

NEWS • TRUCCHI • RECORD



Sonic

videogame & fumetti

MARZO 1994 - Anno 2 - N.3
L.3.500

I FUMETTI

WONDER BOY

Da solo contro un mondo di mostri

LE ORIGINI DI SONIC
seconda parte

COME SONO NATI SONIC
E IL DR. ROBOTNIK?

ETERNAL CHAMPIONS
Un picchiaduro d'eccezione!

Mega Drive

JURASSIC PARK
I dinosauri infestano i vostri CD

Mega CD



SONIC SPINBALL • FIFA INTERNATIONAL SOCCER

SOMMARIO 3

La tua guida al sensazionale mondo Sega. Dacci dentro!

SONIC SPINBALL



FUMETTI

RITORNO ALLA REALTA'

PAG. 10



WONDER BOY

PAG. 34

Zona LETTORI

3

Tre pagine di lettere, domande, risposte, critiche e polemiche.

Zona SCAMBIO

6

Annunci e occasioni.

Zona NEWS

7

Le prime novità dal CES di Las Vegas, oltre alla solita razione mensile di notizie e anteprime Sega.

Zona PROVE

17

Giochi bellissimi per Mega Drive, Mega CD, Master System e Game Gear!



JURASSIC PARK

Zona TRUCCHI

66

Codici per il vostro Game Genie e trucchi per tutte le console!

Zona RELAX

70

Un po' di passatempi per distrarsi tra una partita e l'altra.

Zona RECORD

71

I primi record della nostra sfida e i vincitori del concorso di Sonic!

Zona MERCATO

72

La lista completa per i vostri acquisti.



Editoriale

Come promesso nel numero scorso vi presentiamo la seconda parte del fumetto sulle origini di Sonic! A fargli degna compagnia troverete un'altra storia con protagonista Wonder Boy. Tra un fumetto e l'altro vi accompagneranno le zone recensioni, trucchi e l'angolo per le vostre lettere, più ampio che mai! Se poi volete rilassarvi un po', vi consigliamo di tentare di risolvere il cruciverba della Zona Relax! Arrivederci al prossimo mese!

SONIC N. 3 Marzo 1994
 RIZZOLI EGMONT PUBLISHING s.p.a.
 • DIRETTORE EDITORIALE e DIRETTORE RESPONSABILE:
 Giacomo Rosella
 • COORDINAMENTO EDITORIALE Giorgio Barbieri
 • COORDINAMENTO ARTISTICO: Mauro Bario
 • PRODUCT MANAGER: Andrea Grampa
 • SEGRETERIA EDITORIALE:
 Gabriella Camplani • Annalisa Cicorella
 • REDAZIONE E REALIZZAZIONE ZONA VIDEOGIOCHI:
 Studio VII: tel. 02/33100413
 • HANNO COLLABORATO: Enzo Baldoni, Smack Studio.
 SONIC: DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE:
 20124 MILANO, VIA SETTEMBRINI 29, TEL. 02/67081.1
 • DISTRIBUZIONE R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. 20132
 Milano via A. Rizzoli 2,
 Tel. 02/25843500.
 • TIPOGRAFIA: Amilcare Pizzi, via De Vizzi 86, Cinisello
 Balsamo • FOTOLITO: GFB, Sesto San Giovanni MI
 DISTRIBUZIONE IN ITALIA E ALL'ESTERO: R.C.S. Rizzoli
 periodici S.p.A. via A. Rizzoli 2 20132 Milano
 tel. 2588.
 • PUBBLICITÀ: PRS Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l., via
 Ennio 6/A, 20137 Milano, tel. 02/55014666, fax
 02/55014919

ARRETRATI: i numeri arretrati vanno richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia oppure a Sli S.p.A., via Cuneo, 20/22 20090 Redecesio di Segrate (MI), inviando anticipatamente l'importo, pari a bollettina di C/C Postale n. 15723208. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali, la disponibilità di copie arretrate è limitato, salvo esauriti, agli ultimi 12 mesi.

ABBONAMENTI: R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 20132 Milano Telefono 02/27200720.

Italia: l'abbonamento può essere richiesto telefonando al n. 02/27200720.

ESTERO: per Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, Usa, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti.

* Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a Melisa S.A. - Casella Postale 3141 - via Vegezzi, 4 - CH-6901 Lugano - tel. 41/91-23 8341 - 42 - 43 - 44 fax 41/91-23 73 04

* Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 20 giorni prima del trasferimento (45 giorni per l'estero) allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista.

© 1994 - Rizzoli Egmont Publishing
 © SEGA ENTERPRISES LTD 1991. All Rights reserved.
 Licensed by European Licensing Group Italy
 Registrazione c. a il Tribunale di Milano N. 493 del
 30/10/1993

Zona LETTORI



FORZA RAGAZZI, SCRIVETEVI...

cercheremo di ritagliare uno spazio sempre più ampio per rispondere alle lettere di tutti i lettori. Ci state letteralmente sommergendo e questo non può fare che piacere. Ricordiamo a tutti che dovrete inviare la posta a: **Sonic Zona Lettori**
Rizzoli Egmont Publishing - via Settembrini 29
20124 Milano

Questo mese abbiamo deciso di dedicare ben tre pagine alla vostra posta:

L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

Cara redazione di Sonic, ho scoperto il vostro magnifico giornale dal numero 2. Vorrei porvi alcune domande: fra qualche mesetto dovrei acquistare un Mega Drive e non so quale gioco prendere tra Fatal Fury, Streets of Rage 2 e Mortal Kombat. Quale mi consigliate? Uscirà per Mega Drive un gioco ispirato a Hokuto no Ken? Saluti da un maniaco di Street Fighter 2.

Vincenzo Barone

Ma scusa, Vincenzo, se sei così tanto appassionato di Street Fighter 2 perché non ti compri la Special Champion Edition per Mega Drive? Comunque se ti piacciono i picchiaduro "a incontri," la scelta è sicura-

mente tra SF2 e Mortal Kombat. Riguardo al gioco di Hokuto no Ken per Mega Drive ti posso dire che "Last Battle", e cioè il primo capitolo della serie, è già stato convertito da un pezzo per la tua console. Yatta!

RYU E KEN A FUMETTI

Caro Sonic, faranno dei fumetti di Street Fighter? Se mi risponderai te ne sarò grato. Inoltre vorrei sapere se faranno la cartuccia di Sonic 3.

Rubens Panfili, Milano

Abbi fede: vedrai che prima o poi i fumetti di Street Fighter verranno pubblicati anche in Italia. In quanto a Sonic 3, ormai è questione di pochissimo tempo.

PIU' GIOCHI PER GAME GEAR

Cara redazione di Sonic, possiedo un Game Gear che mi dà molte soddisfazioni, però vorrei che faceste tutto quello che è in vostro potere per aumentare il repertorio di giochi per questa console, che mi sembra un po' povero, viste le qualità della macchina.

Tanti saluti,

Matteo Cantarelli, Milano

Purtroppo, caro Matteo, noi non possiamo fare un

granché, oltre a recensire tutti i giochi belli che usciranno per Game Gear (far conoscere i prodotti e le novità ai lettori è uno degli scopi di questa rivista). Ogni mese potrai leggere alcune recensioni di giochi per la tua console, in modo da poterti regolare per i tuoi acquisti.

ANONIMATO

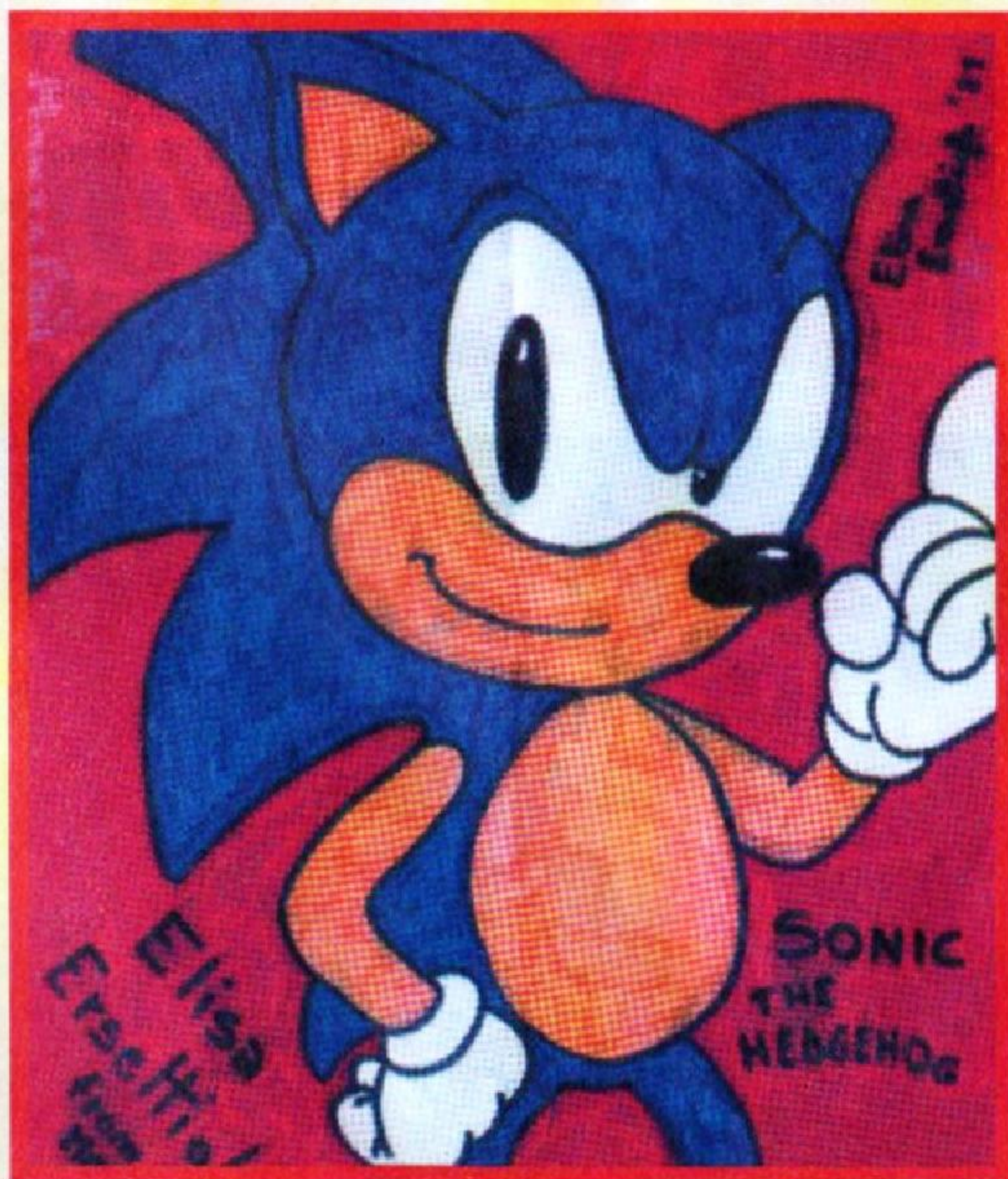
Salve, sono sempre io, l'anonimo scrittore (dite che polemizzo?). Bene, eccovi una sintesi delle mie idee:

- 1) Diminuite i fumetti.
 - 2) Sonic è arrogante con Tails!
 - 3) Mettete le vostre fotografie prima delle recensioni (per conoscervi meglio).
 - 4) Super Street Fighter 2 non è male, ma neanche trenta milioni!
 - 5) Buone le recensioni.
 - 6) Più spazio alla posta.
 - 7) Come mai il Mega CD non sfrutta le sue capacità?
- Bye bye, gentel

Firmato: un giocatore e lettore di Genova

- 1) Ci sono molti lettori che leggono con piacere i fumetti dedicati ai personaggi Sega.
- 2) È il suo carattere: che ci vuoi fare?
- 3) Può darsi che in futuro le recensioni verranno firmate e corredate di fotografie, caricature dei recensori o altro: l'idea ci piace.
- 4) Il gioco non vale la candela?
- 5) Grazie!
- 6) Come vedi, sei stato accontentato!
- 7) La nuova generazione di giochi per il CD-ROM Sega è veramente strepitosa: ci vuole sempre un po' di tempo perché i programmatori prendano confidenza con la macchina, abbi fede.

POSTA FUMETTI



Elisa Ersetigh, Monza

SONIC 3 SU MEGA DRIVE

Caro Sonic,
sono un tuo super ammiratore. La tua rivista mi appassiona, soprattutto perché sono riportate tutte le notizie sui nuovi computer e sugli ultimissimi videogame. Ho il Mega Drive, il Game Gear e il Master System e li trovo veramente fantastici.
Ho letto nella pagina 3 del primo numero che uscirà Sonic 3, e ti vorrei chiedere se uscirà anche per Mega Drive.

Marco Dary

Puoi star tranquillo, caro Marco, che quando uscirà Sonic 3 la versione per Mega Drive sarà una delle prime, se non la prima in assoluto, a essere messa in commercio.



Michele Locci

LARGO AL GENTIL SESSO

Ciao!
Prima di tutto, grazie! Siete mitici: ma dico, lo sapete da quanto aspettavo un mensile solo per il mio caro, dolce, adorato, Mega-ciccino-Drive? Era ora che anche in Italia ci si svegliasse in questo campo: non se ne poteva più!

1) Vorrei chiedervi una cosuccia: vi vergognate? Se dite no, no, no... Allora perché non firmate mai le recensioni? Ho tanta voglia di conoscere le anime pie che ogni mese mi deliziano con le loro amabili paroline! (Se mi pubblicate vuol dire che vi garbo, e se vi garbo allora vi riscivo e vi mando anche una foto, visto che come disegnatrice vado un po' a salti).

2) Vi devo proprio fare i complimenti per i fumetti: in particolare quello sul N°2 di Golden Axe che, secondo me, è disegnato in maniera sublime.

4 3) Quand'è che mi fate la recensione di Thunder Force IV? E qualche bel truccetto

GIOCHI DI RUOLO E FUMETTI GIAPPONESI

Carissima redazione di Sonic,

era ora che arrivaste! Ma lo sapete da quanto tempo sto aspettando una rivista che tratti solamente i mitici giochi delle console Sega? Ci voleva proprio un bel giornale come il vostro per noi accaniti possessori di Mega Drive & co., così adesso potrò evitare di comprare tutti gli altri che di Mega Drive hanno solo la scritta sulla copertina. Scherzi a parte, state tranquilli: entrerete sicuramente nella lista della spesa che ogni mese si presenta davanti al mio portafoglio. Permettetemi di presentarmi: mi chiamo Fabrizio Belgiovine, ho diciannove anni e abito a Milano; sono entrato da poco nel mondo delle console, grazie ai Manga (i fumetti giapponesi), perché i giochi tratti da questi ultimi o dagli Anime (cartoni animati giapponesi) mi hanno sempre divertito tantissimo: mi permettevano di immedesimarmi nel mio personaggio preferito. Quando ho scoperto che per il Mega Drive esistevano titoli come Hokuto no Ken, 3X3 Eyes, Ranma 1/2 e Mazin Saga (e chissà quanti altri), non ho perso tempo e ho acquistato subito la bellissima console. A volte capita il contrario: di solito quelli che giocano ai videogame giapponesi vengono stranamente attratti dal fumetto o dal cartone che li ha ispirati, diventando poi nippo-fan a tutti gli effetti. Ora, invece, io so distinguere Phantasy Star III da Warsong o Rings of Power da The Immortal (che strane combinazioni, vero?). Per chi non l'avesse capito sono appassionatissimo anche di giochi di ruolo per console. Con mio grande dispiacere, ho notato che per il Mega Drive scarseggiano titoli del genere e vi ho scritto proprio per chiedervi quali sono i titoli più famosi (e più belli) di GdR. La Electronic Arts si è sempre dimostrata all'altezza nello sfomare questi avventurosissimi giochi (basta vedere gli ultimi due titoli sopracitati), ma in giro non ne trovo altri, inoltre non so neanche cosa chiedere perché non conosco i titoli. La stessa cosa vale per i giochi giapponesi: la maggior parte sono per Mega CD e, comunque, per Super Famicom ce ne sono il triplo (se non il quadruplo), opere d'arte come Dragonball Z (alla Street Fighter 2), Mazinga Z, Tekkaman Blade, Magical Talolutookun e tantissimi altri.

Dedicate più spazio, nella rivista, a questi due tipi di giochi (visto che non lo fanno gli altri, fatelo almeno voi), nel frattempo vi prego di indicarmi qualche titolo, almeno, in attesa delle recensioni, avrò qualcosa con cui giocare. Vi saluto, augurandovi di sfondare nel campo delle console quanto (se non di più) le altre riviste. Un passo avanti, comunque, l'avete fatto: i fumetti (anche se non ai livelli dei manga) sono bellissimi e non li ha nessun altro!

In bocca al lupo e... Che vinca il migliore!

Fabrizio Belgiovine, Milano

Bene, Fabrizio, sono contento che la tua passione per i Manga e gli Anime ti abbia portato a scoprire anche i videogiochi per console e i giochi di ruolo fantasy. In realtà, si tratta di una serie di interessi strettamente correlati tra loro: chi ama i Manga e i film a cartoni animati giapponesi ama il modellismo, ama il gioco di ruolo, ama i videogame e i fumetti in generale, quindi troverai sempre stimoli interessanti per la tua fantasia. Si fa un gran parlare dei videogiochi in quanto elementi che possono "frenare" l'intelligenza, la creatività e la fantasia dei ragazzi. Noi di Sonic non siamo d'accordo con questa logica (a patto che i videogiochi, naturalmente, non siano l'unica attività di una persona, nel qual caso sono negativi come qualsiasi altra "monomania"), e i disegni in queste pagine confermano che un videogame, un fumetto o un gioco di ruolo possono essere semplicemente un punto di partenza per stimolare la creatività. Se vuoi un bel titolo (GdR) per Mega Drive, ti posso consigliare Landstalker, una bellissima avventura grafica che ti incollerà al joypad. Tra l'altro ha anche vinto il premio come miglior gioco d'avventura per console del 1993.

UN ALTRO FAN CLUB

Informiamo tutti i lettori che a La Spezia si è formato (da ben sette mesi) un club Sega. Il presidente, Raffaele, e i soci Rudy Ippodrino, Matteo Bartoli, Matteo Paita, Alessandro Pietrini, Filippo Beggi, ecc. vi invitano a scrivere a:

Club Sega Sonic's Friends

C/O Raffaele Tegas - Via Silvio Pellico 5 - 19121, La Spezia.

Il club distribuisce delle bellissime tesserine gialle con, naturalmente, il porco-spino blu. Il caro RAF ci scrive dicendo che il primo club in assoluto non può essere stato quello di Vittorio Giorgi, ma, in fondo, che cosa importa? Vi diamo un consiglio: perché non vi contattate tra di voi e non cercate di unire gli sforzi? Inoltre potreste organizzare tornei o altre iniziative! In bocca al joypad!

sempre per TFIV? Che ne dite? Io me lo sono comprato e lo venero!
Ancora grazie: vi voglio bene.
Baci

Elisa, la Videoludica

Grazie per i bellissimi complimenti che ci fai, Elisa. Riguardo alle firme ed eventualmente le foto dei recensori di Sonic, come già detto, vedremo... Siamo anche contenti che il fumetto di Golden Axe abbia riscosso un così grande successo.

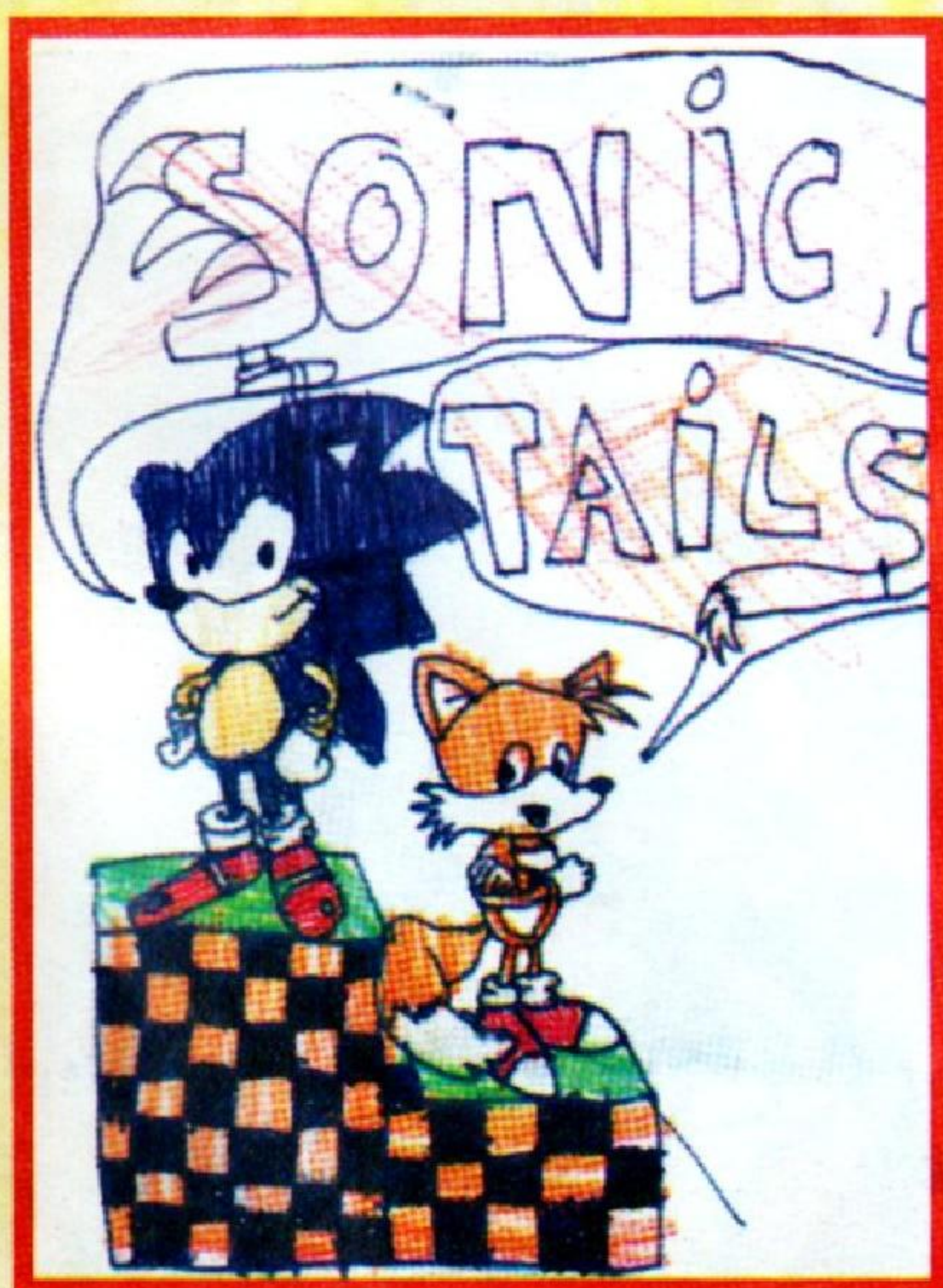
Per la recensione di TFIV, invece, temo che sia un po' tardino, dato che il gioco è piuttosto vecchio... Ma per quanto riguarda i trucchi, stai tranquilla: pubblicheremo tutti quelli che riusciremo a trovare!

UNA PORCOSPINA IN OGNI PORTO

Caro Sonic,
sono contenta del giornalino ma ho una cosa che non mi quadra: ho visto che nel terzo numero hai trovato una fidanzata! Eh, no: le ho inventate io le vostre ragazze (anche quella di Tails). Se vuoi te le faccio vedere!
Ciao da

Stefania Barcio, La Spezia

Beh, sai com'è, Stefania... Sonic è un porcospino pieno di carisma e di fascino e sono molte le porcospine che vorrebbero averlo tutto per sé... i tuoi disegni sono molto belli.



Stefano Pandolfi, Vrains



Paolo Linetti, Brescia

VIVA I FUMETTI!

Cara redazione di Sonic,
Complimenti per la rivista, ne serviva una così! Perché non mettete le vostre foto con una piccola scheda? Inizieremmo a conoscervi e a volervi bene!
Grandiosa l'idea dei fumetti! Chi ha disegnato Golden Axe? Complimenti, mooolto bravo (vogliamo sapere chi è)!
A quando il fumetto di Valis? Ci sarà ancora Golden Axe? Il disegnatore è lo stesso?
Se volete una dritta su Golden Axe 3, i personaggi sono TUTTI nuovi: niente più Tyriss e Ax Battler; sono Cain Grinda, l'uomo, Sara Ban, la donna, Praud Crasida, il bestione e Cronos Ibiru Leto, la pantera.
Un saluto mega per un giornalino mega dal vostro

Paolo Linetti, Brescia

P.S.
Voglio le vostre foto stampate e il fumettista di Golden Axe!

Il fumetto di Golden Axe è stato realizzato da Mark Eyles (testi) e Mike White (disegni). In uno dei prossimi numeri (prima dell'estate) ne pubblicheremo la seconda parte. Non sono gli unici, e gli altri fumetti (ispirati ad altri videogiochi Sega) sono frutto dello sforzo di disegnatori altrettanto bravi.

VIDEOGIOCHI E FILM

Cara redazione di Sonic,
al cinema ho visto il film di Super Mario Bros. e mi stavo chiedendo se faranno anche un film su Sonic. Vi vorrei chiedere un'altra cosa: quando arriverà in Italia il film di Street Fighter 2? Un'ultima domanda: di quale altro videogioco si ha in mente di fare un film?

Erik Galbo, Civitavecchia (Roma)

P.S. Siccome non ho potuto comprare il primo numero di Sonic, me lo potreste mandare?

Non abbiamo avuto notizie di film su Sonic, ma ci sono voci di corridoio che parlano di un film ispirato alle gesta di uno dei gruppi di supereroi americani "Marvel" più famosi del mondo: gli X-Men.

Per quanto riguarda Street Fighter, più che quando arriverà in Italia io mi chiederei SE arriverà in Italia. Speriamo bene... Per gli arretrati, invece, puoi leggere nella pagina del sommario come richiederli.

PIU' POSTA E PIU' RECENSIONI!

Caro Sonic,
complimenti per la rivista che è fantastica, e poi era ora che qualcuno ci pensasse. Non mi andava tanto a genio di spendere cinquemila lire per una rivista di 180 pagine se poi le uniche che leggevo erano le cinque sulla mia console (il Mega Drive).
La parte che ci (a me e ai miei amici) piace di più della rivista sono i fumetti (veramente fantastici) ma anche le recensioni sono veramente molto ben fatte.
Abbiamo, comunque, da farti qualche critica: non si potrebbe recensire uno o due giochi in più? E poi ci piacerebbe che dedicassi qualche altra pagina alla posta. Ti facciamo ancora i complimenti, sperando che ascolterai i nostri consigli e che la nostra lettera e i nostri disegni verranno pubblicati.

Saluti,

**Stefano Pieri, Roberto Bucci
e Kodja Casadei, Milano**

Grazie per i complimenti, ragazzi, continuate così! Lo spazio nella rivista, come potete notare, è davvero tiranno e ogni singola pagina è piena di trucchi, lettere e disegni, anteprime, notizie e recensioni, per non parlare poi dei tanto celebrati fumetti. È quindi difficile riuscire a trovare lo spazio per un altro paio di giochi, anche perché ci vuole almeno una pagina per ogni titolo... Per la posta, invece, abbiamo deciso di sacrificare per una volta delle altre rubriche e dare più spazio a voi lettori. Complimenti per i disegni!

Zona SCAMBIO



Ecco lo spazio dedicato totalmente ai vostri annunci: potrete vendere i vostri giochi, cercarne altri, scambiarli e contattare giocatori e appassionati di tutta Italia!

Mandate i vostri annunci a:

Sonic Zona Scambio

Rizzoli Egmont Publishing

via Settembrini 29 - 20124 Milano

VENDO

Vendo cartucce Game Boy: Bubble Bobble (L.30.000), Robocop (L.30.000), Ghostbusters II (L.30.000), Mario Land II (L.35.000), Tetris (L.20.000) & Super 110 in uno: un gioco made in Japan con 110 giochi tra cui Mario Land I, Terminator II, Double Ghost e altri, a L.150.000. Inoltre **scambio** giochi con **cartucce per Mega Drive**. Scrivete a Marco Vignoli, Strada Nuova n.3, 43100, Parma, o telefonare allo 0521/237889.

Vendo Sega Master System II con tutti i cavi necessari e in più sette fantastici giochi (Alex Kidd, Land of Illusion, the Cyber Shinobi, Sonic, Super Tennis, Sagaia, Power Strike), il tutto a sole L. 250.000. Telefonare allo 055/848059 dalle 17,30 alle 20,30 e chiedere di Marco, oppure scrivere a Marco Lavacchini, v. del Pignone n.10, 50037, S. Piero a Sieve (FI).

Vendo le seguenti cartucce per Mega Drive: Michael Jackson (Moonwalker), Cyberball e Turbo Outrun a L. 40.000 l'una, o le **scambio** con tre dei seguenti giochi: Golden Axe III, Streets of Rage 2, Tazmania, World of Illusion, Jordan vs Bird, Chuck Rock, Power Athlete, Simpsons, European Club Soccer, Shadow Dancer.

Annuncio valido per Milano e dintorni: 66302195 Fabio; dalle ore 15,00 alle 20,30.

Vendo videogame Sega Master System in ottimo stato al costo di L. 100.000.

Scrivere a Luca Cavenago, Val d'Ossola n.5, 20037 Paderno Dugnano (Milano). Tel. 02/9181609 o 0330/542683.

Vendo new Atari Lynx + 2 giochi (Rygar e Checkered Flag) a L. 200.000. Telefonare a: Michele, 0924/49136

Vendo Game Boy con 2 cartucce a L. 70.000: Tetris e Fortified Zone. **Vendo** anche giochi

per Mega Drive e TV Graphic a L.100.000, oppure **scambio** con una cartuccia Mega Drive. Telefonare a Matteo, 0341/494596.

SCAMBIO

Scambio Shadow Dancer per Master System con **Marble Madness** (sempre per MS). Telefonare a: Demetrio Pellegrino, 0382/461733.

Scambio cartuccia Master System 2 "Populous" con un'altra qualsiasi. Telefonare a Mazzei Simone, tel. 0382/75232.

COMPRO

Cerco disperatamente Super Space Invaders per Mega Drive. Telefonare a Posami Patrizia, 010/540475 ore ufficio oppure 010/850934 dopo le 20.

Compro videogame per Neo Geo, in particolare Art of Fighting (che non superi le 150.000 L.) e Samurai Showdown (L. 200.000). Telefonare a: Michele, 0924/49136

CONTATTI

Vorrei corrispondere con ragazze per scambiare videogame e consigli sul fantastico mondo Sega.

Scrivere a: Gianluca Coradeschi, v. Trento 115, 53048 Sinalunga (SI) o telefonare allo 0577/679183.



| SONIC SCAMBIO | | Vendo | Compro | Scambio |
|--------------------------|-----------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | VIDEOGAME | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | FUMETTI | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | ALTRO | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| TESTO | | | | |
| _____ | | | | |
| _____ | | | | |
| _____ | | | | |
| _____ | | | | |
| _____ | | | | |
| SCRIVERE A: _____ | | | | |
| E/O TEL. _____ | | | | |

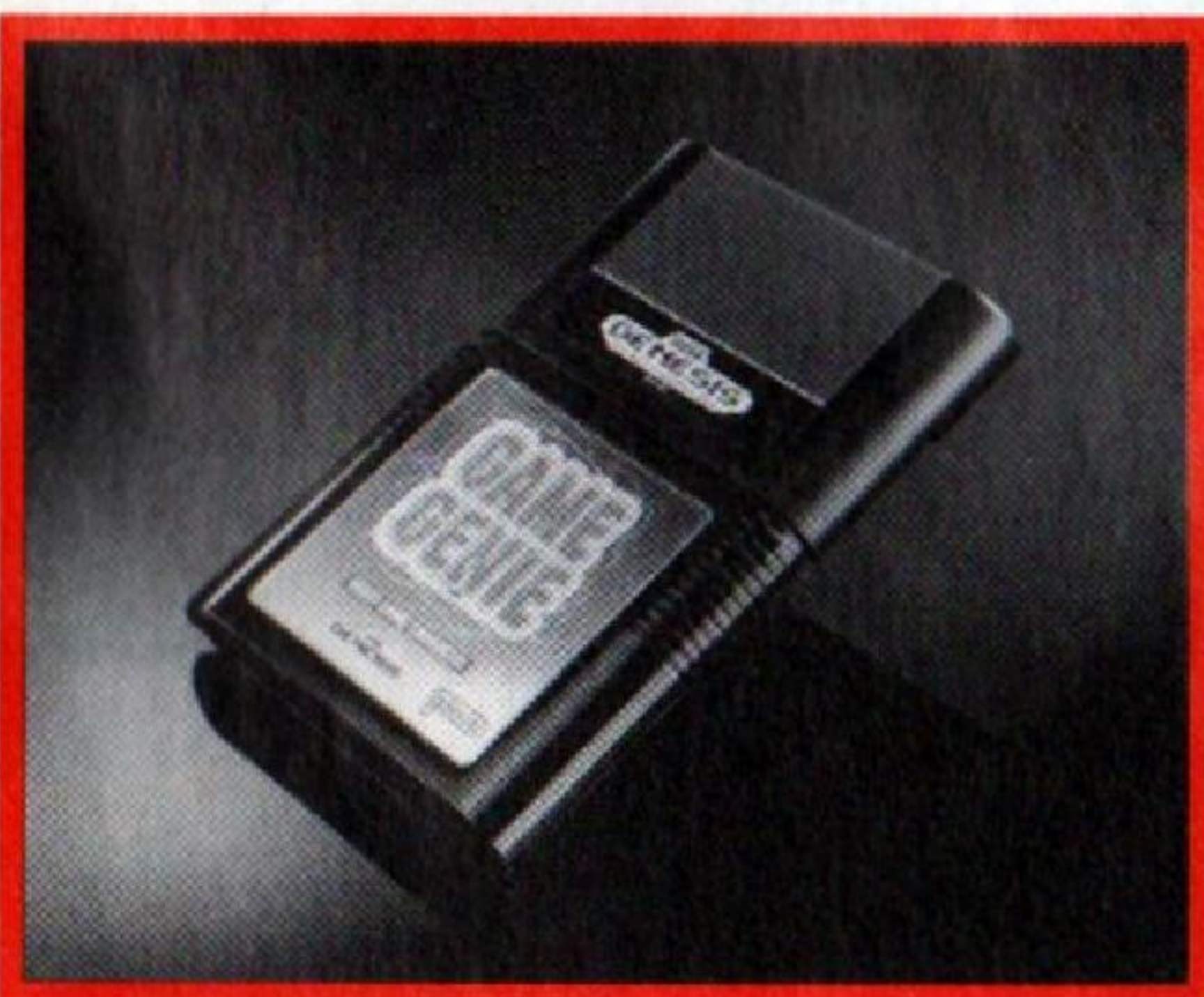
Le caramelle di Sonic

La Narisco Food ha prodotto delle caramelle alla ciliegia che portano il nome della celebre mascotte di casa Sega. Le "Sonic 3 Life Savers" sono tonde e bucate al centro, scure e molto buone. Abbinato alla vendita delle caramelle c'è il concorso "Instantly Win Game" che dà la possibilità di vincere ben 1000 Sega Mega Drive con cartucce di Sonic 3, altre 2000 cartucce con il gioco e 4000 T-Shirt con l'immagine riprodotta sulle confezioni di caramelle. Arriveranno mai ufficialmente in Italia? Staremo a vedere.



L'erede del Game Genie

Code Masters ha annunciato la prossima uscita del Game Genie II, che sarà disponibile nella versione Mega Drive e successivamente in quella per Mega CD. In questo modo non sarà necessario introdurre codici alfanumerici per ottenere i tanto desiderati trucchi e che la versione Mega CD riuscirà a caricare i giochi e a modificarli nel trasferimento di memoria tra il super accessorio digitale Sega e il Mega Drive!



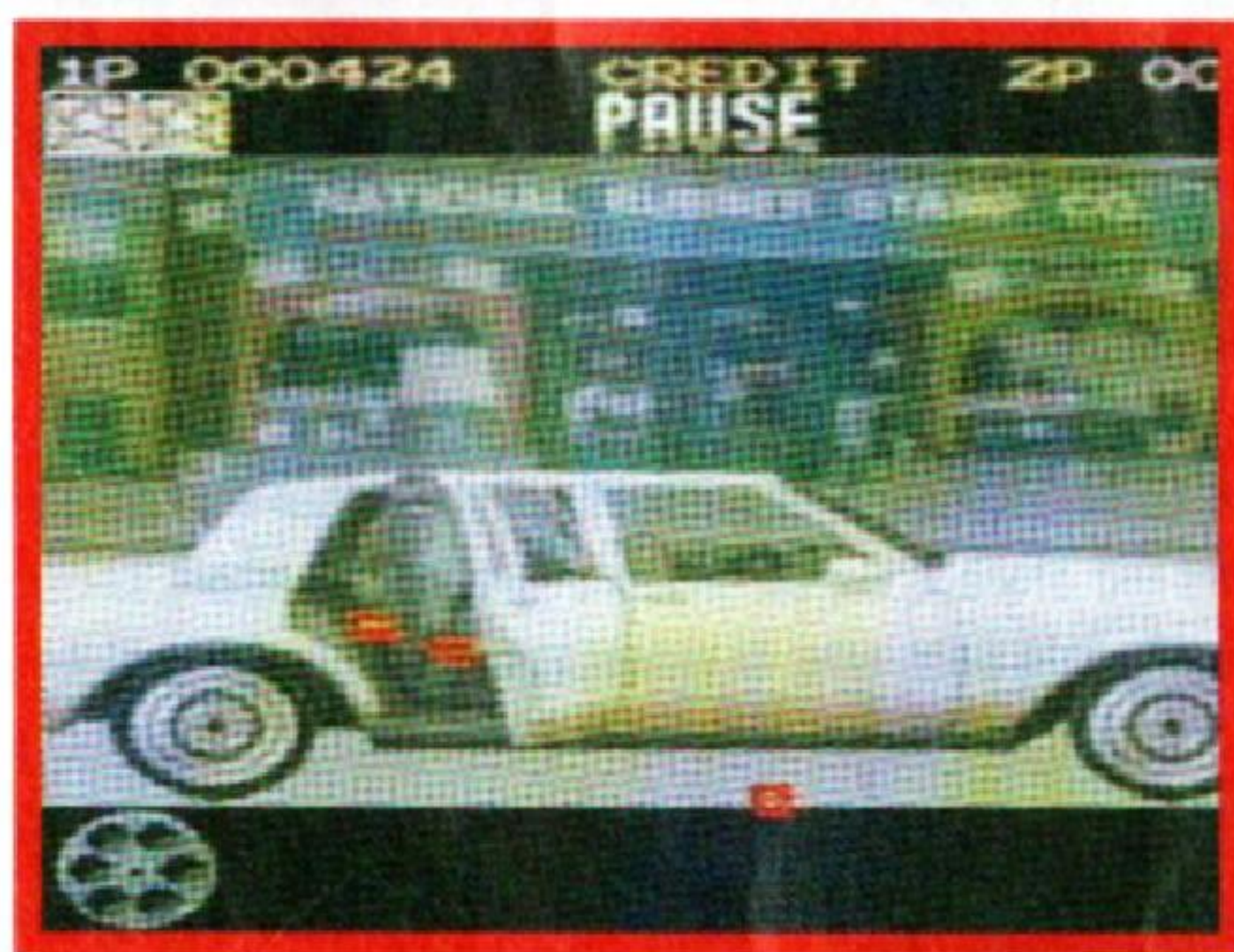
Zona NEWS

Giochi due, prendi uno

Uno dei problemi fondamentali dei portatili (Game Gear, Game Boy, Lynx, ecc.) è sempre stato costituito dall'impossibilità di giocare in due contemporaneamente, salvo avere due console (con due cartucce) collegate in "link" (cioè tramite l'apposito cavetto in genere venduto nella confezione). Grazie alla Innovation, ora è possibile giocare con un Game Gear in due, collegando un aggeggio chiamato Master Link alla console e agganciando un secondo Joypad da Master System. Naturalmente potrete giocare soltanto con i giochi che prevedono due player... Ma vi sembra poco?

Un bambino e il suo pallone

Che fareste voi se un colonnello impazzito e uno scienziato malvagio creassero una sostanza capace di trasformare tutti gli esseri viventi in orribili mutanti e decidessero di servirsene per inondare le fogne e conquistare la vostra città? Marko, un bambino che possiede un pallone incantato. Dopo aver visto tutto ciò, decise di intervenire per fermare questo folle piano... Questa in breve è la trama di Marko's Magic Football, un nuovo gioco di piattaforme per Mega Drive che la Domark distribuirà in maggio/giugno. Dovrete superare la periferia della città, un centro industriale, un canale, un cantiere edile, delle cantine, una foresta, un circo e finalmente la torre che fa da sede alla fabbrica di giocattoli del colonnello. Il gioco sembra molto divertente e promette bene: non ci resta che aspettare!



