

LA RIVISTA
PER LA TUA
CONSOLE

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

GAME POWER

10

Anno I n. 10 GAME POWER OTTOBRE 1992 Lire 5000

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

THUNDERFORCE IV (MD) E AXELAY (SNES) GLI SPARATUTTO DELLA NUOVA GENERAZIONE

SONIC 2



LE PRIME FOTO!

BATMAN
RETURNS
L'UOMO
PIPISTRELLO
E IL PINGUINO
FINALMENTE
SU LYNX

16
PAGINE
HELP

TRUCCHI, CONSIGLI E MAPPE PER
STREET FIGHTER 2 SNES
REVENGE OF THE GATOR GB
DESERT STRIKE MD
STAR WARS NES

OUT OF THIS WORLD AL CINEMA CON IL SUPER NES

CASTLEVANIA 3 IL RITORNO DI DRACULA E TREVOR SUL NES

RECENSIONI

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS • LEMMINGS • EVANDER HOLYFIELD "REAL DEAL" BOXING • GATE OF THUNDER • KING OF THE MONSTERS 2 • LITTLE NEMO - THE DREAM MASTER • CAMELTRY • F1 CIRCUS SPECIAL '92 • NINJA GAIDEN • BATMAN - RETURN OF THE JOKER • SUPER F1 CIRCUS • XENON 2 • MONOPOLY • ADDAMS FAMILY

Pubblazione mensile - Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

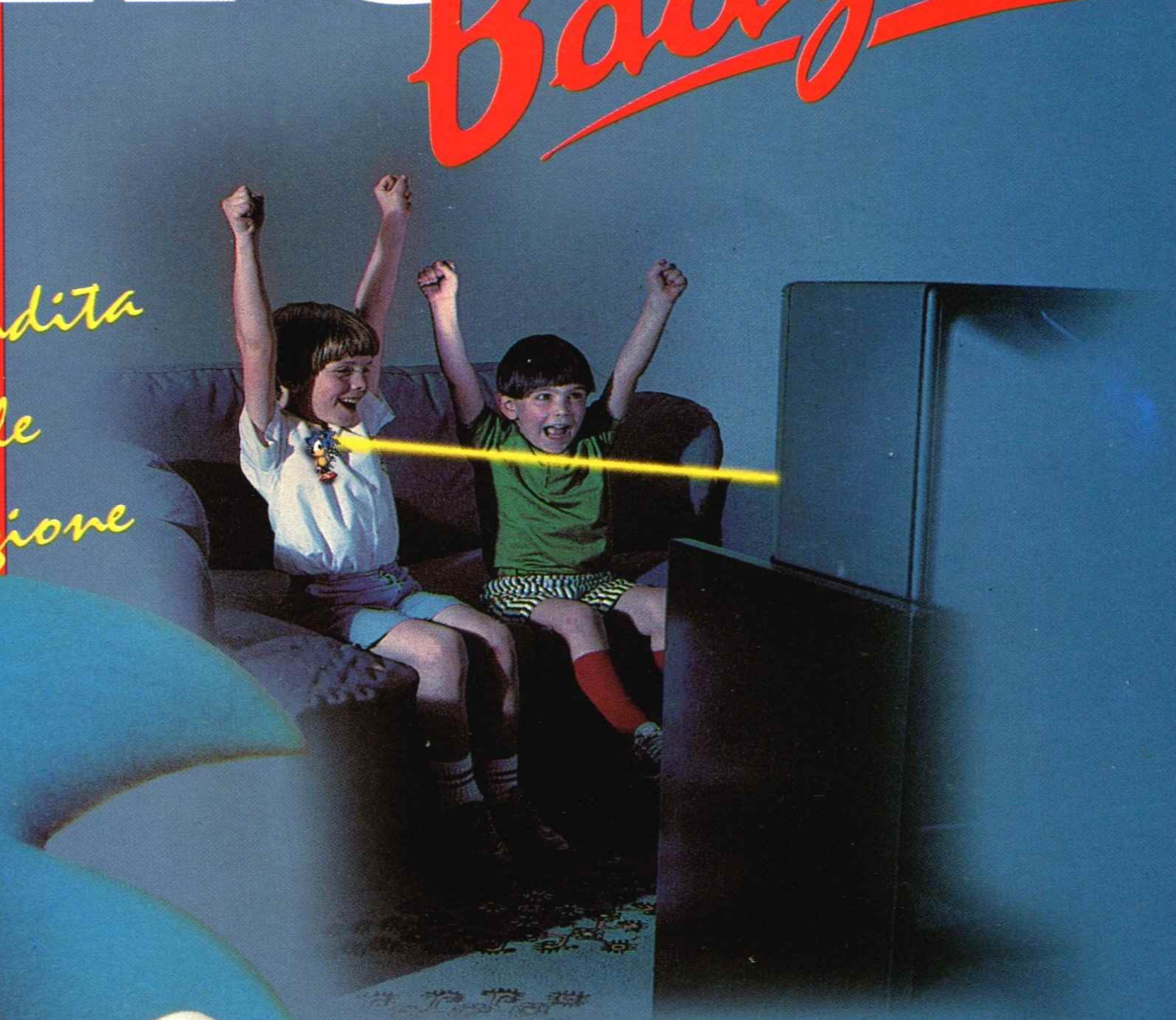
GRANDE INIZIATIVA

SONIC

Badge[®]

*a partire
da ottobre*

*ritira presso i punti vendita
SEGA la cartolina con le
modalità di partecipazione*



A tutti coloro che acquisteranno una console SEGA (Master System II Plus o Megadrive o Game Gear e Tv Tuner) oppure 3 cassette in un unico acquisto, riceveranno una Magica spilla elettronica chiamata SONIC BADGE.

Bastera' appuntarsela durante gli spots pubblicitari o le trasmissioni sponsorizzate da Sega e Giochi Preziosi e dal televisore partirà uno speciale impulso elettronico che farà accendere le spille dei più fortunati e...VINCENTI.

Tutti i possessori delle SONIC BADGE potranno comunque partecipare al SUPER CONCORSO con CENTINAIA di premi in palio.

SEGA



SEGA INFORMA : GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle console Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

AUT. MIN.

HANDY BOY by Joyplus



SV-907

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



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

HTD

HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

*Nintendo, Game Boy, Joyplus
sono marchi registrati dalle rispettive case
produttrici*

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
TEL. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE RODITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

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

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

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE (?)
Riccardo "Non ho Parole" Albini

(S)COORDINAMENTO ALLA REDAZIONE
Alberto "Basette e Pizzetto" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta "No, non sono Abbronzata" Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca "Anvedi quello" Badioli

LA TERRORIZZANTE REDAZIONE: Vincenzo "Barba" Beretta, Matteo "No way" Bittanti, Simone "Negativo" Crosignani, Andrea "Fonseca" Minini, Paolo "1,2,3 Casino" Paglianti, Alex "Vivelafrance" Pasetto

INCOLLA-BORATORI: Alessandro "Incal" Cattelan, Matteo "Mercurio" Foccoli, Stefano "Bono" Bonora, Fabio "Bio" Massa, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Ravetto "Raves" Bros, Giampaolo "Jumpy" Moraschi, Tiziano "Apecar" Toniutti, Antonio "Log" Loglisci, Giorgio "Random" Baratto, Derek dela Fuente

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

ART DIRECTOR Maria "Grrrrr" Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRICA Dante "Ghibellino" Pesenti

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

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

SI RICORDA che siamo anche noi esseri umani, di conseguenza non passiamo la nostra vita in redazione. Non telefonateci quindi alle tre del mattino per chiederci quando esce *Street Fighter 3*: svegliereste Biomassa, costretto a dormire sulla scrivania di Alkross dal momento che è fuggito di casa per problemi familiari.

ARRETRATI

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

© Studio Vit

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

GAME
power

10



28 Thunderforce IV (MD)

È lo sparatutto degli sparatutti, è il gioco spaziale del secolo, è una sfida continua per i videogiocatori di mezzo mondo, è troppobbbbbello, è... Thunderforce IV, ultima fatica di quei genialoidi della Tecnosoft e sicuro Power Game per tutta la redazione di GP!

32 Out of this World (SNES)

Conversione di uno dei più quotati giochi per Amiga di tutti i tempi, *Out of this World* è finalmente approdato sul Super Nes e, ovviamente, non poteva mancare la recensione su questo numero di Gheim Pauà! Se volete saperne



di più correte a pagina 32 per la recensione di quel fuori di melone di Incal.



52 Castlevania 3 (NES)

La terza puntata della saga più amata dai possessori di Nes (Mario a parte) è finalmente arrivata. Riuscirete ad avere la meglio su Dracula ancora una volta o sarete costretti ad aspettare gli Help di Paolo e Alex per far sopravvivere Trevor Belmont?

80 Street Fighter 2 (SNES)

Dhalsim, Blanka e compagni da oggi non sono più un problema: grazie a questa guida con tutte le mosse speciali degli otto protagonisti del coin-op più adorato dell'Universo potete finalmente vendicarvi di tutte le botte prese in questi ultimi mesi. Mr Bison, hai le ore contate!

82 Revenge of the Gator (GB)

Il flipper più svitato dell'Universo spolpato per voi dal recensore più folle del creato, Alex "Baguette" Pasetto. Tutti i trucchi, i bonus e i passaggi segreti per avere la meglio sugli alligatori dagli occhi a mandorla.

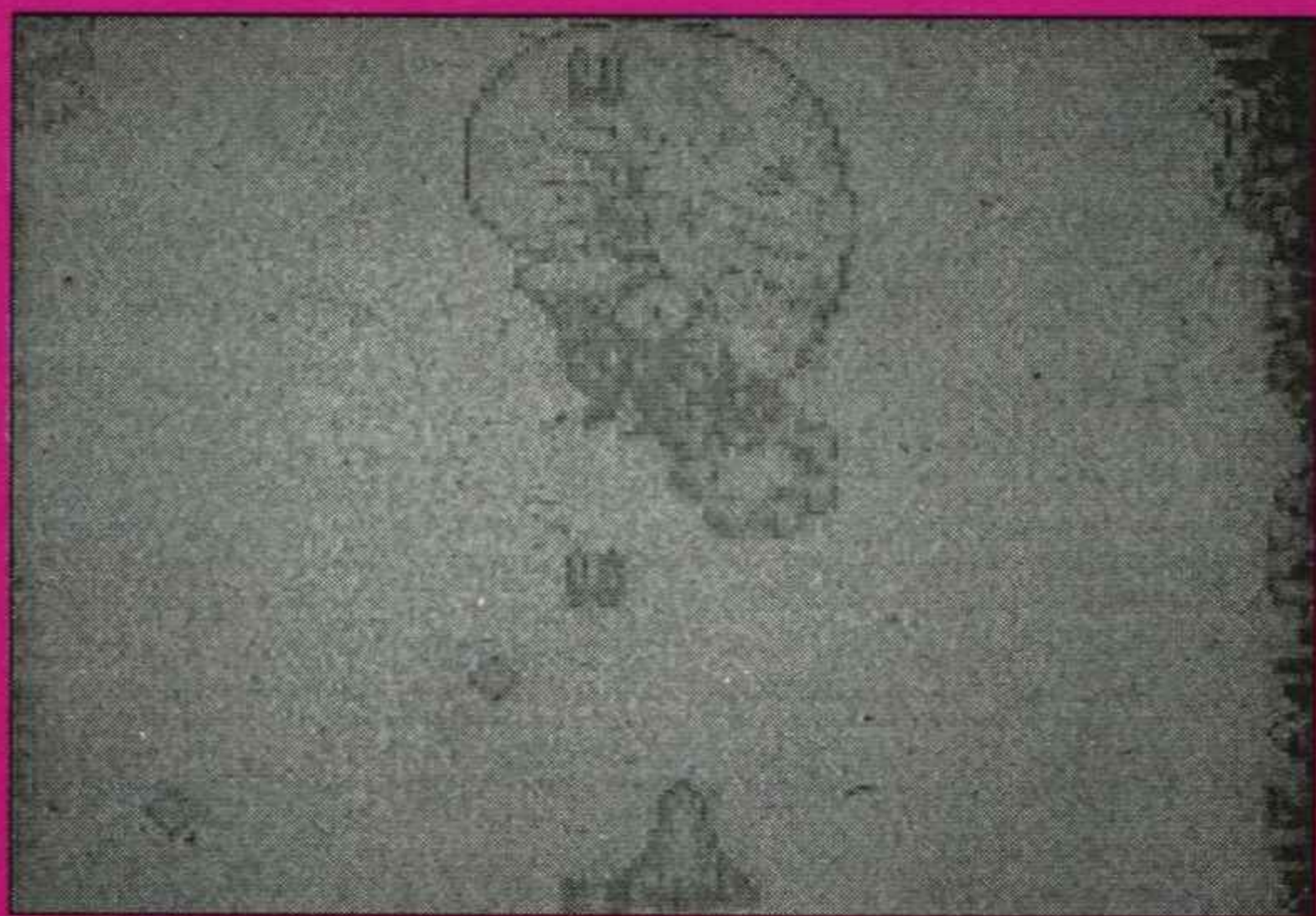
84 Deser

Guerra mondo, esulta Paglianti ha p gaguida per e Madman nel c per Megadrive tero non è ma tente...



73 **Batman Returns (LYNX)**
 Venerdì 11 Ottobre ha fatto la sua uscita in tutte le sale cinematografiche italiane e ora potete giocare con il tie-in omonimo su Lynx. Stiamo parlando del secondo film avente come protagonista l'uomo pipistrello, *Batman Returns*, con l'affascinante De Vito e l'orribile Michelle Pfeiffer...

68 **Xenon 2 (GB)**
 Il capolavoro dei Bitmap Brothers incredibilmente convertito su Gameboy: la giocabilità è ottima, ma come avranno risolto alla Mindscape il problema della grafica ultra-dettagliata e coloratissima e del sonoro pompatissimo? La risposta a pagina 68!



LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

NES

- 52 Castlevania 3 - Dracula's Curse
- 54 Little Nemo - The Dream Master
- 64 Batman - Return of the Joker

MASTER SYSTEM

- 62 Ninja Gaiden

MEGA DRIVE

- 28 Thunder Force IV
- 34 Captain America and the Avengers
- 35 Lemmings
- 42 Evander Holyfield "Real Deal" Boxing
- 58 Superman

PC ENGINE

- 46 Gate of Thunder
- 61 F1 Circus Special '92

SUPER NES

- 33 Out of this World
- 38 Axelay
- 56 Cameltry
- 66 Super F1 Circus

NEO GEO

- 48 King of the Monsters 2

GAMEBOY

- 68 Xenon 2
- 69 Monopoly
- 71 Addams Family

LYNX

- 73 Batman returns

L'APPOSTA di mbf

game power

5 **L'apposta**
 MBF si beve il poco cervello che gli è rimasto e inizia a regalarci rap e canzoni dedicati a computer, console e affini. Non ci credete? E allora girate pagina e sollazzatevi con l'unica, inimitabile, inafferrabile Apposta. A proposito, a pagina 6 trovate i primissimi risultati del concorso "Mamma mia, che beatata!" con alcune sorprese davvero eclatanti. Continuate a scrivere!

Si ringrazia per la collaborazione i seguenti rivenditori: Joystick Fun (MI), Nex International (MI), Flopperia (MI), Newel (MI), Computer One (BO) Giocando (NA) e le ditte Leader, Giochi Preziosi e Mattel.

Strike (MD)
 fondai di tutto il
 te! Paolo "Rommel"
 reparato una me-
 vere la meglio su
 capolavoro della EA
 e. Pilotare un elicot-
 stato così diver-

88 **Star Wars (NES)**
 Han Solo non è più... so-
 lo, grazie alla prima puntata del-
 la Guida Intergalattica a Guerre
 Stellari sul Nes. Ci sono le map-
 pe, ci sono le strategie di gioco,
 c'è la descrizione dei nemici... Si
 può pretendere di più dal povero
 Paolino Paglianti?

GIOCARE
E' PIU'
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™



Lotta al fianco di Captain Planet e dei Planeters e opponiti ai più pericolosi nemici che l'ambiente abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly e Dr. Blight. Il destino del pianeta Terra è nelle tue mani!

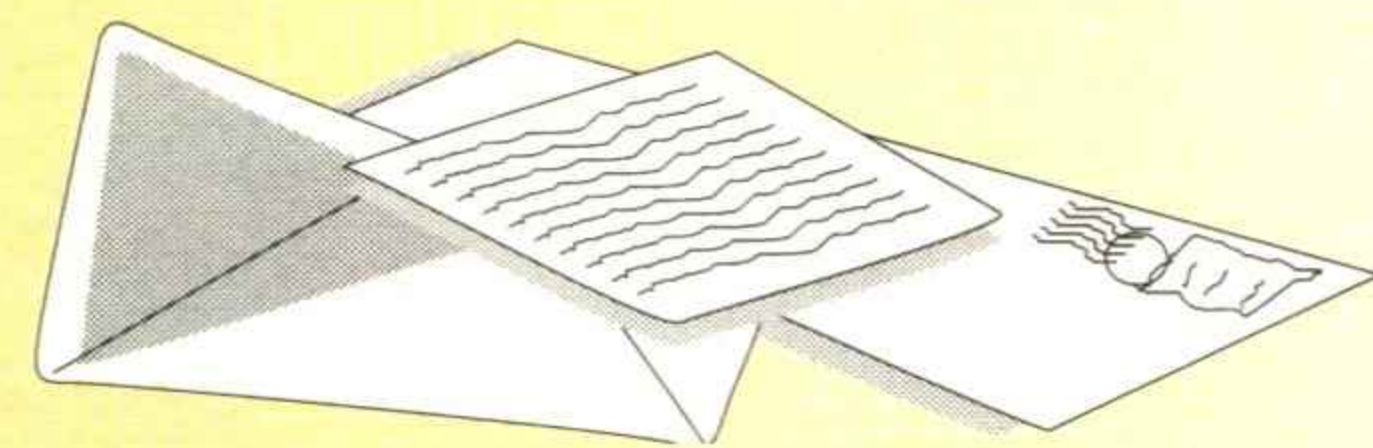


CADARIO

CAPTAIN PLANET © 1990, TBS PRODUCTIONS, INC. & DIC ENTERPRISES, INC. COPYRIGHT © 1991 MINDSCAPE, INC. A SOFTWARE TOOLWORKS COMPANY.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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

L'APPOSTA



Buongiorno - Salve - Ciaoattutti - Hello - Good Morning - Bye Bye - Au revoir - Salut - Ueeela...

Vi abbiamo appena dimostrato che Game Power è salutare.

Se non ci credete potete rivolgervi all'Associazione Medici Dentisti Rumeni e dire che vi manda la palla del mago Loris.

Siamo a Ottobre, immagino quindi che sarete tutti sulla spiaggia a Pancev all'aria, beati voi... Come sarebbe "È autunno inoltrato e la scuola è già iniziata da due mesi!?!". Grazie al buco dell'ozono e all'effetto serra è agosto tutto l'anno! Serietà a parte, alle vacanze c'è un limite (per x che tende a meno infinito), altrimenti smetteremmo di giocare con le nostre console e al posto dell'Apposta saremmo costretti a pubblicare integralmente - e in lingua originale - il breviario morale dei Tuareg, con tanto di traduzione a fronte (o a nuca per chi ha problemi di stomaco). Ma ora leggetevi le letterine con attenzione: questo è un numero che passerà alla storia (per scienze e geografia ci stiamo pensando).

L'APPOSTA DI GAME POWER

via Aosta 2

20155 Milano

Pianeta Terra

HANNO UCCISO L'UOMO RAGNO

Gigatoso Game Power,

è fuori discussione che il vostro giornale è diventato in pochi mesi il migliore della galassia. Quando ho visto Mario in copertina (GP #1, Ndt), ho capito che stava cominciando una nuova era. E non mi sbagliavo!!! Comunque non vi scrivo solo per farvi i soliti, ma meritissimi complimenti, ma per annoiarvi con le solite domande da "lettore inesperto". Sono finalmente riuscito a farmi regalare per la promozione il favoloso Neo Geo con *Magician Lord* in omaggio (ma avete visto che grafica?!), e mi sono sorti alcuni dubbi:

- 1) Perché i giochi del Neo Geo li produce solo la SNK?
- 2) Uscirà mai un CD-ROM per il Neo Geo? Se sì, quale vantaggi potrebbe portare?
- 3) Convertiranno per il 24-bit della SNK i giochi del Super Famicom, del Megadrive o di altre console o coin-op?
- 4) È più bello *Street Fighter II* o *Fatal Fury*? Uscirà un nuovo picchiaduro simile a questi per Neo Geo?
- 5) Quanti in redazione possiedono il Neo Geo?
- 6) Recensirete più giochi? Farete una classifica anche per i videogames del Neo Geo?
- 7) Cosa uscirà in futuro per la mia macchina?
- 8) Qual è il gioco che occupa più memoria? E il più scarso?
- 9) In futuro i giochi del Neo Geo costeranno meno?
- 10) Ma il Neo Geo ha veramente 24-Bit?

Stefano Magugliani (Bo)

È da oltre otto mesi che leggo le vostre lettere e devo rilevare che il numero dei fan del Neo Geo, i (neo)geologi come ho deciso di battezzarli, è notevolmente incrementato, ed ora supera nettamente quello dei ne-chiani, altra "minoranza", o presunta tale, nel panorama videoludico italiano.

A quanto pare non c'è solo Mario e Sonic: speriamo che anche la SNK trovi rapidamente un personaggio simbolo che incarni l'immaginario collettivo. Qualcosa

di misticamente impressionante...

1) Permettimi di correggerti: non tutti i giochi vengono realizzati dalla SNK. *Ninja Commando*, ad esempio, è stato programmato dalla Alpha Denshi, che non è una marca di dentifricio, ma una software house "satellite" (della cricca, cioè). Spesso i giochi vengono programmati da diversi team di programmatori associati e quindi pubblicati sotto etichetta SNK, la quale esercita un assoluto potere decisionale sul software: nel caso non rispondesse a rigidi parametri qualitativi, il gioco verrebbe immediatamente respinto. Non saprei dirti se in futuro la SNK stringerà accordi con altre software house, ma al momento non ne è sorta l'esigenza: ci sono in giro così tanti titoli galattici...

2) Nonostante le continue smentite, pare che la SNK sia effettivamente impegnata nello sviluppo di un'unità CD-ROM per il Neo Geo, che potrebbe essere commercializzata nella primavera del 1993. Così dopo Sega, Nintendo e

Nec, anche il Neo Geo potrà ulteriormente rafforzarsi sul mercato. Quali potrebbero essere i vantaggi del CD-ROM? Presto detto: viste le enormi potenzialità della macchina SNK, una simile periferica servirebbe semplicemente a ridurre il prezzo del software. Infatti, sviluppare un gioco su CD costa assai meno che su cartuccia, soprattutto se si tratta di quelle del Neo Geo, operate di costosissimi chip. Superfluo aggiungere che le già eccellenti qualità sonore del Neo Geo sarebbero ulteriormente arricchite...

3) Sembra di no, almeno per adesso. È però vero che si



parla di convertire alcuni giochi del Neo Geo per Super Famicom (vedi News). Aaaaayeah!

4) La redazione è pressoché unanime: *Street Fighter II* (l'arcade e la conversione per Super Nes) batte ai punti *Fatal Fury* (che, fra l'altro, è un clone spudorato)... Come risposta a *Street Fighter II Deluxe Edition* la SNK ha pronto *Art Of Fighting 55 megabit di uattattattattah* (Ken Shiro docet)!

5) I geologi della redazione, oltre al sottoscritto, sono i *Raves Bros* e il mitico *Incal*.

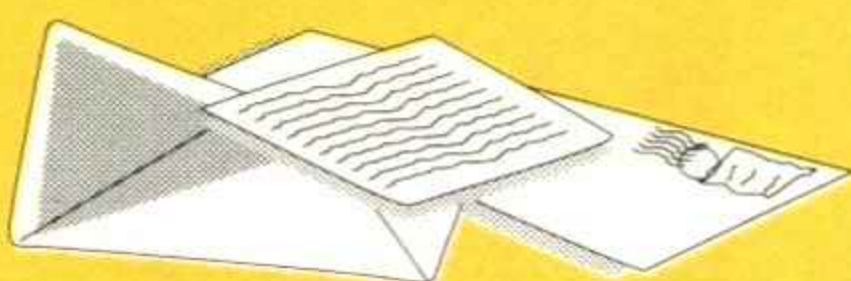
6) La risposta è "Sì, al più presto" ad entrambe le domande.

7) Tergicristalli elettrici, cerchioni in lega e... Ehm, si parla di un tennis radicale e di una simulazione calcistica megalitica, senza dimenticare *Sengoku II* (Vedi News).

8) Se non vado errato, *King of Monsters 2* dovrebbe occupare qualcosa come 74 Mbit. Seguono *Baseball Stars II* (68 Mbit) e *Top Player Golf* (62 Mbit). Se con "scarso" ti riferisci al gioco con meno Mega Bit, beh, *Puzzled* ne ha "appena" 22, mentre *League Bowling* 26.

9) Una delle "Grandi Domande" (tipo, "esiste lo sporco impossibile?")... Come rispondere? Mah, mi auguro sinceramente che il prezzo del software si riduca ulteriormente... Non dimentichiamo che i prezzi dei titoli più "vecchi" sono calati sensibilmente; inoltre la Snk avrebbe intenzione di lanciare una sorta di low-cost games (tipo *Puzzled* o *League Bowling*) da affiancare ai grandi classici, ad un prezzo non superiore alle 120 mila lire. Comunque, di fronte ai prezzi visti in giro per *Street Fighter II* per Super Famicom (la versione giapponese è stata messa in vendita da alcuni negozi addirittura a 250 mila lire!!!), quelli del Neo Geo ormai non impressionano più (si fa per dire).

10) No, ne ha sedici, dal momento che il microprocessore centrale è un 68000 (come il Megadrive e l'Amiga). Il Neo Geo vanta inoltre uno ZX80 a 8-bit, ma i due non sono cumulativi.



E BATMAN È STATO FERITO

Scioppante MBF, mi chiamo Fabrizio, ho un Super Nes e un Game Gear. Adoro i fumetti giapponesi così come i cartoni animati e sono contento di leggere le notizie sui miei eroi anche su GP. Avevo qualche domanda da porvi, spero che mi risponderete:

1) Non vorrei scatenare una polemica, ma avevo letto su un'altra rivista che *Ghouls 'n' Ghosts* per Megadrive sarebbe più bello dello straripante *Super Ghouls 'n' Ghosts* del Super Nes. Come si fa a dire certe scemenze?

2) Ho passato le vacanze in America e ne ho approfittato per cuccarmi un paio di console, tra cui il Turbo-grafx, ormai svenduto, ma sempre galattico. La mia domanda è questa: i giochi del Pc Engine venduti anche in Italia sono compatibili con il mio Turbografx?

3) *Addams Family*, *Super Mario World*, *Joe & Mac*, *Super Adventure Island*: mi metti in ordine questi platform?

Un grande ciao da:

LP-ROM alias Fabrizio Luchini (Reggio Emilia)

I Sciopposo Fabrizio, i manga sono la base culturale e ideologica di buona parte dei videogames giapponesi, per cui non mancheremo di parlarne ancora su Gippi. Abbiamo inoltre in serbo (o in croato?) uno speciale su Mango, il cantante più giapponese sulla piazza. Per adesso, accontentati delle mie risposte e ricorda: "parla come Manghi"!

1) Come giustamente sottolineava Fabio Rossi, *Super Ghouls'n Ghosts* è dannatamente difficile, spesso frustrante e alla lunga rischia di irritare anche il giocatore più corazzato. Come se tutto ciò non bastasse, il gioco risente di una certa inesperienza di programmazione che si traduce in numerosi (e gravosi) rallentamenti e "fliccherii" vari. D'altra parte, il gioco del Megadrive, *Ghouls'n Ghosts*, pur vantando un gameplay eccellente, presenta una grafica nettamente inferiore (come è lecito aspettarsi, d'altronde) del rivale Nintendo. Un buon compromesso potrebbe essere *Ghouls 'n' Ghosts* del Supergrafx: 128 colori su schermo (il doppio del Megadrive), l'assenza di rallentamenti e fasi scattose, un paio di livelli aggiuntivi sono i punti di forza della console della Nec che, ahimé, è praticamente sconosciuta in Italia. Peccato.

2) Mi spiace deluderti, ma le due console NON sono compatibili (AAARGH! Scene di panico incontrollabile, gente che si rotola nel fango, pianti isterici...): l'inconveniente può essere però risolto con uno speciale adattatore, simile a quelli già in circolazione per altre console (*Genesis/Megadrive*, *Super Nes/Super Famicom* ecc.). Aspetta ad esultare, c'è un problemino... No, non il costo di un simile aggeggillo (circa 60 dollari, poco meno di 80 mila lire), ma la reperibilità, dal momento che il Turbografx è importato in Italia solo da un paio di negozianti. Interpellati telefonicamente, hanno assicurato che cercheranno di procurarselo nei prossimi mesi. Se non ti va di aspettare, puoi rivolgerti a:

* *DIE HARD* (19640 Ventura Belvedere, Tarzana, California 91356 - telefono 1-818-342-4657, fax: 1-818-342-6049), oppure a

* *THE ULTIMATE GAME CLUB* (1491 Boston Post Rd, Old Saybrook, CT 06475, telefono 1-203-388-

6741), e chiedere il *TURBO CONVERTERS*, questo il nome. Tra parentesi, il secondo importatore sopraccitato (s)vende un sacco di giochi per la tua console a 20 dollari: se le spese postali non sono eccessive, potresti approfittarne...

3) Leggi il *Guerin Sportivo*, eh? Bella lì: vediamo un po': *Super Mario World*, *Addams Family* (è uno dei primi prodotti europei che può competere, se non addirittura superare quelli nipponici), *Adventure Island*, *Joe & Mac*. Avanti il prossimo.

SIAMO TUTTI SERVI DELLA GLEBA

Caro Matteo,

sono un fortunato possessore di un Gameboy e di un PC Engine GT. Ti scrivo per porti alcune domande e per fare i complimenti a te ed al resto della redazione. Non condivido coloro che vi giudicano Sfamiconiani (questa mi è venuta bene). Siete i migliori e BASTA! Ma passiamo alle domande:

1) Come giudicate il Turbografx 16-Bit della Nec?

2) Quando recensirete *Gargoyle's Quest* per Gameboy (sempre che non l'abbiate già fatto, perché vi seguio solo dal numero 5)?

3) Super Famicom o Megadrive?

4) In alcune pubblicità ho letto di un certo Hyper Boy... Di cosa si tratta?

5) Potete recensire uno o due giochi al mese in più per il Pc Engine?

6) La "Effe" di MBF cosa significa?

Un saluto grosso come il prezzo del Neo Geo.

Laurent D'Emilia

P.S. Laurent D'Emilia non è il mio vero nome, né un soprannome, è semplicemente la prima cosa che mi è venuta in mente.

Non hai bisogno di giustificarti per il tuo nome, caro Laurent, ognuno ha la sua croce. Ti ringraziamo per i complimenti e, dal momento che siamo estremamente vanitosi, li accettiamo con entusiasmo. Non preoccuparti, non ci stiamo montando la testa, anche perché non abbiamo il libretto di istruzioni e rischieremo di piazzare l'occhio al posto del naso. Immagino gradirai leggere le risposte, per cui beccatele di seguito:

1) Il Turbografx 16 (il Bit che hai aggiunto non c'entra niente!) è semplicemente la versione americana del Pc Engine. È completamente nero, alquanto ingombrante rispetto alla versione giapponese, non si attacca al lavoro del vostro dentista ma, a parte questo, non presenta alcuna differenza tecnica rispetto alla console nipponica della Nec. Giudizio critico: è un'ottima macchina, consuma poca benzina, ha una caterva di giochi, ma, dal momento che possiedi già il Pc Engine GT

MAMMA MIA CHE BEOTATA!

Se avete appena buttato via un sacco di soldi per comprarvi una ciofecata e non sapete come sfogarvi, GP vi dà l'opportunità di esternare al mondo la vostra ira. Eccovi di seguito i peggiori giochi della storia delle console secondo i nostri lettori, accompagnati da alcuni oculati commenti...

Road Fighter (NES)

"Peggior di così non si può fare..."

(Giorgio, Roma)

Pro Wrestling (SNES)

"Probabilmente questo gioco l'ha programmato un lottatore in pensione"

(Fabio Razzini)

Gain Ground (Megadrive)

"Se esistesse un premio per il gioco più lento e scattoso probabilmente arriverebbe secondo"

(Stefania Neri, Milano)

Altri titoli citati, ma, ahimé privi di commento, erano:

A Boy and His Blob (NES) - Corradi Fabio

Gyromite Soccer (NES) e **Super Tennis (Master System)** - Marco Bottini

Xybots (Lynx) - Luca Girotti (To)

Might and Magic (MD) - Diego Corbetta (MI)

Super Mario Bros (NES) - Giacomo Gotti (Pr)

Kick Off (NES) - Marco Cirimina (Pa)

Defender of the Crown (Nes) - Anonimo

Global Defense (MS), **Zoom (MD)** e **Altered Beast (MD)** segnalati da De Chiara Roberto e Alessandro di Roma.

Zia Marisa ha però deciso di trasformare la beotata suddetta in regolare classifica da aggiornare mensilmente, quindi continuate a spedirci titoli su titoli.

(l'americano Turbo Express) queste cose dovresti già saperle.

2) È stato recensito sul numero 32 di Kappa (K-voto 795), ma non su GP. Forse ti interessa sapere che è uscito anche per Nes.

3) Mario o Sonic? Essere o non essere? Ah, le grandi domande della vita...

4) L'Hyper Boy è un gadget per Gameboy che apre nuovi orizzonti agli utenti del piccolo Nintendo: vanta infatti uno schermo quattro volte più grande di quello esistente e un joystick a cloche. Più umano, più vero.

5) Beh, se le richieste incrementano, non lo escludo.

6) Filantropo, no filossera, no filatterio... Ehm, scherzavo, filosofo. Insomma, siamo lì.

METTETELO A FUOCO

O meglio, dategli fuoco...

Fabrizio Perrone: un uomo, i suoi joypad. Più duro di un tonno, più cattivo di Ghandi, non c'è dubbio: Fabrizio è il videoplayer del mese!



SAVOIARDI ALLA MATTINA?

Caramelloso Game Power,

siete i migliori in tutto quello che fate, come l'Amaro Averna, ed in più non siete alcolici (questo è tutto da dimostrare... Ndr). Vi scrivo perché so che mi risponderete, altrimenti non comprerei più la rivista. SCHERZO! Non potrei mai! In ogni caso, sparatevi le mie questions:

1) Che fine ha fatto il Nes Robot?

2) Perché i giochi del Mega CD fanno così schifo?

3) Esiste un adattatore Nes-Super Nes (cioè per usare i giochi del piccolo Nintendo sul grande)?

4) Uscirà mai Street Fighter II per Nes?

5) Che fine ha fatto Fist of the North Star per Super Nes?

Ciao a tutti,

Francesco Bianchini (Milano)

Permettimi una domanda: ma quante console hai? Hai chiesto informazioni per tutte le macchine sul mercato (o quasi)?

1) È stato rapito dai marziani! No, bluffavo. In realtà è scomparso dal mercato assai in fretta perché è un aggeggio alquanto inutile, sfruttato a malapena per due giochi banali. È uno di quelle periferiche lanciate più o meno dalla finestra senza il minimo supporto (vedi Light Gun, Power Glove, probabilmente Super Scope...), destinate quindi a soccombere.

2) Beh, solo i primi lo erano! D'altronde cosa potevano pretendere i leader della Sega? Hanno praticamente

imposto alla Renovation (quelli di Thunder Force III) di realizzare in meno di sei mesi (per la cronaca: per realizzare Sonic c'è voluto un anno e mezzo) qualche videogioco di alta qualità per una macchina nuova (e difficile da programmare) come il Mega CD. I tapini hanno semplicemente adattato al nuovo formato (il CD) tre giochi che dovevano comunque uscire in cartuccia. Comunque, nel frattempo, le software house si sono date da fare e nei prossimi mesi dovrebbero finalmente vedere la luce gli attesissimi megahit: Afterburner III (vedi GP scorso), G-LOC, Thunderstorm, Batman Returns e molti altri...

3) Ebbene sì, dovrebbe arrivare in Italia a momenti, ed è probabile che qualche impavido importatore l'ha già esposto in vetrina.

4) NO WAY!

5) Il gioco ispirato al mitico Ken sarebbe dovuto uscire a Pasqua, ma i programmatori nipponici, inspiegabilmente vista la loro natura, sembrano essersela presa molto comoda. Scherzi a parte, pare che il gioco verrà distribuito nei prossimi mesi dall'americana Electro-brain, che si occupa anche della commercializzazione delle prime conversioni di giochi francesi sul Super Nes.

I WANT A REVOLUTION...

Massiccio Game Power,

sono molto soddisfatto di voi e dei vostri progressi. Ho comprato tutti i numeri della vostra rivista e devo ammettere che siete proprio i migliori: forse all'inizio le foto lasciavano un po' a desiderare, ma dal numero 7 in poi avete provveduto a migliorare anche a quel problema, quindi ora non posso proprio criticarvi su nulla e, al contrario penso che l'Apposta sia supermegagalattico. Sono un felice possessore di MD che mi soddisfa pienamente, anche se so che in commercio macchine migliori. Avrei alcune domande:

1) Faranno un altro clone di Street Fighter 2 oltre al mediocre Fighting Master? Se sì quale?

2) Esiste Sim City per MD? Lo faranno?

3) Egregio MBF, potresti elencarmi i primi 15 giochi per MD che ti piacciono?

4) A quando il grande Wonder Dog?

5) In ultimis: il Mega Revolution è legale?

Vi saluto, e se è possibile vorrei salutare anche alcuni miei amici quali Paolo, Luca e Alessia.

Karim Amini (Roma)

Ma cos'è, l'Apposta di GP o Segreteria DeeJay? Non c'è più religione, qui si salutano tutti. Colgo l'occasione per salutare Lupo Alberto e Cesira... Ehm, passiamo a cose meno serie. Innanzitutto, caro Kareem Abdul Jabbar, scusa se ho tagliato la parte centrale della tua lettera ma riguardava i famosi copiatori cartuccia-disco che ahimé, vedo tristemente diffondersi anche in certe zone d'Italia. Dal momento che siamo decisamente contro questo genere di aggeggi, abbiamo deciso di non sprecare più righe nell'Apposta per chiarire dettagli o spiegare il funzionamento. Comprate giochi su cartuccia, punto e basta. Vai di risposte:

1) Streets of Rage 2, un nome, un programma. Sedici magabit di gioco in risposta ai vari picchiapicchia del Super Nes. Poi uscirà Pit Fighter II della Tengen, ma al momento è stato annunciato solo per Mega CD. Su cartuccia uscirà invece Double Dragon III, che si auspica migliore dei precedenti.

2) Al momento no, ma non escluderei una futura conversione.

3) Ti dico quelli che mi vengono in mente (in disordine alfabetico): Castle of Illusion, Quackshot, Sonic, Thunder Force III, Gain Ground, Alisia Dragoon, Tasmania, Super Shinobi, Ghouls'n'Ghost, EA Hockey, James Pond II, Rolling Thunder II...

4) In Giappone è già in circolazione. Prova a passare in canile... Ehm, volevo dire in negozio...

5) Beh, infrange spudoratamente il copyright Sega... Compra originale, e sai a cosa giochi.

CRISI CREMISI

Salve MBF e a tutti i lettori di Game Pauer, chi vi scrive questa lettera è un gruppo di videogiocatori che si flopiciano (vedi spatasciano) e che hanno delle risposte, pardon, delle domande da porvi:

1) È vero che Alkross a tempo perso si dedica alla lettura del Corriere dei Piccoli e alla visione di Bambi contro Cip & Ciop?

2) È vero che siete tutti dei pervertiti?

3) È disponibile per MD Night Club?

Infine, cosa intendete per Famicom una Sega?

Ma in questa lettera vogliamo anche darvi alcune informazioni: ho letto su una rivista trovata in soffitta che è uscito Ultima 4 e ditemi se questo non è uno scoop! Lo sapevate che Game Gear regala Master System II plus... sensazionale, vero? Scommettiamo che (da non confondere con la trasmissione) siete rimasti impalliditi da queste incredibili notizie? La risposta è: non lo so. Se per caso avessi azzeccato la risposta spediteci i soldi.

Lansaro Lorenzo

Lansaro Andrea

Napolitano Francesco

Zeta Mazinga

PS Nella busta troverete un foglio bianco, beh, ve lo regaliamo.

No Comment!

ED È SUBITO SEGA

Mega MBF,

sono un quindicenne di Vercelli, (Capita, NdMBF) mi chiamo Guido e posseggo da quasi sei mesi un bellissimo Megadrive giapponese e da un anno un Game Boy. Più o meno nello stesso periodo ho trovato in edicola Game Power e devo dire che siete veramente i migliori nel vostro campo. MBF se un mito: ma li fai davvero tutti tu i Game Over? Meglio (o peggio) di Groucho Marx! E il mitico Biomassa? Perché Dupont non fa recensioni per Megadrive? Siete tutti il massimo! Oltre ai complimenti, avevo qualche domanda da farvi, spero che avrete la pazienza di rispondere:

1) Nelle news di giugno avevate scritto che la Sierra





trasporterà su Mega CD un sacco di giochi. La mia domanda è questa: si tratta di conversioni di giochi per Pc e Amiga o saranno realizzati anche nuove avventure solo per Mega CD? Usciranno anche su cartuccia?

2) Uscirà un seguito di *Mickey Mouse* o di *Donald Duck*?

3) Visto che adoro i fumetti della Marvel, sapete dirmi se uscirà qualche altro gioco ispirato ai supereroi, dopo *Spiderman*?

Un saluto enorme da

Guido Torre (Vercelli)

Grazie per i complimenti, Guido Torre. Avrei detto che abitavi a Scacchiera, anziché Vercelli... Ehm, scommetto che stai ritrattando tutte le lodi, eh, eh. Ah, Dupont mi ha pregato di comunicarti che non si abbasserebbe mai al Megadrive e resta fedele solo al Super Nes. Non farci caso, i francesi sono fatti così.

1) Al momento i titoli annunciati sono *Space Quest IV*, *King Quest V*, *Police Quest III*, *Leisure Suit*

Larry, *Mother Goose*, *Willy Beamish*, *Stellar VII*. La Sierra ha reso noto che pur sviluppando anche per altre macchine, il PC ed il relativo mercato restano preminenti. Per quanto riguarda il formato: il CD è stato preferito alla cartuccia.

2) Se vuoi cogliere la mela al balzo, o due piccioni in una cava, cuccati *World of Illusion*, un futuro megahit che vede come protagonisti *Paperino* e *Topolino*! Oltre ad una grafica favolosa già apprezzata in *Castle of Illusion*, *Fantasia* e *Quackshot*, l'ultimo titolo Sega permetterà di giocare contemporaneamente in due, impersonando uno degli eroi disneyani disponibili. Se vuoi saperne di più leggi le News e se proprio non ci riesci, guarda almeno le figure.

3) *X-Men* e *Captain America* (vedi GP scorso), tanto per citarne un paio. Se oltre ai fumetti Marvel apprezzi quelli DC, non lasciarti sfuggire *Batman Returns*, *Batman: Return of the Joker* e *Superman*. È in progetto anche *Flash*. Per Game Boy è in arrivo *The Amazing Spider Man 2* e *Swamp Thing*.

DUE ETTI DI COTTO, BELLO MAGRO

Formicolante GP,

vi scrivo perché muoio dalla voglia di sapere se mi pubblicherete! No, scherzo! Siete troppo forti e avete creato la rivista più bella che abbia mai letto! Dovreste però parlare anche di coin-op, fumetti e musica (un articolo sugli *Iron Maiden* non starebbe male). Ma adesso le domande:

1) Gli unici giochi che invidio al Megadrive (ho un Super Nes) sono quelli ispirati ai vari personaggi disney (*Mickey Mouse*, *Quackshot*). Usciranno mai per la mia console?

2) Oltre a *Street Fighter II* c'è qualche picchiaduro interessante in giro?

3) E uno spara-e-fuggi che dovrei tenere d'occhio?

4) Il *Supervision* è compatibile con il Gameboy?

5) Perché non fate una specie di hot line per le News come già fate per Help?

Non deludeemi!

Freddy Krueger (Co)

L'idea di dedicare uno spazio mensile ai coin-op è stato abbandonato per problemi di spazio, mentre fumetti e musica sono un po' fuoriposto su *Game Power*. È come parlare di giochi in scatola su una rivista di videogiochi, ti pare? Eh, eh, eh, scherzavo. Ah, per l'*Hot Line*: nulla da fare! Dovete aspettare GP ogni mese all'edicola, e se avete qualche dubbio, scrivete all'Apposta!

1) Pare proprio di sì! La Capcom sta lavorando a *The Mystical Quest*, un gioco a 8 Mbit nel quale impersonate il roditore più famoso del mondo, id est *Topolino*, av-

venturatosi in lande inesplorate alla ricerca di *Pluto*. Comunque, scordati conversioni dei giochi da te citati su Super Nes.

2) Beh, c'è *Golden Fighter*: 12 megabit di gioco non sono bruscolini e *Riot City*, dai primi screenshots sembra una tozzata.

3) Sicuramente *Volken della Konami*.

4) No, in ogni caso è stato introdotto con circa una decina di giochi appositamente dedicati (*Carrier*, *Tennis '92*, *Alien*, ecc).

AH, MI DIA ANCHE UNA SCAMORZA STAGIONATA

Cara redazione vi scrivo, così mi distraigo un po', ma siccome siete molto lontani, vi telefonerò...

Alla faccia di *Lucio Dalla*, vi scrivo lo stesso perché ho fiducia in una vostra sicura risposta.

Carissimo *Gheim Pauà* (L.5000), innanzitutto è doveroso farvi i meriti complimenti per la vostra mitica rivista che considero la migliore del settore (NB: non vi scrivo questo perché pubblicate la mia lettera, ma perché è la verità). Chiusa questa parentesi, mi presento: sono un ragazzo di 22 anni (compiuti proprio oggi), felice possessore di un *Amiga 500 Plus*, un *Lynx* e un *Super Famicom* che vorrebbe essere illuminato su alcuni dubbi che mi assillano da diverso tempo, quindi preparatevi psicologicamente alle mie domande:

1) Avete scritto sul numero 5 che sarebbe uscito *Final Fight Guy* per SF, una variante dell'originale in cui *Guy* sostituiva *Cody* e includeva anche la parte mancante.

La stessa cosa mi è stata detta anche dal mio negoziante, così io l'ho acquistato fiduciosamente, ma ho scoperto che la parte mancante continua a mancare. Perché?

2) Uscirà mai una nuova versione di *Final Fight* per SF identica al coin-op (magari sull'imminente Super CD, visto che non c'è due senza tre)?

3) Ho acquistato *Street Fighter II* (stupendo!) e vorrei sapere perché non hanno inserito anche le frasi campionate *YOU WIN* e *YOU LOSE*, visto che per il resto è identico al coin-op?

4) Posseggo il gioco *Actraiser* per SF (tanto per cam-

biare) ed è uno tra i giochi più belli che abbia mai visto. Ci sarà mai un seguito? Magari un *Actraiser II* o qualcosa di simile almeno come stile di gioco?

5) Ho scoperto un trucco per *Super Contra IV* per Super Nes, ma non ve lo dico!

PS Vi propongo un affare: ve lo svelo se mi pubblicate la lettera.

Ok, sapevo di poter contare su di voi.

Se giocate in due contemporaneamente, quando un giocatore finisce la sua partita, premendo contemporaneamente i 4 pulsanti del joypad (X,A,Y,B), quest'ultimo può rientrare istantaneamente senza aspettare che anche l'altro giocatore finisca la sua partita. Se rientrate con questo sistema avrete soltanto una vita a disposizione, ma che vi importa? Potrete ripeterlo tutte le volte che volete!

Con questo vi saluto rinnovandovi i miei complimenti, e aspetto con impazienza la vostra risposta sulle pagine del magico GP!

Ciao!!!

Giuseppe Orisi (MS)

La pazienza è la virtù dei forti: eccoti ricompensato!

1) Perché la Capcom ha dei programmatori pigri.

2) Non che io sappia, ma chi può dirlo?

3) Lo ribadisco: sono pigri.

4) Sei fortunato: la tortellinica *Enix* ha appena terminato *Actraiser II* che si annuncia addirittura più vasto e impressionante del primo. Pare sia in cantiere anche un seguito a *The Soul Blazer* (in America *The Soul Blazer*). Per Natale anche in Europa.

5) Ho scoperto un trucco incredibile per non consumare corrente mentre videogiocate: tenete la console spenta ed immaginatevi tutto nella vostra mente... Funziona davvero!

THE LAST WORD

Ho perso la direzione... *Pc Engine*, *Megadrive*, poi però *Nintendo*,

Chi dice che i giochi giapponesi son tutti ugual, non so se rendo

a me mi piace il videogames e mi piace di giocarlo e chi si lamenta al posto del cervello ha un tarlo che picchia nella mente di chi si sente sicuro

chi tra computer e console innalza un altro muro sai qual è il problema, che poi non è un problema

è che sotto il *Neo Geo* il pavimento trema

ma anche con un *Gameboy* ci si diverte in fondo in fondo

quando vedi saltellare uno sprite rotondo

I viggi, complessivamente, oggi come oggi,

sono usciti dall'underground per trovare nuovi alloggi

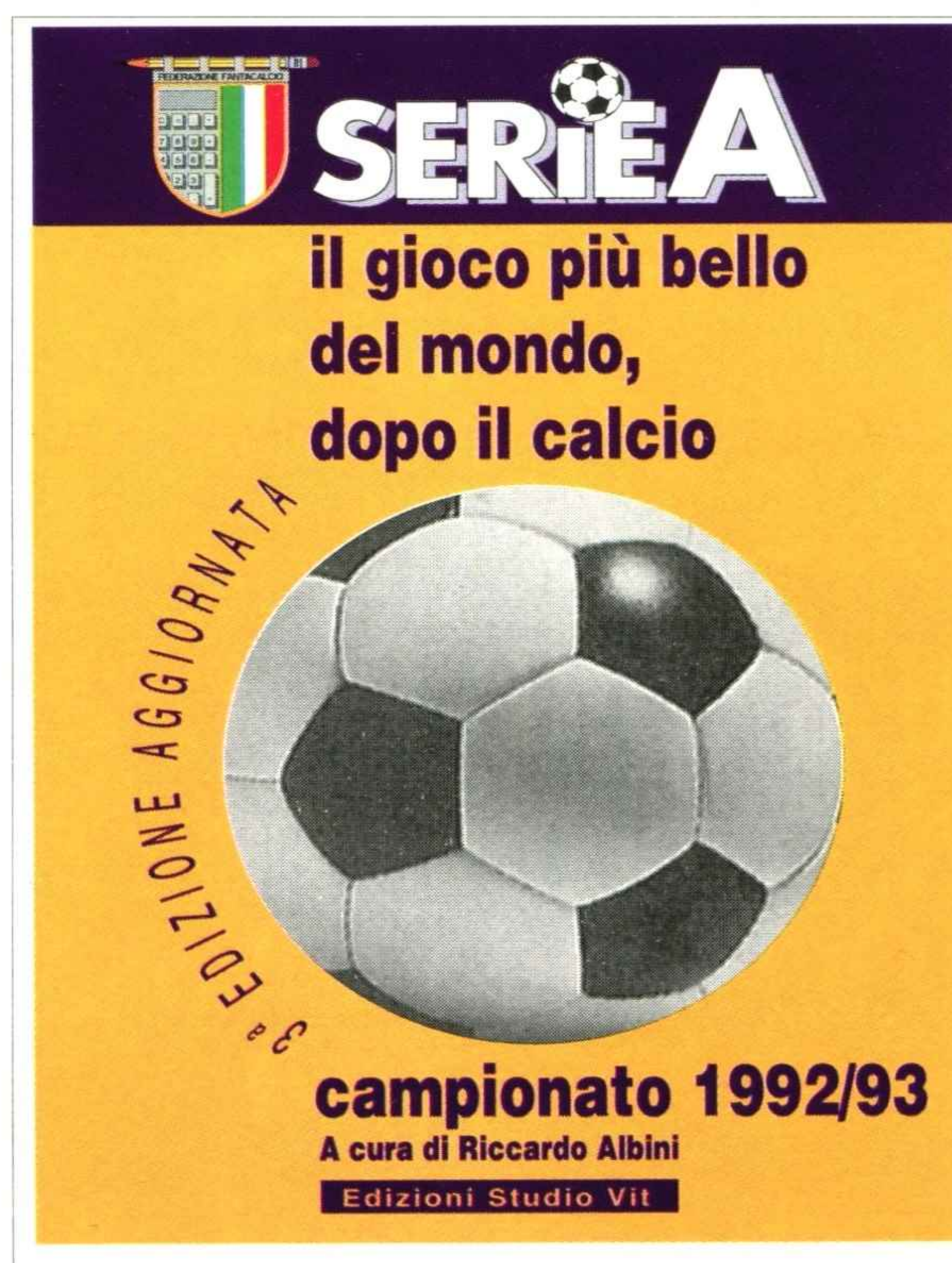
Guardare sia al Giappone, giocosamente

ma comunicare anche con la propria gente

E Sai cosa faccio io?

Accendo la console.

QUESTO CAMPIONATO TIFERETE PER 11 SQUADRE



IL GIOCO DI SQUADRE

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

ECCO DOVE TROVARE SERIE A

NEI NEGOZI:

- Brama**
via R. D'Andreotto, 3/a Perugia
- Centro giochi educativi**
c.so Buenos Aires, 3/b Genova
- Gioco e Strategia**
salita Arenella, 22/d Napoli
- La Magia del Gioco**
via Vetriera, 9 Napoli
- Le Mans**
via Leopardi, 65 Palermo
- Libreria dello sport**
via Carducci, 9 Milano
- Orsa Maggiore**
p.zza Matteotti, 20 Modena
- Pergio**
via San Prospero, 1 Milano
- Pergio**
via degli Scipioni, 109/111 Roma
- Stratagemma**
via Giusti, 15 a/b Firenze
- Strategia & Tattica**
via del Colosseo, 5 Roma

NELLE EDICOLE DI:

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

PER POSTA

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

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

Nome

Cognome

Via

Città

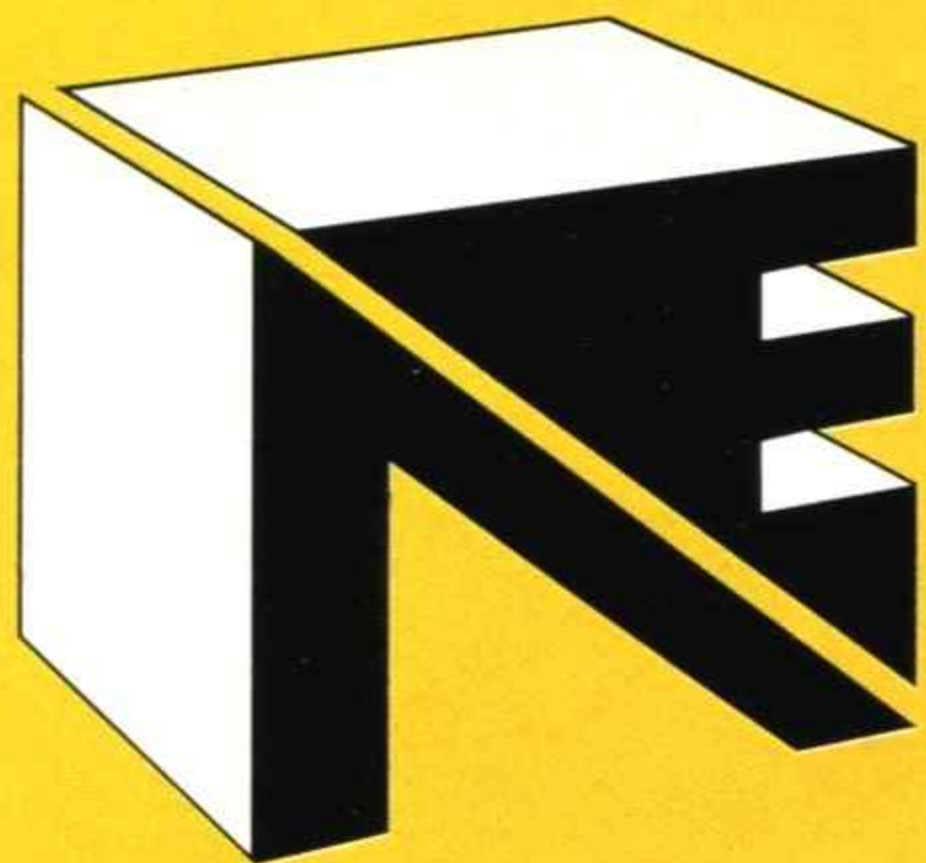
Cap Prov.

SISTEMA DI PAGAMENTO

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

**10% DI
SCONTO**

**PER CHI
ACQUISTA 3 GIOCHI
DI QUALUNQUE
SISTEMA!**



NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:
TEL. (02) 33000036**

**Aperto anche
il Sabato**

Orari:

**9.00 - 12.30
15.00 - 19.00**

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI U.S.A. E DAL GIAPPONE

OFFERTE DEL MESE

SEGA MEGADRIVE L. 248.000

CON UN GIOCO A SCELTA TRA:

**SONIC - QUACKSHOT - WONDERBOY
L. 278.000**

CON TENNIS '92 L. 318.000

CON TERMINATOR II L. 318.000

Il Sega Megadrive* è compreso di alimentatore e cavo scart
* = Versione giapponese full screen

**SEGA MEGA CD
L. 498.000**

**MEGA REVOLUTION
L. 398.000**

**DISPONIBILI TUTTE
LE ULTIME NOVITA'
PER ATARI LYNX !!!**

**SOLO NEWEL
RITIRA LE TUE
CARTUCCE USATE !**

TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA !

ULTIMA ORA!

Grossi cambiamenti in vista per i fans di Mario e Luigi: da questo mese, infatti, il colosso nipponico Nintendo non è più rappresentato in Italia dalla Mattel e, di conseguenza, i prodotti della casa del Sol Levante (Super Nintendo compreso) d'ora in poi verranno messi in commercio da un altro distributore. Il nome? Per adesso è sconosciuto, ma se volete restare informati sulle sorti della casa giapponese non dovete perdere i prossimi numeri di Gheim Pauà!

Amazing Tennis
Battle Blaze
Blazeon
California Games II
Championship Bowling
Football Fury
Home Alone II
James Bond Jr
King of The Monsters
Metal Jack
Outlander
Race Drivin'
Super Double Dragon
T2: the Judgement Day
Ultrabots

NEWS ANTEPRIME

VULKEN

Dopo il bellissimo *Super Aleste* e il favoloso *Axelay*, un terzo spara-e-fuggi sta per sconvolgere gli slot del Super Nes. Si tratta di *Vulken*, che ripropone il tema del super robotone da battaglia nonostante i primi insuccessi (vedi il terribile *Gundam F91* e il mal riuscito *Xardion*). Grafica superba e giocabilità incredibile sono il biglietto da visita per una cartuccia che non passerà sicuramente inosservata. Dirige la mitica Konami.



Avete presente Robotech?



Alabarda spaziale!

SONIC BLAST MAN

Avete presente il classico punch-ball dei luna park? Ebbene la Taito ha deciso di riproporlo in versione elettronica, sfidandovi a massacrare teppisti da strada ed abbattere grattacieli a suon di pestoni. Il risultato è *Sonic Blast Man*. Data l'impossibilità di includere un punch-ball nella confezione, la Taito ha argutamente deciso di modificare leggermente il gioco concepito per la sala, trasformandolo in un ennesimo picchiaduro a scorrimento orizzontale, in cui non mancano le sezioni bonus della versione arcade. La novità? Beh, non sembra niente male... *Final Fight* docet.



Allora sei uscita con Mario? Beccati questo!

you read it... FIRST!

NUOVE PROMESSE

Avete mai sentito parlare dell'Archimedes? Se pensate che si tratti del bizzarro inventore della cricca di Paperopoli siete completamente fuori strada. L'Archie è un home computer sviluppato diversi anni fa dalla Acorn, che ha sconvolto l'immaginario collettivo per due motivi: primo, il cuore del sistema (A3000 e A5000, dove A sta per Archimedes) era basato su un sofisticatissimo ed innovativo microprocessore RISC, uno dei più veloci sul mercato (non a caso, la nuova console della Nec a 32-bit sfrutta la stessa tecnologia). Secondo, la macchina riscosse meno successo del tostapane a cellule solari: supportato da pochissime software house, l'Archie è rimasto un grande incompreso... Confinato ad una ristrettissima elite di utenti, è stato soffocato dallo strapotere Ms-Dos e dai vari 68000 che si sono avvicinati (Amiga, ST, ecc.). Comunque, la Acorn non l'ha presa troppo male e dopo anni di silenzio si dichiara pronta ad un grande ritorno sulle scene... L'obiettivo della società inglese è conquistare la leadership nel settore del divertimento elettronico, che sta vivendo in questi ultimi anni una seconda genesi. Per farlo la Acorn ha sviluppato in gran segreto una super macchina da gioco basandosi sull'esperienza dell'Archimedes e, sebbene non abbia ancora ufficializzato nulla, voci indiscrete parlano di un lancio ormai imminente. La macchina da gioco sarà compatibile con il (poco) software già esistente per l'Archie 3000 e, tecnicamente parlando, dovremo aspettarci qualcosa di galattico. Pare inoltre che un imprecisato, ma consistente numero di videogiochi, in formato CD, siano pronti ad accompagnare il lancio della console (Novembre). Il prezzo della nuova macchina non dovrebbe superare il milione di lire. Console inglesi? Dopo il fiasco dell'Amstrad e la buffonata della Konix sono in molti a storcere il naso...

SONIC COME MARIO?

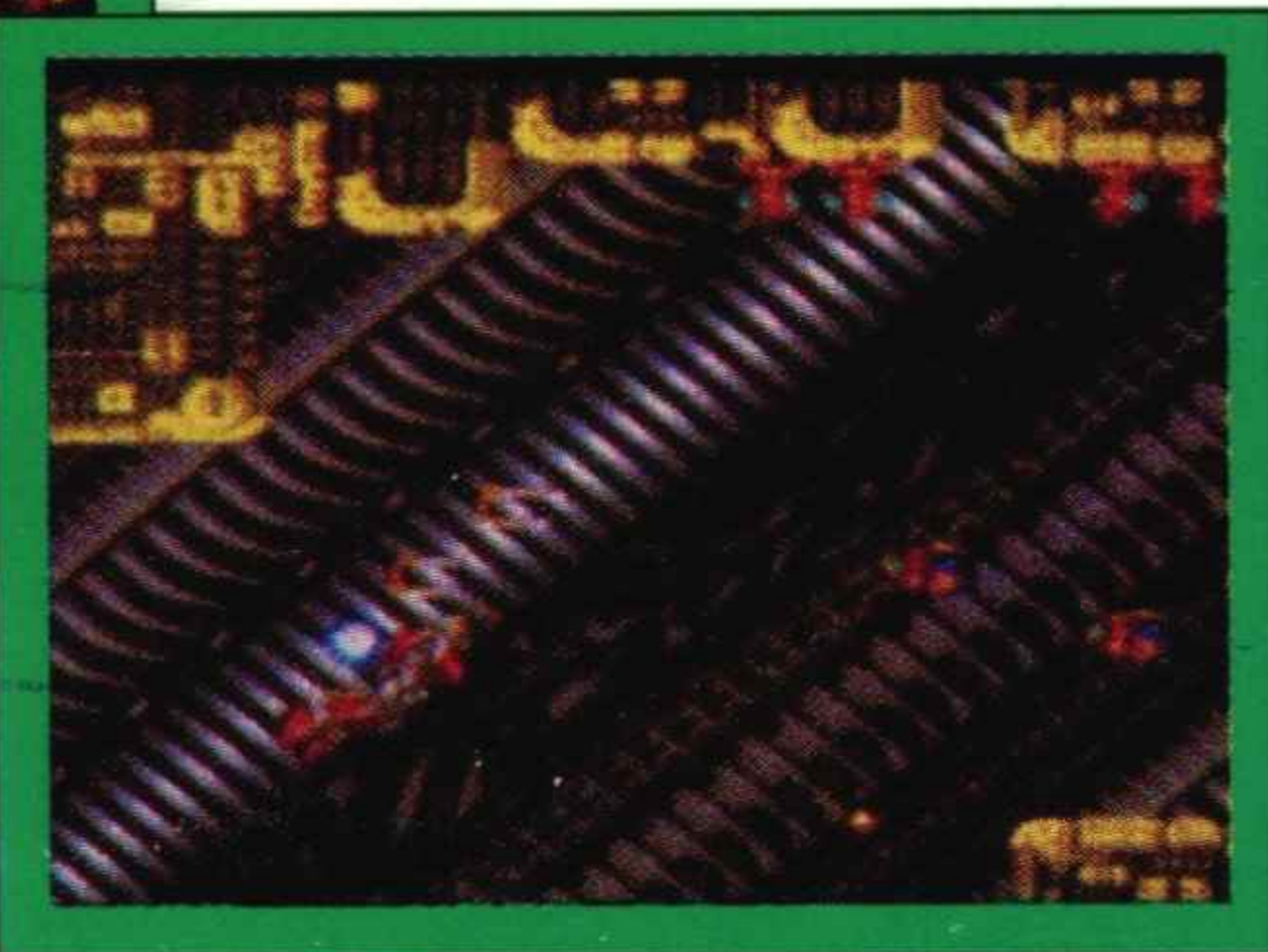
Forse più di Mario. Come era avvenuto per l'eroe Nintendo, anche Sonic sta per appa-

BLAZEON

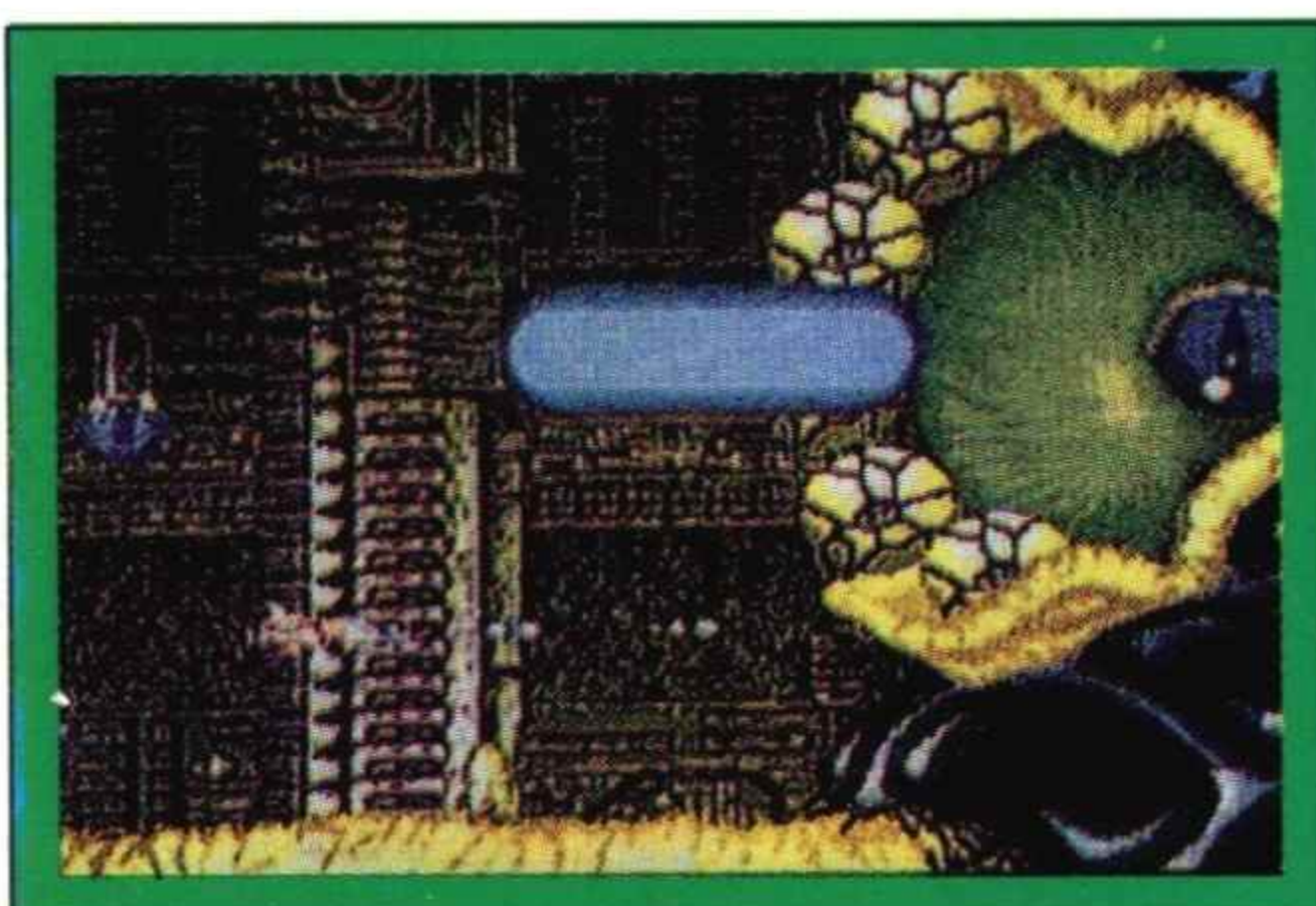


Non tirate i sassi che poi finiscono negli occhi...

Un altro sparaspara per far contenti tutti quanti. *Blazeon* è la conversione trasversale dell'omonimo coin-op Kaneko conosciuto solo dai programmatori e da pochi altri intimi, nonostante i dodici livelli di splattamento totale. Il gioco, programmato dalla Atlus (Ufo Robot? Ndr) si distingue dalla massa per il fatto che potete trasformare il mezzo che pilotate in cinque modelli diversi di mech e in un caccia robotico, senza dimenticare che i power up disponibili vi permetteranno di potenziarvi alla grande. Era dai tempi di *R-Type* che non si vedevano tante innovazioni...



Quando Daitarn III incontra R-Type....



Ho una bruschetta nell'occhio...

NEWS ANTEPRIME

rire in televisione, come protagonista, in una serie animata che sarà trasmessa dall'americana ABC. Ma non è finita: *Sonic* diverrà un gioco in scatola della Milton Bradley, una serie di libri per bambini e si parla anche di un gioco di carte della Matel. Pare inoltre che *Sonic* sarà il protagonista di una serie di programmi educativi sulla falsariga dei titoli Mindscape che hanno privilegiato *Mario*. Nintendo: fatti un po' in là...

ATTACCO ALLA TERRA-DRIVE

La macchina dei sogni: un MS-Dos compatibile e una favolosa console in un unico sistema. Ebbene, sono diversi anni che la Sega sta lavorando a questo progetto (in codice *Tera-Drive*) e, nonostante la collaborazione dell'IBM, non è riuscita a concretizzare altro che una serie di insuccessi. Ma il sogno sembra finalmente destinato a diventare realtà grazie al recente accordo stipulato dalla Sega con l'Amstrad. Dopo l'unione di forze tra Sega e Sony, il colosso nipponico del divertimento elettronico ha colpito ancora nel segno, ed ora la parola *Tera-Drive* non suscita più imbarazzo, ma una punta di orgoglio. L'ottimismo è legittimo, dal momento che l'Amstrad è ormai molto vicina a soddisfare le richieste di casa Sega. I primi prototipi della nuova console, cioè del nuovo computer, no, ehm, della nuova "macchina", sono perfettamente funzionanti e si prevede il lancio del *Mega PC*, questo il nome ufficiale dell'ibrido, entro Natale, ad un prezzo inferiore ai due milioni di lire. Il computer in questione è un 286, anche se non è stata ancora specificata la velocità del processore, mentre la console è il classico Megadrive. La novità sta nel fatto che il *Mega PC* è compatibile anche con i nuovi giochi in formato CD, oltre a leggere, ovviamente, giochi su cartuccia e dischi da 3 pollici e mezzo in formato Ms-Dos. Da ora si potrà invece parlare di un nuovo formato: MD-Dos...

FA SEMPRE PIACERE...

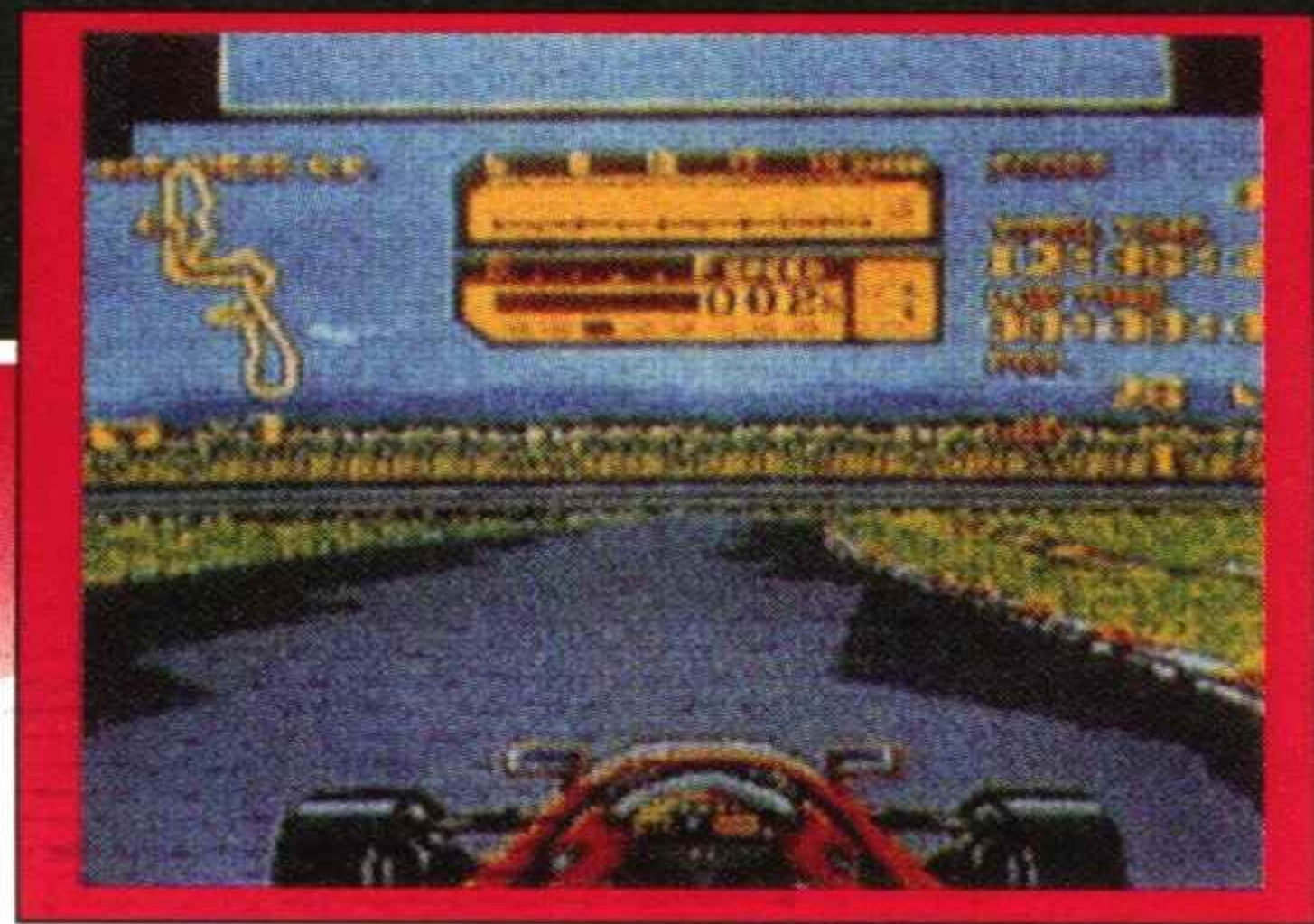
- * La Sega ha investito qualcosa come 4 milioni e mezzo di dollari per pubblicizzare i propri prodotti in Europa.
- * Secondo alcune previsioni, entro la fine dell'anno la Sega avrà venduto in Europa 5.7 milioni di macchine (tra cui due milioni e mezzo di Megadrive).
- * Oltre due miliardi: questo il budget della nuova pubblicità della Sega, sviluppata da una società francese, che verrà trasmesso in tutta Europa fino a Natale.
- * Il prezzo del Mega CD è destinato a scendere ulteriormente e pare che quando verrà lanciato negli States costerà solo \$199. Ci auguriamo che sia così.

* Si chiama SING! ed è una super collezione delle migliori colonne sonore dei videogiochi per Megadrive. Purtroppo, il curioso CD è uscito solo in Giappone - riscuotendo un ottimo successo - ed è alquanto improbabile trovarlo in Italia...

SUPER F1 HERO

Satoru Nakajima ha venduto alla Varie i diritti per una simulazione automobilistica ed il risultato è *Super F1 Hero*. In realtà l'ha fatto perché così finalmente potrà vincere un gran premio, visto che nella pratica non ci riesce mai... Comunque, sei tracciati dovrebbero tenervi impegnati a lungo e se proprio vi stufate, beh, c'è sempre...

Sembra Super Monaco GP, ma è Super F1 Hero



F1 SUPER DRIVING



Sembra Pitstop ma è F1 Super Driving

La fantasia! I nomi dei simulatori di Formula 1 sembrano uno l'anagramma dell'altro! Comunque, il recente titolo della famosissima LOCZ (?) rispolvera la celeberrima prospettiva alla *Pit Stop*, già apprezzata, con le debite proporzioni, in *Exhaust Heat*, per convincerci a gareggiare su ben diciotto tracciati, sfidando un nostro compagno (è possibile giocare simultaneamente) con l'unico obiettivo di conquistare l'ambito trofeo. Gli otto megabit sono d'obbligo, così come lo sono le cinture di sicurezza. Ah, il "prestanome" di questo gioco è il celeberrimo pilota giapponese Aguri Suzuki.

DEATH VALLEY RACE

Ricordate il mitico cartone animato della Warner Bros ispirato alle avventure di un rognatissimo coyote di nome Wilie e dei suoi patetici tentativi di catturare l'insopportabile struzzo Beep Beep? Troppobbbello! Ora potrete emulare le gesta dell'uccelliccio in un super platform ultraveloce (*Sonic* docet) a scorrimento orizzontale. A novembre solo per Super Nes.



Beep Beep, chissà perché censurano sempre il suo nome...

MAJOR TITLE

Il magnifico *Top Player Golf* del Neo Geo è in fase di programmazione anche per Super Nes, ma la Irem ha giocato d'anticipo con una simulazione di golf che si presenta assai bene. Oltre ai numerosi campi disponibili, *Major Title* - che non è il fratello del primo ministro britannico, il noto John - permette a quattro giocatori di sfidarsi fino all'ultima buca. Che il par sia con voi...

Osservate il verde dei campi, il blu del cielo, il bianco della pallina...



GOLDEN FIGHTER

Spu-doratissimo clone di *Street Fighter* di ben 12 Mega Bit (notizia non confermata al momento di andare in stampa). Sprite enormi e belli pasciuttelli si affrontano in una serie di drammatici combattimenti per decidere i turni per il bagno. Grazie alla totale assenza di originalità, il titolo della Culture Brain ha tutte le carte in tavola per rivelarsi un successone.



Te rompo er naso...

SHADOW OF THE BEAST

È stato per anni l'orgoglio degli amighisti: il capolavoro Psygnosis, rimasto ineguagliato nonostante i due seguiti, approda finalmente sull'unica console disponibile sul mercato (a



Fate cadere l'Occhio su Shadow.

parte, forse, il Neo Geo) capace di perfezionare un'opera d'arte. Indossare i panni pulciosi dell'uomo capra non sarà più solo un sogno: preparatevi ad un super gioco che promette un accompagnamento musicale superiore a quello di *Actraiser*. Che Benetton sia con voi!



Posso darti una mano?



Alito pesante, eh?

THE MYSTICAL QUEST

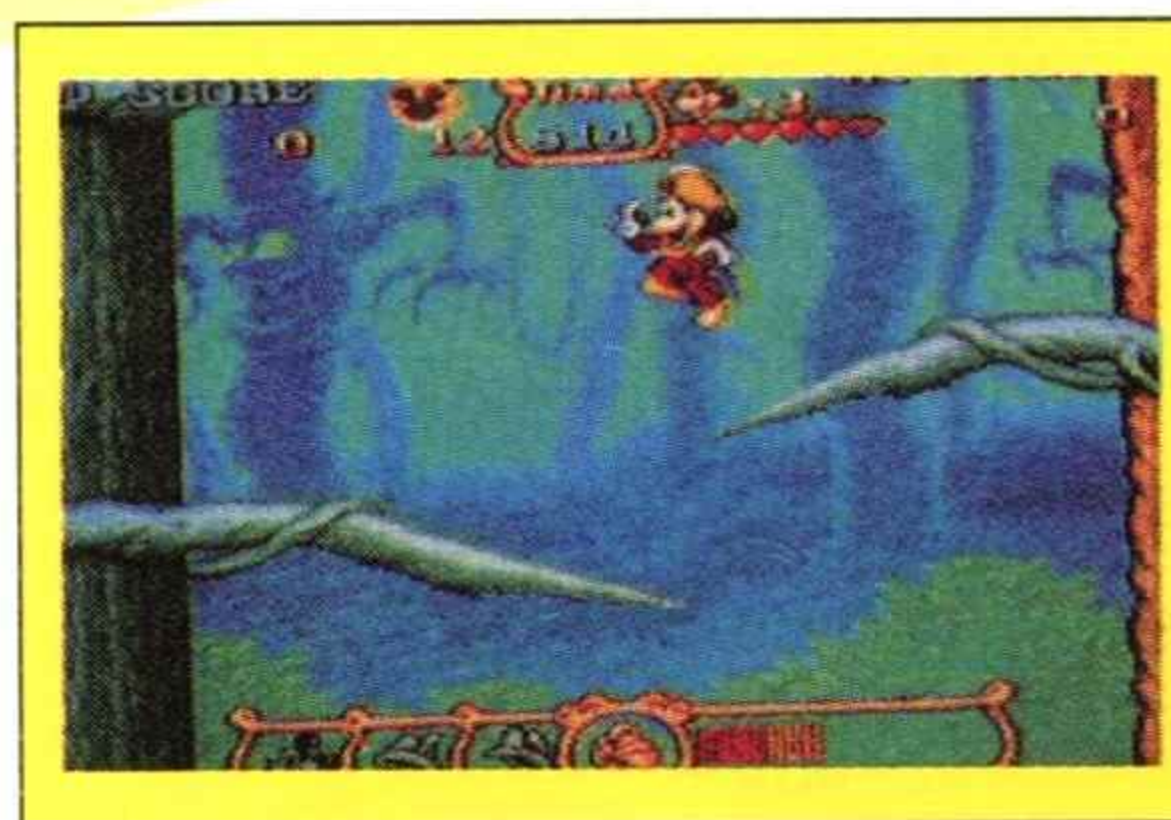


Faccia di serpente...

L'ultima fatica della Capcom è un fantastico platform/action che ha come protagonista il topolino più famoso dell'universo: Mickey Mouse. Il solito cattivone ha rapito il povero Pluto e se volete vederlo vivo, non vi resta che affrontare l'ignoto per riportarlo a casa. Otto megabit di grafica sono le credenziali di questo attesissimo gioco.

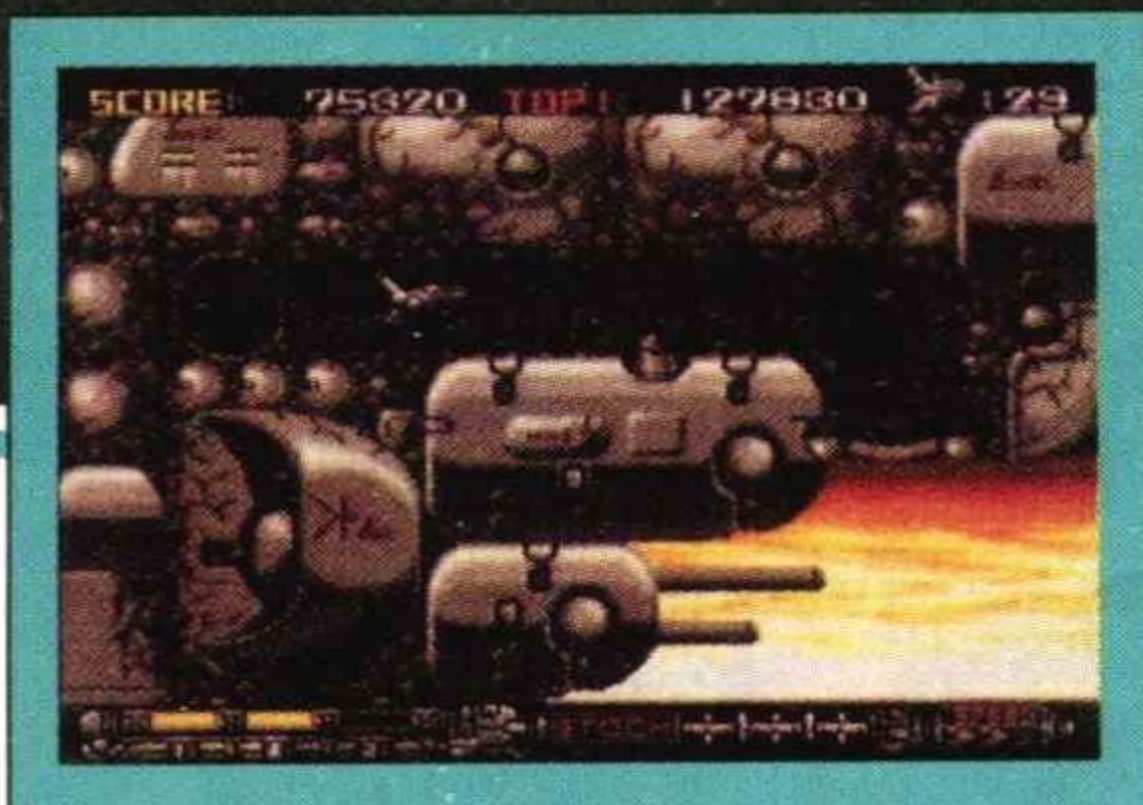


Topolino è il rivale di Mario?



Attack of the Killer Tomatoes.

PHALANX



Devastazione senza cauzione



Hai sempre la testa fra le nuvole!



Phalanx cosa giusta

In principio fu Gradius III e scatenò il caos. Poi venne *Super Aleste* e la Toho raggiunse l'Olimpo. Solo il mese scorso, la Konami ci ha entusiasmato con il megalitico *Axelay*, ed ora è la volta di *Phalanx* (si pronuncia "Falanx"). Quale dei tre (tralasciamo il primo per ovvie ragioni) conquisterà lo scettro del miglior sparattuto per Super Nes? *Phalanx*, con i suoi otto mega di ultraviolenza digitale a scorrimento orizzontale, è uno dei candidati più gettonati, ma prima di esaltarci ci conviene aspettare la recensione...

NEWS ANTEPRIME

* ...così come è improbabile trovare **SEGASONIC**, la cola di *Sonic*, i biscotti di *Desert Strike* e i portabicchieri di *Decap Attack*...
A quando le pattine di *Alex Kidd*?

* Il Full Motion Video del Mega CD gira a 15 frames al secondo, la stessa velocità dei cartoni animati.

* Gli instancabili programmatori della Nintendo hanno realizzato un nuovo sistema di sviluppo altamente sofisticato chiamato in codice **QUAD**, appositamente concepito per il Super Nes. Oltre a velocizzare le routine d'animazione, il **QUAD** permetterebbe di visualizzare grafica a 256 colori e suoni incredibili (vedi *Q-Sound*), senza per questo pregiudicare la giocabilità del prodotto. Bisogna credere a queste voci di corridoio? Beh, è risaputo che i chip del Super Nes sono ancora più sofisticati di quelli del Neo Geo...

* Il Nes non è finito: la Capcom ha annunciato due nuovi mega titoli per l'8-Bit di casa Nintendo. Si tratta di *Mega Man V* e di *Gargoyle's Quest 2*. Maggiori dettagli sui prossimi numeri.

* I cartoni animati stanno attraversando un periodo particolarmente fortunato e le conseguenze in campo videoludico sono immediate: nei prossimi mesi usciranno per Super Nes *Fievel goes West*, *Inspector Gadget* e *Felix the Cat* della Hudson. Non dimentichiamo poi *Tiny Toons* della Konami, ispirati ai cartoni animati di Spielberg (sempre per Super Nes e GB). Per Megadrive sono invece in arrivo *Ariel*, *the Little Mairmaid* e *Tale Spin*, mentre è in progetto il seguito di *Taz Mania*. Si parla anche di *Pinocchio 2*...

* La NEC ha messo a punto un rivoluzionario adattatore che permette al Duo di leggere i CD Games disponibili attualmente per Mac. Si tratta di un grande risultato che avvantaggia notevolmente gli utenti dell'ormai immortale Pc Engine.

CHI PIÙ SPENDE PIÙ GUADAGNA

Eccovi il bilancio annuale della Sega registrato tra un periodo compreso tra il 31 Marzo del 1991 e del 1992. I profitti sono passati dai 58 milioni di dollari dell'anno precedente ai 106 di quest'anno, anche se i dati si riferiscono non solo al settore home ma anche a quello arcade. Gli introiti lordi sono stati di 1.6 miliardi di dollari contro 800 milioni di dollari del periodo 1990-91.

