. 139.000
JOY JOY	L. 99.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
NINJA COMBAT	L. 139.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L. 169.000
SENGOKU	L. 169.000
SENGOKU II	L. 399.000
SOCCER BRAWL	L. 169.000
THE SUPER SPY	L. 129.000

DISPONIBILE !
WORLD HEROES II
L. 449.000

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.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

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

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.

OFFERTE del MESE

ALEX KIDD	L.	49.000
ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ART ALIVE - DISEGNO	L.	39.000
ATOMIC ROBOKIT	L.	39.000
BACK TO THE FUTURE-SCART	L.	69.000
BAD O MAN (JAP)	L.	39.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE SQUADRON (USA)	L.	39.000
BLOCK - OUT	L.	29.000
BONANZA BROS	L.	49.000
CRENOBYL	L.	59.000
CRING	L.	49.000
CYBER BALL	L.	49.000
DAHNA	L.	49.000
DARIUS II	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	69.000
DARWIN IN 4081 (JAP)	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKET (JAP)	L.	69.000
DECA ATTACK	L.	49.000
DJ BOY	L.	39.000
DONALD DUCK-QUACKSHOT	L.	49.000
DRAGONS FURY	L.	69.000
FANTASIA W. DISNEY	L.	59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L.	39.000
FATAL REWIND	L.	49.000
FERRARI F1-HERO	L.	69.000
FIGHTING MASTER (JAP)	L.	79.000
FIRE SHARK	L.	49.000
FLICKY	L.	49.000
FORGOTTEN WORDS	L.	49.000
F-Z AXIS	L.	39.000
GLEY LANCER (JAP)	L.	29.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
HEAVY NOVA	L.	59.000
HEAVY UNIT	L.	39.000
HIDDING BALL	L.	39.000
HI-SCHOOL SOCCER	L.	49.000
JEWEL MASTER (JAP)	L.	39.000
JUNCTION	L.	29.000
LEYNOS (JAP)	L.	29.000
MAGIC BOY	L.	39.000
MAGICAL HAT	L.	29.000
MASTER OF MONSTER	L.	49.000
MEGAPANEL - TETRIS	L.	49.000
MIDNIGHT RESISANT	L.	59.000
MIKE DICTA FOOTBALL (USA)	L.	59.000
PHELIOS (JAP)	L.	39.000
POWER BALL	L.	39.000
RAIDEN TRAD	L.	39.000
RAINBOW ISLAND	L.	69.000
RAMBO III	L.	59.000
RASTAN SAGA 2	L.	39.000
RUMARK (JAP)	L.	49.000
SAINT SWORD	L.	49.000
SD VARIS	L.	49.000
SHADOW DANCER	L.	59.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	59.000
SHOVE IT (USA)	L.	39.000
SONIC	L.	39.000
SPACE GOMOLA	L.	49.000
SPACE HARRIER II	L.	39.000
SPIDERMAN	L.	49.000
STEEL EMPIRE	L.	39.000
STORMLORD	L.	39.000
SUPER SMASH TV	L.	49.000
SUPER THUNDER-BLADE	L.	59.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
THUNDERFOX (JAP) SCART	L.	49.000
TIGER	L.	29.000
TOE JAM & ERALD	L.	29.000
TOKI	L.	49.000
TROUBLE SHOOTER	L.	29.000
TRUXTON (USA)	L.	59.000
TWINKY TALE	L.	49.000
UNDEDLINE	L.	29.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED (JAP)	L.	39.000
WANI WANI WORLD (JAP)	L.	49.000
WIPERUSH (JAP)	L.	39.000
WONDER BOY 5 SCART	L.	39.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WORSONG	L.	29.000
WRESTLE WRESTLER CATCH 92	L.	49.000
X.D.R. (JAP)	L.	39.000
YOSHI ADV.	L.	29.000
ZERO WING	L.	39.000

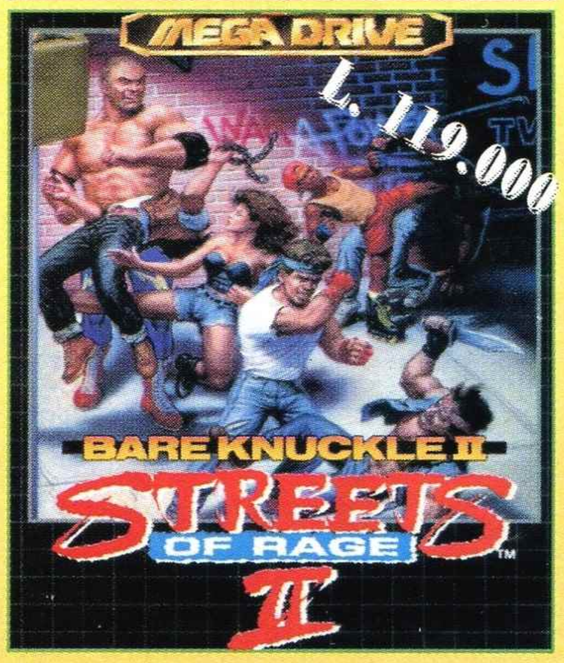
ZOOM - PACMAN	L.	39.000
DOUBLE DRAGON II	L.	49.000
ROAD RUSH	L.	49.000
INTERNAT. HOCKEY	L.	49.000
CALIFORNIA GAMES	L.	49.000
TERMINATOR	L.	59.000
DICK TRACY (PAL)	L.	59.000
GHOSTBUSTER (PAL)	L.	59.000
M.JACKSON MOONWALKER (PAL)	L.	59.000
LAST BATTLE (PAL)	L.	59..000
TURBO OUT RUN	L.	59.000
G-LOC (SIMUL. VOLO)	L.	69.000
THUNDERFORCE III	L.	69.000

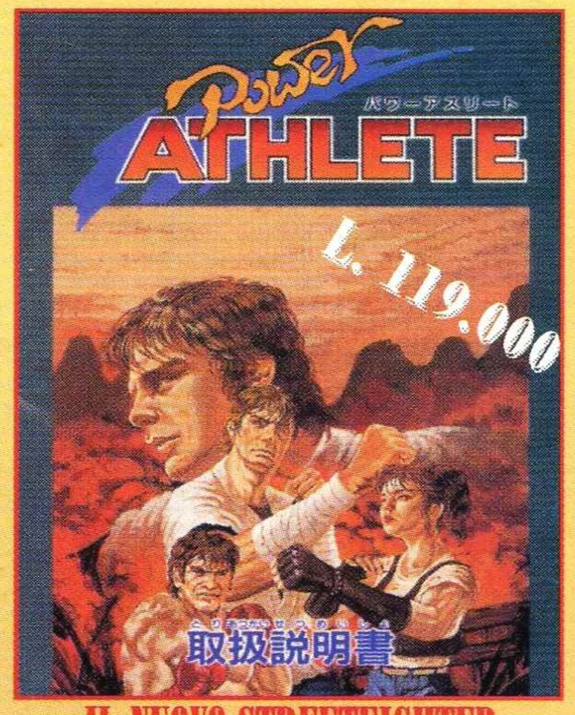
* OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

007 JAMES BOND (USA)	L.	119.000
688 ATTACK SUB	L.	99.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L.	149.000
AFTERBURNER II	L.	79.000
ALIENS 3	L.	89.000
AMAZING TENNIS	L;	119.000
AMERICAN GLADIATOR (NOVITA')	L.	129.000
ANDREA AGASSI TENNIS	L.	99.000
AQUATIC GAMES	L.	89.000
ABRAMS BATTLE TANK (USA)	L.	99.000
BATMAN RETURN	L.	99.000
BATMAN REVENGE OF JOKER	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	119.000
BIO HAZZARD (USA)	L.	99.000
BLASTER MASTER 2		TELEF0N.
BUBSY (PAL)	L.	119.000
BULLS VS BLAZER	L.	129.000
CADASH	L.	89.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CHESTER CHEETAH (TAZMAN.2)	L.	129.000
CIKI CIKI BOY	L.	89.000
COOL SPOT (GENESIS)	L.	119.000
COOL SPOT (PAL)	L.	119.000
CRUE BALL	L.	99.000
CYBORG JUSTICE (USA)	L.	119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L.	129.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DOLPHIN ECCO	L.	99.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	119.000
EX-MUTANT	L.	89.000
FATAL FURY	L.	139.000
FINAL BLOW BOX	L.	69.000
FLASHBACK (GENESIS)	L.	139.000
FLASHBACK (PAL)	L.	139.000
FLINSTONE	L.	99.000
GADJET TWINS	L.	119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L.	69.000
GEMFIRE	L.	119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L.	99.000
GLOBAL GLADIATOR	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GOLDEN AXE III	L.	119.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
GRAND SLAM TENNIS	L.	89.000
GREAT WALDO (USA)	L.	89.000
HIT THE ICE	L.	99.000
HOME ALONE	L.	89.000
HUMAN (NOVITA' ATTESISSIMA)	L.	129.000
INDIANA JONES (USA)	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS-GRAND SLAM	L.	99.000
JEOPARDY	L.	119.000
JOE MONTANA FOOTBALL II	L.	59.000
JORDAN VS BIRD	L.	69.000
KICK BOXING	L.	119.000
KID CHAMALEON	L.	49.000
KING OF THE MONSTER	L.	119.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L.	119.000
LEADERBOARD GOLF	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L.	89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L.	99.000
M. ALI BOXING '93	L.	119.000
MARBLE MADNESS	L.	79.000
MARVEL LAND	L.	69.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L.	99.000
MEGALOMANIA (PAL)	L.	119.000
MONOPOLI	L.	99.000
MUAMED ALI BOXING CHAMPION (USA)	L.	99.000
MUTANTLEAGUE FOOTBALL		TELEFON.
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L.	99.000
NINJA TURTLES (JAP)	L.	99.000
NHLPA HOCKEY'93	L.	119.000
OUT OF THIS WORLD (PAL)	L.	119.000
OUTLANDER	L.	99.000
OUTRUN 2091-AUTO	L.	99.000
PAPER BOY	L.	79.000
PGA TOUR GOLF 2	L.	119.000
PHANTASY STAR III (USA)	L.	119.000
PIGSKIN FOOTBALL (USA)	L.	119.000

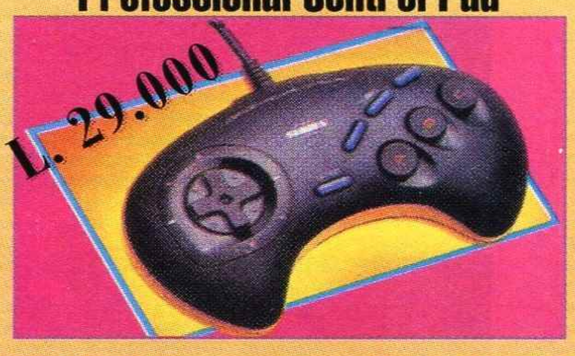
ADATTATORE EURO-JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000





IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

Professional Control Pad



POPOLOUS	L.	69.000
POWER ATHETE (JAP)	L.	129.000
POWER MONGER	L.	99.000
PREDATOR II	L.	79.000
RBI '93 BASEBALL	L.	99.000
RISKI WOOD	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	99.000
ROGERS C. BASEBALL (USA)	L.	109.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L.	119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST II (USA)	L.	119.000
SHIKINJO - SHANGAI	L.	79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L.	119.000
SONIC 2	L.	89.000
SPEEDBALL 2 (PAL)	L.	119.000
SPLATTER HOUSE 3-NOVITA'	L.	119.000
STARFLIGHT (USA)	L.	89.000
STEEL TALOONS (USA)	L.	99.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	69.000
STREET OF RAGE 2	L.	119.000
STRIDER II	L.	119.000
SUMMER CHALLENGE	L.	119.000
SUNSET RIDER (PAL)	L.	119.000
SUNSET RIDER (USA)	L.	119.000
SUPER HIGH IMPACT	L.	89.000
SUPER HQ AUTO	L.	79.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L.	89.000
SUPERMAN - SCART	L.	99.000
T2 TERMINATOR 2 ARCADE GAME	L.	99.000
TALE SPIN	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKETBALL	L.	99.000
TECNOCOP	L.	69.000
TECNO CUP '93 - SOCCER	L.	99.000
THE SIMPSONS	L.	89.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L.	119.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L.	119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L.	119.000
TRASIA	L.	69.000
TURTLES - SCART	L.	99.000
TYRANTE-MEGA LO MANIA (USA)	L.	119.000
TWIN HAWK (USA)	L.	79.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	89.000
WARP SPEED	L.	99.000
WARSONG STRATGY ING. (USA)	L.	89.000
WAYNES WORLD	L.	119.000
WINGS OF WAR (USA)	L.	79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L.	99.000
WORLD OF ILLUSION-STARS TOPOLINO &PAPERINO	L.	99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	89.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L.	119.000

PRO-STRIKER (CALCIO)
L.119.000
PRO-STRIKER (INT. 4 JOYPAD)
L. 69.000
NOVITÀ
KICK-OFF L. 129.000

UNIVERSAL MEGADRIVE + SONIC
NOVITÀ ASSOLUTA !
MEGADRIVE JAPAN PAL +SCART + GENESIS USA. DOTATO DI SELETTORE ESTERNO CHE PERMETTE DI SELEZIONARE QUALE MODALITÀ USARE.
L. 288.000

MEGADRIVE SCART
L. 248.000

MEGADRIVE GENESIS + STREET OF RAGE II
L. 298.000

l'autorizzazione diretta della Sega, che, secondo voci, sembra giocare in modo troppo pesante. Come tutti sapete, occorre versare alla grande "S" un mucchio di quattrini per acquistare la licenza al fine di produrre giochi per Mega Drive, e qualcuno sta cominciando a chiedersi che senso possa avere tutto ciò. La Sega (come la Nintendo, del resto), ha la facoltà di porre il veto a tutti i giochi che non ritiene qualitativamente convincenti. Alcuni sviluppatori, invece, sostengono che il controllo riguardi anche (e soprattutto) il concept dei giochi stessi: numerosi progetti vengono stroncati dai giapponesi perché ritenuti "potenzialmente deboli". Vi pare giusto? Non è un caso che la maggior parte dei giochi originali e innovativi escano per computer... Si prepara un ammutinamento generale da parte delle software house?

*** La Interplay ha acquistato i costosissimi diritti per realizzare la versione videoludica di quello che potrebbe trasformarsi tra non molto in un film da budget ultramiliardario: si tratta di Robocop versus Terminator, un altro cross-over sul genere di Alien versus Predator. Il gioco verrà lanciato per tutte le macchine Nintendo il prossimo ottobre. L'Interplay ha ormai raggiunto un'ottima popolarità con grandissimi giochi quali Another World, Lost Vikings. Imminente è il lancio di Lord of the Rings per Super NES.**

MA LO SAPEVATE CHE...

*** ...È in arrivo Bart's Nightmare per Mega Drive? E lo sapevate che è imminente Joe Montana Football III su Sega CD? E Dungeon Master, e Young Indiana Jones sempre su CD? Beh, adesso potete raccontarlo ai vostri amici.**

*** ...Lo spara-e-fuggi della Compile per Mega CD ha almeno sei nomi differenti? Denin Aleste, Ninja Aleste, Electric Ninja Aleste, Electric Aleste, Robo Aleste, Nabunaga's and His Force? Demenziale.**

*** ...Ma non è finita! La versione europea per Mega Drive, Master System e Game Gear di Populous 2, che uscirà a giugno sotto etichetta Virgin, si chiamerà Two Tribes.**

*** ...Quello che oggi chiamiamo Game Gear avrebbe dovuto chiamarsi invece Micro Drive. Cosa ne pensate? A volte la vita riserva grandi sorprese.**

*** ...La Hudson sta lavorando alla versione per PC Engine Duo di John Madden Football.**

*** ...Michael Jackson, il camaleontico folletto miliardario che nel tempo libero canta, ha recentemente eseguito una serie di performance a Tokio, durante il solito concerto del solito tour mondiale. Il nostro amicone Sonic (sotto le spoglie di un tarpano obesissimo travestito da porcospino) ha colto l'occasione per salutare il noto cantante. I due si stimano a vicenda, e non si esclude, in futuro, una collaborazione videoludica. Che ne direste di un Moonwalker vs Sonic?**

*** ...Il Mega Drive ha venduto qualcosa come**

SUPER NES NEWS

Finalmente la Capcom si è decisa! Stiamo parlando del GdR più galattico della storia. *Dragon Knight: Breath of Fire*, del quale abbiamo parlato il mese scorso: potrebbe uscire in versione inglese entro settembre. Si tratta di un massiccissimo gioco di ruolo molto arcade che vanta dodici Megabit, una battery back up da 64K, nonché una serie di animazioni spettacolari. In Giappone ha suscitato perfino più scalpore di *Street Fighter 2*, ma si può? Il gioco è semplicemente enorme, e ora che la versione americana è in via di sviluppo, non possiamo che prepararci a interminabili notti insonni...

Breath of Fire (Capcom)

Natale: ecco quando potremo mettere le mani sul fantastico *Lemmings 2* che la Psygnosys sta realizzando per il sedici bit Nintendo. Pare inoltre che il gioco sarà compatibile con il Power Mouse, come *Troddlers*, *King Arthur's World* e pochi altri. I simpaticoni della Hudson Soft stanno lavorando a una nuova versione calcistica, mentre la Taito ha intenzione di convertire il favoloso *Hat Trick Hero 2*. Drastico. La Konami sta lavorando alla versione Nintendo del discreto *Sunset Riders*, già uscito per MD e recensito il mese scorso. La Takara è scatenata come una salamandra ai ferri e ha annunciato una serie di conversioni radicali distruttive per Super NES: *Art of Fighting* (16 Megabit), *Fatal Fury 2* e *King of the Monsters 2* usciranno tra luglio e settembre, probabilmente anch'essi in formato sedici o dodici bit. In arrivo dalla Sunsoft (*Death Valley Rally*, tra gli altri) *World Heroes* (Sunsoft, 12 Mbit), conversione diretta dal discreto gioco della Alpha Densi per Neo Geo. Si parla addirittura di *Viewpoint*... Dalla Masiya (*Ranma 1/2*, *Valken*) è in arrivo una nuova simulazione di wrestling, tale *Japan Pro Wrestling*, 16 Mbit di cattiveria sul ring. *International Tennis* della Imagitec è una simulazione dell'omonimo Sportivo compatibile con l'adattatore multiplo, come già era successo per *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*. Oltre all'attesissimo *Mortal Kombat* che uscirà ad agosto, la Acclaim sta dando i tocchi finali a un ennesimo gioco ispirato ai drastici *The Simpsons*. Il protagonista del gioco sarà il mitico Homer "datemi una birra" Simpson, dopo Krusty e Bart stesso. La Virgin lancerà il prossimo Natale la conversione di *Spot: The Quest for Coolness* anche per Super NES. Amate i picchiapicchia e siete disperati? Avete tutta la mia comprensione: ce ne sono in giro così pochi, insomma, una persona che lavora e studia tutto il giorno, arriva a casa stanco, vuole pestare virtualmente qualcuno e non trova nemmeno un picchiaduro... Pazzesco. Fortunatamente la Tecmo ha pensato a tutti voi, con una nuovissima versione di *Ninja Warriors* (a.k.a. *Ninja Gaiden*), già uscito per Lynx, MD, Amiga, NES, ecc. Novità rispetto alle versioni precedenti? Beh, intanto sedici Megabit di gioco non sono bruscolini, e, ridendo e scherzando, *Super Ninja Gaiden* (questo sembra essere il titolo) si annuncia estremamente drastico...

USCITE GAME BOY

* Batman	Konami	Azione
* Battle Ping Pong	A. Sammy	Sportivo
* Darkwing Duck	Capcom	Azione
* J. Connors Tennis	Ubi Soft	Sportivo
* Race Drivin'	THQ	Sportivo
* Speedy Gonzales	Sunsoft	Azione
* Top Rank Tennis	Nintendo	Sportivo

USCITE GAME GEAR

EUROPA

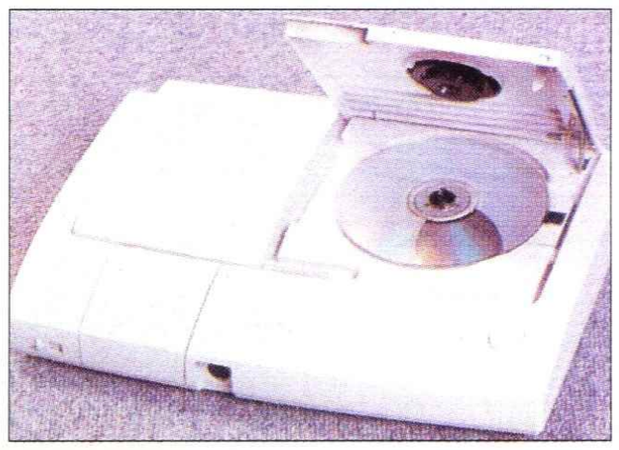
* Global Gladiators	Virgin	Azione/Piattaforme
* T 2: The Movie	Virgin	Azione
* Two Tribes	Virgin	Strategia
* WWF: Steel Cage	Acclaim	Sportivo

GIAPPONE

* Hyper Baseball	Sega	Sportivo
* Puyo Puyo	Sega	Rompicapo
* Shining Force	Sega	GDR

JAPAN 1 ED ECCOVI IL NUOVO DUO!

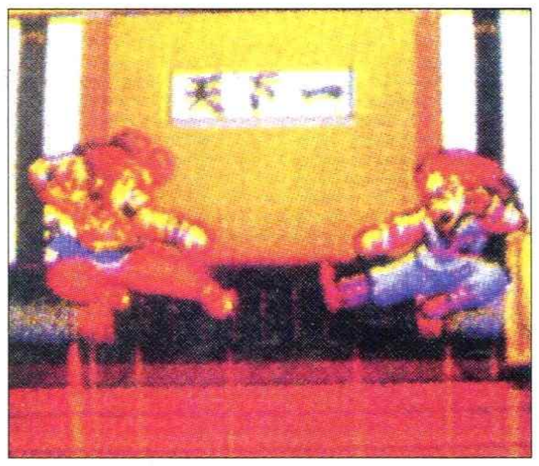
In attesa della console a 32 bit della Nec, che uscirà a settembre (1993, of course), eccovi il nuovo Duo, battezzato Duo-R. La console presenta, come nel caso del Mega CD 2, semplici differenze estetiche rispetto alla versione precedente (PC Engine Duo o Turbo Duo, come è chiamato in USA): ha dimensioni più contenute e uno scintillante colore bianco avorio. È stato depauperato dell'uscita per le cuffie e del controllo volume, ma la linea ora è molto più areodinamica e bombata (sembra il cofano di una Toyota Celica Turbo, wow). Non si esclude un lancio ufficiale americano ed europeo. Non sarebbe senz'altro una cattiva idea... La cosa più interessante della nuova macchina Nec (diciamo semi-nuova, via), è il prezzo, che è stato ridotto considerevolmente (da 60 mila yen a 40 mila), e ora la macchina viene venduta all'equivalente di circa 440 mila lire. Contiamo di trasferirci tutti in Giappone entro la fine dell'anno. Chi ci ama, ci segua.



SUPER DEFORMED ART OF FIGHTING

S. FAMICOM 10 MBIT
CULTURE BRAIN
PICCHIADURO
1/2
NON PERVENUTA

Ma non è finita! Dai creatori dello sconcertante *Golden Fighter*, un gioco che è già un mito: una parodia dei picchiaduro! Il gioco è strapieno di mosse segrete demenziali, armi e colpi proibiti, vanta oltre tredici stage e sembra carinissimo...



Ma sei un tarpano!

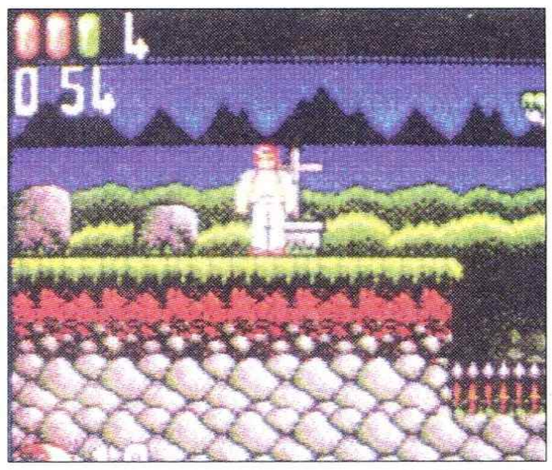
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

S.NES 12 MBIT
JVC
AZIONE
1
SETTEMBRE '93

Ed eccovi in esclusiva la prima immagine di *Super Empire Strikes Back*, il seguito del tie-in del 1992, *Super Star Wars*. Programmato dalla LucasArts e distribuito dalla JVC, *SESB* vanta ben 12 Mbit ed è il primo gioco che sfrutterà il Mode7 in maniera radicalmente nuova, almeno così assicurano gli yankee. Il gioco non contiene alcun chip acceleratore, ma la LucasArts sostiene che sarà possibile volare con Luke Skywalker a una velocità quasi doppia rispetto al primo episodio. Lo scontro con Darth Vader è ormai imminente...

GAMEGEAR NEWS

Dopo il bellissimo *Defender of Oasis*, probabilmente il migliore GdR apparso su un portatile assieme a *Zelda* e pochi altri, la Imagitec (che è impegnata, tra l'altro nella programmazione del seguito di *The Humans*) tenta il raddoppio con *Daemonsgate*, un gioco che è già leggenda. Oltre ottomila schermi e 150 personaggi sono semplicemente alcuni dei dati tecnici che condiscono il classico gioco di ruolo fantasy con prospettiva 3/4. Pare che il *Daemonsgate* vanterà quattro Megabit (come i due titoli citati), la classica batteria di back-up e l'opzione per il gioco simultaneo a due giocatori, grazie al cavetto apposito. Dopo quattordici mesi di programmazione, *Daemonsgate* è pronto a sconvolgere tutte le classifiche (e tutti i portafogli) ed è la risposta della Sega a *Zelda* per GB. Qualche altro titolone? Beh, 1-2-3: *Dracula* (Sony), *Mortal Kombat* (Acclaim), *Desert Strike* (Domark, vedi box), *Last Azione Hero* (Sony), *Cliffhanger* (Sony) *Team Williams GP* (Domark)... Bastano?



Dracula su Game Gear: attenti ai vampiri!

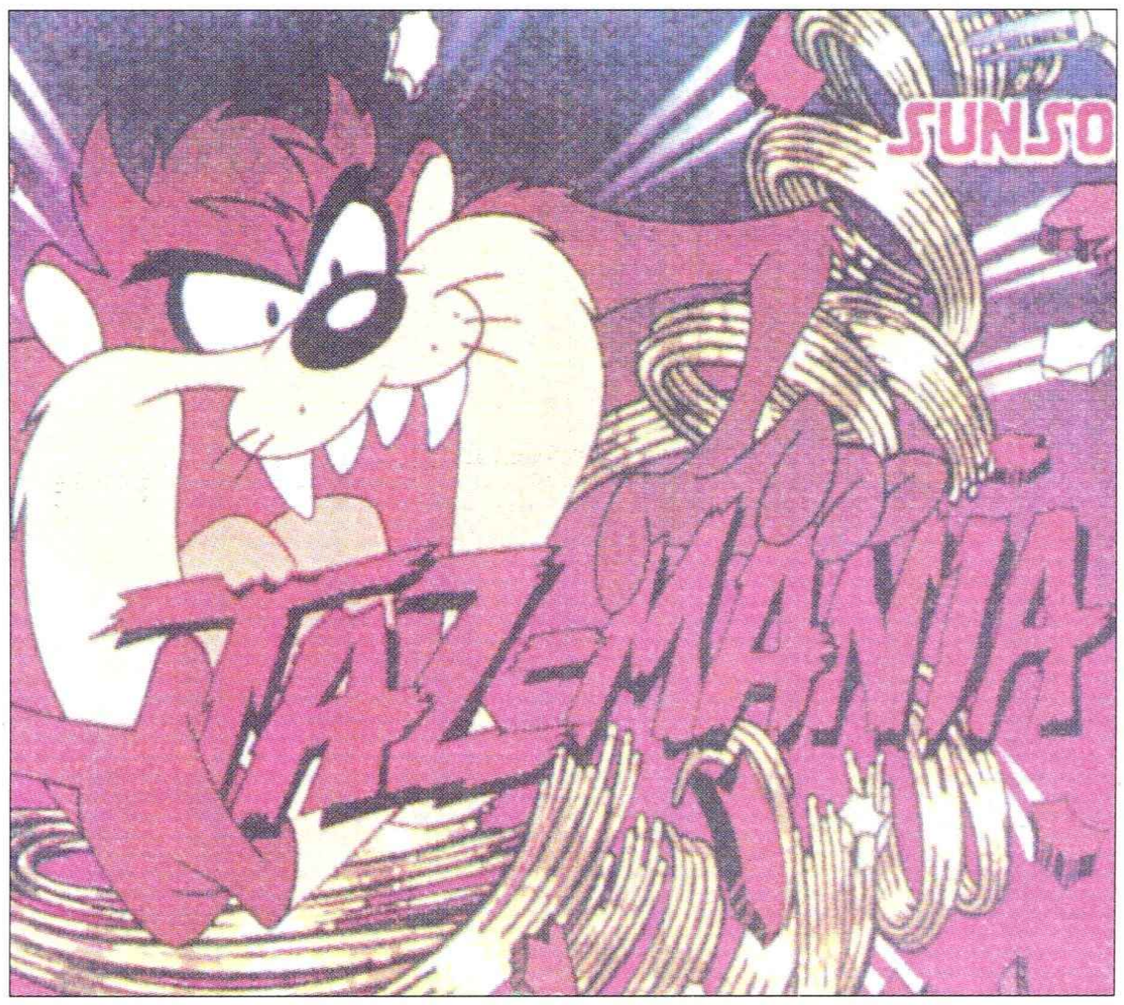
USCITE SUPER NES

GIAPPONE

* Thomas The Tank Engine	THQ	Azione	8Mbit
* Doraemon: World of Fairies	Epoch	Piattaforme	4Mbit
* Actraiser II	Enix	Arcade/Avv.	8 Mbit
* Kitaro's Avventura	Bandai		8 Mbit
* Goof Troop	Capcom	Azione/Avv.	8 Mbit
* Equinox	Sony	Azione/Avv.	8 Mbit
* Taz-Mania	Sunsoft	Azione	8Mbit

AMERICA/EUROPA

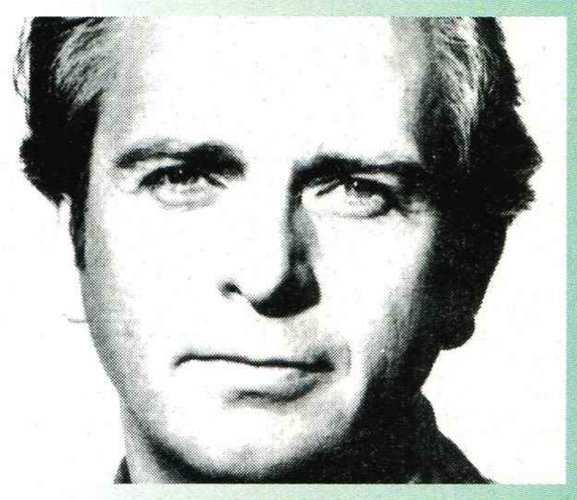
* The Avventuras of BOB	EA	Azione	8Mbit
* Mario is Missing	Mindscape	Educativo	4Mbit
* Top Gear 2	Kemco	Sim.Guida	8Mbit
* Jaguar XJ220	JVC	Sim.Guida	8Mbit
* The Humans	Gametek	Rompicapo	8Mbit



quattro milioni di unità in Giappone, superando il Super Famicom che è assestato attorno ai tre milioni e ottocentomila pezzi. Uno a zero, palla al centro.

***...Chuck Rock della Core Design ha venduto qualcosa come 400 mila pezzi in tutta Europa.**

***...Dopo i Guns'n Roses, anche U2 e Peter Gabriel (ex leader dei Genesis, e non è un caso) saranno i protagonisti digitali della serie Make Your Own Video per Sega CD, che, lo ripetiamo, in America continua ad andare fortissimo...**



***...La Nintendo e la Sega hanno investito (e investiranno) nel 1993 più di 45 miliardi di lire ciascuna in pubblicità? E lo sapete che ci stiamo riferendo SOLO al mercato americano? E lo sapete che...**

***...In Giappone sono stati venduti oltre un milione e duecentomila Bar Code Battler, la console della Tomy che "legge" i codici a barre... Il lancio europeo della console è stato fissato per settembre. Verrà importata anche in Italia grazie alla Giochi Preziosi.**

Ehi, mà, faccio un salto al Bar-Code...

***Eccovi uno scoop, anzi, uno scope. Parliamo ovviamente del Super Scope, il bazooka a raggi infrarossi della Nintendo. Come tutti sanno, la precisione del fucile laser è addirittura Svizzera: inquadrate un avversario e lo stanerete fino all'ultimo pixel. E, in effetti, sembra essere così... Diciamo "sembra" perché pare che i sensori del Super Scope non siano in grado di riconoscere il colore rosso sullo schermo e, di conseguenza, sparando a un avversario amaranto, arancione molto scuro e, appunto, rosso non accade nulla. Il motivo è presto spiegato: il colore rosso permane sullo schermo un tempo maggiore rispetto agli altri, e il sensore non è in grado di**

NEW

MARPES®

PRESENTA

MARgame®

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

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

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

GAMEBOY

+ gioco in omaggio

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Bram Stoker's Dracula • Chuck Rock • Lethal Weapon • NFL Quarterback Club • Spiderman 3 • Empire Strikes Back • Indiana Jones Crusade • Jimmy Conners Tennis • Robin Hood • Speedy Gonzales • Super Dodge Ball • Bomber Boy • Qix • Aerostar • Asteroids • Bart Simpson • Battletoads • Blades Of Steel • Boomer's Adventure Asmik • Boxxle • Castelvania • Chase H.Q. • Choplifter • Contra Spirit • Ecc.

169.900

MEGADRIVE

SCART - RGB + gioco in omaggio

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Alien vs. Predator • Batman Revenge Of Joker • Double Dragon 3 • NBA All Star Challenge • Sylvester & Tweety • Tiny Toons Adventures • Young Indiana Jones • Bart Simpson's Nightmare • James Bond 007 • King Of Monsters • Shinobi 3 • X-Men • Amazing Tennis • American Gladiators • Bram Stoker's Dracula • F-15 Strike Eagle 2 • Hook • Strider 2 • XDR • Crack Down • Darius • Mickey Mouse - Fantasia • Monster Hunter Yoko • Super Hang-On • Vapor Trail • Zoom • Battle Squadron • Bonanza Bros • Dark Castle • Ecc. ecc. ecc.

279.000

GAMEGEAR

con schermo a colori

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Bram Stoker's Dracula • Hook • Holyfield Boxing • Home Alone • Rampart • Super Off Road • Bart Simpson Vs. World • Humans • Spiderman • Strider 2 • Terminator 2 • WWF Wrestlemania Steel • Woody Pop • Galaga 91 • Olympic Gold • Pengo • Chessmaster • Junction • Out Run • Space Harrier • Super Golf • Super Monaco G.P. 2 • Donald Duck • Joe Montana Football • Sonic 2 • Ecc. ecc.

199.900

FLOPPERIA®

S.r.l.

599.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Cyber Lyp • League Bowling • Nam 75 • Puzzled • Baseball Star Pro • Blue's Journey • Magician Lord • Ninja Combat • Riding Hero • Super Spy • Top Player Golf • Alpha Mission 2 • Burning Fight • Ghost Pilot • King Of Monsters • Robo Army • Sengoku • Super Baseball In 2020 • Baseball Star Pro 2 • Crossed Swords • Eight Men • Fatal Fury • Football Frenzy • Last Resort • Mutation Nation • Ninja Commando • Soccer Brawl • Trash Rally • King Of Monsters 2 • Ecc. ecc. ecc. ecc.

con cavo SCART-RGB

NEOGEO

299.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Super Aquatic Games • Football Fury • Alien 3 • Batman Revenge Of Joker • Acclaims World Cup Soccer • Bram Stoker's Dracula • Daffy Duck & Marvin • Doomsday Warrior • Musha • NFL Football • Superman • Tazmania • Terminator 2 • Aerobiz • Alien vs. Predator • American Gladiators • Batman Returns • Dragon's Lair • Fatal Fury • Guerilla War • Super Turrican • Terminator 2 Arcade • Tiny Toons Adventures • Tom & Jerry • Humans • Kawasaki Caribbean • Kendo Rage • Star Trek: Next Generation • Super Empire Strikes Back • Dungeon Master • Actraiser • Big Run • Xardion • Area 88 - Un Squadron • Hyper Zone • Soul Blader • Super Bowling • Ecc.ecc.

SUPERNES

259.900

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Awesome Golf • Baseball Heroes • Block Out • Electrocop • Gauntlet • Ishido • Klax • Rygar • Shangai • Xybots • Checkered Flag • Chip's Challenge • Crystal Mines 2 • Gates Of Zendocon • Ms. Pacman • Pacland • Rampage • Road Blasters • Robo Squash • Scrapyard Dog • Stun Runner • Tournament Cyberball • Turbo Sub • Xenophobe • Zarlor Mercenary • A.P.B. • Basketbrawl • California Games • Hard Driving • Hockey • Ecc. ecc. ecc.

con cavo SCART-RGB

LYNX II

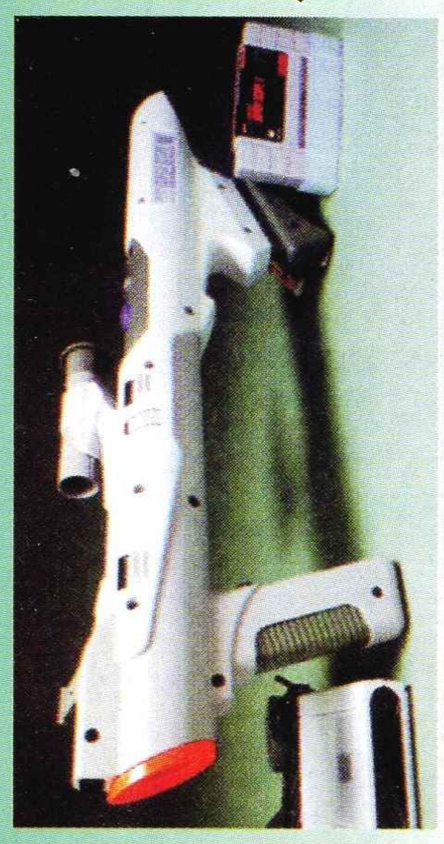
Flopperia Mail • Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

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

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

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804



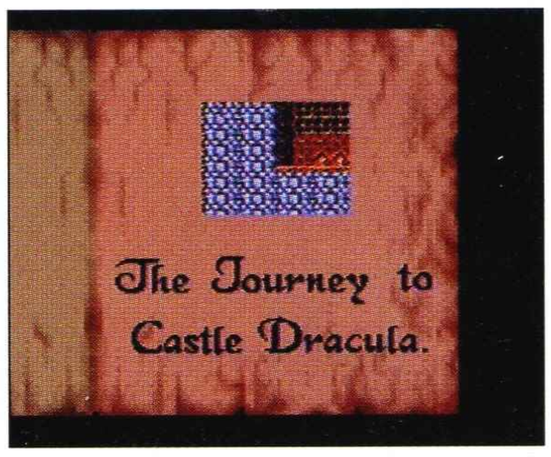
accorgersi di questo particolare e rimane ingannato. Fatto sta che tutti i tarpani rossi che appaiono su schermo sono potenzialmente invulnerabili...

ANCORA MARIO SUL SUPER NES!!!

Per la serie STOP THE PRESS!, eccovi un'altra notizia radicale distruttiva. Il rumore che circolava già da tempo nel settore si è trasformato in realtà: i primi tre episodi di *Mario* apparsi su Nes usciranno anche su una cart per Snes, a Luglio (parliamo del Giappone, of course). Abbiamo detto tre, ma in realtà i giochi sono quattro: *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros* II (LA VERSIONE GIAPPONESE!), *Super Mario Bros III* nonché *Doki Doki Panic*, che non è altro che il *Super Mario Bros II* come lo conosciamo tutti noi, ed è il titolo giapponese della versione americana. Confusi? Naaah!Ah, pare che *Super Mario World V* uscirà SOLO su CD-ROM, il prossimo anno...

DRACULA

Vampiri e paletti di frassino su Super NES grazie a questa splatterosa versione di *Dracula* programmata dalla Psygnosis e pubblicata sotto etichetta Sony. *Bram Stoker's Dracula* è fondamentalmente un arcade a scorrimento orizzontale che ricorda *Castlevania*, ma sembra molto più gore. Grafica eccellente per un gioco che potrebbe lasciare il segno... Sul collo.

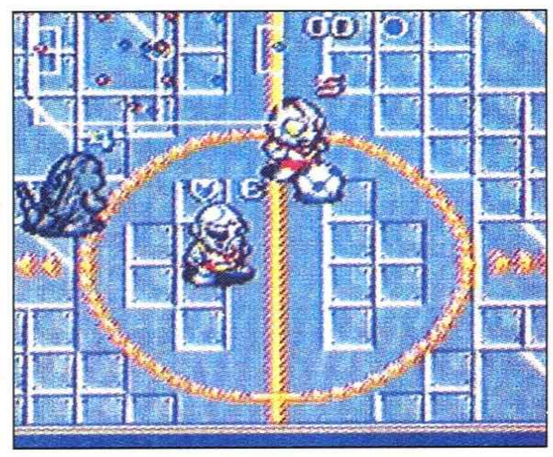


UNA TRIBU' CHE BALLA!

Un grande ritorno! Eccovi di seguito tutta una serie di notizie cattivissime che miscelano comics, film, videogiochi con la stessa abilità con cui Yoshi si mangia mele e biscottini. La Fox ha tutta l'intenzione di cominciare le riprese dell'improbabile *Alien vs Predator* ispirato non già al terribile gioco della Activision (39%, GP 16), ma ai favolosi fumetti della Dark Horse, tradotti anche in patria dalla Play Press. E così come la Activision ha preceduto il film, un altro gioco è già uscito anticipando un'omonima pellicola... Si tratta di *Barbie Fashion*, uscito recentemente per Game Boy. La Abrams Gentile Enterteinment ha l'intenzione di girare un film animato ispirato alle tristi vicende della bambolina più insopportabile del pianeta. Deleterio. Francis Ford Coppola si avvicina al mondo dei fumetti, dopo aver ravanato le sale con il recente *Dracula*. Pare che sia in programma una pellicola ispirata alle avventure del mitico *Dr.Strange*, una sorta di *Mandrake* targato Marvel. Dirige però il figlio, Roman (chi ha detto Polanski? Fuori!) Coppola. E a proposito di Marvel: anche i Fantastici Quattro avranno l'onore di un film tutto loro, diretto dal celeberrimo Max Kleven (chi?). Film low-low-low-budget (4 milioni di dollari, praticamente niente) realizzato dalla Roger Corman's Concorde Pictures e la Neue Constantin Prod., una compagnia tedesca. Ci sarà da ridere. O da ridire? Boh. Intanto il buon John Goodman sarà nientepopodimeno che *Fred*, nel colossale *The Flintstones*. Attesissima Sharon *Basic Instinct* Stone nel ruolo di *Wilma*. Sembra incredibile, ma è vero, comunque il titolo è già uscito mesi fa. Ritardatari. Tim *Batman* Burton potrebbe essere scelto per dirigere la versione cinematografica del celebre manga *May the Psychic Girl*, prodotto dallo stesso Burton (il film, non il manga!). È attesissimo il terzo episodio di *Robocop 3*, sceneggiato nuovamente da Frank *Sin City* Miller (dopo la discutibile prestazione del secondo episodio) e Fred Drekker. Ancora una volta la Ocean ha anticipato tutti con una versione estremamente noiosa delle avventure cibernetiche di un eroe del nostro tempo. Viva i cliché. È purtroppo uscito in America il terzo episodio delle Tartarughe più odiate del mondo, e temo che dovremo sorbirci altri tie-in ispirati. Chiudiamo con una notizia che ripiglieremo abbondantemente: il buon Arnold sembra intenzionato a rimettersi gli occhiali da sole... *T3* on the way? Intanto, è stato confermato che il buon James *Terminator* Cameron dirigerà il film dedicato all'Uomo Ragno, *Spiderman*, come lo conoscono a Detroit. Già annunciata la versione per Sega CD, che sembra essere a buon punto, e che potremo vedere entro un paio di mesi.

SUPER DEFORMED SOCCER

Eh, sì, ci mancava proprio: un altro giochillo con personaggi super deformed. Per la definizione esatta vi rimando al primo della serie di speciali sui manga che potrete leggere a pagina 34 di GP. Si tratta di un incrocio tra *Soccer Brawl* e *Super Soccer Champ*, quindi è una simulazione del più bel gioco del mondo a scorrimento orizzontale che vanta i personaggi delle serie animate giapponesi. Non manca *S.D. Gundam*, *S.D. Ultraman*, *S.D. Mazinga* e cricca varia. Il gioco si aggiunge alla lunga saga dei super deformed game come *S.D. Volley*, *S.D. Dodgeball* che in Giappone furoreggia per ogni console possibile e immaginabile...



dida 1: L'avreste mai immaginato un calcio con i power-up e mostri finali?
dida 2: E le palle cominciano a girare...

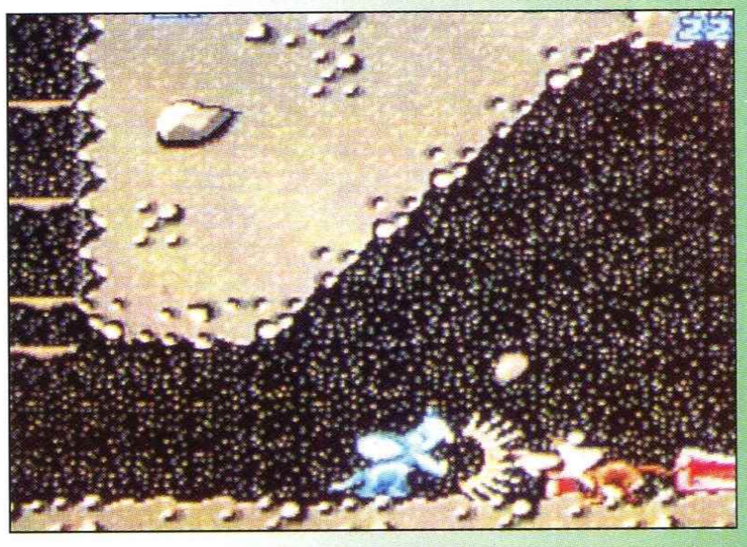
JAPAN 2-IL MARTY PICCHIA DI BRUTTO!

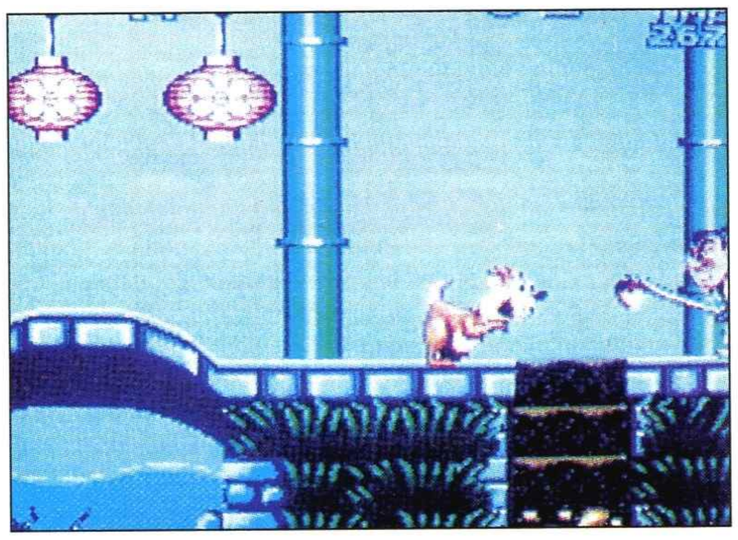
Il Marty, la nuova console CD-ROM della Fujitsu, comincia a ingranare al cubo in Giappone, dove comunque venderebbe a vagonate persino un rasoio elettrico digitale. Scherzi a parte, l'FM Towns "giochereccio" come è stato definito il Marty, è compatibile al 100% con gli oltre 300 giochi già disponibili per la macchina, mentre altri nuovi stanno cominciando a uscire a spon battuto (tra i primi, *Shadow of the Beast II*, *Panzer Division*, *Genocide 2*, in arrivo anche per SNES. Date un'occhiata allo spara-e-fuggi a scorrimento verticale di cui ignoriamo il nome perché ideogrammato, e poi fateci un fischio. A questo punto non possiamo che sperare in un lancio europeo...

(in alto a sinistra) Fra Marty-no campanaro...
(in basso a sinistra)Un console che vi porta su Marty

CLAYMATES

Dopo il favoloso *The Lost Vikings*, la Interplay torna a colpire con le stupende animazioni di*Claymates*. Il protagonista del gioco è Clayton, figlio del professor Putty. L'insigne scienziato è stato rapito da un collega invidioso della sua fama e del suo successo. Clayton ha il prevedibile compito di liberare papi. La peculiarità di *Claymates* sta nella possibilità di trasformarsi in scoiattolo, topolino, uccello, pesce e gatto grazie alla demenziale invenzione del professor Putty, che rende il suo copro plasmabile come il pongo o come quelle cose schifose che si appiccicano ai vetri. Il gioco è un "azione" a scorrimento prevalentemente orizzontale con grafica e animazioni di altissimo livello. Il sonoro vanta una caterva di frasi digitalizzate (*Lost Vikings* insegna) e se devo essere sincero, *Claymates* mi butta troppo bene.

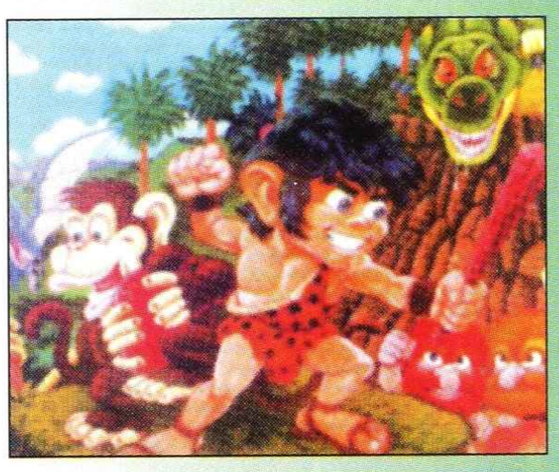


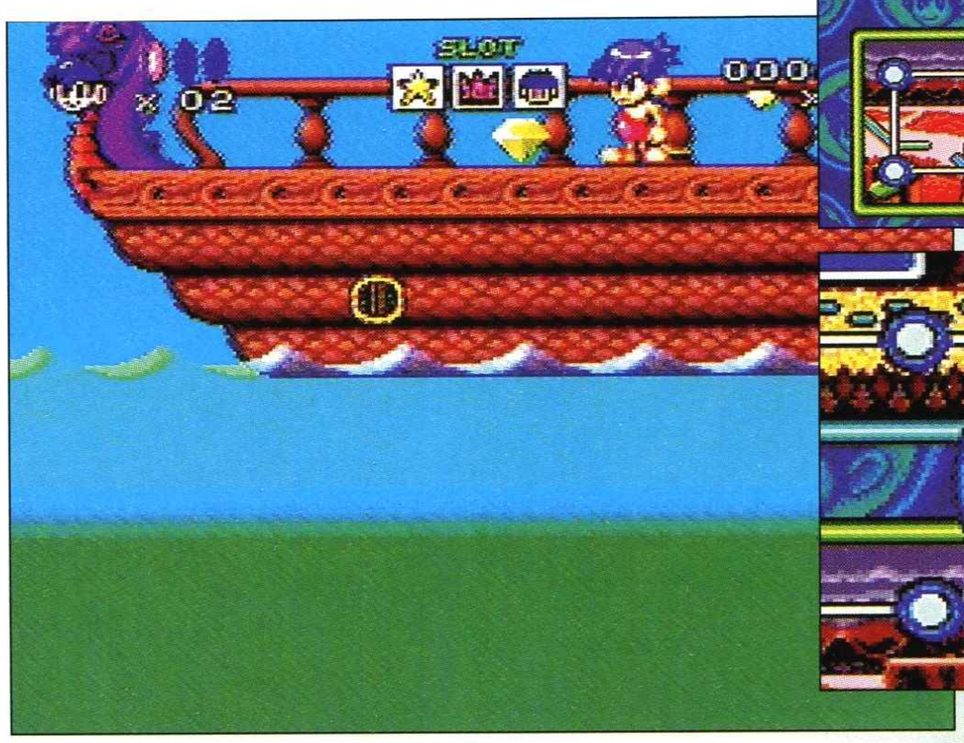


dida1: Come out and clay!
dida2: Io tifo Inter-play...

CONGO'S CAPER

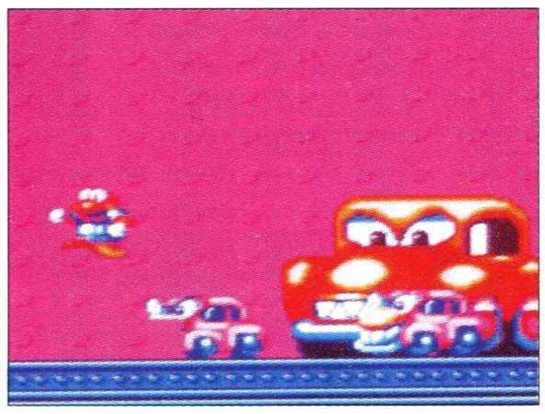
Simile per struttura, grafica e gameplay ad *Avventura Island* (è atteso, tra l'altro, anche il seguito del gioco Hudson), *Congo's Caper* è un preistorico platform ambientato, appunto, ai tempi della pietra, quando il Game Boy non andava a pile, ma ad antracite. Il gioco vanta ben sei livelli suddivisi in 35 sezioni (a cui se ne aggiungono dieci bonus). Grafica carinissima e recensione completa il mese prossimo.





JAMES POND 2: ROBOCOD

Anche il buon Master System si cucca l'altrettanto buon *Robocod*, ancor oggi uno dei giochi a piattaforme più riusciti per Mega Drive. La versione per l'otto bit Sega ha mantenuto tutto il fascino mistico e sensuale della versione a sedici e non vediamo per quale motivo *James Pond 2* non debba essere un grande gioco. La recensione sul prossimo numero di Gippì.

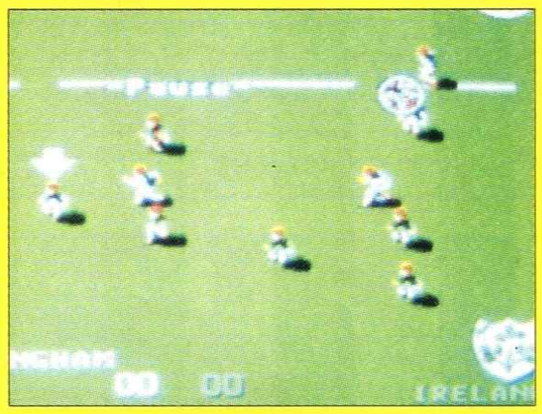


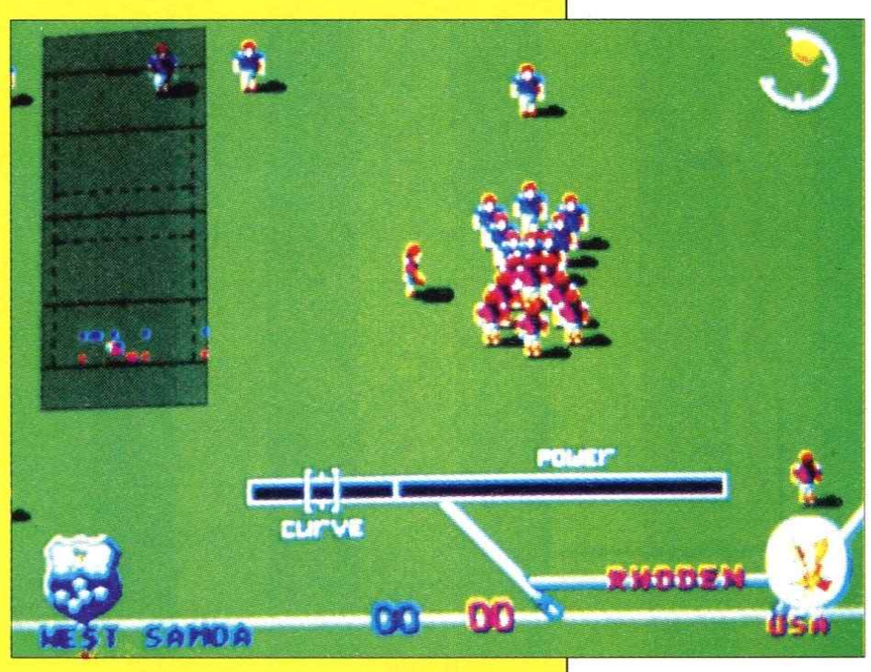
ROCKET KNIGHT AVVENTURA

Si tratta del titolo più ambizioso della Konami. *Rocket Knight* è un nuovo eroe videoludico destinato a imporsi accanto a celebrità del calibro di *Sonic*, *James Pond*, *Bubsy* e cricca varia. Il tizio è una sorta di topastro dotato di super poteri (può volare, nuotare, utilizzare la coda come una quinta zampa, impugnare armi ecc). Lo scopo del gioco è canonico: salvare la solita principessa rapita dal solito idiota di turno. A parte queste banalità, *Rocket Knight Avventura* vanta la grafica più galattica mai vista su un Mega Drive in questo genere di giochi. Powergame in vista?

INTERNATIONAL RUGBY

Sembra *Super Kick Off*, ma al posto della normale "sfera", per usare l'arcaico lessico di Pizzul, c'è un pallone ovale. Chi l'ha allungato? Vecchia. Comunque *International Rugby* sembra giocabile quanto il calcio di cui sopra, quindi eccovi un buon motivo per curarlo da vicino...





FINAL FANTASY AVVENTURA 2

Forse non tutti sanno che la Square (City Square? No, acqua) è una delle tre software house più importanti del Giappone. Mai sentita? Diciamo che è specializzata in giochi di ruolo, genere che nel paese dei kamikaze è spesso sinonimo di "videogiochi". L'ultima fatica di cotale software house è il prevedibilissimo seguito di *Final Fantasy*. Il nuovo episodio è quadruplicato in memoria rispetto a quest'ultimo, che vantava solo 4 MBit. Per la serie "viva l'originalità", *FFA2* presenta l'abituale prospettiva, l'abituale grafica, l'abituale struttura di gioco... Ah, no, però una novità sembra esserci: i combattimenti e le situazioni non sono tutte preordinate e preprogrammate, ma sono randomizzate e si svolgono in tempo reale. Basterà questo a sconvolgere i fan?

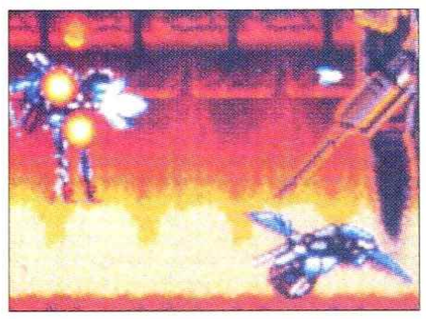
dida1: Tutti in fila indiana! dida2: Zelda, questa sconosciuta.•••

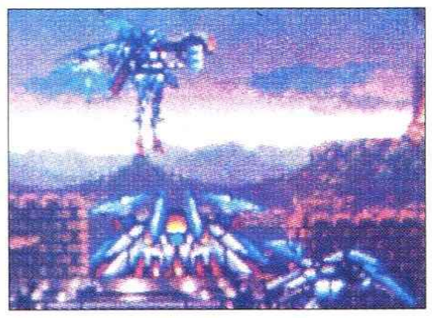
QUI NEO GEO!

La SNK sta picchiando duro, ultimamente! Dopo aver raggiunto una discreta quota di vendite in America e Giappone, il SEDICI bit più cattivo del globo si appresta a colpirci di striscio con una serie di giochi D-R-A-S-T-I-C-I! Innanzitutto è in arrivo l'attesissimo *Magician Lord 2*, il seguito di uno dei giochi più riusciti per Neo Geo. Ma che dire allora di *Art of Fighting 2*? E di *Showdown* e di *Reazione*? Imminente è ormai *World Heroes 2*, 106 Megabit per il seguito più atteso dai fan del primo episodio, prevedibilmente. Aspettatevi qualche personaggio in più e una stracaterva di mosse. Con la gazzosa, of course. In arrivo (anzi, dovrebbe essere già in circolazione quando leggerete 'sta rubrica), il primo joystick a raggi infrarossi per Neo Geo... Intanto, l'unità CD-ROM del Neo Geo, nonostante la classica incredulità dei "non addetti ai lavori", è in fase di sviluppo terminale. Dovrebbe costare la bellezza di settecentomila lire circa, ed è attesa per i primi mesi del 1994. I giochi costeranno circa settantacinque mila lire (in Japan) e dovrebbero così risolvere l'agghiacciante problema che finora ha limitato la diffusione della macchina... Se volete saperne di più continuate a leggere Game Power.

X-RANZA

Ed ecco uno sparatutto che la critica giapponese ha perfino ritenuto superiore a *Thunderforce IV*: *X-Ranza* o *Esperanza*, si tratta di un ambizioso spara-e-fuggi a scrollimento orizzontale che si annuncia futuro re delle classifiche mondiali. Invece della solita navicella, si pilota un cyborg ultra-carenato come in *Cybernator*, che pare essere del tutto **CATIVO CATIVO**. La Sega lo ha programmato utilizzando le nuove tecnologie già descritte sullo speciale **CES** del numero 15, e riguarda la possibilità di incrementare la velocità degli sprite e di adattare il livello di difficoltà alle capacità del giocatore. Il tutto miscelato assieme a un paralasse fluidissimo, a sprite paragonabili a quelli dei mostri finali di *Lords of Thunder* (Duo) e a zoom di nintendiana memoria. È l'ultima a E-morire... L'*E-speranza*, ovviamente...

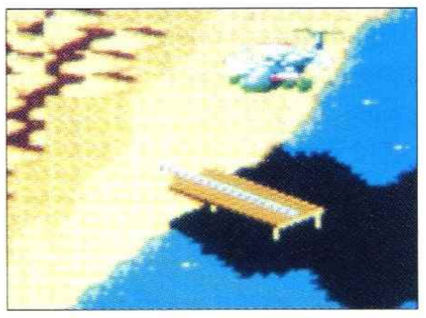


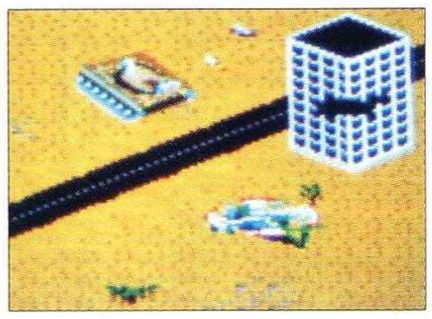


Questi sprite microscopici proprio non li sopporto... (a destra) Ma da che parte si deve segnare? (Esperanza)

DESERT STRIKE

È stato uno dei migliori giochi del 1992 per Mega Drive. Si tratta del primo simulatore della Guerra del Golfo, con tanto di Saddam Hussein annesso e connesso. Simulazione di volo estremamente giocabile e realistica, *Desert Strike* si annuncia come uno dei titoli più caldi per **GG**. Passerete un'estate bollente...





SIM EARTH

In principio fu *Sim City*... Da allora la Maxis ne ha fatto di strada: si è arrivati a simulare formicai, fattorie, e, addirittura l'intero pianeta... Il giochillo è un miccino pretenzioso, ma estremamente originale. Vi siete mai chiesti che cosa possa significare pianificare la vita su un pianeta desolato? Limitare l'inquinamento nelle zone industriali? Evitare l'estinzione dei trichechi? Ebbene, ora potete farlo. Almeno tentateci...

Jurassic Park? No, Sim Earth! (a destra) E dopo Sim Earth? Sim One, il simula-deejay...•••

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Melette di Gallio, 4 - 20052 MONZA (MI)
Tel.039/731055 - FAX 039/6956979

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE E USA: DISPONIBILI PACCHI OFFERTA PER M/DRIVE E S/FAMICOM

SUPERFAMICOM + 2 JOYPAD+CAVO SCART LIT.419.000
SUPERNINTENDO SCART USA+STREET FIGHTER II LIT.409.000
SUPERNINTENDO SCART USA L.279.000
SUPERNINTENDO USA PAL L.340.000
MEGA CD L.538.000/ MEGA CD + 5 GIOCHI L.699.000
NEO GEO L.599.000/NEO GEO + FATAL FURY II LIT.999.000
MEGA DRIVE+SONIC LIT.295.000/GAME GEAR + 2 GIOCHI L.295.000

CARTUCCE SUPERNINTENDO
CARTUCCE SUPERFAMICOM

Air Management	**L. 139.000**
Alien vs Predator	L. 139.000
Batman Returns	L. 139.000
Battletech	**L. 139.000**
Bio Metal	**L. 145.000**
Captain Tsubasa IV	**L. 155.000**
Combattribes	I. 135.000
Cosmogame the video	L. 125.000
Christie World	L. 135.000
Cross America	L. 129.000
Devil's Course	**L. 139.000**
Dead Dance	**L. 159.000**
Dragon Ball Z	**L. 145.000**
Dinosaurus wars	L. 109.000
El Faria	L. 139.000
Exausted Heat II	**L. 149.000**
Europe Battle	L. 139.000
Fatal Fury	L. 139.000
F.1 Grand Prix II	**L. 145.000**
F.1 Grand Prix	L. 129.000
Gradius III	L. 119.000
Hokuto No Ken 6	L. 135.000
Home Alone	L. 95.000
Internat. Tennis Tour	**L. 155.000**
Jimmy Connors Tennis	L. 135.000
Namco Open	**L. 139.000**
Might & magic	**L. 139.000**
Nigel Mansell F1	**L. 149.000**
Populous II	L. 159.000
Power Athlete	L. 119.000
Ran ma 1/2 II	**L. 159.000**
Ret. of Double Dragon	L. 125.000
Road Runner	L. 135.000
Star Fox	L. 164.000
S.Evil Wars	**L. 139.000**
Street Combat	**L. 139.000**
Super Tetris	**L. 145.000**
Super Star Wars	L. 145.000
Super NBA Basketball	**L. 143.000**
Super Battle Tank	L. 125.000
S. Play Act. Football	I. 109.000
Street Fighter II	L. 149.000
S.Kick Boxing	**L. 145.000**
Super Mario Kart	L. 135.000
Super Tennis	L. 119.000
Super Scope Bazooka VI	L. 139.000
The Blues Brothers	**L. 139.000**
Tiny Toons	L. 129.000
Top Racer	L. 89.000
Usa Ice Hockey	**L. 145.000**
Valken	**L. 149.000**

CARTUCCE MEGA DRIVE

Aquatic Games	L. 79.000
Atomic Runner Chelnov	L. 94.000
Bare Knukle II st.rageIIL.	115.000
Doracsos	**L. 129.000**
Doraemon	**L. 105.000**
Batman return	L. 99.000
Blaster Master II	**L. 119.000**
Cadash	L. 89.000
Chase HQ (Super HQ)	L. 94.000
Crying	L. 89.000
D. Robinson Basketball	L. 79.000
Donald Duck	L. 65.000
Fatal Rewind	L. 85.000
Fatal Fury	**L. 129.000**
Final Fight	**L. 125.000**
Flash Back	**L. 129.000**
Gods	**L. 119.000**
Ghost'n'ghouls	L. 75.000
G-LOC	**L. 95.000**
Golden Axe III	**L. 104.000**
Hit The Ice	**L. 109.000**
Indiana Jones	**L. 125.000**
Kick Boxing	**L. 115.000**
King Of The Monster	**L. 119.000**
Holyfild Boxing	L. 94.000
J,League Camp.Soccer	**L. 115.000**
Joepardy	**L. 125.000**
Lotus Turbo Challenge	L. 104.000
Super Kick OFF	**L. 119.000**
Magin Saga	**L. 99.000**
Metal Feng	**L. 109.000**
Mickey & Donald	L. 99.000
NBA All Stars	**L. 115.000**
Ninja Gaiden	**L. 109.000**
Out Run 2019	**L. 119.000**
Risky Woods	L. 99.000
Road Rush II	L. 99.000
Splatter House III	**L. 105.000**
Super Fantasy Zone	L. 99.000
Super Monaco GP II	L. 89.000
The Human	**L. 129.000**
Tiny Toon Adv.	**L. 105.000**
Tyrants	**L. 129.000**
Twinkle Tale	L. 89.000
Sonic II	L. 89.000
USA Team Basketball	L. 99.000
Xenon	**L. 129.000**

GIOCHI MEGA CD

After Burner III	L. 119.000
Annette again	**L. 119.000**
A Runk Thunder	L. 119.000
Black Hole Assalt	L. 104.000
Devastator	**L. 119.000**
Denin Aleste	L. 99.000
Detonator Organ	L. 89.000
Earnest Evans	L. 79.000
Final Fight	**L. 125.000**
Jaguar Ixj 220	**L. 129.000**
Galaxy Express 999	**L. 125.000**
Ninja Warrior	**L. 119.000**
Sol Feace	L. 79.000
Rise of the Dragon	L. 104.000
Road Blaster FX	L. 106.000
Sim Earth	**L. 109.000**
Time Gal	L. 106.000
Thunder Storm Fx	L. 104.000
Wolf Child	**L. 129.000**

GIOCHI PER NEO GEO

Fatal Fury II
Ghost Pilot
Blue's Jorney
Eight Man
Ninja Combat
Riding Hero
Soccer Brawl
Super Side Kick
Art of Fighting
Sengoku II
3 Count Boat
World Heroes II/147mega

DISPONIBILI GIOCHI PER GAME GEAR E GAME BOY

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.
I PREZZIA RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA.
TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

TEL.039/731055

ASTERIX

Il gioco ispirato alle avventure del gallo più famoso del mondo non poteva che essere programmato oltralpe. Non si tratta della conversione dell'omonimo coin-op, ma di un azione/piattaforme che ripropone tutta la comicità del fumetto (secondo un'indagine, *Asterix* è il personaggio dei fumetti più conosciuto in Francia. L'avreste mai detto?). Come nella versione per Super NES, la vostra missione è quella di ritrovare il buon Obelix rapito dai romani... Il videogioco vanta quattro mondi suddivisi in dodici livelli, tre livelli di difficoltà e, come recita la press release: pozione magica a volontà! Il titolo è stato annunciato anche per Super NES. Gustatevi le foto, torneremo a parlarne.

LIKE A VIRGIN

La battuta è vecchia, la canzone anche, ma è orecchiabile e fa il suo dovere degnamente. La software house più importante d'Europa aveva uno degli stand più massicci all'ETCS, e la quantità del software mostrato era direttamente proporzionale alla qualità, una volta tanto. *Cool Spot* (recensito in esclusiva per voi sul numero 17) è stato giudicato il miglior gioco della mostra, e non possiamo davvero protestare per questa decisione. È in fase di sviluppo la versione digitale del grandissimo gioco Delphine *Another World*, recensito mesi fa su GP con un ottimo punteggio. Come sarebbe a dire: "È vecchio?!?". No, raga, non ci siamo capiti: la versione per Mega Cd non è una semplice conversione in altro formato, ma il vero e proprio seguito del gioco stesso, che contiene, tra l'altro L'INTERO PRIMO EPISODIO! Dopo aver terminato la prima parte (quella della cart, per intenderci), potrete controllare in prima persona Buddy, l'alieno che ha salvato la vita di Lester. Il che significa che vi troverete ad affrontare tutta una serie di nuove situazioni, a vivere nuove avventure. Se a ciò si aggiunge una colonna sonora "impressive" o solo "massive", allora *Another World* deluxe potrebbe diventare uno dei titoli più caldi per Mega Cd del prossimo autunno (il lancio è previsto per settembre/ottobre). Quanto abbiamo potuto vedere di *Terminator* per il Mega Cd ci fa assai ben sperare per l'unità CD-ROM della Sega. La Virgin sembra destinata a bissare il successo della omonima cart, una delle più vendute in Europa nel 1992. Il gioco riprende i fatti del primo (e decisamente più bello) *Terminator*, diretto dal grande Cameron nel 1984. La versione digitale vanta nuovi livelli, oltre a quelli precedenti, sezioni bonus, più avversari e, ovviamente una colonna sonora degna della qualità audio digitale (la cosa comincia a diventare così scontata che da ora in poi lo daremo per scontato, got it?). Purtroppo la Virgin molto difficilmente riuscirà a lanciare *The Terminator* entro l'estate così settembre sembra la data più probabile per il lancio del gioco.

The Jungle Book è il nuovo, attesissimo titolo di *David "I Need more artists" Perry*, autore anche dell'originale *Terminator* per Megadrive. Il gioco si ispira al disneyano Libro della Giungla, vanta ben dodici livelli riempiti fino all'orlo con le migliori animazioni mai viste per un Megadrive (almeno a quanto afferma l'incredulo Madoc) e una giocabilità eccellente. Il gioco sarà lanciato il prossimo ottobre (MD, MS, GG), per cui torneremo a parlarne abbondantemente.

Two Tribes è il seguito di *Populous II* (ma come fate a saperlo?) ed è la trasposizione diretta del fantastico gioco apparso per Amiga l'anno scorso. "Due tribù" (che ballano) incorpora 1000 e più paesaggi, una grafica estremamente dettagliata e tutta la strategia che ha spinto la critica a melassosi complimenti per un gioco con la G maiuscola. Ah, tra parentesi, *Two Tribes*, atteso la prossima Pasqua solo per Megadrive, è uno dei primi giochi che sfrutterà le immense potenzialità del nuovo mouse Sega (Sega Micro Trackball). Wow. Inoltre la Virgin ha acquistato dalla Dark Horse i diritti per la realizzazione delle versioni Sega di *Robocop vs Terminator* (quelle Nintendo, sono della Interplay, come abbiamo chiarito poc'anzi). Il fumetto, scritto dal geniale Frank "Give Me Liberty" Miller, trasuda violenza e blastamento da ogni vignetta porosa, e il passaggio al video è stato pressoché immediato. Ma che passaggio! La versione per Mega Drive vanta SEDICI megabit, dodici livelli e un sacco e una gazzosa di azione. Nei panni di *Robocop* dovrete stanare le dozzine di *Terminators* che attenteranno alla vostra (cibernetica) vita. Aspettatevi *Terminator* ragni, cani, etc. di *Batmaniana* memoria (Adam West docet).

Concludiamo con *Dinoblades*, altro gioco che si inserisce nel Dino-revival lanciato da *Jurassic Park*. Il gioco è stato annunciato solo per Mega CD. Wayne, Sid, Ducky e Louie sono dinosauri roller-skaters (sì, lo so, è completamente idiota, capita), rapiti da un branco di dinosauri cattivi che abitano in via di estinzione. Arriviamo al succo del gioco e trangugiamolo che è pieno di vitamine: *Dinoblades* è un beat'em up a scorrimento orizzontale, anzi, un salta-e-corri alla *TMNT*, che vanta animazioni straordinarie, realizzate con nuovissime tecniche sviluppate direttamente dalla Virgin, che assicura che *Dinoblades* sarà il primo ed unico cartone animato veramente giocabile. Oltre dodici livelli per passare un Natale da perfetto tirannosauro.

IN ARRIVO DALLA OCEAN!

GIUGNO

Lethal Weapon	Nes/Game Boy	Azione
Cool World	Nes	Azione

LUGLIO

Super James Pond	Snes	Platform
Cool World	Game Boy	Azione

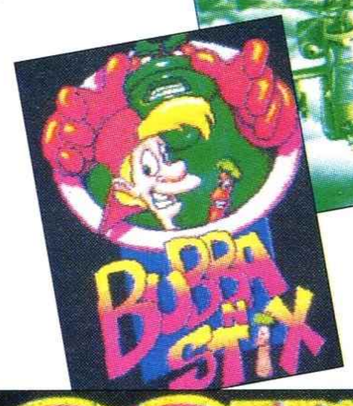
AGOSTO

Addams Family 2	Nes	Platform
Super James Pond	Nes	Game Boy

CANTIAMO TUTTI IN CORE!

La Core Design ha presentato una serie di giochilli per le macchine Sega che ci avviamo subito a descrivere. Tra un mesetto circa potremo finalmente giocare a *Chuck Rock 2: Son of Chuck*, annunciato per TUTTE le macchine Sega (MD, MCD, MS, GG). Il fantastico *Chuck Rock 2* apparso qualche mese fa su Amiga, uscirà probabilmente sotto etichetta Sony/Imagesoft, come è successo per il primo episodio. Per la cronaca, anche i titoli della Psygnosis vengono distribuiti dalla Sony. *Chuck Rock 2* è un incrocio tra *Bonk/PC Kid* e *Mario*, e la versione digitale vanterà una serie di animazioni demenziali tra un livello e l'altro (prerogativa dei giochi digitali), e qualche sezione in più. A settembre verrà lanciato *Thunderhawk* (Mega CD only) e a gennaio ('94) *Bubba'n'Stix* (Mega Drive, Mega CD).

Thunderhawk è un simulatore di volo con elicotteri e un sacco di azione poligonale. Background estremamente realistici e dettagliati, rotazioni e zoomate ultraveloci promettono azione e bombardamenti alla *Comanche Overkill*. La presentazione vanta fondali e terreni generati da frattali (come in *Silpheed*) ed un 3D estremamente convincente. Quattro missioni, nessun missino, un sacco di grafica, tanta violenza. Già uscito per Amiga, *Thunderhawk* promette assai bene. *Bubba'n'Stix* è un gioco d'azione/avventura a scorrimento orizzontale che uscirà il prossimo gennaio (la versione Amiga è invece imminente), per ciò torneremo a parlarne a tempo debito. La Core ha già al suo attivo *Wonder Dog* (un Powergame uscito in occasione del lancio del Wonder Mega), *Jaguar XJ220*, *Wolfchild* e *Chuck Rock* (uscito sotto etichetta Sony Imagesoft). Ah, last but not least: quando leggerete queste righe il buon *Heimdall* per Mega CD dovrebbe già essere in circolazione, traffico permettendo.



RIASSUNTO VIRGIN

COOL SPOT THE QUEST FOR COOLNESS
MD 8MBIT
AZIONE
1
USCITO

ANOTHER WORLD CD
MEGA CD (CD)
AZIONE/AVVENTURA
1
SETTEMBRE '94

THE TERMINATOR
MEGA CD (CD)
AZIONE
1
SETTEMBRE '94

THE JUNGLE BOOK
MEGADRIVE 12MBIT
AZIONE
1/2
OTTOBRE '94

TWO TRIBES
MEGADRIVE 8MBIT
STRATEGIA
1
MARZO '94

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR
MEGADRIVE 16MBIT
AZIONE
1/2
NOVEMBRE '94

DINOBLADES
MEGA CD(CD)
AZIONE
1/2
DICEMBRE 1994

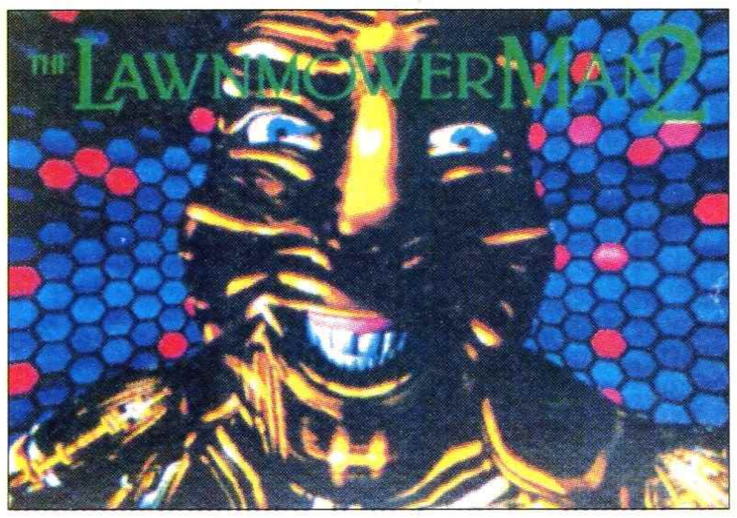
THREE COUNT BOUT

Una simulazione di wrestling cattivissima è quello che mancava alla "bonaria" console della SNK. *3 Count Bout* è un altro titolo della 100 Mega Shock. dopo *Art of Fighting*, *Fatal Fury 2* e *World Heroes*

2. e vanta gli sprite più grossi mai visti in un gioco del genere. Se volete saperne di più non missatevi il prossimo numero di Game Power, dove potrete leggere una sviscerante recensione. Non ci sto più dentro...

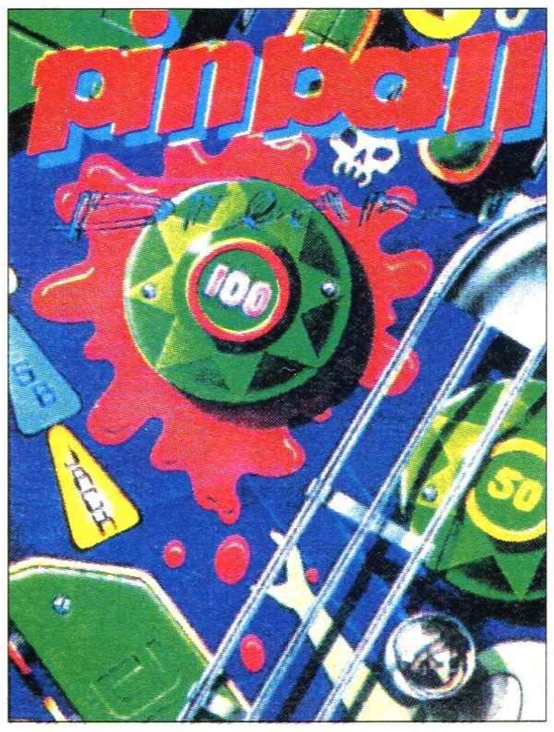
Roba di gibboni!

UNO STORM DI VIDEOGIOCHI



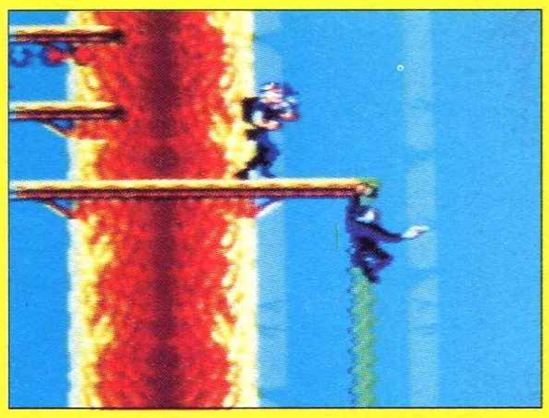
Oltre all'imminente *Troddlers*, programmato dalla Seika e distribuito in Europa dalla Storm/Sales Curve, la software house inglese ha presentato al recente ECTS di Londra una serie di novità incredibilmente croccanti. Il progetto più ambizioso è sicuramente *The Lanmower Man II*, annunciato per Super NES, Super NES CD-ROM (!!!) Mega CD, Game Boy, PC, PC CD-ROM, MAC CD-ROM, CDTV e calcolatrici Dixan. Non è prevista alcuna uscita per Mega Drive. Il seguito del virtuale tagliaerbe ci vede impegnati in uno scontro potenziale contro Cyberjobe, prima che costui riesca a fuggire dal ciberspazio computerizzato. Il gioco vanta quattro livelli "reali" e nove "virtuali", per un totale di tredici mondi. Il gioco punta su una grafica straordinaria (effetti di morphing semi-professionali, soprattutto su Game Boy) e da una giocabilità immensa. Il demo che abbiamo visto era semplicemente mozzafiato. *The Lanmower man* è atteso per il primo trimestre del prossimo anno.

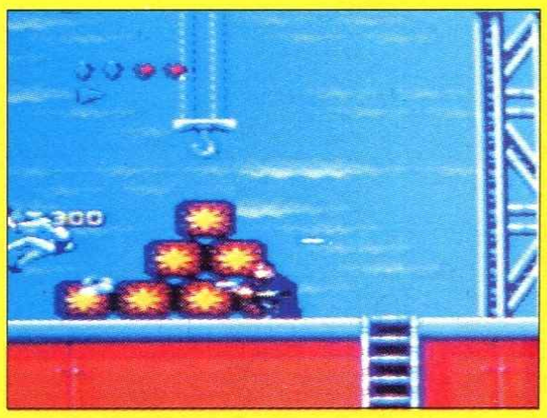
Pinball Dreams è la conversione diretta di un fantastico simulatore di flipper per Amiga programmato dalla 21st Century Entertainment e uscirà per SNES e Game Boy. Dal momento che per Super NES è disponibile il solo *Jaki Crush* (praticamente la versione Nintendo del *Dragon's Fury* Sega), *Pinball Dreams* va tenuto particolarmente d'occhio. È nelle intenzioni della Storm lanciare anche il seguito, *Pinball Fantasies*. Per restare in tema, vi dico che *Pinball Dreams* incorpora tre flipper (Ignition, Steel Wheel e Nightmare) e un sacco di effetti sonori convincenti (Martin Walker non si chiama così a caso). La versione per Game Boy è stata programmata dalla Spidersoft, che non è la software house dell'Uomo Ragno, bensì la compagnia che ci ha deliziato con il sublime *Speedball 2*. Atteso per luglio/agosto. Sempre per Super NES è stato mostrato in tutta la sua grazia elettronica il delirante *James Pond's Crazy Sportivos* (che fa pure rima). Si tratta della versione Nintendo del discreto *Aquabatic* uscito per Mega Drive. Tutti gli otto eventi della versione Sega sono presenti (i classici 100 metri Splash, il Tour de Grass, il salto della rana, ecc.). Quattro personaggi e grafica prevedibilmente migliorata rispetto alle precedenti versioni. Il gioco sarà disponibile il prossimo agosto, e dovrebbe permettere il gioco simultaneo a quattro giocatori.



JAMES BOND: THE DUEL

L'ennesima versione elettronica della spia più famosa del mondo dopo i non mangiatori di Golia approda su Game Gear. Si tratta del solito gioco d'azione a scorrimento prevalentemente orizzontale che ha tutte le carte in tavola per poi sparecchiare in un battibaleno. La cosa preoccupante sta nel fatto che la versione per Master System era piuttosto ributtante... Speriamo in bene.





MOMENTI DI GLORIA!

La Furia Rossa della redazione di Gippì ci racconta com'è andato il torneo di Street Fighter II alla recente edizione di Abacus, a Milano.