Videogiochi vietati ai minori

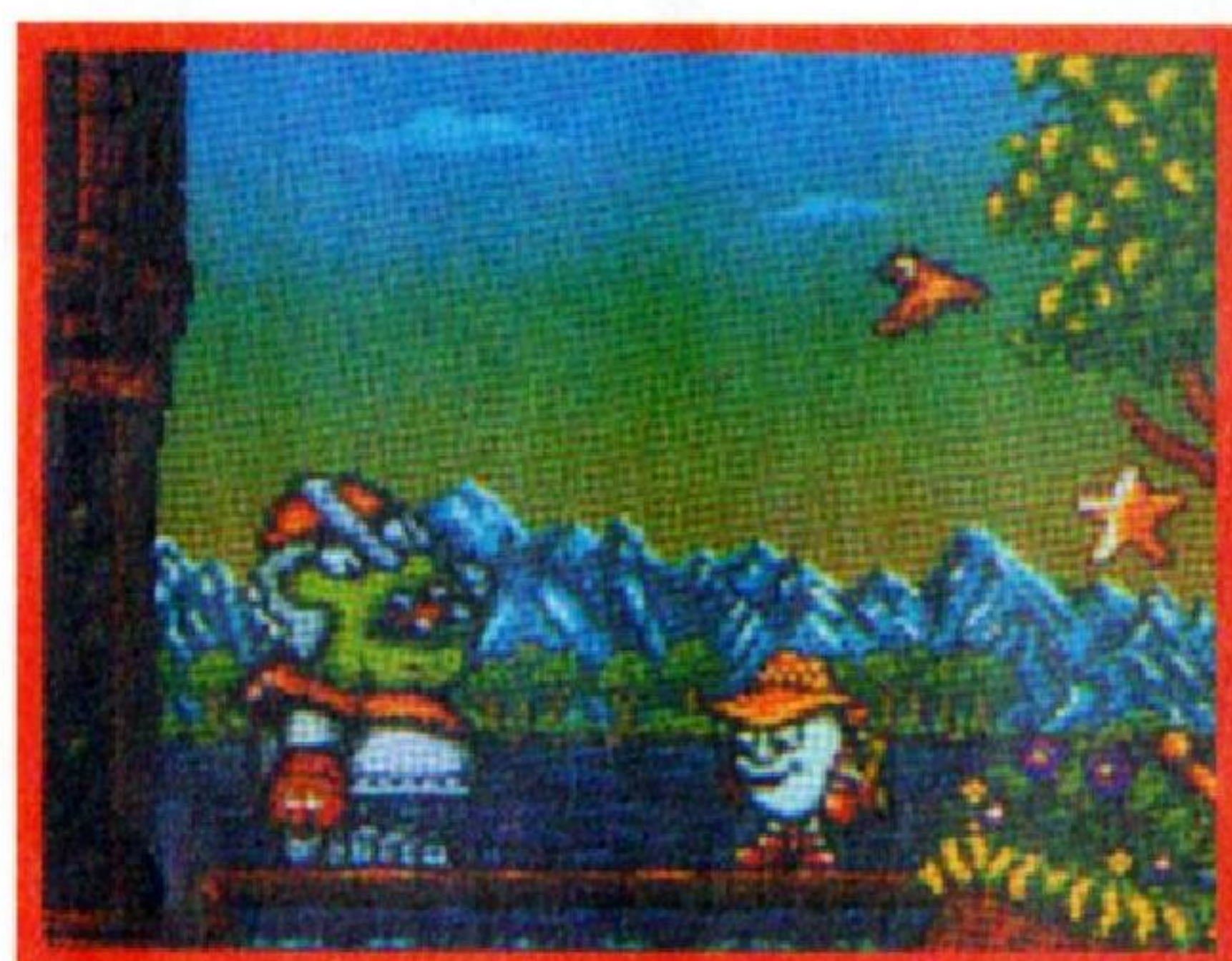
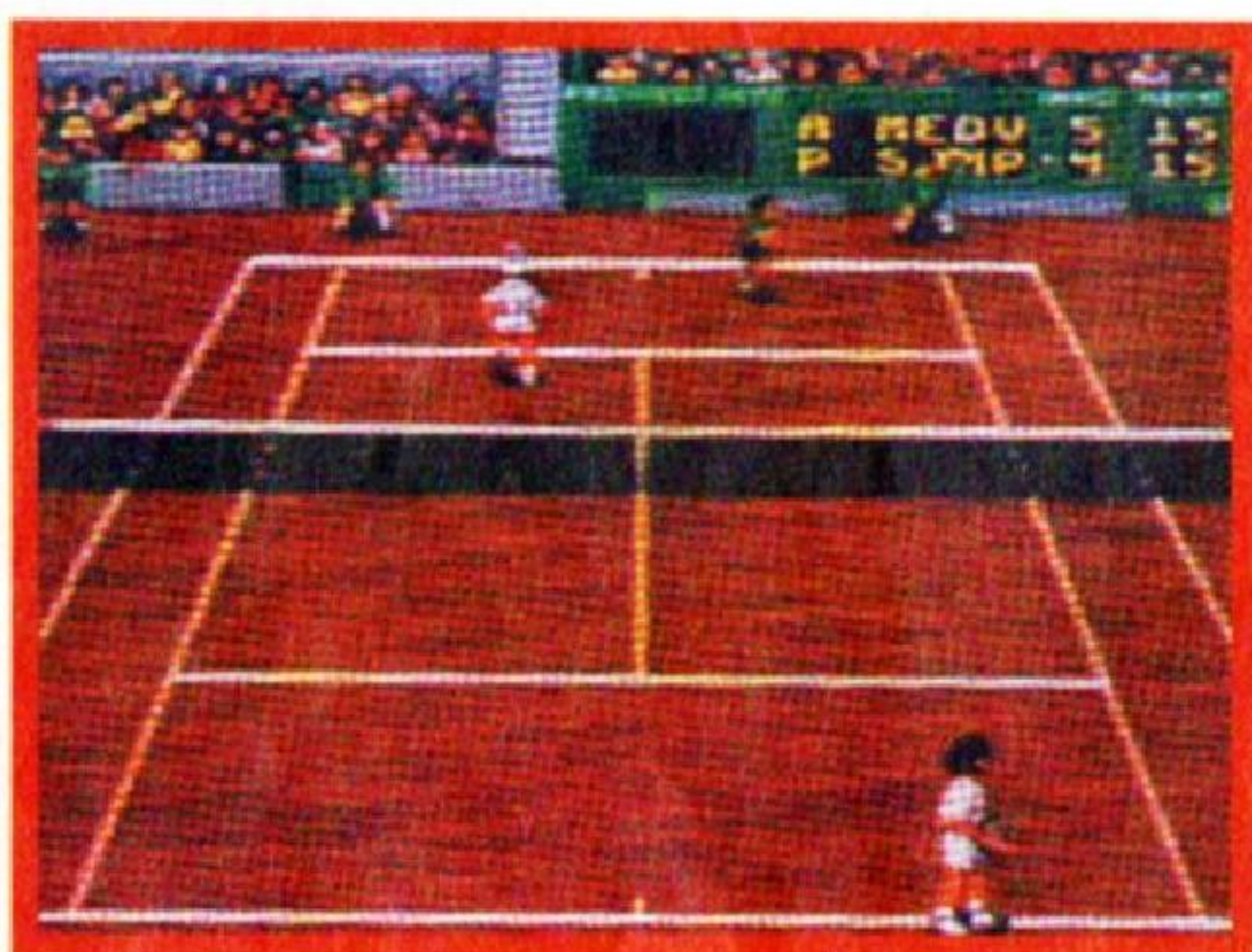
La Sega, come saprete, ha adottato un sistema di classificazione dei propri videogiochi molto simile a quello usato per i film (VM14, VM18,

ecc.), in modo da non dover adottare i pesantissimi tagli di censura che, invece, si è imposta la Nintendo. Fino ad ora, comunque, gli unici due giochi "vietati ai minorenni" sono stati giudicati Lethal Enforcers e Night Trap.



Novità dalla Codemasters

È in arrivo la migliore simulazione di tennis di tutti i tempi per Mega Drive: Tennis All Stars, un gioco dei creatori di Fantastic Dizzy che oltre alle normali opzioni riscontrabili in praticamente tutti i titoli del genere, sarà possibile giocare un tennis in stile "platform" con bonus e power-up e assisteremo ad alcune comparse di Dizzy stesso. Il gioco dovrebbe uscire in aprile: tenete d'occhio il prossimo numero. Sempre per MD un altro paio di titoli davvero interessanti: Excellent Dizzy Collection, una raccolta di tre giochi che hanno come protagonista l'uovo più simpatico del mondo (più rompicapo che platform) e World Soccer '94, una simulazione calcistica da leccarsi i baffi. Terminiamo questa carrellata con un gioco di flipper (Psycho Pinball, che uscirà probabilmente intorno a ottobre) e con un paio di nuovi personaggi: Kevin Codner, protagonista di un nuovo rompicapo, genere tanto caro ai programmatori della Codemasters, e Smaartvark, un tecnico video che si diverte a sterminare degli strani insettini tutti intenti a mangiare i canali dei vostri televisori...

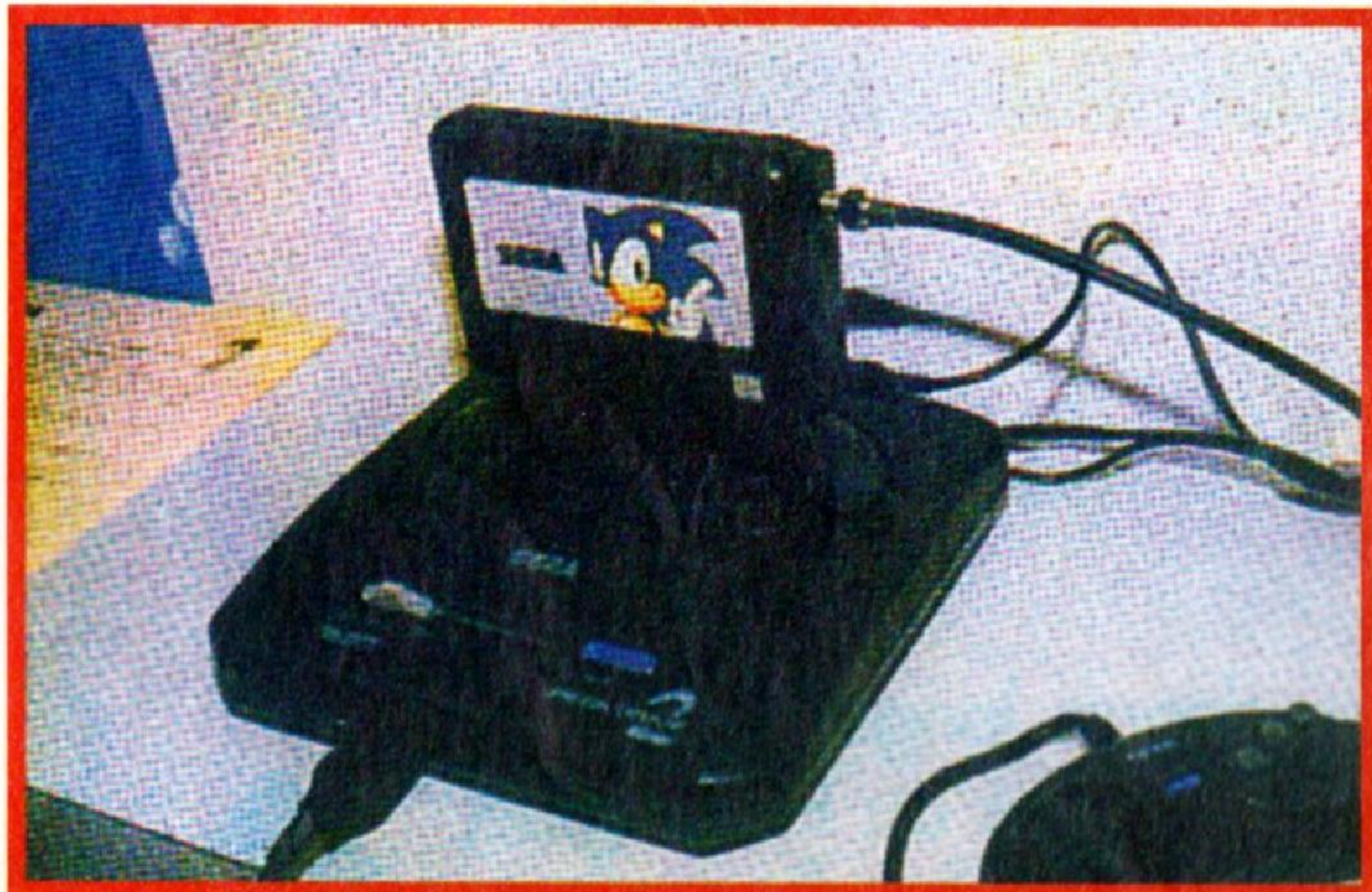


In alto Tennis All Stars, sopra Smaartvark e a lato Excellent Dizzy Collection

La Televisione di Sonic

Negli Stati Uniti esiste un canale televisivo dedicato completamente ai prodotti, alle console e ai giochi Sega. Il Sega Channel, così si chiama, trasmette via etere e si può captare con un aggancio collegabile direttamente (udite, udite!) al Mega Drive. Questo permette di visualizzare sullo schermo

preview e immagini dei giochi in fase di realizzazione. La grande "S" sta preparando una simile iniziativa anche per l'Europa, ma naturalmente l'Italia non sarà tra i primi paesi a beneficiarne... Grrrr!



Tutte le novità del 1994

| TITOLO | GENERE |
|-------------------------|-------------|
| A Dinosaur's Tale | Azione |
| Battletech | Simulatore |
| Battletoads | Picchiaduro |
| Beethoven | Azione |
| Blades of Vengeance | Azione |
| Brutal | Picchiaduro |
| Caesar's Palace | Vario |
| Cliffhanger | Piattaforme |
| Dinobasher | Piattaforme |
| Dominus | Azione |
| F-15 Strike Eagle II | Simulatore |
| Go Speed Racer | Corsa |
| Goal | Calcio |
| High Seas Havoc | Piattaforme |
| Last Action Hero | Piattaforme |
| Lunar the Silver Star | GdR |
| Marko's Magic Football | Azione |
| Might & Magic III | GdR |
| Nigel Mansell | Corsa |
| Normy | Piattaforme |
| Popeye | Azione |
| Pro Moves Soccer | Calcio |
| Ren & Stimpy | Piattaforme |
| Robocop vs Terminator | Azione |
| Rock'n'Roll Racing | Corsa |
| Shadowrun | GdR |
| Shining Force II | GdR |
| Son of Chuck | Piattaforme |
| Star Quest | Azione |
| Sub-Terrania | Sparatutto |
| Super BattleTank 2 | Simulatore |
| Super Street Fighter II | Picchiaduro |
| Tesseract | Rompicapo |
| Third World War | Guerra |
| Tom & Jerry | Piattaforme |
| Total Carnage | Azione |
| Vay | GdR |
| Warrior of Rome III | Guerra |
| Wolfchild | Azione |

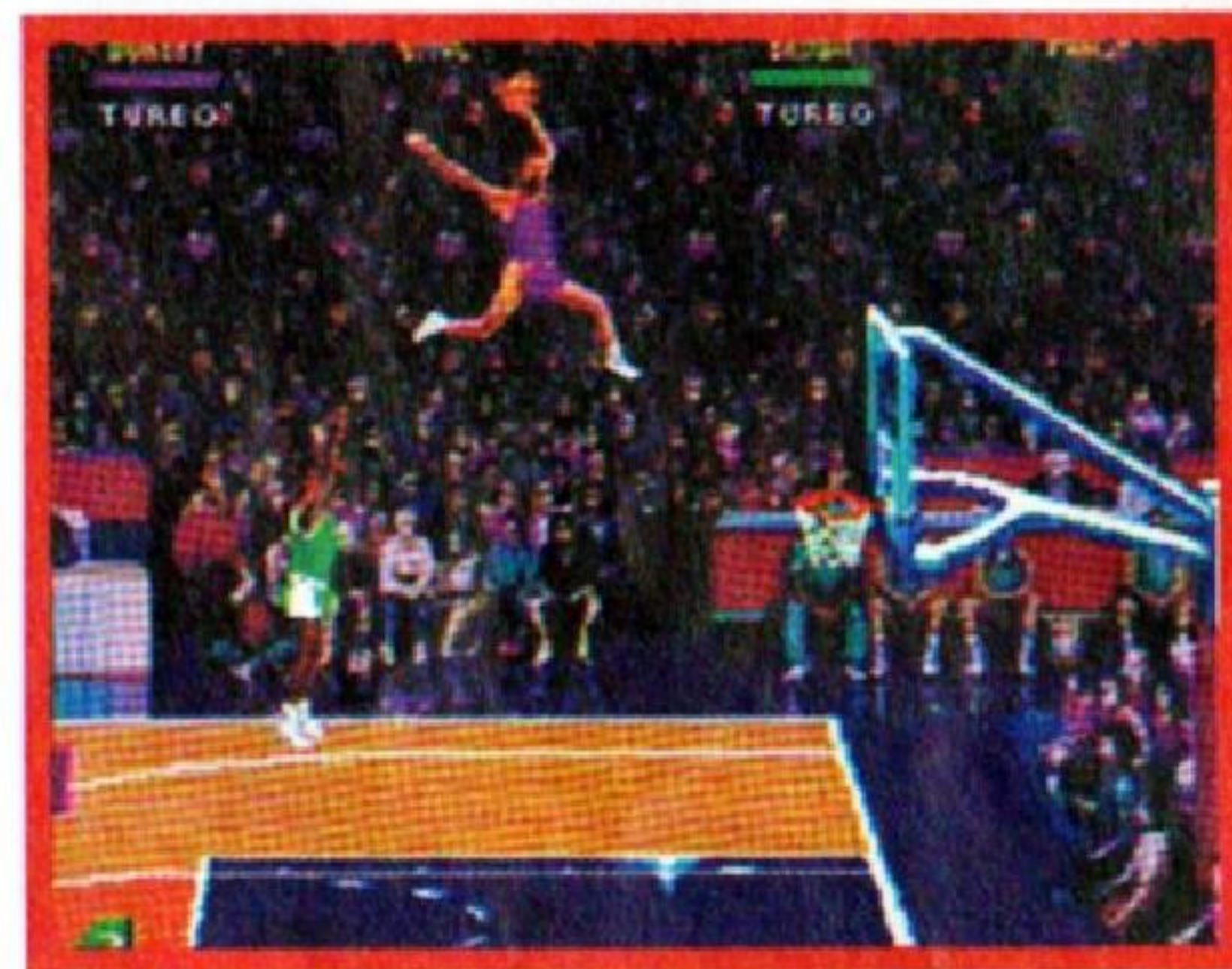
In diretta dal CES di Las Vegas elenchiamo tutti i progetti futuri, le voci di corridoio, le uscite e le novità riguardanti i videogiochi in uscita per le vostre console preferite.

| CASA | CONSOLE |
|-----------------|---------|
| Hi-Tech | MD |
| Extreme | MD |
| Tradewest | GG |
| Hi-Tech | MD |
| Electronic Arts | MD |
| Gametek | MCD |
| Virgin | GG |
| Sony | GG |
| Codemasters | MS |
| Ascii | MD |
| Microprose | MD |
| Accolade | MD |
| Virgin | MD |
| Data East | MD |
| Sony | GG |
| SIM/WD | MCD |
| Domark | MD |
| FCI | MD |
| Gametek | MD |
| Electronic Arts | MD |
| Activision | MD |
| Ascii | MD |
| Sega | GG |
| Virgin | MS |
| Interplay | MD |
| Sega | MD |
| Sega | MD |
| Tengen | GG |
| Namco | MD |
| Sega | MD |
| Absolute | MCD |
| Capcom | MD |
| Gametek | GG |
| Extreme | MD |
| Hi-Tech | MD |
| THQ | MD |
| SIM/WD | MCD |
| Extreme | MD |
| Virgin | GG |

Gioco di basket o picchiaduro?

Pare che NBA Jam per Mega Drive, bellissimo gioco di simulazione di pallacanestro permette, con l'adattatore, di giocare in quattro, (contiene anche dei personaggi segreti alquanto inquietanti). Voci incontrollate di corridoio parlano addirittura di personaggi segreti presi direttamente da Mortal Kom-

bat (Reptile?). Ve la immaginate una squadra composta da Kano e Scorpion? Roba da matti, ma non prendetelo come oro colato... Almeno fino a che non avremo notizie più sicure.



Night Trap 2: arriva Double Switch

Proprio così: si tratta praticamente delle immagini di un film interattivo su CD. Il primo episodio era un ottimo esperimento che giustificava l'uso del supporto digitale con immagini e sonoro digitalizzati e un'organizzazione degna di un vero e proprio set cinematografico. Nonostante le sue limitazioni in fatto di interattività si trattava di una nuova corrente che, speriamo, prenda piede in maniera sempre più perfezionata con questo secondo titolo. Double Switch è ambientato dentro una vecchia casa in stile gotico, tipica dei film horror anni '50, e la trama cambia ogni volta, permettendo



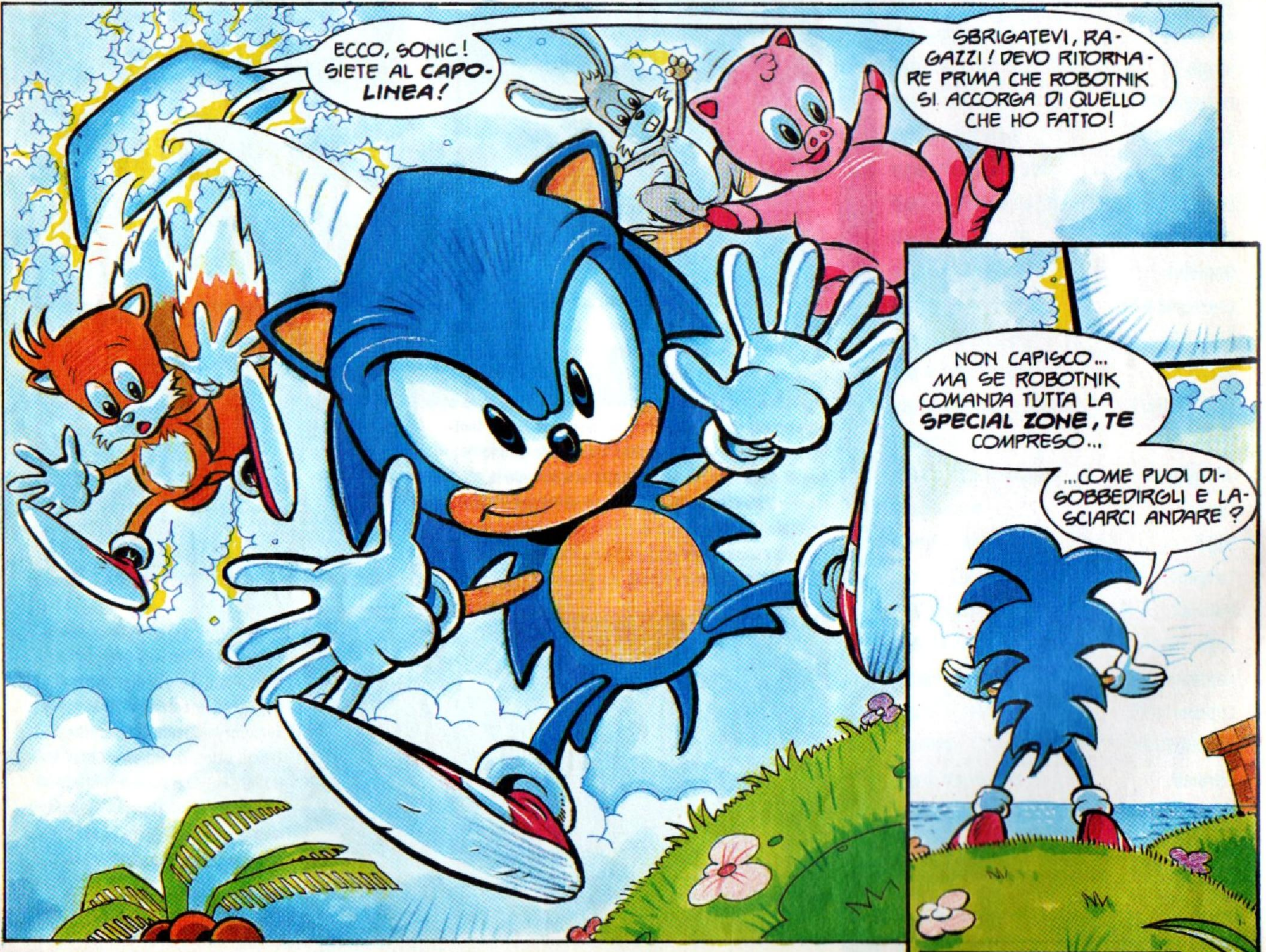
al giocatore di risolvere rompicapo sempre diversi. La "regia" è di Mary Lambert, già regista cinematografica autrice di "Pet Sematary - Cimitero Vivente". Tra gli attori ricordiamo Corey Haim ("Ragazzi Perduti") e la bionda Deborah Harry. Probabilmente potrete leggere la recensione in uno dei prossimi numeri.

Sonic

THE HEDGEHOG

LA COLLINA DEGLI SMERALDI ...

RITORNO ALLA REALTA'



ECCO, SONIC!
SIETE AL CAPO-
LINEA!

SBRIGATEVI, RA-
GAZZI! DEVO RITORNA-
RE PRIMA CHE ROBOTNIK
SI ACCORGA DI QUELLO
CHE HO FATTO!

NON CAPISCO...
MA SE ROBOTNIK
COMANDA TUTTA LA
SPECIAL ZONE, TE
COMPRESO...

...COME PUOI DI-
SOBBERDIRGLI E LA-
SCIARCI ANDARE?

VEDERE LA PRIMA
PUNTATA - SONIC N° 2.

VEDI ... ROBOTNIK
MI HA DETTO SOL-
TANTO ... DI FARTI
SPARIRE !

E IO
NON GLI HO
DISOBBEDITO!



EH? MA
CHE STAI
DICENDO ?

SCUSA,
MA DEVO
ANDARE !

UH ...
S-SONIC ... DA'
UN'OCCHIATA
IN GIRO !

BADNIKS!

QUESTA E'
AREA VIETATA ! LA
PUNIZIONE E' LA
MORTE !

PER QUAL-
SIASI COSA, LA
PUNIZIONE E' LA
MORTE !

IAAAAA!

BOOM!

BOOM!

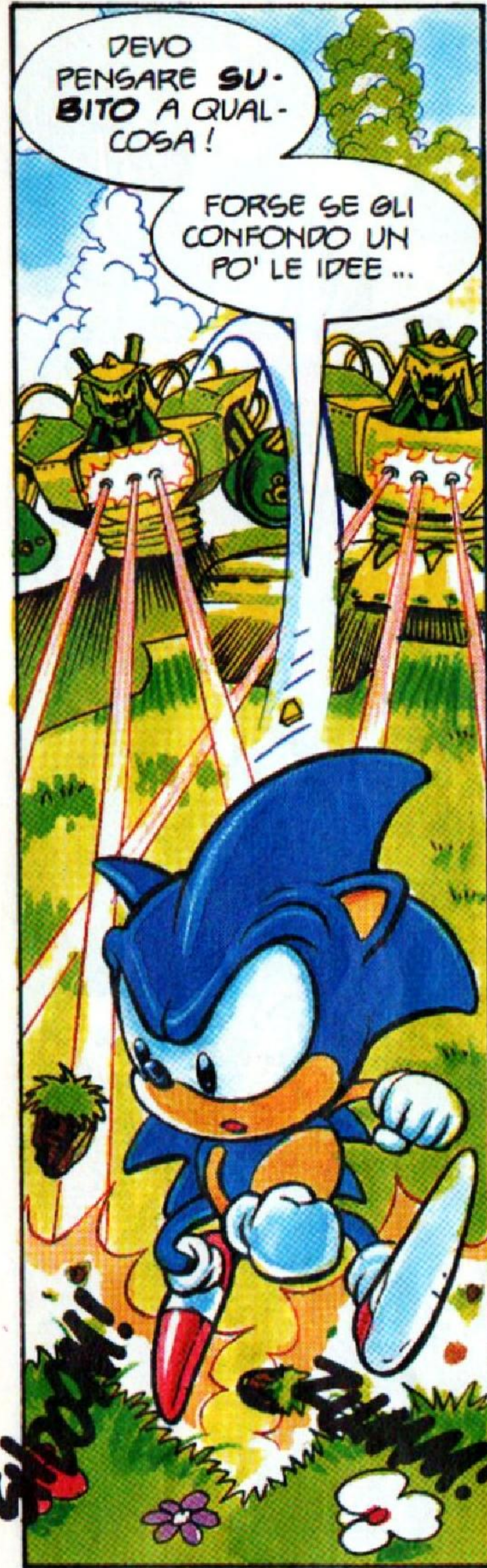
TUTTI AL
RIPARO! CI
PENSO IO A
QUESTO!

BUONA IDEA,
SONIC!

MAI VISTO
DEI BADNIKS
COME QUESTI!

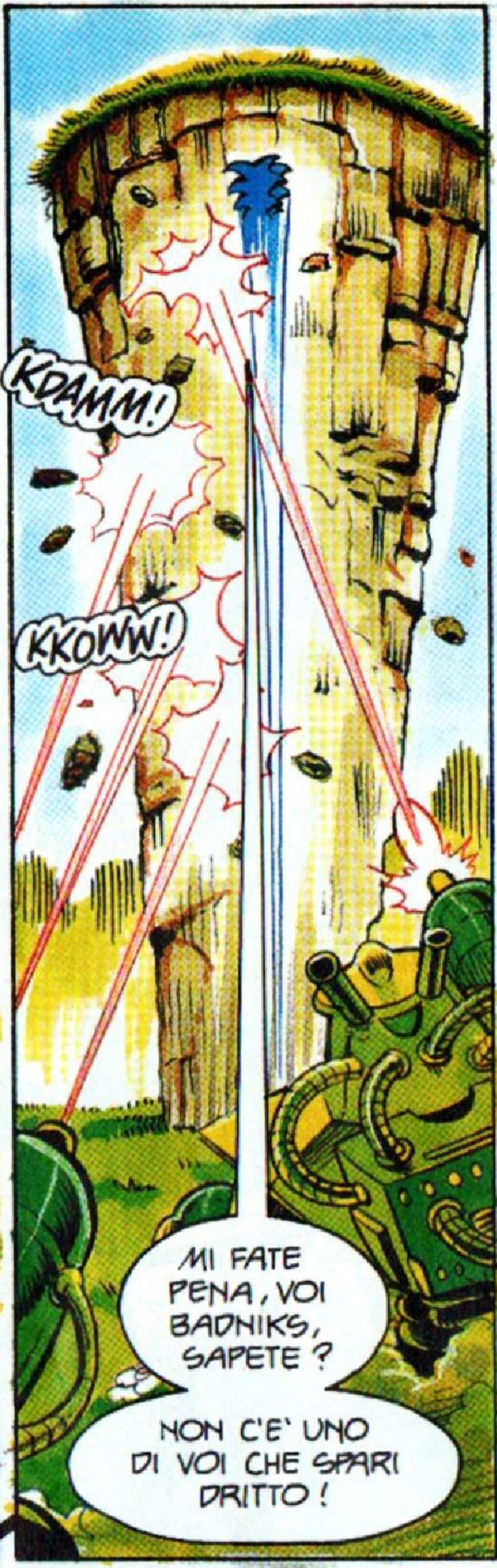
SUPER
SPIN
ATTACK!

EHI ... TO-
STI, QUESTI
BADNIKS!



DEVO PENSARE SUBITO A QUALCOSA!

FORSE SE GLI CONFONDO UN PO' LE IDEE ...



KRAMM!

KKOWW!

MI FATE PENA, VOI BADNIKS, SAPETE?

NON C'E' UNO DI VOI CHE SPARI DITTO!



BAH! CHE SCHIFO!

VOLETE CHE VI DIA UNA MANO?

Vlpp!

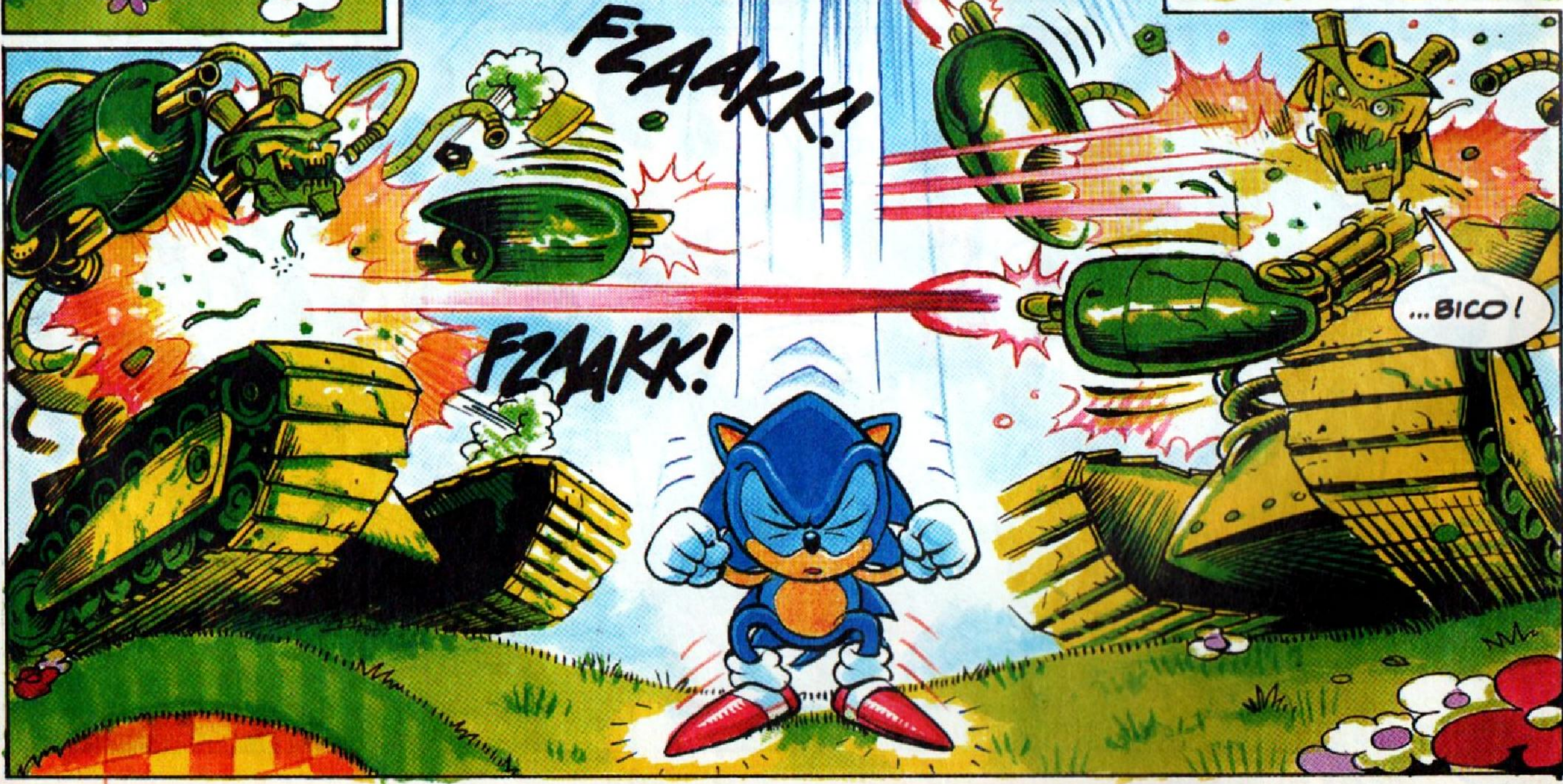
Vlpp!



MI AVVICINO, COSI' POTETE MIRAR MEGLIO!

SPARA TU, CRETINO!

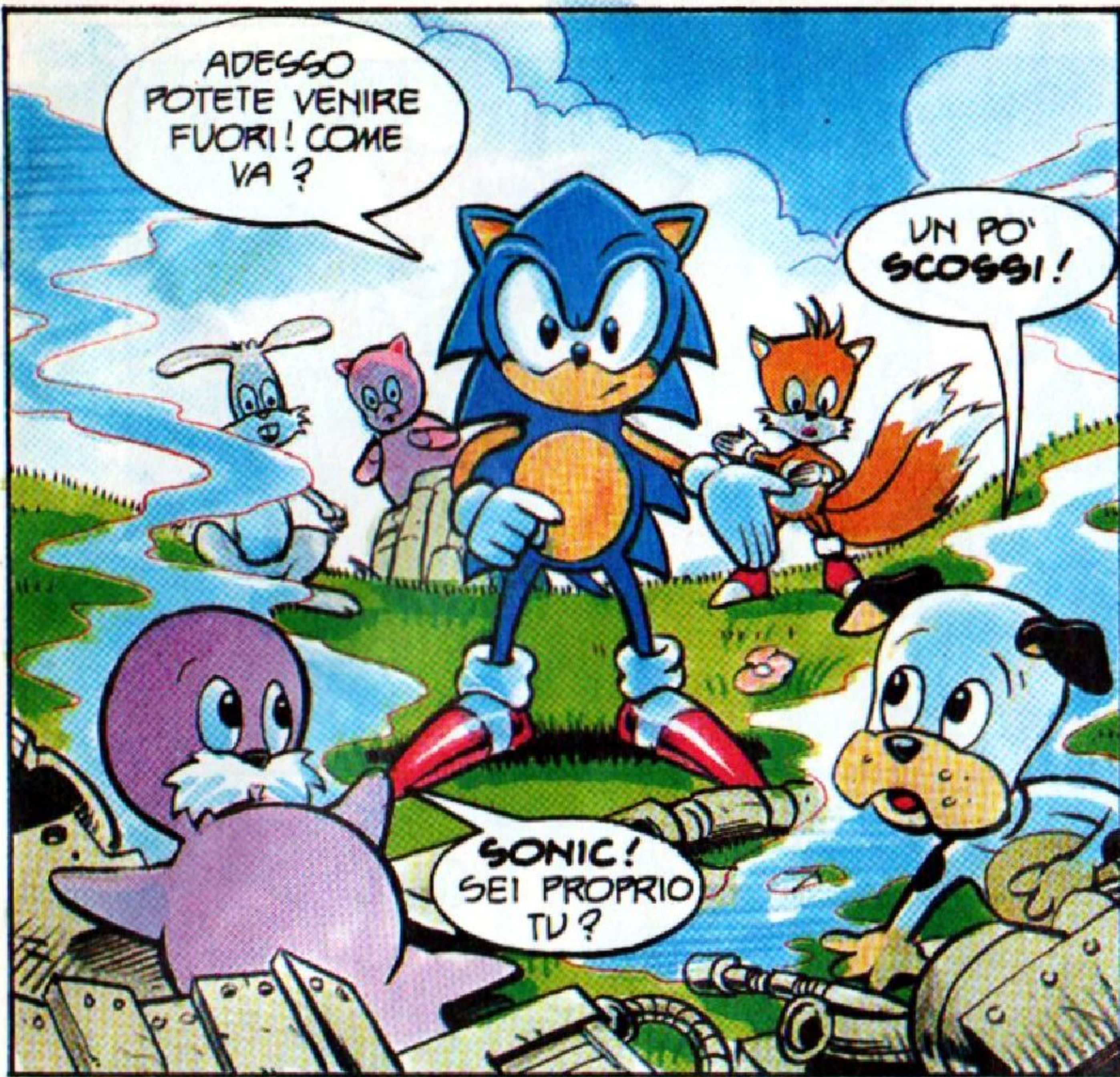
CRETINO? SPARA TU, BRUTTO STRA...



FZAARK!

FZAARK!

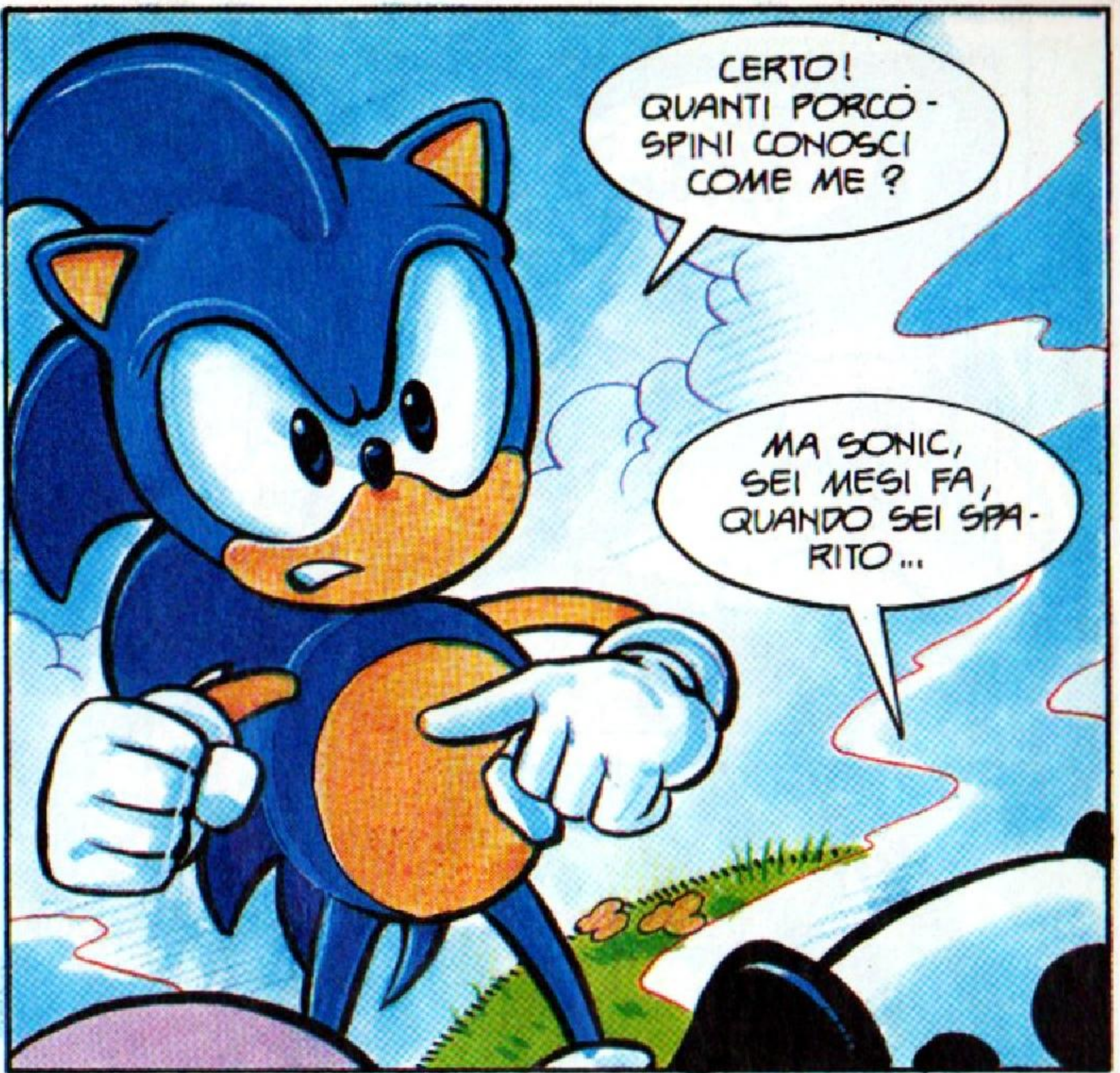
...BICO!



ADESSO POTETE VENIRE FUORI! COME VA?

UN PO' SCOSSI!

SONIC! SEI PROPRIO TU?



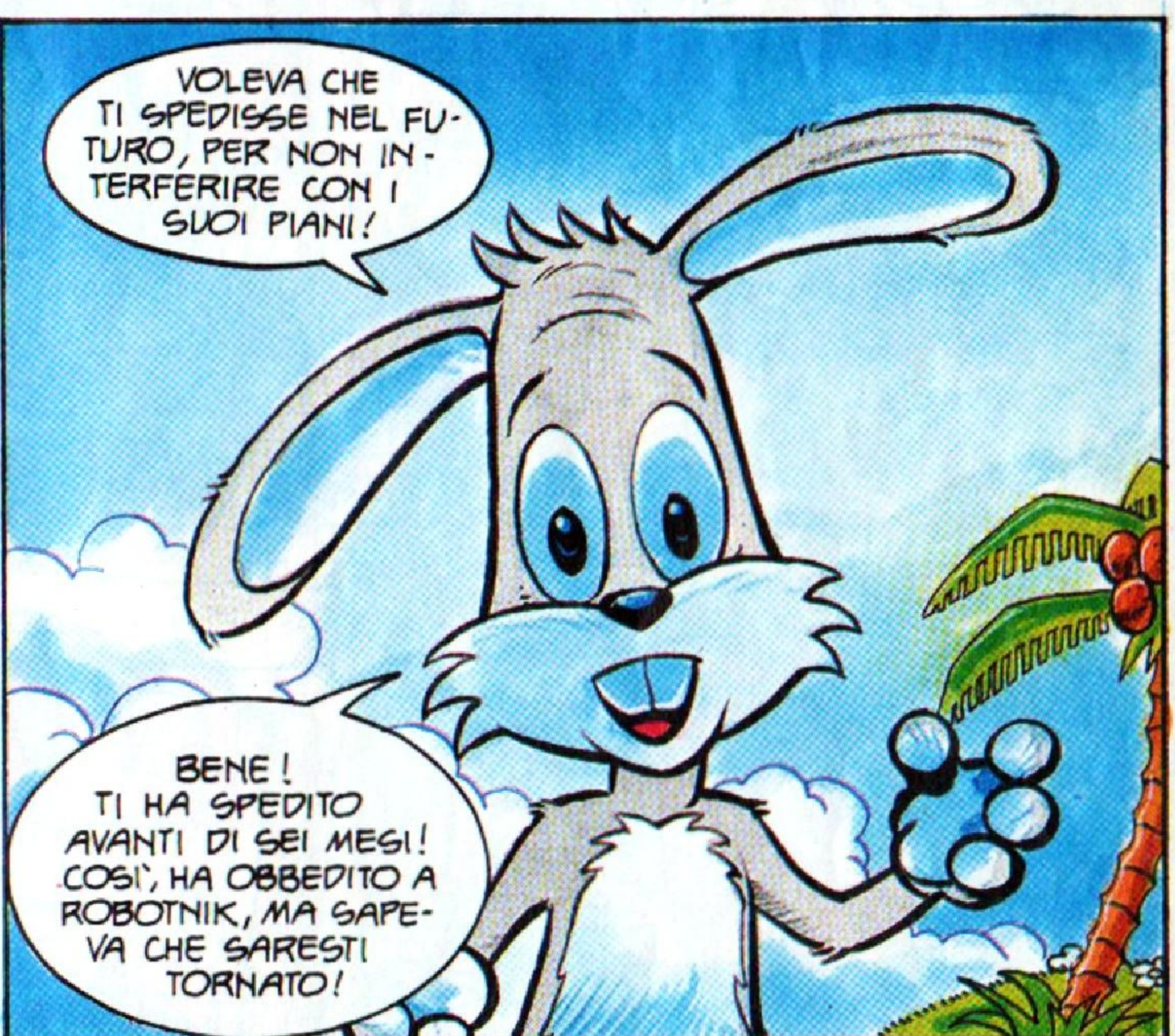
CERTO! QUANTI PORCO-SPINI CONOSCI COME ME?