Come si è comportata la Nintendo? Altrettanto bene, se non addirittura meglio: nello stesso periodo, il leader oggi non più incontrastato dei videogiochi ha raggiunto quota 4.224 miliardi di dollari, con un incremento degli introiti pari al 20% rispetto all'annata precedente. I profitti sono quindi cresciuti del 14%, quantificabili in 1.25 miliardi di dollari... Non solo: per il secondo anno consecutivo la Nintendo si è dimostrata la migliore azienda nipponica per ciò che riguarda reddito, gestione e crescita (fonte. Il Giornale del 18 Agosto 1992). Se

segue a pag 16



PIEMONTE

ALESSANDRIA, PROVERA, VIA PIACENZA N.2
ALESSANDRIA, GIOCHINGROS SAS, VIA S. FRANCESCO D'ASSISI N.54
ALESSANDRIA, COMPUTER TEMPLE SNC, C.SO LAMARMORA N.33
ALESSANDRIA, L'ALTALENA, CENTRO COMM.LE PACTO
ASTI, RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA N.3
ASTI, ASTI GAMES, VIA ALFIERI N. 26
BANCHETTE, TO, ARLECCHINO, VIA CASTELLAMONTE N. 18/E
BIELLA, VC, SERENO GALANTINO SAS, P.ZZA 1 MAGGIO N.1
BIELLA, VC, BABBO NATALE, VIA TRIESTE N.55
BIELLA, VC, CAAMELOT SAS, VIA P. MICCA N. 33
BIELLA, VC, SIGEST SRL, VIA TRIESTE N. 23/B
BRA, CN, BONA DISTRIBUZIONE, VIA PRINCIPI DI PIEMONTE N.4
BUTTIGLIERA ALTA, TO, CERCHIO MAGICO, C.SO SUPERGA N. 56
CANELLI, AT, SUPER SHOP SNC, P.ZZA ZOPPA N. 16
CHIVASSO, TO, HOBBY MARKET SNC, VIA PO N.2/C
CIRIÉ, TO, BIT INFORMATICA SRL, VIA VITT. EMANUELE N. 154
CIRIÉ, TO, CENTRO GIOCO, VIA ROMA N. 66
CUNEI, ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA N.42
DUSINO S. MICHELE, AT, TREMONTI CARLA, C.SO INDUSTRIA N.30
IVREA, TO, FULVIA PAGLIUCCI SNC, C.SO VERCELLI N.254
IVREA, TO, EPO VAL GAMES, VIA PALESTRO N. 62
MONCALIERI, TO, SELEGIOCHI, VIA XXIV MAGGIO N. 5
NICHELINO, TO, CASA DEL PUPO, VIA TORINO N.34
NOVARA, PARADISO DEI BAMBINI, VIA TADINI N.35
PINEROLO, TO, ROGIRO, P.ZZA BARBIERI N.2
RIVOLI, TO, AGARTHI SNC, VIA MONTTEGRAPPA N.112
SALUZZO, CN, BOLLATI GIUSEPPE, P.ZZA CAVOUR N. 38/4
SUS, TO, SAYN GIOCHI, VIA ROMA N.53
TORINO, AUCHAN, C.SO ROMANIA N.460
TORINO, TV MIRAFIORI, C.SO UNIONE SOVIETICA N.393
TORINO, AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI N.26/C
TORINO, PARADISO DEI BAMBINI SAS, VIA ANDREA DORIA N.8
TORINO, GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO N.52/B
TORINO, MAGLIOLA, VIA NICOLA PORPORA N.1
TORINO, SOFTEL, VIA NIZZA N.45/F
TORINO, MICRONTEL SRL, C.SO GIULIO CESARE N.56 BIS
TORINO, ALEX COMPUTER, C.SO FRANCA N.333/4
TORINO, G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. N.251
TORINO, GRANDE MARVIN, P.ZZA LAGRANGE N. 45
TORINO, ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO N.46
TORINO, PLAY GAME SHOP, VIA CARLO ALBERTO N.39/A
TORINO, COMPUTER HOME SNC, VIA S. DONATO N. 46/D
TORINO, IL COMPUTER SERVICE, VIA STRADELLA 235/A
TORINO, MATRIX, VIA MONGINEVRO N. 1
TORINO, 6 VIA CIBRARIO, VIA CIBRARIO N. 6
TORINO, GIROTONDO TRE SRL, C.SO SOMMELLIER N. 33
TORINO, GIROTONDO, VIA GENOVA N. 14
VALENZA PO, AL, CENTRO COMM.LE SELEZIONE, VIA CAIROLI N.5
VERCELLI, VC, ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE N.5

LOMBARDIA

AREGGIO, MI, GIOCHI SCIASCIA, VIA NOVARA N. 86
BERGAMO, CALDARA ANGELO SNC, VIA PAPA GIOVANNI XXIII N.49
BERGAMO, VIDEO IMMAGINE SNC, VIA CARLUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO, TINTORI ENRICO & C. SNC, VIA BROSETTA N.1
BOZZOLO, MN, TOY CENTER, VIA CREMONA
BRESCIA, MEGABYTE, C.SO MAGENTA N.32/B
BRESCIA, VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI N.12/A
BRESCIA, VIDEO HOBBY, VIA UGONI N.12/B
BRESCIA, MASTER INFORMATICA, VIA F.LLI UGONI N. 10/B
BRESCIA, GIOCA BABY, VIA MILANO N. 3/F
BRESCIA, IL GIOCA, VIA GRAMSCI N. 13/A
BRESCIA, GIOCATOYS, VIA MONTELLO N. 48
BRESCIA, GIOCAGIOCA, VIA S. MARIA CROCIFFISSA DI ROSA N.63
BRESCIA, BRESCIA GIOCATOLI, VIA VANITINI N. 36
BRESCIA, BRESCIA GIOCATOLI, VIA MARTINO FRANCHI N. 29
CARAVAGGIO, BG, MERISIO, VIA OBERDAN N. 13
CASSANO D'ADDA, MI, GRAZZINI/4, CENTRO COMM.LE L'AGORA
CHINISELLO B.MO, MI, MULTISYSTEM S.A.S., VIA ROMA N.35
CORBETTA, MI, PENATI SRL, VIA SIMONE DA CORBETTA N.49/D
CREMA, CR, EL-COM, VIA LIBERO COMUNE N.15
CREMONA, CASA DEL GIOCATTOLO, C.SO MATTEOTTI N.100
CREMONA, TELCO, P.ZZA MARCONI N. 2/A
CREMONA, PRISMA, VIA BUOSO DA DOVARA N. 8
CURNO, BG, RODESCHINI, CENTRO COMMERCIALE DI CURNO
DESENZANO, BS, MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI N.14
FINO MORNASCO, CO, MIAZZO, S.S. GIOVI N. 7
GALLARATE, VA, GIOCHI GARDEN, C.SO SEMPIONE N.33
GALLARATE, VA, GIOCART, VIA MILANO N. 165
GERENZANO, VA, GRANDI MAGAZZINI BOSSI, VIA G.P. CLERICI N.196
GORGONZOLA, MI, ARCA, VIA TRIESTE N. 13
GRADESCO Pieve del MONA, CR, MONDO COMPUTER, CENTRO
COMM.LE CREMONA 2
GRATACASOLO, BS, INFOCAM, ST. PROVINCIALE 38
GRUMELLO, BG, MEGABYTE, VIA ROMA N.61
LECCO, CO, LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO N.11
LEGNANO, MI, GRANCAISA, VIA C. JUCKER N. 1/3
LENTATE SUL SEVESO, MI, PIEMONTE, VIA NAZIONALE DEI GIOVI N.4
MAGENTA, MI, PASSAPAROLA GIOCHI, P.ZZA GIACOBBE N.11
MALEGGIO, BS, LO BRACCO, VIA DEL LANICO N. 121
MANTOVA, MEGABYTE, VIA CALVI N.95

MANTOVA, TOY CENTER GIOCATOLI, VIA PARMA N. 26/A
MELEGNANO, MI, L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L., VIA CASTELLINI N.27
MILANO, GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI N.29
MILANO, GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO N.9
MILANO, GRAZZINI/3, VIA PITAGORA N.4
MILANO, G. RICORDI & C., VIA BERCHET N.2
MILANO, SUPERGAMES, VIA VITRUVIO N.3
MILANO, RIVOLA, VIA VITRUVIO N.43
MILANO, PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO N.1
MILANO, GIOCATOLI NOE', VIA MANZONI N.40
MILANO, FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO N.15
MILANO, CALLIGARO DISTRIBUZIONE, VIA AMPERE N.105
MILANO, SELECT, P.LE GAMBARA N.9
MILANO, GRANDE EMPORIO CAGNONI, C.SO VERCELLI N. 38
MILANO, KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER N. 19
MILANO, LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA N. 3
MILANO, B.C.S., VIA MONTEGANI N.11
MILANO, ELETTROVOCE BRAHA, VIA PIER CAPPONI N. 5
MILANO, VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MILANO, FAREF, VIA A. VOLTA N. 21
MILANO, MARCUCCI, VIA F.LLI BRONZETTI N. 37
MILANO, MESSAGGERIE MUSICALI, GALLERIA DEL CORSO N. 2
MILANO, TRONY GAMES, VIA PASCOLI N. 56
MILANO, JOYSTICK FUN, VIA LORENTREGGIO N. 38
MILANO, ASI, VIA VALDAGNO N. 5
MONZA, MI, BIT 84, VIA ITALIA N.4
MONZA, MI, INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI N.7
MONZA, MI, A.Z., VIA BUONARROTTI N.74
MORNAGO, VA, VANONI, VIA STAZIONE N.18
MOZZO, BG, VISCONTI, STRADA 153 - GRAN MERCATO DEI COLLI
NERVIANO, MI, GRANCAISA, VIA LATERALE GIOVANNI XXIII
ORZINUOVI, BS, METAL MARK DI GAVAZZONI, VIA ADUA N. 45
PALAZZOLO S/O, BS, MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA N.11
PEDRENGO, BG, GIOCOSPORT 2001, VIA FERMI N. 19
PIADENA, CR, TECNOGIOCHI, VIA FERRARIS N. 1
POMPIANO, BS, IL MAGGIOLINO, VIA BUONARROTTI N.41/B
REZZATO, BS, C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
REZZATO, BS, GIOCATOLI CENTER, VIA GARIBALDI N. 72
RHO, MI, NEXT COMPUTER, VIA BUGATTI N. 13
RODONGO SAIANO, BS, COLMARK SPA, VIA INDUSTRIALE N.8
S. ANGELO LODIGIANO, MI, CERRI BATTISTA, VIA PEROSI N.10
S. ANGELO LODIGIANO, MI, FERRARI LUIGI, VIA MADRE CABRINI N. 44
S. GIULIANO MILSE, MI, VIDEOTEQUE, VIA TOLSTOI N.86/G
S. GIULIANO MILSE, MI, GRANCAISA, VIA TOLSTOI N. 85
SABBIO CHIESE, BS, BAZZANI, VIA PARROCCHIALE N. 22
SEREENO, MI, BONSAGLIO SRL, VIA DELLA REPUBBLICA N.200
SESTO S. GIOVANNI, MI, EASY SOFTWARE, VIA GRAMSCI N. 52
SORGIO, MI, TUTTO SOFTWARE SAS, VIA EMILIA N. 22
TIRANO, SO, SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA N.8
VARESE, BERNASCONI, VIA SAFFI N.88
VIMODRONE, MI, MISTER BIT, CITTA' MERCATO

VENETO

ALTE CECCATO, VI, GUERRA COMPUTER, V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA, VI, ASTER MARKET, VIA MARINONI N.5
BASSANO DEL GRAPPA, VI, CAMONICO GIOCATOLI, VIA MATTEOTTI N.31
BASSANO DEL GRAPPA, VI, IL NIDO SNC, VIA CAPITELVECCIO N.40
BASSANO DEL GRAPPA, VI, R.T.E. SNC, VIA J. DA PONTE N.25
BELLUNO, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VITT. VENETO N. 160/A
CAST. DI GODEGO, TV, BAGGIO SEVERINA, VIA XXIX APRILE N. 2/A
CEGGIA, VE, SARTORELLO SPA, VIA DUCA D'AOSTA N.2
ESTE, PD, COMPU & GAMES, VIA TITO LIVIO N. 5
FELTRE, BL, GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI N.10
LEGNAGO, VR, ZANON DI ISALBERTI E., VIA BEZZECA N.3
LEGNAGO, VR, FERRARIN, VIA DE MASSARI N.10
MALO, VI, COVE, VIA COPERNICO N.19
MARGHERA, VE, SME, VIA ORSATO N. 5
MESTRE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA BISSUOLA N.20/A
MESTRE, VE, SME, VIA TORINO N.101
PADOVA, FRIGOBERETTA, VIA S. LUCIA N.25
PADOVA, TESTI GIOCATOLI, VIA S. LUCIA N.11
PADOVA, COMPUMANIA SNC, VIA CARLO LEONI N.32
PADOVA, COMPUTER POINT, VIA ROMA N.63
PADOVA, ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO N.39/43
PADOVA, ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI N.31/A
PADOVA, ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI N.99
PADOVA, NEW SPADA JET (ZATTARIN), VIA T. ASPETTI N.168
PIOVE DI SACCO, PD, VITALIANI E FRISON, VIA ROMA N.46
PORTOGRUARO, VE, SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO, VI, ELECTRONIC STAR, VIA BESSICA N. 85
ROVIGO, ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE N.4
ROVIGO, CLINICA DEL RASOIO E DEL COMPUTER, V.LE REGINA
MARGHERITA 7/9
ROVIGO, MONDO GIOVANE COMPUTERS, VIA FUA' FUSINATO N. 37/A
RUBANO, PD, EUROMARKET, VIA DELLA PROVVIDENZA N.212
S. BIAGO CALLALTA, TV, RAZIN, VIA POSTUMIA N. 78
S. DONA' DI PIAVE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA C. BATTISTI N.53
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, CASA DEL BAMBINO, VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, TOY CENTER, VIA C. BATTISTI N. 278/A
S. GIUSTINA BELLSE, BL, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VOLPERE N.20
S. MARIA DI SALA, VE, CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO, VI, CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' N.35
SUSEGANA, TV, SME, VIA CONEGLIANO N.57
TAGLIO DI PO, RO, G.M. DI MORETTO, VIA MILITE IGNOTE N.3
TORRI DI QUARTESETOLO, VI, ECHOS - CENTRO "LE PIRAMIDI",
P.ZZA RUZZANTE N. 25
TREVISO, AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE N.15
TREVISO, GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN N.6
VENEZIA, CAPUTO SNC, S. MARCO 5193
VENEZIA, BARERA, SAN MARCO N.49/48
VENEZIA, RAVAGNAN CARLO, VIA S. MARCO N. 2428
VERONA, CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO N.47
VERONA, PERSONAL WARE, VIC. VOLTO SAN LUCA N.6
VERONA, LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA N.2
VERONA, NASTROTECA 2000, VIA VASCO DE GAMA N.14
VERONA, MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO N.10/11
VICENZA, ZATTARIN SPA, V.LE VERONA N.79/81
VICENZA, ZUCCATO SRL, C.SO PALLADIO N.78
VILLAFRANCA, VR, MA.BE. SAS, VIA MESSIDAGLIA N.130

FRIULI VENEZIA-GIULIA

PORDENONE, FRIGOBERETTA, C.SO VITT. EMANUELE N.14
TRIESTE, CENTERCASA, VIA C. BATTISTI N.29
TRIESTE, VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R., VIA RISMONDO N.4

UDINE, CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA N.15/A
ZOPPOLA, PN, SME, VIA UDINE N.28

TRENTINO ALTO ADIGE

BRUNICO, BZ, RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE N.70
CLES, TN, TRADING OFFICE SNC, VIA IV NOVEMBRE N.23
GARDOLO, TN, MUSIC CENTER, VIA SOPRASASSO N.32/4
MERANO, BZ, KONTSCHIEDER ERICH, VIA PORTICI N.313
ROVERETO, TN, LA DISCOTECA DI SAVOIA, VIA TARTAROTTI N.48
TRENTO, SESTER ANTONIO, VIA XXIV MAGGIO N. 2/3
TRENTO, CRONST S.A.S., VIA G. GALILEI N. 25

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA MURRI N. 73/75
BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA LOMBARDI N.43
BOLOGNA, LELA, VIA COSTA N.38/D
BOLOGNA, T.L.B. DI GHERARDI, VIA OBERDAN N. 29
BOLOGNA, CARTOLERIA PORTANOVA SAS, VIA PORTANOVA N. 18/9
BOLOGNA, EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI N.13/2
BOLOGNA, BORSARI ELETTRONICA, VIA FARINI 9
CARPI, MO, AL PAESE DEI BALOCCHI, C.SO CABASSI N.28
CASALGRANDE, RE, MACCHONI, VIA STATALE N. 467
CASTELNOVO NE' MONTI, RE, MONDO MUSICA, VIA ROMA N. 27
CENTOBORGIO BOLOGNA, BO, BORSARI MUSICA S.R.L., VIA M. E.
LEPIDO N. 186/21
CESENA, FO, EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI N.5
DOGANA S. MARINO, S. MARINO INFORMATICA, VIA 3 SETTEMBRE N.113
FAENZA, RA, ARGIANI SAS, P.ZZA DELLA LIBERTA' N.5/A
FERRARA, GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO N. 90
FERRARA, BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR N.85
FIDENZA, PR, PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR N.32
FORLI', TUTTO PER IL BIMBO, VIA G. REGNOLI N.15
FORLI', CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA N.30
FORLI', MARCO POLO SNC, V.LE ROMA N.171
GUASTALLA, RE, MAFRI, VIA CAVALLIO ANG. SACCO E VANZETTI
LUGO, RA, MONTANARI ILLARIO, L.GO CALDERONI
LUGO, RA, BRISTOL, VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE N.19
MODENA, ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI N.20
MODENA, ORSA MAGGIORE C. COMM.LE I PORTALI
PARMA, ZANICHELLI, VIA A. SAFFI N.78/B
PARMA, CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA, DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO N.23
PARMA, LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR N.17
PARMA, RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI N.59
PAVULLO, MO, VIDEO MUSIC, VIA GIARDINI N. 66
RAVENNA, PALMIERI & C. SRL, VIA GRAMSCI N. 72
REGGIO EMILIA, PETER PAN, VIA EMILIA S. STEFANO N. 15/E
REGGIOLO, RE, DISCOPLAY, V.LE AMENDOLA N. 40/C
RIMINI, FO, EASY COMPUTER SNC, VIA LAGOMAGGIO N.50/A
RIMINI, FO, MASTRO GEPPEPPO, VIA SIGISMONDO N.5/7
RIMINI, FO, GIOCATOLI BERTI, VIA BATTARRA N.3
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, ZACCARELLI GIORGIO, VIA EMILIA N.80
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, BORSARI CASA, VIA EMILIA LEVANTE N. 259
SORBOLO, PR, CABRINI IVO, VIA GRAMSCI N.58
VIGNOLA, MO, FOLLETTI E FATE, C.SO ITALIA N. 46-48

LIGURIA

BOLZANETO, GE, MARTINELLI NARA, VIA C. RETA N.7/9
GENOVA, LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI N.35
GENOVA, LA BEFANA DI BACCANTI, VIA ASSAROTTI N.2
GENOVA, IL BALILLA, VIA F. APRILE N.112
GENOVA, CENTRO GIOCO EDUCATIVO, C.SO BUENOS AIRES N.3/R
GENOVA, LOBIANO MARIO, VIA G. DE PAOLI N.27/29
GENOVA, ABM COMPUTER SRL, P.ZZA DE FERRARI N.24/R
GENOVA, BABY LAND, VIA COLOMBO N. 58/60
GENOVA, I GIOCATOLI DI LELLA, VIA SAN LUCA N. 75/R
LA SPEZIA, ABRUZZESE, VIA DALMAZIA N.20
LA SPEZIA, INGRIOGICA SAS, VIA ROMA N. 194
ONEGLIA, IM, SERRATI RICCIOTTI, SALITA ARDOINO N. 10
PONTEDECIMO, GE, G. & G. GIOCATOLI, VIA OTTINELLI N. 2
SAVONA, BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AREZZO, CASA DELLO SCONTO, VIA VITT. VENETO N. 115/117
AREZZO, CASA DELLO SCONTO, P.ZZA GIOTTO N. 29
CAMAIORE, LU, IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE N.241/B
CASCINA, PI, F.LLI MONTESI, V.LE COMASCHI N. 39
CHIANCIANO TERME, SI, CAMISA MASSIMO, V.LE ROMA N. 33
FIRENZE, TELEINFORMATICA TOSCANA, VIA BRONZINO N.36
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI N.126
FIRENZE, EUROSOFT, VIA DEL ROMITO N. 1D/R
FIRENZE, F.LLI PAOLI, VIA DATINI N.45
FIRENZE, PUNTO SOFT, VIA TORRICODA N.1/REFIRENZE, BABY
MARKET, V.LE DEI MILLE N. 72
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, P.ZZA DELLA STAZIONE
FIRENZE, HELP COMPUTER, VIA DEGLI ARTISTI N. 8 C
FORNACETTE, PI, CASA MARKET, VIA T. ROMAGNOLA N. 284
GROSSETO, ANDREINI LORIS, VIA PAGLIALUNGA
LIDO DI CAMAIORE, LU, IL COMPUTER DI VECOLI, V.LE COLOMBO N.216
LIVORNO, FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI N.19
LIVORNO, BALDI FIORELLA, VIA DELLA CORONCINA N. 8
LIVORNO, FOTO UNIVERSAL, P.ZZA XX SETTEMBRE
LIVORNO, ETA BETA, VIA S. FRANCESCO N. 30
LUCCA, COMPUTER SHOP CENTER, P.ZZA CURTAROTE N.103
LUCCA, CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO N.26
LUCCA, L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI, P.ZZA DEL SALVATORE N.6
LUCCA, DISCO ROSSO, VIA S. PAOLINO N. 67
MASSA, FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI N.32
MONTECATINI TERME, PT, PELLEGRI GIAMCARLO, VIA U. BASSI N.8/10
MONTERIGGIONI, SI, ELETTOMERCATO SRL, VIA TOSCANA N.6
MONTIGNOSO, MS, PLAYMASTERS, VIA INTERCOMUNALE N.49
ORBETTELLO, GR, BABY'S LAND, VIA GIOBERTI N. 151
PIETRASANTA, LU, HIGH.TECH COMPUTERS, VIA MAZZINI N. 81
PISA, TECHNINOVAS COMPUTER, P.ZZA GUERAZZI N. 19/21
PISA, CASA DELLO SCONTO, VIA CAMMEO N. 59
PISTOIA, MORGANA, VIA DALMAZIA N. 424
POGGIBONSI, SI, BABILONIA, VIA DEL COMMERCIO N. 29
POMTEDERA, PI, ELECTRONIC DREAMS SNC, VIA DANTE N.77
PRATO, FI, VIDEOfUTURO, VIA MONTTEGRAPPA N.15
SCANDICCI, FI, BELLANTI & C., P.ZZA L. DA PALESTRINA N.317
SIENA, VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI N.17
SIENA, BIANCHI ELETTRONICA, STRADA MASSETANA ROMANA
SIENA, BROGI RENATO, VIA CAMOLLA N. 20/22
VIAREGGIO, LU, CASA DELLO SCONTO, VIA AURELIA NORD

MARCHE

ANCONA, ZIBALDONE, VIA GRAZIE N.1
ANCONA, TORTORELLI DI ANGELONI, C.SO STAMIRA N. 25
CAMERINO, MC, GAZZELLA GINA, C.SO VITT. EMANUELE N.51
CASTELFIDARDO, AN, MEZZELANI GIULIA, VIA XXVII SETTEMBRE N. 28
FALCONARA M., AN, MONDO PICCINO SNC, VIA N. BIXIO N. 18/A
FANO, PS, ANGELINI, VIA VINCENZO ROSSI N.11
FANO, PS, FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI N.1/A
FERMIANO, PS, HIFI MARKET, VIA MACCIONI N. 6
FERMO, AP, PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS, VIA TRENTO NUNZI N.72/74
FOLIGNANO, AP, BENVENGA ERMINIA, V.LE AOSTA N. 21
JESI, AN, SIGNORETTI MARIO, C.SO MATTEOTTI N. 48
LIDO DI FERMO, AP, FIMEC DI DAMIANI, VIA MACERATA N. 4/12
MACERATA, CERQUETEELLA PIERINO, VIA SPALATO N.126
MATELICA, MC, ELETTRONLANDIA, C.SO VITT. EMANUELE N. 28
PESARO, REAL CICOGNA, VIA BRANCA N.69
PESARO, PERSONAL COMPUTER, VIA PONCHIELLI N. 2
S. ANGELO IN VADO, PS, GIOVAGNOLI CLEMENTE, C.SO GARIBALDI
S. BENEDETTO DEL TRONTO, AP, IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI
VILLA S. ANTONIO, AP, MAROZZI GIULIO, VIA SALARIA N.2

UMBRIA

BASTIA UMBRA, PG, BARBAROSSA GIANCARLO & C. SNC, VIA ROMA N.77
CITTA' DI CASTELLO, PG, WARE, VIA DEI CASCERI N. 31/A
DERUTA, PG, REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO, PG, VALERI RUFFINO, VIA BENEDETTO CAIROLI N.29
FOLIGNO, PG, BRIGO BRUNA, VIA GRAMSCI N.87
FOLIGNO, PG, ETABETA DI BIZZARRI SNC, P.ZZA SAN DOMENICO
PERUGIA, CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA, MEDIA ELECTRONIC IMPORT, VIA PICCOL PASSO N. 107
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA BAGLIIONI N. 17/29
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA MENTANA N. 55/75
PERUGIA, MIGLIORATI, VIA S. ERCOLANO N. 3/10
SAN SISTO, PG, CIEM DI MINUTI, VIA PIEVAIOIA N. 166
TERNI, STEFANONI ERMINIO, VIA CRISTOFORO COLOMBO N.3
UMBERTIDE, PG, FORMICA GIUSEPPE, VIA GARIBALDI N. 17
UMBERTIDE, PG, MENIGATTI LORIS, VIA STROZZACAPIONI N. 47

ABRUZZO

L'AQUILA, RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO N.213
PESCARA, PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI N.25/30
TERAMO, CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI N.15
VASTO, CH. STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA, LT, GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA N.14/A
CASSINO, FR, PETRACCONI, VIA PASCOLI N.110
CASSINO, FR, ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO N.20
CASSINO, FR, SIDAC, P.ZZA S. GIOVANNI N. 16
CERVETERI, RM, VIDEO SHOP, VIA SETTEVENE PAOLO N.75
CIAMPINO, RM, COMPUTERTIME, VIA COL DI LANA N.11/15
CISTERNA DI LATINA, LT, S.E.C., VIA APPIA KM 54, 3
CIVITAVECCHIA, RM, OTTICA FOTO BRUNO, C.SO CENTROCELLE N.32/A
CIVITAVECCHIA, RM, SAVINI VINCENTZA, C.SO MARCONI N.35
FORMIA, LT, LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO N.282
FORMIA, RM, M.R.S., VIA LUCIANO MANARA N.5
LADISPOLI, RM, BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA N.12
LATINA, ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO N.8
LATINA, VIDEO IM, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO, RM, MASSIMILIANO E PIETRO MANCINI SAS,
VIA KENNEDY N.100
NETTUNO, RM, ELETTRONICA MANCINI, P.ZZA S. FRANCESCO N.13
POMEZIA, RM, GOLDEN COMPUTER SRL, VIA DANTE ALIGHIERI N.74
POMEZIA, RM, COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI N.1
RIETI, TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO N.8
ROMA, METROIMPORT, VIA DONATELLO N.37
ROMA, CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA N.4/A
ROMA, BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE N.56
ROMA, CHIACCIA LEONILDE, V.LE MARCONI N.277
ROMA, PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC, VIA BEVAGNA N.35/37
ROMA, I MAGAZZINI DEL POPOLO, VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE N.46
ROMA, MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI N.7/8
ROMA, MARZI OTTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI N.4
ROMA, F.LLI PIER MATTEI & C. SNC, VIA APPIA N. 423
ROMA, CASA MIA, VIA APPIA NUOVA N.146
ROMA, MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCIA N.245
ROMA, SUPERGIOCATOLI C/O CENTRO COMM.LE CINECITTA' 2
ROMA, GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA N. 424
ROMA, AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS, VIA A. MARIO N.38
ROMA, GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA, VIA A. MENGHINI N.83/5
ROMA, ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, CHOPIN, VIA CHOPIN N.27
ROMA, COMPUSHOP, VIA MONTANANA N.265
ROMA, EASY DATA, VIA AMODEO N.31/D
ROMA, DISCO POP, VIA G. CAPPONI N. 11
ROMA, F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI N.2/A
ROMA, GIGI WATCH ELETTRONICA, V.LE IPOCRATE N.25
ROMA, KYNDES, VIA AURELIA N. 387
ROMA, MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA N.33
ROMA, P.A.T.E. 80, VIA TOSCOLANA N.489
ROMA, PAOLINI SNC, VIA PALINI N.94
ROMA, PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO N.6 C
ROMA, R.C.E., P.ZZA DEI GERANI N.40/41
ROMA, R.P.M., VIA GIULIA N.142
ROMA, SAFO RADIO TV SRL, VIA APPIA NUOVA N.501/505
ROMA, VANGUARA ELETTRONIC, P.LE PRENESTINO N.16/19
ROMA, LEONARDO SRL, VIA PANFLO CASTALDI N.7
ROMA, CIMINI ANTON GIULIO, VIA PRENESTINA N.421/A
ROMA, DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA N.50
ROMA, GALLERIA TUSCOLANA, VIA Q. VARO N.15/19
ROMA, GIORNI GIOCATOLI SNC, VIA M. COLONNA N.30/32/34/36
ROMA, P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA N.72
ROMA, STYL BABY, VIA TORREVECCHIA N.100
ROMA, PCC COMPUTER HOUSE, VIA CASILINA N.283/A
ROMA, ARICO GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, UNION SHOP SAS, V.LE REGINA MARGHERITA N.9
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO GIORGIO MACCAGNO N.8
ROMA, UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE N.188
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA N.19
ROMA, TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA N.227
ROMA, FOTO FRANK, VIA DEI MILLE N.26
ROMA, GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGI N.65
ROMA, ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO N.1
ROMA, VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA N.4/6

ROMA, CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCIA N.12
ROMA, G. RICORDI & C., VIA G. CESARE N.88
ROMA, G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO N.506
ROMA, OCCHIENA FERDINANDO, CIRC.ZIONE GIANCOLESE N.252/C
SORA, FR, THE STORE, VIA MATTEOTTI N.3
TIVOLI, RM, A.V.C. SHOP SERVICE, VIA EMPOLITANA N.134
TIVOLI, RM, SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO N.35
VELLETRI, RM, KEYBIT, VIA PAOLINA N.55
VITERBO, CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI N.65

CAMPANIA

ARZANO, NA, IDEA GIOCATTOLO SRL, VII TRAVERSA PRIVATA N. 6
AVELLINO, GIOCATOLI LANZETTA, VIA CIRCONVALLAZIONE N.71/G
AVERSA, CE, IOVINE ANTONIETTA, VIA COSTANTINOPOLI N.21/23
AVERSA, CE, NEW TV HI-FI, VIA ROMA N. 218
BATTIPAGLIA, SA, KING COMPUTER, VIA OLEVANO N. 56/T
C/MARE DI STABIA, NA, IL REGALO DI SOMMA, VIA G. COSENZA
N.145/151
CASORIA, NA, SHASHIN, EUROMERCATO CAMPANIA
GRAGNANO, NA, PRIDAM SNC, VIA CAPPELLA DEI BISI N.31
MERCATO S. SEVERINO, SA, OFFISYSTEM SAS, VIA ROMA N.35
NAPOLI, ODORINO SRL, L.GO LALA N.22/AB
NAPOLI, SANTANIELLO SAS, VIA SANTANNA DEI LOMBARDI N.45
NAPOLI, HPE INFORMATICA SNC, VIA CONSALVO N.191
NAPOLI, CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. N. 102
NAPOLI, MONDIAL GIOCATOLI, VIA DIOCLEZIANO N.354
NAPOLI, DAINV, GALLERIA UMBERTO I N.79
NAPOLI, CIARIN, GALLERIA VANVITELLI N.32
NAPOLI, CASA MIA SAS, VIA F. CILEA N. 115
NAPOLI, LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI N.158/162
NAPOLI, MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO N.6
NAPOLI, GERARDI E FORTUNA, V.LE KENNEDY N.103/123
NAPOLI, VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE N.16
NAPOLI, APREA, VIA VERGINI N. 15
NAPOLI, VC DI V. CASTELLUCCIO, VIA PRIVATA RICCI N.54/B
NAPOLI, ESTERCOM, GALL. UMBERTO I N. 17
PORTICI, NA, NUOVA INFORMATICA SHOP SAS, VIA LIBERTA' N.185/191
PORTICI, NA, INFORMATICA ESSE, VIA LIBERTA' N. 258/B
POSITANO, SA, NUOVA FOTOGRAFIA, VIA PASITA N.158
QUALIANO, NA, VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS, VIA ROSSELLI N. 52
S. MARIA CVETRE, CE, ELETTRONICA VALENTINO, P.ZZA SAN PIETRO N. 2
S. GIORGIO A CREMANO, NA, TEMA SAS, VIA VITTORE N.153
SALERNO, EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI N.20
SAN PRISCO, CE, R.F. VOLLERO, VIA APPIA N. 1
VALLO DELLA LUCANIA, SA, PLAY AND SOUND, VIA TRIBUNALI N. 7

PUGLIA

ANDRIA, BA, CENTER MUSIC, VIA F. FERRUCCI N. 25/27/29
ANDRIA, BA, CENTER MUSIC 2, VIA FIRENZE N. 43 A-B
ARADEO, LE, FOTO MARIO, VIA TRIPOLI N.41
BARI, CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR N.196
BARI, DISCORAMA, C.SO CAVOUR N.99
BARI, DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI N.17 C.D.E.
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 32
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 79
BARLETTA, BA, PAN CAL, VIA VITRANI N.58
CASAMASSIMA, BA, GLOBO INTERNATIONAL, BARI CENTRO
CASARANO, LE, DETTALGROSS D'AMICO, VIA POLA N. 2
CONVERSANO, BA, PUNTO 2000, VIA S. LORENZO N.47
FOGGIA, ALCATI DEMO SYSTEM, VIA S. LORENZO N.23
FOGGIA, ECI COMPUTER, VIA ISONZO N.28
GRAVINA DI PUGLIA, BA, COPYPUGLIA, VIA BARI N.42/44
LECCE, MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO N.14
MAGLIE, LE, RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE N.36
MARTINA FRANCA, TA, LEUCI RAG VINCENZA, VIA A. FIGHERA N. 53
SANTERAMO, BA, IDEAL SOFT, C.SO ITALIA N.92/94
TARANTO, ELETTROJOLLY, VIA ZARA N.75
TARANTO, TECNOBIT, VIA PLATEJA N.68/B
TARANTO, MONTEA, VIA CUGINI N.49/A
TRIGGIANO, BA, BABY PARK SRL, TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO, ANGER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA, CONDEMI GIUSEPPE, VIA D. TRIPEPI N.71
REGGIO CALABRIA, GIAMBOI VENERA, VIA ORANGE

SICILIA

AUGUSTA, SR, CENTRO BABY, VIA PRINCIPE UMBERTO N. 177
CANICATTI', AG, CURTO PELLE BABY, VIA MONS. FICARRA
CAPO D'ORLANDO, ME, FOTOFASH, VIA XXVII SETTEMBRE N. 26/A
CATANIA, AZETA SRL, VIA CANFORA N. 140
CATANIA, MAC SYSTEM, VIA R. IMBRIANI N.179/A
ENNA, MANETTA ARREDUFFICIO, VIA CHIARAMONTE N. 10
MESSINA, PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO N.21



Nickelodeon

All film stills and Batman logo™ & © 1992 DC Comics Inc.

**DA UN GRANDE FILM
UN GRANDE VIDEOGAME.**



ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono (02) 6134141 - Telefax (02) 6194048
Per informazioni: HOT LINE (02) 6196462

ESCLUSIVO GIOCO ATARI. DAL 15 SETTEMBRE NEI LYNX SHOP.

segue da pag 13

vi può interessare, nel mio porcellino ho invece raccolto quasi dodici mila lire in monete da cinquanta lire...

BOOOOOO!

"Mamma, per il mio compleanno vorrei un bazooka".

Chissà quante innumerevoli volte l'avrete proposto a vostra madre, vero? E fino ad ora mamma ha rifiutato con uno sprezzante: "Poi spenderai tutta la mancietta settimanale in munizioni e granate". Per ovviare a questo lacerante problema la Nintendo aveva proposto, presentandolo al Winter CES di Las Vegas, il Super Scope (recensito sul numero 9 di GP), una sorta di bazooka elettronica che, congiunto al Super Nes, permette di ingaggiare sparatorie simulate con il proprio televisore. Nonostante la tiepida accoglienza riservata a tale diavoleria (comunque, negli States l'aggeggio è riuscito a vendere più di 100.000 unità in sole sei settimane!), la Sega ha deciso di perseverare nel neo-nato settore degli archibugi a raggi luminosi presentando la più che prevedibile contro-mossa: The Menacer, ovvero, il Minacciatore! Si tratta di una sorta di light gun mega ingombrante e probabilmente inutile che i tecnici nipponici hanno elaborato in un momento di crisi mistica. L'avveniristica arma elettronica utilizza lo stesso concetto di base della macchina Nintendo, ma la Sega assicura qualche sorpresa che sveleremo prossimamente. The Menacer (che non ha nulla a che fare con The Manager, il simulatore calcistico manageriale targato Us Gold) sarà disponibile in America a settembre, al prezzo di 60 dollari, cioè 75 mila lire, mentre l'uscita europea è prevista per la fine di ottobre e ci fa piacere sapere che costerà quasi il doppio: 60 sterline (circa 130 mila lire). Nella confezione potrete trovare sei videogiochi creati apposta per sfruttare le immense potenzialità della nuova periferica, ovvero sparare fasci di luce luminosa contro lo schermo, magari esaltandosi pure. La psichedelica Acclaim ha assicurato che supporterà il Manager e Terminator II sarà il primo gioco per Megadrive basato sulla nuova tecnologia.

NEWS ATARI

* Ricordate tutte le notizie a proposito della nuova macchina dell'Atari? In principio era Panther, una console a 32-bit. Poi si parlò della Jaguar, a 64, con tanto di CD-ROM annesso e connesso. Le ultime notizie assicuravano l'uscita della macchina, tale Sparrow, come ibrido tra home computer e console a 24 Bit. Non c'è male, l'Atari ci ha preso in giro per benino. Finalmente quei bontemponi yankees hanno deciso di sciogliere il nodo gordiano, presentando quello che è stato definito "il figlio dell'Atari ST". La telenovela sembra infatti destinata a concludersi, in quanto lo scorso 6 settembre la società americana avrebbe presentato a Dusseldorf il Falcon, l'ultimo nato in casa Atari. Uso il condizionale, dal momento che chiuderemo la rivista prima della fatidica data. Ma vediamo finalmente le caratteristiche tecniche della nuova macchina: 1Mbyte di memoria espandibile fino a 16, processore 68030 a 32-bit, velocità di crociera intorno ai 16 Mhz, più un 56001 Digital Processing Chip, che si occupa di mixare le fonti audio e video in modo da poterle modificare. La macchina ha una

segue a pag 19



A quando il film?

Tra i giochi più attesi c'è sicuramente *Exhaust Heat II* che promette un notevole miglioramento rispetto al primo episodio: le premesse erano ottime, speriamo in un Powergame.

Se considerate *Zelda* e *Soul Blader* due mega giochi, non dovete assolutamente perdere *Guardian Blade* (8 Mbit) della HAL, un mix tra un gioco d'azione e un rpg, che ha riscosso notevole successo in Giappone. Non dimenticatevi il seguito di *Actraiser*, atteso per dicembre.

Continuano le conversioni Neo Geo-Super Nes: dopo il mediocre *King of Monsters*, il prossimo titolo sarà *2020 Super Baseball*, mentre direttamente dall'Amiga arriva *Magic Pockets*, un discreto platform dei

FRATTAGLIE PER SUPER NES

Bit-map Bros.

Altra conversione da home computer: *Pushover* della Ocean. Un sequel molto interessante è, senza dubbio, *Sim City II*, del quale torneremo a parlare nel prossimo numero.

Il primo gioco che sfrutta la tecnologia Super Scope sarà *Battle Clash*, una sorta di *Operation Wolf* futuristico e molto appetitoso. Ma ricordate che oggi non è domenica. *Test Drive II*, già disponibile per Megadrive, è l'ultima fatica Accolade. La simulazione di guida vanta ben 256 colori ed un gameplay senz'altro interessante. È ormai in arrivo *Pro Soccer II*, il secondo tentativo di portare *Kick Off* sul Super Famicom, dopo un penoso fallimento. Sarà la volta buona? Pavento il momento... Concludiamo con il bellissimo *Indy IV* del quale vi mostriamo anche una foto.

STREETS OF RAGE II

Galattico, favoloso, incredibile... Sedici bit di grafica cenobitica per quello che è destinato a diventare il picchiaduro più megalitico della storia per Megadrive. Scusate l'entusiasmo, ma la Sega ha dimostrato che può competere con il Super Nes su un terreno assai imper-



Fatevi sotto!



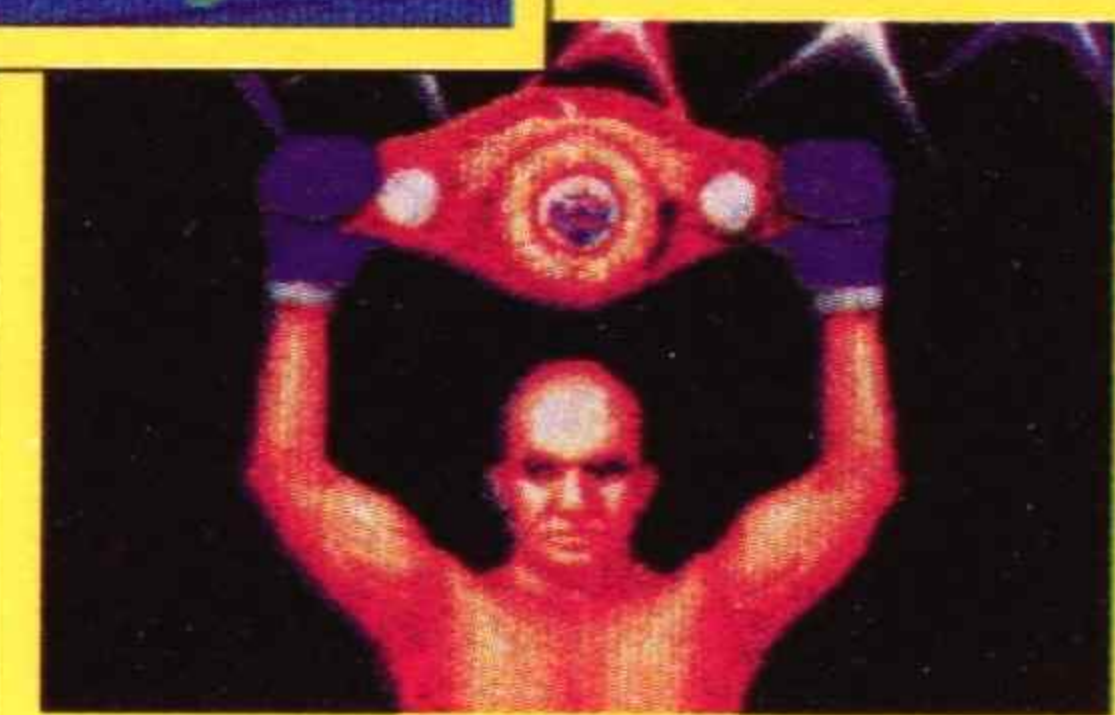
Con un logo così...

vio, quello dei picchiaduro. Le dimensioni degli sprite, l'elevato numero di mosse possibile ed una grafica sicuramente fantastica sono alcune delle caratteristiche più interessanti di questo picchiapicchia a scorrimento orizzontale. Gustatevi le foto:

MUHAMMAD ALI BOXING



Beccati questo!



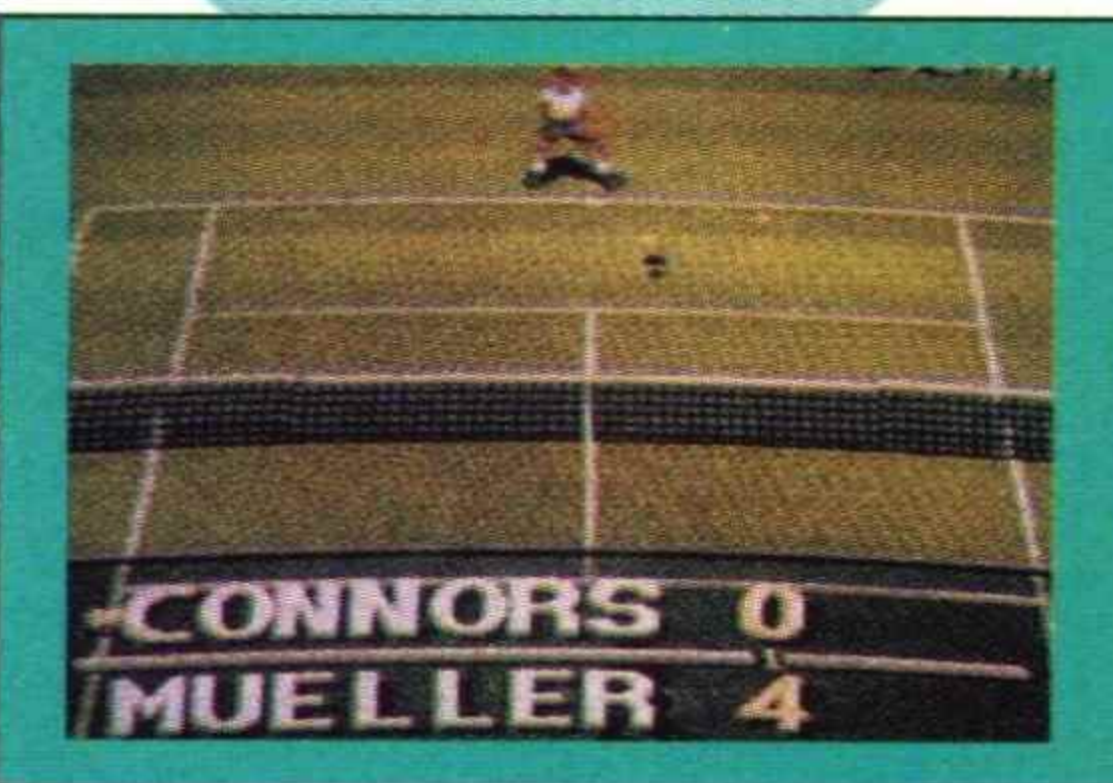
Ma senza cintura come fa a tenere su i pantaloni?

Il titolo completo è *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* e sorge spontaneo domandarsi quale psicopatico l'abbia potuto concepire, ma il nostro mestiere è vivere la vita, per cui non ci impunteremo. La Virgin ha sviluppato il suo ultimo gioco basandosi sulle incredibili performance sportive del grande campione di boxe Muhammad Ali. Preparatevi ad una grafica ai confini della realtà e a delle rotazioni che farebbero venire il latte alle ginocchia al Super Nes. Otto megabit di pugilato per il vostro Megadrive!

MEGADRIVE USCITE DI OTTOBRE

Batman Returns
Gods
Greendog
Humans
Outlander
Predator 2
Road Riot
Shinobi II
Tale Spin
World Championship Soccer
WWF Wrestlemania

JIMMY CONNORS TENNIS



Beccati questo!

Negli ultimi tempi le simulazioni tennistiche per MD hanno invaso gli scaffali, forse per compensare una penuria durata quasi due anni. Anche la francesissima Ubi Soft ha deciso di saturare ulteriormente il mercato con un gioco che sulla carta ha tutte le carte per vincere la diffidenza dei videogiocatori. Oltre alla sponsorizzazione dell'immortale Jimbo, il programma vanta tre tipi di campo selezionabili, prospettiva 3/4 e una serie di avversari agguerriti. Non vi ricorda nulla? Massi, dai, *Super Tennis* per SN... Date un'occhiata alla foto e la somiglianza vi apparirà fin troppo evidente!

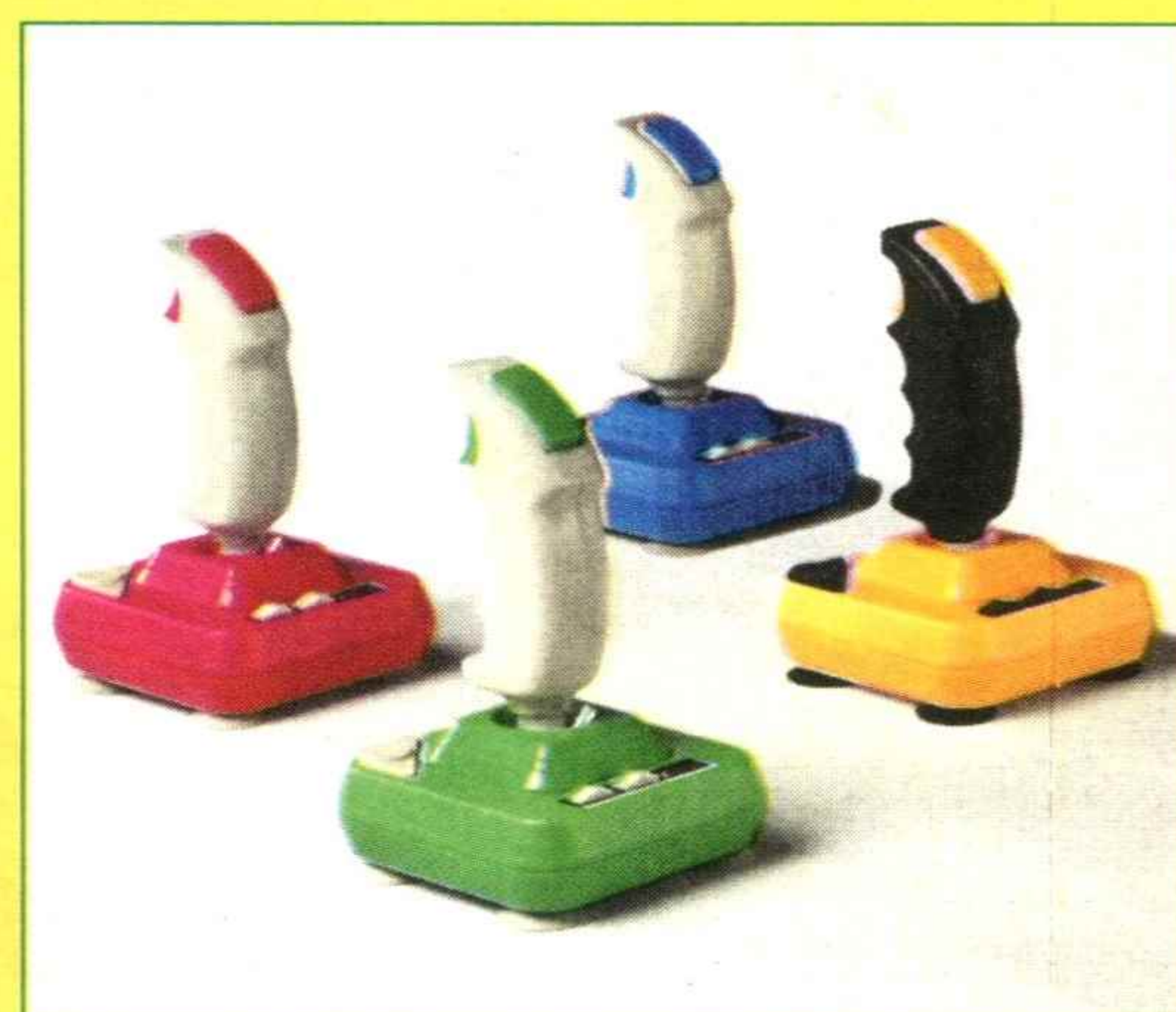
IO JOY, TU STICK, EGLI PAD...



STD PLUS VG 123



STANDARD VG 119



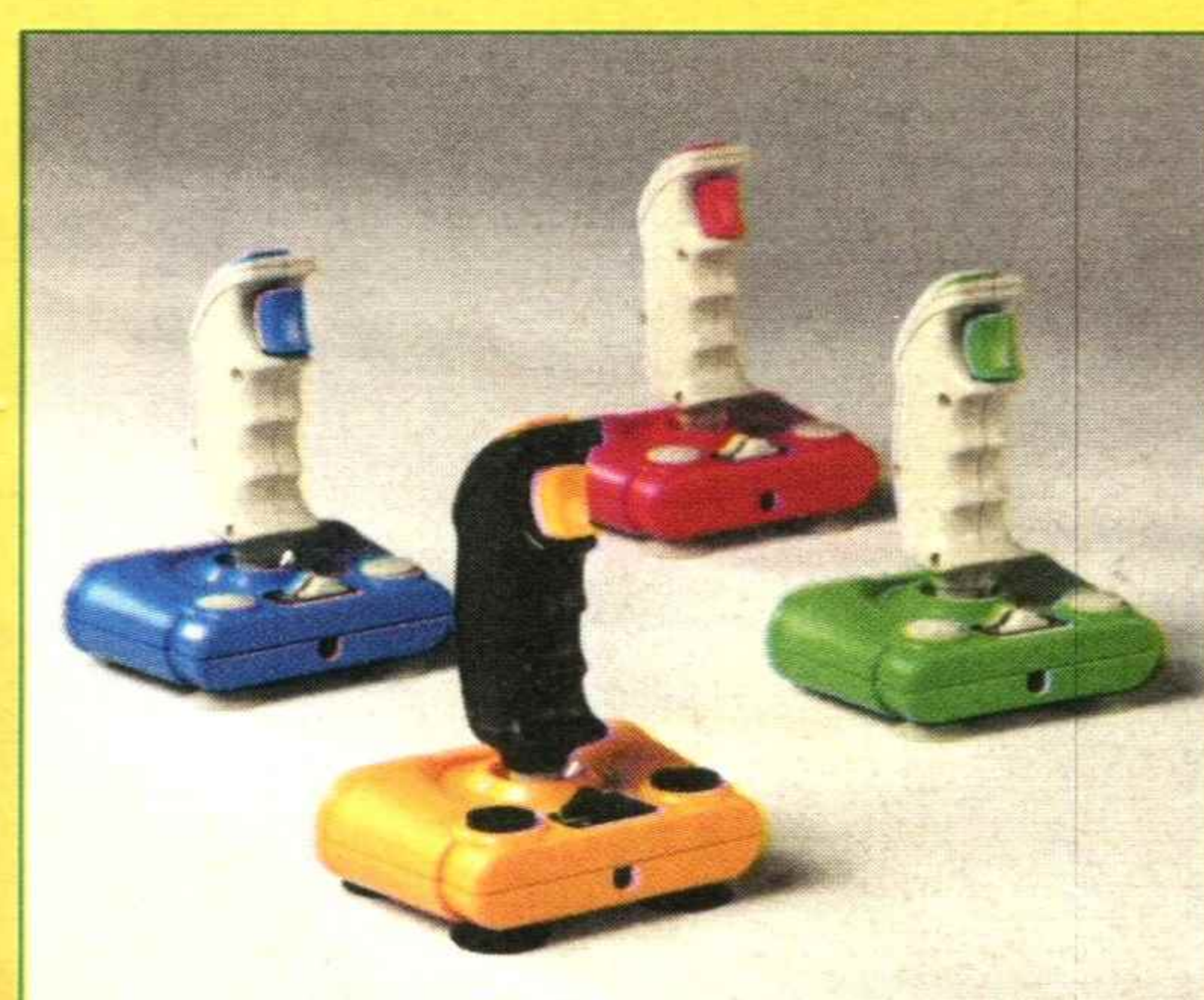
SUPREME COLOR VG 201 C
per Atari, Commodore, Sega MS



GENIUS JOYPAD JK 7610
per Microgenius 7600



JUNIOR SWT VG 160
Microswitch



ZINGER COLOR VG 170 N
per Nintendo



SUPER CONTROLLER JK 2610



SUPER SHOT 2 VG 150



SUPER SHOT 2 COLOR VG 150 C

...noi giochiamo,
voi giocherete,
essi guarderanno.

Eh sì, è da tempo che i
campioni del US Team usano
i nostri joystick e se anche voi
li userete, ai vostri amici non
resterà che guardare le vostre
evoluzioni ottenute grazie ai
"MAGNIFICI MARPES".

MARPES®

**FORNITORE UFFICIALE DEI
RIVENDITORI DI SUCCESSO**



ELETTRONICA MARPES s.r.l.

Via Montedoro, 77

80059 Torre del Greco (Na)

Tel. 081 / 8821044 pbx

Fax 081 / 8829113

International Phone - 39 / 818821679

...a proposito,

BUON DIVERTIMENTO !

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



**GIOKANDO
E'
TORNATO...**

**E
VUOLE TE**

GIOKANDO '92

2° HAPPENING DEL GIOCO PER ADULTI

*DUE SALE CINEMA PER PROIEZIONI
NON STOP DI FILM LEGATI AL GIOCO*
• UNA MOSTRA UNICA NEL SUO
GENERE SULLE MACCHINE DA GIOCO
DEGLI ANNI '30-'50 • VIDEOGAMES
A GETTONI E MACCHINE LIBERE PER
I PIÙ INTRIGANTI PROGRAMMI-GIO-

5-8 NOVEMBRE 1992
SPAZIO MILANONORD - MILANO

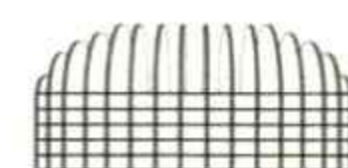
CO SUL MERCATO • TORNEI DI GIO-
CHI NOTI E NUOVI, CON PREMI INIM-
MAGINABILI • CACCE AL TESORO
RADIOCONDOTTE • SQUIZZ • DUN-

GEONS & DRAGONS LIVING • GIO-
CHI GIALLI FRA IL PUBBLICO • LA
BOTTEGA DELL'INVENTORE E DEL-
L'USATO • PANINI E BIRRA DEL MI-
TICO "ORE FELICI"
E ALTRE DECINE
DI FANTASTICHE SORPRESE...

Con la collaborazione di: la Repubblica •  • 3M Italia

ORARIO

GIOVEDÌ 5 NOVEMBRE 14.00-20.00
VENERDÌ 6 NOVEMBRE 14.00-24.00
SABATO E DOMENICA 7-8 NOVEMBRE 10.00-24.00



SPAZIO MILANONORD

VIA POMPEO MARIANI, 2 - 20128 MILANO
• M1 PRECOTTO (LINEA ROSSA)
• M2 CIMIANO (LINEA VERDE) • AUTOBUS 44



ASOEXPO

SEGRETERIA GENERALE: VIA DOMENICHINO, 11 - 20149 MILANO - TEL. 02/4815541 - FAX 02/4980330 - TELEX 313627

DALL'ELECTRONIC ARTS CON FURORE

Direttamente dalla software house a stelle e strisce il seguito della migliore simulazione di hockey su console, *EA Hockey*. La versione aggiornata, chiamata *NHLPA Hockey '93*, presenta un gameplay molto simile, per non dire identico, al precedente, ma contiene oltre 500 giocatori della NHL americana, campionati regionali e nazionali, molta violenza e si parla addirittura di intelligenza artificiale per le squadre gestite dal computer. Basterà tutto questo a convincerci a spingerci all'acquisto? Ai posteri l'ardua sentenza. Gli altri nel frattempo possono consolarsi con *Galahad*, con-



Ammazzaò che grafica!
(Galahad)



LHX Attack Chopper



Un mostrone globale di Galahad



Twisted Flipper



Ma è un picchiaduro o un gioco sportivo? (NHLPA Hockey)



Animazioni megalitiche e ghiaccio a volontà in NHLPA

versione di un popolarissimo platform su Amiga targato Psygnosis: 8 megabit dovrebbero essere una garanzia di qualità, ma se non ci credete date pure un'occhiata alle foto o aspettate la fine di questo mese, quando potrete trovare il gioco nei negozi. Se infine cercate qualcosa di diverso non perdetevi *Twisted Flipper*, un flipper ultrametallico previsto per Novembre e *LHX Attack Chopper*, la prima simulazione di elicottero per Megadrive. E non dite che non avete abbastanza scelta...

ANDRE AGASSI TENNIS

G-LOC



Promette bene, vero?

Il seguito di *Afterburner*, convertito in modo assai discutibile su Game Gear, ritrova in questa conversione tutto il fascino dell'originale. Il simulatore di volo più arcade della storia è stato realizzato direttamente dalla Sega e dovrebbe uscire il mese prossimo. Il gioco occupa ben otto mega e pretende di ricreare tutta l'azione della sala giochi, grazie anche a nuove routine di programmazione elaborate di recente dai maghetti della Sega. Che *Top Gun* sia con voi!



Immaginate che sull'aereo rosso ci sia Tom Cruise... Fuoco!

THUNDERSTORM

È stato soprannominato "il clown della terra battuta", ma lui se ne infischia e continua a stupire migliaia di fans con giocate sempre più ardite. Stiamo parlando di Agassi, tennista-teppista americano che alla serietà e allo zelo di molti suoi compagni preferisce un atteggiamento decisamente anomalo, per non dire kitch (non a caso è diventato il pupillo della Nike). È proprio per questo che la Tecmagik, dopo essersi resa conto che i giochi di tennis per Megadrive abbondano come gli stranieri nel Milan, ha deciso di rimediare alla soluzione con una simulazione per Megadrive, Master System e, forse, Game Gear. *AAT*: un futuro titolare o un fan della tribuna? Lo scopriremo a Natale.



Fuoco a volontà!



Corri ragazzo laggiù....



La statua della Libertà ha i secondi contati...

Come promesso sul numero scorso di GP, eccovi le foto di un Molella mega-mix di *Super Thunderblade* con una grafica mozzafiato ed un'azione senza precedenti. La Wolf Team ha lavorato duramente per realizzare una megaconversione dell'omonimo arcade. Se tutti i titoli del Mega CD saranno come questo, prepariamoci ad un inverno molto, molto caldo...

NEWS ANTEPRIME

palette di 262,144 colori di cui ben 32,768 visualizzabili contemporaneamente su schermo. Risoluzione addirittura galattica 1000*900, in full overscan. Drive ovviamente da 1.44Mbyte. Prezzo? Un milione e tre. Passaparola. Dal momento che le caratteristiche della macchina la rendono molto più simile ad un computer che ad una console, bandiamo ufficialmente il Falcon dalle pagine di GP, preferendogli quelle di K. Passo e chiudo.

* Il Lynx continua a vendere assai bene in Usa, supportato finalmente da un software d'alto livello. La Telegames sta per lanciare l'attesissimo *Double Dragon*, uno dei picchiaduro più radicali della storia, *Krazy Ace Miniature Golf*, *Storm Over Doria* e *Super Off Road*. Ma le notizie più interessanti riguardano il prossimo futuro: l'Atari ha strappato al resto della concorrenza l'esclusiva per *Batman Returns: the videogame* che è uscito in Usa lo scorso luglio precedendo addirittura la prima del film. Il film è avviato a superare i record d'incassi del precedente episodio, ed è nell'intenzioni dell'Atari ottenere un successo analogo in campo videoludico. La Atari sta per lanciare un nuovo package contenente, oltre ovviamente alla console portatile, anche il gioco ispirato alle avventure del pipistrello mascherato.

Non è finita: nei prossimi mesi verranno lanciati per il portatile Atari una serie di giochi a 4 Megabit, inaugurando così un nuovo formato per il Lynx. Se si considera che la maggior parte di giochi per Gameboy e Game Gear non superano i 2 Mbit, risulta chiaro che l'Atari è pronta al grande "salto di qualità". Il primo, attesissimo titolo, è *Dracula*, ma nei mesi a seguire saremo testimoni di un vero e proprio assalto: *Shadow of the Beast*, *Switchblade*, *Strider II*, *Eye of the Beholder* sono solo un campione dei 25 giochi che usciranno entro la fine del 1992. Il prezzo del soft della "nuova generazione" sarà superiore al precedente, ma la Atari assicura che gli acquirenti saranno ricompensati con prodotti tecnicamente superiori. Chi vivrà, vedrà.

NEWS IN PILLOLE

* La versione americana di *Street Fighter II* (Super Nes) è stata parzialmente riprogrammata su richiesta della Nintendo, perché giudicata "troppo violenta". Nella nuova versione è del tutto assente il sangue simulato dei lottatori, che in quella giapponese colava invece copiosamente.

* Attenti ai giochi incompatibili! *Dragon's Fury* (Megadrive), la versione europea ed americana di *Devil Crash*, già recensito qualche mese fa su GP non funziona sui Megadrive giapponesi, in quanto contiene uno speciale chip di protezione...

* Delusi da *Splatterhouse II*? Non vi biasimiamo, il gioco è veramente lento e, paradossalmente, noioso. Ma se amate lo splatter non disperate: la Imagitec sta lavorando a *Nasty*, un titolo ultraviolento che si preannuncia VIETATO AI MINORI!

* Ricordate *Golden Axe II* per Megadrive? Non era la conversione dell'omonimo arcade, bensì un piatto sequel del titolo prece-

NEWS ANTEPRIME

dente. Nel frattempo, in sala giochi, è uscito il seguito ufficiale di GA, ed ora la Sega ha deciso di convertirlo per il proprio sedici bit da casa? Il risultato è Golden Axe III! Confusi? Anche noi...

* Manga in action! Per il piccolo della Nintendo, il Game Boy, è in arrivo Space Cruiser Yamato, ispirato alle avventure intergalattico del mitico Captain Harlock (Fammi volare, o capitanoooo...). Speriamo che tutto il pathos della serie animata sia stato concentrato nel videogioco.

* Il favoloso Super Battletoads, che uscirà per Super Nes nelle prossime settimane, sta per diventare un coin-op. Il grande salto è stato possibile grazie alla collaborazione di Zia Marisa.

* Dopo il deludente Heavy Nova CD, la Renovation ci riprova con Heavy Nova II, sempre su CD. Secondo i programmatori, l'unica cosa che i titoli hanno in comune sarà il nome, perché il sequel promette tutta quell'azione e quella grafica che mancava al primo. Il gioco uscirà sotto etichetta Bignet/Micronet.

* Vedere e non giocare è una cosa da imparare: oltre a Super Mario Bros: The Movie, altri due opere cinematografiche ispirate ad eroi di videogiochi sono in fase di realizzazione. Si tratta di Double Dragon, che potrebbe diventare un film alla Karate Kid e di Street Fighter II, che uscirà in Japan nei primi mesi del '93 come film pilota da due ore per diventare poi una serie a puntate da 45 minuti ciascuna. Si parla anche di una serie a cartoni animati...

* Proprio su questo numero di GP riportiamo la notizia di un super picchiapicchia per Neo Geo che vanta ben 102 di memoria. Abbiamo gridato al record, ma, come spesso avviene nel nostro settore, è già pronto un nuovo gioco ancora più immenso: si tratta di View Point della Sammy, uno sparaspara da ben 1-4-4 M-E-G-A-B-I-T. Aaaargh!

* Hokuto No Ken per Super Nes è arrivato! Ehi, fermi tutti, tornate qui: prima di far esplodere il salvadanaio e correre a comprarlo forse è meglio che leggete queste righe. Mentre tutti ci aspettavamo un violentissimo picchiaduro, degno della fama del mitico Ken, il gioco che abbiamo visto è un modesto gioco di ruolo simile a Phantasy Star, dove la violenza c'è, ma non si vede...

MEGA CD

Eccovi tutte le sugosissime novità per Mega CD (meno male che era finito...):

Batman Returns Sega Action
Black Hole Assault Bignet Azione
Cool World Sega Platform
Dungeon Master Plus JVC RPG
Final Flight Sega Sport
Hook na Action
King Quest V Sierra Adventure
Leisure Suit Larry Sierra Adventure
Monkey Island Lucasfilm Adventure
Mother Goose na Educativo
Night Trap Sega Adventure
Out Of This World Virgin Azione/adventure
Pit Fighter 2 Tengen Picchiaduro
Police Quest III Sierra Adventure
Prince of Persia VMI Action
RBI Baseball Tengen Sport
Sherlock Holmes Icom Adventure
Sonic II Sega Platform
Space Quest IV Sierra Adventure
Stellar 7 Sierra Azione
T2: The Arcade Game Sony Azione
Terminator Virgin Azione

The Third World War Bignet War-game
Thunder Storm Renovation Azione
Ultima Underworld Sega Adventure
Willy Beamish Sierra Adventure
Wing Commander Sega Action
Wolfchild JVC Azione
Wonderdog JVC Platform
WWF Wrestlemania Sony Sportivo

In via di realizzazione:

Home Alone 2 Sega Action
Street Fighter II: Deluxe Edition Capcom Picchiaduro
Thunderforce V Reno Spara-e-fuggi

Al momento del lancio ufficiale in Usa del Sega CD, circa 20 titoli saranno disponibili, mentre gli altri usciranno con periodicità mensile...

SENGOKU II

Ennesimo picchiaduro multiplayer a scorrimento orizzontale con chili di grafica che si sbrodolano su una giocabilità immensa ed una varietà di mosse che farebbe impallidire un giocatore



Forse era meglio pagare il biglietto dell'aereo...

di scacchi. Se vi sentite un po' Indiana e molto Jones, non lasciatevi sfuggire l'ultima fatica della SNK: *Sengoku II*... Un nome, una garanzia di successo...



Furia cavallo del west...

VARIOUS PER NEO GEO

Non lo abbiamo ancora visto e già esce il seguito: stiamo parlando di *World Heroes*, il seguito ideale di *Art Of Fighting*; dirige la Alpha Densi. Dalle prime foto sembra massiccio al cubo, ma se è per questo lo sono la maggior parte dei giochi per questa console. Nel frattempo la SNK sta lavorando ad una simulazione di tennis e di calcio che si annunciano radicali: vi immaginate un *Mega Kick Off* a 80 Mbit? Dovrò ipotecare la casa, sigh!



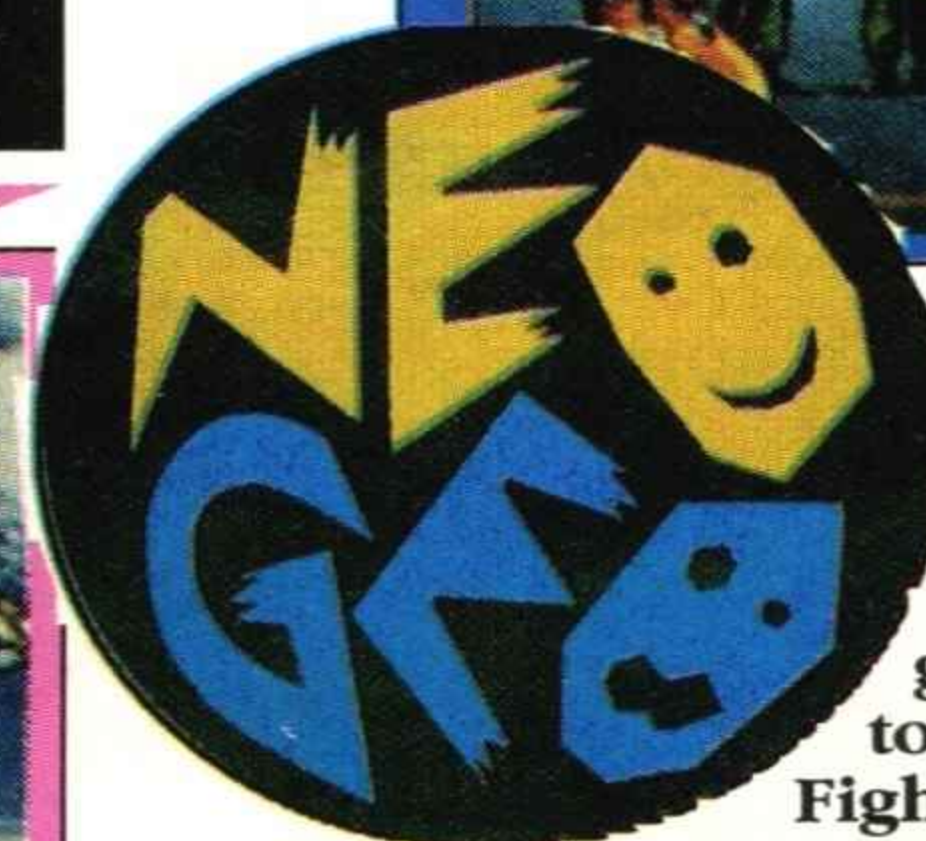
NEO GEO PICCHIA TU CHE PICCHIO IO



Come potete vedere gli sprites sono microscopici



Uela!



E ora un attimo di silenzio, per favore. Abbiamo già nominato ***Art of Fighting***, un nuovo picchiaduro

da 55 Mbit semplicemente galattico, ma ora dobbiamo inchinarci tutti ed osservare un minuto di silenzio...

Direttamente dalla SNK arriva il titolo più pretenzioso della storia dei picchiaduro: C-E-N-T-O-D-U-E-M-E-G-A (102 Mega Bit) di gioco... Sei volte e mezzo più immenso di *Street Fighter 2* per Super Nes. Non ho parole, non ho l'età...

GAME BOY USCITE DI OTTOBRE

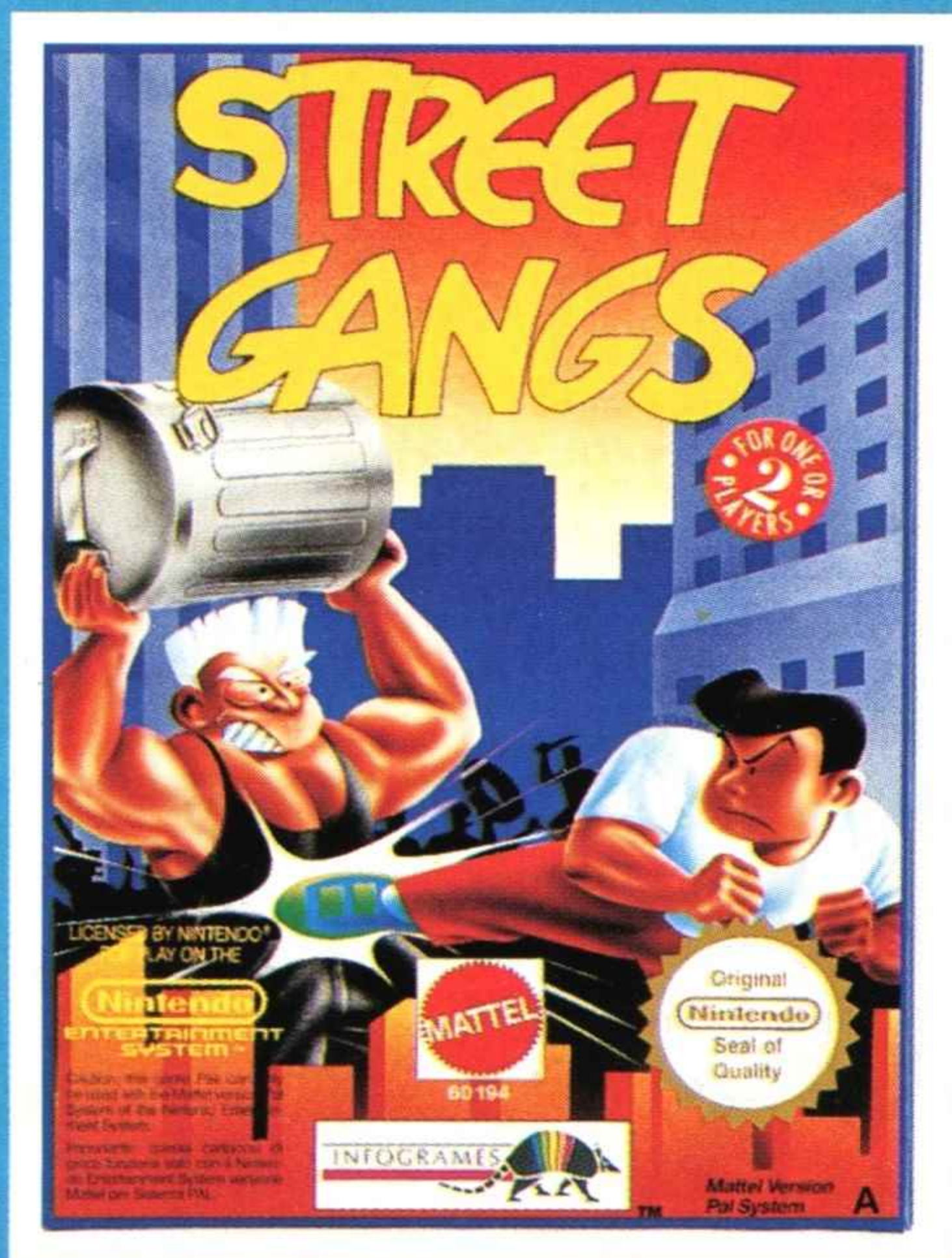
Adventures Of The Trolls
Alien III
Beach Volley
Bugs Bunny II
Darkman
Dig Dug
Hit The Ice
Home Alone II: Lost in NY
Little Mairmaid
Mr. Do
Roger Clemens MVP Baseball
Rolan's Curse II
Star Wars
Titus The Fox



Nintendo®

PUBLICIS - FCB/MAC

NUOVO POTERE NELLE TUE MANI.



STREET GANGS - Libera gli ostaggi della spietata gang. Per 1 o 2 giocatori in contemporanea.



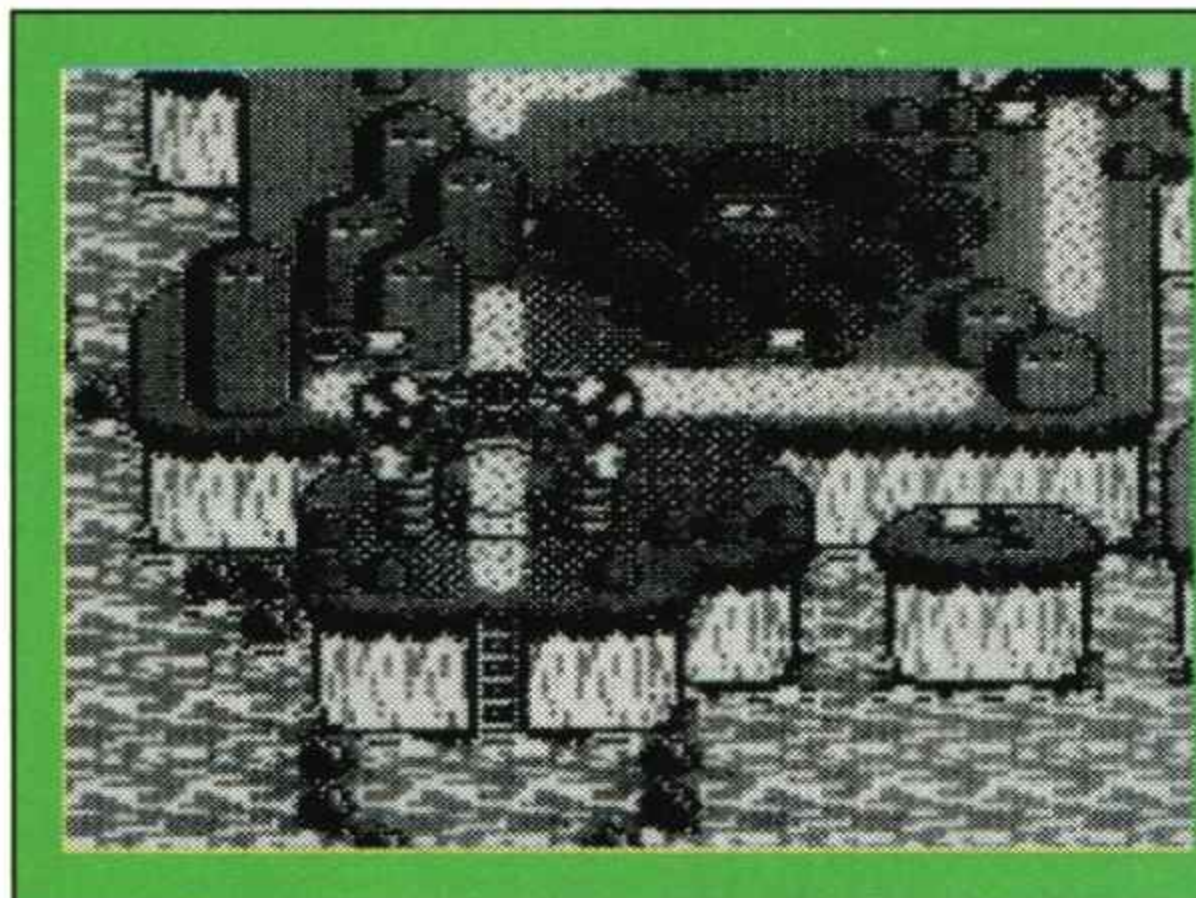
SOLOMON'S KEY - Trova la chiave di Salomone e sgomina le forze malefiche.



DOUBLE DRAGON 3 - Ritornano arti marziali e mosse segrete! Per 1 o 2 giocatori in contemporanea.



NEWS ANTEPRIME

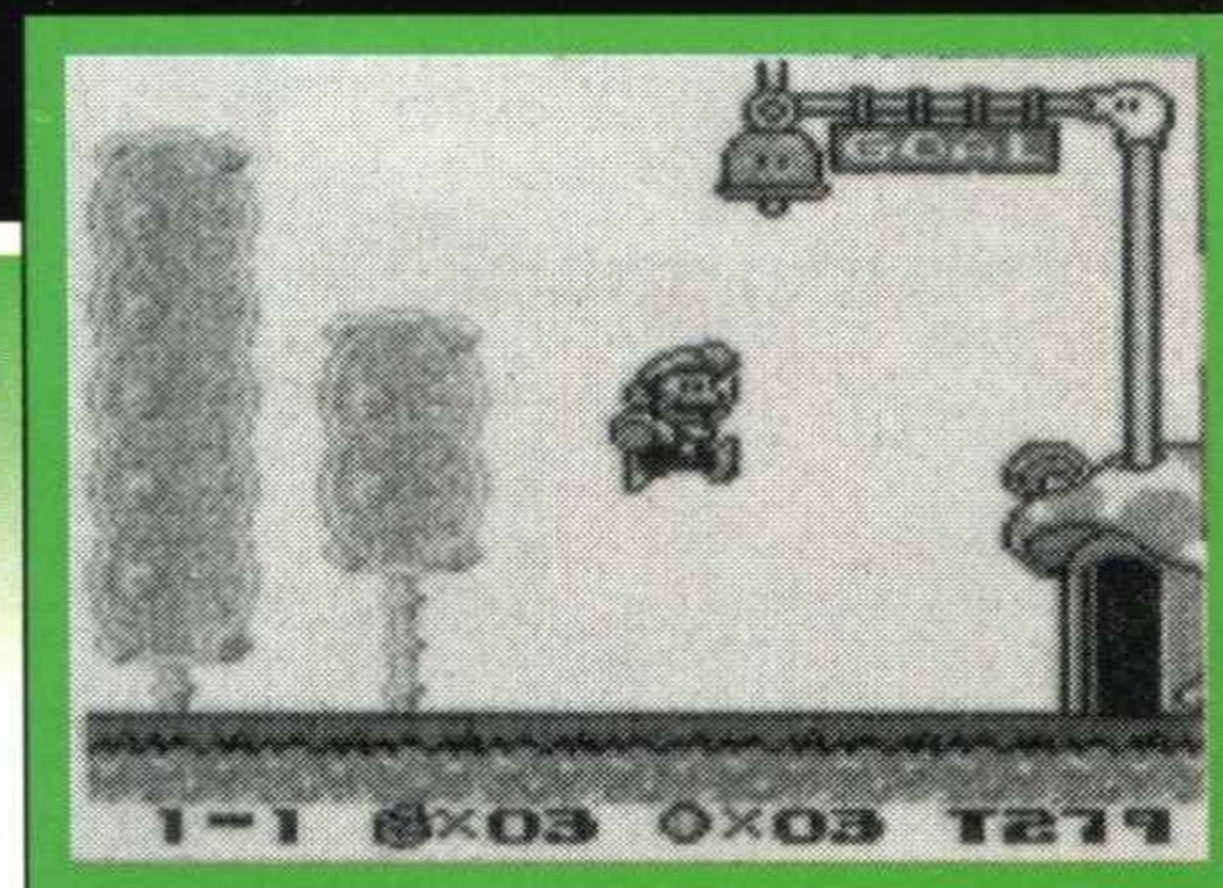


Ma è la mappa di Super Mario World!

(COSA? Parla per te... Ndr), ma un nuovo episodio targato Mario fa sempre piacere. Un Mario di dimensioni maggiori rispetto al primo titolo ed una serie di animazioni molto convincenti sono il lasciapassare di questo ennesimo platform carino e rotondino che sembra la conversione indiretta di *Super Mario World* del Super Nes.

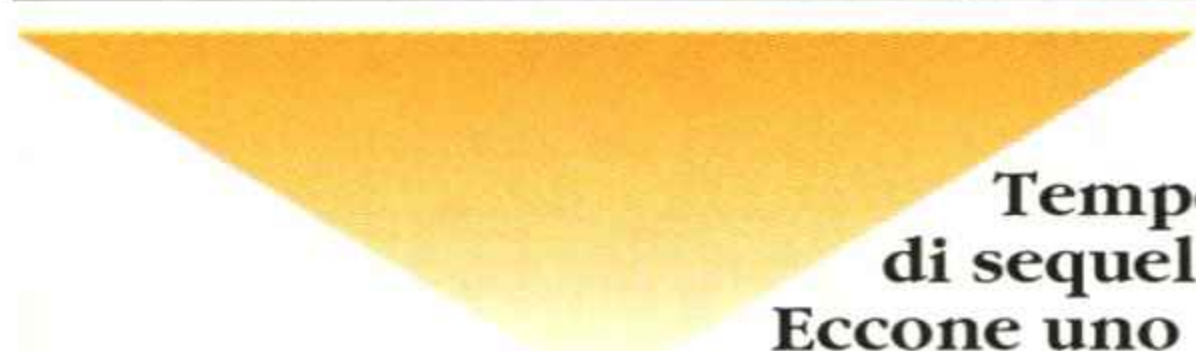
SUPER MARIO LAND II

In effetti non ne sentivamo la mancanza



Ci siete cascati! È Super Mario Land II

WWF II



Tempo di sequel. Eccone uno

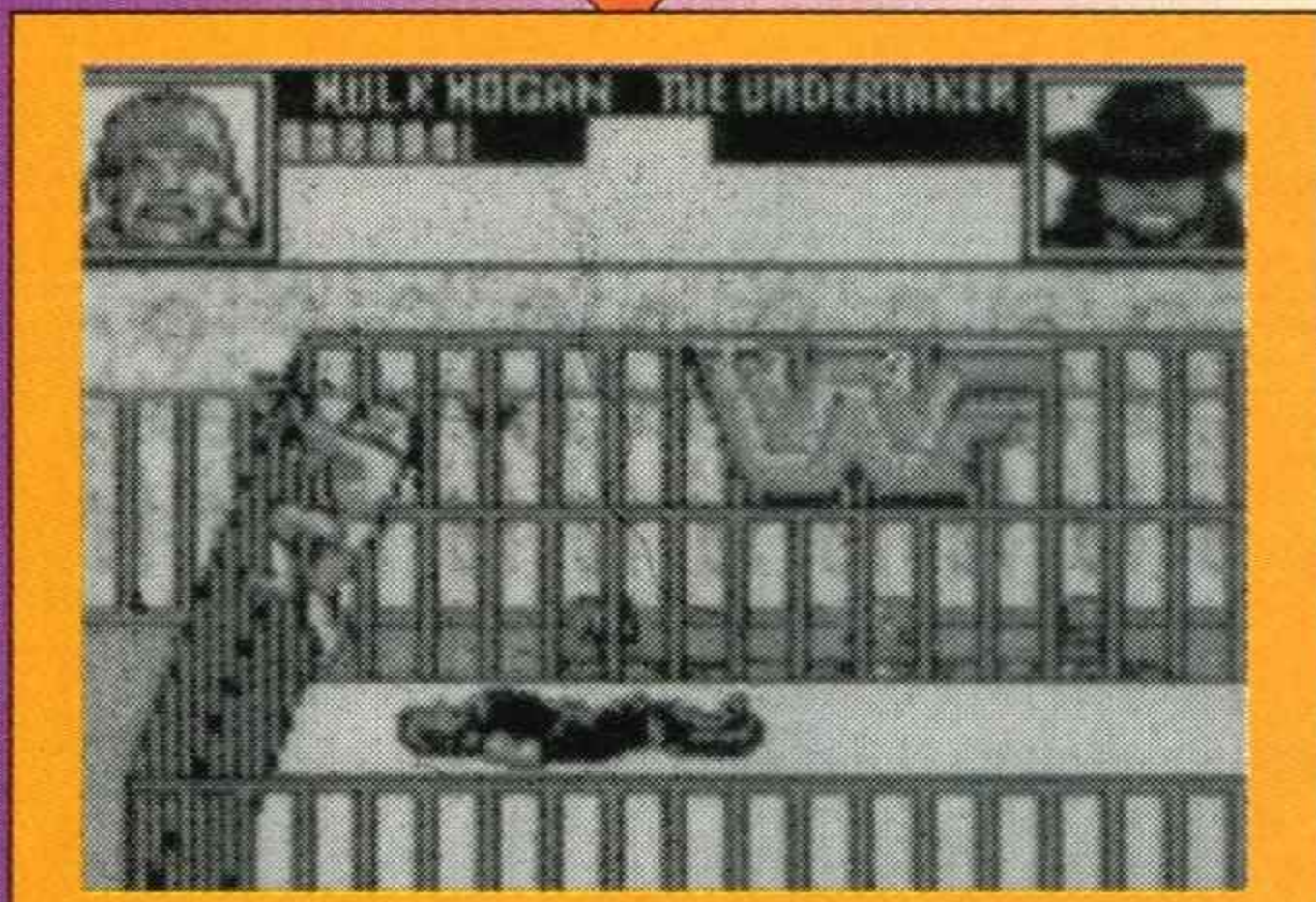
che farà felice i fan di Hulk Hogan e André The Giant: *WWF II*. Non si tratta di una simulazione di animali in via di estinzione, ma di bestioni altrettanto grossi impegnati in patetici combattimenti, mentre il mummificato Dan Peterson grida "Feeenomenale!". Ha tutto molto senso. È tutto molto bello. Checkate *WWF II* a novembre. Dirige l'Acclaim.

SPIDERMAN II

Non si può andare avanti così: qui son tutti seguiti! Squadra che vince non si cambia, ma la fantasia va a farsi friggere... Comunque sia le nuove avventure dell'Uomo Ragno, ancora orchestrate dall'Acclaim, si annunciano particolarmente interessanti e dalle prime foto sembra proprio che nei prossimi mesi dovremo fare del male al nostro porcellino salvadanaio...



Hanno Ucciso l'Uomo Ragno - Chi sia stato non si sa...



Notata la gabbia? WWF 2 è un gioco bestiale!

GAME GEAR LYNX USCITE DI OTTOBRE

- LYNX
 - Steel Talons
 - Shadow of The Beast
- GAME GEAR
 - Alien III
 - David Robinson Supreme Court
 - Pro Baseball
 - Smash TV
 - Tazmania
 - Terminator
 - Wimbledon Tennis

PASSE-PARTOUT PER NES

È finalmente disponibile anche in Italia il *Game Key* un'accessorio davvero essenziale per tutti i possessori di Nes. Il *Game Key* è una mini periferica che va inserita nello slot delle cartucce e... Ah, volete sapere a cosa serve? È semplice, permette di utilizzare tutte le cartucce USA sul vostro Nes, aggirando così tutti i problemi d'incompatibilità fra sistemi di nazionalità differente. Se volete maggiori informazioni sul *Game Key* e sulla disponibilità di cartucce statunitensi fresche di fabbrica contattate il seguente indirizzo:

International View
via Palestrina 31 - Milano
Tel. 02/66715221

LA US GOLD ALLA CONQUISTA DEL GAME GEAR



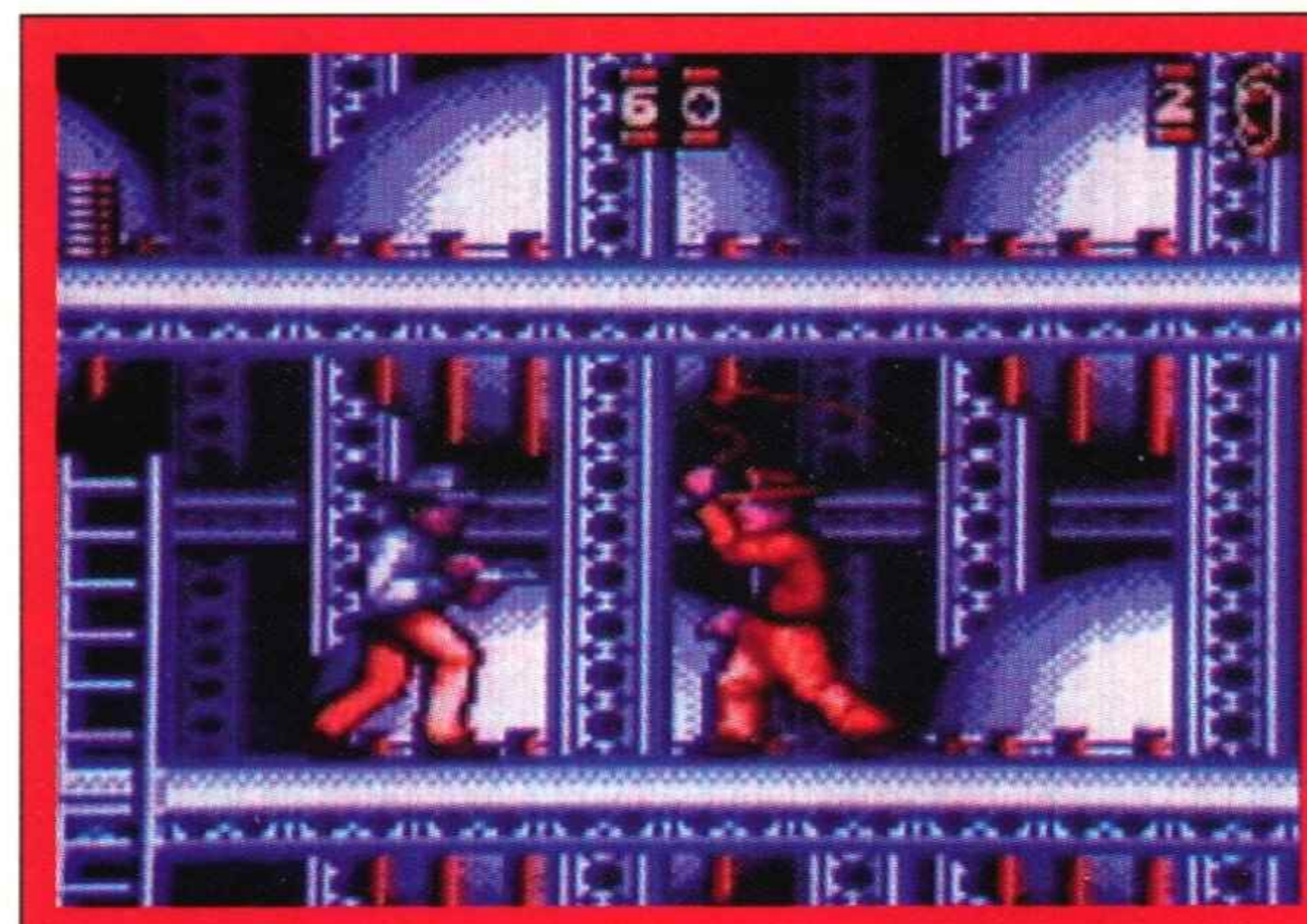
Out Run Europa

La software house britannica per eccellenza, dopo essersi accaparrata una buona fetta del mercato Amiga e PC, e aver iniziato a produrre giochi per Master System e Megadrive, ha deciso di estendere il proprio dominio anche sul portatile di casa Sega. *Indiana Jones and the Last Crusade* è il tie-in del terzo episodio avente come protagonista il popolare Indy: in pratica si tratta di un picchiaduro piattaforma convertito direttamente dal Master System. La cartuccia è di due soli megabit, ma sei livelli pieni di azione e di sprite giganteschi dovrebbero garantire un buon prodotto.

Da segnalare anche un'altra conversione dall'otto bit di casa Sega, *Out Run Europa*, un ottimo gioco di corse che dovrebbe far dimenticare al più presto il pessimo *Super Monaco GP*. Entrambi i giochi dovrebbero vedere la luce in Novembre, quindi... non vi resta che aspettare!



Indiana Jones and the Last Crusade



Dai Indy, fagliela vedere!

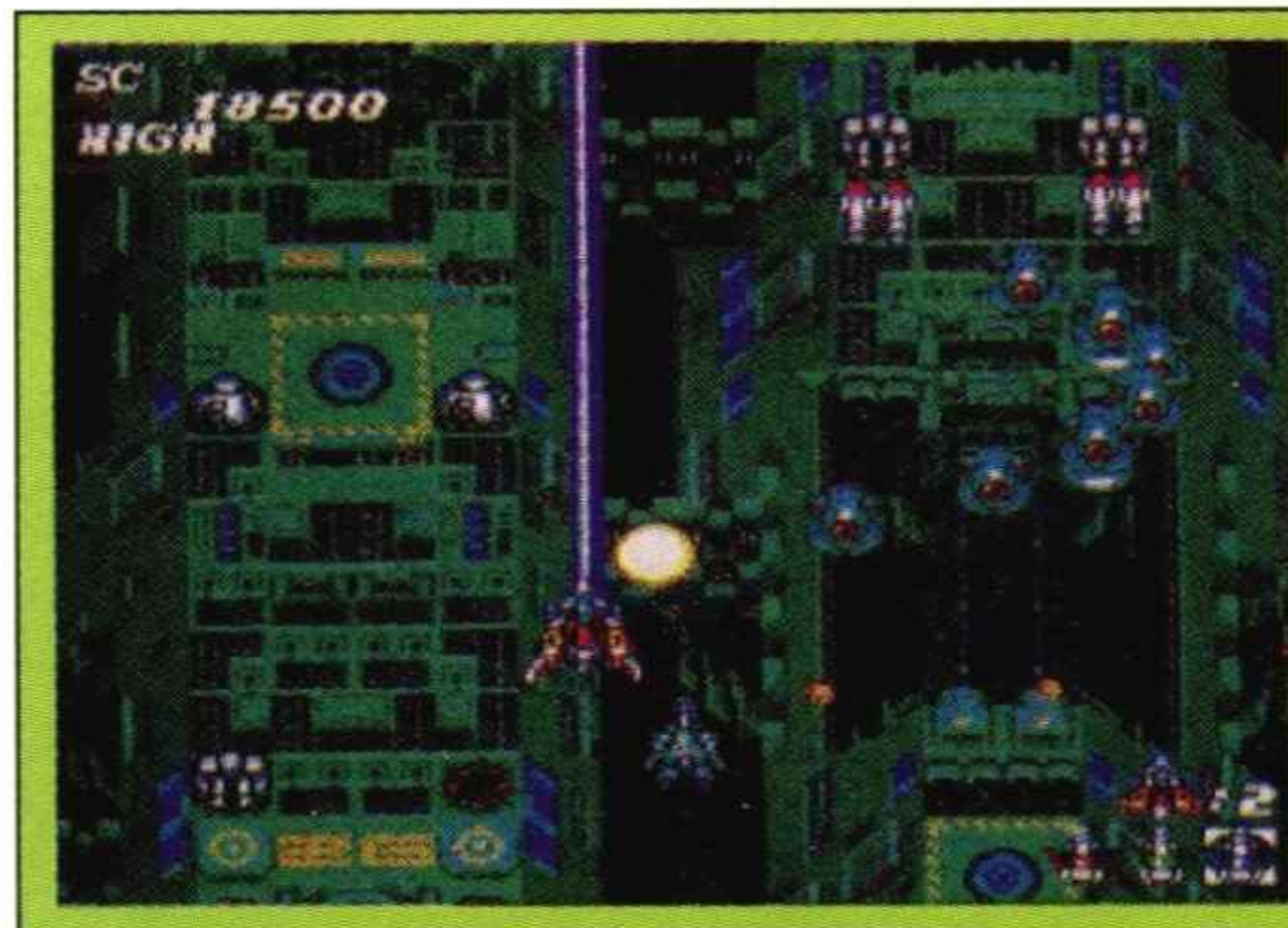
PC KID RULES!

Sono in arrivo dalla grandiosa Hudson ben due nuove avventure che vedono come protagonista l'eroe di casa Nec: *Bonk III* (o forse dovremmo dire *PC KID III*) e *Bonk's Thunder Shooting*, noto anche sotto il nome di *Panic Cyborg*. Il primo uscirà verso la fine del 1992 e si presenta come uno dei platform più spiritosi della storia dei videogiochi. *Bonk* fa il verso a *Mario* e può trasformarsi in *Super*

Bonk occupando tre quarti dello schermo... Un must! In *Panic Cyborg*, invece, il nostro *Bonksi* è trasformato in un punk del ventesimo secolo. Incredibilmente questo gioco non è un platform, ma un super spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale... Quattro megabit di super azione potrebbero segnare l'inizio di un nuovo rinascimento per la console a 8-bit più sofisticata del mondo!!!

SOLDIER BLADE

In principio fu *Gunhed*. Poi venne *Star Soldier*. Ed ora... La trilogia è completa con lo spara-e-fuggi a scorrimento verticale più atteso nella storia del Pc Engine: *Soldier Blade*. Grafica semplicemente favolosa, giocabilità eccellente, migliaia di armi selezionabili e una caterva di mostri finali metallici e non... Vi basta? E sono solo 4 Mbit!!!



Bella lì!

NEWS ANTEPRIME

RANMA 1/2

Conversione in CD piuttosto libera dell'omonimo gioco del Super Famicom. Il picchiaduro ultrademenziale osannato da Dupont non ha perso nulla in questa versione. Non è *Street Fighter II*, ma bisogna sapersi accontentare, no?

IMAGE FIGHT II

Ecco arrivare dalla Irem un mega spara-e-fuggi per Super CD-Rom. Il primo episodio, su cartuccia, aveva fatto parlare al miracolo, e questo titolo potrebbe confermare la notizia che i programmatori giapponesi sono divini. Il gioco esce proprio in questi giorni in Nipponia e conferma che la macchina per gli shoot 'em up è una sola e si chiama PC Engine.



Non mi è mai piaciuto il polipo bollito...



Ma è un videogioco!!!

Ma è un cartone animato!!!