Dopo le strabilianti e mirabolanti "cinque giornate di Abacus", l'ormai rinomata mostra-mercato dell'informatica e della telematica, siamo ancora qui, stanchi ma felici, per raccontare tutti gli avvenimenti salienti, a quelli di voi che non hanno avuto la possibilità di venirci a trovare.
Prima di tutto un super-grazie a tutti i partecipanti al torneo di *SF II*: siete stati tutti fantastici!!!
Per cominciare parliamo della gara che si è svolta presso il nostro stand tra un viavai di recensori e le "splendide voci del karaoke" come colonna sonora. Tra le urla scalmanate degli amanti di Topolino (il sorcio era presente di persona!) e la deliziosa atmosfera che serpeggiava all'interno del padiglione 20 della Fiera di Milano, si sono svolte più di 600 partite, tutte agguerritissime. I giocatori si sono alternati e chi ha fatto da spettatore si è potuto godere qualcosa come 4 partite contemporaneamente, per un minimo di due ore al giorno.
Per questa grande competizione, sponsorizzata dalla GiG, ci sono stati ben 6 vincitori, uno al giorno, tranne di domenica, giorno in cui hanno avuto luogo ben due tornei, visto l'incredibile numero di ragazzi iscritti!
I campionissimi si sono portati a casa un bel Game Boy, corredato di stupenda magliettona del vostro inseparabile GP e di una spilletta da far invidia a tutti, mentre i secondi classificati si sono dovuti "accontentare" di un abbonamento a Gheim Pauà, maglietta e spilletta; per gli altri la consolazione di aver partecipato alla gara videoludica più importante della stagione e aver riso e scherzato con noi della redazione che smaniavamo per riuscire a infilarci tra gli iscritti...purtroppo i boss hanno minacciato i lavori forzati.
Siamo dispiaciuti se qualcuno di voi ha avuto uno shock dopo aver visto Dupont e la Biomassa dal vero, ma non abbiate paura: è una reazione assolutamente normale, gli effetti spariranno tra due o tre anni luce. Insomma, a parte tutto, tra una partita di *Street Fighter II* e l'altra ci siamo proprio divertiti e il tutto è stato condito dalla presenza della "concorrenza" che ci ha fatto l'onore di essere presente in maniera attiva nella gara. L'età dei partecipanti variava da un minimo di 6 anni (galattico Andrea Jr.) a un massimo di 25, ma l'età dell'autentico video-giocatore, si sa, è una pura astrazione!!! Per concludere vi invitiamo a scriverci le vostre impressioni riguardo la manifestazione, se vi avete partecipato (consigli, suggerimenti, patate lesse...) e a mordervi le mani se non siete venuti...niente paura, ci saranno altri tornei, altre fiere, altri recensori scatenati ai tabelloni...Buttate il telecomando!!!

Red Fury

ER MEJO DER MEJO

Ecco snocciolati i nomi dei vincitori (e secondi arrivati) al torneo di *SF II:*

•PRIMA GIORNATA:
Luis Vasquez ha sbaragliato tutti con Dhalsim e Cesare Murra si è aggiudicato l'abbonamento con Ryu.

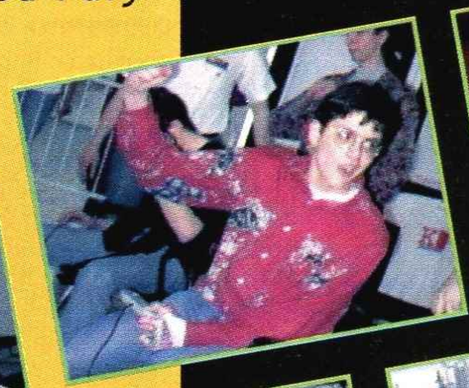
•SECONDA GIORNATA:
il migliore è stato Jacopo Baldioli con Guile, seguito a ruota da Massimiliano Scardigli sempre con Guile.

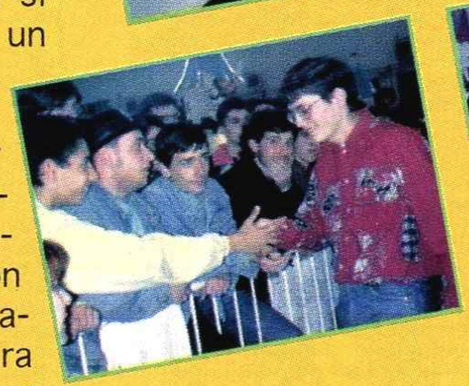
•TERZA GIORNATA:
il campione è stato Fabio Testa con Dhalsim mentre Luca Talamonti, con Guile, si è classificato secondo.

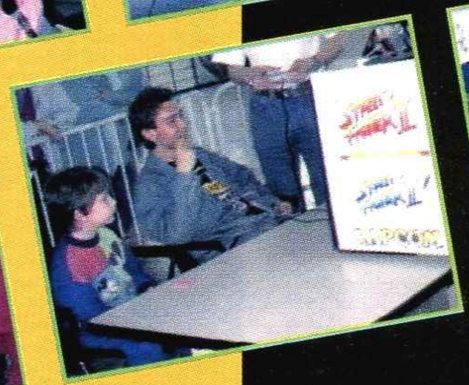
•QUARTA GIORNATA:
è una gran bella famiglia questa, guardate un po':
1° torneo:Massimiliano Diaco con Guile al primo posto e Alessandro Diaco con Chun Li al secondo.
2°torneo:il terzo dei fratelli Diaco è arrivato al primo posto con Guile e Marco Montanier (abbiamo appurato che non è un parente dei Diaco) al secondo, sempre con Guile.

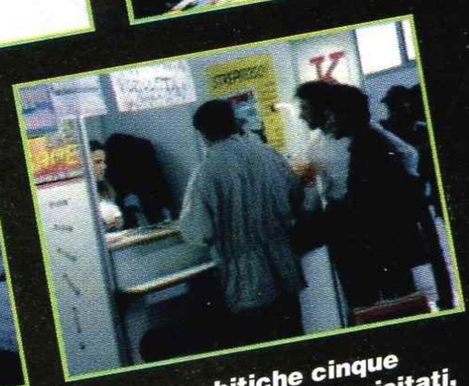
•QUINTA GIORNATA:
l'ultimo torneo è stato vinto da Jacopo Colombani con Chun Li e da Davide Brioschi, che si è piazzato al secondo posto con Guile.

Come avrete potuto notare Guile è stato il personaggio preferito per questa competizione, perciò, se volete partecipare al prossimo torneo, vi consiglio di esercitarvi per cercare di difendervi efficacemente dal famoso "Sonic Boom" del marine più quotato nel mondo dei picchiaduro!







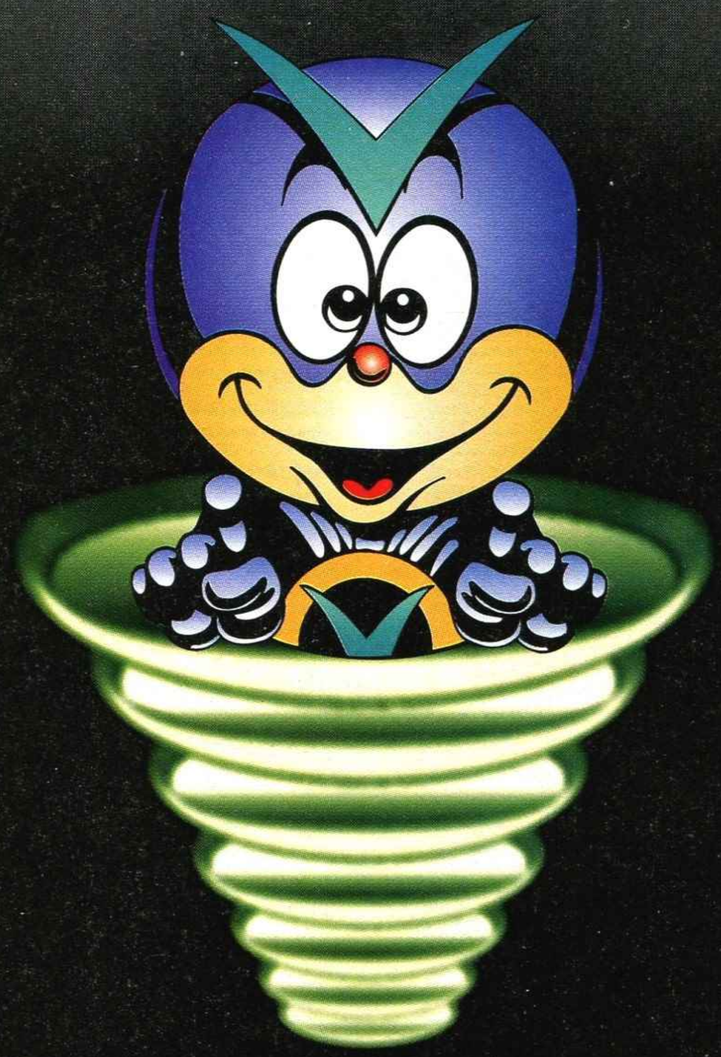


Alcune folli immagini prese durante le cenobitiche cinque giornate di Abacus. Il nostro stand è stato uno dei più visitati, se non addirittura il top. Durante le fasi più "calienti" del torneo di SF II abbiamo faticato parecchio a tenervi buoni.

NON DESIDERARE I VIDEOGIOCHI D'ALTRI !

CARTRIDGES
SUPERNES
SUPERFAMICOM

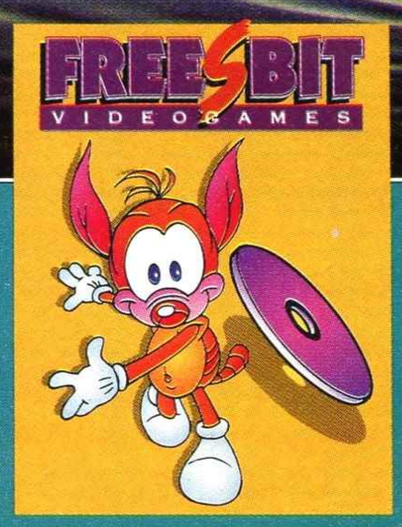
ALIEN 3
ARCUS ODISSEY
BATMAN RETURN
BATTLETOADS
BLUES BROTHERS
BUBSY
CAL RIPKEN JR. BASEBALL
COOL WORLD
DRACULA
F.1 EXAUSTED HEAT 2
F.15 STRIKE EAGLE
FATAL FURY
FIRST SAMURAI
HUMANS
KAWASAKI RPM CHALLENGE
LAMBORGHINI CHALLENGE
MARIO IS MISSING
MVP FOOTBALL
OUTLANDER
POWER MOVES
STREET COMBAT
SUPER CONFLICT
SUPER WWF 2
TAZMANIA
TERMINATOR
TERMINATOR 2 J.D.
TOP GEAR 2
TWIN BEE
UTOPIA
WAYNE'S WORLD



CARTRIDGES
MEGADRIVE
GENESIS

AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
ANOTHER WORLD
BATTLETOADS
BUBSY
CHESTER CHEETAH
CYBORG JUSTICE
COOL SPOT
ELEMENTAL MASTER
DRACULA
FATAL FURY
FLASHBACK
FLINSTONES
GOLDEN AXE III
HOOK
HUMANS
JAMES BOND 007
KING OF MONSTER
KING SALMON
NBA ALL STAR CHALLENGE
OUTRUN 2019
POWER CHALLENGE GOLF
SHINING FORCE
SHINOBI 3
SILVESTRO E TWEETY
STREETS OF RAGE II
STRIDER 2
STRIKER
SUMMER CHALLENGE
SUNSET RIDERS
TINY TOON
TOYS
WAYNE'S WORLD
WOLF CHILD

Nomi, Marchi e Logotipi appartengono alle rispettive case produttrici.



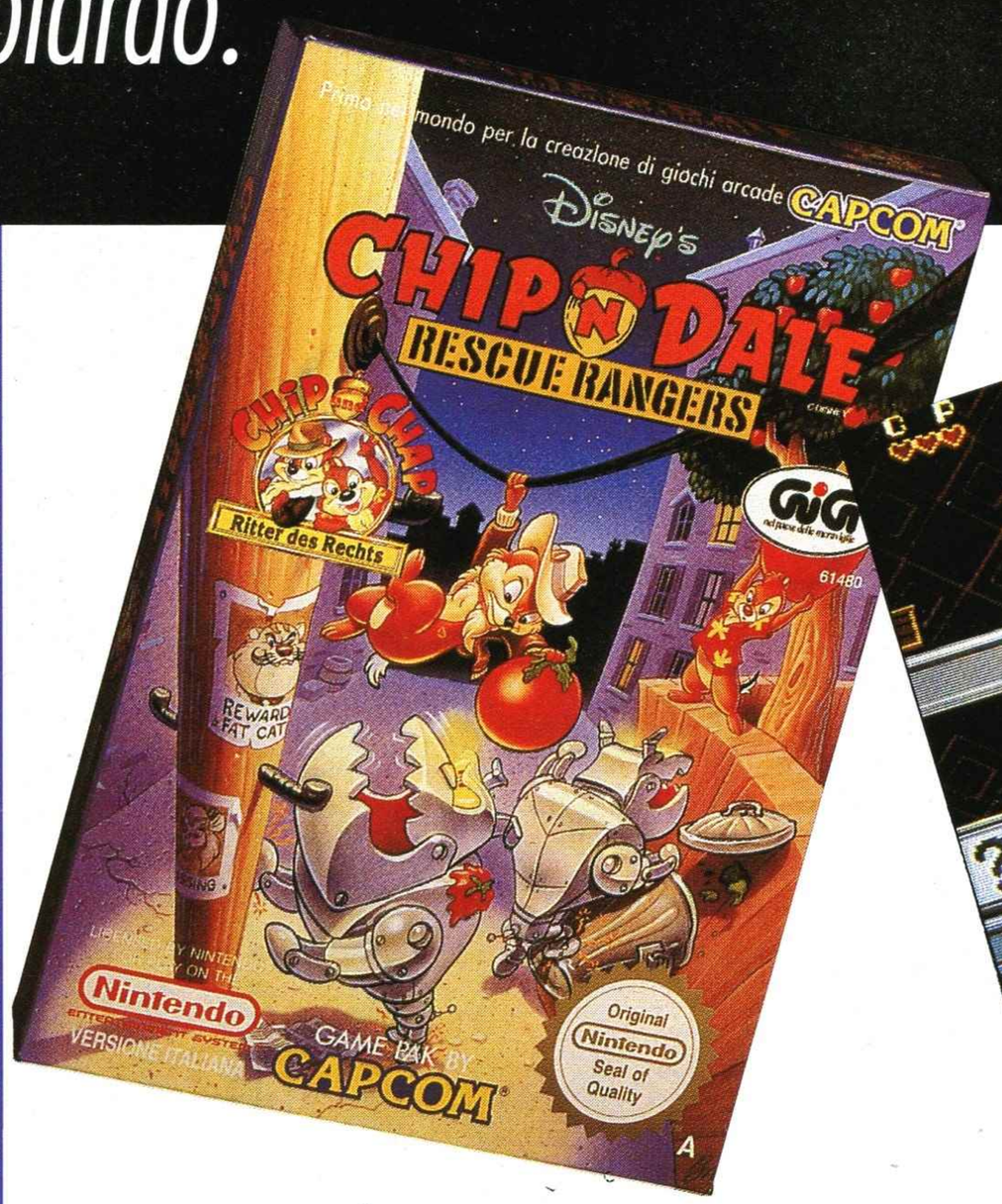
VIDEOFOLLIA
C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA
TEL. 045 - 8101213
FAX 045 - 8101217

Cip & Ciop
RESCUE RANGERS

Aiuta gli agenti speciali a combattere contro il perfido Gattolardo.

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

ENTRA NEL MONDO DISNEY E ADOTTA GLI SCOIATTOLI PIÙ SIMPATICI DEL MONDO. DA UN TRONCO ALL'ALTRO, DA UNO SCENARIO ALL'ALTRO, INCONTRERAI UNA INFINITÀ DI STRANI ANIMALI CHE CERCHERANNO DI FERMARTI. MA LA TUA ABILITÀ SUPERERÀ LA LORO CATTIVERIA!



- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN DUE CONTEMPORANEAMENTE
- GRAFICA FEDELE AI PERSONAGGI DISNEY
- GRANDE GIOCABILITÀ
- DECINE DI NEMICI, SCHERMATE E SFONDI DIVERSI

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza, la garanzia totale e la possibilità di iscriversi al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARRIVA IL MEGA-CD!

Dopo una lunga attesa durata alcuni mesi, è finalmente disponibile in tutti i negozi di videogiochi il Mega-CD nella sua versione italiana, "made in" (si fa per dire) Giochi Preziosi.

Apriamo insieme la confezione (in vendita a poco meno di 700.000 lire) e scopriamo cosa ci attende. Naturalmente all'interno dello scatolone di cartone (identico per tutti i paesi europei) c'è lui: il Mega-CD, con i cavi necessari alla connessione con il Mega Drive. Il Mega Drive - non dovremmo neanche dirlo - non è incluso nel prezzo. Inclusi nella confezione, e quindi anche nel prezzo, sono invece due giochi su CD ed esattamente *Cobra Command* e *Sol-Feace*. Il primo è una specie di laser game per la verità non molto avvincente, nel quale vi trovate in un futuro non molto lontano a fronteggiare su un avveneristico elicottero (LX-3FX) dei gruppi terroristi (anch'essi elicotterizzati) che impazzano sul pianeta. Gli scenari di gioco sono 9 e vanno dai grattacieli newyorkesi alle montagne del Gran Canyon, all'isola di Pasqua, a Roma per giungere infine allo scontro finale nella tana del nemico. Non è certo il gioco che possa convincere qualcuno ad acquistare il Mega-CD. Molto migliore invece *Sol-Feace*, uno sparatutto a scorrimento orizzontale, ambientato nel futuro - già più lontano - trentunesimo secolo, quando un supercomputer si sarà impossessato del pianeta terra, ed un manipolo di coraggiosi umani tenteranno di riprendere il controllo della (quantomai invadente) macchina. Voi siete al comando della avveneristica e sperimentale (per la serie "speriamo che arrivi almeno fino alla fine dell'avventura") astronave denominata Sol-Peace, e dovete tentare di infilarvi tra le maglie della sorveglianza meccanico-informatizzata posta a protezione del degenerato cervellone. O.K. fin qui il software omaggio, ma torniamo a bomba alla macchina. Spariamo subito qualche cifra: il cervello della macchina è un processore a 16 bit, Motorola 68000 che viaggia a una velocità di 12 Mhz con una RAM di 762 Kbyte, e una grafica che permette la visione di 64 colori da una tavolozza di 512. Per tradure i semplici numeri in qualcosa di concreto diciamo che la qualità

MEGA-CD 2: LA VENDETTA?

Hey ragazzi, vi siete appena comprati il Mega-CD e siete convinti di avere acquistato un ritrovato tecnologico assolutamente all'avanguardia nel campo delle console? Ma siete fuori? Non sapete che è quasi pronto il Mega-CD 2? State tranquilli, abbiamo voluto soltanto scherzare. Non fraintendeteci: il Mega-CD 2 è stato veramente realizzato dalla Sega, e comincerà a circolare già dalla fine del '93, ma si tratterà semplicemente di una versione ritoccata esteticamente del Mega-CD attualmente disponibile: una specie di restyling che non toccherà in alcun modo le caratteristiche tecniche della macchina, che sarà quindi compatibile al 10.000% con tutto il software per il "vecchio" Mega-CD. Quindi non preoccupatevi, e, se ne avete voglia, comprate pure il Mega CD1. L'operazione di restyling dovrebbe coinvolgere anche il Mega Drive portando alla nascita di un Mega Drive 2.

MEGA CD: PROSSIME USCITE

La Giochi Preziosi ci garantisce entro quest'estate l'uscita di tre nuovi titoli per il Mega-CD: *Road avenger*, *Afterburner III* e *Robo Aleste*. Visto ciò che sta uscendo per il mercato giapponese e americano ce la sentiamo comunque di sbilanciarci in un pronostico su quelli che con buona brobabilità saranno i titoli in uscita a media e lunga scadenza per il Mega-CD Italiano.

BATMAN RETURNS	Sony
CHUCK ROCK	Sony Imagesoft
CITIZEN X	Sony
DRACULA	Psygnosis
DUNGEON MASTER: SKULL KEEP	JVC
FINAL FIGHT	Capcom
FLASHBACK	U.S. Gold
HEIMDALL	JVC
HOOK	Sony Imagesoft
KING'S QUEST V	Sierra On-line
LEISURE SUIT LARRY	Sierra On-line
MIXED-UP MOTHER GOOSE	Sierra On-line
NIGHT TRAP	Sony Imagesoft
OUT OF THIS WORLD	Virgin
RISE OF THE DRAGON	Sony
SEWER SHARK	Sony Imagesoft
SHERLOCK HOLMES II	Sony
SONIC CD	Sony
Spiderman	Sony
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	Sony
STELLAR 7	Sierra On-line
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	LucasFilm
THE TERMINATOR	Virgin
THUNDERHAWK	JVC
WHO SHOT JONNY ROCK, SPACE PIRATES AND MAD DOG MCCREE	American Laser Games
WING COMMANDER	Sony
WONDERDOG	JVC

dell'immagine è identica a quella del Mega Drive che rimane per il Mega CD una insostituibile appendice nonchè tramite per la connessione al monitor. Il problema è allora: perché comprare il Mega CD se ho già il Mega Drive? La risposta va ricercata nelle maggiori possibilità che il supporto digitale (CD) fornisce rispetto alle cartucce. Se la mole massima di dati contenuti su una cartuccia è l'equivalente di 2 Megabyte, il CD ne può contenere la bellezza di 650... Vi dice niente tutto ciò? A questo va aggiunto che il Mega-CD è in grado di effettuare zoom e rotazioni sia degli sprite che del background, nei giochi espressamente realizzati per Mega-CD. Qui si entra nelle dolenti note, che riguardano, come avrete ormai capito, il software. La macchina, questo ormai lo abbiamo assodato, ha delle buone potenzialità. Quello che ancora manca è un degno supporto software. Non sono affatto soddisfacenti le semplici conversioni di titoli già realizzati per cartuccia, e che quindi mantengono le limitazioni imposte dal Mega Drive, aggiustandole solo quel tanto che basta a farli girare. La differenza ci è saltata agli occhi all'ECTS, quando ci siamo trovati di fronte a *Thunder Hawk* della Core Design, gioco che riesce veramente a sfruttare appieno le potenzialità della macchina. Comprare il Mega CD in definitiva è per il momento ancora una piccola scommessa sul futuro, in particolare sulla quantità del software (per la versione italiana - incompatibile con i CD giapponesi o americani - esistono al momento sei CD oltre ai due regalati assieme alla macchina, ma alla Giochi Preziosi assicurano l'uscita di almeno 30 titoli entro la fine dell'anno) e, soprattutto, sulla quantità del software espressamente prodotto per Mega CD, l'unico in grado di rendere giustizia a questa macchina.

Diego Antonelli

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

1) Ogni gioco per Mega Drive può essere tranquillamente contenuto su un singolo CD, visto che le capacità di immagazzinamento dati di ogni CD sono centinaia di volte superiori a quelle di una cartuccia.

2) Un CD costa dieci volte meno di una cartuccia. Visto questo dato la logica vorrebbe che i giochi su CD costassero meno di quelli su cartuccia. Negli Stati Uniti questo è accaduto, e mediamente un gioco su CD costa 10 $ meno di uno su cartuccia. In Italia inspiegabilmente avviene il contrario! Misteri dell'informatica...

3) Tutti i giochi per Mega CD hanno una propria "impronta digitale" formata da un codice speciale che ne identifica la provenienza e ne limita l'utilizzo. In pratica si tratta di una protezione che impedisce l'utilizzo dei giochi giapponesi o americani sulle console europee e viceversa.

4) La Sega conta di riuscire a piazzare un Mega CD ogni dieci possessori di Mega Drive entro la fine di questo anno (circa 300.000 unità)

5) Il Mega CD può funzionare senza problemi anche come lettore di CD audio, con le funzioni di un qualsiasi lettore di fascia media.

6) Sul Mega CD non esistono pulsanti di alcun tipo. Tutte le operazioni sono guidate per mezzo del monitor, dal joypad, che interagisce con la macchina tramite un sistema "point and click"

7) Oltre il 50% di giochi per Mega CD dovrebbero essere giochi di ruolo o avventure, dato che questo pare essere il trend che attualmente spopola in Giappone. Particolarmente bistrattati dovrebbero essere invece sparatutto e giochi arcade, per i quali non è previsto più del 10% della produzione globale

8) In via teorica i CD potrebbero essere usati anche per inserire effetti sonori campionati, ma dato che il raggio laser non può essere in due posti contemporaneamente, il Mega CD per ottenere musica e effetti sonori allo stesso tempo utilizza un potente chip sonoro a 8 canali.

9) I dati del CD riescono ad essere trasferiti ad una velocità incredibile, ma il Mega CD non è comunque tanto veloce da riuscire a caricare i dati e contemporaneamente andare avanti con il gioco. Per fare ciò sono stati dedicati 6 Mbits di memoria buffer che servono per contenere i dati del livello attualmente in svolgimento.

10) La cosa più interessante nel Mega CD sono i due chip grafici. Uno dei due è dedicato alla funzione di ingrandimento dell'immagine, mentre l'altro è quello che consente agli sprite di essere ruotati in tutte le direzioni ed angolature. Peccato che per il momento ben pochi programmatori abbiano deciso di sfruttare queste potenzialità.

11) Il Mega CD può essere utilizzato per il video-ascolto dei CD-G (Compact Disc + Graphics). I CD-G sono dei normali audio CD ai quali vengono associate immagini o video, che possono essere viste insieme alla musica. Peccato che esistano ben pochi CD-G in circolazione!

Sei sicuro?
Sono forniti di giochi per
SEGA MEGA DRIVE
GAME GEAR *?*

FORNITISSIMI...
E non solo per quelli!
Ma anche per
GAME BOY, NES *e*
SUPER NES.

warehouse

Lo Specialista del VIDEOGAME

La piú vasta scelta di videogiochi

Novità in anteprima

Giochi originali

Prezzi convenienti

WAREHOUSE; Via Marghera 37 [MM De Angeli] Milano tel. 02 48017840

WAREHOUSE; Corso Buenos Aires 53 [MM Lima] Milano Apertura Maggio/Giugno

JOYSTICK fun

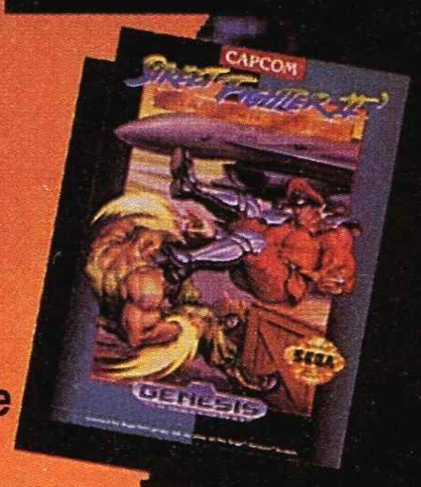
PRESENTA

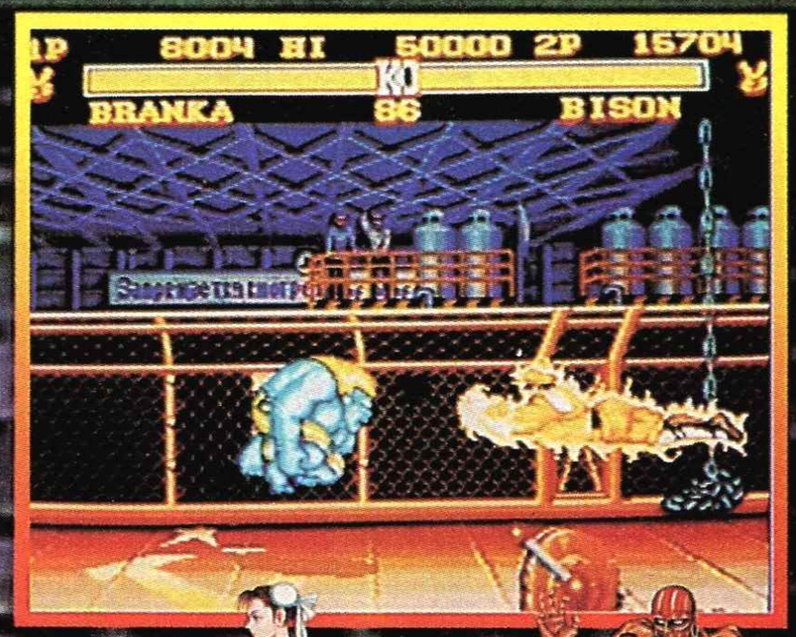
STREET FIGHTER II
CHAMPION EDITION

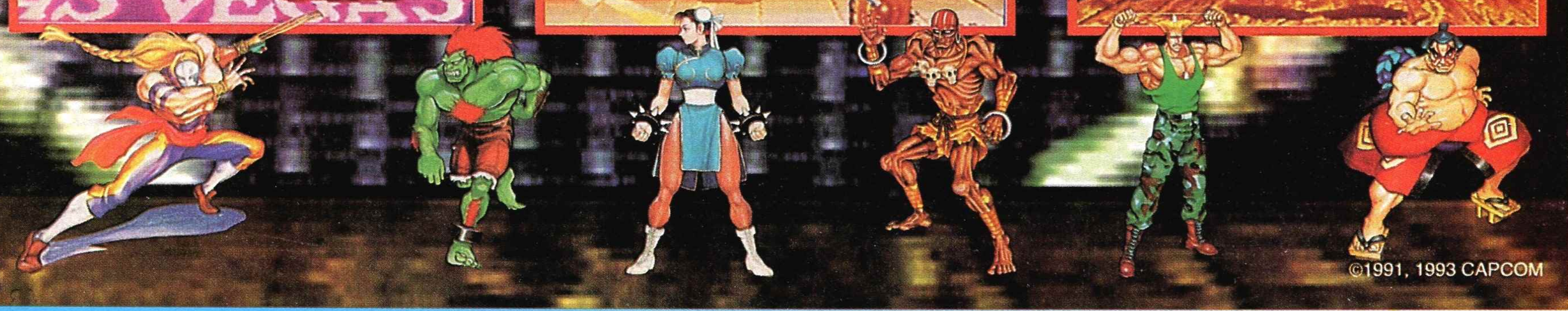
DISPONIBILE IN GIUGNO PRENOTATELO !!!

Possessori di Megadrive ... Il momento è arrivato !!!

Joystick Fun *è lieta di presentarvi Street Fighter II Champion Edition, 16 Meg di autentico Beat'em up. Osservate le foto e non lasciatevi sfuggire questo autentico capolavoro della Capcom.*
Telefonate immediatamente per prenotare il gioco dell'anno 1993 per la vostra console. Vi ricordiamo che solo da noi troverete tutte le novità per la vostra console preferita. Vi aspettiamo !!!!!!!!!!!







©1991, 1993 CAPCOM

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

20146 Milano - Via Lorenteggio 38 - Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606

Lo specialista n. 1 nelle console

JOYSTICK fun

20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO 38 - TEL. 48.95.28.21 - 42.32.606

Nintendo

SEGA

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TURBODUO

NEO GEO

SEGA GENESIS LEADER OF THE 16-BIT VIDEO REVOLUTION

MEGA CD

MEGA DRIVE

GAME BOY

NEW !

vendita per corrispondenza in tutta Italia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

2G&P (MI) 6433950

QUANDO IL M
DIVENTA INT

Mettiamola così: ho due osservazioni che vorrei sottoporre alla vostra attenzione. Primo: la stragrande maggioranza delle console con le quali ci sollazziamo quotidianamente provengono dal Giappone. Denominatelo paese del Sol Levante, Japan, Japone, Terra Promessa, chiamatelo come vi pare, la sostanza non cambia. Seconda osservazione: la stragrande maggioranza dei cartoni animati che ci hanno sollazzato da bambini (e che, per quanto mi riguarda, continuano a farlo), provengono dalla stessa area geografica di cui sopra.

Si potrebbe forse ipotizzare una sorta di correlazione tutt'altro che oscura tra i due fenomeni. Anzi, si dovrebbe: un'alta percentuale di giochilli che ci sollazzano quotidianamente sono ispirati a manga o anime giapponesi.

Fermi tutti! Ho perso l'ultimo passaggio! Cos'è un manga? E un anime?

Ok, rallentiamo. Come ripetiamo ormai da mesi (repetita iuvant, dicevano gli antichi), un manga non è un frutto tropicale, né, tantomeno, la partner femminile di uno pseudo-cantante nostrano, ma è una parolina giapponese che significa, più o meno, fumetto (anche se la traduzione letterale si avvicina di più a roba tipo "immagini involontarie"). Capirete che "manga" è molto più esotico, e dal momento che noi ingurgitiamo neologismi con incredibile voracità, ne faremo uso continuo nel corso dell'articolo. Ed oltre.

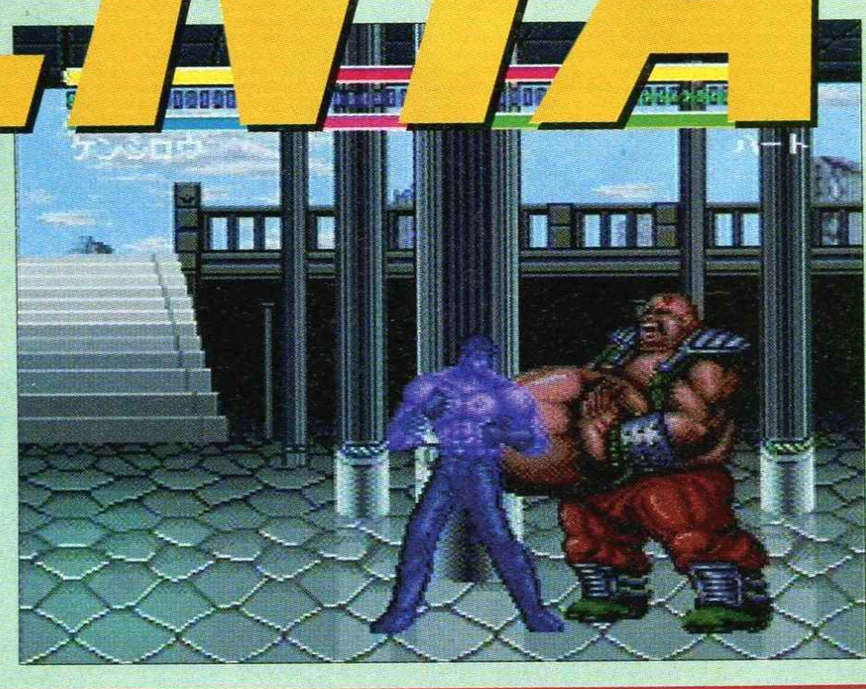
Ora, se sostanzialmente l'opinione pubblica occidentale considera i fumetti per lo più un passatempo "infantile" e comunque privo di contenuto artistico, i giappo, al contrario, considerano i manga un aspetto integrante della propria vita. TUTTI leggono i manga. E per tutti intendiamo

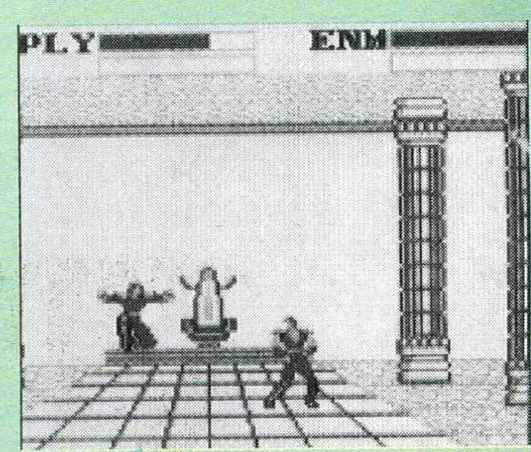
FIST OF THE NORTH STAR

Il grandioso manga del duo Bronson/Tetsuo Hara e Tsukasa Hojo, *Hokuto No Ken*, riscuote in Giappone un successo enorme. Appare nei primi mesi del 1983 sulle pagine di *Shonen Jump*, una sorta di "Mangazine" giapponese, e rilancia con inaspettato successo la figura dell'eroe solitario che combatte contro il male e che ricerca la propria identità, "quest" che si conclude nel 1988. Per questo motivo, l'annuncio di una trasposizione animata non sorprende alcuno: nel 1984 la Toei Doga realizza ben 109 episodi della prima, mitica serie. Nel 1986 esce il film ispirato all'omonima serie, caratterizzato da eccellenti animazioni e splatter a marionate. Il film è disponibile anche in italiano, grazie alla Yamato Video. Protagonista è il leggendario *Ken Shiro*, che si muove in un classico scenario post-atomico, luogo comune della letteratura nipponica. La Terra si è trasformata in un nuovo medioevo dominato da violenza e da brutalità barbarica. Solo i più forti sopravvivono e *Ken Shiro*, maestro di arti marziali appartenente alla sacra scuola di Hokuto, lo capisce ben presto. Gli episodi dell'interminabile serie si riducono, per lo più, a scontri epici, violentissimi e spettacolari tra *Ken* (sapevate che in giapponese significa "spada"? Beh, ora sì) e avversari vari, siano questi discepoli della scuola di *Hokuto*, o di quella rivale, *Nanto*. I combattimenti si alternano a momenti sentimentali che trasudano melassa da ogni *frame*, ma il tutto è ben confezionato. Nel 1987 vengono trasmessi in Giappone i 43 episodi della seconda serie di Ken, che descrivono le atrocità della Terra dei Demoni. Entrambe le serie sono state trasmesse da decine di migliaia di emittenti italiane, e probabilmente lo sono ancora.

Il manga, tradotto recentemente dalla frenetica ed efficace Granata Press, così come la serie animata, vanta tutte le premesse per un picchiaduro ideale. Estremo, visionario, delirante. Perché no? Infatti la Sega coglie la prima mela al balzo e nel 1988 lancia, per il neonato Mega Drive, *Last Battle*, un beat'em up a scorrimento orizzontale che ripropone molti dei personaggi del cartone animato. Osannato ingiustificatamente ai tempi, *Last Battle*, convertito penosamente per Amiga dalla Elite, mostra oggi tutti i suoi limiti. Il concept è preistorico, la grafica scialba e piatta, il numero di mosse addirittura patetico. Però c'è *Ken*. Altrettanto scarsa è la versione per Game Boy, classico picchiaduro monotono e insulso, che non riscatta minimamente le incarnazioni precedenti. Pare che esista anche una versione per NES, ma anch'essa non ha colpito positivamente la critica, ed è introvabile fuori dal Giappone. Più recentemente sono apparsi per Super NES *Hokuto No Ken V* e *Hokuto No Ken VI*, rispettivamente un GdR e un picchiapicchia alla *Street Fighter 2*, entrambi accomunati dal fatto che sono addirittura più squallidi delle versioni precedenti. In conclusione possiamo affermare che le avventure elettroniche di *Ken Shiro* non hanno incontrato il successo di quelle su carta stampata. Si parla già da mesi di un seguito di *Last Battle* per MD, ma dal Giappone tutto tace. E forse non è poi così grave. Non sopporteremmo ancora, impotenti, di vedere *Ken* bistrattato elettronicamente...

Ken Shiro, finora i giochi sono stati una delusione, ma sono sempre stati richiestissimi.





RANMA 1/2

Se le versioni ludiche di *Hokùto No Ken* hanno deluso i fan della serie, quelle di *Ranma 1/2* hanno invece entusiasmato tutti gli aficionados del manga di Rumiko Takahashi (una tizia, tra l'altro). Nella migliore tradizione demenziale giapponese, *Ranma 1/2* miscela con successo elementi diversissimi tra loro come i sentimenti da soap-opera con la violenza delle arti marziali. Apparso verso la fine del 1986 sulle pagine dello *Shonen Sunday*, *Ranma 1/2* racconta la storia di Ranma Satome, un tizio che ha la capacità di trasformarsi in ragazza ogni qual volta entra a contatto con l'acqua, mentre il padre, tale Genma Giunliano (scherzo, solo Genma), diviene un obesissimo panda. I due sono esperti di arti marziali e, per ingannare il tempo, combattono contro qualsiasi beota che osi importunarli. Il manga (e la relativa serie animata apparsa nel 1989), giocano per lo più sull'equivoco tootsiano ragazzo/ragazza, il cui involontario protagonista è il buon *Ranma*. Al momento le avventure di Ranma vengono pubblicate in italiano sulla rivista Mangazine, della Granata Press. Esistono attualmente ben quattro versioni videoludiche di *Ranma 1/2*, delle quali due sono eccellenti, una buona, l'ultima da dimenticare.

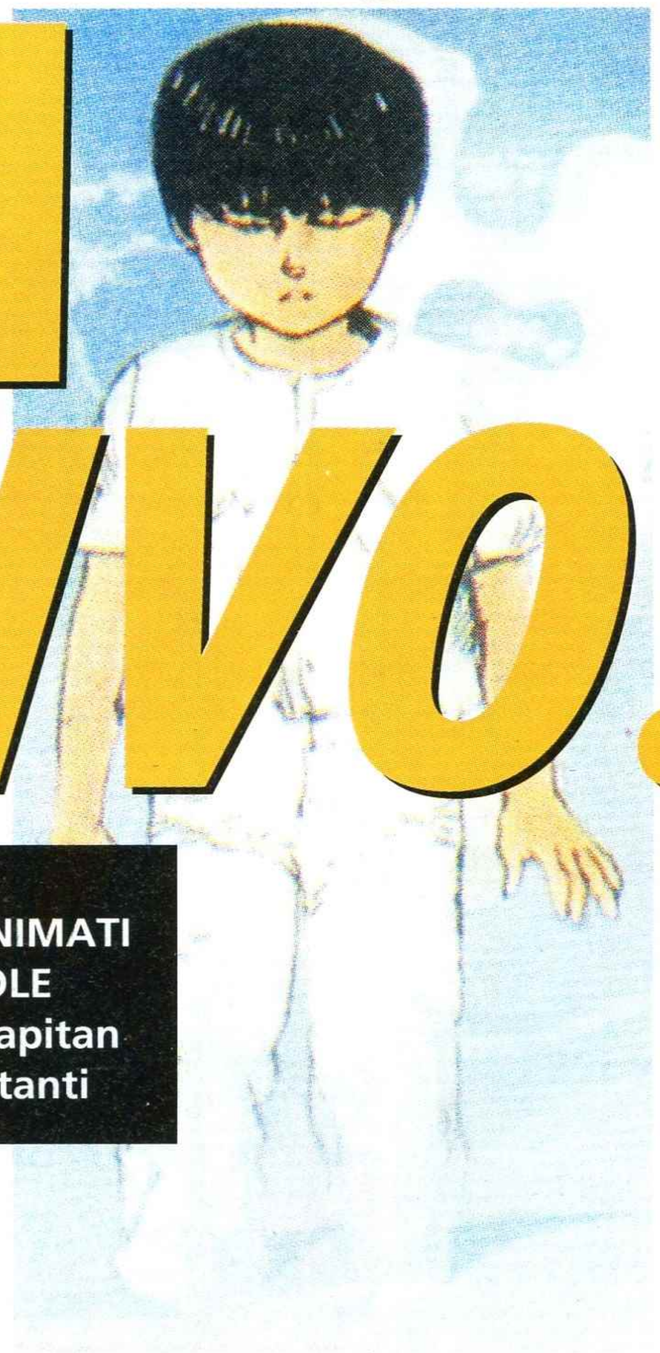
Ma andiamo con ordine. *Ranma 1/2* e *Ranma 1/2 New* sono apparsi a distanza di sei mesi circa per Super NES, ad opera della Masiya. Il gioco è il classico picchiaduro a combattimenti (*Street Fighter 2* ha fatto scuola), vanta una grafica cartonesca esilarante e, cosa più importante tra tutte, è estremamente giocabile. Lo stesso si può sostanzialmente dire per *Ranma Satome In Action* per PC Engine Duo (74%, GP 17), anche se il gioco in sé è strutturalmente ripetitivo e, alla lunga, stanca. Come abbiamo già scritto più volte, la Masiya sta lavorando ad una versione per Mega CD. La versione per Game Boy è agghiacciante, è un mix tra *Pengo* e *Bruno Lauzi*, che non ha nulla a che fare con i picchiaduro e forse nemmeno con i videogiochi. Si ripresenti.

dallo scolaro di Osaka che torna a casa sulla metropolitana al manager della Toyota che ha terminato di leggere la sezione economica del quotidiano. I manga giapponesi trattano qualsiasi argomento possibile e immaginabile: fantascienza, avventura, horror, erotismo, qualsiasi cosa che vi passi per la crapa può diventare un ottimo soggetto per un manga.

Dobbiamo inoltre sottolineare che nonostante l'esplicita violenza e le piccanti scene di sesso che abbondano nelle trecento e passa pagine dei fumetti in bianco e nero di formato tascabile che costituiscono l'ossatura dei manga, pochissimi (e in modo molto plateale, se è per questo) vengono censurati. Eppure il Giappone ha uno dei tassi più bassi del mondo di crimini e violenze (anche a sfondo sessuale, cicca cicca), il che sembrerebbe smentire empiricamente le teoria estremistiche e puritane dei goriani yankees, secondo le quali la violenza reale non sarebbe altro che il risultato di un'assuefazione alla violenza "fittizia" di fumetti, videogiochi, musica e film. Ma non tratteremo questo argomento, almeno non in questa sede.

Il secondo termine "ambiguo" che abbiamo utilizzato qualche paragrafo fa è "anime". I più sagaci di voi si saranno già immaginati che la parola è strettamente connessa con la mitologia e la spiritualità orientale. Purtroppo devo tarpare le ali della vostra fantasia. Molto

MANGA ERATTIVO...

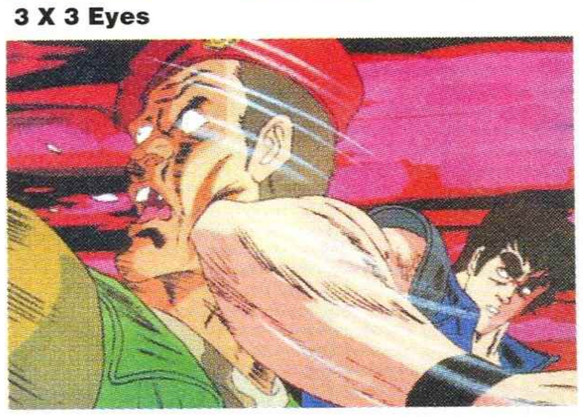


ovvero ...CARTONI ANIMATI SU CONSOLE by Matteo "Capitan Harlock" Bittanti

a destra Akira, un manga di successo che ancora non è diventato un videogioco.

3 X 3 Eyes

È lei...arale!!!



Ken il Guerriero

Dragon Ball

meno poeticamente, la parola "anime" è un esempio di giappinglese, lo slang dei giapponesi: significa "animazioni" (dall'inglese "animation"), e, molto più alla buona, è il termine che designa l'intera categoria dei cartoni animati, siano questi film, serie o OAV (Original Animation Video, film commercializzati solo ed esclusivamente nel mercato home video o, più raramente, trasmessi da pay-tv).

Ebbene, fratelli, come dicevamo poc'anzi, una caterva e una gazzosa di manga diventano anime, film e serial televisivi e, in tempi più recenti, anche videogame (non penso che sia necessaria un'altra digressione per chiarire il significato di quest'ultimo termine, right?). Negli ultimi tempi sta addirittura avvenendo l'inverso: videogiochi famosissimi diventano fumetti, cartoni animati o addirittura film (i casi di *Super Mario Bros. Street Fighter 2*, *Sonic*, *Double Dragon* sono ormai noti a tutti). Emblematico.

Una delle caratteristiche fondamentali dei manga è la scarsa importanza attribuita ai dialoghi, o, meglio, al testo, laddove tutta l'arte e la peculiarità del fumetto nipponico sta nel tratto grafico, nella situazione descritta attraverso immagini, nell'efficacità della mimica facciale. Aristotele sostiene che la fantasia consiste nella produzione di immagini da parte dell'anima intellettiva. Si può dire che i disegnatori giapponesi hanno colto appieno la saggezza dello Stagirita: in questo senso le nuvolette dei dialoghi sono per lo più accessorie alla storia, sono di "corredo". Proprio qui sta la forza del manga (e, di riflesso, anche dell'anime): la capacità di trasmettere, al di là delle specifiche differenze culturali, contenuti universalmente e immediatamente riconoscibili. Non so se vi sia mai capitato di seguire un OAV o un film animato giapponese in lingua originale. Dopo un momentaneo e preventivato disorientamento onomatopeico, risulta per lo più possibile seguire - ed eventualmente comprendere - il senso e lo svolgersi complessivo della storia con una certa aderenza al significato originale.

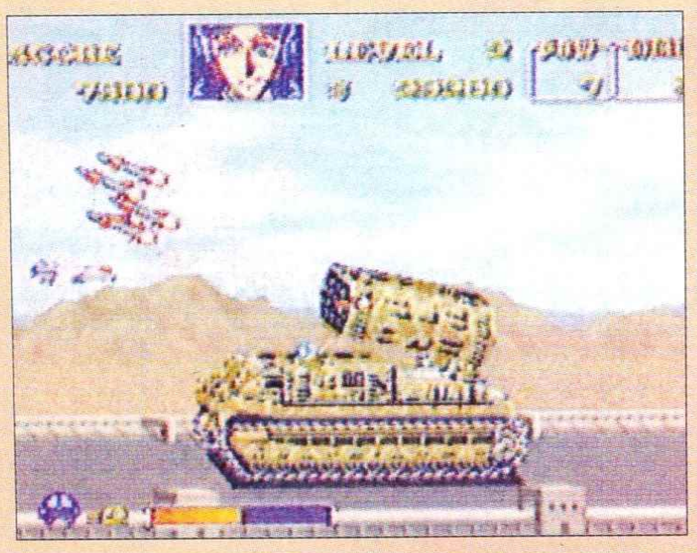
La capacità di suscitare un'immediatezza di fondo, di coinvolgere con rapidità l'utente (sia questo un lettore di manga, o, nel nostro caso, un videogiocatore) è caratteristico dei giapponesi, e il loro "dono di natura" si riflette eccezionalmente nei videogiochi. Non è un caso, infatti, che la semi-totalità dei giochi da bar siano giapponesi, così come sono nipponici i

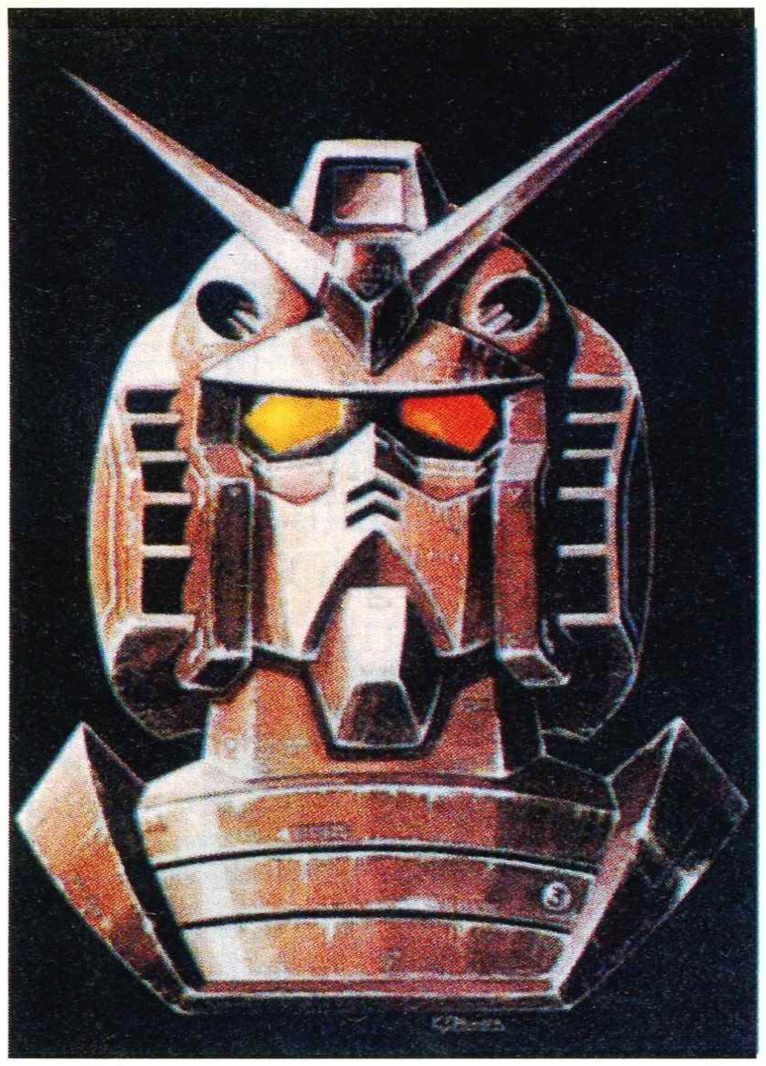
AREA '88

Il manga di *Area '88* appare nei primi anni '80 grazie alle geniali invenzioni di Karou Snintani. Nel 1985 escono due film direttamente ispirati: *Area '88: I Cieli Del Tradimento*, seguito a ruota dal secondo atto *Area '88: La Richiesta Dei Lupi*. Nel 1986 esce il terzo episodio: *Area '88: Il Miraggio Ardente*. Nello stesso periodo diventa anche un coin-op targato Capcom. Infine, nel 1990, è uscita la versione casalinga del gioco, diretta trasposizione del coin-op noto in Europa e in America come *U.N. Squadron*, per Amiga, Atari ST e Super NES. Le prime due sono da dimenticare, l'altra, almeno da vedere una volta.

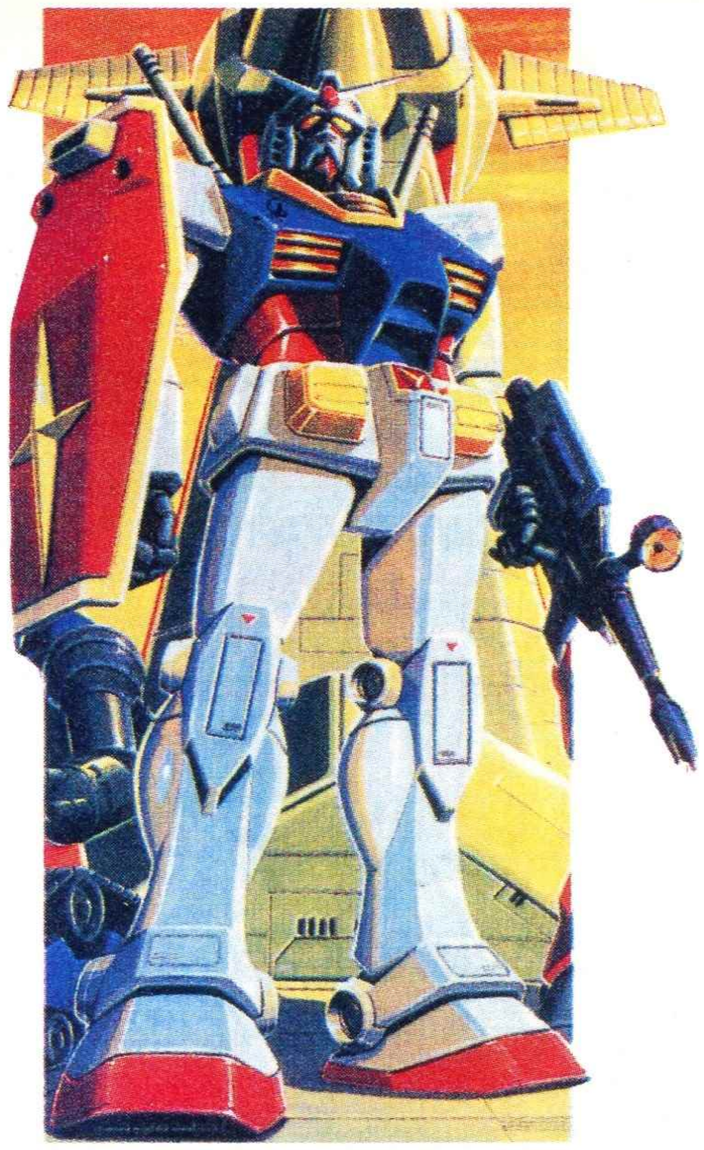
Il protagonista della serie manga è Shin Kazama, eccellente pilota di caccia che viene coinvolto causa forza maggiore nella guerra privata di un minuscolo ma potentissimo stato non geograficamente definito, ma identificabile con una nazione nord africana o mediorientale, nota come Asran. I tre anni di servizio richiesti al giovane si traformano, come nel deserto dei Tartari buzzatiano, in una eternità. Per poter lasciare l'emirato, Shin è costretto a comprarsi letteralmente la libertà abbattendo i caccia nemici, impresa che sarà più volte compromessa dagli eventi e dal fato avverso. Dicevamo "comprarsi la libertà": ogni missione riuscita, infatti, si traduce in una retribuzione in dindi sonanti. Ovviamente la libertà ha un prezzo altissimo, cliché permettendo. Ah, per chi non lo sapesse e anche per per chi, pur sapendolo, facesse l'indifferente, *Area '88* è il nome della base militare nella quale il buon Shin è costretto a vivere stabilmente. Non manca ovviamente l'elemento sentimental-melassoso, incarnato nella figura strappalacrime di Ryoko, fidanzata dello sfortunato Shin. Il cattivo di turno è un tal Kanzaki, il quale, oltre ad avere un nome maranza, è responsabile di aver incastrato il tapino, convincendolo a firmare il fatidico contratto con lo staterello ribelle. Se Shin si chiamasse Tom, la saga si sarebbe probabilmente chiamata *Tap Gun*, viste le ridotte dimensioni della tizia.

Il gioco della Capcom è uno sparatutto a scorrimento orizzontale estremamente spettacolare. La grafica della versione per Super NES è praticamente identica a quella del coin-op, ma, a differenza di quest'ultimo, non è altrettanto fluida, giocabile e frenetica. No, non è nemmeno compulsiva. Il gioco, che presenta dodici livelli di azione alla moviola, rallenta (troppo) spesso e volentieri e, in sostanza, delude il vero fan degli sparatutto. Firmerei una petizione perché venisse riprogrammato, assieme a *Super Ghouls'n'Ghosts*, dalla Capcom, ora che conosce ogni interstizio tra un chip e l'altro del Super NES... Dopo *Super Aleste* e *Parodius* non si giustificano più in alcun modo i rallentamenti negli spara spara ("carenza della macchina?": non menate il can per l'Aja, una passeggiata al parco blasta e avanza). Che ne dite? Ah, dimenticavo: non esiste alcuna versione italiana del manga o dei tre film. Un vero peccato.





" Un 'nessuno ce l'ha contro Gundam' non lo leva...nessuno!"



giochi per console più riusciti, a parte, ovviamente, le classiche eccezioni che confermano la regola.

La pretesa di questo umilissimo articolo è descrivere il background culturale che sta dietro (per non farsi vedere, è molto timido, sapete) ad alcuni viaggi di successo. Gli aficionados del genere probabilmente storceranno il naso per la nostra trattazione un po' semplicistica, ma i più, che forse conoscono solo la parte più commerciale (e spesso più scadente) dell'arte animata nipponica, forse scorgeranno almeno a grandi linee un intero universo che vale la pena di sondare in tutte le sue versicolori forme. Buon viaggio, crew.

CONCLUSIONE

Manga, anime e videogiochi sono tre universi collegati da numerosi varchi spazio-temporali. Gli esempi della loro incredibile versatilità sono uno stragodziliardo e una gazzosa, e non basterebbe un'enciclopedia per citarli tutti. Oltre ai titoli già citati, ricordiamo *Ashita No Joe*, il videogioco ispirato alle avventure pugilistiche del grandioso *Rocky Joe*. Attualmente ne esistono versioni per Neo Geo e Super NES (note anche come *Rocky Joe Box*, della KAC, da cui la celeberrima espressione "Che gioco di Kac"), entrambe però estremamente ingiocabili e graficamente poco convincenti.

Dragonball, dallo stesso autore di *Dr. Slump & Arale*, tale Toriyama, miscela la componente "arti marziali" alla *Ken* con tutta la demenzialità e la comicità di *Gigi, la Trottola*. Il protagonista della serie è Goku, un ragazzetto che possiede la famigerata asta allungabile già posseduta dalla Scimmia Sacra (figura caratteristica della mitologia nipponica, già protagonista di una serie anime nota in patria come *Monkey, la Scimmia*, mitica, nonostante il tratto spartano) e che cavalca una nuvoletta. Scopo del gioco, pardon, oggetto della missione del tarpano di cui sopra: ritrovare le cosiddette "Sette Sfere del Dragone" (da cui il titolo), che possono conferire potenza smisurata e immortalità a colui che sarà in grado di riunirle. Ah, il Dragone si chiama Shen Lung, per la cronaca. Come in *Ranma*, anche i protagonisti della serie possono modificare la propria forma. Esistono tre versioni elettroniche tratte direttamente dal manga/anime: *Dragonball Z I, II, III*. Il primo ed il terzo sono dei GdR/Action alla *Zelda* che probabilmente non vedremo mai ufficialmente perché strapieni di ideogrammi incomprensibili. Il secondo, invece, è un picchiaduro da sedici megabittoni che trovate recensito a pagina 42 di GP.

3X3 Eyes è un manga infarcito di misticismo e fantascienza, pubblicato anche in Italia dalla Star Comics. La storia vede come protagonista Pai, che non è una patatina parlante, ma l'ultima esponente del popolo dei Triclopi. Capita anche nelle migliori famiglie. Al momento esiste un GdR per Super NES e un'imminente versione per Mega CD.

Nei prossimi numeri parleremo di

- **ROBOTECH MACROSS**
- **CAPTAIN TSUBASA**
- **DORAEMON**
- **CYBORG 009**
- **GALAXY EXPRESS 999**
- **GOLGO 13**
- **ULTRAMAN**
- **SALAMANDER**
- **MAZINGA**

si ringrazia la Granata Press per la collaborazione

GUNDAM

Prendete il capolavoro di Heinlein *Fanteria dello Spazio*, aggiungetegli robottoni antropomorfi, un sacco di violenza, e, zack, eccovi *Mobile Suit Gundam*, una delle serie robotiche più appassionanti mai realizzate. Lanciata in Giappone verso la fine degli anni '70, *Kido Senshi Gundam* (Nippon Sunrise) segna un notevole passo in avanti rispetto alla produzione di Go Nagai, della quale eredita solo l'estrema violenza dei combattimenti. Lo stile qui è molto più definito, il tratto meno grossolano, il tutto è più realistico, la regia è quella di Yoshiyuki Tomino. Il tema dell'attacco alieno è qui unito alla componente paranormale: in *Gundam* abbondano quei personaggi dotati di poteri extrasensoriali che ritroveremo puntualmente negli *Scanners* di Cronenberg (no, non la birra) o nei vampiri di Simmons (vedi lo strepitoso *Carrion Comfort*). Comandante del Gundam, come recita la sigla italiana dell'unica serie giunta in patria, è *Peter Rey* (nella versione europea ed americana). La serie è inzuppata di situazioni sentimentali e colpi di scena nella migliore tradizione delle telenovela brasiliane o statunitensi (si scoprono figli illegittimi, fratelli scomparsi, parentele impossibili che farebbero impallidire i romanzi vittoriani tardo ottocenteschi). Per quanto riguarda la tradizione videoludica ispirata all'intramontabile saga di *Gundam* (che prosegue ormai da decenni), registriamo, purtroppo, una serie di giochini "Super Deformed" alquanto noiosi e qualitativamente carenti. Ah, dimenticavo, un personaggio Super Deformed è una caricatura, una parodia di un eroe manga. Spesso un SD incarna un'attitudine distruttiva e carognosa (avete presente i *Gremlins* cattivi?). I jappo hanno inventato tutta una serie di personaggi SD che fanno il verso a quelli "originali", e che costituiscono un universo parallelo e alternativo. Per tornare ai *Gundam* videoludici, diciamo che esistono molti giochilli super deformed per il Super NES, come *SD Dodgeball*, una palla-prigioniera che ha come protagonista dei SD *Mazinger, Gundam*, ecc e che è apparso anche per Mega Drive, *SD Gundam* (gioco da vedere e dimenticare), e *SD Battle*, altrettanto insulso e ingiocabile. Too bad.

CLASSIFICHE

Eccovi i giochi che fanno impazzire la redazione della vostra rivista preferita, dal primo all'ultimo. Abbiamo la fortuna di vedere TUTTO il software che esce e le tabelle che seguono sono il risultato di una sana e democratica votazione (praticamente, chi non la pensava come Rical è stato licenziato in tronco: Dupont è ora diventato boscaiolo, mentre Bio Massa lavora da Mastro Geppetto come aiuto-falegname). Tutto bene quel che finisce bene, direbbero i più smaliziati di voi. Infatti il peggio deve ancora venire: dove troveremo lo spazio per le classifiche di 3D0, Mega CD, Super NES CD-ROM, Jaguar, Konix Multi System, Nec 32-Bit... Aaargh!

MBF e Gheim Pauà (l'unione fa lo sforzo)

SUPER NES

1	Pop'n'Twin Bee	Konami	+
2	StarWing (Star Fox)	Nintendo	+
3	J. C. Pro Tennis Tour	Ubisoft	-
4	Tetris 2 + Bombliss B.	Proof Sof.	NE
5	Street Fighter 2	Capcom	=
6	Batman Returns	Konami	+
7	Cybernator	Konami	-
8	Addams Family 2	Ocean	NE
9	Dead Dance	Jaleco	NE
10	Bio Metal	Athena	NE

SN

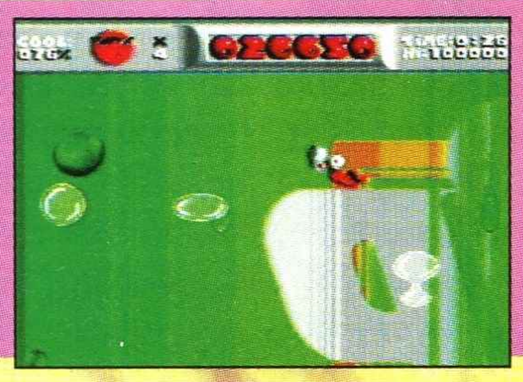
Clamoroso! Dopo due mesi in vetta alla classifica, Jimbo crolla al terzo posto, per lasciare spazio agli invadenti giochilli dei giappo. Il nuovo sparacchino della Konami conquista la Top Ten, inseguito a ruota da *StarWing* che continua a salire, a salire, a salire. Molte entrate nella parte bassa della classifica, mentre l'ennesima versione di *Tetris* (la migliore, tra l'altro) si approssima alla zona calda. Gnacca gnacca.

MEGA DRIVE

1	Flashback	US Gold	NE
2	Cool Spot	Virgin	NE
3	Global Gladiator	Virgin	+
4	Final Fight(CD)	Capcom	+
5	Streets of Rage 2	Sega	-
6	Super Kick Off	USGold	+
7	Ecco The Dolphin	Sega	-
8	Another World	Virgin	+
9	Tiny Toons Adventures	Konami	NE
10	Mazin Saga	Sega	-

MD

La classifica si rinnova in continuazione (segno che il MD va forte). Il capolavoro della Delphine (ancora versione Genesis) conquista, con i suoi dodici megabittoni di gioco, la vetta, seguito dal nuovo geniale eroe della Sette-Su, creato dall'ormai citatissimo David Perry: *Cool (Spot)*, man! Ci lasciano *Batman, Return of the Joker, Shinobi III* e *Rolo to Rescue*. E il mese prossimo arriva *Esperanza* (Sega).



Classifiche Internazionali

SEGA CD

1	Road Avenger	Renovation
2	Night Trap	Sega
3	Cobra Command	Sega
4	Sewer Shark	Sony
5	Hook	Sony
6	Wonder Dog	JVC
7	Black Hole Assault	Bignet
8	Wolf Child	JVC
9	Prince of Persia	Sega
10	MYOW: Marky Mark	Sega

Eccovi la Top Ten americana dei giochi digitali per Sega CD (l'equivalente a stelle e strisce del nostro Mega CD). La cosa divertente è che la metà dei giochi che fanno impazzire gli yankee sono stati stroncati dagli europei, e da noi in particolare... La cosa è alquanto sospetta... Ah, *Road Avenger* e *Cobra Command* sono rispettivamente *Road Blaster* e *Thunderstorm FX*, entrambi della Wolf Team.

PC ENGINE

1	Lords of Thunder	Hudson	=
2	Bomberman '93	Hudson	=
3	Naxar	Naxat	NE
4	Battle Lode Runner	Hudson	NE
5	Image Fight 2	Irem	NE

PE

La classifica è saldamente nelle mani dei Signori del Tuono, che sono intenzionati a dominarla ancora a lungo. Tre nuove entrate, di cui due sparafuggi (è un caso?), entrambi a scorrimento verticale. Ma il buon *Bomberman '93* resiste, mentre ci lasciano *Cotton* e *PC Denjin*. Bye bye, baby.

NEO GEO

1	Fatal Fury 2	SNK
2	Viewpoint	SNK
3	Super Side Kicks	SNK
4	Art of Fighting	SNK
5	Sengoku 2	SNK

Questo mese la top five dei giochi Lynx è stata rimpiazzata da quella del Neo Geo.

Motivazione? Semplice, per la console SNK escono molti più giochi di quella Atari, e poi i neo-geologi ci avevano minacciato di rappresaglia. Questo mese abbiamo due picchiaduro, uno spara-e-fuggi, un gioco d'azione e uno sportivo. la classifica l'è bela, perché l'è varia. Sommate tutti i bit dei cinque giochi sopracitati e scoprirete che da soli superano tutti quelli degli altri titoli messi assieme... Tonificante.

NG

NES

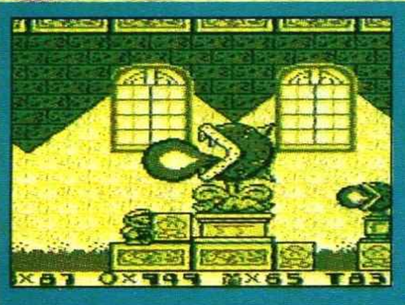
1	Lemmings	Sunsoft	=
2	Bucky O'Hare	Konami	=
3	Eliminator Boat Duel	Storm	+
4	Tecmo NBA Basketball	Tecmo	NE
5	Mario&Yoshi	Nintendo	NE
6	Castelian	Storm	-
7	Castlevania 3	Konami	=
8	Bart vs the World	Acclaim	=
9	Rainbow Island	Ocean	=
10	Star Wars	JVC	-

La situazione è stagnante. *Bucky O'Hare* viene superato da *Lemmings*. La classica aspetta i nuovi titoli come *Mega Man IV*, *Micro Machine* e *Pirates!* Aspettate fiduciosi Nintendiani a 8-bit che presto arriverà anche il vostro momento.

NES

GAME BOY

1	Super Mario Land 2	Nintendo	=
2	Darkwing Duck	Capcom	NE
3	Populous	Ocean	=
4	Hammering Harry	Irem	NE
5	Kirby's Dreamland	Nintendo	-
6	The Humans	Gametek	=
7	The Empire Strikes Back	Ubisoft	NE
8	Megaman 3	Capcom	=
9	Yoshi's Cookies	Nintendo	NE
10	Kid Dracula	Konami	NE



Ma levatelo da lì! Dico a te, *Mario*: sono mesi che ti ritroviamo spaparanzato in vetta alla classifica. Ma te ne vai o no? Ma che fa... No, Fermo, non c'era bisogno di chiamare *Donkey Kong*, aaargh! Siamo seri, anzi, visto che le vipere abbondano, siamo sieri. Il nuovo Capcom si becca il secondo posto, mentre il martellante Harry insidia gli dei di *Populous*. Non c'è più religione, oggi usciamo un'ora prima (Bergonzoni rules).

GB

GAME GEAR

1	Defender of Oasis	Sega	=
2	Wake of the Vampire	Sega	NE
3	Super Off Road	Virgin	=
4	Spiderman	Sega	NE
5	Alien^3	Arena	-
6	Batman Returns	Sega	=
7	Sonic 2	Sega	=
8	Chuck Rock	Sega	=
9	Terminator	Virgin	=
10	Shinobi 2: Silent Fury	Sega	-

Classifica incredibilmente sonnecchiante...Le uniche due nuove entrate sono il bellissimo *Wake of the Vampire* che conquista facilmente la seconda posizione e *Spiderman*. Ma il mese prossimo arriveranno *Cool Spot*, *Star Wars*, *Desert Strike*... E ne vedremo delle belle!

GG

MASTER SYSTEM

1	Mickey Mouse 2	Sega	=
2	Global Gladiators	Virgin	NE
3	Master of Darkness	Capcom	=
4	Rainbow Island	Taito	NE
5	Lemmings	Sunsoft	=
6	Krusty's Fun House	Acclaim	NE
7	Streets of Rage	Sega	NE
8	Sonic 2	Sega	-
9	James Bond	Domark	NE
10	Super Kick Off	US Gold	=

Il topastro domina indisturbato la classifica. Ah, per chi non lo sapesse, *Mickey Mouse 2* e *Land of Illusion* sono lo stesso gioco. I bambozzi americani mangia-hamburger si cuzzano il secondo posto, mentre il classico *Rainbow Islands* debutta ufficialmente nella Top Ten. *Streets of Rage* vince, ma non convince, mentre *Sonic 2* precipita in ottava posizione. Tempi duri per i porcospini...

MS

I PEGGIORI GIOCHI SUPER NES

1	Tom & Jerry Hi Tech	Expressions
2	Alien vs Predator	Activision
3	Home Alone	THQ
4	Gunforce	Irem
5	Super Bikuri Man	Interbec
6	Metal Jacket	Atlus
7	Acrobat Mission	Teichiku
8	Wheel of Fortune	Gametek
9	Big Run	Jaleco
10	D-Force	Asmik

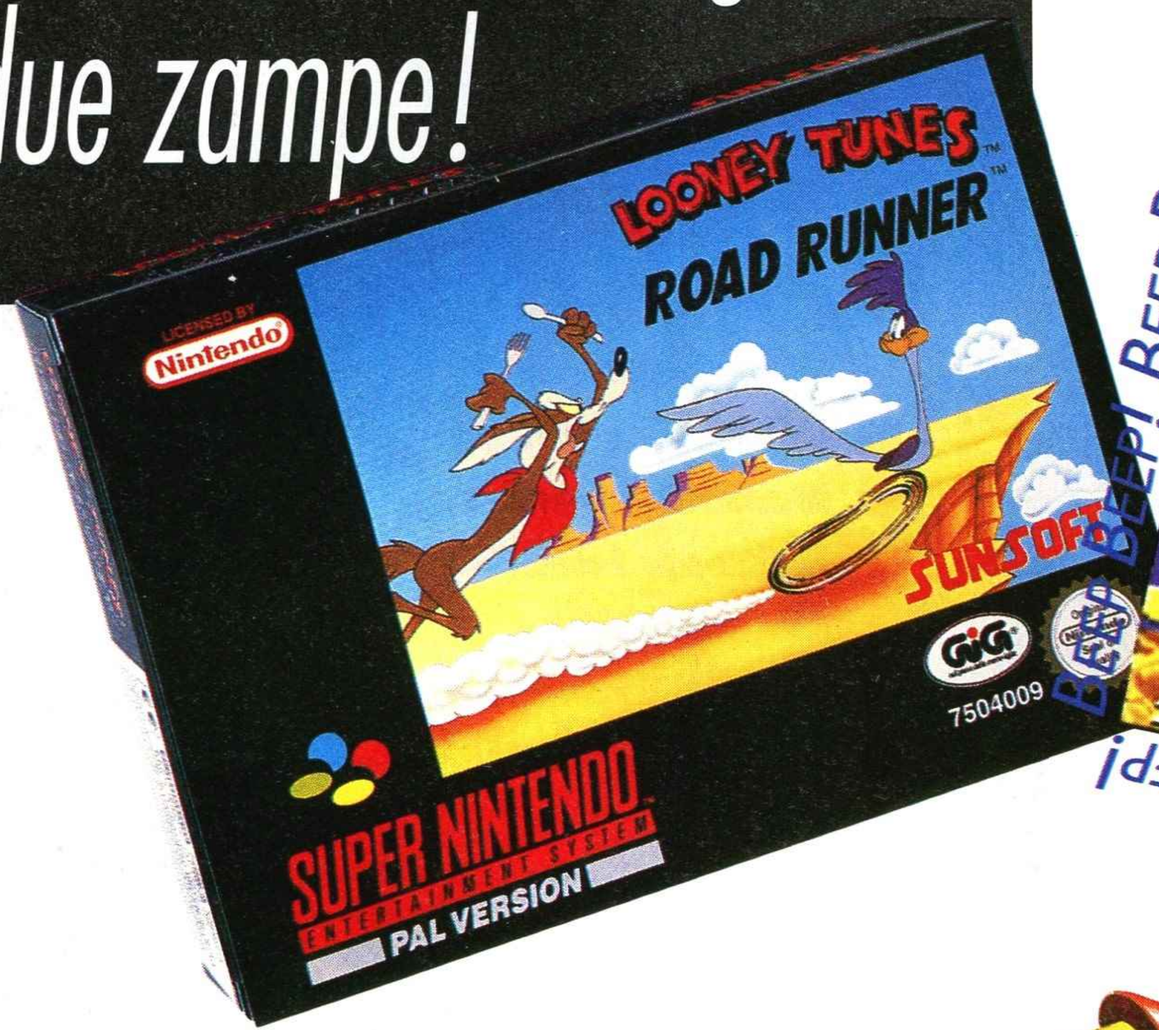
Orbene, signori, facciamoci quattro risate con alcune dei peggiori giochi mai concepiti da una mente umana. Ebbene sì, signori, questi giochi girano sulla stessa macchina che ci ha regalato *StarWing* o *Street Fighter 2*. Incredibile, eh? Chicche come *Super Bikuri Man* sono il regalo perfetto per il vostro peggior nemico. E che dire di *Metal Jacket*? Provare per credere.

ROAD RUNNER

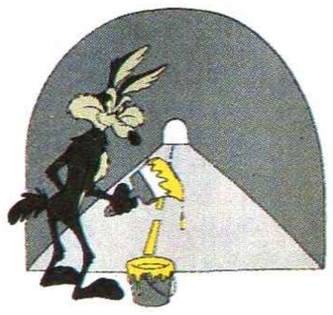
il più veloce videogame su due zampe!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO

GUIDA LE AVVENTURE DEL CARTOON PIÙ VELOCE DEL MONDO. CON WILE COYOTE E BEEP BEEP PROTAGONISTI DI PAZZE ACROBAZIE PER UNA GRAFICA ED UN SUONO DA AUTENTICO CARTONE ANIMATO.



- GRAFICA INSUPERABILE
- EFFETTI STEREOFONICI
- 20 LIVELLI DI GIOCO
- EFFETTI ZOOM



BIT GENERATION SUPER NINTENDO

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza, la garanzia totale e la possibilità di iscriversi al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

AlKross

"...Il domani non esiste e oggi non voglio essere triste..."
(Ma non è Una Malattia, Gianfranco Manfredi)

Dupont

"...Hanno ucciso l'Uomo Ragno, chi sia stato non si sa, forse quelli della mala, forse la pubblicità..."
(Hanno Ucciso l'Uomo Ragno, 883)

Red Fury

"e pagherei un miliardo per sfasciarmi sopra un letto e spegnermi nel sonno prima che mi lasci attraversare dal tuo sguardo infilzato come un tonno..."
(Andiamo a Casa, Claudio Baglioni)

MBF

"...Per distruggere vecchie realtà ho galleggiato su mari di irrazionalità; ho dormito per non morire buttando i miei miti di carta su cieli di schizofrenia...."
(No U Turn, Franco Battiato)

Sir Biss

"...Sogno un cimitero di campagna e io là all'ombra di un ciliegio in fiore senza e tà per riposare un poco, due o trecento anni, giusto per capir di più e placar gli affanni..."
(Una Giornata Uggiosa, L.Battisti)

Random

"...Rosalina, Rosalina tutto il giorno in bicicletta, fino a sera, a sera, chissà i polpacci, poveretta..."
(Rosalina, Fabio Concato)

Apecar

"...Io non sono cambiato, il cuore e i pensieri son gli stessi e sul tappeto magnifico dei versi voglio dire qualcosa che vi tocchi..."
(Confessioni di un Malandrino, Angelo Branduardi)

Scarlet

"...E ti prendono in giro se continui a cercarla, ma non darti per vinto perché chi ci ha già rinunciato e ti ride alle spalle, forse è ancora più pazzo di te..."
(L'Isolachenonc'è, Edoardo Bennato)

Neon

"...E intanto son qua io, e ti offro di ballarci su: è una canzone di cent'anni almeno. Urlando contro il cielo..."
(Urlando Contro il Cielo, Ligabue)

Madoc

"...Avevi creduto davvero che avremmo parlato e sperato..."
(Un Forte Rumore di Niente, Francesco de Gregori)

Bio Massa

"...Se ti lascio in faccia i segni del saldatore, so che capirai..."
(Raput (Senza Fiato), Claudio Bisio)

Log

Log "...Cosa non farei per vivere una favola..."
(Vivere una Favola, Vasco Rossi)

Raist

"...Vedi caro amico cosa si deve inventare per poter riderci sopra e continuare a sperare..."
(L'Anno che Verrà, Lucio Dalla)

Mystere

Mystere "...Ridere, ridere, ridere ancora, ora la guerra paura non fa..."
(Samarcanda, Roberto Vecchioni)

Raves

"...Lui è il gatto ed io la volpe, siamo in società, di noi ti puoi fidar..."
(Il Gatto e la Volpe, Edoardo Bennato)

Rical

"...Se io potessi sarei sempre in vacanza..."
(Ragazzo Fortunato, Jovanotti)

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

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

...VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

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.

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.

AGIRE & PENSARE
Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joypad

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

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Favolosi effetti tridimensionali- Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali- Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali- Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali- Favolosi effetti tridimensionali
7	5	4	9

COMMENTO

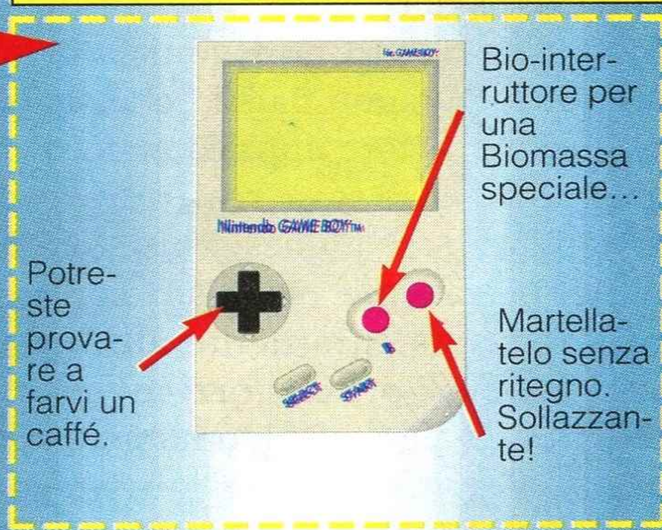
In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocarci, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima cura dimagrante.

SCHEDA TECNICA

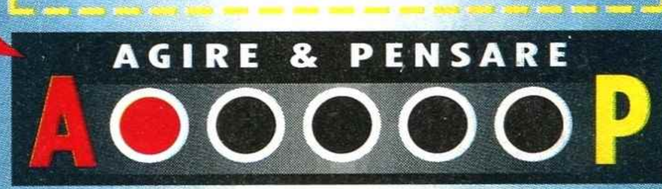
Titolo	Sono solo canzonette
Casa	La voce del padrone
Distribuzione	Megastore
N°Giocatori	4+4
Continua	CD
Livelli di Difficoltà	45 giri

MUSICALE

SOTTO CONTROLLO

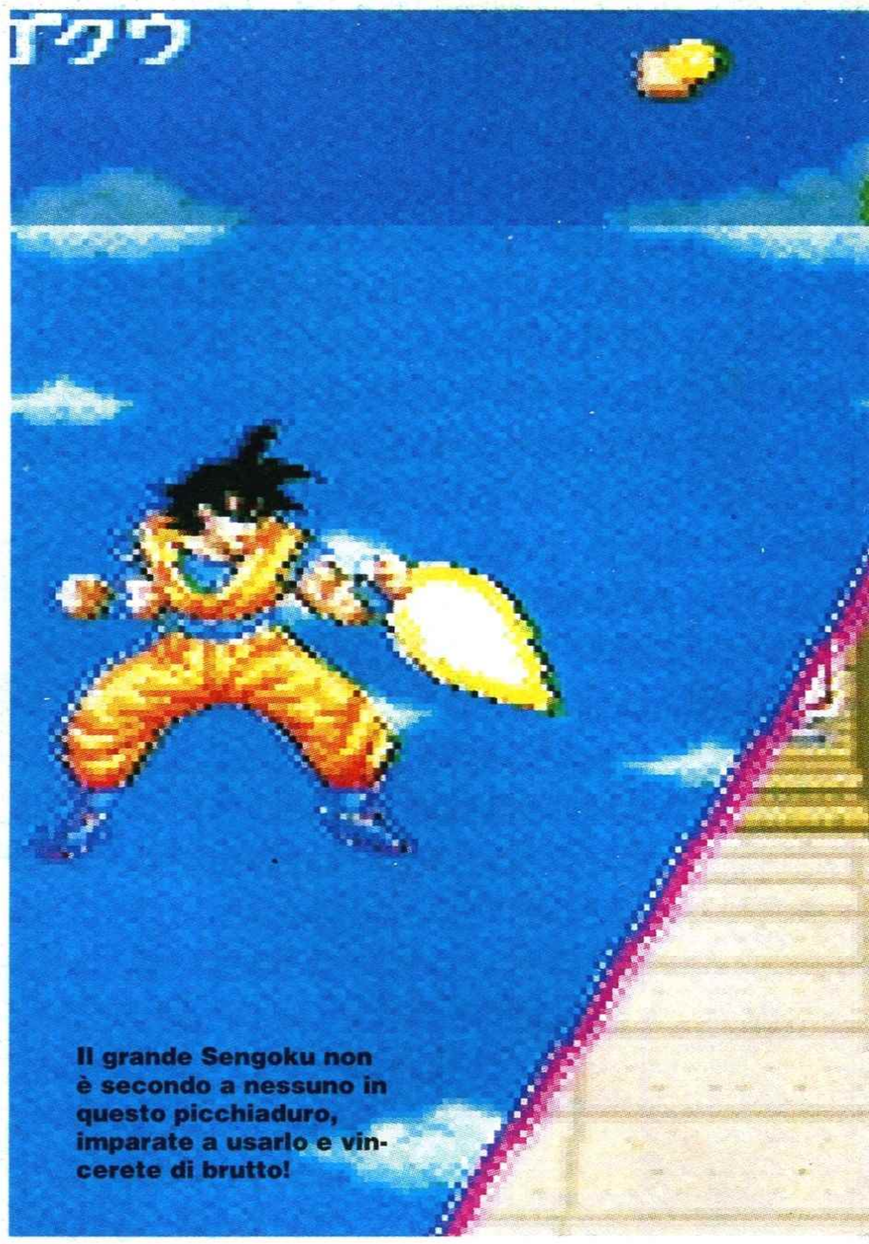


AGIRE & PENSARE



DRAGON BALL Z

Aaaaccciaaaaa! No, non è uno starnuto, ma l'ennesimo tentativo di emulare il re dei re nel campo dei picchia-picchia videoludici: *Street Fighter 2*. Ma va...! Ve lo dico subito così voltate pagina. Non ci siamo neanche questa volta! Toh! Adesso l'ho detto!