MA SONIC, SEI MESI FA, QUANDO SEI SPARITO...



SPARITO? MA STATE SCHERZANDO?

CREDO DI CAPIRE! L'OMNI-VIEWER HA DETTO CHE AVEVA AVUTO L'ORDINE DA ROBOTNIK DI FARTI SPARIRE!



VOLEVA CHE TI SPEDISSE NEL FUTURO, PER NON INTERFERIRE CON I SUOI PIANI!

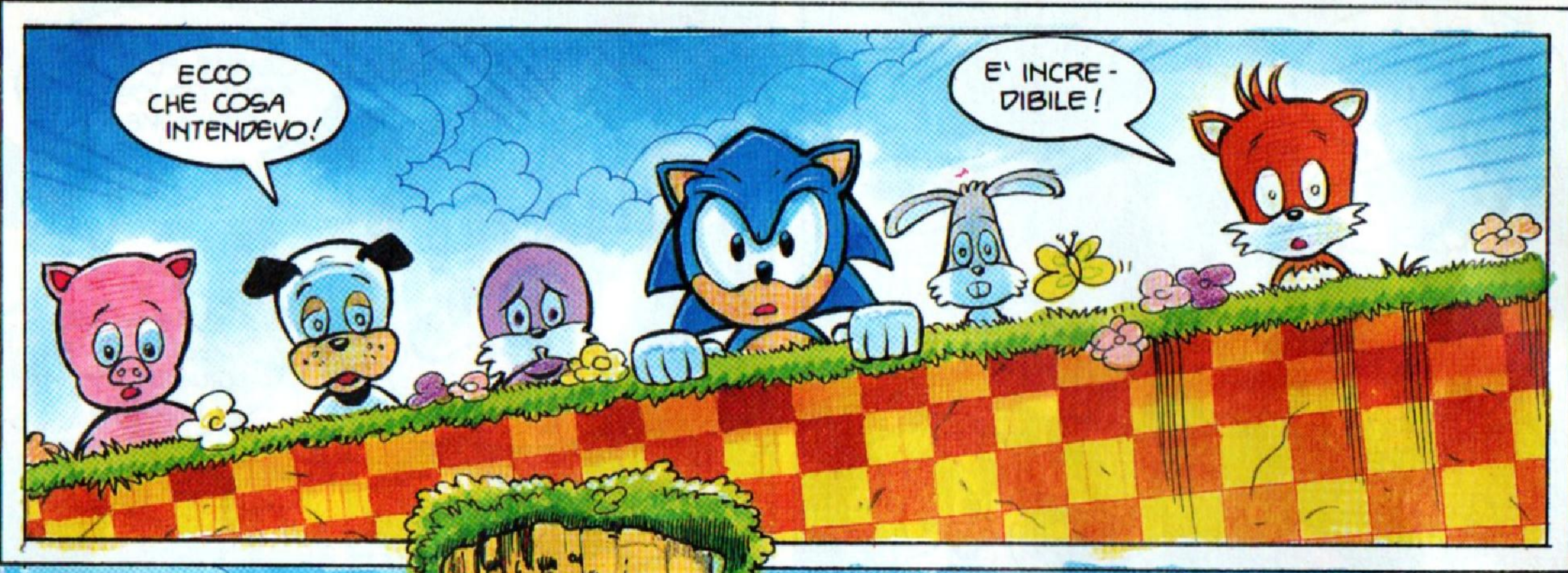
BENE! TI HA SPEDITO AVANTI DI SEI MESI! COSI', HA OBBEDITO A ROBOTNIK, MA SAPEVA CHE SARESTI TORNATO!



ALLORA, VEDIAMO COS'E' SUCCESSO IN SEI MESI!

ATTENTO, SONIC! MENTRE ERI VIA, E' CAMBIATO TUTTO!

LO SAI BENE CHE NON STO MAI ATTENTO, IO!



ECCO CHE COSA INTENDEVO!

E' INCRE-DIBILE!



QUESTA LA PAGHI, ROBOTNIK!

DR. ROBOTNIK IS WATCHING YOU

NEL VILLAGGIO.

DAL MIO DATABASE RISULTA CHE NON ERI ALL'IMPIANTO CHIMICO!



MI SPIACE, VE-DE... MIA MOGLIE STAVA MALE...

LA PUNIZIONE PER INTERFERENZA NEI PIANI DELL'AZIENDA, E' LA MORTE!

EHI, MA E' UN CHIUDO FISSO!

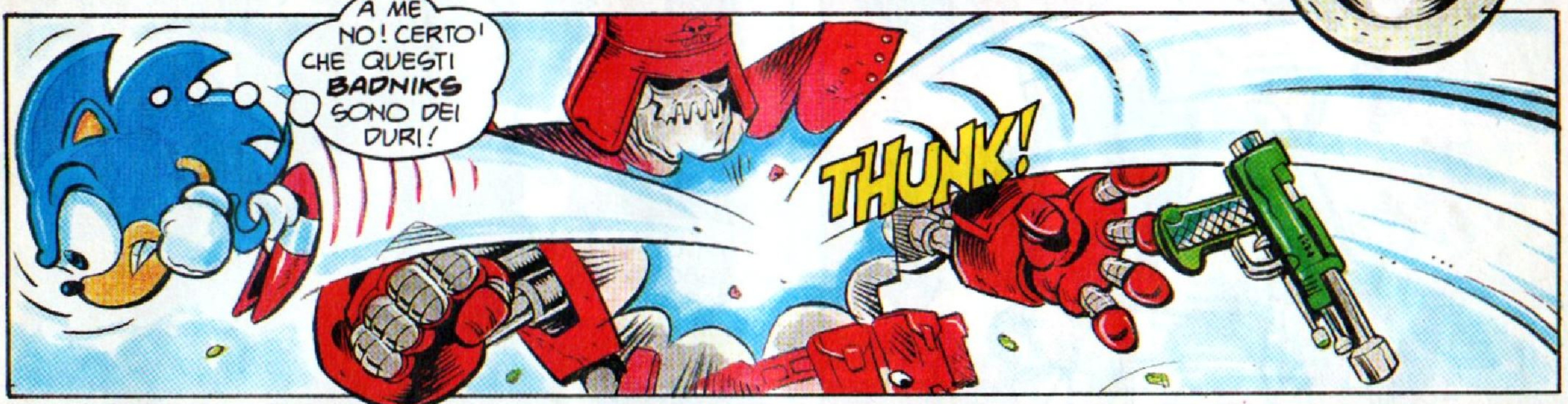


IL DR. ROBOTNIK E' DURO, MA GIUSTO!

INSOMMA... A NOI PIACE COSI'!

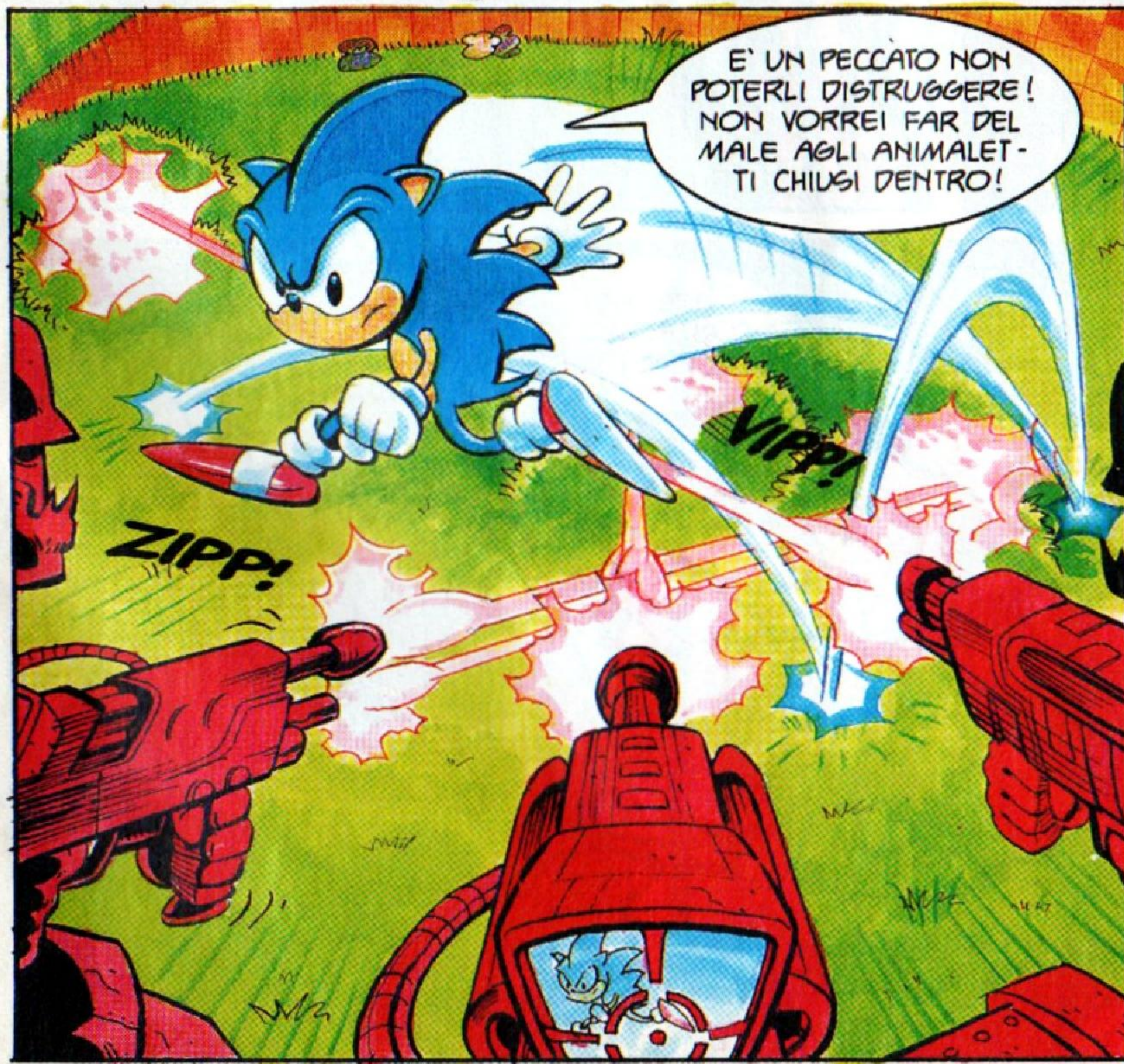


A ME NO! CERTO! CHE QUESTI BADNIKS SONO DEI DURI!



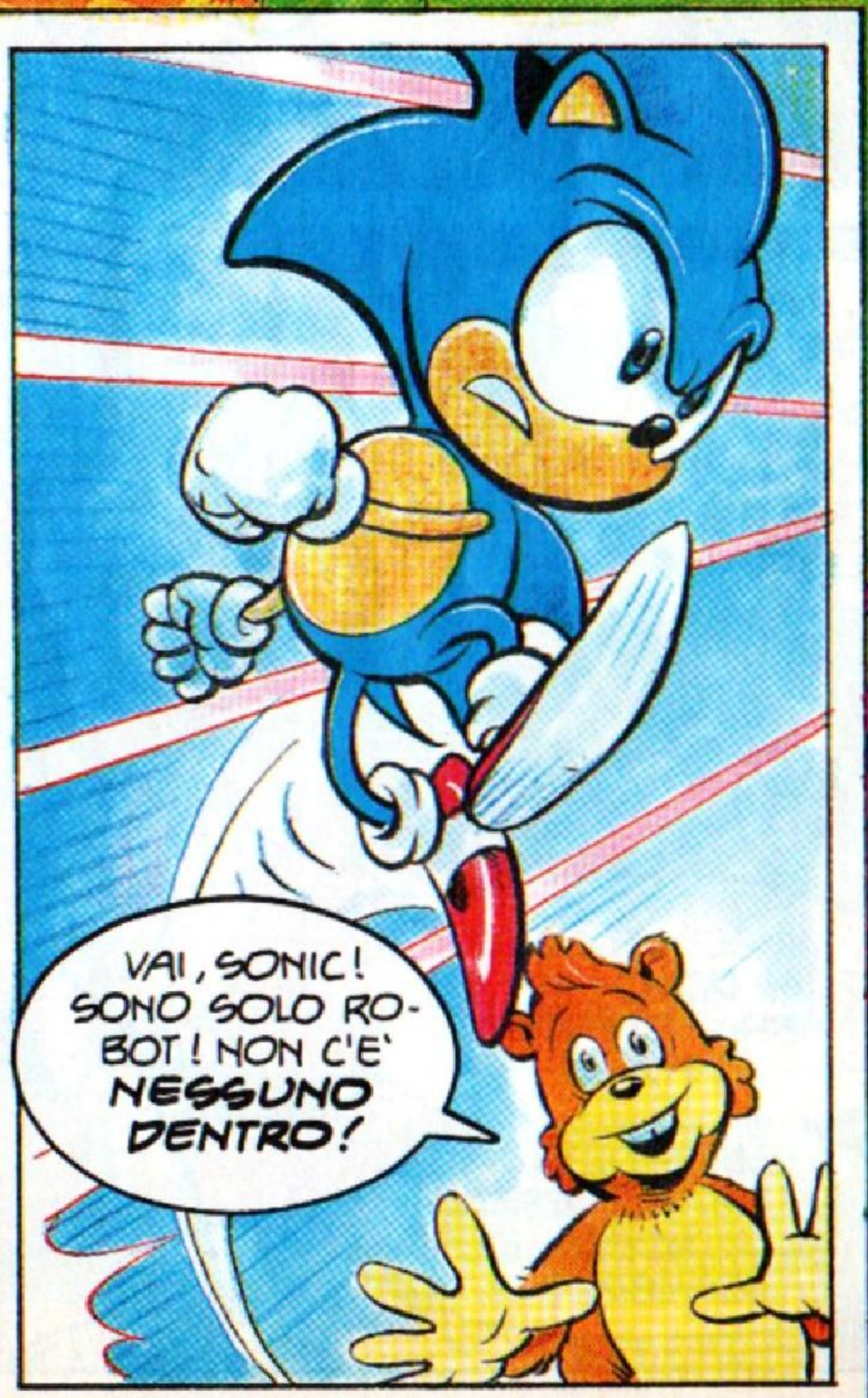
THUNK!

E' UN PECCATO NON POTERLI DISTRUGGERE! NON VORREI FAR DEL MALE AGLI ANIMALETTI CHIUSI DENTRO!

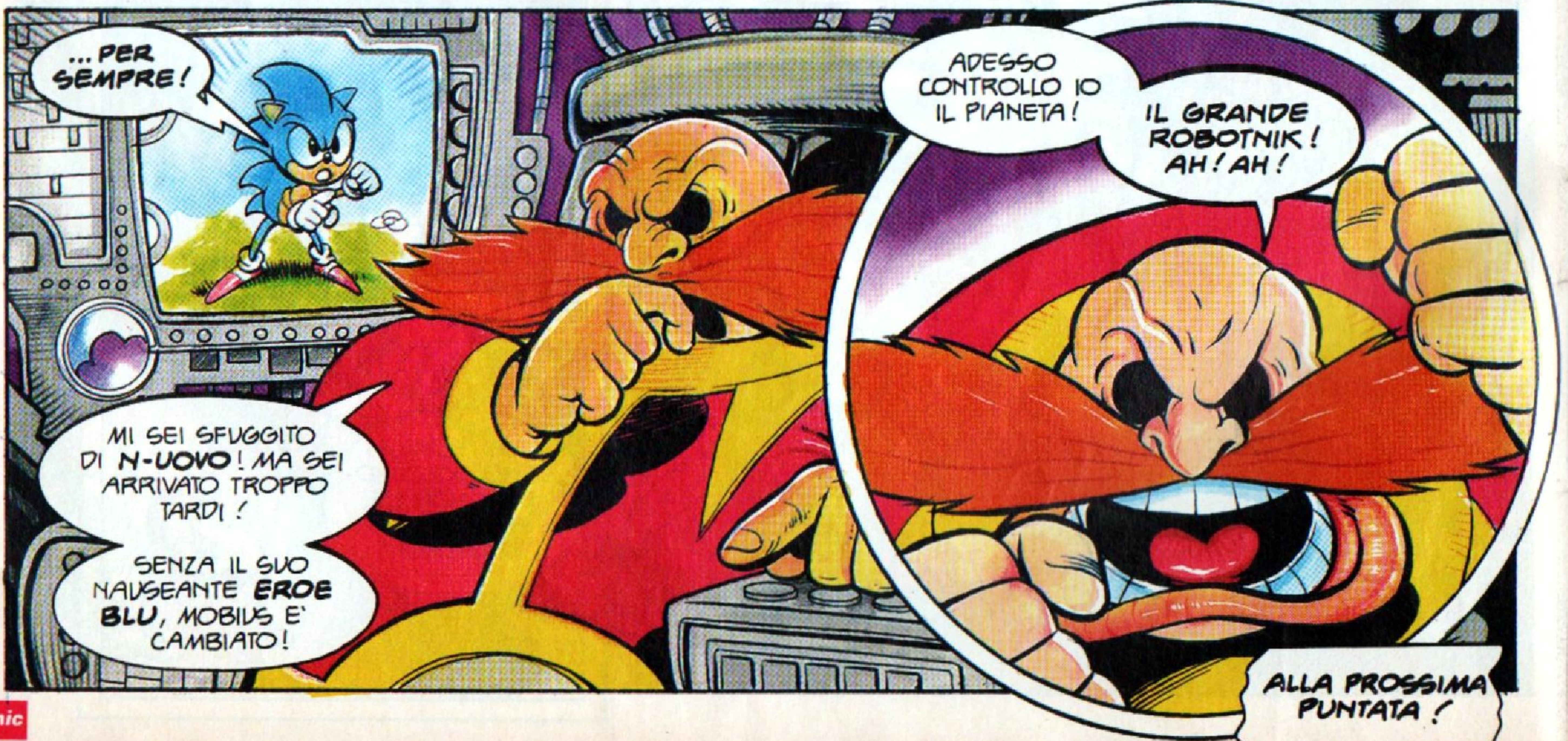
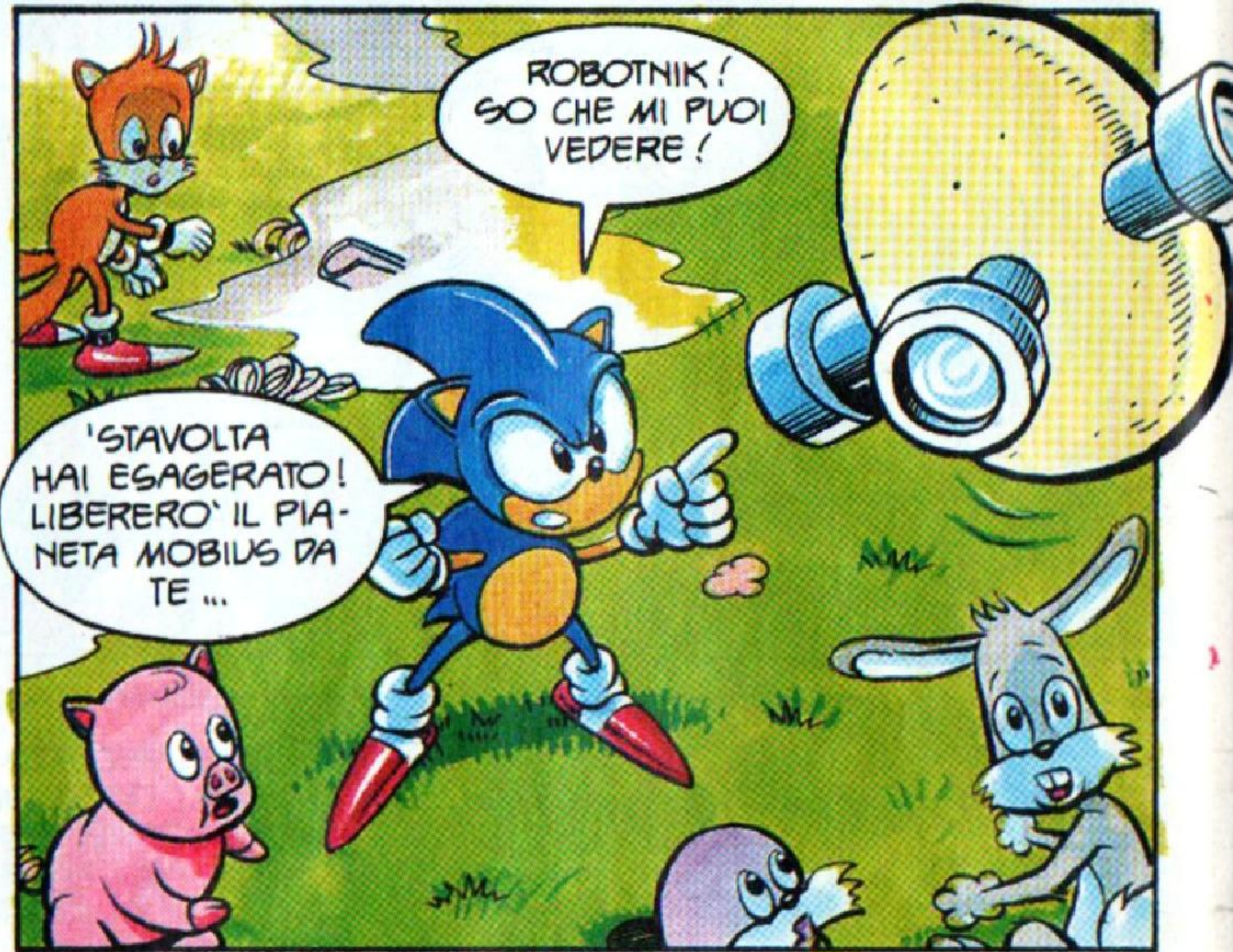
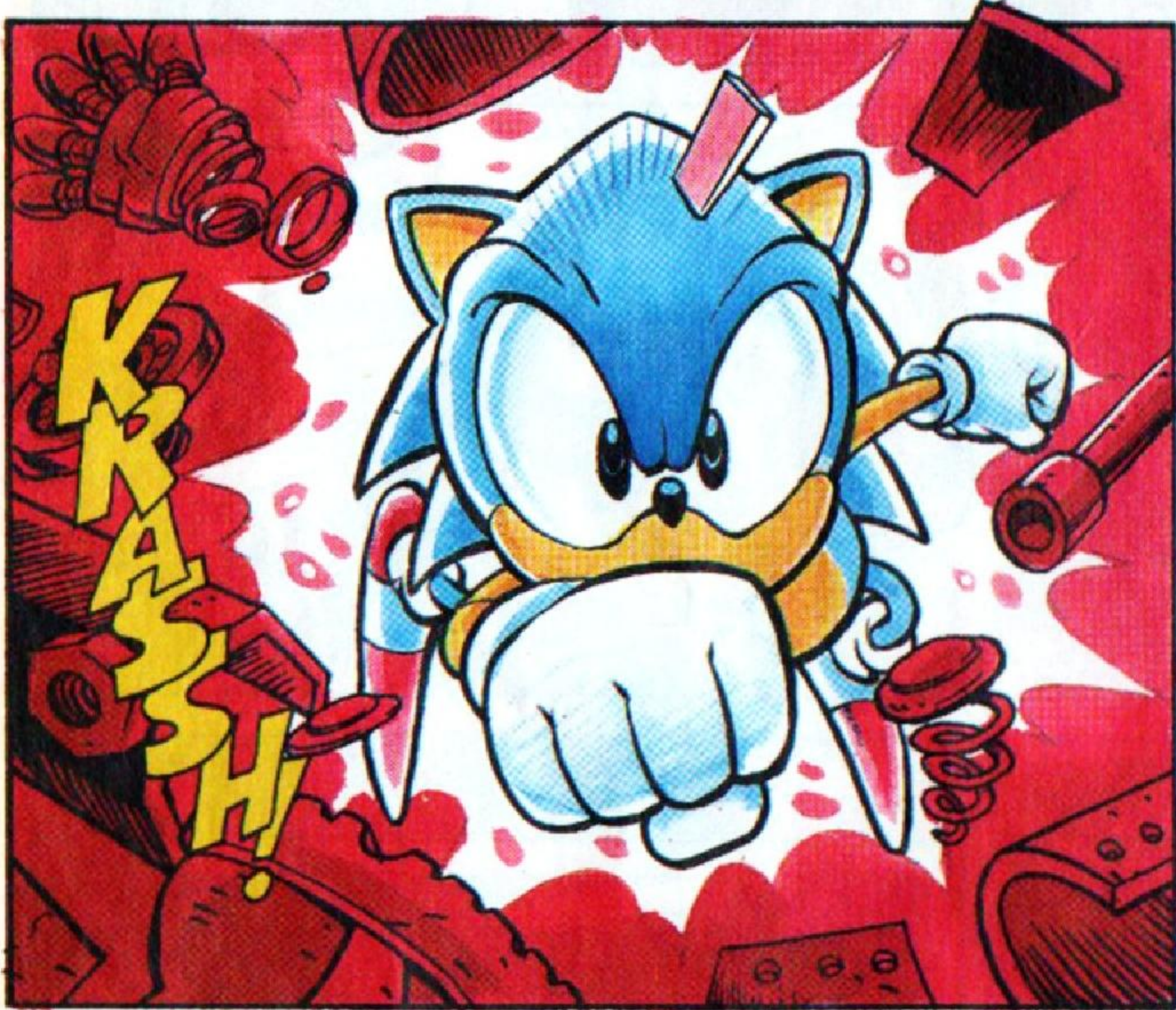
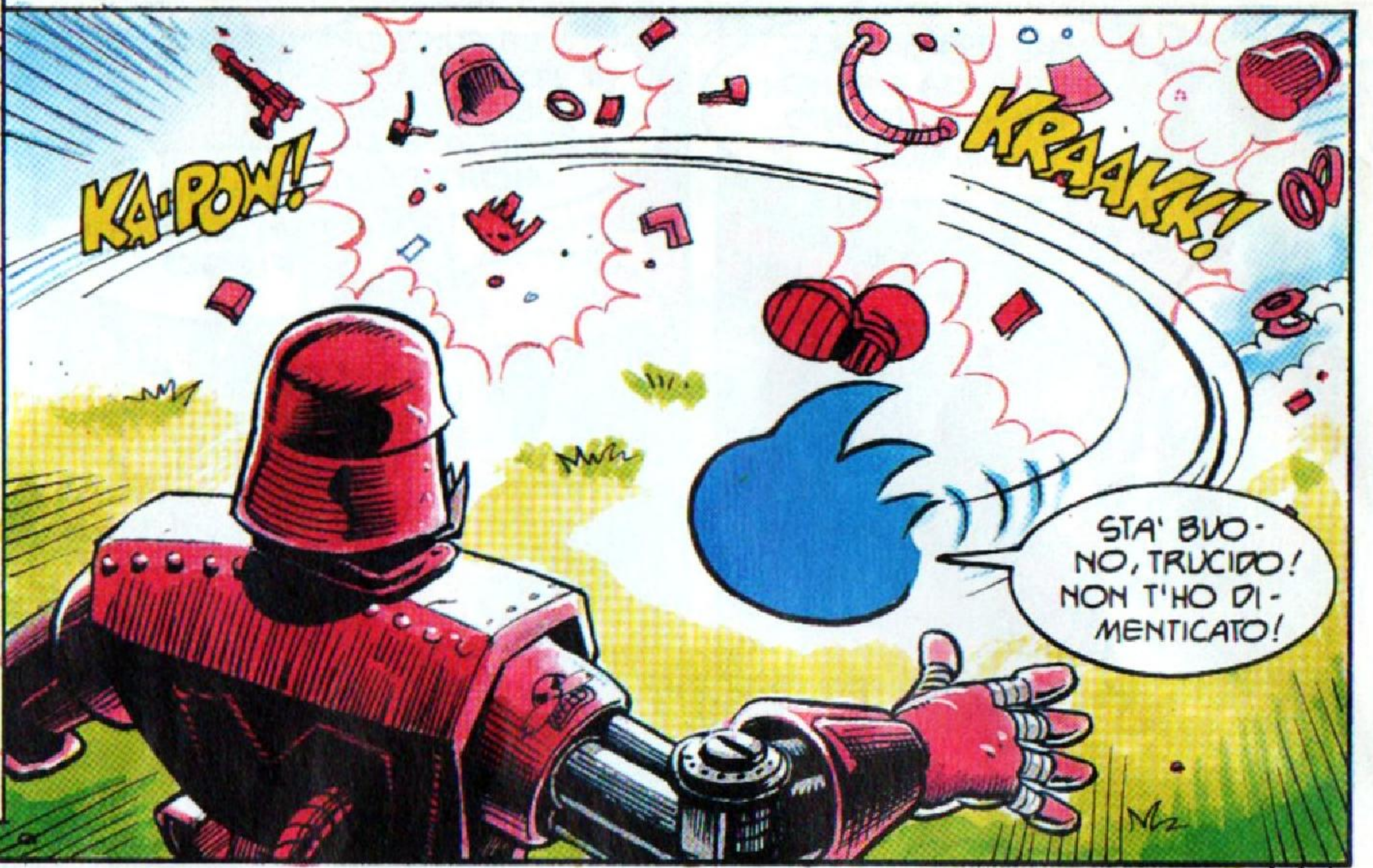


ZIPP!

VIPP!



VAI, SONIC! SONO SOLO ROBOT! NON C'E' NESSUNO DENTRO!



Questo mese ci occuperemo di tutti i più famosi sistemi di controllo che potrete trovare giocando con le vostre console o al bar (o con il computer, naturalmente). Così, finalmente, saprete esattamente dove mettere le mani!

Joypad

È il sistema di controllo più usato nelle console casalinghe, per cui anche il più conosciuto: una croce direzionale permette di muovere il personaggio/l'astronave, ecc. mentre diversi tasti possono assumere diverse funzioni a seconda del gioco.

Joystick

Il sistema di controllo in assoluto più famoso, usato per tutti i tipi di computer e di coin-op. Al posto della croce direzionale c'è una manopola che funge da impugnatura, mentre i pulsanti (per quanto riguarda i computer) sono in genere limitati a uno o due (nei coin-op ce ne sono molti secondo il tipo di gioco).

Trackball

È un sistema che è stato usato in passato per alcuni giochi (uno tra tutti il mitico Crystal Castle dell'Atari). È una sfera che potete far ruotare con veloci colpi della mano, in modo da controllare i movimenti sullo schermo. Spesso è accompagnato da numerosi tasti.

Paddle

Uno dei primissimi sistemi di controllo introdotti nelle sale giochi: si tratta di una rotella che potete muovere con una mano in modo da direzionare l'astronave o la racchetta (a volte è l'unico controllo, come nel vecchissimo Breakout, altre volte è accompagnata da un joystick come nel bellissimo Mad Planets).

Mouse

Viene principalmente usato nei computer, anche se bisogna ricordare che la Sega ne ha prodotto uno compatibile con il Mega Drive/Mega CD. Impugnandolo con la mano e muovendolo su un tappetino è possibile muovere un puntatore sullo schermo. Ciò è possibile grazie a una trackball posta sotto il mouse che trasmette gli impulsi tramite un cavo.

Tastiera

Molti giochi per computer usano anche la normale tastiera alfanumerica per inserire codici o password, per usare opzioni particolari, per giocare in due, ecc. Le combinazioni (soprattutto nel caso di simulatori di volo, adventure o GdR) sono infinite.



IO E I PERSONAGGI DEL MIO MONDO, COMPRESO QUEL CATTIVONE DEL DR. ROBOTNIK, TORNIAMO SUGLI SCHERMI DEI VOSTRI MEGA DRIVE CON DUE GIOCHI DA SBALLO: **SONIC SPINBALL** E **DR. ROBOTNIK**, PER L'APPUNTO! SE VI PIACE MENARE LE MANI, INVECE, VI CONSIGLIO DI IMPUGNARE I JOYPAD DI **ETERNAL CHAMPIONS**, L'ULTIMO PICCHIADURO PER MEGA DRIVE. I PIÙ PACIFICI DI VOI TROVERANNO SICURAMENTE PIÙ ALLETTANTE **FIFA INTERNATIONAL SOCCER**, IL PIÙ BEL GIOCO DI CALCIO MAI USCITO PER IL SEDICI BIT SEGA. ARRIVA ANCHE **JURASSIC PARK** PER MEGA CD. INOLTRE, I POSSESSORI DI MASTER SYSTEM TROVERANNO LA RECENSIONE DI **HEROES OF THE LANCE** E DI **THE ADDAMS FAMILY**. PER GAME GEAR DUE SPARATUTTO: **ALESTE 2** E **DESERT STRIKE**.

SUPER KICK OFF 

CONSOLE

IDENTIFICA IL SISTEMA TESTATO: MS STA PER MASTER SYSTEM, MD PER MEGA DRIVE, GG PER GAME GEAR E MCD PER MEGA CD.

FAX TITOLO S. KICK OFF
CASA SEGA
GENERE AZIONE
GIOCATORI 1

GRAFICA 70

SONORO 50

GIOCABILITÀ 30

80

Non Buttate il
potrebbe servirvi
quando il tavolo
dondola!!!

Vi terrà incollati
al video notti
intero. Un
consigli: riempite il
vigorifero.

• Vi terrà incollati al video notti intero.
• Vi terrà incollati al video notti intero.
• Vi terrà incollati al video notti intero.
• Vi terrà incollati al video notti intero.
• Vi terrà incollati al video notti intero.

PAUSA

SCHEDA TECNICA

LA CARTA D'IDENTITÀ DEL GIOCO.

VOTO PARZIALE

GRAFICA, SONORO E GIOCABILITÀ IN UN GIOCO SONO MOLTO IMPORTANTI, PERCIÒ VENGONO VALUTATI UNO PER UNO.

VOTO

IL GIUDIZIO COMPLESSIVO SUL GIOCO, NON È IL RISULTATO DELLA MEDIA.

I COMANDI

PER SAPERE GIÀ DOVE METTERE LE MANI.

BONUS MALUS

I PREGI E I DIFETTI DEL GIOCO

Zona PROVE



In questa strano bumper dovrete riuscire a far cadere quattro fusti di scorie radioattive.



Pare che le cose si stiano mettendo male per il nostro amico Sonic...



Un fusto di sottilissimo alluminio è tutto quello che vi separa da un lago di liquami corrosivi.

SONIC SPINBALL



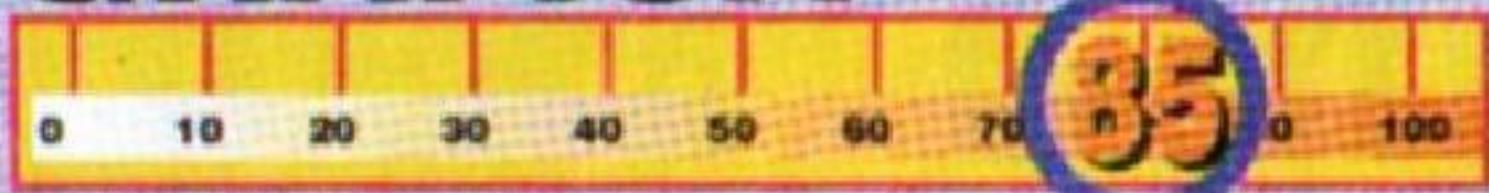
Siete degli amanti dei flipper? Sonic è il vostro personaggio di videogame preferito? Non sopportate il Dr. Robotnik? Siete rimasti delusi da Crue Ball o da Dragon's Fury? Se avete risposto sì anche soltanto a una di queste domande, allora è proprio il caso di dare un'occhiata a Sonic Spinball, l'ultima simulazione di flipper per Mega Drive targata Sega. I programmatori della grande "S" si sono davvero spremuti le meningi per trovare una giustificazione al fatto che il nostro caro porcospino blu supersonico, stavolta, dovrà fare da "pallina" all'interno di un enorme flipper: si tratta, infatti, di un sistema di sicurezza che impedisce agli intrusi di entrare nella fortezza del Dr. Robotnik, proprio sopra il vulcano del Monte Mobius.

La sequenza iniziale introduttiva ci mostra Sonic e Tails a bordo di un deltaplano mentre cercano di raggiungere il Monte... I due verranno abbattuti dall'anti-aerea del malefico dottore e si divideranno: il porcospino si troverà imprigionato all'interno del sistema di sicurezza a forma di enorme flipper, mentre della povera volpe della doppia coda non abbiamo più alcuna notizia.

Dovrete superare moltissimi livelli, tutti appartenenti a quattro fondamentali tipi di flipper: entrerete nelle caverne tossiche di Robotnik sorvegliate dal terribile Scorpius, nella centra-

FAX TITOLO **Sonic Spinball**
 CASA **Sega**
 GENERE **Flipper**
 GIOCATORI **1**

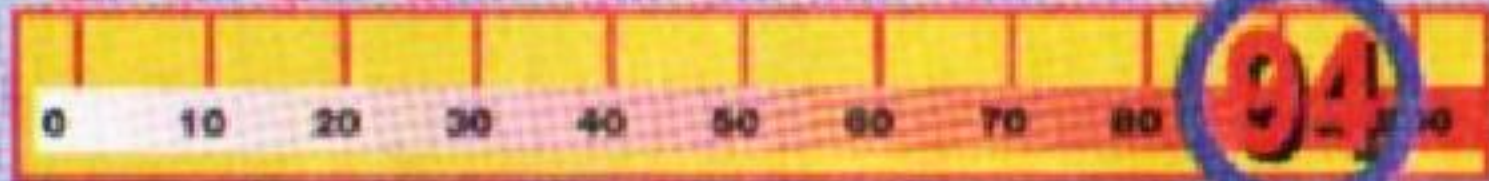
GRAFICA



SONORO



GIOCABILITÀ



↑ Divertente, originale e simpatico. Adatto a tutti i giocatori.

↓ Forse una presentazione grafico-sonora più bella sarebbe stata apprezzabile.

89

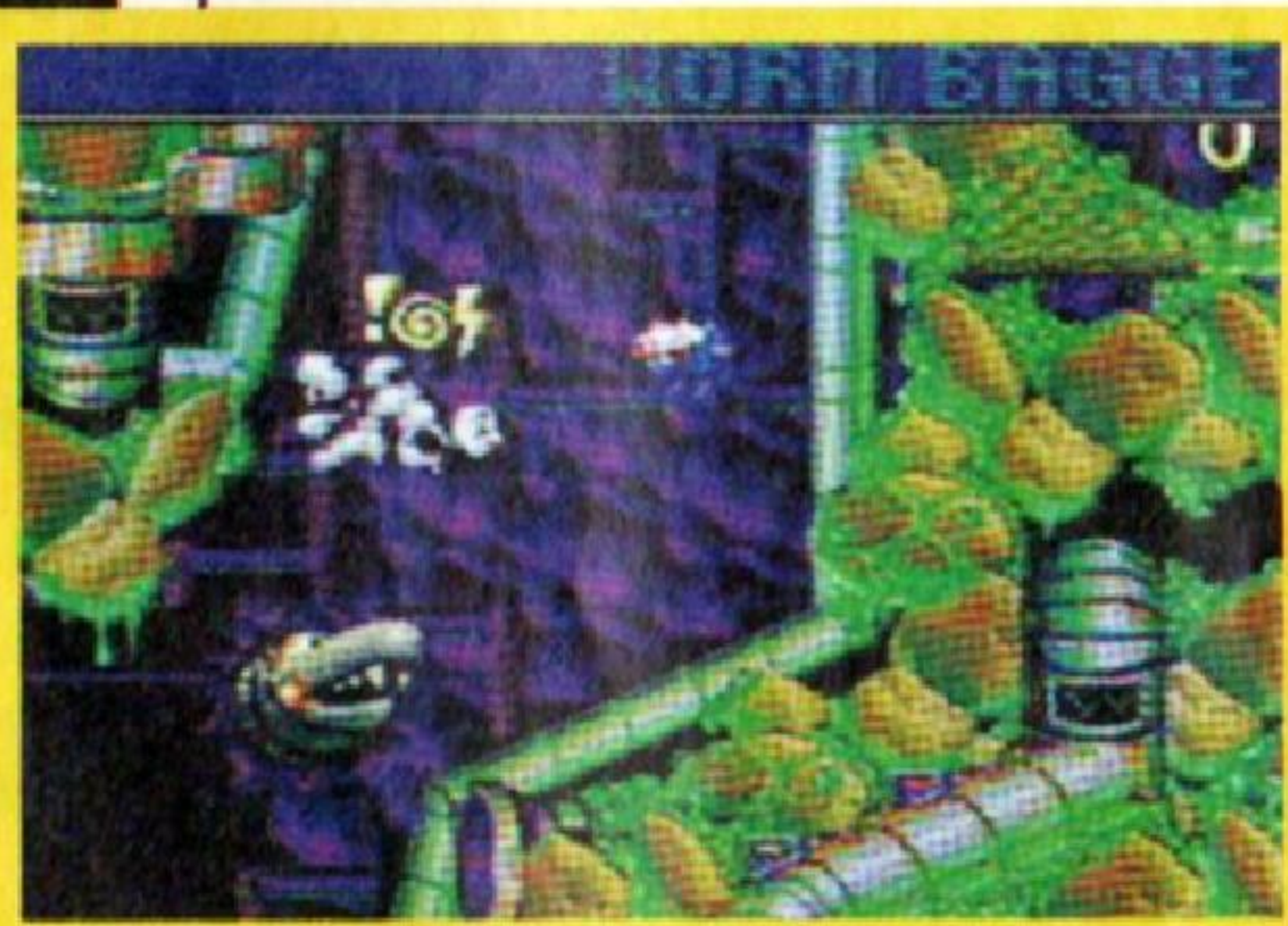
- Muove Sonic
- Racchetta sinistra
- Racchetta destra
- Entrambe le racchette
- Pausa

le energetica di lava con sbuffi di vapore e pentole a pressione, in un livello super-tecnologico dalla grafica veramente piacevole. Dovrete distruggere un enorme motore e infine, recuperare, nello "Showdown" l'ultimo flipper, gli smeraldi del Caos e combattere con Robotnik in persona per impedirgli di fuggire un'altra volta.

La grafica non è male, anche se poteva essere più particolareggiata, e lo stesso si può dire del sonoro, ma ciò che più conta è una giocabilità immediata dal divertimento assicurato. Inoltre, ci vorranno molte ore di gioco e molte partite per riuscire ad arrivare alla fine, anche perché non è un semplice gioco di flipper, ma una miscela con alcuni elementi di piattaforme in cui Sonic si trova decisamente più a suo agio (vorrei vedere voi, sbatacchiati a destra e a manca dalle racchette!). In certi punti, riuscire a direzionare la pallina-Sonic in maniera da superare gli intricati labirinti è davvero difficile, ma è divertente vedere un personaggio famoso come lui in questa nuova veste. Consigliato a tutti, soprattutto agli amanti del genere!



Un fotogramma della breve ma gradevole sequenza introduttiva.



Un altro particolare del livello iniziale: quegli squali meccanici non promettono niente di buono.



L'espressione di Sonic quando precipita a tutta velocità verso il fondo dello schermo è irresistibile.



Ma vieni! Sonic è riuscito a recuperare un altro smeraldo del caos.

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE



Il Mega Drive non è mai stato molto ricco in fatto di puzzle-game (o rompicapo, se preferite): a parte il bellissimo Columns, i pochi titoli di questo genere usciti per il 16 bit della Sega non hanno mai riscosso un particolare successo di vendite e di critica. Così, i programmatori della grande "S", hanno pensato bene di prendere spunto da un vecchio titolo Nintendo (Dr. Mario, per la precisione) e di farne una versione (naturalmente priva dell'idraulico italiano, che è stato sostituito dall'arci-nemico di Sonic) per il Mega Drive.



Il tutorial: un efficace sostituto del manuale d'istruzioni. In pochi minuti vi impadronirete del metodo di controllo.



Ogni "match" è regolarmente preceduto dalla presentazione dell'avversario di turno la cui faccia ci accompagna per tutta la durata dell'incontro.

Una suggestiva panoramica dei nostri avversari: non sono esattamente delle bellezze ma vi daranno del filo da torcere.