HALL WEEN

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

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

MEGA DRIVE
Terminator
Taz-Mania
Chuck-Rock
Splatter House 2
Senna Monaco GP2
Krusty's Super Fun House
Tennis

SUPER-FAMICOM
Street Fighter II
Krusty's Funhouse
Ranma 1/2
Turtles IV
American Gladiators
Rampart
Deser Strike

GAME GEAR
Spiderman
Devilish
Cristal Warriors
Olimpic Gold
Wonder Boy T.D.S.
Terminator
Simpson

GAME BOY
Terminator 2
Batman Return
Huchback
Prince of Persia
Joe e Mac
Toxic Crusader
Star Trek

Inoltre cartucce X NES -MASTER SISTEM a partire da £ 45.000 iva inclusa.

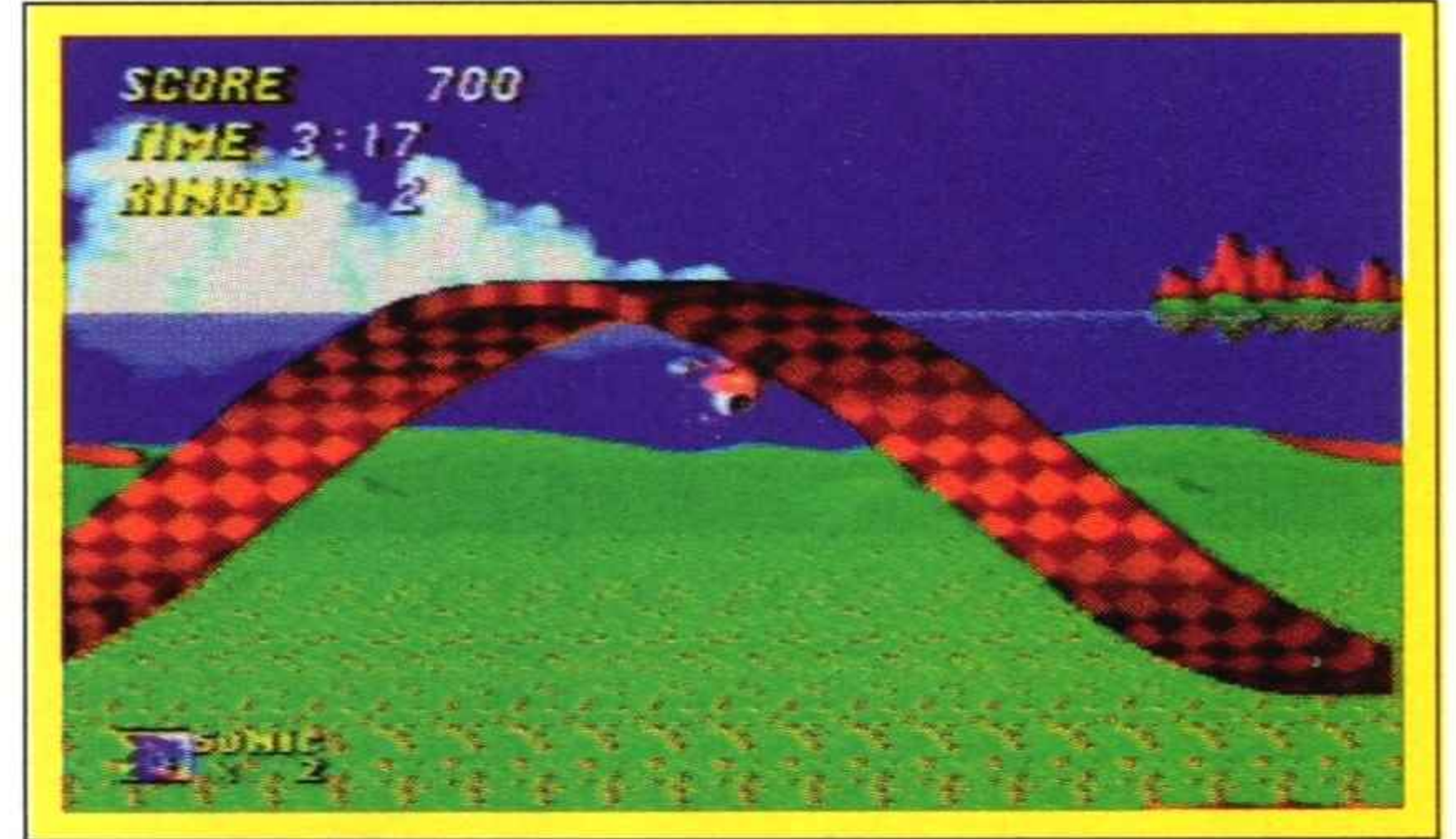
PRENOTA SUBITO IL TUO GIOCO INVIO POSTA CELERE

SUPER SONIC

Ed eccovi finalmente le prime foto di *Sonic the Hedgehog II: Super Sonic*, probabilmente il titolo per Megadrive più atteso dai tempi di... *Sonic*. Come potete vedere, la struttura di gioco non sembra essere variata sensibilmente, anche se la Sega promette numerose sorprese, tra cui la possibilità di giocare in due, di utilizzare mezzi di trasporto particolari e di cuccarsi power-up radicali... Sarà vero? Sarà nero? Lo scopriremo il 24 Novembre!



Il livello futuristico è uno dei più difficili.



Il rifile loop, un 360 davvero da capogiro.



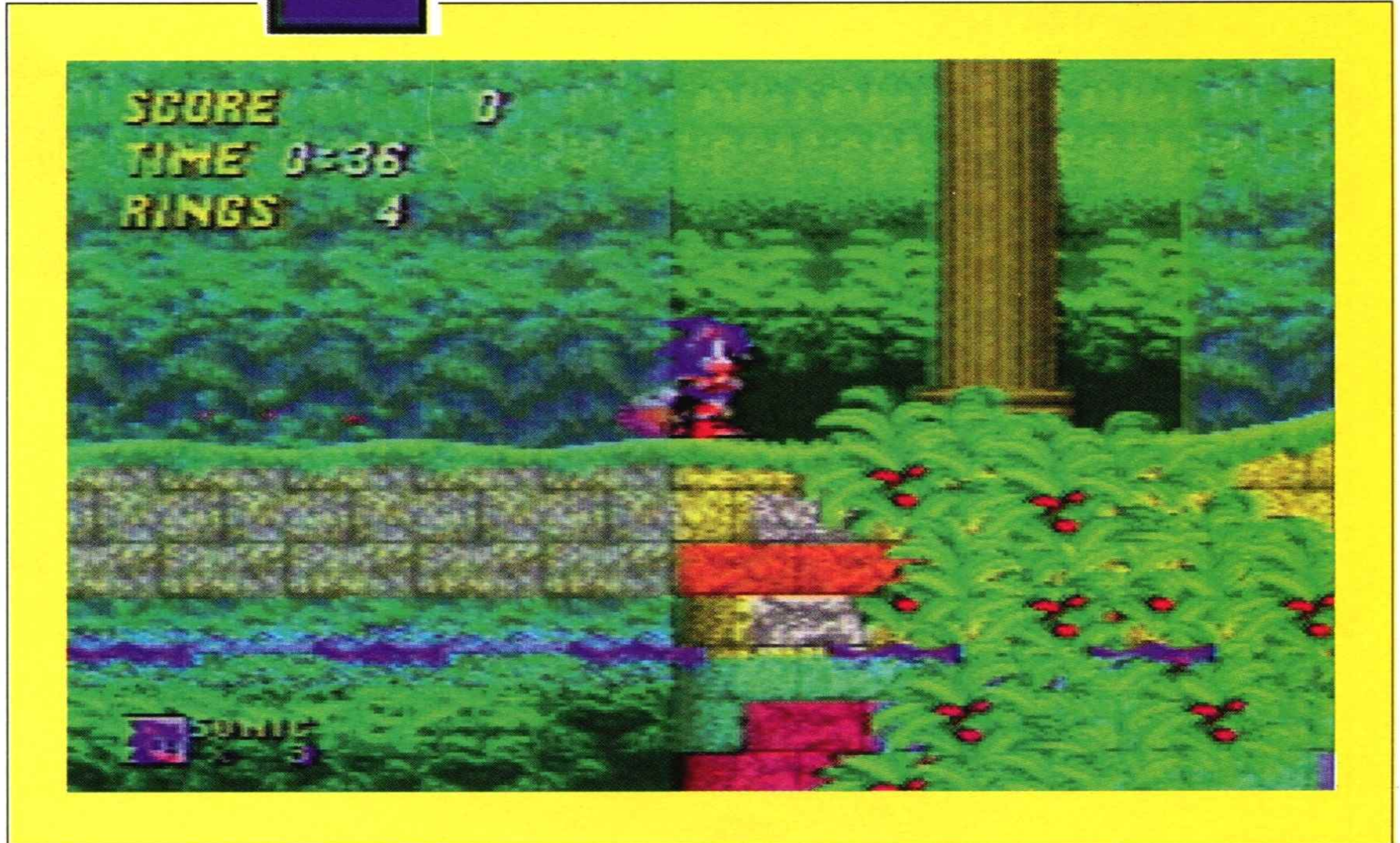
In alcuni livelli, quando Sonic accelera si trasforma in una specie di cometa lampeggiante.



No ragazzi, non è uno scherzo: è proprio Sonic 2!



Peccato che dalle foto non possiate godere della velocità di Sonic 2, una delle poche cartucce Sega da 8mb.



Sonic e la volpe dalle due code (chiamata Tails) si nascondono dietro una spettacolare cascata d'acqua.



Alè! Con la funivia si risparmia un bel po' di strada.



Il volpino è veramente troppobbello!



Ogni livello di Sonic 2 rappresenta una diversa epoca temporale.



Se lasciate il joy per un po' di tempo, Sonic s'arrabbia e la volpe sbadiglia.



Sprung! Sonic e il volpino sfruttano una molla per spiccare un gigabalzo.

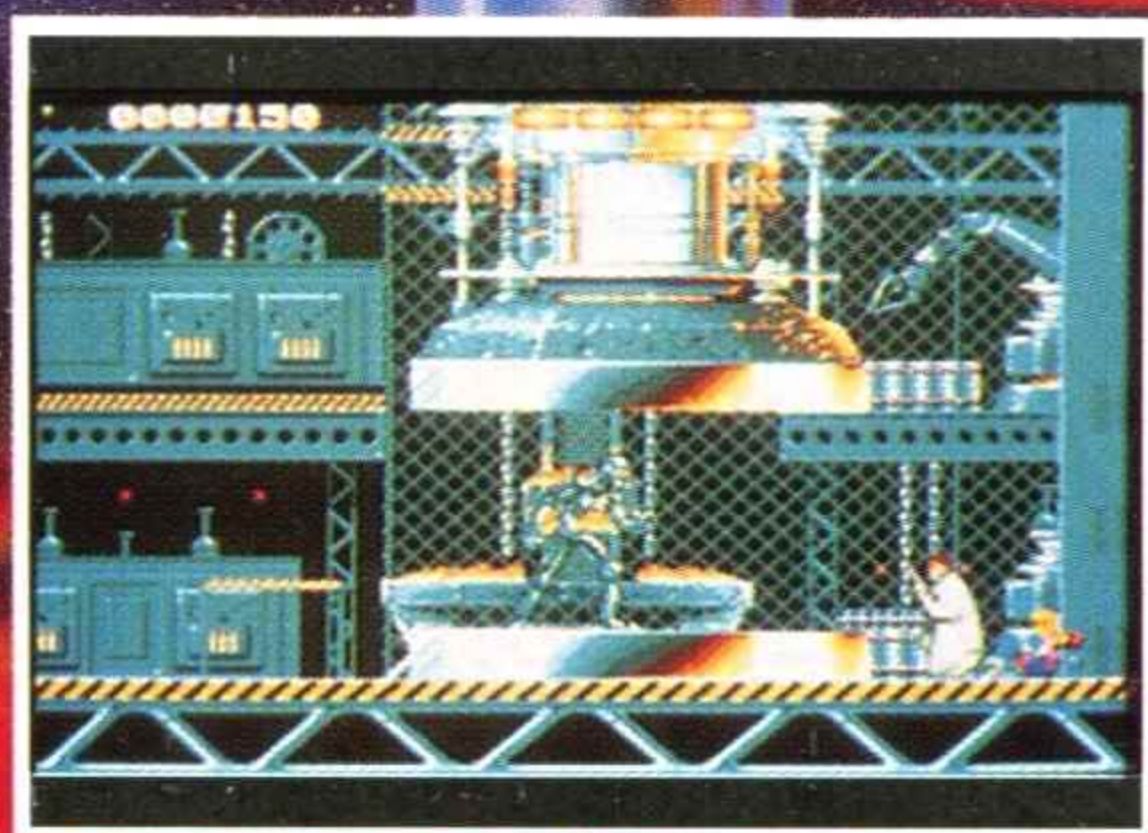
SOFTWARE NEWS



MEGA DRIVE

70046 EUROPEAN CLUB SOCCER

Ricrea l'emozione dei grandi incontri dello sport più preferito d'Europa con più di 170 squadre di tutto il mondo e gareggia per la Super Coppa, il più ambito titolo del calcio ed ora in esclusiva ad European Club Soccer.



MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM II

70026 THE TERMINATOR

Kyle Reese un guerriero solitario dal futuro, ritorna nel passato per proteggere la sola donna che possiede la chiave per la sopravvivenza della razza umana. Insieme devono affrontare un cibernetico conosciuto come Terminator... che pur di ucciderli non si ferma davanti a niente.



MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM II
GAME GEAR

70036 CHUCK ROCK

La fidanzata di Chuck, Ofelia, è stata rapita da un dinosauro cattivo. Per salvarla Chuck dovrà usare tutte le sue armi: comprese rocce, dinosauri amici e la sua invincibile pancetta!



MEGA DRIVE



MASTER SYSTEM II PLUS



GAME GEAR

*TV tuner venduto separatamente

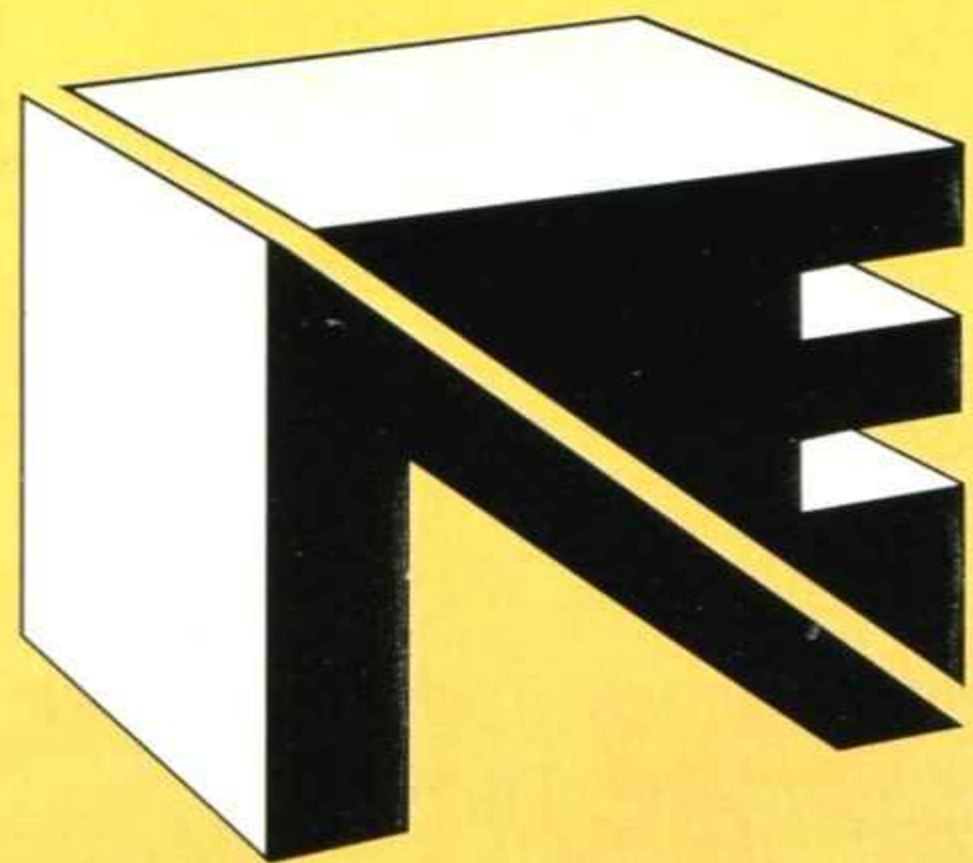


GIOCHI PREZIOSI



**10% DI
SCONTO**

**PER CHI
ACQUISTA 3 GIOCHI
DI QUALUNQUE
SISTEMA!**



NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:
TEL. (02) 33000036**

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

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI U.S.A. E DAL GIAPPONE

NOVITÀ SUPER NINTENDO

SUPER NES SYSTEM L. 288.000

**SUPER NES SYSTEM +
GIOCO "STREETFIGHTER II" L. 398.000**

**SUPER NES SYSTEM +
GIOCO "SUPER MARIO 4" L. 368.000**

SUPER NES CONVERTER L. 38.000
(PER UTILIZZARE I GIOCHI SUPERFAMICOM SU S-NES E VICEVERSA)

SUPER PAD PROFESSIONAL L. 48.000
(PAD PROFESSIONAL PER S-NES)

SUPER SCOPE + 6 GIOCHI L. 128.000
(BAZOOKA PER S-NES + 6 GIOCHI)

SUPER ACTION REPLAY L. 98.000
(VITE INFINITE E MOLTO PIÙ IN QUESTA CARTUCCIA MULTIFUNZIONE)



**NEO GEO
L. 498.000**

ALIMENTATORE L. 30.000

CAVO SCART L. 20.000

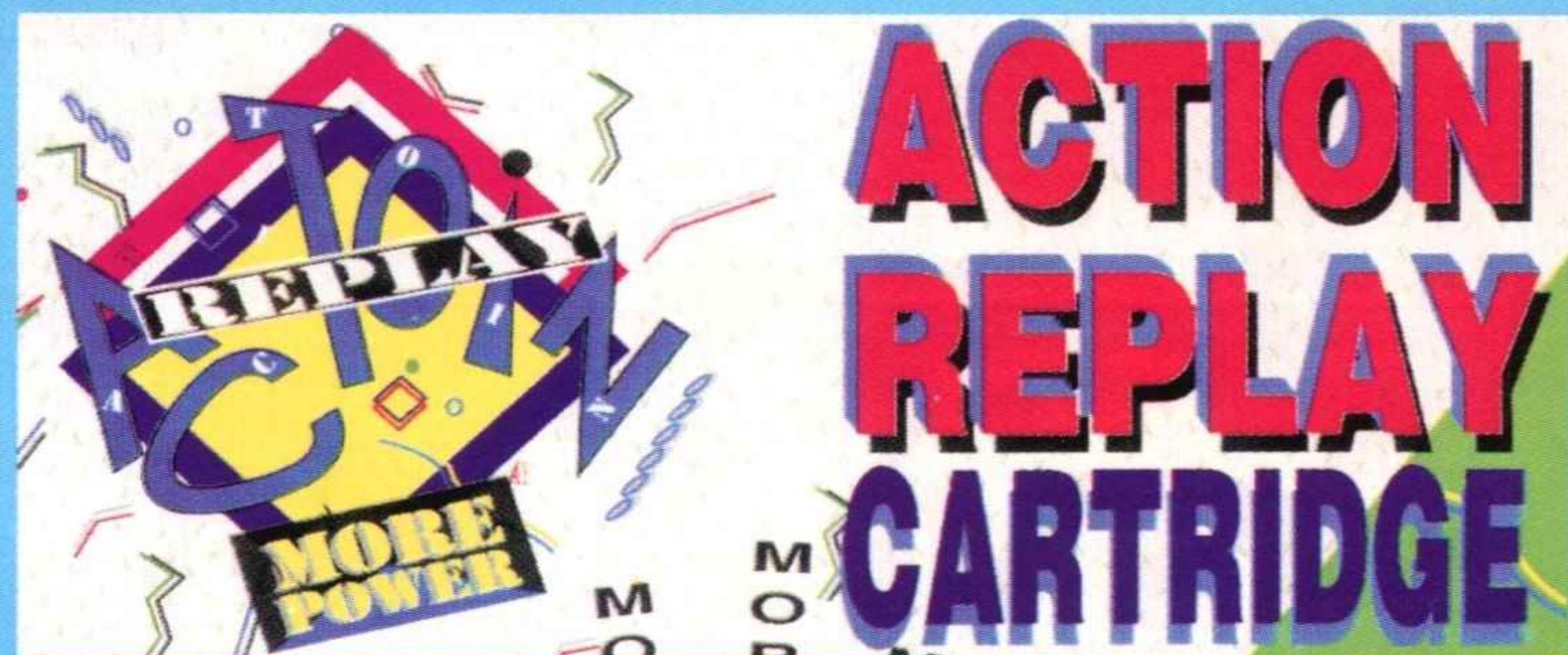
JOYSTICK MAX 330

L. 118.000

MEMORY CARD

L. 58.000

Disponibile vasta gamma giochi
a partire da L. 29.000



ORA ANCHE PER GAMEBOY

**IMMINENTE !!!
SONIC 2
PER MEGADRIVE**

**PRESENTI ALLO SMAU '92
PAD.42 STAND A06**

**SE CERCHI SEMPRE IL MEGLIO
SCEGLI NEWEL.
TUTTE LE NOVITÀ IN ANTEPRIMA!
RICHIEDI IL NOSTRO NUOVO
LISTINO GRATUITO**

POWER game power

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

POWER GAME

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

FOTO SEGNALETICA

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

COMMENTO

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

CONSOLE

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

VOTO

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

SCHEDA TECNICA

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

GENERE

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



?

X

COMMENTO & VOTO

Secondo la teoria astrale addotta dal professore Occultis, l'interazione degli assi in un contesto esoterico, quindi non essoterico, comporta la perdita di una o più centine di energia vitale riducendo in sì fatto modo le possibilità di successo di un qual si voglia pretendete alla riuscita dell'impresa.



10%

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ olotiT
 Casa _____ asaC
 Distribuzione _____ enoizubirtsID
 N° Giocatori _____ irotacoIG °N
 Continua _____ aunitnoC
 Livelli di Difficoltà _____ X-15

CUBITALE

SOTTO CONTROLLO



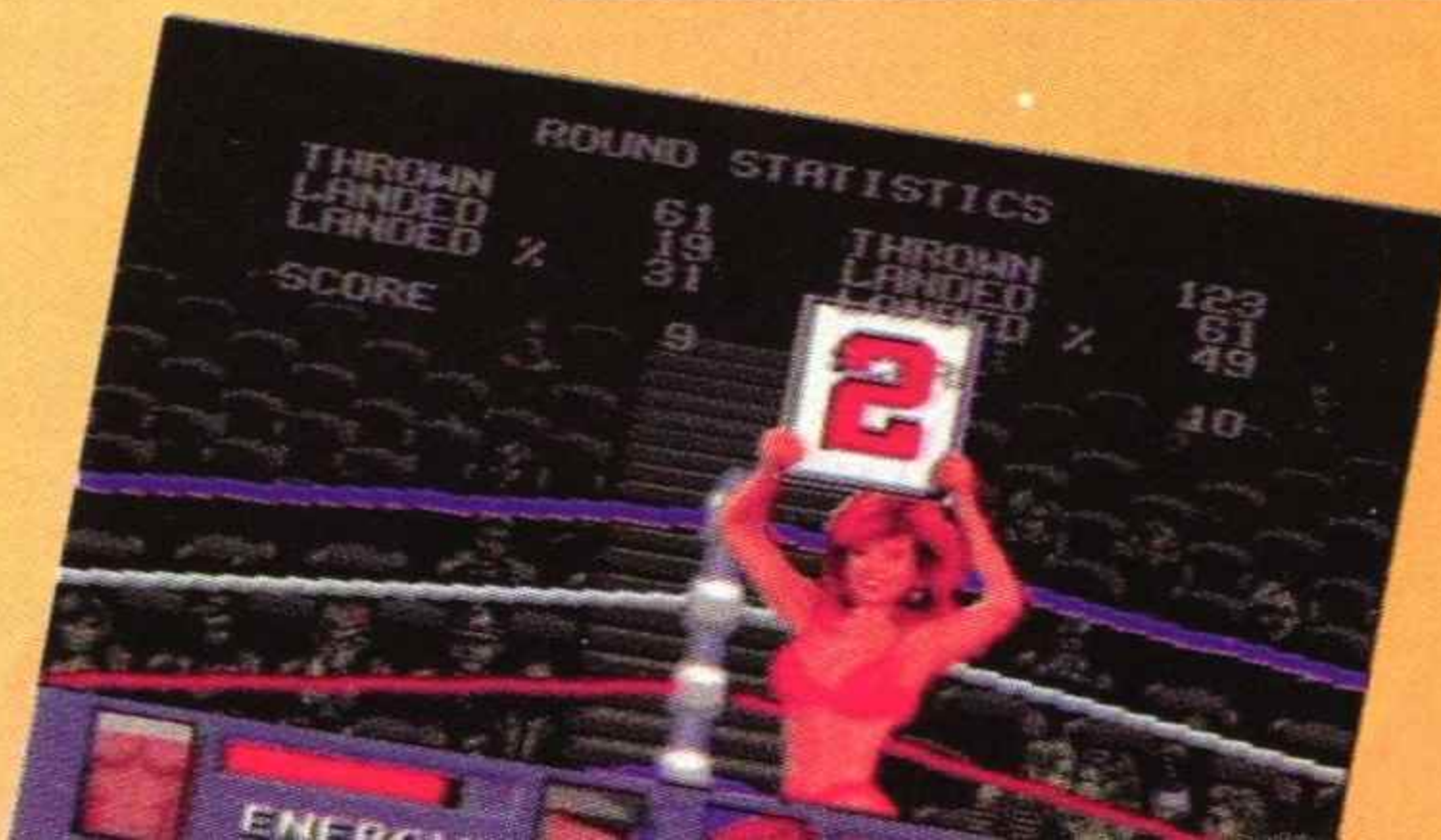
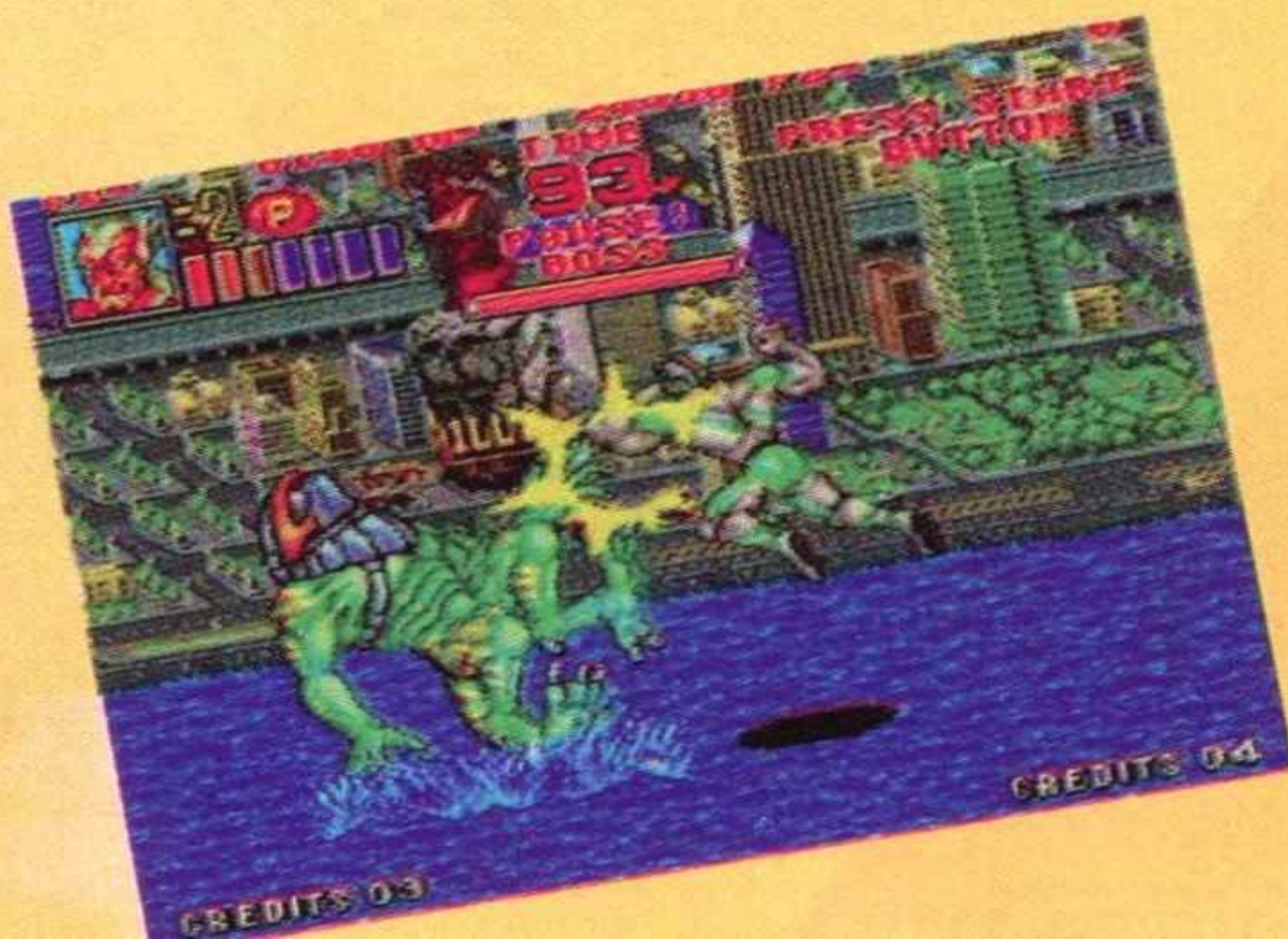
Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

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.



THUNDER



Occhio al "biscione" che arriva dalla parte bassa dello schermo!



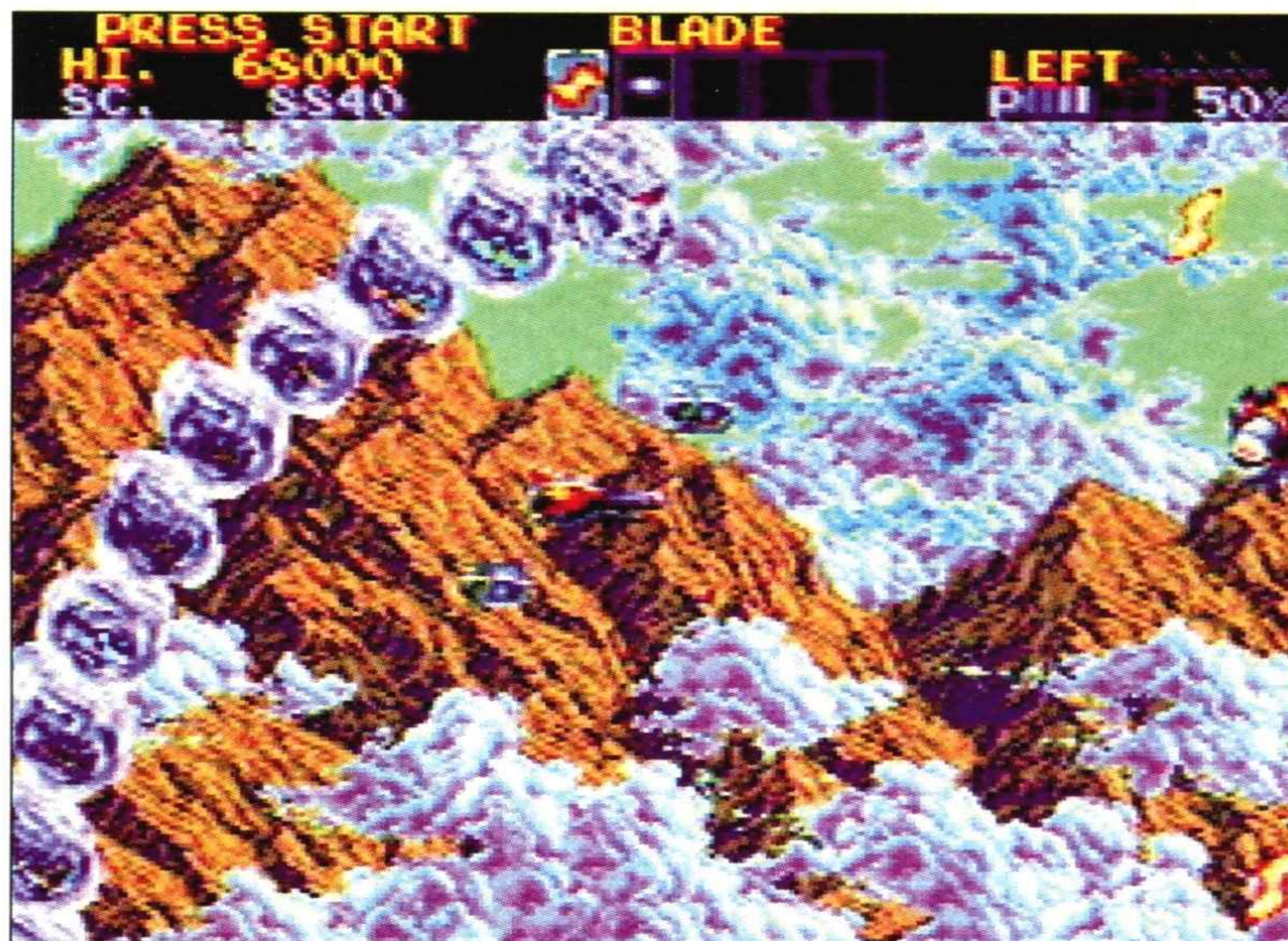
Con lo sparo che avete, le speranze di sopravvivere sono zero



In molti livelli la palette cambia gradualmente: troppobbello!

Thunder Force IV è finalmente arrivato e sembra destinato a far parlare molto di sé: eccovi la prova concreta che il Megadrive è in grande forma, ed ha ancora molto da offrire.

Tralasciamo la solita, inutile trama e passiamo ad analizzare le peculiarità di questo soft. I fanatici della serie non saranno assolutamente delusi nell'apprendere che questo titolo non è meno difficile dei precedenti: anche coloro che hanno raggiunto una certa esperienza ed abilità non lo finiranno di certo con poche partite. La longevità del gioco è inoltre garantita da 10 livelli di lunghezza media, magnifici da vedere ed entusiasmanti da giocare: blastare i caccia nemici accompagnati dalle numerose (e cattivissime) colonne sonore è massicciamente divertente. Lo scrolling è generalmente fluido, anche se i rallentamenti non sono rari: fastidiosi, ma non insopportabili. Attenuanti generiche sono la quantità e le dimensioni degli sprites, in certi momenti causa di veri e propri intasamenti. L'area di gioco è molto vasta: se siete abituati ai canonici sparaspara



L'uso dei colori è qualcosa di sensazionale: guardate qui...



L'effetto "tormenta nel deserto" è qualcosa di eccezionale.



Chi diceva che il Megadrive è finito?



Lo sparo posteriore è una delle armi più utili in TFIV.



Occhio alle astronavi dietro!

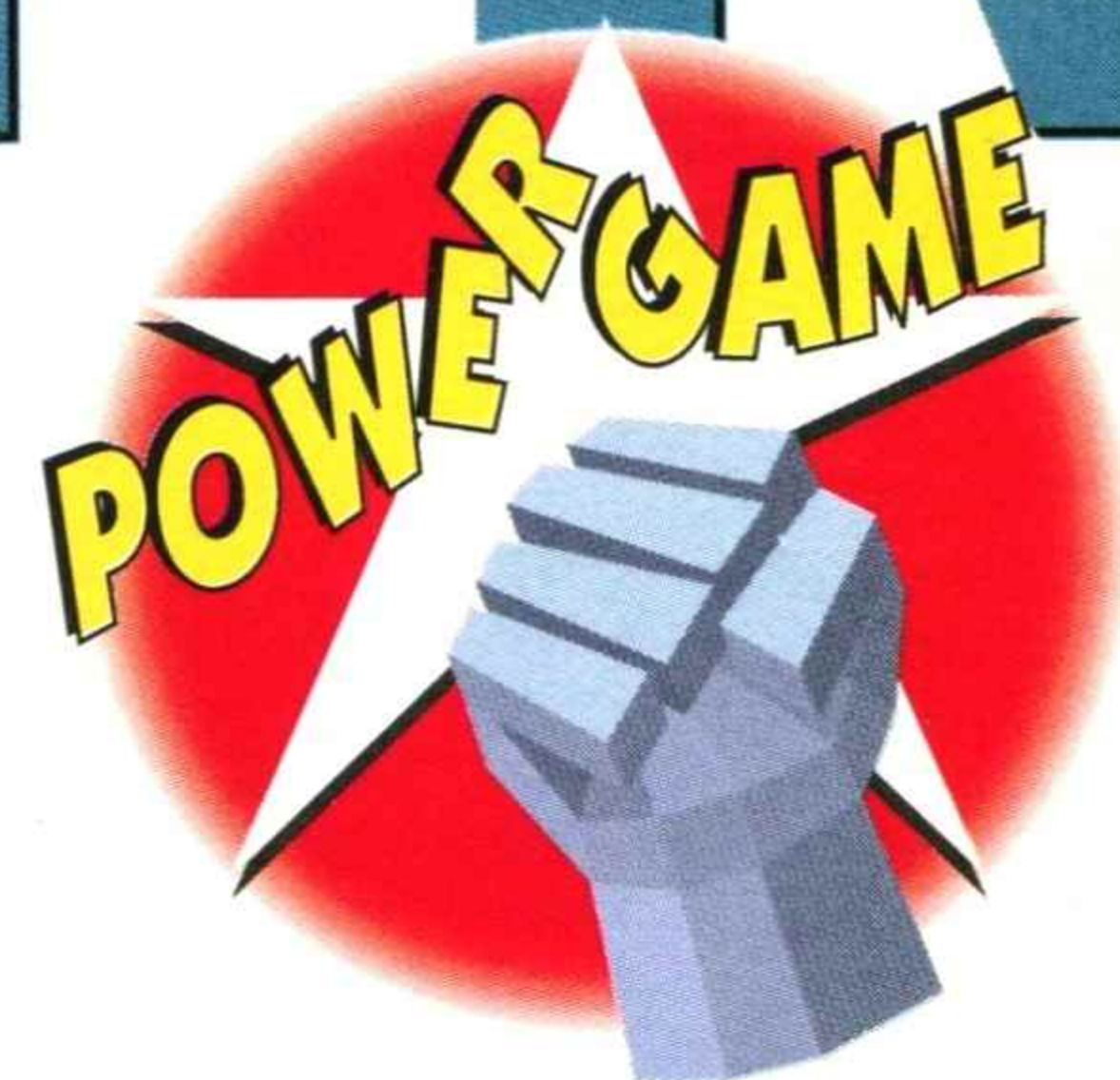


D'accordo lottare contro dei nemici giganteschi, ma qui si esagera...



Il primo schermo ha un tal numero di livelli di parallasse da lasciare stercofatti...

MEGADRIVE MD THUNDER FORCE IV



Dopo aver giocato a *Thunder Force III* ritenevo assai difficile migliorare un gioco di per sé perfetto, ma gli incredibili programmatori della Tecnosoft sono riusciti a realizzare uno spara-e-fuggi così galattico da far impallidire tutti i giochi del genere mai apparsi su Megadrive, compresi gli episodi precedenti di questa saga.

vi troverete spaesati alla prima partita di *TFIV*... Potete infatti quasi raddoppiare le dimensioni dello schermo semplicemente muovendo il vostro caccia in su e in giù. L'effetto è assicurato, ma questo significa anche molto spazio in più per le flotte nemiche che vi attaccheranno da ogni parte. I livelli di parallasse sono da record! Non si era mai visto niente di simile sul Megadrive: provate a contare i vari piani del livello Strite! Strati di nuvole si alternano a imponenti montagne, mentre il cielo cambia colore all'improvviso. Ma la Tecnosoft non si è limitata a pompare al massimo *TFIV* per mascherare dietro a tonnellate di grafica e di sonoro megalitico il solito sparaspara privo di qualsiasi originalità: le "trovate" di questo episodio sono numerose e tutte geniali. Potete, ad esempio, regolare l'agilità del vostro mezzo aumentando o diminuendo la potenza del motore del vostro jet. Come? Semplicemente premendo un tasto. Non solo, nel livello Desvio sarete costretti a compiere pericolose acrobazie per evitare di essere targettati dai cannoni laser avversari: un espediente simile



Niente male come arma, eh? Missili a puntamento direzionali dalla potenza altamente distruttiva...

L'ARSENALE

All'inizio del gioco, la vostra navicella è provvista di due armi di media potenza, e cioè:



TWIN SHOT - spara due colpi al plasma utili per centrare gli avversari in movimento.



BACK SHOT - gli alieni ignorano il significato della parola "lealtà" e non esitano a colpirci alle spalle. Con il Back Shot laser non sarete del tutto scoperti.

Ma sparando alle navicelle rosse e tondeggianti che fluttuano nello spazio potrete potenziarvi alla grande:



BLADE - rasoiate di plasma sotto ogni profilo capaci di fondere anche le armature più spesse. Il meglio di un uomo.



RAILGUN - un intero binario laser per un super back shot. Con le spalle coperte potrete annichilire qualsiasi avversario.



SNAKE - bombe a "serpente" che vengono sparate verso l'alto e verso il basso. Non sono particolarmente veloci, ma la loro potenza è devastante.



HUNTE - triplo colpo del cacciatore tibetano. Tre sfere di luce inseguiranno l'obiettivo fino a disintegrarlo. Troppobbbello!



FREE WAY - missili a puntamento direzionale. Sono piuttosto efficaci contro le squadriglie nemiche, ma sconsigliabili in momenti di massimo caos.



CLAW - le classiche sfere cibernetiche roteanti che amplificano la vostra potenza di fuoco. Indispensabili per andare lontano.



SHIELD - un campo magnetico di protezione che resiste a quattro-cinque colpi avversari è un toccasana, specie in livelli come Bio-Base.

E, dulcis in fundo...

THUNDER SHORD - è una super espansione che verrà montata direttamente sul vostro caccia al termine del quinto livello con una manovra memorabile. Vi permette di sparare una sorta di super beam a corto raggio decisamente distruttivo. Decisamente sconsigliabile agli avversari.

THUNDER FORCE

93%

Radicale distruttivo. Non trovo le parole per descrivere LO spara-e-fuggi definitivo per il Megadrive. TFIV è per il 16-Bit della Sega quello che Project X, Gunhed e Super Aleste rappresentano rispettivamente per Amiga, Pc Engine e Super Nes. La Tecnosoft ha spremuto al massimo il Megadrive per ottenere ettolitri di grafica eccezionale, un sonoro incredibile (da ascoltare con le cuffie la parte heavy metal e la presentazione) ed un'azione come mai si era vista su una console. Certo, i rallentamenti non sono del tutto assenti, ma pretendere di più sarebbe veramente fuoriluogo. Un gioco che non potrebbe passare inosservato nemmeno in una panetteria.



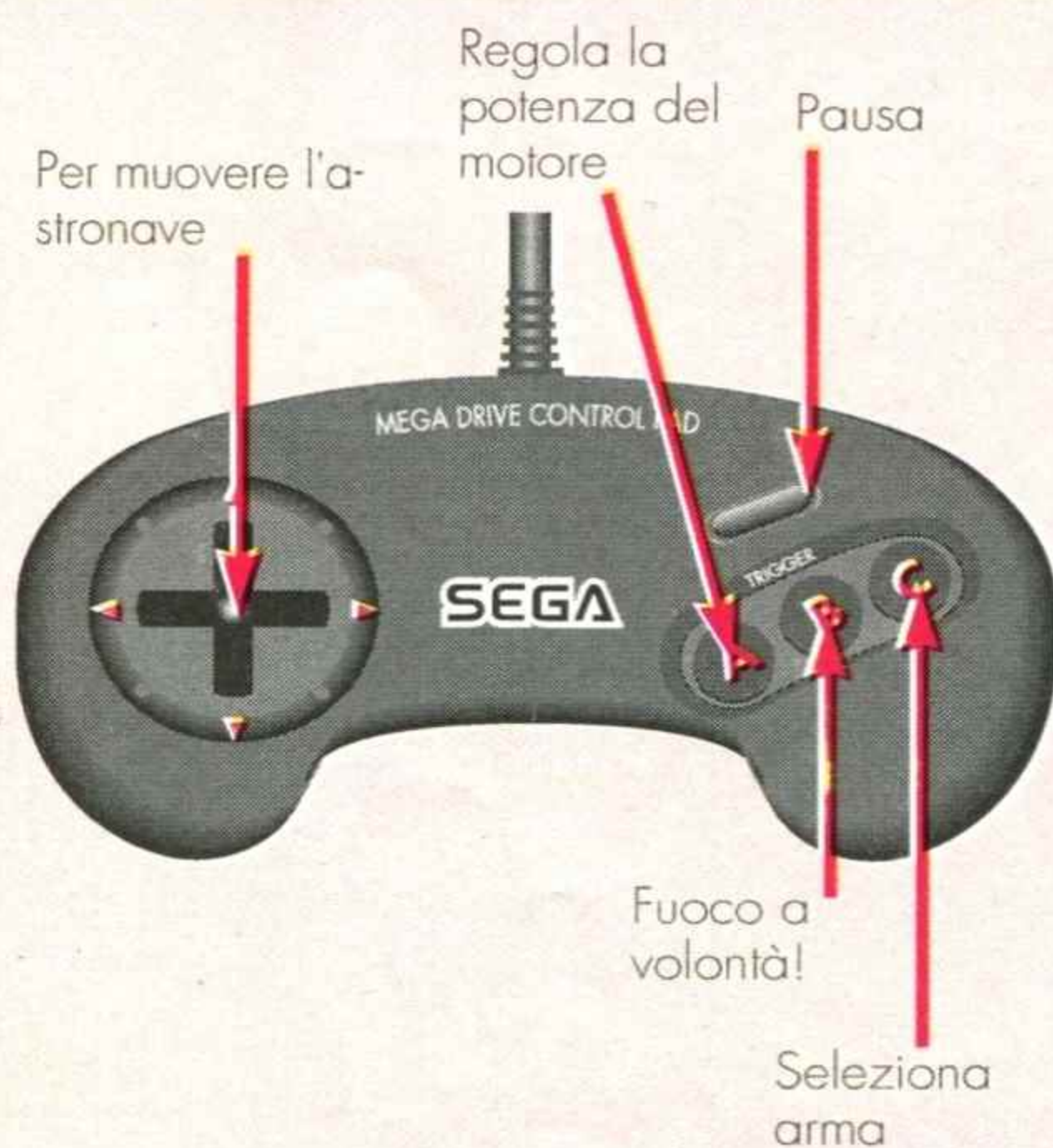
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Thunder Force IV
 Casa _____ Tecno Soft
 Distribuzione _____ Import
 N°Giocatori _____ 1
 Continua? _____ 6
 Livelli di difficoltà _____ 4

SPARATUTTO

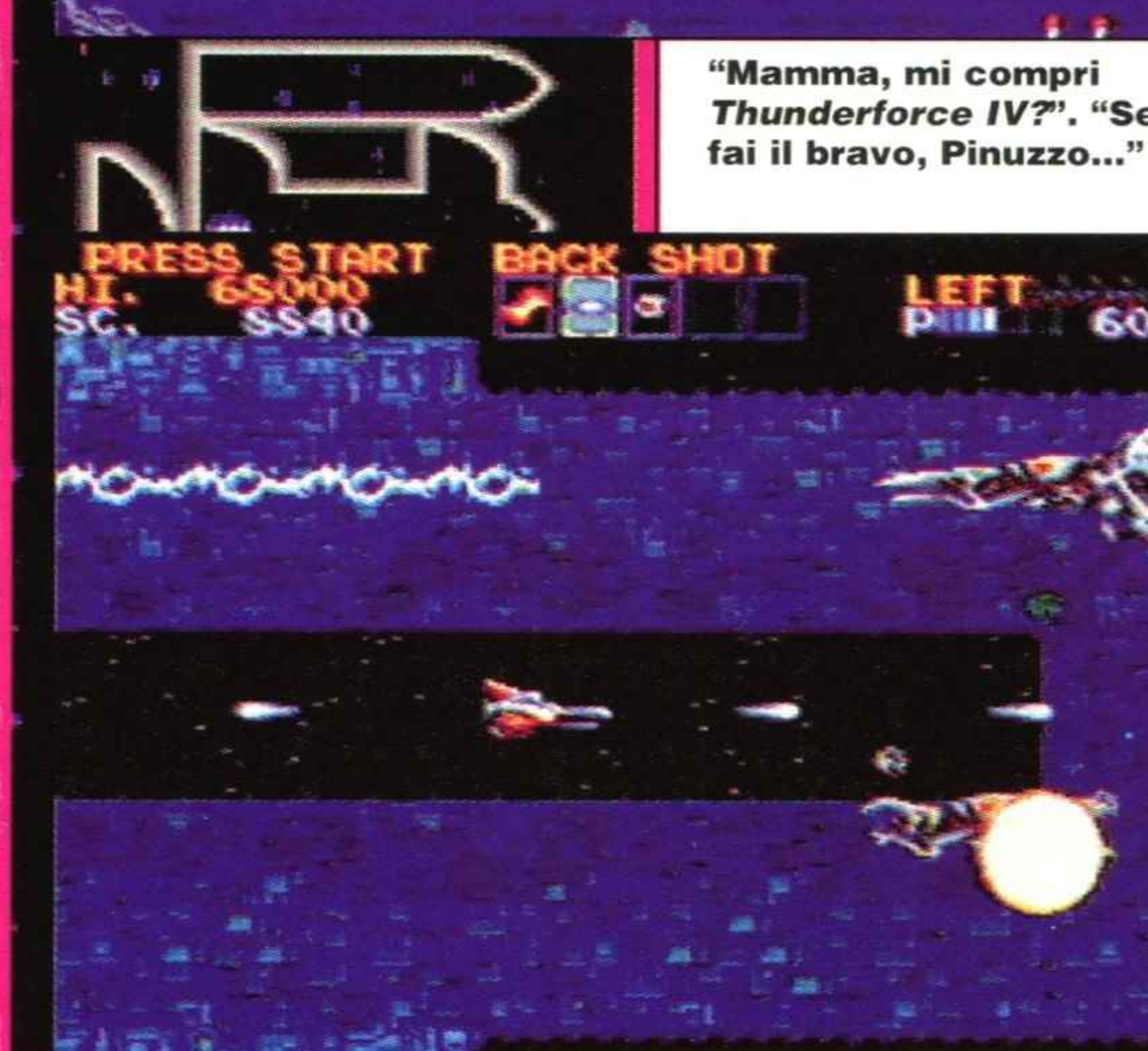
SOTTO CONTROLLO



Coraggio, siete solo all'inizio del primo livello...



"Mamma, mi compri Thunderforce IV?". "Se fai il bravo, Pinuzzo..."



a quello usato al termine della prima sezione di *Battletoads* e qui sfruttato in modo eccellente. Nel quinto livello vi ritroverete ad affrontare l'equivalente della mega astronave del terzo schermo di *R-Type* e per distruggere il mech finale verrete aiutati da caccia alleati, in una scena alla "Arrivano i Nostri" di westerniana memoria. Non voglio rivelarvi tutte le sorprese di questo capolavoro, ma vi assicuro che sono innumerevoli.

Un commento a parte si meritano gli splendidi background: si passa dalle tempeste di sabbia di Daser agli scenari subacquei di Strite e di Volbados, senza dimenticare le sezioni metalliche o quelle futuristiche alla *Steel Empire* di Air-Raid. In Ruin vi ritroverete nella classica città distrutta con i palazzi ormai ridotti a macerie su entrambi i lati dello schermo, mentre ogni sorta di astrocaccia nemico, mega robottoni e ostacoli d'ogni genere. Massiccio al cubo. Riassumendo, *Thunder Force IV* è, senza dubbio alcuno, il miglior spara-e-fuggi mai apparso per Megadrive e lasciarlo al negoziante dovrebbe essere considerato un reato punibile a norma di legge.

Si ringrazia Joystick Fun - MI



Ahi, la situazione si fa alquanto critica...

Arg! Ci vorrebbe un cheat mode: Dupont, aiutami tu!

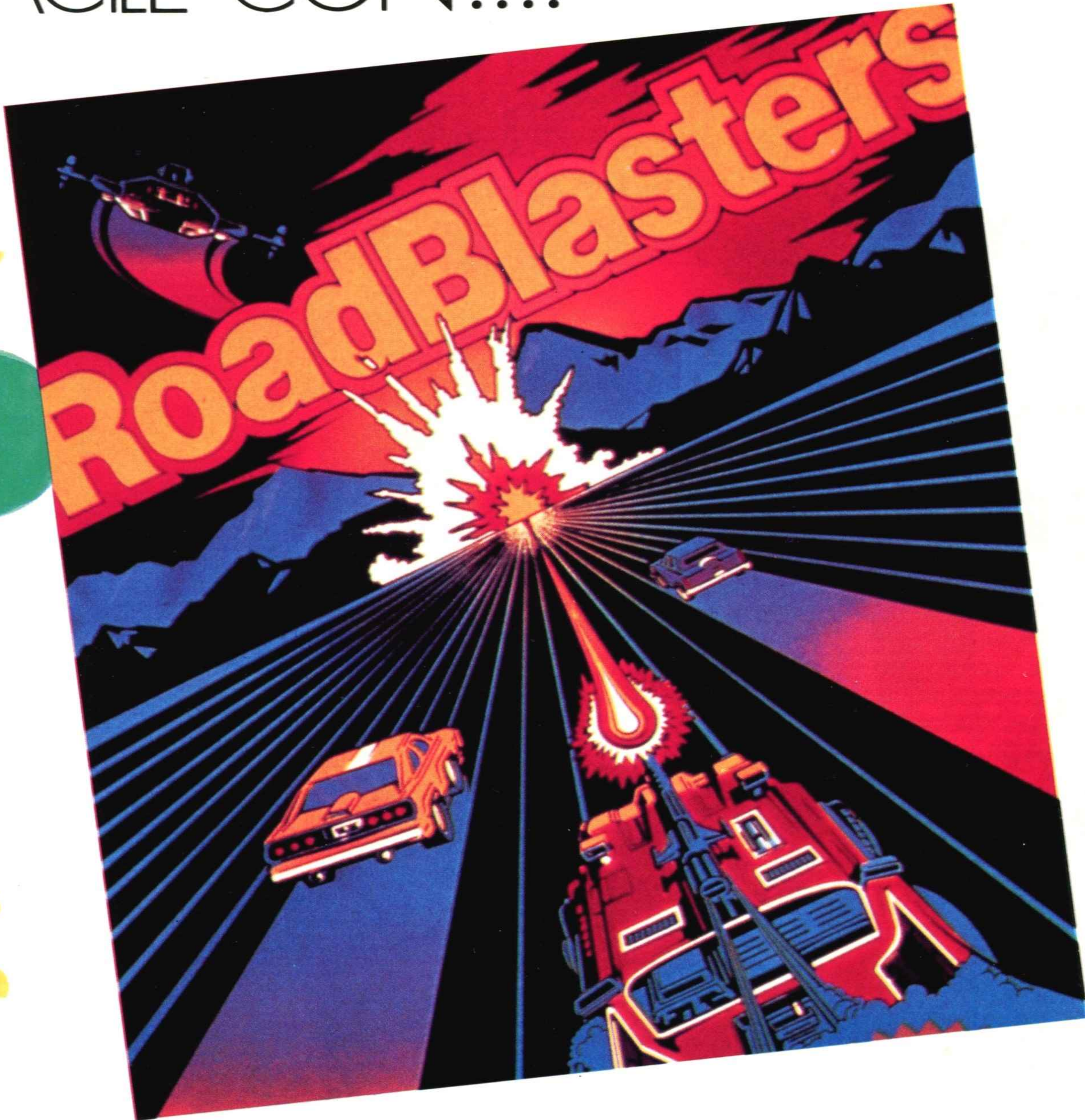
THUNDER



No, non è un nemico di fine livello: è un semplice robot che ha deciso di ostacolarvi il cammino con tutte le sue forze.

GIOCARE
E' PIU'
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™



Nel futuro la sola legge è la sopravvivenza: mettiti al volante di un'automobile super-equipaggiata e fatti strada fra gli ostacoli più diversi: bombe, mine, missili. E non dimenticare i tuoi agguerriti avversari, a loro volta al comando di mezzi altrettanto devastanti!



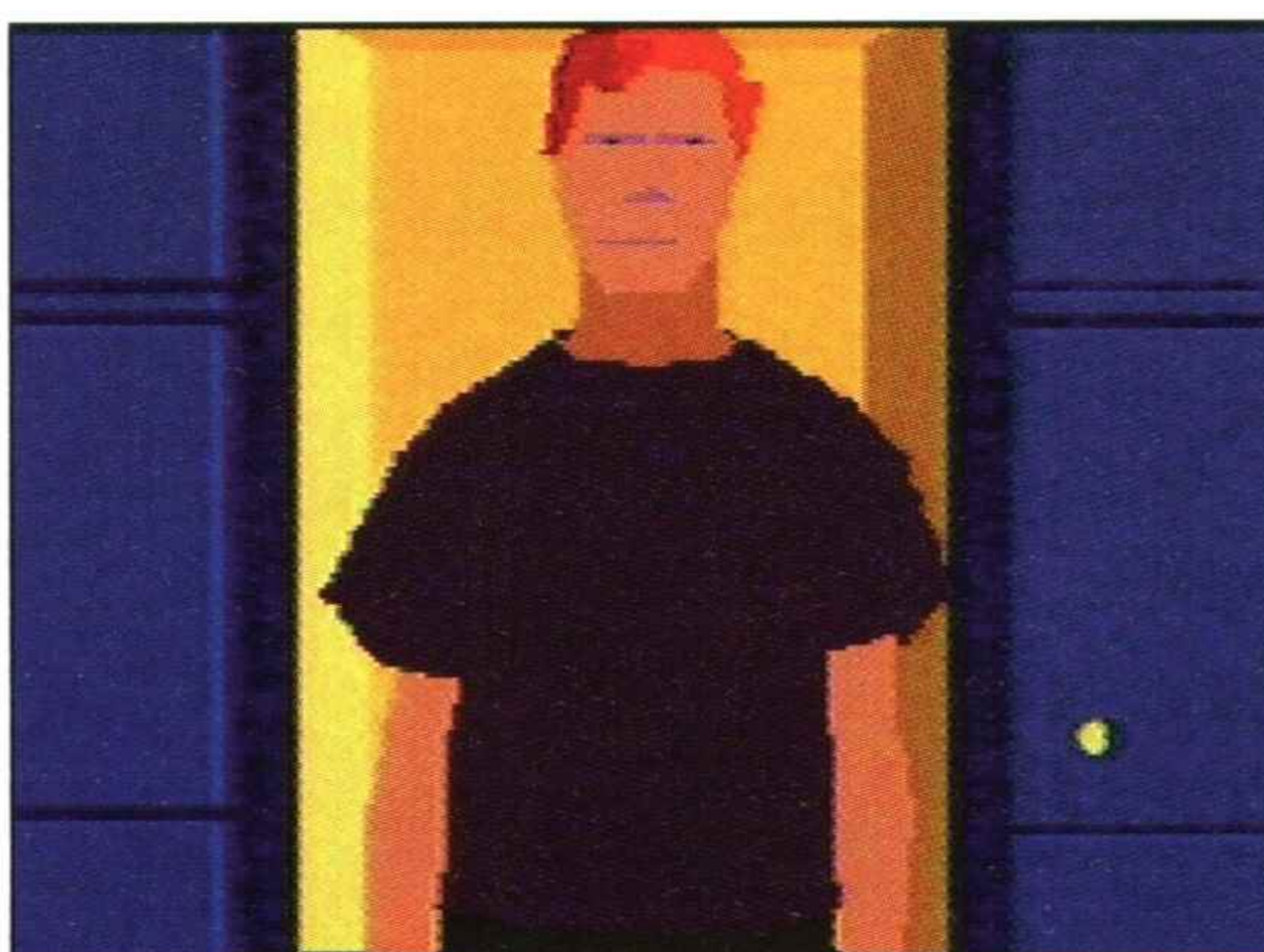
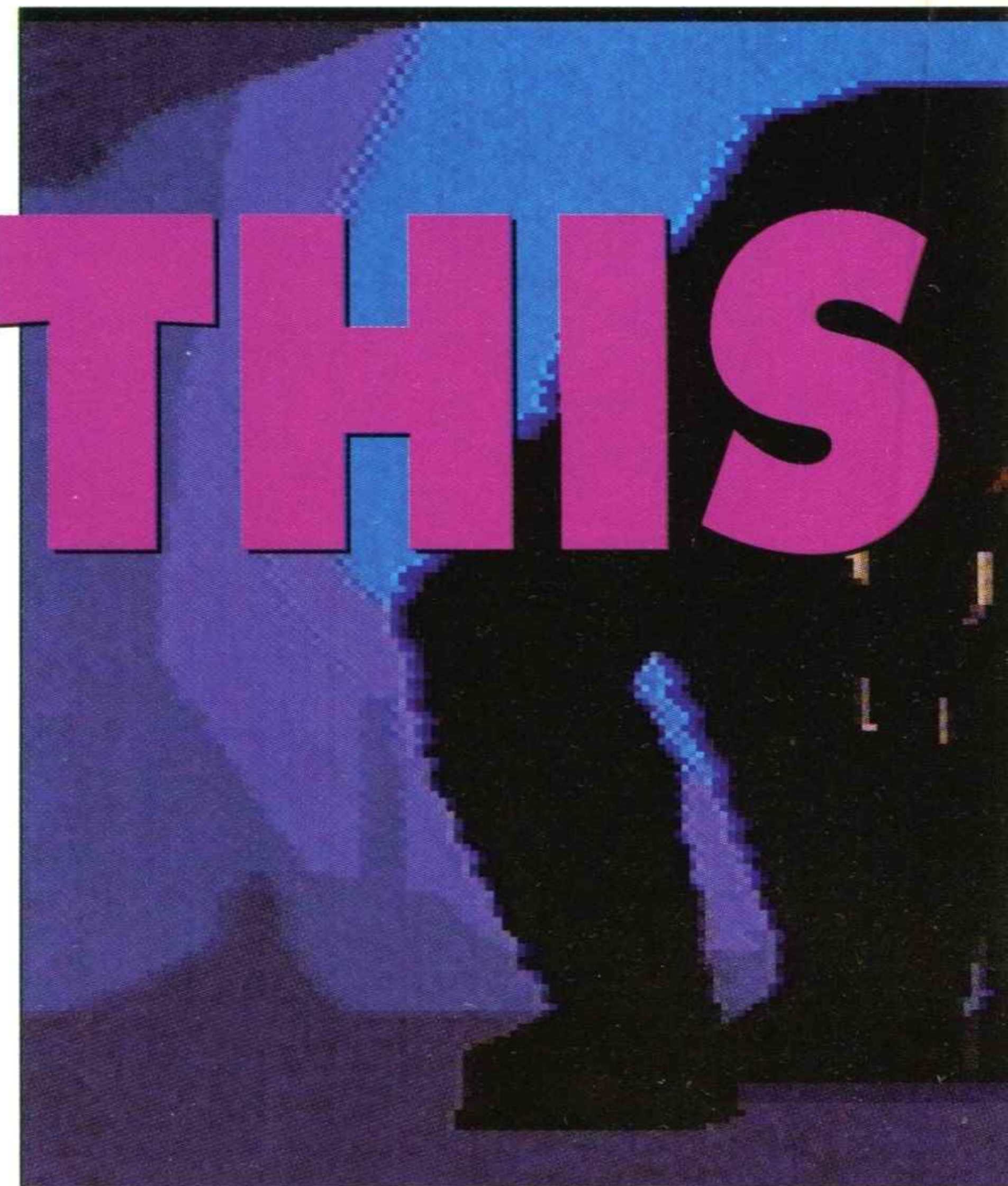
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

OUT OF THIS

Finalmente danno *Another World* sul Super NES!
Io l'ho già visto tre volte (su Amiga, su PC e su Tele+) ma lo rivedo volentieri, anche perché mi hanno detto che questa è la versione integrale, completa di tutte le scene tagliate!



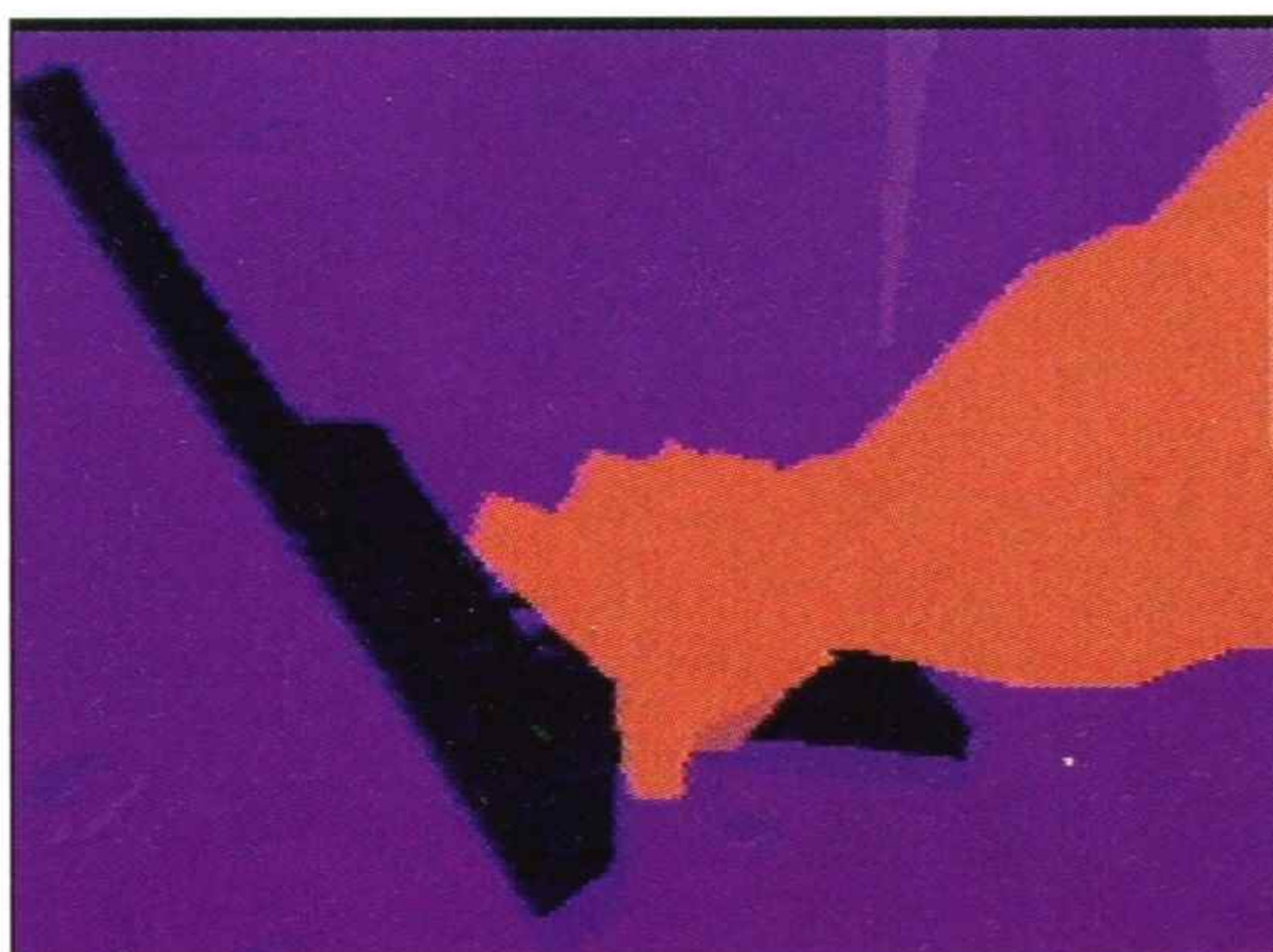
Come dimenticare la presentazione, come dimenticare il pathos, la recitazione sublime con cui il nostro compagno di fuga recita "Matzuh ah" appoggiandoci sei chili di mano sulla spalla. Alla Interplay hanno cambiato il titolo (*Another World* era già il nome di uno sceneggiato USA), ma il succo è sempre lo stesso: l'avventura dinamica più avvincente concepita da programmatore umano. Con il vostro joypad potrete esplorare un mondo alieno, seguendo un percorso obbligato ma con totale libertà d'azione. Molti i colpi di scena, innumerevoli gli espedienti di stampo cinematografico come cambi di inquadrature, primi piani, zoomate; bello da giocare, bellissimo da osservare. Un sistema di password consente la continuazione del gioco da qualsiasi punto e la ripetizione di un passaggio in caso di decesso prematuro del protagonista Lester. Il coinvolgimento è assicurato a patto che non vi facciate spaventare dall'apparente impossibilità di soluzione di alcune situazioni; fermatevi, ragionate, non lasciate nulla di intentato. Staccarvi dal televisore sarà un'impresa.



Un'immagine della stupenda sequenza d'introduzione di *Out of this World*, una delle migliori mai viste sul Super Nes.



Qui comincia l'avventura... Tenete d'occhio il mostro in alto a destra perché avrete diverse occasioni per incontrarlo.



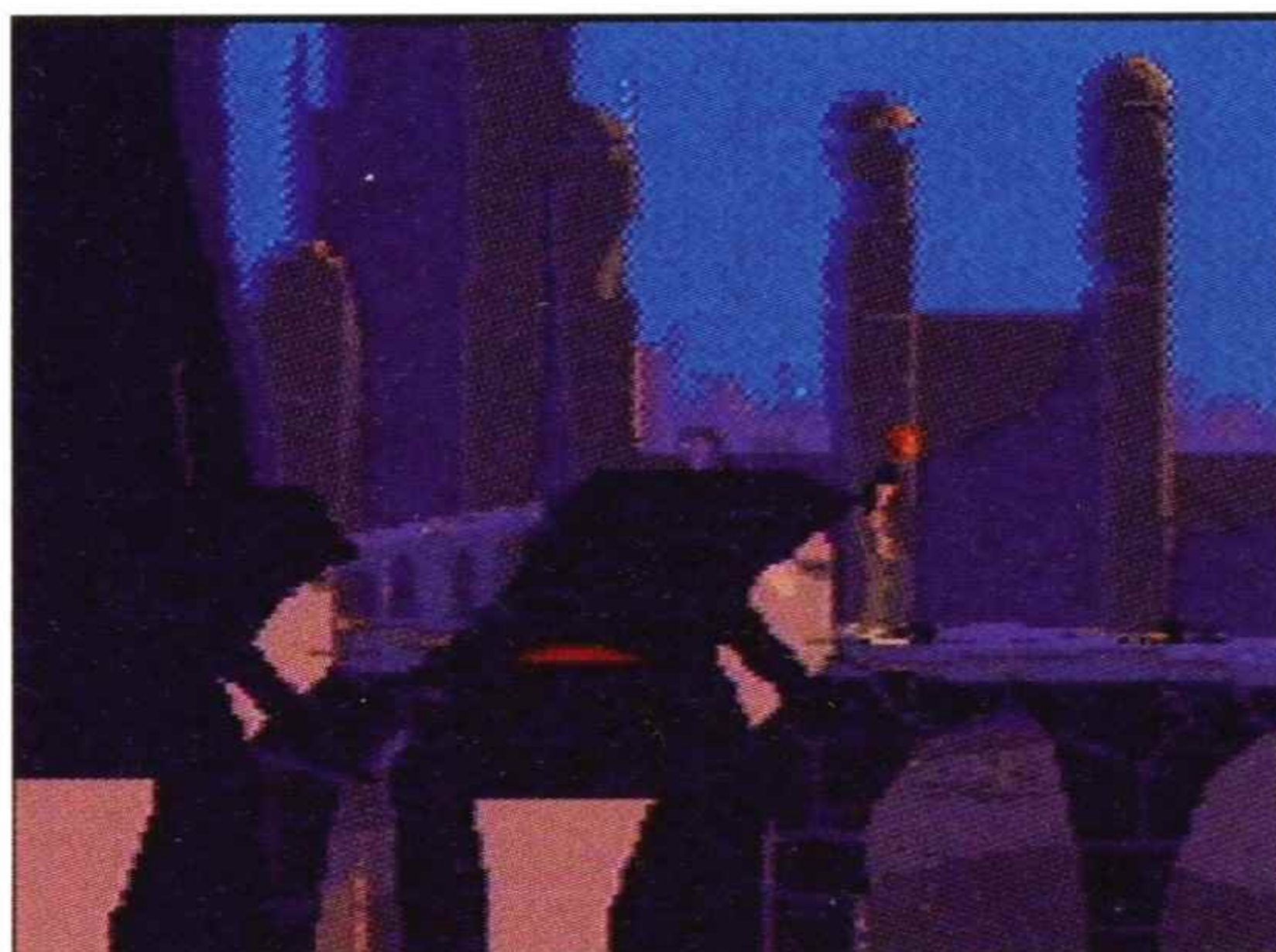
Una delle numerose scene animate che appaiono durante il gioco: qui Lester raccoglie la pistola persa da un alieno.



Ecco Lester impaurito, prigioniero, in compagnia di un essere mostruoso all'interno di una gabbia di due metri per due.



No, non è una scena di *The Abyss*: in *Out of this World* gli effetti speciali sono della Interplay e non della ILM...



Un paio di guardie sfilano in primo piano, mentre i laser saettano sullo sfondo. E chi ha più bisogno di andare al cinema?



Il mostro è schiattato, ma chi è il viandante che ci sbarrava la strada? Dieci a uno che si tratta di un alieno nemico...

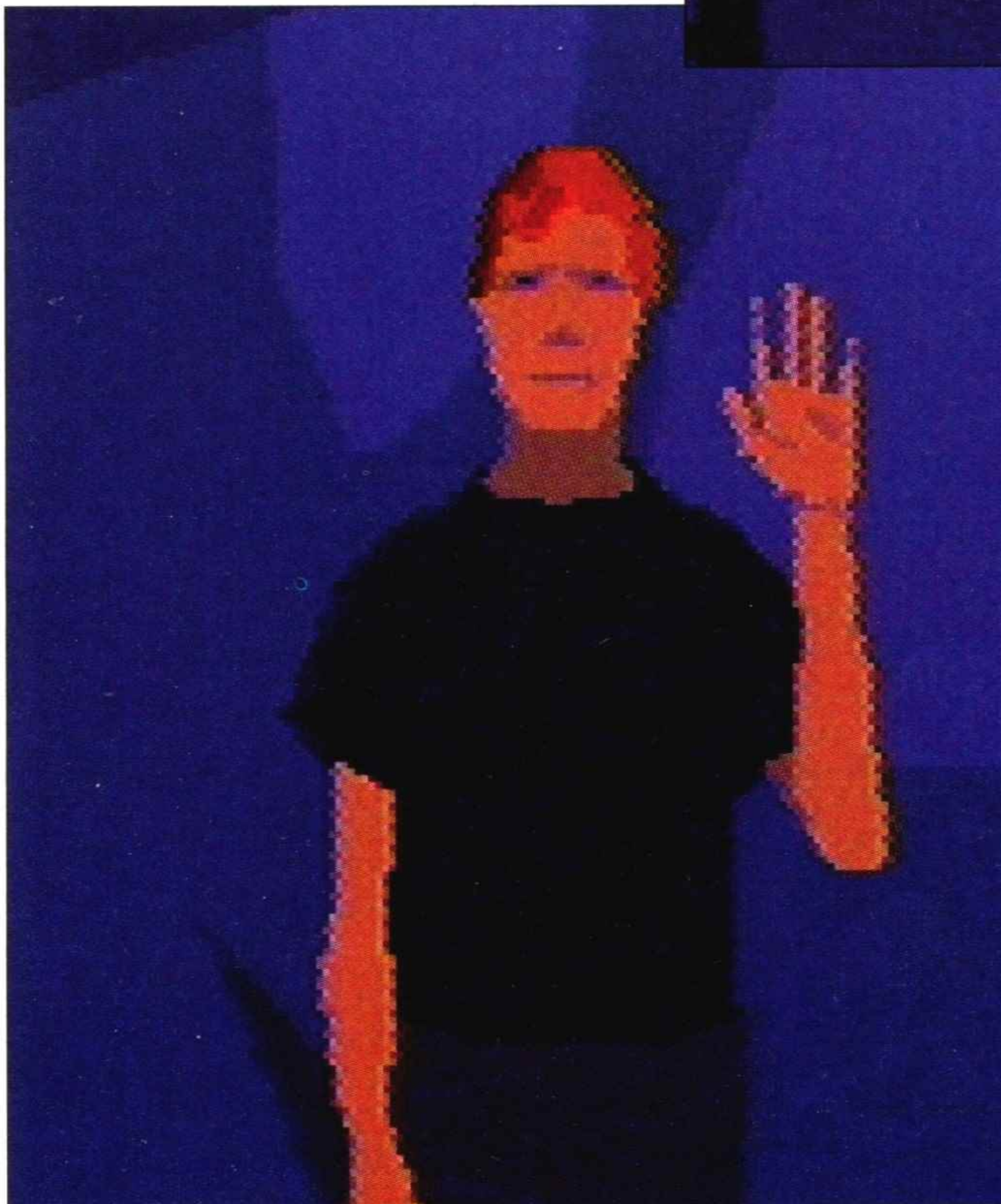
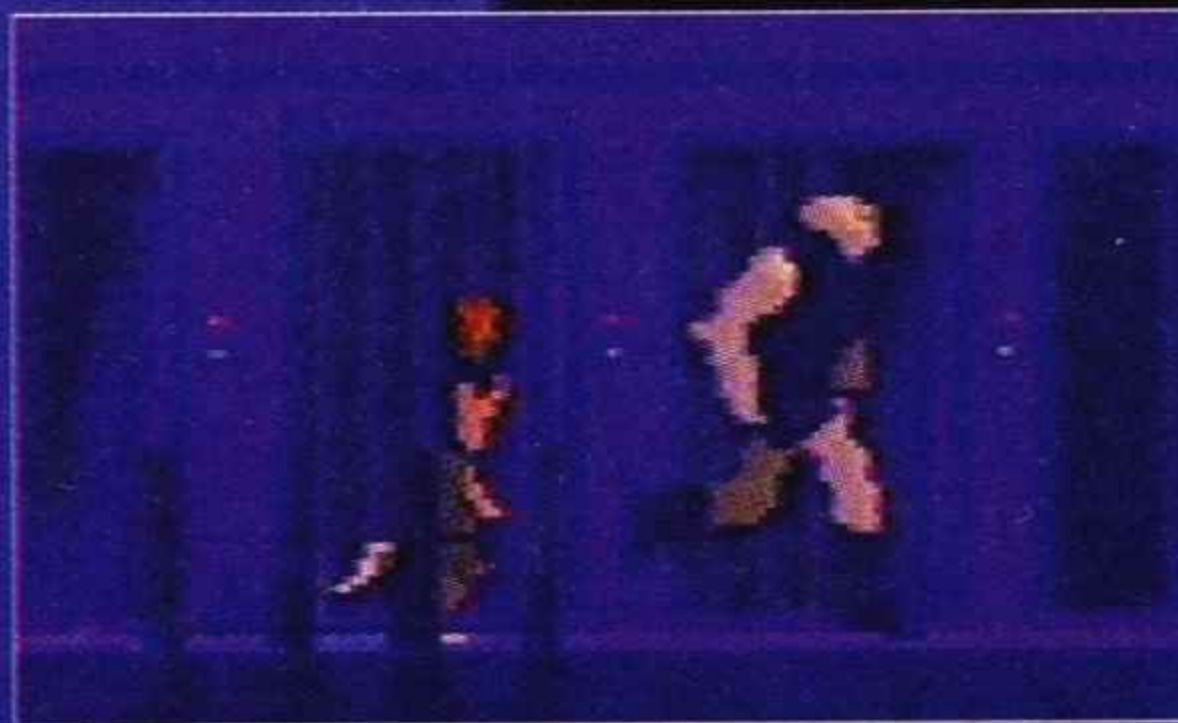
WORLD



90%

E LA MESSA A TERRA?

È notte. Il cielo è coperto e il bunker del centro ricerche sembra più tetro che mai. Un motore in distanza. Lo stridio dei pneumatici della Ferrari (ma non era la Croma "un altro pianeta"?), che frena derapando sul cemento viola in un silenzio irreali. Il Dr. Lester Knight (l'unico ricercatore che si può permettere una Ferrari) scende dalla macchina, si guarda attorno e si avvia verso l'ascensore. La cabina scende veloce fino al terzo livello sotterraneo, Lester si dirige verso l'ingresso ai laboratori, digita il codice di sicurezza su un tastierino e accede alla stanza scanner. Due raggi lo esplorano, il suo DNA viene confrontato con quello nell'archivio, finalmente il computer lo riconosce. La comoda poltrona di fronte agli schermi olografici lo accoglie a braccioli aperti, la fedele lattina di birra è pronta ad essere consumata, non prima però di aver attivato il ciclosincrotrone per l'esecuzione del progetto 23. La particella inizia a girare nell'anello dell'acceleratore, Lester si avventa sulla lattina. Glu, glu, glu. Fuori la Ferrari osserva il cielo preoccupata, il vento sibila tra le strutture, i fulmini illuminano la notte, uno di loro pensa bene di illuminare molto da vicino il centro ricerche. La terribile quantità di energia elettrica raggiunge il sincrotrone, insegue la particella nella sua corsa forsennata, la raggiunge. Poi un suono sinistro, un odore (destro) come di pollo arrosto e del gruppo Lester-poltrona-lattina non rimane che un cratere fumante. Tutti all'Altro Mondo... dove il nostro eroe potrà finalmente lasciare il grigiore dei laboratori per una vita avventurosa e spericolata (e ci rivedremo, come le star, a bere del whisky al Roxy Bar...).



Peace. Lester tenta di conquistarsi la simpatia di un alieno, ma i risultati non saranno dei più felici...

Temevo che la console della Nintendo pagasse con la scarsa fluidità il sistema di animazione vettoriale piana che sta alla base del gioco, ma questo timore è stato prontamente fugato; siamo di fronte alla versione in assoluto più godibile che abbia provato. Il sonoro, più vario e meglio realizzato che sui computer, commenta efficacemente l'azione senza essere fastidioso, come nei migliori film. L'unico neo è che pur impegnandovi duramente in alcuni passaggi, sia a livello di logica che di azione, una volta terminato, il gioco finirà inevitabilmente a raccogliere la polvere sui vostri scaffali. Ne vale comunque la pena: è impossibile che non vi piaccia, a meno che non vi arrendiate di fronte alle prime difficoltà.



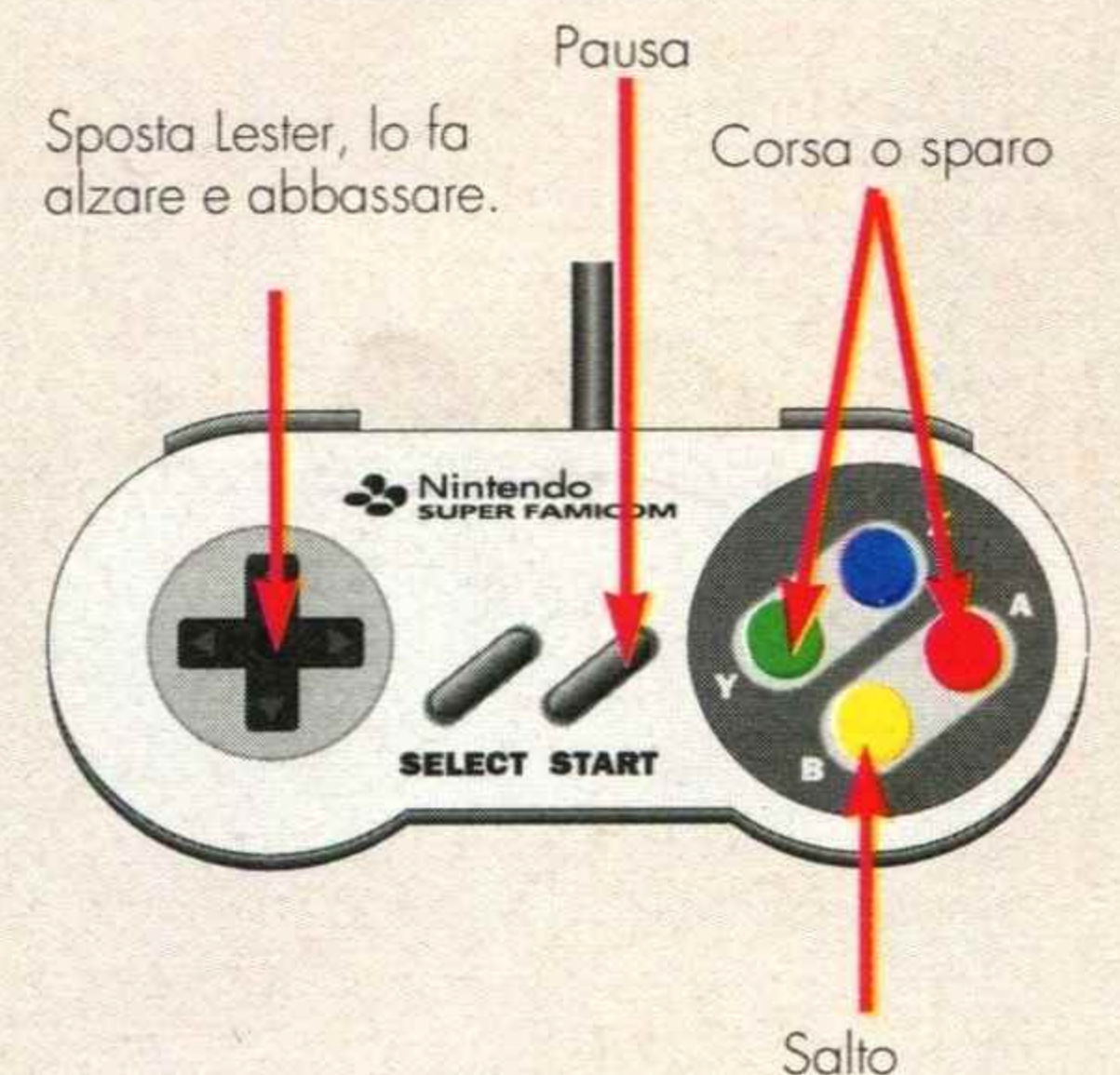
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Out of this World
 Casa _____ Interplay
 Distribuzione _____ Importazione
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ 1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

60%

COMMENTO & VOTO

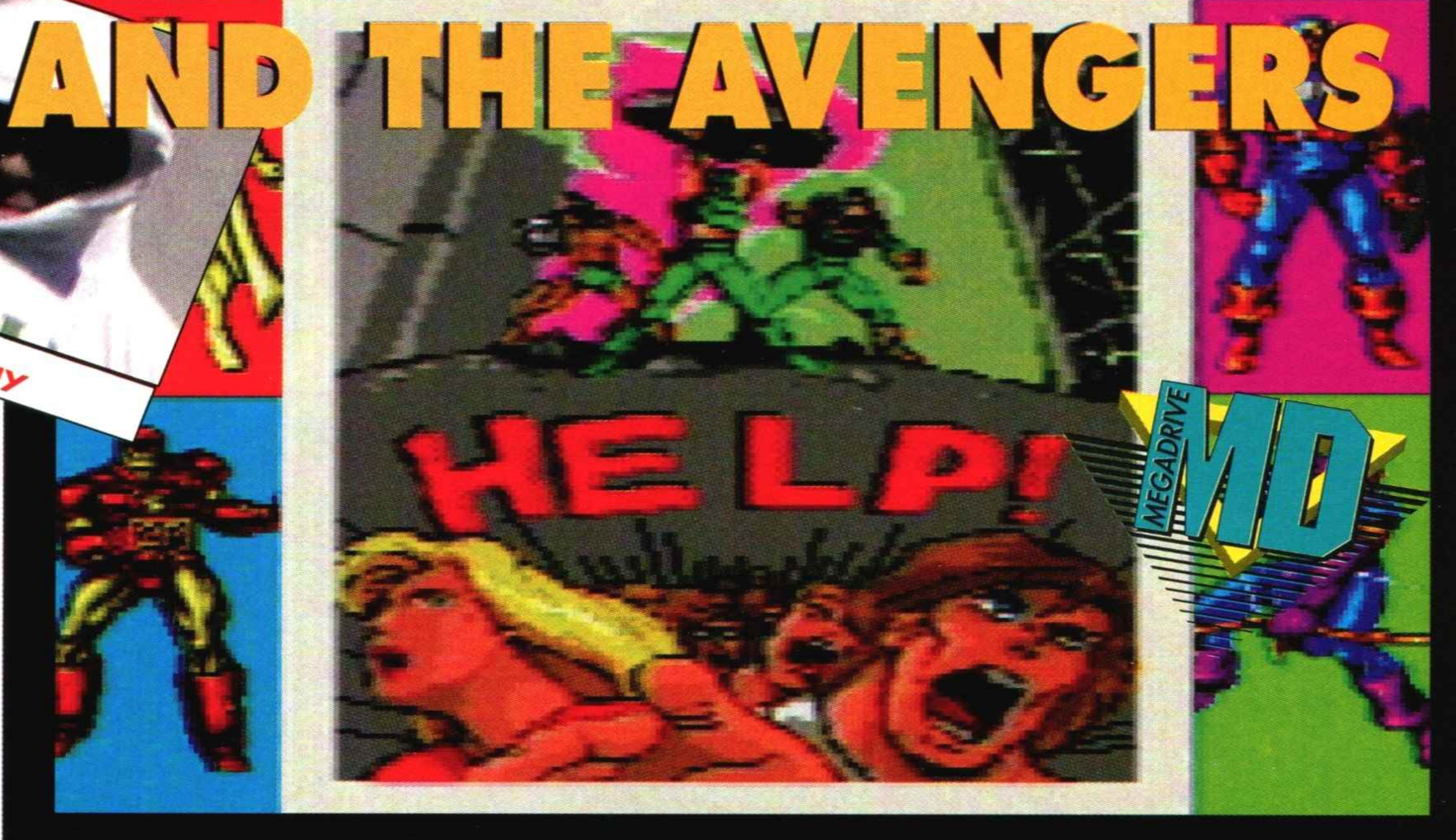
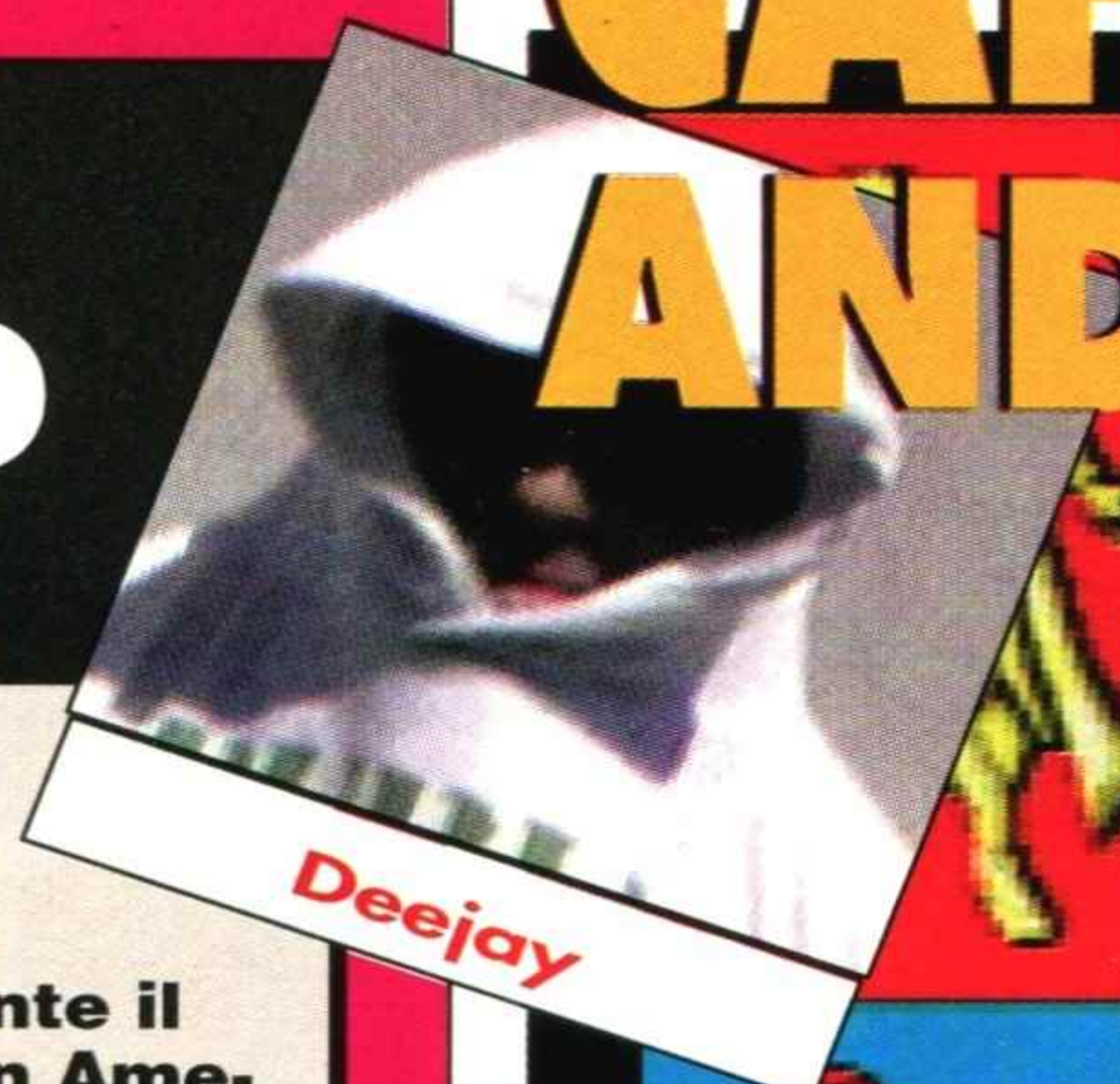
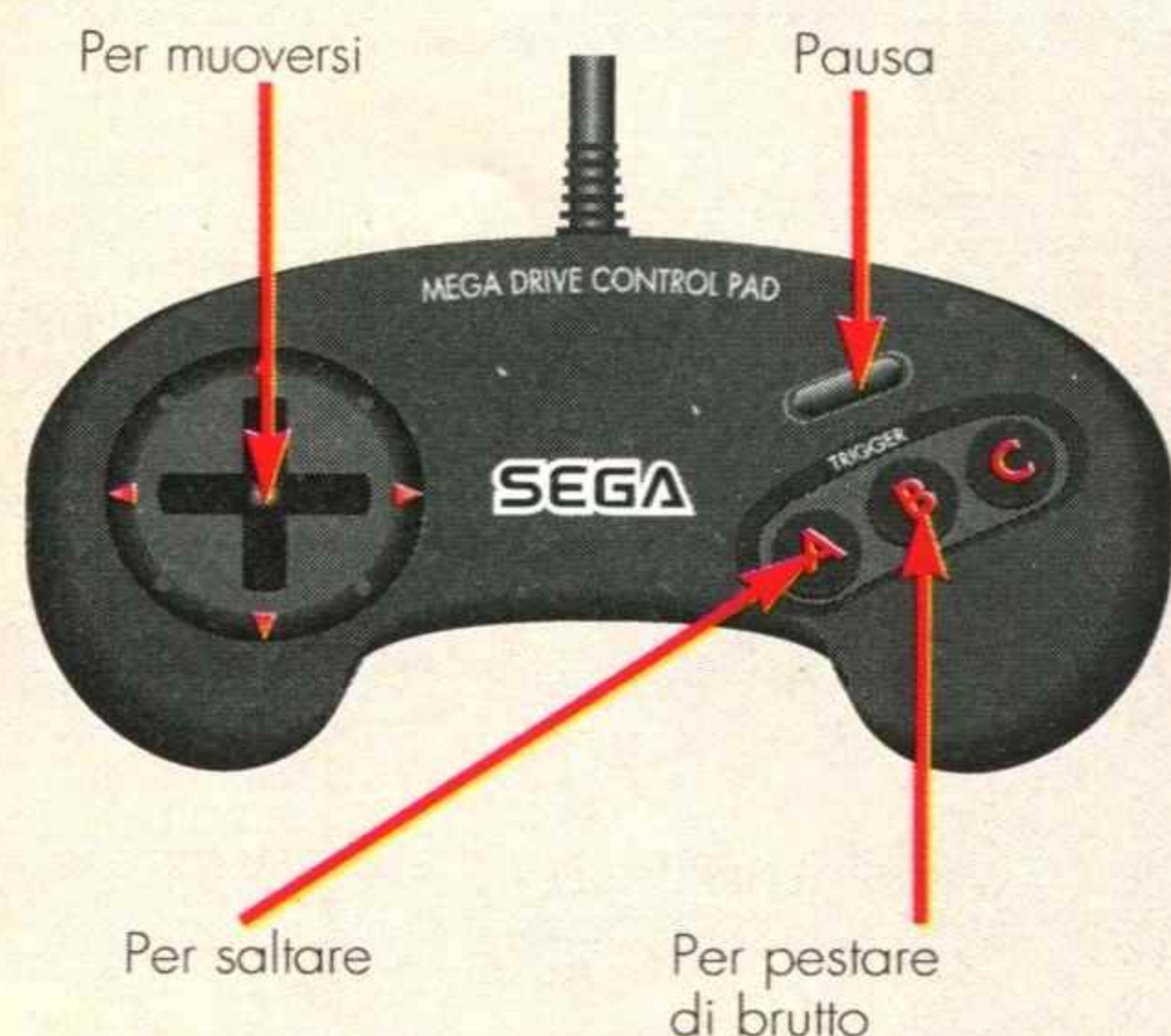
Buuuuuu... Ma stiamo scherzando? Ma questo è un Megadrive o un Master System? Mi dispiace, ma, nonostante il mio affetto per Captain America, Iron Man e compagnia bella, questo gioco è rimandato a settembre su tutti i fronti. La grafica, che dovrebbe essere il punto forte del gioco (visto che si tratta di un tie-in di una serie di fumetti popolarissimi) è piuttosto grezza e scarsamente colorata, il sonoro non è eccezionale e la risposta ai comandi è così così. Certo, la giocabilità, trattandosi di un picchiaduro, è discretamente alta, ma questa è una ben magra consolazione dato che ben presto verrete sopraffatti dalla noia e proverete l'irrefrenabile desiderio di schiaffare un'altra cartuccia nello slot del Megadrive. Peccato, una delle migliori licenze dell'anno sprecata malamente...