Il grande Sengoku non è secondo a nessuno in questo picchiaduro, imparate a usarlo e vincerete di brutto!

Ma siii dai, dilunghiamoci un po'. Come una conosciutissima software house straniera (su Home computer) che continua a sfornarci una caterva di giochi tutti forgiati con lo stesso stampo (vi ricordate i Sim-qualcosa?) eccoci giunta una nuova variante del mitico e irraggiungibile *SF2*. In questo campo ormai le case produttrici puntano sempre di più a riscuotere successo con una buona licenza (un gioco tratto da qualche fumetto o serie famosa) che a fare un programma di qualità.

Cari programmatori, sappiate che i lettori di Gheim Paua non sono mica dei beoti (almeno non tutti!!!) quindi è inutile prenderli in giro. Non basta un titolo prestigioso per convincerli a comprare la cartuccia e fidarsi ciecamente, anche se nel caso di *Ranma 1/2* (sia l'uno che il due) il gioco era all'altezza della fama del fumetto, ci vuole anche la qua-li-tà. Diciamocelo. Meno male che ci siamo qua noi per chiarire le idee!

Siete Sengoku, il protagonista della serie televisiva "Dragon Ball Z" che sicuramente qualche lettore appassionato di manga giapponesi si sarà rimirato, e dovete affrontare in sequenza 7 brutti ceffi pieni di odio e rancore nei vostri confronti (ce ne saranno sicuramente altri, ma dopo innumerevoli ore di sforzi intensi per battere il sesto personaggio ho gettato la spugna!). Per menare nel giusto modo il vostro avversario avete a disposizione 3 pulsanti (calcio, pugno e magia). Potrete combattere sia per aria che con i piedi per terra, passando con estrema facilità da

"CHE PROTAGONISTA MI SCELGO QUESTA VOLTA"

Se giocate in due o se fate un torneo avrete la scelta tra ben otto personaggi diversi, con le loro ovvie caratteristiche e mosse segrete differenti. Sta a voi trovare quello che più vi si addice. Il mio preferito rimane sempre Sengoku!!!

Aiuto, aiuto! Mi sto per pigliare una fiammata in faccia. E adesso dove me ne scappo.?

Braaah!!! E beccati questa vecchiaccio bavoso! Voglio vedere come la eviti! So' er mejo (©1993 Apecar)

una all'altra premendo un solo tasto. Ogni personaggio possiede, nel suo ventaglio di colpi, una mezza dozzine di mosse segrete, che potrete eseguire solo se avete abbastanza energia di "magia" (oltre a essere in grado di eseguirle!!!).

Comunque sia, nel caso vi dimenticaste quali sono, premendo Select potrete richiamarle sullo schermo, simboleggiate con delle simpaticissime freccette. Per il resto il gioco è piuttosto monotono e difficile. Dopo qualche ora la sensazione di frustrazione nel giocatore si farà sempre più grande.

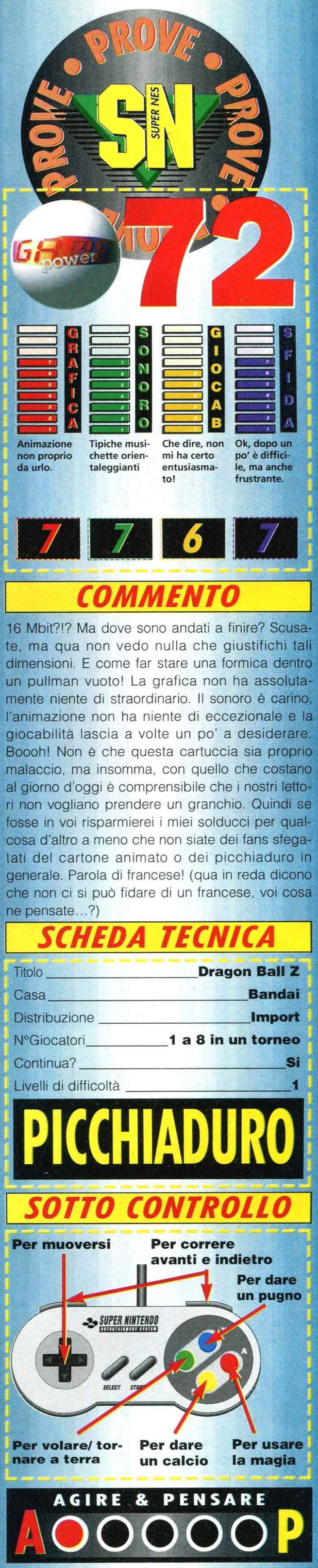
Qualche particolare però è degno di interesse: se i combattenti si allontaneranno troppo l'uno dall'altro, lo schermo si dividerà in due (divertente all'inizio, può rivelarsi fastidioso alla lunga) per fare spazio ad ognuno, è interessante la barra d'energia per eseguire le mosse speciali che cresce ogni volta che parerete un colpo, ogni volta che batterete un avversario potrete usarlo per combattere quelli restanti, e infine la possibilità di giocare in otto in un torneo.

Tutte queste innovazioni non bastano a coprire i difetti di un gioco che sarebbe potuto diventare un powergame se i programmatori si fossero impegnati un tantino di più.

• DUPONT

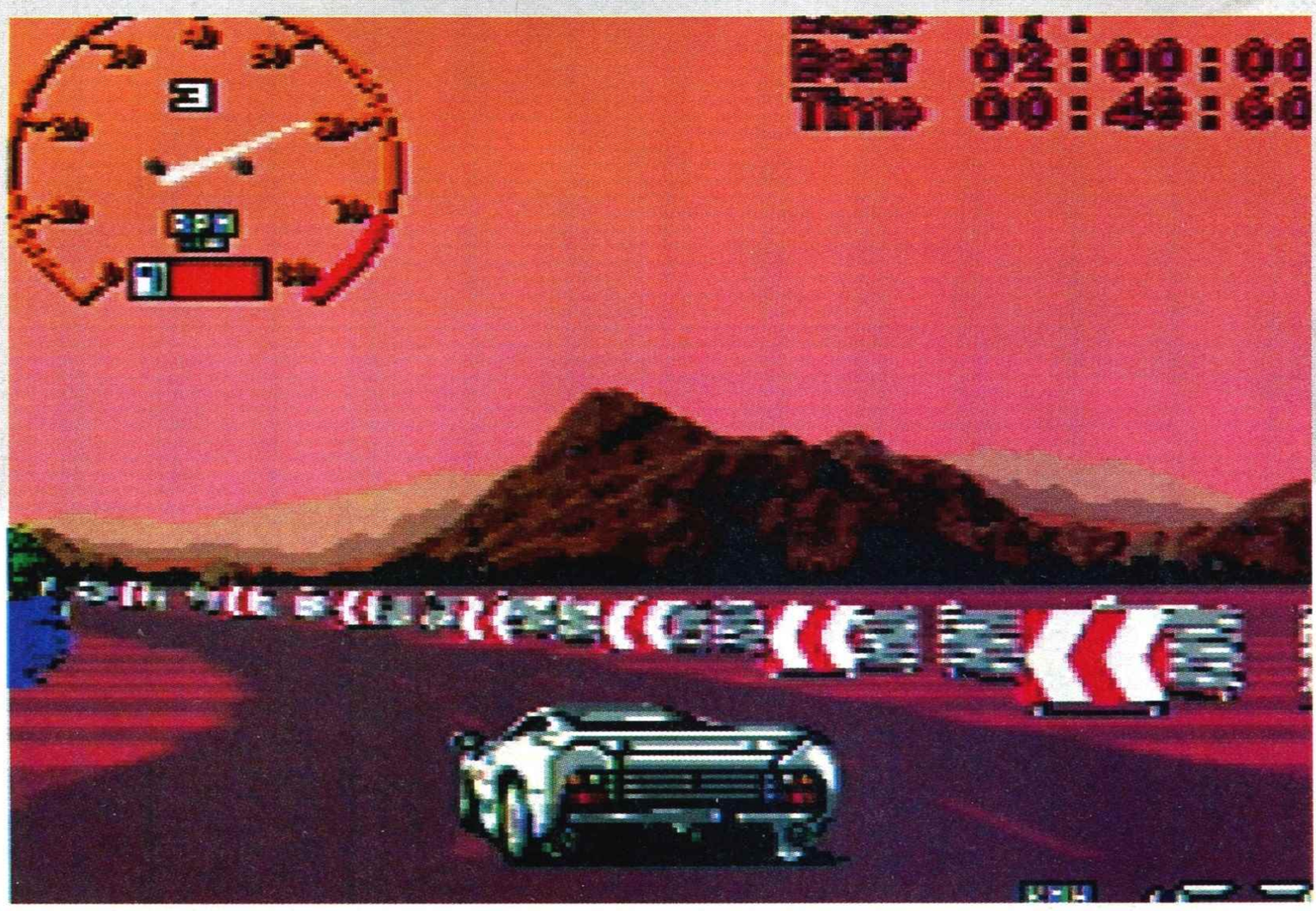
Una scenetta che richiama l'iconografia tipica della cultura nipponica. Ricordate "Mai dire Banzai!"

I fondali sono sicuramente inferiori a quelli di *SFII*, ma dove sono finiti quei 16 Mb.



Jaguar XY220

Vroom Vroom, la Jaguar fiammante non esita a ingranare la quinta e a sfrecciare sulle piste di tutto il mondo...Altrettanto non si può dire del Mega CD...



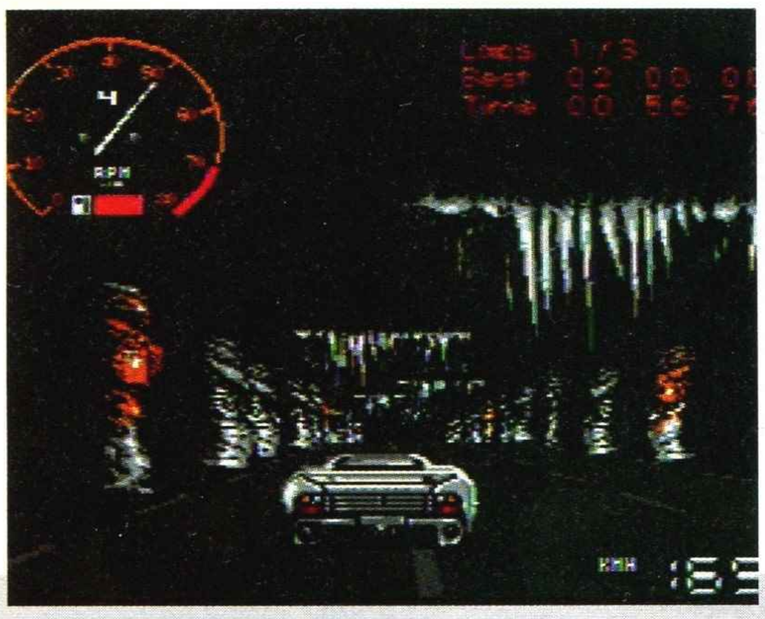
Non si può dire che Jaguar sia carente di oggetti ai lati della pista. Questi contribuiscono a rendere l'idea di velocità, indispensabile in un prodotto del genere. Nel modo a due giocatori, invece...

Ma sì, buttiamoci sul CD-ROM, tanto basta fare una bella trasfusione di grafica dalla versione Amiga, inserire un paio di musichette digitalizzate, e il gioco è fatto!

Eh, no, signori miei, non ci sto! *Wonderdog* aveva ragione d'essere (infatti prese un bel Powergame) grazie alla vastità dei suoi livelli, all'effettiva qualità del sonoro e alla cura generale con cui era stato realizzato; *Wolfchild* è molto bello e divertente ma non giustifica, almeno a mio parere, l'acquisto su supporto CD (dati i costi); *Jaguar*, per come è realizzato su questa piattaforma, raggiunge a malapena la sufficienza e fra poco andremo a vedere il perché. Giochi come *Sewer Shark* e *Night Trap* sfruttano, quanto meno (anche se in modo ancora sperimentale e grezzo), le caratteristiche proprie del Disco Compatto, i cui vantaggi sono ovvi: permette di creare una colonna sonora di altissima qualità, ha tanto di quello spazio che un gioco normale ci sta venti volte, permette la gestione di immagini in Full Motion Video, è argentato e ha dei riflessi ipnotizzanti.

Che dire, dunque, di un gioco di corse

Possiamo decidere a quale nazione appartenere. Scommetto che Scarlet avrebbe voluto scegliere la Scozia...



Un passaggio in una galleria, con tanto di eco!

A volte la macchina dà l'idea di pattinare sull'asfalto.

automobilistiche? *Jaguar* si presenta bene, con molte opzioni e con una sugosa introduzione grafico-musicale, ma quando si giunge al dunque si resta irrimediabilmente delusi: la grafica non è nulla di eccezionale, la velocità (nell'opzione a un giocatore) è buona ma certamente non impressionante, e lo schermo di gioco è stato realizzato con una cura alquanto superficiale per ciò che riguarda i particolari, insomma il realismo (per quanto si possa parlare di realismo in un gioco certamente più arcade che simulativo) viene un po' a mancare.

Il giocatore può scegliere tra molti diversi percorsi, ognuno con le sue caratteristiche di terreno e di tempo atmosferico, e fin qui niente di nuovo: si va dalla pioggia alla neve, dalla nebbia alle corse notturne e tutte le altre variabili d'obbligo in questo genere di videogame.

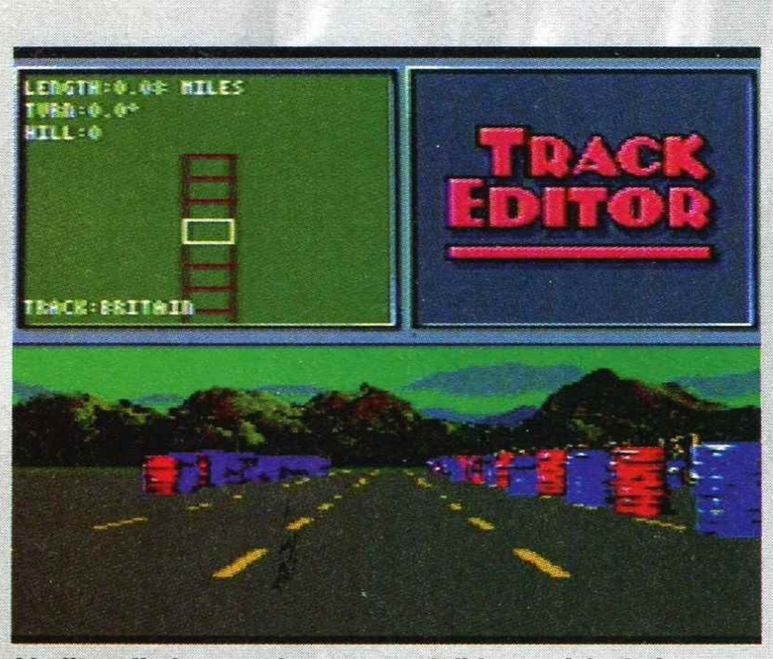
È importante, ma non indispensabile, giungere tra i primi tre per guadagnare una somma considerevole di soldini, che ci serviranno per riparare le parti danneggiate della nostra Jaguar, giungere ultimi infatti rende la gara successiva un'impresa fin troppo dura (provate voi ad andare a più di duecento all'ora col motore mezzo fuso, gli ammortizzatori saltati e le portiere sbrecciate)! È inoltre possibile disegnare delle piste alternative, tramite un semplice editor, e testarle in gara: è abbastanza divertente, ma è ovvio che non può essere l'unica innovazione, l'unico punto abbastanza originale, in un gioco (per altri versi relativamente scontato) che aspiri al titolo di Powergame!

Trovatemi una strada così, da qualche parte nel mondo, e vi regalerò la Jaguar di Raist (eh, eh!)

Ma passiamo alle note veramente dolenti: se selezionate il gioco a due vi accorgerete ben presto dei limiti di questo titolo: l'opzione split screen è tecnicamente mal realizzata. Pensate che la velocità massima di scrolling dello schermo è meno della metà rispetto a quella raggiungibile con un solo giocatore. Considerato che in questo genere di giochi (*Super Mario Kart* per Super NES docet) il fatto di sfidare l'amico a una gara in due è sicuramente l'opzione più divertente, vi renderete conto che è proprio il cuore del gioco a essere decisamente carente.

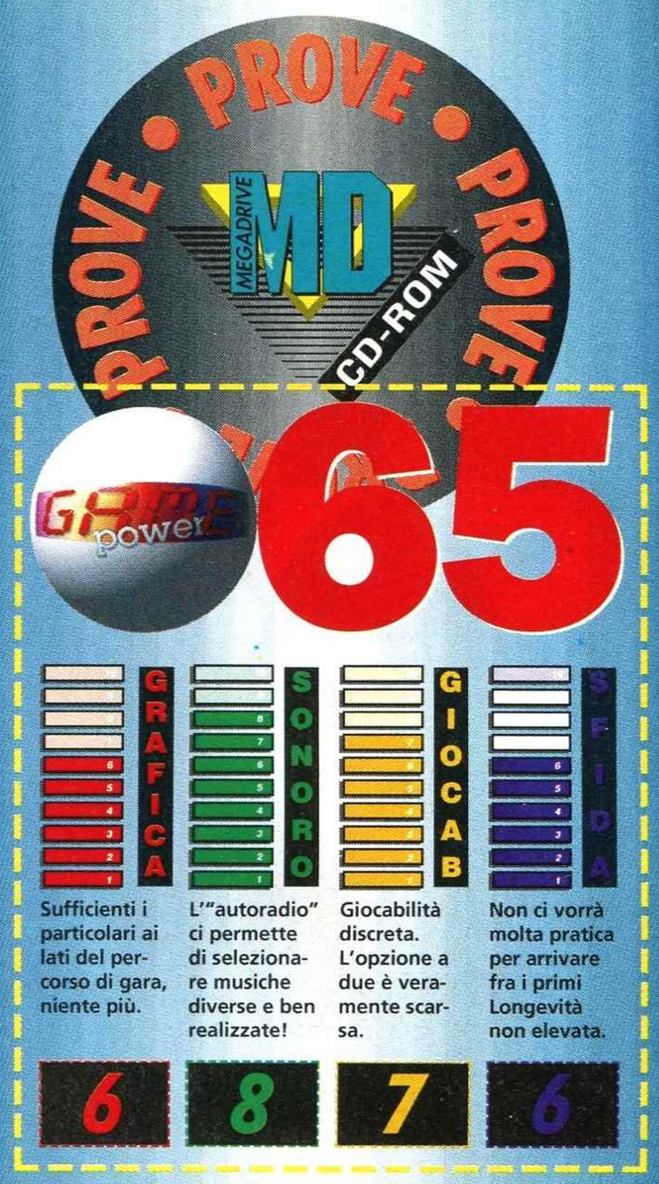
Non ci sono altre grandi novità: il gioco ricalca la versione Amiga nella maggior parte dei suoi aspetti, con un certo miglioramento (e ci mancherebbe altro) dal punto di vista sonoro. That's all folks.

• *Scarlet*



L'editor di piste aggiunge un po' di longevità al gioco, ma non basta, da solo, a risollevarne le sorti.

Le piste possono essere relativamente semplici, come in questo caso, ma anche molto più intricate.



COMMENTO

Jaguar soffre degli stessi difetti che colpiscono titoli già citati, come *Wolfchild*: Non ci sono innovazioni tali da giustificare una conversione su questo tipo di supporto che è decisamente costoso, sia per quanto riguarda la console necessaria che per il software attualmente in circolazione. Insisto nel dire che il costo dovrebbe essere decisamente più basso (almeno per giochi di sviluppo "tradizionale"), mentre non accenna al minimo calo. Speriamo che il Mega CD della Giochi Preziosi, importato ufficialmente, si diffonda rapidamente, consentendo di abbassare il numerillo sullo scontrino dei vostri futuri acquisti, che non includeranno (a meno che non siate dei fanatici delle corse automobilistiche) questo titolo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Jaguar XJ 220**
Casa	**Core Design**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**1**

GUIDA

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

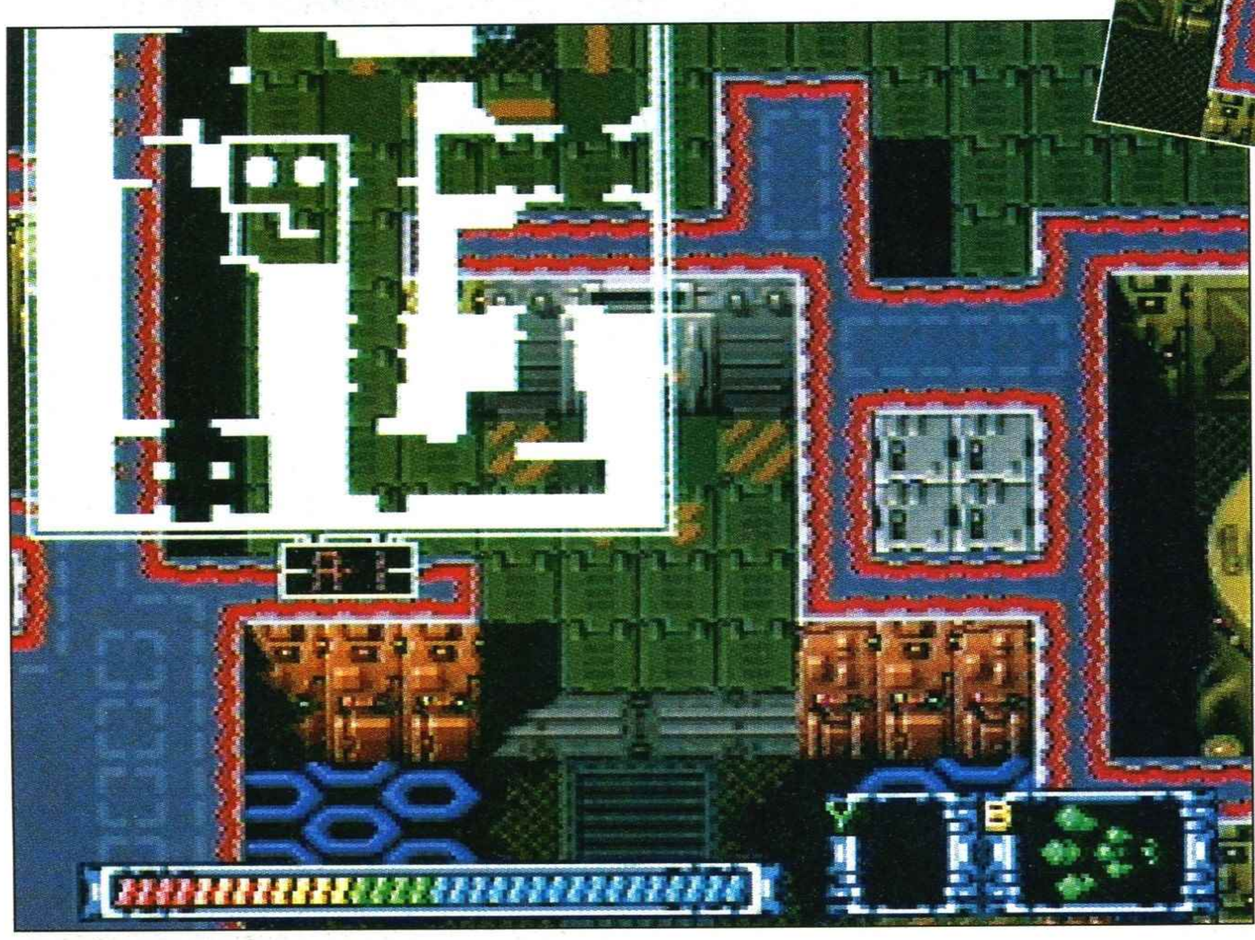
A ●●●●● P

OPERATION LOGIC BOMB

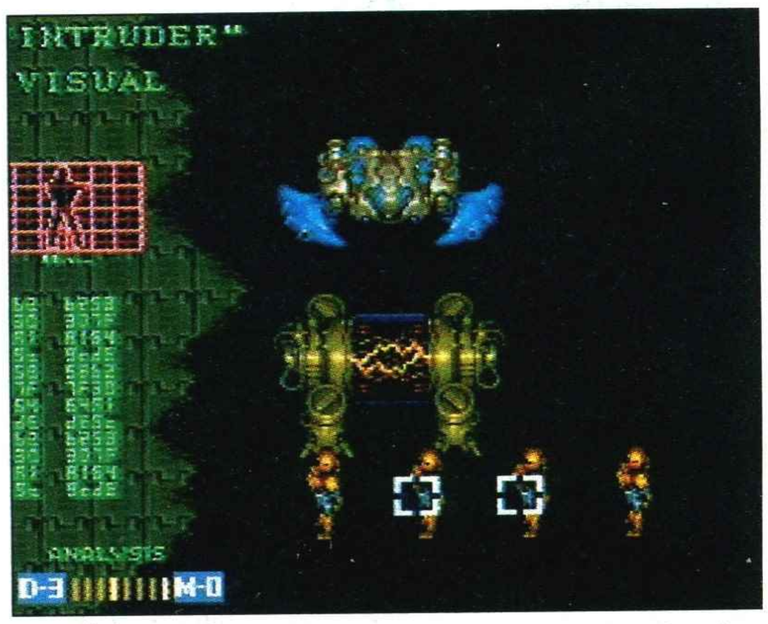
"Pronto...? La IPI (Impresa di Pulizie Interplanetarie)?". "Si?". "Ah, grazie. Ascolti avrei un piccolo problema. Abbiamo perso contatto con una delle nostre colonie sul pianeta VIT '93. Un gruppo di alieni venuto da un'altra dimensione sembra averne preso il controllo. Ci può fare qualcosa?". "Certo signore, le mandiamo subito il nostro miglior cyborg addetto alle pulizie. Come al solito il conto seguirà fra breve!"

Da qualche parte della galassia, su un pianeta disabitato, una colonia di scienziati stava sperimentando una nuova apparecchiatura per varcare le dimensioni. Ma ecco che un giorno, per chi sa quale sfortuna, un banalissimo errore di calcolo ebbe come spiacevole risultato il teletrasporto alla base di una marmaglia di mostri dalle intenzioni poco chiare. Essendo impossibile la fuga, ben presto l'intero edificio fu sotto il loro controllo. In questi casi disperati chi chiamerete? La IPI naturalmente.

Ed eccovi qua, nei panni di uno dei cyborg più perfezionati del momento, a dover ripulire un intera base da tutta la teppaglia mutante venuta da un'altra dimensione. A parole il vostro compito non sembra dei più difficili. In ogni piano della base dovrete eliminare ogni forma di vita extra terrestre e richiudere i vari varchi dimensionali che collegano i



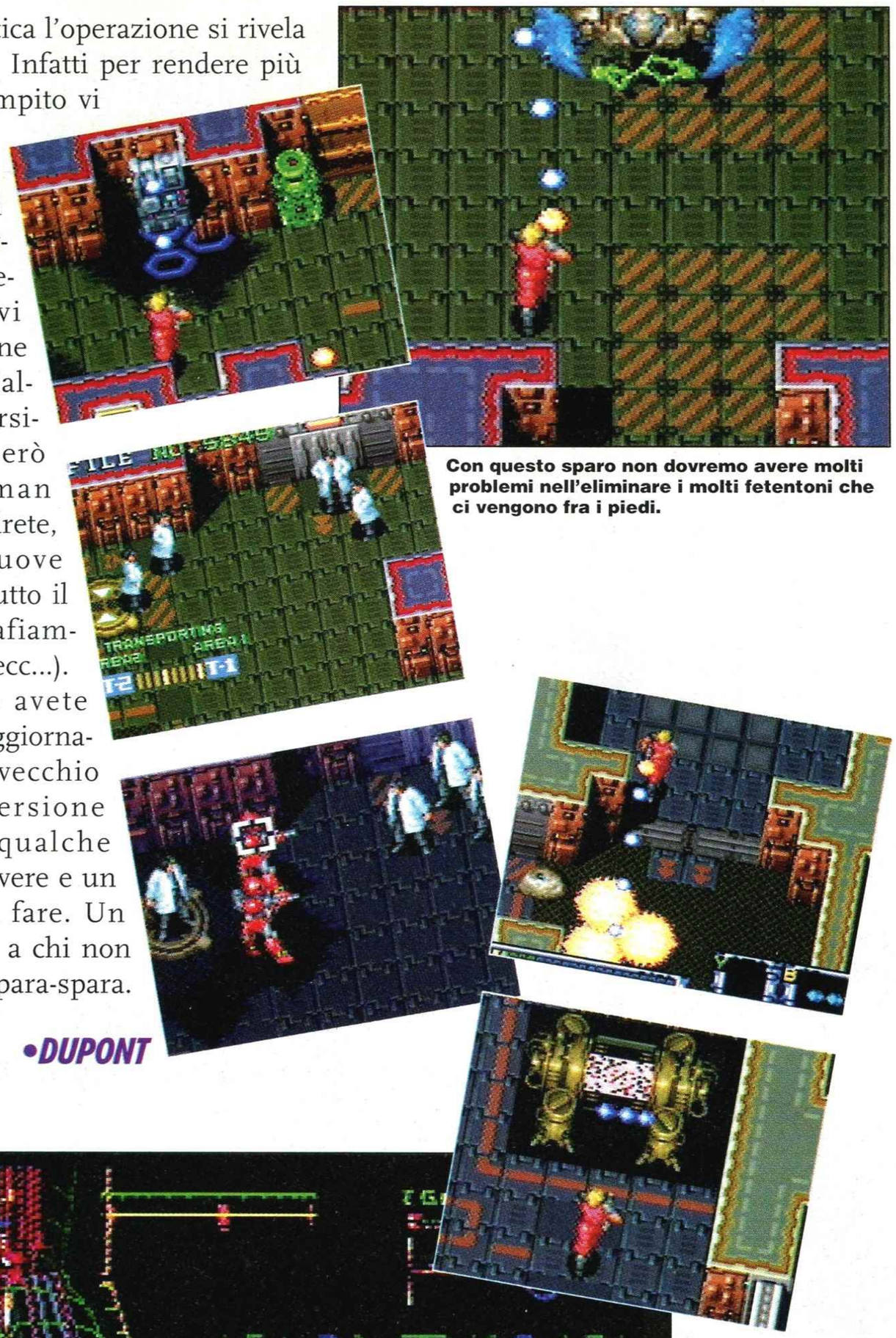
Per muoversi attraverso i vari livelli è opportuno sbirciare di tanto in tanto l'utile mappa messa a nostra disposizione dai programmatori della Jaleco. Meglio non perdersi, no?



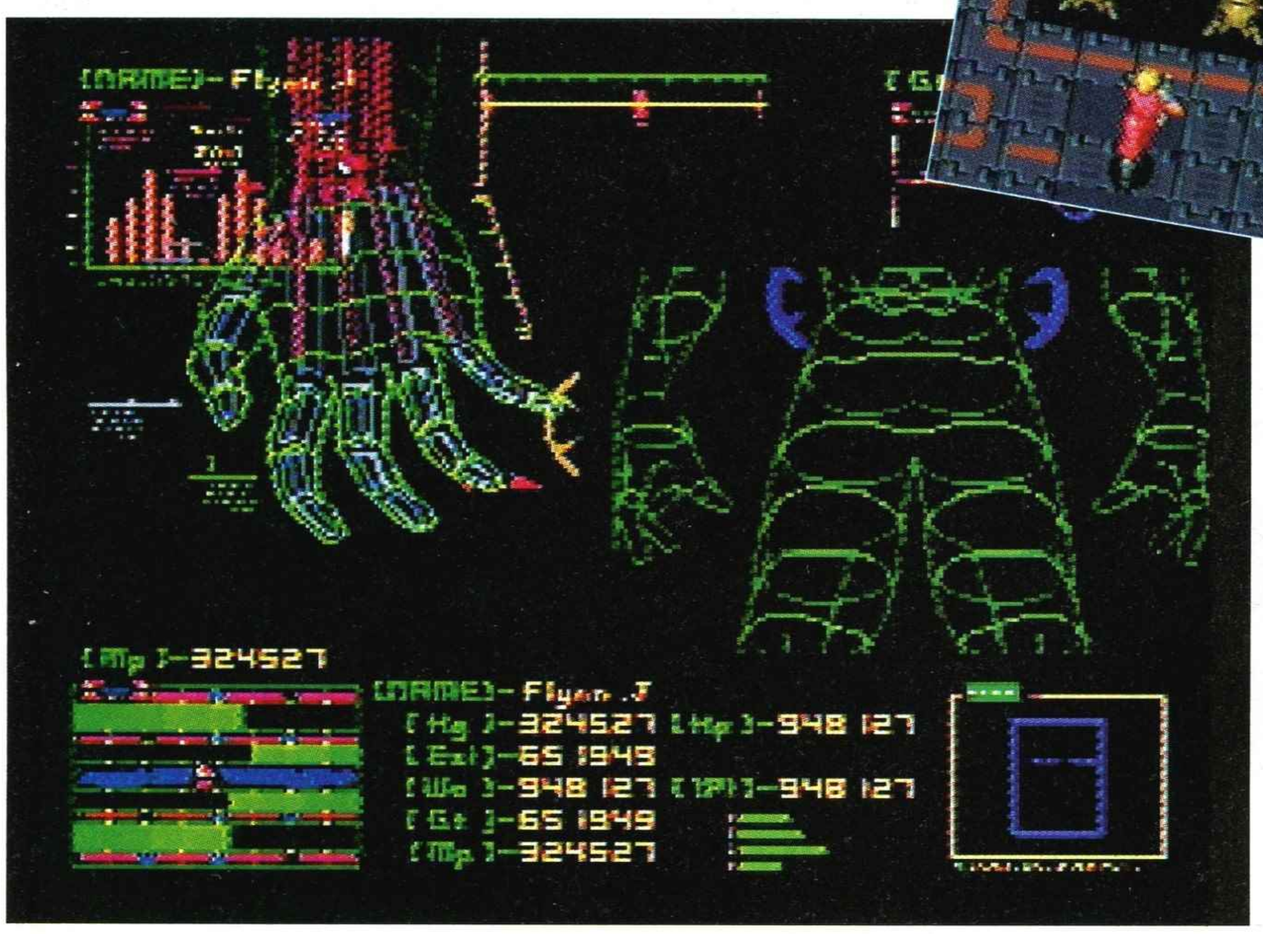
Le molte opzioni disponibili indicano una cura notevole in fase di programmazione e design.

due mondi. In pratica l'operazione si rivela molto più difficile. Infatti per rendere più arduo il vostro compito vi aspetteranno numerosi androidi, slime, esseri bizzarri ed extraterrestri di ogni genere. Per difendervi avrete a disposizione un arsenale, inizialmente un po' scarsino, che potrete però incrementare, man mano che progredirete, raccogliendo nuove armi disperse in tutto il complesso (lanciafiamme, bombe, laser, ecc...). In poche parole avete davanti a voi un aggiornamento del buon vecchio *Commando* in versione futuristica con qualche rompicapo da risolvere e un po' di ricerche da fare. Un gioco adatto anche a chi non è appassionato di spara-spara.

•DUPONT



Con questo sparo non dovremo avere molti problemi nell'eliminare i molti fetentoni che ci vengono fra i piedi.



Un ibrido fra macchina e uomo è posto sotto il nostro controllo. Una delle più letali armi da distruzione mai create dall'ingegno umano, qui descritta minuziosamente con tanto di schemi tecnici.

"VEDIAMO...SI, QUESTA VA BENE! QUANT'E?"

In *Operation Logic Bomb* potrete trovare una quantità di armi diverse. Eccone alcune:

SPARO NORMALE: Con questa arma sparerete in continuazione nella direzione nella quale puntate. È molto veloce!

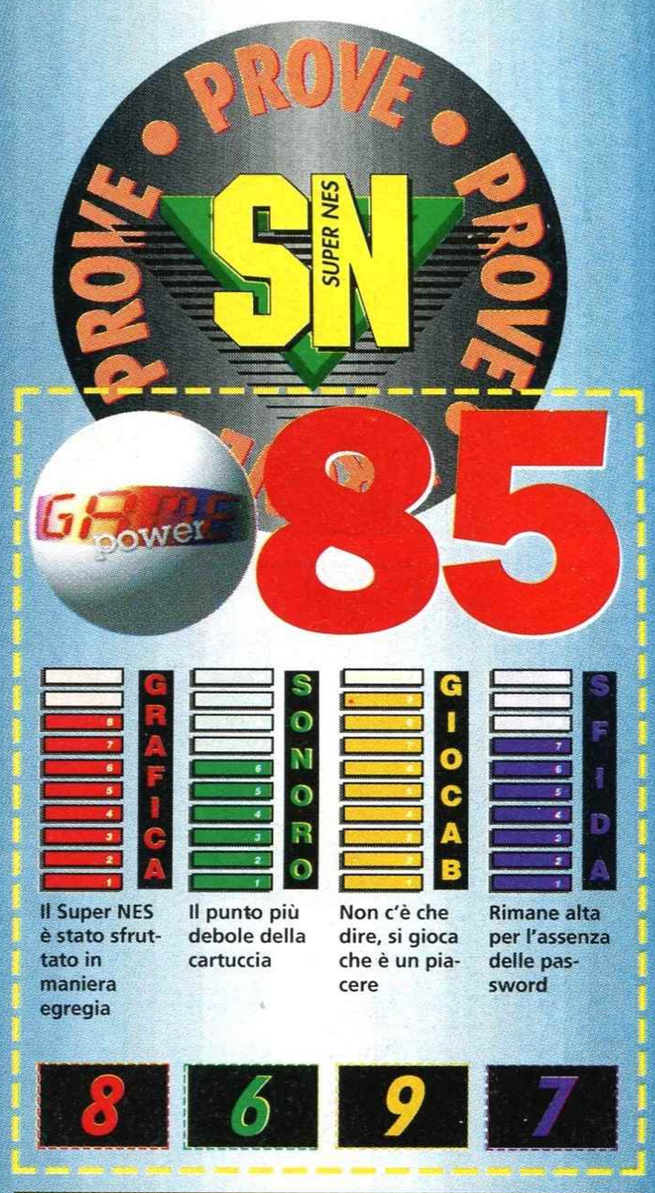
SPARO TRIPLO: Con questa, invece, sparerete in tre direzioni contemporaneamente, anche se ne diminuirete la velocità e la portata in conseguenza.

LASER: Ecco una della armi più originali del gioco. Con questa potrete colpire i nemici anche di rimbalzo. Mooolto utile nei livelli avanzati.

LANCIAFIAMME Wow! Una delle armi più potenti del gioco. Con questa non dovreste avere problemi a disincrostare le pareti della base dalla "schifida teppaglia" (©1993 Apecar) extraterrestre.

OLOGRAMMA: Molto utile per ingannare il nemico. Con questo aggeggillo potrete confondere facilmente il nemico dandogli un'altro bersaglio (finto) da colpire.

BOMBA: Con queste bombe dall'esplosione direzionabile potrete distruggere alcune pareti ma anche tostare numerosi nemici in un solo colpo.



COMMENTO

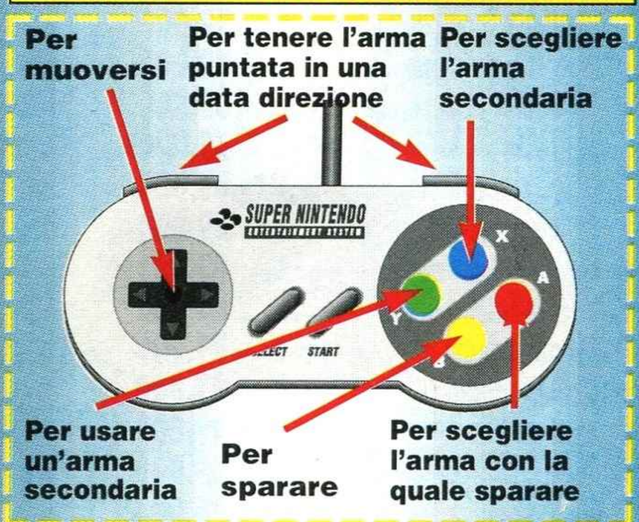
Il minimo che si possa dire è che la Jaleco sta facendo progressi notevoli a livello di programmazione. Prima con *Dead Dance*, adesso con *O.L.B.* Speriamo che continuino così! La grafica è ottima con qualche effetto di rotazione e zoomate varie, la giocabilità è impeccabile, l'animazione è favolosa, il sonoro è molto piacevole e il gioco è abbastanza avvincente da coinvolgervi nell'azione. Gli manca però quel pizzico in più per renderlo indimenticabile! Per di più i nemici non sono molto vari e l'azione alla lunga è molto ripetitiva. Se aggiungete che non è particolarmente difficile (anche se l'assenza di password ne accresce notevolmente la longevità), potreste trovare la cartuccia un po' "piatta" e facile da terminare.

SCHEDA TECNICA

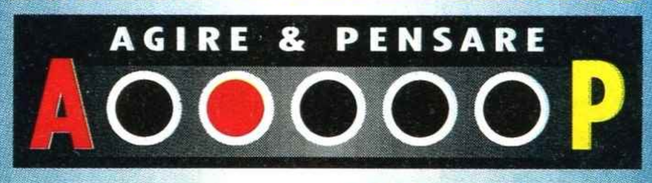
Titolo	**Operation Logic Bomb**
Casa	**Jaleco**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**3**
Livelli di difficoltà	**1**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive scart	L. 249.000
Mega Drive scart + Sonic	L. 275.000
Mega Drive Pal	L. 249.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 275.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis scart + Sonic	L. 289.000

Novità Mega Drive / Genesis

Battletoads	L. 99.000
Bubsy	L. 129.000
Chester cheetah	L. 115.000
Doraemon	L. 99.000
Double dragon III	L. 109.000
Fatal Fury	L. 129.000
Flash Back	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Golden axe III	L. 95.000
Grand slam tennis '93	L. 99.000
Hook	L. 109.000
Humans 2	L. 109.000
King of the monsters	L. 115.000
Mick e Mack G.G.	L. 109.000
Nhlpa hockey '93	L. 109.000
Out of this world	L. 109.000
Out run 2019	L. 119.000
Power athlete	L. 119.000
Splatter hause 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 109.000
Strider 2	L. 109.000
Tiny toons	L. 109.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Chuck rock	L. 109.000
Deadly zones	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Fantasia	L. 55.000
Ghouls'n' ghost	L. 69.000
Golden axe II	L. 69.000
Grand slam tennis	L. 89.000
La sirenetta	L. 83.000
Moonwalker	L. 89.000
Power monger	L. 99.000
Predator 2	L. 99.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shadow of the beast II	L. 109.000
Side poket	L. 99.000

Sonic 2	L. 89.000
S. Monaco G.P.	L. 49.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Tazmania	L. 89.000
Terminator II	L. 99.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000

Mega CD	L. 530.000
Mega CD + 4 giochi	L. 620.000

After burner III	L. 119.000
Earnest evans	L. 69.000
Final fight	L. 119.000
Heavy nova	L. 79.000
Lunar	L. 89.000
Ninja warrior	L. 119.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Sol feace	L. 79.000
Scramble	L. 89.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 570.000
Neo Geo + Game	L. 630.000

Fatal fury 2	L. 430.000
Sengoku 2	L. 430.000

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 430.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury	L. 240.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
Ninja combact	L. 170.000
Robo army	L. 199.000
Sengoku	L. 215.000
Super side kicks	L. 398.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicon scart	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 355.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Addam's family 2	L. 129.000
Alien 3	L. 119.000
Batman: revenge of the Joker	L. 119.000
Bebe's Kids	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Combatribes	L. 119.000
Duffy duck	L. 119.000
Fatal fury	L. 129.000
Final fight 2	L. 129.000
Fire e ice	L. 119.000
Football fury	L. 119.000
Road runner	L. 115.000
Sengoku	L. 129.000
Star fox	L. 149.000
Super adventure island 2	L. 119.000
Super Battletoads	L. 119.000
Super bomberman 93	L. 119.000
Super global gladiators	L. 119.000
Superman	L. 119.000
Super megaman	L. 119.000
Super star wars	L. 129.000
Super valis IV	L. 119.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 109.000
Ultimate Fighter	L. 129.000
Utopia	L. 119.000

Addam's family	L. 109.000
Adventure island	L. 119.000
Alien vs Predator	L. 109.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Brass number's bross	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Contra spirit	L. 109.000
Cool world	L. 119.000
Final fantasy II	L. 109.000
Final fight	L. 119.000
Gods	L. 119.000
Golden fighter	L. 109.000
Hook	L. 129.000
King of the monster	L. 119.000
Kikitakai	L. 129.000
Magic sword	L. 99.000
Magical quest (mickey mouse)	L. 129.000
NCAA Basket ball	L. 99.000

NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Power athlete	L. 129.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Retorn of double dragon	L. 129.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super slam dunk	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super soccer champ	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
The blues brother	L. 139.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 149.000
Dragon ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 149.000
Edo No Kiba	L. 139.000
Fatal fury	L. 139.000
International tennis tour	L. 139.000
Ran ma 2	L. 159.000
Rushing Beat 2	L. 135.000
Star fox	L. 149.000
Super evil wars	L. 139.000
The great battle	L. 139.000

Game gear + Sonic	L. 279.000
Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Indiana Jones	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonis	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Super Monaco G.P. 2	L. 69.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris	L. 165.000
Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

Fatal Fury

La furia fatale che ha spappolato i neogeologi arriva su Megadrive, grazie agli sforzi dell'ermetica Takara. Perché cinquantacinque megabittoni sono diventati dodici? C'entra l'effetto serra? Oppure è colpa dei giapponesi che stanno comprando tutto? Nelle prossime tre pagine sveleremo l'arcano...

Dopo la dirompente notizia che il lancio di *Street Fighter 2* per Megadrive è stato posticipato di almeno un paio di mesi, il panico ha invaso la redazione. "E adesso?". Semplice, c'è da ravanare con *Fatal Fury*, una delle prime conversioni della giapponese Takara per Megadrive. Dopo il buon risultato ottenuto con la versione per Super NES (anch'essa a dodici bit), c'era da scommettere che anche quella MD non avrebbe deluso e, sostanzialmente, possiamo definirci soddisfatti.

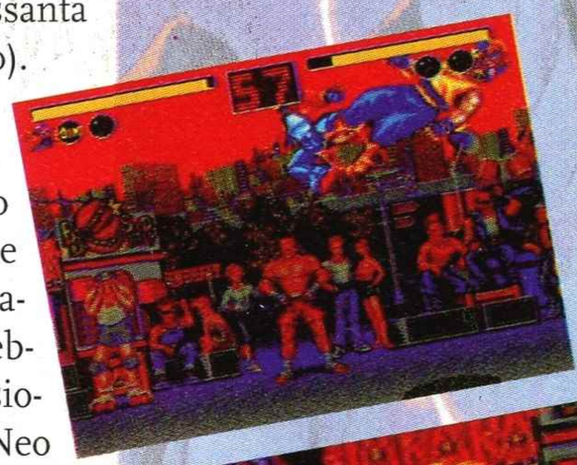
Una breve intro, per coloro che fossero stati distratti negli ultimi dieci anni, e una gazzosa: *Fatal Fury* è un picchiaduro a incontri, originariamente sviluppato dalla SNK per Neo Geo. La struttura e il gameplay sono rimasti immutati, anzi, come vedremo più avanti, è quasi migliorato. Lo scopo del gioco è massacrare di botte i vari tizi che Geese Howard ha aizzato contro di noi. Geese (che in inglese si pronuncia come la tipica esclamazione "Jesus!", o "Jeez!", ovvero "Oh, Gesù", Lupo Alberto docet) è il balordo di turno, responsabile della morte del padre dei fratelli Bogard

Ryu e Balrog se le suonano di santa ragione! Ehm...no, forse abbiamo sbagliato gioco ma, sapete com'è...

(vedi box). All'inizio del gioco è possibile selezionare il CHAMPION BATTLE (ovvero affrontare i vari beoti in maniera sequenziale), oppure sfidare un singolo avversario computerizzato o umano grazie al VS GAME. Potete inoltre assistere ad un combattimento tra due personaggi selezionati dal computer, il che è esattamente idiota come suona. Non è invece possibile giocare in coppia contro il computer, ma si può...?

Il giochillo vanta, in totale, nove lottatori, per un totale di sette livelli. Ogni combattimento è costituito da due (o, eventualmente, tre) round. Il che significa che per passare "il turno" dovete vincerne almeno due (questo parametro è comunque modificabile nella sezione OPTION, così come la durata dell'incontro che, normalmente è di sessanta secondi o, più volgarmente, un minuto). Completateli tutti e verrete eletti "Re dei Lottatori", roba da raccontare ai nipotini.

E ora sotto con commenti più o meno tecnici: la grafica è sostanzialmente buona, gli sprite belli pasciuttelli si menano con un certo realismo, anche se sarebbe del tutto demente paragonare la versione per MD a quella pompatissima per Neo Geo, e quindi non lo faremo. *Fatal Fury* sulla console Sega svolge decentemente il suo compito, anche alla luce del fatto che



Un collage di situazioni di combattimento, come vedete l'azione non scarseggia certo. Era ora che anche su Mega Drive le acque si smuovessero.

IL CAST

Innanzitutto un'osservazione: i personaggi di questo gioco assomigliano in maniera preoccupante a quelli di *Fatal Fury* per Neo Geo? Sarà un caso? Boh, comunque, dal momento che abbiamo recensito uno dei primi picchipicchia della SNK solo in pillole un compendio generale non farà male, anzi...

I BUONI

TERRY BOGARD: Esperto di arti marziali (dannosissimo luogo comune della stragrande maggioranza dei protagonisti dei picchiaduro), intraprende con il fratello scemo Andy una missione suicida per vendicare il padre, stanato da Geese. Nato il quindici marzo del 1971 (non dimenticate di telefonargli per gli auguri), Terry può effettuare ben quattro supermosse: il Burning Knuckle ("nocca di fuoco", ah, ah), Slam Attack (attacco con capriola), Supershot Kick (triplo calcio volante), Power Wave (onda di energia che scaturisce dal pugno di Terry). Una osservazione che vale per tutti i lottatori: le mosse speciali non sono affatto facili da realizzare: occorre una certa pratica, e, preferibilmente, un joystick. Siete avvertiti.

ANDY BOGARD: Manco a farlo apposta, Andy è fratello minore di Terry. Più basso e più leggero di Terry, Andy vanta tecniche di combattimento di karate raffinate e sofisticate, sviluppate durante uno stage (livello) in Giappone. Andy vuole vendicare il padre, ma, prima ancora dimostrare al fratello di essere più valido di lui in combattimento. Le sue mosse speciali sono il Flying Punch (massa energetica che depaupera gli avversari di vitalità e simpatia), Dragon Bullet, Body Spin (accelerazione che serve a cogliere di sorpresa gli avversari) e lo Shotgun Kick, un calcio sferrato con tutta la volontà di potenza di Nietzsche. Così parlò Andy Bogard.

JOE HIGASHI: Triste caso di "terzo incomodo", Joe è un campione di Kick Boxing, nato in Thailandia dove ha fatto la bustina di té per tre anni, prima di venire cacciato dall'Associazione Mondiale del Kick Boxing perché sì. Ventunenne, alto, muscoloso, Joe vanta alcune tra le tecniche di combattimento più letali dopo il "colpo della marmotta tibetana sorda": lo Slash Kick (il calcio del chitarrista dei Guns), l'Hurricane Uppercut (Polimar non c'entra una fava), lo spettacolare Tiger Kick (probabilmente insegnatogli da Tiger Mask) e la Machine-Gun Punch, la classica serie di pugni in rapida successione da effettuare con tanto di "yattattattah" annesso e connesso. Combatte, assieme ai fratelloni, per amore della giustizia e della lealtà. In via di estinzione.

I CATTIVI

MICHAEL MAX: Lo incontrerete, vostro malgrado, a Sound Beach. Ex pugile scorrettissimo, come il dettato di terza elementare (anche quello di terza superiore non scherza NdMadoc) di Biomassa, Michael Max sferra dei potentissimi Tornado Uppercut. State all'occhio...

RICHARD MYER: Codino, pizzetto... Sembra Baggio invece è il buon Richard, esperto nell'arte del "Kapo-eral", tecnica d'attacco che sfrutta la forza delle gambe. Possiamo dire che combatte letteralmente con i piedi. Attenti al Rolling Attack e allo Spider Kick. Ah, è il gestore del Pao-Pao Café e ce l'ha con voi perché non avete pagato il Martini on the rocks... C'est la vie.

DUCK KING: È il fratello cativo di Donald Duck, veloce e più (s)pettinato di Apecar dopo un concerto grunge. Velocissimo, plastico, utilizza mosse come l'Head Spin Attack (ruota in volo, non si sa come, fino a rovinarvi addosso) e il Cannonball Attack (mossa simile, ma il tarpano vi piomba addosso dal cielo).

TUNG FU RUE: Vecchietto apparentemente innocuo (è nato nel 1924), Tung Fu è un eperto del Tai Ryoku Ken, sconosciutissima tecnica di arti marziali conosciuta da pochi eletti in tutto il mondo, tra cui il sottoscritto. È capace di trasformarsi in Super Tung Fu, il suo alter ego massiccio e pompato. L'apparenza inganna, ma i suoi Flying Wheel Kick e Palm Slap fanno assai male.

RAIDEN: Non è uno spara-e-fuggi, ma poco ci manca. Pagliaccio obesisissimo (pesa ben 462 libbre), Raiden è un ex-campione di wrestling, nonché amico intimo di Dan Peterson. Attenti al suo alito letale (ingoia chili di cipolle con la stessa noncuranza con cui il mio cagnolino minge sul pero) ed emette quello che il manuale chiama Killer Fog, nebbia assassina. Spettacolare il Rocket Attack. Anche la ciccia può far male.

GEESE HOWARD: È il più corrotto, cattivo e maleducato della cricca. Vi dirò di più: è il capo. Responsabile della morte del padre dei due fratelli, Geese è in grado di effettuare la Violent Wave, un'onda di energia negativa simile al Power Wave di Terry, ma ancora più letale. Indossa un kimono dernier cri ed è molto più antipatico di quello che potreste immaginare.

Uno dei tanti posti in cui dovremo combattere.

Le animazioni non sono malaccio.

La possibilità di muoversi su due piani differenti aggiunge spessore alla giocabilità.

Questo personaggio è uno dei più agili. In alcune mosse ricorda una certa Chun Li...

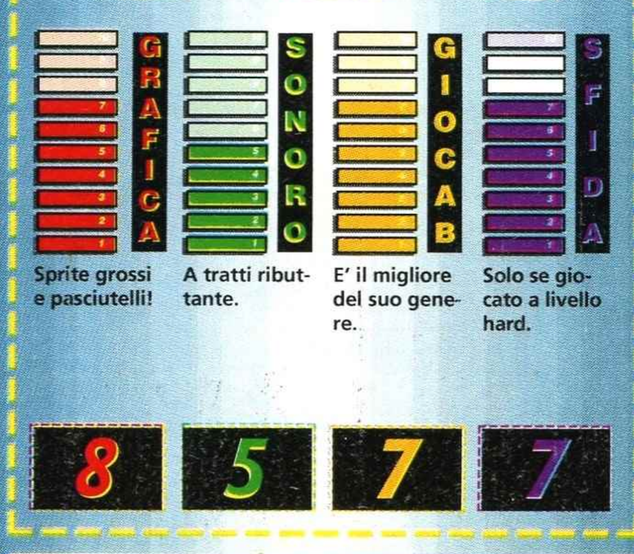
Più sono grossi e più rumore fanno quando cadono, un vecchio adagio che si adatta a questa situazione.

non esiste, per MD, un picchipicchia, ESCLUSIVAMENTE ad incontri, che valga la pena di essere acquistato (*Street Smart*? *Tongue of the Fatman*? *Budokan*? *Ka-ge-ki*? Naaah! Forse si salva solo *Deadly Moves* aka *Power Athlete*, mentre *Streets of Rage 2* è più simile a *Double Dragon* o *Final Fight* che non *Street Fighter 2*...). Gli sfondi sono, tutto sommato, convincenti: carine le alterazioni meteorologiche e l'"effetto folla". Grazie al cielo, anzi, alla Takara, è completamente inesistente la sindrome da "piattezza congenita" che affligge troppi giochi del genere: anche senza zoomate e artifici tecnici vari, è possibile posizionarsi su due piani di gioco differenti. Nota negativa sulle musichette di corredo: sono tutt'altro che esaltanti, anzi, dopo qualche partita annoiano decisamente, quindi lo stereo è caldamente consigliato. Carini invece gli effetti sonori, probabilmente digitalizzati da una puntata di *Ken Il Guerriero*, mentre se parliamo di difficoltà dobbiamo escludere a priori il livello EASY, che permette di finire il gioco in meno di un'ora. Il livello HARD vi terrà invece impegnati almeno un po'. E ora un tip & tap su due piedi: se completate il gioco a livello Normal o Hard senza usare un credito vi beccherete il finale "integrale"...

Si ringrazia Console Generation - MI • *MBF*

ROBA DA LEGUMINA

La versione per Megadrive di *Fatal Fury* permette, rispetto all'omonima per Neo Geo, di giocare un VS GAME che farà invidia a tutti i neogeologi. È infatti possibile scontrarsi con gli tutti gli avversari del gioco e, sentite qua, anche con gli stessi personaggi, possibilità finora confinata a *Street Fighter 2: CE*. Magia!



Sprite grossi e pasciutelli!

A tratti ributtante.

E' il migliore del suo genere.

Solo se giocato a livello hard.

COMMENTO

Innanzitutto un avvertimento: non incappate nell'errore di confrontare in modo diretto la versione per Neo Geo con quella Megadrive: sarebbe come passare dal colore al bianco e nero, dall'alta definizione a quella "normale". In realtà *Fatal Fury* per MD costituisce una storia a sé nella produzione videoludica Sega, e - devo ammettere,- si tratta di una bella storia. Senza dilungarmi troppo, posso concludere che il gioco della Takara è il migliore picchiaduro ad incontri sul mercato. Non che ci volesse molto, comunque. Dodicimegabit spesi tutto sommato bene, anche se il fattore originalità, come al solito, è dato per disperso. Vedremo *World Heroes* e *Art of Fighting*, ma, soprattutto, *SF2*...

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Fatal Fury: the Battle of Destiny**
Casa	**Takara**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**3**
Livelli di difficoltà	**9**

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Questi sono i comandi basilari: in realtà le mosse sono piuttosto complesse ed articolate, ma spiegate in modo chiarissimo dal manuale, al quale vi rimando di controbalzo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

I tre eroi combattono una guerra senza quartiere contro una banda di criminali, per cercare di salvare una ragazza rapita. Se avessi mille lire per ogni volta che è stata usata questa trama per un picchiaduro, ora sarei alle Maldive.

Il malvagio boss di una pericolosa banda di teppisti ha fatto rapire la ragazza di Hagar, un ragazzone baffuto che sembra Freddy Mercury con un metro e duecento chili di muscoli in più. Il ragazzone ha chiamato gli amici: Cody, un esperto pestatore da strada, e Guy, un maestro di arti marziali. La storia, in fondo, è tutta qui: rimangono solo le Sante Mazzate. All'inizio potete selezionare, fra le opzioni, il numero di giocatori, il livello di difficoltà, il tipo di controllo delle mosse, le musiche ecc. Ogni giocatore controlla uno dei personaggi (non possono esserci doppioni). Un'opzione interessante è il "Time Attack", in cui dovrete abbattere il maggior numero possibile di avversari in un centinaio di secondi. Non è facile arrivare in fondo al countdown e molto probabilmente vi ci vorrà un po' di pratica per non essere eliminati a venti o trenta secondi dalla fine. A parte queste amenità, quando selezionate "Game Start" vi si presenta il classico gioco di "pesta e sventra" con tutte le caratteristiche del genere: un fraccaio di nemici, hamburger salvaenergia, armi e tesori...

Giocare in due è piuttosto divertente (anche perché vi capiterà facilmente di intralciarvi e farvi del male tra voi, quindi sarà necessaria una certa

(Sopra) Non è che i game-designer abiano molta fantasia: ditemi la differenza tra questo bonus-stage e quello di *SF 2*.

(Sopra) Lo spaccacervelli di Hagar è terrificante, usatelo con precisione e non avrete problemi! (A lato) Il buon Andore, uscito dritto dritto da un ring giapponese.

La grafica dei personaggi è ottima, peccato che le animazioni abbiano pochi frame. Del resto era così anche nel coin-op.

tattica di gioco) e i "continua" non sono molti, quindi viene assicurato un minimo di longevità. Anche i "boss" di fine livello sono alquanto balordi: dovrete faticare un po' prima di trovarvi a vostro agio tra bestioni che sembrano usciti dagli incubi di un wrestler e pseudo-samurai armati di spade affilatissime.

Quando perdete un credito potete rientrare in gioco e decidere se tenere il personaggio che avevate prima o cambiarlo. Cody è un bruto che non le manda certo a dire, con valori medi sia in velocità che potenza; Guy è molto veloce e un po' meno potente, mentre Haggar è decisamente più lento ma ha dei colpi fenomenali.

Il gioco si divide in sei round, ognuno con i suoi nemici, i suoi bonus e i suoi boss di fine livello. Qua e là ci sono anche bonus stage: il primo consiste nel distruggere l'automobile di uno degli scagnozzi del cattivone (cicca cicca! Così impara) e il secondo nel mandare in frantumi delle lastre di vetro antiproiettile.

Picchia, picchia, picchia, picchia, ma poca fantasia... Preferivamo il Coin-Op e non capiamo (sta diventando una costante) che ci stia a fare il CD.

• *Scarlet*

Si ringrazia Console Generation - MI

TANTI NEMICI, TANTO ONORE!

J - È il nemico più comune e più scarso: una specie di rapper-punk post-atomico. Fa fine e non impegna.

Bill Bull - I suoi attacchi ricordano la Biomassa; vi arriva addosso prendendovi a capate, senza pensare, da questo il nome di Grosso Toro.

Andore Jr. - Vi ricordate André the Giant, il mitico gigante del vecchio mondo del Catch giapponese? Beh, costui gli assomiglia fin troppo.

Poison - Sono anche carine e verrebbe voglia di invitarle a cena: non fatevi intenerire e giù mazzate come si deve!

Axl - Torso nudo, chiodo, stivali e fazzoletto tra i capelli...Non è Axl Rose, è il trappano più maranza e scrauso di questo gioco decaffeinato!

Holly Wood - Questi spilungoni sono davvero poco sportivi: vi tirano addosso coltelli e bottiglie Molotov senza neanche anestesia.

Abigail - Carino costui. Deve trattarsi di una banda dai gusti piuttosto ricercati, a giudicare dal completino bianco leopardato che questo bestione ha il coraggio di portarsi in giro.

Belger - Il mega cattivone capo della banda di sconvolti. Camicia di seta, carrozzella e balestra. Ma dimmi tu se uno va in giro con la balestra alle soglie del duemila. Potenza della sceneggiatura

Sodom - Non osiamo pensare, con un nome del genere, alle pratiche a cui, questo boss, sottopone i suoi uomini. È una specie di samurai dei poveri con tanto di elmo, armatura da football americano e katana.

Bred - È grosso ma va giù facile. Il gusto è ambrato e liscio. Abbiamo anche chiesto a Michele, esperto in picchiaduro d'annata...

Rolento - Non lasciatevi ingannare dal nome: Rolento è un boss di fine quadro piuttosto Roveloce. Si tratta, evidentemente, di un ex-marine passato al mondo della mala. Come arma usa un bastone.

Edi•E - La versione cattiva di Vito Catozzo: questo ex-poliziotto comincia davvero a essere pericoloso. Prima dovrete affrontare tre Andore piuttosto alterati.

COMMENTO

Si può far di meglio. La grafica e le animazioni non sono tanto male, ma a volte ci sono dei rallentamenti e il sonoro (pur essendo bello) non è di qualità "CD". Certo, per gli amanti dei picchiaduro e soprattutto dell'originale coin-op, è un vero "must", ma non è assolutamente indispensabile riservargli un posto nella vostra ludoteca di classici. Valore più affettivo che effettivo. È decisamente più divertente giocarlo in due, anche perché scoprirete che scoppieranno dei furiosi litigi: -Mi hai colpito! -Oh, scusa! -Adesso ti concio io per le feste! Ecc., ecc. Se questi benedetti giochi per Mega CD non costassero così tanto, varrebbe anche la pena, ma coi prezzi attuali pensateci due volte.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Final Fight CD**
Casa	**Capcom**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Sì (fino a 4)**
Livelli di difficoltà	**4**

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

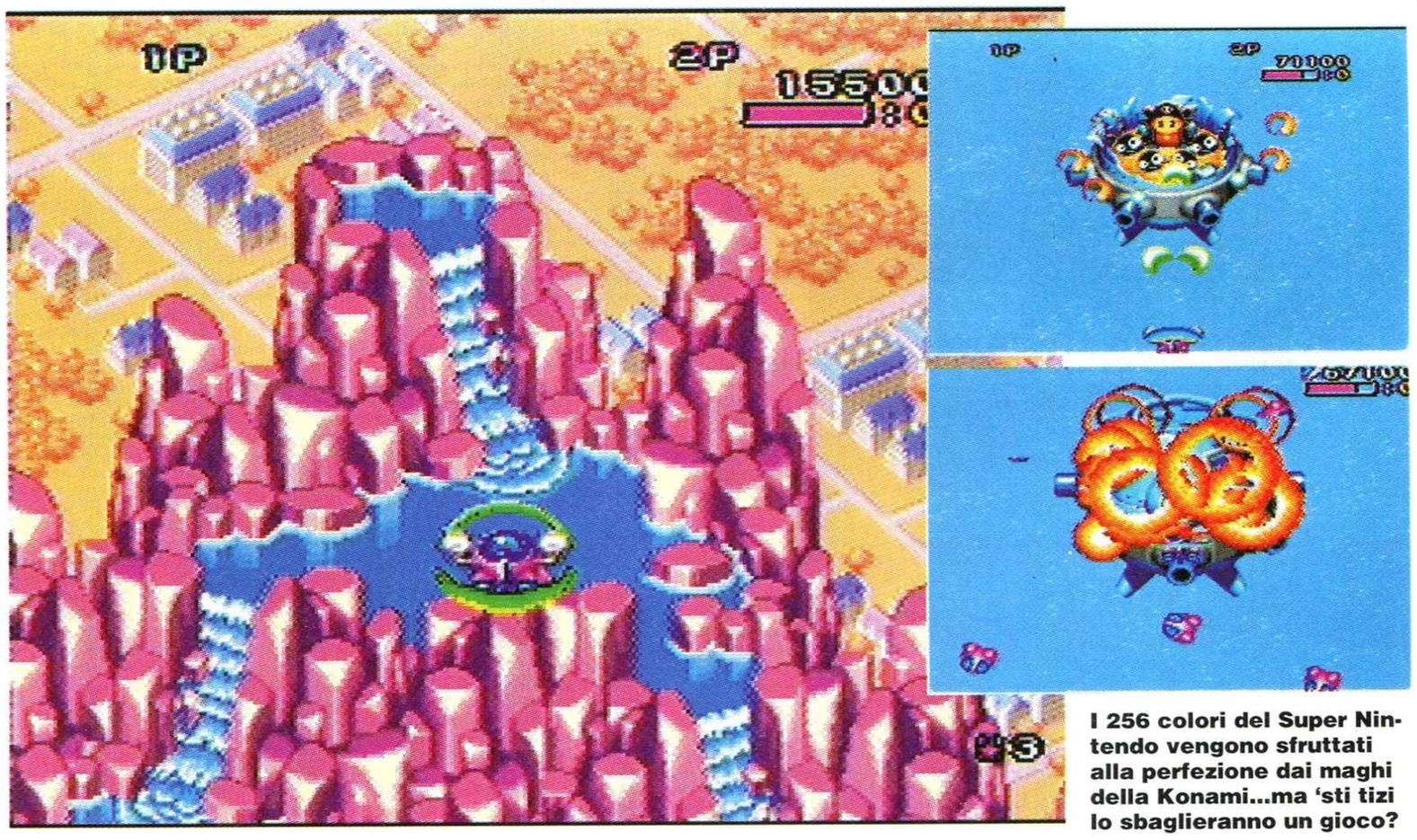
Nota Bene: il sistema di controllo può essere modificato nel menu "opzioni".

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

Pop'n TWINBEE

Suonino le fanfare, zufolino i pifferi, pifferino gli zufoli, squillino le trombe, i telefoni e i campanelli. Si alzi il sipario e compaia Pop'n Twinbee!



I 256 colori del Super Nintendo vengono sfruttati alla perfezione dai maghi della Konami...ma 'sti tizi lo sbaglieranno un gioco?

Madoka (calma, ragazzi, calma, sfortunatamente non si tratta di una delle stupende protagoniste del mitico manga giapponese Orange Road, quindi fate pure rientrare gli occhi nelle orbite, grazie) rappresenta la classica ragazza giapponese: è tenera, dolce, carina, ha degli stupendi capelli biondi (?!?) e due fantastici occhi blu e, come tutte le belle ragazze che si rispettino, ha un sacco di spasimanti, alcuni dei quali non sono proprio degli stinchi di santo.

Naturalmente non ci stiamo riferendo al suo ortolano o ai suoi compagni di classe, ma a un perfido dottore che risponde al nome di Mardock. Questo bieco individuo, privo di ogni principio morale, ha cercato di conquistare la nostro cara studentessa, la quale ha però rifiutato le sue proposte.

Naturalmente il nostro caro dottore non si è perso d'animo, così ha escogitato un semplice piano per ottenere "il cuore" della ragazza: vuole rapirla!

Quello che il pazzoide non sa, è che la dolce Madoka può contare sull'aiuto di due amici, i grandi Twinbee e Winbee.

A questo punto entrate in scena voi, baldi videogiocatori, che da soli o insieme a un amico, dopo aver scelto il tipo di pod e il livello di difficoltà, inizierete la vostra avventura. L'azione si svolge attraverso 7 livelli a scorrimento verticale ognuno dei quali caratterizzato dalla presenza di diversi nemici che si muovono sia in aria sia sul terreno, creando così due veri e propri "piani" di combattimento.

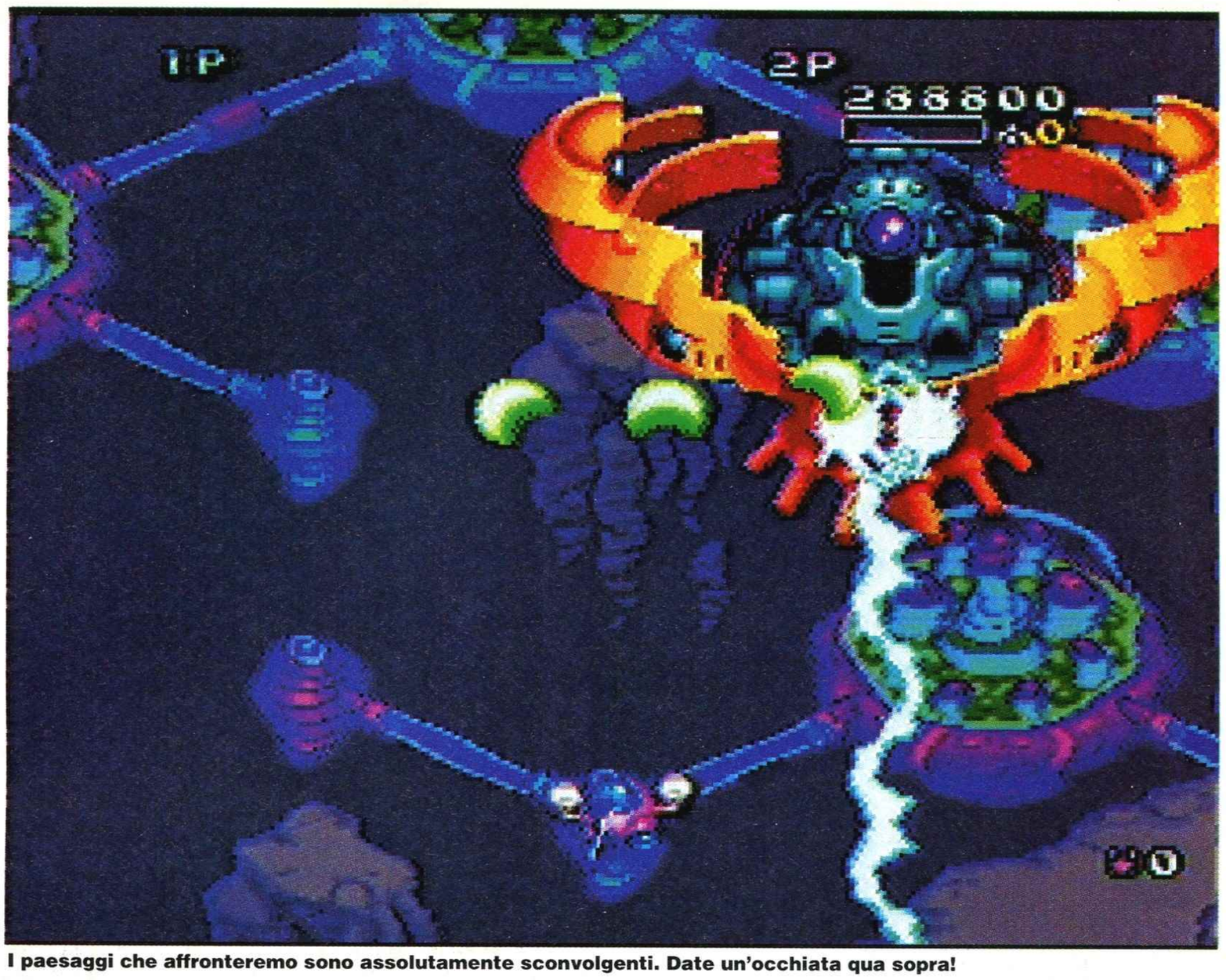
Graficamente parlando i vari mostri sono tra i più demenziali mai apparsi sugli schermi di un Super NES.

Contro di noi, infatti, si scaglierà, con l'unico scopo di farci la pelle, un'armata composta da ananas con occhiali da sole, piovre giapponesi, grappoli d'uva, paracadutisti kamikaze e panda volanti, senza dimenticare poi i vari boss di fine livello, con la presenza, tanto per citarne qualcuno, di un enorme granchio verde oppure di una rotondissima astronave spaziale pirata.

Fortunatamente la nostra navicella risulta esser dotata di un arsenale molto

I nemici che siamo chiamati a sconfiggere vanno dal demenziale all'asurdo, con tonalità cangianti davvero OK.

Anche i fondali testimoniano la maestria dello staff Konami. Siamo sui livelli di *Axelay*, o poco ci manca.



I paesaggi che affronteremo sono assolutamente sconvolgenti. Date un'occhiata qua sopra!

ricco, ma anche così non sarà facile portare a termine la missione. Da un punto di vista puramente tecnico *Pop'n Twinbee* si rivela essere uno spettacolo per i sensi. I fondali sono stati realizzati in maniera incredibile e le varie animazioni durante il gioco sono semplicemente fantastiche, così come tutti quegli esserini rotondi e carini.

Lo scrolling è sempre fluido e non abbiamo riscontrato alcun tipo di sfarfallio o rallentamento, neanche quando lo schermo è letteralmente invaso da sprite di ogni genere.

Le musichette sono tutte molto carine e anche gli effetti sonori non sono niente male.

La giocabilità è ottima e l'opzione a due giocatori costituisce la classica ciliegina sulla torta. In conclusione ci troviamo di fronte a uno stupendo shoot'em up ultrademenziale che può essere tranquillamente considerato come uno dei migliori prodotti disponibili per questa console.

Andiamo ragazzi, Madoka ha bisogno di noi!

• *Raves*

JINGLE BELLS. JINGLE BELLS...

Sparando tra le nuvole o distruggendo alcuni nemici sullo schermo potrebbero apparire delle campane che se colpite un certo numero di volte cambieranno colore. A seconda della tonalità che queste avranno quando le raccoglierete, otterrete uno dei seguenti armamenti:

CAMPANELLA GIALLA: Vi aggiunge da 500 a 1000 punti

CAMPANELLA BLU: Questo non altro che il classico speed-up. Attenzione però, perché se ne avete gia raccolte tre la quarta vi riporterà alla vostra velocità di base.

CAMPANELLA VERDE: Questa campanella vi permette di avere alle vostre dipendenze un piccolo pod che si sposterà sullo schermo a seconda dell'opzione scelta al'inizio del gioco. Di questi simpatici aggeggi non ne potete avere più di quattro. Sorry...

CAMPANELLA VIOLA: Vi equipaggia con un cannone a triplo sparo. Molto utile quando ci sono numerosi nemici sullo schermo, peccato però che i suoi colpi non siano molto potenti.

CAMPANELLA GRIGIA: Si tratta dell'ormai arcimitico laser beam ammirato in molti altri giochi. È molto potente, peccato che si riveli poco adatto ai genocidi ed alle distruzioni di massa in genere.

CAMPANELLA LAMPEGGIANTE: Aggiunge una smart-bomb a quelle che avete già in dotazione.

CAMPANELLA ROSA: Vi fornisce un utilissimo scudo che vi proteggerà da 4 colpi avversari. Chissà cosa succede al quinto...?

CUORE: Ma vieni! Energia extra!

Sprite ultra-gommosi e dettagliatissimi.

Motivetti ultra-orecchiabili e spassosissimi.

Comandi perfetti e bilanciamento OK.

La difficoltà è "all right", per dirla alla "Apecar".

9 | 8 | 9 | 7

COMMENTO

Pop'n Twinbee rappresenta per gli amanti degli shoot'em up a scorrimento verticale quello che *Parodius* rappresenta per quelli a scorrimento orizzontale. Infatti solo in questi due prodotti, e in alcuni giochi dell'Engine, (come *Star Paroder* o *PC-Denjin* tanto per citarne alcuni) si può trovare una simile quantità di situazioni comiche e una grafica e delle animazioni altamente demenziali. Dal punto di vista tecnico bisogna sottolineare una realizzazione veramente impeccabile (ottimi sia il sonoro che la grafica), un livello di difficoltà ben calibrato e una giocabilità molto elevata, grazie anche alla presenza dell'opzione per 2 giocatori. Per concludere non possiamo che fare i nostri complimenti alla Konami, che è riuscita ha creare un'altro capolavoro per il 16 bit di casa Nintendo. Resisti Madoka! Stiamo arrivando...

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Pop'n Twinbee**
Casa	**Konami**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**7**
Livelli di difficoltà	**7**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

SUPER MULTITAP
SNES

+ JIMMY CONNORS TENNIS
+ SUPER BOMBERMAN

$ 8 JEN

VIDEOGAMES
&
SISTEMS

NEWS
NOVITA' DAGLI USA e JAP

RENTAL
NOLEGGIO PER TUTTE
LE CONSOLES

USED
VENDITA VIDEOGAMES
USATI

SWAP
PERMUTA CARTUCCE

SAVONA
VICO dei CREMA 13R
019. 813140

ALBENGA
VIA MEDAGLIE D'ORO 72
0182. 541013

RIMINI
VIA DEI MILLE 40

FINALE LIGURE (SV)
c/o FINALVIDEO CLUB
VIA DELLE PLEIADI 1E
019. 694320

SUPER MULTITAP
+ PRO STRIDER
(CALCIO JAP 4 GIOCATORI)
$ + JEN

PcKid 3

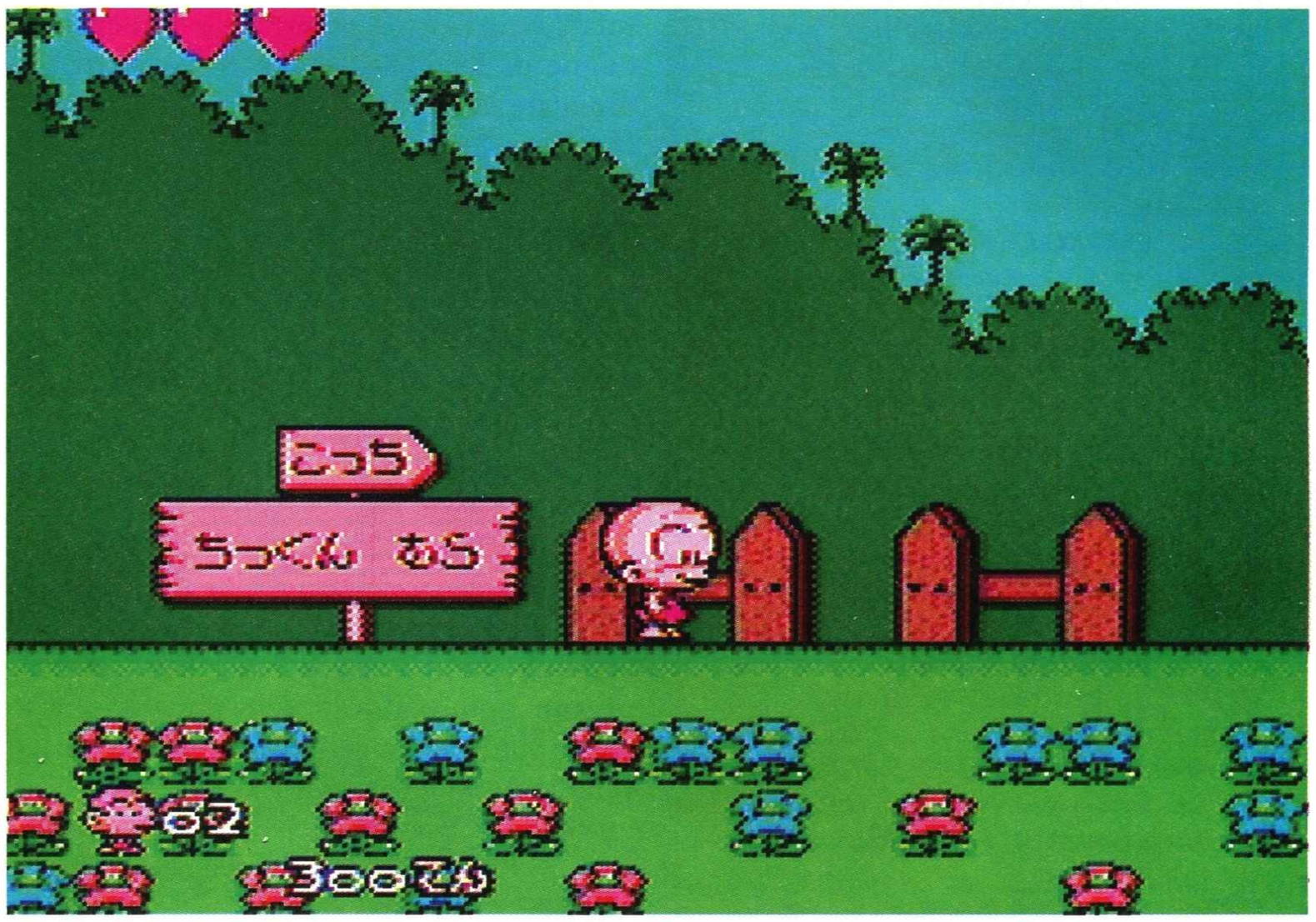
PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS

Bonk, Bonk, Bonk, Bonk, Bonk...è arrivato *PC-Kid 3*... Bonk, Bonk, Bonk...

Certo che la vita del caro PC-Kid non si può proprio definire monotona! Infatti non solo gli tocca stare attento a tigri dai denti a sciabola, pterodattili, mammut, babbut, filiut e a un enorme tirannosauro verde con mire monarchiche ma è costretto a farsi in 4 per difendere anche il suo parentado.

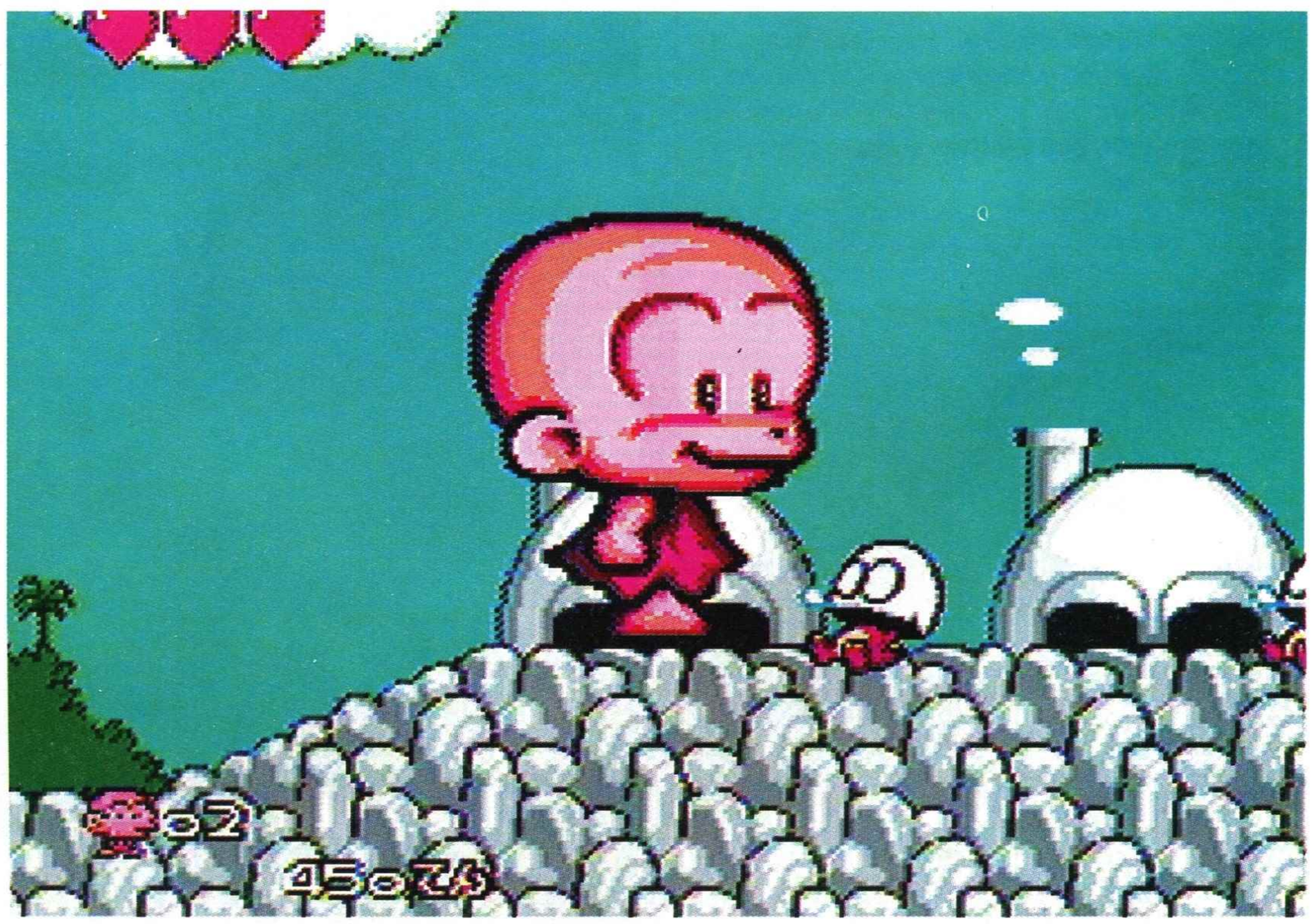
Essì cari ragazzi, dovete sapere che il nostro Pithecanthropus è un osso abbastanza duro, e i simpaticoni di cui sopra se la prendono con i suoi familiari. Fino a qualche tempo fa la vittima prediletta da questi cari esserini era la fidanzata del baldo giovane dalla capa pelata ma ultimamente le cose sembravano essersi tranquillizzate, tanto è vero che il moccioso aveva anche invitato il suo caro cuginetto (WC-Kid) a trascorrere da lui una tranquilla vacanza. Ma poteva mai durare questa situazione? Certamente no!