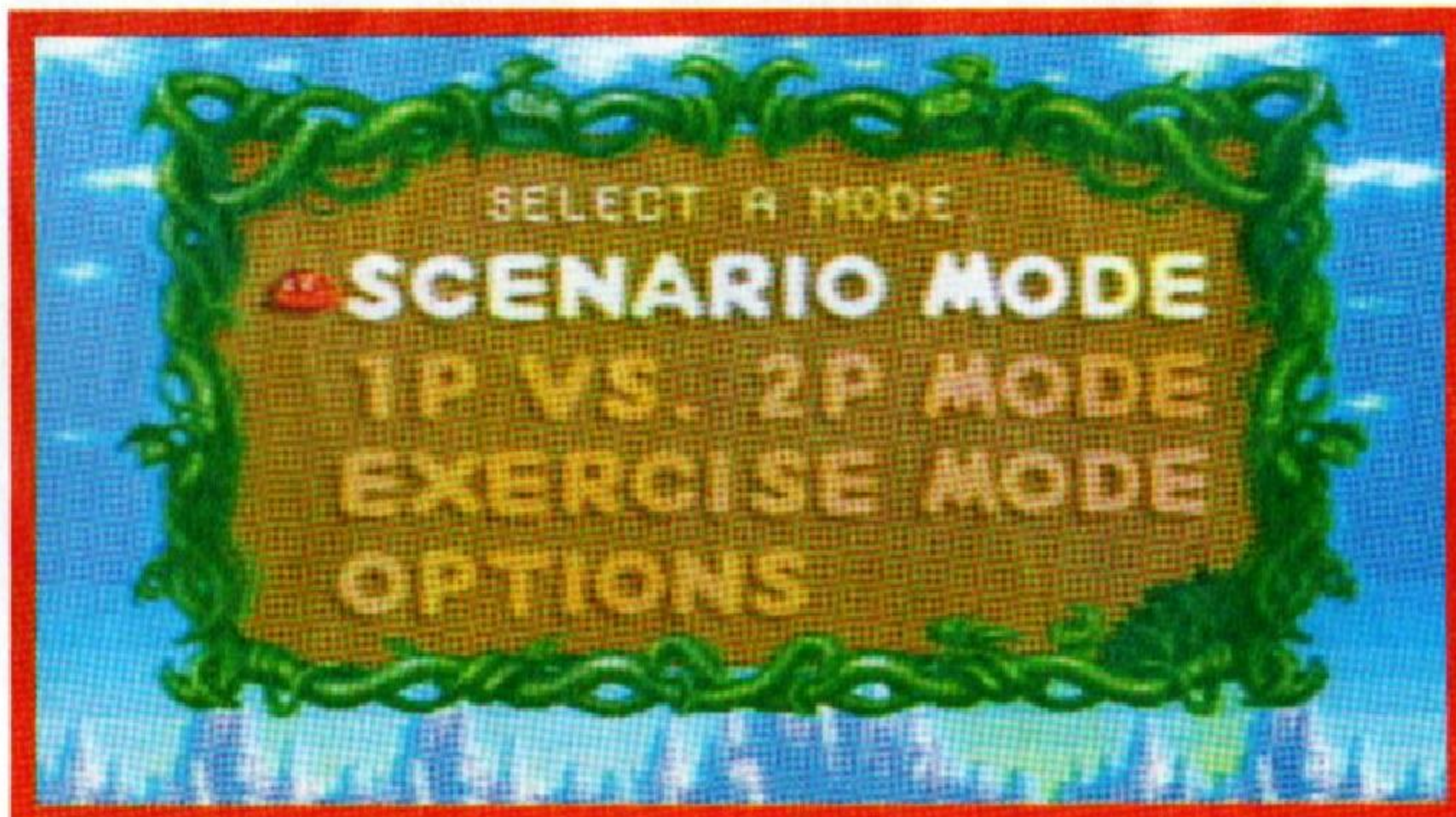
Il Dr. Robotnik è il vero protagonista di questo gioco (anche perché non è difficile reggere il confronto con... dei fagioli!). Infatti, Sonic non appare mai (probabilmente troppo impegnato a salvare la Terra in Sonic Spinball). Lo scienziato pazzo ha deciso di conquistare un pianeta molto simile al nostro, agli estremi confini della galassia, in cui vive una razza di fagioli. Inutile dire che i fagioli non sono molto d'accordo a fare la parte del contorno con la polenta o a insaporire un piatto di pasta, ma per aiutarli dovrete superare moltissimi livelli di rompicapo.

Grazie ai quattro diversi livelli di difficoltà e a un sistema di password per continuare la partita, nonché dell'opzione "Exercise Mode" che permette di allenarsi prima di cominciare a giocare, Mean Bean Machine è sicuramente un gioco con una grande longevità e una giocabilità semplice e immediata.

Ma in cosa consistono questi rompicapo? Molto semplice: in maniera simile a quanto succede in Tetris, sullo schermo vedrete coppie di fagioli colorati cadere dentro a un pozzo. Voi avrete la possibilità di girare, di muovere e di far cadere i fagioli cercando di combinarli nel modo migliore. Se quattro fagioli dello stesso colore si trovano vicini scompariranno, liberando posto nel pozzo e permettendovi di proseguire. Inutile dire che una volta che il pozzo è stato riempito la partita è terminata!

Nell'opzione "Scenario" potrete affrontare tutti gli scagnozzi di Robotnik cercando di ostacolarli con rapide combinazioni fagiolesche, ma potrete anche sfidare un amico con l'opzione "1p vs 2p Mode", il che è molto divertente.

La presentazione grafico-sonora del gioco è stata realizzata secondo gli standard Mega Drive, cioè molto bene. Dr. Robotnik's Mean Bean Machine è sicuramente un gioco che vi incollerà per un bel po' al joypad!



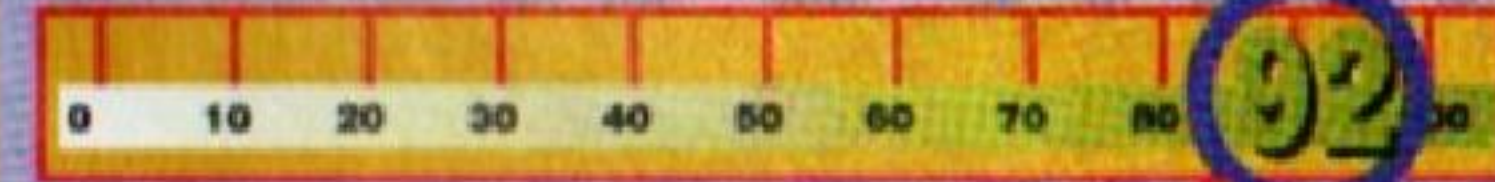
Il menù principale delle opzioni: ogni aspetto del gioco viene adeguatamente gestito da questo schema.

FAX TITOLO Dr. Robotnik's
CASA Sega
GENERE Rompicapo
GIOCATORI 1 o 2

GRAFICA



SONORO



GIOCABILITÀ



↑ Grafica e sonoro molto buoni, giocabilità e longevità ben calibrati.

↓ Assoluta mancanza di originalità.

91

- Per muovere i fagioli
- Ruota i fagioli in senso orario
- Ruota i fagioli in senso antiorario
- Ruota i fagioli in senso orario
- Pausa

ETERNAL CHAMPIONS



Qui sopra potete vedere Midknight (a sinistra) mentre combatte contro Trident.



È il classico scontro tra le forze del Bene e quelle del Male, anche se in verità è un modo come un altro per divertirsi un sacco. Eternal Champions è uno dei tanti giochi che vi permette di prendere a crapatte un bel po' di personaggi assurdi, trascorrendo ore di sano divertimento e, soprattutto, senza tornare a casa pieni di lividi.

Potete scegliere il vostro combattente tra i nove che partecipano al torneo. Ognuno possiede delle caratteristiche proprie e colpi speciali diversi. Inoltre, questo gioco si differenzia dagli altri per il fatto che potete lanciare degli insulti (ovviamente in inglese) agli avversari!

Per battere un avversario e passare a quello successivo, dovrete vincere due match su tre, come nei più classici dei picchiaduro (Mortal Kombat, Street Fighter 2 e Turtles Tournament Fighter).

Potete anche scegliere se prendere parte al torneo, affrontare un avversario in una stanza piena di trappole, fare pratica colpendo una sfera mobile, combattere contro una proiezione olografica (cioè un'immagine che non può fare alcun male) o affrontare un vostro amico in un incontro singolo. Vi consigliamo di fare molta pratica, perché il gioco è impegnativo e solo dopo esservi allenati a dovere potrete affrontare il torneo con qualche speranza di vittoria.

Potete anche organizzare un vero e proprio scontro fra amici (fino a 32!) che si affronteranno a turno in un'eliminazione di cui potrete scegliere tutti i parametri (cioè, se togliere il limite di tempo di ogni incontro, le mosse speciali... Questa opzione rappresenta sicuramente il massimo del divertimento con questo titolo.

Peccato che, a parte la bellezza della grafica, Eternal Champions sia troppo difficile per la maggior parte dei giocatori.



Sopra e sotto: due immagini che ritraggono le tecniche di Jonathan Blade, cacciatore di taglie del 2030; è un vero professionista.



Larcen Tyler, a destra, è un ladro-gentiluomo sulla scia di Arsenio Lupin e viene dal 1920.



Sopra: a sinistra ancora Blade, mentre a destra possiamo ammirare Jetta Maxx, acrobata da circo del 1899. Imparò le arti marziali durante un lungo viaggio in Cina.



Le due immagini qui sopra vedono Slash impegnato con Blade e con Coswell. Il bestione è un cacciatore del 699 Avanti Cristo.

I personaggi controllati dalla console sono troppo bravi e non si può neanche scegliere il livello di difficoltà. Certo, potete sempre giocarci in due. In caso di sconfitta durante il torneo, dovrete ricominciare tutto daccapo! Accidenti, certo che è proprio deludente dover ricominciare dall'inizio solo per aver perso un incontro! Se siete degli ottimi lottatori, questo gioco fa per voi: offre, infatti, una fantastica sfida, è molto veloce e giocabile, e la grafica coloratissima è da urlo. UAU!



R.A.X. Coswell è un soldato cibernetico del 2345. Combatte con colpi secchi e decisi.



Il pugno bionico di Coswell è davvero devastante.

FAX TITOLO Eternal Champions
CASA Sega
GENERE Picchiaduro
GIOCATORI 1-32

GRAFICA



SONORO



GIOCABILITÀ



85

↑ Graficamente superlativo e molte mosse a disposizione.

↓ Troppo difficile.

- Per muoversi
- Calci rapidi, normali e forti
- Selezione gli oggetti
- Pugni rapidi, normali e forti

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

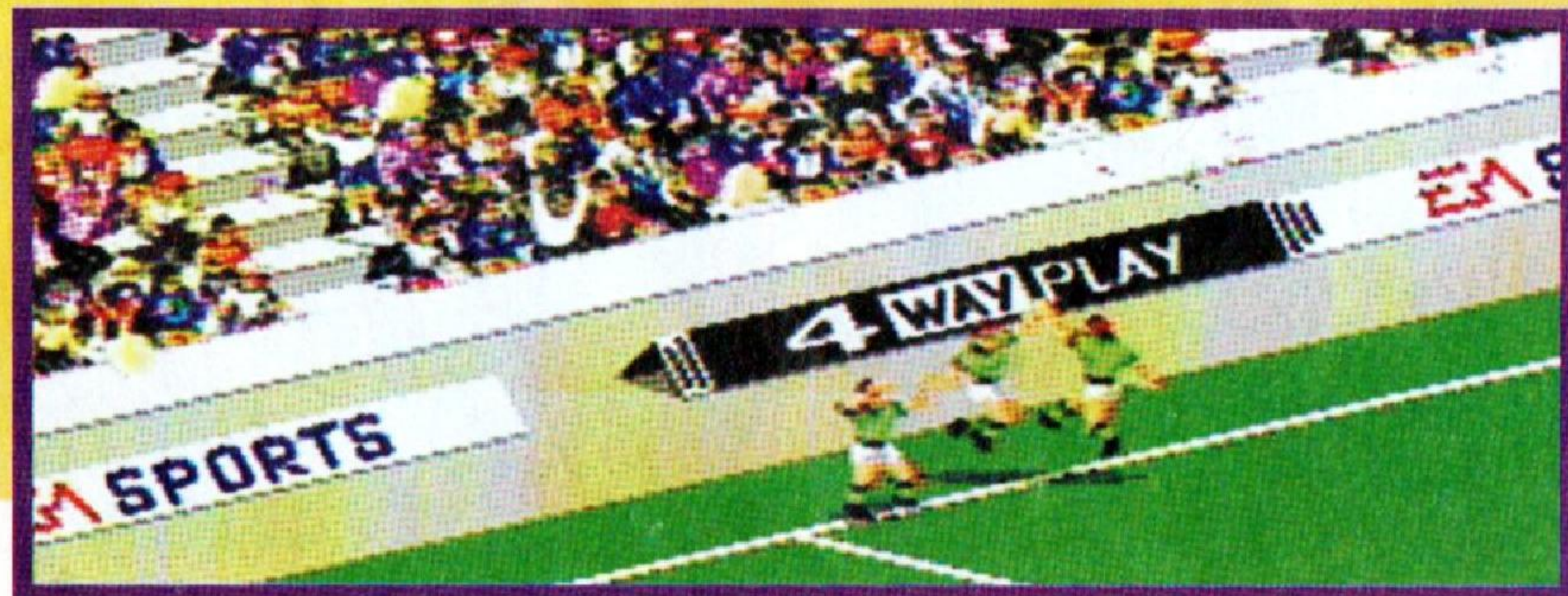


Il tiro dell'attaccante ha avuto buon esito! Nulla ha potuto il solito tuffo spettacolare del portiere.



In questa sezione è possibile decidere la configurazione di gioco, cioè a quale squadra fare corrispondere un certo jaypad.

Fino a qualche tempo fa, ci si lamentava dei pochi e mediocri giochi di calcio per Mega Drive, mentre adesso, con l'uscita di quest'ultimo titolo, l'imbarazzo della scelta (insieme al rischio di comprare il gioco sbagliato, quello poco adatto al proprio gusto e alle proprie esigenze) è diventato l'unico ostacolo per qualsiasi appassionato. FIFA si caratterizza per il suo eterogeneo contenuto, che incorpora sia una giocabilità immediata, sia elementi complessi e particolareggiati, che tanto contribuiscono alla causa del realismo. Il sistema di controllo permette, infatti, di poter iniziare una partita immediatamente, senza le solite noiose letture del libretto delle istruzioni, perché da una parte controllare la palla è semplicissimo, dal momento che questa non si stacca mai dai piedi del calciatore che ne è in possesso, e dall'altra la suddivisione dei tasti permette di effettuare i colpi basilari con estrema facilità. Seppur immediato, il gioco non sacrifica il realismo, al quale contribuiscono una vasta gamma di elementi, tra cui la grafica, il sonoro, lo stesso sistema di controllo e altri particolari esterni al campo. Grafica e sonoro sono ben curati, perfezionati da una tale bellezza estetica e super fluidità dei movimenti dei giocatori accompagnata da cori, urla e boati da stadio. Oltre a essere immediato, il sistema di controllo è anche in



Questa è la sezione della moviola, da qui è possibile osservare nei dettagli l'azione rallentata.



Forse questo è l'aspetto più deludente del gioco, perché la barriera che difende il portiere sulle punizioni non è mai piazzata nel modo migliore.



In alto: i colpi di tacca è solo una delle tante tecniche spettacolari presenti nel gioco. A fianco: questa schermata traduce in cifre l'andamento della gara.

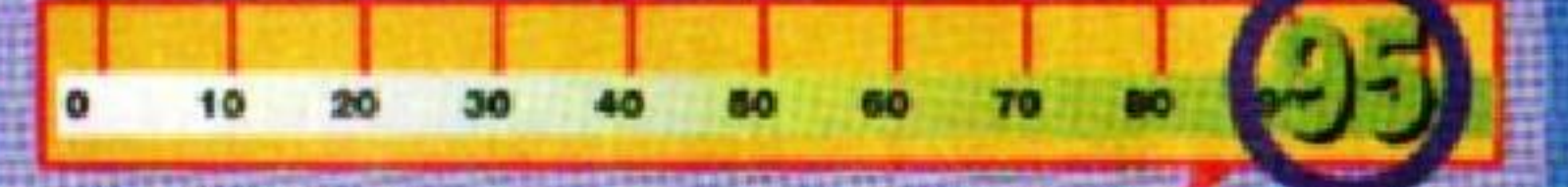
attacco e ogni conclusione nello specchio della porta. L'ultimo aspetto che rende il gioco davvero completo è senza dubbio la possibilità di effettuare alcune importanti scelte tattiche che consentono di scegliere il modulo di gioco (4-4-2, 4-3-3 ecc.), l'atteggiamento dei giocatori (d'attacco, di difesa ecc.), e la zona d'azione dei tre reparti (difesa, centrocampo e attacco). L'unica pecca del gioco è quella di possedere un numero relativamente piccolo di squadre e tornei. Ma si tratta di un fatto sorvolabile se confrontato agli enormi pregi. Se siete alla ricerca di un post-Sensi o semplicemente volete un nuovo gioco di calcio, FIFAIS fa al caso vostro.

FIFA I. Soccer
Electronic Arts
Sportivo
1-1

GRAFICA



SONORO



GIOCABILITÀ



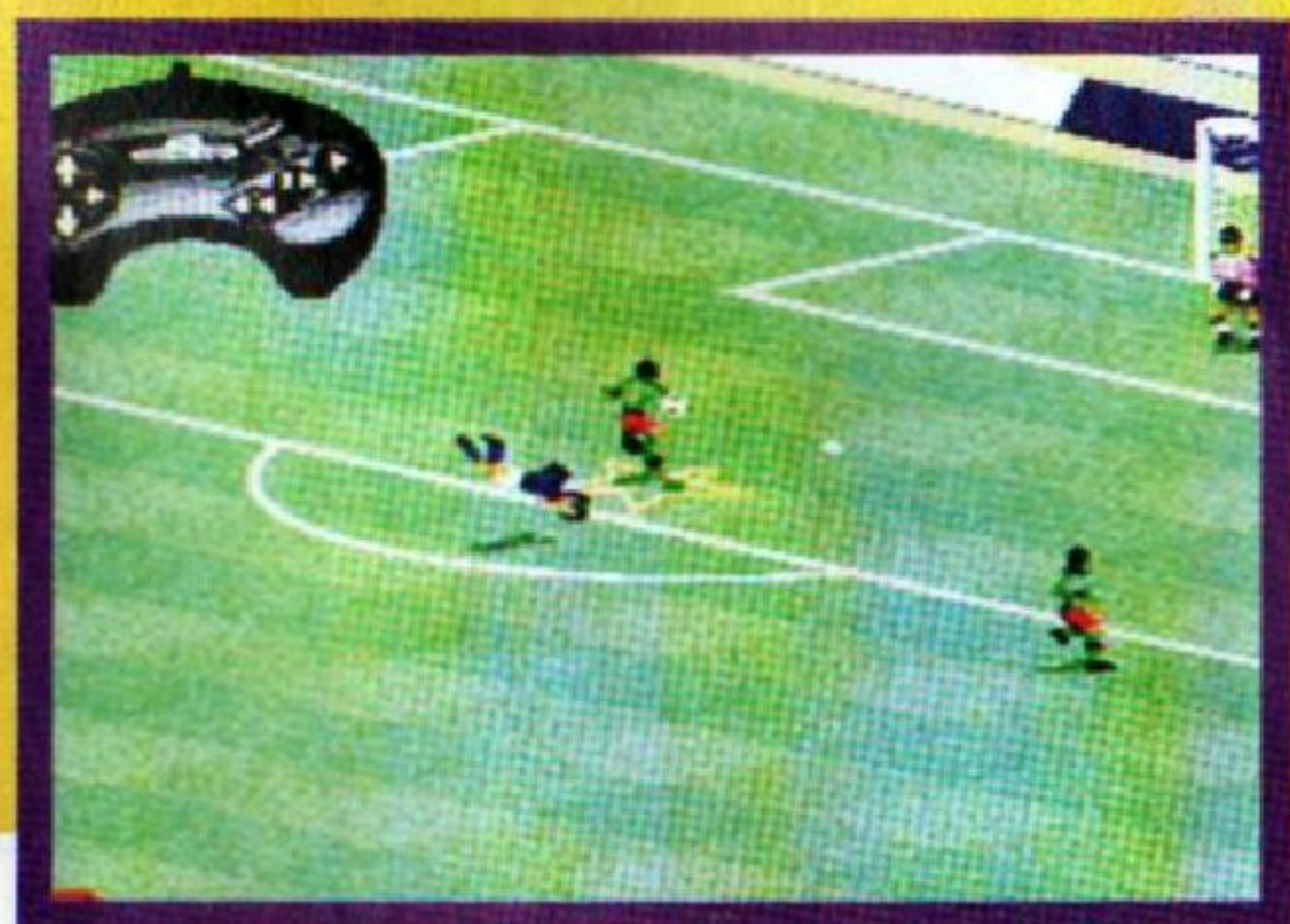
↑ Uno sbalzo da vedere: bellissimo e giocabile.

↓ Potrebbe deludere un pochino i puristi della sfera.

90

- Muove il giocatore
- Per scivolate e cross
- Per i passaggi
- Per lanci e tiri speciali
- Richiama il menu

grado di offrire una notevole quantità di mosse per prendere parte all'azione di gioco con e senza palla, il tutto a vantaggio del giocatore che può decidere e personalizzare ogni



Con l'opzione moviola è possibile osservare e gustare il gol di tuffo come questo.



Anche qui, grazie alla moviola, è possibile apprezzare il tiro vincente dell'attaccante.

JURASSIC PARK



| DINOSAUR EGGS | | | | |
|---------------|----|----|----|----|
| | | | | |
| HAVE : | 00 | 00 | 06 | 00 |
| DEAD : | 00 | 00 | 00 | 00 |
| SAFE : | 00 | 00 | 00 | 00 |

Nel primo numero abbiamo parlato delle versioni di Jurassic Park per Mega Drive e Game Gear. Scordatevi quanto detto: la versione per Mega CD è completamente diversa dalle altre ed è molto interessante. Naturalmente se siete degli amanti dei giochi di piattaforme e degli sparatutto, forse, preferirete le precedenti versioni; ma se l'avventura non vi spaventa, allora JP su CD è il gioco che fa per voi.

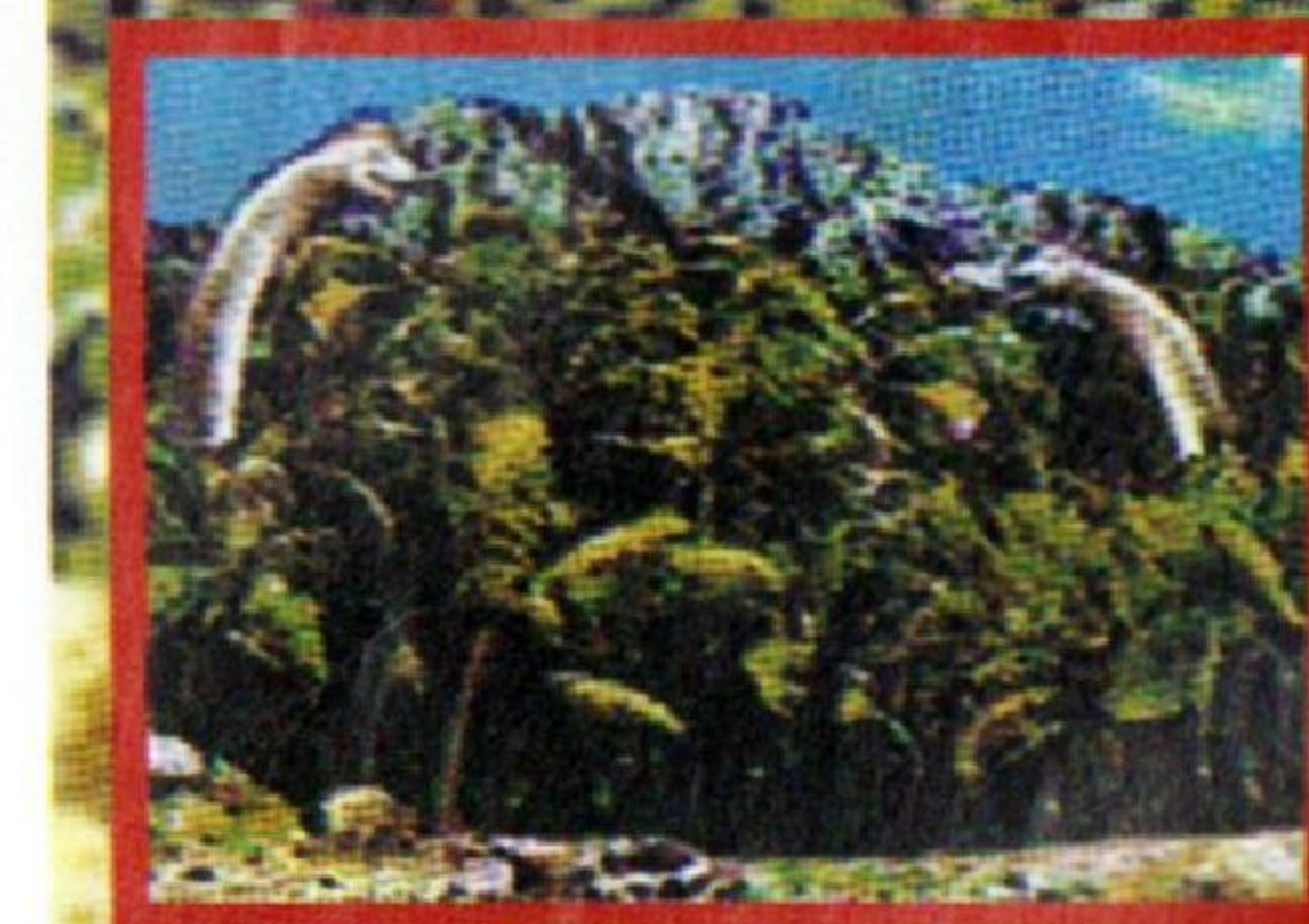
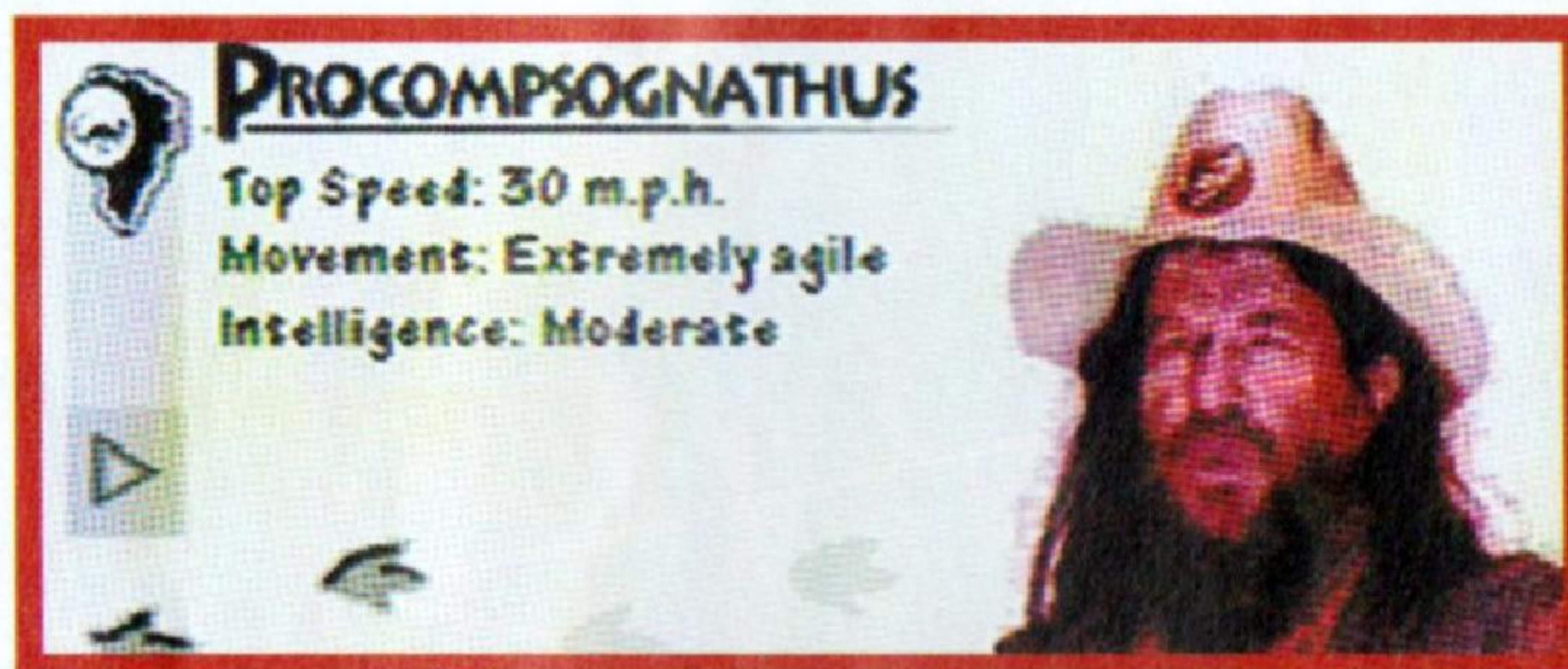
La storia è semplice e simile a quella raccontata nel romanzo di Michael Crichton, anche se modificata per esigenze di sceneggiatura. Il vostro compito è quello di recuperare almeno un uovo per ogni specie di dinosauro presente nel parco (tra triceratopi, tiranosauri, brachiosauri, velociraptor, ecc.) e portarlo nell'incubatrice artificiale del Centro Visitatori. Purtroppo, però, una tempesta tropicale ha distrutto (oltre al vostro elicottero) tutte le recinzioni e ora i dinosauri se ne vanno in giro liberamente per il parco. Sarà, dunque, opportuno munirsi con una giusta dose di proiettili soporiferi per agire indisturbati. Se non riuscirete a portare a termine la missione entro dodici ore (in tempo di gioco), avrete fallito e dovrete vedervela con... Sorpresa!

I dinosauri si muovono in maniera intelligente e realistica e, spesso vi troverete di fronte a veri e propri rompicapo da risolvere (non tutti i bestioni si abbattono dopo il primo colpo di pistola narcotizzante).

È fondamentale cercare di raccogliere quanti più oggetti possibili, in modo da poter procedere in tutte le situazioni: il lancia-dardi è efficace contro i dilofosauri, mentre la pinza può aiutarvi ad aprire delle casse... Il rilevatore di movimento, poi (alla Alien) è davvero essenziale per non essere presi di sorpresa da qualche



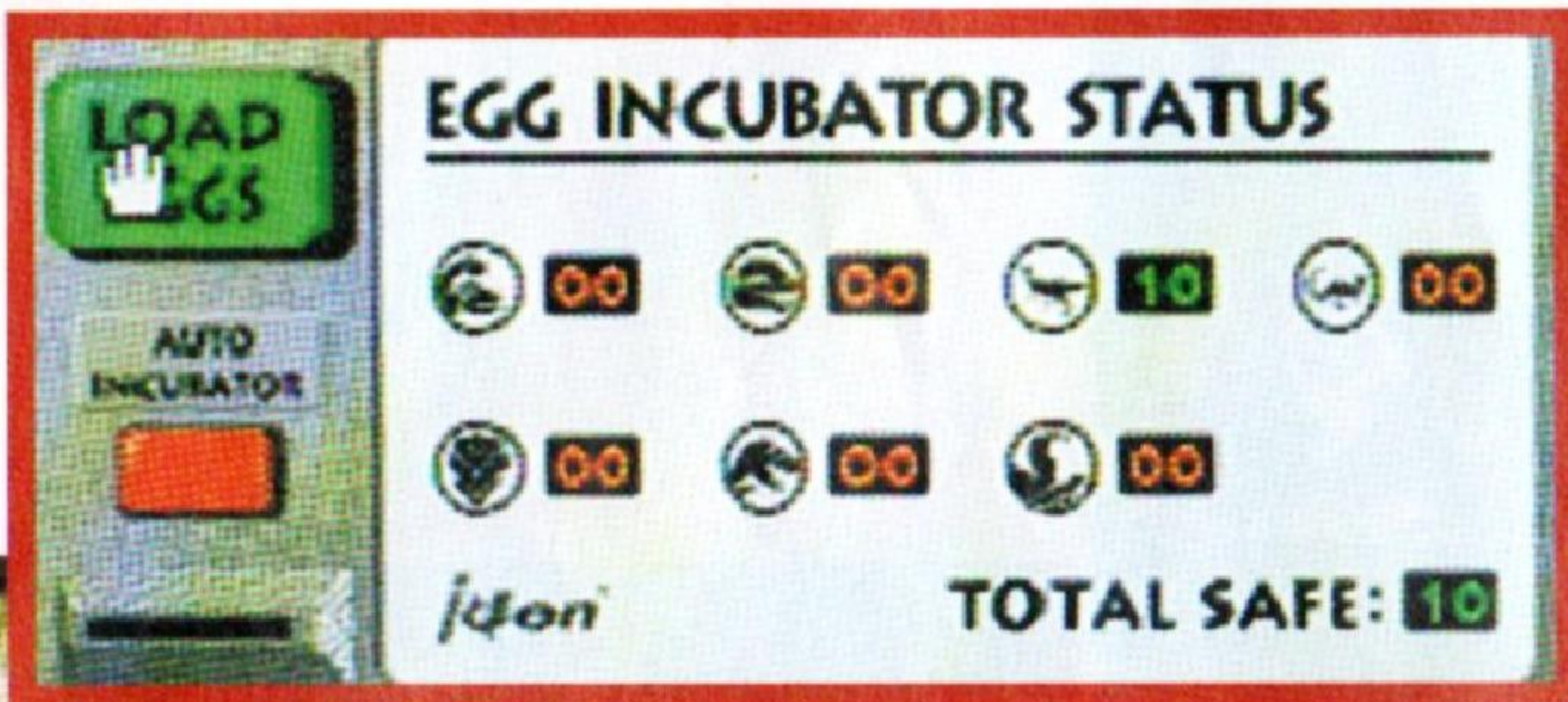
Sopra vediamo due schermate che vi saranno molto utili durante il gioco: il box più in alto mostra quante uova avete raccolto, quante sono morte per il freddo e quante hanno raggiunto l'incubatrice sane e salve. Più in basso: potrete selezionare dall'inventario gli oggetti di cui avete bisogno.



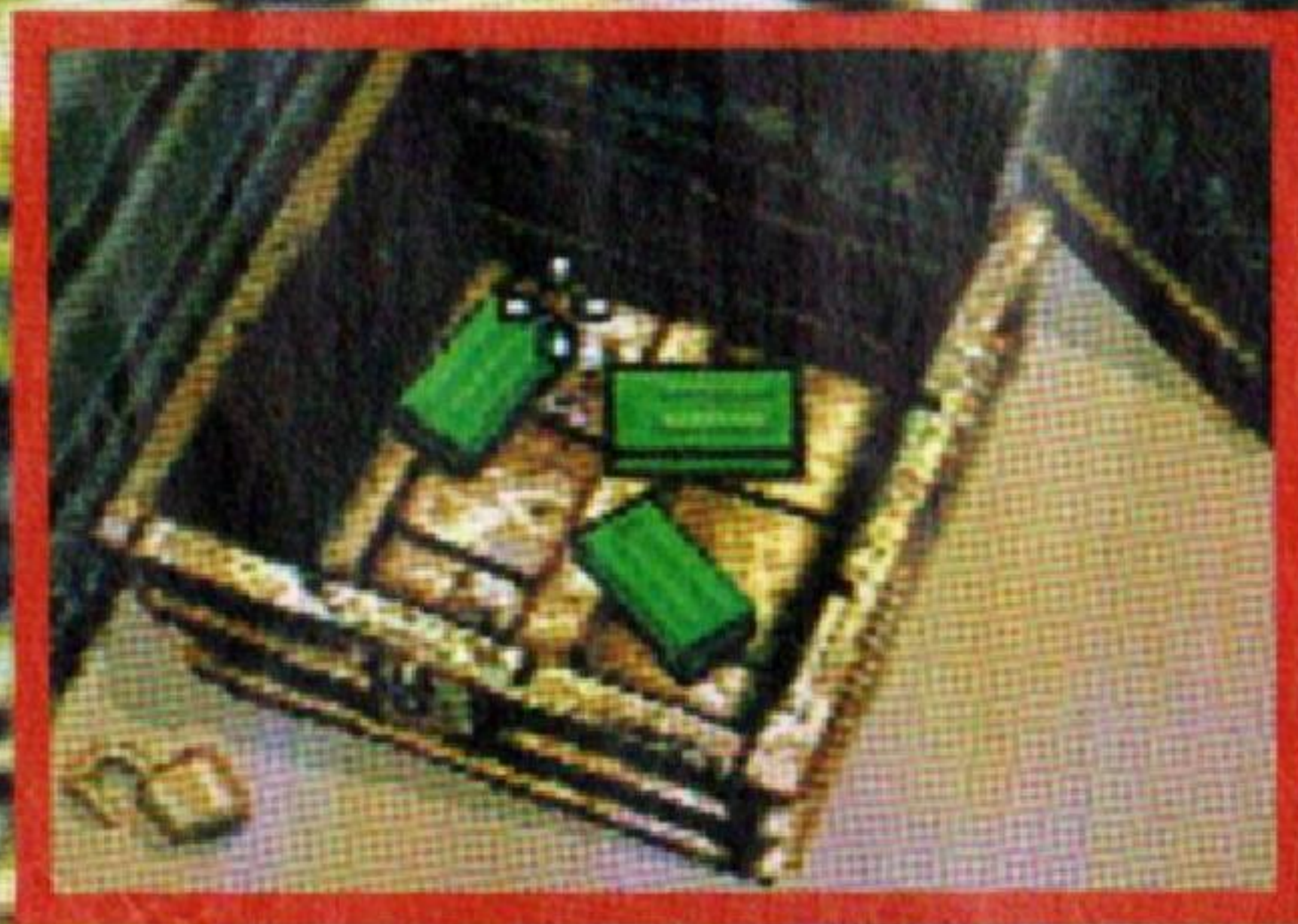
26 Qui sopra vedete una schermata di gioco in cui potrete raccogliere delle uova. Potrete accedere a queste schermate quando il vostro puntatore avrà la forma di una lente d'ingrandimento.



Sopra: nel computer della sala di controllo del Centro Visitatori potrete ascoltare i video-messaggi che questa dottoressa vi lascia man mano che il tempo passa. Dietro potete notare la finestra di salvataggio del gioco.



Qui a lato vedete la console di comando dell'incubatrice. Per ogni razza viene evidenziato il numero di uova che avete messo in salvo. Sotto e nella pagina a fianco: due immagini tratte dalle sequenze video del dottor Bakker



Il triceratopo è uno dei dinosauri più pericolosi, nonostante sia erbivoro: dovrete fare molta attenzione e usare il cervello, e gli elementi d'equipaggiamento a vostra disposizione.

rettile un po' troppo invadente. Dovrete anche fare molta attenzione al tempo, non soltanto perché dopo dodici ore avrete dei grossi problemi, ma anche perché una volta trovate le uova dovrete portarle molto velocemente all'incubatrice, altrimenti avrete fatto tutto lo sforzo per nulla. Non rischiate di rimanere a corto di uova, anche perché gli animali continuano a deporle, ma il tempo è un lusso che, come già detto, non vi potete concedere. Se avete un Mega CD e amate il genere adventure, vi consigliamo caldamente di provare JP: ne vale la pena!

FAX TITOLO: Jurassic Park
 CASA: Sega
 GENERE: Avventura
 GIOCATORI: 1

GRAFICA 90

SONORO 97

GIOCABILITÀ 85

92

↑ Ottime digitalizzazioni, comandi semplici e immediati, storia avvincente.

↓ Alcuni rompicapo possono risultare un po' troppo difficili da risolvere.

- Serve per muovere Spot e per direzionare lo sparo.
- Muove il personaggio
- Seleziona gli oggetti
- Usa gli oggetti
- Pausa

THE ADDAMS FAMILY



Eccoci nel cimitero davanti alla villa degli Addams. Sotto lo schermo di gioco potete vedere tre indicatori: il primo segna il punteggio raggiunto, il secondo la zona in cui vi trovate e il terzo l'energia che vi è rimasta.

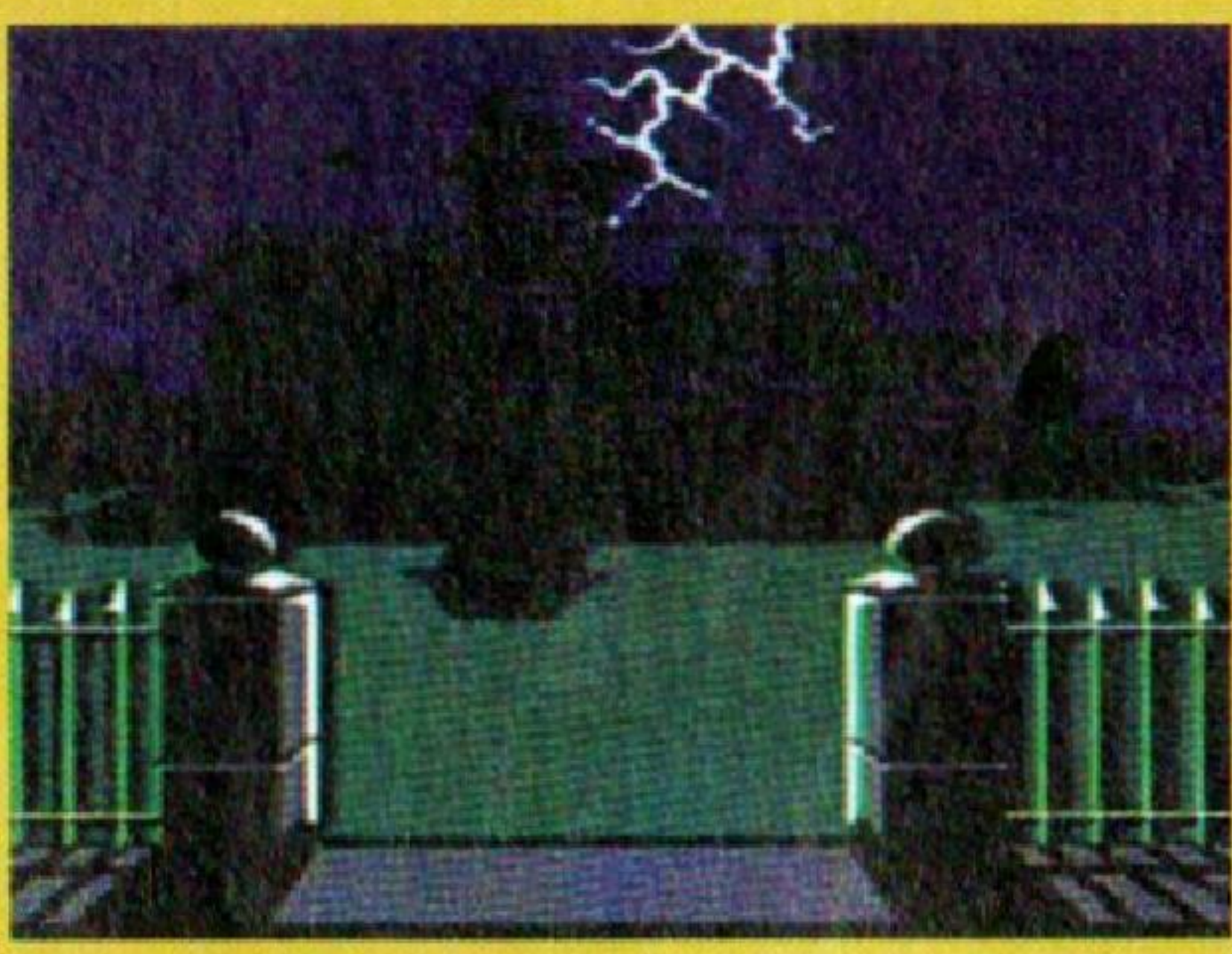
Tutti voi ricorderete certamente quei vecchi telefilm americani con Gomez, zio Fester, Morticia, Mano e tutti gli altri protagonisti "horror" della serie. Saprete anche che sono stati girati ben due film (il secondo è in programmazione proprio in questo periodo nelle sale cinematografiche italiane) ispirati alle serie televisiva. Naturalmente, in un periodo ricco di tie-in come questi ultimi tempi, dal film al videogioco si passa veramente in un attimo... ed eccoci qui! Già uscito in versione Mega Drive e Game Gear, ora Addams Family è disponibile anche per Master System. Il gioco non si discosta molto dalle precedenti versioni: si tratta di un platform abbastanza classico con alcuni elementi di rompicapo che spezzano l'azione e lo rendono più interessante della media. Purtroppo, però, sia l'aspetto grafico che la giocabilità non sono eccelsi e i pochi puzzle o le trovate umoristiche in tono con i film non bastano a riscattare una certa mancanza di profondità.