SCHEDE TECNICHE

Titolo Captain America A.T.A.
 Casa Data East
 Distribuzione Import
 N° Giocatori 1/2
 Continua? 7
 Livelli di difficoltà 3

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



Ha uno scudo composto di Adamantium e Vibranium, una tuta a stelle e strisce da far invidia ai più patriottici degli stilisti USA, è il capo carismatico dei Vendicatori... No, non è Ronald Reagan, ma (rullo di tamburi)... Capitano Americaaaa!

La maggior parte di voi probabilmente penserà che fare il Supereroe sia una pacchia: si hanno poteri soprannaturali, fama, soldi, successo, donne, royalties per i film, i videogiochi, le T-shirt e tutto il merchandising...

Invece no! È tutto il contrario e questo gioco lo dimostra in pieno: *Captain America and the Avengers* è la prova lampante che i Supereroi conducono una vita da schiavi e per convincervi al cento per cento di ciò vi mette nei panni di quattro star della Marvel, rispondenti ai nomi di Capitano America (chi l'avrebbe mai detto, eh?), Iron Man, la Visione e Occhio di Falco. Nelle vesti dei quattro tapini imparerete ben presto sulla vostra pelle che il numero di persone che detesta i super eroi è ben più alto di quelli che li amano.

Il gioco è il solito picchiaduro a scrolling orizzontale con i classici nemici di fine livello più cattivi e agguerriti che mai, i



Tre contro uno non vale, nemmeno se a prenderle è il mitico Iron Man.

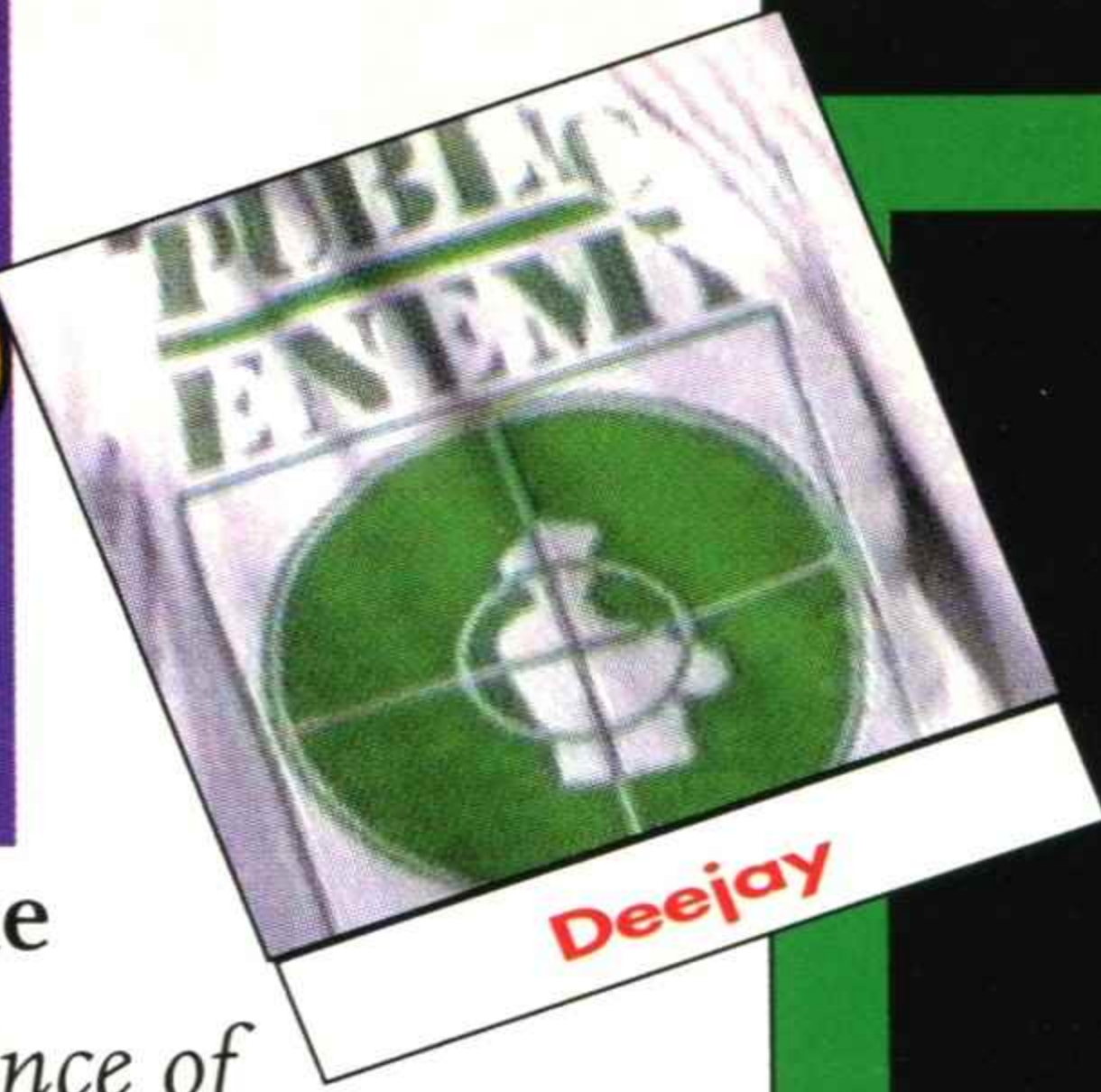


Capitan America e Occhio di Falco si affrontano in un "uno contro uno" davvero epico.

bonus nascosti qua e là che vi permettono di recuperare l'energia perduta in precedenza e una mancanza di originalità davvero da Guinness dei Primati. Se proprio vogliamo impegnarci nella ricerca di qualche elemento positivo, possiamo segnalare che, oltre alla possibilità di giocare da soli o in due contemporaneamente *Captain America* vi concede l'opportunità di lottare uno contro uno e di dare sfogo ai vostri più selvaggi istinti animaleschi pestando un vostro amico sul video o, se preferite, menandolo anche nella realtà.

Per il resto *Captain America* è un titolo piuttosto mediocre che affianca una terribile piatezza di concept a una realizzazione tecnica tutt'altro che brillante e senz'altro non all'altezza delle attuali produzioni per Megadrive. Se proprio vi piacciono i Vendicatori continuate a comprare i fumetti...

LEMMINGS



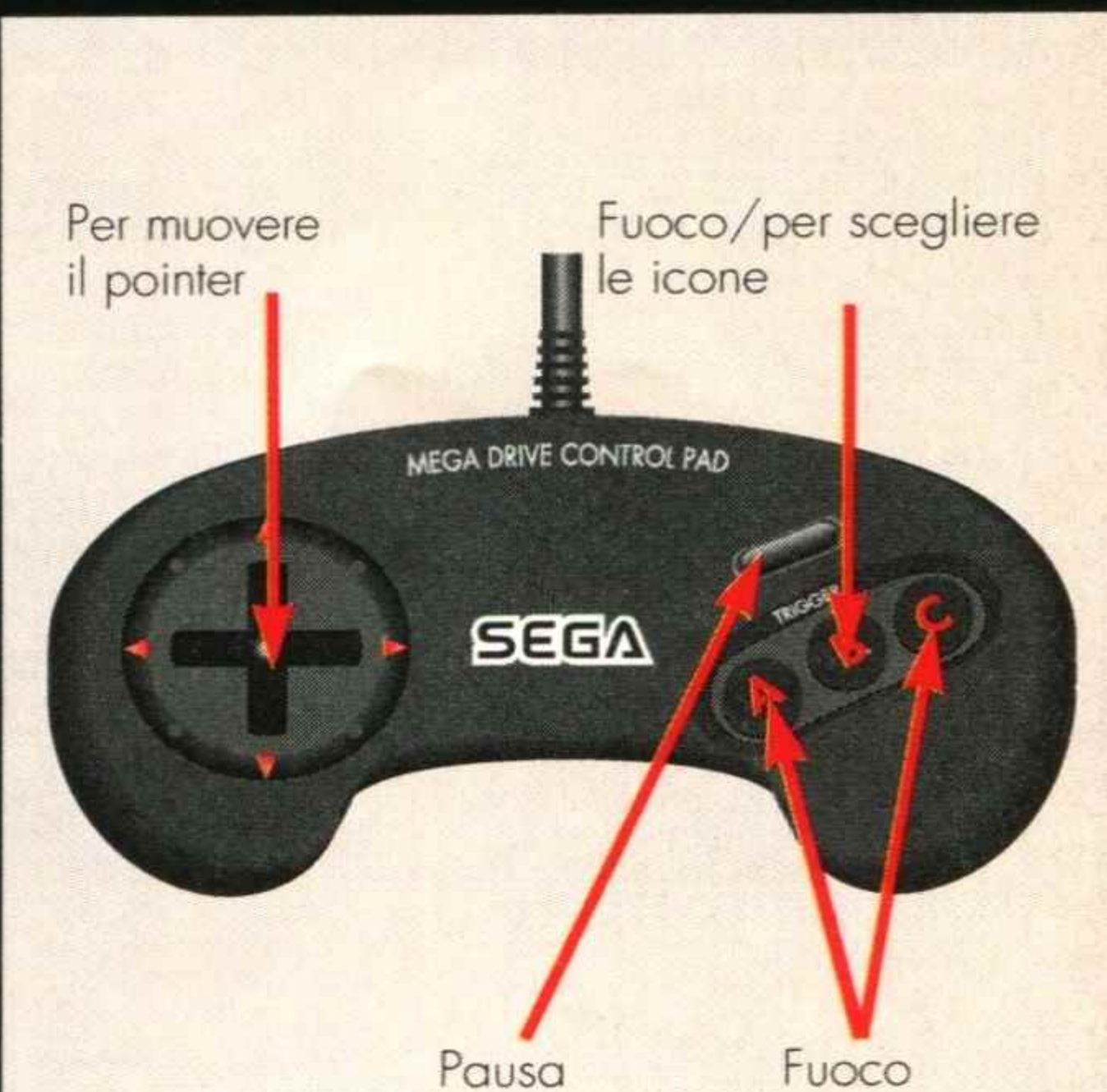
79%

Nononono... Mi dispiace, ma non ci siamo proprio. **Lemmings** sul Megadrive non è assolutamente all'altezza delle precedenti versioni e della fama che si era conquistato negli ultimi anni. Cerchiamo di spiegare il perché: il gioco (probabilmente lo conoscerete tutti, almeno di nome) è un vero sbalzo in quanto a concept, è divertente da giocare, ha un casino di livelli... Purtroppo però, probabilmente per limitazioni di memoria, sono stati eliminati un sacco di effetti sonori che caratterizzano la vecchia produzione Psygnosis (il buon vecchio "Oh no!" si sente solo levando la musica e, come se non bastasse, è stato digitalizzato discretamente male), la grafica è lievemente peggiorata e, per concludere, l'utilizzo del joypad anziché del mouse ha abbassato discretamente la giocabilità. certo, per un po' ci si diverte, ma il solo pensiero di come sarebbe potuto venire con un po' di impegno in più è alquanto irritante...

COMMENTO & VOTO

Titolo _____ Lemmings
 Casa _____ Sunsoft
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1/2
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ 6

ROMPICAPO



SOTTO CONTROLLO

Ancora i roditori dalla capigliatura verde? Basta, non se ne può più! Ma che stress! Non c'è più religione! A parte *Prince of Persia* è il titolo più convertito della storia: non voglio nemmeno vederlo! Però, ripensandoci... Quasi quasi un partitina... Ehi, aspetta! Molla il joypad, dai! Guarda che ti meno...

Oggi, ragazzi, faremo un'interrogazione a tappeto: alzi la mano chi non conosce *Lemmings*... Che cosa? Nessuno l'ha mai sentito nominare? Ma, cari i miei scolaretti, è impossibile: *Lemmings* è il gioco più innovativo degli ultimi anni, il prodotto più originale da *Pac man* a oggi, il titolo più divertente del secolo!

Vabbè, vuol dire che la lezione di oggi sarà dedicata interamente alla spiegazione di questo classico. In *Lemmings* dovete controllare un gruppo di animaletti (in pratica sono delle caricature dei sopraccitati lemmings, piccoli roditori che, normalmente, non se ne vanno in giro con il vestitino blu e i capelli verdi) e assegnare a ciascuno di essi un compito in modo tale che l'intero branco (o una percentuale che varia a seconda del livello) riesca a raggiungere l'uscita.

Tanto per fare un esempio, in uno schermo in cui l'uscita è sbarrata da una montagna potete trasformare un semplice lemmings in un Miner, cioè in un minatore, fargli scavare una galleria e permettere così ai simpatici esseroidi di raggiungere l'agognato traguardo. L'esempio è banale, in molti livelli infatti ci sono decine e decine di ostacoli, come mura invalicabili, paludi di lava e burroni profondissimi ed è lì che dovrete utilizzare gli scalatori, i paracadutisti (con tanto di ombrellino alla Mary Poppins), gli scavatori e tutti gli altri lemmings che, in un modo o nell'altro, vi permettono di passare al livello successivo.



Il primo livello di *Lemmings* è una vera buffonata: è sufficiente che scaviate una misera galleria verticale.

Il bello è che esiste anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente, con due orde di lemmings blu e verdi, danneggiamenti reciproci e una quantità di divertimento raddoppiata. Insomma, ci troviamo di fronte a un vero mito del mondo dei videogiochi.

Avete capito tutti? Allora, uno a caso... Crognani, ad esempio, mi ripeta tutto quello che ho detto dall'inizio della lezione ad adesso...



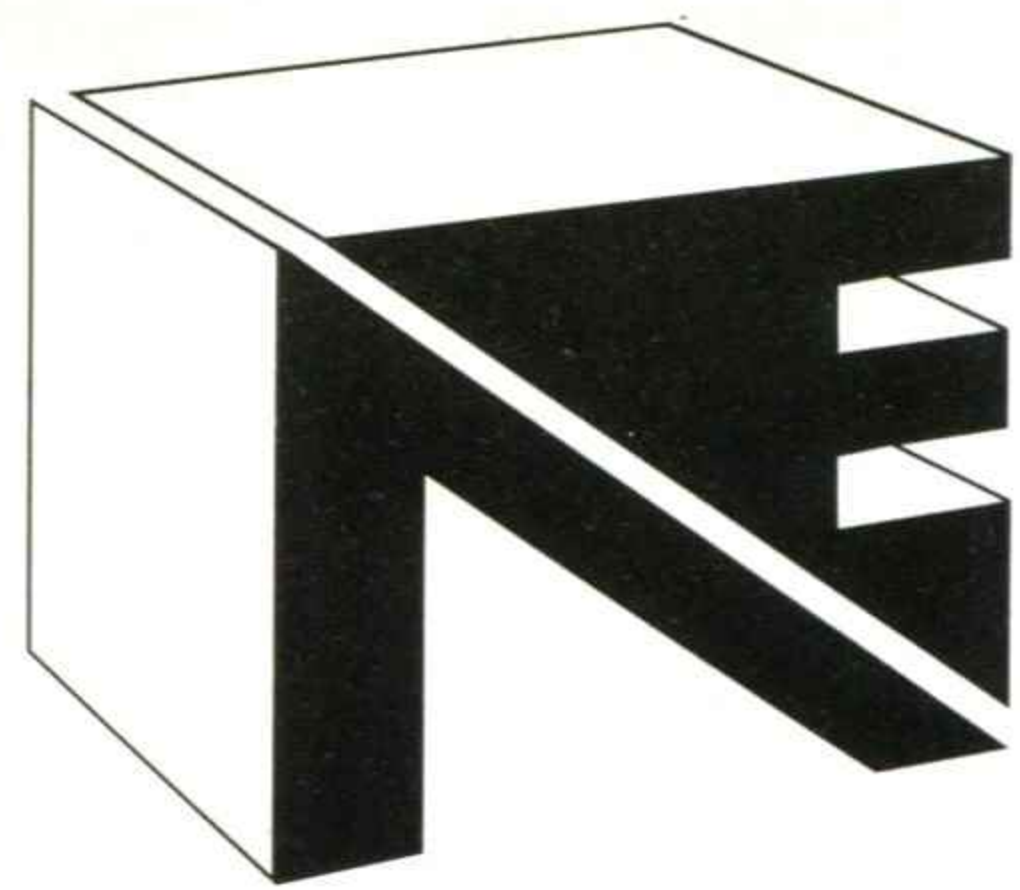
Aaaaaaargh! Splat! Visto cosa succede a non dotare di paracadute i poveri lemmings?



Il modo due giocatori raddoppia letteralmente il divertimento: provare per credere!



Questo è uno dei nuovi livelli ideati dalla Sunsoft per garantire una maggiore longevità e una sfida sempre nuova a tutti i fans dei mitici roditori.



NEWEL[®] srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:
TEL. (02) 33000036**

**10% di
SCONTO**

Per chi
acquista 3 giochi
di qualunque
sistema!

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

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	109.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	59.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L.	99.000
ARROW FLASH	L.	39.000
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	L.	49.000
ATOMIC ROBOKID	L.	29.000
AYRTON SENNA'S		
SUPER MONACO GP II	L.	99.000
BACK TO THE FUTURE III	L.	89.000
BAD O MEN	L.	59.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE MANIA	L.	39.000
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WARRIOR	L.	59.000
BEAST WRESTLER	L.	79.000
BIMINI RUN	L.	79.000
BLOCK OUT	L.	39.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	L.	39.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	79.000
CADASH PLUS	L.	89.000
CALIBER 50	L.	49.000
CALIFORNIA GAMES	L.	89.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	79.000
CENTURION	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	99.000
COLUMNS	L.	69.000
COMMANDO II	L.	69.000
CRACK DOWN	L.	39.000
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DANGEROUS SEED	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L.	99.000
DECAPATTACK	L.	79.000
DESERT STRIKE	L.	99.000
DETONATOR ORANGE	L.	99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L.	99.000
DICK TRACY	L.	49.000
DONALD DUCK	L.	59.000
DOUBLE DRAGON II	L.	89.000
DYNAMITE DUKE	L.	79.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	89.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	L.	39.000
F1 CIRCUS	L.	69.000
F1 GRAND PRIX	L.	89.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L.	69.000
FANTASY SOLDIER	L.	99.000
FASTEST 1	L.	39.000
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	79.000
FERRARI GP RACING '92	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	L.	39.000
GALAXI FORCE II	L.	69.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE I	L.	49.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GRANADA	L.	39.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L.	89.000
GYNOUNG	L.	49.000
HARD DRIVIN	L.	89.000
HEAVY NOVA	L.	79.000
HELL FIRE	L.	39.000
HERZOG ZWEI	L.	49.000
HUNTER YOKO	L.	59.000
ICE HOCKEY	L.	99.000
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR '92	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	L.	49.000
JEWEL MASTER	L.	39.000



JOE MONTANA	L.	69.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000
JUJU LEGEND	L.	79.000
JUNCTION	L.	49.000
K.O. BOX	L.	59.000
KID CHAMELON	L.	89.000
KINGS BOUNTY	L.	59.000

OFFERTA GIOCHI NOVITÀ

ADVANCED BUSTER HAWK	L.	89.000
ALIENS III	L.	99.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
AQUABATICS	L.	99.000
BLACK CRIPT	L.	99.000
BULLS VS LAKERS	L.	89.000
CHERNOBYL	L.	99.000
DEATH DUEL	L.	99.000
DINO BROTHERS	L.	99.000
EUROPEAN SOCCER	L.	99.000
ERNEST EVANS	L.	89.000
F1 HERO (NAKAJIMA)	L.	89.000
GATE OF SHURA	L.	99.000
GLEYLANCER	L.	89.000
GRANDSLAM TENNIS '92	L.	89.000
HIDING BALL	L.	79.000
HI-SCHOOL SOCCER	L.	99.000
HOLYFIELD BOXING	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L.	99.000
KING SALOMON	L.	99.000
MAHJONG LADY	L.	79.000
MIGHT & MAGIC	L.	69.000
NEW ZELAND STORY	L.	99.000
NOBUNAGA'S NINJA	L.	99.000
PREDATOR 2	L.	99.000
RAM PART	L.	99.000
SIDE POCKET	L.	99.000
SIMPSON	L.	99.000
SLIME WORLD	L.	99.000
SMASH TV	L.	89.000
SOLDEASE	L.	99.000
SPATTER HOUSE 2	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
TWINKLE TALE	L.	89.000
TWISTED FLIPPER	L.	99.000
OLYMPIC GOLD		
"BARCELLONA '92"	L.	89.000

CYBER COP (Corporation)	TELEFONARE
CHELNON	TELEFONARE
DARK WIZARD	TELEFONARE
DINAMIC BROTHERS	TELEFONARE
DODGE BALL SOCCER	TELEFONARE
PRINCE OF PERSIA	TELEFONARE
SONIC 2	TELEFONARE
STAR ODISSEY	TELEFONARE
WARRIOR OF ROME	TELEFONARE
WHEEL OF FORTUNE	TELEFONARE

KLAX	L.	58.000
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	69.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
LEMMINGS	L.	119.000
LEYNOS	L.	29.000
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	L.	39.000
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	99.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	L.	39.000
MEGATRAX	L.	59.000
MERCS II	L.	69.000

JOYSTICK BOARD
joystick tipo bar con base fissa da tavolo
L. 49.000

SUPER JOYSTICK
joystick tipo cloche per giochi arcade
L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO
il miglior pad senza filo
L. 99.000

**PROFESSIONAL - PAD
+ JOYSTICK**
Pad professionale + joystick tutto in uno;
novità indispensabile !!!
L. 39.000

MICKEY MOUSE	L.	59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L.	79.000
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	L.	39.000
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	L.	39.000
OUT RUN	L.	49.000
PACMANIA	L.	89.000
PAPER BOY	L.	79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	L.	39.000
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	79.000
POWER BALL	L.	99.000
PSO - BLADE	L.	29.000
QUACK SHOT	L.	59.000
QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L.	59.000
RAIMBOW ISLAND	L.	79.000

**ACTION REPLAY
PROFESSIONAL**
Cartuccia multifunzione per avere vite
infinite con molti giochi. Divertente!!!
L. 98.000

RAMBO	L.	69.000
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	L.	49.000
ROAD RASH	L.	89.000
ROLLING THUN 2	L.	99.000
RUNARK	L.	49.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L.	99.000
SAIN SWORD	L.	39.000
SD VARIS	L.	89.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SLIM WORLD	L.	99.000
SOLDEASE	L.	119.000
SONIC	L.	59.000
SPACE ARRIER II	L.	79.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000

**ADATTATORE
EURO - JAPAN**
permette di usare tutte le cartucce
giappone sulla versione europea
L. 25.000

SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	L.	49.000
SPLATTER HOUSE 2	L.	99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	L.	99.000
STORMLORD	L.	49.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER - REAL BASKETBALL	L.	49.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	49.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	49.000
SWORD OF VERMILLION	L.	89.000
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	L.	59.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	L.	89.000
TECHNO COP	L.	99.000
TECMO WORLD CUP '92	L.	89.000
TERMINATOR II	L.	99.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	L.	49.000
THE AGE OF NAVIGATION	L.	99.000
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	L.	49.000
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
TOE JAM & ERALD	L.	79.000
TOKI	L.	79.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	L.	69.000
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	69.000
VALIS	L.	99.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED	L.	39.000
WANDER DOG	L.	99.000
WANI WANT WORLD	L.	49.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	L.	39.000
WHIPE RUSH	L.	29.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY 5	L.	119.000
WONDER BOY IN M. LAND	L.	39.000
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	89.000
WRESTLE WAR	L.	59.000
X.D.R.	L.	39.000
YOSHI (CARTOON)	L.	39.000
Y'S III	L.	99.000

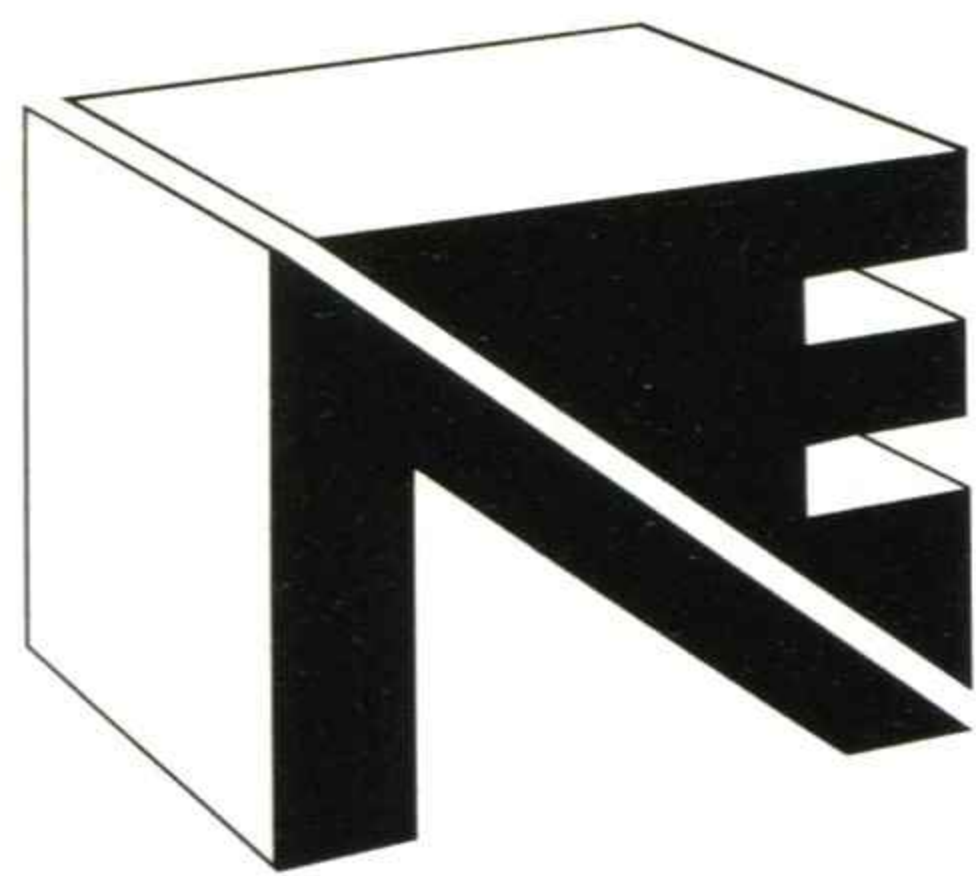
In rosso i giochi in offerta (fino ad esaurimento)

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

**PRESENTI ALLO SMAU '92
PAD.42 STAND A06**

**10% DI
SCONTO**

**PER CHI
ACQUISTA 3 GIOCHI
DI QUALUNQUE
SISTEMA!**



NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:
TEL. (02) 33000036**

**Aperto anche
il Sabato**

**Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00**

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GAME BOY

**+ Videogioco + Interfaccia 2 giocatori + Cuffie + Pile
A SOLE L. 138.000**

GIOCHI GAME BOY

Addams Family	L. 59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L. 69.000
Alevator Action	L. 49.000
Alleway (Arkanoid)	L. 58.000
Altered Space	L. 59.000
Amazin Penguin	L. 59.000
Atomic Punk	L. 59.000
Balloon Kid	L. 59.000
Batman Return	L. 59.000
Beetlejuice	L. 58.000
Blades of Steel	L. 69.000
Blaster Master Boy	L. 69.000
Bomber Boy	L. 49.000
Boxly II	L. 58.000
Bubble Bobble	L. 49.000
Bugs Bunny II	L. 68.000
Burger Time	L. 59.000
Calcio	L. 49.000
Chessmaster	L. 58.000
Chibimaruko	L. 59.000
Choplifter	L. 49.000
Contra	L. 49.000
Daedalian Opus	L. 49.000
Deadalianopus	L. 49.000
Dinoblaster	L. 49.000
Dr. Mario	L. 59.000
Dragon's Eggs	L. 49.000
Dragon's Lair	L. 59.000
Duck Tales	L. 68.000
Excellent Adventure	L. 59.000
F1 Race	L. 39.000
F1 Spirit	L. 39.000
Fastest Lap	L. 59.000
Final Fantasy Adv.	L. 69.000
Final Fantasy Leg.	L. 69.000
Final Fantasy Leg. II	L. 69.000
Final Reverse	L. 49.000
Flipper	L. 49.000
Fortified Zone	L. 59.000
Ghostbusters II	L. 49.000
Golf	L. 49.000
Hal Wrestling	L. 48.000
Hook	L. 59.000

Hunch Back	L. 58.000
In Your Face	L. 59.000
Interstellar Assault	L. 69.000
Ishido	L. 39.000
Jordan Vs Bird	L. 69.000
Kick Off II	L. 69.000
Kung Fu Master	L. 58.000
Loopz	L. 59.000
Maru's Missions	L. 59.000
Megaman II	L. 69.000
Metroid II	L. 59.000
Monopoly	L. 58.000

OFFERTE del Mese

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

NOVITA' GAMEBOY

BART VS JUGGERNAUGHT	L. 68.000
DOUBLE DRAGON III	L. 68.000
FERRARI GP RACING	L. 68.000
G. FORMAN BOXING	L. 68.000
HATRIS	L. 58.000
JACK NICKLAUS GOLF	L. 58.000
KIRBY'S DREAMLAND	L. 68.000
KNIGHT QUEST	L. 68.000
MALIBU VOLLEYBALL	L. 58.000
MICKEY'S DANGER CHASE	L. 58.000
RADAR MISSION '92	L. 58.000
REVENGE OF GATOR (FLIPPER)	L. 58.000
SPANKY'S QUEST	L. 68.000
THE FLASH	L. 58.000
WORLD CUP SOCCER	L. 58.000
WWF SUPERSTARS 2	L. 68.000

Motocross Maniac	L. 49.000
Nascar	L. 69.000
Navy Seals	L. 59.000
Nemesis	L. 49.000

Nemesis II	L. 49.000
Paperboy	L. 59.000
Paperboy II	L. 69.000
Pin Ball	L. 58.000
Pipe Dream	L. 59.000
Popeye	L. 58.000
Power Mission	L. 69.000
Prince of Persia	L. 58.000
Pro Soccer	L. 59.000
Puzzle Boy II	L. 49.000
R.C. Proam	L. 59.000
Robo Cop II	L. 59.000
Rockman World	L. 49.000
Rogger Rabbit	L. 68.000
Sagaia	L. 38.000
Serpent	L. 48.000
Snow Brothers	L. 59.000
Solomon's Club	L. 59.000
Spot	L. 59.000
Star Trek	L. 58.000
Super Street Basket	L. 59.000
Tasmania Story	L. 59.000
Tecmo Bowl	L. 69.000
Tennis	L. 48.000
Terminator II	L. 69.000
The Punisher	L. 59.000
The Simpson	L. 68.000
Tiny Toon II	L. 59.000
Turtles II	L. 59.000
Turrican II	L. 68.000
Wonder Boy	L. 59.000
World Beach Volley	L. 49.000
WWF Superstar	L. 59.000

**Game Gear
+ Sonic
L. 288.000**



**Game Gear+ Colomus
L. 268.000**

GIOCHI GAME GEAR

Aerial Assault	L. 58.000
Ax Battler	L. 58.000
Baseball '92	L. 58.000
Batman Returns	L. 78.000
Buster Ball	L. 58.000
Chase Hq (auto)	L. 68.000
Chessmaster	L. 68.000
Clutch Hitter	L. 48.000
Cristal Warriors	L. 68.000
Columns	L. 48.000
Devilish	L. 58.000
Donald Duck	L. 58.000
Dragon Crystal	L. 58.000
Eternal Legend	L. 68.000
Fantasy Zone	L. 58.000
G. Forman Boxing	L. 68.000
G-Lock	L. 58.000
Galaga 91	L. 58.000
Gear Stadium	L. 48.000
Hally Wars	L. 58.000
House of Tarot	L. 38.000
Joe Montana Football	L. 68.000
Kinetic Connection	L. 38.000
Mappy Land	L. 48.000
Marble Madness	L. 68.000
Mickey Mouse	L. 58.000
Ninja Gaiden	L. 48.000
Olympic Gold	L. 58.000
Out Run	L. 48.000
Out Run Europa	L. 68.000
Pac Man	L. 58.000
Paperboy	L. 68.000
Pengo	L. 48.000
Poker	L. 58.000
Psyco World	L. 58.000
Put & Putter (Golf)	L. 48.000
Red Hot Ball Player	L. 68.000
Robin Hood	L. 78.000
Ryukyu '92	L. 28.000
Shangay II	L. 68.000
Shinobi	L. 58.000
Sonic	L. 58.000
Space Harrier	L. 48.000
Super Kick Off	L. 78.000
Super Monaco GP	L. 48.000
Super Monaco GP 2	L. 68.000
Spiderman	L. 68.000
Wimbledon Tennis	L. 78.000
Wall of Berlin	L. 48.000
Woddy Pop	L. 48.000
Wonderboy	L. 68.000



**GAME GEAR
L. 238.000**

**GAME GEAR TUNER TV
L. 198.000**



**MASTER GEAR CONVERTER
L. 48.000**

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

ACCESSORI GAME GEAR

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

ACCESSORI GAME BOY

Porta - Game Boy	L. 18.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L. 18.000
Lente	L. 18.000
Luce	L. 25.000
Lent + Luce	L. 38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L. 28.000

AXELAY

Fra tutti gli sparatutto che mi sia mai capitato di giocare o vedere, *Axelay* è sicuramente quello con la trama più originale: qui; infatti, non c'è nessun mondo da salvare, dato che il pianeta in questione è già stato distrutto dai nemici, e il protagonista combatte solo per vendicare la sua famiglia uccisa durante l'invasione.

Ammazza che fantasia hanno 'sti giapponesi...



Il primo livello di *Axelay*.



Occhio alle barriere metalliche!



Un alieno dai tentacoli semovibili.



La fine della sequenza introduttiva.



Non fatevi distrarre dai fondali!

Potrei cominciare la recensione raccontandovi sin nei minimi particolari l'ottima sequenza introduttiva di *Axelay*, ma siccome di intro del genere ne abbiamo viste a milioni e in fin dei conti si tratta sempre della solita solfa, passo a descrivere questo nuovo capolavoro etichettato Konami. Il giocatore impersona il pilota della *Axelay*, un'astronave ultratecnologica, progettata per intraprendere missioni disperate e dotata di un ampissimo arsenale: il vostro compito è ovviamente quello di massacrare il maggior numero di nemici possibile. Per il resto il gioco è il classico sparatutto diviso in livelli, dove, alla fine di ognuno di essi, occorre affrontare il solito guardiano che richiede una massiccia dose di metallo pesante per essere distrutto.

Il gioco può essere a scorrimento orizzontale o verticale: nel primo caso lo scrolling è quello a cui siamo abituati tutti (cioè, da destra

COME TI FACCIAMO FUORI L'ALIENO

Le armi, in *Axelay*, non si raccolgono durante il gioco, ma si scelgono all'inizio di ogni livello. Se ne possono imbarcare fino a tre, una per ogni tipo. L'arsenale non sarà vario come quello di *Super Aleste* ma sicuramente comprende delle armi più originali.

TORPEDINE INFUOCATE - Spara una moltitudine di proiettili roventi: nonostante il loro minaccioso aspetto non risultano essere molto potenti.

LASER AUTOMATICO: Molto utile nelle situazioni dove, oltre a distruggere i nemici, occorre anche evitare un gran numero di colpi. Infatti quest'arma lancia dei potenti fasci laser che si dirigono automaticamente verso il bersaglio.

CANNONE DIREZIONALE: A seconda che si tenga premuto o meno il pulsante di sparo, quest'arma si sposta avanti o indietro e risulta essere molto utile quando si è circondati da nemici, missili o altro.

CANNONE MULTIPIO: Libera una massiccia quantità di proiettili che però non sono molto potenti. Tenendo premuto il pulsante di sparo i proiettili cominciano a roteare intorno all'astronave, formando una specie di barriera, inutile contro i colpi dei nemici.

STRATO MISSILE: È un missile che quando colpisce un bersaglio libera una grande quantità di energia. È molto utile per distruggere alcuni nemici appostati dietro ostacoli indistruttibili, senza contare che ha una potenza esorbitante.

BOMBE INTELLIGENTI: Una volta lanciate, seguono il rilievo del terreno fino a quando non colpiscono un nemico.

BOMBE AL NAPALM: Oltre al fatto che sono molto potenti, se ne possono usare in grosse quantità. Ottime nei livelli a scorrimento orizzontale, per distruggere i nemici a terra.

POWER GAME



L'effetto distorsione, realizzato utilizzando al meglio il Modo 7, è a dir poco spettacolare.



Quest'alieno non è solo enorme, ma spara anche delle laserate gigantesche.



Ecco un livello canonico, con lo scrolling, cioè, che va da destra verso sinistra.



Lo schermo con la scelta delle armi è un must in uno sparatutto di questo livello.

verso sinistra), nel secondo i programmatori hanno sfruttato le capacità di rotazione del SNES creando un effetto "orizzonte" (in pratica i nemici man mano che si allontanano dall'area di gioco si assottigliano come se scomparissero all'orizzonte).

A parte questo, tutto il gioco è un capolavoro: infatti, oltre agli incredibili effetti hardware di cui sopra, *Axelay* vanta un'ampia varietà di nemici, ottime colonne sonore e un ritmo frenetico di gioco che non viene mai rallentato, nemmeno quando lo schermo è stracolmo di nemici e proiettili. Definire *Axelay* il miglior shoot 'em up per il SNES è forse un po' azzardato, ma sicuramente si colloca tra i primi posti in graduatoria, per cui se vi piacciono i giochi di questo tipo vi consiglio di farci un serio pensiero sopra.

si ringrazia NEWEL - MI



Bio Massa

PROVE
game power

90%

La prima impressione che ho avuto nei confronti di *Axelay*, se devo dire la verità, non è stata delle migliori, ma con il procedere del gioco mi sono ricreduto. Infatti, se all'inizio l'azione e la varietà del gioco risultano essere abbastanza scarsi, con l'avanzare dei livelli la situazione si capovolge completamente. Gli effetti di rotazione della macchina sono stati sfruttati in maniera egregia (il guardiano del secondo livello è un vero capolavoro di grafica e animazione) e le ottime colonne sonore contribuiscono a rendere ancora più frenetico il già movimentato ritmo di gioco, che, fra parentesi, non soffre mai da sindrome da rallentamento, neanche quando lo schermo è pieno di sprite. Il livello di difficoltà del gioco è ben equilibrato, e anche se i "continue" non sono infiniti, con un po' di perseveranza non sarà impossibile terminare il gioco.

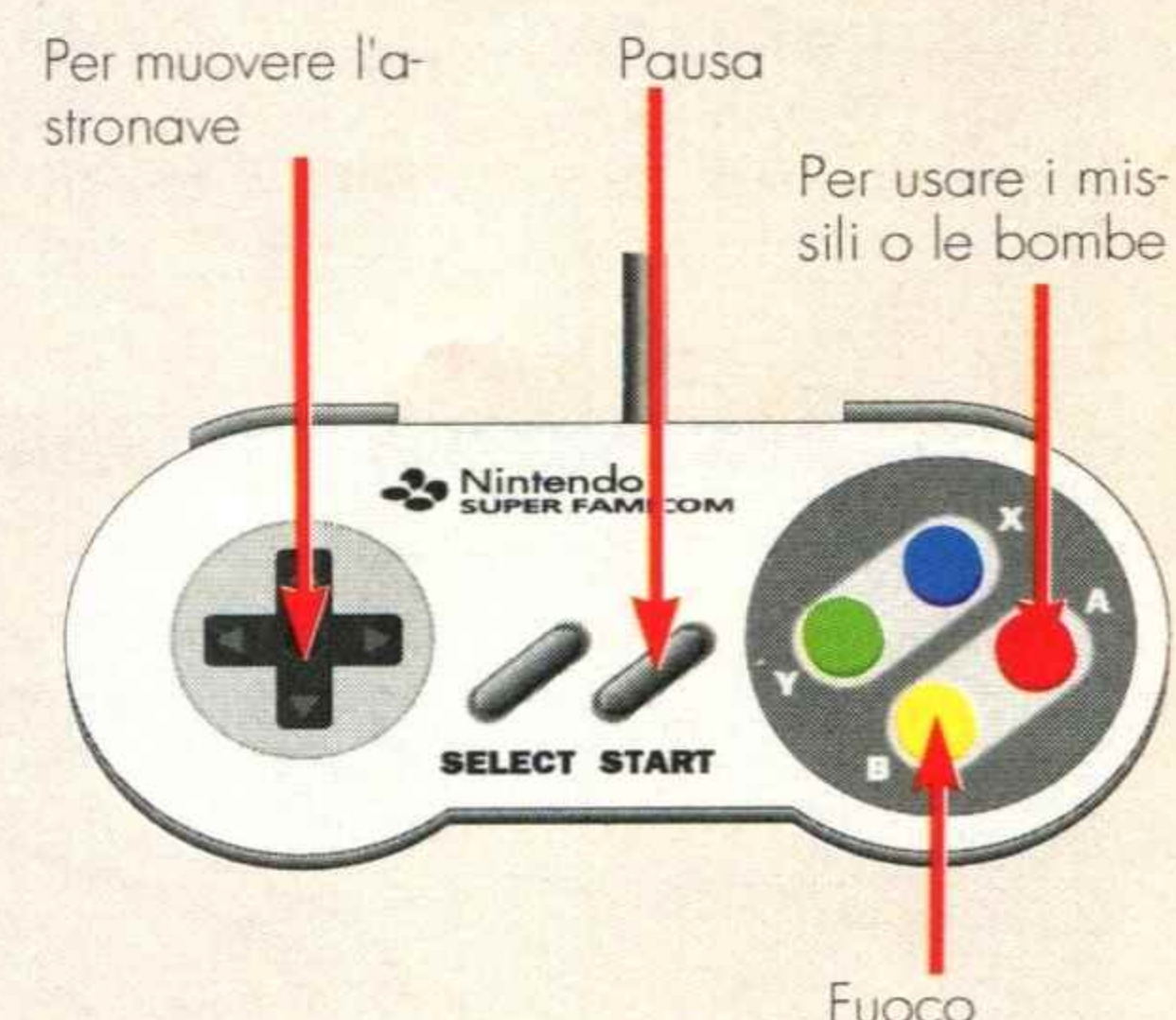
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo	_____	Axelay
Casa	_____	Konami
Distribuzione	_____	Import
N° Giocatori	_____	1
Continua?	_____	Si
Livelli di difficoltà	_____	4

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

ULTIME NOVITÀ

S.FAMICON-S.NES

Mario Kart	159.000
Robocop III	139.000
Gun Force	139.000
Axelay	139.000
Sonic Blastman	139.000
Aerobat Mission	139.000

MEGADRIVE

Eur.Club Soccer	99.000
Green 066	109.000
Predator II	109.000
Alien II	99.000
Side Pocket	95.000
The Acquabatic Game	99.000
Twisted Flipper	99.000
USA Team Basketball	99.000

GAMEGEAR

Paperboy	65.000
Super Smash TV	69.000
Marble Madness	65.000
Super Monaco GP II	699.000
Super Kickoff	69.000

GAMEBOY

Simpson II	59.000
Double Dragon III	59.000
Ferrari GP	55.000
Foreman Boxing	59.000
WWF II	59.000

❖ GAMEBOY ❖

Light Boy	45.000
Carry Bag	40.000
Magnifier	25.000
Alimentatore 220V	18.000
Battery Pack	85.000
Hyper B	95.000
Giochi da £ 39.000 a £ 65.000	

❖ GAMEGEAR ❖

TV Tuner	199.000
Master Gear Conv.	55.000
Magnifier	39.000
Alimentatore 220V	20.000
Battery Pack	85.000
Big Window	45.000
Giochi da £ 55.000 a £ 65.000	

*Le offerte
di
ottobre*



❖ SUPERFAMICOM ❖

disponibili
oltre 85 titoli per
FAMICOM e SUPERNES
a partire da
£ 89.000

❖ SEGA MEGADRIVE ❖

Tutte le novità
in anteprima da
GIAPPONE U.S.A.
a partire da
£ 49.000

ORARIO:
9.00-12.30
15.00-19.30

MEGADRIVE
+ 2 GIOCHI
£ 330.000

MEGADRIVE
+ 4 GIOCHI
£ 375.000

S.FAMICOM
£ 390.000

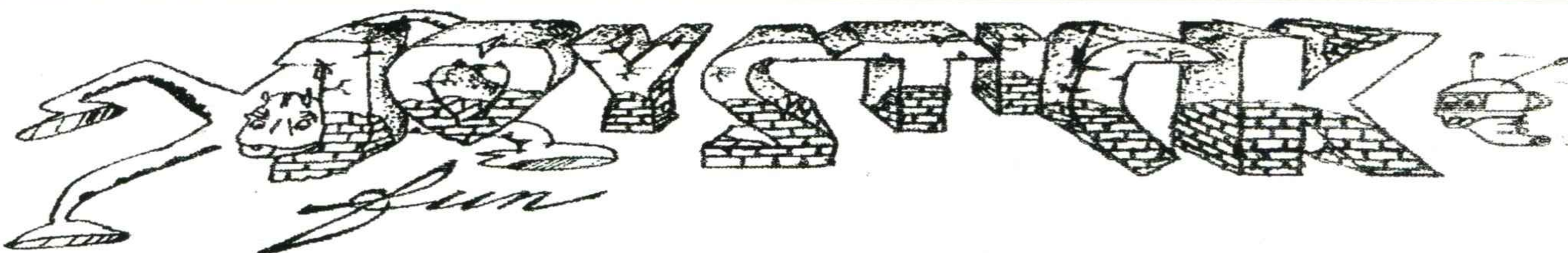
GAMEGEAR
+ Donald Duck
+ "Magnifier"
£ 289.000

GAMEBOY
+ Tetris
£ 145.000

LINKS
+ 1 GIOCO
£ 199.000

PC ENGINE
GT
£ 450.000

SCONTO 10%
SU 3 GIOCHI
ACQUISTATI

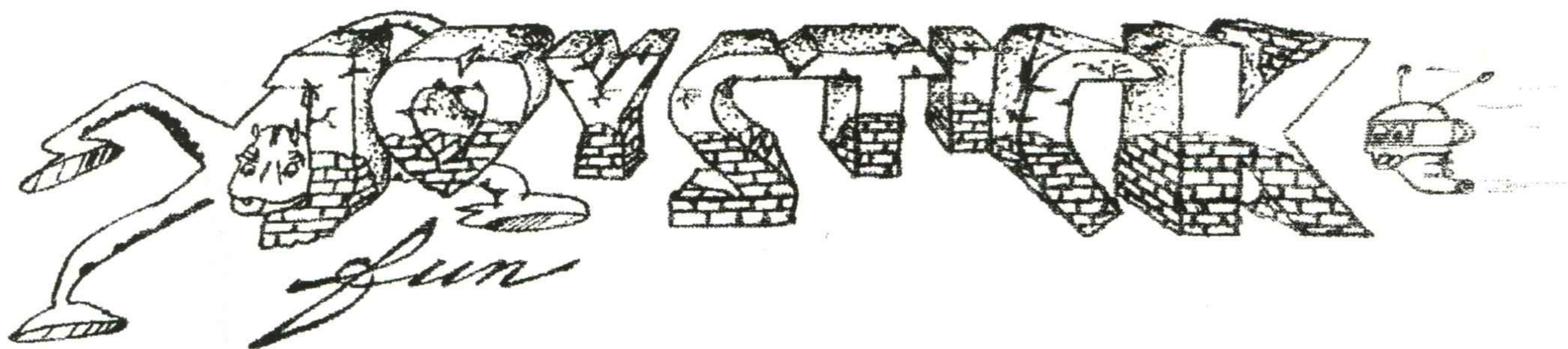


JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

SPECIALE CONSOLES OTTOBRE

- SUPERNES + Street Fighter II** £ 429.000 (+ 1 joyard, alimentatore, scart)
- SUPERNES + Mario World** £ 369.000 (+ 2 joypad, alimentatore, scart)
- SUPER FAMICOM + 2 giochi** £ 550.000
-
- MEGADRIVE + 1 gioco a scelta** £ 279.000
- MEGADRIVE + 8 giochi (Sonic, Toki, Quackshot, Moonwalker, Spiderman, Batman, Castle of illusion)** £ 459.000
-
- GAMEBOY + 2 giochi** £ 169.000
- GAMEBOY + 25 giochi in 1** £ 249.000
- GAME GEAR + TV Tuner** £ 399.000
- GAME GEAR + Olympic Gold oppure Donald Duck** £ 249.000
-
- MAGICOM 3.1 + 10 giochi** £ 750.000 - **GAMEBOY Kit** £ 115.000
- MAGIC DRIVE + 10 giochi** £ 490.000



EVANDER HOLYFIELD

"REAL DEAL" BOXING



Continua la serie di simulazioni sportive per Megadrive dedicate a un personaggio di grande successo negli States: dopo il bellissimo *David Robinson's Supreme Court* (recensito sul numero 8 di GP) è la volta di *Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing*, il gioco di pugilato con il titolo più lungo del mondo.

Il mondo della boxe sta vivendo un periodo di calma e tranquillità, dopo la burrasca seguita, qualche mesetto or sono, all'arresto di "Iron" Mike Tyson. Ora la Sega ed Evander Holyfield, uno dei più grandi boxer degli ultimi anni, vi offrono l'occasione di movimentare un po' l'ambiente partendo alla conquista del titolo dei pesi massimi.

Tanto per cominciare dovete scegliere se impersonare un pugile già esistente o crearvi un personaggio da zero (vedi box), indi poscia scegliete il vostro avversario e... Voilà! Il gioco è fatto, potete passare direttamente al match.

L'incontro si svolge con inquadratura laterale: lo scopo dei programmatori è quello di simulare una telecamera in continuo movimento sul ring (a proposito, quesito esistenziale, perché diavolo si chiama ring, cioè "anello" se è quadrato?), in modo tale che entrambi i pugili siano sempre presenti sullo schermo. La posizione di questa telecamera immaginaria e dei due contendenti è rappresentata sempre in una mappa nella parte alta dello schermo, così che sia sempre possibile rendersi conto della propria posizione sul quadrato.

Su schermo trovate anche il livello dell'energia dei due boxer (che scende tanto più velocemente quanto più è bassa la resistenza del pugile in questione), i danni al corpo e al volto e, ovviamente, i secondi che mancano alla fine del round, round il cui numero può essere selezionato all'inizio di ogni incontro.

I colpi a disposizione non sono numerosissimi, ma garantiscono una buona varietà e



Fi-fiooo... Fare il pugile ha anche i suoi vantaggi...



Eccolo, è lui, il campione dei campioni, il mito dei miti, l'eroe degli eroi... Evander Holyfield!



La presentazione del vostro sfidante con tanto di classifica mondiale, peso, incontri vinti e persi.



Ahiahiahi... Eccovi KO alla prima ripresa: pigiate velocissimamente sul tasto A per rialzarvi.

IL FRANKSTEIN DELLA BOXE

Uno dei maggiori pregi di *Evander Holyfield* è senza dubbio la possibilità di crearsi un pugile da zero.

Come? È semplice: dopo aver scelto il nome da affibbiare alla propria creatura, bisogna scegliere la mano preferita (quella insomma con cui tirare i cartoni più potenti), il tipo di pettinatura (alla moicana, all'umberta, rasato a zero "modello skinhead"...), il colore della pelle, dei capelli e dei pantaloncini.

Messo a punto il profilo estetico si passa ad elaborare le caratteristiche vere e proprie come la potenza, la resistenza, la velocità e la difesa. Tali caratteristiche possono essere migliorate solo con l'allenamento e il loro livello è essenziale nella scelta dell'avversario e nelle probabilità di vittoria per i match futuri.

Una volta "creato" il proprio eroe sta a voi portarlo al titolo: a proposito, se ancora non l'avete capito, il colore dei capelli non influenza il risultato dei match...



L'inquadratura tipica di *Evander Holyfield*: nella parte notate la mappa con i due pugili e la telecamera.



MAMMA, DA GRANDE FARO' IL POMPIERE!

Una volta creato dal nulla o scelto fra quelli già esistenti il proprio boxer, bisogna programmarli la carriera ed elaborare la strategia di gioco. Tanto per cominciare è necessario scegliere un incontro con un avversario possibilmente abbordabile e con una borsa possibilmente cospicua. Siccome ottenere entrambe le cose è alquanto improbabile, è consigliabile optare per un avversario deboluccio così da acquistare un po' di fama e migliorare le proprie caratteristiche; caratteristiche che possono essere implementate anche al termine di ogni incontro, quando si passa alla sessione di allenamento. Qui bisogna selezionare il genere di training preferito e, a seconda della scelta, si può avere un miglioramento nella potenza, nella velocità, nell'energia e nella difesa. Una volta raggiunta una posizione di rilievo nel ranking mondiale potete rilassarvi e decidere se raccogliere la sfida dei boxer più giovani, ma cercate di non rimanere troppi mesi senza fare niente o Holyfield in persona vi manderà a spasso. Stessa sorte vi capiterà dopo 40 incontri quando Evander vi comunicherà gentilmente che siete invecchiati troppo per salire sul ring o dopo tre incontri persi di fila. Eh, dura la vita per un pugile professionista...

permettono ai più di sfogare i propri istinti animali. Attenzione però a non sprecare colpi inutilmente: infatti, alla fine di ogni round, avrete il resoconto statistico della vostra prestazione e se il numero dei colpi portati segno è troppo basso i giudici potrebbero rimanerne negativamente impressionati.

Insomma, se ancora non l'avete capito, c'è proprio tutto in questo gioco, compresa la ragazza in bikini che passa sul ring fra un round e il successivo e i consigli di Evander. Mancano solo il commento di Rino Tommasi e il suo personalissimo tabellino...

Si ringrazia Joystick Fun - MI



Deejay piglia una "centra" in pieno volto: notate gli schizzi di sudore che viaggiano per tutto il ring.



PROVE
game power

79%

Definire "carina" una simulazione di boxe con tanto di sangue, sudore e botte di ogni tipo, lo ammetto, è un eufemismo, eppure, è proprio il caso di dirlo, **Evander Holyfield** è carino e niente più. La grafica è discreta (digitalizzazioni ritoccate) e fa buon uso della palette del sedici bit di casa Sega, il sonoro non è niente di eccezionale e la giocabilità è ok. Forse a lungo andare la monotonia prende il sopravvento (i colpi non sono pochi, ma nemmeno numerosissimi), ma la possibilità di crearsi il proprio pugile da zero (troppobbello), il gran numero di sfidanti e il modo due giocatori compensano questo difetto ed alzano notevolmente la giocabilità della simulazione. In definitiva, un titolo consigliato ai fan del genere (sì, lo so che è una frase inflazionata, ma è la verità); gli altri gli diano solamente un'occhiata.

COMMENTO & VOTO

SCHEDE TECNICHE

Titolo ___ Evander Holyfield's R.D.B.
 Casa ___ Sega
 Distribuzione ___ Giochi Preziosi
 N° Giocatori ___ 1/2
 Continua? ___ Sì
 Livelli di difficoltà ___ 1

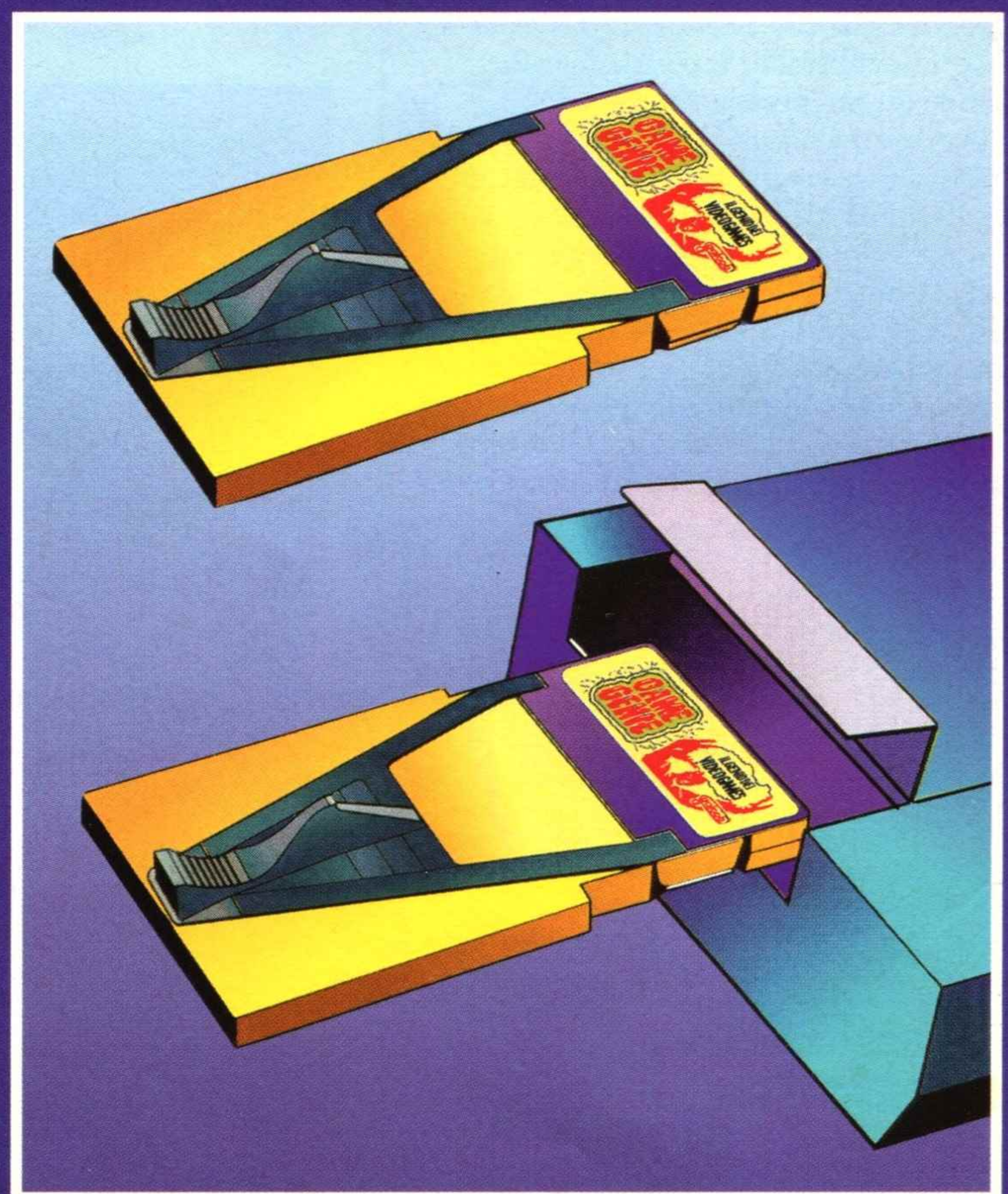
SPORT

SOTTO CONTROLLO



GAME GENIE™ E' IL FANTASTICO STRUMENTO ELETTRONICO PER:

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



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

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

**KIDS
ELECTRONIC**

METTI IL TURBO!

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

GAME GENIE

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

IL GENIO DEI VIDEOGAMES



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

GATES OF THUNDER

PC ENGINE
RE
CD-ROM



Cooooosa? E questo sarebbe un otto bit? Ma fateci il piacere...

Era una giornata come tante altre sul pianeta Aries e i membri della base G-Soup si stavano godendo un po' di meritato riposo. Io, seduto al bar della stazione insieme alla mia amica Esty Tea, stavo sorseggiando un bel chinotto per riprendermi dalla mia ultima missione, quando il luogotenente Din Dan Peterson avvistò sul radar una enorme quantità di puntini. Era qualcosa di incredibile: sembrava quasi che nevicasse! E il bello è che eravamo ad agosto...



Ehi, non vi sembra uno dei nemici di *Daitarn 3*? Ricordate l'avventura con i meganoidi sulla Luna?

La notizia fu immediatamente comunicata al comandante che dopo aver preso visione della situazione prese in disparte Lipton (sapete noi Dan lo abbiamo soprannominato così) e gli disse: "Ti ho sempre detto di non mangiare tutte quelle polpette di riso e cetrioli quando sei in servizio perché poi sbrodoli tutto sullo schermo e ci dai un sacco di falsi allarmi. Ora mi sono stufato, pulisci tutto e vieni nel mio ufficio: dobbiamo fare un bel discorsetto noi due." Così Lipton, spaventatissimo dalle parole del capitano, si mise subito a pulire il radar, ma dallo schermo non scompariva nulla. Provò con tutto: Ajax, Vim, Bim Bum Bam, acido muriatico, martello, scalpello, carta vetrata ma... Niente, quei maledetti puntini non ne volevano sapere di andarsene: a quel punto il capitano si infuriò nuovamente con il povero Peterson il quale fece presente che ciò che stava accadendo non era colpa sua. "E allora spiegami cosa sono tutte quelle macchiette sullo schermo" gli disse. "Beh capo, potrebbero anche essere dei O.V.N.I.P.U.I (oggetti volanti non identificati peregrinanti und itineranti)". Dan aveva in parte ragione, ma quelli non erano dei semplici corpi alla deriva nello spazio: si trattava invece del FantaSindacato, la più grande organizzazione criminale del nostro secolo, controllata dal malefico Don Jinger.



Con questo popò di power up non ce n'è più per nessuno, parola di Raves.



Forza che avete ancora sei livelli davanti a voi!

LE ARMI PROTONICHE

Ogni arma in *Gates of Thunder* ha due livelli di fuoco, incrementabili raccogliendo i power up che vengono lasciati dalla nave di Esty. Una volta raggiunta la potenza massima, ogni power up si trasforma in smart bomb. Le armi a disposizione sono:

SFERA BLU - Permette di lanciare potenti scariche di energia, ideali per i mostri di fine livello.

SFERA VERDE - Fornisce delle onde al plasma, non molto potenti ma ideali per le vaste formazioni di piccoli alieni.

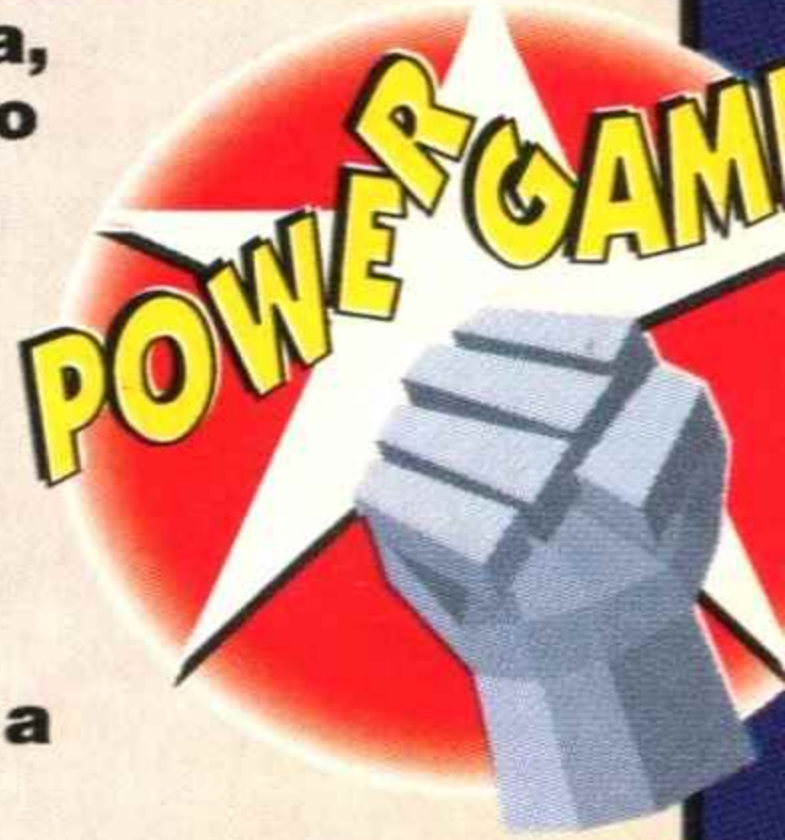
SFERA ROSSA - Con quest'arma potete lanciare delle bombe verso la parte alta e quella bassa dello schermo. Praticamente indispensabile nei livelli più avanzati.

BARRIERA - È uno scudo di energia che vi permette di resistere a tre colpi del nemico. Occhio però, perché al quarto... BOOOMMM!

MISSILI - Dei bei missili non hanno mai guastato e non vedo perché mai dovrebbero farlo proprio adesso.

90%

Gate of Thunder è uno di quei titoli che tutti i possessori di PC Engine e CD-Rom dovrebbero avere. D'accordo, d'accordo, il gioco non ha alcun elemento innovativo, e allora? La giocabilità è praticamente perfetta (l'astronave risponde benissimo alle sollecitazioni del joystick e il livello di difficoltà è ottimamente calibrato), la grafica è "stupentamente suplime" (i richiami a Thunder Force 3 per il Mega Drive sono più che evidenti) e il sonoro è davvero strepitoso con musiche in puro stile rock & roll ed esplosioni a tutto andare. Peccato solo per le voci digitalizzate, che potevano essere parecchio migliori trattandosi di un CD. Insomma, se ancora non lo avete capito, Gate of Thunder è uno sparattutto micidiale consigliatissimo a tutti quindi... cosa aspettate a comprarlo?



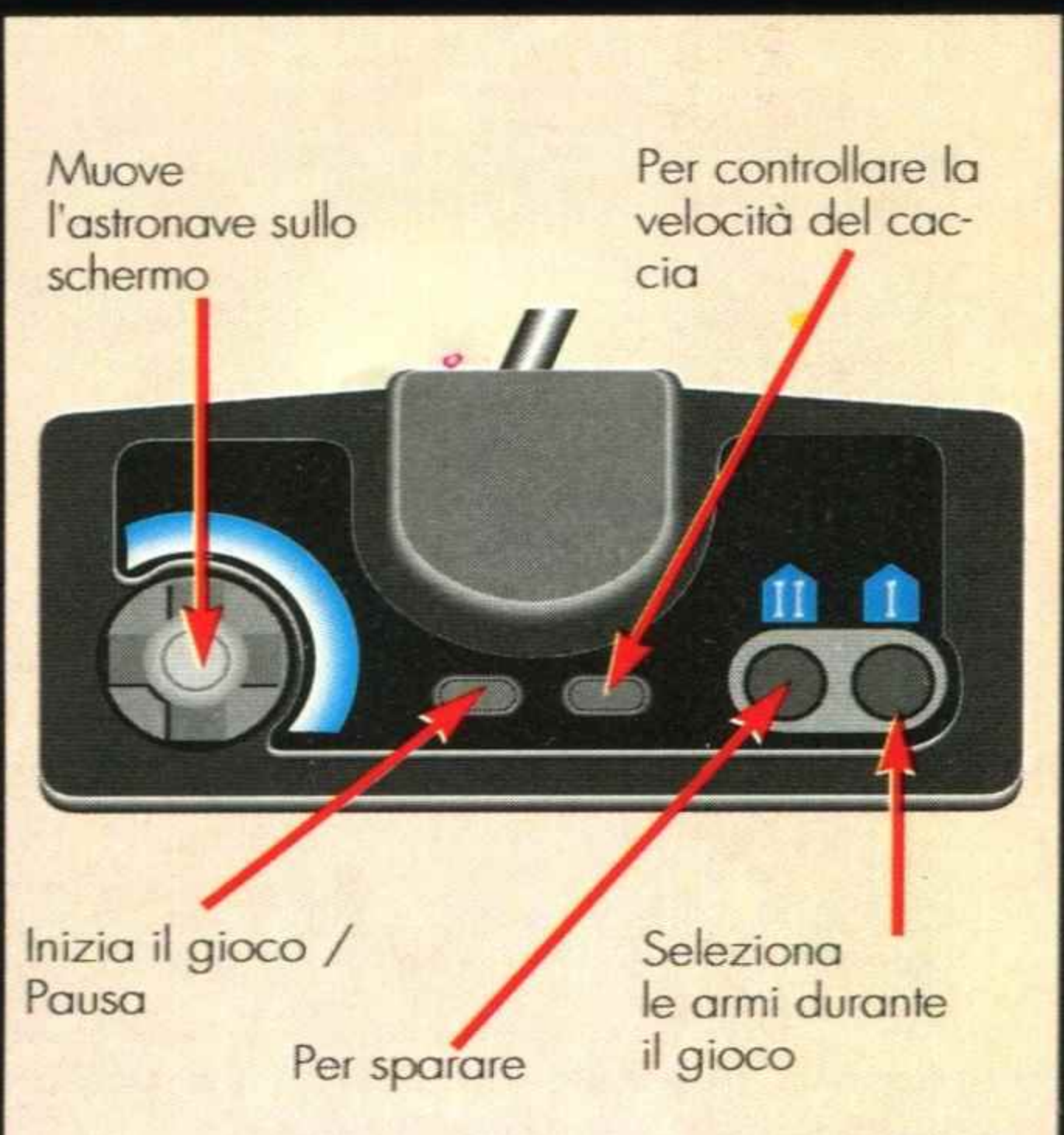
COMMENTO & VOTO

SCHEDE TECNICHE

SOTTO CONTROLLO

Titolo	Gate of Thunder
Casa	Hudson Soft
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continua?	7
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

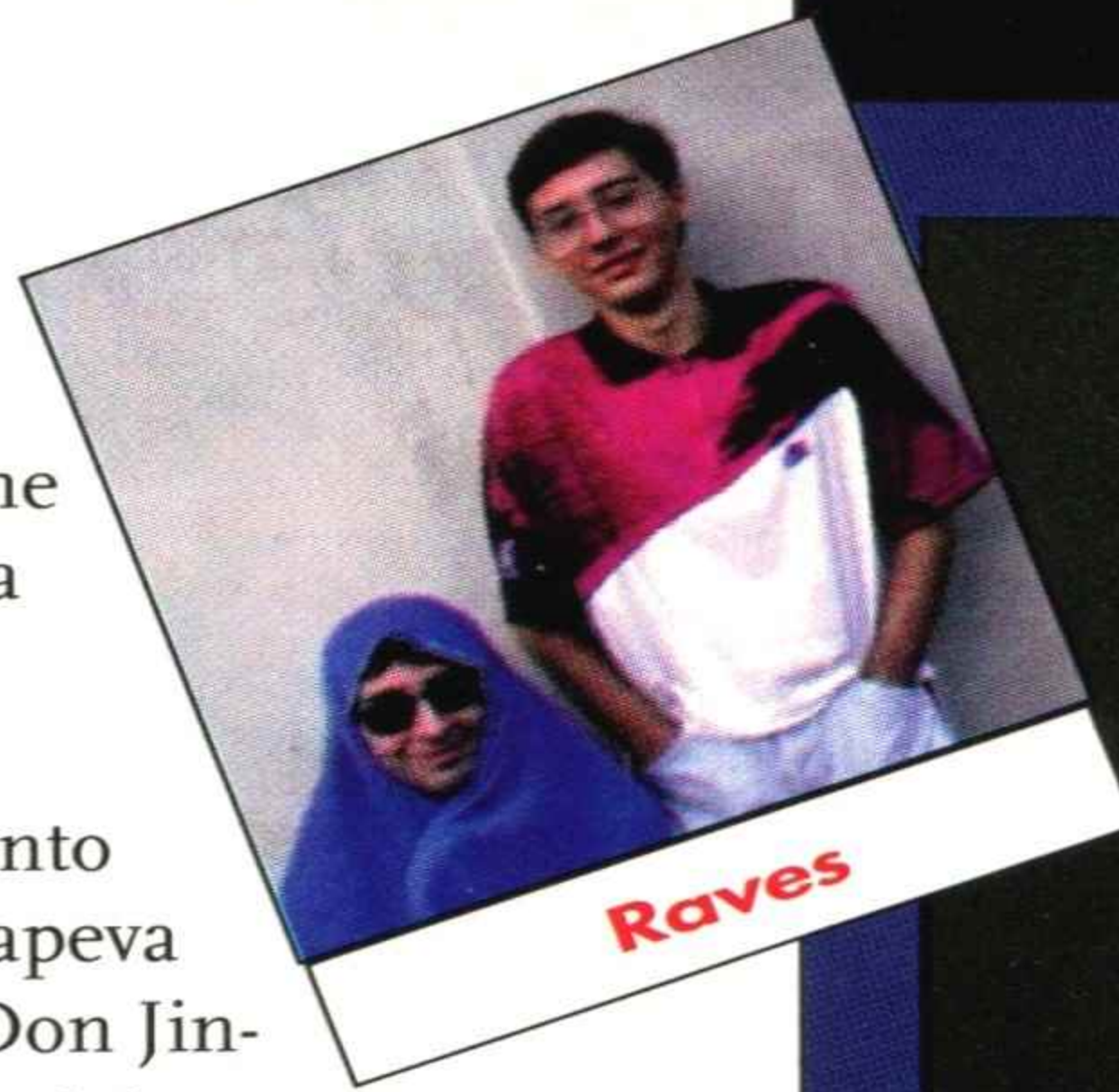


Il loro potere era incredibile, avevano sotto controllo decine e decine di pianeti e quella era la loro flotta.

Quando il comandante della base se ne rese conto ebbe un sussulto: già sapeva cosa andava cercando Don Jinger. Infatti su Aries era stato appena scoperto un nuovo propellente che avrebbe rivoluzionato i viaggi nello spazio: il suo nome era Cynar (il primo propellente a base di carciofo) e se fosse caduto nelle mani sbagliate avrebbe fatto venir l'amaro in bocca a molta gente. La situazione era disperata, l'unica speranza di salvezza era quella di chiamare l'armata spaziale di difesa. Il capo sollevò il ricevitore, e compose il numero, ma a rispondergli fu la segreteria telefonica: "Risponde la segreteria telefonica dell'A.S.D, causa carrozzerie non possiamo esaudire la vostra richiesta d'aiuto. Se volete lasciare un messaggio potete farlo dopo la detonazione nucleare, vi auguriamo una pronta guarigione."

Nella base scoppiò il panico e così Esty Tea ed io, con il solito sangue freddo che ci aveva sempre contraddistinti, ci recammo dal comandante. Una volta arrivati faccia a faccia lo fissai negli occhi e gli dissi: "Ok capo, so che la situazione non è delle migliori, però... non ci potresti concedere un aumento?". Il capoccia mi guardò storto per qualche secondo, ma all'improvviso il suo volto si rasserenò: "Va bene, ma in cambio dovresti farmi un piccolo favore. Ci sono degli alieni che si stanno avvicinando alla base e tu dovresti fermarli: sai, è la solita routine..."

"Lascia fare a noi, capo" risposi "Esty ed io gli faremo rimpiangere d'aver messo piede nella nostra zona". Ed è a questo punto che entrate in scena voi, lettori senza macchina e senza paura: dovrete infatti condurre i nostri due impavidi eroi contro orde di famelici alieni attraverso 8 megalitici livelli al fine di salvare la base e di rimpinguare il vostro conto in banca. Buona fortuna: ne avrete proprio bisogno...



I missili a ricerca calorica si occuperanno delle postazioni nemiche: voi badate al "robottone".



Ed eccolo, il classico nemico di fine livello: peccato che stavolti occupi tre quarti dello schermo...



Gli alieni stanno organizzando un bel barbecue e se non state attenti vi parteciperete come piatto principale.



E voi vorreste comprare un Megadrive o un Super Nes? Ma chi ve lo fa fare?

KING OF THE MONSTERS 2



Lo sapevo che questo era un periodo rognato: come se già non bastasse-ro i rifiuti, l'inquinamento, il buco nell'ozono, Random e la Bio Massa, ora sulla Terra dobbiamo sciroparci anche sei mostri alti tre metri e con l'alito pestifero. Si può essere più sfortunati di così?

Avere sei mostri che gironzolano per la propria città è una gran rottura. Certo, bisogna ammettere che sono abbastanza educati: non sporcano i marciapiedi, non infastidiscono le vecchiette, non guidano mai se sono ubriachi... Ogni tanto si sgranocchiano un paio di palazzi o si arrampicano su qualche grattacielo, ma cosa ci volete fare? Nessuno è perfetto. Comunque sia, adesso sono qui e ce li dobbiamo tenere. Ad essere proprio sincero, non ho nemmeno mai visto uno di



Forza che vi rimangono solo otto secondi!



Super Geon fa a pezzi tutto quello che incontra sulla sua strada...







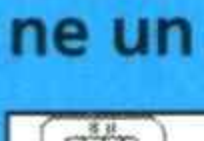


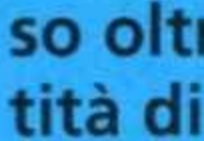
Il Megathon Thunder di Atomic Guy: una scarica elettrica dagli effetti veramente devastanti.



Cyber Woo ha qualche problema nel liberarsi di un mostro nemico agguerritissimo.

TUTTI PER UNO, OGGETTI PER TUTTI

Distruggendo palazzi, mostri, aerei e altri oggetti presenti sullo schermo potrete ottenere alcuni utilissimi gadget come:

-  L ROTONDA - Vi dona un po' di energia
-  L PENTAGONALE - Ancora più energia
-  L OTTAGONALE - Una caterva di energia
-  P - Power-up, vi fa acquisire poteri veramente speciali. Potete raccoglierne un massimo di 3.
-  ? - Una vera e propria roulette russa, infatti può essere di tutto. Da raccogliere solo in casi disperati.
-  P ROVESCIATA - Se la toccate perderete tutti i power-up in vostro possesso oltre ad una considerevole quantità di energia, quindi occhio!
-  BOMBA - Basta sfiorarla e causerà danni ai nemici, ai palazzi, alle macchine, ai monumenti, ai chioschi delle bibite, ma soprattutto... a voi! Meglio girarle al largo.
-  1 UP - Aaarrghhh! Non è possibile: è ancora quella maledetta, schifida, urfida, putrida vita extra!



Atomic Guy mena un mostro gigantesco prima di sgranocchiarsi un paio di palazzi.



Oooh... Che bello fare a pezzi una città con tutte le sue scuole, i licei, le università...



Aaarrgh! Va bene tutto, ma le trombe d'aria sono proibite dalla convenzione di Ginevra.

AARGH! CHE MOSTRI QUESTI MOSTRI!

SUPER GEON

TIPO: Mostro
ALTEZZA: 122 metri
PESO: 132.000 tonnellate
POWER UP



Geosword: Con quest'arma si ha l'allungamento della protuberanza ossea che sporge solitaria dalla fronte del nostro animalone: tale osso può poi esser utilizzato come bastone da passeggio, stuzzicadente o come spada.

Snakefire: La classica arma di ogni drago che si rispetti (insieme all'acidità di stomaco): l'alito infuocato.

Earthquake: Quest'arma genera una terrificante e violentissima vibrazione della crosta terrestre, causando danni ingenti a qualunque cosa si trovi nelle vicinanze.

CARATTERISTICHE

Ricorda vagamente i mostri gommosi dei vecchi film giapponesi (quelli con Ultraman o Megaloman, tanto per intenderci): è molto potente, ma è anche più lento di una lumaca zoppa.

ATOMIC GUY

TIPO: Umanoide
ALTEZZA: 98 metri
PESO: 128.000 tonnellate
POWER UP



Atomicutter: Con quest'arma il nostro caro umanoide concentra una enorme quantità di energia sopra la sua testa e la scaglia contro il suo nemico con effetti veramente devastanti.

Neo Geo beam: Questo colpo genera un'ondata laser che distrugge qualunque cosa si trovi sulla sua traiettoria. Peccato che alle sue dimensioni non corrisponda altrettanta potenza.

Megaton Thunder: Con questa tecnica il nostro eroe genera 10 milioni di volts che si scaricano sulla terra sotto forma di lampi (chissà cosa fa quando deve pagare la bolletta!).

CARATTERISTICHE

Oltre ad avere una tuta leggermente uguale a quella di Atomant (con tanto di "A" sul costume) è il personaggio più rapido, agile ed educato del gioco (chiede sempre il permesso prima di rompere un palazzo). Peccato che i suoi Power up non siano irresistibili...

CYBER WOO

TIPO: Robot
ALTEZZA: 90 metri
PESO: 180.000 tonnellate
POWER UP



Rocket Punch: Praticamente identico al doppio maglio perforante di Jeeg
Sonic Wave Cannon: Il robot si trasforma in un cannone che lancia un proiettile al plasma.

Dual Attack: Il gibbone si divide in due e attacca il nemico con la parte superiore.

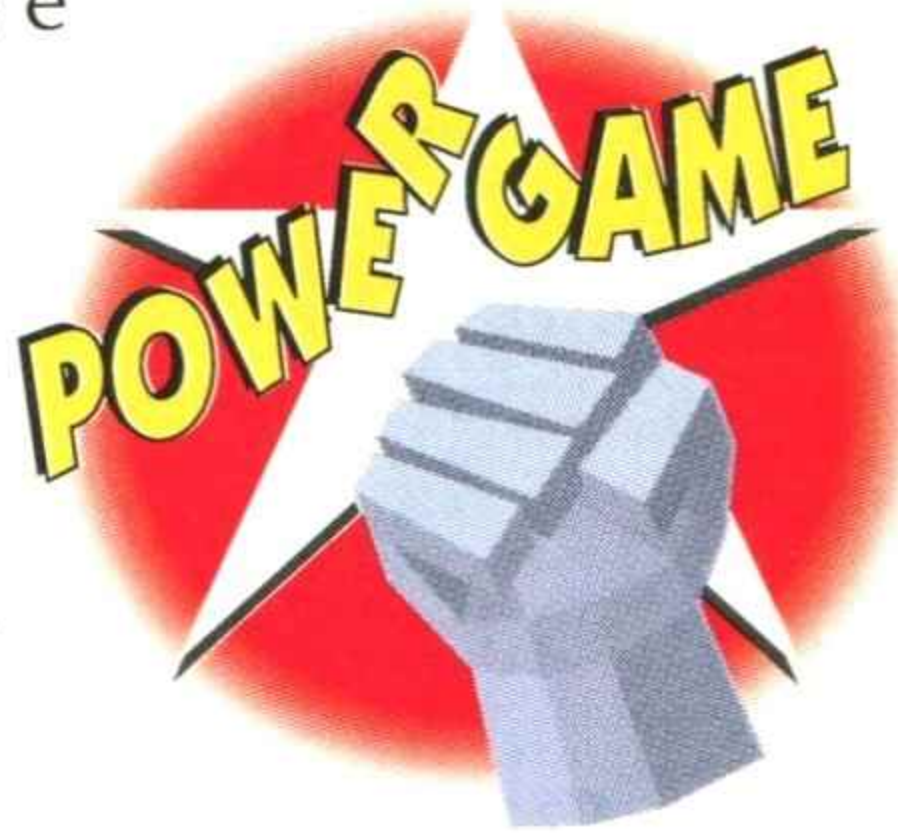
CARATTERISTICHE

Questo ammasso di ferraglia è il personaggio con il miglior rapporto Power up/Agilità: peccato non si possa dire lo stesso del suo rapporto Peso/Altezza (praticamente è una botte!).

questi mostroidi e non credo né alla loro esistenza, né a tutto quello che la TV dice su di loro: al telegiornale raccontano sempre un sacco di storie e potrebbe anche trattarsi di una specie di trovata pubblicitaria. È vero, una volta ho trovato un'impronta di 12 metri di diametro nel mio giardino, ma queste non sono prove affidabili (poteva essere stato il cane del mio vicino!).

Insomma, le cose andrebbero come al solito, se non fosse per un'immensa astronave piena di strani esseri con tutte le loro famiglie che, tanto per cambiare, hanno deciso di stabilirsi sul nostro pianeta perché, secondo loro, qui c'è una gran pace. Com'è possibile che con tutti i mondi esistenti nell'Universo questi alieni vadano a baccare proprio la Terra? Ma non è finita: con tutti questi mostri e alieni non bastano più i parcheggi.

Certo, tre dei sei mostri, comprendendo i nostri problemi, si sono trasferiti fuori città (giusto sei o settecento chilometri), ma gli altri tre non vogliono saperne di lasciare i loro posti auto sotto casa agli ultimi arrivati, anzi fanno apposta a seguire gli alieni per poi fregargli i posteggi e questo dà notevolmente fastidio alla popolazione (non so cosa darei per un box). Come se ciò non bastasse, i nostri ospiti spaziali non sono disposti a tollerare ulteriormente una simile situazione e così ora ci troviamo di fronte a un mega rissonne spaziale. Ma non potevano usare il tram, 'sti fetentoni!?



Super Geon sta per assalire un treno carico di poveri passeggeri ignari del pericolo che corrono...

PROVE
game power

90%

King of the Monsters può esser considerato uno dei migliori giochi per Neo Geo e questo seguito è addirittura migliore del suo predecessore. L'aggiunta di nuovi elementi come lo scrolling "libero" e una notevole quantità di nemici minori ha trasformato il gioco da un semplice uno contro uno a un vero e proprio arcade con i controfiocchi, nel quale dovete attraversare (o calpestare, se preferite) le più pittoresche città del mondo prima di giungere allo scontro con i soliti mostri. Ma le aggiunte non sono finite qui: alla SNK, infatti, oltre a migliorare lo schema di gioco, hanno lavorato su grafica e sonoro, ora veramente incredibili (come lo sono le dimensioni della cartuccia: ben 74 Mega!). Le animazioni sono mozzafiato, gli sprite mega definiti, le musiche e gli effetti sonori incalzanti e la giocabilità perfetta, grazie anche al livello di difficoltà ottimamente calibrato). In definitiva un gioco da possedere assolutamente e il cui unico difetto è, tanto per cambiare, il prezzo...

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

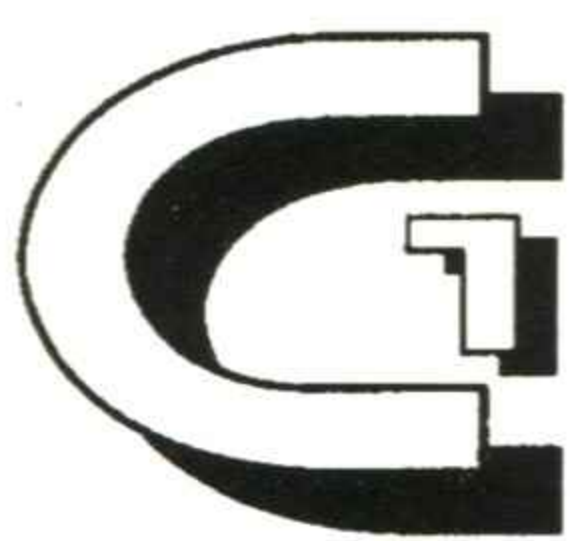
Titolo ___ King of the Monsters 2
Casa _____ SNK
Distribuzione _____ Giocando
N° Giocatori _____ 1/2
Continua? _____ 3
Livelli di difficoltà _____ 4

PICCHIADURO

I comandi di KOTM2 sono troppo complessi per essere descritti in questo box. Pensate che persino *Street Fighter 2* è una baggiata al confronto...