E infatti, il mattino seguente, un'orda di orribili creature, capitanate dal sempreverde tirannosauro Bonk, invase e prese il controllo dell'isola del Kid, che ora si trova in una situazione non proprio invidiabile. Infatti



Cominciano le nostre avventure, le scritte in giapponese non aiutano molto, purtroppo.

Ragazzi non è molto da cavalieri fare affogare una gentile fanciulla, anche se è calva.



Potreste pensare a una bella schermata introduttiva, e invece no: è proprio il gioco.

UFFICIO OGGETTI SMARRITI

Per rendere un po' meno difficile l'avventura del preistorico Kid, lungo i vari livelli del gioco incontreremo tutta una serie di gadget non proprio "preistorici".

CARAMELLA BLU= Trasforma il Kid in un vero e proprio gigante

CARAMELLA ROSSA= Questo dolciume invece fa rimpicciolire il piccolo eroe, rendendolo praticamente un Puffo. Indispensabile in alcuni passaggi.

FACCINA GIALLA= Se raccolte in numero sufficiente alla fine di un livello vi consentono di accedere a uno o più degli 8 bonus stage.

FIORE= Questo gadget vi trasporta in un bonus stage selezionato a caso tra gli 8 disponibili.

PERA= Raccogliendo questo oggetto verrete forniti di una "attrezzatura" alquanto insolita, con la quale acquisterete la capacità di volare.

FARFALLA= Vi regala 100 punti.

BANANA= Vi restituisce un po' di energia.

PICCOLO CUORE= Restituisce una tacca di energia al nostro eroe

GROSSO CUORE= Ma vieni! Un marasma di energia!

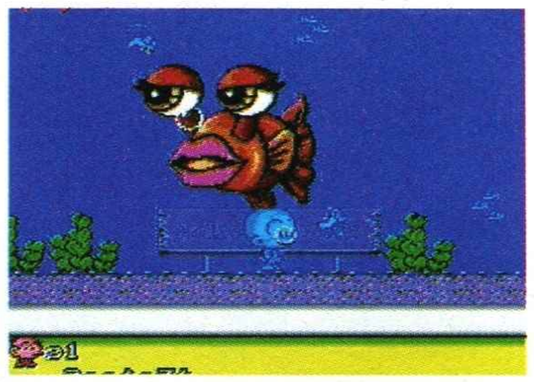
INVOLTINO NORMALE= Questa specie di "involtino preistorico" trasforma il nostro caro Kid in una dolce fanciulla con 2 stupendi occhioni blu, capace di paralizzare con un bacio tutti i nemici presenti sullo schermo. Raccogliendone un'altro in questa fase vi trasformerete in un diavoletto.

INVOLTINO GIGANTE= Vi trasforma in un demoniaco diavoletto sputafuoco. Giuditta!

CUORE VUOTO= Aumenta la vostra capacità massima di energia di una unità.

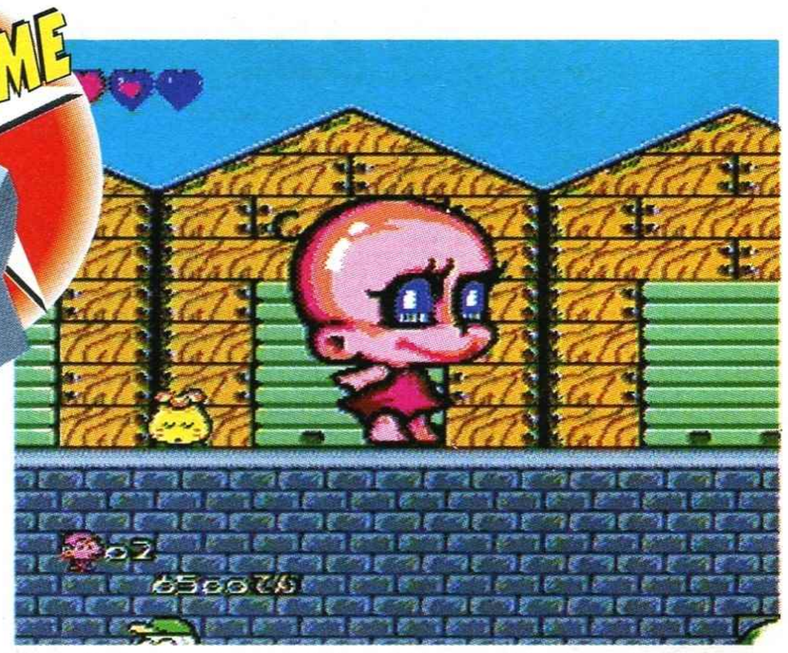
PICCOLO PC-KID= Vi aggiunge una vita extra.

oltre a tutti i vari mostriciattoli che variano da enormi pesci a uomini delle caverne, da piante carnivore a bebé un po' troppo cresciuti, il nostro eroe dovrà fare i conti anche con vari ostacoli naturali quali deserti, vulcani, fiumi e foreste che costituiscono il background dei 7 livelli del gioco, ognuno dei quali composto da 3 stage e tutti con un bello scrolling multidirezionale e le proprie caratteristiche peculiari. Certo il Kid potrà contare sull'aiuto del caro cuginetto, per non parlare poi dell'abilità nell'usare l'enorme testone, con il quale riesce a mettere K.O. qualunque avversario ma anche così l'impresa non si presenta per niente facile. Fortunatamente sono presenti qua e là, lungo i vari livelli, diversi tipi di oggetti, alcuni dei quali avranno sull'infante degli effetti veramente incredibili. Vi sarà infatti possibile assumere delle dimensioni degne di King Kong, restringervi fino a diventare una specie di puffo preistorico, trasformarvi temporaneamente in una dolce fanciulla con degli stupendi occhioni blu, capace di paralizzare con un bacio tutti i nemici presenti sullo schermo, oppure in un diavoletto sputafuoco.



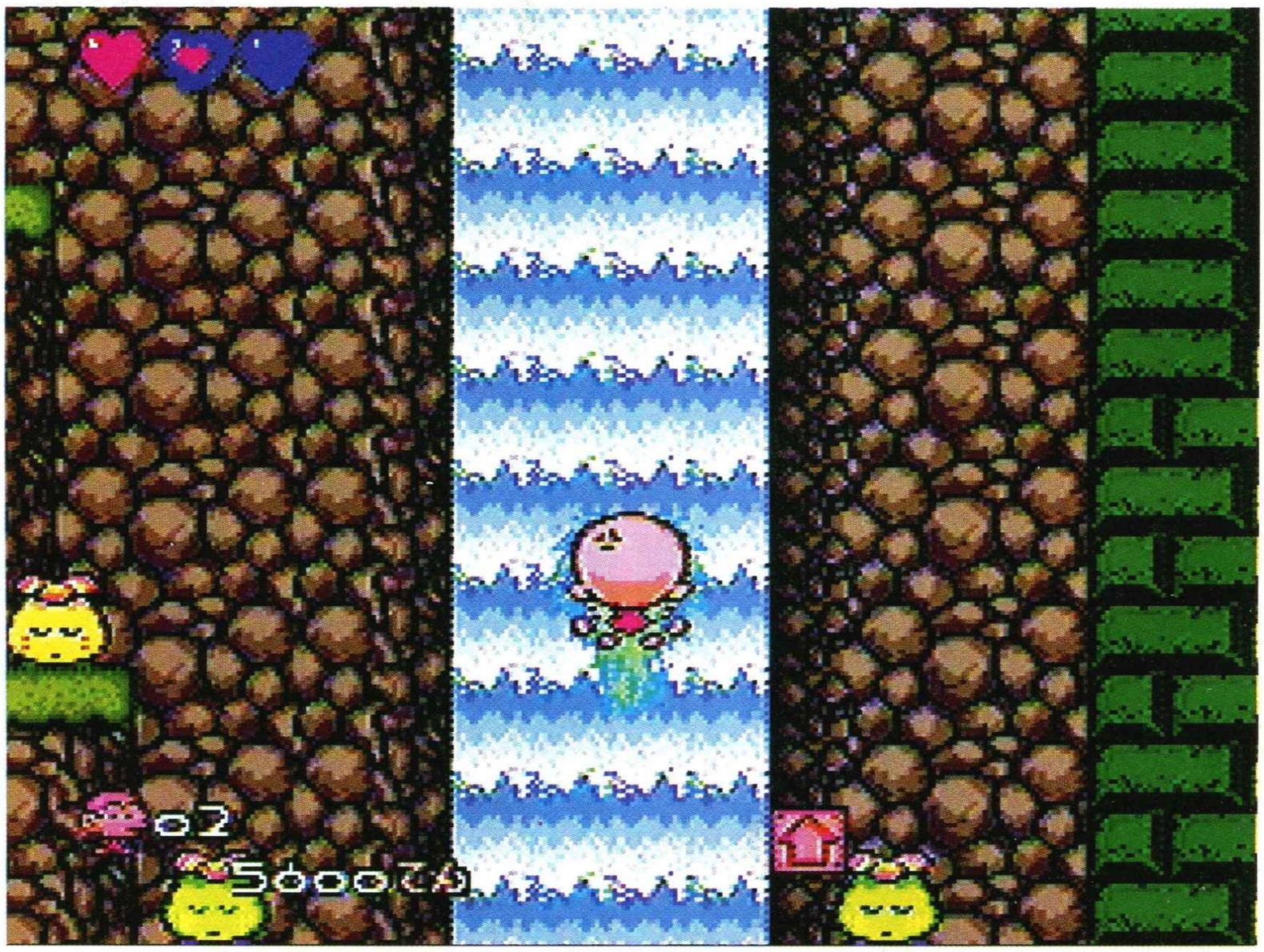
POWER GAME

Questa terza puntata della saga di *PC-Kid* mantiene alcune caratteristiche dei primi 2 episodi, come alcuni sprite nemici, lo schema di gioco, lo stile dei fondali e tutte quelle animazioni ed esilaranti scenette che hanno reso ormai mitico questo personaggio. La grafica in questo caso è molto pulita e ben definita, con alcuni sprite veramente notevoli (basta vedere il PC-Kid formato famiglia), e anche lo scrolling resta sempre fluido e preciso. Il sonoro è buono

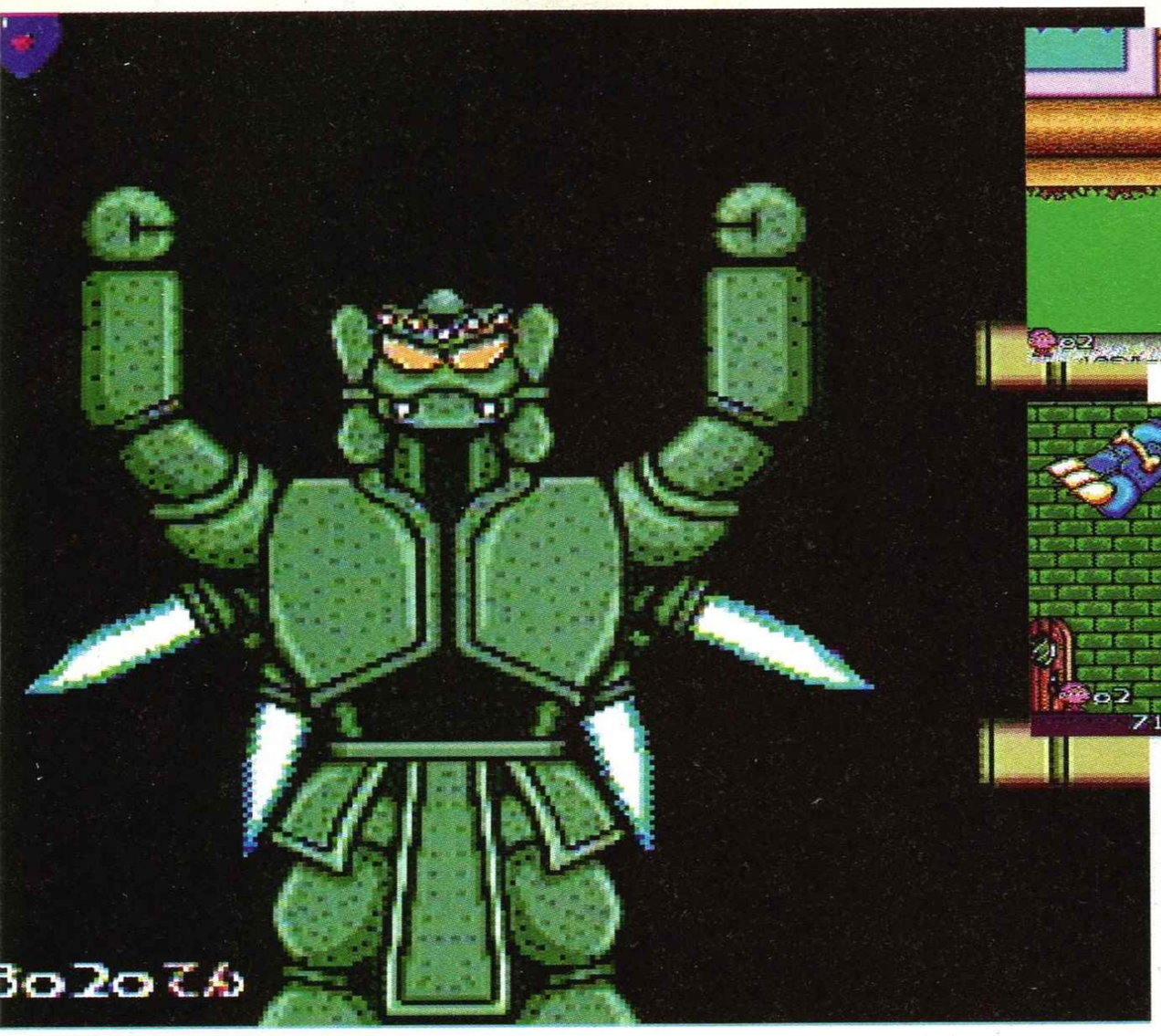


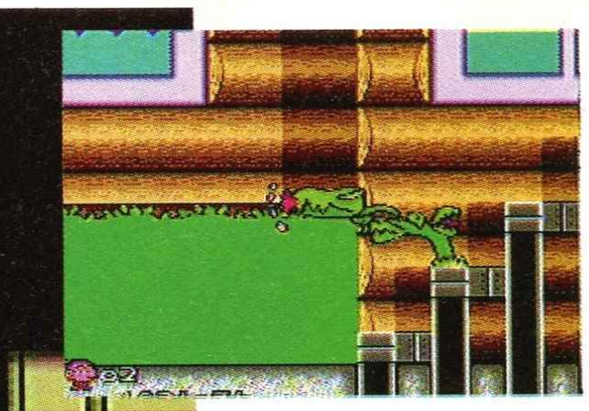
Una dolce "bonkina" dalle ciglia lunghissime: i giapponesi non sanno più cosa inventare per farci sorridere.

(Sopra) Vagare per l'aere è certamente romantico, soprattutto quando lo si fa in cerca di bonus.



(A lato) Il pelatone risale una cascata con la sola forza delle sue mandibole: non è un'impresa da poco!

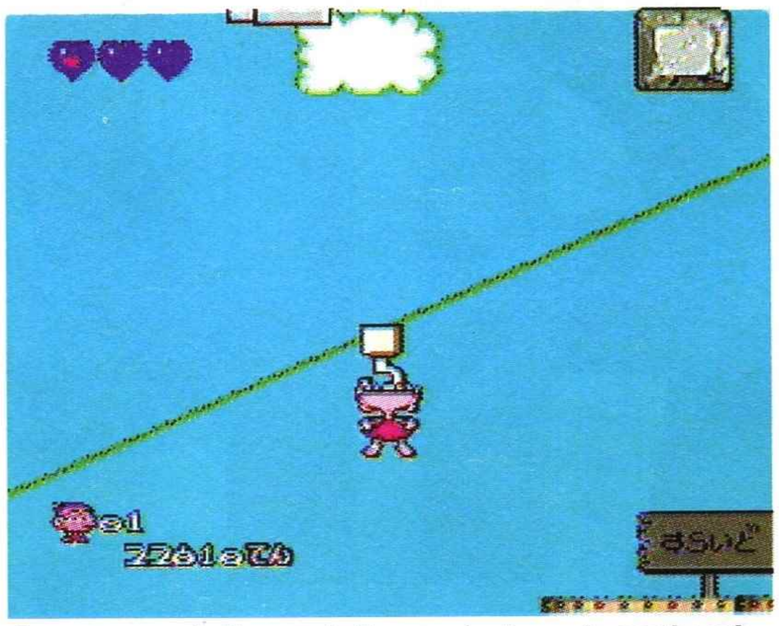




Alcuni guardiani di fine livello. Come al solito (sta diventando una costante nei giochi per l'Engine) occupano almeno metà schermo. Tanto non ci fanno paura, vero...?

con un discreto numero di musichette giapponesanti e una gran quantità di effetti sonori. Comunque quello che rende questo prodotto superiore ai primi due episodi della saga e lo pone una spanna sopra gli altri platform per l'Engine è la sua incredibile giocabilità, affiancata da un livello di difficoltà ben calibrata, da una buona varietà di gioco e da un sacco di tocchi di classe, senza dimenticare poi l'opzione a 2 giocatori, che si rivela semplicemente incredibile. E vai così...

• *Raves*



Avremmo preferito una bella seggiovia ma in certi casi bisognafare di necessità virtù.

CHI NON SALTA UN BONUS È!

Durante la vostra avventura potreste imbattervi in delle faccine gialle, dopo averne raccolto un numero sufficiente e aver distrutto il boss di fine livello potrete accedere ai vari bonus game.

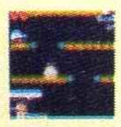
STAGE 1: PIPE LEVEL= In questo livello, per poter recuperare i vari bonus, dovrete infilarvi all'interno di un vero e proprio labirinto di tubature. E beccati questa, Super Mario...!

STAGE 2: BUILT ATTACK= Qui in perfetto stile Rampage dovrete abbattere un palazzo a crapate. Un consiglio: attaccate le fondamenta.

STAGE 3: FARFALLON= In questo bonus stage dovrete acchiappare, svolazzando di qua e di là, il maggior numero possibile di farfalle prima che queste escano dallo schermo. Vola, vola, vola l'ape Maia...

STAGE 4: JUMP!= Qui dovrete arrampicarvi su dei muri semoventi, rimbalzando da una parte all'altra delle loro pareti, fino a raggiungere la sommità del livello. Ma dico io, potevano mettere un ascensore!

STAGE 5: LABYRINTH= In questo livello vi troverete in una sorta di piramide egiziana dalla quale dovrete uscire utilizzando, nel giusto ordine, le varie caramelle che vi consentiranno sia di raggiungere alcune piattaforme sia di infilarvi nei numerosi cunicoli. Nessuno ha una bussola?



STAGE 6: THE FOREST= In questo stage dovrete, aggrappandovi con i vostri bei dentoni agli alberi, salire fino alla sommità dello schermo e al contempo eliminare tutti i mostri che dormono beati sui vari rami. Caricaaaaaa!

STAGE 7: MR ROCKET= In questo bonus dovrete, rimbalzando su alcune pedane, raccogliere alcuni oggetti sparsi nell'aria e cercare di raggiungere delle nuove piattaforme poste più in alto. La precisione è fondamentale.

STAGE 8: THE TOWER= In quest'ultimo stage vi toccherà lanciarvi da una torre alta, alta, alta fino al soffitto e arrivare fin sotto, sotto, sotto il pavimento. Inoltre durante la vostra caduta potrete anche recuperare tutta una serie di oggetti, o almeno così si spera...

Le varie trasformazioni del Kid sono un vero spasso

I motivetti sono carini e orecchiabili

Che dire di un gioco che sfiora la perfezione?

I maghi della Hudson vi accalappieranno per un bel po'!

COMMENTO

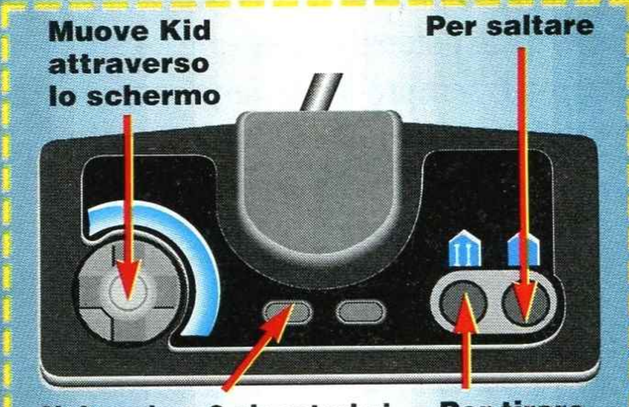
Senza dubbio PC-Kid è uno dei personaggi più simpatici, demenziali e apprezzati dell'intero mondo dei vidogiochi. In questa nuova puntata, che non si discosta molto dal punto di vista strutturale dalle precedenti, le fondamentali innovazioni possono riscontrarsi nella grafica e nel sonoro che sono stati notevolmente migliorati, rendendo così il gioco uno dei migliori prodotti per questa console, dal punto di vista puramente tecnico. A tutto questo bisogna poi aggiungere una giocabilità veramente coinvolgente, condita anche con un pizzico di strategia, senza dimenticare poi tutti quegli elementi che avevano già reso famosi i primi 2 episodi di questa serie, riportati qui in maniera fantastica e che rendono probabilmente questo gioco il miglior platform disponibile per il PC-Engine.

SCHEDA TECNICA

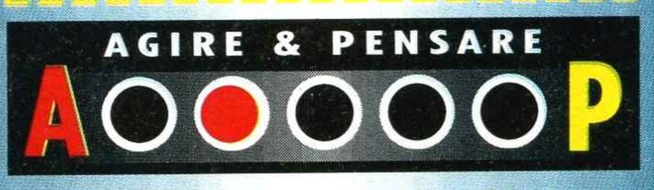
Titolo	**PC-Kid 3**
Casa	**Hudson Soft**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**Infiniti**
Livelli di difficoltà	**1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



La qualità grafica delle immagini non è male, l'unico problema è la palette limitata del Mega CD.

Salvare delle ragazze così carine potrebbe rappresentare una buona alternativa al blastaggio di alieni.

NIGHT TRAP

Quali misteri si nascondono in Casa Martin? Chi (o cosa) ha fatto sparire cinque persone senza lasciare alcuna traccia? Cosa ci fanno telecamere e trappole collegate a una sala di controllo? Sta a voi scoprirlo, agente S.C.A.T.

Possiamo dire che questo gioco (il primo a occupare ben due CD), insieme a titoli che ne seguono la filosofia, sebbene meno riusciti, come *Sewer Shark*, sia senza dubbio un passo avanti nell'utilizzo tecnico delle possibilità del Mega CD e, più in generale, delle potenzialità di questo supporto.

Il dilemma è sempre lo stesso: convertire giochi "normali" per CD non ne giustifica l'acquisto (almeno secondo un'opinione personale, non spenderei decine di carte da mille per avere una "intro" più bella o un po' di musica digitalizzata), mentre creare titoli davvero innovativi è frustrante dal punto di vista della giocabilità. (Ammazza come parla forbito 'sto Scarlatto! NdApecar).

Questo gioco è un esempio di questa seconda scelta: per realizzarlo la Digital Pictures ha diretto un vero e proprio film con tanto di attori, sceneggiatura, colonna sonora, ecc. Il vostro ruolo è quello di un agente della S.C.A.T., la Sega Control Attack Team, che deve scoprire i misteri che si nascondono in una tranquilla casa di campagna. Cinque giovani e piacenti donzelle tra i sedici e i diciannove anni sono giunte da poco in questa casa per passare una piccola vacanza (mai che capiti a me di finire in situazioni simili, mannaggia! NdBiomassa), ma altre cinque persone, poco tempo fa, sono scomparse senza lasciare traccia.

Nella casa si aggirano delle sinistre figure in nero, il cui obiettivo, probabilmente, è proprio quello di rapire le ragazze. I padroni di casa, inoltre, hanno sistemato delle telecamere in tutte le stanze, con delle trappole controllabili tramite una sala di controllo nascosta...Alquanto sospetto, non trovate? Come potete impedire il rapimento?

La S.C.A.T. è riuscita a fare una derivazione dei comandi che controllano le trappole e le teleca-

Oh, quante belle signorine! Non ce n'è nessuna che voglia uscire con me stasera?

mere disposte per la casa, allo scopo di usare le stesse armi dei rapitori per intrappolarli e consegnarli alla giustizia. Lo schermo vi mostrerà la visuale da una delle otto telecamere, mentre con il joypad potrete decidere quale telecamera controllare, azionare una trappola e mettervi in contatto con Kelly, una ragazza dello S.C.A.T. infiltrata nel gruppo.

Il problema fondamentale è costituito dai codici di accesso che servono per azionare le trappole: ogni codice ha un colore (all'inizio sono tutti blu) e gli abitanti della casa possono cambiare questo codice a piacimento. È necessario scoprire di volta in volta, tramite tentativi, qual è il nuovo colore-codice per fare scattare le trappole e catturare i rapitori.

La trama è avvincente e le digitalizzazioni grafiche, in Full Motion Video, e sonore, delle battute degli attori, sono molto belle e creano un'atmosfera molto cinematografica, da film horror. Cosa manca ancora, dunque, per dare un bel powergame a questa macchina delle meraviglie? Beh, il vostro compito si riduce un po' troppo a quello di spettatore, vi basta girare per le stanze, cercare freneticamente i codici e far scattare le trappole, ma l'azione è molto limitata e l'interattività ne risente. Siamo ancora lontani dal creare un prodotto che faccia davvero onore al Mega CD, ma se non altro mi sembra che questa strada sia quella giusta.

• *Scarlet*

Si ringrazia Newel - MI

Cosa sta cercando quel tipo? Ch sia uno dei rapitori?

Le diverse scene, se ammirate da qualche metro, sembrano davvero spezzoni di un film.

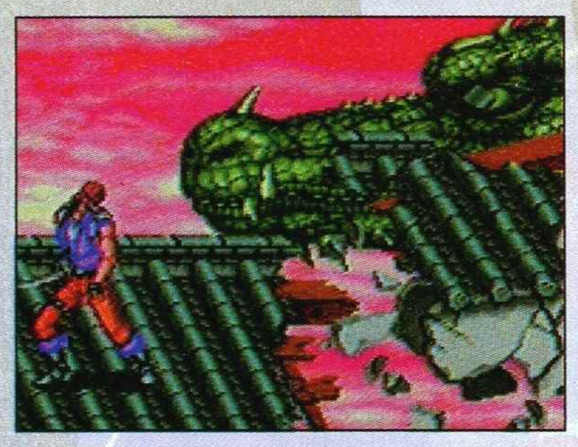
COME TI CATTURO IL RAPINATPRE

1) Facendo "zapping" fra le varie visuali delle telecamere arriverete a inquadrare un gruppo di rapitori.
2) Assicuratevi che il codice di accesso per le trappole sia giusto: se è il vostro primo incontro, sarà sicuramente blu, altrimenti dovrete premere il pulsante "C" sul joypad per cambiarlo, finché non verrà accettato il vostro "accesso".
3) Una volta che avrete inquadrato i rapitori e avrete il giusto codice d'accesso, potrete premere il pulsante "B" e fare scattare la trappola. Complimenti

SENGOKU 2

Ma le leggete mai le intro? No, me lo chiedo perché personalmente le ho sempre skippate. Potrei scrivere quindi "Apecar tarpano" oppure "Odio Nonna Papera", e non se ne accorgerebbe nessuno. Invece vi dirò che se *Sengoku 2* esce per Gameboy vado a vivere a Tripoli con Zia Marisa...

Allucinante. Il Neo Geo si conferma ancora una volta macchina circense: *Sengoku 2* è l'ulteriore riprova che la "coin-sole" della SNK è in grado di strabiliarci, con assoluto sperpero di megabit, anche laddove il circo Togni fallisce. Sono settantaquattro, questa volta, i megabittoni. E si vedono tutti, dal primo all'ultimo. Ci troviamo di fronte al solito beat'em up molto pretenzioso che cita qua e là *Golden Axe, Final Fight* e i vari *Turtles* Konami. Picchiaduro action a scorrimento orizzontale, *Sengoku 2* miscela misticismo e violenza post-olocausto, poesia nipponica e volgare sudore occidentale, con collaudata maestria. Sembra quasi di vedere lo zampino di Akira Kurosawa tra un background e l'altro, anzi, a tratti *Sengoku 2* sembra la trasposizione, oniricamente elettronica, di *Sogni*. Ma non divaghiamo... Come troppo spesso accade nei giochi SNK, l'originalità è inversamente proporzionale alla tecnica, fattore del quale i neogeologi dovrebbero ormai essere consapevoli: si tratta di un limite, non della macchina, ma degli sviluppatori. Parlando di questi ultimi, rileviamo che il risultato dei loro sforzi è, a tratti, fenomenale e, nel complesso, visivamente esaltante: ingrandimenti in tempo reale, distorsioni, sprite titanici, rallentamenti inesistenti, insomma, è il trionfo dell'estetica videoludica. Non si può certo dire lo stesso del concept: tutto il gioco si riduce, come nel titolo precedente, a un triviale menare colpi a destra e a sinistra, esaltante finché la grafica riesce ad abbagliare ma, dopo qualche ora, la monotonia dell'azione e il ripetersi puntuale delle ondate avversarie farà sorgere i primi sbadigli. Un gioco va giocato e poi rigiocato, al fine di smascherarlo. E *Sengoku 2* senza grafica è nudo. Non è possibile scegliere itinerari differenti, l'azione scorre su binari insopportabilmente sequenziali e prefissati. Alla faccia dell'interazione. Diciamo la verità, *Sengoku 2* è una macedonia di luo-



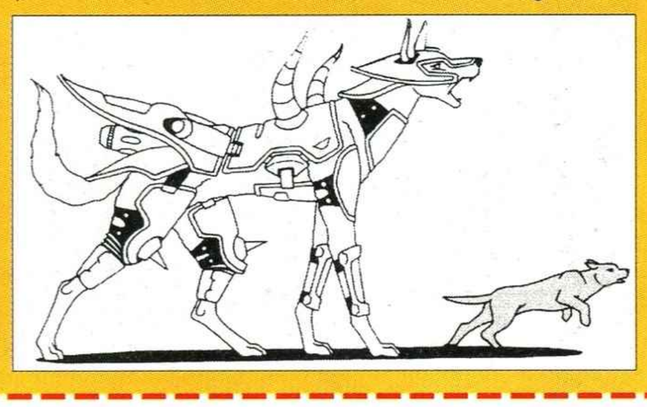
La spettacolarità non manca certo in questa cartuccia da 74 Mbit, costasse 74 K-lire...

Non veniteci a parlare di background cenobitic: meglio di così...

MAGIA!

I due protagonisti del gioco sono due bellocci spocchiosi dai nomi altisonanti: Jack Stone (fratello della più appetibile Sharon) e Claude Yamamoto (ogni riferimento a Van Damme è puramente intenzionale). La peculiarità di Jack, spiega il manuale, sta nel combinare una profonda cultura (il tizio è un filosofo) a una abilità nelle arti marziali incredibile... Hmmm

Yamamoto, invece, ama il pudding, e questo basta a qualificarlo. La semi-trovata di *Sengoku 2* consiste nella possibilità di trasformare i due tizi in tre personaggi alternativi, al fine di sfruttarne le tecniche sopraffine, ma solo per un tempo limitato. Come? Basta premere il tasto D, ecco come. La tecnologia ha fatto passi da gigante. I tre tizi "alternativi" sono Mike Walsh (uno pseudo-ninja), il massiccissimo Tengu (ama, tra l'altro, le torte di Zia Marisa, vedi manuale), e il patetico cane ermafrodita ninja Kirimaru, che sembra uscito direttamente da una puntata di *Hurricane Polimar* o, meglio, da *Kyashan, il Ragazzo Androide* (una delle serie animate più massicce della storia). Tutti i tizi hanno mosse "alternative" che aggiungono colore e simpatia al gioco. Avanti un altro, prego.



ghi comuni rifritti, è un gioco-fotocopia. Ormai stabilito che i programmatori giapponesi si stiracchiano da tempo nella pigrizia e nell'ignavia concettuale, resta da considerare quella che è la perfezione tecnica del gioco. Pur non apprezzando particolarmente la fisionomia degli sprite principali (eccezion fatta per il magnifico Tengu, vedi box), unica nota stridente di un gioco che vanta dei background più che spettacolari (ricordate *Magician Lord*?), bisogna riconoscere che sono animati con rara efficacia.

Anche la cura dedicata ai dettagli è strepitosa: le pantegane in fuga, nel livello ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, resteranno per sempre impresse nella memoria, così come le decapitazioni della sezione in cui si cavalca un magnifico destriero. Le mosse selezionabili, numericamente oneste e fortunatamente semplici da praticare, aggiungono il classico tocco di funambolismo che si configura come ingrediente essenziale nei giochi ispirati alle arti marziali. La colonna sonora ricrea tutto l'ascetismo della cultura orientale, ed è condita da un parlato in giapponese (accompagnato da relativa traduzione inglese sottotitolata) che fa eco alle migliori interpretazioni di Tatsuya Nakadai (*Kagemusha*).

Alcuni (pochi, fortunatamente), potrebbero concludere che *Sengoku 2* merita 74% perché ha 74 Mbit; in quel caso mi troverei un po' impacciato nel giudicare l'imminente *World Heroes 2* (147 Mbit)... Se vi capita di vederlo in sala giochi, il gettone nello slot è d'obbligo: *Sengoku 2* va almeno visto.

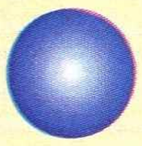
Altri esempi di perfezione grafica, Sengoku 2 è una vera e propria gioia per gli occhi.

Si ringrazia Console Generation - MI •MBF

CHE PALLE!

Permette di aumentare la potenza del colpo.

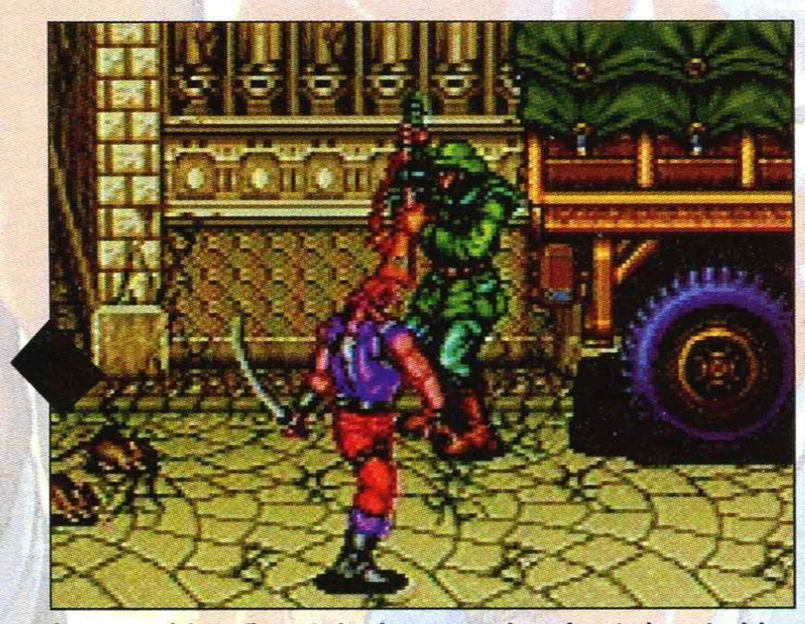
Smart bomb: rombo di tuono che annichilisce gli avversari.



Incrementa ulteriormente la potenza del colpo.

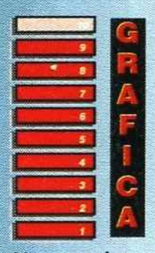
FURIA BEVE SOLO CAFFÉ

Alcuni livelli contengono una sezione speciale decisamente ippica alla quale si accede automaticamente. Cavalcate un maestoso cavallo bianco di colore bianco, animato con un realismo da Kentucky Derby, anch'esso bianco. Il vostro compito è quello di decapitare con un secco colpo di sciabola gli avversari che vi insidieranno da entrambe le estremità dello schermo (tasti A e B). Don't lose your head.



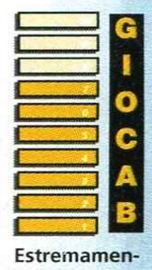
La cura per i dettagli, non tralascia nemmeno la pavimentazione stradale.

Una foto del livello speciale, falciare teste non è mai stato così divertente.

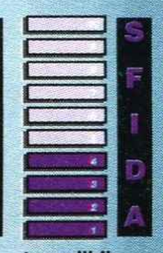


L'apoteosi del tecnicismo videoludico

Realismo stereofonico e colonna sonora massiccia



Estremamente immediato



Incredibilmente monotono, ripetitivo e, alla lunga, noioso

9 | 8 | 7 | 4

COMMENTO

Se ciò che apprezzate maggiormente in un videogioco è la grafica straripante che abbonda di tecnicismi strepitosi, probabilmente *Sengoku 2* rappresenterà per voi lo streben - ossia l'assoluto - elettronico. Al contrario, se cercate un quid, leggi sostanza, quella che sta (o che dovrebbe stare) dietro l'involucro meramente visivo del gioco, *Sengoku 2* potrebbe addirittura farvi imbestialire. Un videogiocatore "puro", ha tutti i diritti di lamentarsi dell'innegabile talento levantino che si esaurisce nel riproporre le medesime situazioni videoludiche in contesti grafici differenti. Secondo alcuni l'abito non fa il monaco. Giustissimo. Forse non sono originale, ma ritengo che la grafica - a maggior ragione se così costosa - non basti da sola a fare il gioco. Se non la pensate così, *Sengoku 2* fa definitivamente per voi.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Sengoku 2**
Casa	**SNK**
Distribuzione	**Import.**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**3**
Livelli di difficoltà	**4**

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGADRIVE L. 89.000 | MEGADRIVE L. 75.000 | MEGADRIVE L. 79.000 | MEGADRIVE L. 99.000 | MEGADRIVE L. 89.00

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA
TEL. 051 343504 10 LINEE R.A.
FAX. 051 344906

New!

ARCUS ODISSEY
BRAM STOC. DRACULA
KAWASAKI
MARIO IS MISSING
UTOPIA
FIRST SAMURAI
STREET COMBAT
BATTLE TOADS
FINAL FIGHT 2
LAMBORGHINI AM CHAL
TOP GEAR 2
HUMANS

New!

COOL SPOT ADVENTURES
ELEMENTAL MASTER
SHINING FORCE
TOYS
BRAM STOCKER'S DRACULA
SHINOBI 3
HOOK
SILVESTER & TWEETY

New!

R.C. GRAN PRIX
SPIDERMAN
MICKEY MOUSE 2
BRAM STOKER'S DRACULA
HOOK
HUMANS

L. 99.000

L. 99.000

L. 79.000

HANDY POWER
L. 72.000

L. 99.000

L. 109.000

L. 99.000

CARRY CASE
PER S.N
L 29.000

L. 89.000

OLTRE 2000
TITOLI
DISPONIBIL!!!
TELEFONATE...

L. 89.000

L. 99.000

L. 89.000

OFFE
O
E S T
1 9
O N

SERVIZIO PERMUTE
USATO!
051/343.504

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

L. 119.000

L. 99.000

L. 109.000

MEGADRIVE L. 99.000 — MEGADRIVE L. 79.000 — MEGADRIVE L. 89.000 — MEGADRIVE L. 69.000

FINALMENTE STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION PER MEGA DRIVE !!! PRENOTATEVI...

L. 99.000

L. 109.000

L. 99.000

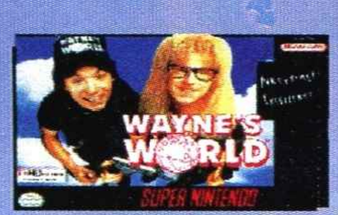
L. 109000

L. 99.000

L. 109.000

L. 99.000

L. 109.000



L. 89.000

L. 109.000

HANDY BOY L. 57.000

JOYPAD RAGGI INFRAROSSI L. 75.000

DISPONIBILE VIDEO CASSETTA CON TUTTE LE NOVITA'

DISPONIBILI TITOLI PER PC ENGINE E SUPER CD DA L. 19.000 A L. 39.000!!!

L. 89.000

L. 99.000

L. 49.000

ERTE
ATE
E
1
93
9
NE

BUON DIVERTIMENTO

New!

PROPOSTE PUBBLICITARIE 051-6230988

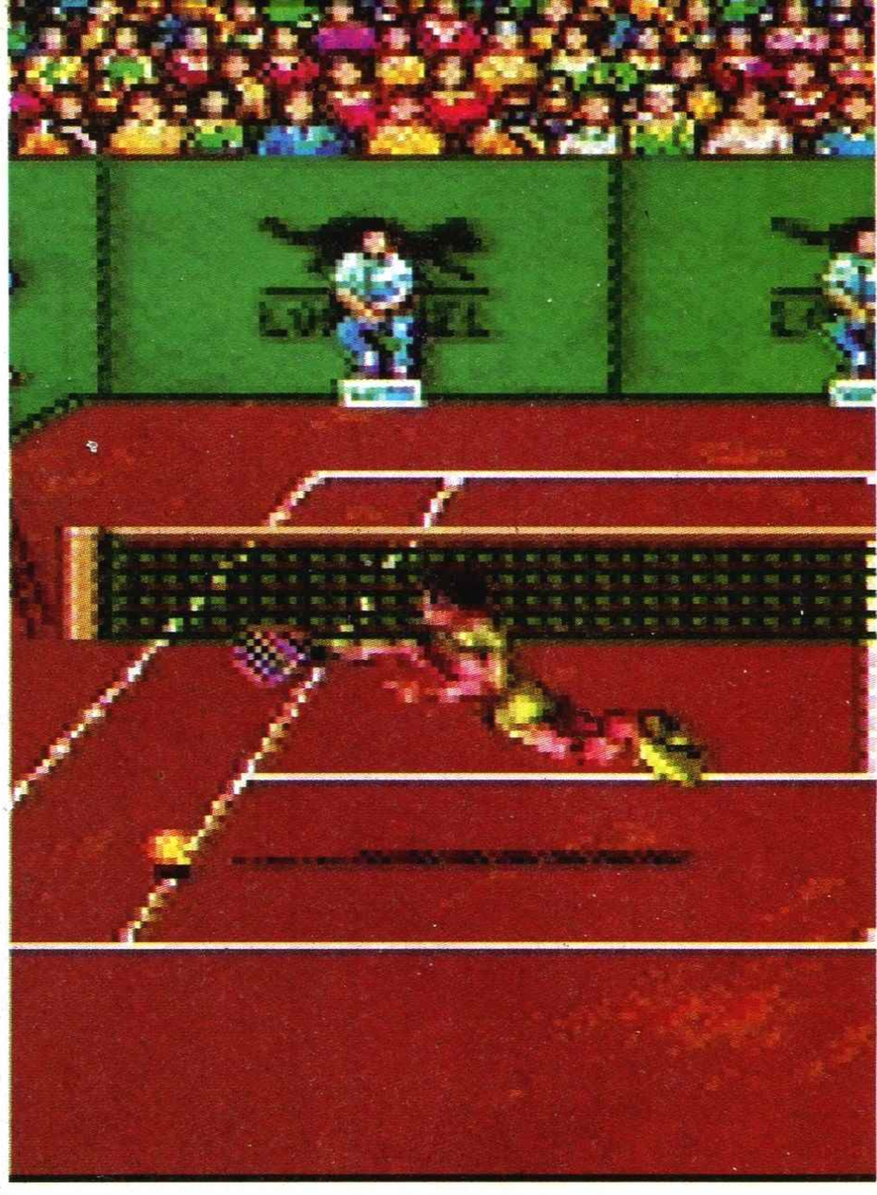
BATMAN 3
CHUCK ROCK
COOL WORLD
NINJA BOY 2
ADDAMS FAMILY 2
RACING FIGHTER
TITUS THE FOX
JOE & MAC
FELIX THE CAT
SPEEDY GONZALES
STREET CHALLENGE
F1S STRIKE EAGLE
BATTLE TOADS 2

New!

RISE OF THE DRAGON
FINAL FIGHT
JAGUAR XJ220
JOE MON. NFL FOOTBALL
MONKEY ISLAND
TIME GAL
DARK WIZARD
ECCO THE DOLPHIN
SHERLOCK HOLMES 2
INDIANA JONES
SPIDERMAN
WING COMMANDER

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

La casa d'oltralpe Loriciel ripropone su Super NES il Tennis che due anni fa aveva inorridito migliaia di amighisti: purtroppo non tutti i francesi sono come Dupont, come dice sempre Random (veramente dice: "per fortuna", NdR).



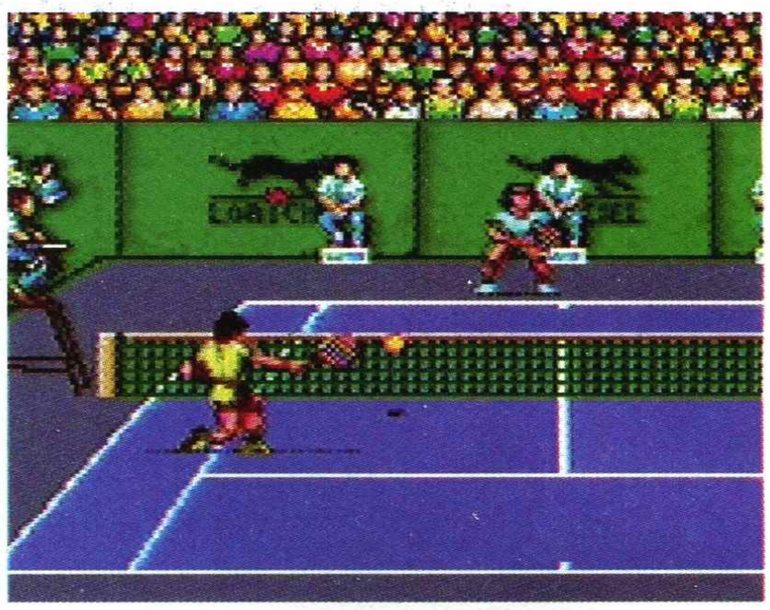
Eh, già! La Loriciel su Amiga aveva proprio toppato. Ma prima di dare giudizi e avvisi di garanzia, diamo un'occhiata più da vicino alla versione per il nintendiano 16-bit. Lo schermo delle opzioni permette di scegliere se allenarsi, giocare una singola partita, cimentarsi in un torneo e partecipare al Campionato mondiale. Inoltre potrete selezionare se giocare da soli o con un amico, in un singolo o in un doppio, e infine il tipo di campo (tra quattro diversi) su cui volete sbucciarvi le vostre simulate ginocchia al silicio. Da segnalare che non si può utilizzare il nuovo adattatore della Hudson per quattro giocatori, difetto che toglie già qualche punto rispetto a *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*.

Scelto e selezionato tutto? Okay! Basta premere Start e sarete pronti per farvi la prima partitina. Il campo da tennis è visto dalle spalle del giocatore umano, con una visuale simile al classico *Super Tennis*, ma con un'angolatura più schiacciata verso il basso.

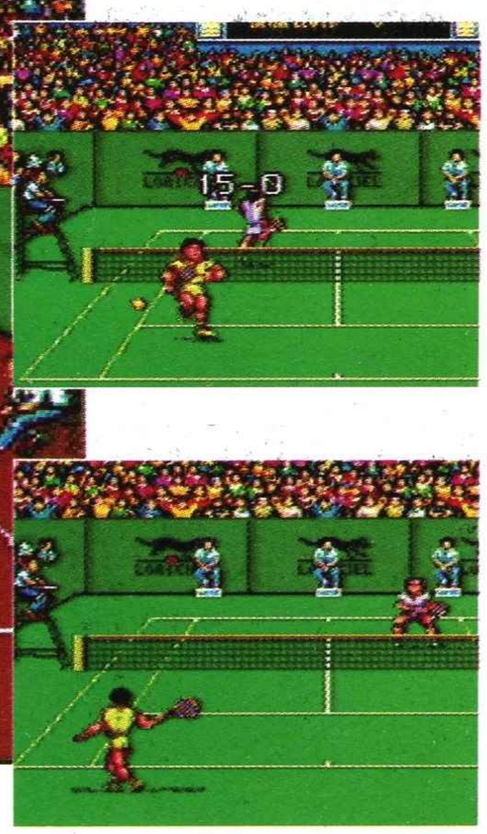
Questo rende possibile, giocando in compagnia di un amico, dividere lo schermo in due metà, in modo che entrambi i giocatori possano avere la stessa visuale del campo.

Purtroppo questa scelta della Loriciel mina moltissimo la giocabilità: il percorso delle palle è troppo schiacciato, a causa di questa visuale, e quindi spesso non vi renderete conto di dove sta per arrivare la palla fino a quando non sarà troppo tardi.

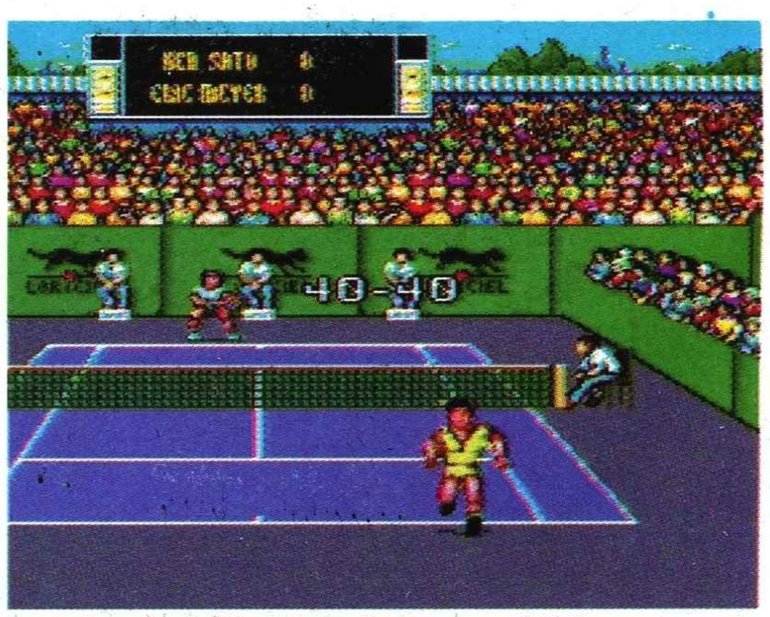
Per ovviare a questa carenza, i programmatori hanno inserito la possibilità di fare pratica (ma neanche Biomassa giocherebbe per più di venti secondi contro una sputa palla) oppure, al livello di difficoltà più basso, quella di essere guidati automaticamente dai chip del Super NES proprio dove cade la palla - a questo punto non dovreste mancare neanche un colpo, ma non



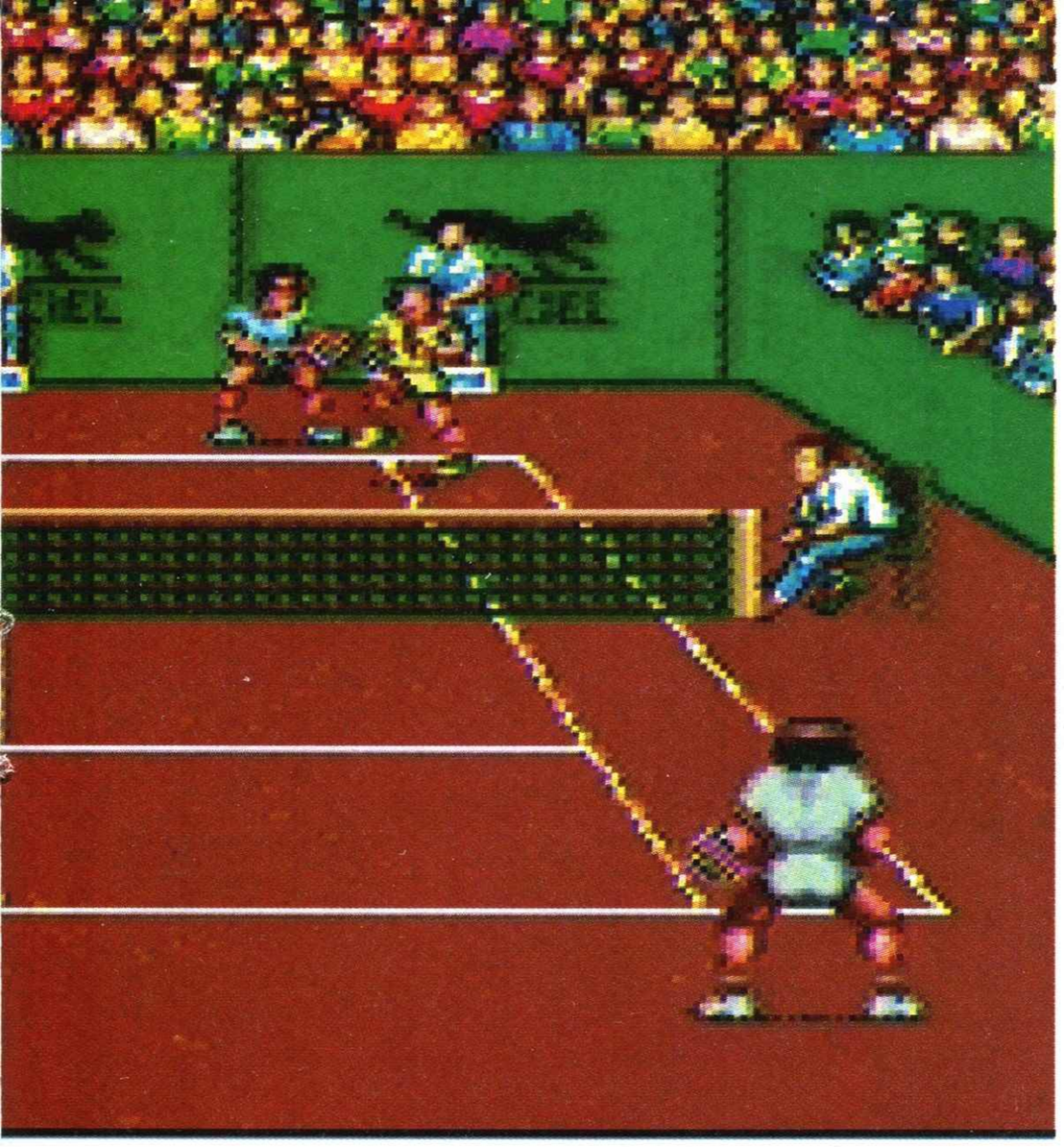
Trovarsi in mezzo al campo non è la situazione ideale, ci toccherà rimediare con una demi-volée.

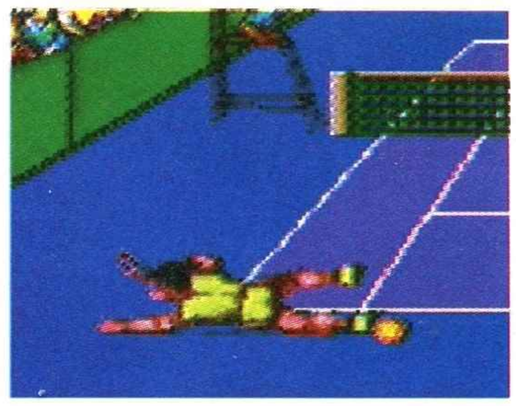


(a destra) Il colpo del nostro avversario era troppo potente per raggiungerlo!



Le animazioni dei giocatori sono accettabili, senza però raggiungere le vette di *Amazing Tennis* by David Crane.



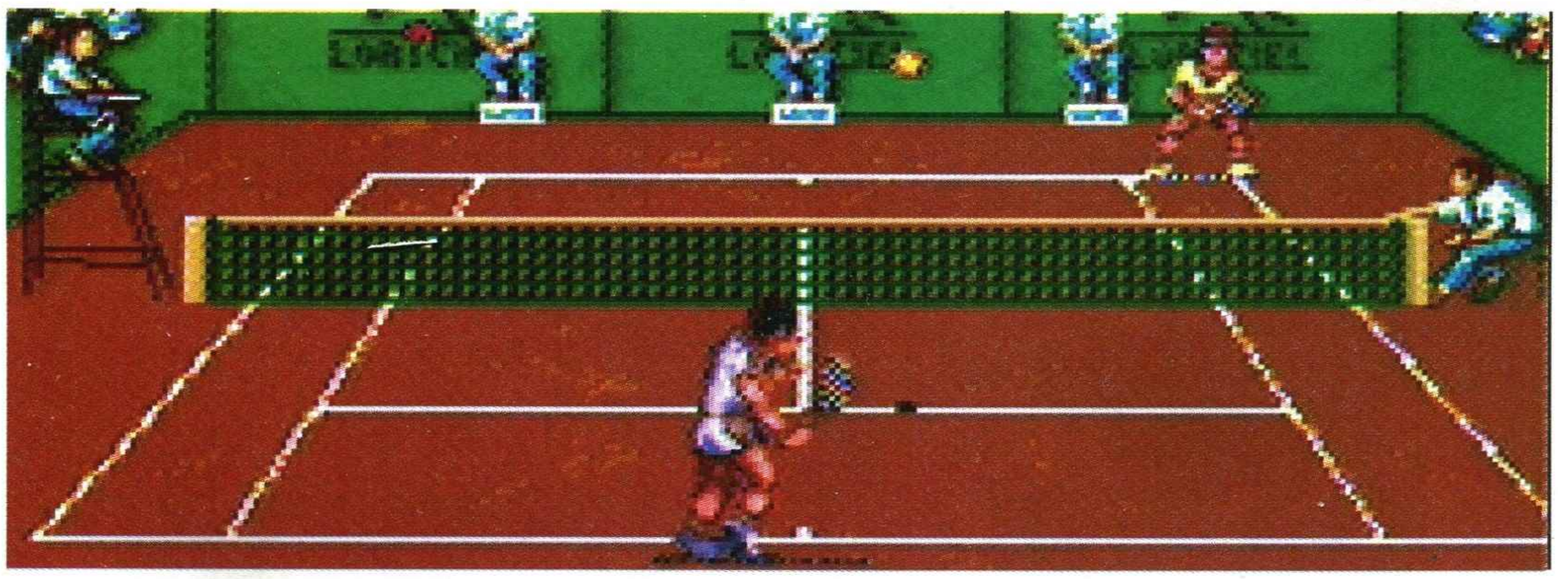


I salvataggi in tuffo ricordano momenti indimenticabili della storia di Wimbledon: le grandi vittorie di Boris "Bum-bum" Becker. Un po' incredibile il fatto che si possano effettuare anche su cemento!

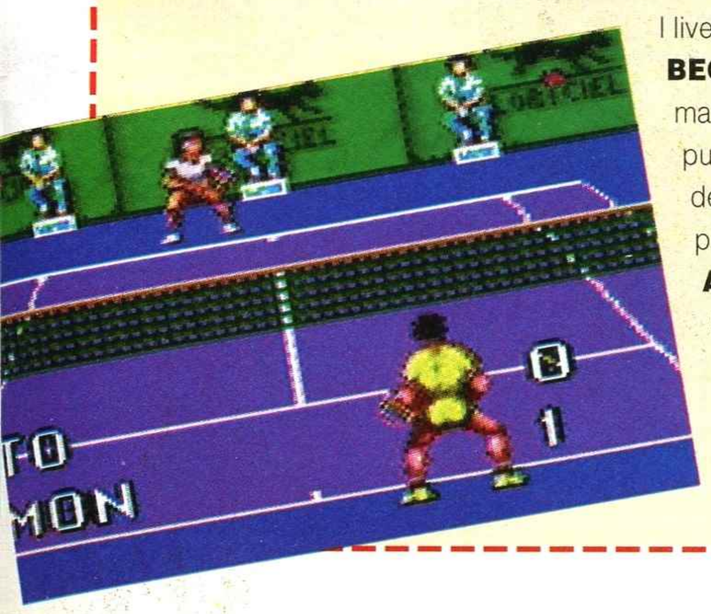
credo che vi divertireste troppo!
Il campo è arricchito con numerosi particolari, come spettatori e giudici di gara, ma credo che un qualsiasi giocatore avrebbe preferito meno particolari in cambio di più giocabilità. Tennisti e palla sono animati molto bene, anche se a dire il vero ogni tanto la palla rimbalza in modo sospetto. Peccato, perché con un rappresentazione diversa del campo da gioco, sarebbe potuto essere un nuovo successo tennistico sul Super NES.

• ***Neon***

Non mancano le classiche schermate di selezione del giocatore. Gli italiani non ci faranno una gran bella figura.



TU BATTI, IO RISPONDO

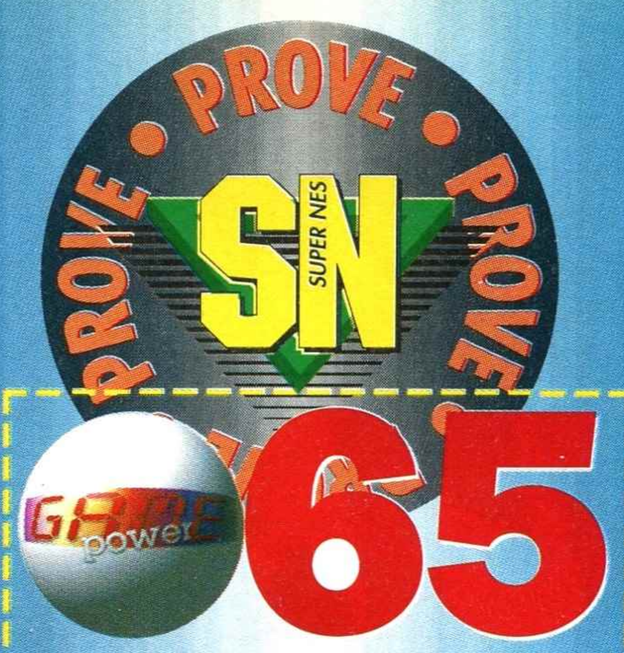


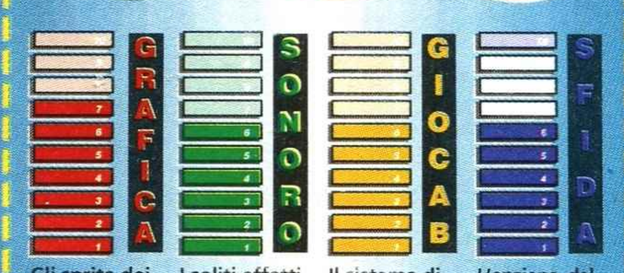
I livelli di difficoltà di International Tennis sono davvero strani!

BEGINNER: Caleidoscopico! Non è un semplice livello per apprendisti, ma sembra studiato apposta per Raist: verrete posti automaticamente nel punto in cui atterra la palla - dovrete solo premere il pulsante per rispondere. Zia Marisa ha definito questo livello "educativo, perché posso usarlo per fare le torte di mais".

AMATEUR: No, non è un sottogioco di Strip Poker con le raccattapalle. Si tratta del livello normale, in cui non avete bonus. Red Fury ha commentato: "Come si fa ha giocare in Amateur se si è in Single?".

PROFESSIONAL: Assurdo! Le palle arrivano a 350 km/h, e c'è il serio rischio di rompere la racchetta. Rical ha detto che:"Joe di Maggio le lanciava più veloci"





Gli sprite dei giocatori sono disegnati bene e i particolari sono molto curati.

I soliti effetti sonori di un gioco tennistico, ma nessuna musica eclatante.

Il sistema di controllo è buono ma non può competere con altri titoli più quotati.

L'opzione del "beginner" facilita i principianti ma le imprecisioni scoraggiano i professionisti.

7	6	6	6

COMMENTO

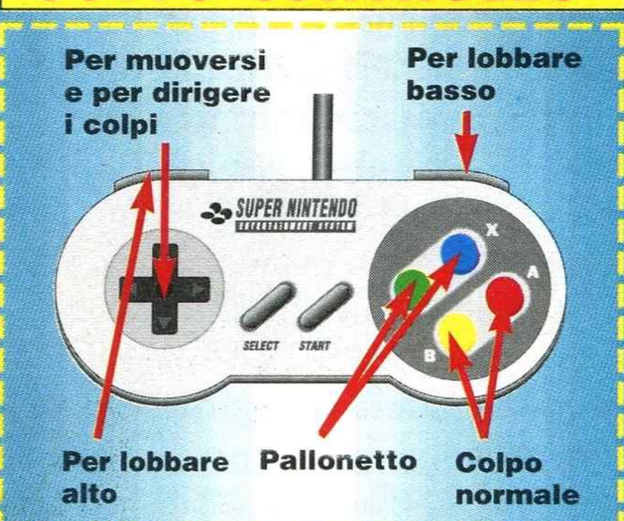
Ahi, Ahi! La Loriciel ha fatto fiasco anche su Super NES, purtroppo! *International Tennis Tour* non riesce nemmeno a sfiorare la giocabilità di *Super Tennis* o la precisione di *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*. Nel modo a un giocatore il campo è visto con un'angolazione troppo bassa per avere un controllo efficiente del gioco. Giocare contro un amico aumenta un po' il divertimento, ma lo schermo si incasina ancora di più e seguire la traiettoria delle palle diventa veramente impossibile. Certo, la possibilità di giocare un grande campionato e di salvare il giocatore potranno spingervi a giocare per un po' a *International Tennis Tour*, ma visto che ci sono altri prodotti decisamente più giocabili per il Super NES, forse vi conviene rivolgere la vostra attenzione da qualche altra parte...

SCHEDA TECNICA

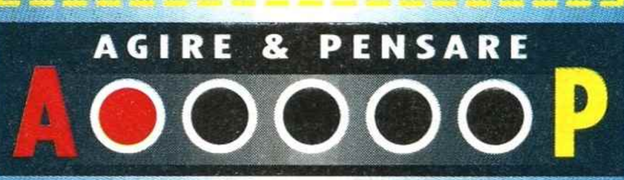
Titolo	**International Tennis Tour**
Casa	**Loriciel**
Distribuzione	**Importazione**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**Si può salvare il giocatore**
Livelli di difficoltà	**3**

SPORTIVO

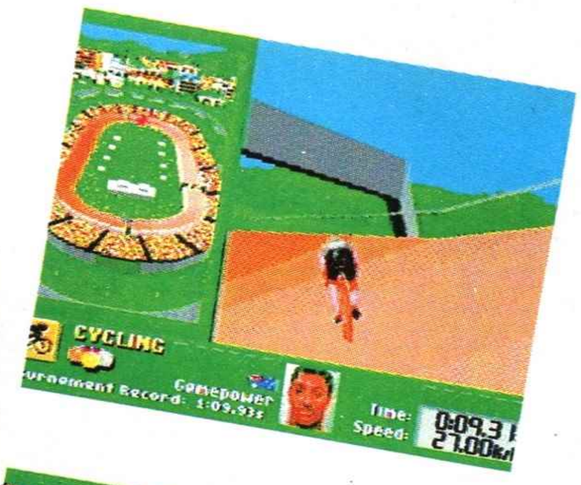
SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



SUMMER Challenge



La corsa a ostacoli e la prova di ciclismo, due specialità che non eccellono in quanto a divertimento.

Il tiro con l'arco è una delle discipline più divertenti in assoluto, peccato che le altre non siano all'altezza.

Il salto in alto. Notate la doppia inquadratura, un particolare abbastanza innovativo che non guasta.

Il salto con l'asta mostra il nostro atleta con una vista di spalle, bisogna essere svelti nell'imbucare l'asta.

E dai tempi di *Decathlon* della Activision e di *Summer Games* della mai abbastanza compianta Epyx che, a intervalli più o meno regolari, le varie software house ci ammanniscono giochi sull'atletica leggera. Anche la Accolade non sfugge a questa legge, proponendoci *Summer Challenge*, una specie di pentatlon moderno, rivisto e corretto.

Anzitutto le discipline: tiro con l'arco (molto bello), kayak (così così), equitazione (noioso), 400 m. ostacoli (come sopra), ciclismo (idem con patate), lancio del giavellotto (bello), salto in alto (passabile) e salto con l'asta (più che bello).

Anzitutto non riesco a capire con quale criterio sportivo siano state affiancate delle discipline così diverse tra loro (un premio per chi mi sa dire che cosa avranno mai in comune il ciclismo con il kayaking).

E poi dovreste spiegarmi perché qualcuno dovrebbe comprare una cartuccia di disci-

Uno stadio colmo di folla è sempre un bello spettacolo. Qualcuno si ricorda le colombe arrosto di Seul?

pline più o meno appartenenti all'atletica leggera e che sono tutto sommato ripetitive (corri e salta, corri e salta. Oppure, pedala e curva, pedala e curva), quando sul mercato delle simulazioni sportive vi sono dei veri e propri gioielli riproducenti il basket, il tennis, il football americano, e via dicendo.

Dopo questa sfuriata diciamo che la grafica è buona, ma niente di eccezionale. Che i suoni sono passabili, con dei bei rumori di folla. La giocabilità è di ottimo livello in alcune discipline (tiro con l'arco e lancio del giavellotto) e assolutamente penosa in altre (equitazione). L'equitazione in particolare merita una speciale menzione per il bassissimo fattore di divertimento che riesce ad offrire: basta il minimo errore di velocità del cavallo o di coordinazione nel salto di un ostacolo e ZACCHETE!, siete per terra e la partita è finita. Non so che pensare. Mi sembra quasi impossibile che si programmi un gioco così.

•GIUMPY

La gara più noiosa di tutte: un attimo di disattenzione e il cavallo vi disarcionerà senza troppi complimenti.

Al termine di ogni specialità avviene la premiazione con relative medaglie e podio.

TUTTI GLI AVVERSARI

N. FRANCO: un brasileiro che corre, salta e tira come un'invasato. Dal momento che vince quasi sempre, è il più serio pretendente al titolo assoluto.

S. JOSÉ: è messicano. Molto costante nei risultati.

R. DE REUX: nazionalità canadese. Molto bravo, sempre nei primi tre.

V. MALCOV: appartenente alla Repubblica Russa, può anche prodursi in exploit da primo posto.

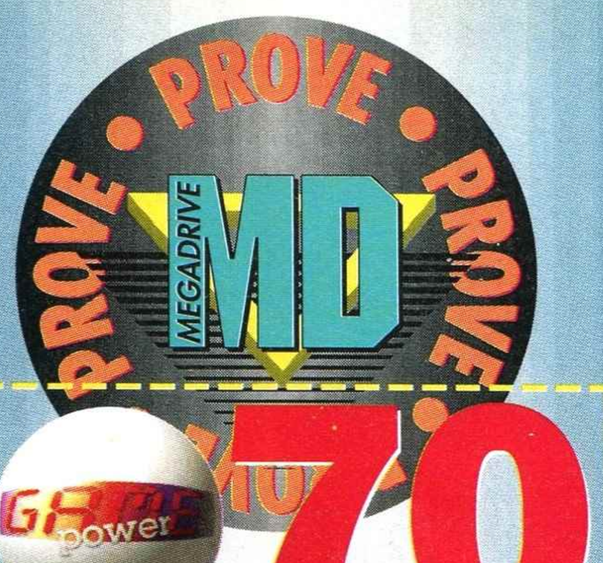
S. JACKSON: born in the USA. Un atleta solido e costante.

J. RUTHERS: erede del grande Daley Thompson. Non fa figuracce, ma mai un ciccinino di più.

I. BERTOLAN: nonostante il nome friulano si tratta di un atleta rumeno.

M. GIBSON: famoso attore australiano. Dal momento che è alto un metro e sessanta, arriva immancabilmente ultimo nel salto in alto. Però è un grande attore.

L. RAMOS: Il cubano più scarso del mondo: famoso per la tremenda puzza di piedi che produce durante le gare.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Alcune gare sono belle a vedersi, altre un po' meno.	I rumori del pubblico non sono male, ma non c'è molto di più.	In certi eventi è passabile, in altri assolutamente disastrosa.	Se lo giocate con molti amici può interessarvi per parecchio tempo, da soli...
6	6	5	6

COMMENTO

Già alcuni degli sport presi in considerazione non sono il massimo, ma la nella giocabilità di un paio di essi tocchiamo davvero il fondo (equitazione e 400 ostacoli). Se trovate la cartuccia a un prezzo scontato può valer la pena, specialmente se lo giocherete con tanti amici (fino a 10 persone). Altrimenti in giro c'è di meglio. Vi conviene puntare su qualche cartuccia che copra una disciplina specifica, magari consentendovi di sfidare un amico (non sarà come contro dieci, ma almeno vi divertirete).

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Summer Challenge**
Casa	**Accolade**
Distribuzione	**Leader**
N°Giocatori	**1-10**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

Nintendo®

GAME BOY™

TAITO™

Official Nintendo Seal of Quality

Un tuffo nel

PASSATO

o un lancio nel

FUTURO

ti permetteranno

ADESSO !

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

Marco Barzaghi

Cynco

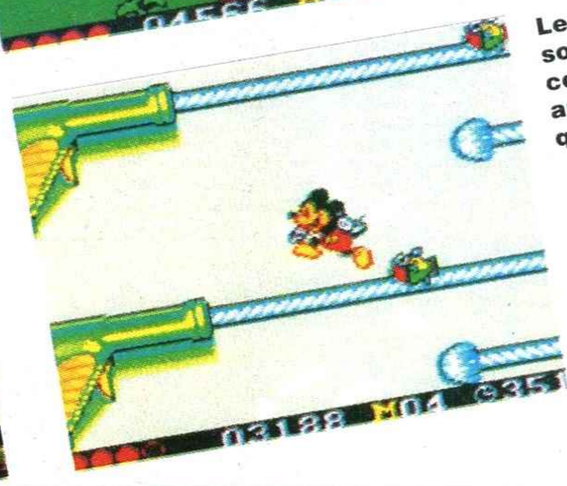
è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

Mickey Mouse 2

È tornato! Il malefico sorcio disneyano rifa la sua comparsa sugli schermi dell'8 bit Sega in una nuova avventura. Che sia questo il "platform" definitivo per MS? Per saperlo continuate a leggere.

Era una notte buia e tempestosa, la pioggia cadeva copiosa e i fulmini illuminavano il cielo, ma a Topolino questo non importava. Il più famoso sorcio del mondo, infatti, si stava leggendo un libro al calduccio, spaparanzato nella sua poltrona preferita davanti al caminetto. L'atmosfera era così rilassante, paciosa oserei dire, che Mickey si addormentò, ma al suo risveglio ebbe una bella sorpresa. Tutto intorno a lui era cambiato, e non ci stiamo riferendo all'arredamento, così il nostro roditore si ritrovò immerso in una tetra foresta.

Si stava guardando intorno quando udì un grido; era una ragazza che veniva trascinata via da un fantasma. Topolino si lanciò sullo spettro che vedendolo fuggì impaurito. La ragazza, dopo aver ringraziato Mickey, gli raccontò che un essere malvagio aveva rubato il cristallo magico, che aveva sempre protetto, con il suo



Le faccine di Mickey Mouse sono un vero e proprio spettacolo. Ormai siamo abituati ad animazioni in stile cartoon, ma queste sono proprio spassose.

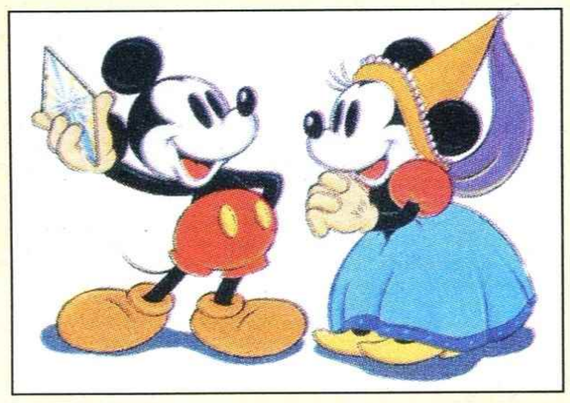
potere, il loro villaggio, e che ora lo stava utilizzando per trasformare quella terra in una landa desolata.
Molti avevano già tentato di recuperare il magico talismano ma avevano tutti fallito, cadendo prigionieri dell'oscura entità. Topolino appena appreso ciò, senza esitare un attimo, e anche senza interpellarci, si offrì subito per recuperare il talismano ma stavolta se la caverà da solo.
Mi sono rotto, io voglio giocare a *Lords of Thunder*, la prossima volta impara a fare tutto di testa sua. Comunque, se qualcuno di voi fosse interessato ad aiutare il perfido roditore, sappiate che vi toccherà attraversare la bellezza di 14 livelli, tutti popolati da una gran varietà di mostri e creature demoniache, senza dimenticare poi i vari ostacoli, più o meno naturali, che Mickey dovrà affrontare, quali laghi di lava, fiumi dalle impetuose correnti, oscure foreste e nere piramidi.
La struttura di gioco si rivela essere quella tipica dei "platform", che poi era anche la stessa del primo episodio di questo gioco, con un sacco di piattaforme da raggiungere, luoghi da esplorare e nemici da eliminare con la solita arma di topolino, il sedere! Un elemento che però differenzia abbastanza questo gioco dagli altri prodotti affini usciti per il MS, sta nella sua struttura che, tanto per fare un paragone, risulta essere simile a quella di *Quackshot*. Anche qui, infatti, ogni volta che completerete un livello riceverete delle indicazioni sul proseguimento della vostra avventura oppure un oggetto. Questo vi servirà sia per aprirvi la strada verso gli stage successivi, sia per rimuovere e superare degli ostacoli che avevate trovato in un livello precedente.
Così, come nel gioco per MD, tutti i livelli sono collegati, conferendo al gioco una

Muovendoci per questa mappa dovremo procedere al salvataggio di tutto il salvabile.

Mickey Mouse batte il crawl. Sono i gatti che non sanno nuotare, non i topi.

OGGETTISTICAMENTE PARLANDO...

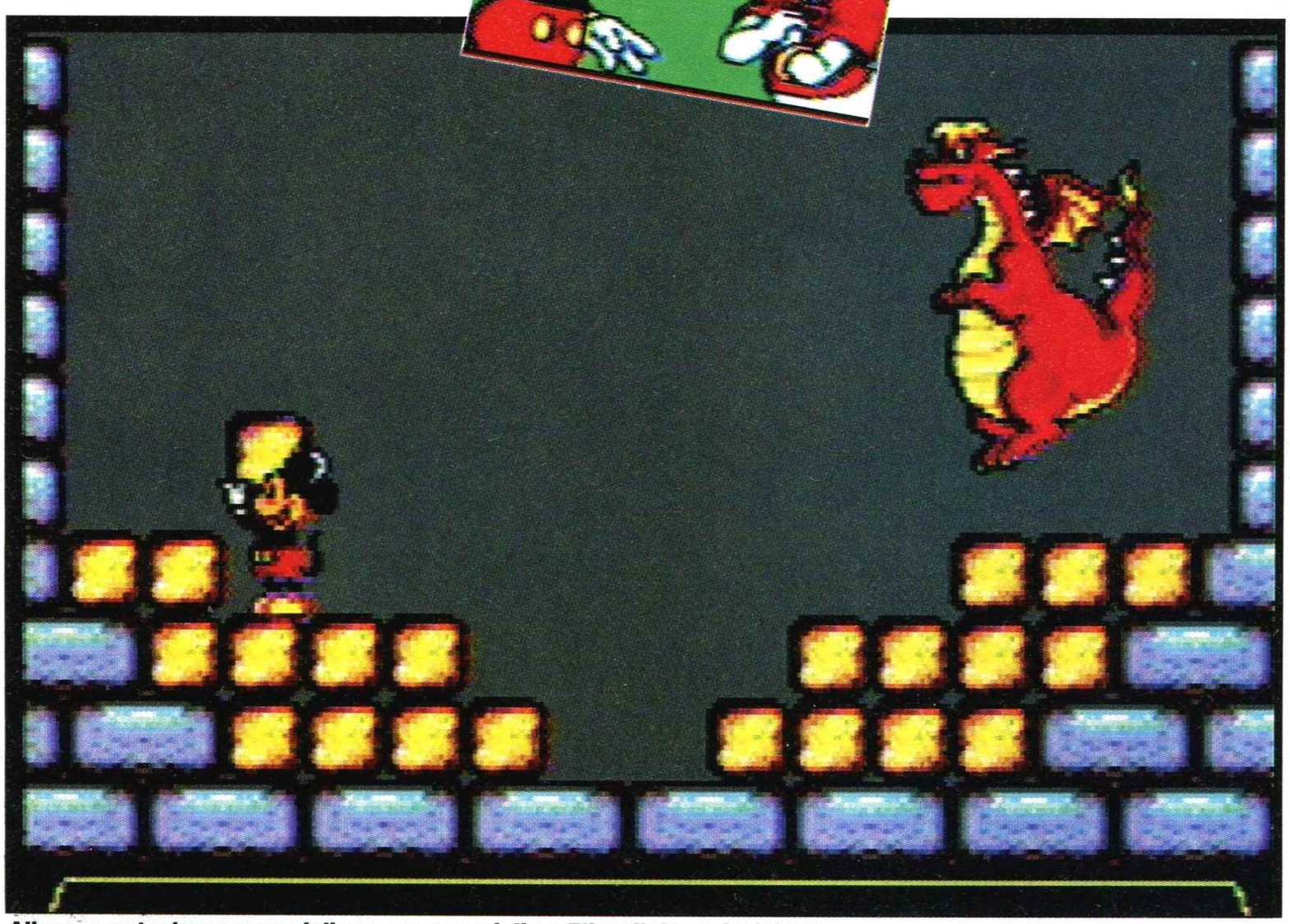
Distruggendo gli scrigni del tesoro comparirà uno dei seguenti oggetti:
TORTA: restituisce a Topolino 2 stelle di energia
FETTA DI TORTA: restituisce a Topolino 1 stella di energia
MONETA GRANDE: vi dà 2000 punti
MONETA PICCOLA: 500 punti
ORECCHIE DI TOPOLINO: aggiunge 1 vita a quelle disponibili
STELLA: aggiunge un misuratore di vita. Se ne avete già 5 otterrete invece 1 vita.
CHIAVI MAGICHE: per aprire le porte alla fine di ogni livello



sorta di elemento avventuroso. Graficamente parlando questo nuovo prodotto si rivela essere ben realizzato con degli sprite ben animati e dei bei fondali. Il sonoro, pur non essendo eccezionale, svolge degnamente il suo compito e in complesso il gioco si rivela abbastanza coinvolgente e vario e, forse, la sua unica pecca è il livello di difficoltà leggermente basso. Su, andiamo, Topolino, non piangere, adesso arriviamo ad aiutarti.

• *Raves*

Aaaargh! Che spavento! Ma è possibile che se la debbano prendere tutti con me! (a lato) Alcune immagini della pregevole introduzione grafica.



Allora, questo drago assomiglia o non assomiglia a Eliott il drago invisibile.

A KIND OF MAGIC

Uccidendo alcuni boss di fine livello (o liberando alcuni amici) otterrete degli oggetti magici, indispensabili per concludere la vostra avventura.

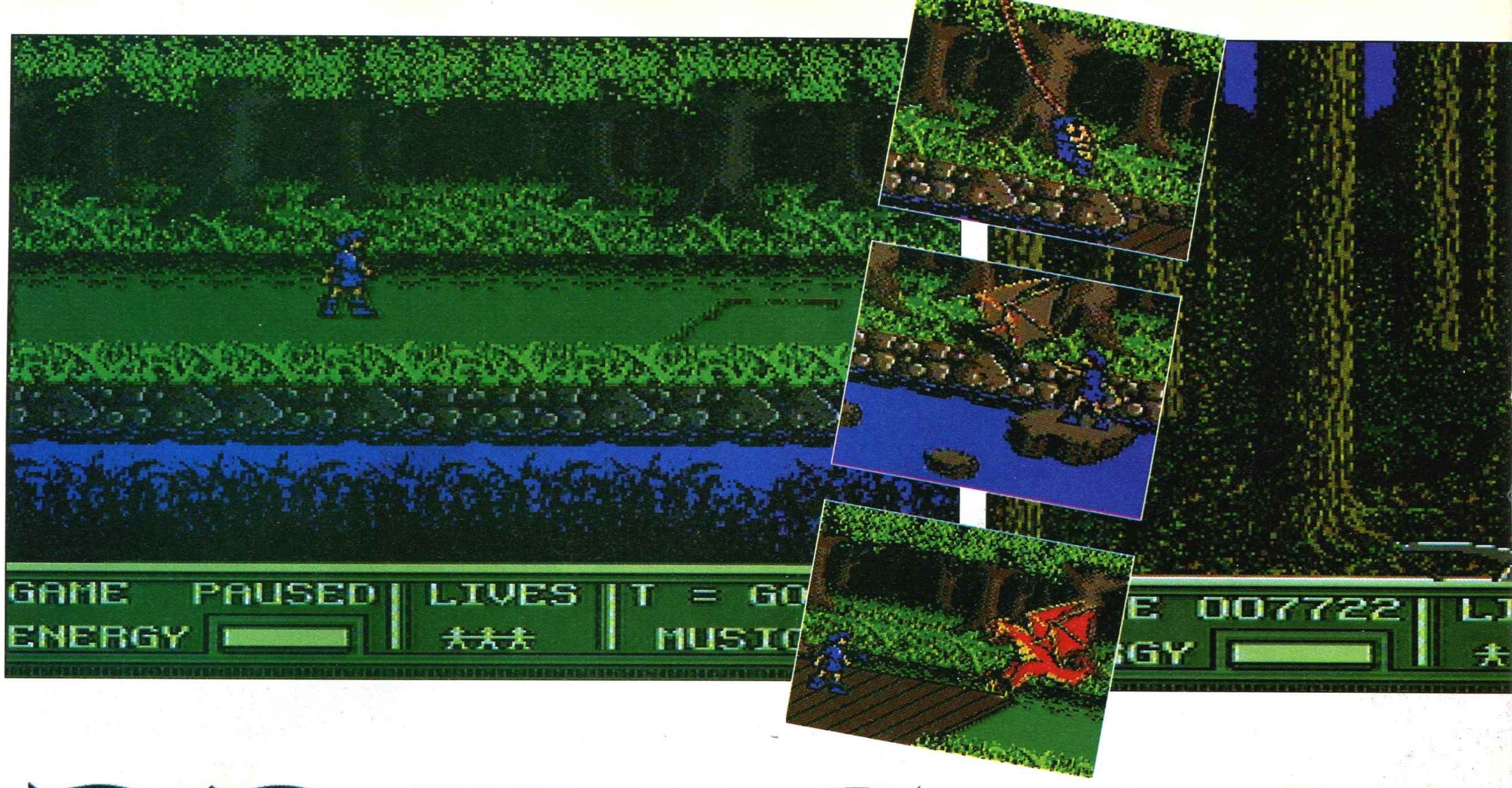
FLAUTO MAGICO: dopo aver distrutto il mostro del terzo livello (il castello di Blacksmith) ovvero il drago gigante, che tra parentesi assomiglia un sacco al buon vecchio Eliot, e salvato di conseguenza Orazio ,otterrete il flauto. Questo oggetto vi permette di tornare alla mappa in qualsiasi momento, l'unica condizione è che vi troviate in un livello già completato.