Voi controllerete Gomez, il capo-famiglia, e dovrete cercare di recuperare tutti gli altri parenti muovendovi nel giardino di casa, nelle catacombe e nella villa, piena di mostri orrendi (topi, ragni, scheletri, fantasmi, teschi e chi più ne ha più ne metta) e trabocchetti degni di un maniero medievale. Il povero zio Fester ha perso la memoria ed è in balia di una donna, Abigail Craven, che ha deciso di mettere le mani sulla fortuna degli Addams. Per fare ciò ha imprigionato



La cripta è particolarmente insidiosa: le quattro porte sono aperte e solo tre di esse portano da qualche parte... Se aprite quella sbagliata farete un bel volo e terminerete precocemente la vostra partita. Uccidete lo scheletro e avrete un oggetto interessante...





Qui sopra: un'immagine dell'introduzione animata e di una zona della villa. Giungerete in questo punto solo dopo aver recuperato Mano.



Ecco una delle stanze che troverete dopo la cripta: è meglio evitare quelle tibie volanti o al limite saltarci sopra, in modo da arrivare dove nessun Addams è mai giunto prima!

tutti i componenti della famiglia e li ha nascosti in diverse parti della casa, sorvegliati da terribili guardiani o da trappole. La Cosa (quell'affare peloso che parla come paperino, ve la ricordate?) potrà servirvi, una volta recuperata, come scudo contro i nemici; Lurch verrà liberato da alcuni spartiti... Se glieli darete si metterà a suonare il piano... Tutti i rompicapo sono collegati ai personaggi e dovrete ragionare un po' per usare tutti gli oggetti che troverete nella villa.

Diciamo che per gli amanti puristi del genere piattaforme il gioco potrebbe rivelarsi un po' deludente, anche perché manca di azione e di velocità: per abbattere i nemici è sufficiente saltare loro sopra e non ci sono "armi", "power-up" o cose simili... Ma se non disdegnate di mischiare due generi che sono in parte simili e compatibili tra loro, allora potreste trovare alcune delle idee di questo gioco molto divertenti e stimolanti. Sicuramente arrivare a salvare tutti i parenti di Gomez non sarà un'impresa facile e soltanto i più pazienti potranno riuscirci.

| | | |
|------------|-----------|---------------|
| FAX | TITOLO | Addams Family |
| | CASA | Flying Edge |
| | GENERE | Piattaforme |
| | GIOCATORI | 1 |

GRAFICA



SONORO



GIOCABILITÀ

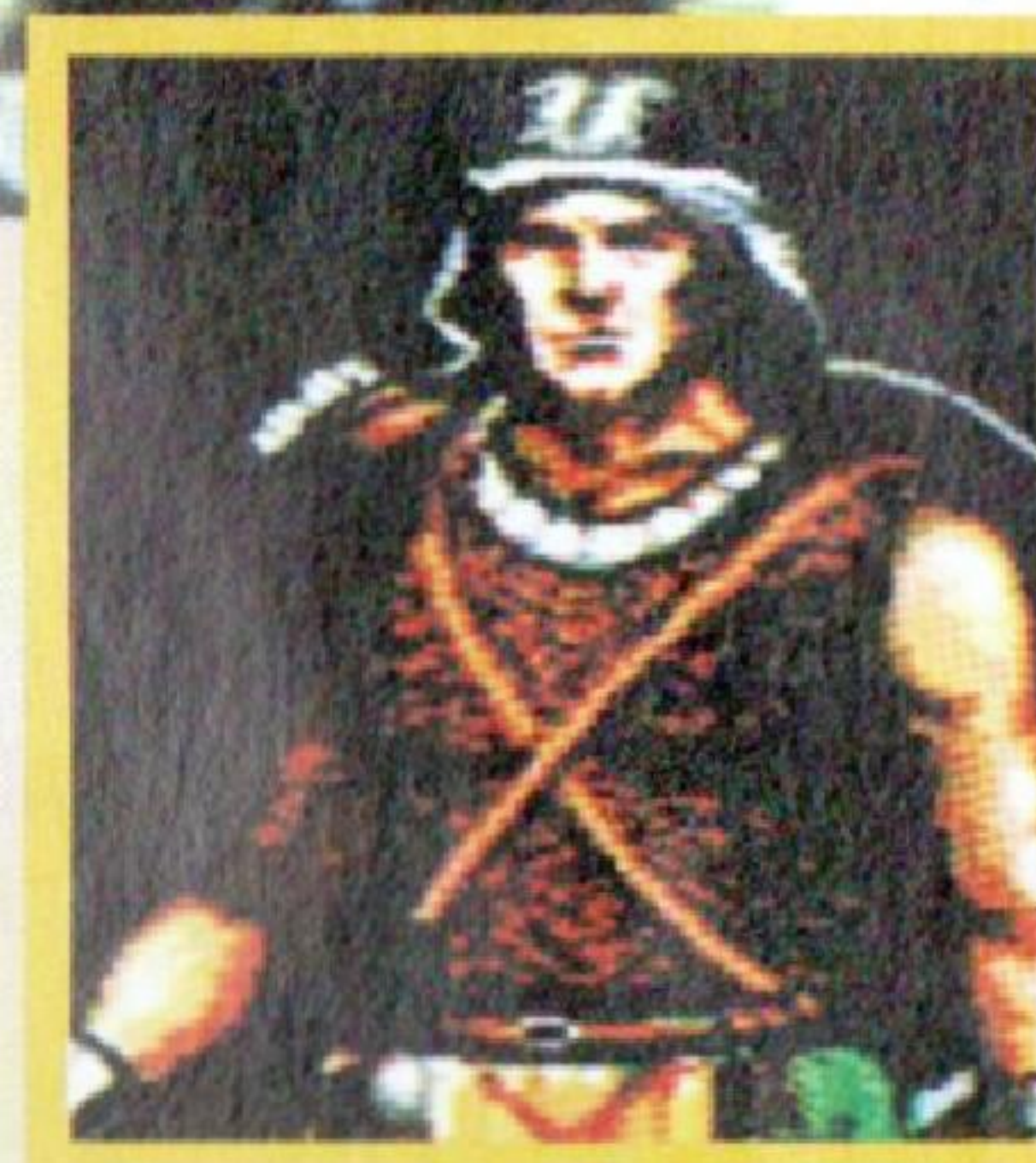
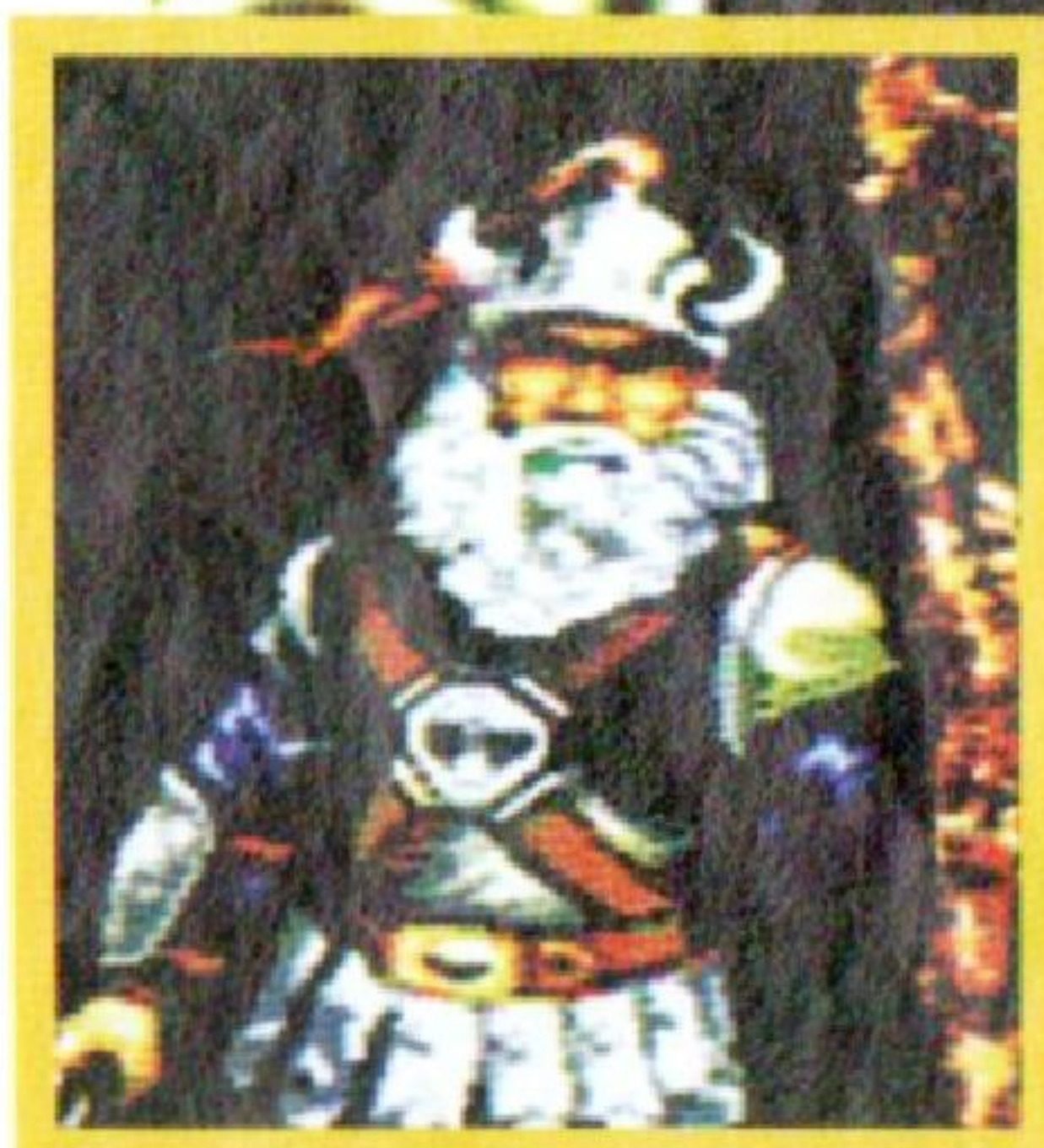
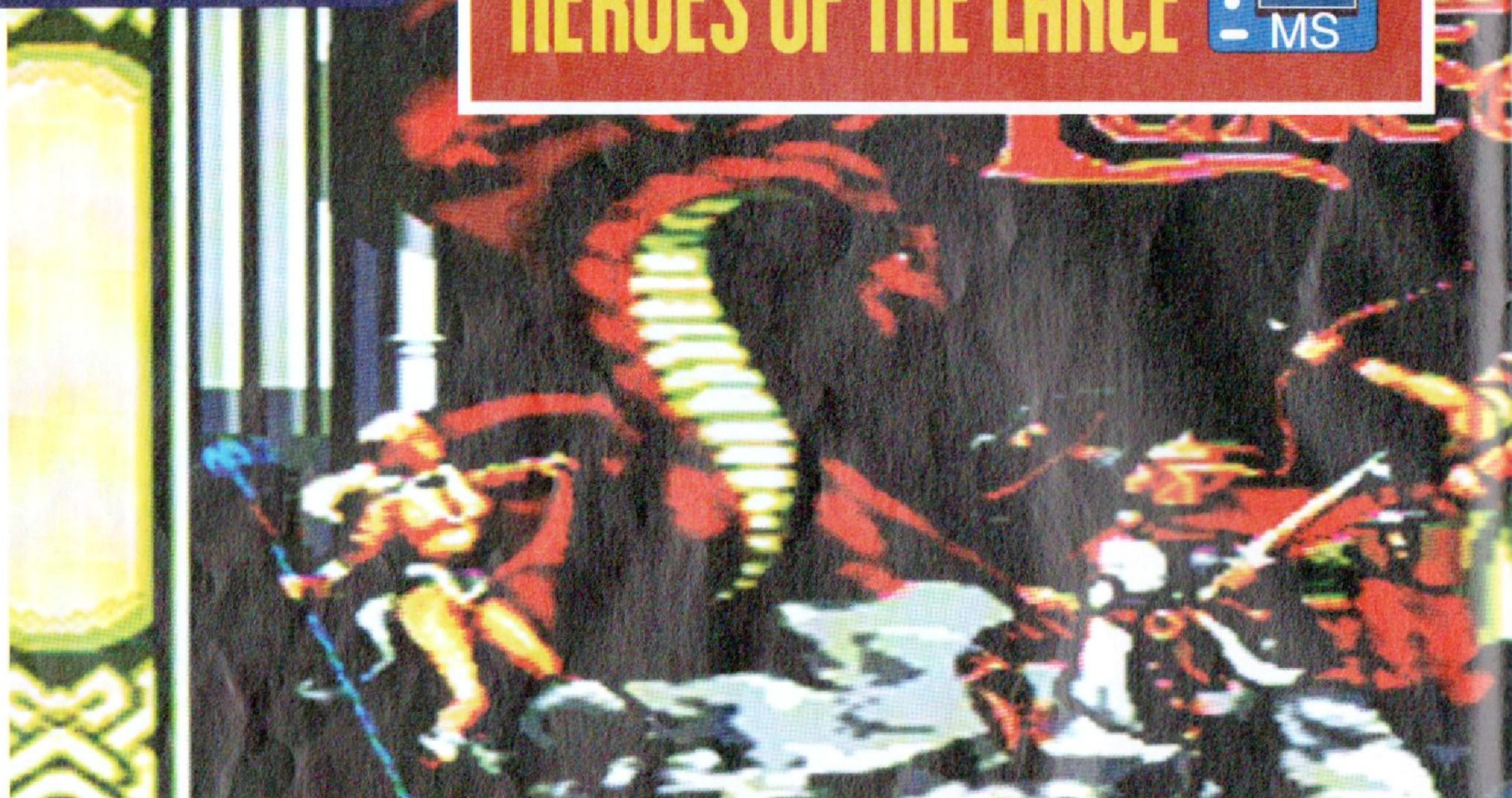


↑ Ci sono alcune trovate divertenti e i rompicapo rendono il gioco più interessante.

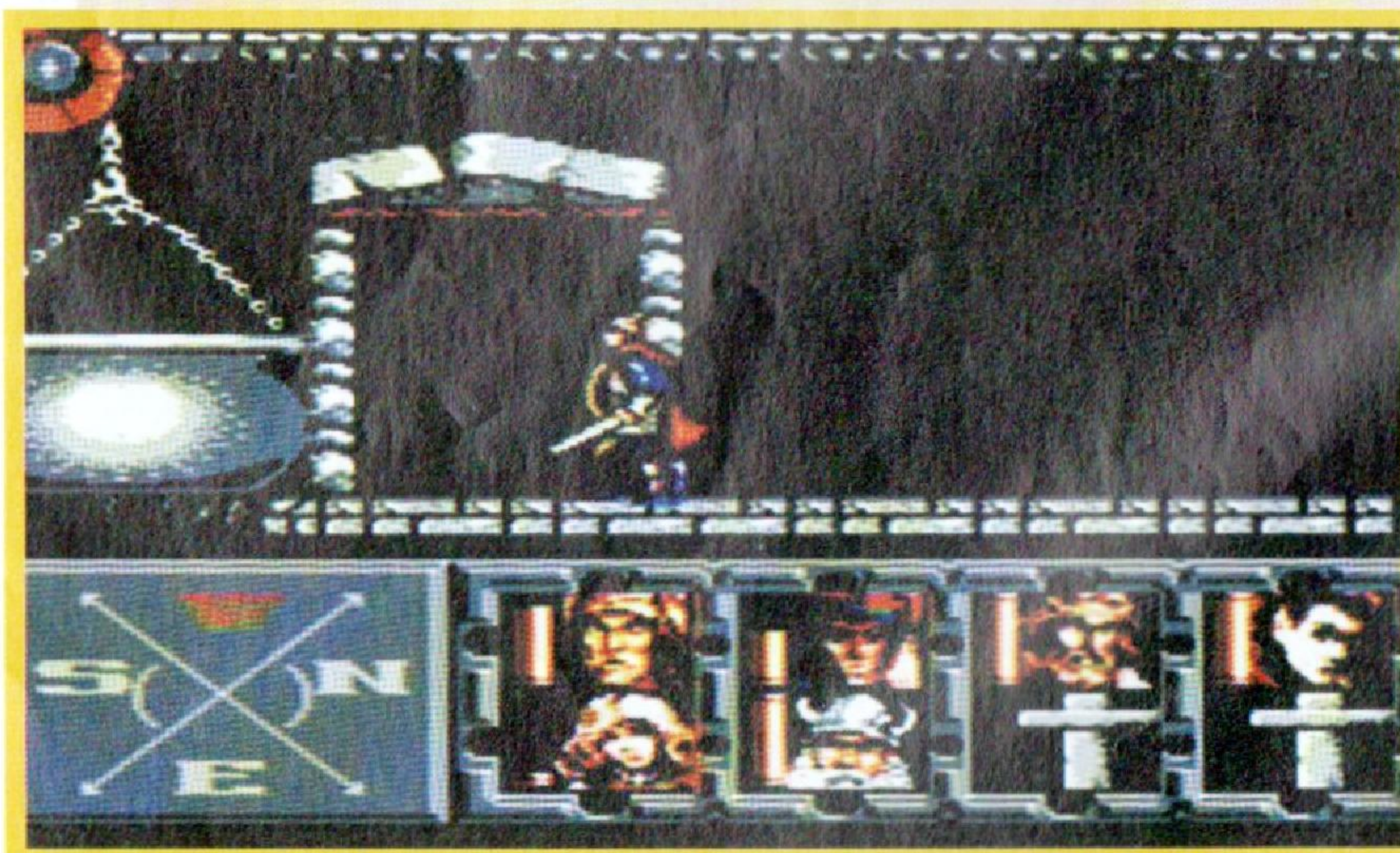
↓ L'azione è lenta e abbastanza monotona.

69

- Muove il personaggio.
- 1 • Per Saltare.
- 2 • Per entrare e uscire dalle stanze



C'era un tempo in cui i draghi volavano nei cieli e in cui i veri Dei venivano adorati in templi di alabastro e argento. A quell'epoca un uomo fece un grande affronto agli Dei e venne punito per i suoi peccati. Essi si disinteressarono delle sorti del mondo e lasciarono gli uomini in balia delle loro azioni e del loro destino. Sorsero nuovi culti, nuove false divinità... Poi la Regina delle Tenebre decise di sfruttare la situazione per tentare di penetrare nel Mondo e di conquistarlo con le sue truppe di Draconiani, di orchi e orchetti, di goblin, folletti gobbi, troll, mostri senza nome... Ma fu la comparsa dei Draghi a gettare gli uomini nel terrore: capirono che avevano peccato di orgoglio nei confronti degli Dei, ma era troppo tardi per piangere sul latte versato: bisognava fare qualcosa. Gli strani arabeschi che il fato talvolta disegna intrecciando le vite di uomini, elfi, nani e kender, forgiò una compagnia di avventurieri pronti a tutto che erano destinati a impedire alla Regina delle Tenebre,



Sopra, oltre alla schermata introduttiva, vediamo i personaggi principali: da sinistra a destra Flint Fireforge il nano, Goldmoon la chierica, Raistlin Majere il mago, Riverwind il selvaggio, Sturm Brightblade cavaliere di Solamnia, Tanis Mezzelfo il capo della compagnia, e Tasslehoff Burrfoot kender e ladro.



A lato: un'immagine di Caramon Majere, il guerriero più potente della compagnia. Sotto a sinistra: alcune scene di combattimento contro guerrieri e draconiani.



Se vedete che il combattimento sta andando male, giratevi e cominciate a correre! Entrando in un'altra stanza è possibile sfuggire ai mostri.



Vediamo il nostro caro Tanis (Tanthalas per gli elfi) aggirarsi tra le rovine di questa antica città... In basso, nello schermo di gioco, ci sono le icone di tutti i personaggi selezionabili.

FAX TITOLO Heroes of the Lance
 CASA US Gold
 GENERE GdR
 GIOCATORI 1

GRAFICA 81

SONORO 57

GIOCABILITÀ 79

78

Bella grafica e ottima trama... L'ambientazione è bellissima.

I sistemi di controllo e di combattimento sono un po' lenti.

I vari tasti hanno diverse funzioni a seconda della situazione e degli eventi.



Zona PROVE

altrimenti nota come Tiamat, di coronare il suo sogno di conquista, di realizzare i suoi tenebrosi disegni. In questo gioco della US Gold prenderete i panni di questa compagnia, elemento per elemento: Tanis Mezzelfo è il leader della compagnia, anche se vorrebbe tanto non esserlo; Caramon e Raistlin Majere sono due gemelli, un guerriero e un mago, potenti e pericolosi; Riverwind e Goldmoon sono due nomadi delle pianure: la ragazza ha il dono di parlare con i veri Dei; Tasslehoff Burrfoot è un Kender, una sorta di mezzouomo cleptomane e ciarliero; Flint Fireforge è il vecchio nano che tratta tutti come se fossero suoi nipoti; e, infine, Sturm Brightblade è un Cavaliere dell'ordine di Solamnia, uomo d'onore e feroce combattente.

Il vostro scopo è quello di ritrovare un artefatto divino, i dischi di Mishakal, una vera Dea che dà a chi la adora misteriosi poteri magici. Dovrete esplorare dei sotterranei pieni di mostri e trappole mortali, e cercare di sopravvivere raccogliendo tutti gli oggetti e i tesori che incontrerete sul vostro cammino. Il gioco è divertente e ben realizzato graficamente, anche se la parte di combattimento "arcade" è decisamente lenta. Se amate i GdR, non potete lasciarvi scappare questo classico, tratto dai moduli di avventura di Dragonlance di per AD&D della TSR.

Tasslehoff Burrfoot, qui sopra a destra, è sicuramente uno dei personaggi più simpatici e divertenti della serie intera. Il bastone a cui si appoggia si chiama Hoopak ed è in grado di colpire molto distante proprio come una fionda. Vi conviene cercare di esplorare stanza per stanza decidendo chi deve guidare il gruppo.



In questa schermata potrete scegliere il personaggio "leader" e visualizzare le sue caratteristiche.

ALESTE II



Se il vostro Game Gear è da troppo tempo nello zaino o sugli scaffali della libreria a prendere polvere, è arrivato il momento di dargli una bella lucidata e di pulire lo slot per le cartucce. Se poi siete degli amanti sfe-

gatati del genere Shoot'em Up (o sparatutto) e sbavate per i disegni degli artisti giapponesi, non potete proprio perdervi questo titolo che sembra fatto apposta per voi. Al comando di un'astronave ultra-moderna armata di tutto punto, infatti, dovrete (tanto per cambiare) salvare la Terra da un'invasione aliena superando sei livelli pieni zeppi di mostri, UFO nemici, missili, trappole, bestioni di fine livello, power-up, bonus e armi speciali.

È un vero peccato che lo schermo del Game Gear sia un po' troppo piccolo per questo genere di giochi: data la definizione veramente molto buona della grafica e lo stile estremamente partico-



Questo mostro di fine livello vi darà molto filo da torcere: colpitelo negli occhi fino a farii esplodere.



32 I livelli più avanzati vi vedranno combattere anche all'interno dell'atmosfera dei pianeti occupati dal nemico. Gli scenari sono molto belli.



Le armi a vostra disposizione (che potrete montare sulla vostra astronave) sono quattro: in questo caso avete scelto il lanciafiamme a Neo Napalm.

| | | |
|------------|-----------|--------------|
| FAX | TITOLO | GG Aleste II |
| | CASA | Sega/Compile |
| | GENERE | Sparatutto |
| | GIOCATORI | 1 |

GRAFICA



SONORO



GIOCABILITÀ



↑ Buona giocabilità, bellissima grafica e discreta longevità.

↓ Troppo particolareggiato, assolutamente non originale.

84

- Per muoversi
- 1 • Per sparare
- 2 • Per lanciare le bombe
- START • Per mettere in pausa

lareggiato, a volte è difficile riuscire a vedere bene i nemici o, cosa ancora più importante, i colpi, con il risultato che spesso si perdono delle vite senza sapere nemmeno che cosa ci ha colpito.

Ma queste sono cose da cui un vero giocatore di sparatutto non si fa certo spaventare! Se amate il genere, acquistatelo senza riserve.

DESERT STRIKE



Zona **PROVE**



Gli scenari sono molto ben realizzati dal punto di vista grafico: la cura nei dettagli fa di Desert Strike uno sparatutto molto profondo.

Forse definire Desert Strike un semplice sparatutto è un po' limitativo... In parte per la presentazione grafica che è assolutamente inusuale per questo genere di giochi (generalmente in vista laterale o dall'alto), e poi per una certa dose di tattica che è necessario usare nelle missioni più avanzate. Controllerete un elicottero dell'Aeronautica Militare degli Stati Uniti d'America, l'AH-64, un modello super-tecnologico dotato delle armi più devastanti, e il vostro obiettivo sarà quello di fermare il Generale Kilbaba, un pazzo che si è impadronito degli armamenti stanziati in Medio Oriente e che minaccia di usarli su obiettivi strategici. Non è assolutamente un compito facile e non sarà sufficiente vincere una missione per poter gridare alla vittoria. Come dicevamo, la visuale è abbastanza insolita: si tratta, infatti, di un gioco in 3D isometrico (cioè visto lateralmente dall'alto, con



Questo radar dev'essere distrutto per permettere alle vostre armate di invadere il territorio nemico. Non sarà un compito facile...



Questo attacco è uno dei più rischiosi fra le missioni che dovrete affrontare: occupatevi, prima di ogni altra cosa, dell'elicottero nemico.

| | | |
|------------|-----------|---------------|
| FAX | TITOLO | Desert Strike |
| | CASA | Bomark |
| | GENERE | Sparatutto |
| | GIOCATORI | 1 |

GRAFICA



SONORO



GIOCABILITÀ

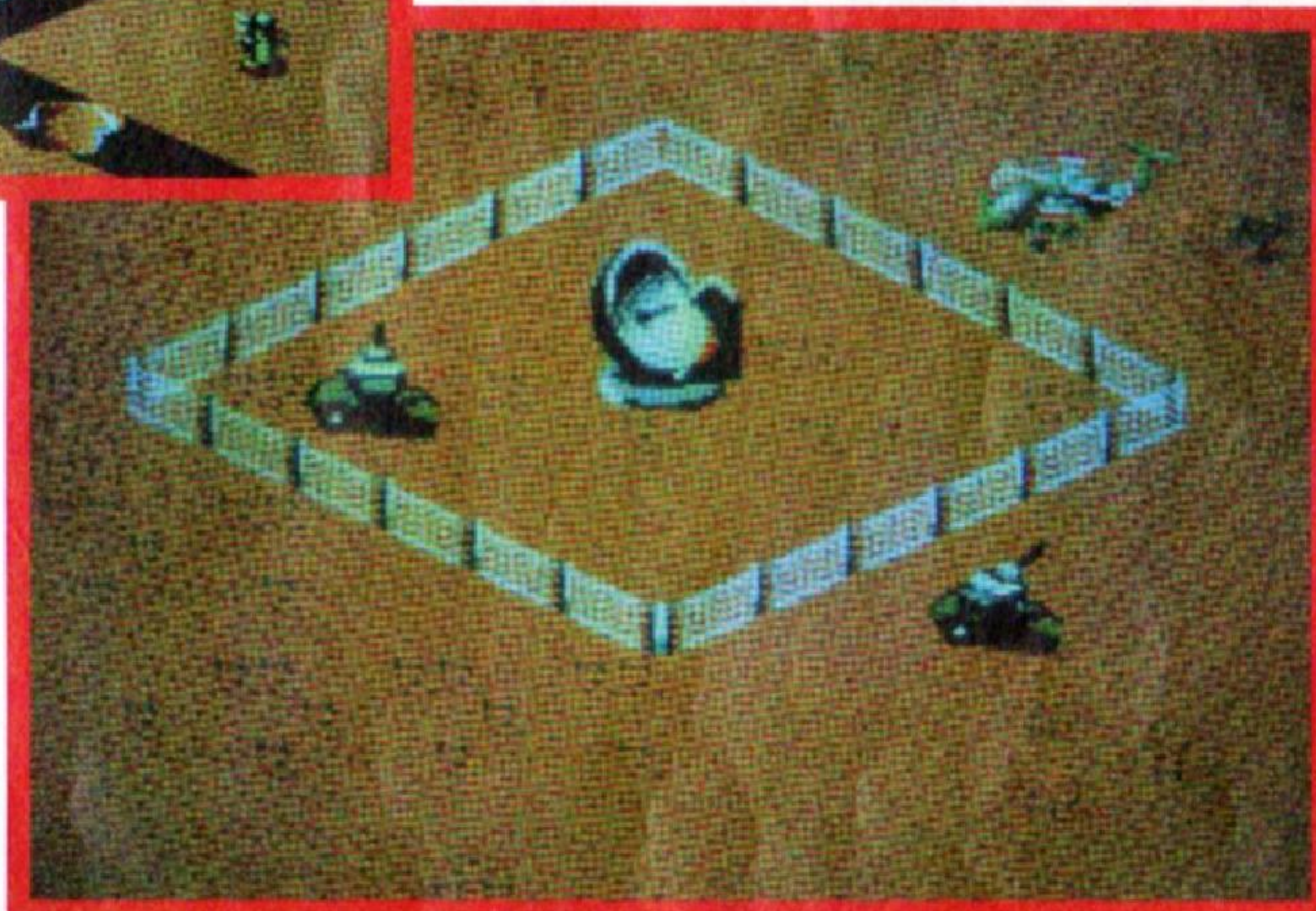


↑ Tantissime missioni, buon livello di difficoltà.

↓ Il sistema di controllo causa qualche problema.

90

- Per muoversi
- Missili
- Mitragliatrice
- START • Descrizione delle missioni e stato dell'elicottero



Dovrete sempre fare molta attenzione alle installazioni a terra perché possono nascondere armi anti-aeree molto pericolose.

l'effetto della profondità di campo). Muovete il vostro elicottero in questo scenario particolarmente realistico e suggestivo, e vi assicuriamo che, nonostante qualche pecca nel sistema di controllo (inevitabile a causa delle limitazioni della macchina) il divertimento non mancherà. Ogni missione vi verrà descritta nei minimi dettagli, dovrete, di volta in volta, distruggere obiettivi strategici, salvare soldati tenuti prigionieri, recuperare armi ed equipaggiamento, ecc. Un gioco che non può mancare nella collezione di un vero amante di questo genere.

SHION SI ERA APPENA SBARAZZATO DEI MOSTRI DI MONSTER WORLD*, MA I GUAI PEGGIORI DOVEVANO ANCORA ARRIVARE...

WONDER BOY

GRRARR!

FULMINACCI! UN DEMONIO!

* DAL GIOCO "WONDER BOY IN MONSTER WORLD".



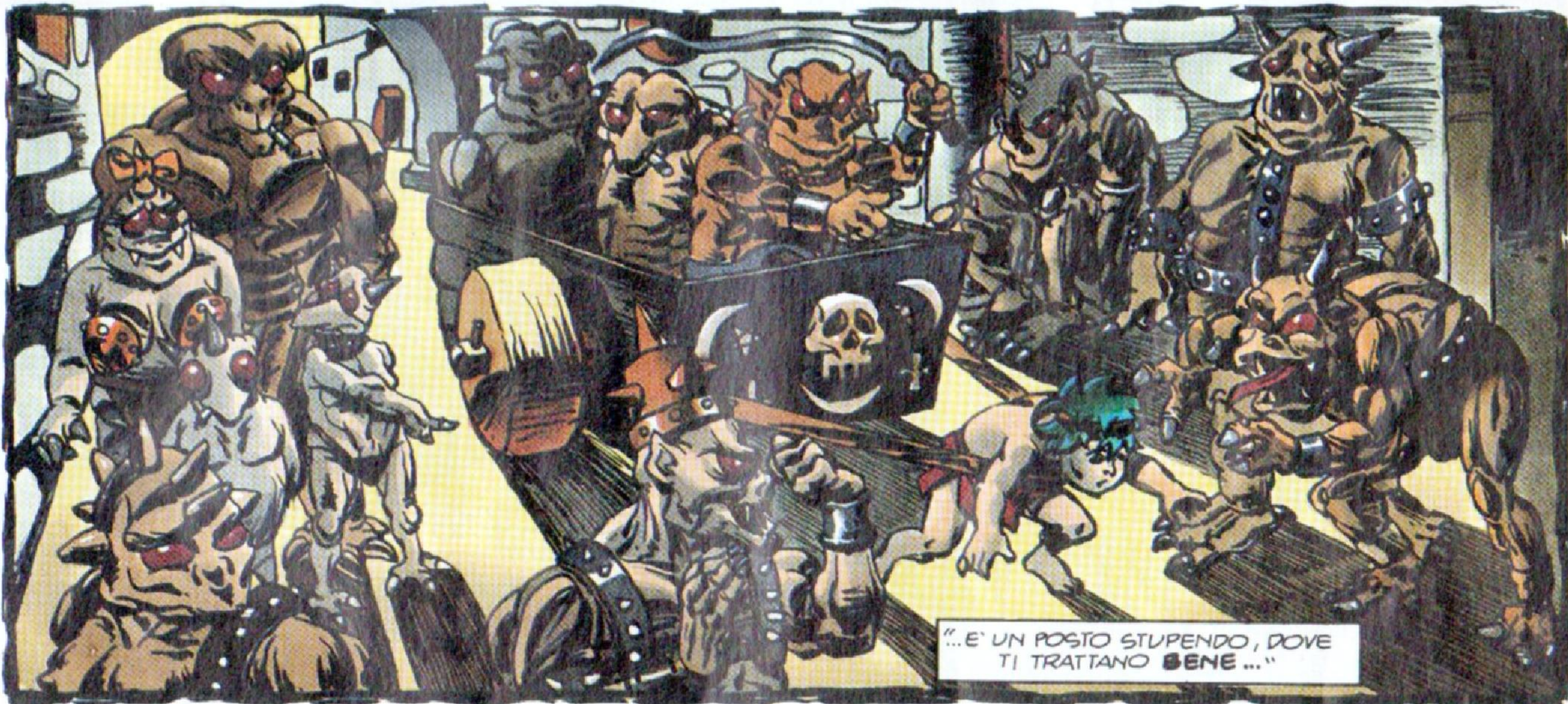


LASCIAMI ANDARE! PARLERO' DI TE...

CHE VUOI DIRE? DOV'E' DEMON WORLD?



DEMON WORLD E' IN UN'ALTRA DIMENSIONE...



"...E' UN POSTO STUPENDO, DOVE TI TRATTANO BENE..."



"...CON COCCOLE E CAREZZE!"



CERCHIAMO GENTE IN GAMBA...

NON ME LA RACCONTI!



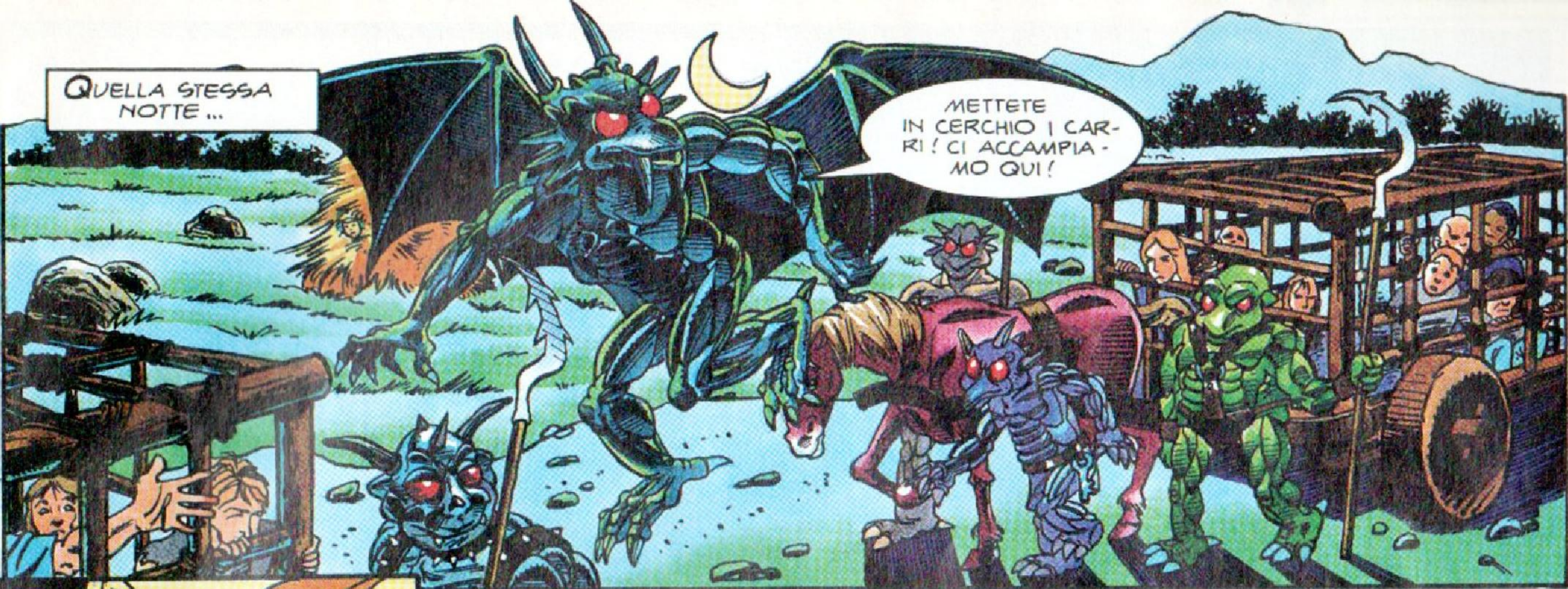
PATETICO UMANO! ADESSO VEDI... AARRGGH!

EHI! SVANISCE!



QUELLA STESSA NOTTE ...

METTETE IN CERCHIO I CARRI! CI ACCAMPIAMO QUI!



GLI ABITANTI DEL VILLAGGIO! SONO VIVI!

NERVOSETTI, QUEI DEMONI ... MEGLIO NON FARSI VEDERE!



QUEL FIENO FARA' UN BEL FALO'.

AH! MI SENTO A CASA!



GUARDA UN PO' CHI SI VEDE: UN ALTRO UMANO! SI CENA, RAGAZZI!

Così...

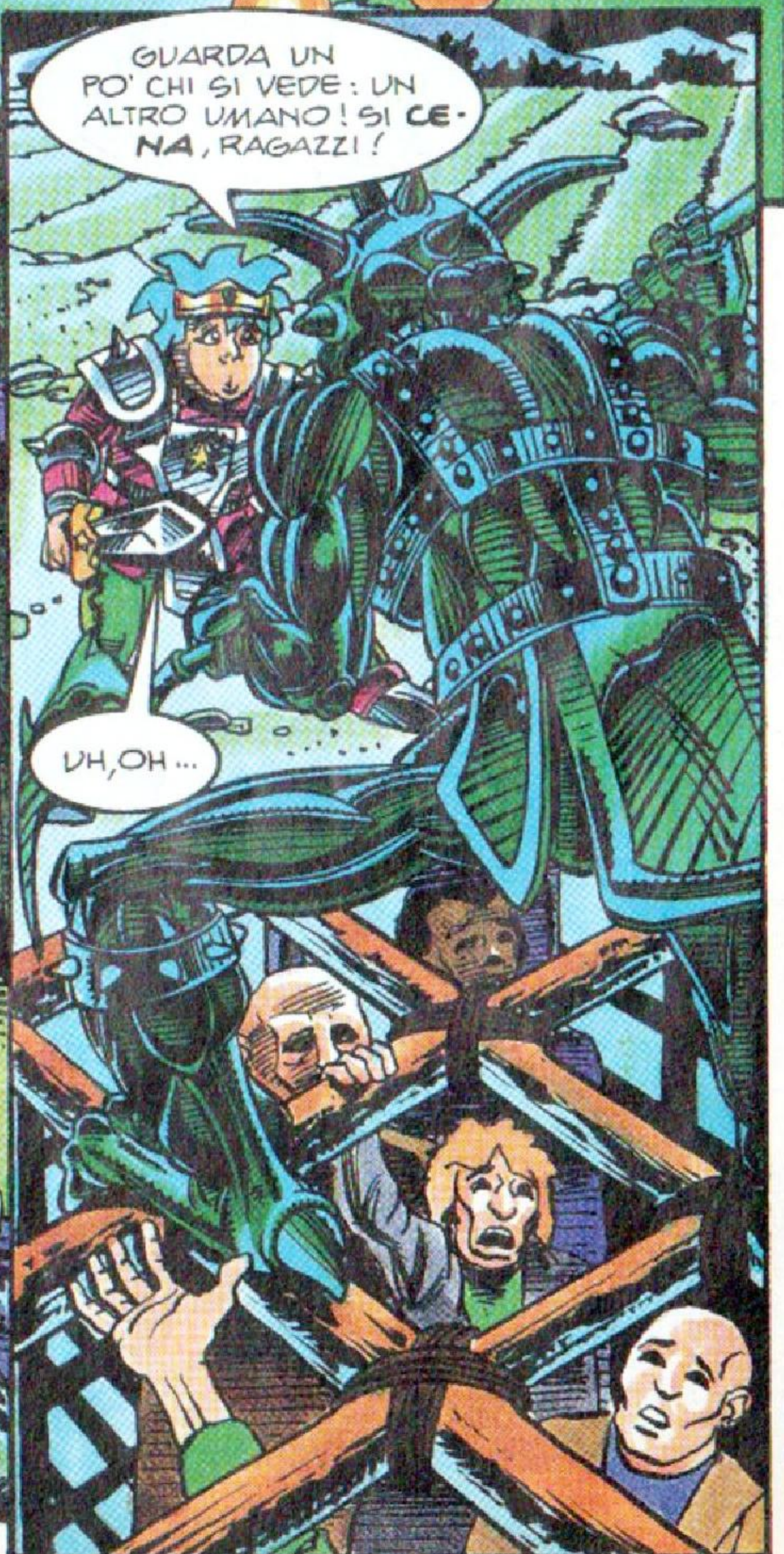
YOOP! SCELTA SBAGLIATA!



SST! ADESSO VI LIBERO!



UH, OH ...



SHION, WONDER BOY, SI TROVA COSÌ AD AFFRONTARE UN BRANCO DI DEMONI PROVENIENTI DA DEMON WORLD...



...PER CERCARE DI LIBERARE GLI ABITANTI DEL VILLAGGIO...

WONDER BOY!

WONDER BOY... QUESTO NOME NON MI PIACE PER NIENTE!

GRAAARL! E' ORA DI CENA, RAGAZZI!



MI PORTA SEMPRE GUAI!

FORZA, SHION!

DAI!

PESTALI!