SOTTO CONTROLLO



COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA

Tel. 051/343504 051/347736

051/343362 FAX 051/344906

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

Listino Consoles,
Accessori e Cartridges

al pubblico
IVA COMPRESA

Settembre - Ottobre 1992

CONSOLES

CORE GRAFX II SCART-RGB	289.000
GAMEBOY ITALIA + TETRIS	148.000
MEGADRIVE (GENESIS-USA)+	
GAME SONIC THE EDGEHOG	289.000
MEGADRIVE PAL (CON MODULATORE TV INCORPORATO)	259.000
MEGADRIVE RGB-SCART (CON CAVI RGB E SCART)	249.000
MEGADRIVE RGB-SCART + WONDERBOY III	279.000
MEGADRIVE PAL + WONDERBOY III	289.000
GAME GEAR (CONSOLE PORTATILE CON MONITOR LCD COLOR)	238.000
GAME GEAR + COLUMNS + SONIC THE EDGEHOG	289.000
SUPER NINTENDO + 2 JOYPAD + ALIM220 +CAVO SCART+	
GAME SUPER MARIO 4	379.000
SUPER FAMICOM PAL (CON CAVO PER CONNESSIONE, ALL'ANTENNA TV E ALIM. 220V)	439.000
SUPER FAMICOM RGB-SCART (CON CAVO RGB, CAVO SCART E ALIM. 220V)	424.000
NEO GEO PAL SYSTEM GOLD (CONSOLE A 32 BIT!!! CON ALIM. 220V E CAVO RGB)	533.000
NEO GEO PAL + 2 JOYPAD + MEMORY CARD + FATAL FURY + 1 GIOCO A SCELTA + ALIM.220V + CAVO SCART)	1.299.000
PC ENGINE G.T.	846.000
PC ENGINE DUO	899.000
SUPER CD ROM Per CORE GRAFX	650.000
MEGA CD ROM X MEGADRIVE + DUE GAMES	659.000
SUPERSCOPE + 6 GIOCHI (STUPENDO CANNONE LASER TIPO BAZZOKA INTERATTIVO CON IL TV, CORREDATO DI 6 GIOCHI STUPENDI)	139.000

ACCESSORI PER CONSOLES

ADATTATORE 220V PER GAMEBOY	16.000
" 220V PER MEGADRIVE	16.000
" 220V PER PC-ENGINE	22.000
ADATTATORE 220V PER SUPERFAMICOM	14.500
ADATTATORE 220V PER NEO GEO	16.000
" AUTO PER GAMEGEAR	45.000
" AUTO PERGAMEBOY	19.000
ADATTATORE MEGADRIVE-GENESIS	16.500
ADATTATORE SUPERFAMICOM-SUPERNES (
ADATTATORE PAL PER SUPERFAMICOM (99.000
ARCADE POWER STICK PER MEGADRIVE	89.000
ATTACHE CASE PER GAMEGEAR	32.000
BATTERY PACK PER GAMEBOY, GAMEGEAR E PC ENGINE	83.000
BATTERY PACK PER GAME GEAR	74.000
BIG WINDOW PER GAME GEAR	42.000
CARICA BATTERIE + BATTERY PACK PER GAMEBOY	64.000
CARICA BATTERIE + BATTERY PACK PER GAMEGEAR	99.000
CARRY ALL PER GAMEBOY	27.000
CARRY CASE X GAMEGEAR	27.000
CARRY CASE PER SUPERFAMICOM	39.000
CARRY CASE DE LUXE	

PER GAMEGEAR	39.000
CASEBOY PER GAMEBOY	33.000
CAVO AV PER SUPERFAMICOM	18.000
CAVO INTERCONNESSIONE 2 GAMEGEAR	25.000
CAVO RGB PER NEO GEO	25.000
CAVO RGB ER SUPERFAMICOM	29.000
CAVO AUDIO-STEREO PER SUPERFAMICOM	38.000
CHARGE IT PER GAMEBOY	44.000
GAME BAG PER GAMEBOY	14.000
GAME BAG PER GAMEGEAR	14.000
GAMEBOY PROTECTOR	31.000
GAMEBOY PROTECTOS PLUS	39.000
HYPER BOY PER GAMEBOY	95.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI PER GAMEBOY	49.000
JOYPAD ASCII PER SUPERFAMICOM	49.000
JOYPAD PRO-2 PER MEGADRIVE	29.000
JOYPAD SJ-4500 PER MEGADRIVE	29.000
JOYPAD POWER PAD PER MEGADRIVE	27.000
JOYSTICK E'S CLUSTER PER MEGADRIVE	75.000
JOYSTICK HORI COMMANDER II PER SUPERFAMICOM	55.000
JOYSTICK JB KING PER SUPERFAMICOM	129.000
JOY SITCK PER NEO GEO	109.000
JOYSTICK PRO-1 PER MEGADRIVE	39.000

" STRIKER PER MEGADRIVE	52.000
JOYSTICK SUPER JOYPAD PER SUPERFAMICOM	39.000
JOYSTICK XE-8 PER MEGADRIVE	53.000
" XE-2SG PER MEGADRIVE	39.500
" SENZA FILI PER MEGADRIVE	55.000
JOYSTICK SENZA FILI PER MEGADRIVE (2 GIOCATORI)	44.000
KIT PULIZIA PER GAMEBOY	19.000
KIT PULIZIA PER SUPERFAMICOM	15.000
KIT PULIZIA MEGADRIVE	25.000
LIGHT BOY PER GAMEBOY	45.000
MAGNIFIER PER GAMEBOY	28.000
MEMORY CARD PER NEO GEO	52.000
PLAY AND CARRY CASE PER GAMEGEAR	25.000
PORTA GEMBOY KONIK	29.000
PRO POUCH VERDE PER GAMEBOY	18.000
PRO POUCH ROSSO PER GAMEBOY	18.000
RAU 30 (ADATT.PER COREGRAFX-SUPERGRAFX)	35.000
SOUND BOOSTER PER GAMEBOY	33.000
WIDE BOY PER GAMEBOY	29.000
WIDE MASTER PER GAMEGEAR	24.000
TV TUNE PER GAMEGEAR	209.000
ADATTATORE 220V PER PC ENGINE GT	19.000
SUPER SYSTEM CARD	159.000
CAVO 2 GIOCAT. PER GAMEBOY	29.000

CARTRIDGES PER MEGADRIVE

688 ATTACK SUB - GENESIS USA	109.000
ABRAMS BATTLE TANK-GENESIS	109.000
ADVENTURE OF SYD VALIS	99.000
AEROBLASTER	79.000
AFTER BURNE II	74.000
AIR BUSTERS- GENESIS USA	96.000
ALESTE	89.000
ALEX KIDD ENHANCED -GENESIS	67.000
ALIEN STORM - GENESIS USA	99.000
ALYSIA DRAGON - GENESIS USA	97.000
ALTERED BEAST (MAN. INGLESE)	37.000
ARCH RIVALS BASKETBRAWL	98.000
ARNOLD PALMER GOLF-GENESIS	89.000
ARROW FLASH	37.000
ART ALIVE - GENESIS USA	67.000
ATOMIC ROBOKID	32.000
BACK TO THE FUTURE III	85.000
BADOMEN	97.000
BARE KNUCKLE	79.000
BATMAN RETURN - GENESIS USA	97.000
BATTLE GOLFER	39.000
BATTLE OF AXIS	49.000
BATTLE MANIA	77.000
BATTLE SHIP GAMOLA	105.000
BATTLE SQUADRON - GENESIS	59.000
BEAST WARRIORS	97.000
BEAST WRESTLER - GENESIS USA	99.000
BLOCK OUT	29.000
BLUE ALMANAC	57.000
BONANZA BROTHERS	37.000
BUCK ROGERS	89.000
BULLS VS LAKERS- GENESIS USA	115.000
BURNING FORCE	56.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	74.000
CADASH	89.000
CALIBER 60 - GENESIS USA	109.000
CALIFORNIA GAMES- GENESIS	89.000
CARMEN TIME - GENESIS USA	109.000
CENTURION - GENESIS USA	88.000
COMMANDO II	79.000
CRACK DOWN	33.000
CROSS FIRE - GENESIS USA	89.000
CRUDE BUSTER	89.000
CYBERBALL - GENESIS USA	85.000
DAHNA	79.000
DANGEROUS SEED	55.000
DARIUS II	56.000
DARK CASTLE - GENESIS USA	89.000
DARWIN 4081	28.000
DAVID ROBINSON BASKET	98.000
DECAPATTACK - GENESIS USA	84.000
DESERT STRIKE	94.000
DEVILISH - GENESIS USA	97.000
DICK TRACY	49.000
DINOLAND	52.000

DOUBLE DRAGON II	99.000
DYNAMITE DUCK - GENESIS USA	79.000
EA ICE HOCKEY - GENESIS USA	89.000
EARNEST EVANS - GENESIS USA	119.000
EL VIENTO	99.000
ESWAT - GENESIS USA	89.000
EXILE - GENESIS USA	115.000
F1 CIRCUS	69.000
F1 GRAND PRIX	85.000
F1 HERO	99.000
F-22 INTERCEPTOR	89.000
FAERY TALES ADV - GENESIS USA	65.000
FANTASIA	65.000
FANTASY SOLDIER	89.000
FASTEST ONE	94.000
FATAL LABIRINTH - GENESIS USA	88.000
FATAL REWIND	78.000
FERRARI GRAN PRIX - GENESIS	95.000
FIGHTING MASTER - GENESIS USA	89.000
FINAL BLOW	86.000
FINAL ZONE - GENESIS USA	89.000
FIRE MUSTANG	64.000
FIRE SHARK - GENESIS USA	69.000
FORBIDDEN CITY	44.000
GRAIN GROUND	37.000
GALAXY FORCE II	79.000
GHOSTBUSTERS - GENESIS USA	87.000
GHOULS N GHOST - GENESIS USA	63.000
GOLDEN AXE	59.000
GRANADA	37.000
GRAN SLAM TENNIS	92.000
GROWL - GENESIS USA	99.000
GYNOUNG	53.000
HARD BALL - GENESIS USA	94.000
HEAVY NOVA - GENESIS USA	99.000
HELL FIRE	37.000
HERZOG ZWEI - GENESIS USA	77.000
HUNTER JOKO	43.000
IMMORTAL - GENESIS USA	99.000
ISHIDO - GENESIS USA	37.000
JAMES BOND	59.000
JEWEL MASTER	37.000
JOE MONTANA FOOTBALL	66.000
JOE MONTANA FOOTBALL 2	74.000
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	93.000
JORDAN VS BIRD - GENESIS USA	93.000
JU JU LEGEN (TOKI)	69.000
JUNCTION	49.000
KAGEKI	59.000
KID CHAMALEON	88.000
KING OF THE ANIMAL	54.000
KINGS BOUNTY- GENESIS USA	48.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	95.000
KUGA	52.000
LAKERS VS CELTICS	92.000
LAST BATTLE - GENESIS USA	74.000
LEGEND OF NINJA BURAI	69.000
LEGEND OF THUNDERSTORM	89.000

LEYNOS	32.000
MAGICAL GUY	76.000
MAGICAL HAT	33.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY	99.000
MARVEL LAND	63.000
MASTER MONSTERS	56.000
MASTER OF WEAPONS	62.000
MEGA PANEL	45.000
MERCS - GENESIS USA	88.000
MICKEY M. CASTLE OF ILLUSIONS	59.000
M. JACKSON MOONWALKER	87.000
MIDNIGHT RESISTANCE	87.000
MIGHT & MAGIC - GENESIS USA	119.000
MIKE DIKTA FOOTBALL	74.000
MLBPA BASEBALL - GENESIS USA	115.000
MRS. PACMAN - GENESIS USA	79.000
MYSTIC DEFENDER	99.000
MYSTICAL FIGHTER - GENESIS USA	99.000
MONSTER HUNTER	55.000
MONSTER LAIR (WONDERBOY 5)	32.000
MONSTER WORLD III	88.000
NHL HOCKEY - GENESIS USA	92.000
OLYMPIC GOLD - GENESIS USA	99.000
OUTRUN	59.000
PAC MANIA - GENESIS USA	96.000
PAPERBOY - GENESIS USA	87.000
PAT RILEY BASKETBALL	88.000
PGA TOUR GOLF - GENESIS USA	99.000
PHANTASY STAR II	119.000
PHELIOS	32.000
PITFIGHTER	99.000
POPULOUS	63.000
PSO BLADE	39.000
QUACKSHOT (DONALD DUCK)	65.000
QUAD CHALLENGE - GENESIS USA	105.000
RAIDEN	74.000
RAMBO III	63.000
RASTAN SAGA II	64.000
RBI BASEBALL III - GENESIS USA	109.000
RENT A HERO	59.000
REVENGE OF SHINOBI	59.000
RINGS OF POWER	99.000
ROAD BLASTERS	89.000
ROAD RASH	89.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	79.000
ROLLING THUNDER II	99.000
RUNARK	85.000
SAINT SWORD	44.000
SD VARIS	97.000
SHADOW DANCER - GENESIS USA	88.000
SHANGAI III	83.000
SHINING THE DARKNESS	59.000
SLIME WORLD	89.000
SOL DEASE - GENESIS USA	119.000
SONIC THE EDGEHOG	73.000
SPACE GOMOLA	79.000
SPACE HARRIER II - GENESIS USA	79.000
SPEEDBALL II - GENESIS USA	79.000

SPIDERMAN	45.000
SPLATTER HOUSE II	109.000
STAR CONTROL - GENESIS USA	107.000
STAR FLIGHT	96.000
STEEL EMPIRE	97.000
STORM LORD	89.000
STREET OF RAGE - GENESIS USA	96.000
STRIDER	67.000
SUPER FANTASY ZONE	78.000
SUPER LEAGUE	65.000
SUPER HANG ON - GENESIS USA	67.000
SUPER MASTER GOLF	75.000
SUPER MONACO GP - GENESIS	59.000
SUPEROFF ROAD - GENESIS USA	89.000
SUPER SHINOBI	79.000
SUPER THUNDER FORCE	75.000
SUPER THUNDERBLADE	77.000
SUPER VALIS - GENESIS USA	84.000
SUPER VOLLEYBALL	59.000
SWORD OF SODAN	39.000
SWORD OF THE VERMILLON	105.000
TASK FORCE HARRIER	96.000
TAZMANIA STORY - GENESIS USA	99.000
TECMO WORLD CUP 1992	87.000
TEST DRIVE II - GENESIS USA	109.000
THUNDERFOX - GENESIS USA	79.000
THUNDERFORCE II - GENESIS USA	99.000
TOE JAM & EARL	87.000
TOKI - GENESIS USA	97.000
TOMMY LASORDA BASEBALL	105.000
TRAMPOLINE OF TERROR	77.000
TRAYSIA - GENESIS USA	119.000
TROUBLE SHOOTER	87.000
TRUXTON - GENESIS USA	77.000
TURRICAN - GENESIS USA	66.000
TWIN COBRA - GENESIS USA	84.000
TWO CRUDES DUDES	96.000
ULTIMATE QIX - GENESIS USA	83.000
UNDEADLINE	89.000
USA SUPER BASKETBALL	75.000
VALIS - GENESIS USA	115.000
VERITEX	37.000
VOLFIED	37.000
WADONA FOREST	55.000
WANI WANI WORLD	77.000
WARRIORS OF ROME	109.000
WARSONG - GENESIS USA	99.000
WHIP RUSH	29.000
WINGS OF WAR - GENESIS USA	94.000
WINTER CHALLENGE	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	79.000
WONDERBOY IN MONSTERWORLD (WONDERBOY 5)	59.000
WORLD CUP SOCCER	67.000
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	69.000
X D R	37.000
Y' III	57.000

CARTRIDGES PER SUPERFAMICOM

ACTRAISER	77.000
ACTRAISER - SUPERNINTENDO	119.000
ADDAMS FAMILY	127.000
AIRMANAGEMENT	116.000
AREA 88	105.000
ASTRAL BOUT	127.000
BASEBALL SIMULATOR - USA -	145.000
BATTLE BLAZE	125.000
BATTLE DODGE BALL	129.000
BATTLE GRAN PRIX	123.000
BIG RUN	79.000
BILL LAIMBER BASKET- USA-	66.000
BOXING	109.000
CAMELTRY	119.000
CARD MASTER	99.000
CASTLEVANIA IV - USA -	124.000
CHESSMASTER	114.000
CONTRA III - SUPERNINTENDO	114.000
CONTRA SPIRITS	126.000
CYBER FORMULA	139.000
DARIUS TWIN	114.000
DIMENSION FORCE	99.000
DRACULA (CASTLEVANIA IV)	124.000
DRAGON BALL	169.000
DRAGON'S LAIR	119.000
DRAKKEN - USA-SUPERNINTENDO	124.000
DUNGENON MASTER	126.000
EARTH DEFENSE FORCE	119.000
EXTRA INNINGS - USA	109.000
F1 EXHAUST HEAT	129.000
F1 GRAN PRIX	144.000
F-ZERO	119.000
FINAL FANTASY II- S.NINTENDO	125.000
FINAL FIGHT	129.000
GOEMON	127.000
GRADIUS III - SUPERNINTENDO	116.000
GUNDAM F 91	99.000
HAT TRIK HERO	115.000
HYRUYU NO KEN	159.000
HOME ALONE - SUPERNINTENDO	129.000
HYPHER ZONE	96.000
HOLE IN ONE	119.000
JOE & MAC	109.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	119.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	116.000
LAGOON - SUPERNINTENDO	118.000
LAST FIGHTER TWIN	119.000
LEMMINGS	123.000
MAGIC SWORD	127.000

MAGICAL TARURUTO	107.000
MAKA MAKA	119.000
MONKEY JIRO	123.000
MONKEY NINJA - SUPERNINTENDO	123.000
MUSYA	119.000
NCAA SUPER BASKETBALL	123.000
NOLAN RYAN BASEBALL	109.000
PAPERBOY II -SUPERNINTENDO	109.000
PEBBLE BEACH GOLF	129.000
PILOT WINGS	126.000
PITFIGHTER -SUPERNINTENDO	115.000
POPULOUS	69.000
RAIDEN -SUPERNINTENDO	119.000
RIVAL TUR FSUPERNINTENDO	112.000
ROCKTEER	123.000
ROMANCE O THE THREE	
KINGDOMS II	133.000
RPM RACING -SUPERNINTENDO	109.000
SHANGAI	105.000
SIM CITY	107.000
SMART BALL	115.000
SMASH TV	105.000
SOUL BLADER	105.000
S.T.G. STRIKE GUNNER	115.000
STREET FIGHTER II	159.000
SUPER ALESTE	113.000
SUPER BASES LOADED	109.000
SUPER BATTLETANK	113.000
SUPER BIRDIE RUSH	139.000
SUPER CHINESE LAND	99.000
SUPER FAMISTA	115.000
SUPER FORMATION SOCCER	134.000
SUPER GHOULS' N GHOST	109.000
SUPER MARIO WORLD	119.000
SUPER OFF ROAD	109.000
SUPER R-TYPE	109.000
SUPER TENNIS	126.000
SUPER VALIS	119.000
SUPER WAGYAN LAND	89.000
SUPER WRESTLEMANIA	106.000
TOP RACER	103.000
ULTIMA	119.000
ULTRA BASEBALL	119.000
ULTRAMAN	133.000
U.N. SQUADRON	115.000
VILLAGUST	135.000
WANDER OF Y'S	119.000
WONDERBOY	109.000
WORLD CUP SOCCER	109.000
WORLD LEAGUE SOCCER	109.000
XARDION	95.000
Y III	109.000
ZELDA III	105.000

CARTRIDGES PER GAME GEAR

AERIAL ASSALT - GAMEGEAR USA	45.000
AX BATTLE	49.000
BASEBALL	58.000
BATTER UP - GAMEGEAR USA	58.000
BUSTER BALL	56.000
CHESSMASTER -GAMEGEAR USA	59.000
CLUTCH HITTER - GAMEGEAR USA	59.000
CRYSTAL WARRIORS	75.000
DEVILISH - GAMEGEAR USA	63.000
DONALD DUCK	49.000
DRAGON CRYSTAL	49.000
FANTASTIC NAVIGATION	49.000
FANTASY ZONE	55.000
FORBIDDEN CITY	49.000
FOREMANS KO BOXING	59.000
G-LOC	59.000
GALAGA 91	49.000
GEAR STADIUM	29.000
GOLBY	39.000
HALLEY WARS	56.000
HEAD BUSTERS	36.000
HEAVY WAIT CHAMPION	58.000
HOUSE OF TAROT	34.000
JOE MONTANA FOOTBALL	54.000
KINETIK CONNETION	29.000
KUNICHAN	62.000
LEATHER BOARD GOLF	49.000
MAGICAL TARURUTO	65.000
MAHJONG GAMBLER	49.000
MAPPY LAND	47.000
MICKEY MOUSE	55.000
MONSTER WORLD II	56.000
NINJA GAIDEN - GAMEGEAR USA	44.000
OUT RUN - GAMEGEAR USA	44.000
PENGO	49.000
PRO BASEBALL 92	57.000
PSYCHIC WORLD	54.000
PUTT AND PUTTER	43.000
REVENGE OF DRAGON	67.000
SHINOBI	59.000
SLIDER - GAMEGEAR USA	56.000
SOLITAIR POKER	52.000
SONIC THE EDGEHOG	63.000
SPACE HARRIER - GAMEGEAR USA	46.000
SQUEEK	62.000
SUPER GOLF - GAMEGEAR USA	47.000
SUPER MONACO GP	49.000
WONDERBOY	47.000
WOODY POP	45.000

NOVITA' CONSOLES

MEGADRIVE

ALIEN 3 - AYRTON SENNA MONACO G.P. - BATMAN II
BREACH - CAPTAIN AMERICA & THE AVENGERS - DEATH
DUEL - DOUBLE CLUTCH - GODS - GREENDOG - HUMANS
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE - NFL SPORT
TALK - FOOTBALL - OUTLANDER - PIGSKIN FOOTBRAWL
PREDATOR 2 - RAMPART - RBI BASEBALL 4 - ROAD RIOT
SIDE POCHEP - SORCERER'S KINGDOM - SUPER HIGH
IMPACT - SUPER SMASH TV - TALE SPIN - TEAM USA
BASKETBALL - UNCHARTED WATERS - WORLD CLASS
LEADER BOARD GOLF - WORLD TROPHY - WWF SUPER
WRESTLEMANIA.

SUPER FAMICOM SUPERNES

AMAZING TENNIS - AMERICAN GLADIATORS - AXELAY
BASEBALL - BEST OF THE BEST - CALIFORNIA GAMES 2
CHAMPION SHIP BOWLING - DINO CITY - DION - EARTH
LIGHT F1 ROC - F1 SUPER DRIVING - FACE BALL 2000 -
FIGHT HERO - FINAL FANTASY MISTIC QUEST - FOOTBALL
FURY - GEN FIRE - GEORGE FOREMANS KO BOXING - GUN
FORCE - HOME - ALONE 2 - IREN SKINS GAME - JAMES
BOND JUNIOR - NAXAT - SUPER PINBALL - NBA ALL STAR
CHALLENGE - NOLAN RYAN EXPRESS - ON THE BALL
OUT OF THIS WORLD - OUTLANDER - PSYCHO DREAM
PUSH OVER - RACE DRIVING - RADIO FLYER - RAMPACT
RANMA 1/2 II - ROBOSOC 3 - ROBO - SAURUS - ROGERS
CLEMENS BASEBALL - SHADOW RUN - SIMPSON BART
NIGHTMARE SPANKY'S QUEST - SPIDERMAN VS X-MEN -
SPINDIZZY WORLD - SUPER ADVANTAGE - SUPER DOUBLE
DRAGON - SUPER F1 HERO - TERMINATOR 2 - THE BLUES
BROTHERS - WINGS 2 - WORDTRIS.

TELEFONATE PER ALTRI TITOLI
GIA' DISPONIBILI E RICHIEDETE
IL NOSTRO CATALOGO GRATUITO
AI NUMERI :

051/34.35.04

051/34.33.62

051/34.77.36

FAX. 051/34.49.06

COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

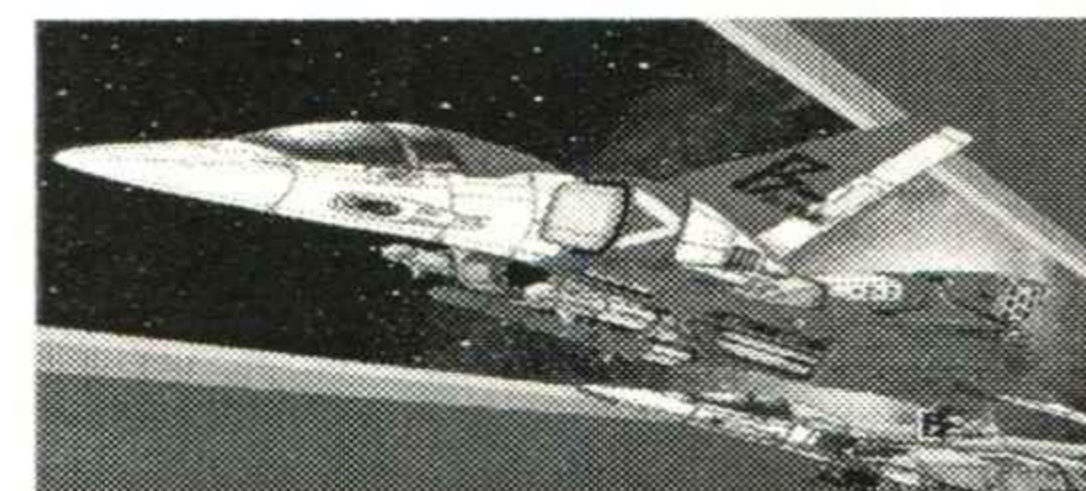
CARTRIDGES PER GAMEBOY

ADDAMS FAMILY - GAMEBOY USA	56.000
ADVENTURE ISLANDS	59.000
ALTERED SPACE - GAMEBOY USA	57.000
AMAZING PENGUIN	57.000
AMAZING SPIDERMAN	54.000
AMAZING TATER - GAMEBOY USA	59.000
ASMC WORLD II	45.000
ASTEROIDS - GAMEBOY USA	35.000
ATOMIC PUNK - GAMEBOY USA	56.000
ATTACK KILLER TOMATO	62.000
BALLON KID - GAMEBOY USA	47.000
BARBIE - GAMEBOY USA	59.000
BASES LOADED - GAMEBOY USA	59.000
BATMAN RETURN OF JOKER	56.000
BATTLE SHIP - GAMEBOY USA	62.000
BATTLE TOADS - GAMEBOY USA	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH!	57.000
BEETLE JUICE - GAMEBOY USA	56.000
BILL & TED'S ADVENTURE	58.000
BILL ELLIOT FAST CHALLENGE	64.000
BLADES OF STEEL	57.000
BLASTER MASTER BOY	57.000
BLUE BROTHERS - GAMEBOY USA	59.000
BO JACKSON FOOTBALL/BASEBALL	64.000
BOGGLE - GAMEBOY USA	59.000
BOMBER BOY	47.000
BOOMERS ADVENTURE	49.000
BOXXLE - GAMEBOY USA	54.000
BOXXLE II - GAMEBOY USA	56.000
BRAIN BENDER - GAMEBOY USA	59.000
BUBBLE BOBBLE	47.000
BUBBLE GHOST - GAMEBOY USA	59.000
BUGSBUNNY II - GAMEBOY USA	55.000
BURGER TIME DELUXE	52.000
CAESAR PALACE - GAMEBOY USA	59.000
CAPTAIN TSUBASA (Holly & Bengy)	57.000
CASTELIAN - GAMEBOY USA	46.000
CASTLEVANIA II - GAMEBOY USA	53.000
CAT TRAP - GAMEBOY USA	46.000
CHASE HQ	39.000
CHESS MASTER 2000	57.000
CYCLE GRAN PRIX	59.000

CYRAID - GAMEBOY USA	45.000
CRYSTAL QUEST - GAMEBOY USA	56.000
DAEDALIAN OPUS - GAMEBOY USA	35.000
DARKMAN - GAMEBOY USA	59.000
DAYS OF THUNDER	56.000
DEAD HEAT SCRAMBLE	53.000
DEXTERITY - GAMEBOY USA	58.000
DODGE DAMPEI	59.000
DOUBLE DRAGON II	59.000
DOUBLE DRIBBLE	59.000
DR. MARIO	49.000
DRACULA II	49.000
DRAGON'S LAIR	39.000
DUCK TALES - GAMEBOY USA	57.000
ELEVATOR ACTION	57.000
F1 BOY	56.000
F1 RACE+ ADATTAT.4 GIOCATORI	62.000
F1 SPIRIT	45.000
FACEBALL 2000	62.000
FASTEST LAP	53.000
FAST TRACK - GAMEBOY USA	56.000
FIGHTING SIMULATOR	57.000
FINAL FANTASY ADVENTURE	65.000
FINAL FANTASY II - GAMEBOY USA	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
FISH DUDE	56.000
FIST OF THE NORTH STAR (KEN IL GUERRIERO)GAM.USA	57.000
FLYING WARRIORS	59.000
FORTIFIED ZONE - GAMEBOY USA	57.000
FORTRESS OF FEAR	62.000
NINJA BOY - GAMEBOY USA	56.000
NINJA GAIDEN ARCADE	62.000
NINJA GAIDEN SHADOW	69.000
NINJA TARO	59.000
NINJA TURTLES	59.000
NINJA TURTLES II	65.000
NFL FOOTBALL	59.000
NOBUNAGAS AMBITION	65.000
OPERATION C - GAMEBOY USA	66.000
PAC MAN	56.000
PAPERBOY - GAMEBOY USA	62.000
PAPERBOY II - GAMEBOY USA	59.000
PARODIUS	46.000
PENGUIN WARS	59.000
PIPE DREAMS	45.000

PIRAMIDS OF RA	62.000
PITFIGHTER - GAMEBOY USA	59.000
PLAY ACTION FOOTBALL	49.000
POCKET BATTLE	54.000
POWER MISSION - GAMEBOY USA	59.000
PRINCE OF PERSIA - GAMEBO	56.000
PRO SOCCER	56.000
PUNISHER - GAMEBOY USA	59.000
Q-BERT - GAMEBOY USA	57.000
QUARTH - GAMEBOY USA	54.000
R-TYPE - GAMEBOY USA	57.000
RADAR MISSION	49.000
RESCUE OF BOBLETTE	49.000
REVENGE OF GATOR	47.000
ROBOCOP	59.000
ROBOCOP II	59.000
ROGER RABBIT	59.000
ROLANDS COURSE	59.000
R-TYPE - GAMEBOY USA	59.000
RUBBLE SAVER II	49.000
RUNES OF VIRTUE	59.000
SAGAYA	44.000
SHANGAY - GAMEBOY USA	59.000
SIDE POCKET - GAMEBOY USA	57.000
SKATE DIE BAD RAD	59.000
SNEAKY SNAKE - GAMEBOY USA	64.000
SNOW BROS	59.000
SOCCER MANIA	59.000
SOLAR STRICKER	46.000
SOLOMONS CLUB	57.000
SPOT - GAMEBOY USA	49.000
SDPY VS SPY 3	59.000
SQUARE DEAL	59.000
STAR SAVER - GAMEBOY USA	49.000
STAR TREK - GAMEBOY USA	52.000
STAR - GAMEBOY USA	59.000
SUPER HUNCHBACK	59.000
SUPER KICK OFF	69.000
SUPER MARIO LAND	49.000
SUPER OFF ROAD	59.000
SUPER RC PRO-AM	46.000
SWORD OF HOPE	49.000
TAIL GATOR - GAMEBOY USA	63.000
TASMANIA STORY - GAMEBOY	53.000
TECMO BWOL	65.000
TENNIS - GAMEBOY USA	44.000

TERMINATOR II - GAMEBOY USA	59.000
THE FLASH - GAMEBOY USA	59.000
THE SIMPSONS - GAMEBOY USA	59.000
TINY TOON	58.000
TOM & JERRY - GAMEBOY USA	59.000
TRACK MEET - GAMEBOY USA	55.000
TRIUMPH - GAMEBOY USA	63.000
TURN & BURN - GAMEBOY USA	54.000
TURRICAN - GAMEBOY USA	58.000
ULTRA GOLF - GAMEBOY USA	59.000
ULTRAMAN	59.000
WHEEL OF FORTUNE	62.000
WONDERBOY II	57.000
WORD HAT - GAMEBOY USA	59.000
WORLD BOWLING	59.000
WORLD CIRCUIT	56.000
WORLD CUP SOCCER	49.000
WWF WRESTLING SUPERSTARS	55.000
YOSHI - GAMEBOY USA	46.000



Disponibile !!!!!
CAPCOM JOYSTICK
PER STREET FIGHTER II !!!

ORARIO:DALLE 9 ALLE 19:30
CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

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

CASTLEVANIA 3

DRACULA'S CURSE

Ci risiamo e questa è già la terza volta. Dracula è vivo e vegeto, e adesso aspira a conquistare tutta l'Europa grazie ai suoi malefici e nefasti poteri. Riuscirete ad impedirglielo?

Voi siete Trevor Belmont e il vostro scopo è, naturalmente, quello di uccidere il famelico succhiatore di sangue. A dir così sembrerebbe tutto semplice: in fondo che ci vuole per ammazzare Dracula? Ci vuole, ci vuole: innanzitutto bisogna prima scovarlo cercandolo dentro il suo castello, e siccome Dracula non è un beota, ha pensato bene di circondarsi delle più svariate creature allo scopo di difendersi dagli ammazzavampiri come Trevor. Trevor in compenso non è del tutto solo: dentro al castello sono nascosti alcuni oggetti che, se raccolti, aumenteranno le possibilità di attacco e di difesa dell'eroe. Inoltre, sconfiggendo alcune creature, è possibile liberare dei personaggi che si riveleranno molto utili per sconfiggere determinati nemici o per superare punti del gioco particolarmente acidi.

Castlevania 3 è il classico gioco di piattaforme pieno di azione, dove il giocatore deve cercare di avanzare il più possibile tra i livelli, ammazzando nemici, raccogliendo i vari bonus e sconfiggendo alla fine di ogni livello il solito guardiano. Oltre alla possibilità di continuare un numero infinito di

volte, il gioco permette di ricominciare la partita dall'ultimo livello raggiunto grazie a un efficace sistema di password.

I nemici che saltano sono delle belle bestie da eliminare. Parola di Bio Massa.



Colpite il candelabro e otterrete un bonus.



L'elemento più frequente nel gioco sono senza dubbio le scale...



Spaccare i muri a volte rivela gradite sorprese.



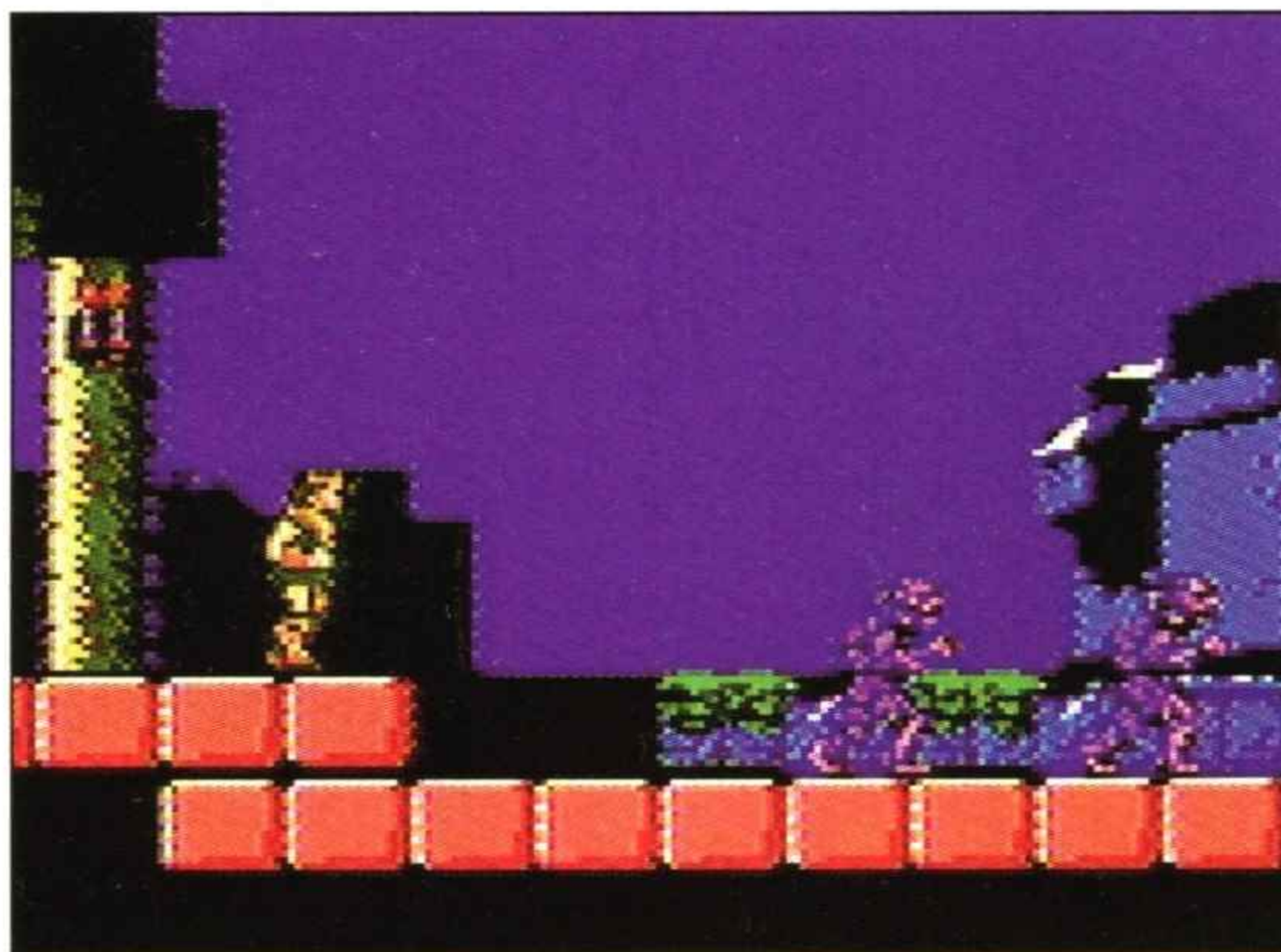
Attenzione a non cadere dalle piattaforme.



Quelle piattaforme di legno nascondono delle trappole, meglio evitarle.



Ogni porta simboleggia una delle quattro sezioni del livello.



Una bella frustata e il nemico è KO...



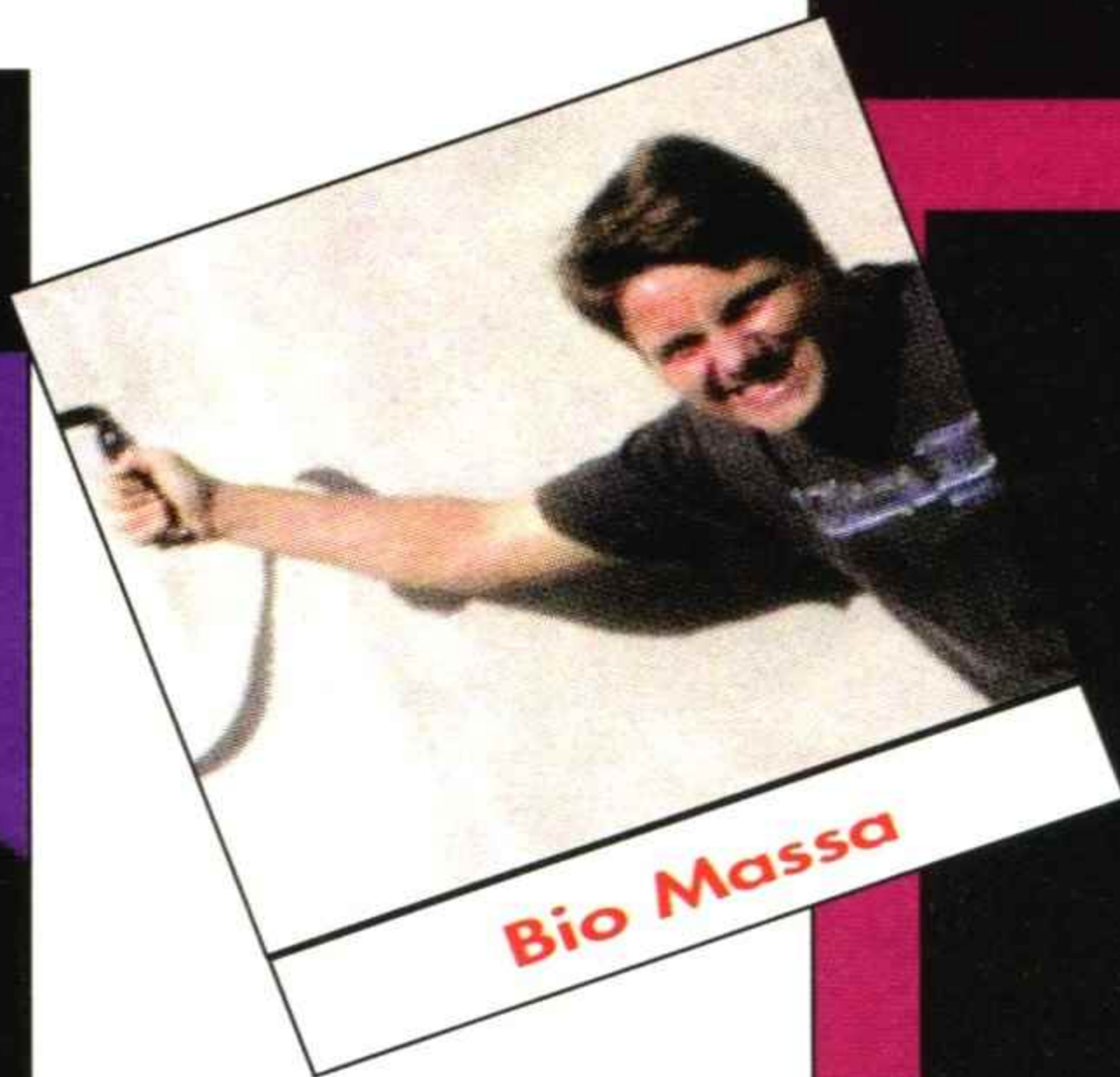
Dracula's Curse
TM and © 1989 KONAMI CORPORATION, LTD. NINTENDO OF AMERICA, INC.

During 15th Century Europe, there lived a monster named Dracula. He practiced sorcery in order to create a bad world filled with evil.

He began taking over the Continent of Europe, changing countries from good to bad. The good people of Europe tried to fight off Dracula, but no one was able to succeed.

The townspeople became afraid of the Belmonts super-human power and asked them to leave the country. Fortunately the people found a mighty Belmont, named Trevor.

Finally, the Belmont family was summoned to battle Dracula's vile forces. The Belmont family has a long history of fighting evil.



Bio Massa

Gli zombie sono duri a morire, ma non rappresentano certo un problema.

90%

Castlevania 3 non raggiungerà i livelli grafici e sonori del SNES, ma poco ci manca, e questo dimostra ancora una volta che il piccolo 8 bit Nintendo ha ancora tante carte da giocare a suo favore. Graficamente è un capolavoro: gli sprite, specialmente i guardiani di fine livello, sono grossi e si muovono fluidamente, con alcune animazioni realizzate in modo impeccabile e senza rallentare minimamente. I fondali animati sono qualcosa di fenomenale e ricordano molto gli effetti di rotazione di un SNES, anche se qualche volta sono un po' rozzi. Il sonoro consiste in una serie di ottime colonne sonore e di effetti ben realizzati che accompagnano il giocatore durante la sua epica avventura. Inoltre i bonus, i livelli nascosti e la possibilità di controllare differenti personaggi aumentano la giocabilità, già di per se molto alta. L'unica pecca rilevabile è la scarsa originalità, ma per un gioco che raggiunge i livelli grafici e sonori di un SNES (a' Bio, avemo capito! Ndr) sinceramente... Chisseneffrega?

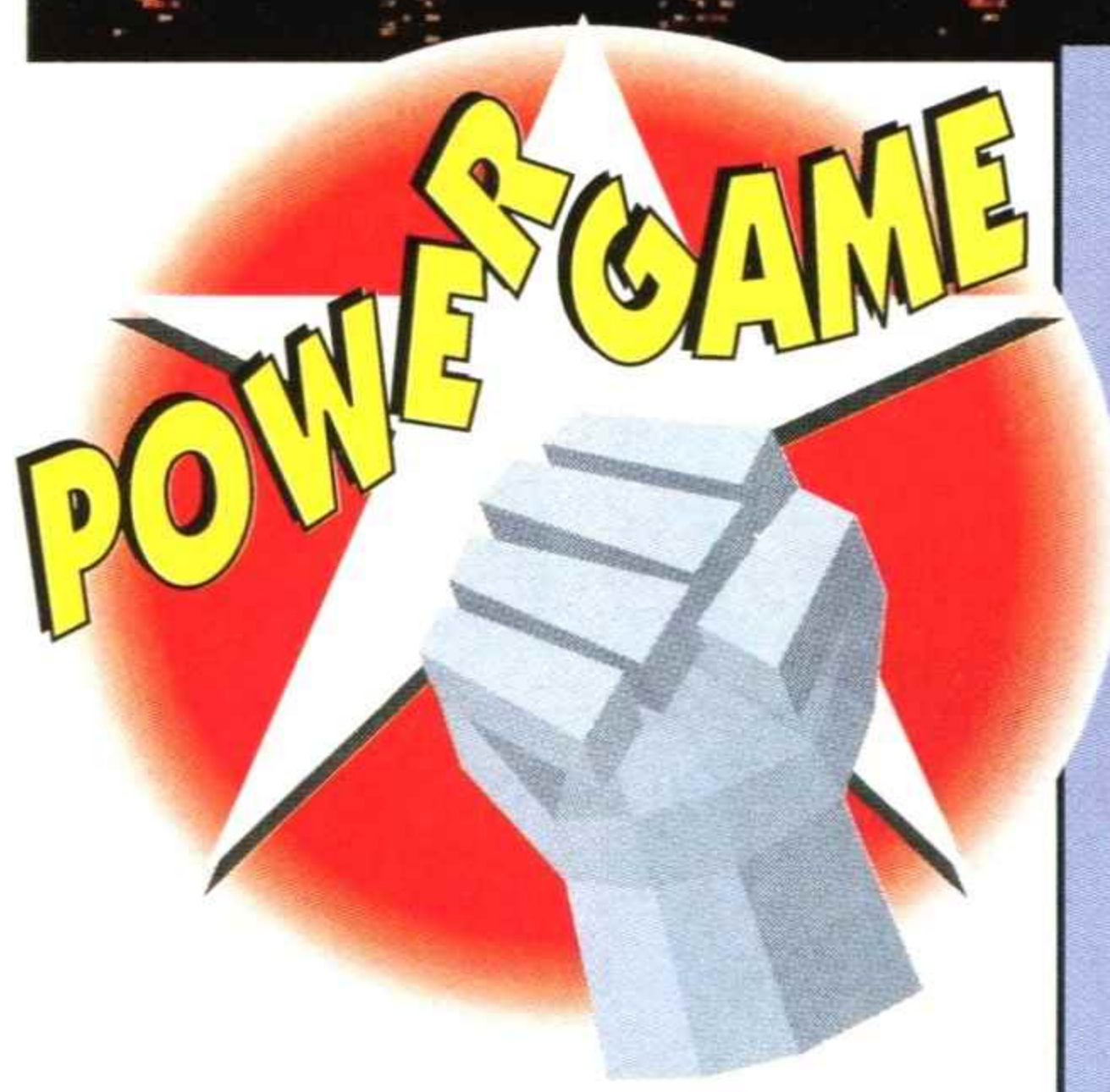
PERSONAGGI E INTERPRETI

Ci sono quattro differenti personaggi nel gioco, incluso Trevor con il quale si comincia l'avventura. Gli altri tre devono essere liberati uccidendo i vari guardiani che li tengono prigionieri. Ognuno di loro ha delle abilità particolari che si riveleranno molto utili durante il gioco.

TREVOR BELMONT: il vero protagonista del gioco è armato di una frusta che può essere potenziata fino a tre volte. Inoltre può usufruire di altre armi speciali come boomerang o pugnali.

ALUCARD: è il figlio di Dracula e lancia delle sfere energetiche contro i nemici. Può trasformarsi in un pipistrello e svolazzare per lo schermo.

SYPHA BELNADES: è una strega che uccide i nemici con il suo bastone magico. Sempre grazie al suo potere può temporaneamente bloccare il tempo o bruciare i nemici usando le fiamme mistiche.



Il guardiano del primo livello: nonostante l'aspetto, non è un osso duro.

GRANT DANASTY: il più agile tra tutti i personaggi può arrampicarsi sui muri e camminare sul soffitto (un po' come l'Uomo Ragno). Inoltre è armato di un pugnale che però è poco potente.

OGGETTI E MERCANZIA VARIA

- SOLDI:** assegna dei punti bonus.
- DOUBLE TROUBLE:** permette di usare due volte di seguito un attacco speciale.
- CUORE:** rappresenta l'energia degli attacchi speciali.
- CUORE GRANDE:** vale per cinque cuori normali.
- INVISIBILITÀ:** rende Trevor invisibile e invulnerabile per un piccolo periodo di tempo.
- COSCIA DI POLLO:** restituisce tutta l'energia vitale.
- 1-UP:** vita extra!
- OROLOGIO:** permette di bloccare tutti i nemici e viene usato come un'attacco speciale.
- ROSARIO:** distrugge tutti i nemici nello schermo.
- TRIPLE THREAT:** permette di usare tre volte di seguito un'attacco speciale.

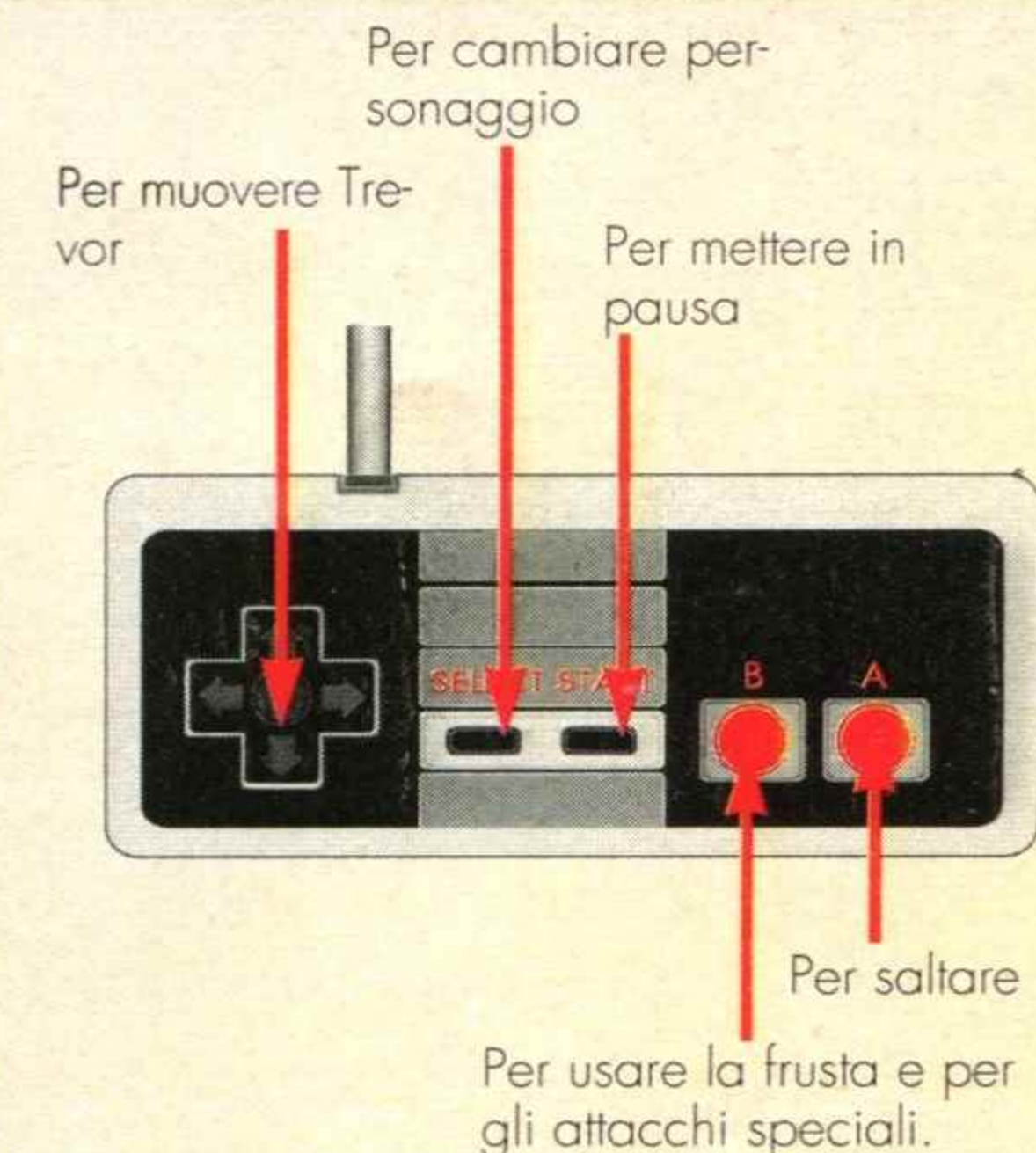
COMMENTO & VOTO

SCHEDE TECNICA

Titolo Castlevania 3: Dracula's curse
 Casa _____ Konami
 Distribuzione _____ Mattel
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ 1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO





LITTLE NEMO THE DREAM MASTER

Avete avuto solo incubi in quest'ultimo periodo? Andare a letto vi terrorizza perché sognate solo mostri e cose brutte? Volete sapere il perché? E lo chiedete a me? DeeJay, rispondi te? Ho capito, chi fa da solo, trova un tesoro: rispondo io. Ebbene, il motivo, o meglio, il colpevole è il Re degli Incubi, che ha rapito il Re dei sogni e ha così oscurato la vita onirica di tutti gli esseri umani.

E adesso cosa facciamo? Chi riporterà la pace nel Regno dei Sogni? Come pensavo, nessuno ha un filo di coraggio. Va bene, vado io, SuperLog, sempre pronto ad affront... Come dici? Scusate, dalla regia mi comunicano che se non scendo dalla scrivania, se non mi tolgo la calzamaglia rossa e blu e se non scrivo la recensione, diventerò ben presto un supereroe senza denti.

Dunque non sarò io, ma Nemo, il Piccolo Nemo, a riportare i colori oro e rosa nei sogni. L'infante col ciuccetto, oltre ad avere la dote di saltare da notevoli altezze senza farsi un graffio (almeno nei sogni), è armato di dolcetti, ricevuti in dono dalla Principessa dei Sogni, che lo ha pregato di liberare il buon Re. Con questi dolcetti Nemo è in grado di fare due cose: la prima è di colpire i nemici immobilizzandoli temporaneamente, la seconda è di far addormentare alcuni animali dei quali



Elargendo caramelle agli animali potrete ottenere il loro aiuto: attenzione però perché questo trucco funziona solo con alcuni di essi.



E voilà! Gli avete regalato un paio di dolcetti e ora questo esseroide vi ricompensa portandovi in spalla e facendovi guadagnare un bel po' di tempo



Questo incrocio fra un gatto e un gorilla è uno dei tanti amici che vi dispenseranno consigli utili nel corso dell'avventura.



Il piccolo Nemo può sguazzare allegramente nell'acqua senza pericolo di annegare: ricordatevi che questo è un sogno...



La cassetta del pronto soccorso vi restituisce l'energia persa quindi... acchiappatela al più presto!



Questo livello è uno dei più divertenti di *Little Nemo*: bisogna cavalcare un treno in movimento, cercando di non farsi travolgere da ostacoli e nemici vari.

CARAMELLE DA UNO SCONOSCIUTO

I dolcetti che il Piccolo Nemo porta con sé hanno una funzione fondamentale all'interno del gioco; infatti, come già detto, grazie ad essi è possibile acquisire doti che permettono di recuperare le varie chiavi. Ecco alcuni degli animali-amici e le loro caratteristiche, giusto per farsi un'idea.

GORILLA: dopo avergli dato tre caramelle, Nemo può saltargli in groppa. Con lui è possibile colpire i nemici con dei pugni formidabili, arrampicarsi su muri, alberi e qualsiasi parete, e muoversi con media velocità.

RANA: una volta prese le sue sembianze, si possono fare dei salti eccezionali, si può nuotare, ma non ci si può muovere velocemente. Utilissimo per raggiungere le chiavi che si trovano in punti molto alti.

TALPA: con le sembianze di questo simpatico animale fornito di elmetto da minatore, è possibile scavare per raggiungere le chiavi che qualcuno ha voluto sotterrare pensando di mettere Nemo in difficoltà: povero illuso!

RAMARRO: questo strano animale permette a Nemo, oltre ad arrampicarsi sulle pareti, di muoversi velocemente e risparmiare tempo (il vostro, dato che nel gioco non c'è un limite di tempo).

CALABRONE: il più interessante, divertente, curioso di tutti gli animali-amici. Con lui è possibile volare, librarsi nei cieli e raggiungere l'irraggiungibile; forse è il più utile di tutti.

Nemo può prendere le sembianze o a cui può salire in groppa. Una volta dentro o sopra gli animali che hanno mangiato tre dolcetti magici, Nemo può muoversi e fare tutto quello che è nella loro natura: se Nemo è sul gorilla, ad esempio, può attaccare con i pugni e può arrampicarsi su alberi e muri (per ulteriori informazioni, leggere il box "Caramelle da uno sconosciuto"). Il gioco è diviso in sogni; in ognuno, il Piccolo Nemo deve trovare sei chiavi con le quali aprire la porta che conduce a quello successivo. Le chiavi sono in punti apparentemente inaccessibili, ma grazie alle doti degli animali addomesticabili, Nemo può arrivare dovunque, ovunque e comunque. I sogni che compongono il gioco hanno un loro ambiente preciso e un nome preciso: si parte dalla Foresta dei Funghi, passando dal Giardino di Fiori, continuando nel Mondo dei Giocattoli e così via. All'interno di ciascun sogno si possono trovare alcuni oggetti utili per la sopravvivenza del Piccolo Nemo, ovvero integratori di energia (ma non il Gatorade!) e vite extra. Se tutto questo non dovesse bastare... Beh, si possono sempre usare i continue infiniti.



Quei palloncini sembrano innocui: in realtà vi seguono per tutto lo schermo e si fermano solo all'ultimo momento.



Non voglio mica la lunaaa...

PROVE
game power

89%

Senza dubbio *Little Nemo* è un bel gioco a piattaforme con diverse novità che danno quel tocco di originalità, che spesso manca nei giochi di questo genere, ormai innumerevoli. Interagire, anzi, introdursi e assumere caratteristiche di diversi personaggi è davvero divertente, soprattutto quando si vola con il Calabrone (ne sono rimasto molto colpito). La grafica è decisamente bella e la musicchetta allegra, per niente noiosa, contribuiscono ad elevarne la qualità. Un aspetto negativo? Ogni volta che si perde una vita, ovunque si sia arrivati, bisogna ripartire dal punto di partenza, anche se non bisogna raccogliere le chiavi già trovate. Devo dire che è abbastanza frustrante... Forse in questo modo si è voluto compensare gli illimitati continue: nonostante questo, il gioco rivela una non breve longevità.

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo Little Nemo - The Dream M.

Casa Nintendo

Distribuzione Mattel

N° Giocatori 1

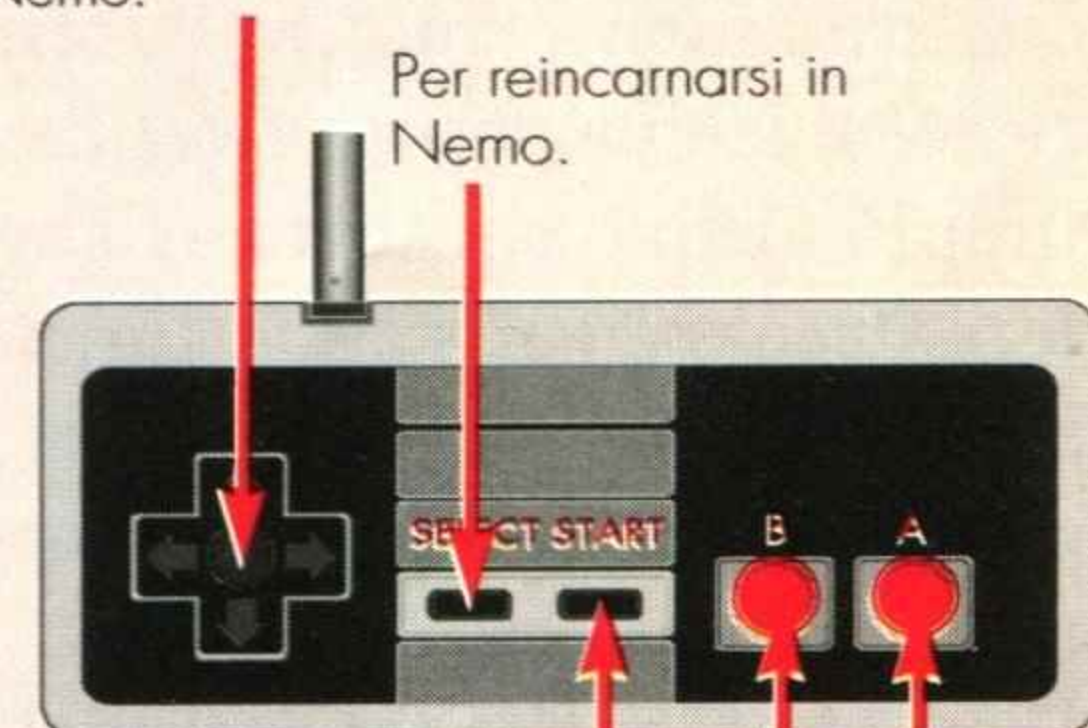
Continua? Sì

Livelli di difficoltà 1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per spostare e per far accovacciare Nemo.



Per iniziare e mettere in pausa il gioco.

Per saltare

Per lanciare i dolcetti/per usare le difese naturali degli animali che le hanno.



Ecco la slot machine che, alla fine di ogni livello, vi permette di guadagnare un bel po' di secondi extra.



Abbiamo una sfera che si muove all'interno di un labirinto, un traguardo da raggiungere entro un tempo prestabilito, alcuni bonus e malus che regalano o sottraggono secondi preziosi, ostacoli e barriere architettoniche di ogni genere... Siete sicuri che questo gioco si chiami *Cameltry* e non *Marble Madness*?

Palline, bocce, biglie di ogni dimensione e colore... No, non preoccupatevi: Gheim Pauà non è (ancora) diventata una rivista a luci rosse. Stavo solo proponendovi un quesito esistenziale: ma vi rendete conto che nella stragrande maggioranza dei casi i protagonisti dei videogiochi sono sfere, palline e simili? Che sia perché la sfera è un solido perfetto o per un continuo confronto fra l'uomo, il globo terrestre e la sua sopravvivenza all'interno di un più ampio contesto esistenziale? Pensateci stasera prima di addormentarvi e nel frattempo date un'occhiata a una delle migliori conversioni per Super Nes mai realizzate finora, *Cameltry*. Protagonista indiscussa di questo coin-op Taito di un paio di annetti fa è una biglia (ma va? Non l'avevamo capito...) imprigionata all'interno di un labirinto: lo scopo del gioco è di guidare questa pallina e di farle



Alla partenza dovete tener d'occhio il semaforo in alto a destra per non perdere secondi preziosi inutilmente.



Questi blocchi vanno abbattuti andandoci contro, ma non costituiscono un ostacolo insormontabile.



LA RUOTA DELLA FORTUNA

No, state pure tranquilli: Mike Bongiorno questa volta non c'entra un bel niente (per fortuna). Le due prove in cui avrete bisogno dell'aiuto della dea bendata sono semplicemente due minilivelli bonus in cui potrete guadagnare secondi preziosi per il proseguimento del gioco. Il primo, presente al termine di quasi tutti i livelli, è una semplice slot machine: i secondi che guadagnerete con questa slot saranno aggiunti al tempo rimasto dopo l'ultimo livello. La seconda prova, presente ogni volta che finirete una partita, è molto simile al bonus (presente tuttora nella stragrande maggioranza dei flipper) che vi permette di vincere una partita tramite l'estrazione di un numero: in *Cameltry* l'unica differenza sta nel fatto che è possibile vincere, al posto di una partita gratis e se si ha un fondoschiena sufficientemente ampio, dai 10 a 90 secondi bonus, utilissimi se si vuole sperare di arrivare alla fine.

80%

Ruotare è un piacere, se non è Mode 7 che piacere è? D'accordo, d'accordo, la battuta è demenziale, ma al suo interno è celata la pura e semplice verità: l'hardware del Super Nes è mastodontico. Arrivare alla fine del '92 e uscirsene con quest'affermazione, apparentemente scontata, può sembrare un gesto meritevole di depilazione ascellare istantanea, ma sono sicuro che se avrete la fortuna di giocare con Cameltry concorderete con il sottoscritto. Le prime sensazioni sono quelle di nausea e vomito: lo schermo ruota con una velocità e una fluidità incredibili, la grafica è coloratissima e gli sfondi, anche se non all'altezza del coin-op, sono ok. La giocabilità è ottima (in fondo si tratta di una variante del vecchio Marble Madness) e il divertimento non manca mai, anche se alla lunga, lo ammetto, ci si può stancare. In conclusione, un must per i fanatici del non-famosissimo coin-op e un titolo da tenere in considerazione per il resto della popolazione videogiochistica.

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Cameltry
 Casa _____ Taito
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1/2
 Continua? _____ 3
 Livelli di difficoltà _____ 4

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Ruota lo schermo in senso orario e antiorario lentamente

Ruota in senso orario e antiorario velocemente

Fa saltare la pallina e, tenuto premuto, la fa accelerare

raggiungere un traguardo situato nel dedalo entro un tempo prestabilito. Sembra facile, eh? Beh, allora sappiate che dovete portare a termine il vostro compito senza controllare minimamente la palla! Già, avete capito bene, il bello di Cameltry è proprio questo: il joystick vi serve semplicemente per... ruotare il labirinto, al resto ci pensa la forza di gravità. Non avete capito niente, vero? In pratica, se volete mandare la palla in un cunicolo alla vostra destra, dovete ruotare l'intero scenario in senso orario fino a quando il cunicolo desi-

derato non si trovi esattamente sotto la biglia: quest'ultima, spinta dalla forza di gravità, scenderà verso il basso e continuerà nella sua corsa fino a quando non incontrerà un ostacolo o un muro. A questo punto bisognerà decidere che direzione imboccare, ruotare nuovamente il tutto e così via.

L'impresa non sarebbe difficilissima se i tecnici della Taito non avessero pensato di riempire i labirinti di elementi disturbatori: in molti livelli le pareti del dedalo sono piene di croci che, se toccate, sottraggono secondi su secondi, di muri che vanno abbattuti prima di essere oltrepassati, o di frecce che indicano la direzione sbagliata. In pratica in Cameltry ci sono tutti gli ingredienti necessari per procurarvi un improvviso attacco di follia omicida; peccato solo che il modo due giocatori non consenta di cimentarsi contemporaneamente...



Forza che mancano solo 18 secondi! Datevi una mossa se volete arrivare al quinto livello.



Belle le rotazioni, vero? E il fondale dove lo mettiamo?



Vedete quelle "X"? Toccatele e perderete dai 2 a 5 secondi, quindi... statene alla larga!



Il primo schermo del livello Easy, di una facilità a dir poco impressionante.

SUPERMAN



Dai, ammettetelo, quanti chili di fumetti aventi come protagonista Superman avete in soffitta? E quante volte avete visto in TV *Superman 1, 2, 3, 4*? Probabilmente se siete non più giovanissimi subite ancora leggermente il fascino dell'uomo di krypton e vedrete quindi di buon occhio questo tie-in, il secondo nella storia dedicato al supereroe DC (chi si ricorda il gioco omonimo su Atari VCS? Tropppppobbbello!) Scopo del gioco è ovviamente quello di impersonare Superman e, armati solo di calci e pugni, fare il classico mazzo ai nemici di sempre. Nemici che, tanto per cambiare, si difendono usando le armi più varie, dai laser ai bazooka alla malefica kryptonite, l'unica sostanza che toglie i superpoteri al nostro protagonista. Il gioco è diviso in cinque livelli, ognuno dei quali è preceduto da una minianimazio-

Come tutti certamente saprete, dal prossimo mese uno dei più popolari eroi di tutti i tempi andrà in pensione: a Novembre verrà infatti pubblicato l'albo contenente la storia della morte di Clark Kent, in arte Superman. Quale occasione migliore per rivivere le gesta del fra-poco-ex idolo delle folle, di questa cartuccia targata Sunsoft? Di sicuro sarà meglio dei film...



Il terzo livello di Superman, uno sparattutto con un discreto numero di armi extra.



Superman è costretto a piegarsi alla volontà del nemico.



Il supereroe di Krypton in tutta la sua prestanza fisica.



Ehi, ma cosa ci fa la Sunsoft là in fondo?.



Il primo livello di Superman non è così facile come può sembrare.

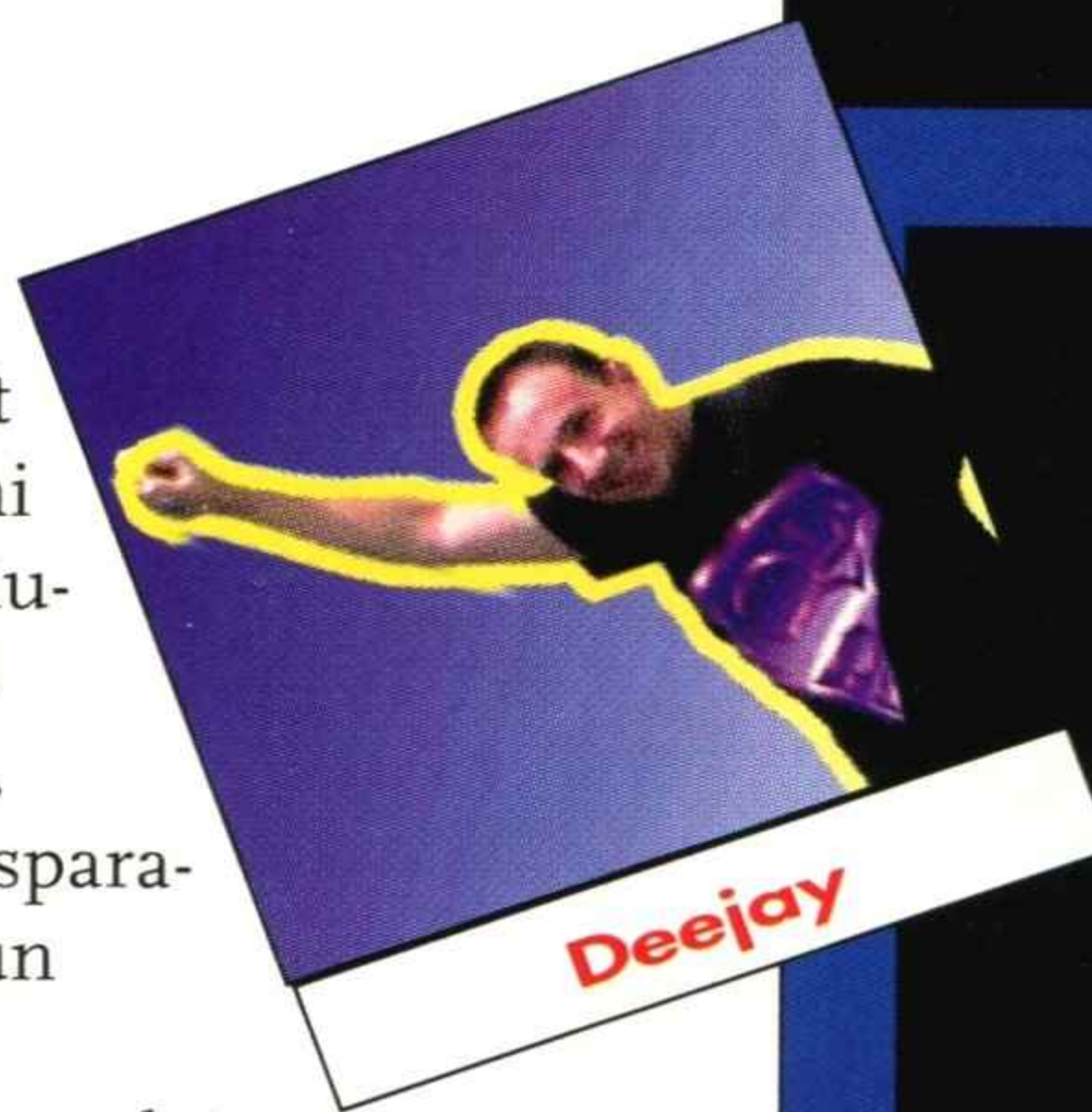


Superman inizia a trivellare il terreno per passare al piano di sotto.

AN

ne. Il bello è che quei genialoidi della Sunsoft hanno diversificato ogni livello e così se volete riuscire a vedere tutti gli 8 megabit della cartuccia, dovrete affrontare uno sparatutto, un picchiaduro, un platform...

Cosa diversifica *Superman* dai miliardi di tie-in dedicati a supereroi DC o Marvel? Niente: proprio come in *Spiderman* o *Batman* o *Captain America and the Avengers* (recensito proprio in questo numero di GP) la banalità la fa da padrona e il principale motivo per acquistare la cartuccia è proprio il nome di richiamo dei protagonisti. Hanno ucciso l'Uomo Ragno? Sembra proprio di sì, e a giudicare da questa cartuccia anche Superman non se la deve passare troppo bene...



79%

Mah... Premetto che non sono mai stato un fan di Superman: l'idea di un tizio che se ne va in giro svolazzando qua e là con una calzamaglia blu, un mantello rosso e una "S" stampata sul petto mi sembra assolutamente demente, ma quando un gioco è un capolavoro bisogna ammetterlo. Questo NON è il caso di Superman. Certo, la grafica è buona, il sonoro è discreto e lo scrolling fluido (d'altronde, siamo arrivati alla fine del 1992, mi sembra lecito aspettarsi queste qualità da un qualsiasi titolo per Megadrive), ma la giocabilità... Non è pari a zero, ma non è nemmeno il massimo della vita. Insomma, tanto per capirci, mentre si gioca si ha lo stesso senso di piattume e di insoddisfazione che si prova vedendo Il Processo del Lunedì. Un titolo carino, ma non... super.

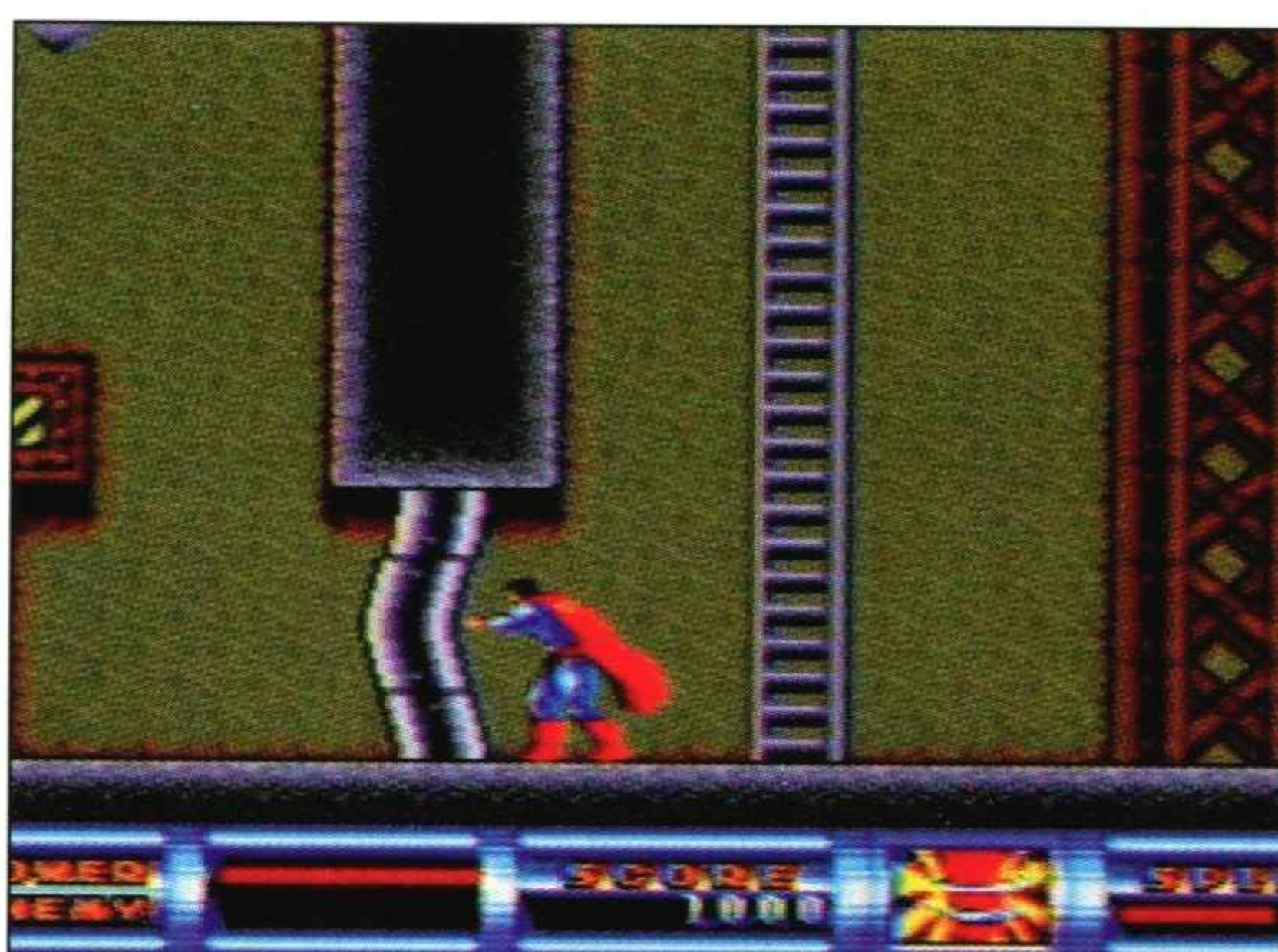
COMMENTO & VOTO



L'animazione di Superman piroettante è davvero egregia e non c'è da stupirsi se alla Sunsoft hanno riempito una cartuccia da 8 megabit.



Superman deve prestare attenzione non solo ai nemici, ma a proiettili e mine varie.



Sdeng! Anche l'acciaio si piega come il burro sotto i colpi possenti di Superman.

VADE RETRO, KRYPTONITE!

Alla Sunsoft hanno cercato di rendere *Superman* il più vario possibile e, in un certo senso, ci sono riusciti.

Il primo livello, ad esempio, è un picchiaduro bidimensionale ("alla *Vigilante*", tanto per intenderci) con i nemici che arrivano da destra e da manca e con un sacco di power up e bonus vari nascosti qua e là.

Nel secondo livello il gioco cambia leggermente e si trasforma in un incrocio fra un platform e un beat 'em up, con una massiccia dose di scrolling verticale.

Terzo livello, terzo cambiamento: questa volta il nostro Superman diventa il protagonista di una sezione sparatutto piena di nemici incavolati e orde di droidi come non si vedevano dai tempi di *Thunderforce IV* (praticamente dall'altro ieri).

Gli ultimi livelli, infine, sono dei puri platform con i classici elementi presenti nella quasi totalità dei game giapponesi: bonus, nemici di fine livello e amenità simili.

Stesso discorso vale per le mosse a disposizione di Superman: oltre ai soliti calci e pugni "alla Bruce Lee" il nostro eroe ha nel suo carnetto una mossa speciale che varia di livello in livello.

All'inizio del gioco è una specie di sciabolata, poi una sorta di beat 'em up e infine è un superpotere che permette al non-più-Clark-Kent di trivellare il terreno piroettando proprio come Carla Fracci nei suoi giorni migliori.

Se questo significa essere originali per i nipponici, siamo davvero messi male...

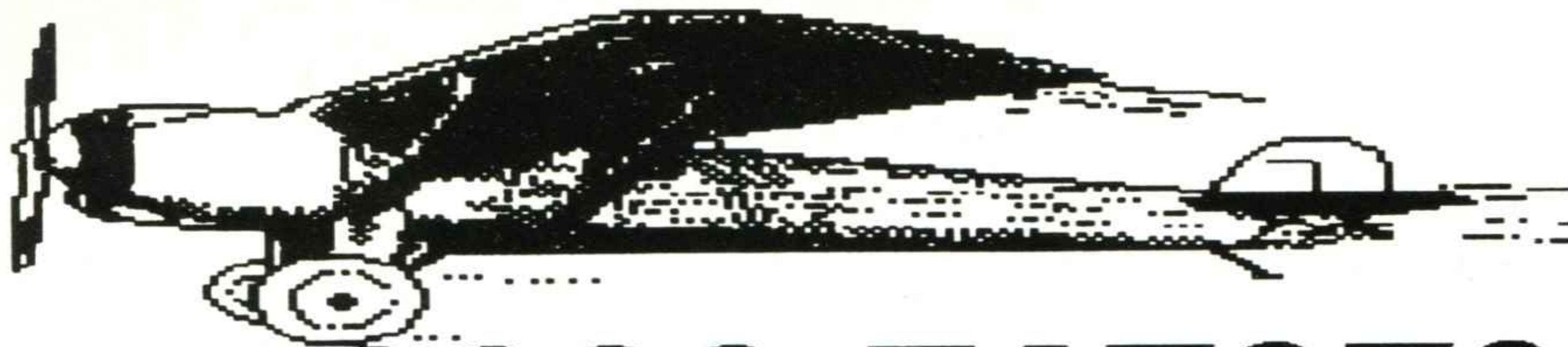
SCHEDE TECNICHE

Titolo	Superman
Casa	Sunsoft
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continua?	2
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO





Db Line srl

tel. 0332.767270

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

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES SUPER FAMICOM MEGA DRIVE Db VOX: 0332.767303

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

ACCESSORI BAZOOKA + 6 GIOCHI per SNBS / SFAMICOM. Lit. 150.000

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

SUPER MAGICOM GAME BOY

- FANTASM - NOO BOO
- GAMBARUGHER
- GB GENJIN - HOOK
- PRINCE OF PERSIA
- FINAL FANTASY LEGEND II
- BIONIC COMMANDO
- KONAMICS SPORTS
- DOWN TOWN-GHOSTBUSTERS
- PRO-BASEBALL STADIUM 92
- FINAL FANTASY LEGEND II
- SPIDERMAN- TECNO BOWN
- SUPER MARIO LAND
- BATMAN - CASTELVANIA
- DOUBLE DRAGON - F1 RACE
- MAGICAL TARU-RUTO KUN II
- BOMBER KING 2-BILLE & TED
- ALTERED SPACE
- CASTELVANIA 2
- DOCTOR MARIO PAPERBOY

CD MEGADRIVE

- NOSTALGIA - LUNAR
- PRINCE OF PERSIA
- WONDER DOG
- THUNDER STORM FX
- A WITCH OF SILKY-RIP
- SOL FEACE - WOOD STOCK

- STREET FIGHTER II
- FATAL FURY - GUN FORCE
- KING OF THE MONSTER
- MICKY'S MAGICAL ADVENT.
- AXERAY - BATTLE BLAZE
- SONIC BLASTMAN
- PRINCE OF PERSIA - RAMNA
- DODGE DANPEI - DYNA WARS
- ADAMS FAMILY - HOOK
- SUPER MOMOTARO II
- AIR MANagements
- SUPER DANK SHOT-SMASH TV
- ASTRAL BOWT-BATTLE BLAZE
- ULTIMATE FOOTBALL
- FINAL FIGHT GUY -SYVALION
- SUZUKI AGURI'S F1
- DRAGON BALL - SUPER VALIS
- SIM EARTH - SUPER ALESTE
- ULTIMA IV-PRINCE OF PERSIA
- SUPER ADVENTURE ISLANDS
- CONTRA SPIRITS - PARODIUS
- CASTELVANIA IV
- DIMENSION FORCE
- JOE & MAC - POPULUS

SUPER NES USA

- STRBBT FIGHTER II
- ZELDA III- WWF WRSTL.
- TURTLES IV
- WHEEL OF FORTUNE
- AMERICAN GLADIATORS
- BULL VS.LAKERS-TEST DRIVE
- XARDION SIMPSONS II
- SMASH TV- CARMEN S.DIEGO
- CLEMENS BASEBALL-CONTRA
- MAGIC SWORD - TOP GEAR
- BASEBALL SIMULATOR 1000
- CASTELVANIA 4- JOE & MAC
- DESERT STRIKE - EQUINOX
- FINAL FANTASY II - GOEMON
- EDF - S.GHOUL'S N GHOST
- LAGOON - LEGEND OF ZELDA
- PAPERBOY II - PILOT WINGS

NEO GEO

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

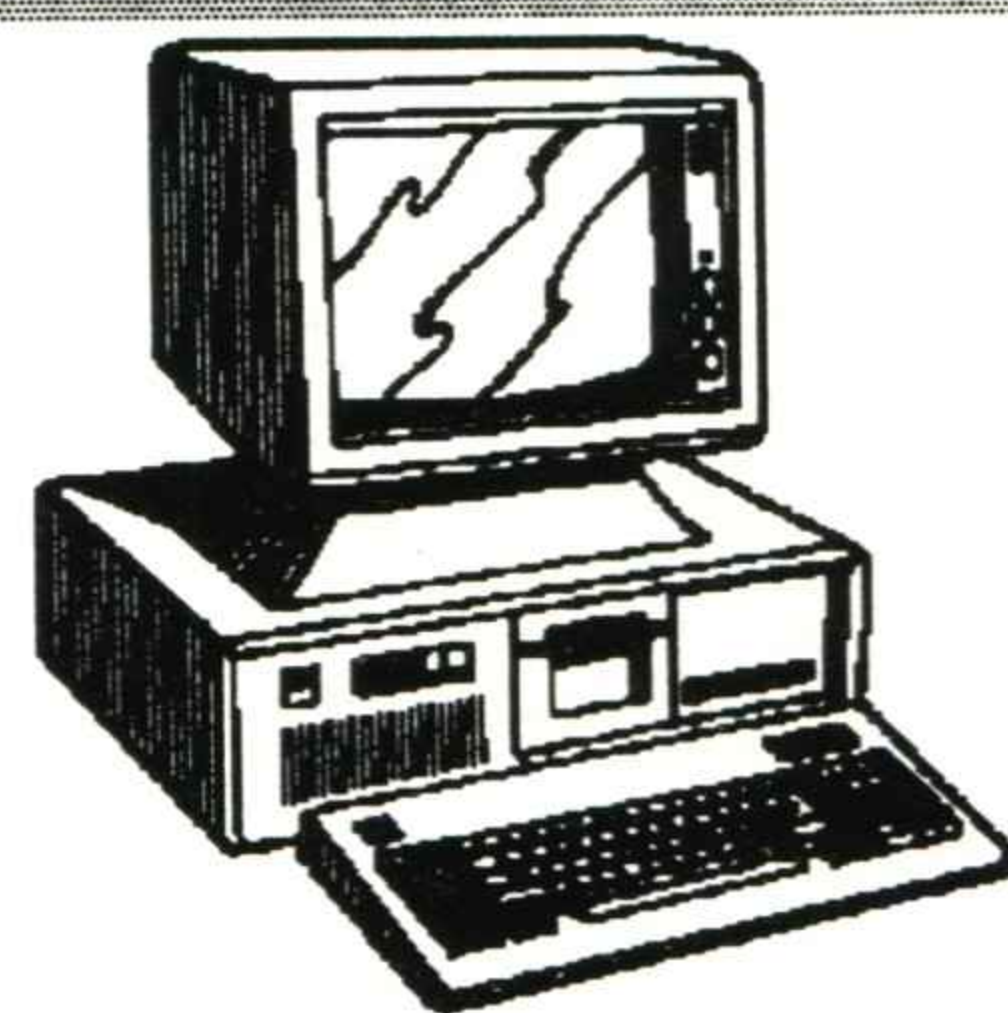
- GODS - LHX ATTACK BATTLE
- SPLATTER HOUSE II
- TERMINATOR-THUNDER F. IV
- ALIEN III - AQUABATIC GAME
- TAZMANIA - CHUCK ROCK
- EUROPEAN CUP SOCCER
- USA TEAM BASKETBALL
- TWINFUL TALE -SD VALIS
- DAVID ROBINSON BASKET
- ARCH RIVALS - BADOMEN
- DRAGON-SIDE POCKET
- COLUMNS - DESERT STRIKE
- BLAY LANCER - CHERROU
- GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"
- SUPER MONACO GP II
- SUPER FANTASY ZONE
- ALISIA DRAGON -OKI - THUNDER
- PROWRESTLING TURBO OUT RUN
- MASTER GOLF - ZOMBIE HIGH CORPORATION -STORM LORD
- CHUCK ROCK - WARI WARI WORD
- TERMINATOR STARFLIGHT
- ROBOCOD (JP II) - UNDEAD LINE
- F1 CIRCUS - DAHNA-HEAVY NOVA
- JOB MONTANA FOOTBALL II
- MARIO LEMIBUX HOCKEY
- F1 GRAND PRIX - JOHN MADDEN 93
- FANTASTIC NAVIGATION
- DONALD DUCK QUACK SHOT
- F22 INTERCEPTOR-ROAD RASH II
- STAR ODYSSEY - TOBJAM&BARL
- SHADOW OF THE BEAST
- BLOCK OUT - DAVIL CRASHE
- MERCS II -SAINT SWORD
- SONIC -GALAXY FORCE II
- DRAGON'S EYE
- FIGHTING MASTERS
- 688 ATTACK BATTLE-ALEX KIDD
- COBRA - JEWEL MASTER
- GAIARES - GAIN GROUND
- GYNOUNG - HEAVY UNIT
- LAKERS VS CELTICS
- MARVELLAND -MICKY MOUSE
- TWINFUL TALE - WARDNER

DIVENTA CLIENTE DB-PRIVILEGED

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

CHIAMA DB-LINE
PER LE MODALTA'
DI ISCRIZIONE

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



Db VOX GAME GEAR

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

disponibili
riviste
giapponesi

Console NEO GEO: Lit. 599.000

Db VOX:
Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER.
Utilizzare Db VOX e' facile basta che disponi di un telefono a TONI.
Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica)

Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db Vox ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db VOX. Db VOX ti dirà per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db VOX avrai direttamente ai giochi della tua console preferita.

Attenzione. Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa generare toni. Se chiami Db Vox con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. A presto quindi...
...il magico mondo di Db VOX ti attende.
ciao Db VOX

ASSISTENZA TECNICA
Garanzia di 1 anno sui prodotti
Pagamento: contrassegno - bonifico bancario - cc postale - carta di credito

BUONO SCONTO Lit. 7.000

valido per acquisto di un gioco per console. Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)

COGNOME e NOME: _____
 INDIRIZZO e N.CIVICO: _____
 CAP e CITTA': _____
 (prefisso) TELEFONO: _____ / _____ ETA': _____
 Hai gia' acquistato da Db Line? SI NO
 Console Posseduta: _____
 Riviste di giochi abitualmente lette: _____
 Hai provato Db-Vox (0332.767303)? SI NO -Voto per Db-Vox (0-10): _____
 Il buono, sara' valido se compilato in ogni sua parte. Valida fino 1/12/92

F1 CIRCUS

SPECIAL - POLE TO WIN

PROVE
game power

91%

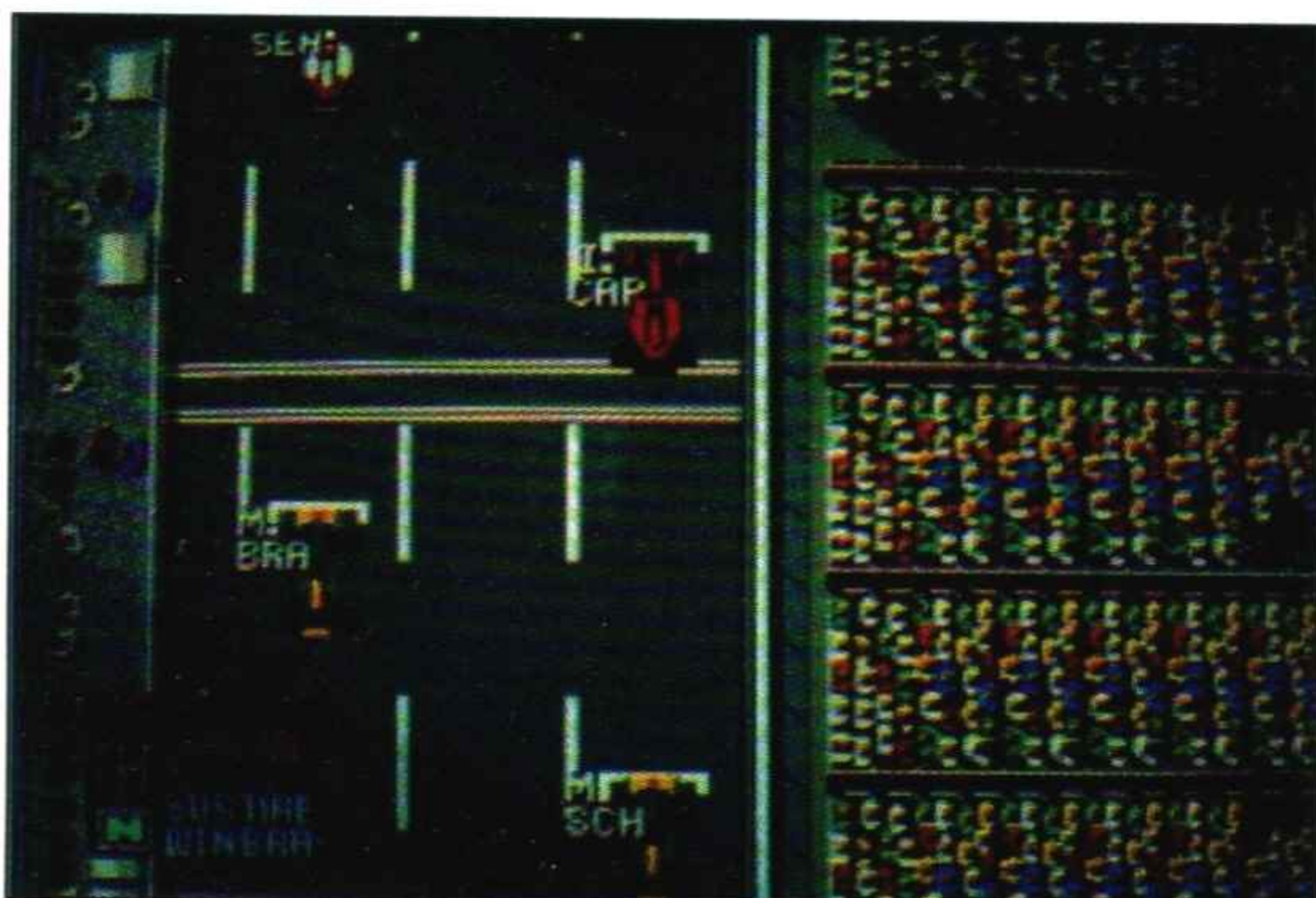
Ancora un gioco di Formula 1 per il PC Engine? Ma non c'è più religione: questi giapponesi sono proprio malati...

La corsa sta finendo, un'altra gara se ne va, sono uscito ancora, lo sai che non mi va. In pista i concorrenti vanno di più, è il solito rituale, ma non ce la faccio più...

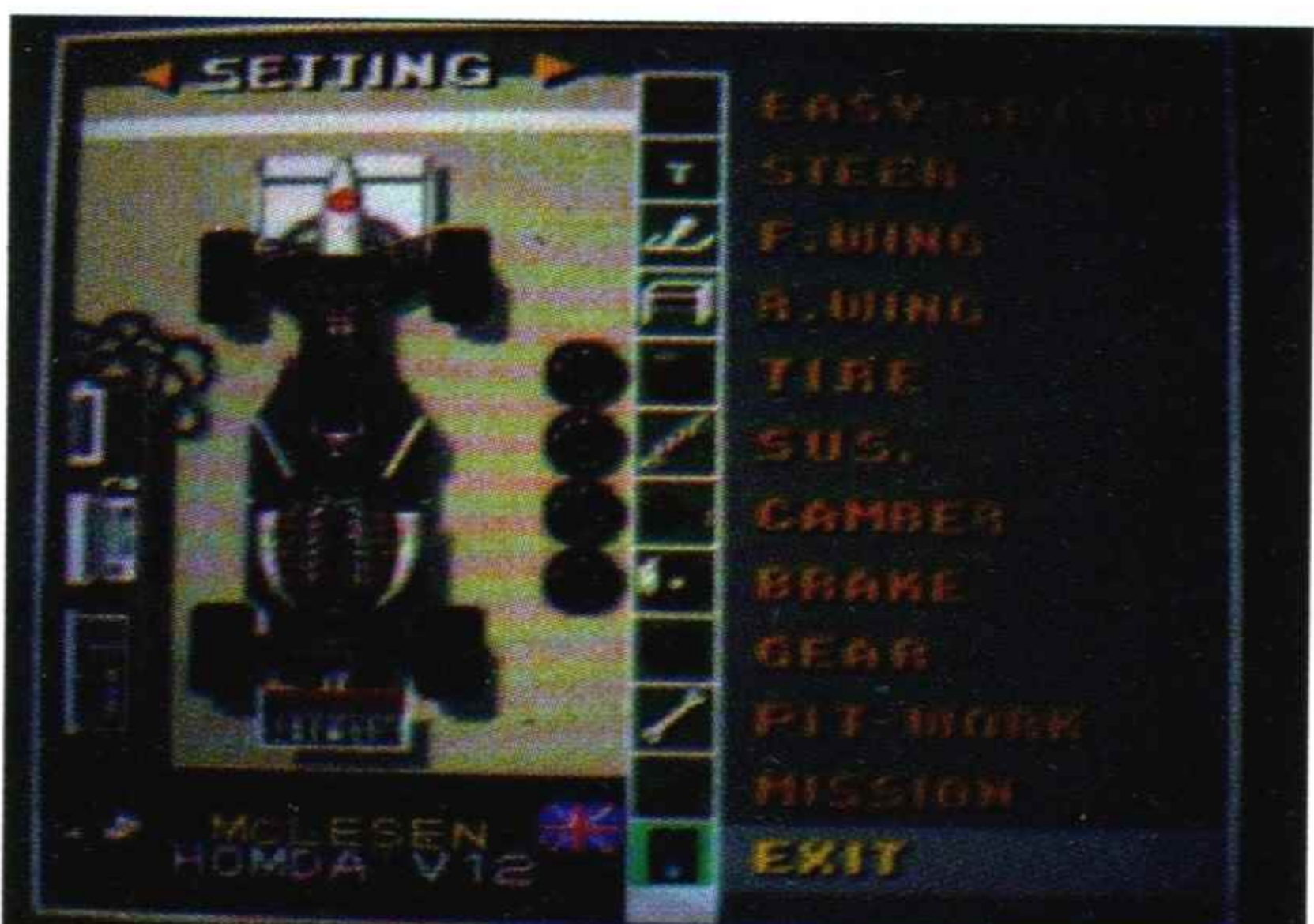
Ok ragazzi, dopo questa breve parentesi musicale è meglio parlare del prodotto da noi visionato questo mese. Si tratta di una simulazione di Formula 1 e cosa si dovrà mai fare in un gioco di questo genere? Come? Nessuno me lo sa dire? Vabbé, visto che oggi mi sento buono vi racconterò tutto dal principio...

Dovete sapere che una terribile razza di alieni, gli Alien Prost, ha invaso la Terra e voi con il vostro caccia Com siete l'unica speranza per il vostro pianeta... Ma... un secondo, dalla regia mi fanno degli strani gesti; forse è meglio dare un'occhiata al manuale di istruzioni.

Cominciamo col dire che *F1 Circus Special* non è altro che la versione riveduta e corretta per CD di quello che può tranquillamente essere definito il miglior gioco per l'Engine, *F1 Circus 91*. Lo scopo



Quando mettete in pausa potete vedere il nome dei piloti e la loro posizione sulla griglia.



Lo schermo con il settaggio della vettura è uno dei più completi mai visti in un arcade automobilistico su console.



di questa simulazione è quello di condurre un pilota di Formula 1 alla conquista del titolo mondiale attraverso otto micidiali stagioni. Naturalmente il team da cui inizierete la vostra carriera non sarà dei migliori, ma non preoccupatevi: infatti se vi comporterete bene in pista non mancheranno le offerte di lavoro più vantaggiose. Prima di buttarsi nella mischia però è meglio fare una capatina ai box, dove vi verrà offerta la possibilità di mettere a punto il vostro bolide in ogni minimo dettaglio e vi posso assicurare che trovare l'assetto ideale per ogni macchina (ognuna ha infatti le proprie caratteristiche) e per ogni tracciato non è cosa facile. La gara si snoda attraverso un numero di giri variabile a vostra scelta e naturalmente sarà possibile effettuare fermate per il cambio gomme o per qualche riparazione d'emergenza. Un consiglio: in gara cercate di stare attenti a non causare incidenti e a mantenere uno stile di guida il più pulito possibile, in quanto è possibile farsi dei nemici tra i concorrenti e vi assicuro che non è bello vedersi tagliare la strada in curva dal concorrente che vi precede o venire stretti mentre si è lanciati a 300 km/h in un sorpasso.

Oltre a disputare un campionato, potrete provare con ogni tipo di macchina tutte le piste disponibili, senza dimenticare poi il Time Attack che vi permetterà di ingaggiare epiche sfide con i vostri amici per vedere chi è il più veloce. Avrete inoltre la possibilità di consultare un dizionario che vi fornirà tutte le informazioni possibili e immaginabili sul coloratissimo e divertentissimo mondo della F1 (a patto che conosciate il giapponese, ovviamente). Ora scusatate ma mi aspettano sulla griglia di partenza... Ok Nigel, ti succhio la coda!

Oltre a disputare un campionato, potrete provare con ogni tipo di macchina tutte le piste disponibili, senza dimenticare poi il Time Attack che vi permetterà di ingaggiare epiche sfide con i vostri amici per vedere chi è il più veloce. Avrete inoltre la possibilità di consultare un dizionario che vi fornirà tutte le informazioni possibili e immaginabili sul coloratissimo e divertentissimo mondo della F1 (a patto che conosciate il giapponese, ovviamente). Ora scusatate ma mi aspettano sulla griglia di partenza... Ok Nigel, ti succhio la coda!



Un megaincidente subito dopo la partenza: la bandiera rossa è assicurata.