POZIONE PER RIMPICCIOLIRE: uccidendo il fantasma del quarto livello (le rovine del castello) otterrete una pozione rimpicciolente. Indispensabile per superare alcune sezioni di gioco.

CORDA: questo gadget lo otterrete dal boss del nono livello. Serve per scalare i muri più alti e anch'essa è indispensabile per poter completare il gioco.

SCARPE: queste comodissime calzature vi verranno gentilmente fornite dal serpentone del decimo livello. Anche questo oggetto si rivela indispensabile, visto che senza non sarete in grado di camminare sulle nuvole e quindi raggiungere il castello delle fiabe.

FAGIOLO: la bellissima principessa dell'undicesimo livello vi donerà il fagiolo magico. Piantatelo nel tredicesimo stage (l'isola) e crescerà un enorme arbusto che vi permetterà di arrivare al quattordicesimo, e ultimo, livello.

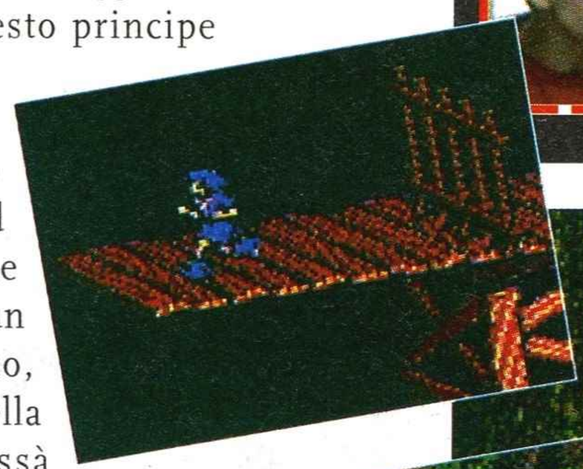


PRINCE VA

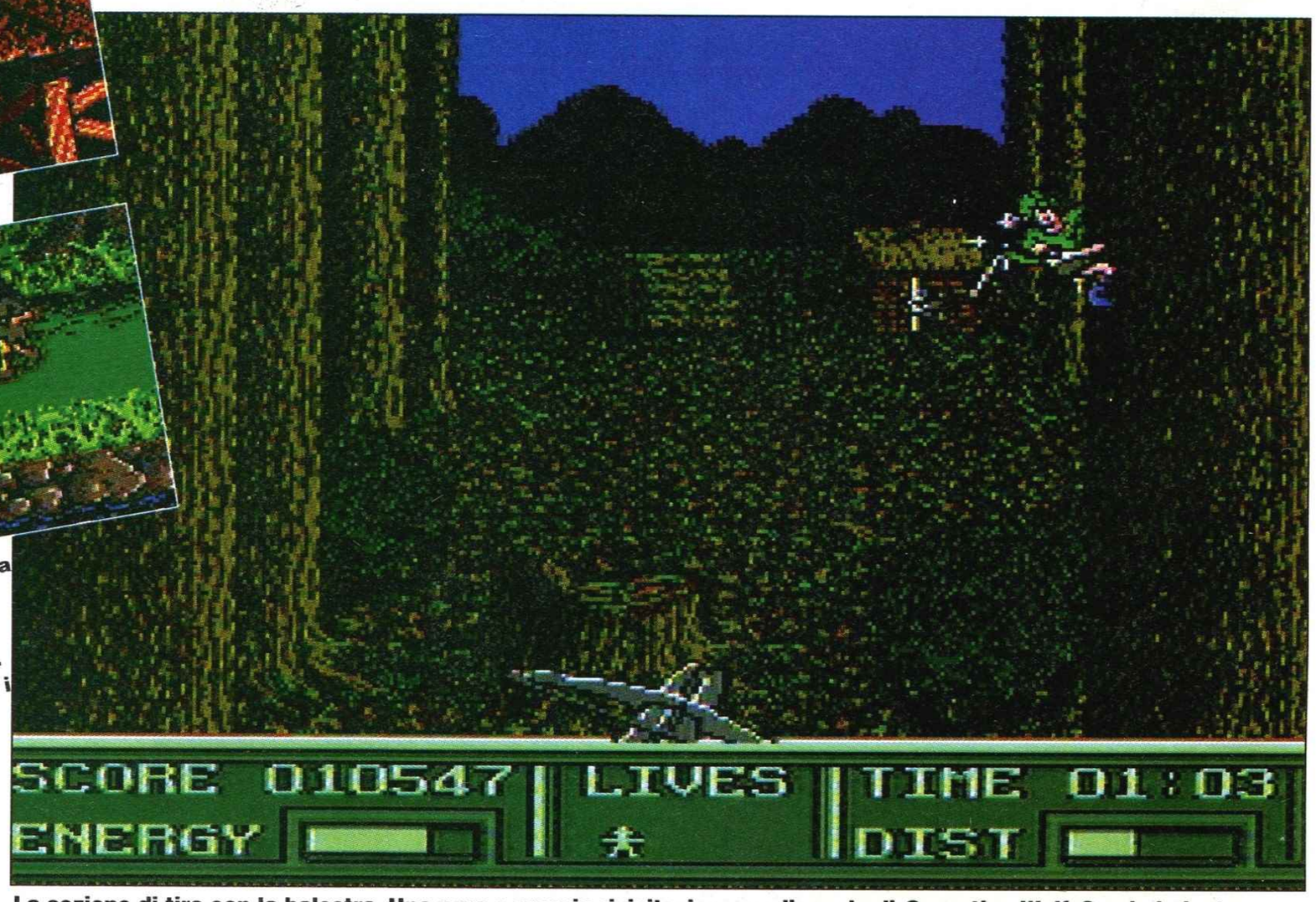
La noia è proprio una brutta bestia! Colpisce in modo particolare coloro che hanno già avuto tutto, o quasi, dalla vita. Infatti, come si spiegherebbe altrimenti il desiderio del principe Valiant, che anela a diventare cavaliere a qualunque costo?

D'accordo che la noia uccide l'anima, ma non mi sembra il caso di distruggere anche il resto. Eppure, questo principe non ne vuole proprio sapere dei nostri consigli, tanto che è già pronto ad affrontare il difficile compito di trovare un misterioso oggetto, l'anello vichingo della pace, nascosto chissà dove, e riportarlo a Camelot, da Re Artù.

Così facendo Valiant dimostrerà tutto il suo coraggio al Re, il quale potrà allora investirlo della prestigiosa carica. Ma come già detto c'è più da perdere che da guadagnare, perché l'intrepido principe deve attraversare cinque pericolosissimi e cattivissimi livelli, straripanti di ladri, assassini, mostri, trabocchetti e insidie varie, pronte a fargli la pelle. Tutto ha inizio nella foresta, dove il gioco ha l'aspetto tipico di quelli d'azione, con scorrimento orizzon-



Che ne dite? A LOG la grafica di questo gioco non è dispiaciuta, certo che il NES sta cominciando a mostrare tutti i suoi anni.



La sezione di tiro con la balestra. Una vera e propria rivisitazione medioevale di *Operation Wolf*. Con la balestra a noi sembra persino più cattivo.

tale dello schermo, e dove si deve principalmente eliminare i vari nemici. Nella seconda sezione il gioco cambia aspetto trasformandosi in una sorta di *Operation Wolf*, cioè in un gioco che prevede sempre lo scorrimento orizzontale dello schermo, ma nel quale, invece di dover muovere il personaggio, si devono colpire i nemici, che si annidano dietro gli alberi, con la balestra, della quale si muove il mirino.
Sostanzialmente queste due fasi si alternano, anche se ci sono alcune variazioni, come il cannone al posto della balestra nella sezione alla "mira e spara". Per portare a termine la missione si ha a disposizione un sostanzioso numero di vite, ognuna delle quali è costituita e rappresentata da una barretta decrescente di energia, che una volta esaurita.... È comunque possibile ottenere contenitori di energia e di tempo uccidendo i vari nemici. Infine, due possibilità di continuare la partita costituiscono un giusto ed equilibrato aiuto per portare a termine la missione.

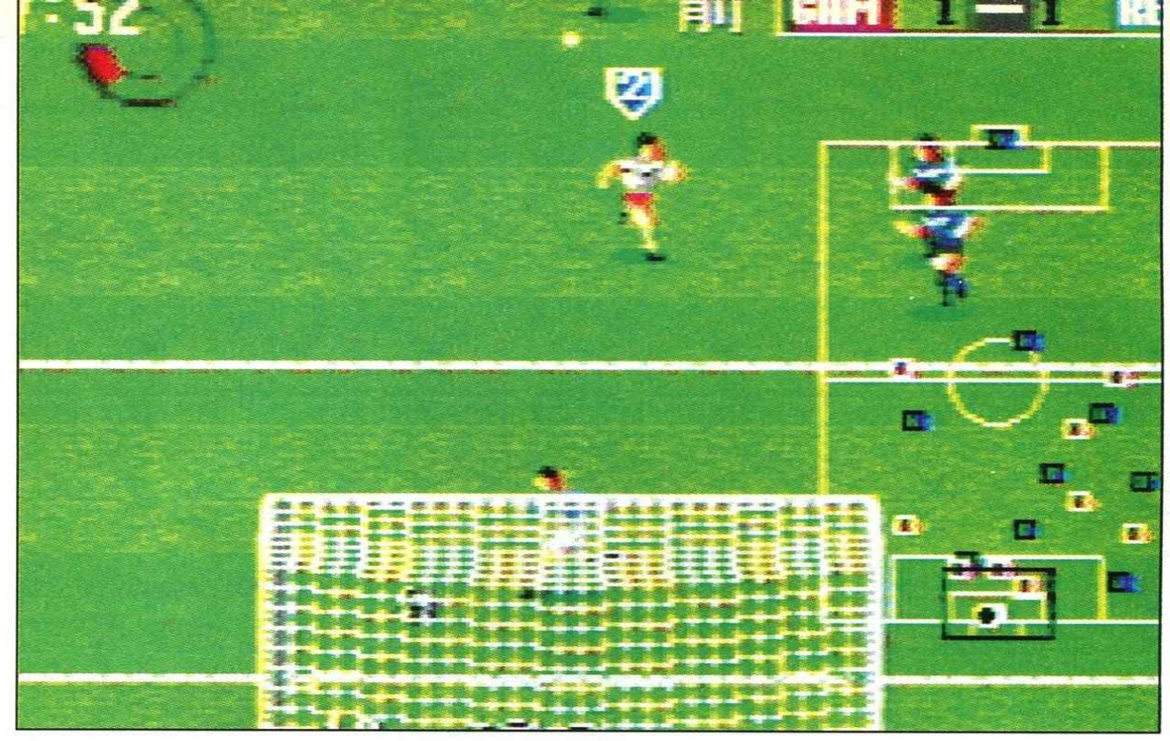
•LOG

ALIANT

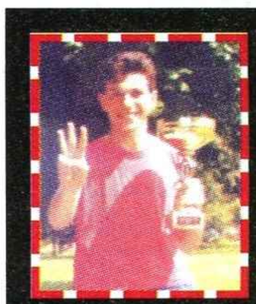
Un mostraccio fetido che sorge dalle acque del fiume, indovinate chi dovrà seccarlo...

SOTTO SOTTO C'E... SOTTO CONTROLLO

La prima, la terza e la quinta missione si basano sulla struttura classica dei giochi d'azione, in cui si guida direttamente l'omino attraverso le mille insidie e i cento trabocchetti, che minano i livelli della foresta, delle caverne e dei labirinti. Qui il tasto A serve per saltare, il B per sparare, la pulsantiera per muovere il personaggio e per farlo entrare e uscire dalle porte. Nella seconda sezione si deve orientare il mirino della balestra semplicemente muovendo la pulsantiera; per tirare le frecce basta premere il tasto A. Nella quarta parte del gioco la pulsantiera serve per orientare il cannone verso le quattro direzioni cardinali e, insieme al tasto B, per spostarlo; con A il cannone esploderà le terribili... palle (le stesse vengono sparate dalla Bio Massa senza bisogno del suddetto cannone).



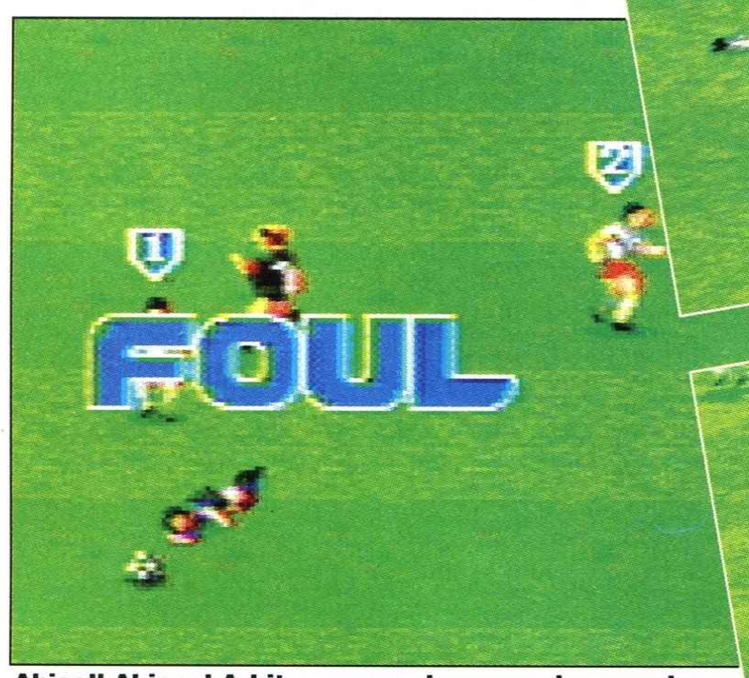
PRO STRI



I giochi di calcio prodotti dai genietti del sol levante sono sempre stati accolti con un po' di scetticismo da noi europei, sia per la loro scarsa dose di realismo, sia per il nostro singolare attaccamento verso i prodotti inglesi che hanno segnato la storia di questo genere. Ma forse qualcosa sta per cambiare...

I videogiochi calcistici giapponesi non sono mai stati delle vere e proprie simulazioni, anche se certi titoli (vedi *S. Side Kick*) sono emersi per la loro spettacolarità e per la loro ottima giocabilità. Ciò che si pretende da giochi di questo genere va al di là degli elementi carini e degli effetti mozzafiato. Una vera simulazione deve dare al giocatore libera iniziativa, libera impostazione della manovra che ritiene più opportuna, che reputa più adatta a quella situazione di gioco; e ciò va oltre alla mera ricerca del trucchetto per far goal. Forse i giapponesi hanno imparato la lezione.

Pro Striker si presenta come una vera e propria simulazione. Esso si fonda sulla ormai collau-



Ahiaa!! Ahiaaa! Arbitro ma non lo ammonisce quel macellaio, stronca peggio della BioMassa!

Nelle azioni più concitate il radar è quasi inutile, altrimenti consente di pianificare il proprio gioco.

La grafica dei giocatori presenta moltissimi frame per rappresentare le varie azioni.

TORNEI

Questa è la sezione che lascia decisamente l'amaro in bocca per la sua qualità scadente; un vero peccato.

CAMPIONATO - vede in lizza dieci squadre giapponesi (tra cui il Kashima del grande Zico) che si incontrano secondo lo schema italiano, ma presenta una strana variazione: ogni partita si conclude con un vincitore, che può essere deciso anche dai calci di rigore; la classifica ordina le squadre in base alle loro vittorie, alle loro sconfitte, alle reti fatte, a quelle subite e alla loro differenza.

COPPA - possono prendervi parte quattro od otto squadre che si affrontano in incontri a eliminazione diretta con partite di sola andata.

La presenza dell'arbitro in campo è un particolare ce non si riscontra in tutti i giochi di questo genere.

Un grande salvataggio del portiere, che per una volta tanto non è troppo scarso.

KER

data vista aerea e mette a disposizione del giocatore una vasta serie di mosse con la quale è possibile prendere parte all'azione di gioco, cioè passaggi, lanci, tiri, pallonetti, colpi di testa in tuffo e non, rovesciate, scivolate, ecc. La palla non è mai troppo calamitata al piede del calciatore, nel senso che basta un contrasto sfavorevole o un cambio di direzione improbabile per perderne il possesso.

La velocità di gioco non è certo di quelle che si sono viste negli ultimi famosissimi titoli (come in *Kick Off* per intenderci), ma ciò non risulta essere un difetto letale, in quanto pratica e precisione sono doti quanto mai richieste. Anche qui, infatti, non è facile segnare fin dalla prima partita, in quanto c'è bisogno di un certo tempo per apprendere le tecniche di gioco. Un gioco complicato e difficile?

Non direi, anche se certo non è così immediato come può sembrare a prima vista. Eppure, già dopo qualche partita, giocando al livello più basso, è possibile andare a rete con azioni decisamente esaltanti, dall'alto grado di spettacolarità e caratterizzate da rapidità di scambi. Forse l'unica vera toppata è quella che riguarda il numero dei tornei disponibili, soltanto due, e le squadre presenti, dieci in tutto e in più appartenenti al campionato giapponese, anche se è possibile giocare con quattro differenti livelli di difficoltà, che non fanno variare la mera velocità degli avversari, ma la loro intelligenza, ovvero la loro capacità di "macinare" gioco.

Un'altra cosa che può lasciare un po' perplessi è la scelta di affidare al giocatore la gestione del portiere, che si rivela problematica in alcune azioni concitate, anche se è vero che così non si potrà più dare la colpa al computer per i goal presi.

L'inquadratura consente sia una certa spettacolarità che una buona visione di gioco.

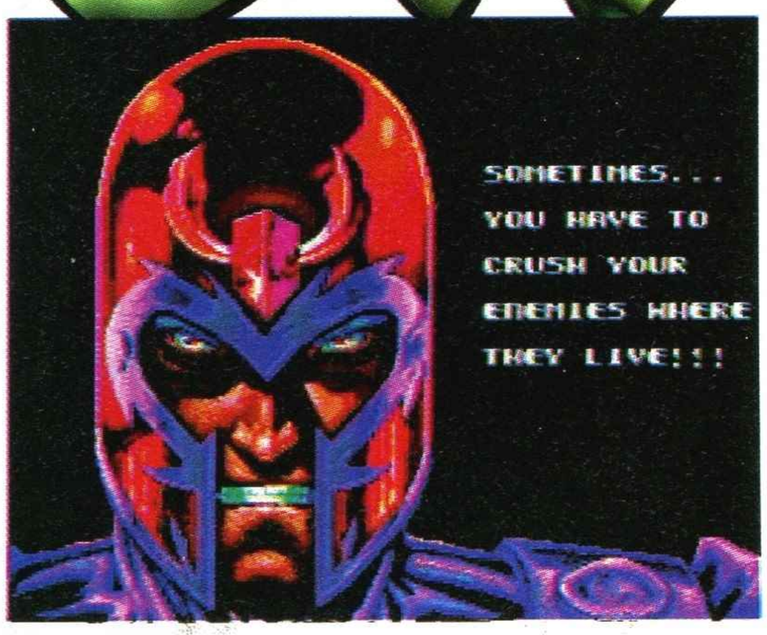
•LOG

si ringrazia newel - mi

MA SIAMO ALLO STADIO?

Il sonoro che accompagna il gioco, e in particolar modo la partita, è stato molto curato: le trombette elettroniche (quelle assordanti e snervanti che abbiamo potuto ascoltare e maledire alle quattro di mattina, durante alcuni incontri di coppa intercontinentale), gli urli e i messaggi dei giocatori (esilerante l'esclamazione dei giocatori ammoniti che mostrano tutta la loro incredulità nei confronti dell'arbitro: "Quanto paghi di superbollo?"), i boati beoti dei tifosi e tutti i vari effetti sonori danno un grande contributo alla costruzione dell'atmosfera da stadio. Una tale vastità di effetti campionati è quasi senza precedenti, anche se sembrano usciti da un cartone animato giapponese.

X-Men



I nostri fedeli lettori si chiederanno: "Ma varrà la pena spendere circa centomila delle nostre sudate lirette per una cartuccia da 8 Megabit, con protagonisti i membri di un gruppo di supereroi della Marvel?" La risposta coming soon...

Se siete degli affezionati frequentatori di sale-giochi (che domande, TUTTI i lettori di Gheim Pauà lo sono!), ricorderete certamente *X-MEN*. Si tratta di uno dei maggiori successi dell'estate scorsa, dotato di uno di quei titanici cabinet a quattro giocatori, davanti al quale ho fatto lunghe file prima di dilapidare allegramente i miei risparmi.

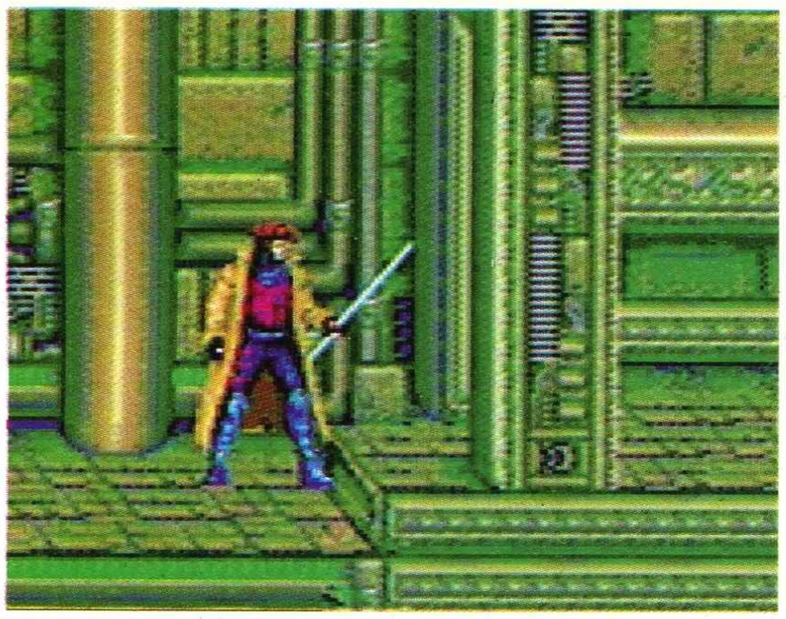
Stretta discendente di quello spaccatutto è la cartuccia, che mi trovo a dover recensire: un mostro da 8 Megabit che promette sei livelli irti di nemici, bonus, leve e passaggi segreti.

La storia comincia con Magneto, il mutante più psicopatico del mondo, che nella sua sfrenata sete di potere, intende realizzare un diabolico piano (ma che novità...). Un potentissimo virus informatico viene inserito nelle reti di computer di tutto il pianeta, con le logiche conseguenze del caso: banche impazzite, telefoni fuori uso, Rical che dà l'aumento a tutti, ecc., ecc.

Per cui anche il computer centrale degli *X-MEN*, un gruppo di supereroi mutanti, comincia a dar fuori da matto, e seguendo le istruzioni da Magneto, comincia a ricreare con la Stanza del Pericolo (un sofisticatissimo simulatore olografico dagli effetti reali) alcuni ambienti e avversari, affrontati in precedenza dal supergruppo, nel tentativo di far passare i nostri eroi a miglior vita. Dovremo quindi sopravvivere a 5 differenti simulazioni

Colosso, il gigante dalla pelle di acciaio, è sempre pronto a darci una mano, nel caso ci trovassimo nei guai.

(A destra) Wolverine e Nightcrawler sono una coppia imbattibile, grazie alla tenacia dell'uno e all'agilità dell'altro.



Gambit non sta simpatico a nessuno qui in redazione, però bisogna ammettere che è davvero veloce.

olografiche, per poi spostarci sull'asteroide-base di Magneto e quindi fargli un basto così!
La conversione non è particolarmente fedele, e la cosa non è un male.
Mi spiego: nel coin-op l'enfasi era tutta posta sul "maciullamento" dei nemici, cosa che era davvero godibilissima (specialmente quando si giocava in quattro contemporaneamente), e sullo schermo si veniva a creare una specie di febbre distruttiva. Su Megadrive invece, potendoci giocare solo in due, la "voglia di distruzione" non può essere così alta, per cui i "game designer" hanno deciso saggiamente di aggiungere al gioco anche una componente di esplorazione che nell'originale non c'era.
Il gioco è abbastanza difficile da finire, ma mai, ripeto mai, frustrante. L'unico appunto possibile è alle animazioni un po' scarne dei personaggi (del resto dopo aver visto il demo di *Flashback* - in prova prossimamente - ormai tutte le animazioni mi sembrano scattose).
In definitiva, un gioco d'azione d'alta classe.

• GIUMPY

UNO PER TUTTI E TUTTI PER UNO

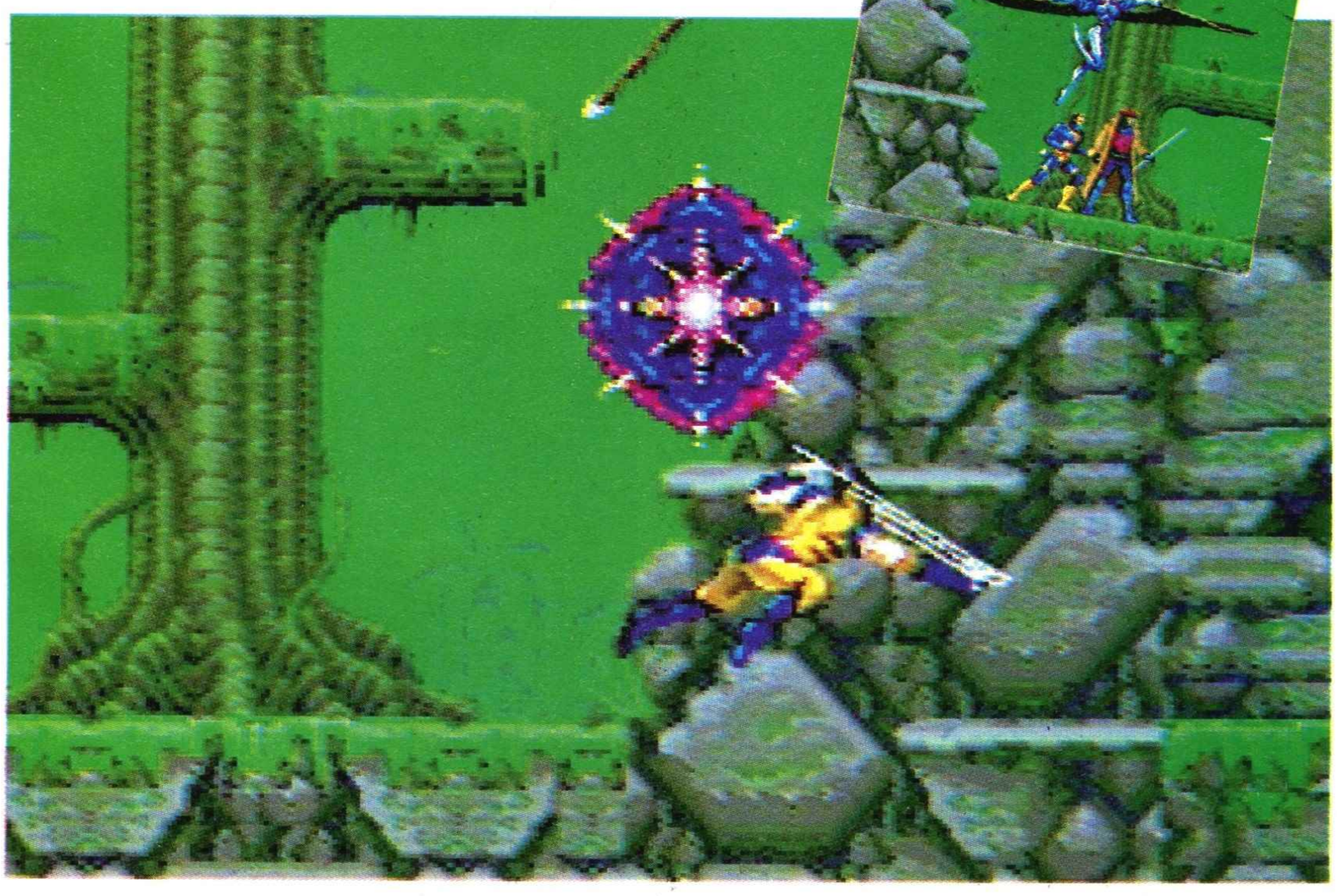
GAMBIT:
Nome: Remy Lebeau.
Poteri: agilità, velocità con le mani ed il bastone.
Potere Mutante: carte da gioco esplosive.

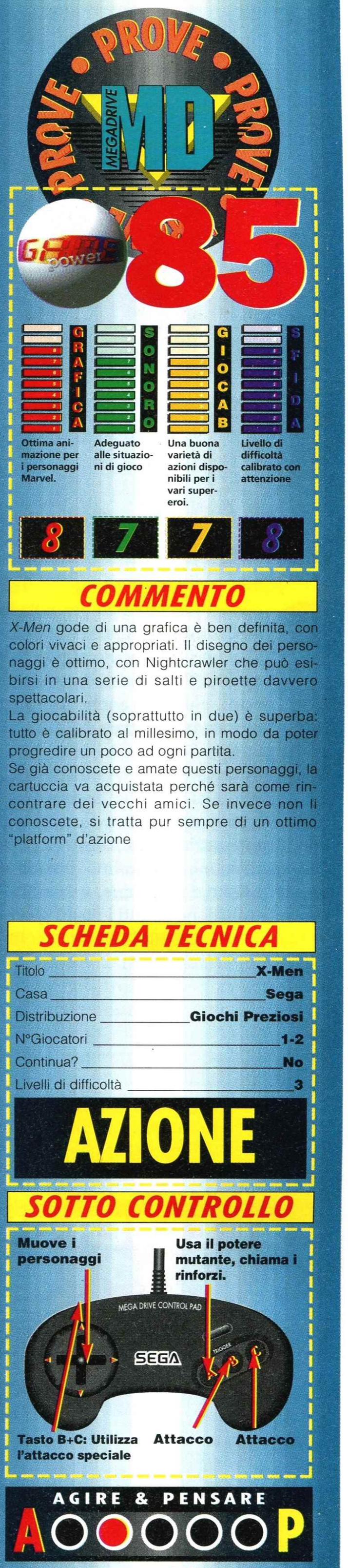
NIGHTCRAWLER:
Nome: Kurt Wagner.
Poteri: agilità e forza fisica.
Potere Mutante: teletrasporto.

WOLWERINE:
Nome: Logan.
Poteri: super-forza e fattore rigenerante.
Potere Mutante: artigli di adamantium.

CICLOPE:
Nome: Scott Summers
Poteri: forza, tenacia e agilità.
Potere mutante: raggio ottico.

Gli sfondi di questa cartuccia sono stati curati davvero bene e non sfigurerebbero nemmeno in un coin-op. Almeno secondo il nostro Giumpy.





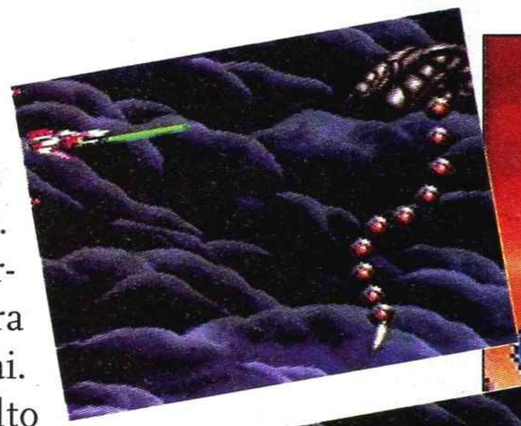
BIO METAL

L'originalità invade il SuperNES: gli alieni cattivi vogliono stronKare la vita di noi poveri terrestri. Come faremo a salvarci?

COPILOTO IO O COPILOTI TU?

Anche se il gioco è riservato a un solo giocatore, il MF-92GX ha due piloti:
DAVID ONIZUKA: è il pilota vero e proprio; lui penserà a spazzare via gli alieni dall'alto dei suoi 193 cm e 97 chili di peso. Come potreste dormire, senza sapere che il suo gruppo sanguigno è B+?
CYNTHIA MATTHEWS: uno dei copilota più utili del mondo, è infatti una biologa di ventun'anni, alta, se così si può dire, 161 cm per ben 52 chili. Avviso ai vampiri: è una A+ amaro.

Dopo esserci scannati per tutta la Via Lattea (isole comprese) noi terrestri abbiamo finalmente capito che così non va! Tra omicidi di massa e stermini, abbiamo anche terminato le risorse naturali della Terra e dei pianeti della nostra galassia.
A forza di cercare altro Uranio 235, il Consiglio Galattico ha deciso di inviare una mastodontica flotta su uno scoglio spaziale chiamato UP457. Questo pianetino è stracolmo di risorse energetiche e minerarie, e sembra essere la soluzione di tutti i nostri guai. Naturalmente la cosa interessa molto anche ai Bio-Metal, alieni molto cattivi e particolari. In primis, senza dire né uno né due, gli alieni spazzano via tutta la nostra flotta esplorativa, "in secundis" non sono alieni molto normali: sono un perfetto incrocio di esseri viventi (dall'aspetto orripilante) e di protesi meccaniche. Gli scienziati di tutto il pianeta sono concordi nell'affermare che gli esserini stanno crescendo in numero e che ben presto



Un bell'effetto grafico viene utilizzato per gli sfondi, non è *Axelay*, ma insomma... Certe cose fanno sempre un bell'effetto.

Questo livello ricorda molto il secondo di *Project X* per Amiga, sapevate che i titoli Team 17 sono in fase di design anche per le console?

AL LASER CI PENSO IO

[V]Un colpo, tre colpi, cinque colpi: ecco, in sostanza, l'uso pratico di questo pod: il tipo di sparo di partenza aumenta ogni volta che lo raccogliete. Utilissimo contro gli stormi di mini-caccia.
[L]Qui il colpo è verde e, salendo di grado di potenza, non si moltiplica ma cresce di grandezza, mega utile contro i caccia d'assalto nemici e alcuni boss di fine livello.
[W]Il Laser con la "elle" maiuscola, potentissimo e cattivissimo: al terzo pod raccolto il caccia sparerà sia davanti che dietro con la stessa potenza.

Di boss con protuberanze varie formate da concatenazioni di sprite cominciamo ad averne fin sopra i capelli.

Come potete giudicare voi stessi, le esplosioni di *Bio Metal* non sono certo il massimo della spettacolarità.

Lo schema tecnico della nostra astronave non poteva mancare.

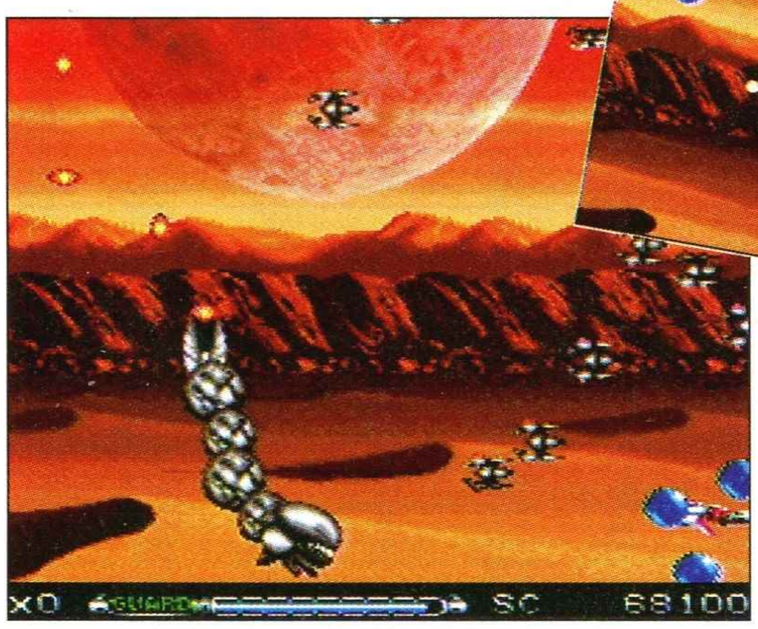
TU INVECE STAI IN DIFESA!

L'unica "innovazione" (si fa per dire) proposta dal gioco è lo schermo difensivo di cui è dotato il MF-92GX che può assumere tre funzioni:

GUARD: le quattro palle (di energia) vi girano vorticosamente intorno proteggendovi molto bene da missili, laserate ed eventi atmosferici, ma molto male dagli scontri e dai laser a vortice (occhio, quindi, a quello del primo boss di fine livello!).

ATTACK: la miglior difesa è l'attacco, come professa sempre Sacchi (complimenti da tutta la reda per l'ottima prestazione a Berna) quindi attivatelo e con Right lo lancerete come un boomerang e con il tasto A si aprirà come un fiore. L'effetto è devastante in entrambi i casi!

GUARD: Dopo tanto stress e fatica anche gli scudi vogliono riposare! Quando non venite attaccati da orde di nemici disattivate lo scudo e le batterie si ricaricheranno. Scontato dire che se la carica è a zero, è inutilizzabile.



Lo scrolling parallattico dei vari livelli riesce a essere fluido anche con parecchi dettagli su schermo.

(32 ore, se va bene) saranno così tanti da sterminarci tutti con estrema facilità. Per evitare il primo sterminio di massa non operato da noi terrestri, il Consiglio Galattico decide di inviare in missione l'ultimissima flotta rimasta: la WASP. Questa gloriosa flotta è infatti dotata dei mega-nuovissimi Halbard MF-92GX, potenti caccia interstellari di quindici metri (molto simili a quelli della serie televisiva di Macross 2036, Robotech) armati di un cannone al plasma, due lanciamissili paralleli e uno scudo a quattro deflettori sferici, di nuova concezione.

Bene, ora tocca a voi salire sul MF-92GX e polverizzare tutti gli alieni bricconcelli con questo sparatutto a scorrimento orizzontale!

•MYSTERE

...CHE TU PRENDI I MISSILI

[S]Due missili a frammentazione, molto efficaci, anche se un po' lenti. Una volta lanciati, vanno in giro in coppia come Apecar e Biomassa (uno sa scrivere, l'altro sa leggere).

[B]Un'altra coppia di missili, più veloce della precedente, che però si dirigono in due direzioni diverse (tipo una Y) dopo essere stati sparati.

[H]I migliori in assoluto! Letali e veloci allo stesso tempo, sono a ricerca automatica dell'obiettivo, che non potrà scampare all'appuntamento!

COMMENTO

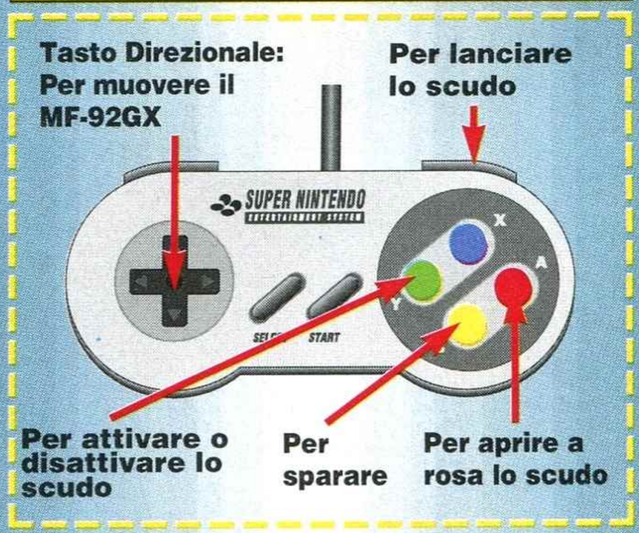
Le uscite di giochi come *Axelay* e *Parodius* facevano davvero ben sperare per il futuro e da BM ci aspettavamo forse qualcosina di più. Il gioco di per sé non è da buttare, anzi: in alcuni livelli troverete ben cinque livelli di paralasse molto fluidi, e i movimenti degli sprite sono sempre buonissimi (tranne forse l'effetto delle esplosioni), ma tutto questo non basta: Tralasciando la trama scontata che per uno sparatutto non può essere molto originale, non sono state introdotte quelle innovazioni che fanno emergere uno sparatutto dalla massa dei titoli già disponibili per SNES; *Axelay*, per esempio, vanta un ottimo uso del Mode 7 con livelli a scorrimento sia orizzontale che verticale, oppure Parodius offre dodici livelli e una carrellata incontenibile di humor. Se siete degli affamati di sparatutto, sicuramente apprezzerete BM; altrimenti puntate su altri titoli più originali.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Biometal**
Casa	**Athena**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**3**
Livelli di difficoltà	**1**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

Batman RETURNS

Batman ritorna, manco fosse un boomerang. Torna a casa Batman, non fare il buffone, mentre torni evita di mingere per strada anche se non ti vede nessuno, perché poi ti inzaccheri tutto il mantello e a casa lavo io...

Un assaggio della fantastica animazione dei Bat-pestoni. Lo SNES non delude affatto le aspettative.

Il calcio volante è l'unica mossa a nostra disposizione su cui disponiamo di un controllo totale.

Capa contro capa, il metodo migliore per discutere con Scarlet, sempre che non si rimanga abbagliati dalla pelata!

Uno psicologo o uno psicopatico, questo Batman? La profonda analisi antropologica a cui il cavaliere oscuro ha sottoposto alcuni dei più turpi criminali di Gotham City potrebbe far pensare a un interesse del pipistrano per i risvolti inquietanti della mente umana, poi vedi come va in giro di notte e ti crolla un mito. Batman è un povero fesso non interdetto in tempo dai savi e facoltosi genitori, uccisi per mano di un rapinatore da quattro soldi in una fatiscente e stretta via della metropoli di residenza. Conseguentemente a ciò, Batman (al secolo Bruce Wayne, cfr. Anagrafe di Frascati) adesso ha un sacco di soldi da buttare in costumi idioti e cinture gialle piene di bat-paccottiglia, che il più posato Robin, schifato, non tocca mai. E le automobili, figli miei, le automobili, imparcheggiabili e che sugano benza come l' Ape poker 4x4. Ha anche una linea telefonica speciale, tramite la quale comunica col commissario Gordon, e riesce sempre ad arrivare sui luoghi dei misfatti per rompere le scatole ai poveri agenti con mogli e figli a carico. Come ancora nessuno sia risalito alla vera identità del mentecatto in mutande grigie, grazie alla linea telefonica, davvero non l'ho capito, però sappiamo tutti per certo che la Konami gli ha fatto firmare un contrattone, grazie al quale Wayne può saltare nei nostri SNES, privilegio per il quale dobbiamo anche pagare. Almeno voi, qui a GP i giochi arrivano gratis. Un picchiaduro, ecco cos'è *Batman Returns* per SNES. Un puro, sano, violento picchiaduro nel più tradizionale spirito del pezzente col mantello, e fin qui non c'e nulla da ridire, anche perché in più la Konami ha aggiunto una sezione di guida (molto simile a quella del vetusto *Batman The Movie* per Amiga) che però non utilizza l'illustre modo 7 ma rende bene lo stesso, soprattutto per quanto riguarda le tonalità di colore impiegate, davvero splendide.

L'azione ha come sfondo le vie di Gotham City e

OVVERO, TUTTO QUELLO CHE AVETE SEMPRE SOSPETTATO DI BATMAN MA NESSUNO VI HA MAI CONFERMATO

- Batman è un trippone col reggipanza.
- La Batmobile in realtà va a pedali e la fiamma che sprigiona è dovuta alla combustione di lassativi del fedele Alfred. Da ciò il pallore del maggiordomo, che in realtà ha 26 anni.
- A Batman piace Mario Merola. Spesso il cavaliere oscuro è stato sorpreso a cantare "la bat-pulce d'acqua" e "cogli la prima batman" ma quest'ultima la conosce solo lui (qui c'è qualcosa che non va, NdR).
- Il suo vero nome è "Alfonso Batman de la guaina cranio rotante se l'anguilla di torrente sguazza col ciambellone del nonno che fu", ma qualcuno lo chiama "Filippo".
- Il cavaliere oscuro non sa spegnere il bat-computer e gli arrivano delle bollette atroci.
- Batman: è un medicinale, usare con Carmela.

qualche interno, ogni sezione scrolla rigorosamente in orizzontale per fermarsi quando la violenza chiede spazio: comunque, mentre le mosse di attacco a disposizione di Batman sono pochine e casuali (nel senso che il computer sceglie per voi il colpo più appropriato, tranne quando saltate e sferrate un calcio), i nemici vi attaccano con una molteplicità di accrocchi letali (bombe, mitra, motociclette, biancheria intima di Bio Massa).

Poi (c'e sempre un poi) a vs. completa disposizione c'è il il cinturone, pieno di robaccia di scarto e di caramelle per l'alito fetente del pipistrello in mutande. Il deficiente col mantello potrà infatti usufruire, in determinati livelli, dei suoi famigerati e tristi gadget, come il batarang (che non è il rumore emesso da Scarlet quando esagera coi borlotti, ma un mero boomerang che torna sempre in mano al balordo in costume), con cui si può scoprire cosa contengono le teste degli avversari, o la batcorda, (tagliando la quale, secondo logica, Batman cade come un pollo, peccato non sia possibile farlo nel gioco) tramite la quale superare fiamme o fossi che siano.

La sezione in 3D col Bat-trappolone (offresi 127 blu di Raist) è solo uno dei sette livelli del gioco e non viene ripetuta. Inoltre è uno degli ultimi stage e quindi prima di sgommare dovrete fare pratica col picchiaduro. Fine della storia.

Si ringrazia Megaboy - Roma • *Apecar*

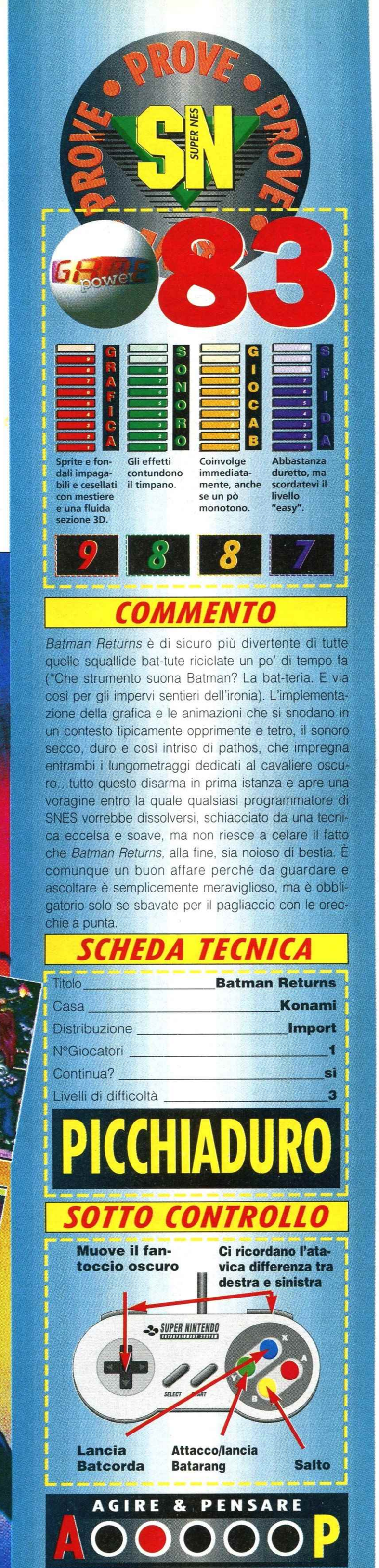
COME TI SECCO IL BAT-ARPANO!

Parliamo delle mosse di Batman: il pusillanime in mutandoni può colpire i nemici col mantello, attacco efficacissimo, ma attenzione in quanto codesta tecnica drena preziosa energia (è una mossa speciale). Invece il salto con rincorsa porta il muso di Batman a contatto con quello dell'avversario senza consumare neanche una scheggia della barra energetica. Inoltre Batman può lanciare gli avversari qua e là per lo schermo, alla Ralph/Capitan Nice (the best), e i corpi degli scagnozzi del Pinguino o di Catwoman lasceranno il segno nel punto ove atterreranno. C'è poi il bellissimo "crapa contro crapa" che è un cliché del Tarpano oscuro: se Batman si trova tra due avversari, basta premere il pulsante e il Guappo mascherato afferrerà per la collottola i due indisciplinati e farà cozzare le rispettive teste l'una contro l'altra.

I paesaggi di Batman Returns sono incredibilmente fedeli allo spirito delle avventure del cavaliere oscuro.

Come certo saprete Batman non è un tipo che vada per il sottile. Questi sono i suoi metodi per farsi strada.

La varietà dei nemici è sufficienti a non farci annoiare troppo presto. Un altro tocco di classe dalla Konami.



euro **bit** international

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

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

Chiedi qualsiasi cosa: da noi c'è!!!

Tutto per Neo Geo!

Roba da matti!

Roba da Eurobit!

OFFERTISSIMA 1993

Neo Geo *+ Joystick + Alimentatore + 1 gioco*
LIRE 699.000
IVA COMPRESA

+1 Gioco *+ Memory Card*
LIRE 110.000
IVA COMPRESA

+ 1 GIOCO + MEMORY CARD + JOYSTICK
LIRE 190.000
IVA COMPRESA

GIOCHI NEO GEO SNK
A PARTIRE DA £ 99.000
SUPER SIDEKICK PER NEO GEO
£ 429.000
PRENOTATE SUBITO
FATAL FURY 2 PER NEO GEO

PRENOTATE SUBITO
LA SUPERNOVITÀ:
FATAL FURY 2
FOR NEO GEO

- Consegne 24 max 48 ore in tuttaItalia
- Ordinazioni telefono 059/254514
- Ordinazioni fax 059/252382
- Oppure puoi venire a trovarci a
- Modena in Via Cervino 90/A ricorda che:

con *Eurobit* sei sempre al *massimo* !!!

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

NOVITÀ PER CARTUCCE GAME BOY

- *Sirenetta*
- *Flinstones*
- *In Your Face*
- *Choplifter II*
- *Malibù Beach Volley*
- *Roland Curse II*
- *Golf*
- *Tale Spin*
- *Adventure Island II*

Excellent Adventure	L.	65.000
Dead Heat	L.	65.000
WWF Superstar 2	L.	60.000
Cristal Quest	L.	60.000
Flash	L.	70.000
Ultra Golf	L.	65.000
Kung'Fu Master	L.	55.000
Side Pocket	L.	55.000
Bo Jackoson	L.	60.000
Dr Mario	L.	59.000
Robocop	L.	60.000
Solomon's Club	L.	60.000
Ultima Runes	L.	60.000
Tasmania Story	L.	56.000
Yoshi	L.	60.000
Holly e Benji	L.	59.000
Snow Bros	L.	60.000
Asmik World	L.	55.000
Musashi Road	L.	59.000
Square Deal	L.	60.000
Harmony	L.	56.000
Jeep Jamboree	L.	61.000
Nemesis	L.	60.000
Nascar	L.	55.000
Wheel of Fortune	L.	62.000
Prophecy	L.	65.000
Bugs Bunny 2	L.	60.000
Spot	L.	59.000
Double Dragon 3	L.	65.000
Ken Shiro	L.	65.000
Adventure Island	L.	59.000
Boggle +	L.	60.000
Monopoli	L.	59.000
Skate or Die 1	L.	59.000
Q Bert	L.	59.000
Kwirk	L.	60.000
Chase Hq	L.	54.000
Super RC Proam	L.	55.000
Bubble Ghost	L.	63.000
Attack of the Killer	L.	60.000
High Stakes	L.	60.000
Qix	L.	59.000
Radar Nission	L.	60.000
Startrek 25 Anniver	L.	60.000
Spy VS Spy	L.	55.000
Horse Racing	L.	60.000
Bomber Boy	L.	55.000
Metroid 2	L.	50.000
Turtles 2	L.	67.000
Probotector	L.	60.000
Navy Seals	L.	60.000
Aerostar	L.	55.000
Double Dragon 2	L.	60.000
Caesars Palace	L.	65.000
Marble Madness	L.	55.000
All Star Challange	L.	60.000
Cyrad	L.	54.000
Final Fantasy Adve.	L.	60.000
Fish Dude	L.	56.000
Soccer Mania	L.	50.000
Knight Quest	L.	65.000
Jordan VS Bird	L.	80.000
Sword of Hope	L.	55.000
Shangay	L.	55.000
Motocross Maniacs	L.	62.000
Sneaky Snakes	L.	50.000
The Punisher	L.	60.000
Fortress of Fear	L.	65.000
F1 Races+ Colleg. X 4 Game Boy	L.	80.000
Addams Family	L.	65.000
Blaster Master	L.	60.000
Ducktales	L.	62.000
Dragon' s Lair	L.	59.000
Wave Races	L.	60.000
5 on 5	L.	59.000
Track Meet	L.	60.000

CARTUCCE PER GAME GEAR

Crystal Warriors	L.	80.000
Psychic World	L.	70.000
Paperboy	L.	70.000
Pengo	L.	67.000
Putt & Putter	L.	67.000
AX Battler	L.	60.000
Dragon Crystal	L.	80.000
Chase HQ	L.	75.000
Space Harrier	L.	75.000
Popils	L.	75.000
Slider	L.	68.000
G-Loc	L.	70.000
Woody Pop	L.	70.000
Solitaire Poker	L.	65.000
Donal Duck	L.	56.000
Fantasy Zone	L.	75.000
Ko Boxing	L.	75.000

NOVITÀ PER CARTUCCE GAME GEAR

- *SUPER OFF ROAD*
- *THE SENDER OF OASIS*
- *HOLYFIELD BOXING*
- *SIRENETTA*
- *ARCH RIVALS*

SOFTWARE PER SEGA CD
(Mega CD Americano)

- *Hook*
- *Prince of Persia*
- *Kriss Kros*
- *MarchyMarts*
- *Wonder Dog*
- *Cobra Commander*
- *Night Traps*
- *Chuck -Rock*

CARTUCCE PER NEO GEO

Collums	L.	65.000
Nam 75	L.	112.000
Magician Lord	L.	159.000
Riding Mero	L.	159.000
Ninja Combact	L.	159.000
Super Spy	L.	159.000
Cyber Lip	L.	159.000
Puzzled	L.	115.000
League Bowling	L.	115.000
Golf Top Player	L.	159.000
Baseball Star Professional	L.	159.000
Sengoku	L.	207.000
Ghost pilot	L.	207.000
King Of Monster	L.	207.000
Blue's Journey	L.	159.000
Alpha Mission	L.	207.000
Burning Fight	L.	207.000
Crossed Sword	L.	242.000
Super Baseball 2020	L.	207.000
Aight Men	L.	240.000
Robo Armi	L.	207.000
Trash Rally	L.	240.000
Fatal Furi	L.	240.000
Socer Browl	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.	280.000
Ninja Commando	L.	240.000
World Heroes	L.	335.000
Andro Dunos	L.	280.000
Art Of Fighting	L.	397.000

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

TELEFONATECI !!!
ARRIVI BISETTIMANALI

"I prezzi riportati valgono solo per vendite per corrispondenza

COOL WORLD

Cool World è un gioco. Che caso fortuito. Eh, ma non ci sono gli alieni, non si spara, dov'è l'astronave, boia sto diventando orbo, ah, ma cosa vedo, una piattaforma, beh allora tutto è logico: *Cool World* è un "platform", ma non basta: alla Ocean (bontà loro) hanno ritenuto opportuno inserire una minima componente di avventura, che si risolve, in pratica, nel dare l'oggetto appropriato alla persona giusta. Gli "enigmi" sono in genere piuttosto immediati da risolvere (le chiavi avviano la macchina, il guardiano del night adora i fiori e c'è n'e un mazzo nella biblioteca, c'è una ghigliottina vuota e Pippo Baudo privo di sensi, eccetera...).
Non vorrei rovinarvi la lettura a metà articolo ma purtroppo devo puntualizzare una cosa: anche nel Cool World la finanza ha la sua importanza, e il sig. Jack (sotto il ns. spett. controllo) dovrà raccattare tutti i Nickel che trova in giro per le piattaforme, i quali Nickel giammai furono monete ma animaletti pelosi dall'intelligente abitudine di saltare sul posto, così Jack, dopo essersi procurato il guantone estensibile, dovrà stordirli a mappine sul cranio per poi poterli raccogliere e magari depositare in banca (ottenendo dei giusti profitti sugli interessi).
Ulteriori Nickel possono essere vinti a Vegas, città del vizio anche nel Mondo Fichissimo, ma attenti ai rapinatori fichissimi che vi peleranno la bisaccia se riescono a bloccarvi. Che devo dire ancora? Ah sì, prima si altercava di un guantone estensibile: se non lo ciapate potete anche spegnere il Super NES e farvi una banana split, perché senza questo fondamentale accessorio *Cool World* è impraticabile: oltre a rimbecillire i vari nemici a papagni in bocca, il guanto serve a raggiungere le piattaforme a cui non si arriva con un semplice salto, ma il gustoso è che Jack apre l'impermeabile e fa uscire il guantone a molla in puro stile "pervertito esibizionista dei giardinetti sotto casa".
A parte questa e qualche altra trovata divertente, *Cool World* si distingue, più che altro, per il suo sonoro degno del migliore progressive rock. Passo e chiudo.

•APECAR

So' troppo fico. No, dico, ma ce li avete gli occhi per guardare le foto? Quasi quasi raccatto quattro stracci e me ne vado nel mondo dei troppo fichi, *Cool World* appunto, e...come? No, Madoc, non puoi venire.

Si ringrazia Megaboy - Roma

Aaaargh! Precipitooo! Così cominciano le nostre peripezie nel Cool World. Simpatico, vero?

Gli sfondi non sono disegnati male, ma i colori tilizzati dai grafici Ocean fanno venire il mal di testa.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Jack va in giro coi pattini, animazioni passabili e colori un po' pacchiani.	Effetti stupendi e musiche che richiamano alla mente Rush e Dream Theater	Discretamente frustrante e a volte la rilevazione di collisione turba	C'e da giocare prima di finirlo, e i "continue" non bastano proprio.
7	10	6	7

COMMENTO

Ocean, cosa hai fatto? La musica, popolo, la musica!...*Cool World* ha una delle più magnetiche colonne sonore che abbiano mai carezzato le mie trombe di Eustachio, e anche gli FX sono belli morbidi, cartooneschi, in modo da calzare perfettamente al gioco, del resto. Il resto. Ah, beh, il resto. Mmm. *Cool World* è una avventura (poco) arcade (di più), con alcune sezioni divertenti e altre decisamente meno. Le parti in macchina sono frustranti a causa di un difetto del modo di controllo (che talvolta risponde in ritardo), e per le collisioni quantomeno dubbie, mentre le sezioni classiche di piattaforme sfoggiano dei bei colori ma anche delle animazioni parecchio limitate. L'azione di gioco potrebbe anche agganciare qualcuno, ma probabilmente è tutto troppo frustrante per perseverare. Lanciate la monetina e decidete se comprarlo o meno.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Cool World**
Casa	**Ocean**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**5**
Livelli di difficoltà	**1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●●●●● P

Corri in edicola alla scoperta de

HOBBY & WORK
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

La Storia Ancestrale

Racconti e giochi epici di miti, mostri e magie

Un viaggio della fantasia in un mitico mondo ancestrale in cui dovrai aiutare le forze del bene a sconfiggere il male.
26 affascinanti storie complete con giochi di ruolo, ognuna con un nuovo mostro da sconfiggere, percorrendo assieme all'eroico Richard il Sentiero Ancestrale, per ritrovare le sei gemme, essenza della vita.
26 appuntamenti in cui dovrai risolvere enigmi, giocare con le carte dei mostri, comporre il puzzle che formerà la Mappa del Mondo Ancestrale ed altri avvicenti giochi.
Scopri la frase che ti rivelerà la fonte del male e che ti farà vincere 10 meravigliosi viaggi ad Euro Disney per due persone.
IN PIÙ, storie di mostri e magie nelle leggende e nei miti del mondo.

AUT. MIN. RICH.

VINCI DIECI VIAGGI • NEL MONDO DELLA FANTASIA •
Euro Disney RESORT • PARIS

CONTENUTI NELL'OPERA:
- avvincenti storie fantastiche
- giochi di ruolo
- enigmi dal Libro delle Profezie
- tasselli per comporre il puzzle della Mappa Ancestrale
- le lettere alfabetiche per scoprire la frase misteriosa
- le carte della Forza dei Mostri
- le carte guida per percorrere il Sentiero Ancestrale
- test d'abilità per trovare oggetti e personaggi nascosti

PRIMA USCITA A SOLE L. 2.900,
Uscite successive quattordicinali L.4.900

TOM & JERRY

GAME POWER QUIZ "Allora, signor Angelo abbiamo appurato che lei è molto miope: ora mi dica che animali sono quelli rappresentati sulla lavagna luminosa?"... "Forse una mosca d'autunno e una serpe verde?" "No, non ci siamo, metta a fuoco meglio"..."Mi pare di discernere le sagome di una pulce d'acqua e un corvo di mare"...

"Ma signor Angelo, cosa dice mai, si dia una regolata, parla come Battiato..." "Ah, ci sono: una faina e un lupo che portano paura se viene la sera" "Guardi, io sono un oculista paziente ma stavolta si esagera"..."Li vedo, li vedo: sono una volpe, una scimmia e una lepre che balla nel palazzo della luna" "Ora è troppo, fuori di qui!" Quali sono secondo voi, e in base agli indizi forniti nel titolo della recensione, i due animali che il miope signor Branduardi non è riuscito ad identificare? La soluzione di questo oscuro enigma è in basso capovolta. SOLUZIONE ALL'OSCURO ENIGMA.

Avete dei problemi? Parliamone. Perché incaponirvi sul lavoro quando avete delle turbe recondite su cui far luce, quando magari queste inquietudini compromettono anche l'opera a cui vi dedicate? Mi spiego, signori della Hi-Tech, responsabili della realizzazione di questo *Tom & Jerry*, delucidandovi sulle mie riserve: a qual pro uscirsene con un "platform game" in cui il giocatore controlla Jerry (il topo) e un eventuale secondo giocatore un altro, non meglio identificato, sorcio grigio (mai contemporaneamente, non sia mai) nel tentativo disperato di raccogliere delle improponibili palline di formaggio gialle (puff?) e delle non meglio identificate palline verdi (come quelle che ognuno di noi tira regolarmente dietro al letto/armadio/comodino, quando nessuno guarda), che possono essere lanciate contro gli sprite nemici da cui i livelli sono infestati, per eliminarli e liberare il cammino da intralci? Perché fornire a ciascun personaggio un massimo di quattro frame di animazione (Jerry e l'altro topo) e un minimo di due (ogni altro sprite)? Perché clonare così smaccatamente l'impostazione di *Death Valley Rally*, nell'alternare sezioni a piattaforme e le trappole di fine livello di Tom? E soprattutto, perché farlo così male? A che scopo far comporre le musiche da qualcuno dai gusti peggiori di Alkross, e implementare la straripante cifra di ben numero tre effetti sonori? Perché rendere il tutto così bonariamente decrepito, deprimente e noioso, sebbene discretamente giocabile ma senza uno scopo per cui *Tom & Jerry* abbia ragione di esserlo? Perché tutto in questo gioco deve essere così facilmente accusabile dal solito recensore represso? I soldi, vero? *Tom & Jerry* tirano, vero?

Cosa avrà da ridere il buon vecchio Jerry. Forse per la figuraccia di Tom...ma non è che lui...

• APECAR

COMMENTO

Nemmeno con gli animali citati da Branduardi ne "La Fiera dell'est" avremmo avuto un gioco più smorto di questo *Tom & Jerry*. A meno, si intende, che il Tom non sia lui, "sommo interprete" Cruise, e il Jerry il nostro caro, vecchio, buon Calogero Calà che sì tanti Mega Drive ha fatto vendere...Blaaargh. Fin quando si impiegheranno grafici per disegnare e animare (?) cose tipo il topo strabico di *Tom & Jerry* credo proprio che molta gente lascerà perdere i giochi e inizierà a disegnare primule e anemoni con *Mario Paint*, ma non è questo il punto. Infatti tutto quello che c'è da fare in *Tom e Jerry* è saltare, sparacchiare, dita nel naso, saltare, sparare. *Tom & Jerry* è una poltiglia da paranoia istantanea, realizzato in modo crudele e un serio attentato alla pazienza umana.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Tom & Jerry**
Casa	**Hi-Tech**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**3**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

Db Line srl

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA) - ITALY
Tel. 0332.819104 r.a. Fax 0332.767244 VOXonFAX 0332.767360 DbVox 0332.767303
Db-Line bbs 767277-767329-819044 Sky-Link bbs 706469-706739

Dicono che i Video-Games fanno male...

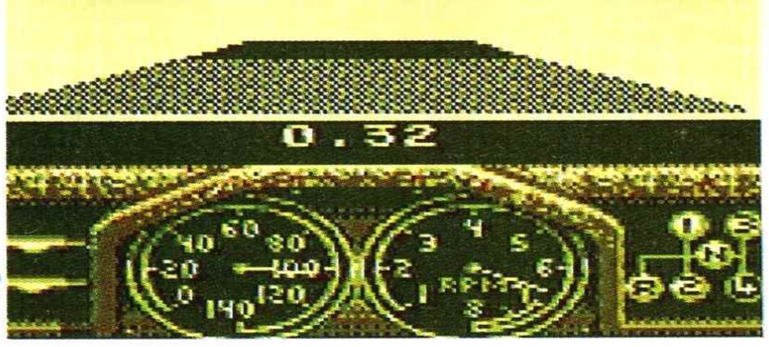
... allora giochiamo a pallone!!!

" Db-Soccer "

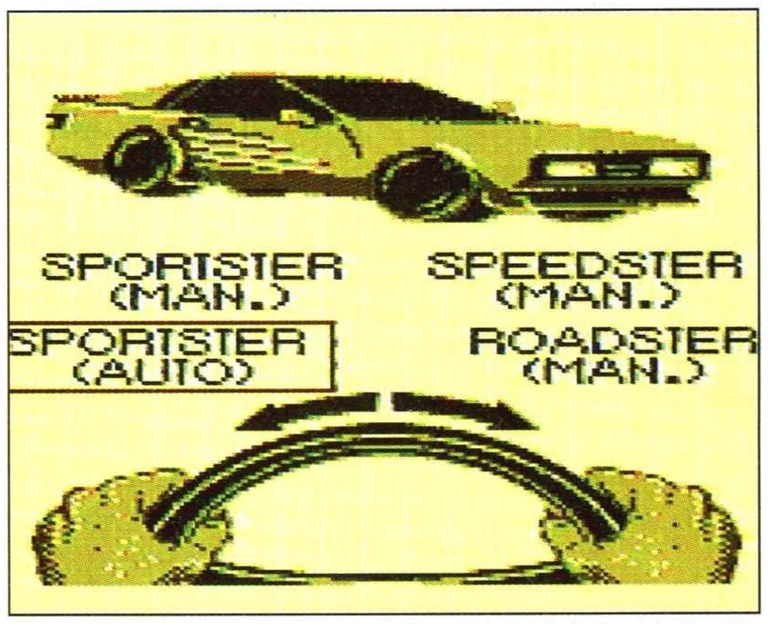
dal 1 Giugno al 31 Luglio per ogni VideoGame acquistato in REGALO un PALLONE IN CUOIO. Ritaglia il modulo con il calciatore, corri dal tuo negozio di fiducia e chiedi dell'offerta "Db-Soccer" della Db_Line oppure telefona allo 0332.819104. Ti indicheremo il negozio più vicino. Non perdere l'occasione ....è unica !!!!

aut.min.richiesta

RACE DRIVIN'



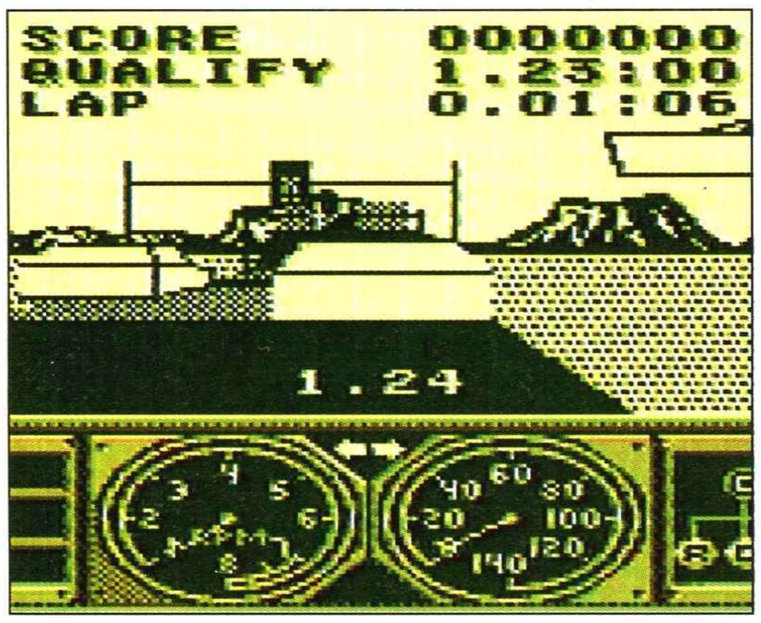
Torna la grafica vettoriale sul piccolo schermo del portatile di casa Nintendo e stavolta grazie all'impiego del nuovo algoritmo "3D Sensation" tocca ad un simulatore di guida fare il rappresentante di una categoria di giochi tradizionalmente riservati a macchine più grandi e potenti.



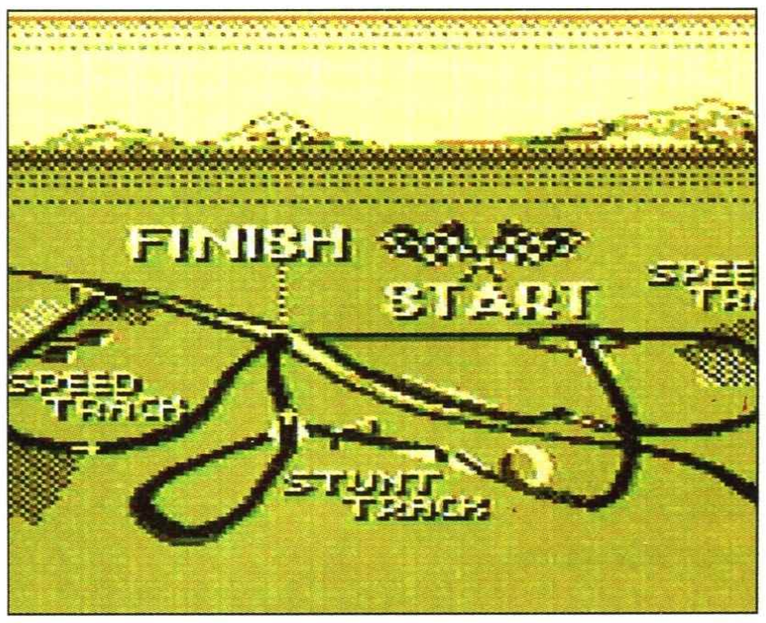
La scelta fra le automobili sarà guidata dal desiderio di pilotare con o senza marce automatiche.

Il primo gennaio di quest'anno è entrato in vigore il nuovo Codice della Strada. Tra le sue novità vi è una particolare severità nei confronti di chi guida pericolosamente, mettendo a repentaglio la propria e altrui incolumità. Ma se avete voglia di provare l'ebbrezza dell'alta velocità e il brivido di un sorpasso mozzafiato, senza per questo incorrere nelle pesantissime sanzioni, e, soprattutto, senza rischiare di finire all'ospedale, allora questa è la cartuccia che fa per voi, *Race Drivin'*, infatti, è la conversione dell' omonimo coin-op dell'Atari che tanto successo riscosse poco più di un anno fa nelle sale giochi della nostra penisola. Scopo del gioco è riuscire a qualificarsi in uno dei tre possibili circuiti, per poter poi gareggiare contro una vettura guidata dal computer, in una micidiale sfida uno contro uno. Ciò che rende *Race Drivin'* un gioco unico nel suo genere (a parte la grafica vettoriale) è la particolare natura dei circuiti selezionabili che, più che piste per gare automobilistiche, sembrano delle vere e proprie montagne russe da Luna Park. I circuiti, infatti, sono pieni di giri della morte, curve paraboliche, ponti interrotti, salite ripidissime e discese quasi impraticabili, oltre che di classiche curve a gomito e comuni cunette. La gara col computer, poi, è una vera e propria sfida a chi commette più irregolarità e scorrettezze nel tempo necessario per percorrere l'intera pista. Come nei giochi di guida più classici, anche qui sono presenti lungo il percorso diversi check point, superati i quali vengono concessi al giocatore preziosi secondi addizionali per il completamento del percorso. Il gioco, inoltre, mette a disposizione quattro automobili, ognuna con particolari caratteristiche di potenza, velocità e tenuta di strada, lasciando al giocatore la scelta della vettura più adatta al percorso e al proprio stile di guida. Che altro dire?...Ah, sì: si sconsiglia l'uso di questo prodotto il giorno prima dell'esame di guida (poi non dite che non ve l'avevamo detto!).

• VORDAK



OK, non sarà uguale al coin-op, ma fare meglio di così su un Game è un'impresa!



Come nel coin-op prima di gareggiare ci viene fornita una panoramica sul percorso che affronteremo.

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Buona rappresentazione delle piste in 3D.	Gli effetti sonori sono di qualità più che discreta.	Un ottimo controllo della macchina contribuisce alla giocabilità.	Purtroppo il gioco non offre abbastanza piste
7	7	8	5

COMMENTO

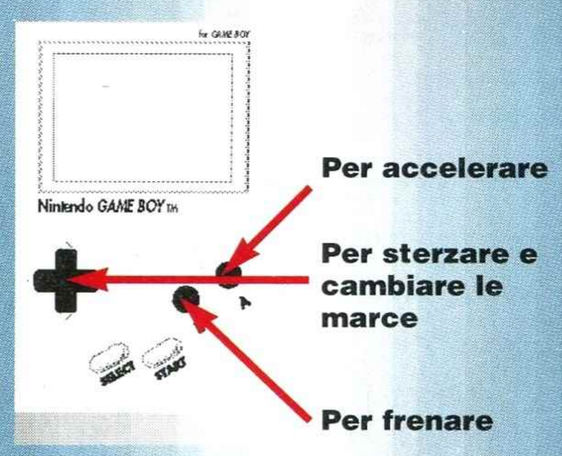
Devo dire che quando mi hanno dato questo gioco da recensire ero un po' diffidente, infatti sono stato un grande fan dell'originale *Race Drivin'* da sala giochi e pensavo che la sua riduzione nel piccolo schermo monocromatico del Gameboy avrebbe senz'altro perso tutto il suo fascino, invece devo riconoscere di essermi sbagliato: la grafica è rimasta pressoché invariata, così come la sua fluidità, e anche il sonoro svolge bene il suo lavoro. Unico rimpianto: la perdita delle schermate che mostravano il replay dei vari incidenti da una telecamera fissata a terra. A parte questo, l'unico appunto che si può muovere al gioco è la sua longevità non elevatissima, tre circuiti, infatti, si finiscono in fretta e si sente la mancanza della possibilità di gareggiare contro un avversario umano (che d'altro canto mancava anche nell'originale).

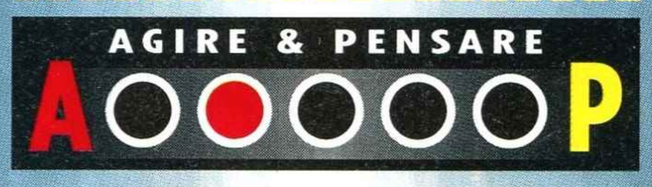
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Race Drivin'**
Casa	**T.HQ Software**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

GUIDA

SOTTO CONTROLLO





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.

CONSOLLE MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
After Burner II
After Burner III
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assolut Sult
Attack Chopper
Bahama Senky
Bare Kunckle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Crack Down
Curse
Cyberball
Dahna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dick Tracy
Dinolandn
Donald Duck
Doble Dragon III
Douge Ball Club
Dream Team Usa
E - Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Ecco The Dolphin
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Final Blow
Fire Mustang
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Freld' s Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
Human's
I Love Mickey Mouse
Immortal
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bitd NBA II
jordan VS Bird
JuJu Legend
Junction
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Master of Monster
Mega Panel
Merc II
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Mickey Mack
Midnight Resisten.
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
Out Lader
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Ahlete
Power Monger
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rash
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Voris
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Spiderman
Storm Lord
Street of Rrage II
Strider
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Real Basketball
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiger
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Twisted Flipper
Two Crude Duo
Varis
Verytex
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
Xenon II
Zerowing
Zoom

CONSOLLE SEGA GAME GEAR

Aerial Assault
Arliel
Ax Battle
Bare Knuckle
Baseball 92
Batman Return
Berlin Wall
Buster Ball
Chase HQ
Chuck Rock
Dodge Dampei
Donald Duck
Dragon Crystal
Eternal Legend
Fantasy Star Gaiden
G - LOC Air Battle
Galagia 91
Gambler
Gear
Gear Stadium
Gotby
Hally Wars
House Of Tarot
Hyoutan Jima in the Vake Of Vampire
Hyper Pro Baseball
Joe Montana Football
Kinnectic Connection
Kunichan
Lemings
Magical Adventure
Mahjohn Hao Pai
Mappy
Mickey Mouse III
Monster World II
Olympic Gold
Outrun
Pengo
Putt & Putter
Puyo Puyo
Rastan Saga
Shadam Cruseder
Shanghai II
Shining Force G
Shinobi
Sonic 2
Sonic The Hedgehog
Space Harrier
Super Monaco GP
Super Monaco GPII
Super Shinobi II
Tarot Hour
Winbledon
Wonder Boy
Woolx Pop

CONSOLLE SUPER FAMICON

CONSOLE SUPER NINTENDO

Acrobot Mission
Actraiser
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Area II
Astral Bout
August Golf
Baseball Simulators 1000
Battle Commander
Battle Grand Prix
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat Basket
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Camel Try
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Co Chara Wars
Combatribes
Contra
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cross America
Cyber Formula
Cyber Kinght
D-Force
Dina Wars
Dinosaur Waes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Dragon's Earth
Exlaust Heat I
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Gundam- V
Hat Track Hero
Hero Senki
Hokuto-No-Ken 6
Hole in one
Home Alone
Home Alone II
Hook
Human Grand Prix
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Magical Taruruto
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarter Back
Pro-Football
Pro-Soccer
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Blood
Royal Conquest
RPMRacing
Ruel Ture
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
S.T.G.
Shimegami Tensei
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Chinese World
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Wolley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The Chessmaeter
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Ulutima IV
Waialae Country Club
Wing Commander
WWFWrestle Mania

CONSOLLE GAME BOY

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

SUPER NES

Fatal Fury
F. 1 Gran Prix II
Hockey Nhl '93
Out Lander
Paper Boy II
Q-Bert
Super Kick Off
Utopia
Xardion

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

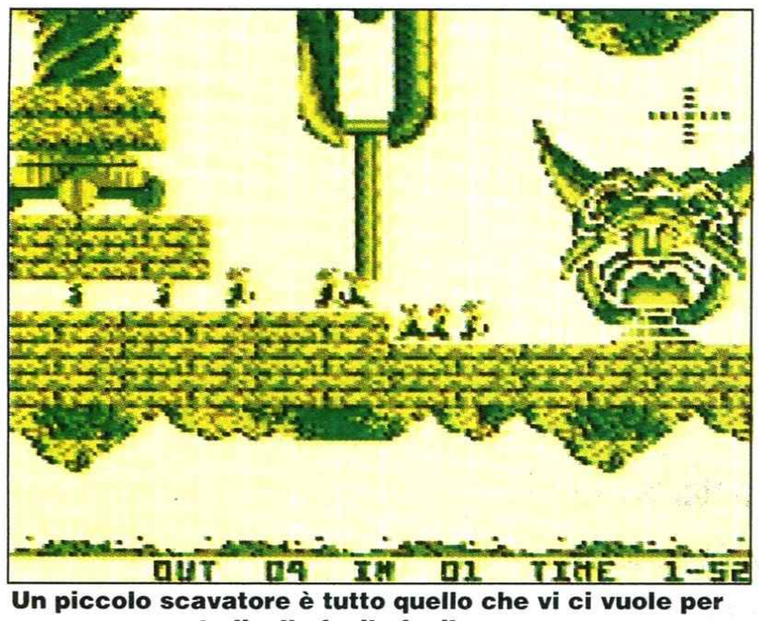
FlashFire GAME GEAR SUPER FAMICOM SEGA MEGADRIVE Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE CITIZEN

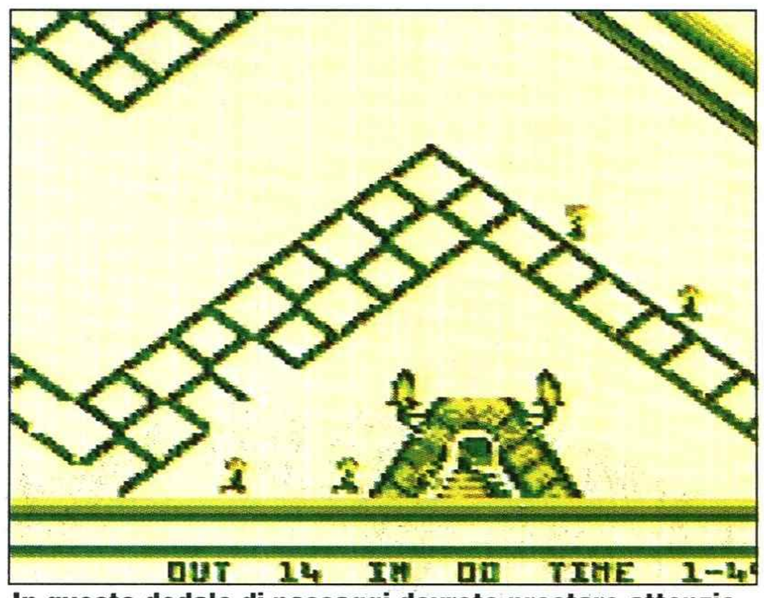
PC Engine

star ATARI VIDEOGAME Quickjoy SNK Neo-Geo

Lemmings



Un piccolo scavatore è tutto quello che vi ci vuole per superare questo livello facile facile.



In questo dedalo di passaggi dovrete prestare attenzione a non sprecare le costre cariche.

Compagni roditori, voglio da voi un urlo di giubilo!! Finalmente anche i maniaci dei video games da taschino(!!), sono stati accontentati. Per voi uno dei titoli più famosi di tutto il panorama videoludico recente e non.

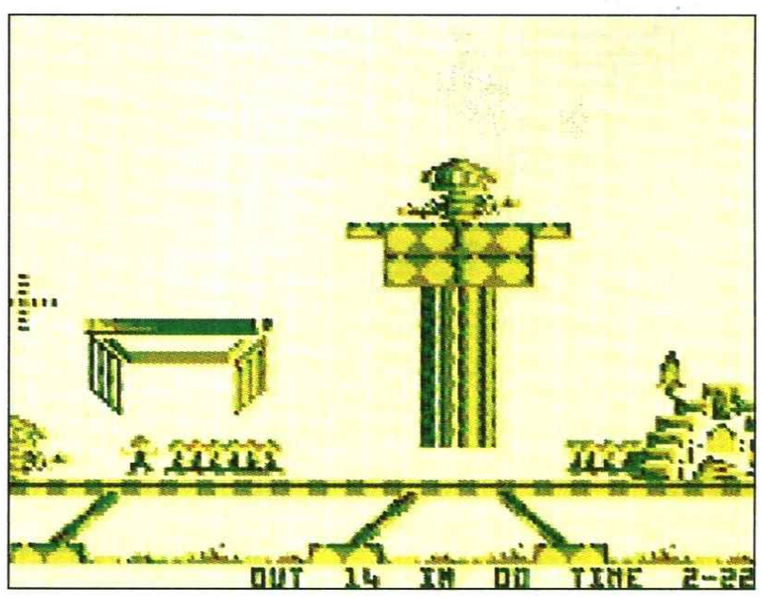
È cosa ormai risaputa che, al pari di Neon (perfida!), anche queste tenere creaturine verdastre non sono note per la loro intelligenza e perspicacia. Ma se noi in redazione possiamo supplire a queste carenze affidando le mansioni di particolare difficoltà a "geni" come Dupont, i Lemming avranno bisogno del vostro aiuto per riuscire a giungere nel loro rifugio.

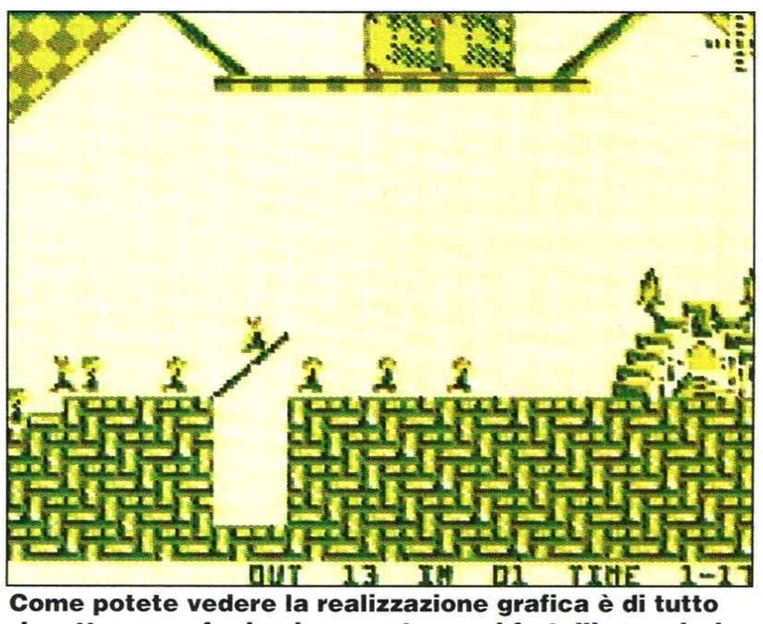
Il gioco prevede quattro livelli di difficoltà crescente: FUN che si rivelerà quello più facilmente accessibile a chi non ha mai visto un Lemming in vita sua, TRICKY complicato ma ancora abbordabile, TAXING intrigante e strizza cervello, per giungere infine a MAYHEM, ovvero mostruoso!