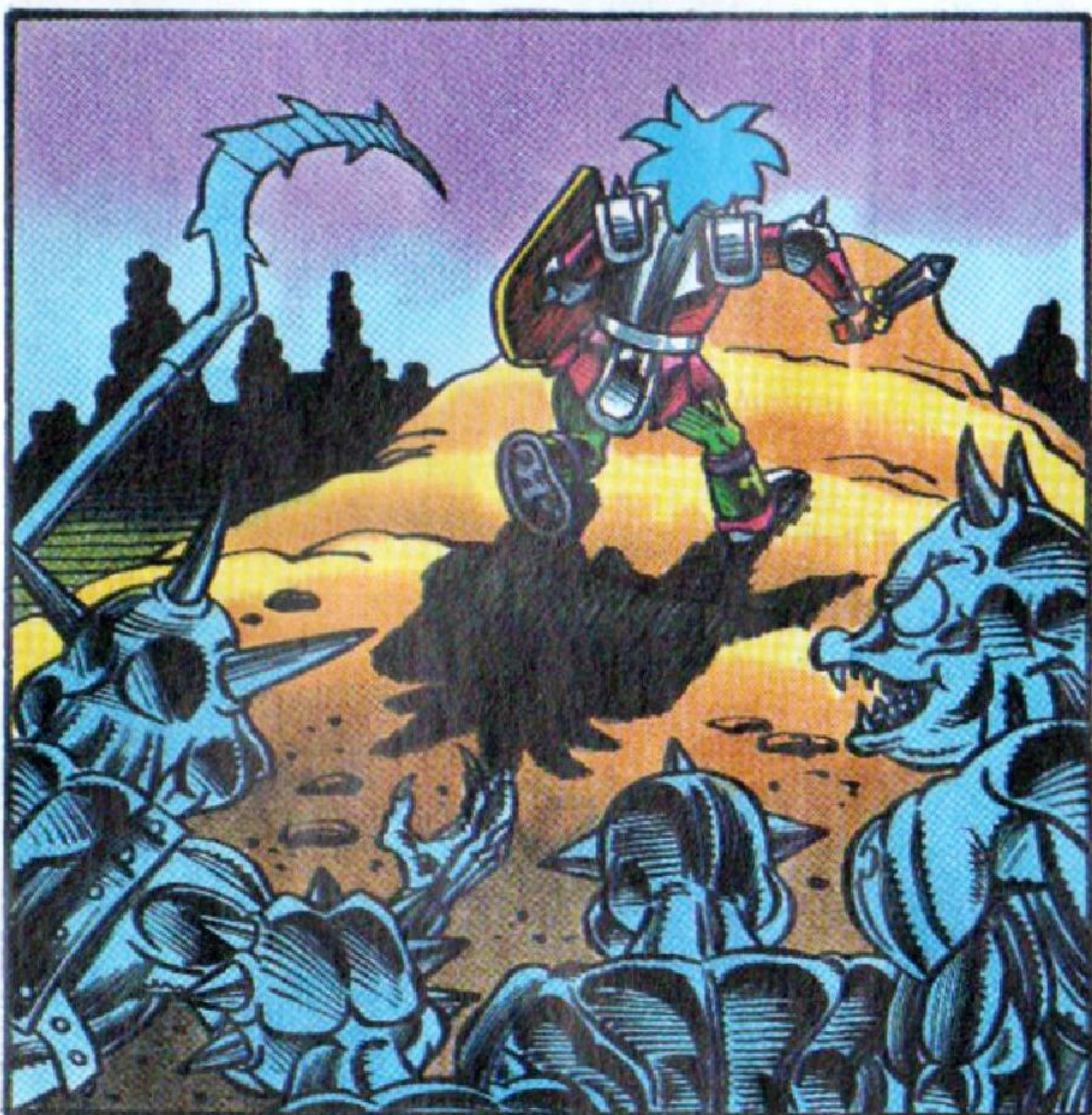
CHE COSA ASPETTATE?

DISTRUGGETE WONDER BOY!

NON POTEVANO CHIAMARMI SEMPLICEMENTE IL TRITA-MOSTRI? O SHION IL BARBARO?



FORSE... E' MEGLIO FILARSELA!



...POTENTE!

YEEOO...

...OOUCH!

UHK...

KERBOK!

LA MATTINA ...

OOOOP?

EHI!?
CI MANCAVA
SOLO ...

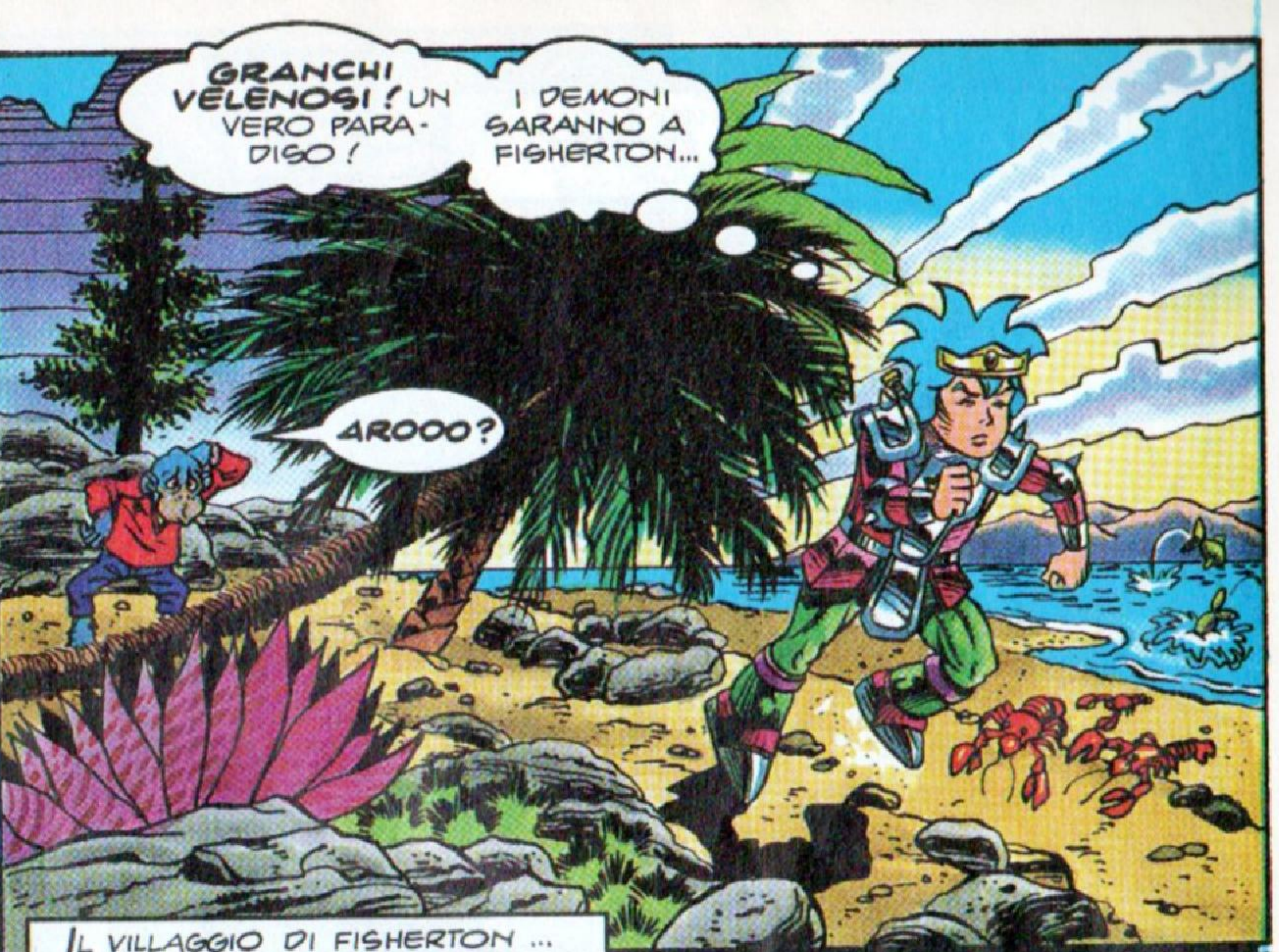
...QUESTA
STUPIDA SCIMMIA
DI MONSTER
WORLD!



OOAARP!

DEVO TROVARE QUEI DEMONI! ANDAVANO VERSO LA COSTA!

VA' VIA, SCIMMIA! NON VOGLIO UCCIDERTI! ...



GRANCHI VELENOSI! UN VERO PARADISO!

I DEMONI SARANNO A FISHERTON...

AROOO?

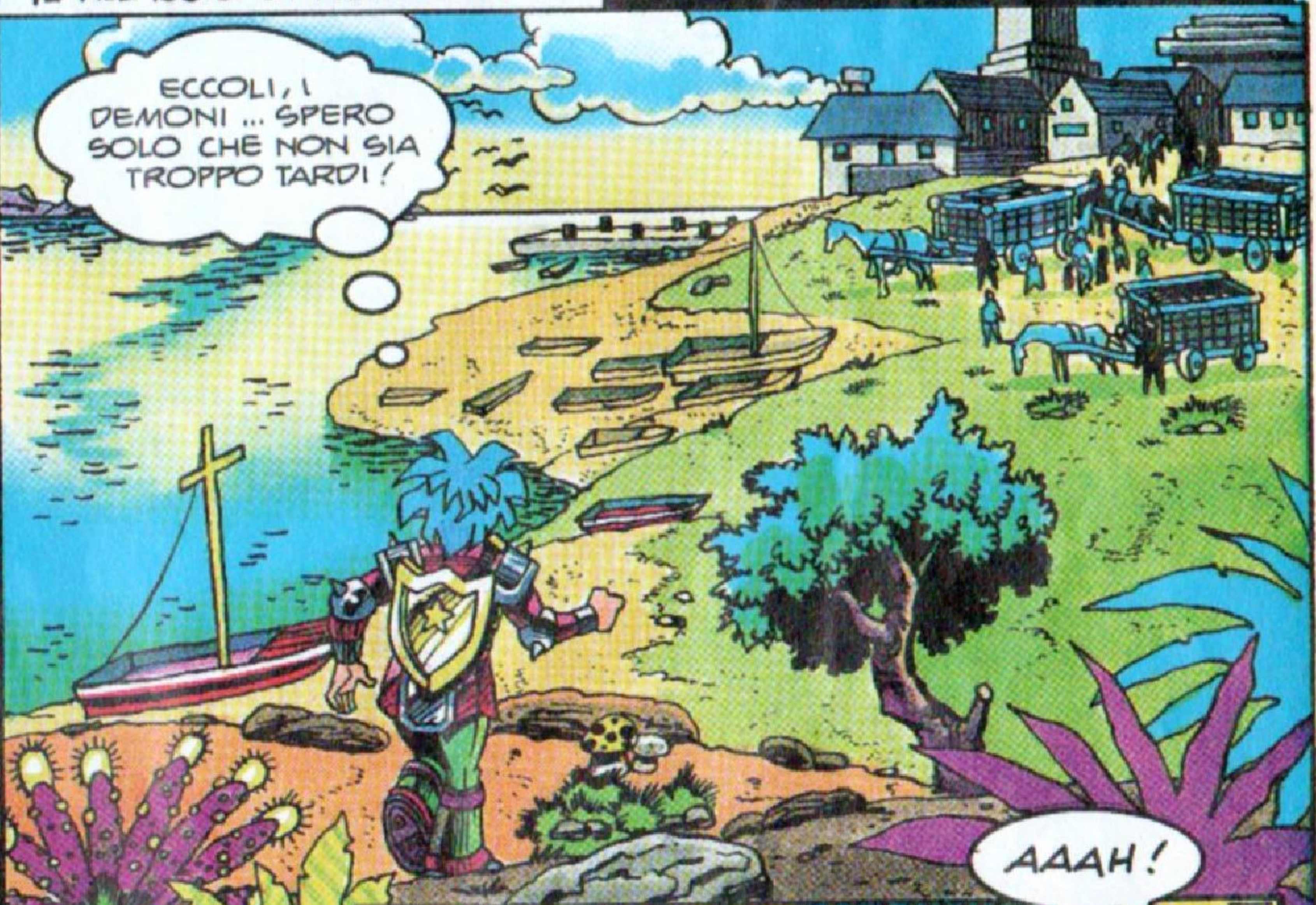
IL VILLAGGIO DI FISHERTON ...



SPUCH!

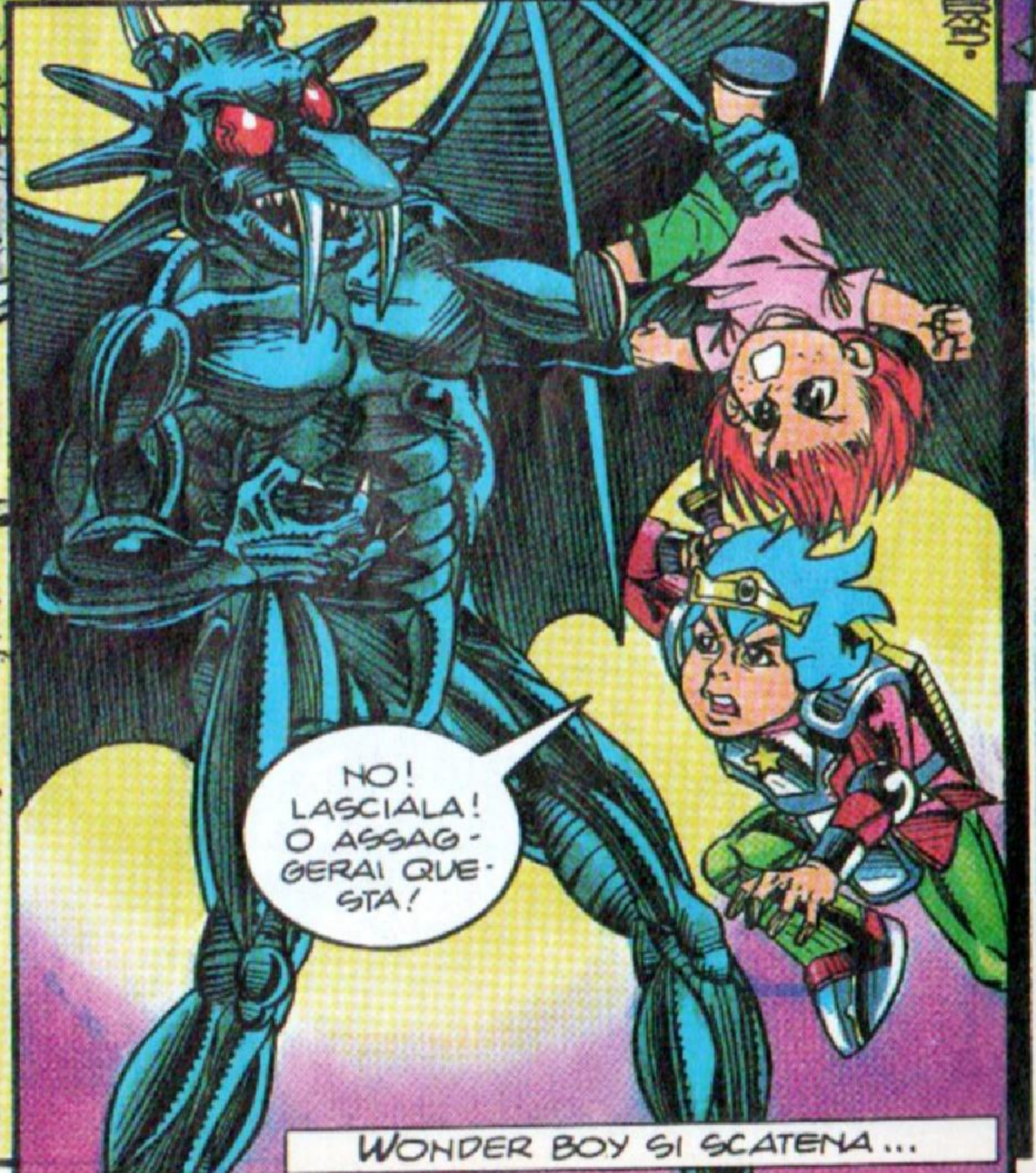
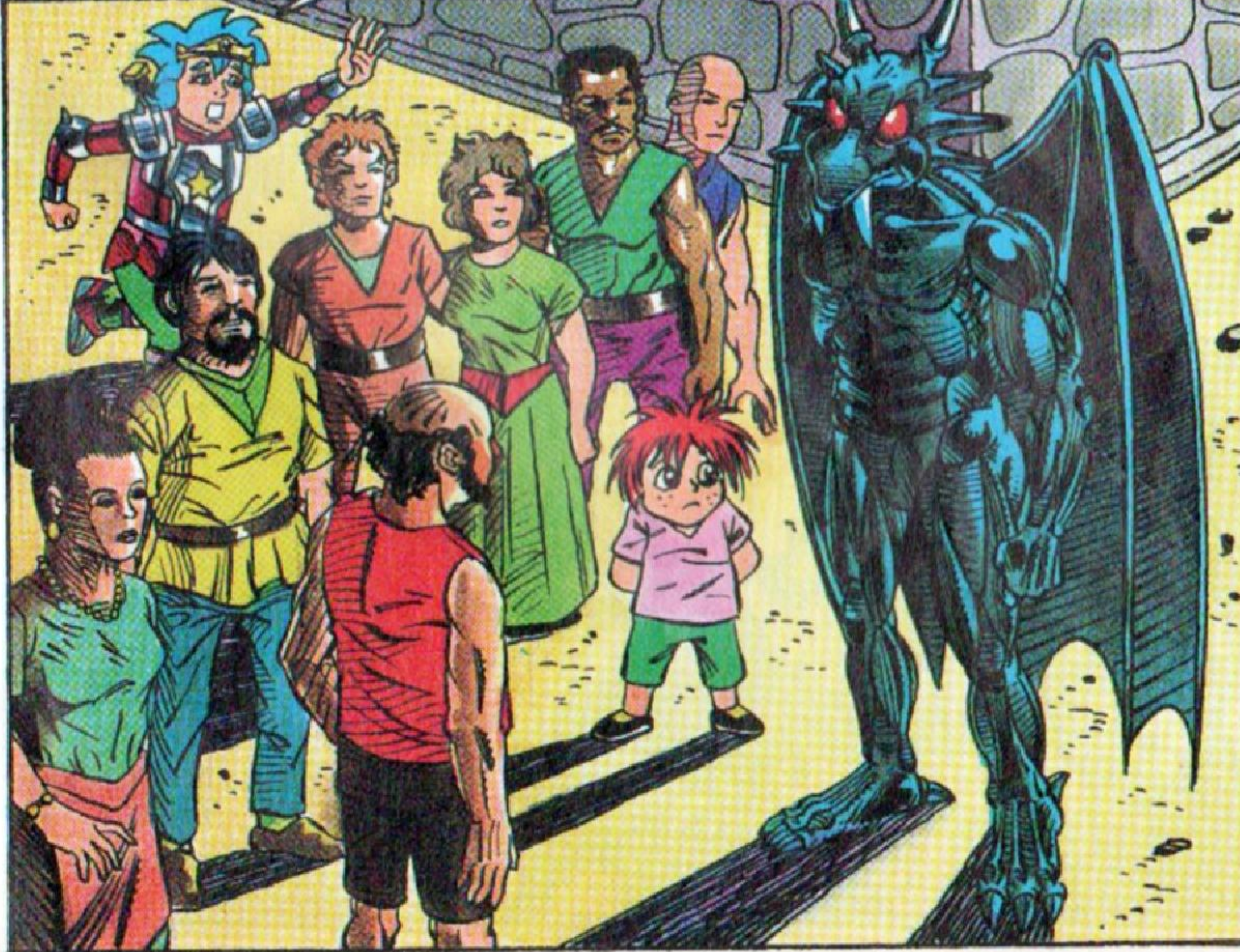
MEDUSE DI GELATINA APPICCICOSA!

NON DATEGLI RETTA! COMBATTELE! VOGLIONO SOLO IMBROGLIARVI!



ECCOLI, I DEMONI ... SPERO SOLO CHE NON SIA TROPPO TARDI!

AAAAH!



NO! LASCIALA! O ASSAGGERAI QUESTA!

WONDER BOY SI SCATENA ...

DEVE IMPEDIRE CHE I DEMONI DI
DEMON WORLD PORTINO VIA UN IN-
TERO VILLAGGIO DI PESCATORI!

FORZA!
COMBAT-
TETE!

AAAAH!

MA NON SARA'
CERTO UN GIOCO
DA RAGAZZI!

RINCHIU-
DETELA!

IAAA!

BENE, BENE.
ECCO WONDER
BOY!

COMBATTE
BENE...

GRIMOMEN
HAI PERSO!

SHION!
MI CHIAMO
SHION!

LASCIALI
ANDARE!

SE NO...

... MA DOVRE-
STI TENERE LA
BOCCA CHIUSA,
WONDER
BOY!

FZAAA...







INSEGUI I DEMONI! IO VEDO SE E' RIMASTO QUALCUNO!

MI HAI SALVATO...

...E NON SO NEMMENO IL TUO NOME!

CHIEDI DI BAILA, QUANDO TORNI...



PRENDI QUESTA! TI SERVIRA' PER RESPIRARE SOTT'ACQUA!

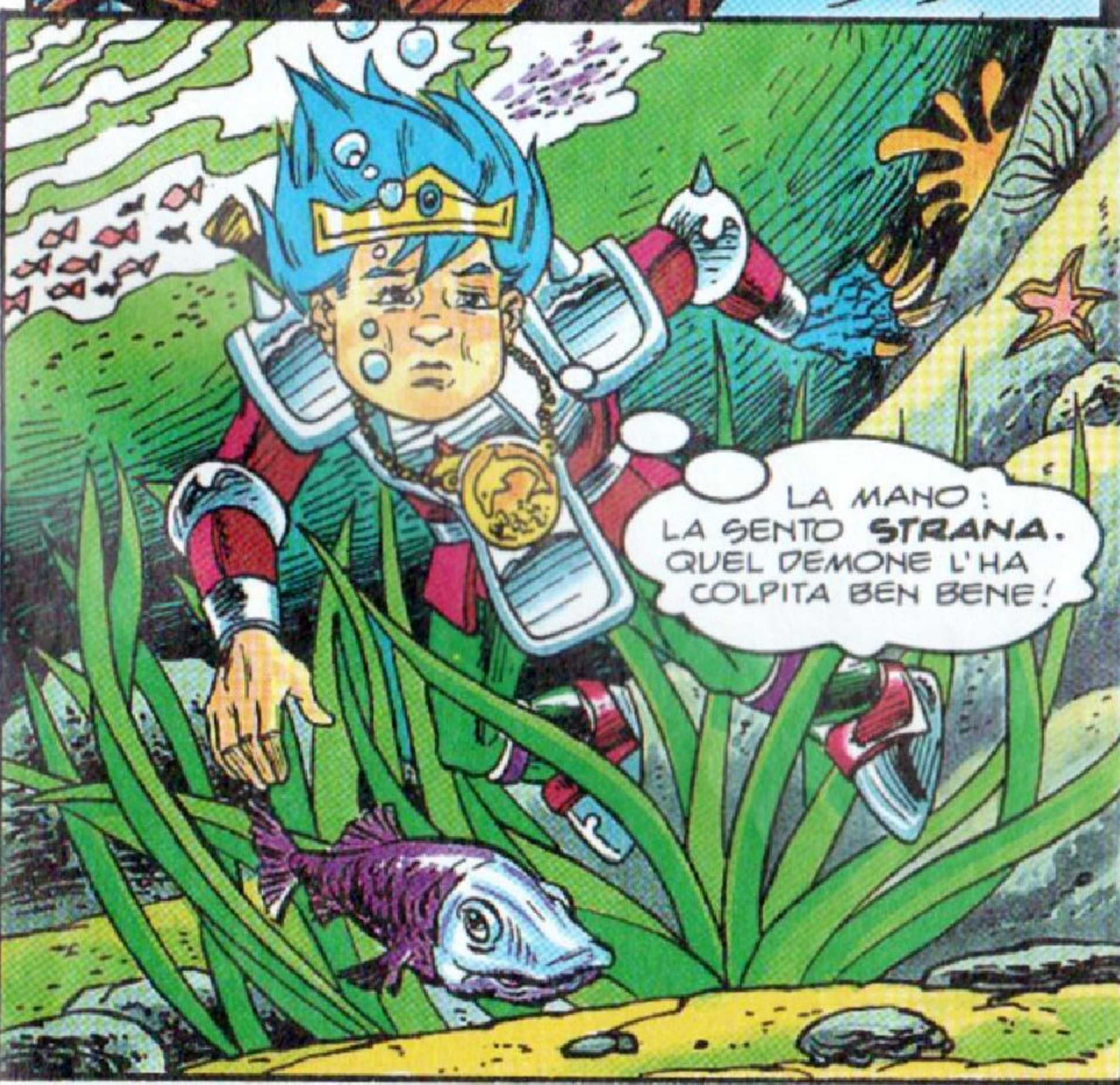
GRAZIE, BAILA!



I CARRI STANNO SPROFONDANDO IN MARE!



MA COME FANNO... QUESTA E' MAGIA!



LA MANO: LA SENTO STRANA. QUEL DEMONE L'HA COLPITA BEN BENE!



D'IMPROVISO...

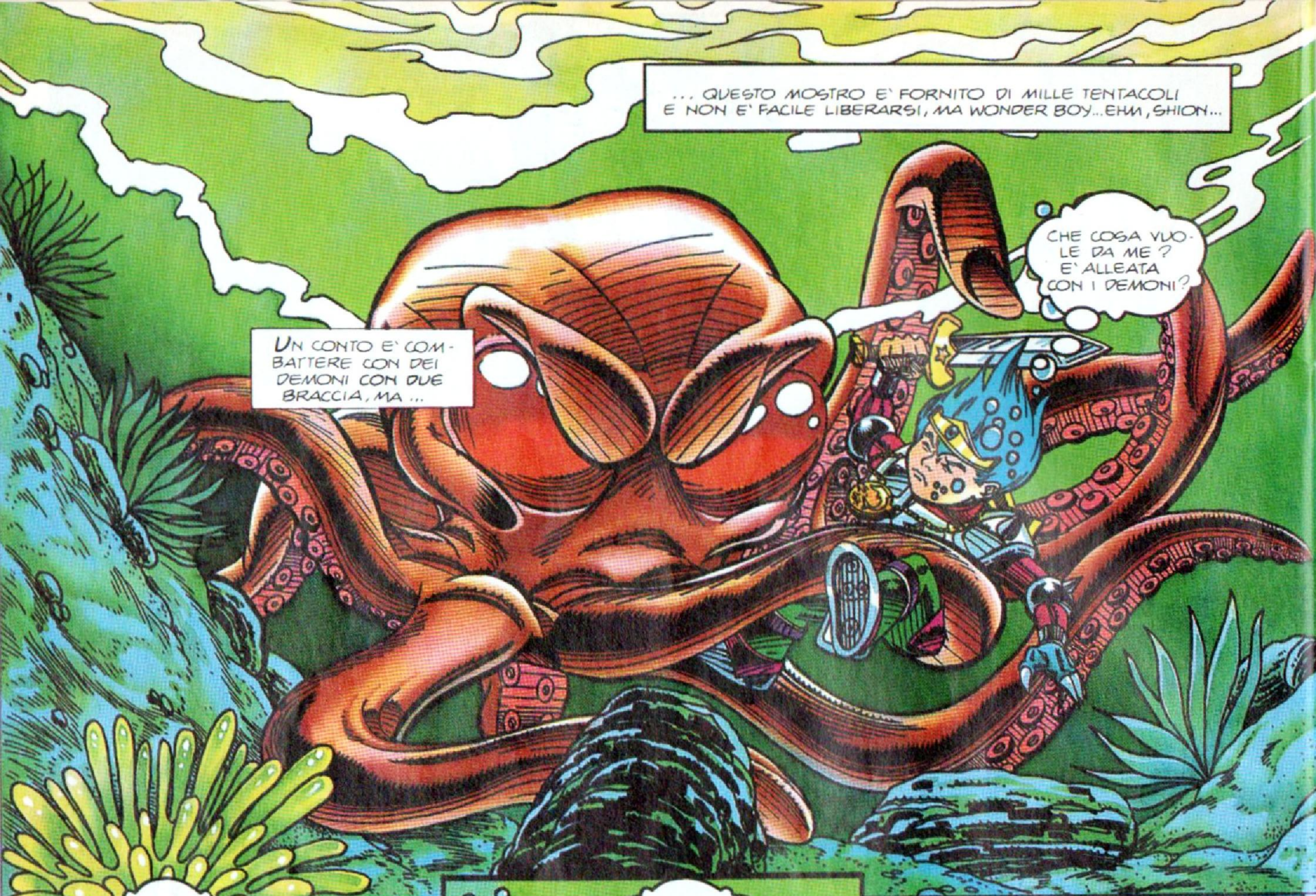
YIKES! PER MILLE BOLLE BLU!

UNA PIOVRA GIGANTE LO STA ABBRACCIANDO...

... QUESTO MOSTRO E' FORNITO DI MILLE TENTACOLI E NON E' FACILE LIBERARSI, MA WONDER BOY... EHM, SHION...

UN CONTO E' COMBATTERE CON DEI DEMONI CON DUE BRACCIA, MA ...

CHE COSA VUOLE DA ME? E' ALLEATA CON I DEMONI?



O E' NEL POSTO SBAGLIATO...

...AL MOMENTO SBAGLIATO?

UH! ANCHE QUESTA PIOVRA E' ANDATA! MA LA MIA MANO... NON LA SENTO!





EH? ARTIGLI?

E' LA MAGIA DI GRIMOMEN: MI TRASFORMA IN DEMONE!



CHI SEI? NOI SIAMO LAUREN E HARDY! PARLA PURE! TI SENTIAMO!

L'AMULETO DI BAILA FUNZIONA!

SONO SHION! AVETE VISTO DEI CARRI?



CARRI? SI', ERANO DIRETTI VERSO I GRANDI ABISSI. VERO, HARDY?

HAI RAGIONE, LAUREN!

NON VORRAI SEGUIRLI, SHION?



INVECE SI'!

SI METTERA' NEI GUAI...



MI SONO TRASFORMATO IN MOSTRO ALTRE VOLTE, MA ORA E' DIVERSO...

...IL MIO BRACCIO STA MORENDO!



PER TUTTI I FULMINI! COS' E'? UNA GIUNGLA SOTTOMARINA?

MI INCURIOSISCE...

SEGUIAMO LE TRACCE...



E' UNA BOLLA MAGICA! L'ACQUA NON ENTRA! CHI SASSA' SE SI TAGLIA?

SHLOOOP



SEMBRA JUNGLE WORLD! SPERO NON CI SIANO FUNGHI ASSAS...



...SINAUK!



CHBMM!

CHBMM!

VOLETE FINIRLA?



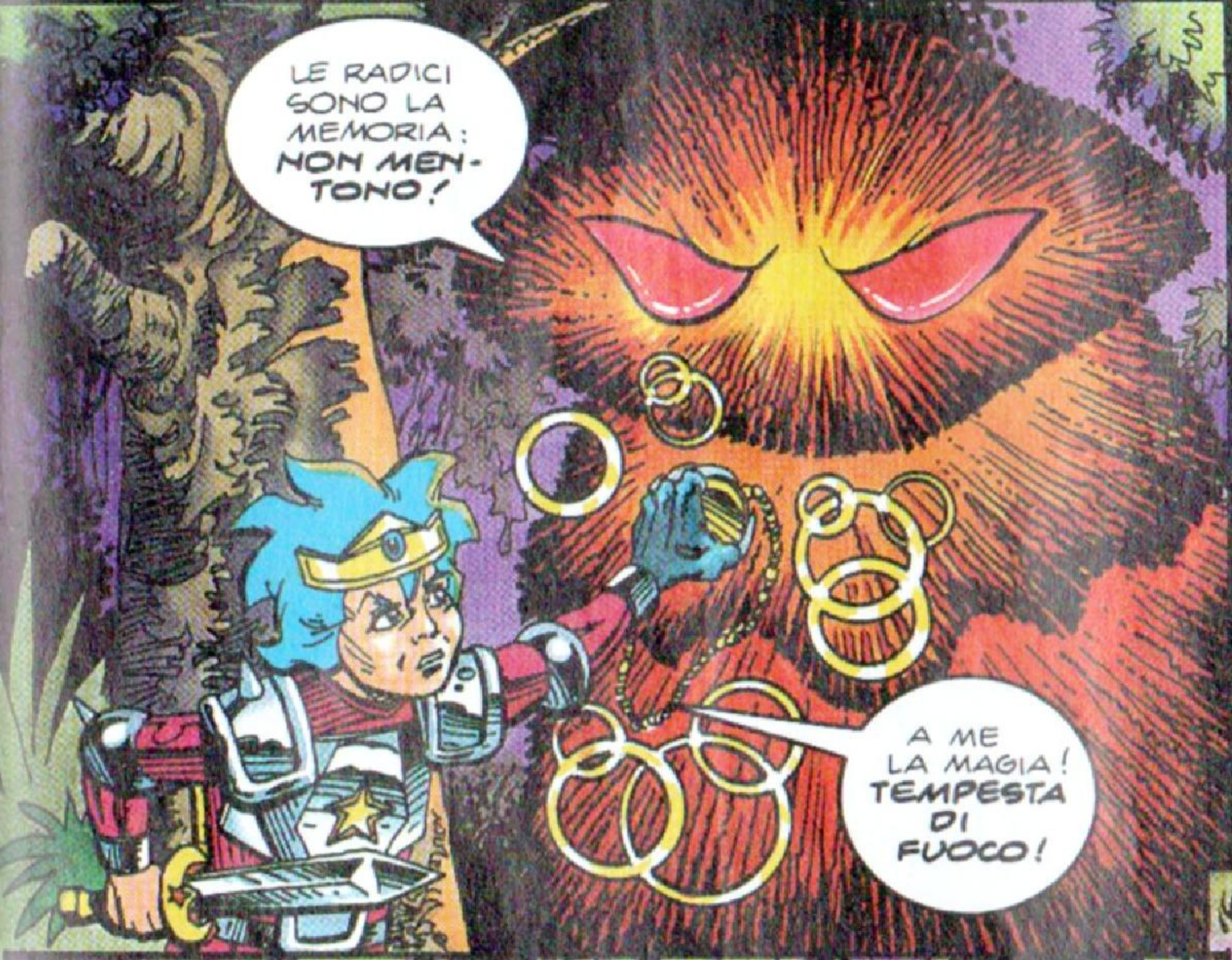
COSI'... IMPARANO! ORA TOCCA AI DEMONI!

CHKOFF!



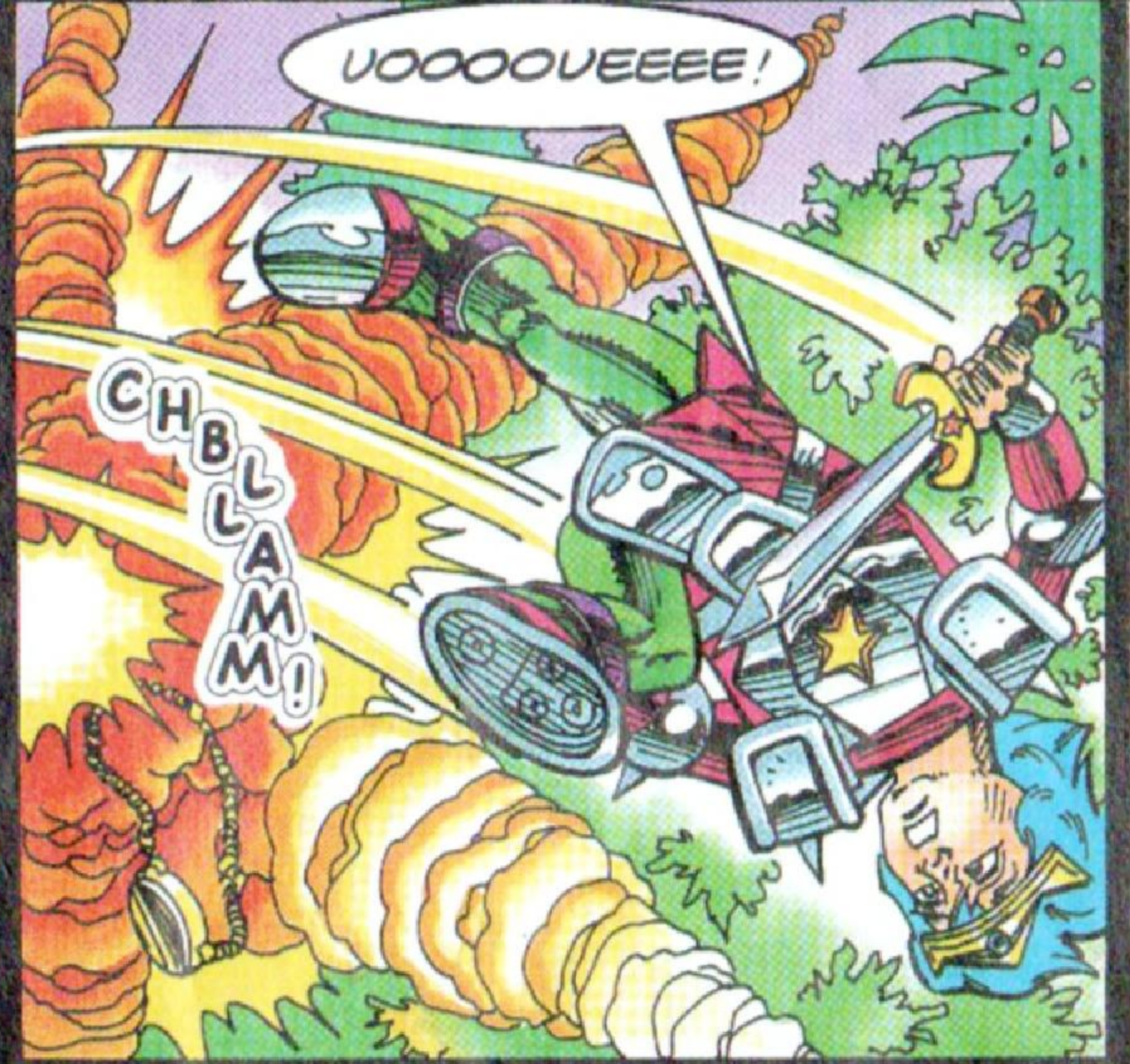
LE MIE RADICI SANNO CHI SEI ... MI DICONO DI UCCIDERTI!

AH, SÌ? BEH, NEPPURE TU MI PIACI!



LE RADICI SONO LA MEMORIA: NON MENTONO!

A ME LA MAGIA! TEMPESTA DI FUOCO!



UOOOUEEEEE!

CHBLAMM!



YOUC! COSA? DOVE SONO?

EHI! UNA PORTA DIMENSIONALE! ECCO DOVE SONO ANDATI!



ECCO QUA! DALLA PADELLA...



...ALLA BRACE!
UH-OH, I DEMONI!

IL MIO NOME E' SCHWARTZ!

MOSTRAMI I DOCUMENTI!

E IL MIO E' EGGER!
SIAMO DEL CONTROLLO IMMIGRAZIONE DI DEMON WORLD!

DOCUMENTI? NON LI HO, MA POSSIAMO... METTERCI D'ACCORDO!

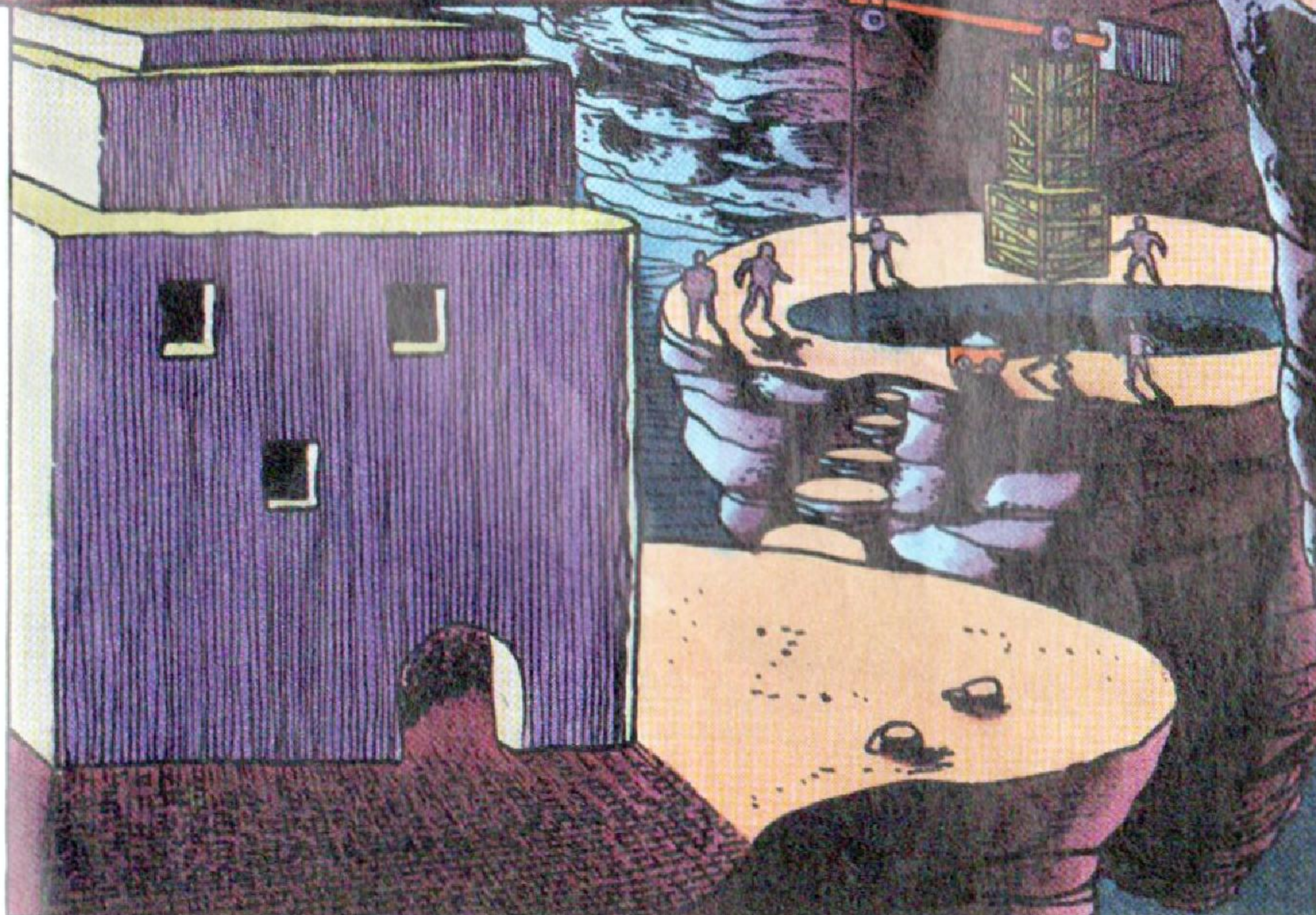
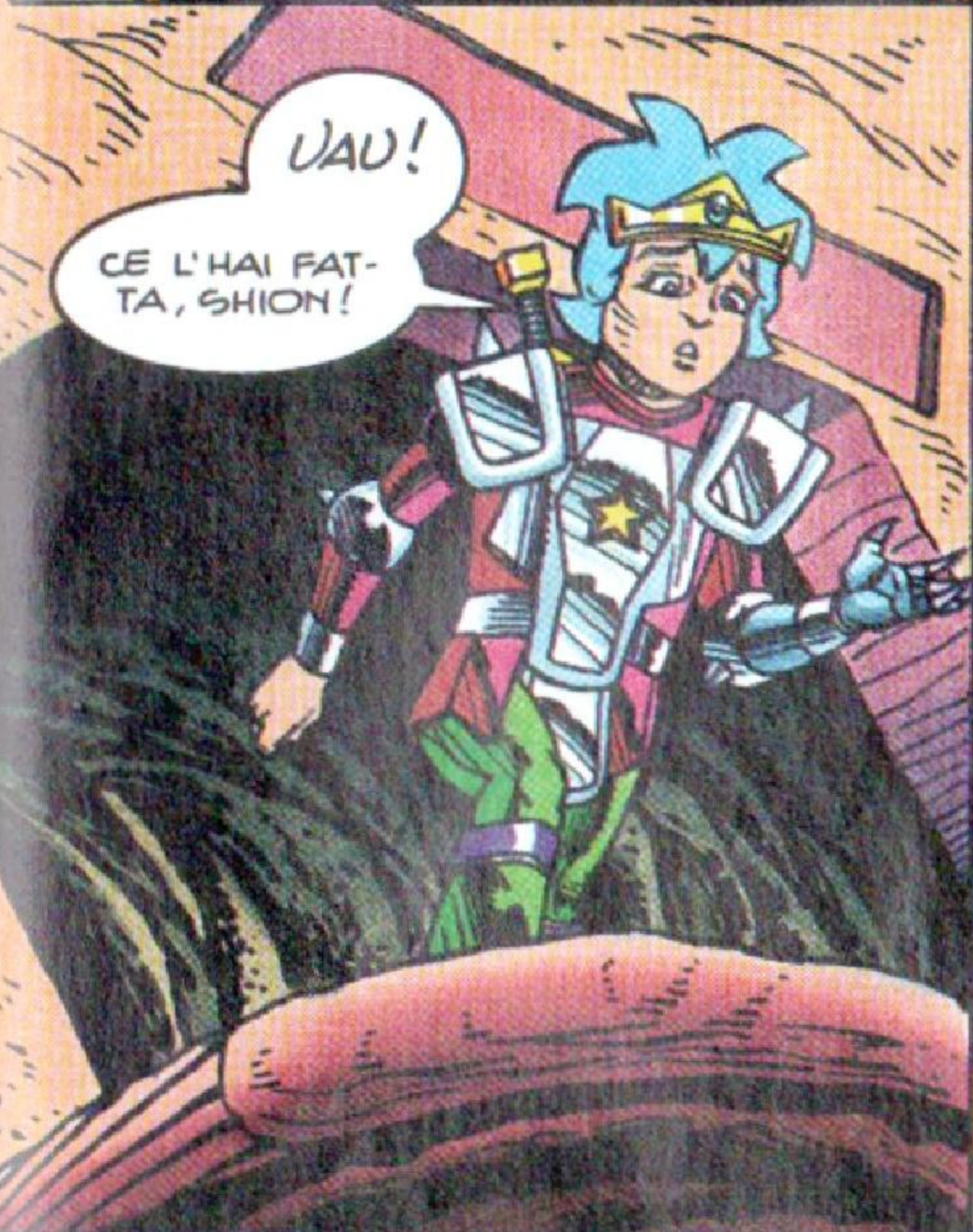
COUSA? NIENTE DOCUMENTI?