Raves



F1 Circus Special 92 è un gioco veramente incredibile: la sua impostazione grafica lo fa apparire inizialmente come un arcade puro, ma dopo un paio di partite ci si accorge che dietro c'è molto di più. I designer della Nichibutsu hanno puntato molto sul realismo non trascurando nessun dettaglio e inserendo un gran numero di opzioni. La grafica è veramente ottima, ma a farla da padroni sono lo scrolling e il sonoro. Certo, all'inizio vi potrà sembrare difficile, ma una volta presa la mano tutto diventa galattico ed è allora che sarete colpiti dalla classica sindrome "ancora una partita e poi smetto". In conclusione, un piccolo capolavoro e un acquisto essenziale per tutti i possessori di un Engine con Super CD. **Provare per credere!**

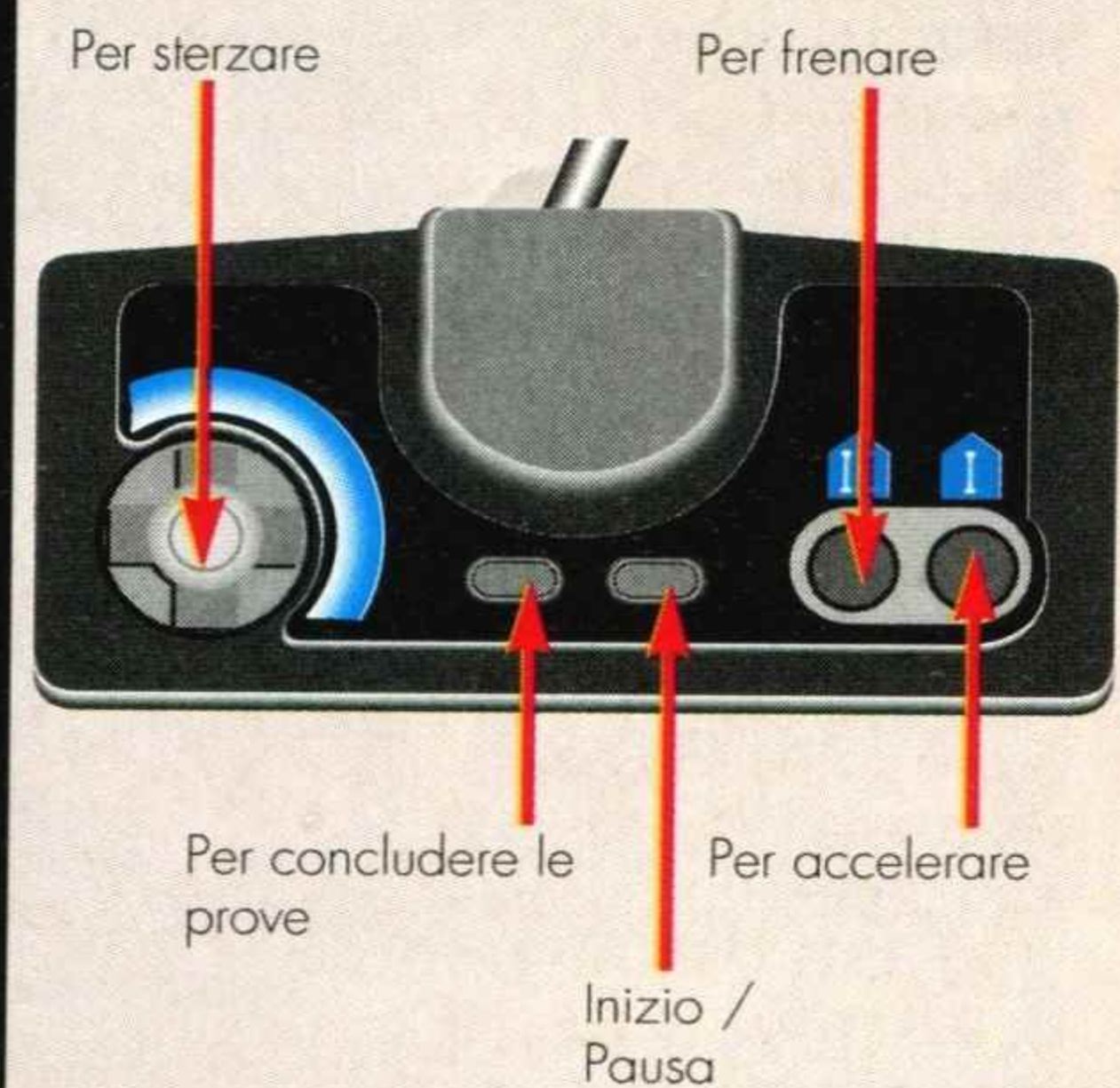
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo F1 Circus Special - Pole to win
 Casa Nichibutsu
 Distribuzione Import
 N° Giocatori 1
 Continua? Save
 Livelli di difficoltà 1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO



NINJA GAIDEN



Giochi di ninja ne esistono a centinaia e nel 99% dei casi si tratta di picchiaduro con armi extra e orde di nemici pronti a farvi la pelle. *Ninja Gaiden* NON è l'eccezione che conferma la regola, ma almeno ha una trama leggermente diversa dal solito...

Ryu Hayabusa è un membro del clan dei Dragon Ninja, un gruppo di nobili guerrieri che da secoli protegge gli abitanti del Giappone da gangster, mafiosi e farabutti vari. Un bel giorno però, mentre tutti erano impegnati nella solita missione eroica, un gruppo di furfanti arrivò dal nulla e saccheggiò il villaggio. A dire il vero del beato paesello non restò proprio nulla, nemmeno le fondamenta: i ladri, infatti, si spazzolarono via tutto. Inutile dire che il manipolo di prodi guerrieri, una volta conclusa la propria missione, incontrò non poche difficoltà a ritrovare la strada di casa. Dopo un po' di tempo il Gran Maestro esordì con un: "Ragazzi, qui qualcosa non va. Vediamo, l'affitto del villaggio l'ho pagato, non ci sono stati né terremoti, né eruzioni vulcaniche e non mi ricordo nemmeno di un'alluvione o di aver ordinato un trasloco, quindi non c'è che una possibilità: ci hanno fregato tutte le case!".

"Ma capo" disse allora uno dei suoi uomini "non avevi mica messo un sistema di difesa?" - "Certo" rispose lui "era un super sistema laser a schermo deflettente, alimentato da comune corrente elettrica." - "Ma scusa, o supremo maestro, la luce ce l'hanno tagliata due mesi fa!" - "Davvero?"



Il livello della foresta è senza dubbio uno dei meglio riusciti graficamente.



Cowabunga! *Ninja Gaiden* all'attacco!



Prendetevela pure con calma: avete ancora 225 secondi per finire il livello.



Una delle cose più difficili di *Ninja Gaiden* è riuscire a saltare su queste piattaforme senza volare di sotto.



ROTOLI ARROTOLATI - PARTE I

Colpendo alcuni rotoli che incontrerete lungo il vostro cammino potrete ottenere vari oggetti. Eccoli descritti:

B BLU - Aggiunge 5.000 punti.

B ROSSA - Aggiunge 10.000 punti.

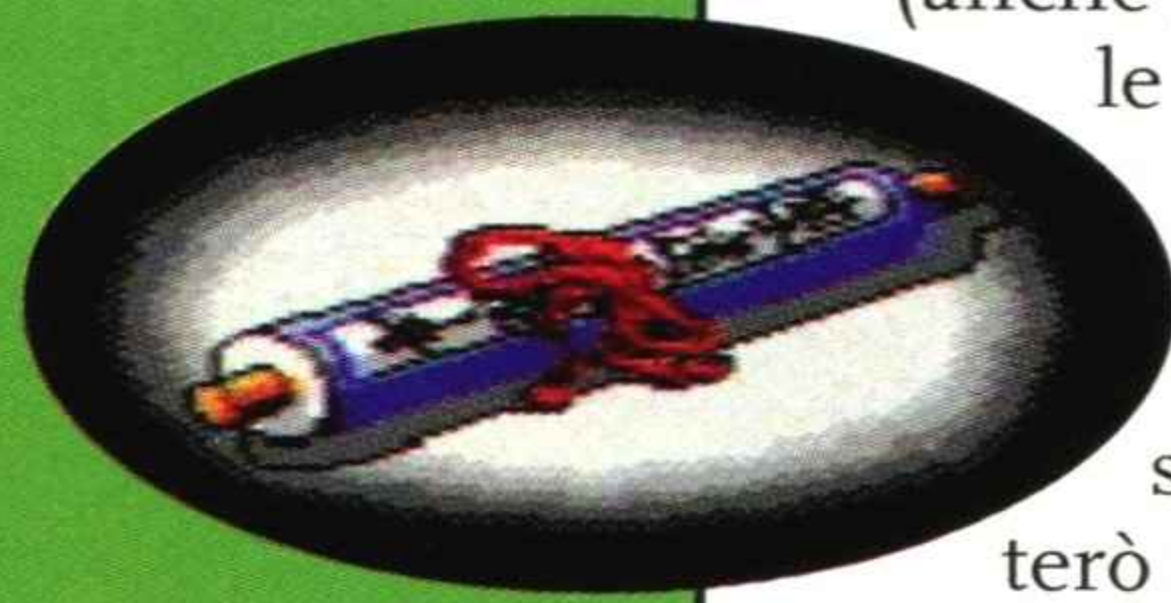
CONTATORE ARMI BLU - 50 punti arma in più e il nemico non esiste più (siamo anche poeti!).

CONTATORE ARMI ROSSO - 100 punti arma non si possono certo rifiutare.

GUARIGIONE - Bende, cerotti e 10 punti vita guadagnati.

TEMPO - Ma che ore sono?

È tardi, ma con questo rotolo potrò continuare tranquillamente la mia avventura.



disse il capo " non lo sapevo, non lo sapevo veramente."

Così i nostri prodi decisero di andare alla polizia e denunciare l'accaduto, ma non ottennero nulla; rischiarono anzi di finire tutti quanti in galera a causa dei circa 200 divieti di sosta che il loro Gran Maestro non si era ancora deciso a pagare. I nostri amici non sapevano più che pesci pigliare (anche perché i ladri si erano fregati tutte

le canne da pesca) quando il capo ebbe un'altra delle sue trovate geniali: "Bisogna che qualcuno vada a recuperare ciò che ci è stato ingiustamente tolto. Mi metterò in contatto con i santi spiriti nostri protettori per sapere chi tra di noi è l'uomo più adatto a compiere questa difficilissima impresa." Così il Gran Maestro si ritirò a meditare sotto un albero portandosi dietro una ventina di toast, un vassoio di pizzette e due litri di birra. Le ore passarono e il capo non si vedeva, ma verso il tramonto un'ombra si stagliò all'orizzonte, davanti a un cielo incredibilmente infuocato. "Gli dei hanno parlato" disse "l'unico in grado di compiere la missione è Ryu Hayabusa".

Il bello della storia? Non c'è, anche per il semplice fatto che Ryu è un vecchio ninja ormai in pensione, per giunta malato di cuore, e la cui assicurazione sulla vita, della quale è entrato a conoscenza casualmente, dà il suo capo come unico beneficiario. Purtroppo però Ryu non può fare niente, non ha prove e così deve accettare la missione.

Ah, a proposito: è inutile aggiungere che sta a voi impersonare Ryu, lo sfigato della situazione. C'è solo da chiedersi cosa farete al Gran Maestro se riuscirete a tornare a casa sano e salvo...



79%

Ninja Gaiden è uno di quei giochi che sarebbe potuto diventare un classico, se non fosse per una serie di piccoli difetti che ne abbassano lievemente il globale. L'estrema difficoltà di alcune parti del gioco, ad esempio, è contrapposta all'assurda facilità di quasi tutti i mostri di fine livello: inoltre dobbiamo segnalare un leggerissimo "traballio" che si manifesta quando sullo schermo ci sono molti sprite. I punti di forza sono invece da ricercarsi nella grafica, ottimamente definita, anche se di dimensioni ridotte, nelle animazioni e nella buona giocabilità: caratteristiche queste che rendono il prodotto molto coinvolgente per tutti gli amanti del genere. Senza infamia e senza lode il sonoro, complessivamente nella media dei giochi per Master System. In conclusione, un titolo raccomandato a tutti i fanatici dei salta/taglia/affetta: gli altri farebbero meglio a dargli un'occhiata prima di decidere.

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Ninja Gaiden

Casa _____ Sega

Distribuzione _____ Giochi Preziosi

N° Giocatori _____ 1

Continua? _____ Infiniti

Livelli di difficoltà _____ 1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



ROTOLI ARROTOLATI - PARTE II

In altri rotoli potrete invece trovare le potentissime armi dei ninja. Ogni colpo costa una quantità di punti arma variabile da 5 a 50, quindi occhio a non rimanere a secco!

SHURIKEN - Per 5 miseri punti potete avere un'arma in grado di colpire qualsiasi nemico che si trovi sulla vostra strada, massiccio.

SUPER SHURIKEN - Ovvero Shuriken 2, la vendetta: più grande, più forte, più veloce. Insomma, in una sola parola massiccissimo (10 punti).

TROMBA D'ARIA - Lancia 4 minitornado a destra e a manca, su e giù (20 punti).

PALLE DI FUOCO - Hanno lo stesso effetto dei missili a ricerca, puntano il bersaglio e.... fruk! (40 punti)

FUOCO DEL DRAGONE - Grazie a questa magia sarete circondati da palle di fuoco che vi renderanno invincibili. È costosa (ben 50 punti), ma è l'ideale per i mostri di fine livello.

CARTUCCIA - Non si trova nel gioco, ma se la lanciate bene potrete colpire il vostro nemico in testa senza perdere punti.



Ecco i rotoli che vi permettono di guadagnare energia, vite extra, tempo. Raccoglieteli, presto!

忍者外伝
NINJA GAIDEN

Alè! Energia extra! Bella li...

FERMO LI CHE TI SPARO!

Durante la partita troverete sul vostro tragitto un sacco di bonus caratterizzati da una lettera dell'alfabeto. Eccoli elencati:

LETTERA B: Attiva una serie di boomerang teleguidati; è l'arma più sicura in assoluto perché i colpi vanno sempre a segno.



Queste casse contengono i bonus per aumentare la potenza di fuoco.

LETTERA C: Attiva il "raggio Batman", potente ma molto lento.

LETTERA N: Attiva dei boomerang multipli; è molto utile perché lungo.

LETTERA S: Attiva delle stellette multidirezionali che fanno fuori anche i nemici sopra di voi.



PROVE
game power

79%

Batman - Return of the Joker è una cartuccia per Nes tecnicamente buona: ci sono ben sei livelli di parallasse, gli sprite sono discretamente dettagliati e gli scenari sono molteplici, anche se poco ricercati. Purtroppo, se da un lato emergono particolari gradevoli, come il movimento degli alberi al vento o l'effetto della caduta della neve, dall'altro ne riscontriamo di meno piacevoli, come la piattezza del concept e una certa mancanza di originalità. Per quanto riguarda la giocabilità devo dire che non mi sembra altissima, anzi sarete costretti a imparare dai vostri sbagli, in quanto molto spesso si presentano situazioni imprevedibili e impossibili da evitare. In ogni caso **Batman - Return of the Joker** rimane un buon gioco a piattaforme, dedicato agli ammiratori del celebre personaggio.

COMMENTO & VOTO



Durante il gioco, invece, vi imatterete in alcune casse che dovrete distruggere per riuscire ad impadronirvi dei preziosi oggetti simili a sfere in esse contenuti. Le sfere lampeggiano mostrando al loro interno una lettera: ogni volta che riuscirete a raccogliere cambierete arma a seconda della lettera.

Ricordate che spesso, per superare un certo livello, può esservi più utile una serie di munizioni piuttosto che un'altra, perciò fate attenzione al genere di nemico che vi troverete di fronte.

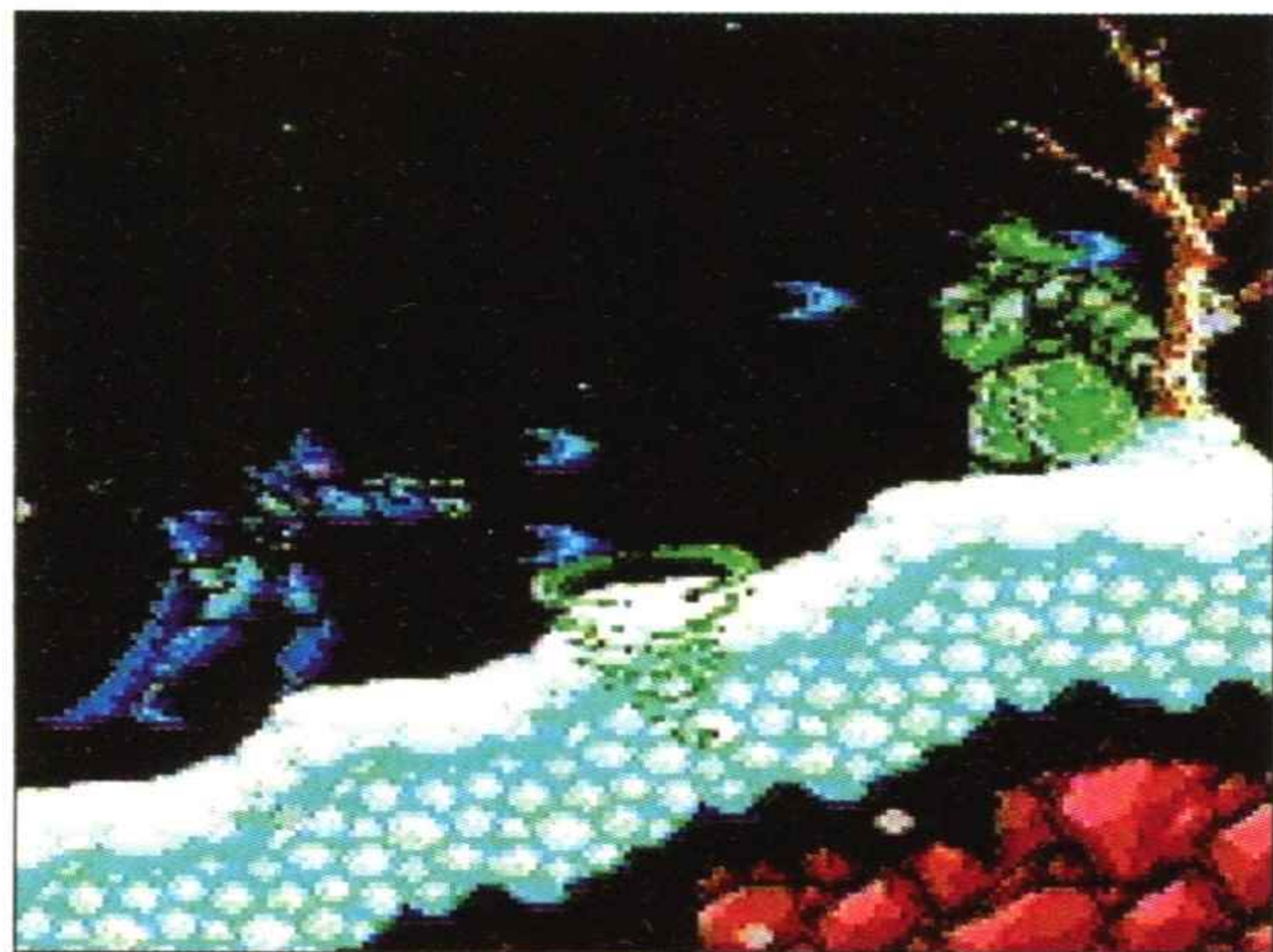
Numerosi sono i movimenti che lo sprite è in grado di compiere, dallo sparo direzionato verso l'alto, alla scivolata lungo il suolo. Avete un numero di punti-ferita pari a otto per ciascuna vita, come otto sono le sfere vuote che dovrete collezionare per dare al vostro eroe una superpotenza. Infatti, una volta raggiunto il numero necessario, Batman subirà una notevole trasformazione, divenendo completamente dorato, super-corazzato ed invincibile.

Attenzione però, la durata di questo cambiamento è davvero breve: toccherà quindi a voi sfruttarlo al meglio per cercare di avanzare il più possibile. Quest'effetto, che ricorda morfologicamente il mitico *Turrican*, estinguerà completamente la scorta di sfere vuote (contrassegnate in alto a destra con la lettera B), così la vostra ricerca dovrà ricominciare da capo.

Un ultimo avvertimento: come al solito, al termine di ogni livello ci sarà uno scontro contro un supercattivo. Sia lui che voi avrete un certo numero di punti energia limitati, quindi fatene buon uso e... good luck!



Lo schermo con la neve che cade (uno dei migliori effetti mai visti sul NES) è realizzato egregiamente.



Le stelle multidirezionali sono le armi più utili in Batman, specie con i nemici in posizione sopraelevata.



SCHEDA TECNICA

Titolo Batman - Return of the Joker

Casa _____ Sunsoft

Distribuzione _____ Mattel

N° Giocatori _____ 1

Continua? _____ Infiniti

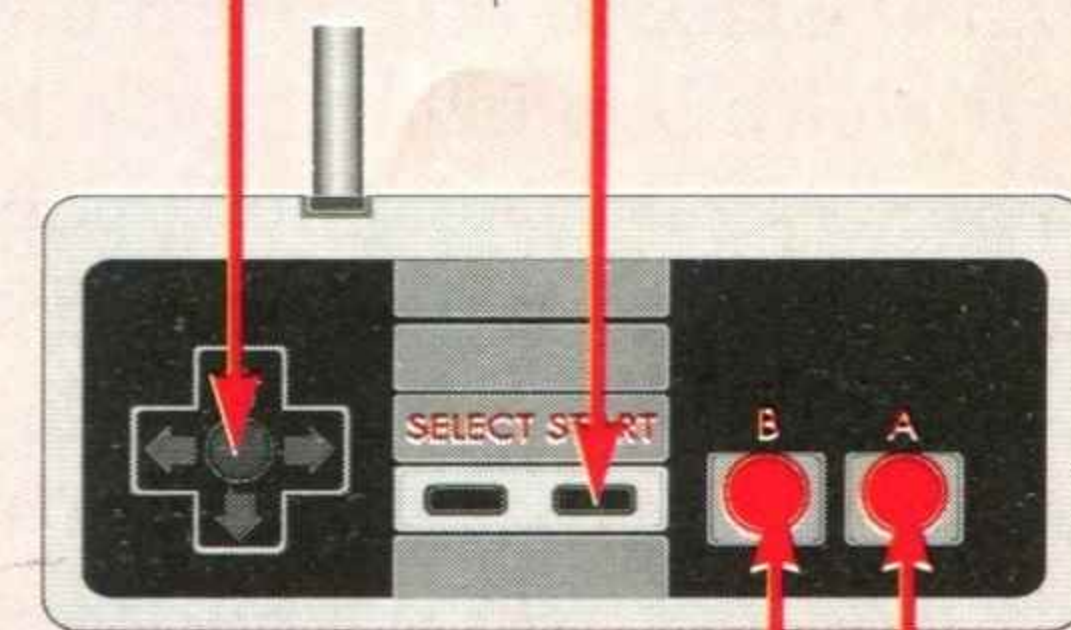
Livelli di difficoltà _____ 1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi e indirizzare il fuoco.

Per iniziare il gioco, per mettere in pausa e per vedere la password.



Per sparare.

Per saltare e per scivolare.

SUPER F1 CIRCUS



“Noi pigliamo Senna! - E noi Mansell! - E noi studiamo un nuovo motore V64 a turboiniezione elettromagnetica! - E noi realizziamo un nuovo telaio in fibre ottiche in collaborazione con la Skoda! - E noi abbiamo un colore più bello e il vostro fa schifo! - Specchio riflesso! Mille volte più di te! - Ma noi abbiamo anche il Super Nes con *Super F1 Circus* e voi no! - Beh, allora non parlo più...”

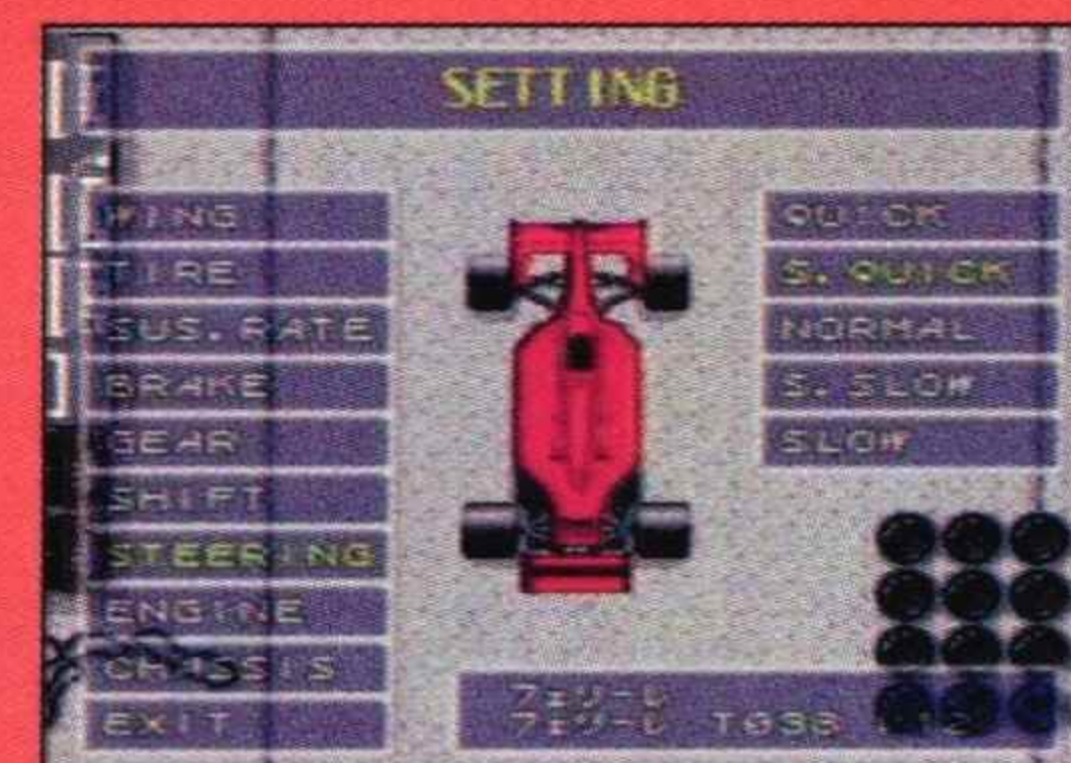


Aaargh! Guidare sul bagnato non è certo facile e quando piove gli incidenti si sprecano.

Quando arrivò il primo *F1 Circus* su PC Engine fu una specie di rivoluzione: mai si era visto, fino a quel giorno, un gioco di Formula 1 così veloce, divertente e giocabile, fatta esclusione per qualche coin-op di eguale provenienza nipponica. I possessori dell'otto bit di casa Nec andavano in giro a testa alta beandosi, peraltro giustamente, del capolavoro Nichibutsu e facendo crepare d'invidia i possessori dell'allora insuperabile Megadrive. L'anno scorso, quando la popolazione consolistica s'era ingrandita a dismisura grazie al lancio del Super Nes, fu la volta della seconda mazzata: *F1 Circus 91*, la perfezione fatta videogioco automobilistico, ancora più fluido e ancora più giocabile del suo predecessore. il 1992 è stato un anno con qualche pro e molti contro per i possessori di PC Engine:

IL FAI DA TE DEL PICCOLO AUTOMOBILISTA

Dunque siete pronti per far mangiare la polvere agli avversari sui più pericolosi circuiti mondiali di Formula 1? Bene, allora toglietevi la tuta ignifuga, il casco e i guanti e datevi una calmata: prima di tutto dovete dare un'occhiata al circuito su cui dovrete cimentarvi e in secondo luogo dovete regolare l'auto in maniera adeguata. Cominciamo con li alettoni: è una pista con tante curve? Avete bisogno di molto carico aerodinamico? A voi la scelta: potete selezionare alettoni inclinati di soli 20 gradi o megalettoni ultrasensibili all'aria con un'inclinazione di 70 gradi. È ora la volta delle gomme: ci sono tre set da asciutto, tre da bagnato e due qualifica, quindi buttate un'occhiata alla temperatura e procedete di conseguenza. E le sospensioni? Le volete soffici o extrarigide? Comunque sia, l'importante è che non sbagliate a regolare l'efficacia dei freni: delle frenate lunghe non sono consigliabili in un circuito cittadino. Al limite agite di conseguenza sulle marce, scegliendo rapporti corti o lunghissimi, se dovete correre su un tracciato molto veloce. Se poi siete ancora imbranati potete sempre optare per un cambio automatico o semiautomatico e per uno sterzo ipersensibile che vi consentirà di affrontare le curve più strette in men che non si dica. Cos'altro rimane? Niente di importante, solo il motore e lo chassis, le due parti più importanti della vettura. Selezionati quelli potete finalmente lanciarsi in pista, ma... occhio agli incidenti se non volete buttar via tutto il lavoro descritto in questo box!



89%

Va bene, lo ammetto: sono un fanatico degli arcade automobilistici di questo genere e ho fatto una gran fatica a non appiappare un bel 100% a *Super F1 Circus*, ma come biasimarmi? La grafica è sensazionale, il sonoro ottimo, la velocità di gioco mostruosa (scrolling verticale ultrafluido e rotazioni hardware a destra e manca... il massimo della vita!) e la giocabilità è rimasta la medesima (superba) della versione PC Engine. Può essere mosso solo un appunto a quei genialoidi della Nichibutsu. I giocatori alle prime armi troveranno infatti qualche difficoltà a divertirsi con *Super F1 Circus*: il realismo è tale da rendere l'intero gioco piuttosto "duretto" e non sono poche le situazioni in cui vi verrà voglia di scaraventare il Super Nes con tutta la forza che avete contro il monitor o il televisore. **Attenzione però a non farvi ingannare da questa critica: *Super F1 Circus* è un ottimo gioco, il cui acquisto merita seriamente di essere preso in considerazione, soprattutto se siete dei fanatici della F 1.**

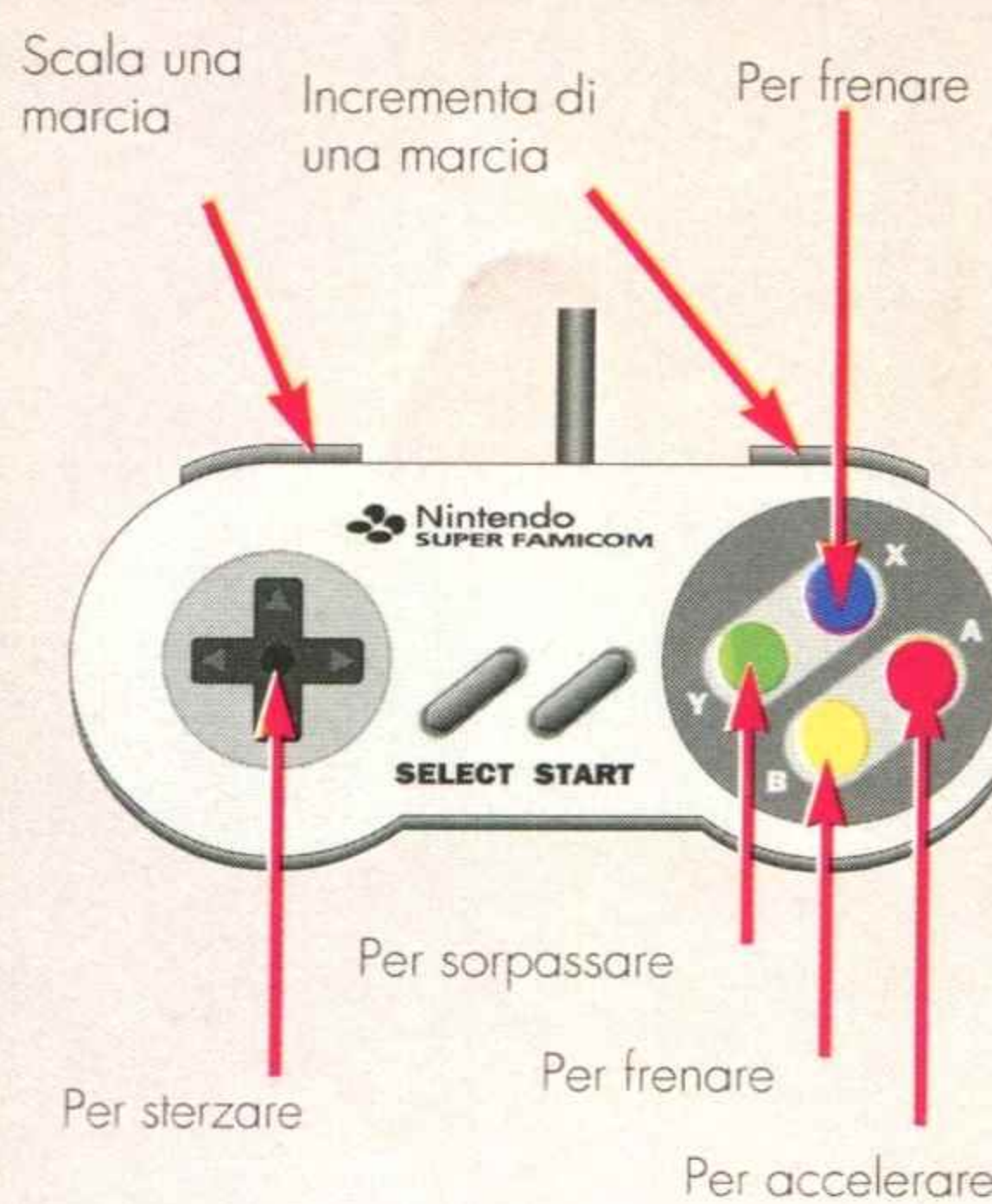
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Super F1 Circus
 Casa _____ Nichibutsu
 Distribuzione _____ Import
 N°Giocatori _____ 1/2
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ 1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO



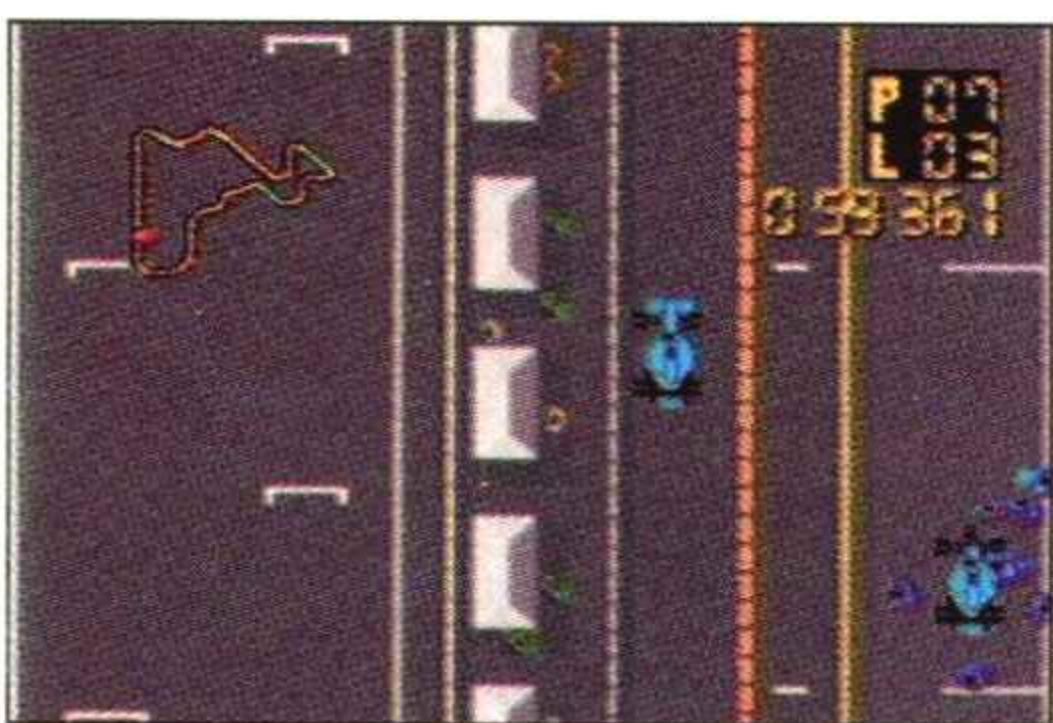
L'uscita dai box: il momento più emozionante per un vero pilota di Formula 1.



Grazie al quadro in basso a destra potete tenere sempre sotto controllo la situazione di sospensioni, ruote, motore, freni e marce.



La partenza è, come al solito, il momento più impegnativo e non di rado la gara viene interrotta per i troppi incidenti.



Mentre siete fermi ai box può capitarvi di assistere alla fermata per cambio gomme del vostro compagno.



Un megaincidente subito dopo il semaforo verde: visto cosa succede a non guardare negli specchietti?



Ed ecco i risultati del famoso "effetto aquaplaning": una sbandata imprevista sul più facile dei rettilinei.



Quando ci si avvicina ad una curva, nella parte alta dello schermo appare una freccia che indica la direzione in cui svoltare.



Lo scrolling verticale è affiancato da una serie di rotazioni (che utilizzano il Mode 7) davvero notevoli.



Una volta tagliata la linea del traguardo appaiono in alto a destra il tempo sul giro, il distacco da chi ci precede e da chi ci segue.

da una parte infatti ha visto l'uscita di *F1 Circus 92* su CD ROM, un gioco da 99% se esaminato solo sotto il profilo tecnico, trascurando la scarsa originalità e i troppi elementi in comune con i suoi predecessori. Dall'altro è stato testimone delle ormai inevitabili conversioni per Megadrive e, finalmente, Super Nes. Ma cos'ha di speciale questo gioco per essere atteso con tale trepidazione? È presto detto: tutto e niente al tempo stesso. Niente perché in pratica è il solito arcade automobilistico di Formula 1: è possibile scegliere se disputare l'intero Campionato del Mondo o una gara singola, selezionare il circuito su cui correre, vedere i tempi record, regolare la propria vettura di conseguenza (vedi box in questa pagina) e salvare la situazione grazie a un sistema di password.

Tutto perché la realizzazione tecnica è eccezionale: lo scrolling è ottimo, la giocabilità, grazie anche all'estrema semplicità dei comandi, è sublime e grafica e sonoro sono sullo stesso livello. Come se tutto ciò non bastasse ci sono alcuni particolari che elevano di parecchio la qualità della simulazione, come l'effetto scia quando ci si avvicina all'auto dell'avversario o la differente aderenza a seconda del terreno su cui si corre. "Tutto qui?" starete certamente pensando. Tutto qui: quando la giocabilità è super non ci sono bisogno di orpelli e cotillon vari. Fidatevi.

si ringrazia COMPUTER ONE - BO



88%

La mancanza del colore, a differenza di molte altre conversioni, si fa sentire più del solito. *Xenon II* per Amiga, infatti, riscosse un enorme successo non solo per l'ottima giocabilità, ma anche per l'incredibile grafica e per la stupenda colonna sonora di Bomb the Bass. La grafica seppur ben fatta è, ovviamente, monocromatica e la colonna sonora per quanto si sforzi non riesce a creare quell'atmosfera di "megablast" della musica originale. Detto ciò, se visto nel contesto della macchina su cui gira, *Xenon II* per Gameboy è un ottimo sparattutto, anzi uno dei migliori in circolazione, e se siete appassionati degli sparattutto merita di figurare nella vostra collezione.

COMMENTO & VOTO

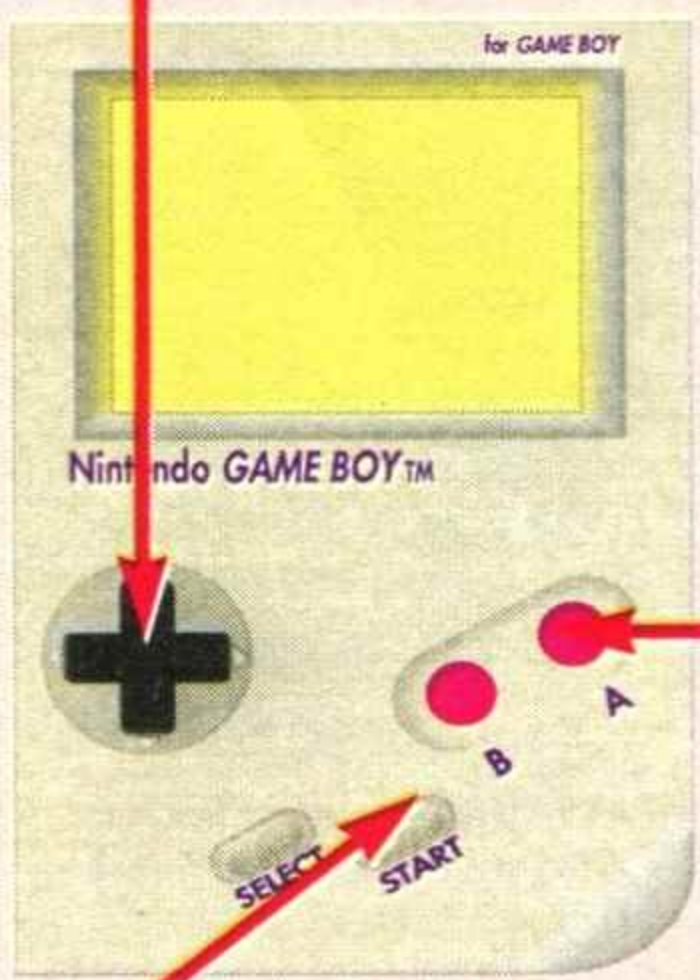
SCHEDA TECNICA

SOTTO CONTROLLO

Titolo	Xenon II
Casa	Mindscape
Distribuzione	Leader
N° Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

Per guidare l'astronave



Per sparare / acquistare le armi extra nel negozio

Per mettere in pausa

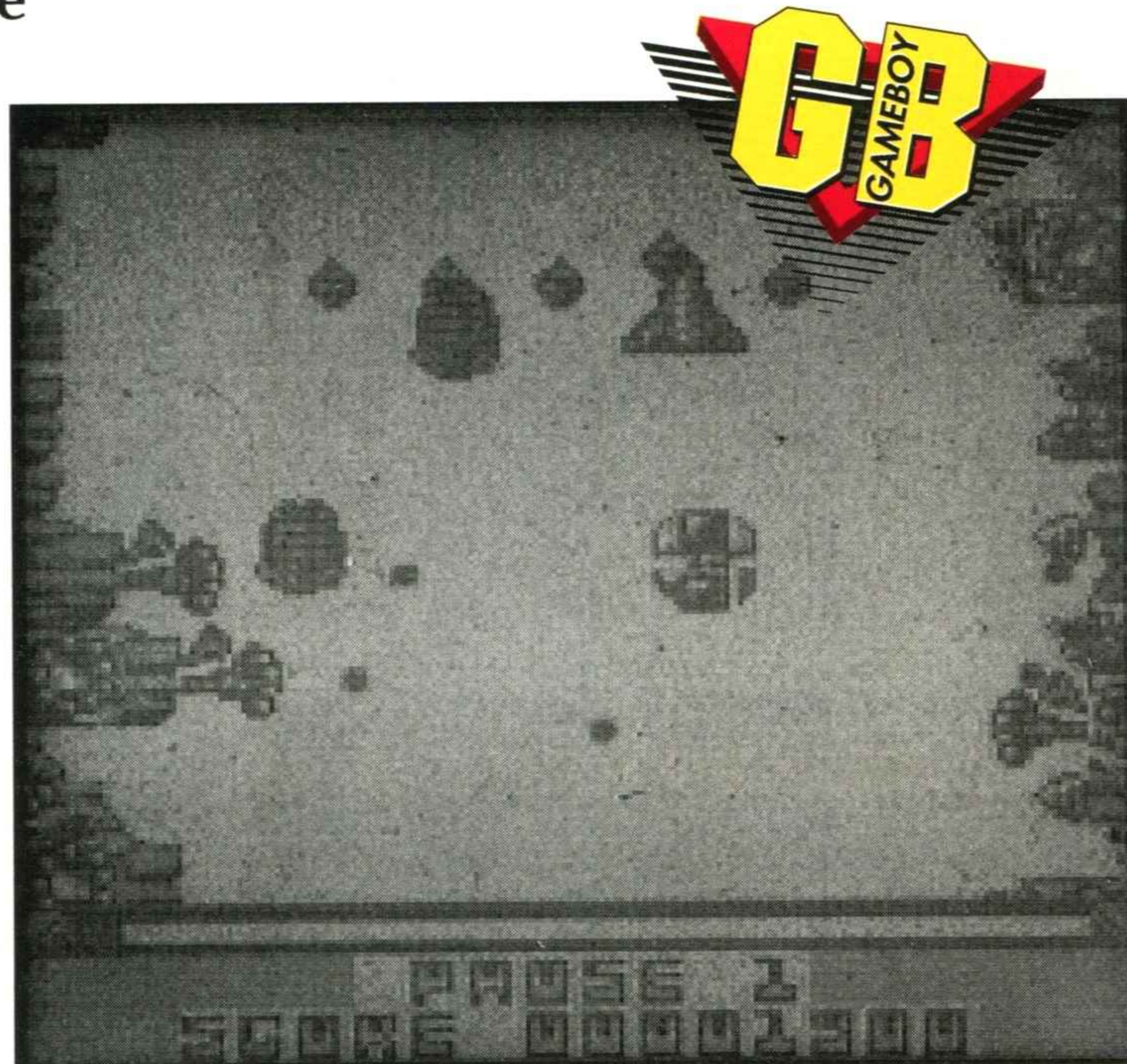
XENON II



Dall'Amiga al Gameboy il passo è grande, ma questa conversione del megasuccesso dei Bitmap Brothers ha le gambe lunghe

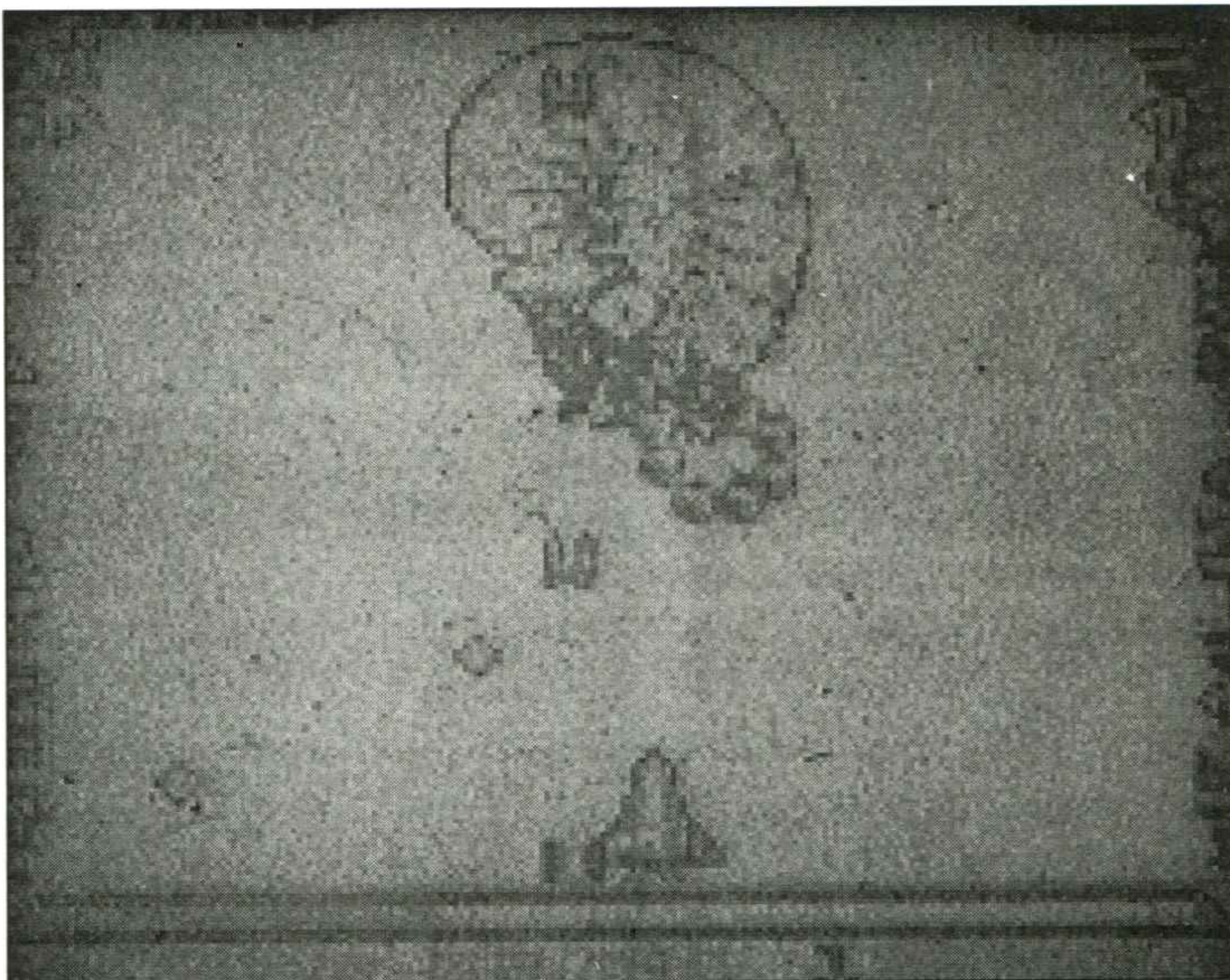
Dopo la notizia che *Populous* verrà compresso dentro il Gameboy, niente ci può più stupire. Neanche che *Xenon II* sia disponibile per Gameboy. Lo sparattutto dei Bitmap Brothers, considerato uno dei migliori nel suo genere, è stato convertito ottimamente dal team di sviluppo Teeny Weeny Games. Ovviamente il gioco perde una delle caratteristiche principali della versione originale su Amiga: il colore. E con esso la stupenda e suggestiva grafica pseudo-organica in parallasse, che era uno dei vanti di *Xenon II*.

Lo stesso discorso vale per la musica: seppure l'audio del Gameboy sia in stereo su quattro canali separati non può competere con la musica campionata dell'Amiga e la differenza salta subito agli occhi (o meglio, alle orecchie). La nota positiva è che il gioco invece è rimasto lo stesso: e questo, alla fine, è quello che conta. *Xenon II* è un classico



Tornate indietro, presto! Avete appena perso per strada un bonus e se volete comprare qualche arma extra vi conviene recuperarlo subito.

sparatutto pieno di azione, con tonnellate di alieni e mostri di fine livello grandi un intero schermo e più. La conversione ricalca fedelmente l'originale con la sola differenza che invece di avere un unico livello di difficoltà, in questa versione per Gameboy i livelli sono tre: facile, medio e difficile. La differenza tra i tre livelli sta nel numero di colpi che l'astronave può sopportare: tanti nel livello facile, pochi nel livello difficile. Per il resto è uguale in tutto e per tutto: ci sono i negozi di metà e fine livello dove potete acquistare (sempre che abbiate i soldi) tutte le armi extra che volete - come Autofire, Megablast, Super Nashwan Power. Ci sono gli stessi sciame di alieni dell'originale e gli stessi guardiani di fine livello - tutti con gli stessi schemi di movimento. Insomma c'è tutto quello che ha fatto di *Xenon II* uno dei migliori sparattutto della storia dei videogiochi. Cosa aspettate a comprarlo?



Ecco il nemico finale del primo livello: se non fosse per lo schermo monocromatico sembrerebbe proprio di trovarsi di fronte a un Amiga!

MONOPOLY

Urrah! Eccolo finalmente: il gioco da tavolo più conosciuto del mondo è arrivato anche su Gameboy!

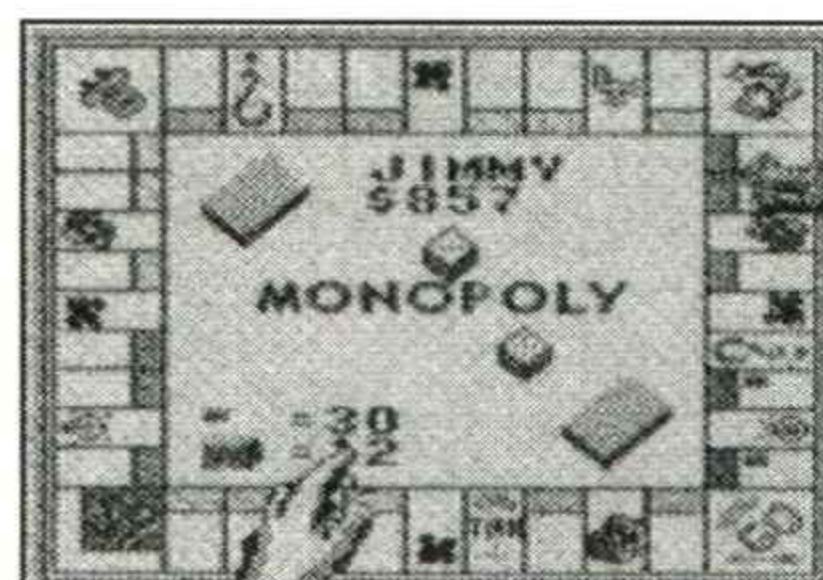
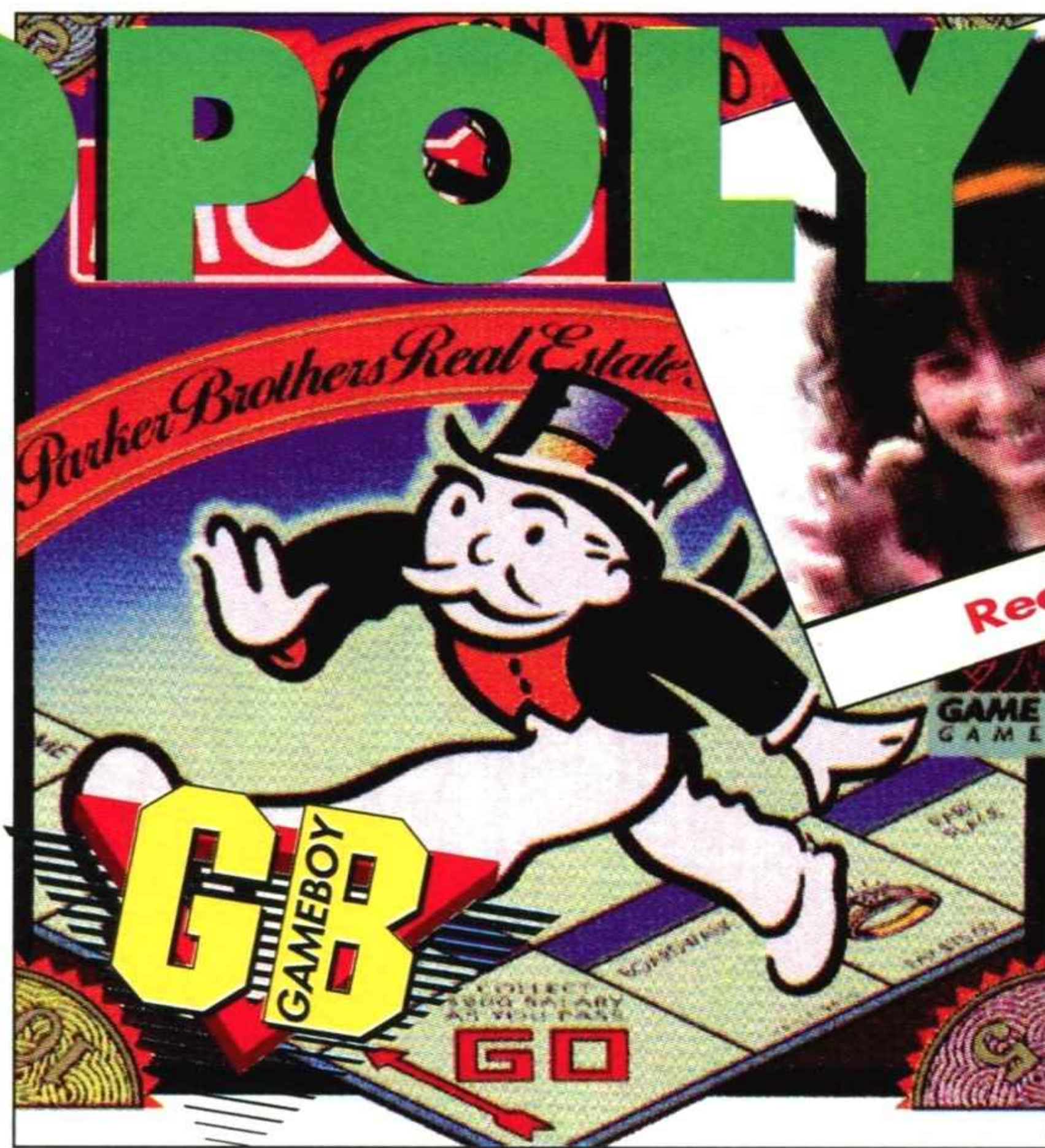
A questo punto è lecito chiedersi quanto dovremo aspettare per la conversione di *Risiko*...

Monopoli è senza ombra di dubbio uno dei giochi da tavolo più conosciuti al mondo e il suo funzionamento dovrebbe essere noto ai più: in ogni caso ecco un'infarinatura per i pochi che non conoscessero le regole e per i molti che se le saranno invece dimenticate.

Per una partita ci vogliono minimo due giocatori, cioè voi e il vostro avversario (che potrà essere il computer o un amico con un altro Gameboy), fino a un massimo di quattro. Ogni giocatore umano deve scegliere il proprio personaggio e il segnalino preferito fra una carriola, un ferro da stiro, un cappello, un cane, un ditale da cucito, un cavallo, una macchina e una scarpa.

A questo punto potete decidere se giocare una partita dall'inizio o giocare una pre-programmata con un assetto di gioco già definito: quest'opzione si rivelerà utile per quelli di voi che non hanno ancora dimestichezza con il *Monopoli*. Per ultimo selezionate la durata di una partita oppure inserite tempo illimitato.

La vostra pedina si muove sulla mappa fermandosi sulla casella corrispondente al vostro tiro. Le caselle sono simili a quelle del gioco da tavolo: trovate perciò quelle delle



Il classico campo di gioco del Monopoly su Gameboy! Sono pazzi questi giapponesi...



Ancora una casella e sarete alla Stazione Sud: occhio a non finire in prigione!

proprietà, che potrete comprare o far mettere all'asta, quelle degli imprevisti, che vi costringeranno a pescare una carta; quelle a "pedaggio obbligato" che vi faranno sborsare soldi alla banca o a un vostro avversario proprietario del terreno su cui siete. Infine potreste sfortunatamente cadere in prigione dalla quale si esce solo in tre modi, usando la carta per uscire di prigione (se la possedete), tirando e facendo un numero doppio, oppure pagando una cauzione di 50 dollari. Ricordate che, se dovesse capitare l'occasione, potrete in ogni momento sostituire ad un giocatore umano il computer e viceversa.

Si ringrazia Newel - MI

MENU, SOTTOMENU, PANINI E PATATINE

Ricordate che per ogni voce del menu principale apparirà un sottomenu corrispondente con le varie opzioni di gioco.

PROPERTIES - Questa voce vi servirà per stipulare contratti di acquisto o vendita degli immobili. Ricordate che ogni proprietà può essere ipotecata in caso di necessità e che questa potrà estinguersi solo pagando alla banca il prezzo del bene con il 10% di interessi.

BUILDINGS - Potete edificarne un numero massimo di quattro case per ciascuna proprietà badando a distribuirle equamente durante il gioco. Potrete far costruire un albergo solo togliendo tutte e quattro le case.

STATUS - Questa voce si suddivide in diverse opzioni:

Portfolio - mediante il quale potrete rivedere quali e quante proprietà sono in vostro possesso.

Assets - vi permetterà di tenere sotto controllo la situazione del vostro avversario; se ne selezionerete il nome scoprirete quali sono le sue proprietà.

Deeds - vi lascerà dare un'occhiata a tutti i documenti stipulati da ogni giocatore: proprietà, numero di case, di hotel, di affitti, ipoteche, estinzioni di ipoteche, eccetera.

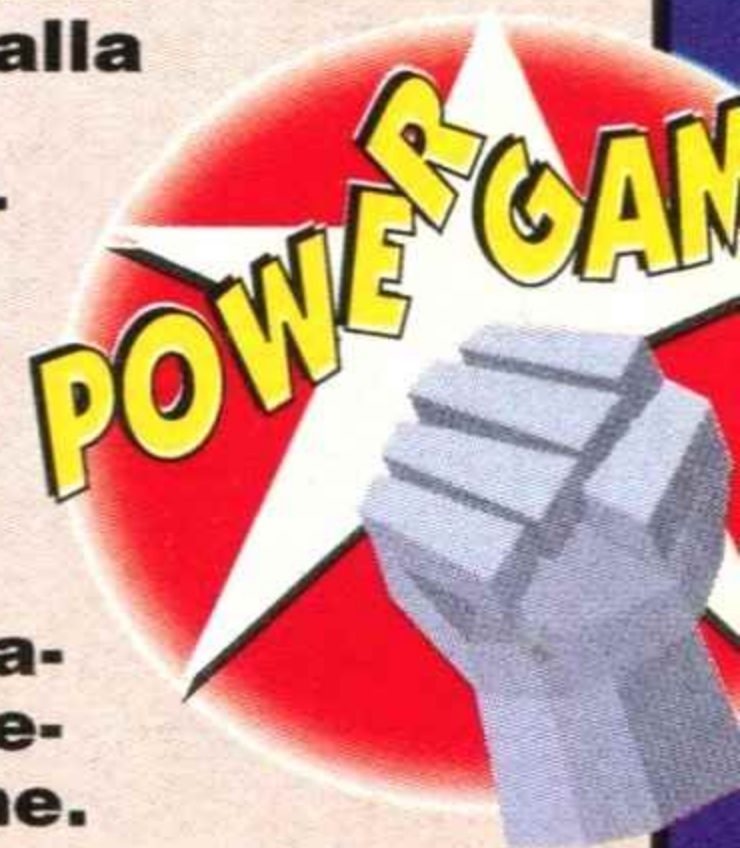
91%

Monopoly è senza dubbio un gioco fantastico, vivace e appassionante.

La cartuccia è stata realizzata rispettando in tutti i sensi le regole e il dinamismo dell'originale. Inoltre non manca l'apporto di un'ottimo sonoro e di una grafica a dir poco eccellente.

L'unico inconveniente potrebbe essere quello di un ristretto campo visivo rispetto alla mappa di gioco, ma vi assicuro che questo non toglie nulla né alla giocabilità, né alla facile comprensione nel modo di operare.

Gli amanti del vecchio gioco saranno entusiasti di questa inedita conversione. **Date retta a me: comprate questa cartuccia ad ogni costo!**



COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Monopoly

Casa _____ Nintendo

Distribuzione _____ Import

N°Giocatori _____ Da 1 a 4

Continua? _____ No

Livelli di difficoltà _____ 1

GIOCO DA TAVOLO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere e spostare sullo schermo i numeri, le lettere e i segnalini.



Per confermare tutte le opzioni e per comprare le proprietà

Per mandare all'asta le proprietà e per uscire dai menu.

Per selezionare il menu principale.

Per selezionare il menu principale.

Db Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel. 0332.767270ra

Fax. 0332.767244

LA TECNOLOGIA NEL
COMMERCIO

RISERVATO AI NEGOZIANI

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'

CONTATTATECI.

SEGA MEGA DRIVE

Nintendo

SUPER FAMICOM



TECNOBIT
HARDWARE & SOFTWARE
Via PLATEJA 68/D
74100 - TARANTO
TEL/FAX: 099.314214

ATARI
SEGA GAME GEAR

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI - VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI IMMEDIATE

**IMPORTAZIONE DIRETTA
CONSOLE E VIDEOGIOCHI:**

SEGA MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR

NINTENDO SUPER FAMICOM

GAME BOY
SNK NEO-GEO
ATARI LINX

SUPER OFFERTE DEL MESE:

CARTUCCE MEGADRIVE

SHOVE IT	£. 29.000
JOE MONTANA II	£. 59.000
RUNARK	£. 59.000
HEAVY NOVA	£. 59.000
ROLLING THUNDER II	£. 59.000

CARTUCCE SUPERFAMICOM

CONTRA SPIRIT	£. 99.000
FORMULA 1 EXH.HEAT	£. 99.000
JOE & MAC	£. 99.000

ECCEZIONALE OFFERTA



**SNK
NEO-GEO®**

I PREZZI SONO IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO

THE ADDAMS FAMILY



PROVE
game power

81%

Dopo il telefilm, le carte da collezionisti e, più di recente, il film, è finalmente arrivato il gioco della famiglia più svitata del mondo (non è quella di Neon, NdR): la Famiglia Addams.

Chi non conosce Lurch, il più grande suonatore di clavicembalo conosciuto al mondo, Pugsley e Mercoledì, i figli che nessuna famiglia vorrebbe avere (oltre i fratelli Paglianti), Morticia, che con il suo francese fa impazzire chiunque e Granny, l'unica nonna al mondo che racconta favole della buona notte che farebbero paura perfino a Lovecraft e a Dario Argento? Ma viene spontaneo chiedersi: tra tanta brava gente, chi è il cattivo di turno? Tully Alford (il legale degli Addams), che con la complicità di Zio Fester, ha sfrattato e imprigionato l'intera famiglia (ma guarda un po' sti avvocati!) per impossessarsi di tutto il patrimonio familiare. Ma c'è ancora una speranza! Gomez, cioè voi (senza offesa per voi e per Gomez) è scampato al machiavellico piano. Dovrete esplorare l'intera casa (compresi i labirinti e la soffitta), il bosco e il piccolo cimitero limitrofo, per liberare tutti i componenti della vostra beneamata famigliola. Al termine delle stanze, che troverete sparpagliate nei vari piani della casa, potrete liberare uno dei componenti della famiglia. Naturalmente ad aspettarvi al termine di ogni stanza-livello ci sarà l'immancabile guardiano, che dovrete eliminare colpendolo in un determinato punto (che purtroppo per voi varia da guardiano a guardiano). A quel punto riabbracerete il vostro caro familiare che vi regalerà un'arma alternativa che dovrete utilizzare al momento più opportuno nel corso del gioco. Un ultimo consiglio: non giocate vicino a Dupont, perché il suo francese potrebbe mandare in tilt il Gameboy!

BONUS, POZIONI E ALTRO

Nel corso dell'avventura troverete qua e là per i vari livelli moltissimi oggetti utili come:

ENERGIA VITALE: è incrementata da due tipi di cuori: quello piccolo fornisce un bonus di una unità, quello grande di due.

ENERGIA ARMA: di importanza vitale. Infatti, terminata l'energia, non potrete più difendervi. Viene incrementata per un quarto dalla provetta e totalmente dall'ampolla.

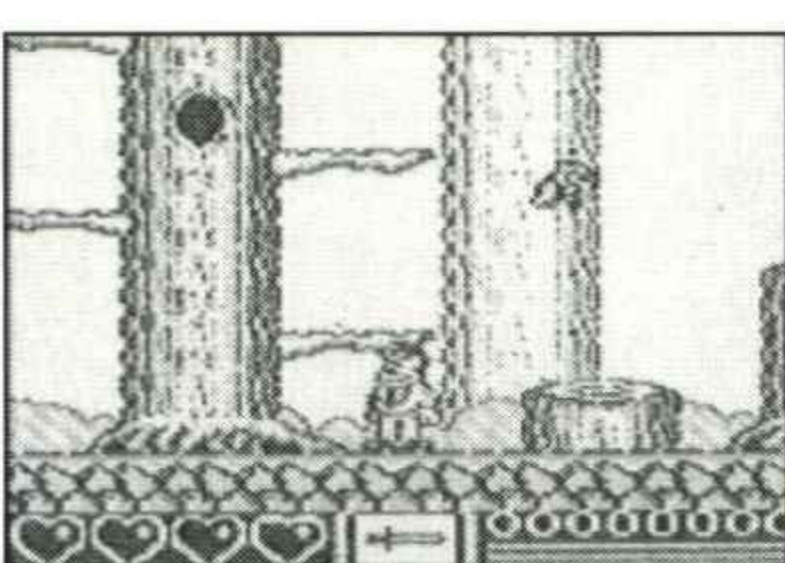
ARMI VARIE: una volta liberati tutti i personaggi vi consegneranno un'arma che rimarrà in vostro possesso, sia quando morirete, che quando terminerete l'energia.

POZIONE LICANTROPO: grazie ad essa salterete più in alto e andrete molto più velocemente.

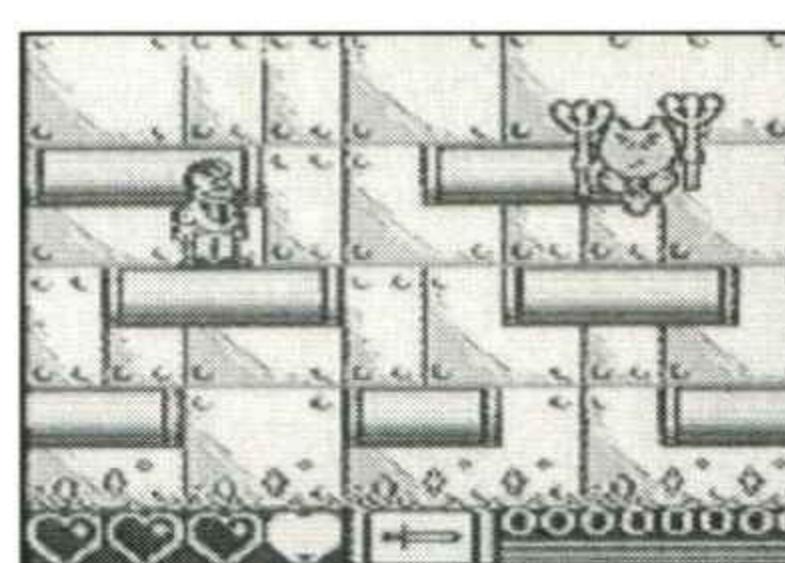
POZIONE FRANKIE: dall'omonimo personaggio di Mary Shelly. Potrete avere dieci collisioni gratuite senza neanche lasciare il tempo al malaugurato mostro di prendere il numero di targa del TIR che lo ha speronato!

POZIONE ACQUATICA: potete andare sott'acqua come un pesce e tornare sulla terra quando volete: è l'unica pozione che non si esaurisce una volta persa la vita.

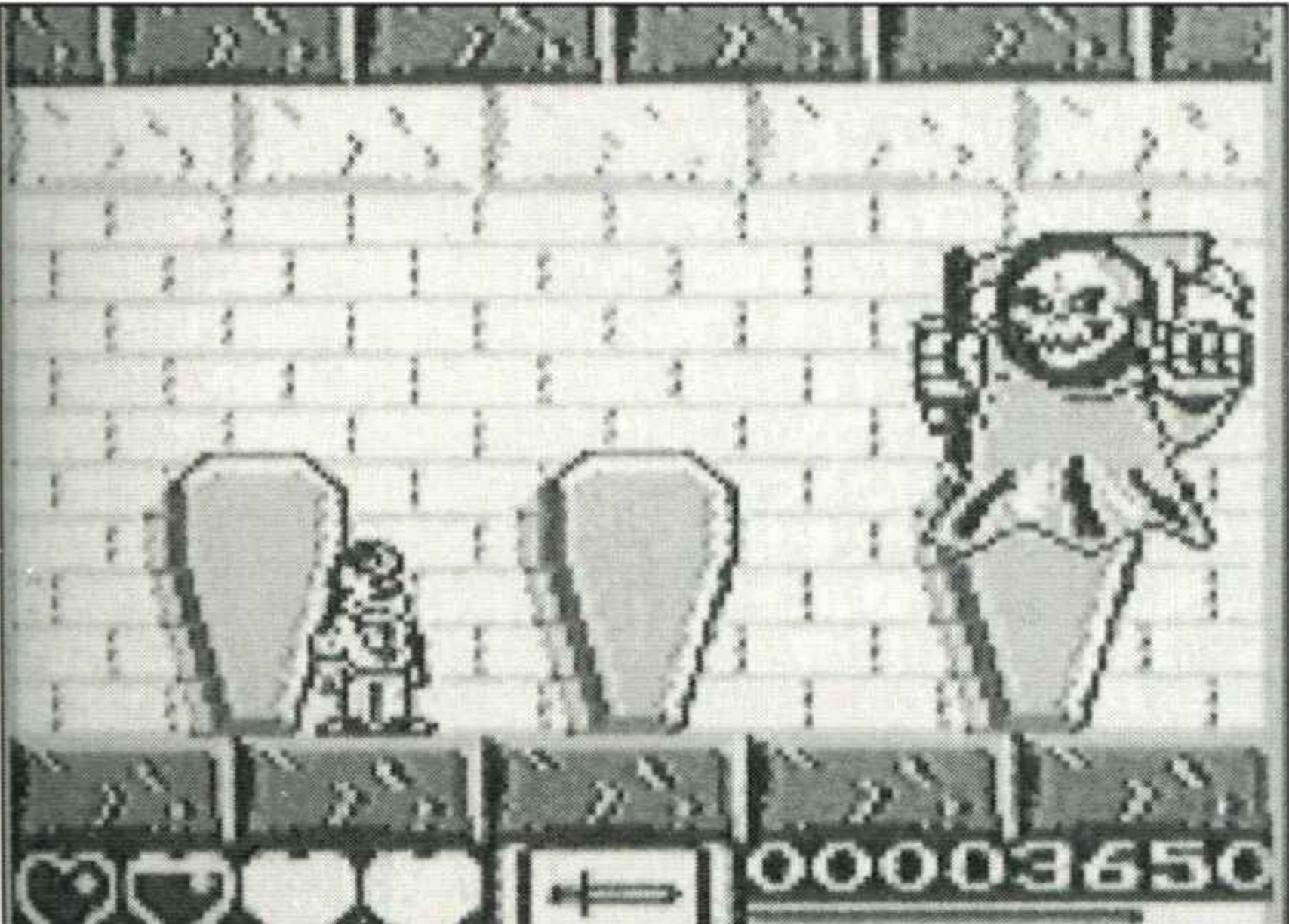
POZIONE VOLANTE: bevendo questa pozione, volerete come un Fokker transilvanico della I Guerra Mondiale, semplicemente schiacciando ripetutamente il Tasto A.



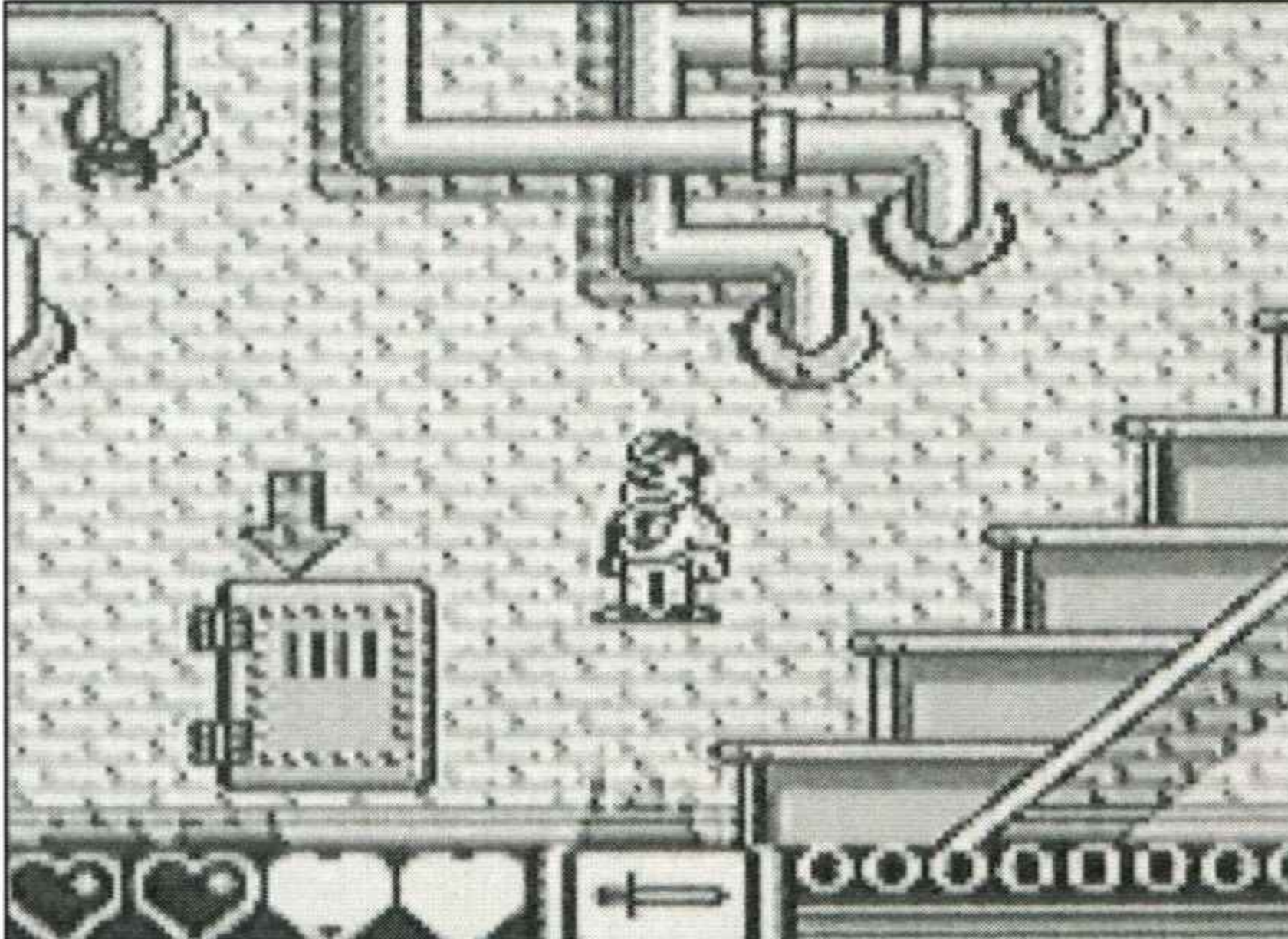
I fondali di Addams Family sono dettagliatissimi e molto vari.



Questa è una buona occasione per usare le armi di cui siete in possesso.



Un mostro di fine livello, più brutto della Bio Massa e più temibile di Rickal.



Un passaggio segreto come questo può risparmiarvi un sacco di tempo e di fatica.

COMMENTO & VOTO

Uauuauau! *The Addams Family* è forse uno dei migliori giochi mai prodotti dalla Ocean per il portatile di casa Nintendo. Le difficoltà sono innumerevoli e per poter terminare il gioco dovrete liberare i personaggi (e quindi ottenere le armi adatte) nella giusta sequenza. La grafica è eccellente (le facce dei personaggi liberati sembrano quasi digitalizzate) e anche le musiche (che variano da livello a livello) sono davvero carine e orecchiabili. Il gioco si rivela un vero rompicapo da risolvere, molto divertente anche grazie alle miriadi di nemici che vi assalgono mentre vagate per la casa, e alle difficoltà da superare nei vari sottolivelli. Nel complesso un titolo raccomandato a ragazzi di grande pazienza (per allenarvi sfruttate le lezioni di Manzoni, Dante, Verga e Carducci) e abilità.

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ The Addams Family
 Casa _____ Ocean
 Distribuzione _____ Leader
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ No
 Livelli di difficoltà _____ 1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Gomez e per entrare nelle porte o in alcune buche.

Per utilizzare l'arma selezionata e respirare sott'acqua.

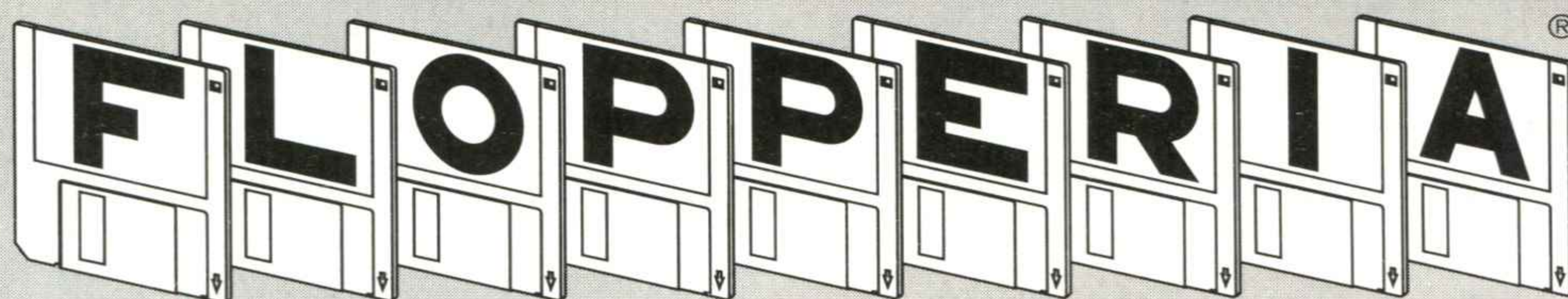
Per saltare.

Per attivare/disattivare pausa.

Per selezionare le armi.

FLOPPERIA 1

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



FLOPPERIA 2

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

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

NUOVI FANTASTICI PREZZI DA



Nintendo GameBoy L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris

Giochi per GameBoy
a partire da L. 39.000



PRESENTI ALLO SMAU

PADIGLIONE 42
STAND E-04

SNK Neo Geo Scart-RGB L. 639.000

Giochi per Neo Geo
a partire da L. 99.000

Sega GameGear L. 249.000

Giochi per GameGear
a partire da L. 39.000

PC Engine

CoreGrafx II • Scart-RGB
L. 259.000

SuperGrafx • Scart-RGB
L. 299.000

Giochi per PC Engine
a partire da L. 59.000

FANTASTICO!

Nintendo SuperNES



Scart-RGB
L. 279.000

Scart-RGB con
gioco Super Mario 4
L. 399.000

Scart-RGB con
gioco Street Fighter 2
L. 449.000

Giochi per Super Famicom
a partire da L. 99.000

Sega MegaDrive



Scart-RGB
L. 249.000

PAL
L. 279.000

Giochi per MegaDrive
a partire da L. 39.000

Atari Lynx II con 3 giochi L. 229.000

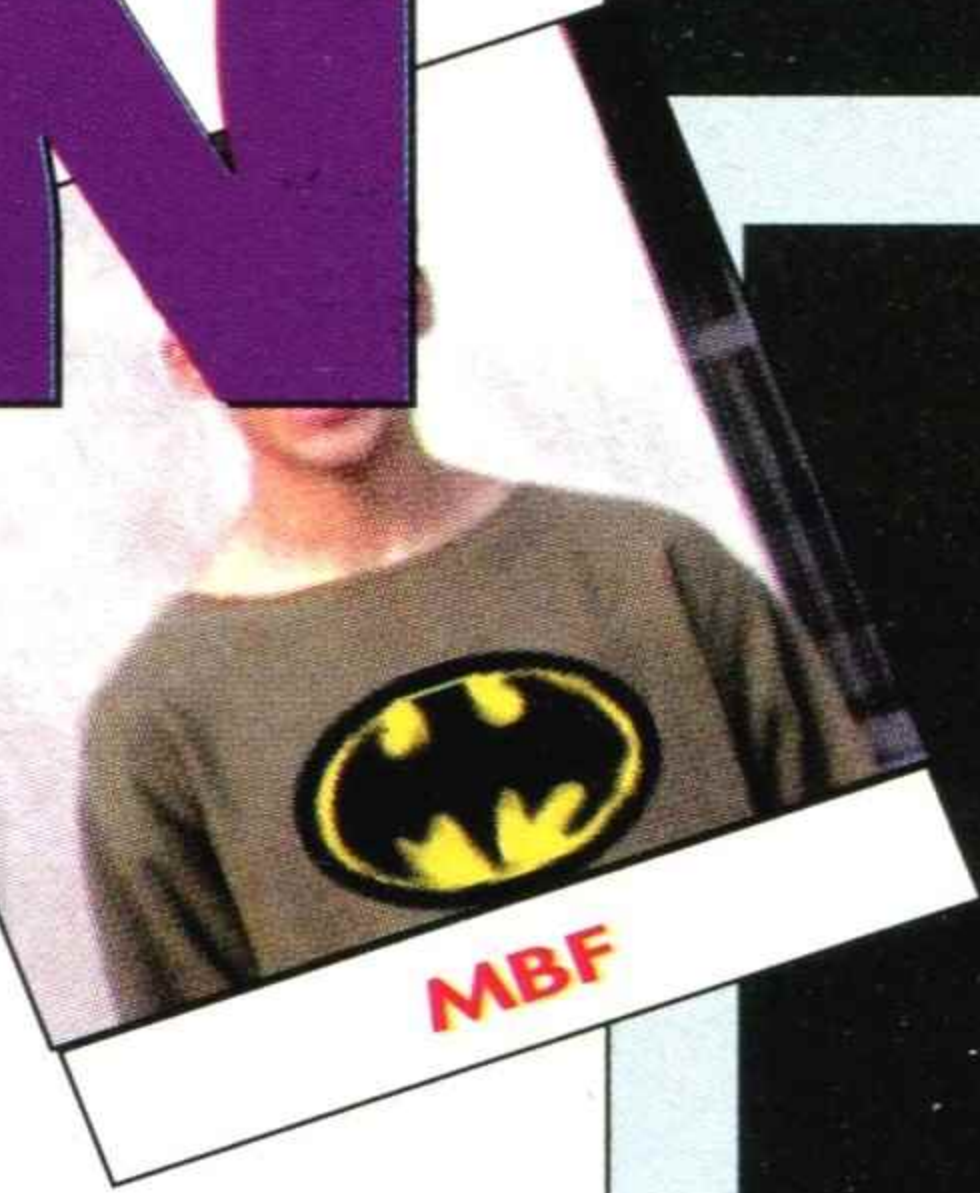
Giochi per Lynx
a partire da L. 59.000

Sega MegaCD L. 699.000 con 3 giochi L. 999.000

Giochi per MegaCD
a partire da L. 119.000

Prezzi comprensivi di I.V.A.

BATMAN RETURNS

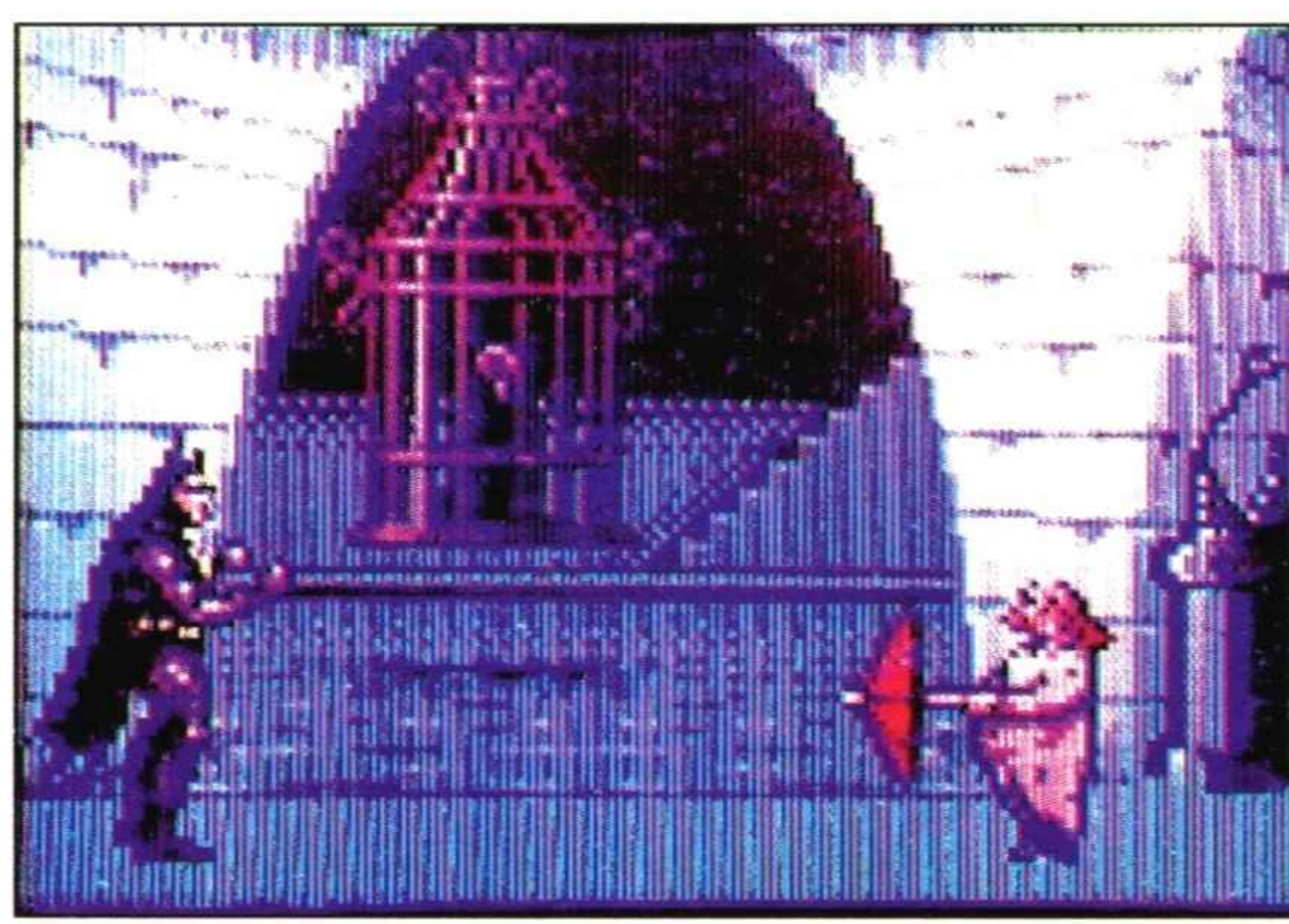


PROVE
game power

66%

Il tie-in più atteso nella storia è qui, ancora caldo come una focaccina genovese, pronto per essere schiaffato nello slot del Lynx. Are you ready for... Batman?

Per la gioia di grandi e piccini, Batman ritorna in una nuova avventura. Questa volta il pipistrello più obeso di Gotham City è stato coinvolto in una lotta dispari, pardon, impari, con Penguin, noto venditore di ombrellini in Sahara e Catwoman, la presidentessa della Miao (quelli della "Miao: il cibo per gatti che fa diventar matti"). Il gioco è una sorta di action/beat 'em up che si snoda attraverso quattro livelli di media lunghezza. Nel primo, "La Gang del Circo del Triangolo Rosso" (i miei personali complimenti all'ideatore dei titoli), Batman deve liberare la bellissima Principessa di Ghiaccio (?), rapita dal malefico Penguin. Dopo aver raccolto sul cammino qualche batarang, i boomerang a forma di pipistrello, e le batpazioni corrosive, il nostro eroe potrà affrontare in uno scontro mortale il pinguino con il monocolo. Penguin se la gode a bordo di quello che il manuale chiama The Duck Vehicle e che, in effetti, non è altro che un paperozzo a molla che spara in continuazione. Sconfitto il tapino, vi ritroverete a saltare sui tetti di Gotham, paradossalmente molto trafficati: poliziotti, seguaci di Penguin, discepoli di Catwoman e venditori di enciclopedie faranno di tutto per massacrare il povero Batman. Motivo di tutto ciò? Penguin ha convinto le autorità che il maligno pipistrellone umano ha ucciso la Principessa di Ghiaccio, in realtà sciol-



La grafica di *Batman Returns* è davvero spettacolare: peccato per la giocabilità...

tasi per il gran caldo. Non solo: anche Catwoman ha deciso di allearsi con l'unico uccello che non vola, il pinguino, contenta lei. Nel terzo livello ci ritroveremo in un ambiente familiare a molti di voi: le fogne di Gotham, bazzicate da decine di milioni di pinguini assassini. Come se non bastassero, il mitico Max Shreck ha riversato nel putrido torrentello ettolitri di sostanze tossiche e Batman dovrà fare attenzione a non finire corroso. Se riuscirete a sopravvivere anche a questo, non vi resta che affrontare l'ultima, epica battaglia nel quarto ed ultimo livello, "Batman scopre il Circolo Polare Artico". Infatti, Batman, dai tempi delle elementari, non aveva mai creduto nell'esistenza del circolo polare artico e decide così, in età matura, di accertarsene personalmente. Immaginatevi lo stupore! Comunque è meglio unire l'utile al dilettevole: la gita al polo permette anche a Batman di stanare il pinguino dalla sua tana. Preparatevi ad una megabattaglia all'ultimo ghiacciolo! Ah, dimenticavo: resta da salvare Max Shreck, togliendolo dalle grinfie di quello che il manuale chiama il "piccolo e ondeggiante (?) nemico di Batman": il pinguino. In definitiva, un gioco che, come il film, è stato troppo pompato e, come spesso accade, il risultato non è dei migliori.



Ed ecco il classico scontro di fine livello: questa volta l'avversario è il Pinguino in persona!

COMMENTO & VOTO

Ma che Bat-noia! Il titolo più atteso per Lynx mi ha deluso alla stragrande. *Batman Returns* è un discreto action game con un gameplay addirittura preistorico (salta come un beota verso destra, spara di tanto in tanto e uccidi il mostro finale...), grafica ottima, ma piatta e un sonoro nella media. Batman è animato molto bene, ma è il gioco in sé che non è il massimo della vita. Non ci sono sezioni bonus, sottolivelli, niente: il gioco è molto scialbo e vanta solo quattro livelli... Non è per niente facile, in certi punti è frustrante, ma spesso basta saltare come degli ossessi per arrivare al mostro finale praticamente illesi. Peccato, se solo fosse stato sfruttato meglio, *Batman Returns* per Lynx sarebbe potuto diventare un capolavoro.

SCHEDA TECNICA

Titolo	_____	Batman Returns
Casa	_____	Atari
Distribuzione	_____	Atari
N° Giocatori	_____	1
Continua?	_____	No
Livelli di difficoltà	_____	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



A CHE GIOCO GIOCHIAMO ?