Voi non dovrete fare altro che pilotare l'avanzata dei "topi verdi" (neanche avessi detto ultracorpi!) verso il rifugio che vi verrà via via indicato. Una volta che i Lemming precipiteranno giù dalla botola che li introduce nello schermo avranno uguali potenzialità per acquisire i poteri, da voi assegnati, che saranno la loro salvezza. Infatti, se premerete il pulsante B durante il gioco, vi appariranno delle icone relative alle varie abilità (arrampicarsi, costruire ponti, ecc.). Per ogni livello vi saranno segnalate le capacità che potrete attribuire ai Lemming, con indicato anche il numero massimo di cariche a disposizione. Evidenziando l'icona e, successivamente, selezionando col puntatore il Lemming in questione, potrete attribuirgli la suddetta abilità

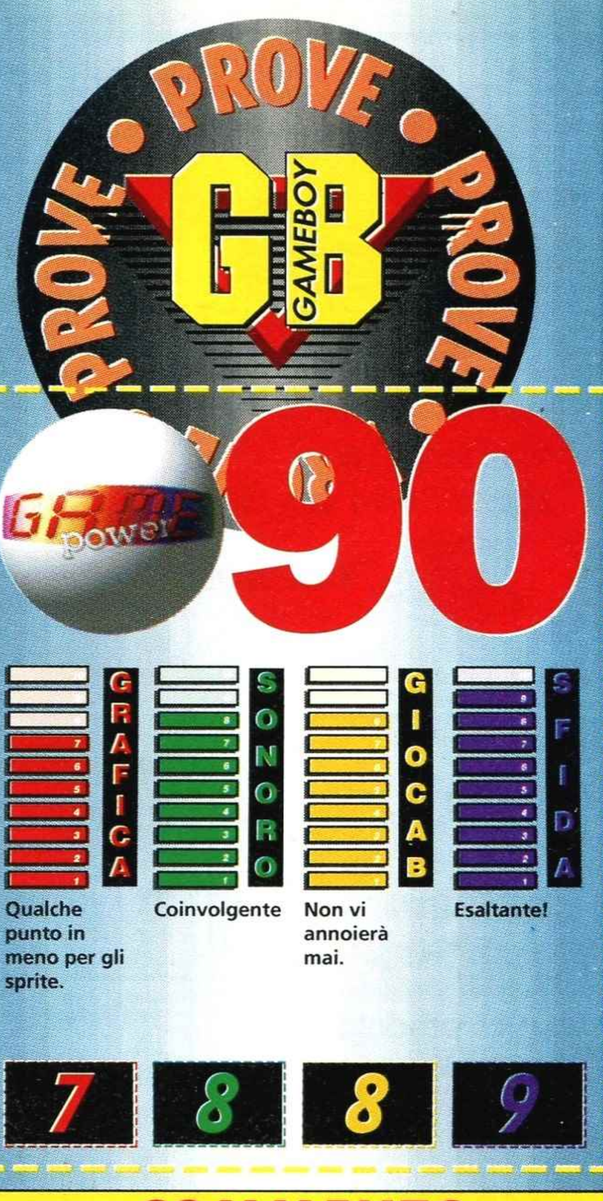
Per ogni livello potrete visionare una schermata introduttiva che vi segnalerà: il nome del livello, il numero totale di Lemmings, la percentuale di esemplari da salvare e il tempo a vostra disposizione per completare il lavoro. Un efficiente sistema di password vi consentirà di ricominciare dal livello a cui sarete arrivati.

•RED FURY





Come potete vedere la realizzazione grafica è di tutto rispetto e non fa rimpiangere troppo i fratelli maggiori.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Qualche punto in meno per gli sprite.	Coinvolgente	Non vi annoierà mai.	Esaltante!
7	8	8	9

COMMENTO

Power game senza ombra di dubbio! Uno dei rompicapi più famosi della storia realizzato splendidamente. Ottima grafica per quello schermo a mò di francobollo del GB: i fondali sono stati riprodotti in maniera da non avere niente da invidiare ai predecessori realizzati su macchine notevolmente più potenti.

Gli sprite, purtroppo, non sono molto chiari ma la cosa mi pare ovvia data la loro dimensione. In compenso il numero di Lemming introdotti via via nel gioco è abbastanza abbordabile e la loro velocità non elevata è un punto a favore per noi.

Il sonoro, con tutte le musichette dell'originale, è uno sballo megagalattico. Straconsigliato!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Lemmings**
Casa	**Ocean**
Distribuzione	**Leader**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**4**

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

NOLEGGIO E VENDITA
DI VIDEOGIOCHI E VIDEOCASSETTE

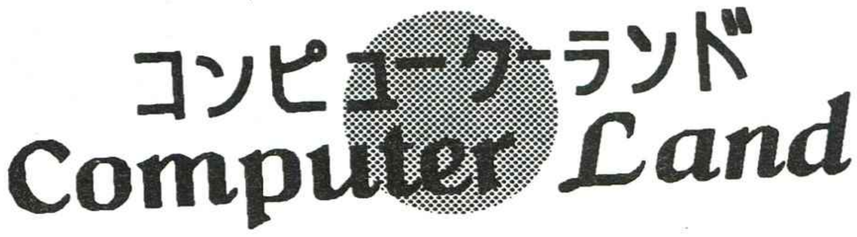
Via Dante,165
20099 Sesto san Giovanni ,(MI)

02/2620680

Via Pacini,79
20038 Seregno ,(MI)

0362/327580

VENDITA DI VIDEOGIOCHI



JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Via Trieste,6 Cassano Magnago - 21012 - Varese
Tel. / Fax. : 0331 - 204074

0331/281343

Novita' Giugno 93 Super Famicom Super Nes

Alien vs predator
Dream TV
Bram stoker's dracula
Bubsy in: claws
Claymates
Might & magic III
Mvp football
Railroad tycoon
Troddlers
Wolfchild
Arcus odyssey
Carmen world
Final fight 2
Goof troop
Kendo rage
Rock & roll racing
Super aquatic games
Taikyoku-igo-goliath
NBA allstar challenge
Fatal fury
Super slap shot
Pachinko story
Hayasashi 2-dan shogi
Final fight II

ASSISTENZA TECNICA MODIFICHE CONSOLE IN STANDARD R.G.B.

Novita' Giugno 93 Sega Genesis Megadrive

Bram stoker's dracula
Bubsy in: claws
Dinosaurs for hire
Shinobi 3
Simpsons: bart's nghtmre
Summer challenge
Hook
Pirates gold
Young indiana jones
007
Night striker
Exranzer
Snow brothers
Kishi densetsu
Golden axe III
Taiko risshiden
Street fight II

Altri Titoli Game Boy

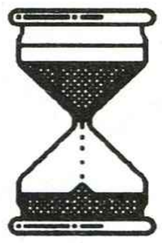
Creyon shinchan
Nba All Star Challenge
Michy Mouse III
Ghold & Ghost Gaiden

Altri Titoli PC-Engine

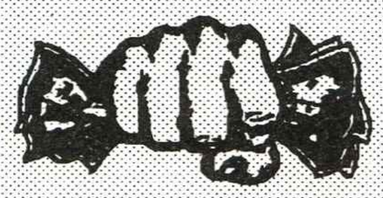
Pc Kid 3
Fiend Hunter
Winds of Thunder
TV Sport Ice Hockey
TV Sport Basketball
Cotton
Bomber Man 93
Gate Of Thunder II

Altri Titoli Super Famicom Super Nes

Bugsy
Air Management 2
Taiko Risshiden
Action Pachio
Super Slap Shoot
Danzanbul



NON PERDERE TEMPO TELEFONA SUBITO !!!!



VISTA L'INSTABILITA' DEL MERCATO VALUTARIO CI RISERVIAMO DI COMUNICARE I PREZZI VIA TELEFONO

Finalmente il sogno si avvera

Con la nuovissima console della computer land anche tu avrai la possibilita' di giocare con videogames piu' affascinanti della sala giochi direttamente a casa tua.

La console che vanta numerosi tentativi d'imitazione

© Computer Land HI TECH GAMES CONSOLE

BLACK RAGE

Dimensioni cm 30 x 25 X 6
Fusibile facilmente estraibile senza aprire la console.
Joystick a sei pulsanti.Dimensioni cm 25 X 20 X 6
Cavo connessione schede m 1,30
Compatibilita' con tutte le schede da sala giochi
Console e schede a prezzi incredibili !!!!

Prodotto da Computer Land Via Trieste 6 - Cassago Magnago - Varese

Novita' Giugno 93 Game Boy

Crash'n the boys
Legend of zod
Speedy gonzales
Bram stoker's dracula
WWF super stars 2
Rod land
F1 super driving
Bubble bobble junior
Populas

Novita' Giugno 93 Game Gear

Land of illusion
Simpson,bart vs world
Strider II
Terminator 2
WWF wrestlemania steel
Hook
Ah harimanada
Kick and rush

TUTTE LE CONSOLE DA NOI COMMERCIALIZZATE SONO INCLUSE DI PRESA SCART RGB

DISPONIBILITA' DI QUALSIASI TITOLO

SOLO TITOLI ORIGINALI DA JAPAN & USA

SI ESEGUONO RIPARAZIONI ED INOLTRE UN AMPIO SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA

MODIFICA MULTI STANDARD PER CARICARE TUTTI I GIOCHI EURO - JAPAN - USA - SUL TUO MEGADRIVE

Novita' Giugno 93 PC-Engine

J-league greatest eleven
Sherlock holmes vol.II
Cult Q
Street fight II

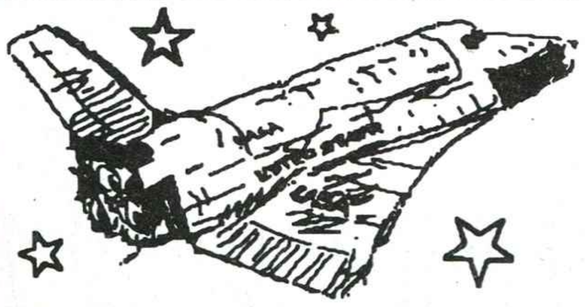
Novita' MS-DOS Amiga

Novita' Giugno 93 Neo-Geo

World heros 2

SI ESEGUONO MODIFICHE PER RENDERE COMPATIBILE IL MEGA CD AMERICANO CON QUELLO GIAPPONESE

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - GAME BOY - SUPER FAMICOM - SUPER NES - PC ENGINE - PC ENGINE DUO - SUPER CD ROM II - PC ENGINE GT - PC ENGINE LT - NEO GEO - BLACK RAGE - SEGA KARAOKE - NEC 32 BIT - MATSUSHITA 32 BIT - DUO R2 - MEGA CD 2 - TURBO R MSX PANASONIC - MEGA DRIVE 2



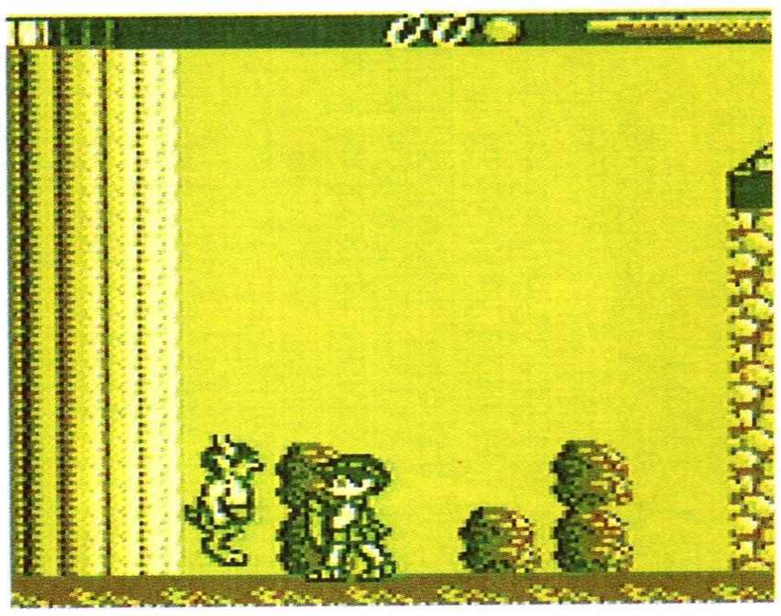
VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

Battle of Olympus

La leggendaria storia di Orfeo e della sua bellissima Elena, che alcuni anni fa affascinò ed entusiasmò i possessori del NES, si appresta a monopolizzare l'attenzione degli amanti delle video-avventure fantasy tascabili.

La trama del gioco è la classica storia d'amore disturbata dal fetentone di turno, Ade il Re del Tartarus, anch'egli innamorato di Elena, che non accetta di essere ripudiato dalla fanciulla e cerca di farla sua in un modo meschino ed orribile: rubandole l'anima. Orfeo deve trovare i tre frammenti di cuore, protetti dalle tre Ninfe, in grado di fornirgli utili informazioni per salvare Elena.
Compito tutt'altro che semplice, perché queste non solo sono situate in posti segretissimi, ma per raggiungerle Orfeo deve affrontare una serie illimitata di terribili creature, di potenti guardiani, di guerrieri mitologici e di bestie feroci assetate di sangue, che gli ostacolano il cammino. I nove paesaggi che compongono la terra divina sono anche popolati da pacifici abitanti e da dei, pronti a fornire utili informazioni e preziosi oggetti. Le terre che compongono il gioco, seppur disposte secondo una certa successione (per esempio, per raggiungere Attica si deve passare per Arcadia), non devono essere affrontate seguendo una sequenza precisa, ma visitate e rivisitate secondo le necessità che caratterizzano questi tipici giochi alla *Zelda*. Gli elementi che riguardano la parte d'azione sono tutti perfetti e ben realizzati, anche se all'inizio i combattimenti possono sembrare davvero difficili. A volte può capitare che per recuperare un oggetto Orfeo debba portare a termine prima una certa missione, come salvare un bambino o uccidere un mostro, il che suddivide il gioco in tante piccole parti, in tante piccole tappe, in grado di gratificare continuamente il giocatore, spingendolo ad andare sempre più avanti. In questa direzione si muovono anche le password rivelate dagli dei ogni volta che vengono visitati da Orfeo. Uccidendo i nemici si possono ottenere foglie d'alloro e olive, rispettivamente utilizzabili come medicinali, per ripristinare l'energia d'Orfeo, e come monete.

Le casette sono abbastanza particolari, come gli alberi del resto.



I fauni sono proprio fetenti, ma il prode Orfeo non si lascia cero intimidire da dei caproni!

La mappa che ci guida nei nostri spostamenti. Le varie locazioni possono essere visitate indipendentemente.

•LOG

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Ottima realizzazione dei fondali e dei personaggi	Buoni motivetti di sottofondo	Metodo di controllo abbastanza immediato	Non vi darà tregua fino a che non l'avrete finito
8	7	7	9

COMMENTO

In attesa di *Zelda* per GB, gli amanti del genere potranno trovare in questo gioco una nuova e invitante sfida. Per coloro che non hanno mai provato nulla nel genere, *Battle of Olympus* potrà sicuramente significare l'inizio di una passione per questo tipo di giochi. Non è solo questione di bella grafica, di bel sonoro o di testo in italiano, ma si tratta di un gioco avvincente, coinvolgente, ben strutturato e ben congegnato, che non è mai troppo difficile e che non è mai troppo poco gratificante. Era dai tempi di *Gargoyle's quest* che non giocavo a un gioco così divertente e immediato come questo. Assolutamente da non perdere.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**The Battle of Olympus**
Casa	**Imagineer**
Distribuzione	**Leader**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì e password**
Livelli di difficoltà	**1**

AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○○●○○ P

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

Mega Drive

Granada
Tell Five
Super Masters
Bonanza Byos
Star Fright
Shinoby II
Treble Shooter
Bavomen
Gain Ground
WWF
Dino Land
Rent a Hero
Hishido
WHIT Bush
Marveland
XDR
Cuboid
Double Dragon II
Gihoug
Battle Mania
Rambo III
Arrow Flash
Elementary Master
Fly II
Sword of Sodan
Final Blow
Wrestlin War
Dangeroused
Assault suit leynos
Monster
Monster of Munste
SD Navigation
Varytex
Populous
Road Blaster
Daimac Daimura
Centurion
Darwin 4081
Mengt resistance
Crack Down
Alterea the Best
Tunder Force II
Vajor Tvail
Women in War
Under line
Bave Knuckle
Atomic Robo Kid
Joe Jeam Heart
Dino World
Super Tunder Brade
Tasck Force Avier
Darius II
Tutti i titoli

L. 35.000

Super Famicon

Darius Twin
Pro Soccer
Baseball Star
Super Professional Baseball
Othello World
Strike Gunner
Zelda
Pro Football

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**
PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**
OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

Battle Gran Prix
Gradius III
Sim Art
Super Birdie Rush
Romancing Saiga
Syvalion
Tutti i titoli

L. 49.000

Super Nintendo

Super Probotector
Final Flight
Super Mario Kart
The leggend of Zelda
U.N. squadron
Super castelvania IV
The Rocketeir
Super Soccer
Sim City
Simpson
Lemmings

L.139.000

Street Flighter II

L. 150.000

Game Boy

F1 Race per 4 giocatori!!!

L. 99.000

Biliardo
Burai Fighter
Quarth
Mercenary Force
Dama Bendata
Boulder Dash
Daedalian Nopus
Castellian
Elevator Action
Ishido
Mega Man
Piped Dream
Mario Exoshi
Dottor Mario
Heiamky Alien
Simulator Game
Chaseh. Q.
Game Card
Tetris

L. 39.000

Tutti i prezzi sono validi fino ad esaurimento scorta

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

SPIDERMAN

RETURN OF THE SINISTER SIX

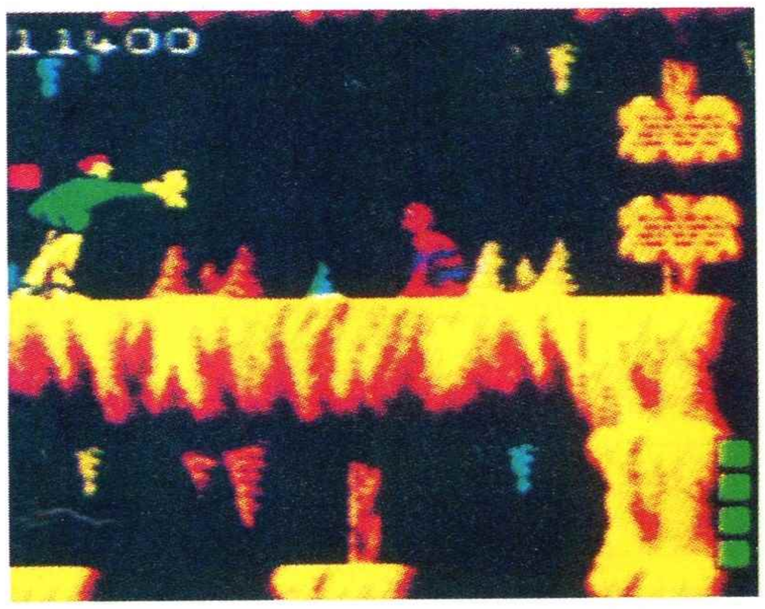
Va bene essere supereroi ma qui si esagera! Dopotutto anche l'uomo ragno ha i suoi annetti (infatti è nato nel 1962 e già allora era un teen-ager; curioso non è vero?). Stavolta difatti il nostro simpatico arrampicamuri ha deciso di iniziare una tranquilla e riposante guerra personale contro i suoi sei peggiori nemici. Ora, a parte il fatto che ogni supercriminale è accompagnato da un esercito personale armato fino alle ascelle mentre Spiderman è più solo di Dupont quando mangia la sua tradizionale omelette alle cipolle, c'è anche da sottolineare l'assurda insistenza che il nostro eroe dimostra nell'usare la sua buffa ragnatela quale unica arma offensiva.

Ancora una volta il buon vecchio sputaragnatele non perde l'occasione di dimostrarci quanto è bravo a cacciarsi nei guai, la cosa non sarebbe più preoccupante di tanto se non toccasse ogni volta a noi poveri videogiocatori riuscire a tirarlo fuori dai pasticci!

Il dottor Octopus è un osso duro: i suoi micidiali tentacoli d'acciaio vi impegneranno a fondo.

Ma entriamo nel merito del gioco: *Spiderman return of the Sinister Six* è fondamentalmente un clone del vecchio Shinobi. Ogni livello infatti è suddiviso in tre stage, l'ultimo dei quali ospita il boss di turno. Nel corso di ogni stage si possono trovare le immancabili bombolette di fluido per ragnatele, impiegabili sia come arma (ogni bomboletta contiene infatti 10 colpi), sia come utilissime liane per superare i punti più insidiosi di ogni livello. Oltre a questo il nostro beniamino può sempre contare sul vecchio e tradizionale metodo del sano cazzottone nelle gengive, forse non eccessivamente chic ma sempre di sicuro effetto. Bene, in attesa del prossimo episodio della saga (che, a proposito, secondo indiscrezioni trapelate al CES dovrebbe intitolarsi "Spiderman vs Scarrafon-man") godetevi questa cartuccia e ricordate: se anche le formiche nel loro piccolo, ecc., ecc...., figuratevi i ragni!

• VORDAK



Anche l'Uomo Sabbia, comunque, non scherza. I suoi poteri lo rendono difficile da colpire!

74

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
7	7	6	6
Buona animazione del tessi-ragnatele	Le musichette non sono niente male	Senza infamia e senza lode	Chi ama il personaggio non potrà non finirlo.

COMMENTO

Niente male, tenendo conto del fatto che questa è l'ennesima riduzione in videogioco del noto personaggio Marvel. Certo, l'originalità non è il punto forte di questa cartuccia ma nonostante questo il risultato è discreto. Forse la grafica degli sfondi è un po' povera ma l'animazione di Spiderman è davvero buona.
Il sonoro è gradevole e calzante, e contribuisce ad aumentare la qualità della cassetta. Non c'è molta varietà, però la difficoltà è ben bilanciata nei vari livelli e quindi anche la longevità ne trae un certo beneficio. Se siete degli appassionati del fumetto potrebbe fare per voi.

SCHEDA TECNICA

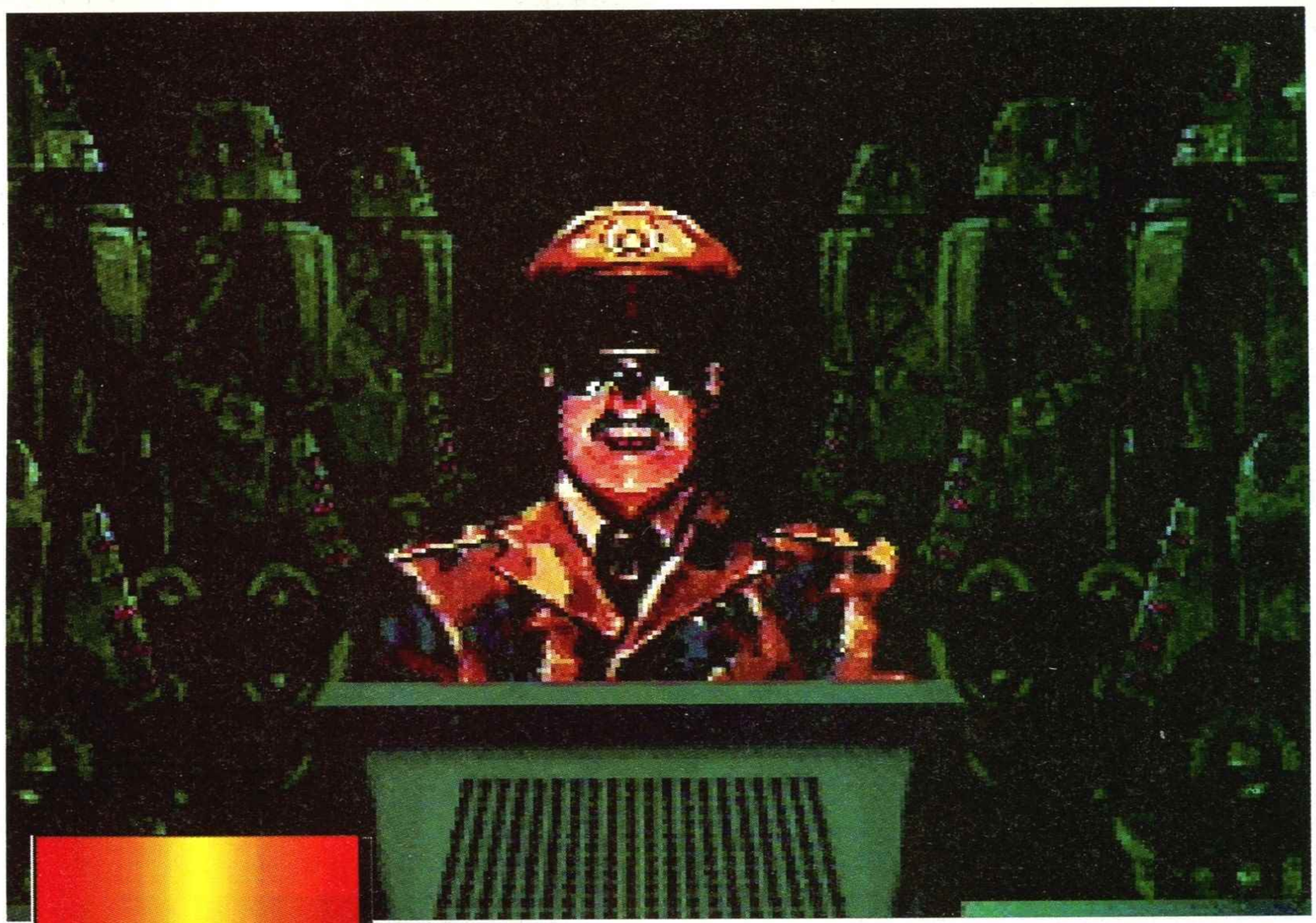
Titolo	**Spiderman, Return of the Sinister Six**
Casa	**Flying edge (Acclaim)**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**2**
Livelli di difficoltà	**1**

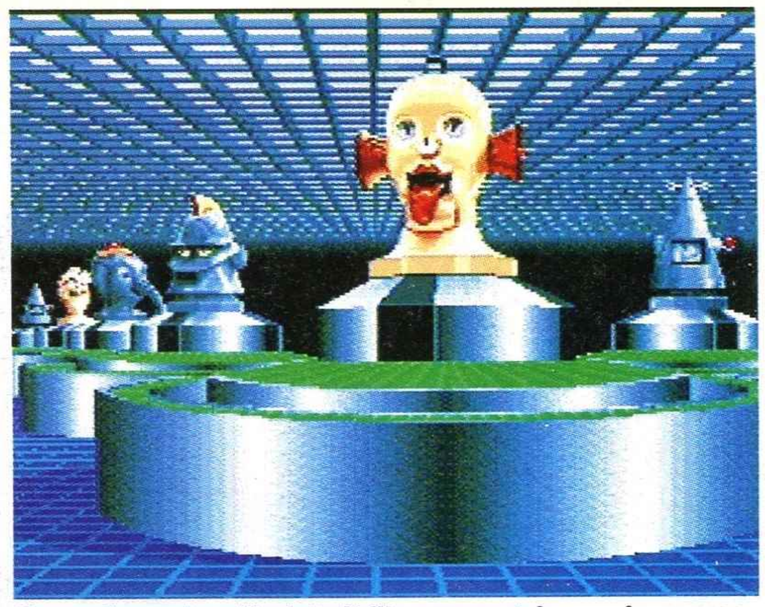
AZIONE

SOTTO CONTROLLO

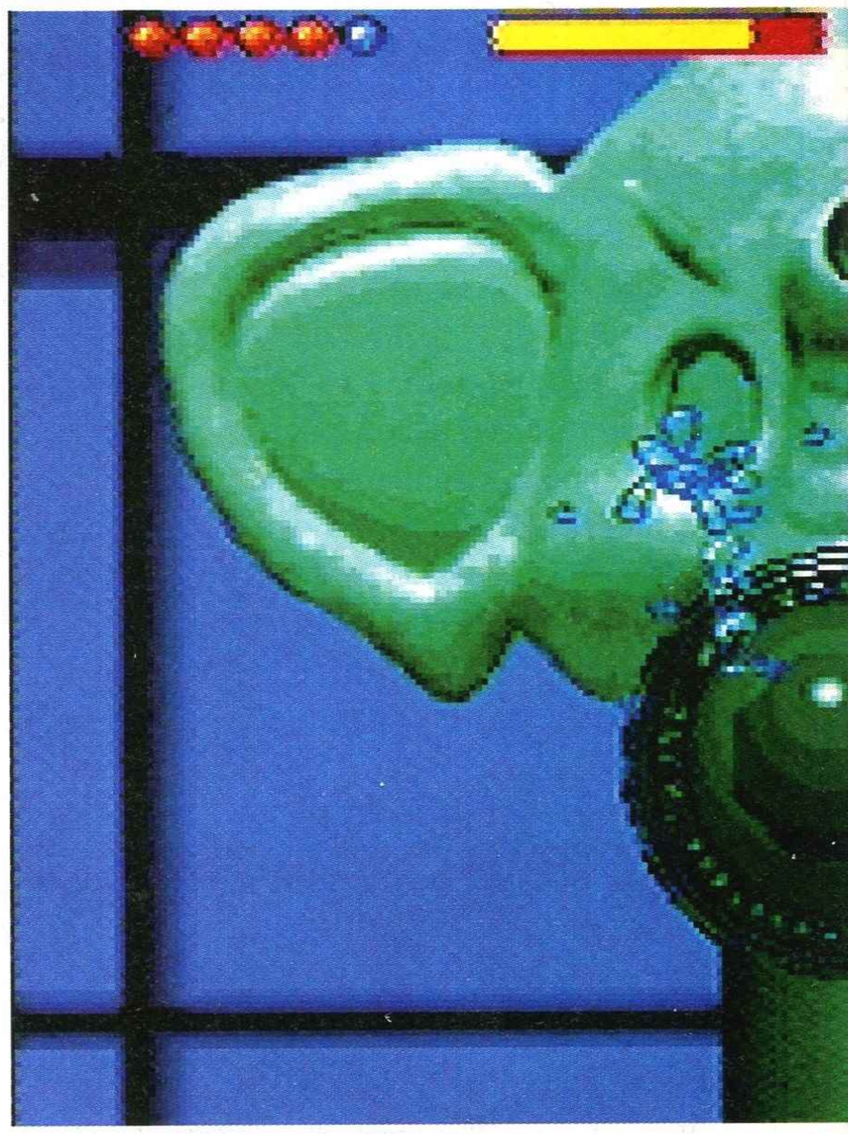
AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P





Se qualcuno ha già visto il film non potrà non riconoscere l'architettura particolare di queste strutture.



Toys

Non è trascorso molto tempo dall'uscita dell'ultimo film interpretato da Robin Williams con questo stesso titolo...dunque se la storia vi è piaciuta, e volete esserne protagonisti, eccovi fresca fresca la versione per SNES!

Siamo tutti d'accordo nel dire che i genitori a volte si comportano in maniera strana, spesso incomprensibile, e non sto parlando di mamma che si mette a fare Jinger Roger con la scopa in mano e neppure di papà che crede di essere Pavarotti quando sta sotto la doccia...in fondo queste sono bazzecole!

Parlo di quel disgraziato di un Mr Zevo, padre di Leslie, il protagonista di questo gioco, che dopo una lunga e profonda meditazione ha deciso di lasciare in eredità la sua amatissima fabbrica di giocattoli...indovinate un po' a chi? A Leslie direte voi, negativo. Si tratta del terribile generale Leland Zevo.

Non si sa perché, fatto sta che ora la preziosa fabbrica di giocattoli è in mano sua e a Leslie non è rimasto che un misero tozzo di pane secco!

Niente paura però, questa "astutissima" mossa in realtà era mirata a far maturare il nostro amico Leslie che, mentre il padre sudava sette camicie per costruire simpatici balocchi per i pargoli di tutto il mondo, se ne stava a sollazzarsi in chissà quale postaccio. Ora, però, è giunto il momento di passare all'attacco, non potete lasciare la fabbrica della Zevo Toys in mano a un pazzoide come quello. Fortunatamente il figlio del generale sembra leggermente più sano di mente del padre, così, dato che è un esperto di tattica militare sarà lui ad aiutarvi in questa pericolosa missione!

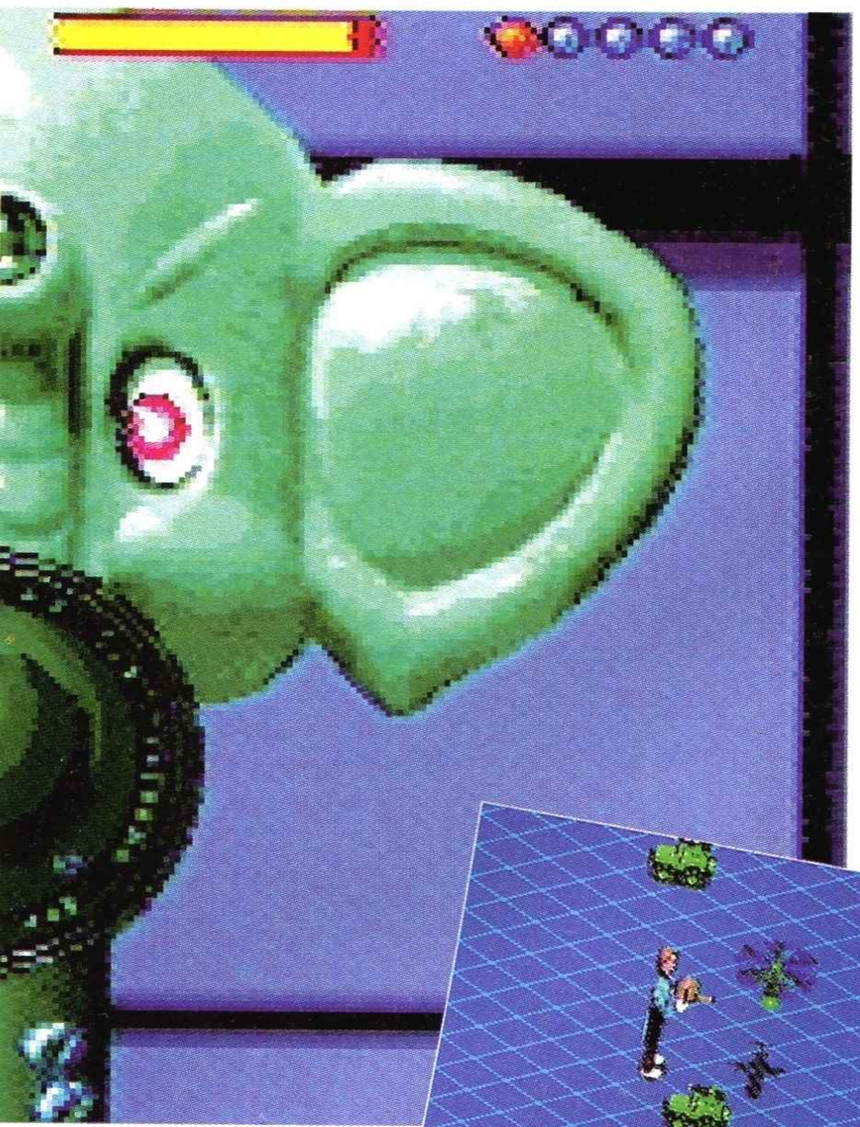
Il vostro obiettivo sarà quello di riuscire a distruggere tutti i mezzi di intercettazione che vi impediscono l'accesso alle aree più interne dell'edificio.

Dovrete quindi cercare di abbattere tutte le telecamere poste sui primi tre livelli: la fab-

Con le papere a ricerca automatica non è facile centrare degli obiettivi lontani, ma da vicino...

Il marchio dell'elefantino è presente praticamente ovunque, che il signor Zevo avesse il nasone?

I distributori di pacchi dono. È grazie ad essi che veniamo in possesso dei vari giocattoli nostri alleati.



brica, la caffetteria e il magazzino. Fate molta attenzione perché ogni telecamera di sicurezza ha al suo attivo ben due linee di difesa e non potrete attaccarla senza averle distrutte entrambe, in maniera progressiva. Inizialmente, infatti, dovrete vedervela con i difensori di prima linea come le jeep o gli elicotteri e solo una volta annientati questi potrete far fuori quelli più vicini alla telecamera.

Durante queste azioni potrete utilizzare come armi i giocattoli "buoni" che vi verranno forniti dai vari nastri trasportatori situati su tutto il livello.

Troverete, inoltre, vari pacchi regalo lasciati a terra qua e là: se sul display in alto selezionerete l'arma di cui siete maggiormente carenti in quel momento, una volta preso il pacco il totale delle munizioni di quell'arma tornerà al pieno, se sarete già al massimo della potenza per quel giocattolo-arma, apparirà sul display il segno "+" che starà ad indicare che avete più munizioni di quelle segnalabili.

Ricordate che alcuni difensori come ad esempio le bombe non hanno rilevanza nel conteggio dei guardiani della telecamera perciò cercate di non sprecare troppe munizioni per difendervi da queste.

•RED FURY

La perfida telecamera-elefantino. Per sconfiggerla seguite i consigli di Red Fury nel box sottostante. Occhio ad arrivarci con almeno un paio di unità d'energia, altrimenti sarà davvero dura superarla.

L'esterno della fabbrica di giocattoli. È da qui che pianifichiamo i nostri attacchi al perfido generale.

QUESTE NOCCIOLINE SONO UNA BOMBA

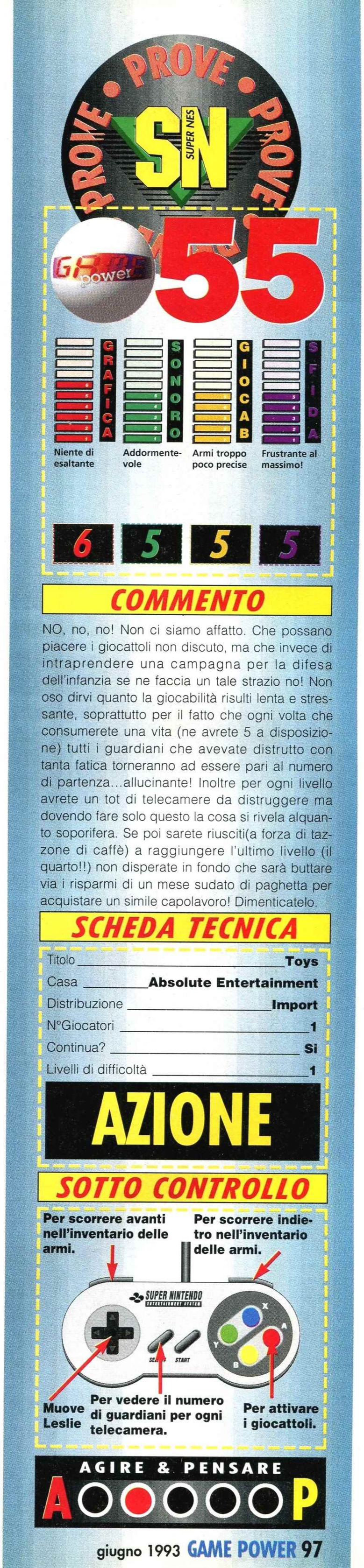
Una volta che avrete steso tutti i giocattoli che vi sbarravano la via per l'accesso alla telecamera potrete finalmente vedervela con il suddetto marchingegno. Eccovi tutti i consigli per sbrigarvela in fretta:

La telecamera ha le fattezze di un tenero elefante-giocattolo ma i suoi attacchi laser non sono altrettanto simpatici: il vostro compito sarà quello di riuscire a versare quanta più acqua possibile nel centro dell'obiettivo posto sotto la proboscide. Per riuscire a farlo avrete due possibilità:

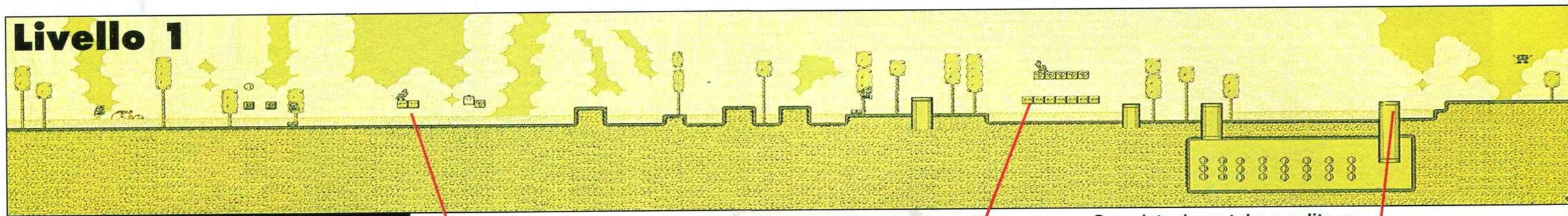
1)Sparare e far chiudere un occhio all'elefante: in questo caso l'obiettivo resterà aperto in modo che voi possiate colpirlo ma la telecamera si muoverà in continuazione anche se avrete rallentato per un po' la sua ricarica laser.

2)Sparare in modo da far chiudere tutte e due gli occhi: la cosa non sarà facile ma risulta decisamente conveniente dato che se ci riuscirete la telecamera cesserà di muoversi e l'iride sarà completamente spalancato, inoltre così facendo la carica del laser perderà un po' della sua potenza.

Fate attenzione alla proboscide, lampeggerà tanto più di frequente quanto sarà prossima a scagliarvi contro il raggio laser!



Livello 1



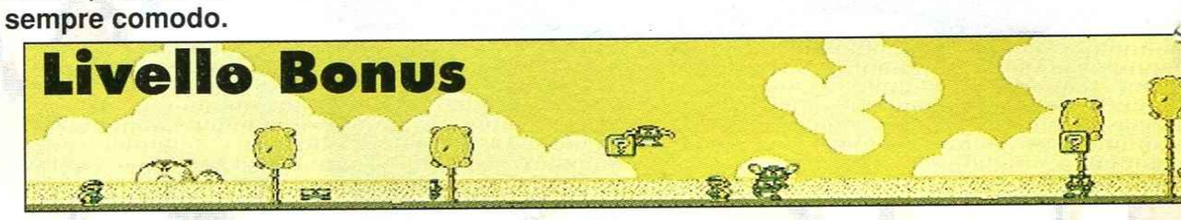
Questo livello è una semplice introduzione, piena di monete e Power-up offerti su un piatto d'argento appositamente per i novellini. Non lasciatevi scappare neanche una monetina. Sono tutte molto facili da raccogliere e la slot-machine può essere molto redditizia.

Cercate di trovare un fungo bonus appena possibile. Non dovreste avere problemi a conservare il suo effetto per tutto questo livello.

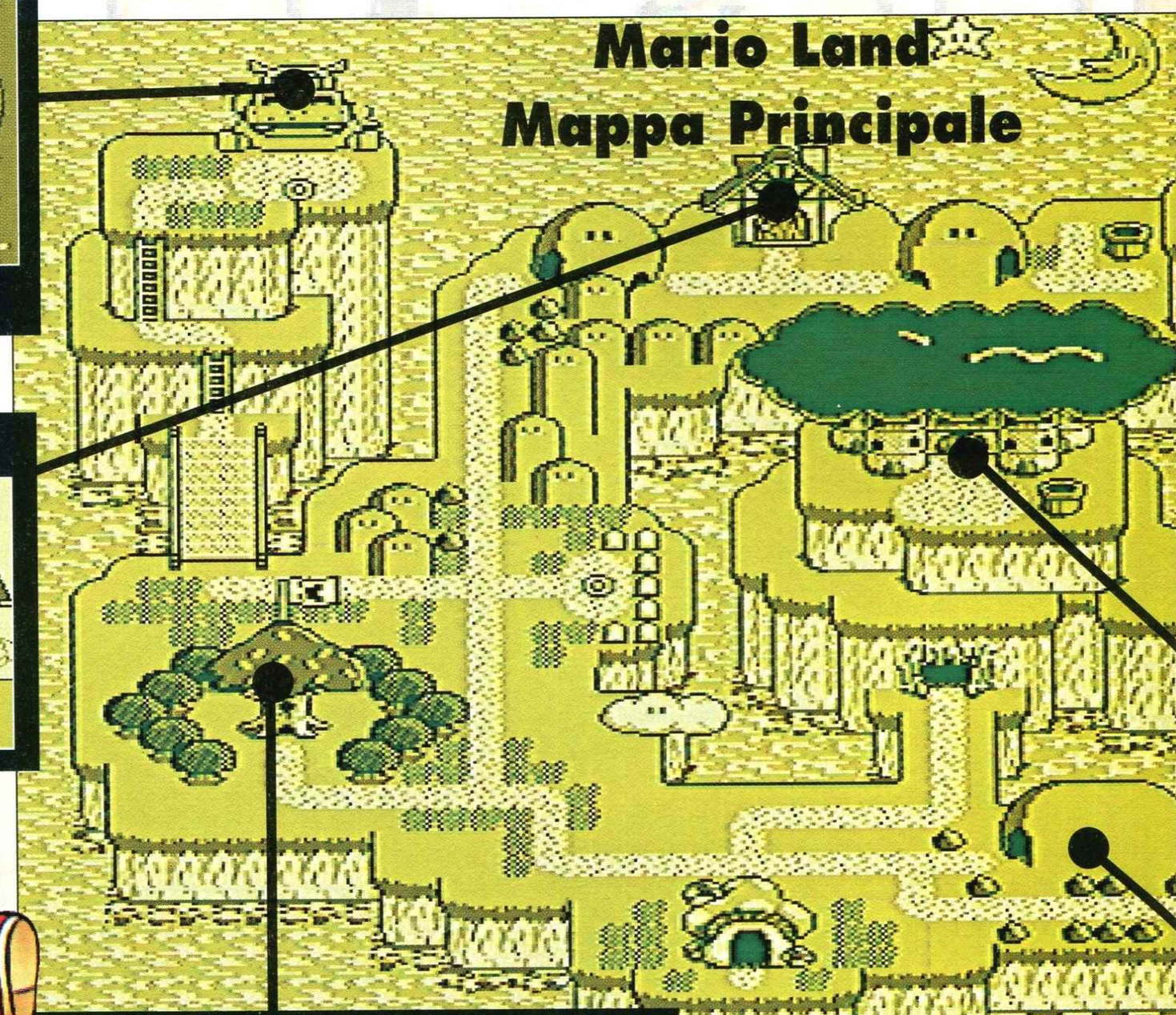
In questi blocchi con un punto di domanda ci sono solo monete, ma fanno sempre comodo.

Scendete da un tubo e salite su per l'altro, raccogliendo tutte le monetine.

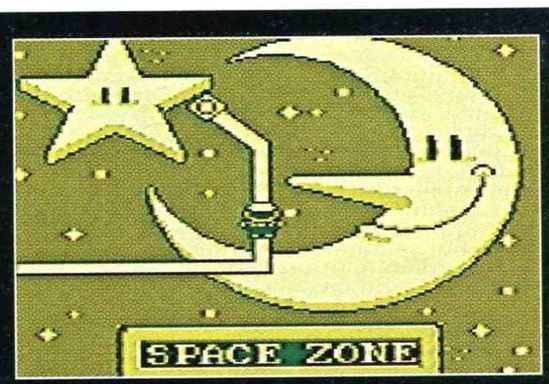
Livello Bonus



Mario Land Mappa Principale



Raggiungere la SPACE ZONE è un'avventura di per sé. Dopo un breve viaggio dentro una bolla vi ritroverete a volare volare tra le stelle in tuta spaziale Cosmico!



Zona Spazio

Zona Macro

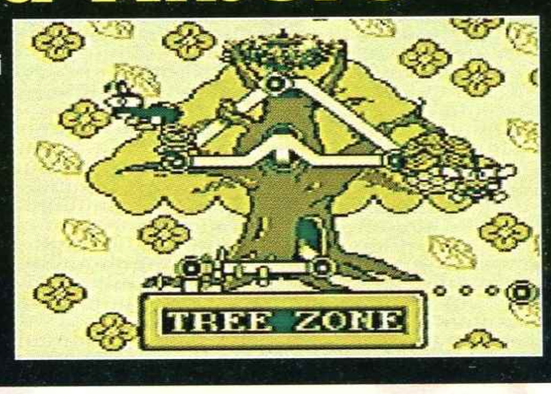
Tutto diventa molto piccolo nella Macro Zone (come se non lo fosse già abbastanza). Ad aspettarvi alla fine di quello che si può considerare il livello più difficile, c'è un grosso ratto di fogna.

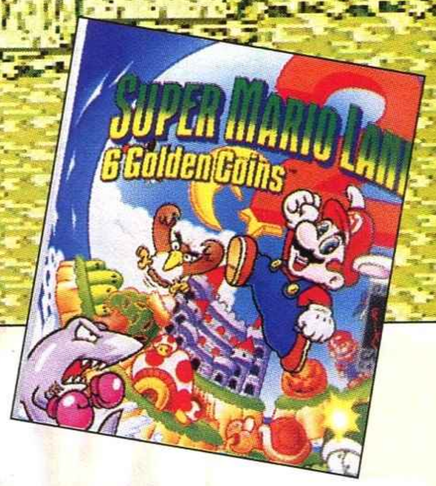
SOMMARIO

Nome del gioco: Super Mario Land 2
Tempo impiegato per finrlo: 2 g
Punteggio massimo: 5.290.100
Numero dei livelli: 6
Difficoltà: facile
Pause caffè: 29
Moccoli e ruggiti vari durante il gioco: 134.005
Ma secondo Voi qual'è il Senso della Vita? 42!

Zona Albero

Il mondo dell'albero è pieno di insidie, come gli altri livelli, se non addirittura di più. Sarete ostacolati da una moltitudine di nemici diversi e pericolosi quali api assassine, uccelli giganti, millepiedi e altri ancora...

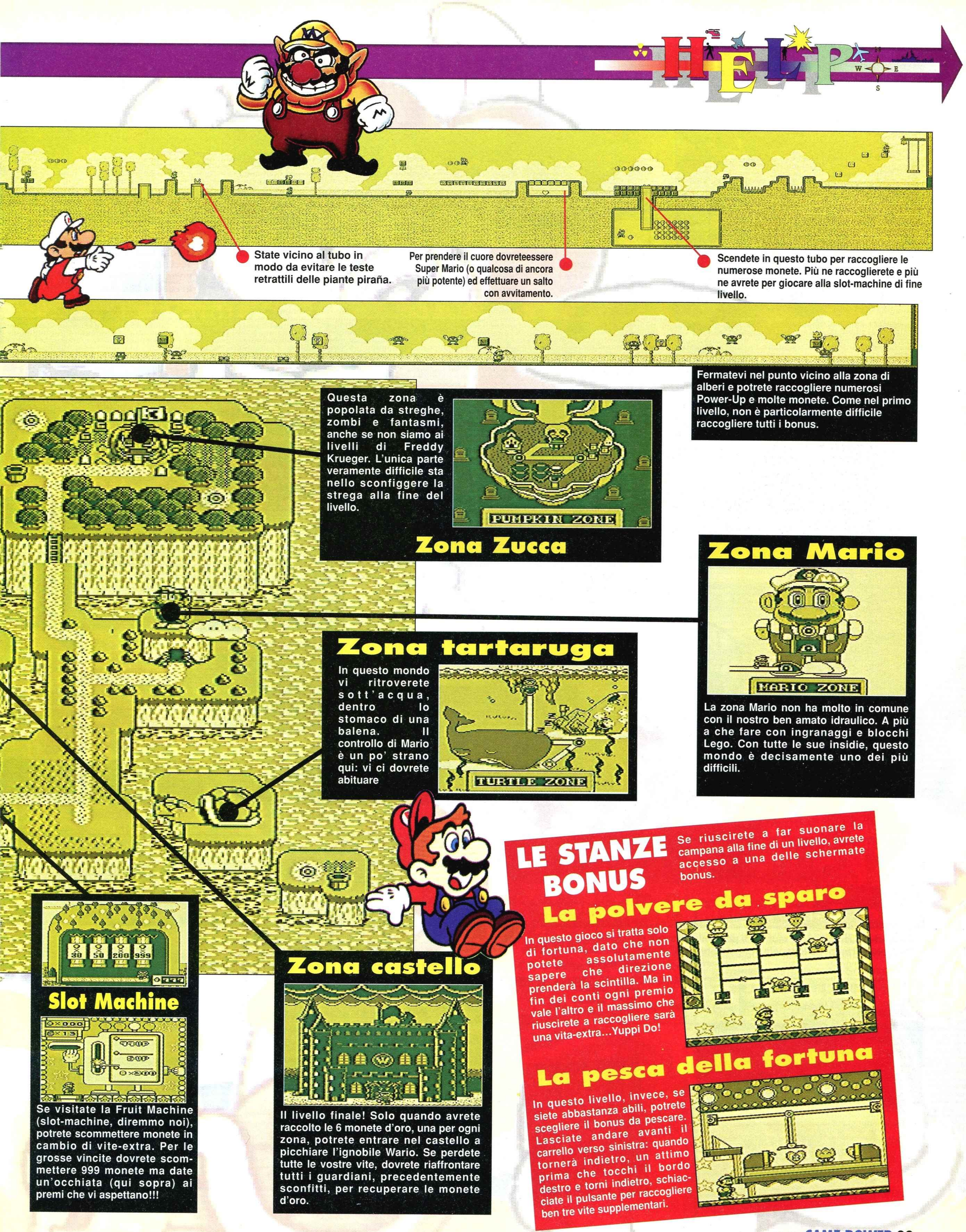




Super Mario non ha bisogno di presentazione. Il più famoso Idraulico nella storia dei videogiochi torna a percorrere gli schermi dei nostri Game Boy. Le sue avventure hanno avuto più successo di E.T. e non si può di certo negare il suo contribuito alla popolarità dei videogiochi. E così Mario è tornato, in un'avventura ancora più gigantesca (4 Mbit di memoria!) della precedente. Naturalmente non potevamo farci sfuggire una tale soluzione: ci siamo messi immediatamente al lavoro ed ecco il frutto delle nostre lunghe ore di lavoro. PS: non dimenticatevi l'appuntamento con l'HOT LINE di Game Power ogni giovedì dalle 18 alle 19

GB GAMEBOY

SUPER MARIO LAND 2



State vicino al tubo in modo da evitare le teste retrattili delle piante piraña.

Per prendere il cuore dovreteessere Super Mario (o qualcosa di ancora più potente) ed effettuare un salto con avvitamento.

Scendete in questo tubo per raccogliere le numerose monete. Più ne raccoglierete e più ne avrete per giocare alla slot-machine di fine livello.

Fermatevi nel punto vicino alla zona di alberi e potrete raccogliere numerosi Power-Up e molte monete. Come nel primo livello, non è particolarmente difficile raccogliere tutti i bonus.

Zona Zucca

Questa zona è popolata da streghe, zombi e fantasmi, anche se non siamo ai livelli di Freddy Krueger. L'unica parte veramente difficile sta nello sconfiggere la strega alla fine del livello.

Zona Mario

La zona Mario non ha molto in comune con il nostro ben amato idraulico. A più a che fare con ingranaggi e blocchi Lego. Con tutte le sue insidie, questo mondo è decisamente uno dei più difficili.

Zona tartaruga

In questo mondo vi ritroverete sott'acqua, dentro lo stomaco di una balena. Il controllo di Mario è un po' strano qui: vi ci dovrete abituare

Slot Machine

Se visitate la Fruit Machine (slot-machine, diremmo noi), potrete scommettere monete in cambio di vite-extra. Per le grosse vincite dovrete scommettere 999 monete ma date un'occhiata (qui sopra) ai premi che vi aspettano!!!

Zona castello

Il livello finale! Solo quando avrete raccolto le 6 monete d'oro, una per ogni zona, potrete entrare nel castello a picchiare l'ignobile Wario. Se perdete tutte le vostre vite, dovrete riaffrontare tutti i guardiani, precedentemente sconfitti, per recuperare le monete d'oro.

LE STANZE BONUS

Se riuscirete a far suonare la campana alla fine di un livello, avrete accesso a una delle schermate bonus.

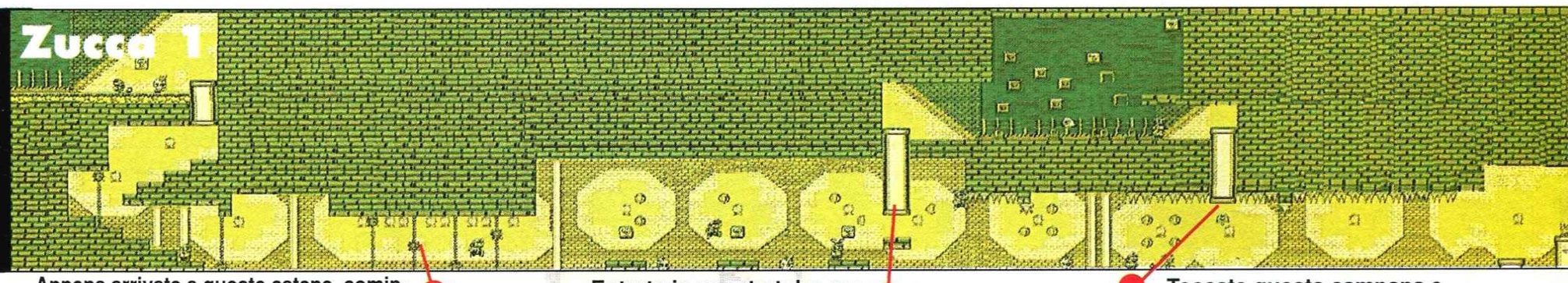
La polvere da sparo

In questo gioco si tratta solo di fortuna, dato che non potete assolutamente sapere che direzione prenderà la scintilla. Ma in fin dei conti ogni premio vale l'altro e il massimo che riuscirete a raccogliere sarà una vita-extra...Yuppi Do!

La pesca della fortuna

In questo livello, invece, se siete abbastanza abili, potrete scegliere il bonus da pescare. Lasciate andare avanti il carrello verso sinistra: quando tornerà indietro, un attimo prima che tocchi il bordo destro e torni indietro, schiacciate il pulsante per raccogliere ben tre vite supplementari.

Numerosi mostrilli vari vi aspettano in questo primo livello della Zucca: una moltitudine di maschere da hockey e piante piraña che cadono dal soffitto cospargono il suolo e le pareti. La trasformazione in "Fire Mario" è molto consigliata.

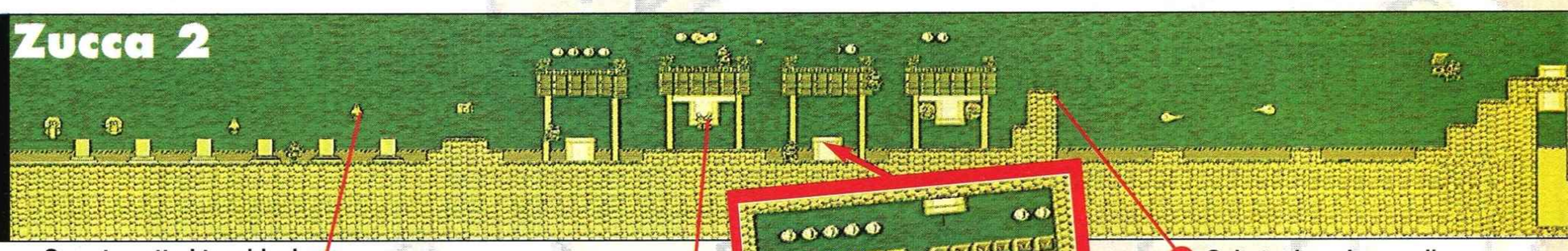


Appena arrivate a queste catene, cominciate a correre senza fermarvi: eviterete i mostri che vanno su e giù per le catene.

Entrate in questo tubo per raccogliere ancora più bonus e una vita-extra!

Toccate questa campana e potrete ricominciare da qui in caso di fine prematura.

Qui potrete trovare due livelli segreti, ma anche numerosi nemici. Se andate di corsa dovreste riuscire a passare senza problemi gran parte del livello, ma state attenti alle piante piraña.



Correte sotto i teschi e i nemici rimbalzanti. Non fermatevi: potrebbe essere molto doloroso.

Aspettate che la pianta piraña sia tornata dentro la sua tana prima di procedere.

Ecco una stanza bonus piena di monete: state attenti al piraña però.

Saltate da qui per salire sugli edifici e raccogliere le monete.

Guardatevi bene le spalle e saltate con tempismo.
Quasi avete completato la zona della Zucca.

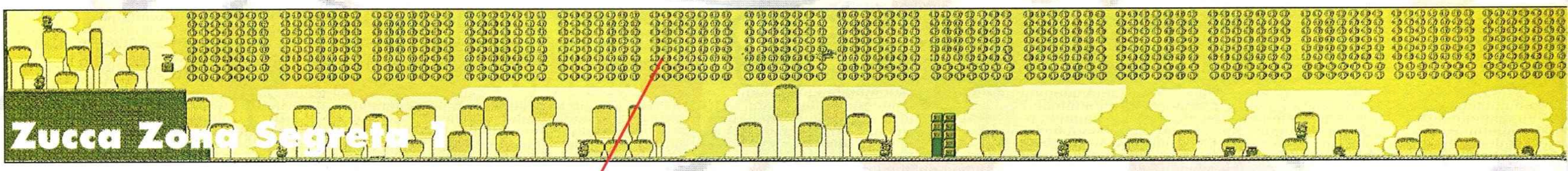
Dovrete prendere velocità se volete riuscire a saltare sulla piattaforma. Tutti i blocchi contengono monete.

Non preoccupatevi se cadrete in uno di questi buchi: c'e sempre un modo per venirne fuori.

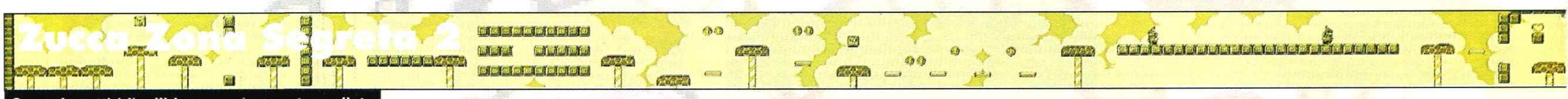
Il vostro problema più importante in questa zona è costituito dai pesci senza testa, ma anche i soliti fantasmi e le punte, sempre intenzionati a farvi fare una brutta fine.

I due blocchi bonus devono essere colpiti dal basso per farvi guadagnare un super-fungo. State attenti alle fiamme in basso al centro.

In ognuno di questi blocchi ci sono parecchie monete.



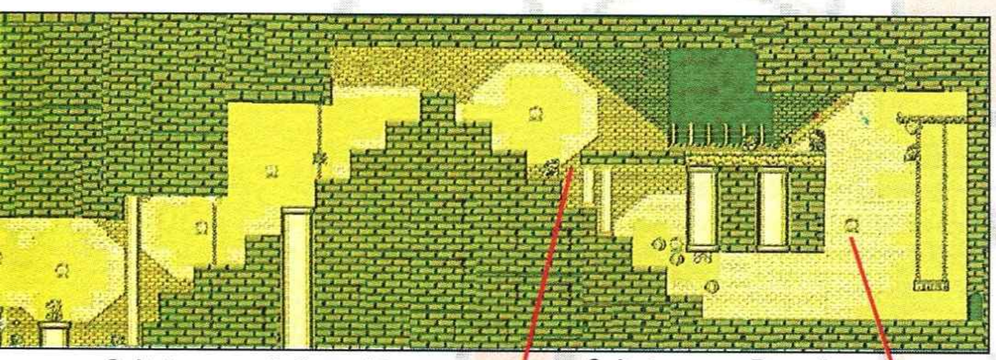
Se volete raccogliere più monete è possibile premete rapidamente il pulsante di volo. Se lo tenete soltanto premuto, invece, planerete lentamente.



Come in tutti i livelli bonus, ci sono tonnellate di gustosissimi power-up da raccogliere. Ma questa volta dovrete avere un notevole tempismo nel compiere i vostri salti ed eseguirli alla perfezione. Questo livello si raggiunge dalla zona della Zucca di Halloween.

Il più spaventoso di livelli. Incontrerete i nemici più terrificanti: fantasmi, psico-killer con la maschera da hockey, e altri ancora più tremendi. Naturalmente alla fine vi aspetterà la temibile strega malefica. Ci sono anche due livelli segreti da scoprire.

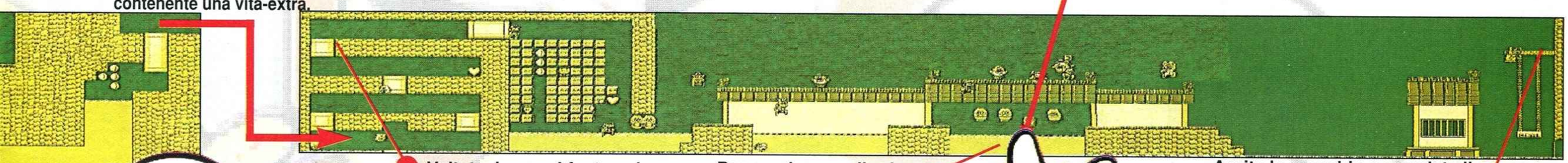
Alla prima apparizione della strega, uno dei calderoni traballerà. Stateci lontano se non volete finire spiaccicati sulle punte sul soffitto. Saltate poi 3 volte in testa alla strega (di solito partendo dal recipiente in mezzo, che è più alto) e avrà il fatto suo.



Saltate verso l'alto e vi troverete faccia a faccia con Dracula. Rimbalzate sui suoi pipistrelli per raggiungere una stanza segreta contenente una vita-extra.

Saltate sopra Dracula e cercate di toccare la campana per entrare in una stanza bonus.

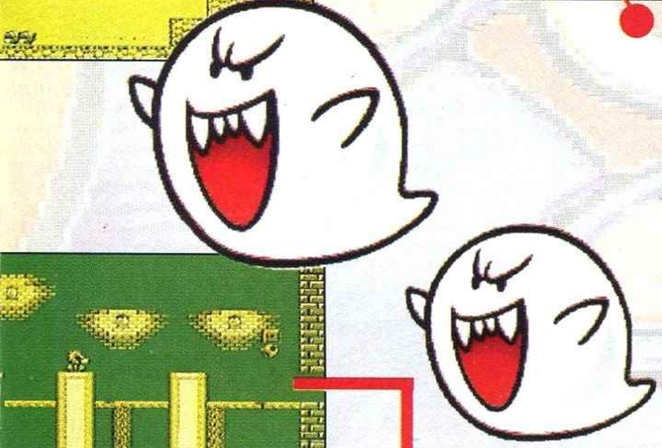
Saltate in acqua e raggiungerete il primo livello segreto. Nuotate giù per il condotto ed evitate i pesci piraña fino a raggiungere il tibo. Dovrete per forza essere Super Mario se volete distruggere il blocco sopra il tubo.

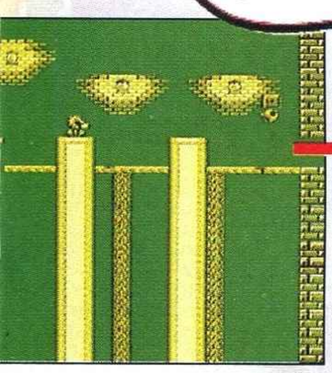


Voltatevi verso i fantasmi, poi correte il più velocemente possibile verso la vostra destinazione. Voltatevi di nuovo verso i fantasmi quando si avvicinano, quindi correte verso l'ultimo tubo. Ci sono una vita-extra e un fungo bonus da raccogliere.

Per raggiungere il primo livello segreto nuotate sotto questa zona d'acqua ed evitatene i pericoli. La mappa del livello è qui sopra.

Aprite le orecchie e prendete il volo: toccate questa campana per giocare la slot machine.





Potrete raggiungere il secondo livello segreto volando a partire dell'ultimo gradino delle scale verso la stanza segreta più in basso. La mappa è sul lato sinistro della pagina.

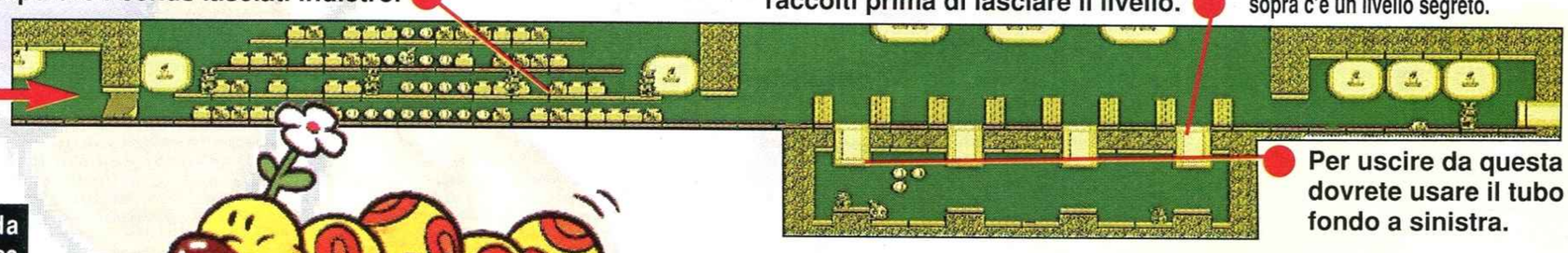
I blocchi in questa stanza spariscono e riappaiono a intervalli regolari. Anche se non li vedrete, però, rimaranno solidi.

Come al solito, per le punte che cadono dal soffitto, il tempismo è estremamente importante. Correteci sotto quando stanno tornando su.

Qui saltate solo all'ultimo momento: potrete sempre tornare indietro e recuperare i bonus lasciati indietro.

Se entrerete in uno qualsiasi di questi tubi colpirete dei blocchi bonus che possono essere raccolti prima di lasciare il livello.

Fate attenzione a indizi come questo: la freccia fatta di monete vi indica che sopra c'è un livello segreto.

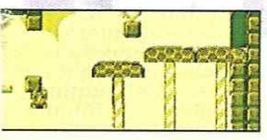


Per uscire da questa fossa dovrete usare il tubo in fondo a sinistra.

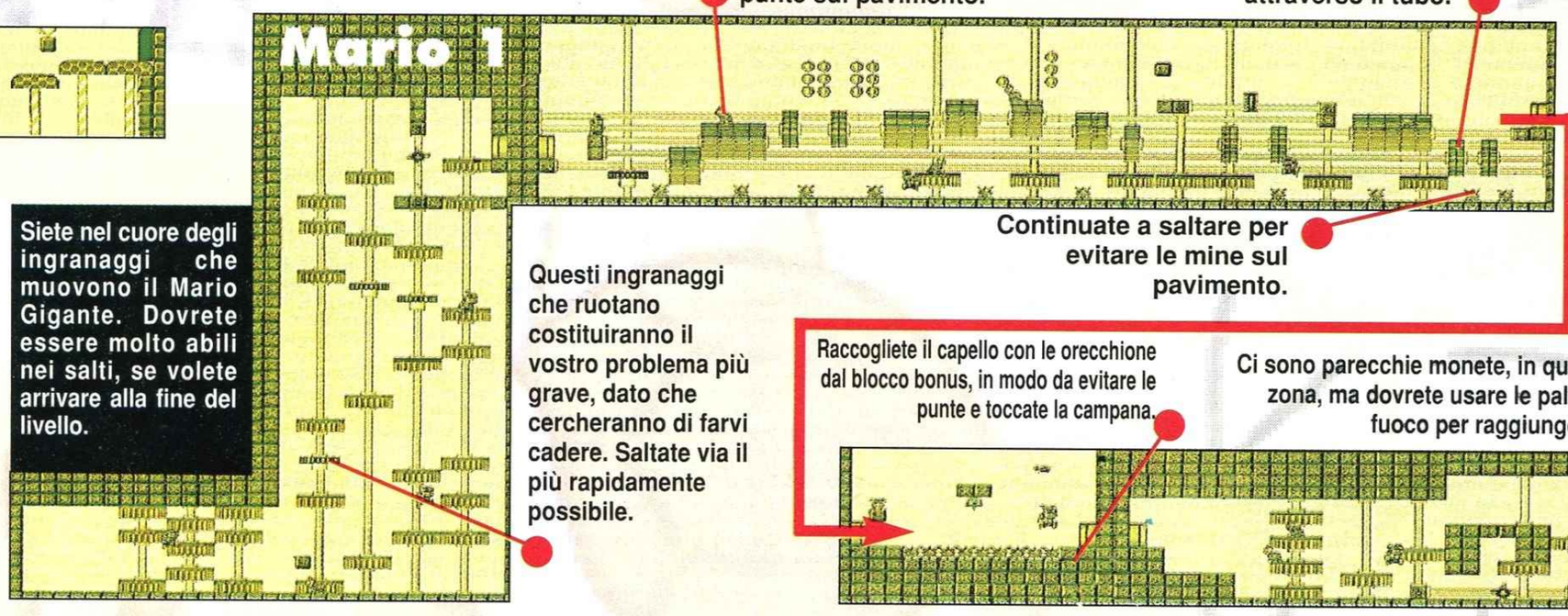
Ci sono una marea di monete da raccogliere in questo livello, ma solo se avete con voi il cappellino con le orecchione. Potrete trovare una stella d'invulnerabilità seguendo la strada in basso, che potrà tornarvi utile per guadagnarvi vite-extra colpendo i koopa.

Ci sono parecchie monete in questo livello, ma anche parecchi koopa. Evitateli, piuttosto che combatterli, e state attenti alle punte sul pavimento.

Questi ingranaggi si muovono molto lentamente, verso il basso: se ci atterrerete sopra dovrete continuare a saltare per non cadere. L'uscita del livello è attraverso il tubo.



Mario 1



Siete nel cuore degli ingranaggi che muovono il Mario Gigante. Dovrete essere molto abili nei salti, se volete arrivare alla fine del livello.

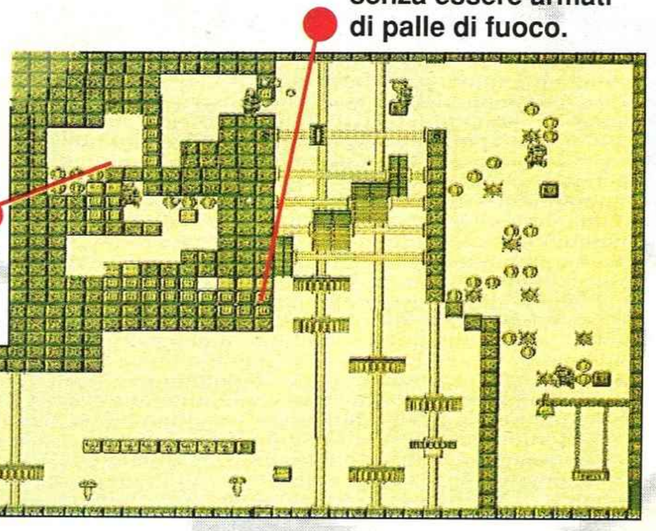
Questi ingranaggi che ruotano costituiranno il vostro problema più grave, dato che cercheranno di farvi cadere. Saltate via il più rapidamente possibile.

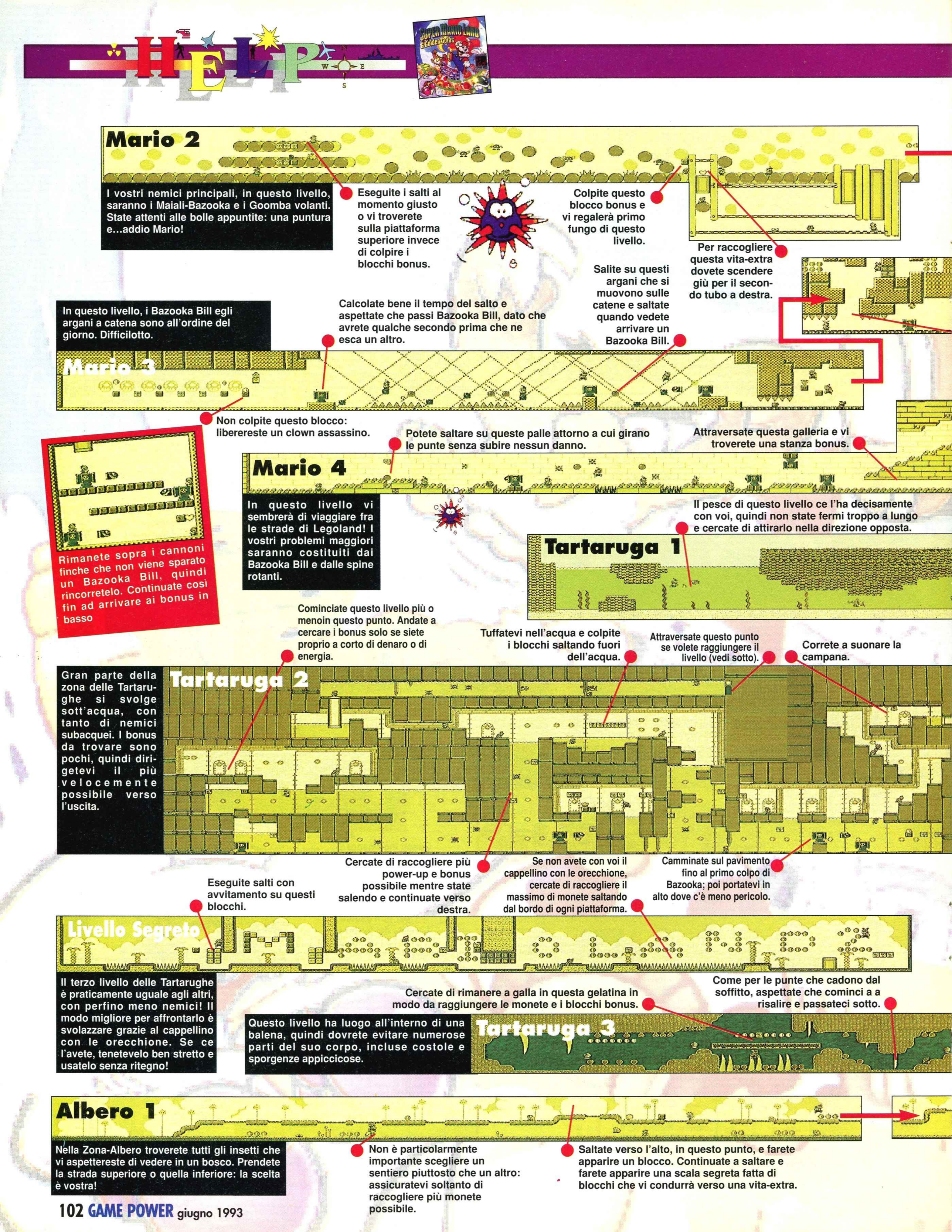
Continuate a saltare per evitare le mine sul pavimento.

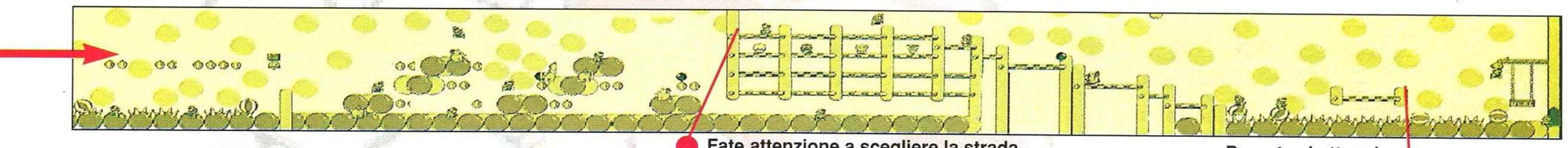
Raccogliete il capello con le orecchione dal blocco bonus, in modo da evitare le punte e toccate la campana.

Ci sono parecchie monete, in questa zona, ma dovrete usare le palle di fuoco per raggiungerle.

Non cercate di aprirvi la stanza tra questi blocchi senza essere armati di palle di fuoco.

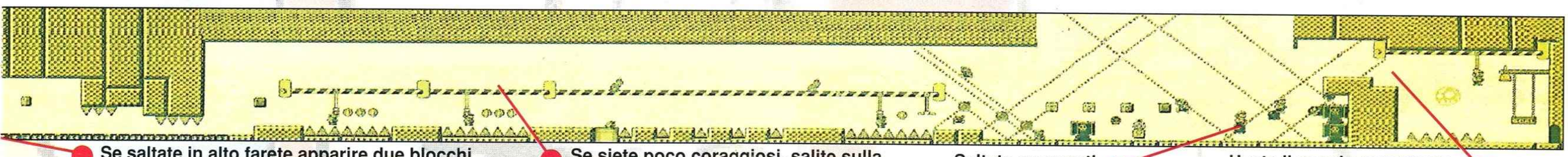



HELP
Super Mario Land 6 Golden Coins
Mario 2
I vostri nemici principali, in questo livello, saranno i Maiali-Bazooka e i Goomba volanti. State attenti alle bolle appuntite: una puntura e...addio Mario!
Eseguite i salti al momento giusto o vi troverete sulla piattaforma superiore invece di colpire i blocchi bonus.
Colpite questo blocco bonus e vi regalerà primo fungo di questo livello.
Per raccogliere questa vita-extra dovete scendere giù per il secondo tubo a destra.
Salite su questi argani che si muovono sulle catene e saltate quando vedete arrivare un Bazooka Bill.
Calcolate bene il tempo del salto e aspettate che passi Bazooka Bill, dato che avrete qualche secondo prima che ne esca un altro.
In questo livello, i Bazooka Bill egli argani a catena sono all'ordine del giorno. Difficilotto.
Mario 3
Non colpite questo blocco: liberereste un clown assassino.
Potete saltare su queste palle attorno a cui girano le punte senza subire nessun danno.
Attraversate questa galleria e vi troverete una stanza bonus.
Rimanete sopra i cannoni finche che non viene sparato un Bazooka Bill, quindi rincorretelo. Continuate così fin ad arrivare ai bonus in basso
Mario 4
In questo livello vi sembrerà di viaggiare fra le strade di Legoland! I vostri problemi maggiori saranno costituiti dai Bazooka Bill e dalle spine rotanti.
Il pesce di questo livello ce l'ha decisamente con voi, quindi non state fermi troppo a lungo e cercate di attirarlo nella direzione opposta.
Tartaruga 1
Cominciate questo livello più o menoin questo punto. Andate a cercare i bonus solo se siete proprio a corto di denaro o di energia.
Tuffatevi nell'acqua e colpite i blocchi saltando fuori dell'acqua.
Attraversate questo punto se volete raggiungere il livello (vedi sotto).
Correte a suonare la campana.
Gran parte della zona delle Tartarughe si svolge sott'acqua, con tanto di nemici subacquei. I bonus da trovare sono pochi, quindi dirigetevi il più velocemente possibile verso l'uscita.
Tartaruga 2
Cercate di raccogliere più power-up e bonus possibile mentre state salendo e continuate verso destra.
Se non avete con voi il cappellino con le orecchione, cercate di raccogliere il massimo di monete saltando dal bordo di ogni piattaforma.
Camminate sul pavimento fino al primo colpo di Bazooka; poi portatevi in alto dove c'è meno pericolo.
Eseguite salti con avvitamento su questi blocchi.
Livello Segreto
Il terzo livello delle Tartarughe è praticamente uguale agli altri, con perfino meno nemici! Il modo migliore per affrontarlo è svolazzare grazie al cappellino con le orecchione. Se ce l'avete, tenetevelo ben stretto e usatelo senza ritegno!
Cercate di rimanere a galla in questa gelatina in modo da raggiungere le monete e i blocchi bonus.
Come per le punte che cadono dal soffitto, aspettate che cominci a a risalire e passateci sotto.
Questo livello ha luogo all'interno di una balena, quindi dovrete evitare numerose parti del suo corpo, incluse costole e sporgenze appiccicose.
Tartaruga 3
Albero 1
Nella Zona-Albero troverete tutti gli insetti che vi aspettereste di vedere in un bosco. Prendete la strada superiore o quella inferiore: la scelta è vostra!
Non è particolarmente importante scegliere un sentiero piuttosto che un altro: assicuratevi soltanto di raccogliere più monete possibile.
Saltate verso l'alto, in questo punto, e farete apparire un blocco. Continuate a saltare e farete apparire una scala segreta fatta di blocchi che vi condurrà verso una vita-extra.



Fate attenzione a scegliere la strada giusta per raggiungere il bonus prescelto, perché una volta che avrete cominciate a salire non potrete tornare indietro.

Dovrete sbattere le orecchie se volete raggiungere la slot machine.



Se saltate in alto farete apparire due blocchi che vi permetteranno di accedere a una stanza segreta. Per passare attraverso i blocchi in alto a destra dovrete per forza avere Fire-Mario con le palle di fuoco.

Se siete poco coraggiosi, salite sulla piattaforma superiore, ma in basso ci sono, oltre agli ovvi pericoli, molti bonus interessanti.

Saltate su questi argani per spostarvi sulle catene.

Usate il gancio semovente e lasciatevi trasportare oltre le punte rotanti, fino alla campana che vi permetterà di entrare nella stanza bonus.

Andate fino al terzo blocco per raccogliere un fungo o un fiore (bonus delle palle di fuoco).

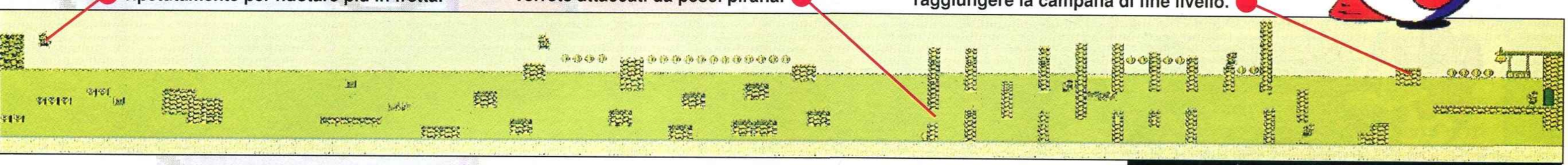
Saltate sopra la sega circolare che passa attraverso la piattaforma.

Se scegliete il tempo giusto, Mario correrà sotto le punte rotanti e poi saltate in testa al koopa.

Premete il pulsante del salto ripetutamente per nuotare più in fretta.

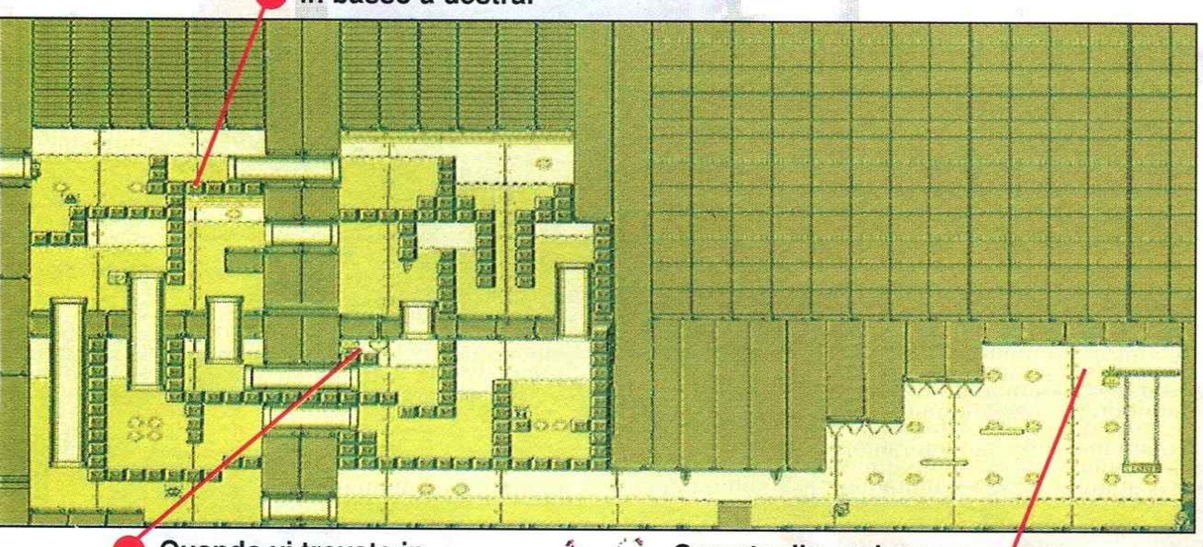
Nuotate con molta cautela attraverso queste aperture perché verrete attaccati da pesci piraña.