COMPILIAMOLO!

IN TRIPLICE COPIA!

A ME LA MAGIA! VAI CON IL TUONO!

TIMBRIAMOLO!



The Shame Inn

FORSE QUI
SAPRANNO
DIRMI QUALCO-
SA DI
GRIMOMEN...

FUORI!
NON LI VOGLIA-
MO QUELLI DELLA
TUA RAZZA
QUI!

E' UN
LOCALE PER-
BENE, QUE-
STO!

E TU
CHI SEI?

**GRIMOMEN! IL
SIGNORE DEI DEMONI!**
BASTAVA DIRLO! I SUOI AMI-
CI SONO MIEI AMICI! LUI E' IL
MIGLIORE: GIUSTO, MA CRU-
DELE, LE TENEBRE
SIANO SEMPRE
CON LUI!

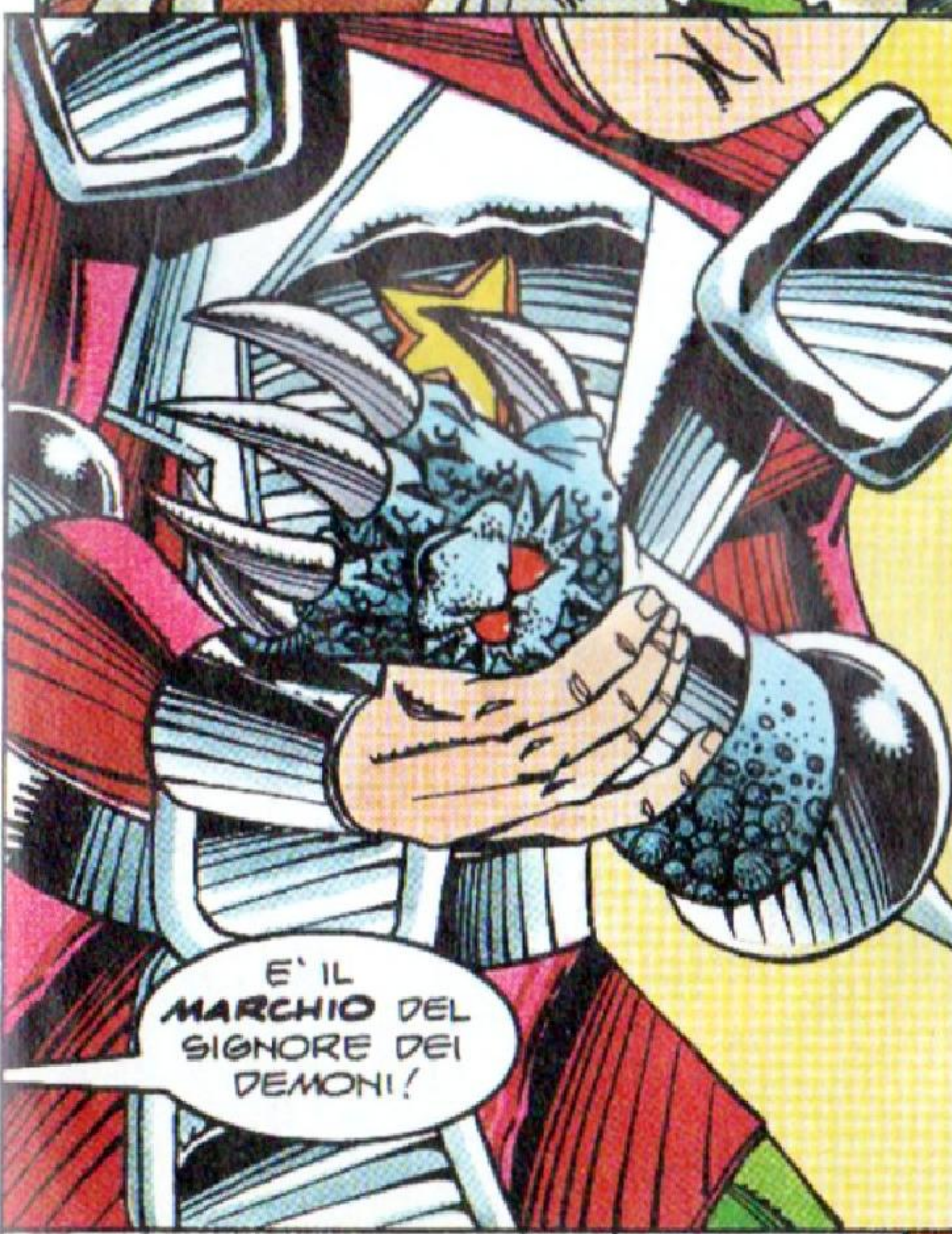
MI HAI
GIÀ DETTO
CHE LAVORO
FAI PER
LUI?

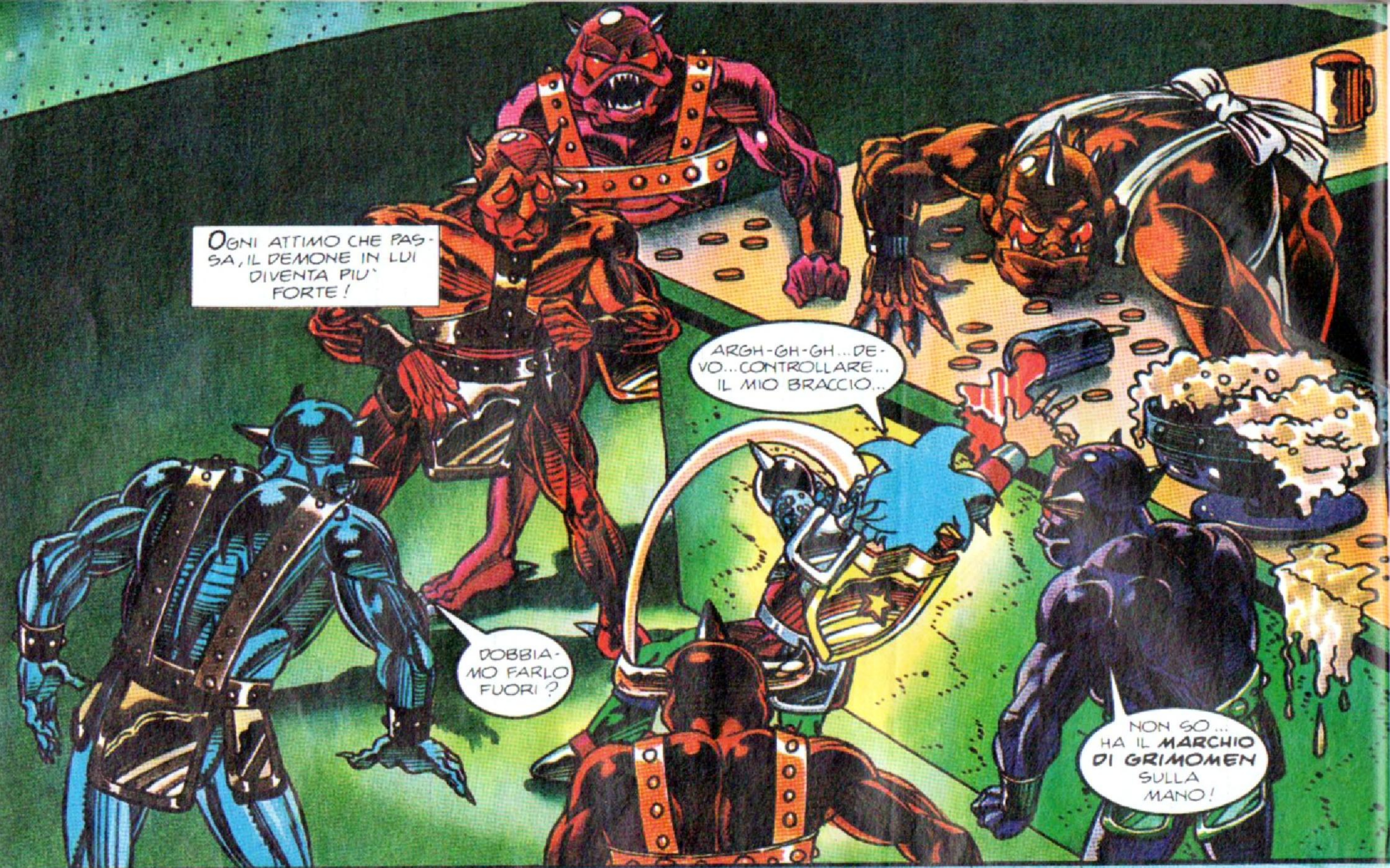
MI CHIAMO
DRUM! SO-
NO IL CAPO,
QUI... CHE CO-
SA VUOI?

CERCO
GRIMOMEN!

SÌ!
SAI DIRMI
DOVE HA POR-
TATO LA GEN-
TE DI
MONSTER
WORLD?

A LAVORARE
NEL CASTELLO SOT-
TERRANEO DI GRIMO-
MEN-ONORE ALLA SUA PO-
TENZA - NEL CENTRO
DI DEMONOPOLIS... IL
SUO BRACCIO
E' A POSTO?





OGNI ATTIMO CHE PAS-
SA, IL DEMONE IN LUI
DIVENTA PIU' FORTE!

ARGH-GH-GH... DE-
VO... CONTROLLARE...
IL MIO BRACCIO...

DOBBIAMO FARLO
FUORI?

NON SO...
HA IL MARCHIO
DI GRIMOMEN
SULLA
MANO!

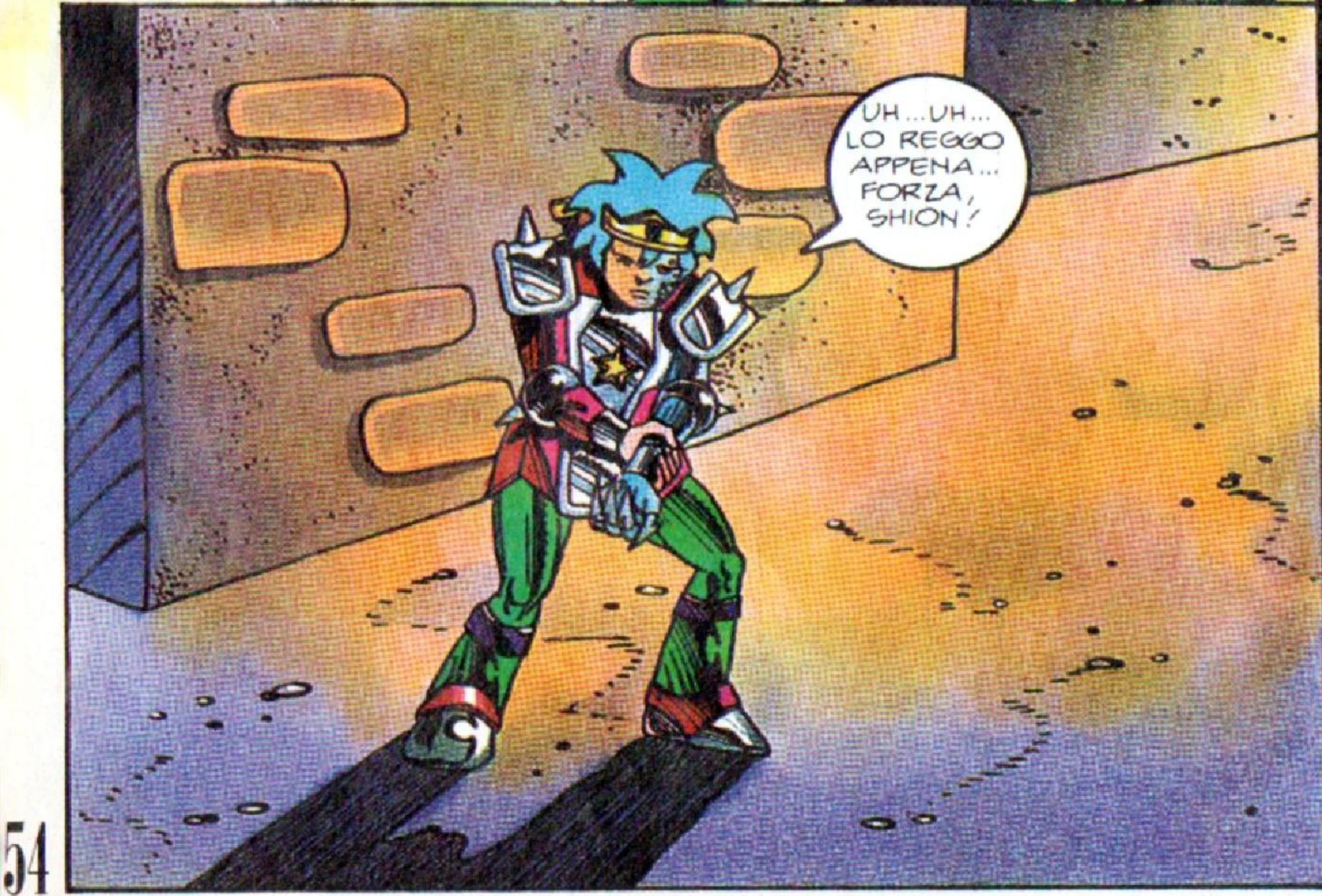


ATTENTI!

EHI! CHE
SPINGI?

LASCIA-
LO! RICOR-
DATI CHE
HA IL MAR-
CHIO!

NON VOR-
RAI METTER-
TI CONTRO
DI LUI?!



UH...UH...
LO REGGO
APPENA...
FORZA,
SHION!



NON
LASCERO'
CHE MI CON-
TROLLI!

DEVO
LEGAR-
LO!

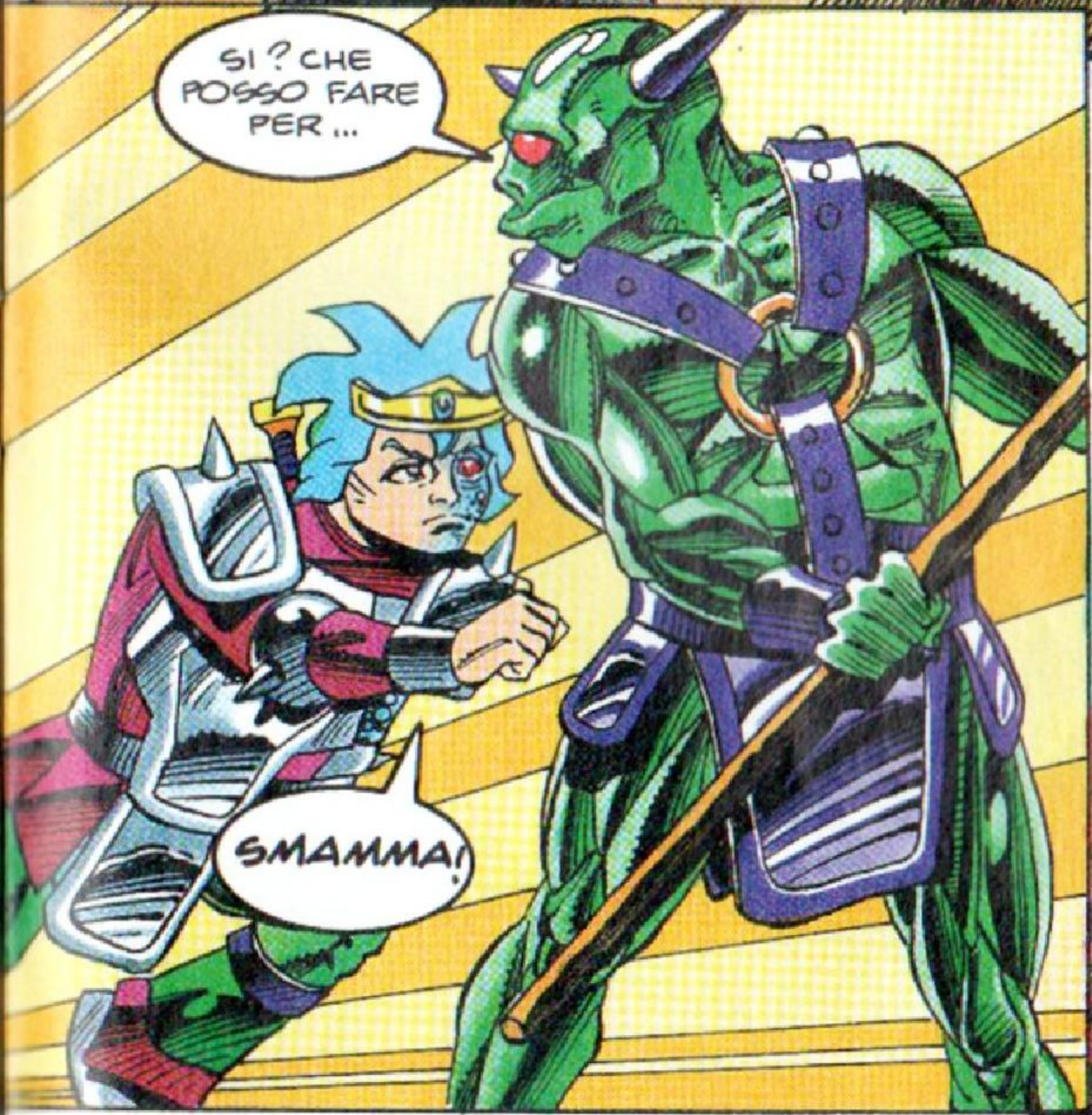


MEGLIO!
ORA OCCUPIA-
MOCI DI GRIMOMEN
PRIMA CHE IL MIO
BRACCIO MI
UCCIDA!



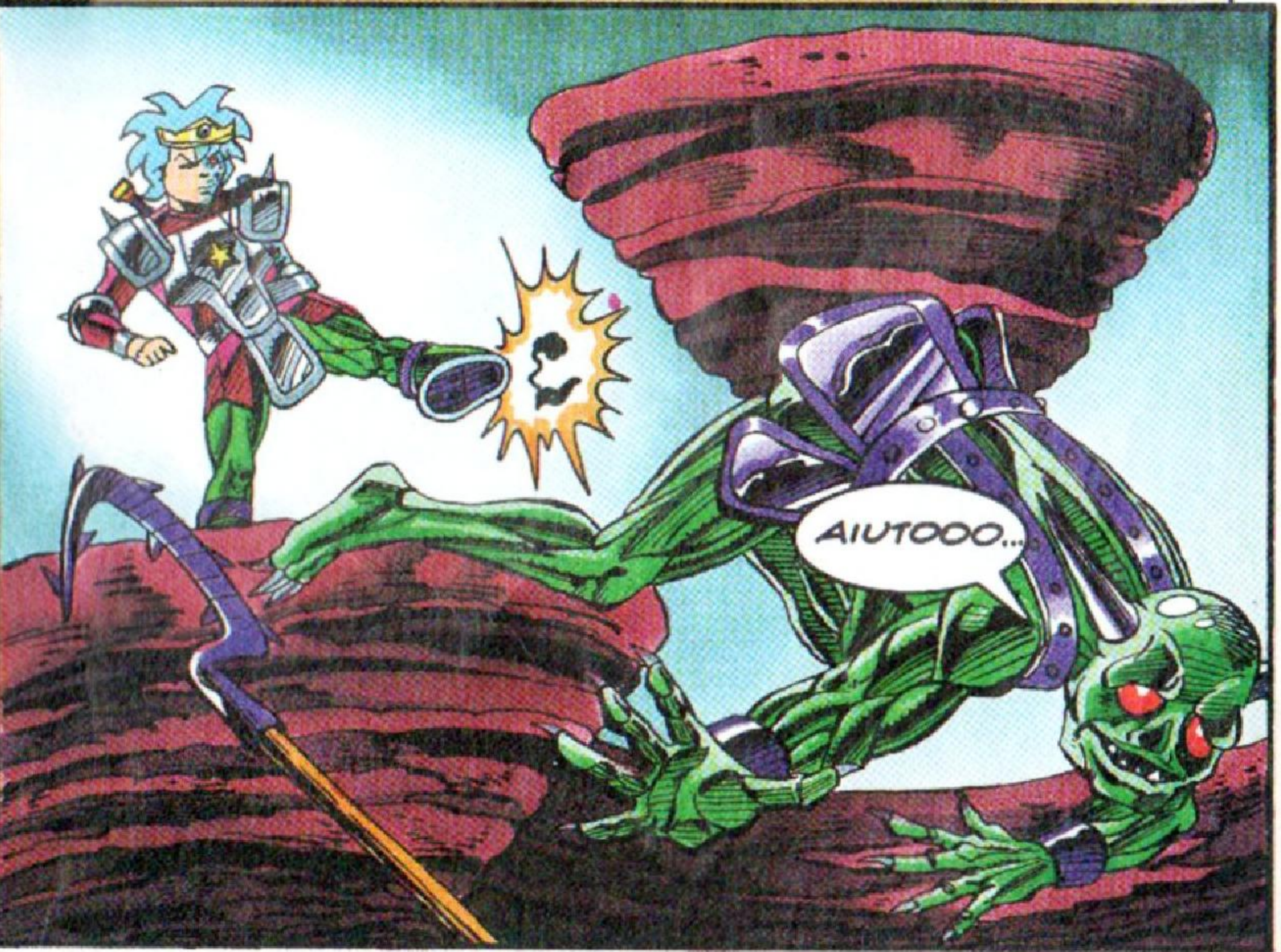
GRIMOMEN
DEV'ESSERE LI' SOT-
TO! COME
DIAVOLO...

EHI! BARCHE
VOLANTI!

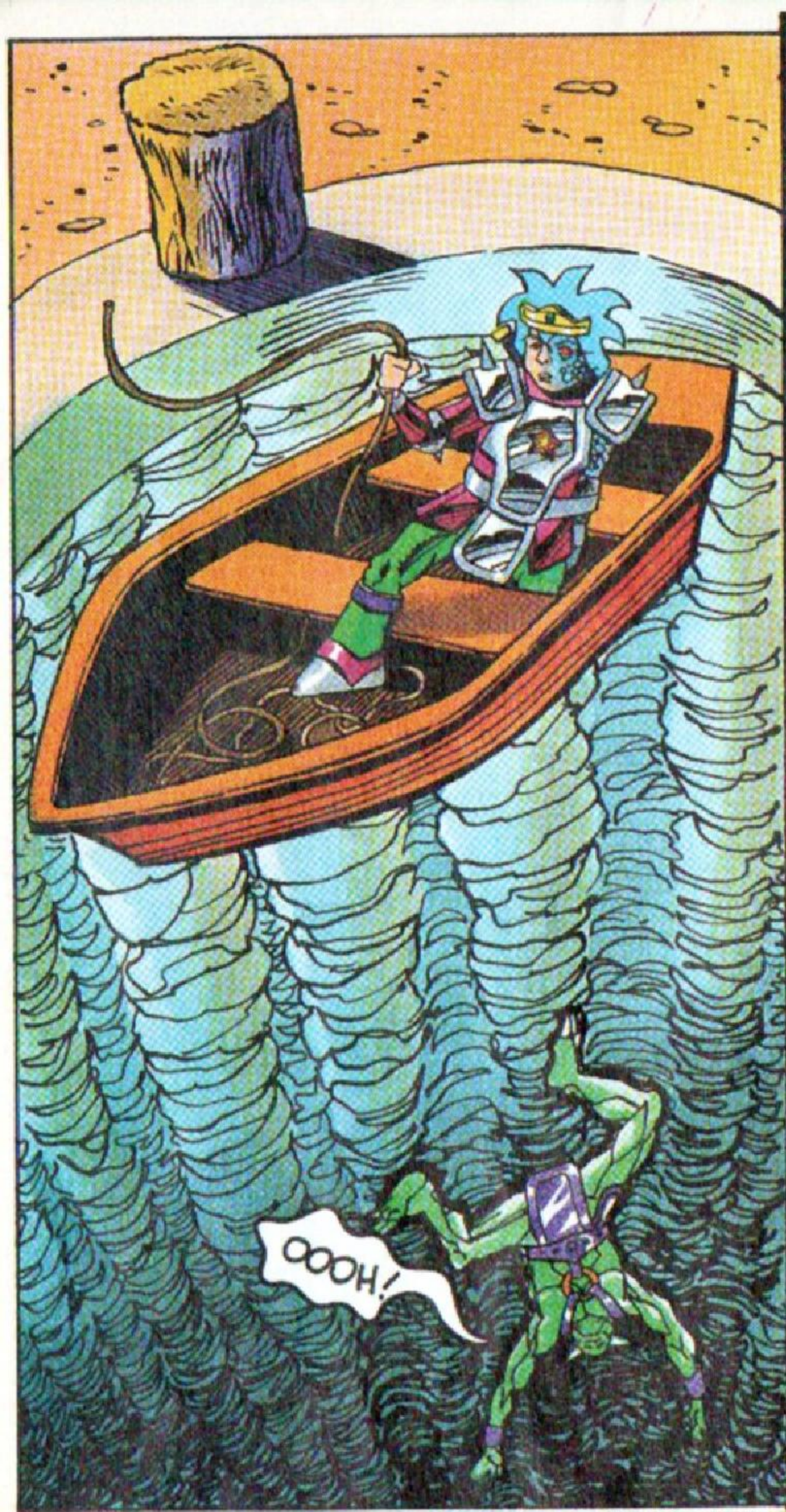


SI? CHE
POSSO FARE
PER...

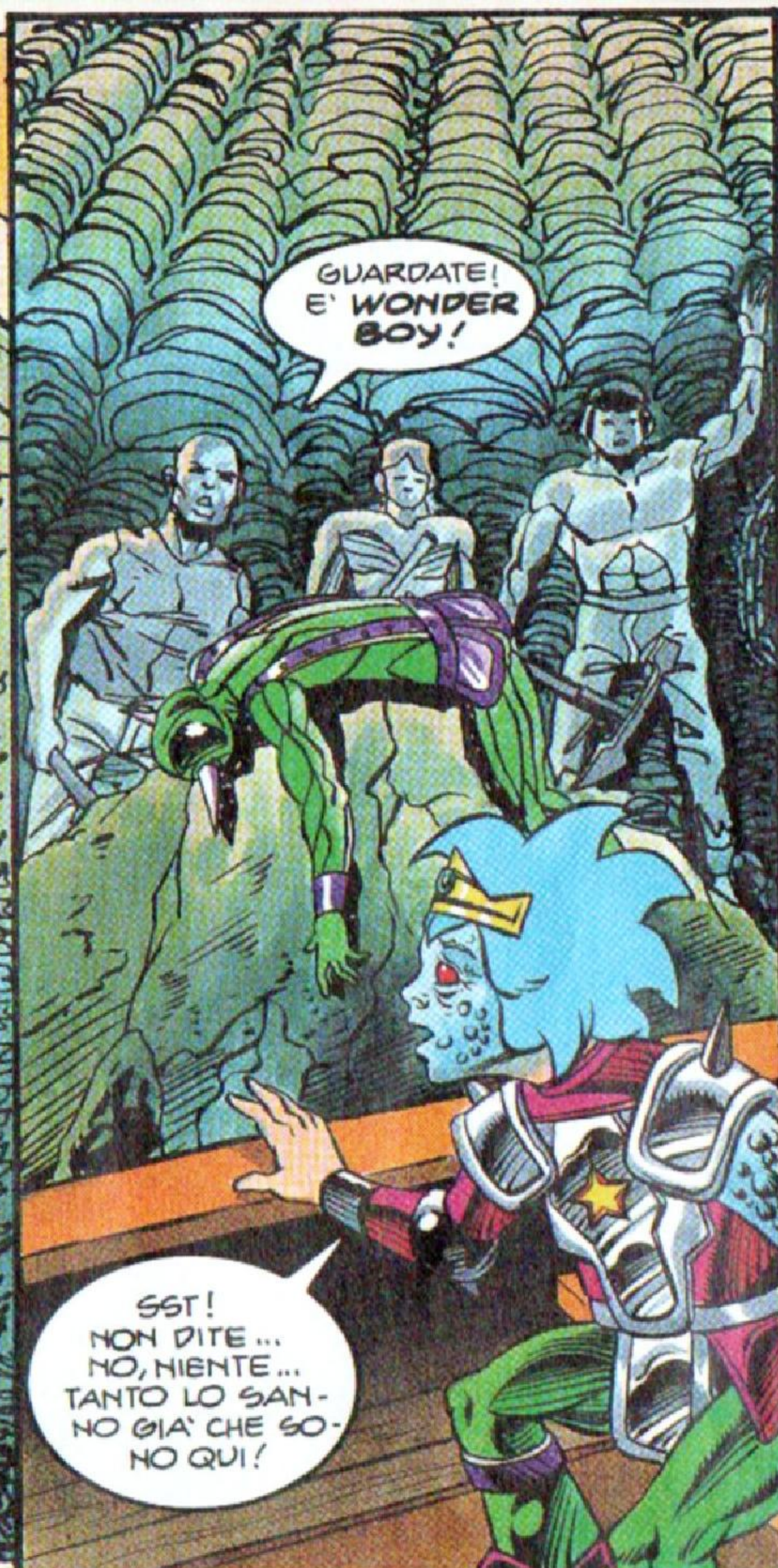
SMAMMA!



AIUTOOO...

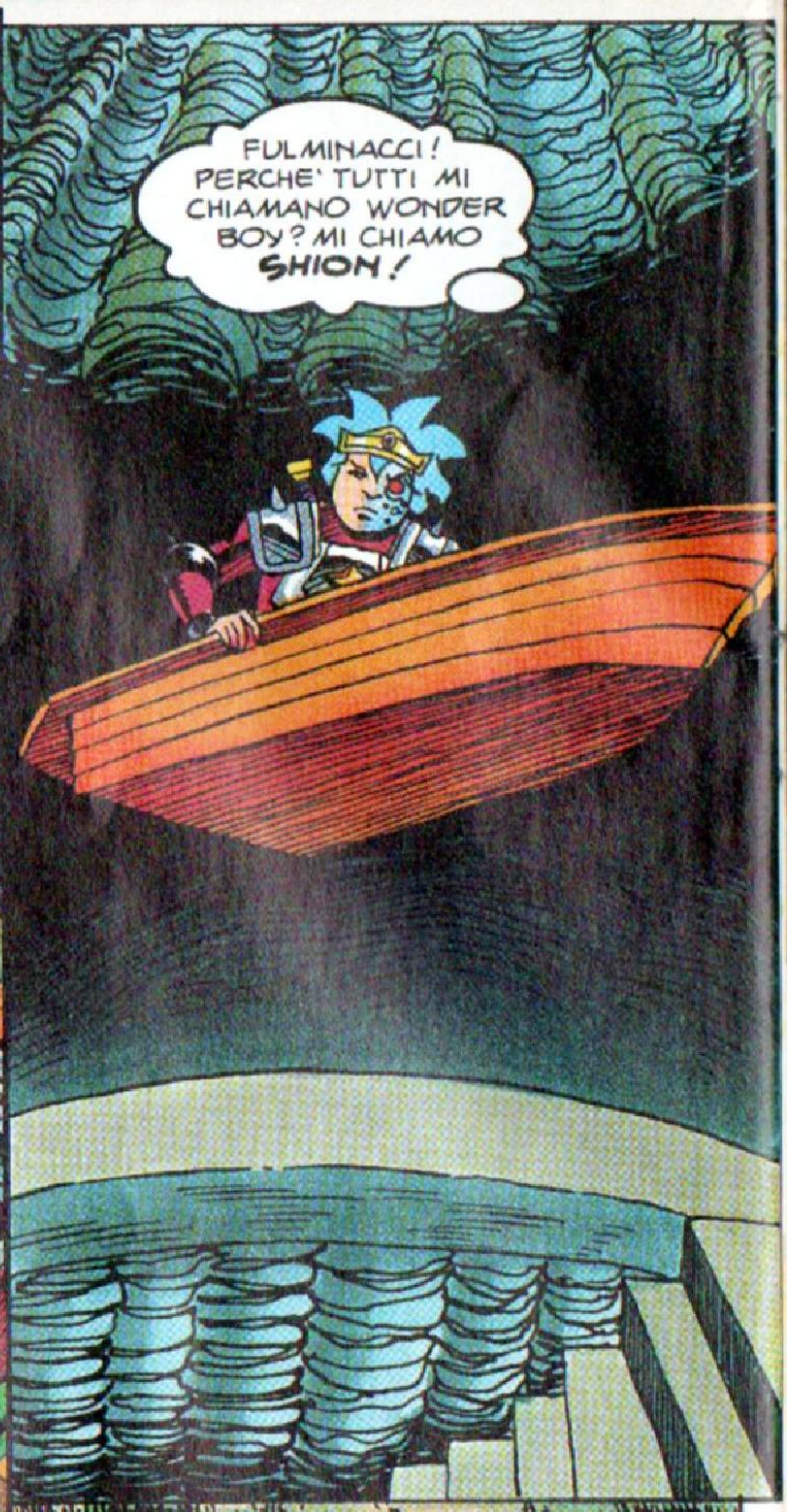


OOOH!



GUARDATE!
E' WONDER
BOY!

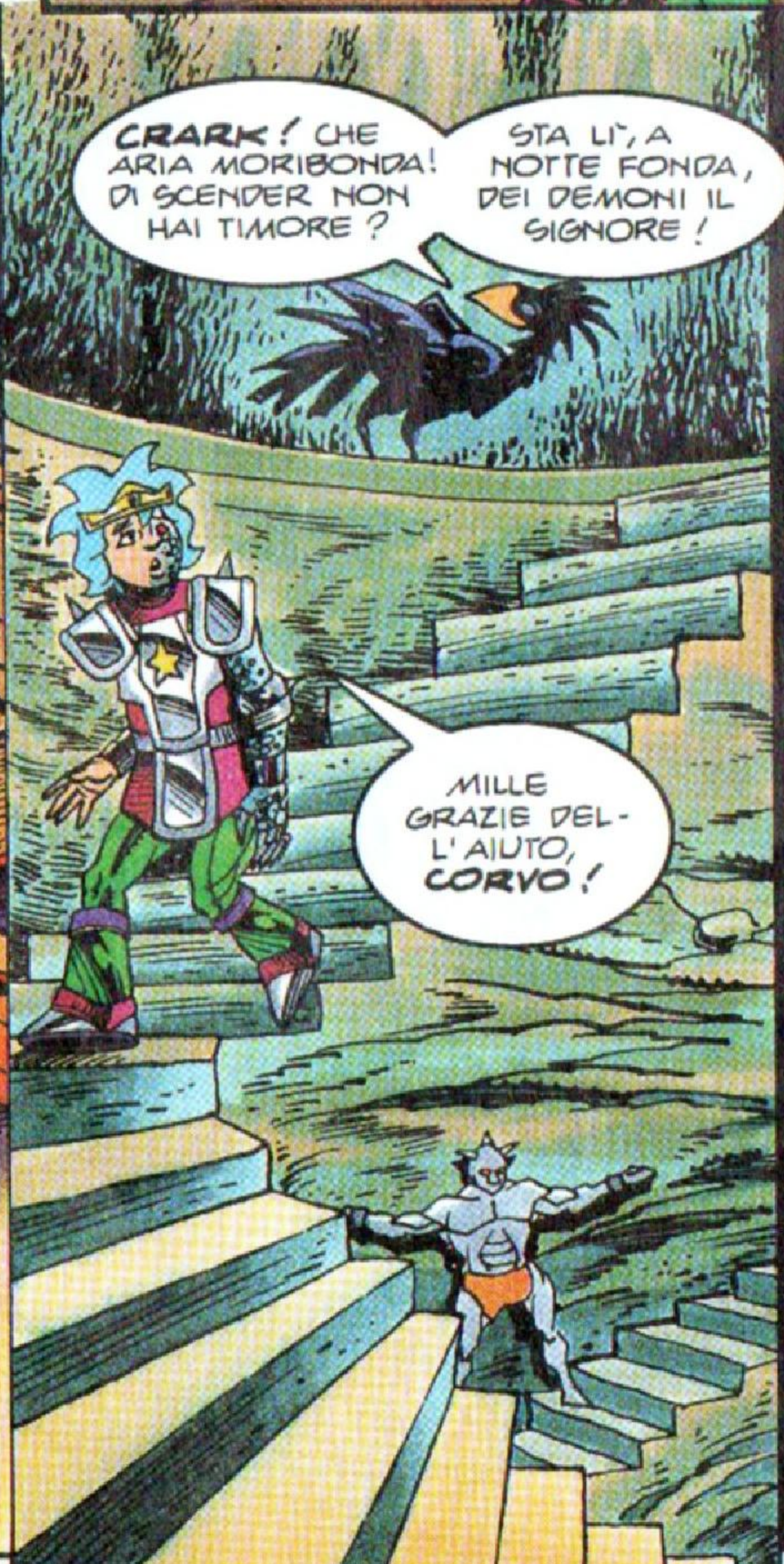
SST!
NON DITE ...
NO, NIENTE ...
TANTO LO SAN-
NO GIA' CHE SO-
NO QUI!



FULMINACCI!
PERCHE' TUTTI MI
CHIAMANO WONDER
BOY? MI CHIAMO
SHION!



QUANDO
USCIRO' DA
QUESTO POSTO,
LE COSE
CAMBIERAN-
NO!



CRARK! CHE
ARIA MORIBONDA!
DI SCENDER NON
HAI TIMORE?

STA LI', A
NOTTE FONDA,
DEI DEMONI IL
SIGNORE!

MILLE
GRAZIE DEL-
L'AIUTO,
CORVO!



C'E'
GENTE LA'
SOTTO...



AIUTO!

PER TUTTI I ROSPI! STANNO TRASFORMANDOSI IN DEMONI!

UCCIDIMI!



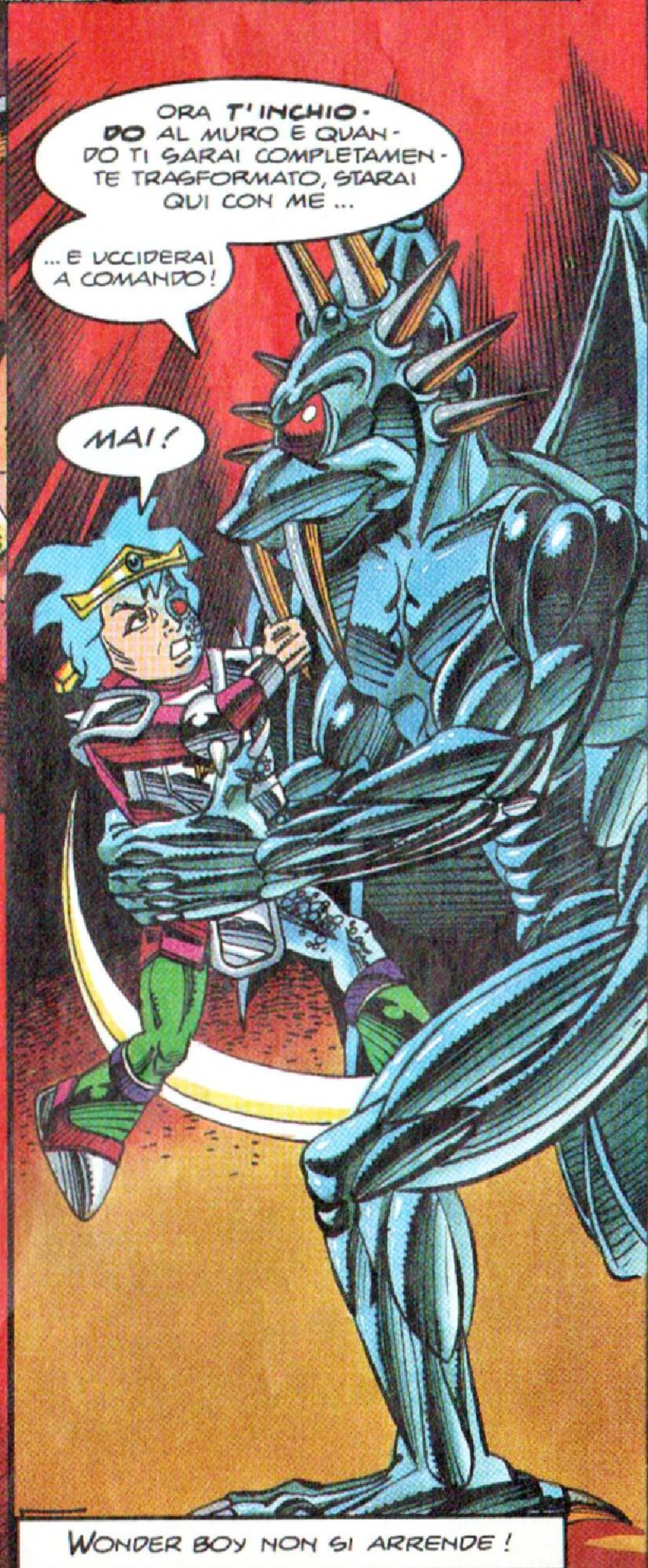
E' STATO GRIMOMEN ... DEVI FERMARLO! STA FORMANDO UN ESERCITO!



IN FONDO AL POZZO ...

MARK WUZ HERE!

AH! TI STAVO ASPETTANDO!



ORA T'INCHIODO AL MURO E QUANDO TI SARAI COMPLETAMENTE TRASFORMATO, STARAI QUI CON ME ...

... E UCCIDERAI A COMANDO!

MAI!



SONO QUI PER I MIEI AMICI!

AH! AH! AH! TU? SHION, WONDER BOY?

PENSI DAVVERO DI POTERMI MINACCIARE IN QUESTO MODO? TI SBAGLI!

WONDER BOY NON SI ARRENDE!



LA MIA MAGIA FARA' DI TE UN DEMONE, WON-
DER BOY! HAI PERSO IL CONTROLLO DEL TUO
BRACCIO E TRA POCO PERDERAI IL CONTROLLO DI
TUTTO IL CORPO!

NON POTRAI PIU' TOR-
NARE COME PRIMA... SARAI UN GUERRIERO
DELLA MIA **GUARDIA D'ELITE!**

METTIMI GIU'!

NON SO QUANTI
GUERRIERI HAI GIA'
TRASFORMATO...



... MA NON MI
AVRAI MAI!

A ME
LA MAGIA!
TUONI E
FULMINI!



KRAKOW!

YAAARGH!

QUESTO LO
FERMERA', MA
PER POCO!



EHI ?!

DEVO CON-
TROLLARLO... PRI-
MA CHE MI
UCCIDA!

MI SERVE
TUTTA LA SUA
FORZA, CONTRO
GRIMOMEN!



MI STRAP-
PERA' LA
FACCIA!

MA NON
DEVO CE-
DERE!



DEVO ...