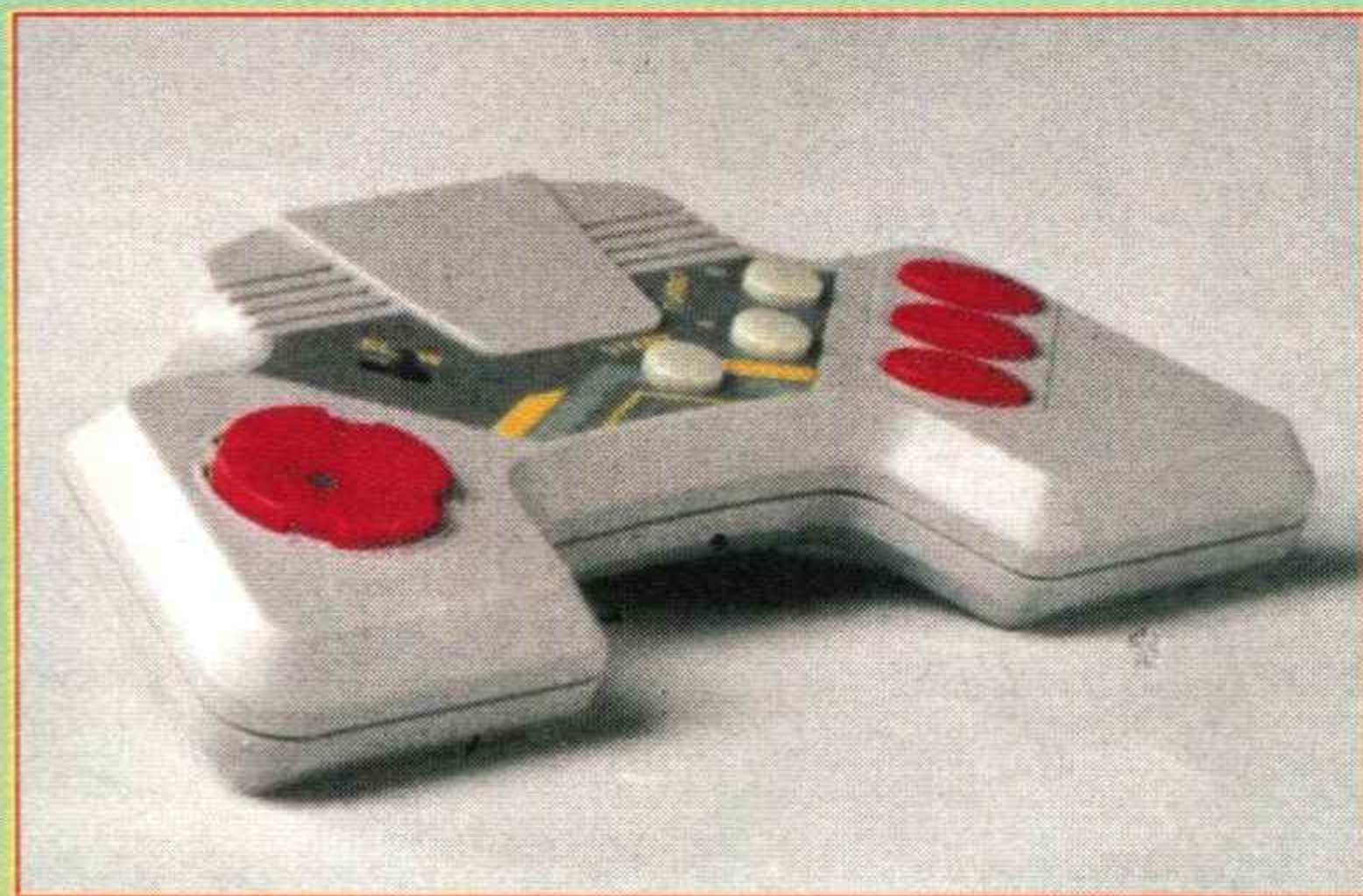
BLASTER 9000 LIGHT VG 302
Microswitch e Monitor luminoso



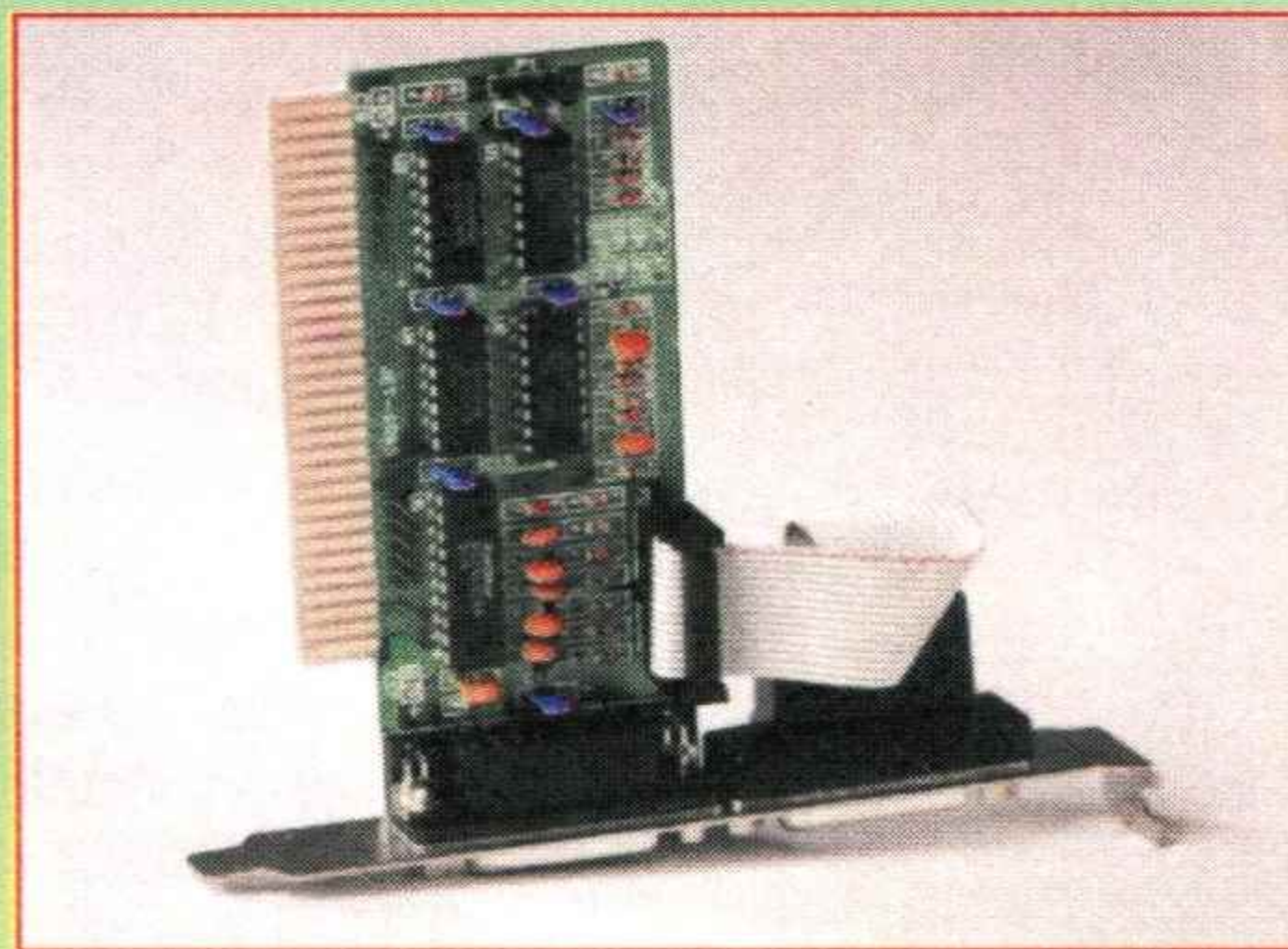
BIGJOYPC VG 701
Fire Microswitch



SUPER DECKJOY VG 500



JOYCARD VG 450
per Nintendo e Sega



JOYCARD AC 122
per PC



TURBOSTICK VG 550
per Nintendo e Sega



SUPREME VG 201
Microswitch



GUN Commodore, Nintendo, Sega - VG 271,281N,291MS



NAVIGATOR VG 601

Potrete giocare con ogni gioco su qualsiasi console, usando i "MAGNIFICI MARPES", nati per farvi ottenere il meglio dalla vostra cartuccia preferita !!!

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



PROLUNGA JOYSTICK AC 121

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI
RIVENDITORI DI SUCCESSO



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



No, non è possibile! È già ora di tornare a scuola (la "q" è d'obbligo). Le vacanze sono finite... Buuuaaa!

Vabbè, consoliamoci con un nuovo numero di *Help!*, la rubrica di Gheim Pauà da leggere durante l'ora di Matematica, di Italiano o di Latino (nelle altre potete sempre leggere il resto della rivista)!

Questo mese il professor Neon è salito sul suo X-Wing per prepararvi una succulentissima guida a *Star Wars* (NES) e poi è saltato a bordo di un Apache per uno Special su come distruggere Madman in *Desert Strike* (MD) e vivere felici e medagliati.

Nel frattempo Dupont ha dato prova della sua conoscenza delle arti marziali (conoscenza elevatissima dopo anni e anni di risse con Neon), per preparare un'utilissima guida a *Street Fighter 2* (SN), e della sua abilità "flippatoria" per *Revenge of the Gator* (GB).

Forza ragazzi, che tra un po' è Natale!

ALIEN SYNDROME

Per avere vite infinite premete i seguenti tasti nella schermata iniziale: su, giù, giù, giù, giù, su, destra, sinistra, destra, sinistra, e il pulsante 2.



CYBER SHINOBI

Se volete scegliere il livello di partenza premete ripetutamente il pulsante 1 fino a quando compare la scritta ZEED AGAIN. A questo punto, nello schermo con la scritta CYBER SHINOBI lampeggiante, ruotate la manopola del joypad in senso orario e premete il pulsante 2.

Per ammazzare il primo mostro dovete colpirlo alla testa. Per il secondo mirate all'elica. Per il terzo sparate quando è a qualche centimetro del vostro Shinobi. Per il quarto lanciategli delle bombe a mano. Per il quinto evitate i suoi proiettili e sparate quando vi si avvicina; quando l'avrete fatto fuori distruggete il suo cervello (viva la violenza gratuita... NdR)!



BACK TO THE FUTURE II

Per cambiare livello, senza aver bisogno di completarlo, mettete il gioco in pausa, direzionate il joypad in basso e premete varie volte i pulsanti 1 e 2 (3 o 4 volte, e non contemporaneamente): vi ritroverete così all'inizio del livello successivo. Questo trucco funziona su tutti i livelli!



BUBBLE BOBBLE

Una volta catturati tutti i nemici, sparate un sacco di bolle e uccidete i mostri: ogni bolla si trasformerà in un oggetto bonus.

Se il vostro compagno è rimasto senza vite, mettete il gioco in pausa e premete i pulsanti 1 o 2, così da poter prelevare una vita da chi ne ha ancora (se è d'accordo, altrimenti botte!).

Per ottenere la scelta dei livelli inserite la password EECJJ, poi selezionate il numero di giocatori e premete il pulsante 1 o 2. Potrete così scegliere di partire da qualsiasi livello, dal numero 1 al 112!



DUCK TALES

Premendo varie volte il pulsante A, o tenendo il tasto A premuto, quando ritornate con l'aereo a Paperopoli, cadrete su una nuvola. Lì Archimede vi lascerà dei diamanti: cercate di non perderne neanche uno! Questo trucco funziona solo due volte.

In Amazonia, quando avrete passato la palla con le spine, salite sulla statuetta, saltate con il bastone e vedrete un tesoro. Dovete salirci sopra con il bastone e saltare di nuovo dirigendo il joypad verso l'alto. Seguite la strada e troverete una via che vi porterà alla fine del livello.

Sempre in Amazonia, dovete scendere per la corda che si trova subito dopo la pianta carnivora, e otterrete una statua e un barilotto. Andate verso il muro e troverete un passaggio segreto che vi porterà verso una sala piena di tesori. Se continuate verso la sinistra troverete un'altra stanza.

Quando non vi resta nessuna vita e un solo punto di energia non disperatevi e premete Select per recuperare la vostra energia. Ma state attenti perché se non avete più di 3 milioni di dollari, questo trucco non funzionerà!



ADVENTURE OF LOLO

Ecco i codici per finire il gioco:

- Livello 05: CJZM
- Livello 06: CPZH
- Livello 07: CYYZ
- Livello 08: DGYQ
- Livello 09: DMYJ
- Livello 10: GBVV
- Ultimo livello: GCVT



AIR DIVER

Andate sulla parte della mappa dove non c'è nessun nemico, tenete il pulsante Start premuto e digitate A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, e per finire B. Iniziate il gioco e tenete premuti: Start per diventare invincibili, il pulsante A per una sorpresa, il pulsante B per vedere la mega-astronave e il pulsante C per affrontare l'ultimo nemico di fine livello!



GRADIUS

Per avere Continue infiniti premete, quando appare la scritta GAME OVER, giù, su, B, A, B, A, B, A, B, A, Start e riprendete a giocare. Mettete il gioco in pausa e premete: su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, B, A e otterrete vite illimitate e armi.

Se in più passate nel tunnel della montagna vi beccherete 5000 punticini extra.



CYBERBALL

Eccovi qualche prezioso codice:
P8BX BRUS ODLI - per avere 926.800 dollari
65BB BXII BFEX - per andare al Superbowl
M5VB DR2I BBVI - per arrivare direttamente in finale.



HOLE IN ONE

Per accedere al sound test, digitate la parola BGM. Per avere un set speciale di mazze digitate invece la parola METAL PLAY.



FORGOTTEN WORLDS

Quando uno dei due giocatori muore, basta premere 3 volte Start per continuare.

Durante la partita, se premete rapidamente 3 o 4 volte il pulsante B tutti i mostri presenti sullo schermo esploderanno e voi perderete una minima quantità di energia.



BOOMER'S ADVENTURE

Vai di password anche per questo gioco non molto famoso, ma sempre divertente

- Livello 08: AXOLOTL
- Livello 09: BLUTEN
- Livello 15: REMORA
- Livello 16: CHIMERA
- Livello 17: DEWLAP
- Livello 23: MINORCA
- Livello 24: ELYTRON
- Livello 25: GILA
- Livello 31: HYDRA
- Livello 33: JEDOCH
- Livello finale: ZAHNBELLA



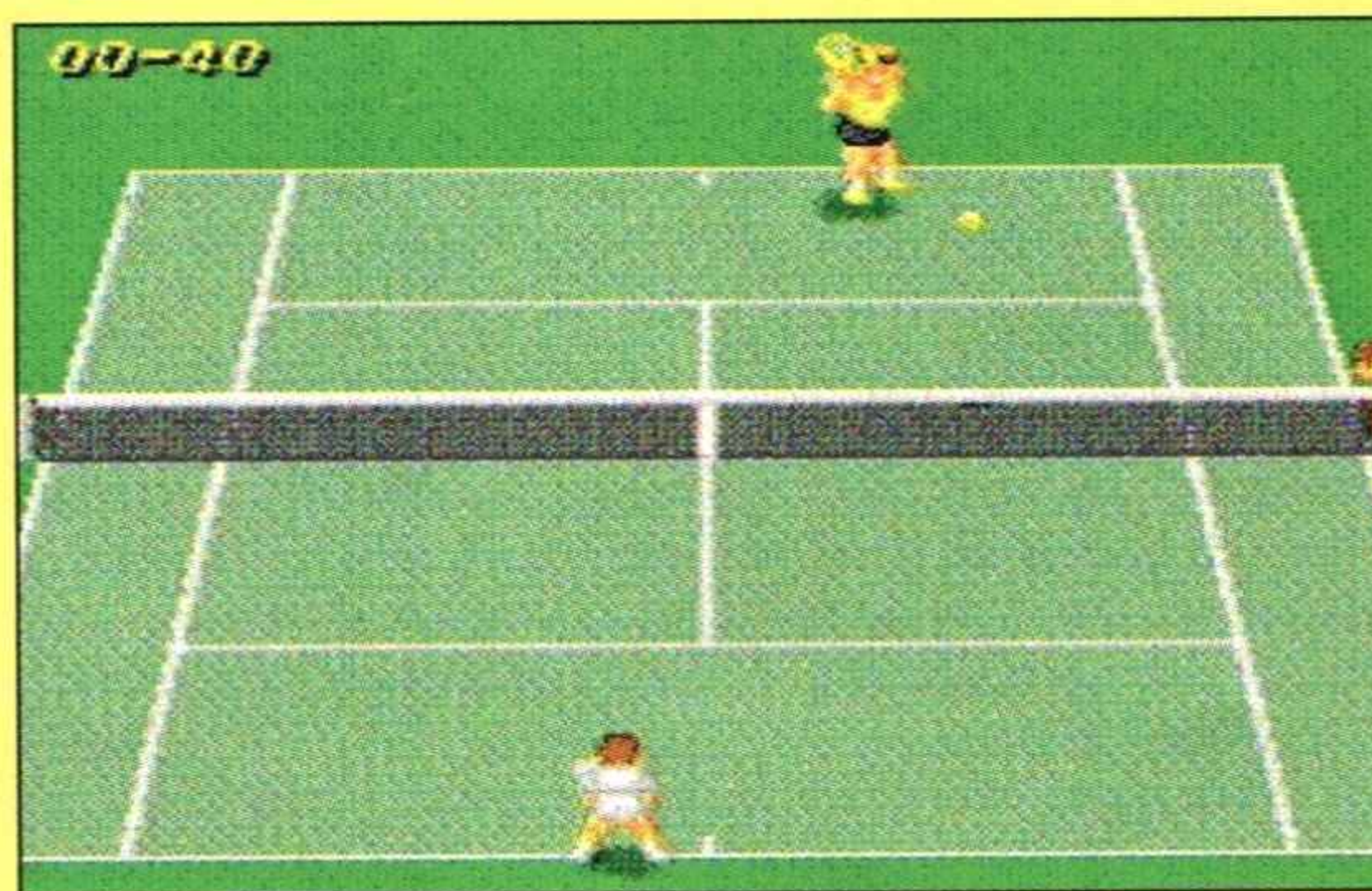
ADDAMS FAMILY

Nel caso non lo sapete già, troverete delle succulente vite extra nella stanza delle porte. Appena entrati, andate a sinistra e mettete il joypad verso l'alto: si aprirà così una porta segreta con ben 4 vite. Se questo non vi basta eccovi le solite password:

- &1Z1D
- &Z#KC
- ?ZZKR
- ?DK96
- ?LSR4
- ?VLZR1
- R11KZ



SUPER TENNIS



Eccovi i codici dell'ottavo torneo per questa meravigliosa simulazione, ora convertita anche su Megadrive:

- 9Dzhpdr YL?Vitx
- NgIQ0Hw 3C5H6Gd
- TglztL8 XD3Hrft
- Lwjnlmn 0J4

Questo codice vi darà invece più punti in classifica:

- K8Xd3Hr Ftlwjpc
- Zgnybq1 4065C6P
- Djstk8X D3Hrftl
- Wjpukmw lgg



Infine se volete i colpi da fondo campo di Agassi, le voleé di Edberg ed i servizi di Sampras tutti in un giocatore, andate nello schermo di selezione dei giocatori, illuminate il nome del vostro giocatore e premete sul secondo joypad i tasti L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, X. A questo punto sentirete un cambiamento della musica e... Voilà! Il gioco è fatto: andate e vincete.

STAR PARODER



Siete stanchi dei soliti 3 livelli di difficoltà? Se la risposta è sì, allora entrate nello schermo delle opzioni, selezionate il sound 0A, spostatevi infine su Game Level e dovrete avere un quarto, massiccissimo, livello di difficoltà.

ACTION FIGHTER

Nello schermo di presentazione inserite la password **SPECIAL** e diventerete invincibili: inizierete infatti il gioco con le armi A, B, C e D. Attenti però, perché schiantandovi morirete lo stesso! Digitando la parola "© SEGA" sarete invece immuni ai proiettili.



BASKETBALL

Quando appare la schermata di presentazione premete Start, poi B e Start per scegliere la difficoltà di gioco.



BUSTER DOUGLAS' BOXING

Per avere continue infiniti tenete premuto il joypad verso l'alto e premete Start durante la scritta **GAME OVER**.



ALESTE

Per avere 20 opzioni di sparo, mettetevi in pausa durante il gioco e premete 3 volte su, 3 volte giù, 3 volte sinistra, 3 volte destra, e poi C, C, B e A. Per accedere al menu delle opzioni resettate 10 volte nella pagina di presentazione e poi premete il joypad in diagonale a sinistra-basso.



GHOST'N'GOBLINS

Per passare direttamente al livello che vi interessa premete, quando siete nella schermata iniziale, i pulsanti: giù, giù, su, su, sinistra, destra, sinistra, destra, B e A.



CYBERBALL

Eccovi qualche prezioso codice: P8BX BRUS ODLI - per avere 926.800 dollari
65BB BXII BFEX - per andare al Superbowl
M5VB DR2I BBVI - per arrivare direttamente in finale.



LUNAR LANDER

Ecco le password di tutti i livelli per questo divertentissimo gioco:
Seconda missione: **PIONEER**
Terza missione: **RANGER**
Quarta missione: **SURVEYOR**



DEADHEAT SCRAMBLE

Per scegliere il livello da cui iniziare, premete nello schermo di presentazione i tasti: B (otto volte) e A (otto volte). Premete poi il tasto B tante volte quanto il numero del livello desiderato (1 volta per il primo, 2 volte per il secondo...)



DARWIN 4081

Nello schermo iniziale premete A, B, C e Start. Troverete così un Sound Test migliorato.



DEDALLIAN OPUS

Usate la password **ZEAL** per poter scegliere a che livello giocare, dal primo al trentaseiesimo.



SUPER SMASH TV

Per accedere al Sound test, andate nella schermata delle opzioni (in pratica dove si sceglie se giocare da soli o in due) e premete L, R, L, L e R. Se invece volete avere 7 continue, andate sempre nella schermata delle opzioni, portate il cursore sulla scritta Due giocatori, premete L & R, e mettetelo in alto finché non udirete un "Bingoooooooo!!!". Infine se riuscirete a trovare una decina di chiavi potrete raggiungere, durante il combattimento con Mutoid Man, una stanza speciale chiamata **PLEASURE DOME!**



STREET FIGHTER 2

Tutti ne parlano, molti, mentendo, asseriscono di conoscerlo, alcuni non credono nemmeno alla sua esistenza: stiamo parlando del trucco per aggiungere a *Street Fighter 2* il modo **VERSUS** e poter combattere uno contro l'altro con lo stesso personaggio. Ebbene, il trucco esiste e, in teoria, è abbastanza semplice da eseguire; in pratica lo è un po' meno...

Dovete accendere la console, resettare e, prima che appaia la scritta **Capcom**, premere velocemente Giù, R, Alto, L, Y, B, X e A. Tutto qui: adesso sta a voi essere abbastanza veloci da riuscirci...



CASTLEVANIA

2

Eccovi qualche codice per un mitico platform:

Castello 2: candela, cuore, cuore, pallina
Castello 3: candela, cuore, pallina, pallina
Castello 4: candela, pallina, candela, pallina
Castello di Dracula: cuore, pallina, candela, spazio



BOMBUZAL

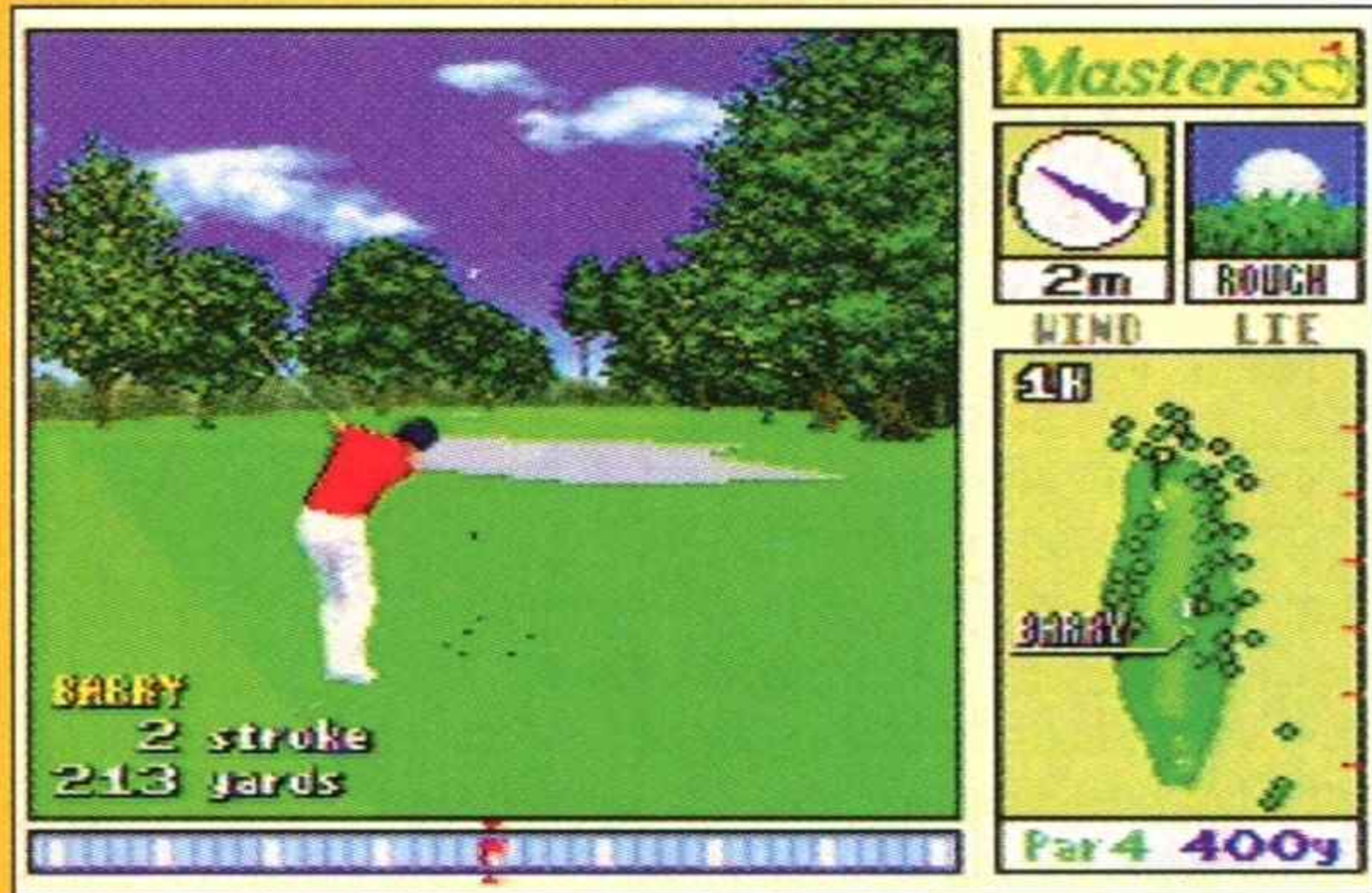
Ancora una volta i codici di tutti i livelli:

001 BOMB	002 TEST	003 SOAP	004 RACE	005 ROSS
006 FAIR	007 QUIZ	008 REED	009 RATT	010 RAFT
011 OVEN	012 NEWS	013 LISA	014 MULE	015 MUFF
016 DIME	017 DAVE	018 DOLL	019 DISK	020 GATE
021 IRON	022 GAME	023 PASS	024 WORD	025 LEAD
026 CUFF	027 EPIC	028 DATE	029 WEED	030 TIME
031 PAIL	032 SHIP	033 RING	034 SHOP	035 SIZE
036 TALK	037 GIRL	038 ZOOM	039 ZONE	040 ZINC
041 GOLD	042 ZERO	043 YOLK	044 YELL	045 OPAL
046 YARD	047 WOOL	048 WINE	049 SONG	050 WIND
051 WEST	052 WAVE	053 FIRE	054 WASP	055 VISA
056 VEST	057 LAMP	058 UNIT	059 TYRE	060 TYPE
061 TREE	062 TWIN	063 TUSK	064 TUNE	065 TONY
066 SWAN	067 STAR	068 SOLO	069 LOVE	070 SOUP
071 ROSE	072 ROOF	073 BIRD	074 ROOT	075 REST
076 READ	077 TAPE	078 RAIN	079 NOTE	080 NEST
081 VASE	082 NAME	083 NAIL	084 MIND	085 PILL
086 MAIL	087 LILY	088 LENS	089 SPOT	090 LARK
091 KNOB	092 KNEE	093 PALM	094 KING	095 KIND
096 KILT	097 LOCK	098 JUNE	099 JEAN	100 JAZZ
101 SAFE	102 ITEM	103 ISLE	104 HOST	105 WORM
106 HOLD	107 HILL	108 HERB	109 NOSE	110 HELP
111 GUST	112 GOWN	113 EYES	114 GLOW	115 GIFT
116 FUSE	117 HAIR	118 FIVE	119 FACE	120 EXIT
121 SIGN	122 EASE	123 DOOR	124 CRAB	125 MYTH
126 COPY	127 MAKE	128 AUTO	129 ENDS	130 DEMO

AUGUSTA OPEN GOLF

Il golf non è uno sport molto popolare in Italia, ma questo gioco merita comunque un'occhiata. Se volete avere una bella sorpresa inserite i codici seguenti:

L3Fhpozngw
Nxdsf3Jnxf§
O5Tct1Sq4B
Greb2Uvsme



SUPER DUNKSHOT

Come vincere il più bel campionato di basket del mondo? È facile con i nostri "lunghi" (MBF e Bio Massa) e con qualche bella password non c'è difesa che tenga.

REGULAR SEASON

Boston - New York = 6378 DFF7
Boston - Washington = 548! CDD8
Boston - New Jersey = !736 BKK3
Boston - Orlando = VY2Y KLL2
Boston - Miami = CDJF J44J

RIPOSO = FBGD G56G

Boston - Philadelphia = DCHD H65H
Boston - New York = MNSJ SZWS
Boston - Washington = BFKS K03K
Boston - New Jersey = YVZ9 Z1PZ
Boston - Orlando = YVZ! Z1NZ
Boston - Miami = 10W8 WYRW
RIPOSO = YVZ4 Z1QZ

PLAY-OFF

Boston - Cleveland = VY24 20T2
Boston - Phoenix = TQBP LLLL
Boston - San Antonio = SRFM MMMM

FINALE

Boston - Portland = LPFT TTTT



KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

Il pagliaccio creato da Matt Groening non è più nei guai con i codici di tutti i livelli:

1 - BARTMAN
2 - SMITHERS
3 - SHOWBALL
4 - JEBEDIAH



POPULOUS

Per avere l'energia al massimo in qualsiasi momento, premete A e B. Poi tenete premuto L e R mentre premete A, B, X. Infine andate sull'icona delle paludi e premete B. Se l'icona non diventa rossa, il trucco ha funzionato!



VENDITA PER CORRISPONDENZA

GET READY!

☎ 051/948119

☎ 051/948251

MEGA DRIVE

Mega Drive Pal	L	250.000
Mega Drive Scart	L	250.000
Mega Drive Joypad	L	40.000
Aecade Power Stick	L	89.000
Convertitore JAP/ITA	L	25.000

CARTUCCE AMERICANE

Arch Rival Basketball	L	94.000
Arcus ODyssey	L	119.000
Cadash	L	99.000
Chuck Rock	L	109.000
David Robinson Basketball	L	109.000
Desert Strike	L	94.000
Devilish	L	94.000
E. Holyfield Boxing	L	99.000
F22 Interceptor	L	89.000
Ferrari GP Challenge	L	69.000
Fighting Master	L	94.000
John Madden 92	L	89.000
Jordan Vs. Bird	L	89.000
Kid Chamaleon	L	104.000
Krusty's Fun House	L	94.000
NHL Hockey	L	89.000
Olimpic Gold	L	99.000
Robocod	L	94.000
Rolling Thunder 2	L	109.000
Super Off Road	L	94.000
Tazmania	L	99.000
Terminator	L	109.000
Test Driver 2	L	109.000
The Simpson	L	99.000
Wonderboy 5	L	109.000
Telefonare per le ultime novità		

CARTUCCE GIAPPONESI

Alisia Dragoon	L	89.000
Chelov	L	99.000
Devil Crush	L	104.000
El Viento	L	99.000
F1 Circus	L	89.000
F1 Gran Grand Prix	L	89.000
F1 Hero	L	89.000
Fantasia	L	69.000

Fighting Master	L	89.000
Gladiator	L	109.000
Grandslam Tennis	L	99.000
Joe Montana II	L	64.000
Kid Chamaleon	L	89.000
Mercs	L	79.000
Mickey Mouse	L	69.000
Midnight Resistance	L	94.000
Out Run	L	59.000
Patlabor Mobil Police	L	99.000
Quackshot	L	69.000
Senna Super Monaco GP 2	L	99.000
Slime Word	L	89.000
Sonic	L	69.000
Sonic 2	L	59.000
Spider Man	L	89.000
Splatter House 2	L	99.000
Steel Empire	L	99.000
Street of Rage	L	75.000
Strider	L	69.000
Thunder Force 4 (Mega Drive Scart)	L	109.000
Thunder Fox (Mega Drive Scart)	L	79.000
Two Crude Dude (Crude Buster)	L	94.000
Telefonare per le ultime novità		

GIOCHI PER MEGA CD

Ernest Evans	L	104.000
Fray Area	L	94.000
Funky Horror Band	L	79.000
Heavy Nova	L	94.000
Prince Of Persia	L	99.000
Sol Feace	L	94.000

SUPER FAMICOM

Super Nes System + Super Mario World + Cavo Scart + Trasformatore 220V	L	420.000
Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi)	L	134.000
Super Famicom Pal	L	460.000
Super Famicom Scart-RGB	L	450.000
Convertitore USA/JAP - JAP/USA	L	35.000

CARTUCCE AMERICANE

Addams Family	L	129.000
---------------	---	---------

Bill Lambers Combat Basketball	L	89.000
Burt's Nightmare (Simpson)	L	109.000
Castelvania 4	L	99.000
Final Fantasy 2	L	64.000
Final Fight	L	89.000
F. Zero	L	79.000
Hook	L	69.000
Jhon Madden Football	L	94.000
Joe & Mac	L	59.000
Krusty's Fun House	L	99.000
Lagoon	L	69.000
Legend of Mystical Ninja	L	99.000
Paperboy 2	L	89.000
Pilot Wings	L	69.000
Pit Fighter	L	59.000
Sim City	L	89.000
Spanky's Quest	L	99.000
Street Fighter 2	L	99.000
Super Battle Tank	L	75.000
Super Battle Toads	L	69.000
Super Off Road	L	109.000
Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi)	L	79.000
Super Smash TV	L	94.000
Super Tennis	L	99.000
Super WWF Wrestlemania	L	94.000
True Golf Classic: Pibble	L	129.000
Un-Squadron	L	119.000
X-Man	L	129.000
Y'S 3	L	134.000
Zelda 3	L	134.000
Telefonare per le ultime novità		

CARTUCCE GIAPPONESI

Area 88	L	109.000
Astral Bout	L	134.000
Battle Blaze	L	124.000
Blazeon	L	99.000
Capitain Tsubasa 3	L	139.000
Castelvania 4	L	104.000
Contra Spirit	L	134.000
Cyber Formula	L	129.000
Dion	L	129.000
Earth Light	L	134.000

F1 Exhaust Heat	L	140.000
F1 Grand Prix	L	129.000
F1 Super Driving	L	129.000
Final Fight	L	119.000
Hat Trick Hero (Taito)	L	129.000
Hiryuu No Ken Shiro	L	139.000
Hook	L	129.000
Joe & Mac	L	124.000
Last Fighter Twin	L	129.000
Lemmings	L	129.000
Magic Sword	L	114.000
Ninja Turtles 4	L	139.000
Nosferatu	L	139.000
Parodius	L	134.000
Prince Of Persia	L	134.000
Ranma 1/2	L	129.000
Robo Police	L	109.000
Rushing Beat	L	114.000
Stg Stryke Gunner	L	119.000
Street Fighter 2	L	174.000
S. Adventure Island (Wonderboy)	L	99.000
Super Basketball	L	129.000
Super Bowling	L	124.000
Super Ghouls & Ghost	L	114.000
Super Mario World	L	119.000
Super R-Type	L	89.000
Super Smash TV	L	114.000
Super Tennis	L	124.000
Super Volleyball	L	99.000
Top Racer	L	99.000
World Champion Shipboxing	L	119.000
World Cup Soccer	L	124.000
Telefonare per le ultime novità		

GAME GEAR

Game Gear	L	250.000
Master Converter	L	45.000

CARTUCCE PER GAME GEAR

Aleste	L	69.000
Ax Battler	L	49.000
Champion Boxing	L	64.000
Chase HQ	L	69.000
Donald Duck	L	64.000

GG Shinoby	L	59.000
G-Loc	L	64.000
Hally Wars	L	64.000
House of Tarot	L	49.000
Mickey Mouse	L	64.000
Moncao GP	L	54.000
Ninja Gaiden	L	54.000
Olimpic Gold	L	64.000
Out Run	L	49.000
Pengo	L	49.000
Paplis	L	69.000
Put & Putter	L	54.000
Sonic	L	59.000
Spider Man	L	79.000
Squeek	L	54.000
Super Golf	L	59.000
The Simpson	L	69.000
Wall of Berlin	L	49.000
Wonder Boy	L	69.000

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

GET READY!

di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051/948119 - 948251

Orario di apertura:
9.30 - 13.30 / 14.30 - 19.30
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Spedizioni a mezzo posta o mezzo corriere espresso.

Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

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



a NAPOLI

il primo centro specializzato in console

Veniteci a trovare!

Salita Arenella 22/1 (P.zza Arenella)
tel. 081/5789319

E inoltre...

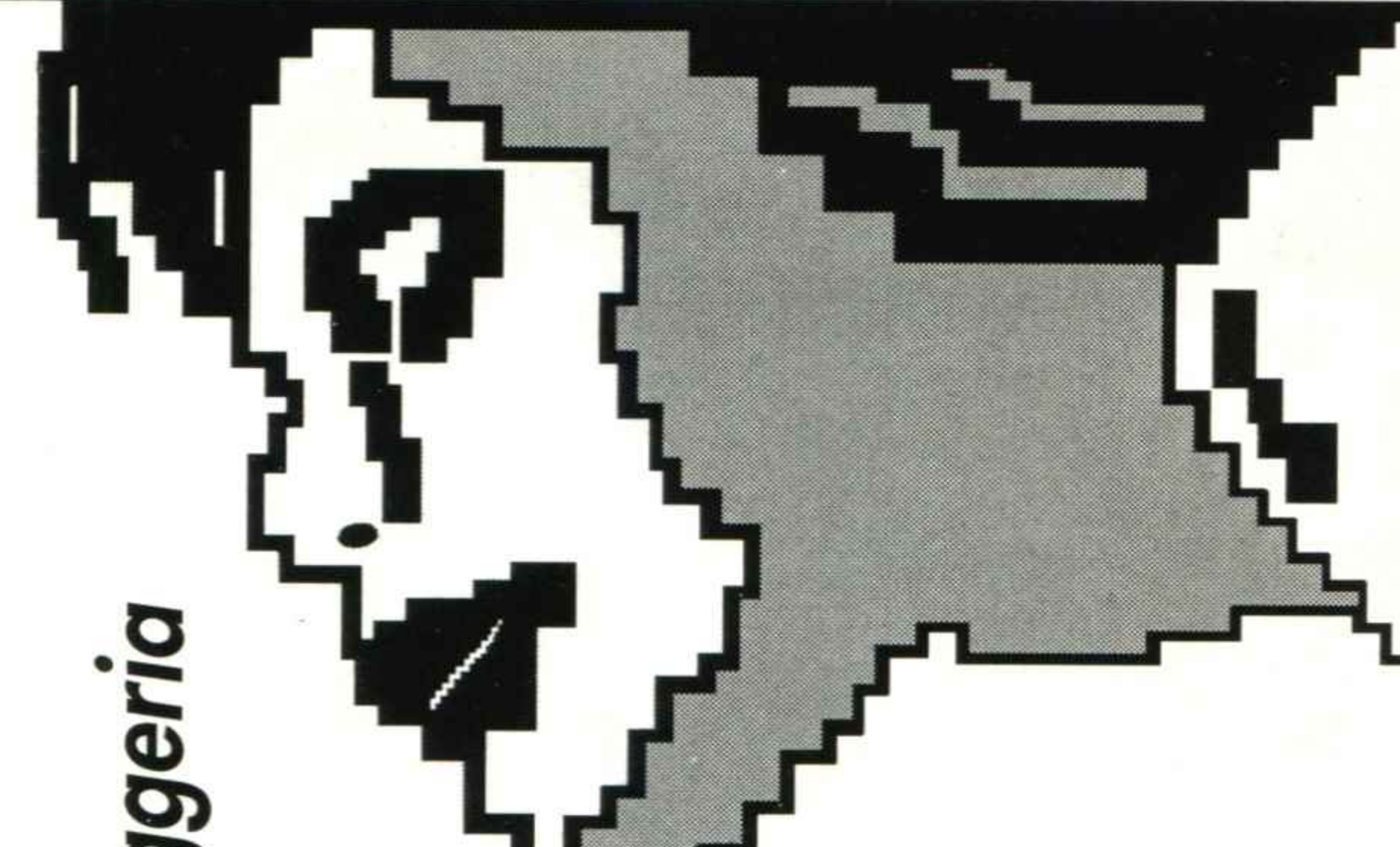
Giochi di ruolo
Giochi da Tavolo e Fantasy
Miniature e accessori

Organizzazione continua di corsi e tornei!!

vendita anche per corrispondenza

sconto 10% ai lettori di GP!

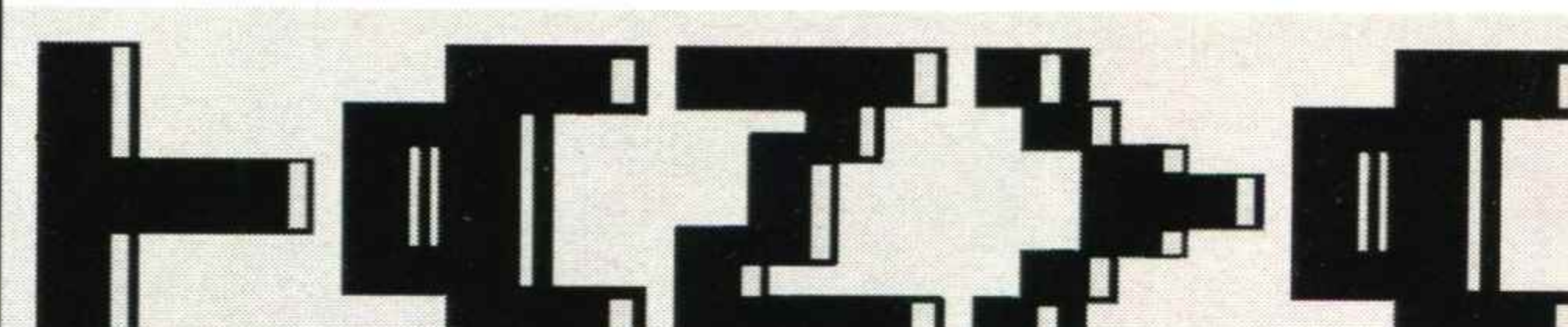




La Tua Messaggeria

in VIDEOTEL

Pag. 597 159



STREET FIGHTER 2

Eccovi l'elenco delle mosse speciali per ogni personaggio. Alcune di queste sono un po' difficilote da eseguire, ma siamo sicuri che ve la caverete egregiamente!



KEN

PUGNO DEL DRAGO



La mossa segreta che sconfisse Sagat nel precedente episodio. Se lo eseguite per bene potete riuscire a colpire il vostro avversario ben tre volte (se no due!), ma se mancate il vostro avversario sarete abbastanza vulnerabile. Il tipo di pugno utilizzato determina l'altezza del colpo!!!

CALCIO ROTANTE



Quando Ken esegue questo colpo, pronuncia le parole sacre che gli ha insegnato il suo maestro: "Tatsu maki sen puu kyaku". Con questo attacco può aggredire il suo nemico praticamente volando e colpirlo più volte. Il tipo di calcio usato determina la velocità e la gittata del colpo!

PALLA DI FUOCO



Questa palla è un puro concentrato di energia che parte dal palmo delle sue mani. Al momento del suo rilascio si può udire il grido "Ha dou ken". Questo attacco indebolisce Ken per 1 o 2 secondi costringendolo a rimanere fermo.

GUILE

ROVESCIAIA



L'attacco più potente di Guile! Solo qualche mossa speciale è in grado di controbattere un simile colpo (il pugno del drago per esempio). L'unico problema è che richiede qualche secondo di concentrazione. Il tipo di calcio usato determina l'altezza del colpo, ma non la potenza!

SPACCA SCHIENA



In questa strana manovra aerea, Guile afferra l'avversario e lo porta su una delle sue spalle così da spaccargli la schiena al momento dell'atterraggio. Viulentissimmo!!! Guile può anche sbattere il suo nemico per terra se usa i pugni invece dei calci!

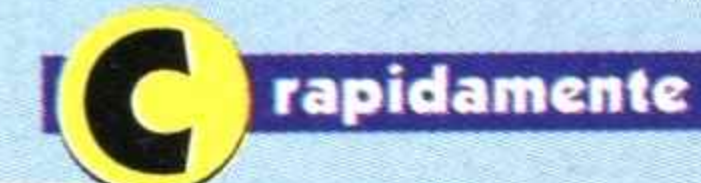
BOOMERANG



Simile ad una palla di fuoco, quando Guile lo lancia contro un'avversario grida "Sonic Boom". Questa mossa stanca parecchio Guile immobilizzandolo per qualche secondo! Il tipo di pugno usato determina la velocità e la potenza.

CHUN-LI

MILLE CALCI



La velocità di Chun Li raggiunge l'apice quando esegue il suo colpo dei mille calci. I suoi colpi diventano talmente rapidi che ne rimane solo la scia, ma il suo effetto sul nemico è devastante! Solo il vento raggiunge una tale potenza! Il tipo di calcio usato determina la velocità e la forza del colpo.

CALCIO ROTANTE



Quando Chun Li esegue questo calcio volante-rotante-rovesciato pronuncia le parole "spinning bird feet". Questo attacco è quasi identico al calcio volante-rotante di Ken e Ryu ed ha gli stessi micidiali risultati.

TACCO



Oltre alla sua capacità di rimbalzare sui lati dello schermo, Chun Li può anche rimbalzare sui suoi nemici con un colpo di tacco. Se la manovra viene eseguita correttamente, potete riuscire a colpire il vostro avversario 2, 3 e anche 4 volte!!!

BLANKA

PALLA DI CANNONE



Blanka è capace di proiettarsi come una palla di cannone contro i suoi nemici ma è anche il momento in cui è più indifeso. Questa mossa gli permette di attraversare tutto lo schermo. Il tipo di pugno usato determina la potenza del colpo e la sua velocità!

ELECTRIC



A causa del suo incidente in aereo, Blanka è capace di generare un forte campo elettrico attorno al suo corpo, per difendersi dagli avversari. Se un avversario lo tocca in quello stato verrà automaticamente colpito da una potente scarica elettrica.

MORSO







Blanka è l'unico personaggio che non può prendere un avversario e lanciarlo. Può, invece, scagliarsi contro di lui e assestarli una serie di morsi da vero cannibale, infliggendo seri danni!!!

SUPERNES



LEGENDA


-  Direzione
-  Concentrazione
-  Pulsante dei Calci
-  Pulsante dei Pugni

Le mosse sono descritte con il proprio personaggio posizionato a sinistra: per usarle con quello di destra invertite le direzioni sinistra-destra!

DHALSIM


LANCIAFIAMME



 Che alito cattivo. Eseguendo l'appropriata combinazione può stendere un'avversario con un'alitata infiammata da vero barbecue (pensandoci bene si potrebbero cuocere anche le pizze!).


VOLO



 Saltando, può usare il suo corpo come una vera trivella e investire così l'avversario in un micidiale attacco in picchiata. È abbastanza difficile difendersi da un tale attacco con gli altri personaggi. Se usate i pugni colpirete con la testa, se usate i calci con i piedi.

PALLA DI FUOCO




 Come ogni Maestro Yoga che si rispetti, Dhalsim può lanciare delle contro i suoi avversari che non hanno niente da invidiare a quelle di Ken e Ryu. Il tipo di pugno usato regola la velocità.

ZANGIEF


SCHIACCIA SCHIENA



 La mossa più potente ma anche la più difficile da eseguire. Zangief prende il suo avversario, lo capovolge tra le sue gambe e lo schiaccia per terra dopo un lungo volo.


TRE PUGNI



 Quando dovete affrontare un avversario che usa spesso palle di fuoco, questa è un'ottima mossa per schivarle senza dovere saltarle.

SCHIACCIA TESTA




 È la mossa che toglie più energia all'avversario. Prende il vostro nemico e gli spezza il collo per terra, facendo tremare lo schermo!

RYU


PUGNO DEL DRAGO



 La mossa segreta che sconfisse Sagat nel precedente episodio. Se la eseguite al meglio potete riuscire a colpire il vostro avversario per tre volte, ma se lo mancate sarete vulnerabile. Il tipo di pugno utilizzato determina l'altezza del colpo.


CALCIO ROTANTE



 Quando Ryu esegue questo colpo, pronuncia le parole sacre che gli ha insegnato il suo maestro: "Tatsu maki sen puu kyaku". Con questo attacco può aggredire il suo nemico praticamente volando e colpirlo più volte. Il tipo di calcio usato determina la velocità e la gittata del colpo!

PALLA DI FUOCO




 Questa palla è un puro concentrato di energia che parte dal palmo delle sue mani. Al momento del suo rilascio si può udire il grido "Ha dou ken". Questo attacco indebolisce Ryu per 1 o 2 secondi costringendolo a rimanere fermo.

E. HONDA


MILLE MANI



 Questo attacco è molto utile se riuscite ad incastrare il nemico in un angolo. Le sue mani si muovono così velocemente da sferrare attacchi multipli in brevissimo tempo. Il tipo di pugno determina la potenza e la rapidità dei colpi.


TORPEDINE



 Anche Honda è capace di proiettare il suo corpo come una torpedine contro il nemico. Se eseguito vicino al nemico, il colpo può anche diventare doppio. Il tipo di pugno utilizzato determina la velocità.

STRIZZA SCHIENA



 Se vicino all'avversario, Honda può afferrarlo e cercare di spezzargli la schiena con una stretta di braccia micidiale.

REVENGE OF THE 'GATOR

Uno dei "videoflipper" più famosi della storia finalmente risolto e spolpato per voi da quel geniale di Dupont.

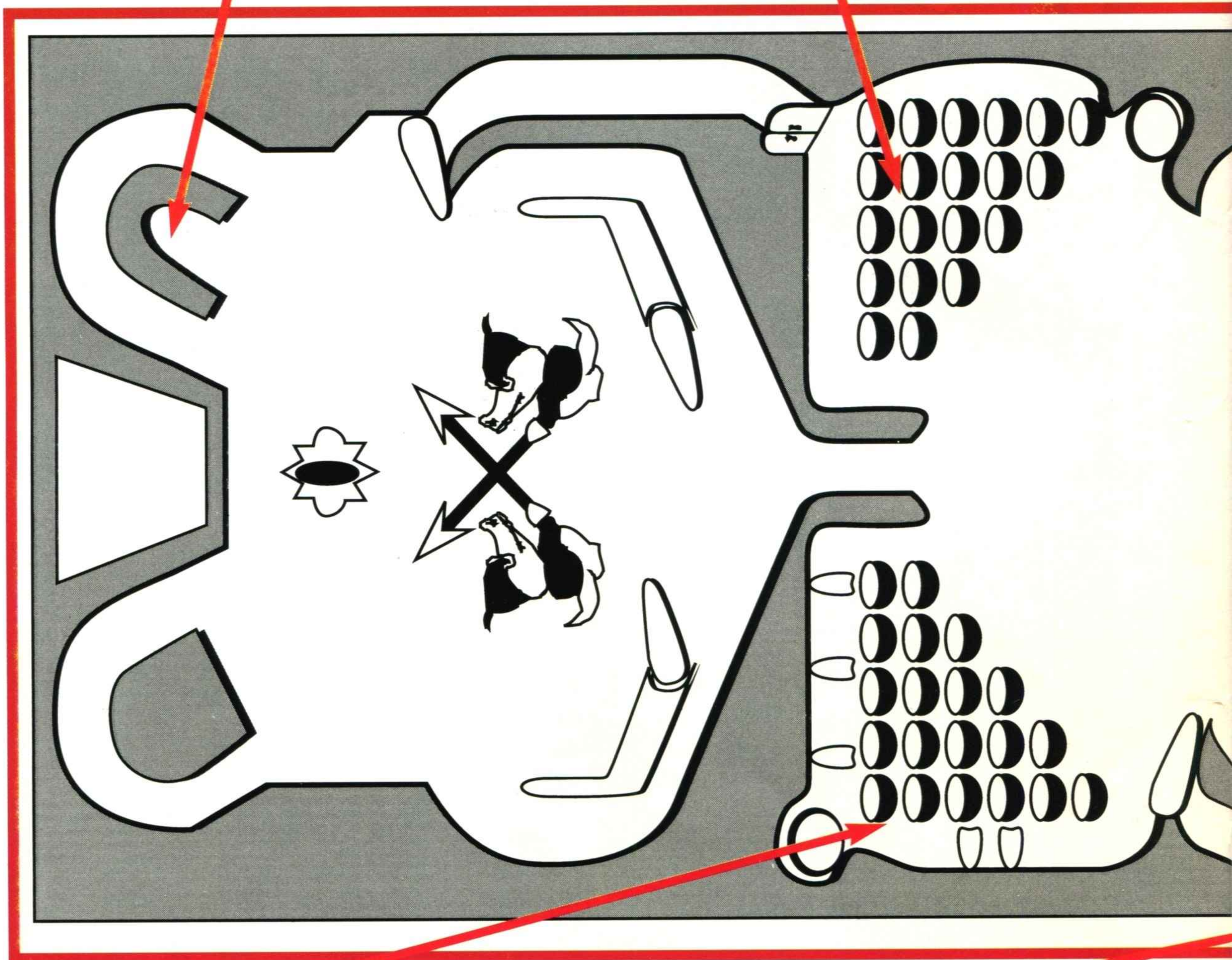


GAMEBOY

TERZO LIVELLO BONUS

Mirate questo warp per raggiungere l'ultimo schermo bonus. Dovrete cercare di colpire gli alligatori quando tirano fuori la testa dal buco nel quale si erano rintanati.

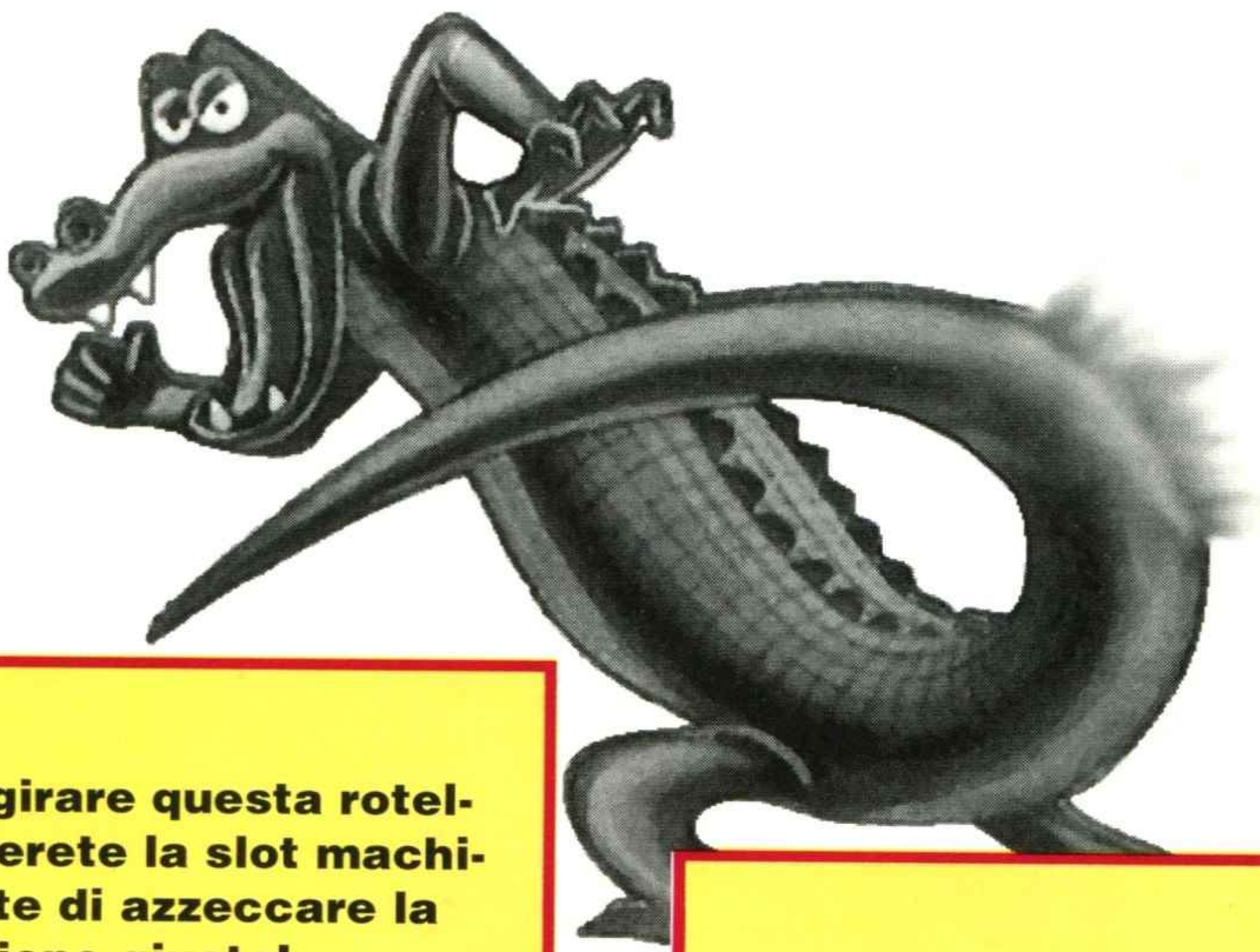
Distruggendo tutte le fiches in alto a destra nello schermo B, aprirete il cancello per raggiungere la parte più alta del flipper, cioè la A.



SECONDO LIVELLO BONUS

Abbattete tutti gli ostacoli che bloccano questo passaggio per raggiungere il secondo schermo bonus. Lì potrete divertirvi con dei baby-alligatori.

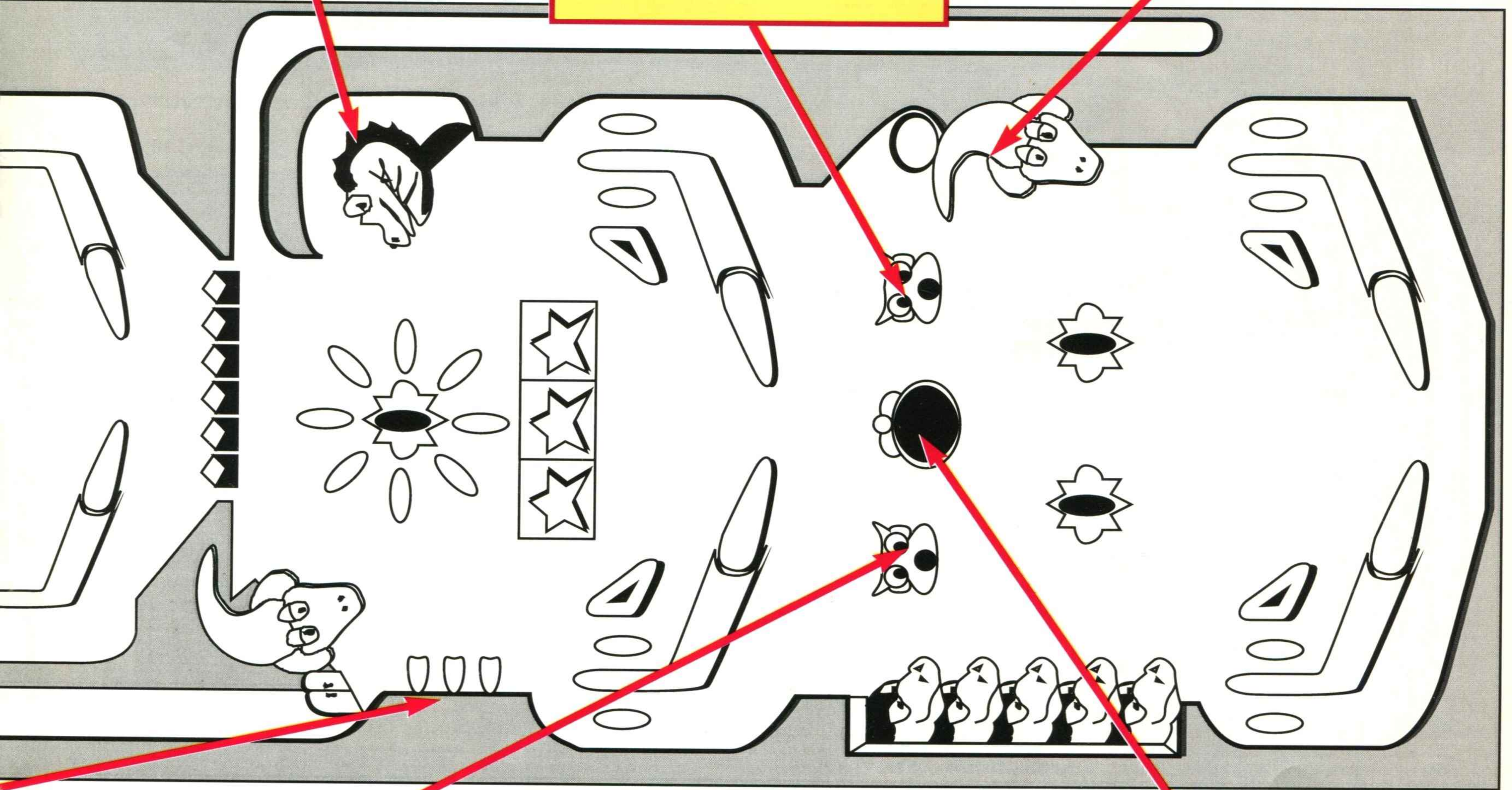
Distruggendo questi tre ostacoli aprirete il cancello per andare allo schermo B. Attenti però perché è piuttosto difficile da centrare e necessita una palla molto veloce.



Facendo girare questa rotellina, attiverete la slot machine: cercate di azzeccare la combinazione giusta!

Warp per rilanciare la biglia.

Tenete il flipper destro alzato e questo alligatore vi spedirà dritti dritti allo schermo C con un potente colpo di coda!



Warp per lo schermo C.

PRIMO LIVELLO BONUS

Per arrivarci tirate semplicemente la pallina in questa buca: vi ritroverete su un mini flipper dove dovrete cercare di colpire un alligatore che si sposta sul fondo dello schermo.

DESERT STRIKE



I CODICI

Che razza di soluzione sarebbe senza i codici?

Campagna Due:

VQAMEKP

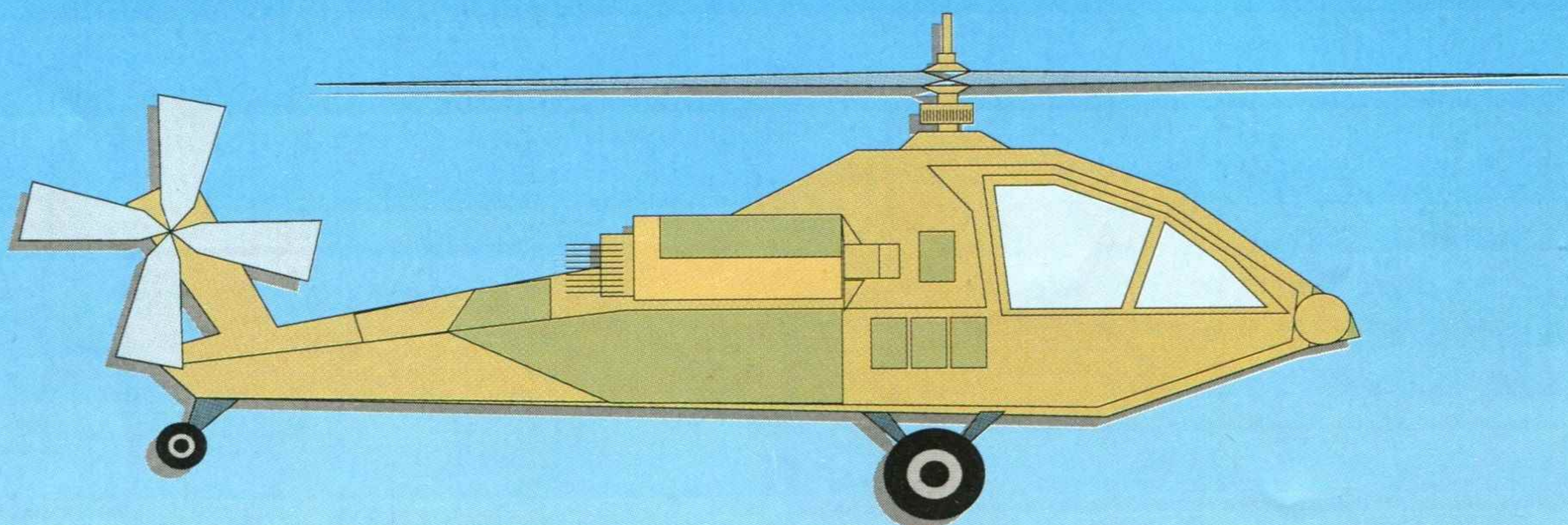
Campagna Tre:

TLJJOAQ

Campagna Quattro:

JTEKOMK

Desert Strike - Return To The Gulf è sicuramente uno dei migliori giochi per Megadrive: se ancora non ce l'avete compratelo, altrimenti leggete queste pagine per sapere come inchiodare Madman.



CAMPAGNA NUMERO UNO - AIR SUPERIORITY

Il libretto di istruzioni fornisce una spiegazione più che esauriente di quello che bisogna fare. Tuttavia il nostro inviato speciale Dupont ha scoperto qualcosa in più...

Missione 1: Dopo aver distrutto i due radar, seguite la strada verso sinistra fino a trovare, vicino ad un F-15 abbattuto, un pilota che sta vedendosela con due nemici. Recuperatelo e poi distruggete il caccia.



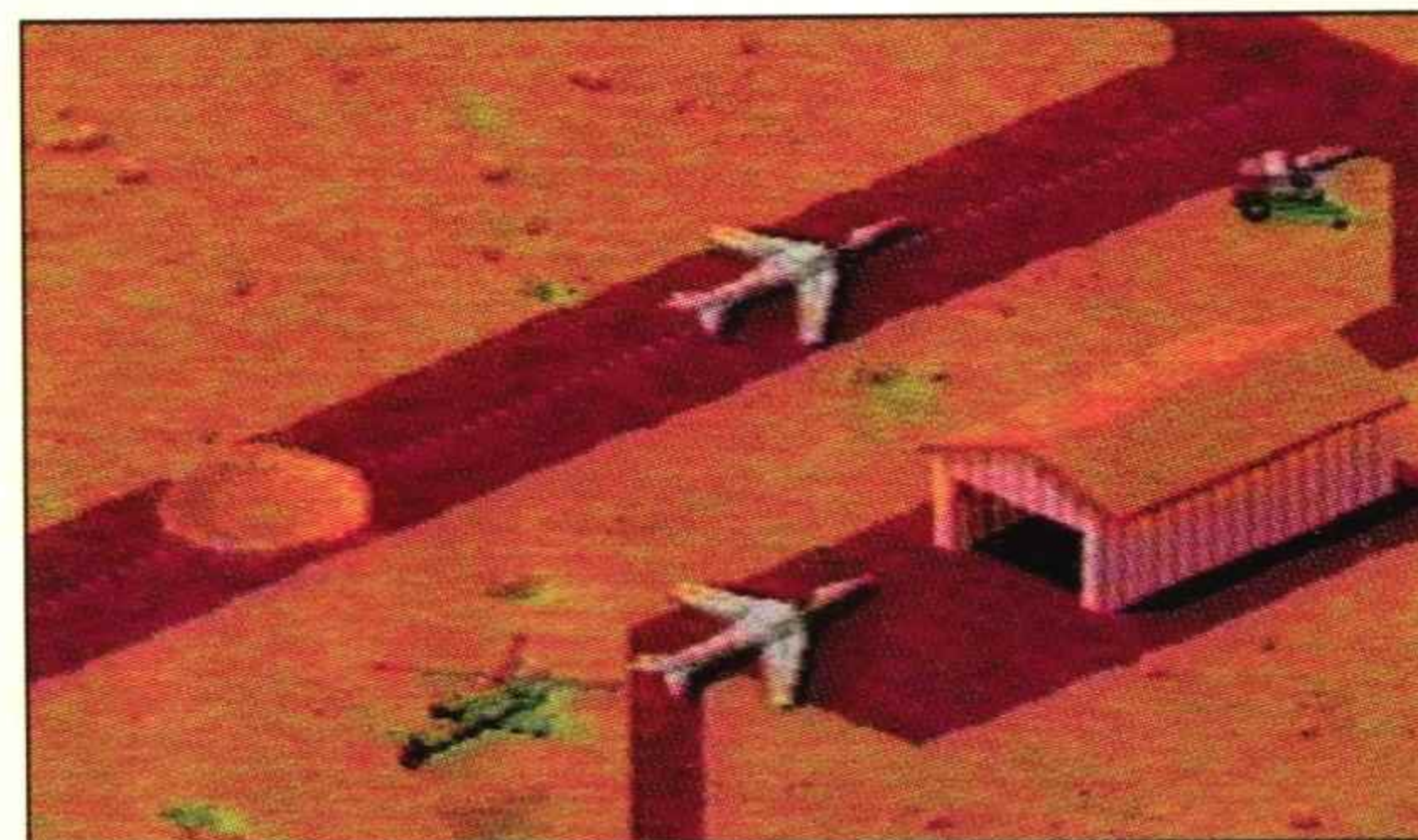
Missione 2: Oltre alla centrale, cercate di colpire e distruggere anche il pilone dell'alta tensione.

Missione 3: Abbiamo notato che appaiono un sacco di Aphid quando attaccate la torre di controllo del campo a ovest. Meglio tener pronte un paio di Hydra...

Missione 4: Sulla mappa sono segnati due HQ: per concludere felicemente la prima campagna, basta distruggere quello più a sud e poi catturare il comandante.

Missione 5: Va bene, avete scoperto dov'è l'agente infiltrato. Sorvolate ampiamente la zona intorno alla casa prima di liberarlo, altrimenti, se c'è qualche carro o fante lì intorno, correte il rischio di perdere la spia proprio alla fine. C'est plus facile!

Altri consigli: La Quick Ladder, utile per rifornimenti e recuperi a tempi record, si trova al centro della mappa, nell'edificio grigio all'incrocio delle due strade. Inoltre potrete trovare una vita extra nell'edificio raffigurato con il diamante, vicino all'ultimo incrocio verso sinistra.



MEGADRIVE

CAMPAGNA NUMERO DUE - SCUD BUSTER

Ok, è arrivato il capocchia della redazione, AlKross, che ha finito la seconda missione e sviscerato i suoi segreti in poco meno di venti minuti. Come la prima, anche la seconda missione è guidata dal manuale, ma crediamo che i seguenti consigli siano ugualmente utili.

Missione 1: Come la prima missione della campagna precedente. I radar ora sono tre e sono meglio difesi, ma non c'è niente di nuovo da sapere.

Missione 2: Dovrete liberare i prigionieri di guerra. Attaccate prima i nemici che difendono la prigione e poi colpitela per liberarli.

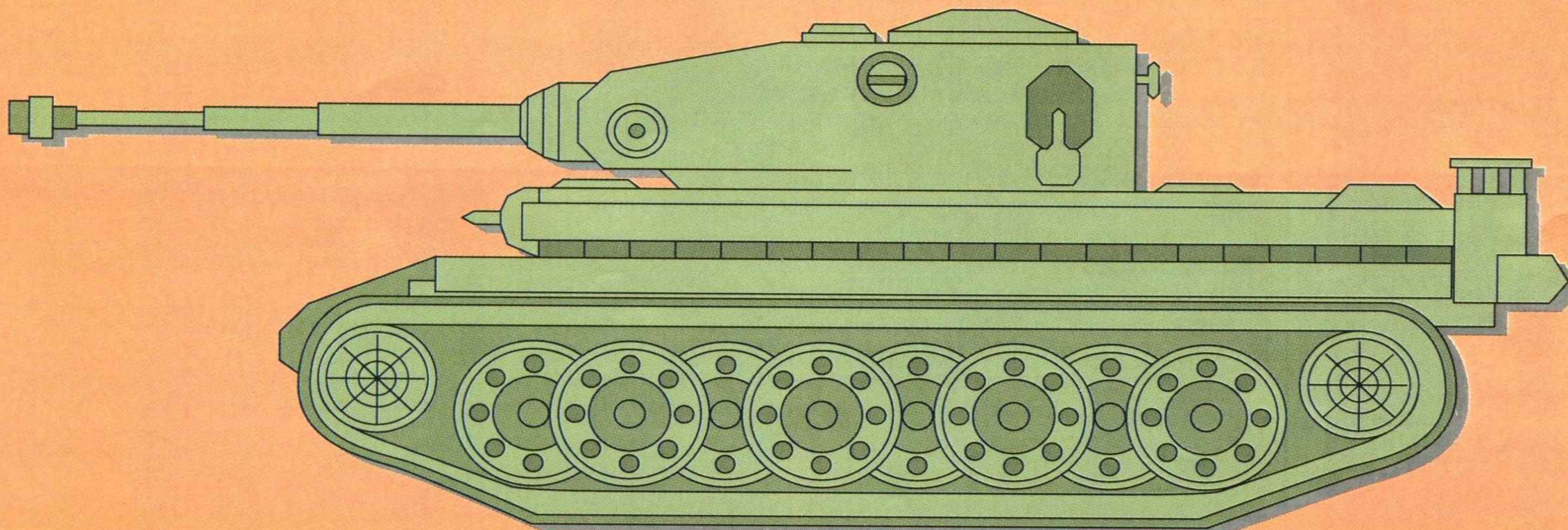
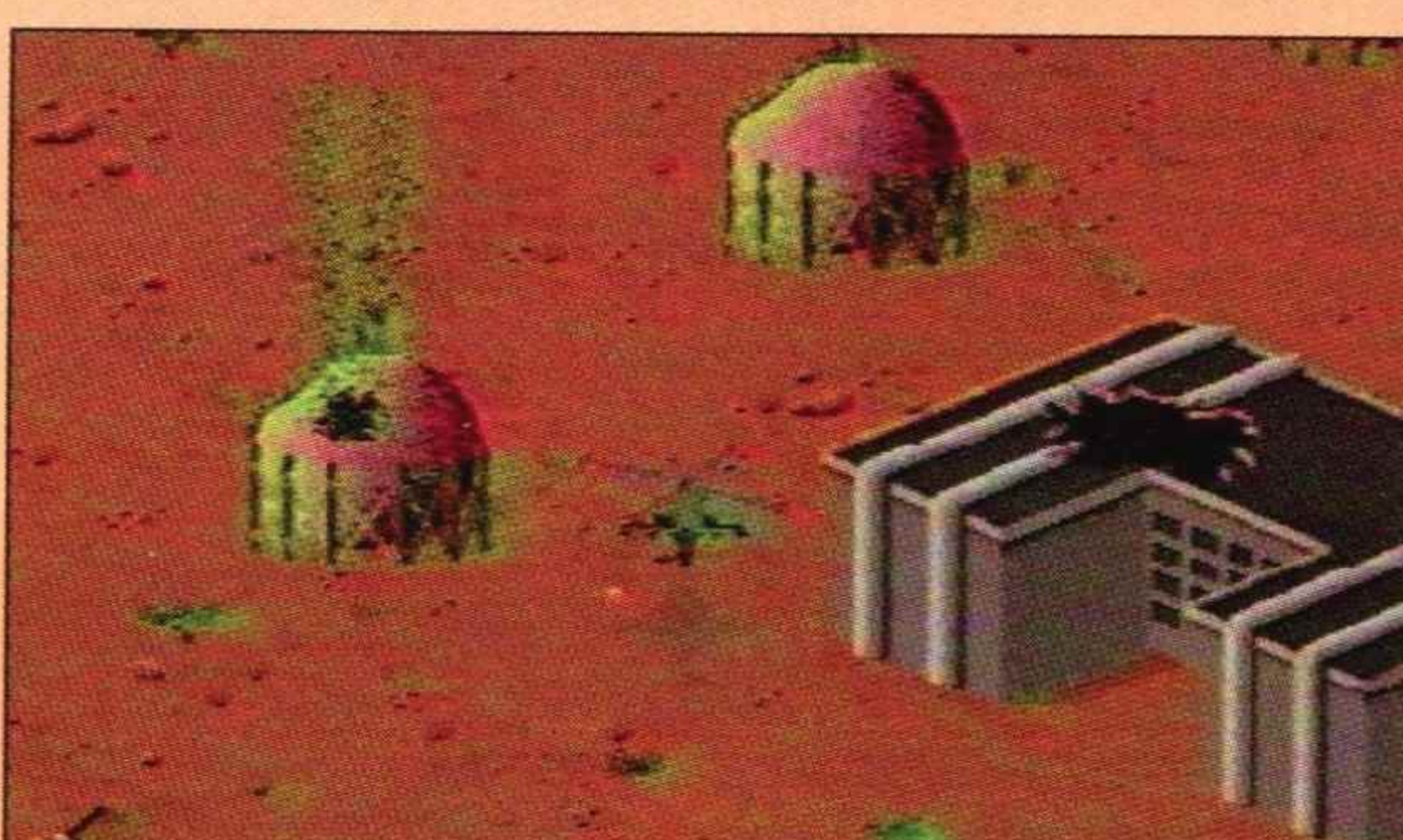
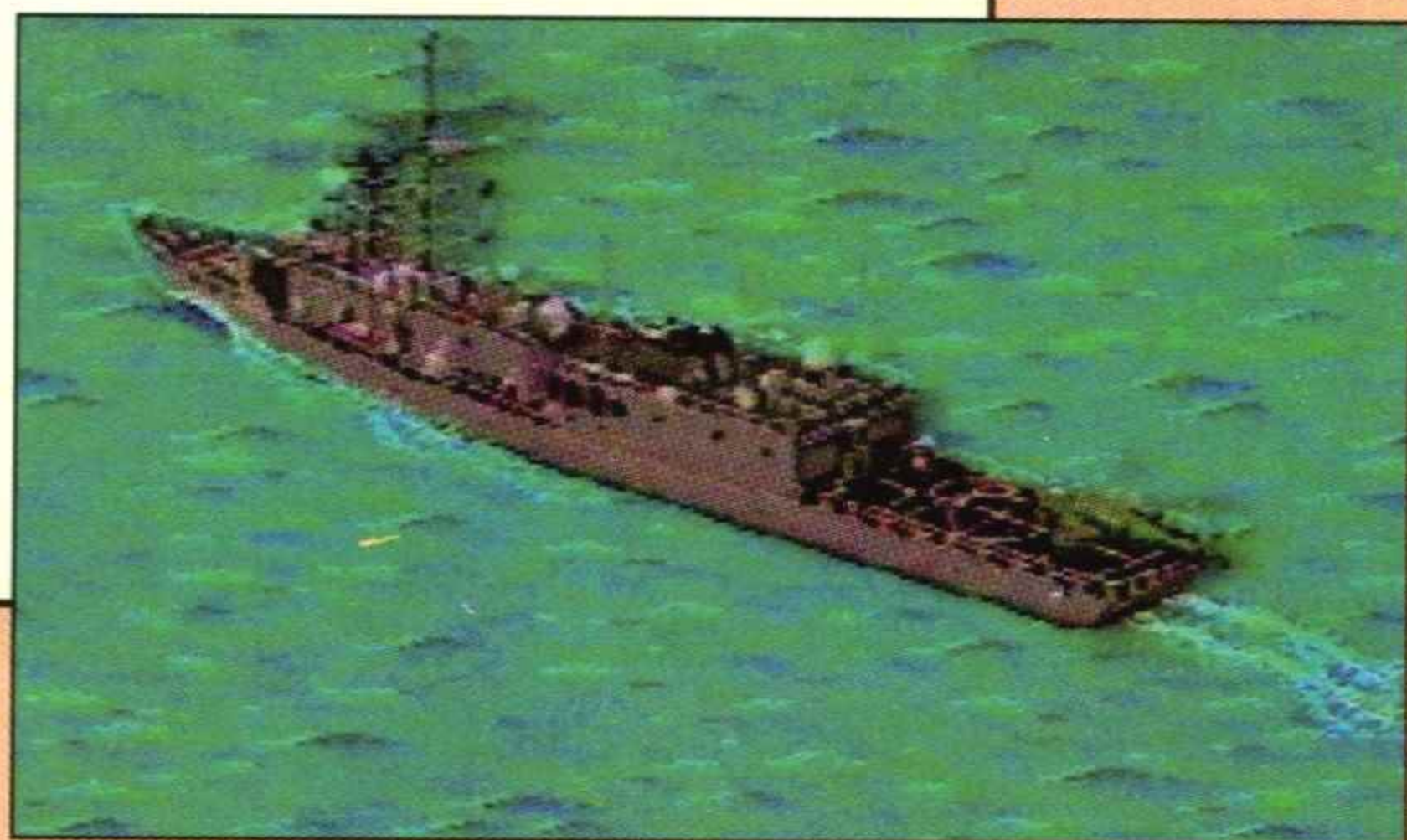
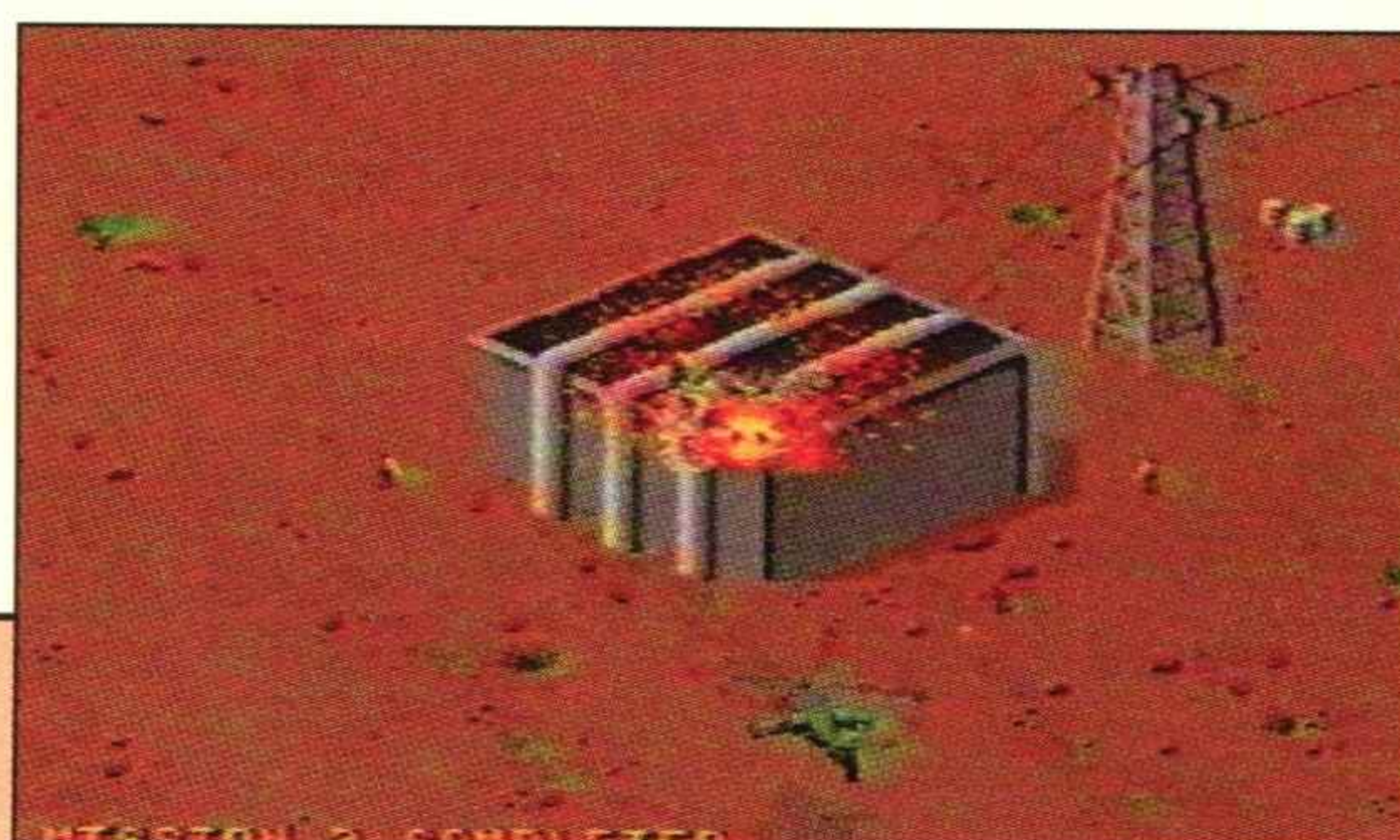
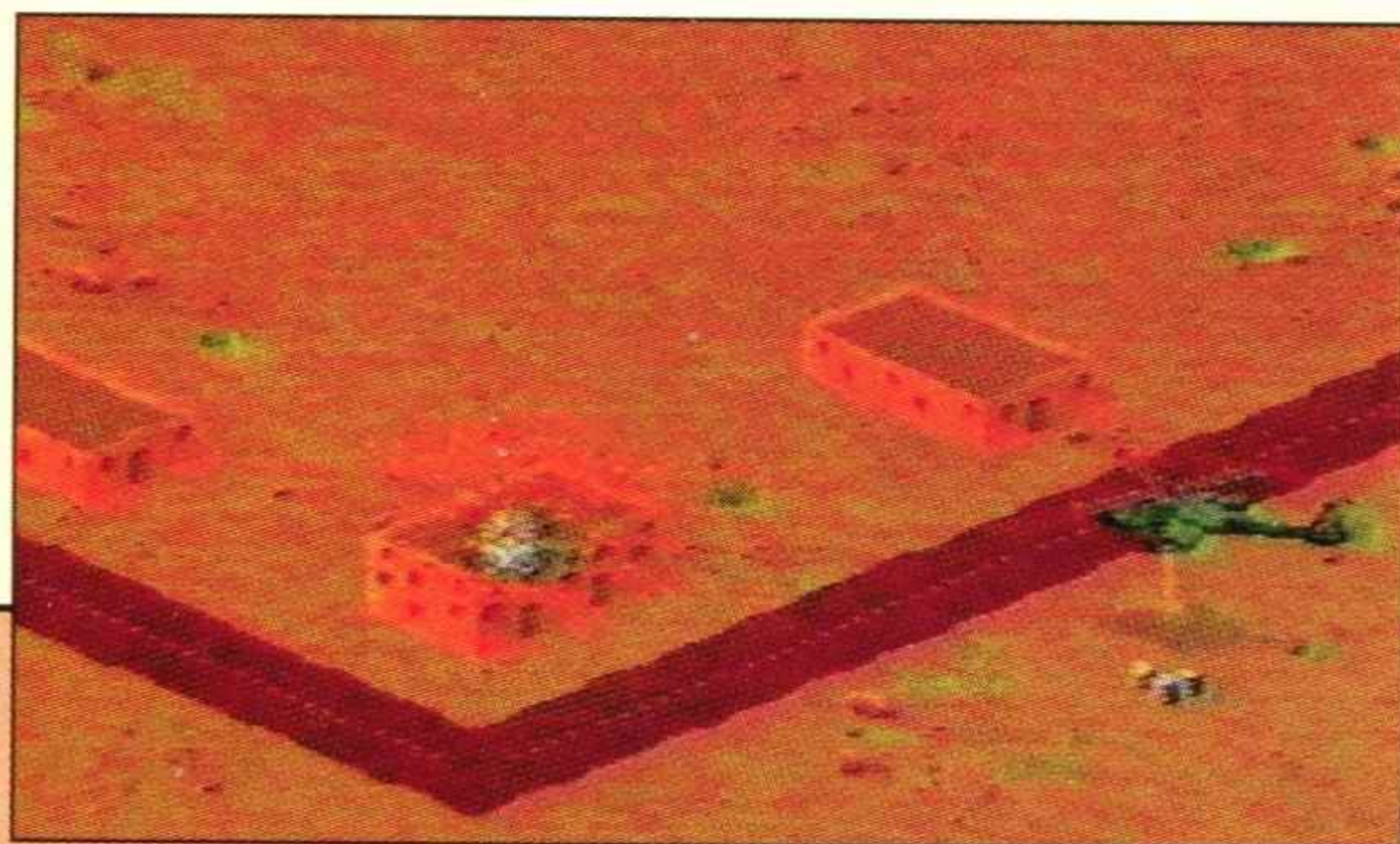
Missione 3: Simile alla missione della prima Campagna. Distruggete centrale e pilone.

Missione 4: Dopo aver distrutto l'impianto chimico, date un'occhiata in giro e cercate quegli edifici con una specie di "riflesso": distruggendoli libererete dei MIA.

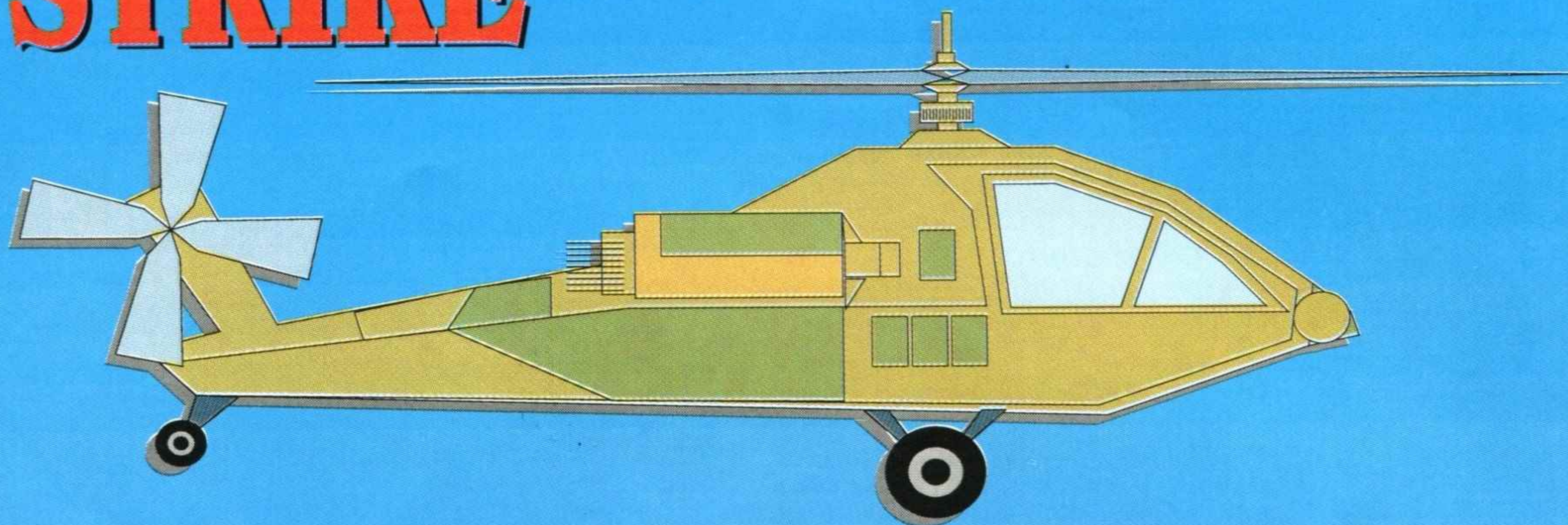
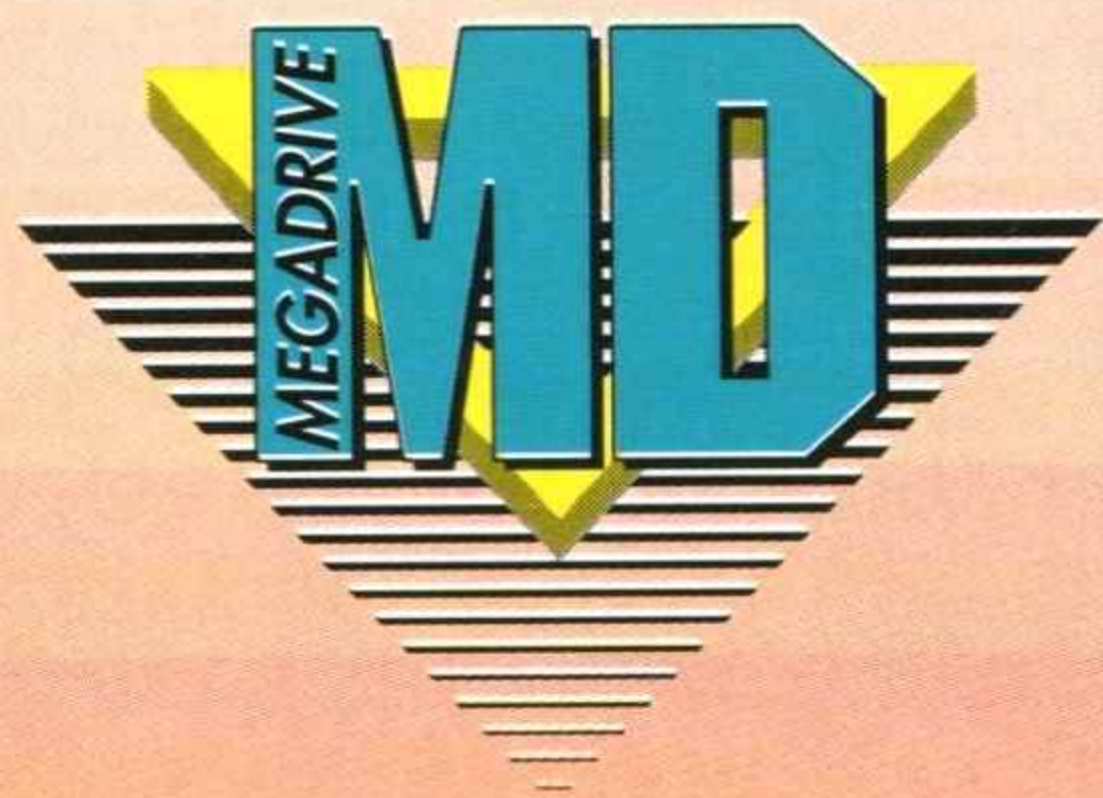
Missione 5: Il metodo migliore per distruggere tutti gli Scud è catturare un paio di comandanti per volta e poi distruggere i corrispondenti Launcher. Cercate di non farvene sfuggire troppi, o dovrete rifare tutto.

Missione 6: È ora di liberare i vostri compagni d'arme più sfortunati. Attaccate il campo di concentramento distruggendo prima le torri di guardia e poi le altre difese. Non liberate i prigionieri mentre le torri sono ancora in piedi, in nessun caso: potrebbero essere falciati in pochi secondi.

Altri consigli: durante questa missione potrete recuperare Jake, il miglior mitragliere e copilota della sesta flotta. Si trova vicino a un F-15 abbattuto, nell'angolo in alto a destra. La Quick Ladder si trova in un edificio vicino al campo di atterraggio a nord.



DESERT STRIKE



CAMPAGNA NUMERO TRE - EMBASSY CITY

Grazie a Random anche la penultima missione non ha più segreti per nessuno. Seguite questo ordine di missioni, perché se cercate di liberare gli ambasciatori senza aver distrutto la centrale scoprirete quanto siano efficaci le difese elettroniche di Madman.

Missione 1: Dirigetevi verso la sede dell'ONU, distruggete gli Aphid di Madman e raccogliete gli ambasciatori (occhio che se qualche nemico è lì intorno, cercando di colpirci potrebbe eliminarli!). Raggiungete un campo base e fateli scendere.

Missione 2: Dovrete distruggere gli impianti chimici a ovest. Ricordatevi di raccogliere tutti gli scienziati.

Missione 3: Dovrete ora attaccare i silos dei missili intercontinentali. Sono tutti nascosti sotto una duna e, per distinguere la duna fasulla da una naturale, basta spararci sopra con il mitra: se sentite un rumore metallico, è falsa. A una decina di secondi dalla scoperta del silos, partirà il missile. Quindi lanciate subito qualche missile, perché se ne partono troppi dovrete rifare tutto.

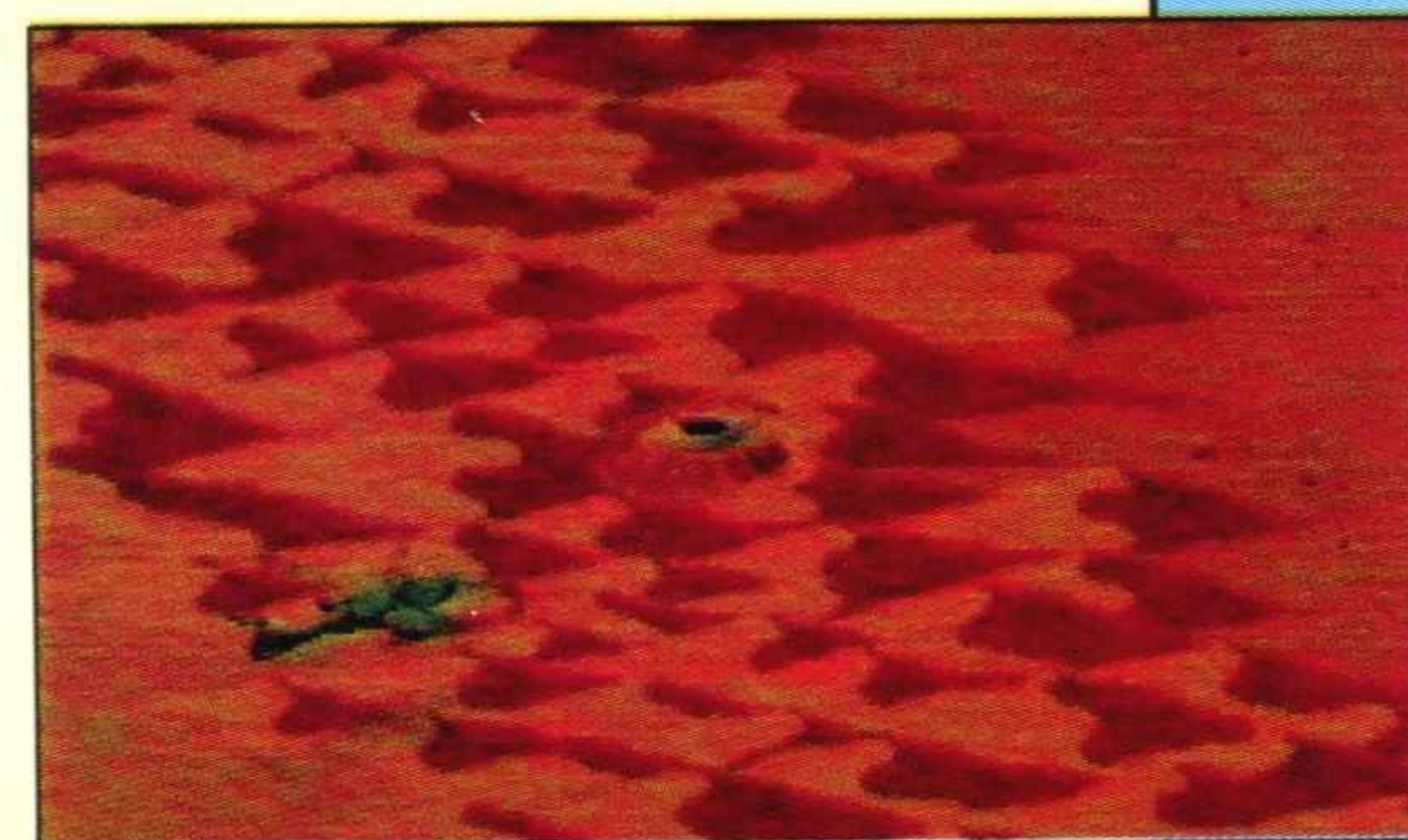
Missione 4: Andate verso il mare e raccogliete almeno due dei tre piloti dispersi (meglio se li raccogliete tutti e tre). Ognuno è minacciato da un paio di motoscafi, che, al contrario delle apparenze, sono molto resistenti. Dovrete infatti colpirci con sei Hydra.