Dovrete saltare su questo blocco per raggiungere la campana di fine livello.



Il primo livello della tartaruga è piuttosto facile, almeno finché i pesci non vi arrivano addosso! L'ultima sezione è abbastanza difficile ma è anche un buon allenamento: dovrete migliorare la vostra tecnica di nuoto se volete superare i livelli più avanzati.

Seguite la mappa per trovare la strada giusta e raggiungere l'angolo in basso a destra.

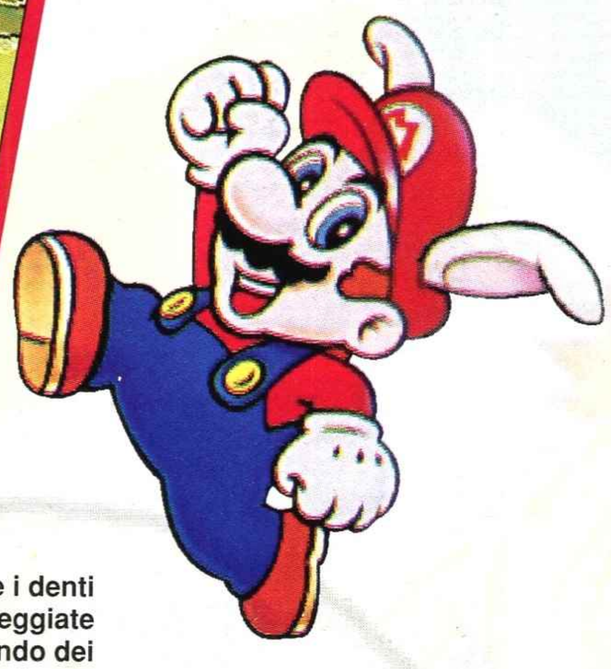


Quando vi trovate in questo punto, cercate di raccogliere le vite-extra.

Cercate di raggiungere le piattaforme e poi usate il cappellino con le orecchione per raggiungere la campana.

Il guardiani della zona tartaruga

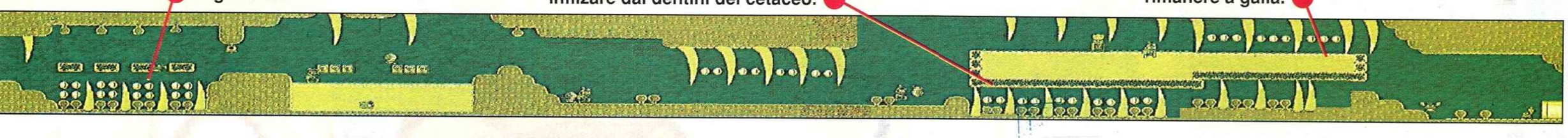
Per battere la piovra alla fine della Zona, aspettate che raggiunga la parte bassa dello schermo, nuotate sopra di lei e colpitela in testa. Dovrete colpirla tre volte, prima di poter raccogliere l'importantissima moneta speciale.

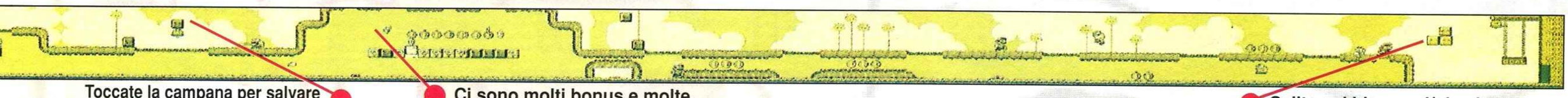


Posizionatevi sopra le monete e lasciatevi cadere. Per venirne fuori, saltate attraverso la gelatina.

La gelatina permetterà a Mario di passare senza troppe difficoltà, ma dovrete essere molto abili se volete anche raccogliere le monete senza farvi infilzare dai dentini del cetaceo.

In questo punto dovrete evitare i denti sia in alto che in basso. Galleggiate lentamente verso destra dando dei colpetti al pulsante ogni tanto per rimanere a galla.





Toccate la campana per salvare la vostra posizione all'interno del livello: se perderete una vita, potrete ricominciare da questo punto.

Ci sono molti bonus e molte monete da raccogliere in questi blocchi.

Salite sul blocco più in alto e saltate per raggiungere la campana bonus.

Albero 2

Questo livello è quasi completamente sommerso in una viscosa gelatina. Continuate a premere il pulsante del salto per procedere.

In questo blocco troverete il vostro primo power-up.

Per arrivare in alto, dovrete saltellare su piattaforme e foglie semoventi.

Scendete attraverso la gelatina per raggiungere una sezione molto più facile. Potrete raccogliere un capellino con le orecchione distruggendo il blocco alla fine del tubo: ne avrete bisogno per raccogliere le moneta ed evitare le punte.

Albero 3

Occhio: qui c'è una vita-extra!

L'uccello seguirà sempre una traiettoria a forma di "U". Saltategli in testa quando è nel punto più basso. Colpitelo 3 volte e spaccherete l'uovo.

Saltate direttamente verso l'alto per salire sulla piattaforma semovente superiore.

State vicini a questo tubo per evitare che la pianta piraña sbuchi fuori.

Se siete a corto di monete, usate il cappellino con le orecchione per raggiungere queste monete.

Troverete sicuramente questo livello abbastanza difficile: dovrete eseguire i vostri salti con molta precisione e tempismo perché il minimo errore vi farà perdere una vita.

Albero 5

Quando i nemici volanti avranno raggiunto il punto più basso, saltategli in testa rimbalzando dall'altra parte per mettervi al sicuro.

Per raggiungere il livello segreto, raccogliete il capellino con le orecchie e attraversate il livello 2 della Zona-Albero. Sorvolate il burrone e raggiungete l'entrata segreta.

Macro 1

"Arghhhhhhhhhh!". Cercate di raccogliere tutte le monete mentre cadete: grazie alla nostra grandiosa mappa non dovreste aver problemi.

Livello Segreto

Salite sulla piattaforma semovente per raggiungere il blocco bonus ed evitare il nemico che vi aspetta nel percorso in alto.

Assicuratevi di eseguire alla perfezione i vostri salti perché è piuttosto pericoloso atterrare su questi nemici.

Potete raccogliere un power-up in questo blocco bonus, ma state attenti alla pianta piraña nel secondo vaso.

Colpite questo blocco per raccogliere un capellino con le orecchione.

Macro 2

Dovrete guardare in tutte le direzioni, in questo livello, perché i nemici vi assaliranno da ogni lato! La zona Macro è piuttosto lineare, ma state attenti ai mostri tecnologici.

Il secondo vaso contiene un pianta piraña che sputa fuori strani proiettili.

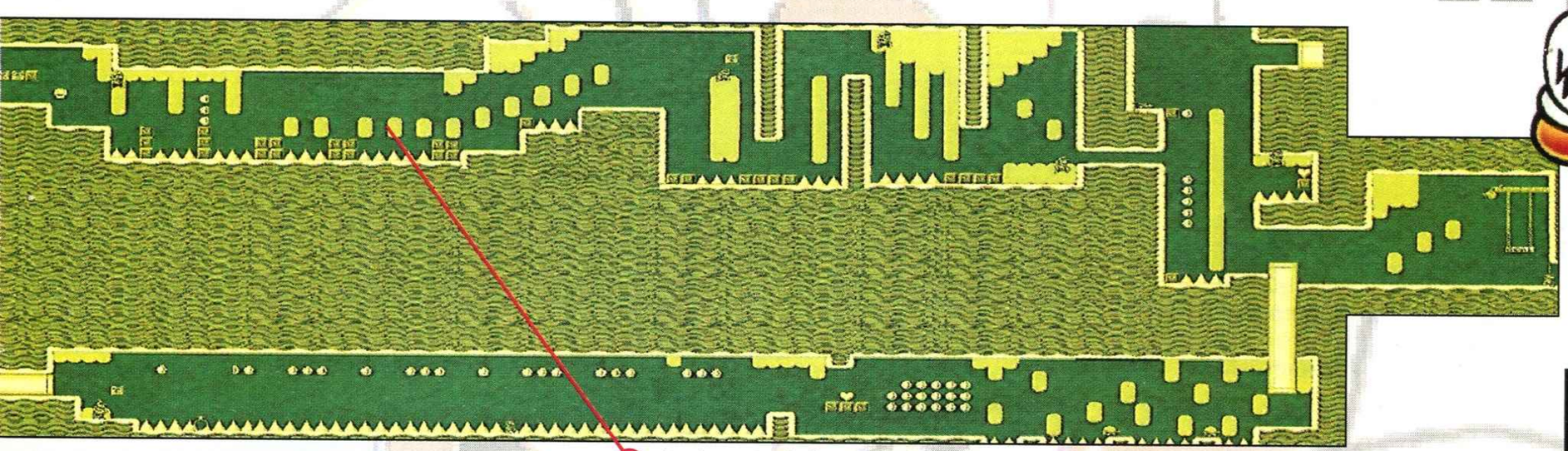
State attenti ai Goomba e alle piante piraña in questo livello, dato che potrebbero darvi qualche serio problema se non calcolate bene i vostri salti.

Colpite il blocco bonus per trovare un cappellino con un bel paio di orecchione all'ultima moda.

Macro 3

Saltate su e giù in modo da far comparire alcuni blocchi invisibili e farvi raggiungere una caterva e una gazzosa di bonus.

Salite su per questo tubo per raggiungere una stanza segreta in cui potrete raccogliere qualche moneta supplementare.



Assicuratevi di essere ben allenati ad attraversare la gelatina prima di affrontare questo difficile tratto.

Questo livello è abbastanza lineare e non dovreste incontrare troppi problemi. Adesso che avete raggiunto la cima dell'albero, dovrete farvi strada attraverso una moltitudine di nemici "silvani".

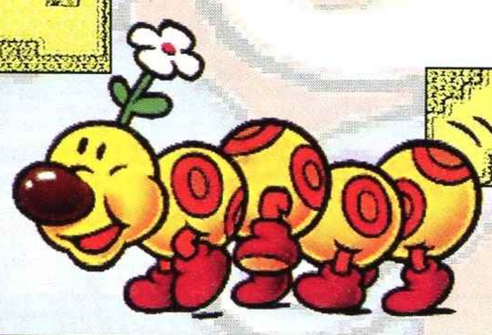
Colpite questo blocco per raccogliere il bonus delle palle di fuoco.

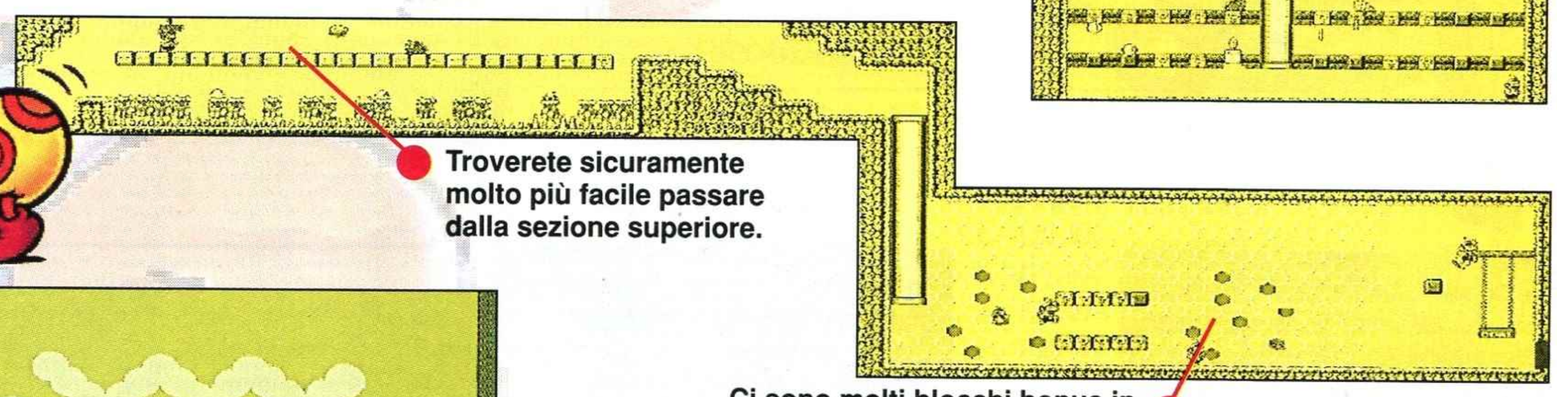
Come al solito, proseguite quando le api stanno tornando verso l'alto.

Albero 4

Ci sono molti blocchi bonus in questo passaggio: state solo attenti alle api assassine.

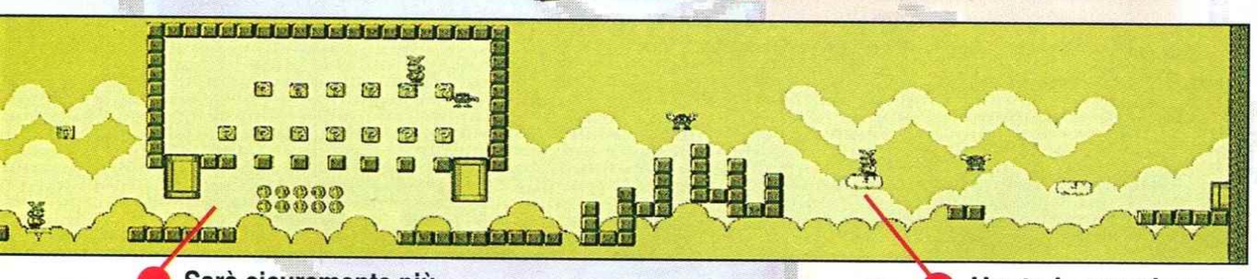
Scendete nel tubo più lungo per raggiungere i vari bonus.





Troverete sicuramente molto più facile passare dalla sezione superiore.

Ci sono molti blocchi bonus in questa zona. Se avete la possibilità di lanciare palle di fuoco, potete stare in mezzo alle due piattaforme, colpirne una da sotto e saltare a trottola nei blocchi più bassi.

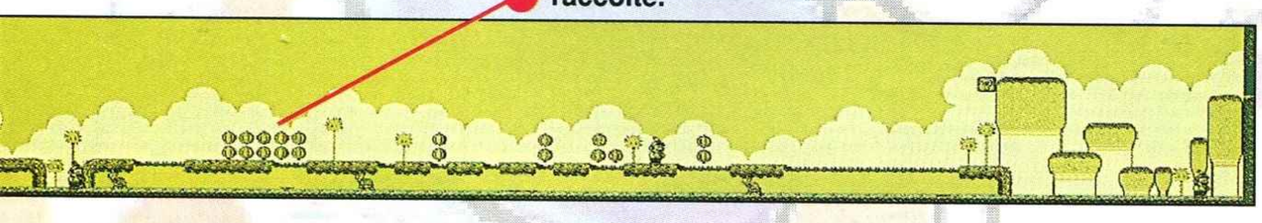


Sarà sicuramente più facile per voi raccogliere queste monete con il cappellino orecchiuto.

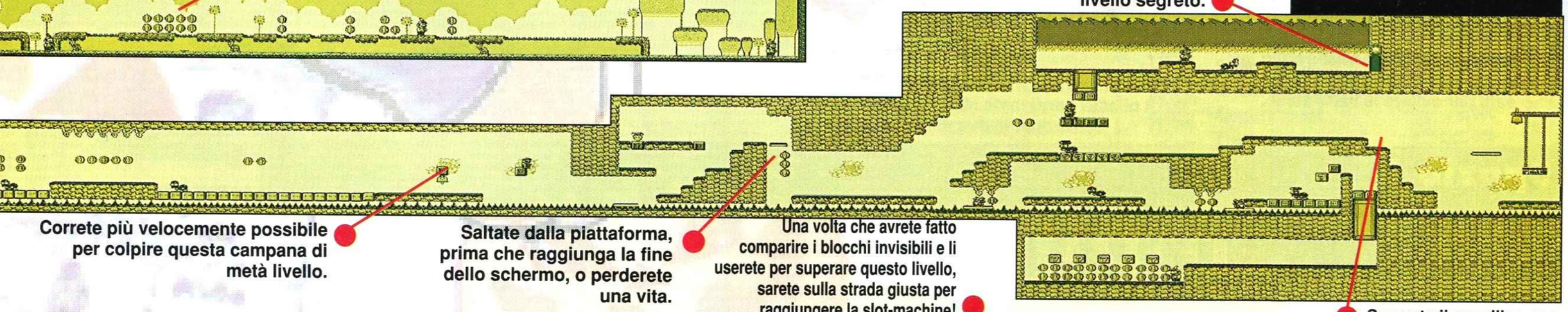
Usate le nuvole per scroccare un passaggio e passare questa pericolosa sezione.

La zona Macro è solo una versione ingrandita della casa di Mario. Non è particolarmente difficile da completare e dovreste raggiungere la campana bonus molto facilmente.

In questo punto troverete parecchie monete che aspettano solo di essere raccolte.



Entrando in questa porta accederete a un livello segreto.



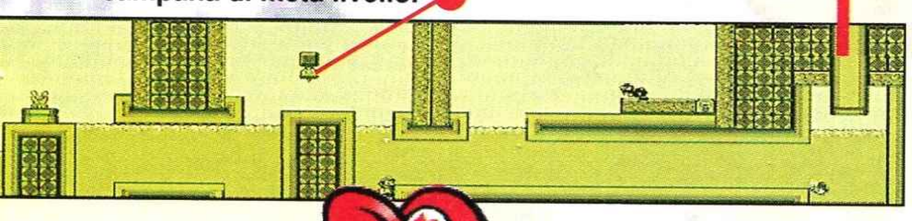
Correte più velocemente possibile per colpire questa campana di metà livello.

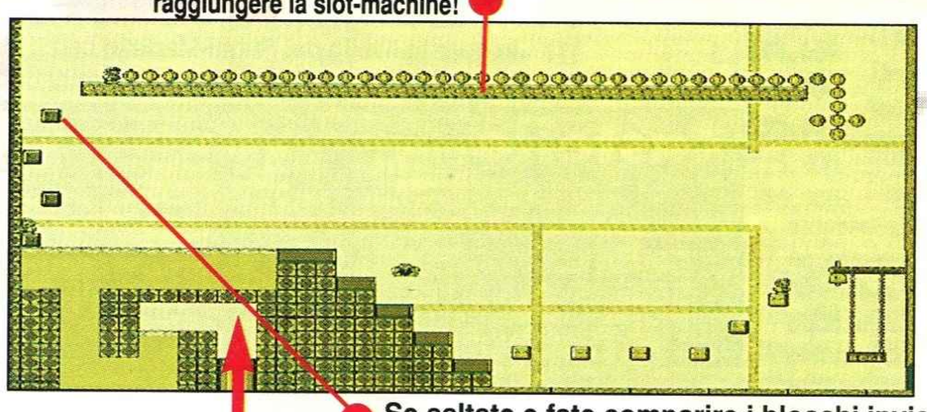
Saltate dalla piattaforma, prima che raggiunga la fine dello schermo, o perderete una vita.

Una volta che avrete fatto comparire i blocchi invisibili e li userete per superare questo livello, sarete sulla strada giusta per raggiungere la slot-machine!

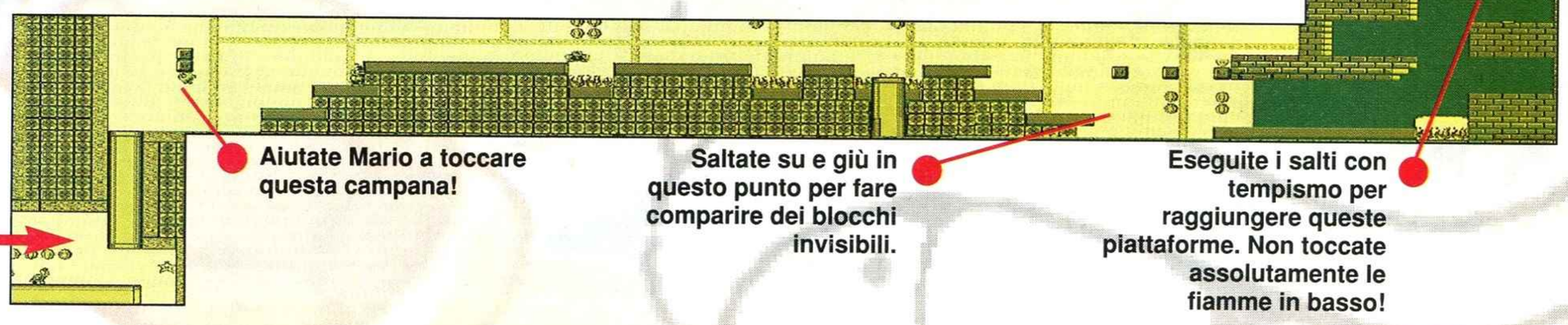
Se avete il capellino con le orecchione, saltate dal bordo della piattaforma fissa su quella mobile in modo da raggiungere la campana.

Proprio quando pensavate di non farcela più, ecco la campana di metà livello.





Se saltate e fate comparire i blocchi invisibili, potrete raggiungere una piattaforma piena di monete.



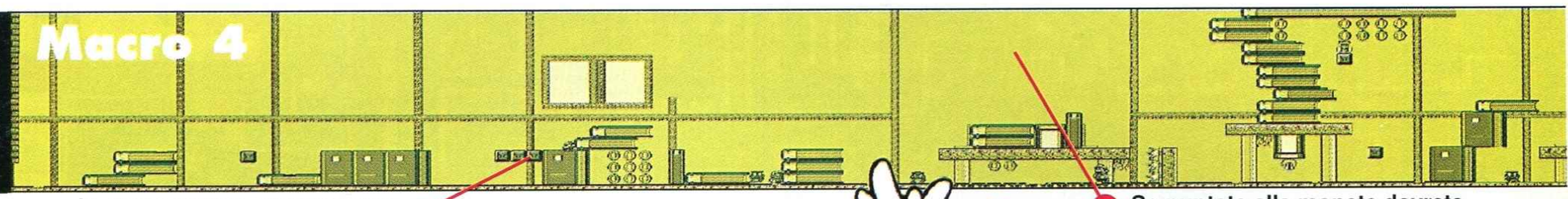
Aiutate Mario a toccare questa campana!

Saltate su e giù in questo punto per fare comparire dei blocchi invisibili.

Eseguite i salti con tempismo per raggiungere queste piattaforme. Non toccate assolutamente le fiamme in basso!

La libreria di Mario è piena di libri: c'è anche un piccolo ladro che, nascosto in qualche blocco bonus, cercherà di rubarvi delle vite-extra. Quindi sbrigatevi a raccogliere i cuoricini!

Macro 4



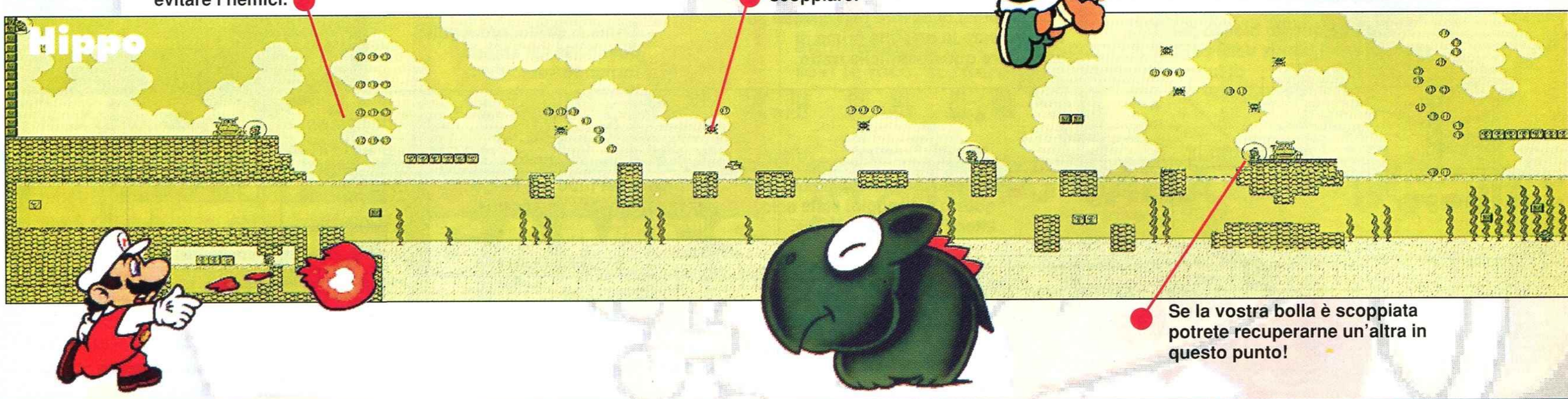
In questo punto troverete una vita-extra; il ladro salterà fuori per fregarvi il bonus: rincorretelo e recuperatelo.

Se puntate alle monete dovrete stare molto attenti, dato che il nastro trasportatore cercherà di spingervi contro le punte. Saltate via proprio all'ultimo istante.

Saltate dentro una bolla e viaggiate in alto sulla destra per raggiungere la Space Zone. Non dovreste aver problemi a evitare i nemici.

Non toccate queste punte, mentre siete nella bolla, o la farete scoppiare.

Hippo

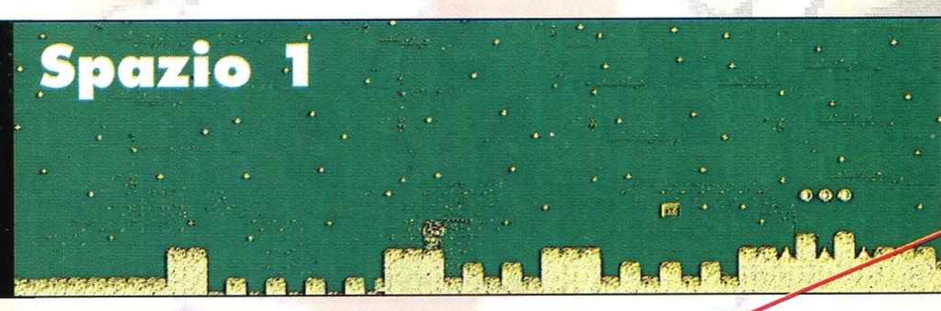


Se la vostra bolla è scoppiata potrete recuperarne un'altra in questo punto!

La zona spaziale è veramente tosta! L'assenza di gravità costringerà Mario a saltare con molto anticipo. Basterà sfiorare una stella per perdere una vita, quindi dovrete fare molta attenzione con la vostra tuta spaziale, e compiere complessi slalom in questo pericolosissimo labirinto. Ci sono moltissimi bonus, ma alcuni di loro sono posti in posizioni troppo rischiose. Come se non bastasse, lo schermo ha uno scrolling continuo e automatico, quindi vi conviene muovervi velocemente!

Finalmente Mario è arrivato sulla Luna! Dovrete abituarvi a controllare il simpatico idraulico in assenza di gravità: ad esempio, i salti saranno molto più ampi e vi permetteranno di raggiungere piattaforme prima inaccessibili. Alcune rocce hanno una forma tale da indicare blocchi nascosti e bonus di varia natura.

Spazio 1



Raggiungete questa vita-extra trovando tutti i blocchi segreti (come mostrato nella mappa). Ci sono un sacco di blocchi invisibili in questo livello, quindi continuate a saltare.

Andate in cima allo schermo e rimaneteci, per attraversare questa sezione.

Spazio 2

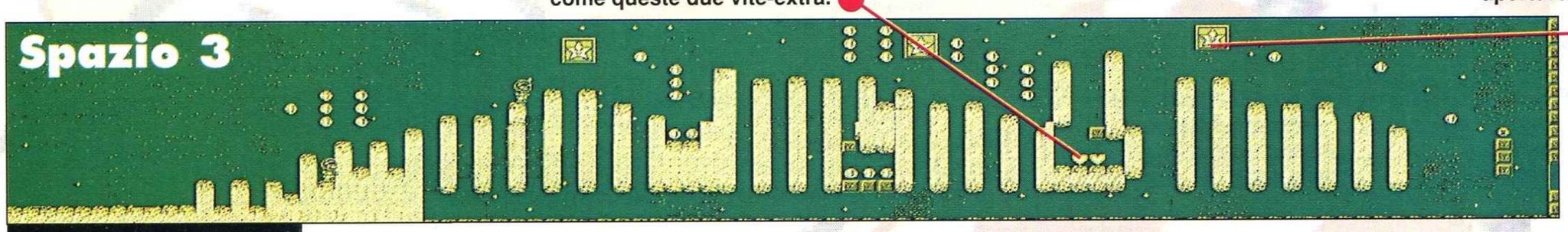
Restate nella parte bassa dello schermo ed eseguite solo piccoli salti per evitare le varie stelle.

Cercate di non cadere nei burroni. Tra i pilastri perdereste alcuni bonus come queste due vite-extra.

Se avete bisogno di un power-up, volate in cima allo schermo e colpite questo blocco.

Cosa ne dite di una piccola prova di abilità? Mario dovrà saltare in alto e galleggiare attraverso le piccole aperture in mezzo alle punte.

Spazio 3

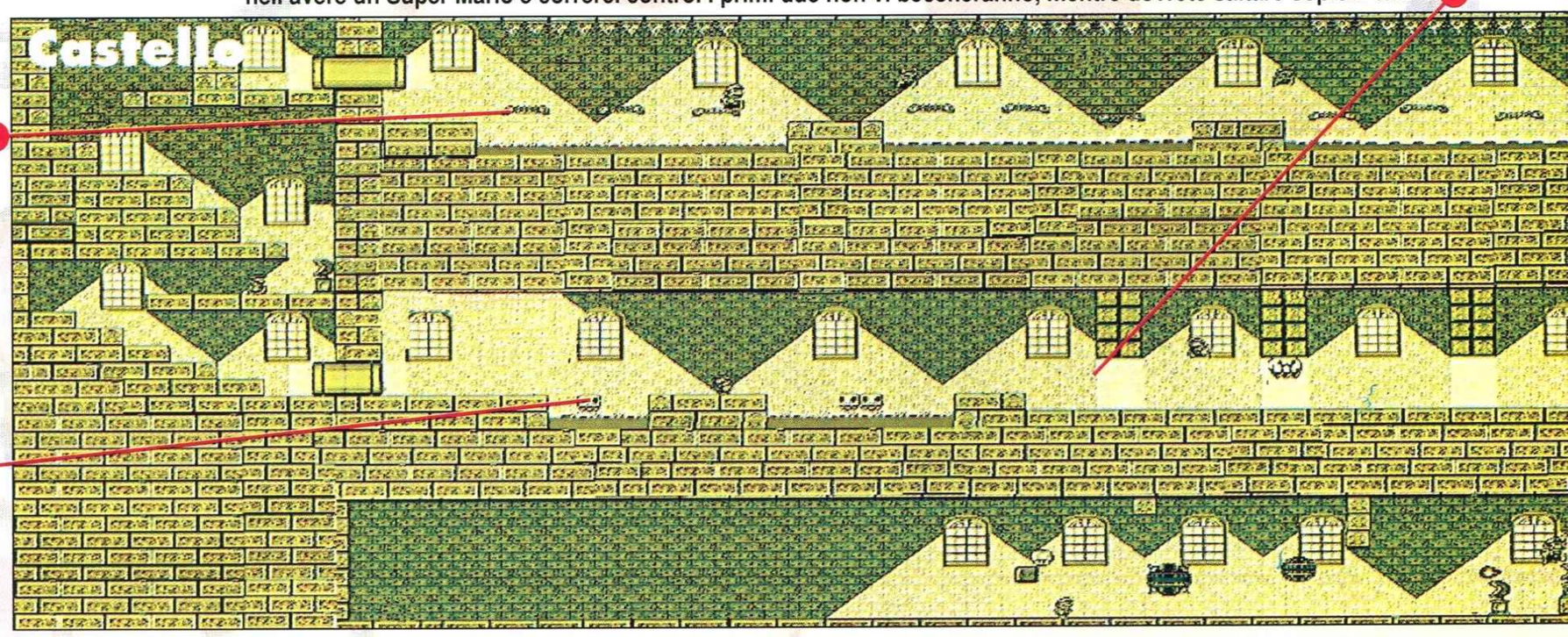


Lo scopo di questi blocchi è cercare di farvi cadere nei burroni impedendovi di raggiungere le piattaforme successive.

Ecco il livello segreto: Mario potrà raccogliere i vari bonus solo se riuscirà a rimanere in bilico sui sottilissimi pilastri. L'assenza di gravità renderà molto difficile atterrare su un'area così piccola di pavimento. Nonostante ciò, è un livello molto facile.

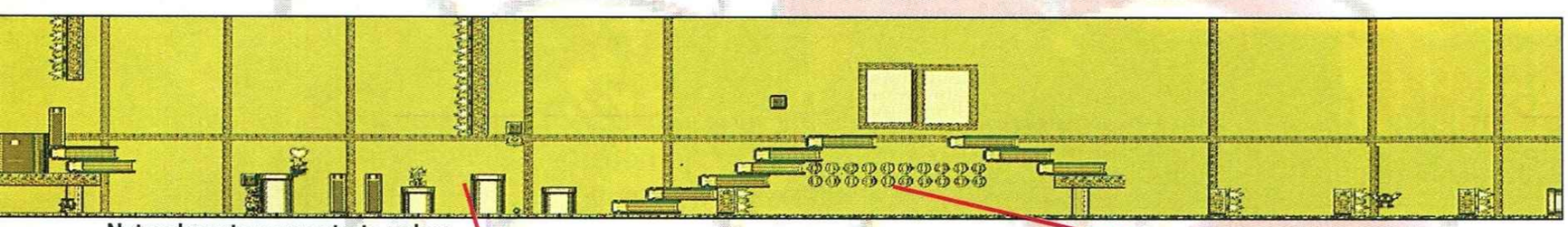
In questo livello dei Pugni-Martello cercheranno di inchiodare il povero Mario. Il miglior modo per affrontarli consiste nell'avere un Super Mario e correrci contro. I primi due non vi beccheranno, mentre dovrete saltare sopra il terzo.

Castello



Queste macabre piattaforme composte di ossa, spariranno dopo che le avrete toccate. Fate attenzione a non saltare troppo in alto o finirete per infilzarvi sulle punte poste sul soffitto.

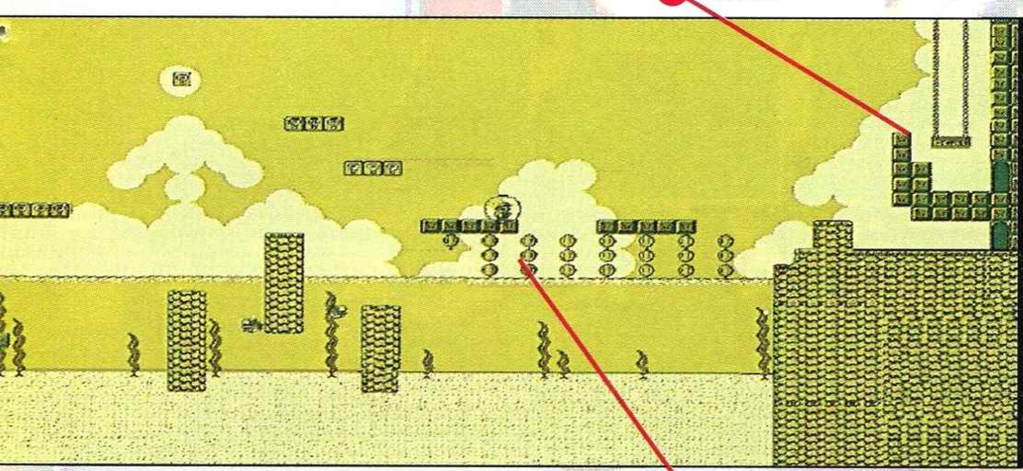
Tutte le piattaforme di ossa si disintegreranno appena le toccherete. Continuate a saltare per evitare di cadere nelle pozze.



Naturalmente non potrete volare in questa sezione, a meno che non vogliate impalarvi su queste punte. Non dimenticatevi, comunque, di colpire la campana di metà livello.

Per accedere alla Zona Spazio dovrete uscire dalla porta superiore: potrete farlo solo se viaggiate dentro una bolla.

Per cavarvela sani e salvi in questo punto, scendete a raccogliere le monete, quindi saltate, piuttosto che correre verso destra.



La zona dell'ippopotamo è l'anticamera della Zona Spazio. Se avete il coraggio di avventurarvi nelle acque melmose, troverete dei ricchi bonus. La via più semplice è ovviamente quella aerea. Una volta dentro la bolla vi basterà tenere premuto il tasto direzionale in su e premere continuamente quello del salto per attraversare tutto il livello col vento in poppa.Se invece uscite dal livello dalla porta inferiore verrete riportati all'inizio del livello e dovrete ricominciare da capo.

Non vale la pena di rischiare di far scoppiare la bolla per raccogliere queste monete: non potreste più andare nella Zona Spazio, accessibile solo dalla porta superiore.

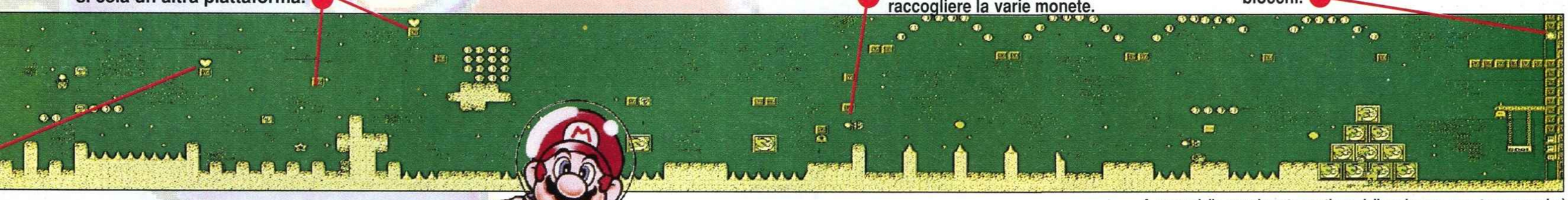
Il ratto

Il ratto usa sempre lo stesso schema di movimento: uscirà sempre dallo stesso tubo in cui è entrato. Quando salirà sul soffitto dovrete calcolare attentamente i tempi per evitarlo nel momento in cui si lascerà cadere su di voi. Tre colpi basteranno a rimandarlo nella sua tana.

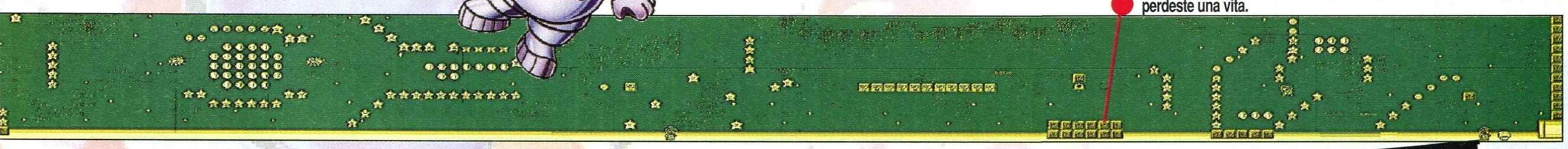
Questo indice di pietra indica che nelle vicinanze si cela un'altra piattaforma.

Raggiungerete il livello segreto nello spazio salendo su queste piattaforme. Dovrete saltare da un blocco all'altro e raccogliere la varie monete.

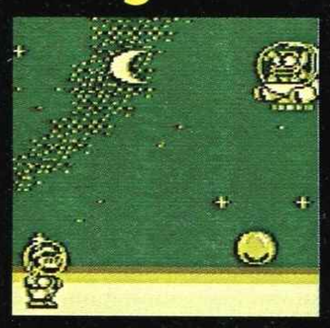
Ecco l'uscita segreta: assicuratevi di aver preso tutte le monete tra i vari blocchi.



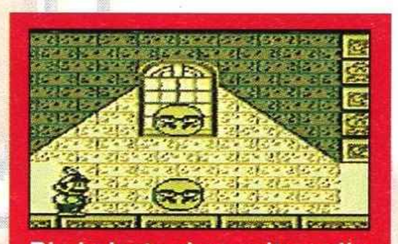
A causa dello scorrimento continuo dello schermo, questo passaggio è più difficile di quello che sembra. Per fortuna c'è una campana di metà livello poco prima cosicché non dovrete ricominciare da capo nel caso perdeste una vita.



Il guardiano spaziale

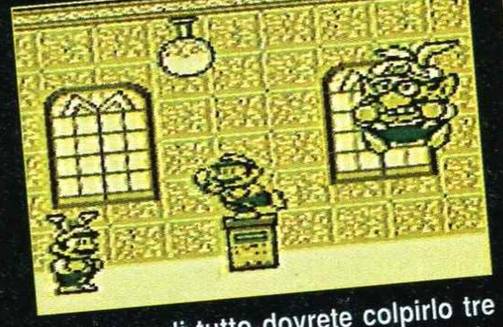


Volate verso l'alto dello schermo in modo da non farvi beccare dal raggio laser. Ora spostatevi a sinistra e a destra per evitare i missili esplosivi e saltate in testa al bestione quando attraversa lo schermo.



Rimbalzate due volte sulle palle per farle scomparire. Nell'ordine incontrerete prima una stanza e poi due, con una coppia di palle in ognuna di esse.

Wario



WOW! Wario è proprio un nemico coriaceo! Prima di tutto dovrete colpirlo tre volte nella sala del trono, evitando i lampadari che cadono dal soffitto. Proprio quando vi state già preparando ai festeggiamenti, Mario verrà portato nella stanza accanto, dove troverete un cappellino con le orecchione. Dovrete colpire l'ignobile Wario altre tre volte, ma state attenti perché anche Wario sarà dotato di ali e volera giù per lo schermo tentando di colpirvi. Aspettate che sia nel punto più basso e saltategli in testa. Ancora una volta, cercate di evitare i lampadari che cadono dal soffitto.

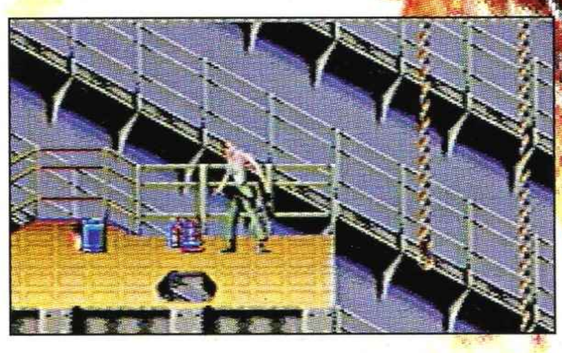
Occhei, ci siete! Avrete accesso al castello solo se avrete raccolto le sei monete d'oro di ogni guardiano. Il castello rappresenta l'ultima prova delle abilità del nostro caro Mario. Nella prima sezione dovrete saltare pozzi pieni di lava e abbassarvi sotto palle chiodate dondolanti. Nella seconda sezione dovrete evitare i colpi di pesanti Pugni-Martello e più avanti correrete una gara contro il tempo in mezzo ad altri mortali pozzi di lava. Alla fine, naturalmente, dovrete affrontare l'immondo Wario! Ce la farete?

ALIEN 3

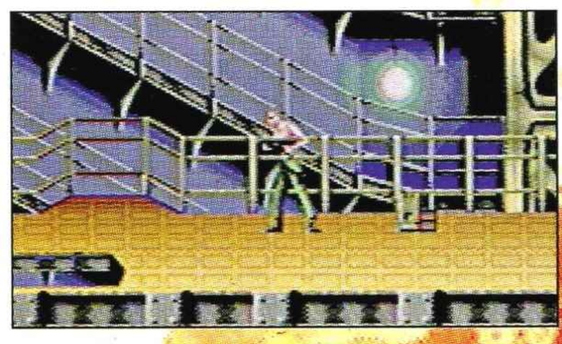
SECONDA PARTE

IL TERZO GUARDIANO

State attenti a questo guardiano di fine livello perché è molto forte. La strategia migliore consiste nel continuare a dargli addosso senza preoccuparvi troppo dell'acido che potrebbe colpirvi. All'inizio andate un po' avanti, tirate un paio di granate verso destra e tornate indietro, tuffandovi sotto la piattaforma quando il mostro salta su.



Quando tornerà giù accoglietelo con il fucile a impulsi o le granate. Non fate caso ai suoi getti d'acido e ignoratelo se torna indietro sulla piattaforma. State pronti ad attaccarlo nuovamente da dietro quando risalterà giù.



Le vostre riserve di munizioni sono quasi finite: prendete l'ascensore e raggiungete la piattaforma più a sinistra. Raccogliete le munizioni e saltate nel muro in alto per trovare dei Power-Up nascosti! Ripetete l'attacco precedente, ma rimanete sotto la piattaforma. Quando avrete eliminato il mostro, prendete l'ascensore e raggiungete l'uscita in alto a destra.

In questo livello troverete la stessa atmosfera oscura della sezione precedente. Tuttavia i prigionieri da liberare sono più numerosi, e le uova ancora più pericolose. Ci sono un sacco di munizioni e di energia da raccogliere, quindi seguite il percorso indicato nella mappa e arriverete all'uscita senza grossi problemi.

Level 11 - Mission

Correte dietro questo muro: troverete una scorciatoia per l'ultimo prigioniero a destra.

Saltate appena prima di questo prigioniero, altrimenti cadrete in un buco mimetizzato nel suolo.

Anche se dietro questo muro ci sono molti alieni e granchietti pronti ad assalirvi, vi assicuriamo che il gioco vale la candela perché l'area è piena di interessanti Power-Up. Apritevi la strada tra gli alieni e raccoglieteli tutti!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

EXIT

La grafica, il sonoro e, soprattutto, l'atmosfera cambiano di colpo non appena entrate in questo nuovo livello. Gocce di acido dal soffitto e il pavimento cosparso di elementi biomeccanici sono solo alcuni dei pericoli che la nostra Ripley dovrà affrontare. Ritroviamo anche una nuova sezione di labirinti di condotti d'aria, ma questo non dovrebbe rappresentare un problema, visto che avete la mappa di Zia Marisa!

Oh, no! È tornato un vecchio amico di Ripley, l'uovo xenomorfo! Saltate oltre il muro ed eliminatelo con qualche granata. Uaz! Uaz!

Dopo che avrete liberato il quinto prigioniero, dovrete avventurarvi nel labirinto dei condotti d'aria (se non altro, un terreno più familiare).

Level 10 - Mission

Non appena uscirete dai condotti d'aria, un altro alieno vi aspetterà per saltarvi addosso!

Scendete questa scala finché non appare il granchietto alieno, quindi risalite verso l'alto. Aspettate qualche secondo e, quando il mostrillo tenta di seguirvi, eliminatelo con una pioggia di colpi di fucile a impulsi.

In questa stanza il suolo è letteralmente coperto di uova aliene: blastatele senza pietà!

Le guardie aliene spesso saltano fuori da oltre lo schermo dietro di voi, mentre vi avvicinate ai prigionieri. Per evitare di fare una brutta fine sparate continuamente in modo da prevenire eventuali attacchi inaspettati. Non vi preoccupate, ci sono parecchie munizioni in giro...

EXIT

Inizierete il livello in questa stanza, immersi in una profonda atmosfera di terrore. Fate attenzione alle gocce verdi di acido che cadono dal soffitto. Quelle blu, invece, sono di semplice acqua.

Sono ovunque! Preparatevi ad arrostire l'alieno nascosto dietro questo muro.

Controllate i soffitti (come questo) sopra i prigionieri: spesso ci sono degli alieni in agguato pronti a saltarvi addosso!

I gradini nascosti in questi muri vi permettono di raggiungere l'uscita, anch'essa ben nascosta. Saltate verso l'alto e a sinistra per raggiungerla, oltre lo schermo.

UN TRUCCO PER SCEGLIERE IL LIVELLO

Andate nello schermo delle opzioni, inserite il joypad in porta 2 e premete C, Su, Destra, Giù, Sinistra, A, Destra e Giù. Se tutto è andato bene sentirete il suono di un Power-Up. Rimettete il Joypad nella prima porta e iniziate una partita, come al solito. Mettete in pausa e premete C, A, B per saltare al livello successivo. Ripetete il trucchetto fino a raggiungere il livello desiderato.

Se gli alieni hanno abbassato pericolosamente il livello della vostra energia, qui troverete un bonus che fa per voi.

Questa zona è controllata da due uova e un alieno. Sgaiattolate su per questa scala, fino a far uscire il granchietto dall'uovo e blastatelo prima di arrivare in cima. Ora avrete tutto il tempo per eliminare anche gli altri due avversari.

Questi due Power-Up di energia vi permetteranno tranquillamente di arrivare fino all'uscita: non vi manca molto!

Solo due pod si frappongono tra voi e l'uscita...Massacrateli!

EXIT

Livello 12 - Mission

Tenetevi pronti ad abbrustolire l'alieno che vi salterà addosso dall'alto, quando sarete vicini alla cima della scala.

Un'orda di alieni vi sta aspettando in questa oscura caverna. Entrate sparando e non fermatevi finché non ne sarete usciti vivi.

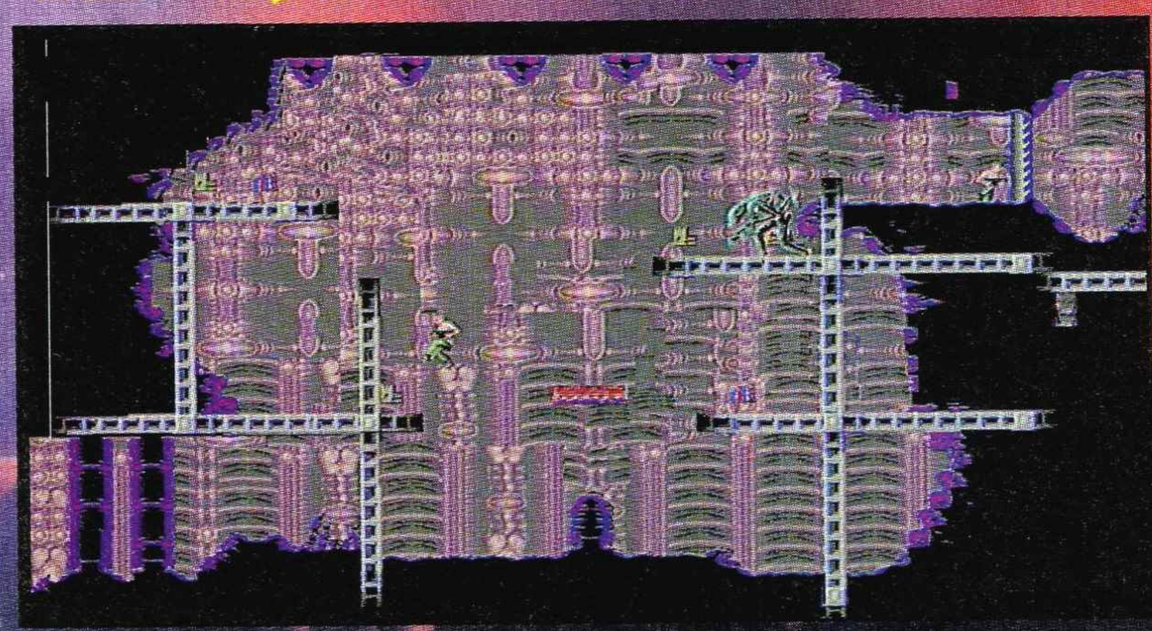
Fatevi seguire da questo alieno con il solito trucchetto della scala. Ci cascano sempre...

Non esitate neanche per un secondo in questa parte della scala! Se sarete abbastanza veloci riuscirete a superare gli alieni senza che se ne accorgano!

L'inferno non è ancora finito! Anche qui troverete degli alieni appesi al soffitto in agguato, in attesa solo di saltarvi addosso mentre salite una scala per farvi cadere. La tattica migliore rimane quella di esitare un attimo, una volta in cima, e blastare selvaggiamente tutto ciò che si muove.

Correte a sinistra, verso il prigioniero. Sembra tranquillo, ma dal soffitto cadranno altri alieni che aiuteranno le uova. Dovete essere molto veloci!

IL QUARTO GUARDIANO



Sparate velocemente con il vostro lancia-granate verso destra. Se sentite esplodere le granate, vuol dire che il Guardiano di fine livello sta arrivando da voi. Continuate a blastarlo finché non lo vedete saltar via, quindi correte il più lontano possibile verso destra, raccogliendo i vari Power-Up nascosti nel muro. Tornate, poi, verso sinistra finché non incontrate un piccolo gradino. Non salitici sopra: state dove siete e continuate a colpire il Guardiano quando compare. A due minuti e venti secondi pioveranno dei Power-Up dall'ascensore, ma se avete bisogno di averne ancora, basterà andare in alto a destra vicino all'uscita. Il Guardiano si piegherà presto sotto i colpi del vostro mitico lancia-granate.

Level 13 - Rescue

Tutte le sezioni di pavimento senza ringhiera cadranno nel vuoto quando ci passerete sopra. Cercate di sfruttare questa caratteristica a vostro vantaggio, in modo da raggiungere più velocemente il prigioniero 1.

Avvicinatevi lentamente all'orlo di questa piattaforma, e premete verso destra sul joypad. Dovreste atterrare proprio vicino al sesto prigioniero.

Vi conviene saltare, in questo punto, in modo da non perdere energia. Andate verso sinistra appena entrerete nella fornace, altrimenti sarete fritti!

Quando avrete liberato l'ottavo prigioniero, salite sul nastro trasportatore e fatevi portare dentro al tubo. Premete verso sinistra per raggiungere la prima piattaforma e saltate per tornare indietro nel tubo. Premete verso destra e potrete salvare anche il nono prigioniero.

Saltate da questa piattaforma verso il nastro trasportatore per raggiungere la fornace.

Ecco l'unico alieno del livello, a guardia dell'entrate dell'ascensore. Massacratelo e salite, in modo da raggiungere il condotto d'aria che vi porterà verso l'uscita.

Pavimenti che cadono nel vuoto e nastri trasportatori che vi spediscono senza pietà in gigantesche e fumose fornaci rendono questo livello un vero inferno. Dovrete anche compiere numerosi balzi suicidi verso l'ignoto per liberare i prigionieri.

Livello 14 - Mission

L'unica difficoltà di questo livello consiste nella distanza tra una piattaforma e l'altra: se non salterete abbastanza lontano non riuscirete a raggiungere la piattaforma di arrivo e cadrete più in basso. Purtroppo molte piattaforme, soprattutto quelle con i prigionieri, non possono essere raggiunte dal basso. Visto che non vi manca il tempo, cercate di non sbagliare per la fretta!

All'inizio del livello, queste porte si apriranno e faranno entrare un alieno. Inginocchiatevi e eliminatelo!

Lasciatevi cadere su questa piattaforma, dopo aver liberato il secondo prigioniero, ma state attenti all'alieno che gironzola da queste parti.

Saltate dal terzo prigioniero verso il basso, fino a raggiungere il quarto. Davvero una bella scorciatoia!

Lasciatevi cadere in questo tunnel e correte verso destra fino al bordo. Saltate di nuovo verso il basso in modo da arrivare su una piattaforma sospesa, dove si trova il prossimo prigioniero.

Lasciatevi cadere da questo buco, ma premete leggermente verso sinistra per evitare di cadere nel buco sul ponte...

Saltate dall'orlo di questo nastro trasportatoree per raggiungere la piattaforma sospesa dove vi aspettano molti Power-Up. Saltate poi sul bordo del tunnel a sinistra e continuate a saltare da una piattaforma all'altra fino a raggiungere il secondo prigioniero.

Quando libererete il primo prigioniero, apparirà un alieno che cercherà di spingervi nel vuoto. Assicuratevi di polverizzarlo o non potrete più completare la vostra missione.

Questa sezione dell'ascensore porta in un vicolo cieco. Se per caso passate di qua, potrete raccogliere i Power-Up che vi aspettano in fondo!

Saltate tra queste piattaforme da destra, e scendete verso il basso per raggiungere il quinto prigioniero.

Avrete bisogno di questa scala per raggiungere l'ultimo prigioniero del gioco.

Saltate dal punto più alto della piattaforma sulla destra del sesto prigioniero. In questo modo eviterete gli alieni e arriverete proprio davanti all'uscita.

SOMMARIO

Nome del gioco: Alien 3
Tempo per completarlo: 12 giorni e qualche notte
Punteggio massimo: 14.920.100
Numero dei livelli: 15
Grado di difficoltà: Difficile
Ritardo di Dupont nel consegnare i testi: un bel pò di giorni
Litri di té freddo bevuti: 16 e mezzo
Joypad rotti: 8, più uno dato per disperso
Battute oscene di Random: dato coperto da segreto militare
Bella lì di MBF: 27
Calzini di Neon: 7

Level 15 - Mission

Finalmente siamo arrivati all'ultimo livello! Forse è un livello un po' più frustrante di quanto avreste pensato, visto che basta un solo salto calcolato male per far scomparire ogni vostra speranza di finire il gioco.
Se un nastro trasportatore vi sta portando inesorabilmente verso una misera fine, saltate e correte nella direzione opposta: dovreste riuscire a salvarvi.
Utilizzate le piccole sporgenze all'interno dei tunnel per non cadere.
Arriverete presto davanti agli ultimi due Guardiani.

1 Dovrete fare un salto molto preciso verso destra per raggiungere il secondo prigioniero. Se fallirete, non potrete più liberarlo.

2 Lasciatevi cadere nel tubo subito dopo aver liberato il secondo prigioniero, spostandovi, mentre cadete, a sinistra o a destra per arrivare sulle sporgenze e frenare la caduta.

3 Liberate il terzo prigioniero e correte fino a questa piattaforma mobile.

4 Scendete due piani e correte verso destra dove troverete il quarto prigioniero.

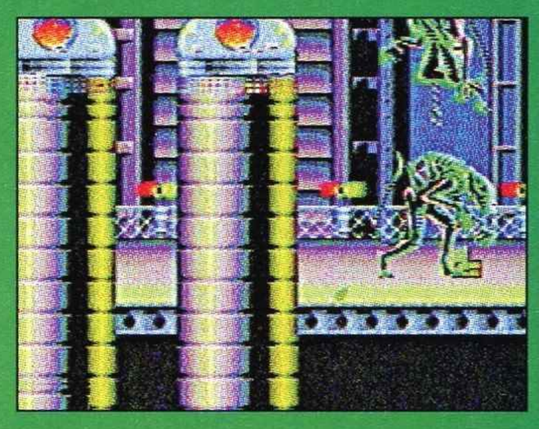
5 Gli alieni salteranno fuori dappertutto, quando vi avvicinerete all'uscita. Raccogliete questo Power-Up per il vostro fucile a impulsi e apritevi la strada alla Rambo! Yaaaaaah!

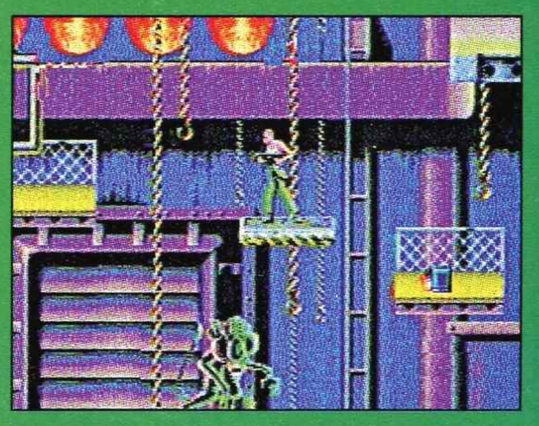
6 Non dimenticatevi di saltare sopra questi buchi nel tubo, o finirete male!

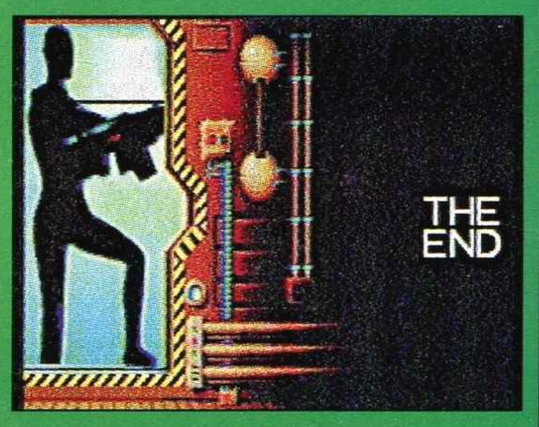
7 EXIT

I GUARDIANI FINALI

Saltate verso l'alto, dopo aver superato i tubi metallici, per raccogliere i Power-Up nascosti dietro. Lasciatevi cadere verso il livello inferiore e spostatevi verso l'estrema sinistra. In questo punto non potrete essere colpiti, quindi rimanete qui e distruggete il primo guardiano. Il secondo Guardiano non lascia mai il livello più basso, quindi scendete, spostatevi di nuovo verso sinistra e sparategli non appena compare. Non può toccarvi fisicamente, se rimarrete in questa posizione, ma può colpirvi con gocce di acido e quindi dovrete saltare per evitarle. Power-Up, munizioni ed energia extra sono nascosti dietro quasi tutti i condotti e i tubi metallici, quindi se ne avrete bisogno, saprete dove cercarli (ma dovrete saltare per raggiungerli). Uscite dal livello salendo sull'ascensore in alto a destra e potrete godervi l'inebriante gusto della vittoria!





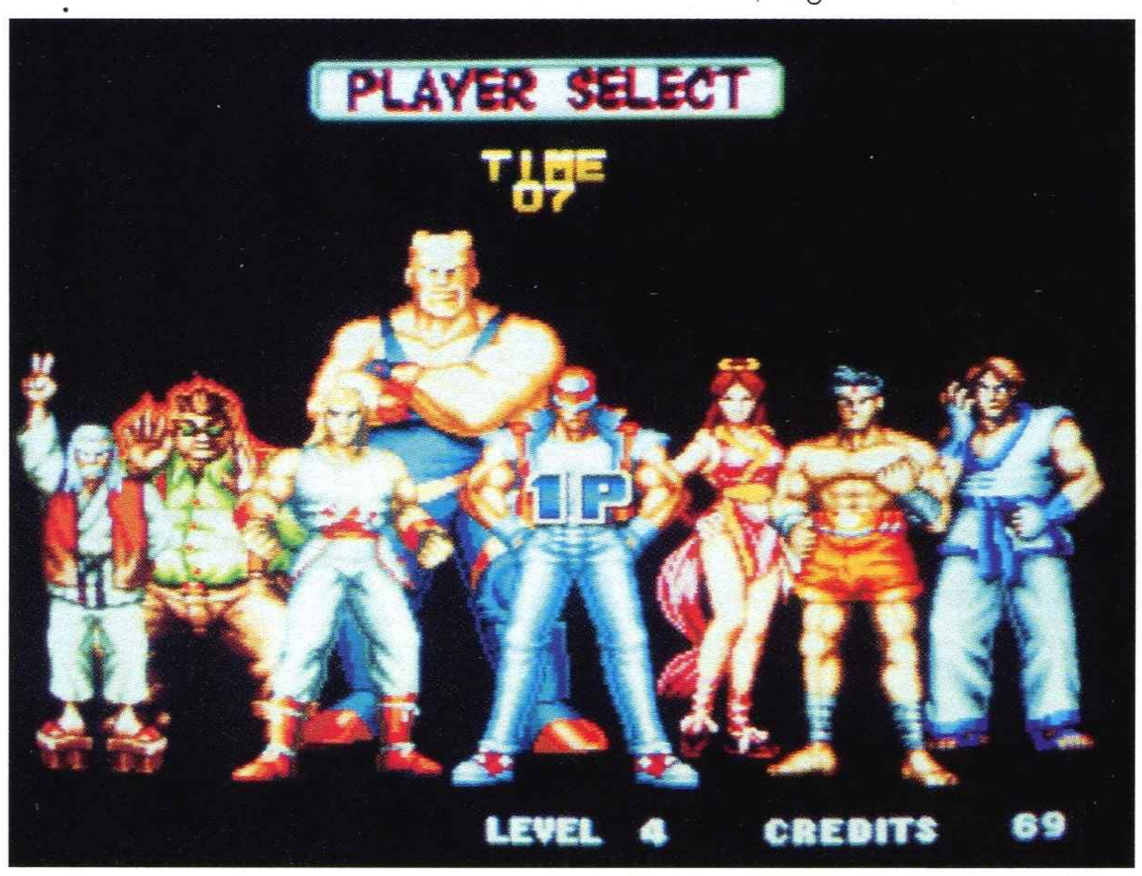


COIN-OP

Fatal Fury 2 (SNK)

(sopra) Ecco una delle scene bonus. Dovete distruggere completamente un certo numero di blocchi in un tempo prestabilito. (sinistra) Toh...! Un bel calcio nei paesi bassi.

Se nel numero scorso di questa nuova e apocalittica rubrica di Gheim Pauà (curata sempre dall'inaffondabile e impermeabile Mr. Dupont) vi presentavamo *Mortal Kombat* come il degno successore di *Street Fighter 2*, ecco che arriva *FF2* a stravolgere ogni parametro finora stabilito. È semplicemente demenziale. Volete che vi racconti la trama? Naaaah...? Meglio, tanto di questi tempi ogni motivo è buono per fare a botte (come dice sempre Random) e non ci vuole tanta fantasia per introdurre un nuovo picchiaduro (anzi a volte è meglio sorvolare perché il background di certi beat'em up è più infarcito di cavolate dei racconti di Scarlet!!!). In poche parole dovrete menare una dozzina di tarpani mega-cattivi in una serie di combattimenti alla *Street Fighter 2* (è sempre lui, l'unico) per dimostrare al resto del mondo che siete il miglior combattente mai esistito sulla faccia del pianeta e che vi spetta di diritto il posto di presidente del mondo intero e magari anche sindaco di Parigi perché è una bella città dove ci si diverte tanto... (seguono deliri vari del nostro francese in esilio, tagliati a puntino, che non interessano di certo i nostri cari e affezionati lettori. NdR!).



Insomma, dovrete indossare i panni di uno degli otto migliori lottatori di tutto il mondo (tutti maestri in diverse tecniche di combattimento a volte piuttosto insolite) e combattere contro i 7 restanti, per avere il diritto di sfidare l'attuale detentore del titolo (W. Krowser, un incrocio tra Arnold Schwarzenegger e un Cavaliere dello Zodiaco); non prima di avere affrontato i sue tre scagnozzi, naturalmente, (un pugile piuttosto violento alla "Balrog", un matador della contea di "Vega" e un teppista inglese già incontrato nel precedente episodio della saga che sa maneggiare il bastone alla perfezione).

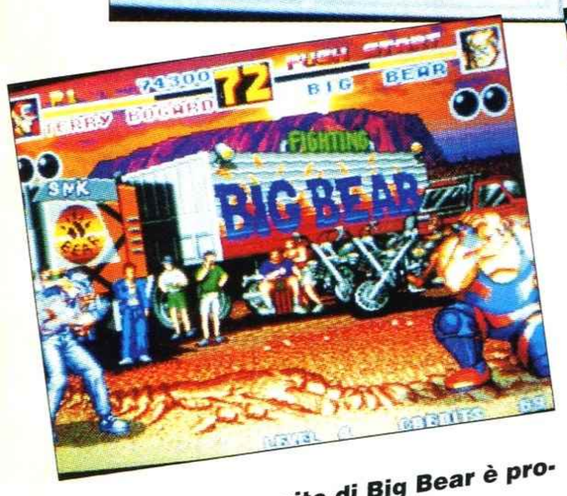
La grafica del gioco è strameravigliosa, sia per quel che riguarda i fondali animati che per i personaggi, e vanta animazioni che vanno al di là di qualunque altra cosa vista in pre-

"Chose promise, chose due" come diciamo noi in Francia. Eccovi la "recensione" del mitico e tanto atteso Fatal Fury 2, logico successore di Fatal Fury, che sta facendo letteralmente strage nelle sale giochi di tutta Italia (e anche del resto del mondo, si presume!).

Ecco Bogard che si esibisce nel suo spettacolare Rising Tackle!

Avete vinto! Bravi! Mr. Krowser doveva starsene tranquillo.

Questo pugile è il secondo dei tre scagnozzi di Krowser. Occchio che le corde del ring sono elettrificate.



(sopra) Lo sprite di Big Bear è proprio gigante!
(in alto a destra) Se vi arriva questa bolla di energia in faccia sono guai.
(destra) Non preoccupatevi per la sua armatura, se la toglie durante il combattimento.

cedenza (ancora più belle di quelle di *Art Of Fighting*), mantenendo un alto livello di giocabilità (e ciò è piuttosto raro!). Le musiche sono strabelle e le digitalizzazioni sonore mega-galattiche (bisogno sentire la musica di fondo dello schermo di Yubei per rendersene conto, oppure la chitarra elettrica del livello in Australia. De-men-zia-le!). I colpi disponibili sono numerosi, quasi quanto quelli del suo ispiratore, *SF2*, anche se avrete a disposizione solo 4 pulsanti (che secondo me bastano ampiamente): il pugno forte, il pugno veloce, il calcio forte e il calcio veloce. Non mancano numerose mosse segrete assolutamente spettacolari. Un'altra originalità del gioco sta nel fatto che potrete combattere su due piani diversi, sfuggendo all'avversario o girandogli attorno colpendolo all'improvviso, originando spesso folli inseguimenti e risse spettacolari che finiscono per coinvolgere anche il background (una mandria di tori che attraversa lo schermo, dei motociclisti che cadono dai mezzi rovinando per strada, una parete che, una volta sfondata, crea un nuovo "piano" di combattimento, ingranaggi pronti a maciullarvi un po' di vita se ci finite dentro, ecc...). Finisco col dirvi che per certi personaggi gli sprite sono veramente giganteschi e il grado di difficoltà è piuttosto alto. Non sperate di finirlo in un solo pomeriggio! Inoltre la scheda è disponibile anche per Neo Geo casalingo (dovrebbe aggirarsi sui 120 Mbit di memoria... Allucinante!). Argh... Torno a giocarci subito! Nel frattempo, cuccatevi le foto! See you next month!
(si ringrazia Lorenz Spavieri per la gentile collaborazione)

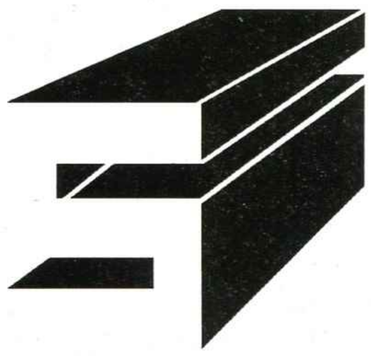
Dupont

NON C'E' PARAGONE !
Certo, visto che da noi puoi trovare tantissime novità a prezzi fantastici, articoli d'importazione e in anteprima garantiti dalla nostra esperienza. Abbiamo di tutto, dai PC alle consoles più diffuse e tanto, tanto software. Si effettua inoltre il NOLEGGIO e la vendita per corrispondenza in 48 ore.
APERTO AD AGOSTO!
(siamo chiusi per ferie solo dal 9 al 16 agosto)

ATLANTIDE

COMPUTERS - CONSOLES - VIDEOGAMES - ACCESSORI

P.zza Attilio Lombardi, 14
(NUOVO CENTRO COMM.LE)
20034 GIUSSANO (MI)
Tel/Fax: 0362/354879
10,00-12,30 15,00-19,30 Chiuso LUNEDI' MATTINA



Select

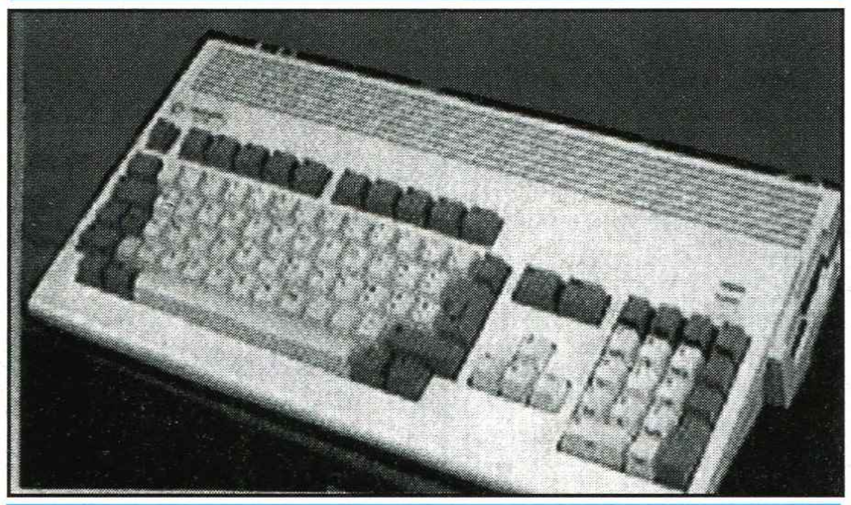
P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES
GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONE CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA



COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga.con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

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

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

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

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

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

L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

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 compabilità video.

L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES CON
SUPERMARIO WORLD
1 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 339.000
SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000
MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 749.000
COMMODORE 1084S
L. 430.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

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

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

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

GUIDA AI PORTATILI

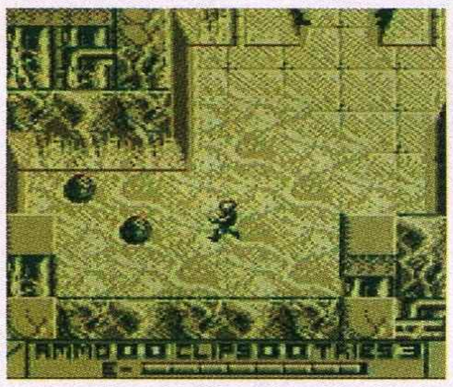
Il portatile per antonomasia è lui: il Game Boy. Il più piccolo, il più maneggevole, il più duraturo (in quanto a batterie), il più economico... Insomma cosa chiedere di più dalla vita? Manca solo lo schermo a colori, ma anche per quello è solo questione di settimane, giorni, ore, forse minuti. Per tutti voi che già avete per le mani il piccolo gioiello Nintendo, ma anche per voi che ancora non lo avete (non sapete che cosa vi perdete!), e magari state per acquistarlo, ecco un elenco (il più completo che vi sia mai capitato tra le mani) di quasi tutti i giochi usciti per Game Boy dal Pleistocenico ad oggi. Quelli recensiti sulle pagine di Game Power riportano il voto che avevamo loro assegnato, gli altri sono valutati in stellette, da una (per le ciofeche) a cinque (i capolavori massimi). Al vostro umile Sir Biss non rimane che augurare buona scelta e buon divertimento....

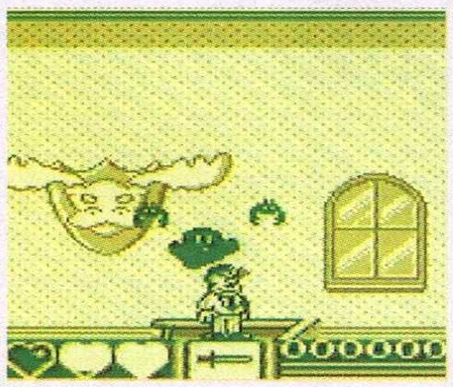
THE ADDAMS FAMILY
OCEAN
Ottima conversione della Ocean dal popolarissimo film (a sua volta tratto dalla popolarissima serie di telefilm). Innumerevoli le difficoltà che dovrete affrontare (nei panni di Gomez) prima di riuscire a liberare tutto il resto della famiglia. Il livello di difficoltà è molto elevato: si raccomanda molta pazienza.
VOTO 81% GP10

ADVENTURE ISLAND
HUDSON SOFT
Dovete aiutare Master Higgins a recuperare la sua adorata principessa Tina. Un clone di *Wonderboy* con un ottimo sonoro, una buona grafica e tanta giocabilità.
VOTO: ****

ALIEN 3
LJN
Bleah! Una grafica che definire scarna è già un complimento, una serie di banalità che infarciscono questo gioco già di per sé semplice e poco attraente, non fanno altro che peggiorarne il giudizio globale: sconsigliato a chiunque!
VOTO 57% GP17

ASTEROIDS
ACCOLADE
Chi non conosce questo gioco deve avere meno di 10 anni. Distruggete tutti gli asteroidi ma attenti perché quando li colpite si dividono in rocce più piccole. Un grande classico, forse un po' semplice per gli standard attuali.
VOTO:***


Alien³


Addams Family

Avenging Spirit

AVENGING SPIRIT
JALECO
Tanto per cominciare voi siete morti. Per la serie : "si comincia bene". Già, morti ma non inerti. Il vostro spirito vaga e si può impossessare di tutti i corpi che incontra sul suo cammino sfruttando la loro energia fino ad esaurimento. Dopo di che deve correre a cercarsi un altro corpo. Il tutto nel tentativo di vendicarvi e salvare la vostra fidanzata. Giudizio critico: ectoplasmatico!
VOTO 86% GP17

BARBIE - GAME GIRL
HI-TECH
Il solito platform dalle pretese femminilistiche, ma che in realtà annoierebbe maschi e femmine di ogni genere ed età. Sprecati alcuni fondali ben disegnati, così come alcuni sprite simpatici. Il resto è poca roba!
VOTO 55% GP17

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY
ACCLAIM
Una vacanza con la famiglia Simpson: un'esperienza allucinogena, dalla quale è difficilissimo riprendersi. Per chi volesse comunque cimentarsi, questo classico gioco di piattaforme offre spunti di divertimento non trascurabili.
VOTO 85% GP8

BASES LOADED
JALECO
Il miglior gioco di baseball disponibile per Gameboy. Tre varianti di gioco, tutti i colpi e i lanci possibili, grafica decente con buone animazioni. Se siete dei fan degli sport americani, un acquisto sicuro.
VOTO: ****

BATMAN
SUNSOFT
Direttamente dagli schermi cinematografici ecco *Batman*, un platform game che soddisferà i palati più esigenti con le sue eccellenti meccaniche di gioco e la fantastica grafica. Nei panni del giustiziere mascherato, dovrete ritrovare la bella Vicki Vale che è stata rapita dal Joker, non sarà un compito facile ma nemmeno impossibile e in breve i più abili termineranno il gioco. Ecco il suo unico guaio: la mancanza di longevità.
VOTO: ****

Battletoads

BATTLETOADS
TRADEWEST
A parte il sonoro (pur sempre da sette) un capolavoro! Splendida la grafica (a livello di coin-op, ancorché monocromatica), semplice da giocare, ma non certo da finire, giocabilità ai massimi livelli. Un cocktail micidiale, un gioco da comprare!
VOTO 90% GP9

BATTLE UNIT ZEOTH
JALECO
Uno sparatutto poco ispirato, la grafica è bella ma incredibilmente confusa, la giocabilità è scarsa a causa dei controlli poco pratici e il livello di difficoltà è abbastanza basso. Non ve lo consiglio.
VOTO: 55% GP4

BILL ELLIOTT'S NASCAR FAST TRACKS
KONAMI
Simulazione delle pericolosissime corse NASCAR (avete presente *Days of Thunder*?). Nessun problema finché la strada scorre orizzontalmente, i guai hanno inizio in curva, quando la visuale - aggiornata ogni 3, 4 decimi di secondo) mostra tutti i limiti del programma. Risultato finale: il caos.
VOTO 68% GP9

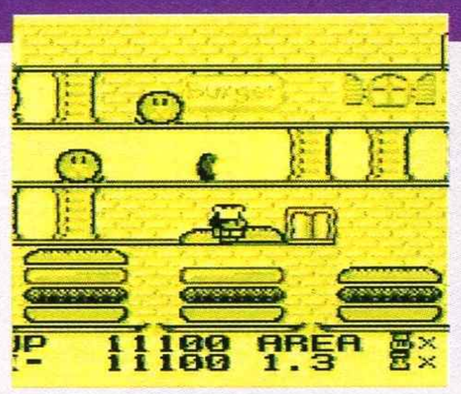
BLADES OF STEEL
KONAMI
L'hockey sul Gameboy è davvero fantastico e ha conquistato tutti in reda. Grafica molto buona, scrolling fluido e giocabilità esasperata. Ottime sequenze di intermezzo completano un prodotto sicuramente ben confezionato.
VOTO: 89% GP2

BLASTER MASTER
SUNSOFT
Il solito scienziato pazzoide che vuole distruggere il nostro pianeta servendosi di radiazioni nucleari. A colpi di pistola e bomba vi dovrete fare largo nel tentativo di fermare lo sconsiderato nel suo intento. Buono complessivamente il giudizio su questo labirinto già visto su NES.
VOTO 87% GP7

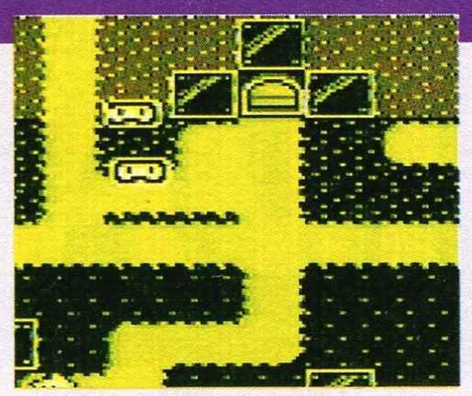
THE BLUES BROTHERS
TITUS
La conversione per Game Boy del cult movie degli anni '80 si rivela un gioco interessante. Scontata la nota di merito sul sonoro del gioco (se ricordate quella del film...), sprite accettabili, scrolling fluido. Peccato che il gioco (un platform classicissimo) sia molto, troppo, facile.
VOTO 85% GP11

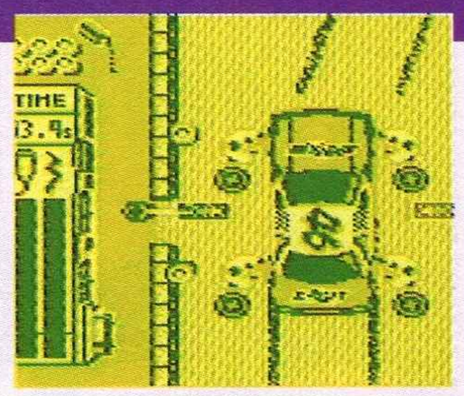
BONK'S ADVENTURE
HUDSON SOFT
Uno sprite decisamente divertente questo Bonk, dotato di inverecondo capoccione con il quale abbatte tutti gli avversari. Buona in generale la grafica e la varietà di questo gioco di piattaforme. Menzione particolare per la simpatia dello zuccone protagonista.
VOTO 81% GP17

BOULDER DASH
NINTENDO
Il mitico minatore di cui i meno giovani tra voi avranno senz'altro memoria, ritorna per il



Burger Time Deluxe


Dig Dug


Days of Thunder

piccolo (ma non solo per lui) di casa Nintendo. Grafica semplice, ma ineccepibile. Molto buono anche il sonoro. Nota di merito per l'opzione a due giocatori.

VOTO 78% GP16

BUBBLE BOBBLE
TAITO

Una conversione non riuscitissima che mantiene però intatto lo spirito del coin op originale. Aiutate Bub e Bob a recuperare le loro vere sembianze. Per chi ama i revival.

VOTO:***

BUBBLE GHOST
FCI

Ottimo puzzle game in cui dovrete riuscire a far passare indenne una bolla di sapone attraverso una miriade di insidie (candele, ventilatori, aghi, ecc.). Più giocatori possono giocare a turno. Davvero carino.

VOTO: ****

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE
KEMKO/SEIKA

Il coniglio più simpatico dei cartoni animati trasferito sullo schermo del vostro Gameboy. 60 livelli di fantastica azione platform. Nemici come Silvestro e Wily Coyote. Molto giocabile.

VOTO: ****

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE II
KEMCO/SEIKA

La seconda puntata di un fantastico gioco non può che essere altrettanto fantastica, continuano le avventure di Bugs all'interno dei castelli pazzi.

VOTO:****

BURGER TIME DELUXE
DATA EAST

Direttamente dall'Intellivision alla console portatile di casa Nintendo. Uno dei giochi che riscosse il maggior successo per la console Mattel negli anni '80 trova nuovo splendore sul micromonitor del Game Boy. Le solite piattaforme, i soliti Hamburger da "chiudere" il solito divertimento assicurato!

VOTO 88% GP12

CAESAR'S PALACE
NINTENDO

Per tutti quelli che sognano vincite miliardarie nei casino di Las Vegas ecco un simulatore di giochi d'azzardo portatile. Non credo che ci siano molte persone a cui possa piacere ma nel suo genere è ben realizzato.

VOTO:***

CASTELIAN
STORM

Una ottima realizzazione quella che i programmatori della Storm hanno realizzato per il Game Boy. Grandissima la grafica, notevole la fluidità di rotazione, ottimo anche il sonoro. Insomma un gioco di piattaforme da non perdere per nulla al mondo.

VOTO 90% GP16

CASTLEVANIA II
KONAMI

Forse la miglior grafica mai vista su Gameboy accompagnata però da una giocabilità un po' ripetitiva che toglie a questo gioco parecchi punti. Se amate le avventure a piattaforme e fremete dalla voglia di pigliare a frustate mostri di vario tipo, fareste bene a procurarvene una copia.

VOTO: 79% GP3

CHASE HQ
TAITO

Un gioco che è meglio perderlo che provarlo. L'abbiamo bastonato senza pietà. Scrolling scadente e giocabilità scarsa ne fanno un prodotto da evitare accuratamente.

VOTO: 33% GP1

CHESSMASTER
NINTENDO

L'unico programma di scacchi per Gameboy appartiene a una delle serie migliori, *Chessmaster* dispone di una miriade di opzioni, gioca a livelli accettabili e vi stupirà con delle ottime voci campionate: un "must" per gli appassionati.

VOTO: *****

CHOPLIFTER II
VICTOR

Un titolo che rimane nella storia, uno spara e fuggi di qualità basato sul suo nonnetto classe '83. Comandi immediati e giocabilità da favola per una cartuccia che non dovrebbe mancare nella ludoteca di nessuno.

VOTO: 90% GP1

DAYS OF THUNDER
MINDSCAPE

Le avventure del bel Tom Cruise riportate su schermo monocromatico. Ottime routine 3D per un gioco di corse che ha il difetto della monotonia: tutte le piste sono ovali e questo non contribuisce certo alla varietà delle situazioni di gioco.

VOTO: 77% GP6

DIG DUG
NAMCO

Un classico arcade dove rivestite i panni di un giardiniere alle prese con intrusi di ogni genere nel suo giardino. A voi schiacciarli con massi fatti cadere e spinti. Notevoli lo scrolling e il sonoro, divertente nel complesso il gioco.

VOTO 88% GP13

DOUBLE DRAGON
TRADEWEST

Il primo episodio delle avventure dei fratelli Lee è ancor oggi uno dei migliori picchiaduro sul Gameboy. Grafica eccellente e botte da orbi per una cartuccia ormai storica.

VOTO: ***

DOUBLE DRAGON II
ACCLAIM

Evidentemente i fratelli Lee sono affezionati al Gameboy e ci ritornano al meglio delle loro capacità. Grafica superlativa, cattivoni in abbondanza e giocabilità ottima: un Powergame!

VOTO: 90% GP6

DR. FRANKEN
ELITE

Orribile, o meglio, capolavoro! Sì, insomma, si tratta di un capolavoro horror, divertentissimo, pieno di situazioni appassionanti e di imprevisti stimolanti. Gli schermi sono numerosi e tutti ricchissimi di particolari ben curati e chiari. Insomma un gioco di piattaforme estremamente bello, non solo per gli horror fanatici

VOTO 93% GP11

DR. MARIO
NINTENDO

Mario ritorna sugli schermi del baby Nintendo e anche questa volta coglie nel segno con una cartuccia che richiama per molti versi il grande e mitico *Tetris*. Un capolavoro di giocabilità e intensità di gioco.

VOTO: *****

DRAGON'S LAIR
CSG/SONY IMAGESOFT

Dirk the Daring affronta inenarrabili pericoli in questo platform di discreta fattura. Ottima grafica per quanto riguarda gli sfondi anche se lo sprite del protagonista è molto piccolo. Vi occorreranno ore e ore per completarlo.

VOTO:***

DUCK TALES
CAPCOM

Convertito dal NES questo gioco a piattaforme riesce a mantenere un ottimo livello di giocabilità, una grafica carina e naturalmente gli amatissimi personaggi della Disney.

VOTO: 82% GP3

DYNABLASTER
NINTENDO

Un gioco favoloso. Distruggete i mostri seminando bombe a destra e a manca. Se riuscite a trovare un amico per giocare uno contro l'altro potrete scordarvi di spegnere il Gameboy, perlomeno nelle sei ore successive. Un capolavoro di giocabilità.

VOTO: *****

ELEVATOR ACTION
TAITO

Un classico per 8 bit, con uno schema di gioco banale: sparare, correre, aprire porte, sparare, correre, aprire porte, sparare... Buona la giocabilità, non entusiasmante la grafica. Tutto sommato un gioco che rischia di diventare noioso molto rapidamente.

VOTO 73% GP9

EMPIRE STRIKES BACK
CAPCOM

Niente di speciale da notare per questo gioco dal tanto importante nome. Grafica sotto la media, sonoro monotono, accettabile il sistema di controllo. Se tutto ciò vi sembra sufficiente a motivarne l'acquisto...

VOTO 62% GP17

F1 RACE
NINTENDO

Uno dei giochi che permette a 4 giocatori di sfidarsi in Gamelink. 14 circuiti di Formula 1 metteranno a dura prova la vostra abilità di piloti. Un gioco dall'ottima grafica e che con quattro giocatori può diventare entusiasmante.

VOTO: ****

FACEBALL 2000
BULLETPROOF

Ci credereste? Realtà virtuale su Gameboy. Esplorate una serie di labirinti 3D affrontando una serie di creature simili a Pac Man che non vi trovano molto simpatici. Fino a 4 giocatori possono giocare insieme, aumentando esponenzialmente il fattore divertimento.

VOTO: 92% GP4

FINAL FANTASY ADVENTURE
KEMCO/SEIKA

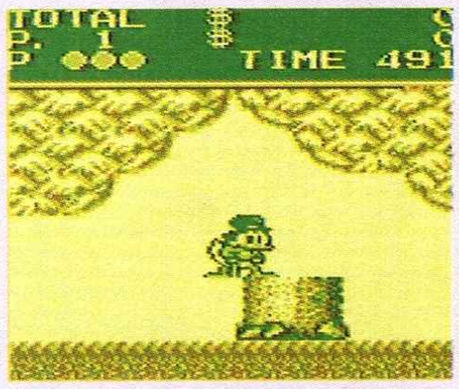
Probabilmente il miglior gioco di ruolo per Gameboy, *Final Fantasy Adventure* ha fatto impazzire il buon vecchio Raist (che ormai di anni ne ha 94) che ha passato diverse notti insonni per completarlo. Imperdibile!

VOTO: 94% GP5

THE FINAL FANTASY LEGEND
SQUARE

Il primo e indimenticabile gioco di ruolo per Gameboy. Ore e ore di divertimento ed esplorazione attraverso mondi incantati. Dozzine di armi ed incantesimi di cui impadronirsi. Possibilità di salvare la situazione di gioco grazie alla batteria incorporata.

VOTO: 93% GP2



Duck Tales

Empire Strikes Back

Faceball 2000

THE FINAL FANTASY LEGEND II
SQUARE
Un altro piccolo capolavoro nel campo dei giochi di ruolo. Il secondo episodio di *FFL* è ancora più vasto ed avvincente. nove mondi da esplorare per raccogliere 77 pezzi di una statua. Anche in questo caso batteria incorporata per salvare la partita.

VOTO: *****

FIST OF THE NORTH STAR
ELECTRO BRAIN
Il grande e mitico Kenshiro! È proprio lui sullo schermo del nostro Gameboy, peccato che i programmatori non gli abbiano reso giustizia e abbiano prodotto un gioco monotono e con una giocabilità ridicola.

VOTO: *

FORTRESS OF FEAR
ACCLAIM
Un platform game ad ambientazione fantasy che non possiede nessuna delle qualità necessarie a sollevarlo dalla media dei giochi del genere. Aiutate Kuros a sconfiggere il malvagio Malkil.

VOTO: 67% GP1

FORTIFIED ZONE
JALECO
Uno sparatutto ad ambientazione militare, dovete recarvi all'interno di vari complessi nemici per uccidere i loro leader. Ottimo modo a due giocatori per chi si collega in Game Link. Se amate i giochi di esplorazione e distruzione comprateio senza esitazione.

VOTO: ****

THE GAME OF HARMONY
ACCOLADE
Uno schema di gioco davvero strano per un puzzle game che diffonde idee di pace ed armonia. Controllate una sfera che si deve unire ad altre sfere per creare un'armonia cosmica. Boh!? Può piacere agli amanti dei puzzle.

VOTO:***

The Jetsons

Humans

GARGOYLE'S QUEST
CAPCOM
Seguite le avventure di Firebrand un povero gargoyle che deve salvare il suo mondo dai malvagi invasori. Un ottimo platform con elementi da gioco di ruolo che può vantare alcune delle migliori musiche mai sentite su Gameboy. Ottime anche la grafica e la giocabilità.

VOTO: *****

GAUNTLET II
MINDSCAPE
Un' ottima conversione del famoso coin op in cui ogni particolare è stato riprodotto fedelmente. Potrete anche giocare in due grazie all'opzione Gamelink, vi garantiamo ore di divertimento prima che riusciate a terminarlo.

VOTO: 88% GP6

GHOSTBUSTER II
ACTIVISION
La trama del gioco è facilmente intuibile: siete due dei mitici acchiappafantasmi, alle prese con ectoplasmi di ogni genere e tipo. Il gioco è un tantino ripetitivo, ma la grafica molto fluida e alcune trovate divertenti lo rendono comunque un buon prodotto.

VOTO 83% GP8

GO! GO! TANK
ELECTRO BRAIN
Una cartuccia dal soggetto alquanto originale: dovrete guidare un aeroplano e un carrarmato verso la base nemica. Nel modo a due giocatori è possibile ostacolarsi a vicenda, rendendo il tutto ancora più frenetico.

VOTO:***

GOLF
NINTENDO
Avete mai immaginato Mario nei panni di un golfista? Eccolo qua in una delle migliori cartucce sportive per Gameboy. Un vero capolavoro simulativo in cui si possono perfino salvare le partite in memoria. Acquistatelo potrebbe farvi divertire per tutta l'estate (come è successo a me, NdR).

VOTO: *****

GREMLINS 2: THE NEW BATCH
SUNSOFT
Un platform che vede come protagonisti i mostriciattoli più simpatici della storia. La grafica è di ottima qualità, la colonna sonora è realizzata con cura e anche la giocabilità non è niente male.

VOTO: ***

HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING
ACTIVISION
Due punti di vista differenti vi immergono nel mondo della boxe. Buoni grafica e sonoro accompagnati da una giocabilità davvero avvincente che si snoda lungo appassionanti battaglie di 12 round.

VOTO: ***

HOME ALONE
T. HQ
Un seguito ideale dell'omonimo film. Guidate il piccolo Kevin per le stanze di casa sua, nel tentativo di sgominare la banda di furfanti che si vuole vendicare di lui. Dovrete anche combattere le vostre paure in un gioco che si rivela di qualità discreta.

VOTO: 74% GP6

THE HUMANS
GAMETEK
Frutto della febbre preistorica di cui sono affetti da alcuni tempi gli sviluppatori di giochi, *The Humans* è in realtà un'ottima realizzazione. Buona la grafica, impegnativo superare i vari rompicapo, monotono il sonoro.

VOTO 89%, GP16

THE HUNT FOR RED OCTOBER
HI-TECH
Per tutti i fan di Tom Clancy ecco un'ottima cartuccia che vi permetterà di emulare le gesta del capitano Ramius. In Gamelink sarà possibile dare vita ad una sfida fra la marina sovietica ed il sommergibile ribelle.

VOTO: ****

HYPER LODE RUNNER
BANDAI
Un puzzle game di ottima fattura, *Hyper Lode Runner* spremerà la vostra materia grigia fino all'inverosimile. Dovrete intrappolare i minatori per impossessarvi del loro oro. Il gioco dispone anche di un'opzione per creare da soli nuovi schemi di gioco.

VOTO:***

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES
LJN
Quello che si suol definire un disastro. Un gioco che vi riuscirà ad annoiare per un paio di giorni, non di più. Dopo di che non farete altro che infilarlo nella sua custodia e nasconderlo nel luogo più inaccessibile della vostra casa. Incomprabile!

VOTO 50% GP14

IN YOUR FACE
JALECO
Un gioco movimentato di sfide cestistiche one-on-one. Le migliori schiacciate verranno premiate con un replay. Potrete anche giocare in due. Peccato che nel complesso la cartuccia non riesca a decollare come dovrebbe.

VOTO:**

ISHIDO: THE WAY OF STONES
NEXOFT
Un grande gioco di strategia! Ispirata ad un gioco di origini asiatiche questa cartuccia vi permetterà di sfidare il computer, un vostro amico o di giocare in solitario. Per tutti coloro che amano ragionare ovunque si trovino, sarà un ottimo acquisto.

VOTO: ****

THE JETSONS
TAITO
Sulle orme della famosa serie di cartoni animati ecco anche il gioco per la console in bianco e nero della Nintendo. La Taito ne ha ricavato un buon gioco di piattaforme che ha l'unico difetto di essere troppo breve. Comunque ottimo finche dura!

VOTO 80% GP15

KICK OFF
NINTENDO
La versione Gameboy del popolarissimo gioco di calcio non è esente da difetti ed imperfezioni, ma ciò non toglie che poter disporre di un gioco di calcio per il portatile Nintendo è pur sempre una goduria cui non tutti sapranno rinunciare. Molte le opzioni, grafica O.K., realismo così così.

VOTO 82% GP7

KLAX
MINDSCAPE
Un gioco che è stato convertito per ogni formato e che anche sul Gameboy conserva l'incredibile giocabilità che lo ha reso famoso. Grafica OK e sonoro nitido e di buona qualità contribuiscono a rendere questa cartuccia imperdibile per tutti gli amanti dei puzzle.

VOTO: ****

KUNG FU MASTER
IREM
Un picchiaduro veloce e piacevole. Calci, pugni, salti, non manca nulla per dare vita ad avvincenti combattimenti. Ottima l'animazione del protagonista. Buona la varietà degli attacchi portati dai nemici.

VOTO:***

KWIRK
ACCLAIM
Se pensate che un pomodoro punk sia troppo anche per voi non acquistate questa cartuccia; se invece cercate un puzzle game innovativo e divertente potete sicuramente rivolgervi a *Kwirk*. Unico guaio la longevità: 30 livelli potrebbero finire in fretta (anche se gli ultimi sono davvero tosti).

VOTO: ****

LOONEY TUNES
SUNSOFT
La squadra cartoons della Warner Bros al gran completo per questo gioco d'azione in cui ciascun personaggio ha il suo livello personale con nemici "in proprio" da sfidare e superare. La varietà di personaggi e situazioni e la splendida grafica ne fanno a tutti gli effetti un gioco degno di lode.

VOTO 91% GP13

MALIBU BEACH VOLLEY
ACTIVISION
La pallavolo, spiagge assolate, ragazze abbronzate: un bel vivere insomma. Sul Gameboy possiamo sognare simili situazioni paradisiache con questa simulazione avvincente e giocabile.

VOTO: 89% GP4

MARBLE MADNESS
MINDSCAPE
Guidate una biglia attraverso innumerevoli labirinti. Un lavoro di conversione abbastanza ben riuscito per quanto riguarda la grafica, ma alquanto scadente dal punto di vista della giocabilità.

VOTO: 78% GP2

MARU'S MISSION
JALECO
Un giochillo senza infamia e senza lode sulla scia di *Wonderboy*. Guidate il piccolo Maru

attraverso mille peripezie in sei livelli che comprendono molte sezioni subacquee.
Abbastanza carino, niente più.

VOTO:**

MCDONALDLAND
OCEAN

A parte le "M" simbolo della famosissima catena di ristorazione americana, in questo gioco la presenza dello sponsor sia simbolica (scritte, insegne...) che concreta (chessò, un bel cheesburger ogni tanto) è assolutamente inesistente. Per di più il gioco in sé non é un capolavoro...

VOTO 60% GP16

MEGA MAN IN DR. WILY'S REVENGE
CAPCOM

Un classico dei platform-rompicapo. Il buon Megaman deve nuovamente affrontare il geniale Dr. Wily, nonostante lo abbia già sconfitto in più occasioni. Nove livelli di azione senza sosta.

VOTO: 83% GP2

MERCENARY FORCE
MELDAC

Un gruppo di guerrieri si riunisce per affrontare innominabili orrori. Scegliete la formazione con cui dovranno combattere e, in caso di necessità, chiamate lo Spirito Guerriero per aiutarvi. Un picchiaduro con alcune novità interessanti.

VOTO: *

MICKEY'S DANGEROUS CHASE
CAPCOM

Il caro e vecchio Topolino dopo aver furoreggiato sul Megadrive ha deciso di sbarcare anche sul Gameboy. Il risultato? Un ottimo gioco a piattaforme che potrà interessare soprattutto i fan del topo più famoso del mondo.

VOTO: 80% GP4

MONOPOLY
NINTENDO

Il più classico dei classici giochi da tavolo, prima inscatolato in un computer e quindi anche sul microscopico visore del nostro Game Boy. Con quest'ultimo passo viene finalmente realizzato il sogno di tutti gli amanti del gioco in scatola più famoso del mondo: poterlo portare e giocare in qualsiasi posto si voglia... pile permettendo. Un capolavoro!

VOTO 91% GP10

MOTOCROSS MANIACS
ULTRA

"Mai avuto carie in vita mia!" Se anche voi avete odiato il famoso ragazzino della motocicletta potrete figurarvelo come vostro avversario ideale in questo ottimo gioco sul motocross.

VOTO: **

MR. DO!
OCEAN

Un coin-op che ha fatto la storia dei videogiochi arriva sul microschermo del vostro Gameboy!!! Un grande successo dei primi anni '80 che trasuda giocabilità da tutti i pori. Prendete a palle di neve i cattivoni e scavate tunnel!

VOTO: **

MYSTERIUM
ASMIK

Un altro RPG per il Gameboy. In un labirinto tridimensionale dovete affrontare mostri di ogni sorta utilizzando le arcane conoscenze della magia. Forse leggermente inferiore agli altri titoli di questo genere per il Gameboy.

VOTO:*

NAVY SEALS
OCEAN

Uno sparatutto con i fiocchi. Affrontate una pericolosa missione nei panni degli agenti speciali più preparati del mondo. Un buon gioco che ci ha conquistato e non vediamo perché non dovrebbe essere lo stesso per voi.

VOTO: 91% GP5

NBA ALL-STAR CHALLENGE
LJN

Un gioco divertente per chi ama la pallacanestro. 27 giocatori dell'All Star Game sono a vostra disposizione per essere sfidati. È possibile giocare contro il computer o contro un vostro amico. Buona giocabilità.

VOTO: *

NBA 2 ALL STAR CHALLENGE
LJN

Non il gioco di basket meglio riuscito per il Game Boy. Rispetto al primo ci sono nuove discipline ma l'uno contro uno è quella più divertente specialmente se giocata in due. Per il resto *NBA 2* è noioso e il suo unico punto a favore è la possibilità di scegliere tra i 27 giocatori più forti dell'NBA.

VOTO 78% GP12

NEMESIS
ULTRA

Uno dei migliori sparatutto per Gameboy. Grande varietà di nemici, power-up a carrettate, giocabilità stratosferica. Un grande gioco reso ancora migliore dall'opzione di autofire. Se amate la distruzione su larga scala non potete sbagliare.

VOTO: **

NFL FOOTBALL
KONAMI

Se volete emulare gli eroi del Football americano ora lo potete fare anche sul vostro Gameboy. La giocabilità viene un po' limitata dalle ridotte dimensioni dello schermo ma il prodotto si mantiene comunque su dei livelli qualitativi accettabili.

VOTO:**

NINTENDO WORLD CUP
NINTENDO

Un gioco del calcio davvero poco ispirato. Sprite che assomigliano più a zombi che a giocatori e una giocabilità davvero scadente contribuiscono a rovinare la Coppa del Mondo della Nintendo.

VOTO: *

NOBUNAGA'S AMBITION
KOEI

Un gioco di ruolo per esperti. Cercate di realizzare i vostri sogni di gloria nel Giappone medievale. Il gioco include sia una sezione economica che una di combattimento. Possibilità di salvare in memoria.

VOTO: **

OPERATION C
ULTRA

Un classico degli sparatutto, famoso nelle sale giochi come nelle versioni casalinghe. La giocabilità è frenetica, la grafica chiara e ben definita e il sonoro adatto all'azione. Che dire di più: un piccolo capolavoro.

VOTO:***

PAC MAN
NAMCO

Il gioco più diffuso del mondo insieme a *Tetris*. La pallina non è più gialla sullo schermo monocromatico del Gameboy, ma i fantasmini ci sono tutti, le pillole pure e il divertimento assicurato da dieci anni di tradizione non mancherà.

VOTO: *

PAPERBOY
MINDSCAPE

Una buona conversione dal classico arcade. Le possibilità

Nba All Star Challenge 2

grafiche e sonore del Gameboy sono sfruttate a fondo e il gioco è molto coinvolgente. Dopo parecchie partite, però, è probabile che diventi un po' ripetitivo.

VOTO: 89% GP 2

PAPERBOY 2
MINDSCAPE

La conversione per Game Boy del popolarissimo coin-op. Buona la grafica in 3D, ma assolutamente poco fluida. Lo scrolling non sempre è chiaro, il sonoro è inconsistente e il gioco manca assolutamente di varietà tra un livello e un altro. Si è visto molto di meglio per il Game Boy!

VOTO 65% GP9

PARASOL STARS
OCEAN

Possiamo considerarlo il cugino più giovane di giochi come *Bubble Bobble* e *Rainbow Island*, ciò nonostante il gioco risulta divertente. Da segnalare qualche pecca nel sistema di password e continua. Un piattaforme da comprare!

VOTO 91% GP15

PARODIUS
KONAMI

Uno sparatutto uscito da una sbronza tra amici! Maialini volanti, danzatrici del ventre e una gamma impressionante di creature "schizzate". Ma non sottovalutate l'impegno richiesto...

VOTO: **

PENGUIN WARS
NEXOFT

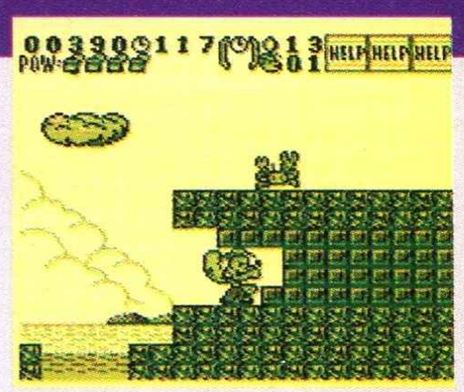
Dura battaglia a colpi di palle (di neve, speriamo...) tra due buffi animaletti che si fronteggiano ai due lati opposti di un tavolo. Facile e divertente, ma la giocabilità non offre molto sulla lunga distanza.

VOTO:*

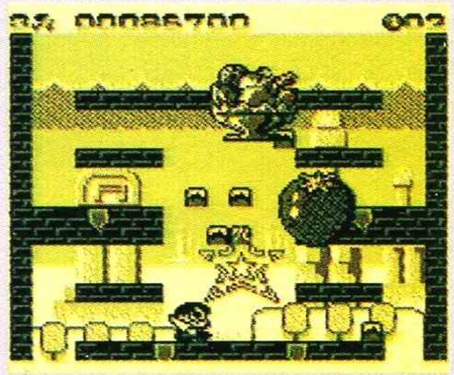
PIPE DREAM
BULLET PROOF

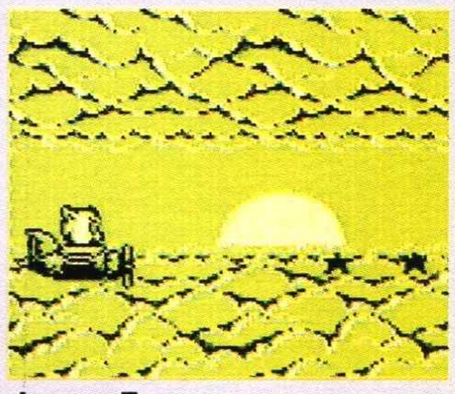
Un rompicapo semplice e coinvolgente. L'acqua scorre inesorabile e grava sulle nostre spalle il compito di incanalarla nella giusta direzione. Facile, dite? Attenti, potreste avere brutte sorprese...

VOTO: **



PopEye2


Parasol Stars


Looney Tunes

PLAY-ACTION FOOTBALL
NINTENDO

Il calcio americano per Gameboy è accurato e ricco di opzioni, ma è meno adatto del previsto agli amanti dei giochi d'azione. Un sapiente uso degli schemi è indispensabile per ottenere il touch-down. Macchinosetto.

VOTO:**

POPEYE 2
SIGMA

Il più famoso spinacivoro del mondo torna a farsi inscatolare su uno schermo di pochi pollici. Questa volta tocca al Game Boy, con un gioco di piattaforme condito di scazzottate agli spinaci. Simpatici i personaggi, si poteva fare di meglio per quanto riguarda il gioco!

VOTO 72% GP16

POP UP
INFOGRAMES

Un rompicapo con una pallina rimbalzosa come protagonista. La grafica è semplice, ma ben realizzata e lo scrolling è molto fluido. Un 5 in pagella per quanto riguarda invece il sonoro. Il gioco è molto intuitivo, ma di quelli che "intrippano" ancora a mesi di distanza.

VOTO 85% GP11

POWER MISSION
NTVIC

Battaglia navale moderna sullo stile di "Uragano Rosso" con

missili, radar e sette tipi diversi di vascello. Pane per i denti degli amanti della strategia, ma non per molti altri.

VOTO:**

PRINCE OF PERSIA
VIRGIN
Uno dei più grandi successi della storia recente dei videogiochi. La vicenda del principe che deve raggiungere l'amata attraverso un labirinto di trappole e nemici è ormai entrata nel mito. L'animazione del protagonista deve essere vista per essere creduta.

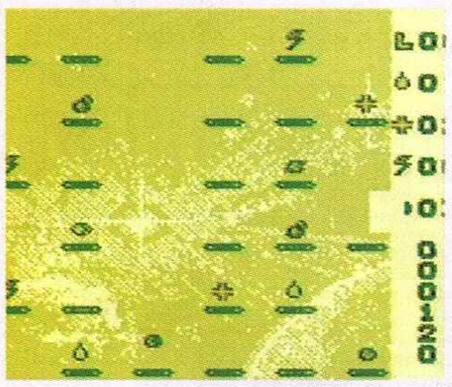
VOTO: 94% GP6

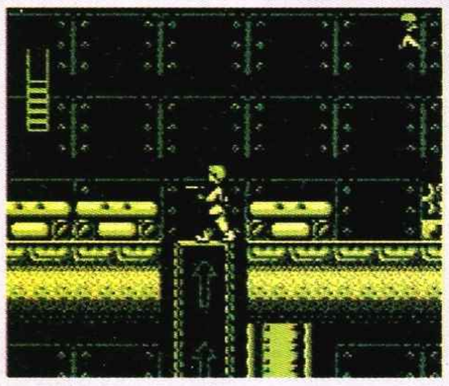
THE PUNISHER
ACCLAIM
Uno dei personaggi più duri della storia dei fumetti entra nell'arena dei videogiochi. Tradizionale azione picchiaduro in prima persona alla *Op Wolf* con mirino su schermo e tonnellate di power-up. Se vi piace questo genere di giochi...

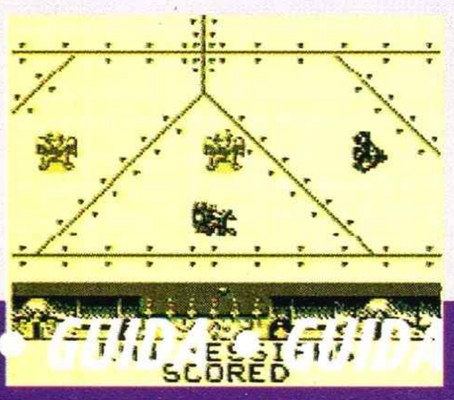
VOTO:**

Q*BERT
JALECO
Il mitico Q*Bert è di nuovo tra noi! Rompicapo arcade in cui un buffo omino deve colorare una serie di cubi evitando nemici, trappole e balzi nel vuoto. Coinvolgente e adatto a tutti grazie alla sua semplice struttura di gioco.

VOTO: 91% GP 6


Pop Up


Star Wars



Speedball II Brutal Deluxe

QIX
NINTENDO
Uno dei rompicapo più famosi della storia dei giochi da bar. Il nostro fuso traccia una linea con la quale dobbiamo rinchiudere almeno il 75% del territorio di gioco. Peccato che scintille e fasci di linee multicolori (???) non siano d'accordo... Stressante!

VOTO: *

QUARTH
ULTRA
Azzeccato mix tra uno sparatutto, *Tetris* e *Breakout*. La navicella deve disintegrare i blocchi che scendono prima che tocchino terra. Power-up, tre diverse navicelle e altrettanti livelli di difficoltà.

VOTO: **

RADAR MISSION
NINTENDO
Gioco di guerra navale che permette di comandare una corazzata o un sottomarino. Struttura arcade con vista in prima persona. Tanto per cambiare, l'opzione "gamelink" raddoppia il divertimento.

VOTO:*

THE RESCUE OF THE PRINCESS BLOBETTE
NINTENDO
Un grande successo di David Crane: *A Boy And His Blob* per il NES, trova il suo seguito ideale in questa cartuccia per Gameboy. Dovrete salvare la principessa Blobette facendovi aiutare dal vostro amico Blob che può cambiare forma per aiutarvi (sempre che gli diate la caramella giusta).

VOTO: **

REVENGE OF GATOR
ABSOLUTE
GdR? Picchiaduro? No, flipper! Quattro "campi di battaglia" infestati da nemici rettiloidi. Livelli segreti, hi-score e la possibilità di giocare testa a testa. Una curiosa e riuscita variante del papà di tutti i giochi da bar.

VOTO: **

ROBOCOP
OCEAN
Versione diluita del gioco per 16-bit che ha come protagonista l'androide più famoso del mondo. Gioco di piattaforme eccessivamente difficile fin dai primi livelli. Mediocre.

VOTO: *

RODLAND
SORM/SALES CURVE
Uno dei più bei giochi prodotti per Game Boy. La grafica è splendida, lo scrolling velocissimo non compromette mai la chiarezza dell'immagine. Splendido anche il sonoro. Un gioco da comprare a tutti i costi!

VOTO 95% GP12

ROLAN'S CURSE
AMERICAN SAMMY
Buon arcade-adventure con una struttura di gioco che predilige l'azione ai problemi da risolvere. Un ridente regno fantasy è stato invaso da un'orda di creature del male. La trama banale non rovina un gioco più che buono.

VOTO: **

R-TYPE
NINTENDO
Sparatutto di epiche proporzioni e fama galattica. Frenetico, esplosivo e molto giocabile. Peccato che la mancanza di colore causi qualche momento di frustrazione.

VOTO: **

SHANGAI
HAL AMERICA
Il tradizionale passatempo orientale su Gameboy soffre un po' a causa della ridotta dimensione dello schermo. Riflessione e pazienza sono doti indispensabili ma l'"immobilità" della struttura di gioco alla lunga rende questo gioco più noioso - per esempio - degli scacchi.

VOTO:**

SIDE POCKET
DATA EAST
Il biliardo! Un gioco che non poteva mancare nella vasta softeca del Gameboy. Milioni di opzioni, come di consueto, ma un titolo che ci sentiamo di consigliare solo ai veri appassionati.

VOTO:*

THE SIMPSONS
ACCLAIM
Bart Simpson, il più terribile, scatenato e amato personaggio della famiglia a cartoni animati viene mandato in colonia estiva. Poveri tutori... Vario, con alcuni momenti veramente divertenti.

VOTO: **

SKATE OR DIE: BAD 'N' RAD
KONAMI
La regina di Vileville è in una brutta situazione. A bordo di un aerodinamico skateboard il nostro eroe deve affrontare sette livelli a scorrimento sia orizzontale che verticale. Lucertole mangiauomini, fognature, gelati e bonus a volontà.

VOTO: **

SKATE OR DIE: TOUR DE TRASH
KONAMI
Il seguito del gioco precedente continua la tradizione di qualità di questa serie. Uno dei migliori titoli a disposizione per giocabilità, varietà e frenesia dell'azione. Unico difetto: come seguito di un gioco già pubblicato non offre nulla di nuovo.

VOTO: **

SNEAKY SNAKES
TRADEWEST
Un gioco di piattaforme non entusiasmante. A voi la parte di un serpentello vorace che deve mangiare in continuazione per aumentare le proprie dimensioni e superare la prova-bilancia, necessaria per superare ogni livello

VOTO 67% GP14

SOLAR STRIKER
NINTENDO
Datato sparatutto spaziale a scorrimento verticale. Niente di nuovo sotto il sole, ma sufficientemente ricco e frenetico da soddisfare anche i giocatori più esigenti. Peccato che ci siano solo sei livelli.

VOTO: **

SOLOMON'S CLUB
TECMO
Classico rompicapo con sfumature avventurose nel quale un maghetto deve risolvere i problemi posti da una serie di stanze e recuperare in ognuna la chiave d'uscita. Uno dei migliori della sua categoria.

VOTO: **

SPEEDBALL II BRUTAL DELUXE
MINDSCAPE
Se Gibson avesse avuto bisogno di uno sport da inserire nei suoi romanzi Cyberpunk, quello sport sarebbe stato Speedball. Il gioco su Game Boy rasenta la perfezione. Peccato per l'assenza dell'opzione di gioco a due e le troppo rade password.

VOTO 94% GP13

SPIDERMAN
NINTENDO
La versione su piccolo schermo dello storico fumetto soffre di una giocabilità poco bilanciata, con tratti inumanamente difficili che si alternano a sezioni troppo facili. Divertente, ma non per molto.

VOTO: 75% GP3

SPIDERMAN 2
LJN
Il popolare personaggio fumettistico fa la sua seconda apparizione sullo schermo del piccolo di casa Nintendo. Le videoavventure del super-eroe non hanno però lo smalto di quelle su carta stampata. Discreti grafica e sonoro, scarsissima la longevità.

VOTO 69% GP17

SPOT
VIRGIN GAMES
Una specie di Otello sofisticato, e comunque guidato dal mitico personaggio-simbolo della 7up. Buoni sia la grafica che il sonoro, l'unico pericolo cui si corre incontro è quello, alla lunga, di avere tra le mani un gioco troppo facile.

VOTO 85% GP7

SPUD'S ADVENTURE
ASUKA
Avventura ecologica dove i protagonisti sono patate pomodori, carote... Se non temete questa insalata, potete tuffarvi in un mondo di porte segrete, trabocchetti e avventure che non hanno nulla da invidiare a un GdR fantasy. Interessante l'opzione gamelink per "avventurare" in due.

VOTO:*

STAR TREK
ULTRA
Una licenza bistrattata. Alla fine il gioco si riduce ad un semplice spara e fuggi a scorrimento orizzontale, con scontri nello spazio e avventure sui pianeti. L'azione e terribilmente lenta e noiosa. In due parole un vero disastro.

VOTO 51% GP7

STAR WARS
CAPCOM
La galattica trasposizione per Game Boy del più famoso film di fantascienza di tutti i tempi, Guerre Stellari. Qualcosa di più di un semplice gioco di piattaforme, qualcosa di più di un semplice sparatutto... Insomma un gioco da possedere a tutti i costi, e che la forza sia con voi!

VOTO 93% GP14

SUPER HUNCHBACK
OCEAN
Il gobbo di Notre Dame de Paris al salvataggio della solita principessa rapita. Mancano i

continua e un po' di originalità, ma il gioco è simpatico, grazie soprattutto al piccolo e divertente gobbettino, sprite molto ben studiato e disegnato.

VOTO 74% GP15

SUPER MARIO LAND
NINTENDO

È un gioco della serie "Mario", e non aggiungiamo altro. Fantastiliardi di livelli, bonus segreti, power-up, ambienti di gioco, mostri, movimenti... la cartuccia pesa quasi due chili! Un classico senza ombra di dubbio.

VOTO: *****

SUPER MARIO LAND 2
NINTENDO

Signore e signori ecco Il gioco per Game Boy! Il gioco di piattaforme più stupendo che si potesse realizzare è stato convertito anche per il piccolo Nintendo, conservando perfettamente integro tutto il fascino delle altre versioni. Superfluo ogni commento, uno solo il suggerimento possibile: uscite subito e andate a comprarne una copia immediatamente!

VOTO 97% GP12

SUPER R.C. PRO-AM
RARE

Incredibili gare di corsa tra macchinine radiocomandate! Possibilità di giocare contro il computer o testa a testa. Giocabile, veloce e divertente.

VOTO: *****

SUPER SCRABBLE
MB

Sofisticata versione del famoso gioco da tavolo. Semplice da giocare e intellettualmente impegnativo. Consigliato a tutti, non solo ai fan del gioco originale.

VOTO: ****

SWORD OF HOPE
KEMCO

Uno dei migliori GdR pubblicati per Gameboy. Tradizionale avventura grafico-testuale con miriadi di locazioni, misteri da risolvere, tesori e - naturalmente - combattimenti. Riuscirà l'ultimo erede del re a liberare il regno dalla maledizione del drago?

VOTO: ****

TAIL 'GATOR
NATSUME

Un altro gioco di piattaforme. Questa volta il protagonista è un coccodrillo armato di una potente coda. La necessità di "risolvere" le stanze una alla volta rallenta leggermente il gioco senza però appesantirlo. Più che discreto.

VOTO:***

TECMO BOWL
TECMO

Il miglior gioco di calcio americano per Gameboy. Praticamente identico alla versione per NES. Giocabile e ricco di opzioni. Le squadre, aggiornate al 1988, possono essere un po' datate, ma è un problema secondario.

VOTO: ****

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II
KONAMI

Pregevole presentazione grafica e sonora, ma giocabilità un po' piatta - soprattutto a causa dello scarso repertorio di mosse a disposizione Le tartarughe più famose del mondo meritavano qualcosa di più.

VOTO: 75% GP5

TENNIS
NINTENDO

Buona simulazione sportiva vivacizzata dall'opzione "gamelink" che permette di giocare in due. Un numero di colpi abbastanza limitato viene compensato da una giocabilità fluida e impegnativa. Consigliato - soprattutto se avete un amico.

VOTO: ***

TERMINATOR 2 - JUDGEMENT DAY
LJN

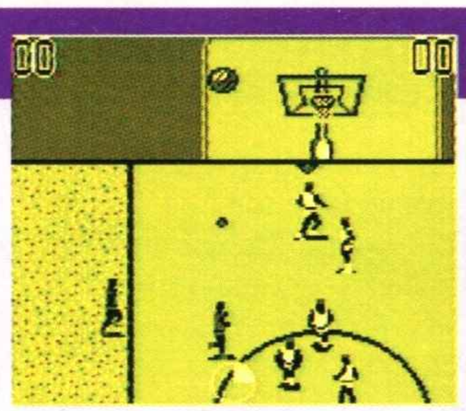
Un grande gioco che sfrutta le qualità del Game Boy fino all'inverosimile, grandissimi gli effetti sonori, splendide le musiche e una grafica da standing ovation. Insomma una pietra miliare per gli amanti del Game Boy e più in generale, ci sia concesso, per gli amanti del bel gioco! Da tenere affianco a Tetris in cassaforte.

VOTO 90% GP9

TETRIS
NINTENDO

Il rompicapo totale nella sua versione più bella. Forme geometriche devono essere ruotate e incastrate per formare file complete. Nient'altro, ma provate a farlo vedere in giro. Troverete incollati al vostro Gameboy papà, mamma, sorellina, nonna, zia, gatto... sarà la fine del vostro tempo libero.

VOTO: *****


Tip Off

Super Mario Land 2

Terminator 2

TIP OFF
IMAGINEER

Una simulazione baskettistica non entusiasmante. Palle al piede del gioco sono in particolare lo striminzito campionato, la grafica essenziale e la mancanza di un sistema di rappresentazione della posizione dei compagni di squadra.

VOTO 63% GP16

TRAX
HAL

A bordo di un sofisticato carrarmatino il giocatore deve penetrare nel territorio nemico e seminare distruzione. Vista dall'alto e possibilità di giocare in due o tre insieme grazie al gamelink. Veramente divertente!

VOTO: ****

TURRICAN
ACCOLADE

Un gioco che dimostra come il Gameboy non tema conversioni. Colori a parte, tutta la giocabilità del grande sparatutto per 16-bit è stata riprodotta fedelmente. Area di gioco immensa e milioni di bonus segreti. Galattico!

VOTO: 91% GP5

ULTIMA: THE RUNES OF VIRTUE
FCI

Il mondo fantasy più famoso del mondo dei computer approda su Gameboy. Viaggi in mare, tra foreste, oltre sterminate catene montuose e sottoterra in cerca delle rune delle otto virtù. Un must per gli amanti dei GdR.

VOTO: ****

WHEEL OF FORTUNE
GAMETEK

Un giochino per tutti i fan delle serate Fininvest. Girate la ruota della fortuna! Indovinate le parole nascoste! Vincete milioni! I laureati in fisica dello stato solido con specializzazione in sistemi avanzati potranno storcere un po' il naso, ma il giochillo è senza dubbio divertente...

VOTO:**

WHO FRAMED ROGER RABBIT
CAPCOM

Avventura arcade per i più piccini che conduce il penultimo arrivato di casa Disney lungo le vie di Cartunia in cerca dell'amata Jessica. La grafica è molto buona, ma il gioco è troppo lento per soddisfare gli amanti degli arcade ad alto tasso di frenesia.

VOTO:**

WORLD BOWLING
ROMSTAR

Il tradizionale gioco del bowling "insaporito" da una competizione internazionale. Versione per due giocatori senza bisogno di utilizzare il Gamelink. Molte opzioni, ma dopo un po' diventa inevitabilmente monotono.

VOTO:***

WWF SUPERSTARS
ACCLAIM

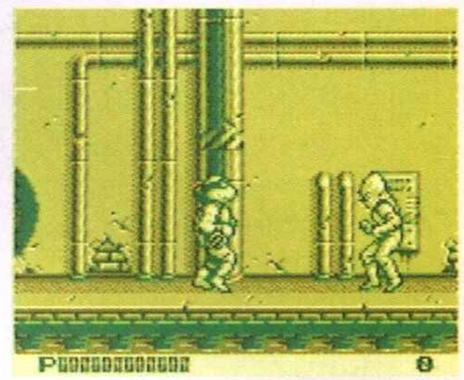
Se il wrestling per NES vi aveva disgustato, la versione Gameboy rimedia in parte al tonfo del fratellino maggiore. Divertente se giocato contro un amico, ma la scarsa varietà di mosse lo rende monotono dopo non molti scontri.

VOTO:**

WWF SUPERSTARS 2
LJN

Ottimo lavoro quello svolto dai programmatori della LJN in questa simulazione di wrestling. Stupefacente il livello di dettaglio degli sprite, ottimo il sonoro, infinite le opzioni di gioco disponibili. Assolutamente imperdibile per tutti gli amanti dello sport commentato da Dan Peterson.

VOTO 89% GB11


TMNT 2

XENON II
MINDSCAPE

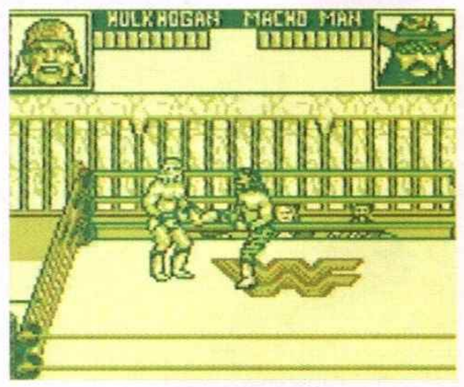
Da classico per Amiga a buon gioco per il Game Boy. Lo sparatutto dei Bitmap Brothers non sfigura nella più piccola e famosa console del mondo, pur con i limiti che gli sono necessariamente imposti dall'hardware. Uno dei migliori sparatutto per Game Boy.

VOTO 88% GP10

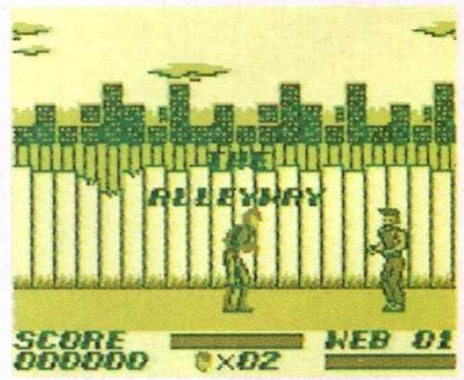
YOSHI
NINTENDO

Il dinosauro amico di Mario in *Super Mario World* si lancia in un avventura tutta sua. Il gioco è un rompicapo sulla falsariga del mitico *Tetris*: delle figurine piovono dal cielo, a noi il compito di farle sparire dallo schermo accoppiando quelle identiche. Il giudizio finale è positivo.

VOTO 85% GP8

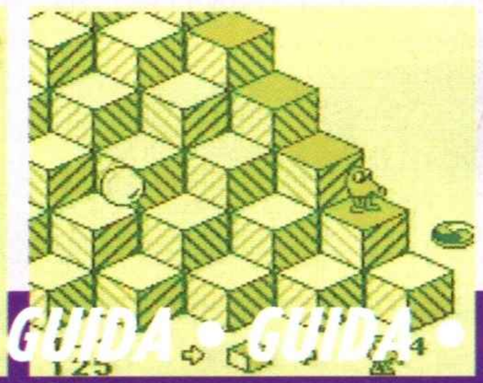


WWF Superstars 2



Spiderman

Trax


Q*Bert

Skate or Die

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO CORSICO (MILANO)

VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

SUPER/NES

CYBERNATOR
BATMAN RETURN
TAZMANIA
FATAL FURY
MARIO IS MISSING
SUPER TURRICAN
FINAL FIGHT 2
DEAD DANCE

GAME BOY

NINJA BOY 2
COOL WORLD
INTERNATION TENNIS
ZELDA
LEMMINGS
GHOST & GHOUL
F-15 STRIKE EAGLE
KID DRACULA

MEGA DRIVE

COOL SPOT
SHINING FORCE
OUT OF THIS WORLD
HOOK
AMAZING TENNIS
F-15 EAGLE STRIKE 2
WOLFCHILD
TECMO WORLD CUP

MEGA SEGA CD

ILLUSION CITY
NIGHT STRIKER
FINAL FIGHT
JAGUAR XJ-220
DRACULA
RISE OF THE DRAGON
BATMAN RETURN
JOE MONTANA

NEO GEO

FATAL FURY 2
WORLD HERO 2
SEGOKU 2
SUPER SIDE KICK

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ

ARIVIVIS

CARD IDENTIFICATION

CARD N° 00593100

SCONTO SUGLI ACQUISTI
PERMUTA DELL'USATO

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY CORE-SYSTEM £. 119.000

GAME GEAR £.198.000

S. NES + MARIO + 2 JOYPAD £. 338.000

MEGA DRIVE + GIOCO £. 268.000

NEO GEO + JOYSTICK £. 598.000

MEGA CD £. 578.000

OFFERTE DEL MESE

GAME BOY + SUPER MARIOLAND 2 £. 175.000

HANDY BOY £. 55.000

VENITE A TROVARCI

Via Palasciano,105
00151 ROMA
Tel.06/58.20.14.57
Fax 06/58.20.14.65
online 24 h

MEGA CLUB

Novità in anteprima, importazione e non, archivio completo, più di 2000 titoli per le tue consolle. Noleggio e vendita Video Games, consolles, accessori

VIDEO GIOCHI IN VISIONE A TUA DISPOSIZIONE

ATARI: Lynx

SNK: Neo Geo

SEGA: Mega CD, MegaDrive, Gamegear, Master System

NINTENDO: Superfamicom Supernes, Gameboy, Nes

NEC: PCEngine, Super CD, Rom, Duo Gi, It, Core III

Via Guidotti, 40/b Bologna

GET READY!

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

MEGA DRIVE

Alien 3
Aquatic Games
Amazing Tennis
Arcus Odyssey
Atomic Runner
Batman Return
Batman Revenge of The Joker
Battletoads
Cadash
Cal Ripkin Baseball
Capitan America
Chakan Forever Man
Cool Spot
Cyborg Justice
Deadly Moves (Power Athlete)
Death Duel
Desert Strike
Devilish
Dinosaurs For Hire
Double Dragon 3
Ecco The Dolphin
El Viento
Evander Holyfield Boxing
Ex - Mutants
Fatal Fury
Flashback
Gaiares
Galahad
George Foreman's ko Boxing
Gods
Hardball
Humans
Indiana Jones And Last Crusade
James Bond 007
King Of Monster
Lethal Wepon (Europeo)
Lakers Vs. Celtics
Lotus Turbo Challenge
Mercs
Mickey Mouse - Fantasia
Mickey & Donald - World of illusion
Midnight Resistance
Muahammed Ali Heavyweight Boxing
M - 1 Abrams Battlei Tank
NBA ALL Star Challenge
NHL Hockey 93
Outlander
Powermonger
Predator 2
Risky Woods
Road Rush 2
Rocket Knight Adventure (Europeo)
Rolling Thunder 2
Rolo To The Rescue
Shining Force
Shinobi 3
Side Pocket
Sonic 2
Speedball 2
Street of Rage
Street of Rage 2 (Europeo)
Sunset Rider (Europeo)
Super Off Road
Super Smash Tv
T 2 Arcade Game
Tazmania
Teenagers Mutant Ninja Turtles (Europeo)
The Flinstons
The Simpson
The Terminator
Thunder Force 4 (Europeo)
Usa Team Basketball
WWF Super Wrestlemania

SUPER NINTENDO Famicom

Adventure of Sandiel
Aereo Biz
Alien 3
Amazing Tennis
American Gladiator
Axelay
Bart's Nightmare
Batman Return
Battle Grand Prix
Bazooka Blitzkrieg
Bram Stokers Dracula
Bubsy
California Games
Castelvania
Chuck Rock
Cybernator
Cosmo Gang The Puzzle
Cosmo Gang The Video
Death Valley Rally
Desert strike
Dion
Doraemon
Dragon Ball Z
Dragons Lair
F1 Circus Limited
Flying Hero
Harley's Humongous Adventure
Human Grand Prix
Jaki Crush
Jimmy Connors Tennis
Joe & Mac
Joe & Mac 2
Kawasaki Carrebean
Kiki Kiki Kai
King of Monster
King of Rally
Lemmings
Lethal Weapon
Lost Vikings
Magic Sword
Mario is Missing
Mickey Mouse Magical Quest
NBA All Star Challenge
Out of This World
Parodius
Pop'n Twin Bee
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarterback
Return Of Double Dragon
Rushing Beat
Rushing Beat 2
Shangai
Sim City
Sonic Blastman
Spiderman & X Man
Stealth
Street Fighter 2
Super Adventure Island
Super Batter Up
Super Bittukuroman
Super Contra Spirits
Super Ghouls' n Ghost
Super Hight Impact
Super Mario Kart
Super Off Road
Super Pang
Super Soukouban
Super Star Wars
Super Swiv
Super Volleyball 2
Super Volleyball Twin
Star Fox (Starwings)
Tazmania
Tecmo NBA Basketball
Teenagers Mutant Ninja Turtles 4
Terminator
The Combatribes
Toys
Tom & Jerry
Top Racer
Wwf Super Wrestlemania
Yoshi's Cookie
Zelda 3

GAME GEAR

Alien 3
Batman Return
Chakan
Donald Duck
Fantasy Zone
G - Loc
Humans
Incredible Crash Dummie
Indiana Jones And Last Crusade
Leaderboard Golf
Lemmings
Mickey Mouse - Castle Of Illusion
Mickey Mouse - Land Of Illusion
Pac - Man
Predator 2
Prince of Persia
Rc Grand Prix
Senna Monaco GP 2
Sonic 2
Spiderman
Spiderman of Return Sinister 6
Street of Rage (Bareknuckle)
Super Kick Off
Super of Road
Talespin
Tazmania
The Simpson
The Terminator
Wonderboy

NOVITÀ!
CDX CONVERTOR
CONVERTITORE UNIVERSALE PER MEGACD

DISPONIBILI GIOCHI PER GAME BOY AMIGA E PC

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

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 prodruttrici.

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDITA

VENDO Sega Mega CD giapponese + Mega Drive (completi di cavi, trasformatori e imballi originali) + 1 joypad + svariati giochi il tutto a L. 700.000 trattabili. Vendo anche separatamente. Inoltre scambio e compro cartucce per Neo Geo.
Luca tel. 0541/600150.

VENDO Nintendo normale con 6 cassette a L. 280.000 trattabili.
Simone tel. 039/325385 ore pasti.

VENDO o scambio giochi per Game Boy in buonissimo stato: Mega Man II, Bart Simpsons', Dragon's Lair, Battletoads, Prince of Persia, Nintendo World Cup. Prezzi non oltre L. 30.000.
Benedetta Toschi, via delle Sarte, 10, 55016 Porcari (Lu) - tel. 0583/299852 dalle 14.30 in poi.

VENDO NES con circa 20 giochi a L. 400.000 trattabilissime, Game Boy con Castelvania Adventure, cuffie e cavetto per giocare in due a L. 75.000.
Daniele Uggetti, via Lomellina, 34, 20133 Milano - tel. 02/70122293.

Causa errato acquisto VENDO Streets of Rage II (Bare Knuckle II) per Mega Drive a L. 100.000 e Tiny Toons per Super Famicom a L. 110.000.
Paolo tel. 0424/540388 dopo le 19.

VENDO NES + 10 giochi, 4 joypad, 2 trasformatori L. 450.000. Solo zona Milano. Antonio tel. 0362/565947 ore pasti.

VENDO Nintendo Game Boy con cuffie stereo, cavo per collegare due console e 7 giochi (Tetris, Super Mario Land, Bubble Bobble, Robocop, Mega Man, Adventure Island, Simpsons II), tutto in ottime condizioni, pochi mesi di vita, imballaggi originali, a L. 320.000.
Lorenzo tel. 0587/647320.

VENDO Atari Lynx 2 + Batman + garanzia, il tutto nuovo alla modica somma di L. 140.000. Inoltre vendo per Game Gear Shinobi 2 completo di scatola a L. 35.000. Ennio tel. 02/2822389.

VENDO giochi per Super Nintendo: Pilotwings, F-Zero, Castelvania 4 (americani), Super Aleste (giapponese), Pilotwings, Super Soccer (italiani) a L. 50.000 cad. Spanky Quest a L. 40.000.
Sandro tel. 0547/331208

VENDO per Mega Drive i seguenti titoli: Sonic 2 L. 80.000, Chuck Rock L. 75.000, Road Rush L. 60.000. Annuncio sempre valido!!!
Fabio tel. 02/6126750.

VENDO Sega Mega Drive (con antenna tv/computer, presa scart...) in ottime condizioni, con 2 control pad. Inoltre vendo i seguenti titoli: Altered Beast (L. 40.000), Super Real Basketball (L. 45.000), Michael Jackson Moonwalker (L. 45.000), Sonic (L. 50.000), Kid Cameleon (L. 80.000, 1 mese di vita). Annuncio sempre valido. Massima serietà.
David tel. 0362/629617.

VENDO Sega Mega Drive Scart e Pal + 2 giochi (Sonic e Quack Shot) a L. 250.000.
Giuseppe tel. 049/8759040.

VENDO Nintendo NES + joypad + joystick Mother Ship + 6 giochi + codici e trucchi per i suddetti giochi. Il tutto a sole L. 350.000!!!! E in buono stato! Annuncio valido solo per zona Piacenza e provincia.
Maurizio Rivioli tel. 0523/870135 dopo le 16.30

VENDO Game Gear completo di TV Tuner 2 cassette + trasformatore, borsa antipioggia (per portare il tuo Game Gear) e Master Converter. Prezzo interessante oppure scambio con Neo Geo.
Paolo tel. 0542/981346

VENDO o scambio giochi per Game Boy e Super Nintendo ita/usa/jap.. Prezzi modici. Annuncio sempre valido.
Andrea tel. 019/881087 ore serali

VENDO NES + pistola Zapper 2 joypad + 1 joystick + 9 giochi tutti con istruzioni + Game Genie a L. 700.000.
Sergio tel. 02/45702636

VENDO Mega Drive versione europea, nuovissimo, in garanzia, con Arcade Power stick, SG Fighter (joypad) e 5 giochi. Tutti in ottimo stato con istruzioni a L. 500.000 trattabili.
Luigi tel. 081/7415727 ore pasti

VENDO PC Engine Duo (versione jap.) con cavo scart, joypad, alimentatore e 10 giochi a L. 550.000, o scambio con Mega CD giapponese con giochi. Solo Torino e provincia.
Alberto tel. 011/8174164 ore pasti

VENDO Nintendo NES + pistola Zapper + 2 joypad + 6 giochi a L. 250.000.
Nicola tel. 0436/9855

VENDO NES + 13 cassette + alimentatore + 2 joypad, tutto a L. 600.000. Tutti i titoli interessanti li vendo anche singoli a L. 40.000 cadauno. Inoltre vendo Game Boy con due cassette a L. 40.000 cadauno.
Mario tel. 0735/82912 ore pasti

VENDO Super NES Europeo 1 mese di vita, ancora in garanzia con 2 joypad, adattatore universale, cavo scart, super scoope e 8 giochi tra cui: Street Fighter II, Turtles, Castelvania. Il tutto a sole L. 800.000. Possibilmente zona Milano. Jury tel. 02/9746136.

VENDO per Mega Drive i seguenti titoli: Sonic L. 40.000, Talespin L. 78.000, David Robinson Basketball giapponese L. 75.000. Annuncio sempre valido. Max serietà.
Daniele tel. 02/6600726 (dalle ore 14.00 alle ore 16.30).

Regalo joypad senza fili a chi acquista, in blocco, NES + 2 joypad + 7 giochi (Hook, World Cup, Maniac Mansion, Ghosts'n'Goblins, Pro Wrestling, Top Gun, Metal Gear) a L. 450.000; singolarmente NES L. 100.000 - cartucce L. 50.000 cad.
Jacopo tel. 0371/92629 ore pasti.

VENDO Game Gear con alimentatore 220 V acquistato 4 mesi fa a L. 220.000.
Andrea tel. 06/91010674 (possibilmente ore pomeridiane).

VENDO per Mega Drive le seguenti cartucce (Europee): Altered Beast L. 30.000; Mystic Defender L. 30.000; Fantasia L. 50.000; Wonderboy III L. 40.000; Bonanza Bros L. 40.000 ed altri. Filippo tel. 0185/60979

Attenzione vera occasione VENDESI console Mega Drive Europea distribuita dalla Giochi Preziosi con i seguenti giochi: Sonic I, Sonic 2, Chuck Rock, Ayrton Senna Super Monaco GP 2, Shadow of the Beast I, Shadow of the Beast II, Quackshot. Il tutto è ancora nuovo imballato e mai utilizzato causa regalo e mancanza di tempo vendo in blocco a L. 800.000.
Francesco tel. 091/348062 dalle 19 alle 21.

VENDO Mega Drive, 2 joypad, Altered Beast, Power Athlete, Taz Mania, S. Shinobi, Wonder Boy 5 a L. 300.000. Inoltre vendo Super NES, 2 joypad, Street Fighter 2, S. Mario Kart e riviste a prezzo trattabile. (Anche separatamente). Damiano tel. 0322/804390.

VENDO per Neo Geo cartuccia Sengoku seminuova a L. 85.000, inoltre vendo joystick originale Neo Geo a L. 70.000.
Massimo tel. 085/4156969 ore pasti.

VENDO Atari Lynx + Custodia di trasporto + Alimentatore + 2 favolosi giochi APT e Blue Lightning + codici, recensioni e trucchi per questi e altri cinquanta giochi circa. Il tutto in ottime condizioni, con imballi originali, ancora in garanzia a L. 240.000.
Christian tel. 0572/48678

CERCO

CERCO disperatamente la cartuccia per Super Famicom: Dragon Ball 2, con la confezione e le istruzioni in buono stato.
Andrea tel. 02/39320489 (dalle ore 17.00 alle ore 19.00).

SCAMBIO

SCAMBIO Mega Drive (in ottime condizioni) + 2 giochi (World Cup e Quack Shot) con 4-5 giochi per Super Nintendo. Preferibilmente in Lombardia.
Fabio tel. 031/420397.

SCAMBIO Nintendo NES nuovissimo (2 settimane di vita) + 2 joypad + trasformatore + cavo connessione TV + Star Wars + Double Dragon III + Solar Jetman (valore complessino 450.000) con Nintendo Super NES/Famicom. Massima serietà.
Massimo Silverio, via Franco Sacchetti, 7, 00137 Roma - tel. 06/8276653 ore serali.

SCAMBIO Mega Drive con 2 joypad + adattatore e 8 giochi tra cui: Street of Rage II, Mickey e Donald, Talespin, Mickey Mouse II, LHX Attack Chopper, Mega Games, Wrestle War. Il tutto nuovissimo in cambio di Neo Geo con 2 joypad e un gioco, oppure 1 joypad e 2 giochi.
Daniele tel. 0564/616136 (ore pasti).

SCAMBIO cartucce per Mega Drive tra cui: Splatterhouse 3, Arcus Odyssey, Thunder Force 4 (europeo), Streets of Rage 2 e molti altri. Inoltre sono disposto a scambiare 6/7 mie cartucce per un Mega CD o per un Super NES.
Federico Laurenti tel. 0425/422226.

SCAMBIO Sega Master System + 6 giochi con un PC Engine e relativi giochi.
Alessandro tel. 080/6954026.

CONTATTI

Vorrei CONTATTARE, in tutta Italia, possessori di Mega Drive, Master System e/o Game Gear allo scopo di impostare una fanzine dedicata esclusivamente alle console Sega.
Se pensate di essere in grado di scrivere recensioni, sapete l'inglese e avete una discreta esperienza come videogiocatori, spedite la recensione di un gioco che vi è (o che non vi è) particolarmente piaciuto a: Antonio Micciulli, strada Statale, 19/Bis, Palazzo Lucchetta, Cosenza, allegando un vostro profilo e il vostro indirizzo (completo di numero telefonico).
Non esitate, potreste entrare a far parte della redazione!

E' nato in Umbria il club del Mega Drive - Mega CD.
Si cercano CONTATTI per lo scambio o vendita di cartucce e CD. Annuncio sempre valido, preferibilmente in provincia di Perugia o Umbria.
Reno tel. 075/9710718 ore pasti

VIDEOLAND

APERTI DALLE 10.00
ALLE 20.00
DOMENICA E LUNEDI
DALLE 15.00 ALLE 20.00
ORARIO CONTINUATO
DOMENICA APERTO
MM Loreto (USCITA VIA CARETTA)

NOI SIAMO QUI

SI RINGRAZIANO TUTTI I SOCI
PER AVERCI CONSENTITODI ESSERE I PRIMI SPECIALIZZATI NEL SETTORE DEL NOLEGGIO VIDEOGAMES E CONSOLE. NOI VOGLIAMO RICAMBIARE LA LORO FIDUCIA CON NOVITÀ MEGAGALATTICHE.

NOLEGGIO
24 H SU 24 DI VIDEOGAMES

NOLEGGIO
SEGA CD GAMES

DIMOSTRAZIONE E PROVA DEI GIOCHI
GARE DI VIDEOGAMES A PREMI

☆ SUPER NES ☆ GAME GEAR
☆ SUPER FAMICOM ☆ GAME BOY
☆ ATARI LINX ☆ SNKNEO GEO ☆ MEGA DRIVE

NON DIMENTICARE
Altri dicono di avere prezzi stracciati, imbattibili...i nostri sono da Vedere... da Sentire!!

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

Db_Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.819104ra
Fax.0332.767244
VOXonFAX 0332.767360

Riservato ai rivenditori

SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

VOXonFAX: Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponedera' VOXonFAX che Vi fornira' in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste

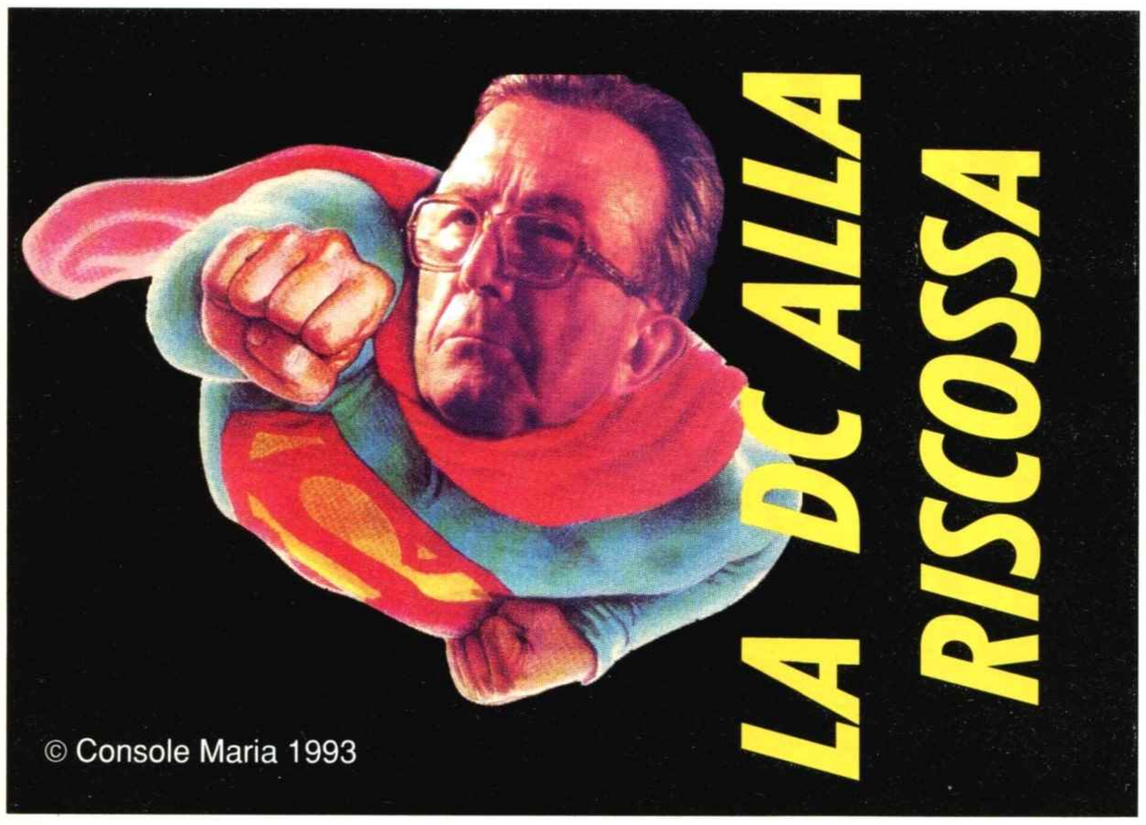
LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI:
Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori. Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino (aggiornata ogni 2 ore.) - **Immagini dei giochi venduti.**
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.819104 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

Db_Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E' PRONTA A LAVORARE CON VOI!!

-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA.
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
-**TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI**

GAME OVER



SCUOLA DI GIORNALISMO

L'11 maggio si è tenuto a Bologna il convegno "Salute e giochi", organizzato dall'assessorato comunale alla sanità e dal Museo nazionale del soldatino. Tre quotidiani nazionali - *Il Corriere della Sera*, *L'Indipendente* e *Il Giornale* - hanno parlato del convegno. Tra questi, quello che più ci è piaciuto è quello del *Corriere della Sera*, che ha usato toni pacati nel titolo (vedi sotto), mentre l'autrice dell'articolo, tale Daniela Camboni, ha dimostrato (non che ce ne fosse bisogno) come il quotidiano milanese sia ancora il più autorevole quotidiano nazionale. Abbiamo infatti apprezzato la competenza della C amboni e soprattutto la professionalità dimostrata nel documentarsi sull'argomento videogiochi: in effetti titoli come "Spara e Fuggi" e "Bet and Up" sono ai vertici della nostra classifica, come potete notare in questa pagina.
Niente da dire invece sulle opinioni degli psicologi intervenuti. Sicuramente l'opinione di uno degli psicologi intervenuti, Renzo Canestrari, che ha invitato i genitori «a tornare all'antico, alle bambole e ai soldatini, che farebbero "acquisire ai piccoli" l'identità sessuale», non ha niente a che vedere col fatto che il convegno sia stato organizzato dal Museo nazionale del soldatino (il Museo delle bambole era in malattia?).

Dal Corriere della Sera di mercoledì 12 maggio

Dopo i numerosi casi di «sindrome» i consigli e le proposte di psicologi e studiosi

«Vade retro videogame»

Gli esperti: «Per liberare i bambini dai giochi elettronici è inutile rimproverarli»
«I genitori devono unirsi a loro e aiutarli così a diventare più critici e creativi»

BOLOGNA — Se vostro figlio ha perso la testa per *Bet and Up*, o *Supermario*, se fa fatica ad addormentarsi perché ha passato tutto il pomeriggio con *Spara e fuggi*, o *Plat-form game* (il gioco delle piattaforme) non sgridatelo. Fate i furbi: saltate anche voi sulla «piattaforma».

Il messaggio è per genitori disperati causa figli videointossicati. Secondo gli psicologi la cura per difendere i ragazzi dalla «sindrome da videogame» è forse più semplice di quel che si creda. Inutile sgridarli. Decisamente controproducente usare le maniere forti. Molto meglio giocare con loro, e portarli pian piano a scegliere videogiochi sì. Ma più creativi. Per esempio quelli che si rifanno a storie o favole, tipo Indiana Jones. Si comincia con il videogioco. Poi forse si va al cinema. E magari, chissà, si riesce a passare persino al libro.

Parola di esperti. Come Daniele Pauletto, neuropsicologo, noto per le ricerche sui possibili danni determinati dall'uso esagerato di televisione e videogiochi (sta curando il ragazzo di Verona colto da una crisi epilettica davanti a un computer) e Renzo Canestrari, direttore della prima cattedra di psicologia all'Università di Bologna che ieri, proprio in questa città, hanno partecipato al convegno «Salute e giochi».

Consigli, quelli degli esperti, da tenere a mente. Se è vero che la dipendenza da video può portare il ragazzino all'imbambolimento generale, alla perdita di concentrazione e di riflessi, alla mancanza di interesse per la vita sociale, alla difficoltà di comunicazione, a brutti voti a scuola. In una parola: praticamente instupiditi. E spesso c'è addirittura l'insonnia. «Il 4 per cento dei bambini dai 6 ai 12 anni fanno fatica a dormire. E la causa è la troppa esposizione da video», avverte il neuropsicologo Paoletto.

Come riconoscere se il bambino è stato «catturato» (è il termine tecnico) dal video? «Il primo campanello — dice Pauletto — è che non ha più interessi, se non per i videogiochi, naturalmente. Non c'è amico o distrazione che tenga. Il secondo è l'ottundimento da video. È talmente preso dal game che non sente niente, non risponde neppure alle domande».

I più colpiti? La massima dipendenza si verifica tra gli adolescenti: l'88 per cento dei dodicenni passano almeno due ore davanti al video, televisione compresa. «Con la differenza — puntualizza Pauletto — che la televisione è rilassante, il video è eccitante».

«Già, il computer, così comodo e benedetto da tanti genitori che lo usano come un babysitter: "sì caro stai di là e gioca", può essere una brutta bestia», conferma Canestrari.

La strategia, allora, è essere presenti. Sedersi insieme davanti al video e usare per esempio frasi del tipo: «Okay, questo gioco non è male, ma perché non ne proviamo un altro e vediamo chi vince?». Perché se videogioco dev'essere, che almeno sia di un tipo un po' più intelligente. Certo, il trucco sta tutto nel sapere quali sono i giochi buoni e quali quelli cattivi. Da bocciare sono, purtroppo, i più giocati. «Pessimi quelli velocissimi — dice Pauletto —, semplificati, tipo bombardamento continuo, dove non c'è molto da pensare. Giochi dai nomi inquietanti: *Picchia duro*, *Spara e fuggi*, *Plat-form game*».

E lì che si fa? Se ne comprano degli altri? «Se li scelgono i grandi non serve a niente. Bisogna trovare il modo di interessare i ragazzi. I più creativi sono quelli tipo caccia al tesoro, dove il ragazzo deve risolvere piccoli problemi, fare associazioni logiche per andare avanti. Usare la testa, insomma».

C'è da scommettere che i ragazzini all'inizio non molleranno. Ma — assicurano gli esperti ai genitori — bisogna metterci molta buona volontà. Resta da vedere quanti genitori sono disposti a mettersi davanti al computer con i propri figli. Spirito di sacrificio? Un po' sì. «In effetti — dice Canestrari — i ragazzini colpiti dalla sindrome di videodipendenza provengono da famiglie dove non ci si parla troppo, dove i rapporti non sono ottimali. E qui infatti i genitori non sono entusiasti del consiglio».

Però, attenti, può capitare anche l'effetto contrario. «Già — rivela Paoletto — alcuni padri hanno seguito il consiglio talmente alla lettera e adesso si divertono come pazzi, forse in qualche caso anche troppo». Ci sarà bisogno del dottore?

Daniela Camboni

SAPONE IN SCAGLIE

A volte mi chiedo perché. Ad architravi mi rispondo. Così ho scoperto che i giocatori del Psv Eindhoven giocano solo a *Super Romario Bros*, ma solo di giovedì. Ho sempre amato il calcio, il fosforo no. Ricordo come se fosse ieri (infatti era ieri) quando, in sul venire della sera, giocavo a *Palone in the Dark*, con il Giano ed il Mamandrea. Poi perdevamo sempre la sfera ed il Giano, siccome era sua, ne diceva giù un casino: "Ma porca *Putty*! Mi fate *Inca*: un'altro pallone perso, che rottura di *Parallax*". Rompere le *Ballistic* è sempre stata una prerogativa del Giano. Ma uno poi cresce, matura e se comincia ad andare a male, lo usano per la macedonia. Vedete, per anni ho creduto che il disco duro fosse un LP di piombo e che per usare una periferica bisognasse uscire dalla città, e poi quando il vigile mi ha negato gli accessori, ho scoperto che in effetti avevo ragione. Io curo la rubrica della Posta su una fanzine (ma si deve dire fanzain?), perché è molto malata. Si chiama Mail Bug. Oggi ho ricevuto una lettera strana: "Cari amici, il mio cane mangia solo PAL. Cosa succede se gli infilo una Scart nell'orecchio?". Sei minuti dopo averla pubblicata il tapino ha ricevuto la visita degli agenti della Cia, quindi quelli dell'RGB. Hanno fatto sparire il cane, ci avrei scommesso. Il mio lavoro comporta responsabilità. Uno deve fare attenzione a quello che dice. Un tapino puzzerà di tapo? Con tutti i giochi che escono adesso (*Batman*, *Batman: Return of The Joker*, *Batman Returns*, *Bat*, *Bat 2*) mi sto convincendo che la Gig ha sbagliato vocale (altro che BIT Generation), ma questo è soggettivo, ovviamente. Nessuno si ricorda di Bearzot, e tantomeno di *Pipe Dream*, il suo gioco preferito, ma va tutto bene così. Cosa volete farci? C'è chi vorrebbe risolvere il problema dei dischi ad alta densità con il decentramento. Sono sempre gli stessi che si rifiutano di etichettare i Bulk perché non hanno pregiudizi. Encomiabile. Ma lo sapevate che i Romani avevano scoperto più un millennio fa come ottenere un disco ad alta densità da uno semplice? Sì, sì, facevano Fori dappertutto, per la Maiella. Oggi mi hanno offerto uno scanner a duecentomila. Stasera chiamo Cronenberg e sento cosa dice. I telepatici fanno Commodore.

Ah, dimenticavo, avete presente la Mirella, quel pezzo di grafica? Beh, che ci crediate o no, fino all'anno scorso era così piccola che invece di usare il piumone, per coprirsi usava la copertina di Kappa. Scusate avete un fazzoletto, ho una (c)Accolade nella narice destra. Ehi, piano con la volgarità, qui c'è gente che vuole dormire... Chiedo scusa, ma come disse la Ocean ai fan della console dell'Amstrad, "certe cose proprio non le supporto!".

A chi scrive CONSOLLE darei l'ERGASTOLLO. La console di Paglianti è il Neon Geo. Ma una console con cinque processori a otto bit va considerata un 40-Bit? Vai così, fratello, siamo tutti con te... nonostante tutto, il buon Rical continua a fumare come un Turkylmaz. Si ferma sempre in mezzo alla strada a chiedere alla gente "Amiga qualcosa da accendere?". Non vi dico il traffico che genera. Anzi, che Genesis. Come direbbe il buon René Clair, Arcade Domani. Per giocare con *Mario* indossate occhiali da con-sole. GP è finito, andate in brace.

CLASSIFICHE VIDEOGAMES

Ecco la classifica dei giochi più giocati dai giornalisti italiani. Buona lettura!

1) Bet and Up	**Strangolagalli's Software**	**=**
2) Spara e Fuggi	**Canistracci Oil**	**-**
3) Plat-form Game (Il gioco delle piattaforme)	**Husky**	**+**
4) Picchia duro	**Cappel**	**-**
5) Multi Media	**Team 71**	**NE**

La Strangolagalli's rimane in vetta alla classifica con la sua simulazione di Poker Bet and Up (cioè scommetti e rilancia), mentre Plat-Form Game (il gioco delle piattaforme) della Husky sale ricacciando Picchia duro, ovvero l'ultimo clone di Vit-Fighter 2, di casa Cappel in quarta posizione. Unica nuova entrata, Multi Media, un educational di simulazione scolastica della Team 71.

ZIA MARISA HA FIUTO, E VOI?

MESE DI GIUGNO

K LA GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO REGALA

In edicola ai primi di giugno, in ogni rivista la spilla per avere K all'occhiello

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

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

SEGA MEGA CD SEGA MEGA CD SEGA

MEGA CD + 4 GIOCHI
(GOLDEN AXE - STREET OF RAGE - SHINOBI - COLOMUS)
L. 688.000

VASTA GAMMA DI GIOCHI PER CD
A PARTIRE DA L. 49.000
NOVITÀ - DISPONIBILE !!!
FINAL FIGHT CD

NOVITÀ ASSOLUTA !
NEW CDX L. 118.000

Cos'è NEW CDX ?
É UN ADATTATORE UNIVERSALE PER USARE TUTTI I GIOCHI ITALIANI - EUROPEI - AMERICANI - GIAPPONESI.
POTRAI USARE SUL TUO MEGA CD UN QUALSIASI CD (DISPONIBILI COSI PIU DI 50 TITOLI).
NON C'É PIU PROBLEMA DI COMPATIBILITÀ !!!
SEMPLICISSIMA INSTALLAZIONE COME UNA CARTUCCIA, NON NECESSITA MODIFICHE NE SALDATURE.

MEGADRIVE NOVITÀ MEGADRIVE NOVITÀ MEGA

MAGIC ADAPTOR
FINALMENTE DISPONIBILE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE SENZA NESSUNA MODIFICA INTERNA DI UTILIZZARE TUTTI QUEI GIOCHI CHE FINO AD OGGI FUNZIONAVANO SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS COME AD ES.: X-MEN, TINY TOONS, FLASHBACK, SUPERMAN, TYRANTS LIGHTING FORCE, TURTLES, OUTRUN 2091, GLOBAL GLADIATORS E MOLTI ALTRI...
MAGIC ADAPTOR É L'UNICO ADATTATORE UNIVERSALE CHE CONSENTE SUL MEGADRIVE EUROPEO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO !
NOVITÀ INDISPENSABILE !!!

SUPERNINTENDO UNIVERSAL ADAPTOR L. 39.000
L' UNICO ADATTATORE UNIVERSALE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI, CONSENTE DI UTILIZZARE SUL SUPERNINTENDO ITALIANO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO O GIAPPONESE !

GAME BOY L.158.000
OMAGGIO CUFFIA + BATTERIE
+ INTERFACCIA 2 GAMEBOY
+ GIOCO TETRIS

GIOCHI GAME BOY

ADVENTURE ISLAND II	L.	68.000
ALIEN III	L.	68.000
AMAZING SPIDERMAN	L.	68.000
AVENGING SPIRIT	L.	68.000
BARBIE	L.	68.000
BART SYMPON VS JUG.	L.	68.000
BATTLESHIP	L.	58.000
BILL & TED ADVENTURE	L.	68.000
BIONIC COMMANDO	L.	58.000
BLASTER MASTER BOY	L.	48.000
BONK'S ADVENTURE	L.	68.000
BURGER TIME DELUXE	L.	48.000
CHESSMASTER	L.	68.000
CRYSTAL QUEST	L.	38.000
CYRAD	L.	38.000
DARKWING DUCK	L.	68.000
DAY OF THUNDER	L.	38.000
DEAD HEAT SCRAMBLE	L.	68.000
DIG DUG	L.	58.000
EMPIRE STRKE BACK	L.	68.000
F1 RACE	L.	68.000
GARGOYLE'S	L.	48.000
GAUNTLET II	L.	38.000
HIT ON ICE	L.	68.000
INTERNATIONAL ASSAULT	L.	38.000
JORDAN VS BIRD	L.	38.000
KICK OFF	L.	68.000
MARBLE MADNESS	L.	38.000
MC DONALD LAND	L.	68.000
MERCENARY FORCE	L.	48.000
MILON'S SECRET CASTLE	L.	68.000
MINER 2040	L.	68.000
MISSILE COMMAND	L.	58.000
NOBUNGA'S AMBITION	L.	58.000
PAPERBOY 2	L.	58.000
PARASOL STARS	L.	68.000
POWER RANCER	L.	58.000
PRINCE OF PERCIA	L.	48.000
Q-BERT	L.	48.000
RACE DRIVING	L.	68.000
SERPENT	L.	48.000
SALOMON'S CLUB	L.	48.000
SPIDER-MAN 2	L.	68.000
SPOT	L.	58.000
SPY VS SPY	L.	48.000
STAR WARS	L.	68.000
SUMO FIGHTER	L.	68.000
SUPER HUNHBACK	L.	68.000
SUPER MARIO LAND 2	L.	68.000
TALE SPIN	L.	68.000
TASMANIA STORY	L.	48.000
TENNIS	L.	48.000
TERMINATOR 2	L.	68.000
TINY TOONS	L.	68.000
TIP OFF	L.	58.000
TOP GUN	L.	68.000
TRAVEL GUIDE	L.	28.000
TURRICAN	L.	48.000
WWF SUPERSTARS 2	L.	68.000

GAME GEAR L. 248.000
CON GIOCO "ARIEL" L. 268.000
CON GIOCO "SONIC 2" L. 298.000

GIOCHI GAME GEAR

ALIEN 3	L.	78.000
ARCH RIVALS BASKETBALL	L.	68.000
ARIEL	L.	25.000
BATMAN RETURNS	L.	58.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L.	58.000
CHESSMASTER-SCACCHI	L.	68.000
CHUCK ROCK	L.	68.000
DODGE DAPEI	L.	48.000
DONALD DUCK PAPERINO	L.	48.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX	L.	68.000
FANTASTIC NAVIGATOR	L.	48.000
G-LOCK	L.	58.000
HOUSE OF THE VAMPIRE	L.	58.000
INDIANA JONES	L.	78.000
LEADERBOARD GOLF	L.	78.000
LITTLE MERMAILD LA SIRENETTA	L.	78.000
MARBLE MADNESS	L.	58.000
OLIMPIC GOLD	L.	58.000
OUT RUN	L.	48.000
PALLAPRIGIONIERA	L.	48.000
PAPER BOY	L.	68.000
PREDATOR TWO	L.	78.000
PRINCE OF PERSIA	L.	78.000
PRO-BASEBALL	L.	58.000
PSICHO WORLD	L.	38.000
R.C. GRAND PRIX	L.	78.000
SHAING IN THE DARKNESS	L.	68.000
SHINING FORCE	L.	68.000
SLIDER	L.	58.000
SMASH TV	L.	58.000
SONIC I	L.	48.000
SONIC II	L.	68.000
SPIDERMAN	L.	68.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	68.000
SUPER MONACO - GP II SENNA	L.	58.000
SUPER OFF ROAD	L.	68.000
SUPER SPACE INVADERS	L.	68.000
TALE SPIN	L.	78.000
TAZMANIA	L.	78.000
THE BERLIN WALL-ARCANOID	L.	48.000

GRANDE ANTEPRIMA NEWEL !!!
MEGADRIVE 2

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

LICENSED BY

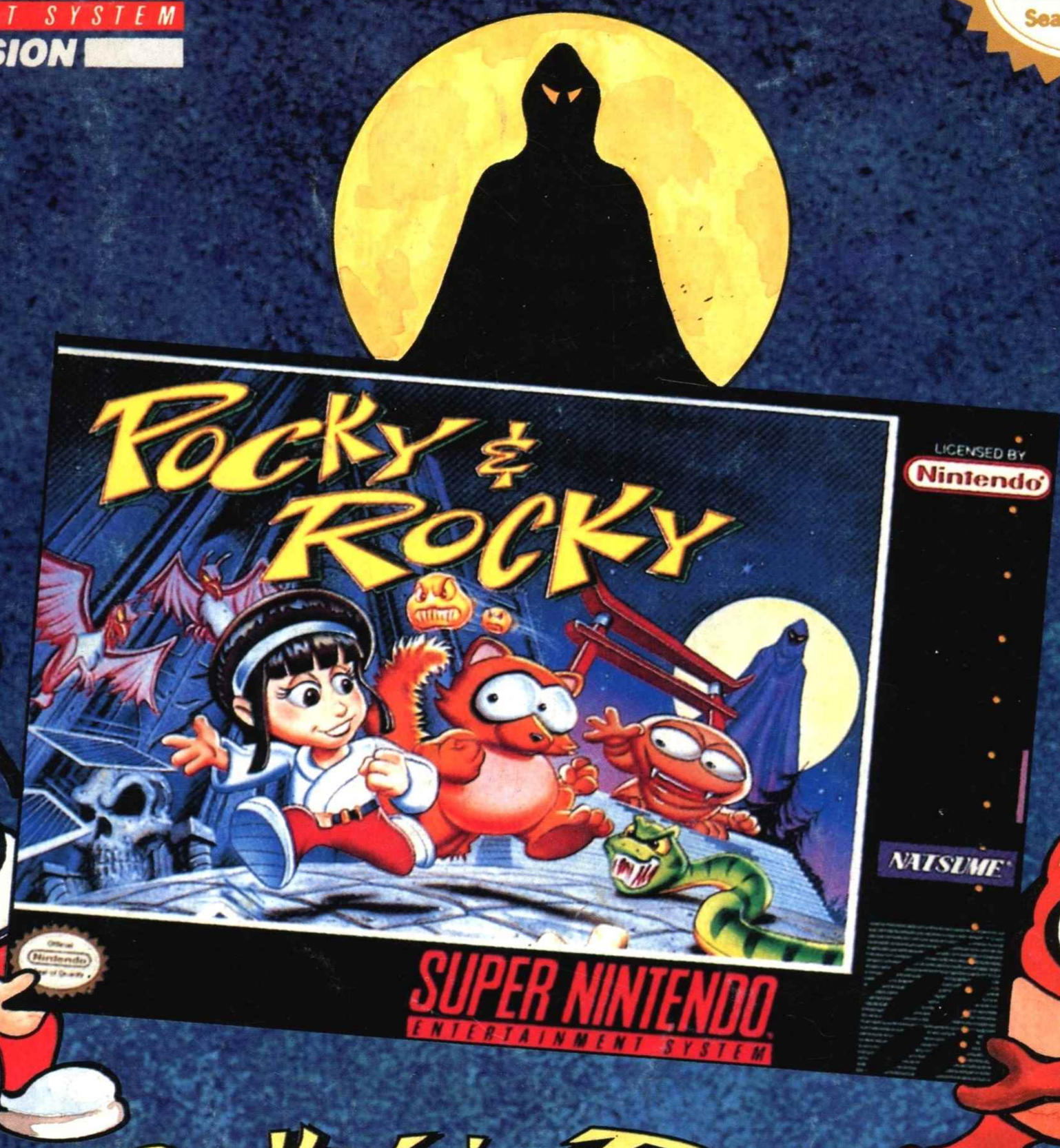
Nintendo®

NATSUME®

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Official Nintendo Seal of Quality®

Marco Barzaghi



POCKY & ROCKY

I Globlins di Nopino sono sotto un'incantesimo terrificante. Aiuta Pocky, la nostra eroina, e Rocky, il simpaticissimo procione, e avventurati in sei mondi incantati, uno piu' difficile dell'altro e popolati da mostri sempre piu' incredibili, a distruggere lo stregone malvagio e a liberare dall'incantesimo i Goblins. Se da solo non ci riesci puoi farti aiutare da qualcunaltro; INFATTI CON QUESTO SPLENDIDO GIOCO EPICO SI PUO' GIOCARE SIA DA SOLI CHE IN DUE CONTEMPORANEAMENTE. E non solo..... ma si possono anche usare tutti i comandi del Joy Pad, ed ognuno di essi ha una funzione diversa. E' ECCEZZZZZIONALEEEE.
Cassette originali Nintendo con istruzioni in Italiano.

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