Missione 5: Attaccate la centrale elettrica. Per risparmiare qualche Hellfire potete posizionarvi in modo da avere la centrale tra voi e un lanciamissili, così che il nemico, cercando di spararci, colpisca la centrale. Ricordate infine che, se volete aumentare il punteggio, dovrete distruggere anche il pilone dell'alta tensione.

Missione 6: È ora di scaldare il fondoschiama a Madman! Attaccate il suo yacht privato, cercando prima di distruggere i motoscafi e gli elicotteri che lo difendono, raccogliete gli ostaggi e tornate alla base (dovrete fare un paio di viaggi). Madman scapperà con un motoscafo indistruttibile, ma non preoccupatevi: arriverà anche per lui la sua ora!

Missione 7: Raggiungete l'Ambasciata nemica e catturate l'ambasciatore (attenzione, perché se lo eliminate dovrete rifare tutto da capo).

Missione 8: Dirigetevi verso l'ambasciata occidentale e atterrate (attenzione, quando siamo arrivati qui, siamo atterrati per errore una seconda volta e il gioco è andato in crash!). Quindi aspettate che gli ambasciatori salgano sul pulmino, distruggete il cancello e seguite il pulmino liberandogli la strada da eventuali ostacoli come elicotteri, carri, ecc.



MEGADRIVE

CAMPAGNA NUMERO QUATTRO - NUCLEAR STORM



Per finire l'ultimo livello ci voleva il mitico Neon! Dalla mappa vedrete che ci sono un sacco di Ammo Crate vicino alla strada a nord-est: cercate di non usarli fino all'ottava missione.

Missione 1: Innanzitutto dirigetevi verso ovest costeggiando le dune dal lato interno (cioè quello che guarda verso il deserto, non quello costiero). Troverete le scale di un bunker sotterraneo con uno dei vostri che vi fa segno di atterrare. Raccoglietelo con la scaletta e vedrete saltar fuori anche gli altri commando. Dovrete trasportarli al centro dei pozzi petroliferi (il punto preciso è segnato con una grande X bianca) e distruggete tutti gli ZSU (lanciamissili). Vi conviene prima far fuori i nemici e poi atterrare, visto che atterrando riceverete un rifornimento di armi. Vicino ad uno dei silos troverete la Quick Ladder.

Missione 2: Dovete distruggere i tubi che stanno inquinando il mare. Vi conviene attaccarli in sequenza dall'alto verso il basso, seguendo la costa, visto che vicino all'ultimo c'è un Ammo Crate (non distruggetelo voi stessi!). Per distruggere i tubi, dovete posizionarvi alla giusta distanza (utilizzate la mitragliatrice per vedere dove finiscono i colpi) e poi lanciare un Hydra.

Missione 3: Ora dovete liberare almeno 15 ostaggi sui 16 catturati da Madman. Attenti, perché se per caso ne eliminate più di uno, dovete ricominciare tutto da capo. I bunker sono difesi da carri interrati e prima di poterli distruggere dovete eliminare la protezione. Solo quando avrete distrutto tutti i nemici circostanti (altrimenti, cercando di colpire voi, potrebbero colpire gli ostaggi), colpite il bunker vicino alla scaletta. Se infatti cercate di colpire altri punti, sprecherete soltanto armi (potete trovare il punto giusto sparando con la mitragliatrice: quando sentite il rumore metallico, sparate un paio di Hellfire e il gioco è fatto).

Missione 4: Madman ha costruito l'atomica! Dovete cercare i carri della spazzatura che gironzolano nell'area urbana di destra. Ce ne sono cinque che trasportano pezzi della bomba e altri che sono pieni di ostaggi. Aspettate di vedere il retro di un camion, prima di sparare: se vedete il missilino attaccate senza indugio. Se invece vedete la spazzatura, lasciatelo stare: a proposito, distruggendo i piccoli edifici lì intorno, troverete due vite extra!

Missione 5: Dovete ora fare a pezzi la centrale nucleare e catturare lo scienziato di Madman. Distruggete entrambe le stazioni radar, una a sud della centrale e l'altra a nord-est (potrete finire la missione anche senza distruggerli, ma vi ritroverete addosso le orde assetate di elicotteri di Madman), quindi dirigetevi verso la stazione e sfruttate i missili degli avversari per distruggerla: basta spostarsi in modo da avere la centrale tra voi e il lanciamissili, e aspettare. Dovete distruggere anche le torri di raffreddamento e catturare lo scienziato del laboratorio distaccato.

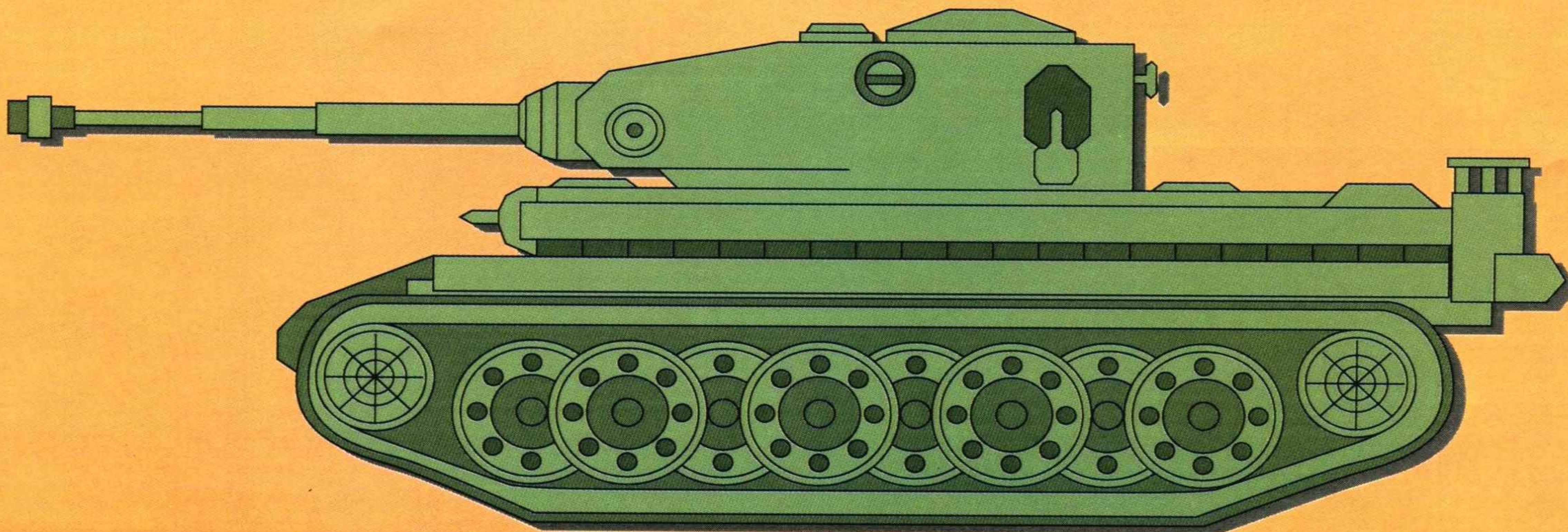
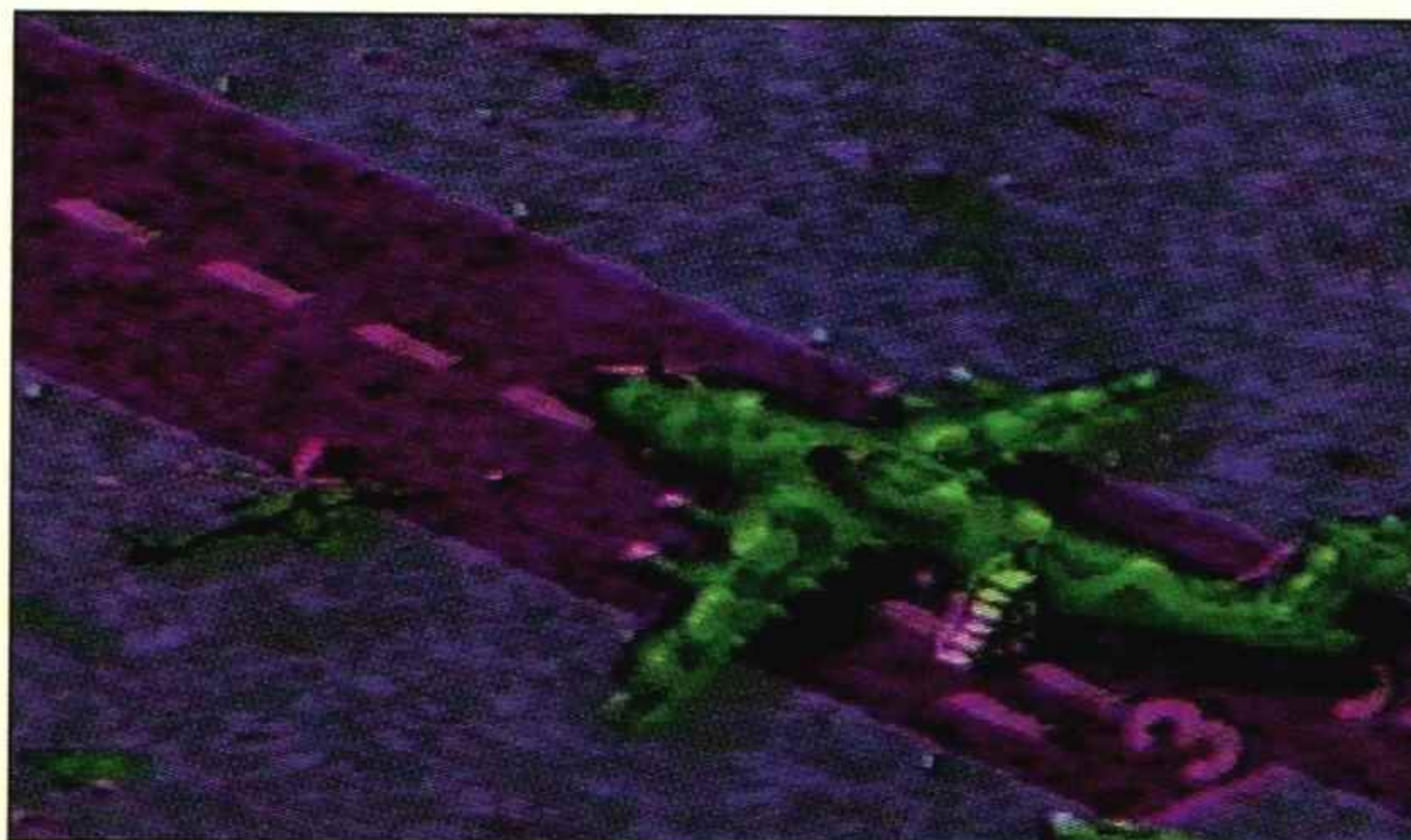
Missione 6: Attaccate ora la centrale elettrica. Distruggetela con il solito sistema dei missili nemici in modo da risparmiare le vostre munizioni e, per aumentare il punteggio, tirate giù anche i piloni dell'alta tensione.

Missione 7: Dirigetevi verso il palazzo e, prima di attaccarlo, distruggete i nemici che lo

difendono. Quando è ridotto ad un cumulo di macerie, atterrate sulla croce a destra in modo da far scendere il vostro copilota.

Missione 8: Che fetentoni! Hanno catturato Jake! Bisogna riacchiapparlo! Dirigetevi verso il bombardiere, fate rifornimento di armi e attaccate i carri che gironzolano intorno all'aereo (occhio a non colpire Jake); uno dei carri è a sud e l'altro un po' più lontano, verso nord. Quindi sparate al bombardiere (la fusoliera si squarcierà) e potrete recuperare Jake. Appena l'aereo inizia a muoversi, colpitelo con tutto quello che avete, calzini sporchi inclusi: se finite gli Hellfire, raccogliete un

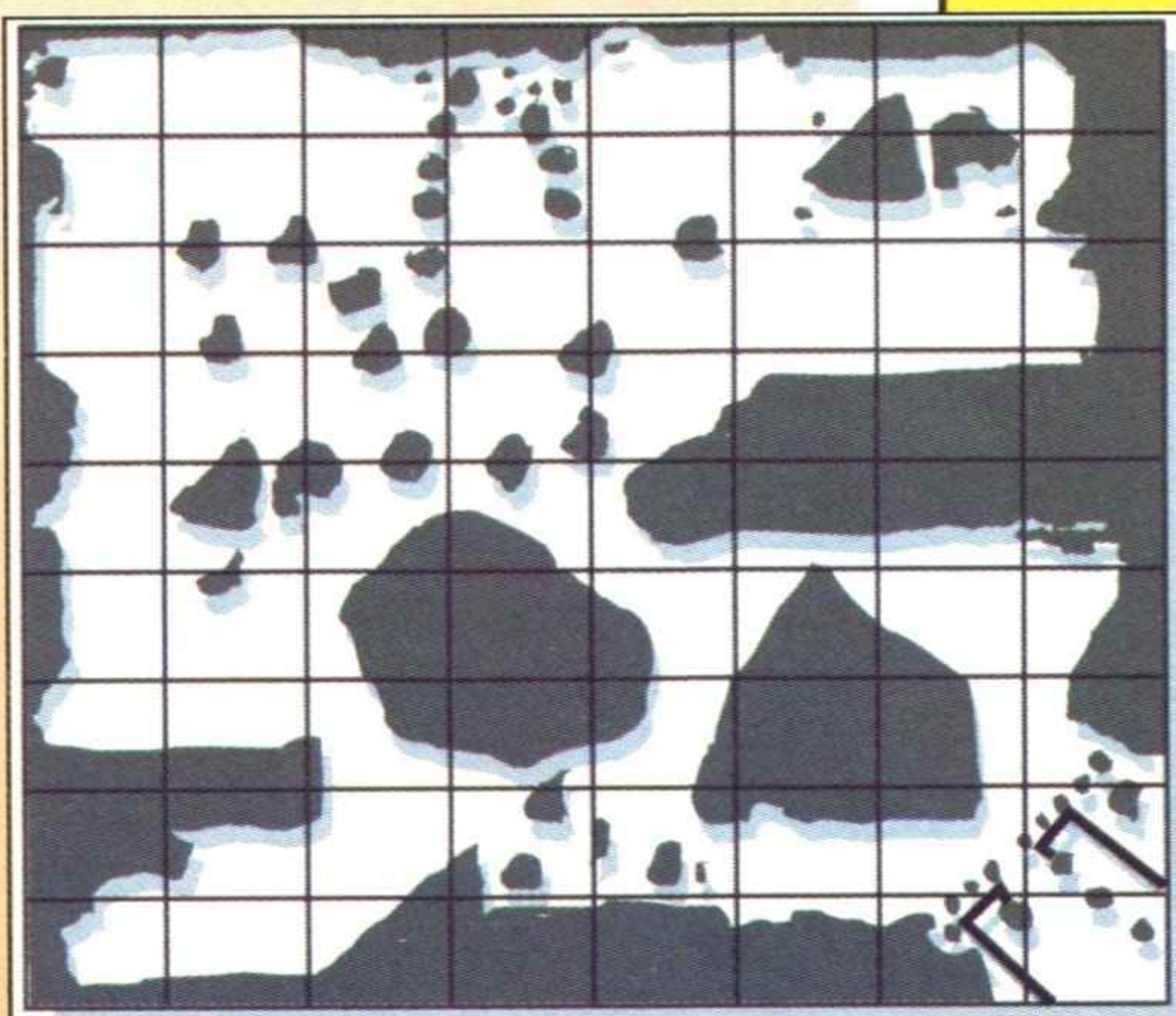
ammo crate e continuate a tempestarlo e... avrete finito!



STAR WARS

Emulare le gesta di Luke SkyWalker, Han Solo e gli altri protagonisti della celeberrima saga di fantascienza è il sogno di molti possessori di Nes. Ma senza questa guida, potrebbe diventare un incubo!

IL DESERTO DI TATOOINE



In questa desertica parte dell'Universo, dovrete recuperare il droide R2-D2 per convincere Obi-Wan Kenobi a seguirvi, trovare otto scudi per il Millenium Falcon e infine scovare Han Solo, l'unico in grado di farvi lasciare il pianeta.



BLUE CAVE

Essendo un livello molto semplice, abbiamo preferito non mettere la mappa. Dirigetevi semplicemente verso destra per recuperare il laser, evitando le gocce di acido e gli spuntoni. Se per caso cadete in una fossa con gli spuntoni, cercate di saltarne subito fuori per evitare di perdere altra energia.

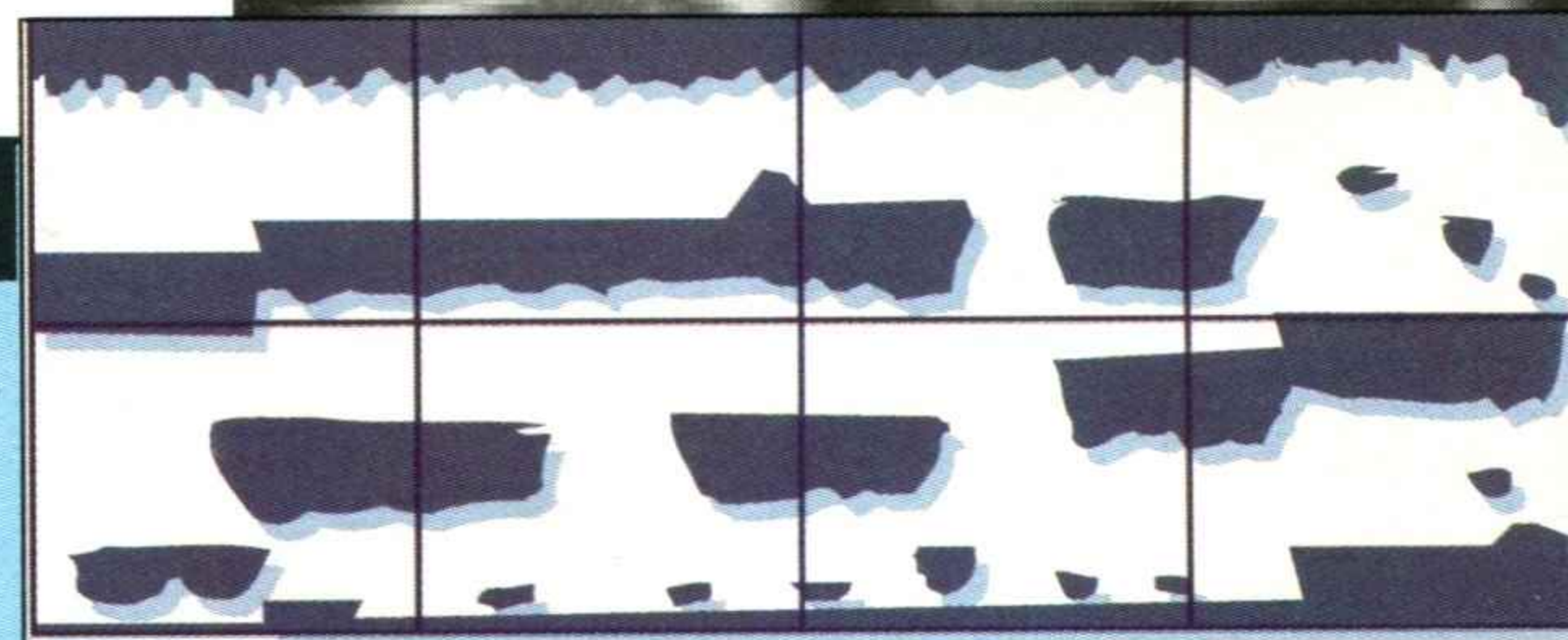


GREEN CAVE NORTH

Qui troverete il primo degli otto scudi del Millenium. Non è necessario recuperarli tutti, ma più ne avrete meglio sarà.

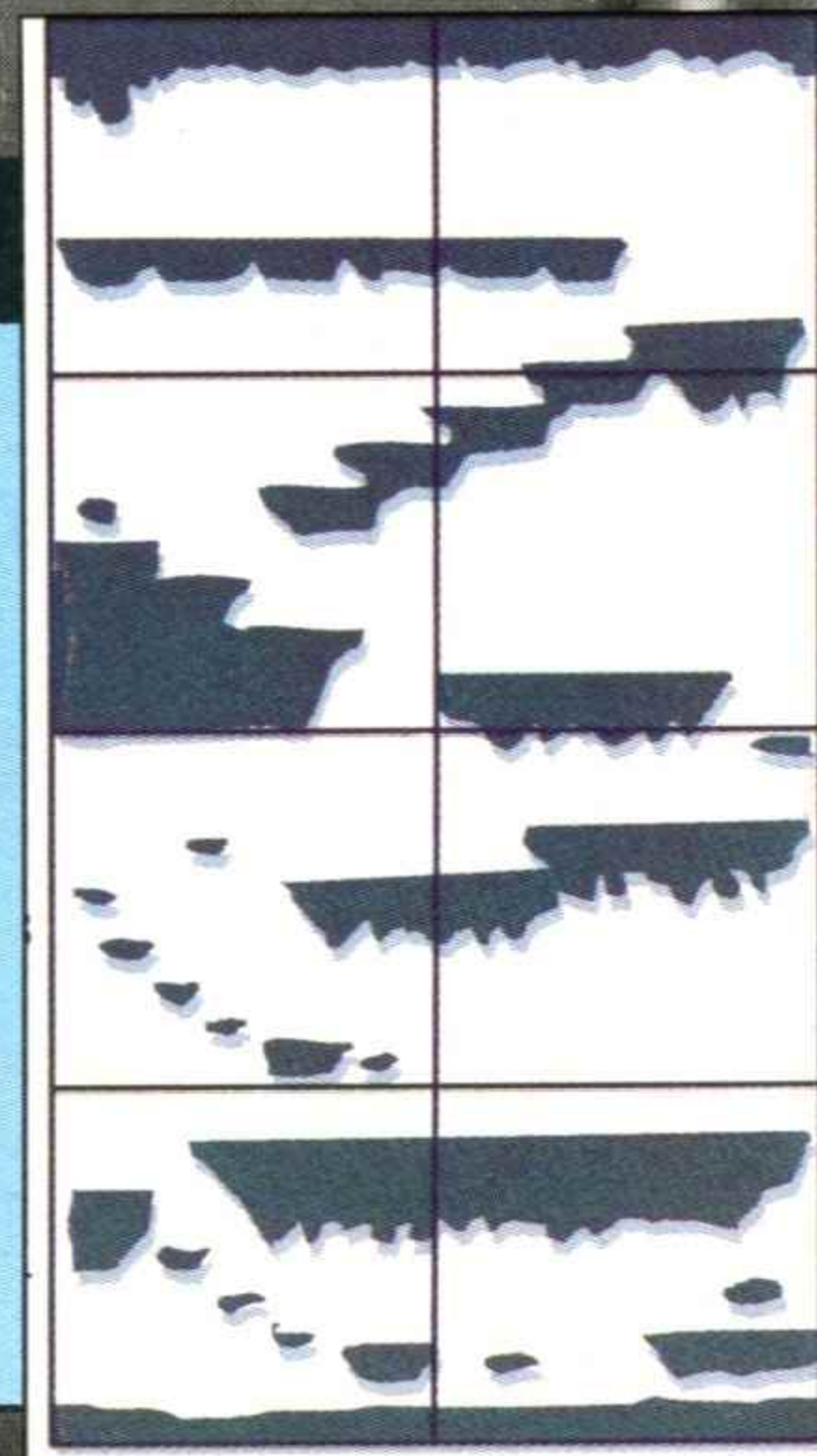


Incontrerete delle piccole creature che hanno la cattiva abitudine di saltare fuori dal terreno per attaccarvi; visto che sono abbastanza resistenti, colpiteli appena li vedete emergere dal terreno.



GREEN CAVE EAST

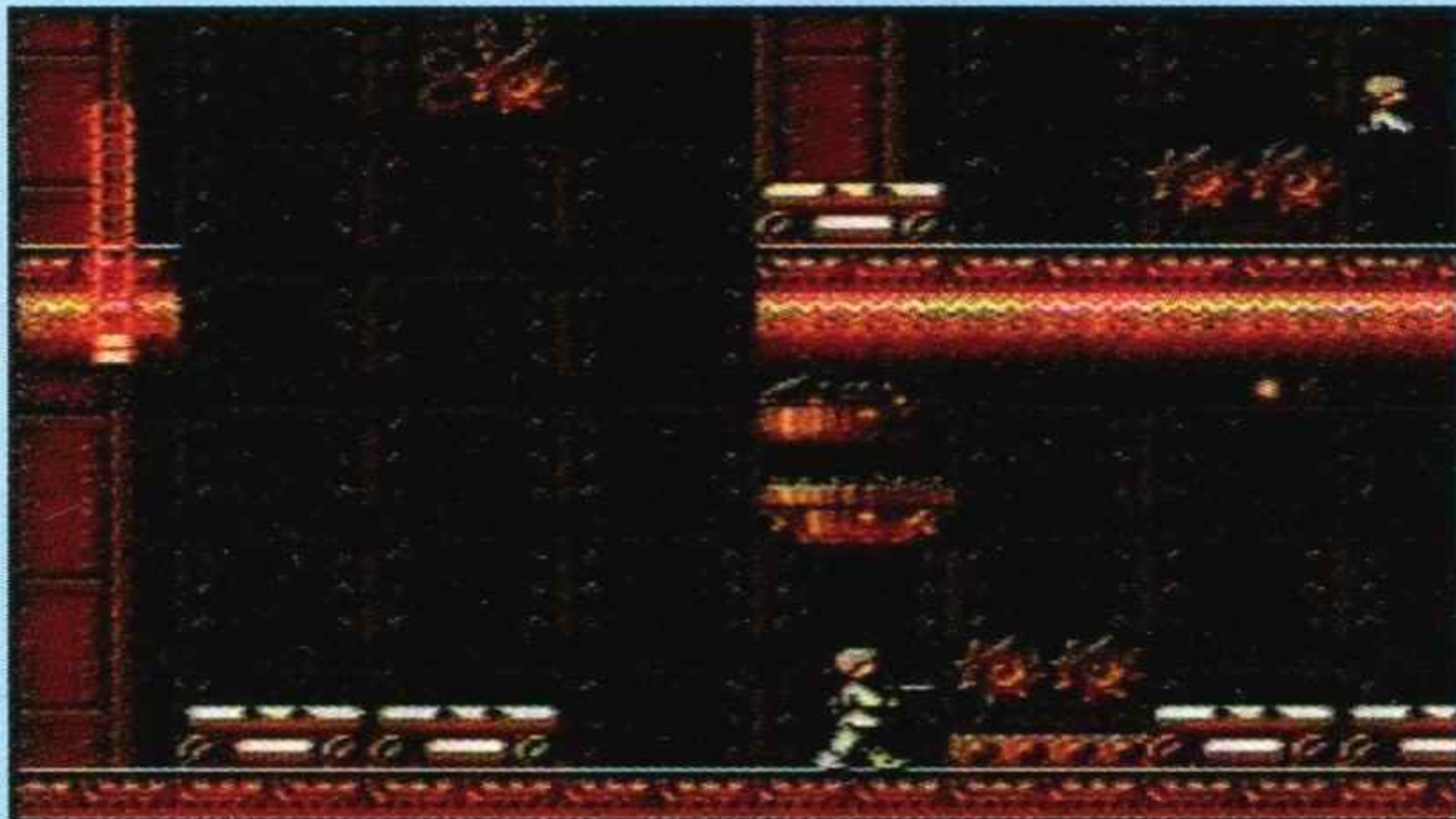
Cercate di prendere lo scudo per il Millenium senza perdere troppa energia. La caverna è abbastanza semplice, anche se le piattaforme messe a scalini possono essere pericolose - ricordatevi che se il vostro personaggio cade, perde energia. Tutto sommato è il posto migliore per prendere gli scudi, visto che ogni volta che rientrate troverete nello stesso posto nuovi scudi e sfere di energia (che aumentano la vostra vitalità). Occhio però, perché ritroverete anche i nemici...



NINTENDO

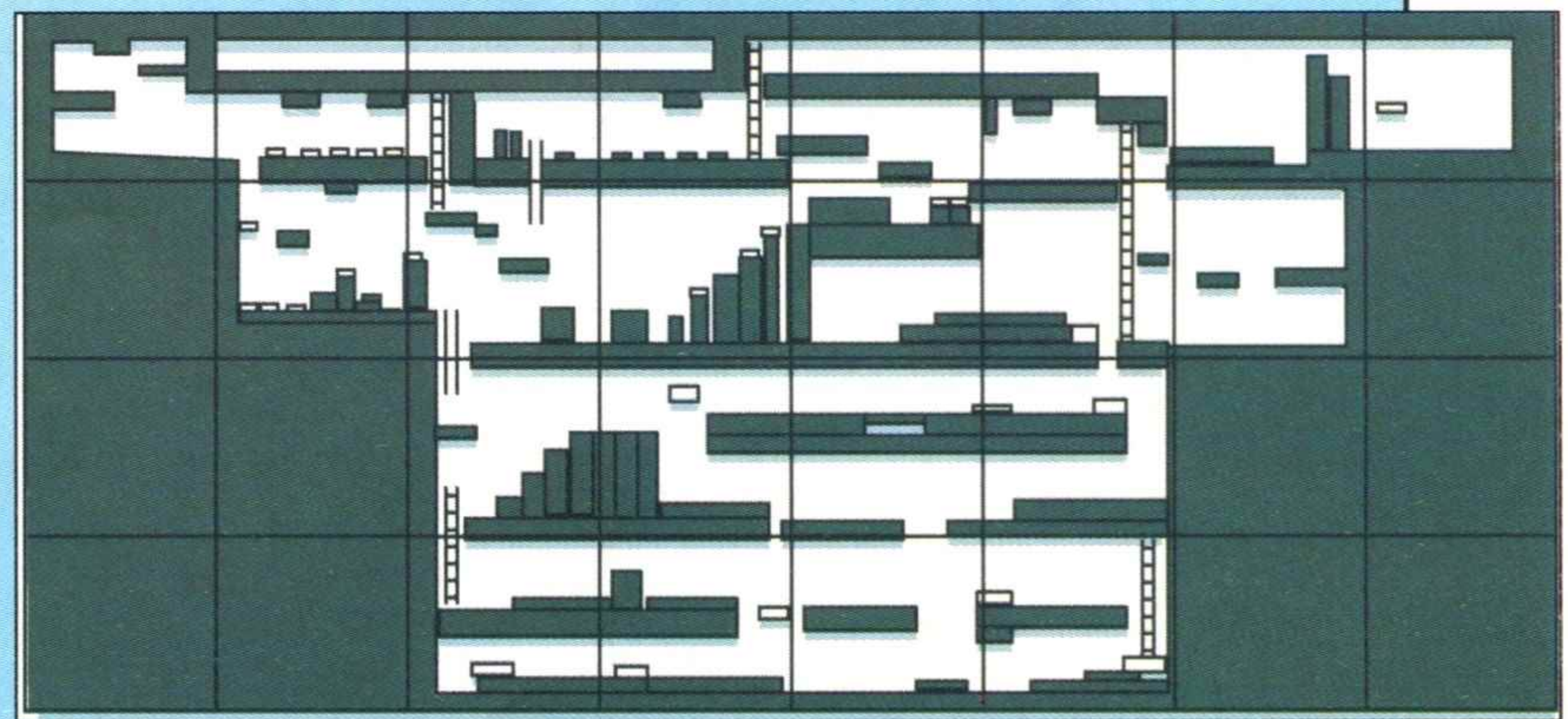
SANDCRAWLER

Qui le cose si complicano un tantino. Dovrete infatti liberare il mitico droide R2-D2, combattendo contro delle creature molto più letali e intelligenti di quelle trovate finora. La tattica migliore consiste nel dirigersi direttamente verso R2-D2, evitando di prendere la vita extra, che è messa in una posizione abbastanza "dura": se volete recuperarla, osservate attentamente il movimento dei Cruncher prima di muovervi.



Utilizzate i nastri trasportatori per saltare più lontano e più in alto, soprattutto per evitare i Jawa.

Un ultimo avvertimento: sotto alla piattaforma di R2-D2 si aggira un Jawa; state attenti a non finirgli sopra!



I NEMICI DELLA FORZA

Rasta: Alieni nativi del deserto Tatooine, li troverete nella Purple Cave e nella caverna di Obi-Wan; sono abbastanza pericolosi a causa del loro attacco combinato. Basta però mettersi a tre salti di distanza per poterli colpire con la pistola laser senza essere feriti.

Insetti: Abitano la Purple Cave e la caverna di Obi-Wan; individualmente non sono pericolosi, ma se vi attacca uno sciame potreste prenderne abbastanza. Fateli fuori con la spada laser o evitateli.

Topi: Queste creature simili a talpe dimorano solo nella Green Cave. Sono resistenti, ma possono essere colpiti anche mentre stanno per uscire.

Jawa: Le creaturine che hanno venduto R2-D2 alla famiglia di Luke si trovano solo nel loro SandCrawler e in Mos Eisley. Sembrano innocui, ma un colpo laser fa male anche se lanciato da un essere alto mezzo metro! Si muovono molto velocemente, sparando raffiche di tre colpi con le loro armi; il modo migliore per levarsi da piedi è attaccarli alle spalle o saltarli.

SandPeople: Li incontrerete nella Purple e nella Brown Cave; pericolosi e crudeli, sono molto resistenti, quindi la tattica migliore è trovare un posto al di fuori della loro portata e attaccarli da quella posizione.

Cacciatori di taglie: Per fortuna li troverete solo nelle perfide strade di Mos Eisley; sono pericolosissimi, e se possibile, vanno lasciati in pace. Se dovete combatterli, utilizzate la Spada Jedi di Luke o la pistola laser di Han Solo, cercando di evitare i loro mortali colpi. Il momento migliore per attaccarli con la spada è quando sono esattamente sopra di voi.

Alieni Viola: Sono indistruttibili a causa della loro coriacea pelle. Sparano con una strana arma laser e tutti gli avventurieri sanno che è meglio evitarli piuttosto che combatterli.

Alieni Verdi: L'abito non fa il monaco, e vi garantiamo che questi alieni dall'aspetto temibile non sono per niente pericolosi; evitateli o blastateli via.

Truppe Imperiali: Tutti gli Imperiali sono pericolosi e vanno blastati a vista, ma si differenziano in tre tipi: quelli standard, che pattugliano una zona assegnata, quelli distesi, che vanno eliminati accovacciandosi, e quelli con il cannoncino, che normalmente sono invulnerabili.

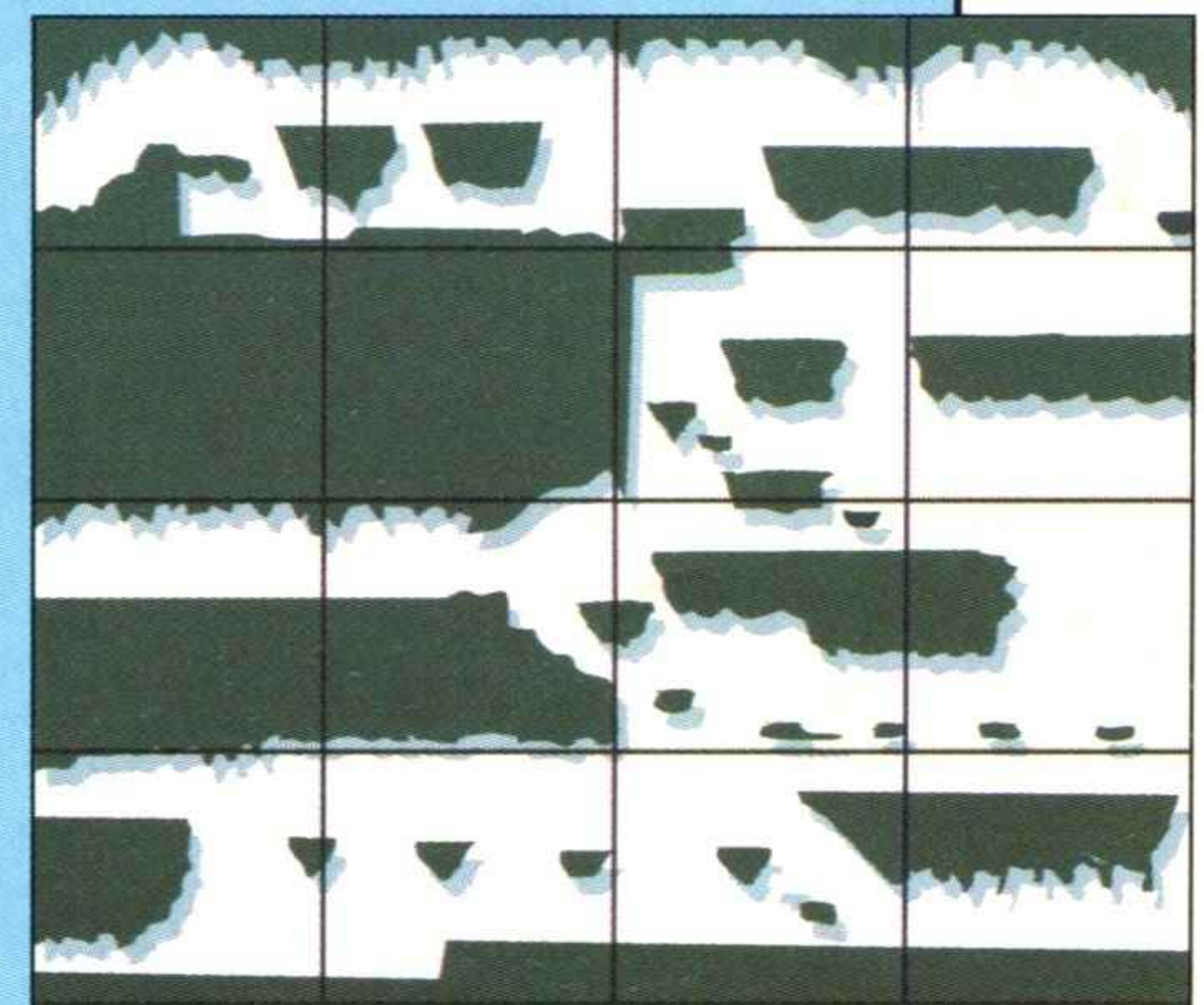
OBI-WAN KENOBI'S CAVE

Finalmente potrete incontrare il misterioso cavaliere Jedi. **NON** entrate in questa caverna se non avete già recuperato R2-D2, perché altrimenti Obi-Wan non vi seguirà nella vostra avventura, e vi assicuro che è molto comodo averlo nel gruppo: infatti, grazie ai suoi poteri mentali, può resuscitare Han Solo o la Principessa Leila (ma solo per cinque volte). Ricordatevi invece che se Luke perde tutte le sue vite, il gioco finisce.

Nella caverna troverete molti alieni Rasta e gruppi di insetti. Per quanto riguarda gli insetti vi conviene evitarli sparando a caso nella direzione in cui state procedendo. Se infatti vi fermate per qualche secondo, si raggrupperanno per attaccarvi in massa; se preferite, potrete correre premendo il tasto B e passarci attraverso. Dandovi un'occhiata in giro troverete abbastanza sfere d'energia per non restare a secco.

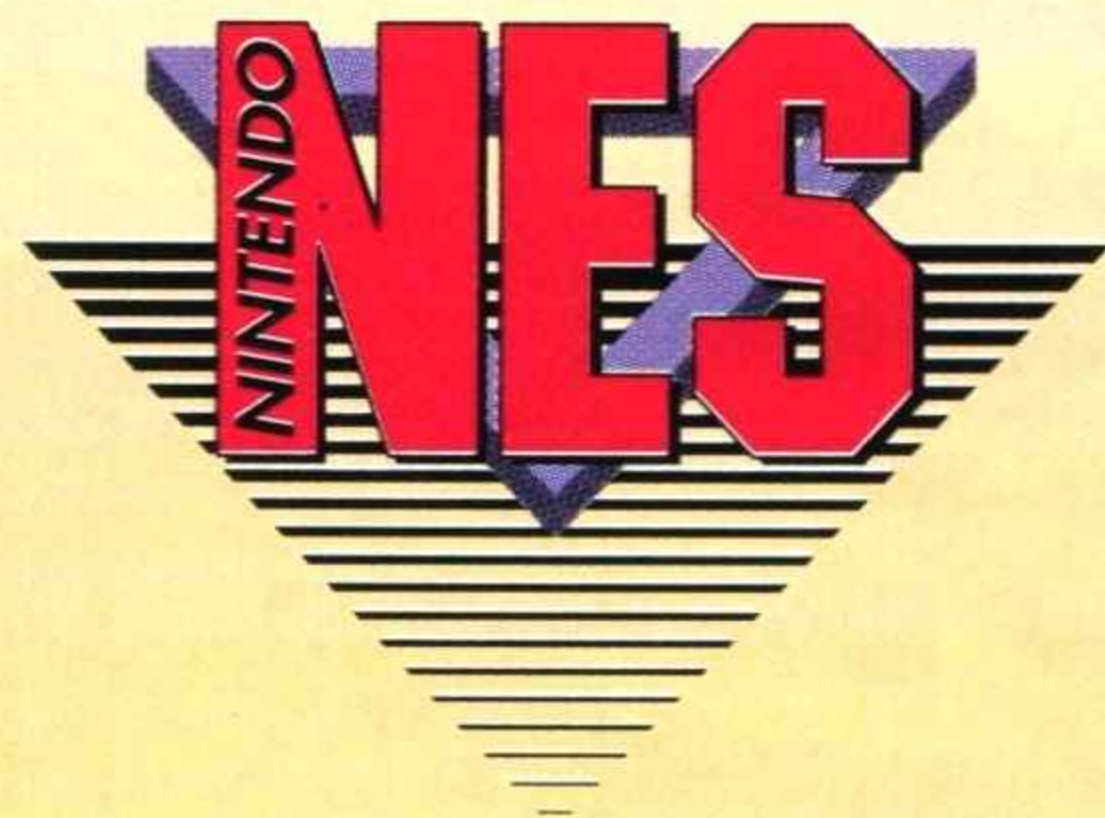


Come potete vedere nella caverna si trova una stanza segreta, raggiungibile dalla grande piattaforma sospesa al centro: basta saltare verso sinistra ed evitare la fossetta. Visto che in questa grotta troverete ben due vite extra, se siete a corto di assicurazioni contro il Game Over, rientrate nella cava per fare incetta di vite extra (ne potrete avere fino a 7) anche dopo aver preso Obi-Wan.





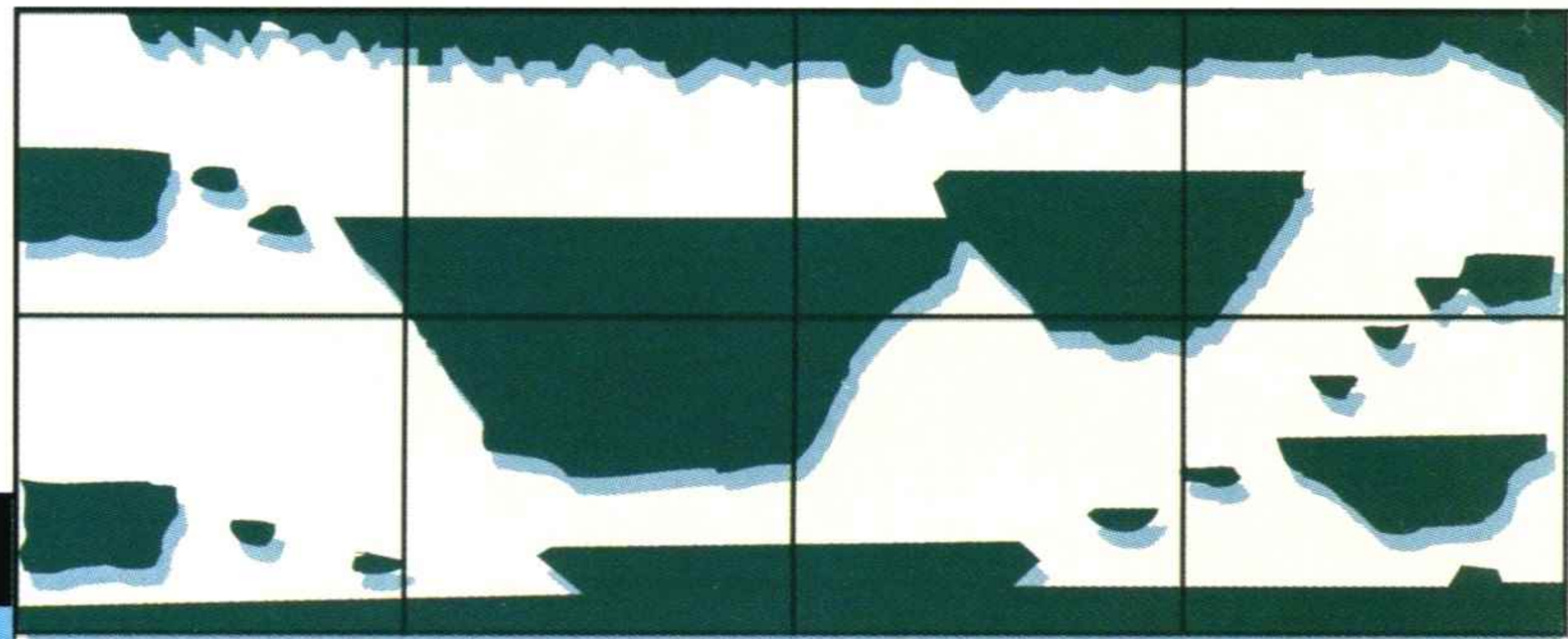
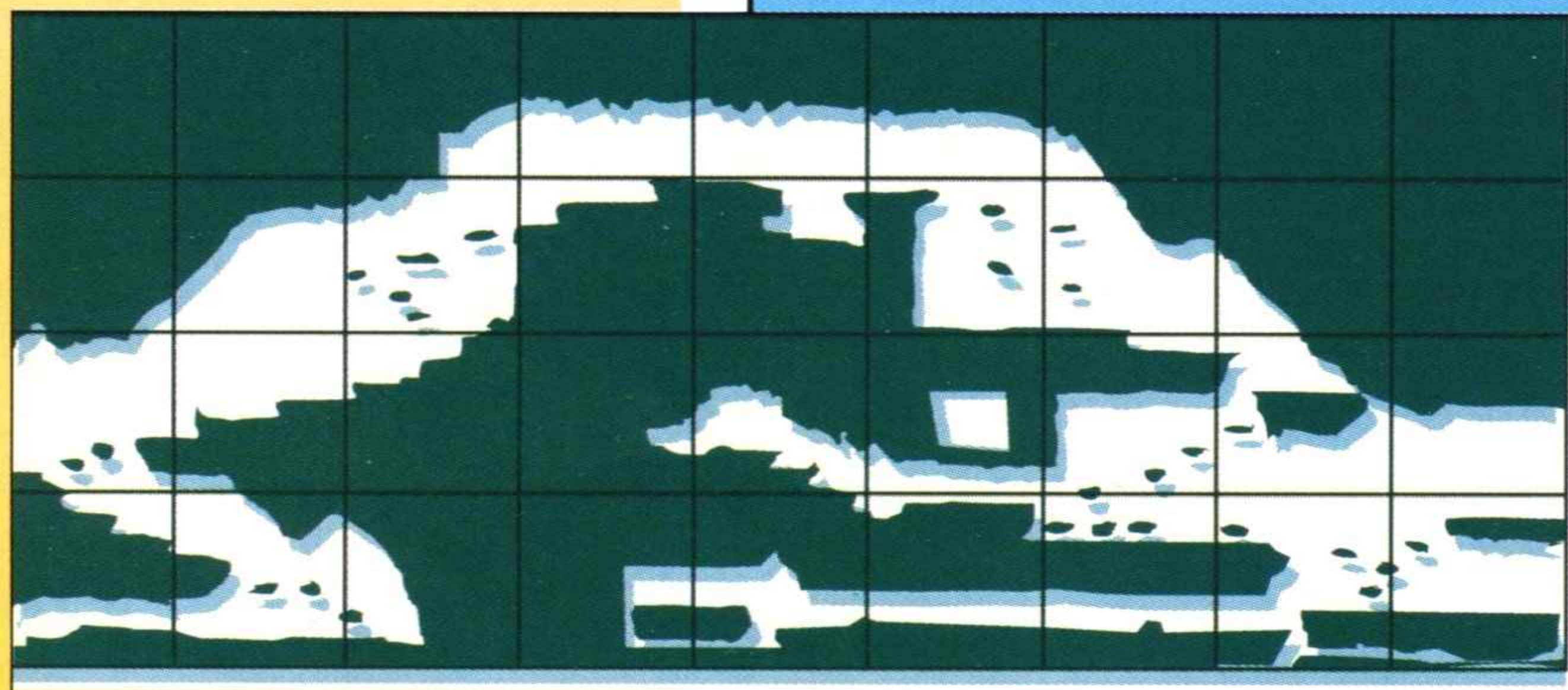
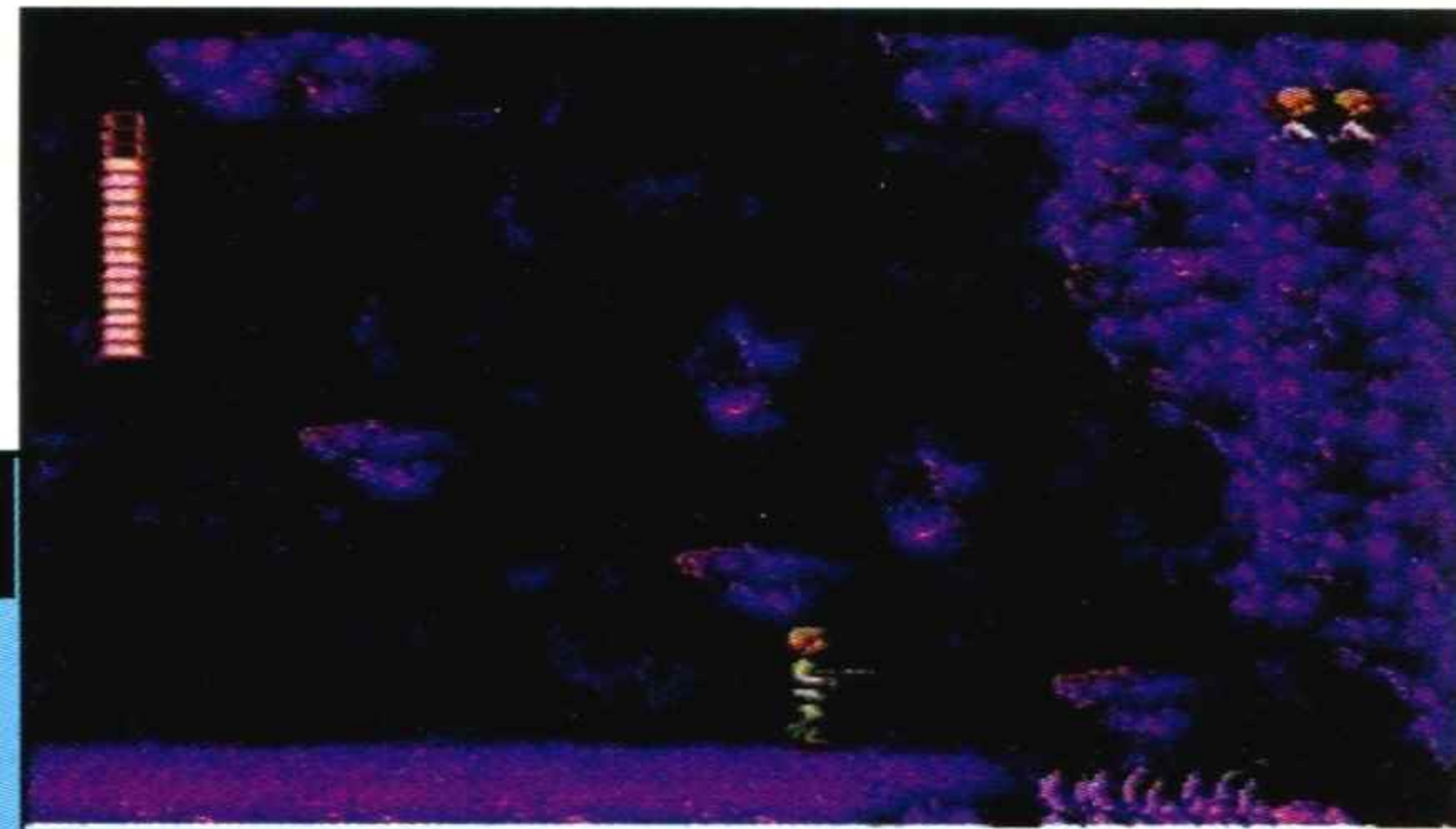
STAR WARS



PURPLE CAVE

Sicuramente la caverna più grande, infida e pericolosa. Dentro i suoi profondi recessi potrete trovare ben due scudi per il Millennium, una vita extra e parecchie sfere di energia. Mica male, no? Dovrete però vedervela con i Rasta, i Sand People e altre insidie come massi cadenti e spuntoni.

A proposito dei massi cadenti, state molto attenti: non potrete distruggerli, ma solo saltarli. Occhio perché cercheranno sempre di inseguirvi, sfidando a volta la legge di gravità. Inoltre, in questa caverna, dovrete saltare con il metodo speciale (premendo B) perché alcune piattaforme sono troppo distanti per essere raggiunte con un salto normale. Come nella caverna precedente, anche questa nasconde un'interessante stanza segreta: per entrarci dovrete saltare nel muro di destra (attenzione agli spuntoni sottostanti). A sinistra dell'uscita, troverete i due scudi, difesi da due Rasta e un SandPerson. Posizionatevi un po' distanti e sparate, lasciando loro l'iniziativa; quindi dirigetevi verso l'uscita, tenendo presente che troverete un altro Rasta.



BROWN CAVE

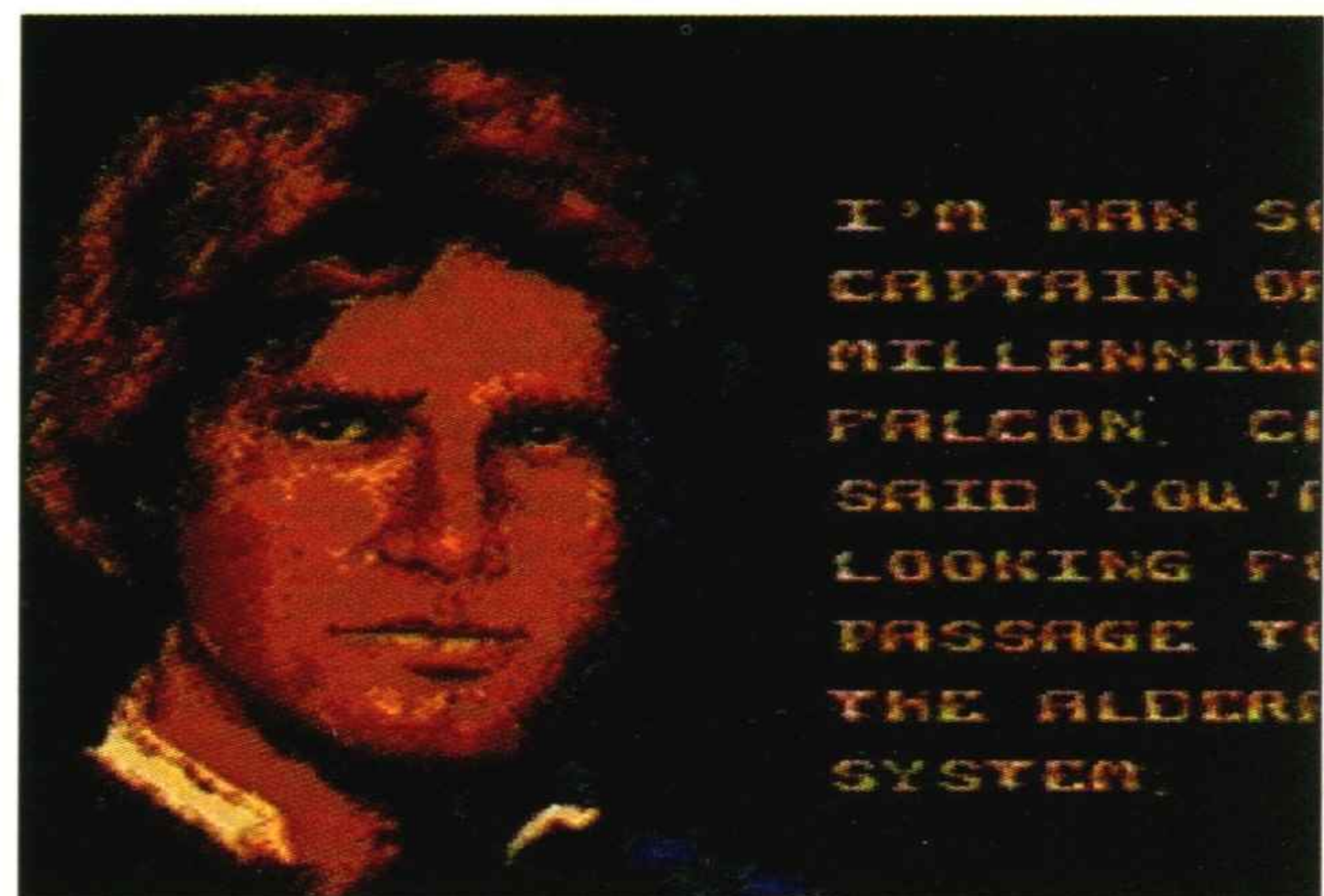
La Brown Cave è particolarmente difficile: è abitata da un sacco di SandPeople, e i suoi pavimenti sono ricoperti di spuntoni. Personalmente vi consiglio di andare a cercare gli scudi da qualche altra parte; fra l'altro, qui ne troverete uno solo. Comunque, se decidete di rischiare, ricordatevi che la tattica migliore contro i SandPeople è attirarli in un punto da cui voi potete sparare senza essere raggiunti, ad esempio da una piattaforma. Infine, per raggiungere l'uscita, dovrete utilizzare un perfetto salto speciale (quello con il pulsante B).



NINTENDO

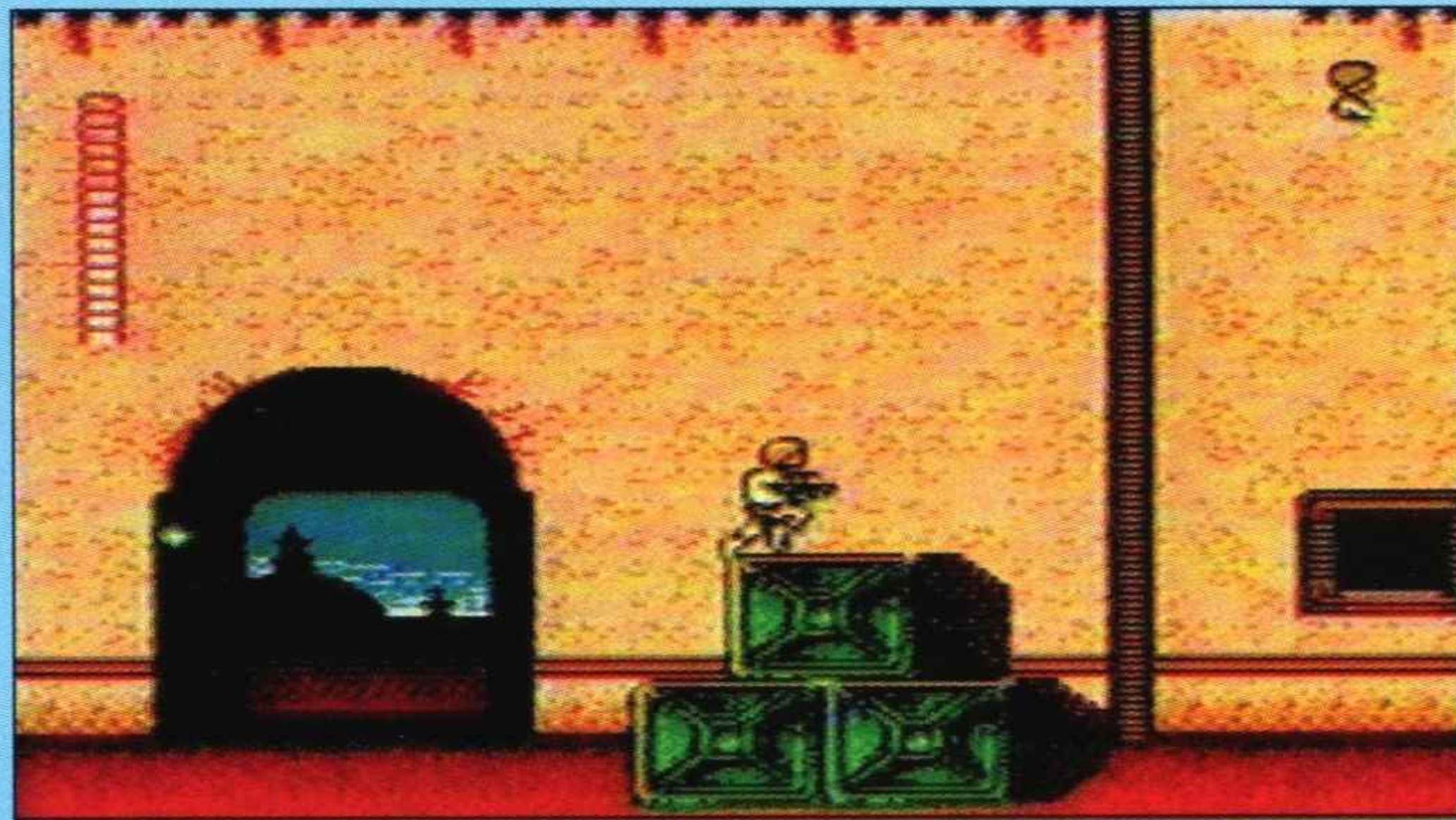


Li riconoscete? Qui sopra c'è il buon vecchio C1 B8, mentre a destra ecco per voi Han Solo!



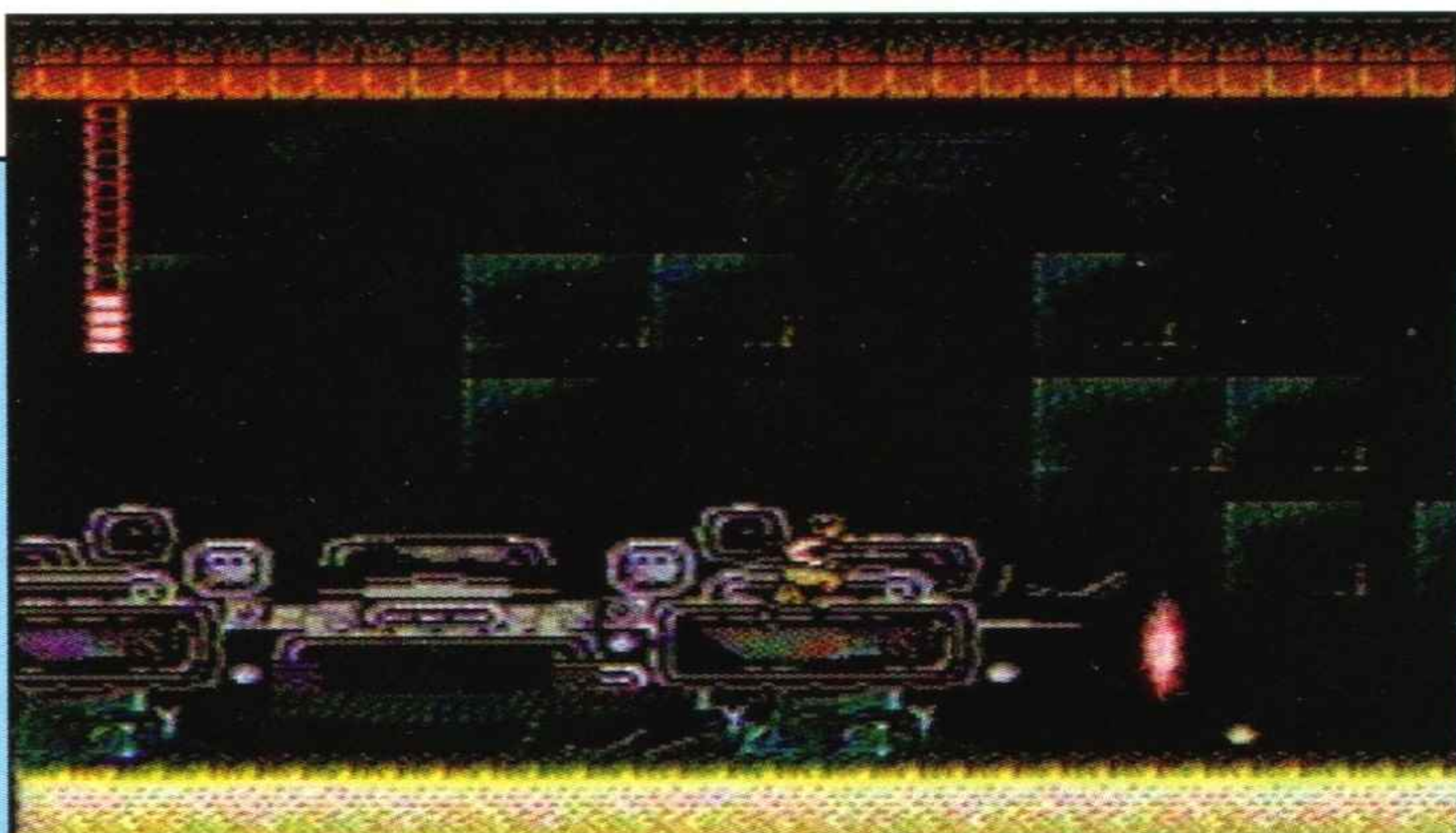
MOS EISLEY STREET

Quando avrete liberato R2-D2, ottenuto l'aiuto di Obi-Wan, recuperato la spada Jedi, la pistola laser, abbastanza scudi per il Millennium Falcon e vite extra per un lungo viaggio, potrete recarvi a Mos Eisley, dove vi dovrete preparare a scontri con personaggi davvero pericolosi. L'obiettivo è reclutare Han Solo al bar, e arrivare poi al Dock 94 dove vi aspetta il vostro mezzo. Il problema è rappresentato dalle truppe imperiali e dai cacciatori di taglie. I primi vi fulminano a vista, anche se non sono troppo furbi: se per esempio sono su una piattaforma, basta mettersi sotto di loro e saltando, colpirli con la spada laser. I cacciatori di taglie sono più pericolosi, perché vanno in giro con un jetpack, e, se disturbati, iniziano a svolazzare sparandovi addosso. Se però non sparate per primi, non dovrebbero darvi fastidio.



CANTINA

In questa sezione avrete praticamente vite infinite! Appena incontrate Han Solo e lo reclutate, utilizzatelo per finire il livello. Han Solo è il personaggio con l'arma a lungo raggio più potente (la spada Jedi di Luke è efficace solo a distanza ravvicinata). Se per caso viene accoppiato prima, ricomparirete nel punto in cui lo avete incontrato, in piena salute e pronto a seguirvi di nuovo. L'unico problema di questa sezione è causato dagli alieni Viola (che sono indistruttibili) e da quelli Verdi, vulnerabili e che seguono una strada sempre uguale.



DOCKING BAY 94

L'interno dello spaziorporto è pieno di truppe Imperiali e di torrette laser, insieme a spuntoni e altre amenità del genere. In questa sezione è essenziale prima sparare e poi vedere a cosa si è sparato. Procedete lungo il tracciato indicato, sparando come dei matti e saltando, quando è possibile, i nemici. In punti non toccati dal percorso potrete invece trovare altri due scudi per il Millennium Falcon, ma vi consigliamo di cercarli nella East Green Cavern, visto che qui sono difesi fin troppo bene.

Un ultimo avvertimento: a guardia del Falcon ci sono molti Imperiali, quindi non fatevi prendere dal panico, ma avanzate

cautamente, evitando i colpi nemici e sparando agli avversari.

IL CAMPO DI ASTEROIDI

Okkey, avete superato brillantemente la prima metà dell'avventura. Ora dovrete pilotare il Millennium Falcon in prima persona attraverso un campo di pericolosissimi alieni. Per superare il campo e poterlo raccontare ai nipotini vi conviene prendere il massimo numero possibile di scudi (otto). Ogni scudo infatti difende lo scafo da due contatti con gli asteroidi, quindi andateci cauti. La parte che vi deve interessare è quella circolare al centro, tutto quello che succede al di fuori non importa. Scoprirete che esiste un "sentiero" sicuro, che consiste in zone circolari libere da asteroidi, messe tutte più o meno in fila - dovrete seguirle, altrimenti non andrete molto lontano.

Per questo numero è tutto. Nel prossimo numero troverete le mappe della Stella della Morte e le informazioni per ridurla a polvere cosmica... Che la Forza sia con voi fino al prossimo mese!



SUPER FAMICOM

S-NES

S.Famicom

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

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



NUOVI NUMERI :

TEL. 011/4031114

011/4031324

011/4031122

011/4031336



Fax. 011/4031001

ALEX

Mail Service

Vendita per Corrispondenza

MEGADRIE



NHL HOCKEY.....	99000
PHANTASY STAR 3.....	139000
PITFIGHTER.....	99000
PREDATOR 2.....	89000
RBIBASEBALL 4.....	99000
SMASH TV.....	89000
SLIME WORLD.....	89000
SONIC 2.....	NOV
SPIDERMAN.....	99000
SPATTERHOUSE 2.....	109000
SUPER MGP II.....	99000
TAZMANIA.....	99000
TECH MOSOCCER.....	99000
TERMINATOR.....	99000
TOKI.....	89000
TWO CRUDE DUDES.....	99000
VALIS.....	99000
WARSONG.....	99000
WINTER CHALLENGE.....	79000
WONDERBOY V.....	99000
WCSOCCER.....	89000

MEGADRIE L.255.000



ALIEN 3.....	99000
ALISADRAGON.....	99000
ATOMICRUNNER.....	89000
BARTISVSMUTANT.....	99000
BATMAN RETURN.....	NOV
CADASH.....	99000
CHUCKROCK.....	99000
CYBERCOP.....	99000
FERRARI GP.....	99000
FIGHTING MASTER.....	89000
GALAXY FORCE 2.....	99000
GENFIRE.....	119000
GOLDENAXE II.....	99000
HEAVYNOVA.....	109000
JORDAN VSBIRD.....	99000
KID HAMALEON.....	99000
KRUSTY HOUSE.....	89000
LEMMINGS.....	89000



SUPER NES +
JOYPAD + ALIMENTATORE +
CAVO SCART L.289.000 Ivato.

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

SUPER FAMICOM +
2 JOYPAD + ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
L.349.000 ivato.

SUPER FAMICOM+
2 JOYPAD + ALIMENTATORE +
CAVO SCART + Cartuccia
L.399.000 iva inclusa.



SN PRO PAD.....39000
ANGLER PAD.....45000



SUPER SCOPE + 6 GIOCHI L.139.000

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

I NOSTRI PUNTI VENDITA

ALEX

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



NEO GEO

NEO GEO CONSOLE599.000

NEO GEO

NAM75.....	119000	BLUES JOURNEY.....	185000
MAGIANLORD.....	185000	ALPHAMISSON 2.....	235000
RIDING HERO.....	185000	BURNING FIGHT.....	Tel.
NINJA COMBAT.....	185000	LEGOSUCCJOE.....	Tel.
SUPER SPY.....	185000	CROSSED SWORD.....	275000
CYBERLIP.....	119000	SBASEBALL 2020.....	235000
PUZZLED.....	119000	EIGHT MAN.....	275000
LBOWLING.....	119000	ROBO ARMY.....	235000
GOLFTOP PLAYER.....	185000	TRASH RALLY.....	275000
BASEBALL STAR PROF.....	185000	FATEL FURY.....	275000
SENGOKU.....	235000	SOCCER BRAWL.....	275000
COSTPILOTS.....	235000	FOOTBALL FRENZY.....	275000
KING OF MONSTER.....	235000	MUTATION NATION.....	275000
		LAST RESORT.....	275000
		FATAL FURY 2.....	279000

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



LYNX	
PIMBALL JAM	69000
PITFIGHTER	79000
RAMPAGE	69000
A.P.B.	69000
BASEBALL HERO	59000
BASKETBRAWL	69000
BATMAN	79000
CABAL	69000
DAEMONGATE	69000
DIRTY LARRY	69000
DINOLYMPIC	69000
DRACULA UND.	79000
HARD DRIVING	69000
HOCKEY	69000
HYDRA	69000
KUNG FOOD	69000
MALIBU B.VOLLEY	69000
LYNX CARRY CASE	39000
LYNX BAG	29000
ALIMENTATORE	19900



NUOVI NUMERI :

TEL. 011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax. 011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza



GAMEBOY

GAMEBOY

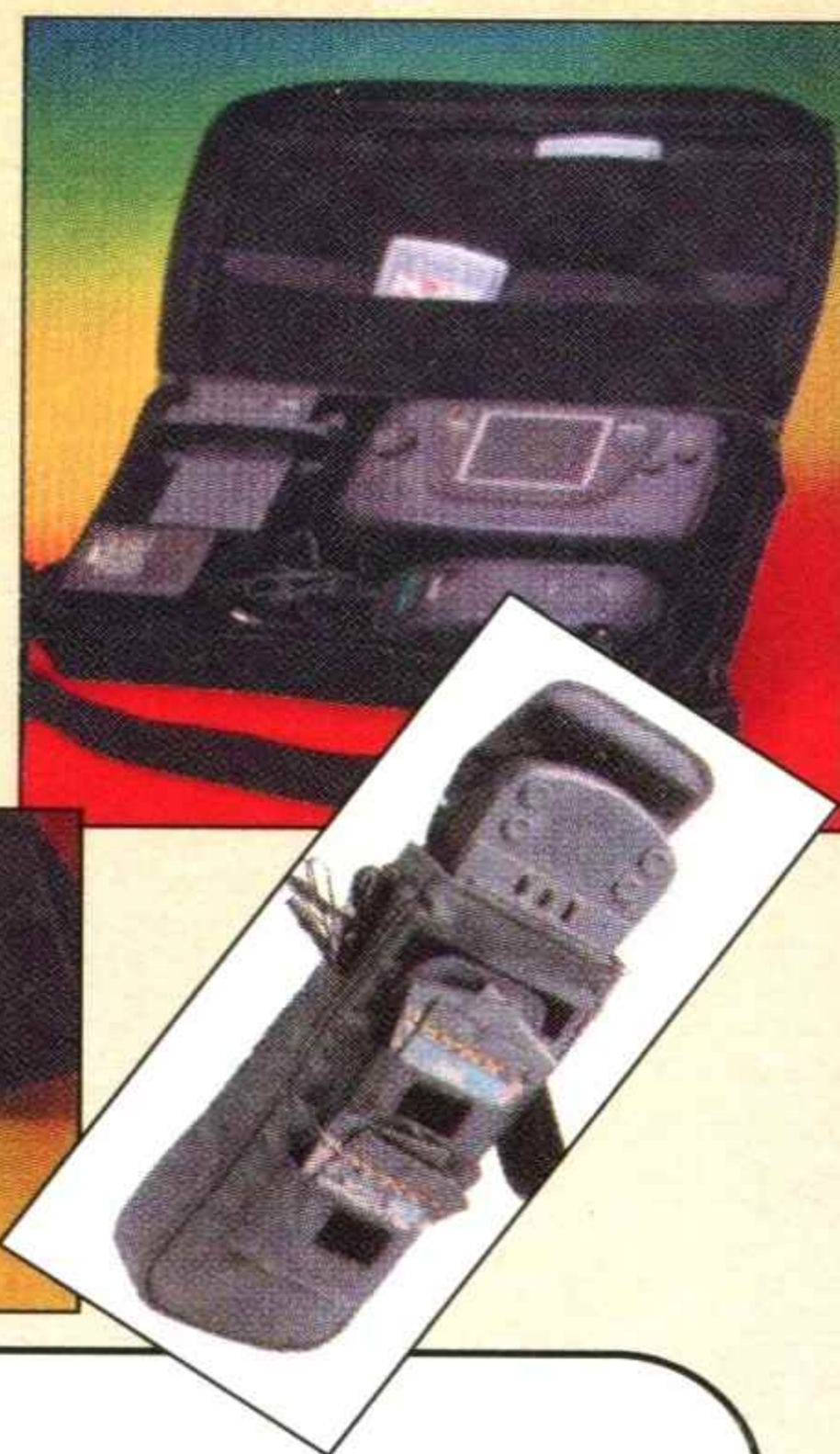
ADDAMS FAM.	59000	MEGAMAN 2	69000	SPIDERMAN 2	59000
ADV. ISLAND	59000	METROID 2	49000	TECMO BOWL	79000
ALIEN 3	69000	NBA 2	59000	TERMINATOR II	59000
BARBIE	59000	PIT FIGHTER	69000	T.M.N.T. II	69000
BATMAN 2	59000	POPEYE 2	69000	TINY TOONS	59000
BATTLE TDS	59000	PRINCE OF PERSIA	59000	TOM & JERRY	59000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



SPECIALE BAG



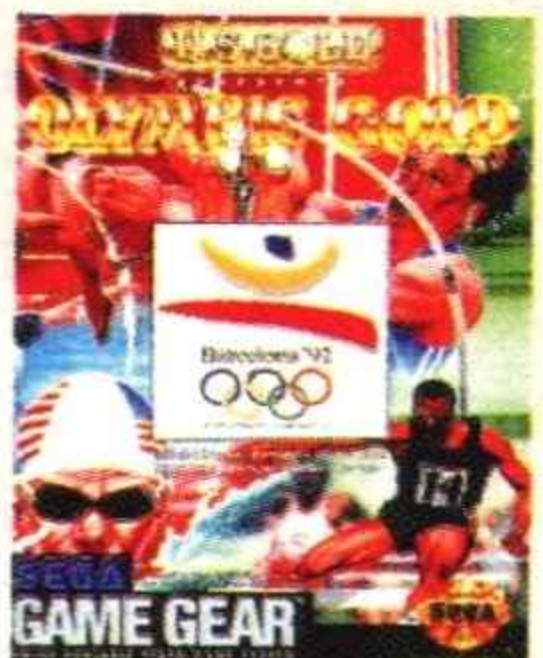
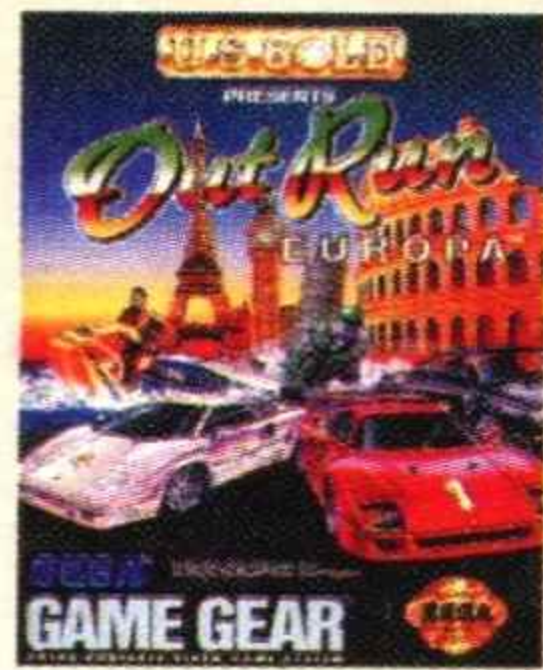
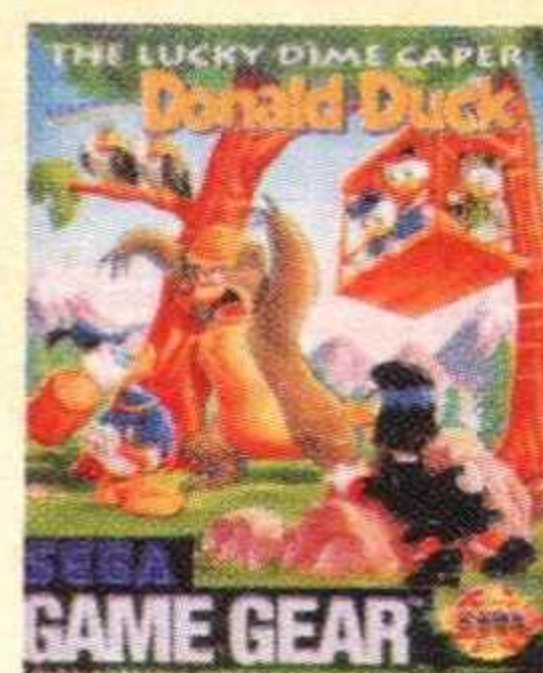
LYNX BAG	29000
LYNX Carry Case	39000
Game Gear Bag	29900
Game Gear Case	39900
GAMEBOY CASE	35000
SOFT CASEBOY	19000
WIDEBOY	29000



GAMEGEAR CONSOLE279.000
GAMEGEAR + SONIC299.000

GameGear

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



*Consegna in 24/36 ore in tutta ITALIA a Domicilio con Corriere.

*Hot Line per problemi sul materiale acquistato.

*Sostituzione della merce non funzionante.

*Pagamento solo alla consegna del materiale.

*Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.

*Bollettini informativi sulle ultime novità.

*Importazione diretta.

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

Videoland

Noleggio e vendita videogiochi • console

Apertura dalle 10.00 alle 22.00

Domenica dalle 14.00 alle 22.00

Sega Mega Drive

SEGA GAME GEAR

Nintendo®

GAME BOY

NOLEGGIO

Nintendo®

ATARI LINX

SUPER NES

SNK NEO GEO - SUPER FAMICOM

Videoland s.n.c. - Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

L.T AVANT GARDE

**CONCESSIONARIA
DI PUBBLICITA'**

**GAME
power**

K

TEL. 02 / 66.10.32.23

FAX. 02/66.10.32.22 (nuovo numero)

Parole, parole, parole...

STOP !

Vogliamo vederci chiaro,
accendi il tuo televisore !

VIDEO WONDER

la prima video rivista con recensioni
in anteprima assoluta, novità
e consigli su tutto ciò che riguarda
la tua console

081 / 5177985

telefonate a questo numero e saprete

*INTELTRONIC consiglia l'acquisto
di VIDEO WONDER*

ANNUNCI game power

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDITA

Super offerta! VENDO Megadrive + presa Scart + 2 joystick + 1 joystick + 27 giochi tra i più belli (Sonic, Streets of Rage, Quack Shot, Thunder Force III e altri) + adattatore cassette Giapponesi, il tutto a L. 1,000,000, con 5 cassette L. 500,000.
Marco tel. 02/6883977.

VENDO i seguenti giochi per Sega Megadrive: Phantasy Star III a L. 80,000, Mike Ditka Football a L. 70,000, Mickey Mouse a L. 60,000, Super Real Basket a L. 50,000. Vendo anche Gameboy. Lorenzo Crippa via Van Gogh, 13 - 20058 Villasanta (Mi) tel. 039/305457.

VENDO/SCAMBIO per PC Engine: Dragon Egg, F1 Circus; per Super Famicom: Area 88, Super Ghouls 'n' Ghosts, Mystical Ninja.
Vanni Podavitte via Brede-Cornada, 35/B - 25030 Vrago d'Oglio (Bs).

Eccezionale! VENDO il mitico Game Gear completo di 4 cartucce al prezzo di sole L. 400,000. Affarone! (Affrettatevi prima che cambi idea!)
Marco tel. 02/98232119.

VENDO a L. 50,000 cad. i seguenti giochi per Sega Megadrive europeo: Golden Axe, Rambo III, Strider.
Davide tel. 0883/583535 ore pasti.

VENDO, causa passaggio a sistema superiore, numerosi giochi per Sega Master System, tra cui: Alex Kidd, Captain Silver, Power Strike, Psycho Fox, Tennis Ace e molti altri, tutti a L. 40,000 l'uno o a blocchi di tre (a scelta) a L. 100,000.
Alessandro Tonon via Fausta, 357/2 - 30013 Cavallino (Ve) tel. 041/968828.

VENDO causa inutilizzo console Nintendo perfettamente funzionante con pistola Zapper, 2 joystick, 4 giochi + 1 omaggio a L. 500,000. A richiesta altri giochi a metà prezzo!
Paolo tel. 0371/92106.

VENDO Megadrive con i seguenti 6 giochi: Test Drive 2, Super Monaco Gp, Last Battle, Grand Slam Tennis, EA Ice Hockey, Barcelona '92, a L. 400,000.
Fabio Ungarelli tel. 0575/898434.
VENDO per Super Famicom le

cartucce Super Mario World e Contra Spirit. Prezzo trattabile.
Mario tel. 0923/952184.

VENDO cartucce per Sega Megadrive, molti titoli a disposizione. Solo Milano.
Roberto tel. 02/4984425
Anna tel. 02/89122876 (dalle ore 19,30 alle ore 21,00).

VENDO/SCAMBIO giochi e riviste giapponesi per Super Famicom/Super Nes.
Francesco tel. 099/330463.

VENDO in perfette condizioni Sega Megadrive + alcuni giochi (Batman, Mercs, Rambo III, Action Replay, ecc.), causa acquisto Neo Geo, a L. 600,000.
Silvio tel. 0122/48364.

VENDO Nintendo Game Boy + 4 cartucce (Tetris, Super Mario Land, Alleyway, Ninja Turtles, tutte con imballi originali!) + cuffie + cavo comlynk + illuminatore notturno (ancora imballato!) a L. 250,000 trattabili.
Fabrizio tel. 06/9903908 ore serali.

Occasione! VENDO console Megadrive giapponese + 11 giochi (Sonic, Ice Hockey, World Cup Soccer, Lakers vs Celtics, ecc.) a L. 550,000.
Alessandro Ligabò tel. 0376/448674 ore pasti.

VENDO a L. 50,000 cad. 35 cassette per Nintendo Nes, tutte nuovissime, con confezione e libretto originale, tutto in ottime condizioni: Total Recall, California Games, The Simpsons, Double Dragon II, Top Gun, Castlevania II, Soccer, Golf ecc.
Michele De Sario via Aldo Moro, 2 - 70010 Capurso (Ba).

VENDO Nintendo Nes con 9 cassette, tra cui Duck Tales, Cip & Ciop, Super Mario Bros 3, Double Dragon 2 ecc., tutto con pistola Zapper e garanzie a L. 500,000.
Cristiano tel. 055/9788148 (dalle ore 19,00 in poi).

VENDO per Megadrive Shadow Dancer (L. 45,000), Gayare's (L. 50,000), Joe Montana Football (L. 50,000) Wani Wani World (L. 70,000). Vendo inoltre, per Lynx, Rygar (L. 40,000), Blue Lighting (L. 25,000), Electrocop (L. 25,000), Robo Squash (L. 35,000), Apb (L. 45,000), Vicking Child (L. 50,000).
Fabio tel. 099/331067 ore pasti.

Strabiliante!!! VENDO 5 giochi per Megadrive al prezzo di L. 100,000, oppure scambio con 3 giochi per Game Gear; i giochi sono: Super Monaco Gp, Super Hang-On, Buster Douglas K.O., Cyberball, Crack Down. Inoltre compro giochi per Game Gear.
Paolo tel. 0564/496533 ore ufficio.

Il Super Console Club VENDE o scambia i seguenti titoli per Nes: Turtles, Volleyball, Punch Out, The Simpsons, Top Gun, Soccer, Off Road, ecc. a L. 50,000. Per Megadrive: Moonwalker, Mickey Mouse, Sonic (italiano o giapponese), Toki (giapponese), Batman, Mystic Defender a L. 60,000. Per Gameboy: Turtles, Dragon's Lair a L. 40,000.
Luigi tel. 02/38004888.

VENDO Megadrive compatibili (ancora in garanzia) + Sonic, Bonanza Bros, After Burner II, Shadow Dancer, Moonwalker, XDR, Castle of Illusion ad un prezzo trattabile (circa L. 350,000).
Massimiliano tel. 041/5210339 (ogni giorno dalle ore 13,40 alle ore 14,30).

VENDO Sega Master System con pistole Light Phaser, control pad, 20 giochi tra cui Tennis Ace, Castle of Illusion, Sonic, Wonderboy III, ecc. Il tutto a L. 650,000.
Emilio Marcheselli via P. Mattarella, 4 - 40068 S. Lazzaro di Savena (Bo) tel. 051/6257287.

VENDO Sega Master System + 2 giochi incorporati + 2 cartucce + 2 joystick. Il tutto con confezioni originali a L. 120,000 trattabili.
Roberto tel. 02/29402881.

VENDO Atari Lynx confezione completa con 3 cartucce a L. 200,000 o scambio il tutto con 2 o 3 cartucce per Super Famicom o per Super Nes.
Federico tel. 030/6820222 (possibilmente ore pasti).

VENDO molti giochi per Sega Master System a blocchi di 3 per L. 100,000 (come nuovi). Alcuni titoli: Tennis Ace, Psycho Fox, S. Monaco Gp, Kenshiro ed altri.
Alex Tonon via Fausta, 357/2 - 30013 Cavallino (Ve) tel. 041/968828.

VENDO Sega Megadrive (italiano) con 2 joystick + 2 giochi: Altered Beast e World Cup

Italia'90. Ancora tutto imballato, 2 mesi di vita a L. 400,000.
Alfio tel. 095/945213 (ore serali, dalle ore 20,00 in poi).

VENDO cartucce per Sega Megadrive, numerosi titoli, prezzi buoni. Milano e provincia.
Anna tel. 02/89122876
Roberto tel. 02/4984425 (dalle ore 19,30 alle ore 21,00).

Incredibile! VENDO Nintendo Nes (poco più di un anno di vita) con 2 joystick, modulatore pal e trasformatore a L. 100,000! Offro inoltre, separatamente, i seguenti giochi: Dragon's Lair (L. 40,000), Megaman II (L. 45,000), Stealth Atf (L. 35,000), Trojan (L. 30,000). Tutto in blocco a L. 225,000!!! Annuncio sempre valido.
Camillo tel. 0575/302378 (ore pasti).

VENDO Sega Megadrive (europeo - Scart) completo di alimentatore 220 v. + control pad + cavo scart + gioco "Altered Beast", tutto 4 mesi di vita a L. 200,000.
Daniele tel. 0184/293551 ore pasti.

VENDO per Nintendo NES la cartuccia The Battle of Olympus a L. 35,000 trattabili.
Salvatore 0575/651075

SCAMBIO

SCAMBIO e acquisto cartucce per Neo Geo e Super Famicom esclusivamente in zona Trapani e Palermo.
Aldo Poma tel. 0923/538699.

SCAMBIO Nes (2 anni di vita) + 20 cartucce complete di tutto, in ottime condizioni e poco usate (fra le più nuove, come The Simpsons, Jackie Chan, The Battle of Olympus, ecc.), con Nintendo Super Nes Pal completo di tutto + 1 cartuccia (possibilmente Final Fight).
Michele De Sario via Aldo Moro, 2 - 70010 Capurso (Ba) tel. 080/6953552.

CONTATTI

Cerco in provincia di Vercelli e Novara possessori di una console che vada dal Pc Engine al Neo Geo per organizzare sfide indimenticabili.
Andrea tel. 0163/450601.

GAME OVER

IL SOSIA DI MARIO

Andrea Turlo
(Roma)



Luca Panero
(Torino)



Filippo Vettese
(Torino)

Cenobitici! Non sappiamo come definire altrimenti i nostri lettori che ci sommergono di foto raffiguranti uno strano idraulico dai baffoni neri. Continuate così che l'abbonamento si avvicina!

DON'T CHEAT AND DRIVE

Una terribile collisione di sprites ha causato un drammatico tamponamento sulla Milano-Buenos Aires: le condizioni atmosferiche hanno reso problematici i soccorsi, partiti con un certo ritardo a causa dei rallentamenti del processore. Per ore i circuiti autostradali sono rimasti inagibili al traffico e l'accesso al CD è stato bloccato per evitare ulteriori peggioramenti. Pare che la causa del disastro sia, ancora una volta, l'eccessiva velocità degli sprites - appena usciti da una colonna sonora - a cui si accompagnano tristemente l'alcool e i cheat mode.

GLOSSARIO IV: SENZA LIMITI

BITMAP: letteralmente "la mappa di bit", ovvero l'insostituibile atlante stradale di Bittanti Matteo, utilizzato per rintracciare la redazione semovente (vedi il robottone iniziale di Robot Carnival by Otomo).

BONUS: dal latino bonus. Significa "mantieni un comportamento consono alla tua posizione; con questa mano metti la cera, con l'altra togli la cera, e palle varie". In breve, "stai bonus".

CONVERSIONE: passaggio da uno stato di agnosticismo o ammesso ateismo a una religione rivelata. Curiosamente tali crisi mistiche avvengono per lo più in locali pubblici (da qui deriva la famosa espressione: "È una conversione da bar").

GAME: è l'abbreviazione di TEGAME. Utensile da cucina utilizzato da massaie per cuocervi pietanze che si auspicano prelibate. Esistono numerose pubblicazioni che si occupano di pentole (e coperchi), ma la più nota è senza dubbio TEGAME MASCIN.

INTERVIEW: letteralmente "il punto di vista di un interista". Per questo motivo assolutamente inaffidabile.

LCD: stupefacente molto diffuso negli ambienti cyberpunk. È un cristallo vietato dalla legge (ma permesso dalla scrive), in genere nascosto in numerosi schermi di console portatili. Si consuma quindi per via ottica e non endovenosa. Ricordate: Winners don't use LCD.

PLATFORM: esistono due diverse interpretazioni, entrambe valide: la prima, letterale, definisce platform come "la forma del piatto", vale a dire l'oggetto di forma circolare, biancamente porcellanico, nel quale si consumano le prelibate pietanze di cui sopra. La seconda invece si riferisce a Platt, il centrocampista inglese della Juventus e riguarda la forma fisica dell'ex barese.

REALTÀ VIRTUALE: l'unica sfera veramente morale (da virtù) accessibile al videoplayer. Potrete quindi vivere in perfetta concordanza con l'etica anche se non siete "anime belle" di schielleriana memoria.

REVIEW: letteralmente "il punto di vista del monarca", ovvero di Rickal. Per questo motivo decisamente affidabile (?).

SALA GIOCHI: è una sorta di imperativo categorico: "SALA (i) GIOCHI!", cioè rendi i tuoi sollazzi videoludici più appetitosi con un pizzico di sale. I giapponesi, che come al solito eccedono nelle dosi, arrivano addirittura a pepare i giochi (i cosiddetti hard-core games).

Nintendo

GAME BOY™

PUBLICIS - FCB/MAC

NUOVO

POTERE

NELLE TUE MANI.



CHASE H.Q. - Un duello tra l'auto della polizia e quella dei malviventi. Dall'originale gioco Arcade.



HOOK - Nei panni di Peter Pan, affronta Capitan Uncino e i pirati per salvare i bimbi rapiti.



SUPER MARIO LAND - Le irresistibili avventure di Mario per salvare la Principessa. Best-seller mondiale.



GIOCARE
E' PIU'
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™



CONGRATULAZIONI! Sei il prossimo fortunato concorrente di questo insolito show e devi darti da fare per il più ambito dei premi ... LA TUA VITA! Sii implacabile e metti a dura prova i tuoi nervi. Preparati ad affrontare una vera e propria carneficina, di fronte ad un vero pubblico in uno studio televisivo. Raccogli 6 armi diverse, fra cui tripli laser fotonici e granate di plasma letale per contrastare orde di minacciosi cyborg mutanti. TUTTA L'AZIONE INCALZANTE DEL GIOCO DA BAR IN UNA SFIDA SIMULTANEA PER 1/2 GIOCATORI!



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

CADARIO
SMASH™ © 1990 WILLIAMS® ELECTRONICS GAMES, INC. ACCLAIM® AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 1991, ACCLAIM ENTERTAINMENT, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.