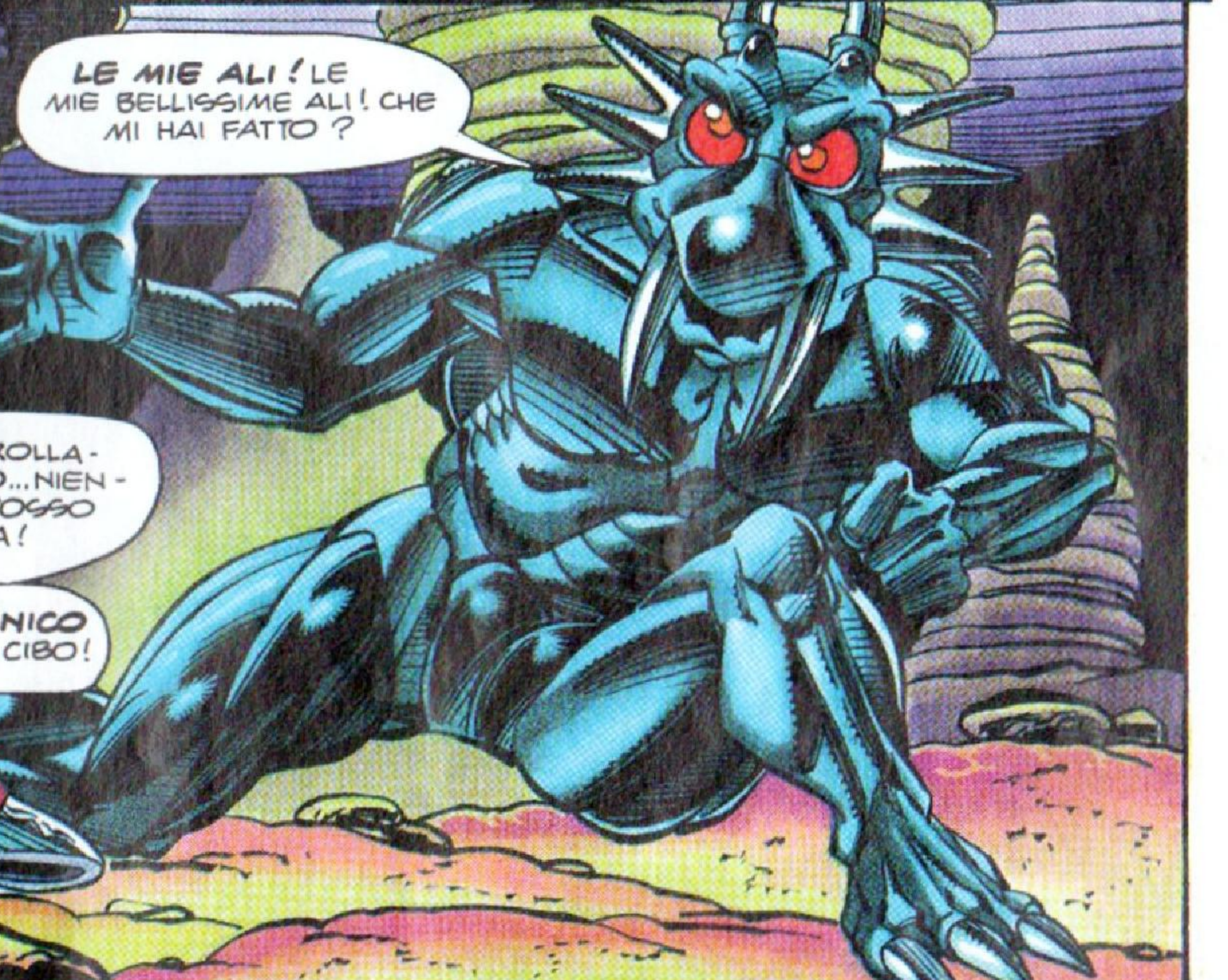
...CONTROLLARMI



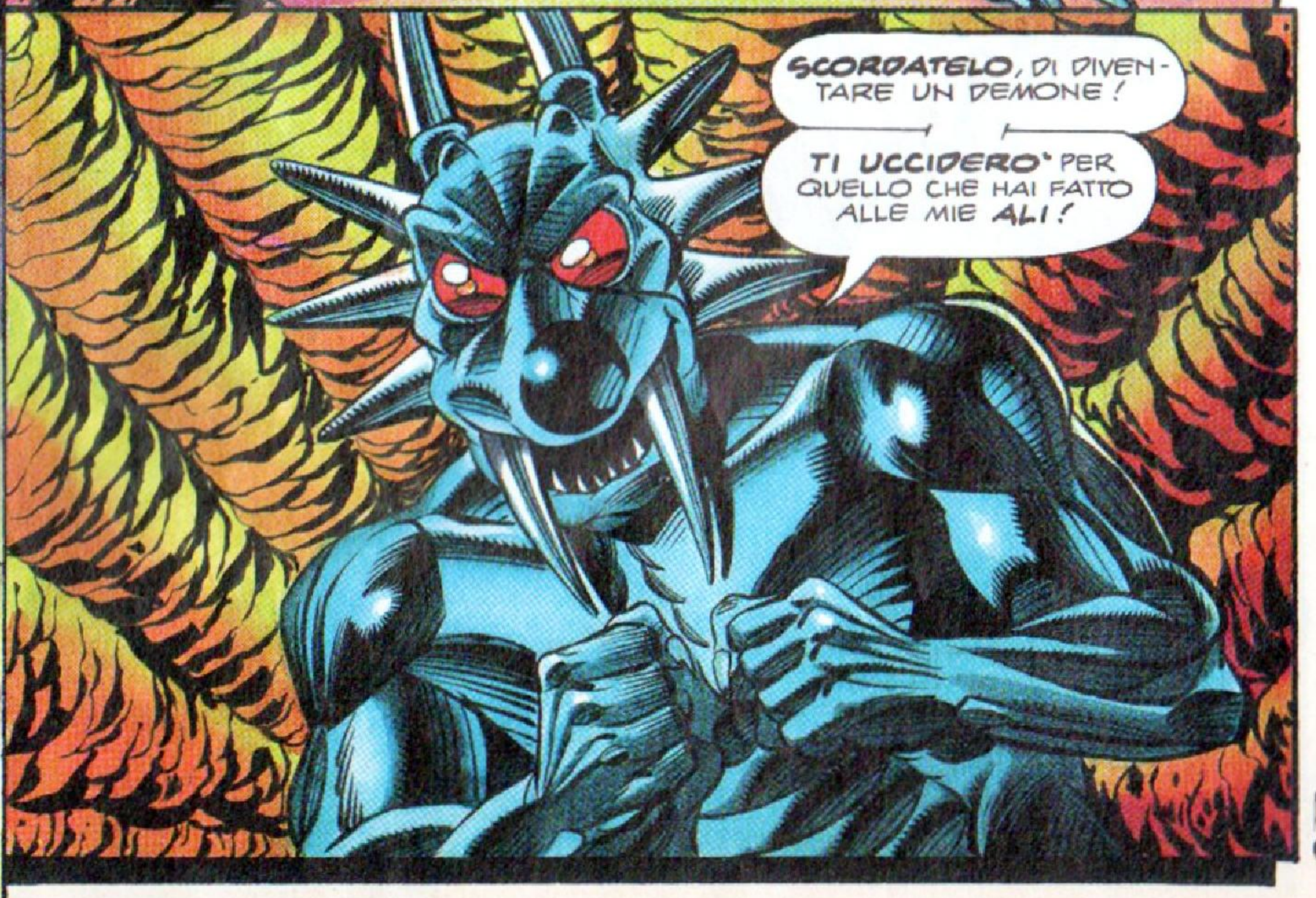
LE MIE ALI! LE
MIE BELLISSIME ALI! CHE
MI HAI FATTO?

DEVO CONTROLLA-
RE IL BRACCIO...NIEN-
TE PANICO ... POSSO
FARCELA!

PAURA E PANICO
SONO IL SUO CIBO!



LO SENTO
DI NUOVO! HO
IN PUGNO IL SUO
POTERE
DEMONIA-
CO!



SCORDATELO, DI DIVEN-
TARE UN DEMONE!

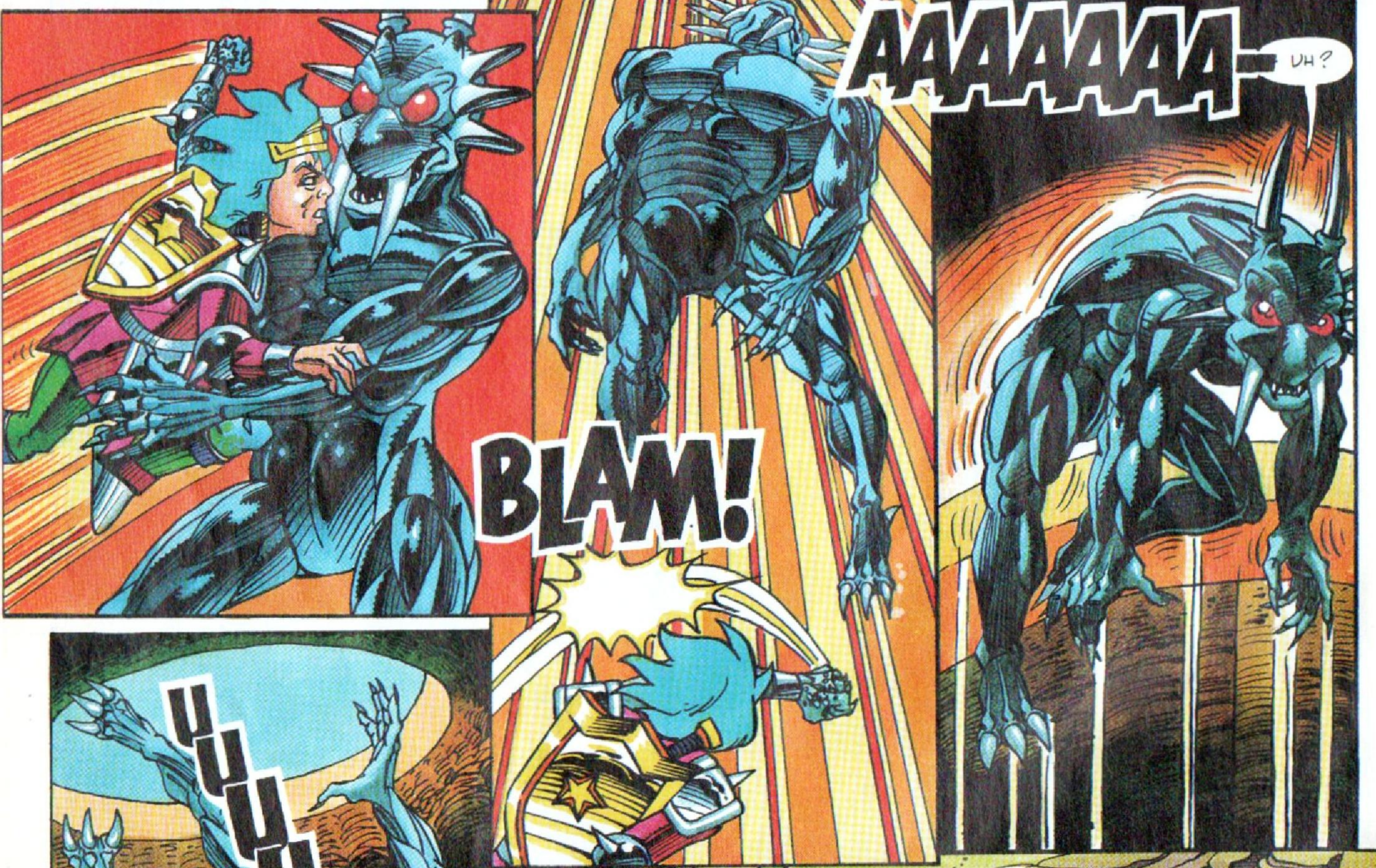
TI UCCIDERO* PER
QUELLO CHE HAI FATTO
ALLE MIE ALI!



GRAAARRL!

UH-OH... QUI CI VUO-
LE PIU' FORZA!

A ME LA MAGIA!
DAMMI LA PO-
TENZA!



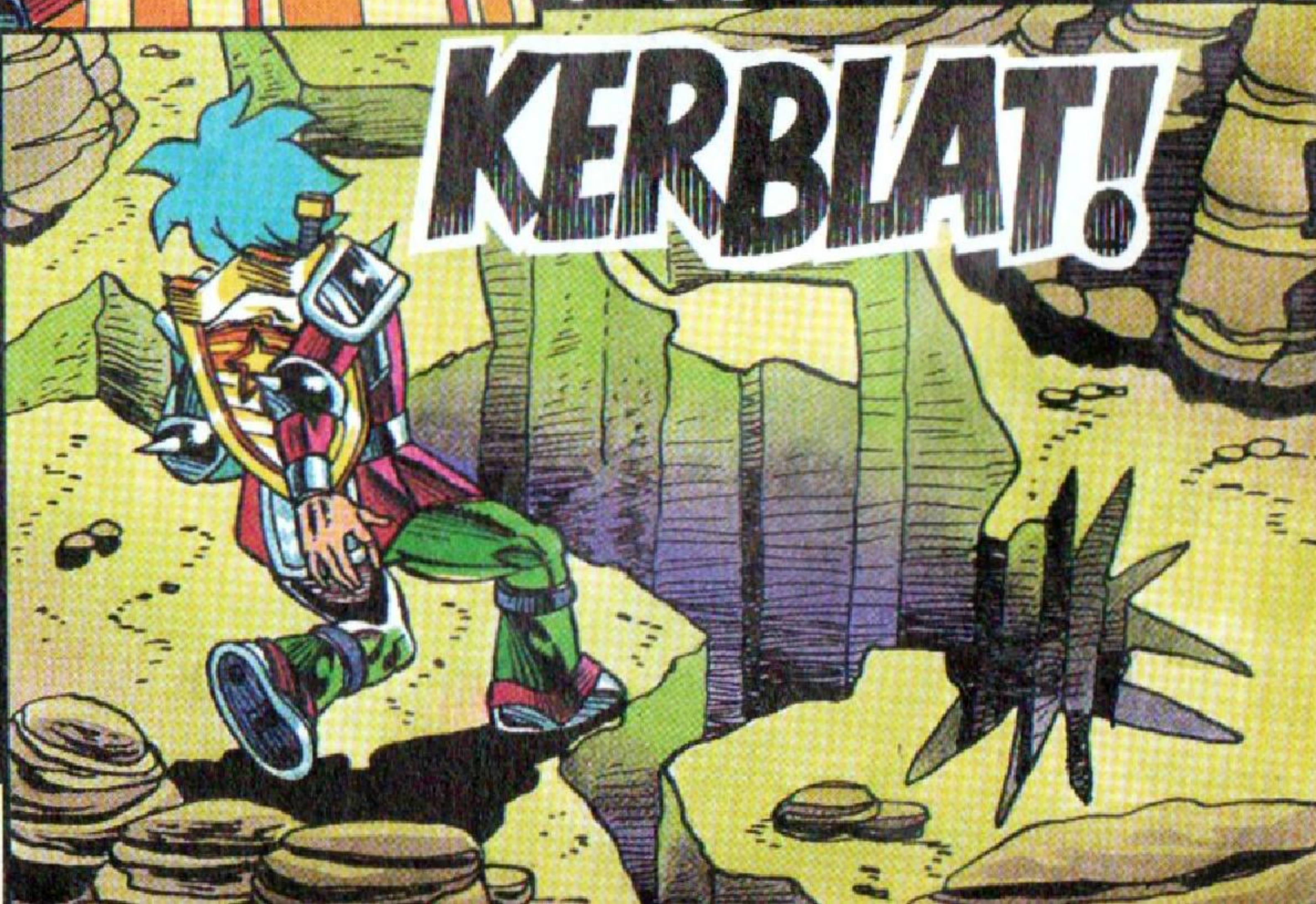
AAAAAAA

UH?

BLAM!



UUUUUUUU



KERBIAT!



VOU! CHE COLPO! HA ANNIENTATO GRIMOMEN!



IL MIO BRACCIO! STA TORNANDO NORMALE!

L'INCANTESIMO... E' SPEZZATO!



RAAR!

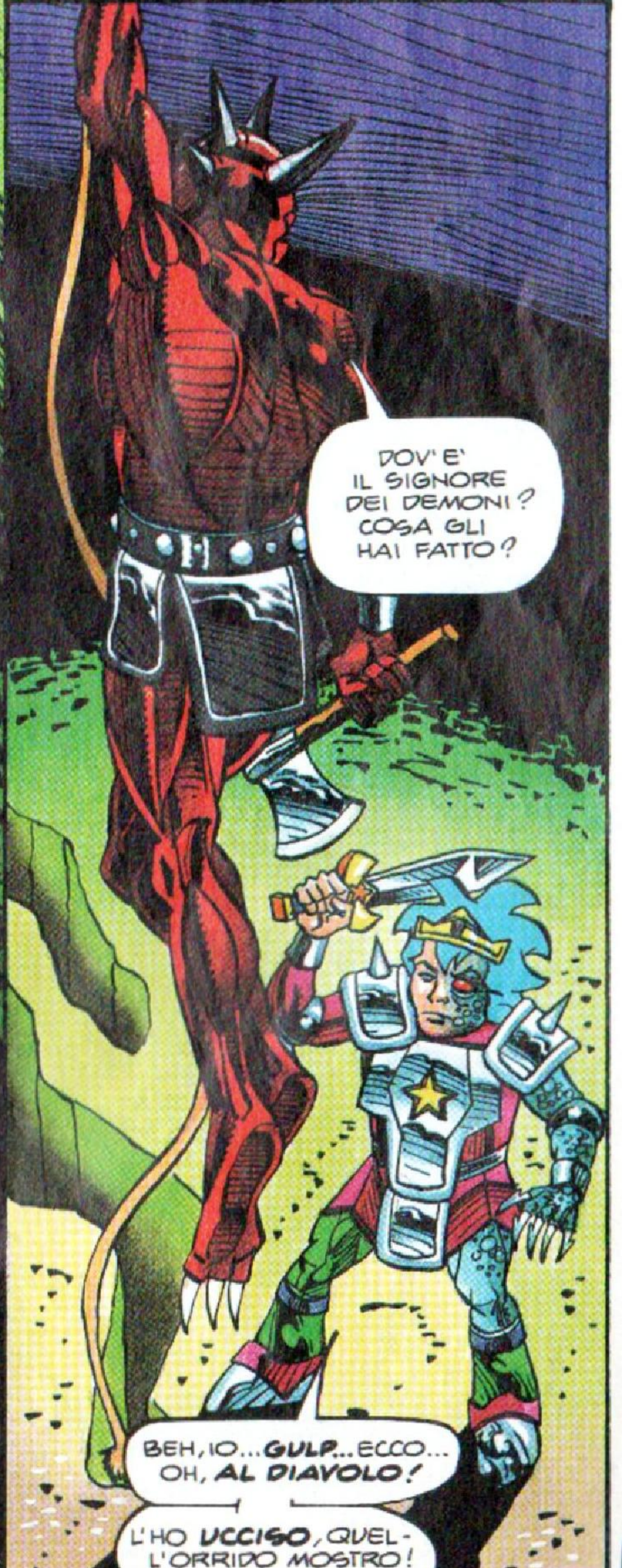
STO TORNANDO QUELLO DI PRIMA, PER FORTUNA!

GRIMOMEN E' MORTO!

AIUTAMI! LIBERIAMO GLI ALTRI!



SNAARL!



DOV' E' IL SIGNORE DEI DEMONI? COSA GLI HAI FATTO?

BEH, IO... GULP... ECCO... OH, AL DIAVOLO!

L'HO UCCISO, QUEL L'ORRIDO MOSTRO!

"E ORA, SISTEMERO' ANCHE VOI!"



SHINON E' ANDATO FINO A DEMON WORLD
PER LIBERARE I SUOI AMICI...

...NEL CASTELLO SOTTERRANEO DI
GRIMOMEN...

HAI UCCISO GRIMO-
MEN, IL SIGNORE DEI
DEMONI!

BRUCIALO!

GRR!

GETTALO
AI
TOPI!

SNARRL!

GRIMOMEN
CI STAVA
TRASFOR-
MANDO IN
DEMONI!

SHION
HA ROTTO
L'INCANTE-
SIMO!

FARETE I
CONTI CON
NOI, DEMONI!

GRAAARR!



YAARR!



LIBERATE TUTTI!

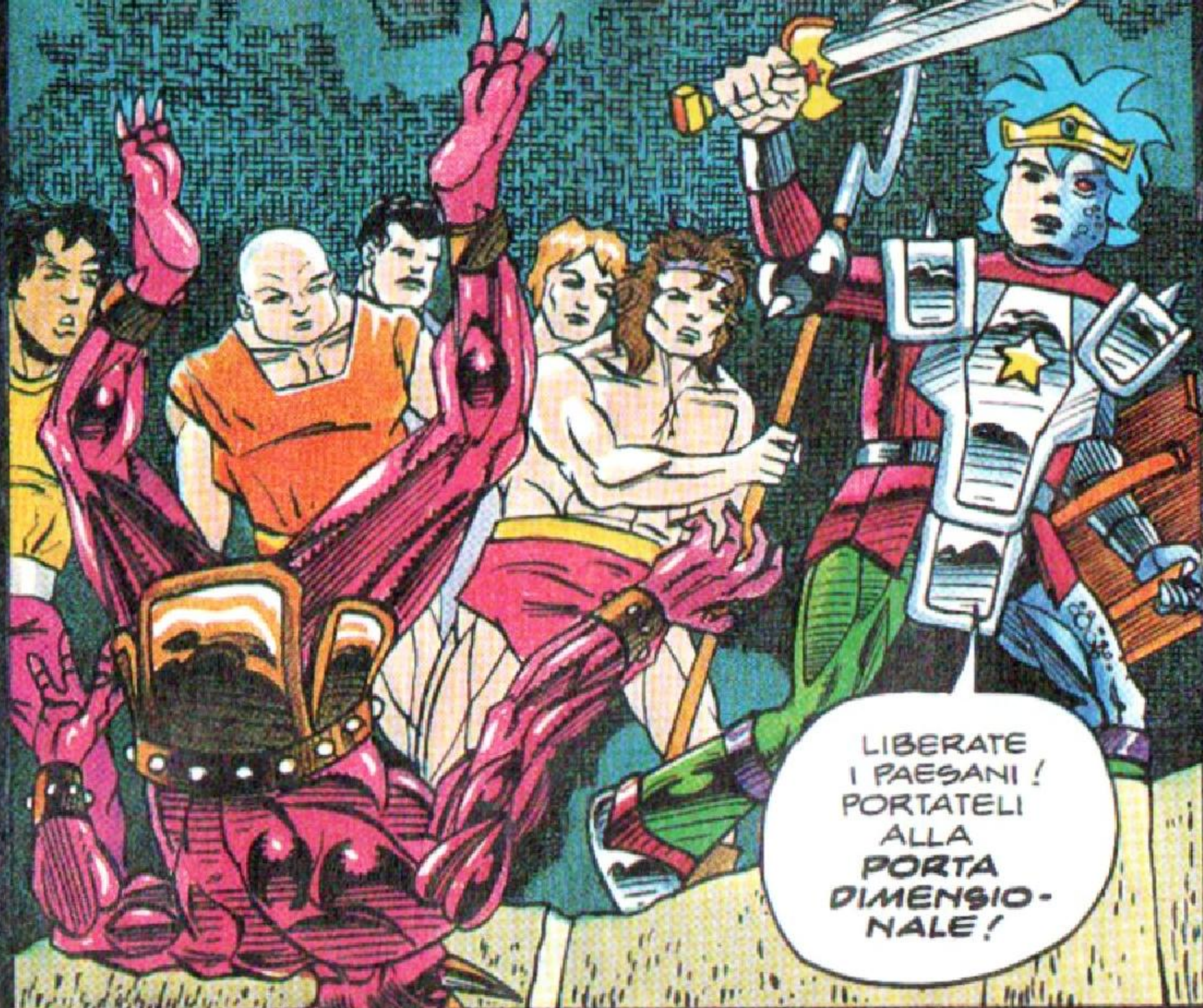


SEGUITEMI!

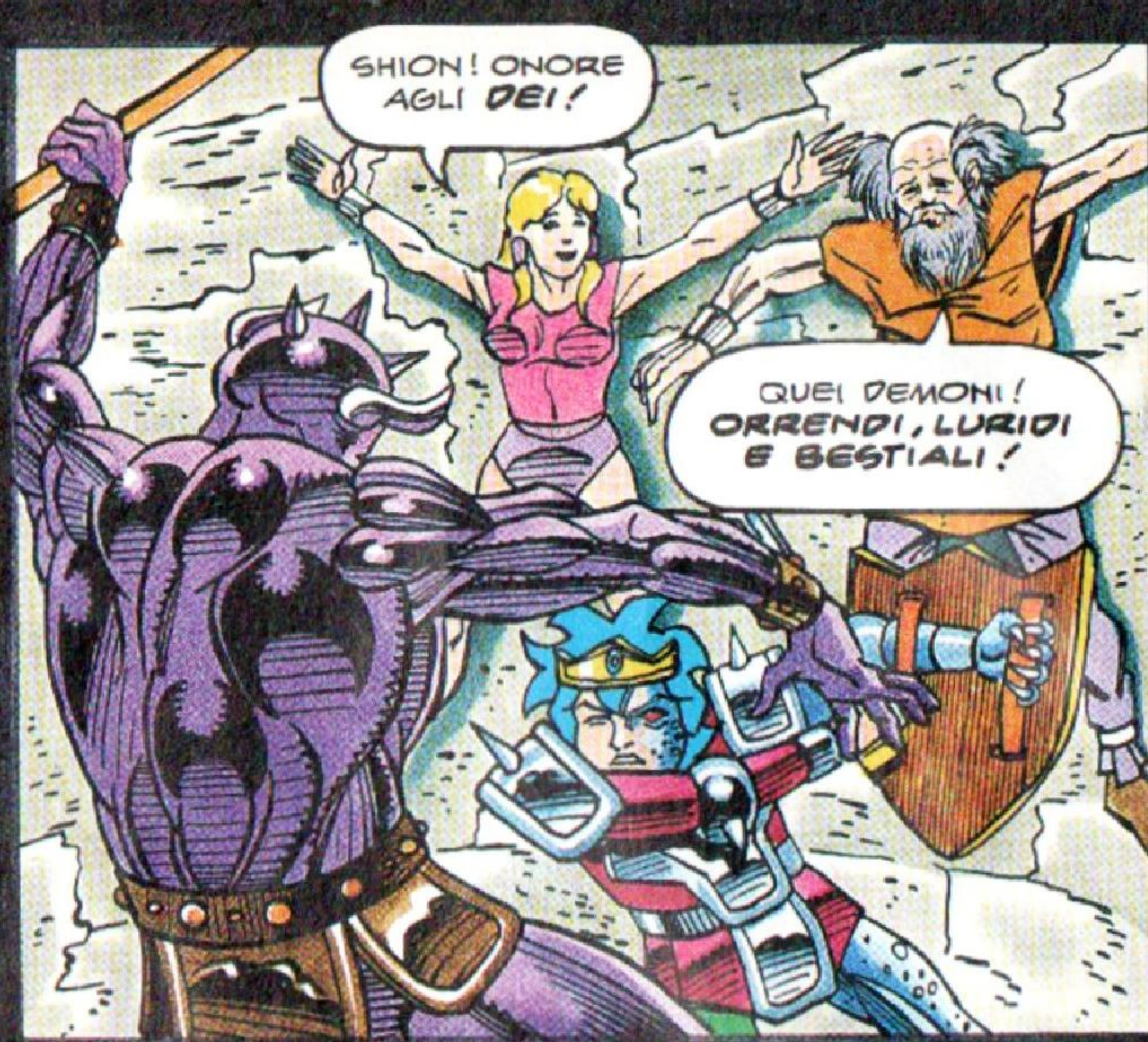


COME GRIMOMEN, NESSUNO MAI COSI' FEROCO TU RIVEDRAI, WONDER BOY!

CHIUDI IL BECCO, CORVO!



LIBERATE I PAESANI!
PORTATELI ALLA
PORTA
DIMENSIONALE!



SHION! ONORE
AGLI DEI!

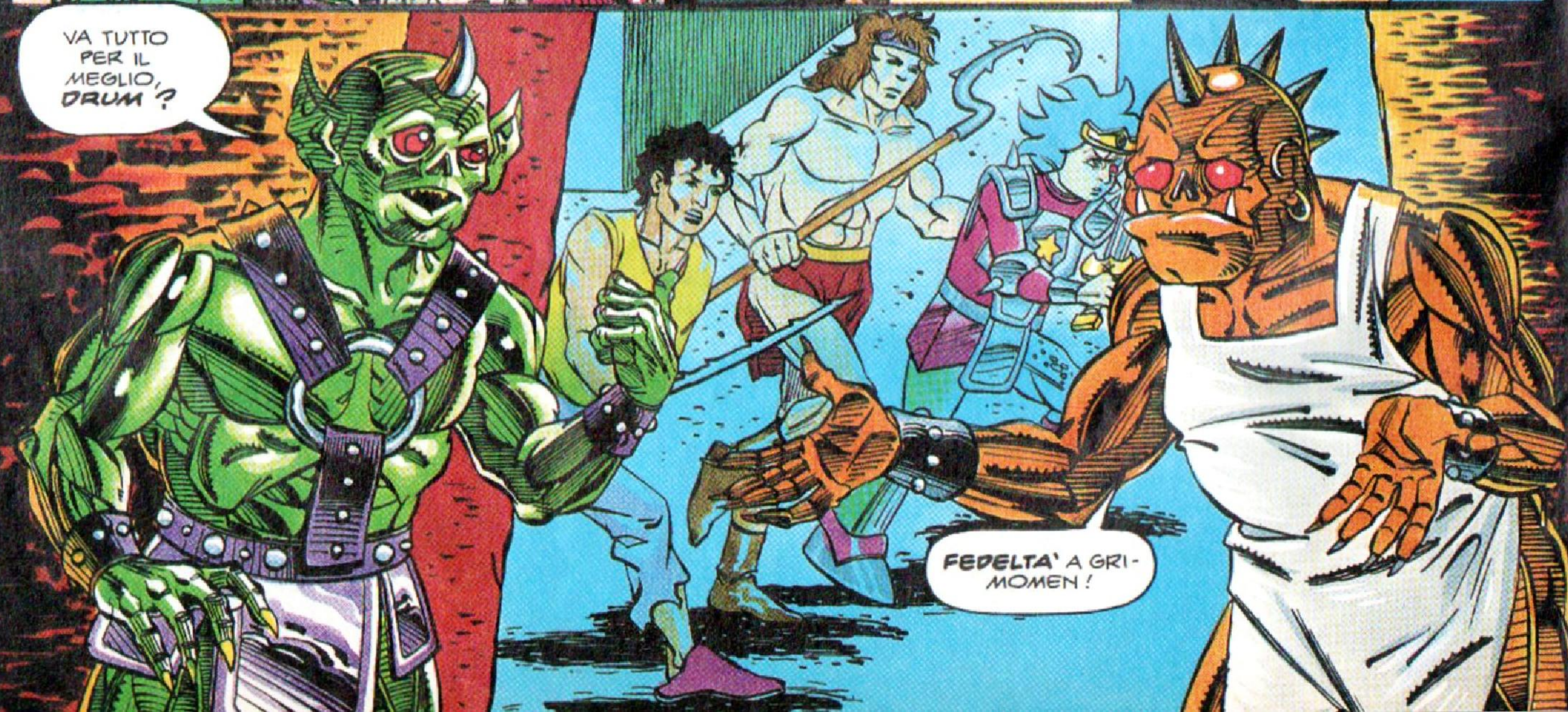
QUEI DEMONI!
ORRENDI, LURIDI
E BESTIALI!



PRESTO, FATE PRE-
STO, PRIMA CHE
I DEMONI SI ACCOR-
GANO DI
QUALCOSA!



LA PORTA
E' DI QUA!



VA TUTTO
PER IL
MEGLIO,
DRUM?

FEDELTA' A GRI-
MOMEN!

IL PALAZZO CHE CONTIENE LA PORTA DIMENSIONALE PER MONSTER WORLD.

MOSTRATE I DOCUMENTI!

NESSUNO LASCIA DEMON WORLD SENZA I VISTI NECESSARI ...

...IN TRIPLICE COPIA!

VANNO BENE, I NOSTRI DOCUMENTI?

SISSIGNORE! ULP... TUTTO SEMBRA IN ORDINE!

MI DICA ... IN CHE ZONA DI MONSTER WORLD VUOLE ESSERE TRASPORTATO, SIGNORE?

CASA! SIAMO A CASA!

MONSTER WORLD... PENSAVO DI NON RIVEDERLO MAI PIU'!

VECCHIO KEVIN! CHI SONO QUELLI?

SONO ANDATO DALLA REGINA, AD ALSEDO, COME HAI DETTO TU, SHION... E HA INVIATO QUESTI OPERAI PER RICOSTRUIRE IL VILLAGGIO!

SHION! TI STAVO CERCANDO! MI CHIEDEVO SE POTEVI VENIRE A FISHERTON CON ME ...

...E STARE LI' PER UN PO'!

MI SPIACE, BAILA, MA MI HANNO PARLATO DI CERTI FANTASMI NELLE SKYROCK MOUNTAINS. DEVO ANDARCI ...

...SONO UN CAVALLIERE ERRANTE!

...ED E' ORA DI MUOVERSI!

FINE

ALMENO...PER QUESTA AVVENTURA!

Lona TRUCCHI

Abbiamo deciso di pubblicare le vostre numerose lettere e di lasciare direttamente a voi la parola. Speriamo di esservi stati utili!

Wonder Boy 3

Trucchi



WONDERGIRL

"...Ultimamente, giocando a Wonderboy 3 sul Master System 2 non sono più riuscita a superare un certo punto: non riesco a trovare un via d'uscita con il personaggio Piraña Man (il terzo)... Continuo a girare in tondo... Sapreste aiutarmi? Vorrei tanto sapere come andare avanti..."

Stefania Villa, Milano

Ti rispondiamo con alcuni trucchi che potenzieranno molto il tuo personaggio, sperando così che tu riesca a proseguire.

- Inserisci la password 9JC5 YHX XN4U HT2 per ottenere le Armi Leggendarie.
- Ricordati che se vieni uccisa mentre indossi l'armatura di Hades avrai un'altra vita.
- Se lascerai soltanto degli spazi vuoti nello schermo delle password, comincerai il gioco con tutte le armi, le armature e le pietre disponibili. Hai trovato, comunque, nel numero scorso, un bel po' di codici e una breve soluzione di WBIII.



Mortal Kombat



ABBASSO LA CENSURA!

Un altro aiuto per Mortal Kombat, stavolta nella versione Game Gear, ci giunge da Gianni Antoniella di Perugia. Se volete giocare con tutte le animazioni originali, senza censura, dovrete premere 1, 2 e Start andando su e giù con la croce direzionale nel terzo schermo di presentazione (quando vi richiede di inserire un codice). Apparirà la scritta "Entering Tournament" e potrete giocare alla versione originale con tutte le mosse finali.

Mortal Kombat



È LA FINE!

"...Potreste dirmi come si possono fare le mosse finali di tutti i personaggi di Mortal Kombat per Mega Drive?..."

Filippo Barrini, Grignasco (NO)

Ti accontentiamo subito.

- Liu Kang: la mossa speciale è un calcio rotante seguito da un potentissimo montante. Dovete mettere in alto, a destra, in basso, a sinistra e, infine in alto con la croce direzionale.
- Kano: ha la brutta abitudine di strappare il cuore alla gente e mangiarselo... Dovrete parare e quindi andare due volte indietro, dare un pugno basso in rapida successione.
- Scorpion: il non-morto brucia le vittime con il suo alito di fuoco; dovrete premere due volte in alto velocemente mentre tenete premuto il tasto di parata.
- Sub-Zero: strappare la testa con la spina dorsale attaccata mi sembra un tantino esagerato! Premete avanti, in basso, ancora in avanti, e colpite con un pugno alto.
- Johnny Cage: stacca la testa agli avversari con un pugno: premete tre volte in avanti e poi date un pugno alto.
- Rayden: un bel fulmine nel cervello e non se ne parla più: mettete avanti, tre volte indietro e date un pugno alto.
- Sonia Blade: questo sì che è un bacio focoso! Mettete due volte avanti, due volte indietro e premete il tasto di parata.



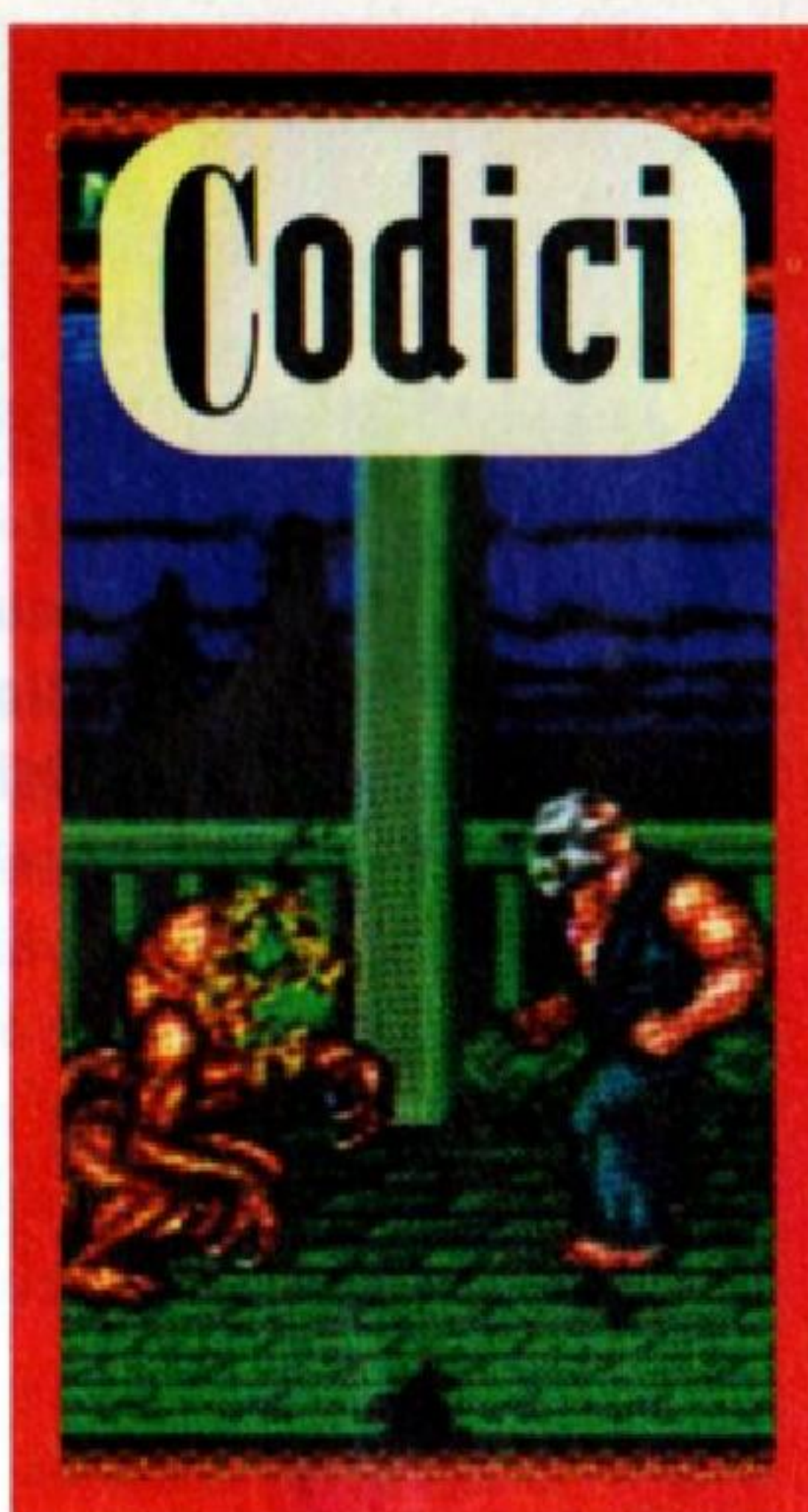
Splatterhouse



UN PO' DI SANGUE
Alan Dallaglio, di Reggio Emilia, ci manda alcuni codici per passare i

livelli di Splatterhouse II su Mega Drive.

| LIVELLI | PASSWORD |
|---------|-----------------|
| 2) | EDK NAI ZOL LDL |
| 3) | IDO GEM IAL LDL |
| 4) | ADE XOE ZOL OME |
| 5) | EFH VEI RAG ORD |
| 6) | ADE NAI WRA LKA |
| 7) | EFH XOE IAL LDL |
| 8) | EDK VEI IAL LDL |



Codici

Double Dragon



I DRAGHI DEL MASTER SYSTEM

Rispondiamo alla lettera di Adolfo Berti e di sua madre con alcuni trucchi per Double Dragon (Master System):

-Invulnerabilità: saltate su e giù per trenta volte all'inizio del quarto livello per diventare invulnerabili.

-Vite Infinite: sferrate circa trentacinque calci ruotati per ottenere vite infinite.

Spiderman



L'UOMO RAGNO COLPISCE ANCORA

"...Vorrei che pubblicaste dei trucchi per Spiderman, nella versione per Mega Drive..."

Umberto, Roserio (MI)

Bene, ti riveleremo un segreto: potrai risparmiare tempo e fatica passando direttamente all'elevatore del livello uno nello scenario "nightmare".



Dopo aver superato il cane incontrerai un muro di casse; salta sulla seconda pila e striscia sulla destra: entrerai nel muro e ti troverai sull'elevatore.



Zona TRUCCHI

game genie novità

Inserite il GG nel vostro Mega Drive, infilateci la vostra cartuccia preferita e cercate i codici più interessanti. Buon divertimento!

Speedball

Crediti infiniti DBVAA6VT

Rolo to the Rescue

CODICE MASTER: dovete inserirlo assolutamente per far funzionare Tutti gli altri codici R19TR60L
Per partire con 100 vite NPVTAAC
Vite infinite AK6AAA3Y
Invulnerabilità ACLAAAGJ
Salto Bogus AB6TBHN
Super Salto AB6TAA1N
Mega Salto AB6TAA9N
Chiavi infinite RGYAA616
Per avere vite infinite e vedere l'intera mappa: il gioco si "resetterà" la prima volta che accenderete il Game Genie; quando vedrete lo schermo dei titoli spagnetelo. DJ8AADYE

Thunder Force IV

CODICE MASTER da inserire per attivare gli altri: il codice è diviso in tre parti: AABTAA5J (+)
AJTAA20 (+)
RZMTA6YW
Invulnerabilità A25TAA8T
Vite infinite AKWTAA8R

Toejam & Earl

Per distruggere tutti i nemici ZZ8ADT2Y

Batman

CODICE MASTER da inserire per attivare gli altri E2ETAA4C
Vite infinite AKFTAA4Y
Batman fluttua quando muore RFFAA60N
Batarang infiniti AKYAAA9G
Invulnerabilità alle pallottole RYFAC6VR
Razzi infiniti per il Batwing AKYTAA5L
Invulnerabilità B2ATCA46
Razzi infiniti per la Batmobile AKYTAA7R

Dragon'S Fury

Per cominciare con 100 palline NTCTBA3W
Palline infinite RE0AA6WR
Per cominciare con 9900 di bonus NNCTAAEN
Moltiplicatore bonus X2 AJCTAAE0
Moltiplicatore bonus X9 BECTAAE0
Punti bonus permanenti AVPAAA8L
Moltiplicatore permanente AVPAAA8Y

Ryu

• **PALLA DI FUOCO** (G, GA, A + Pugno)
"Ha Dou Ken!" Dalle sue mani si sprigiona una palla di energia concentrata, più o meno veloce a seconda del pugno usato.

• **CALCIO ROTANTE A MEZZ'ARIA**: (G, GI, I + Calcio)
Con questa mossa Ryu esegue un salto verso il suo avversario ruotando più volte su se stesso e colpendo ripetutamente il nemico. La lunghezza del salto varia a seconda del calcio usato.

• **PUGNO DEL DRAGO**: (A, G, A + Pugno)
"Sho Ryu Ken!" È senza dubbio la mossa più potente di tutto il gioco ma anche la più difficile da eseguire e la più pericolosa. Ryu porta un montante spaventoso verso il suo avversario e può colpirlo anche tre volte consecutivamente facendogli vedere le fatiche stelline!



Honda

• **COLPO DELLE MILLE MANI**:
(Premete velocemente e ripetutamente il pulsante dei pugni).

Honda scarica una pioggia di colpi sullo sventurato avversario. Veramente devastante.

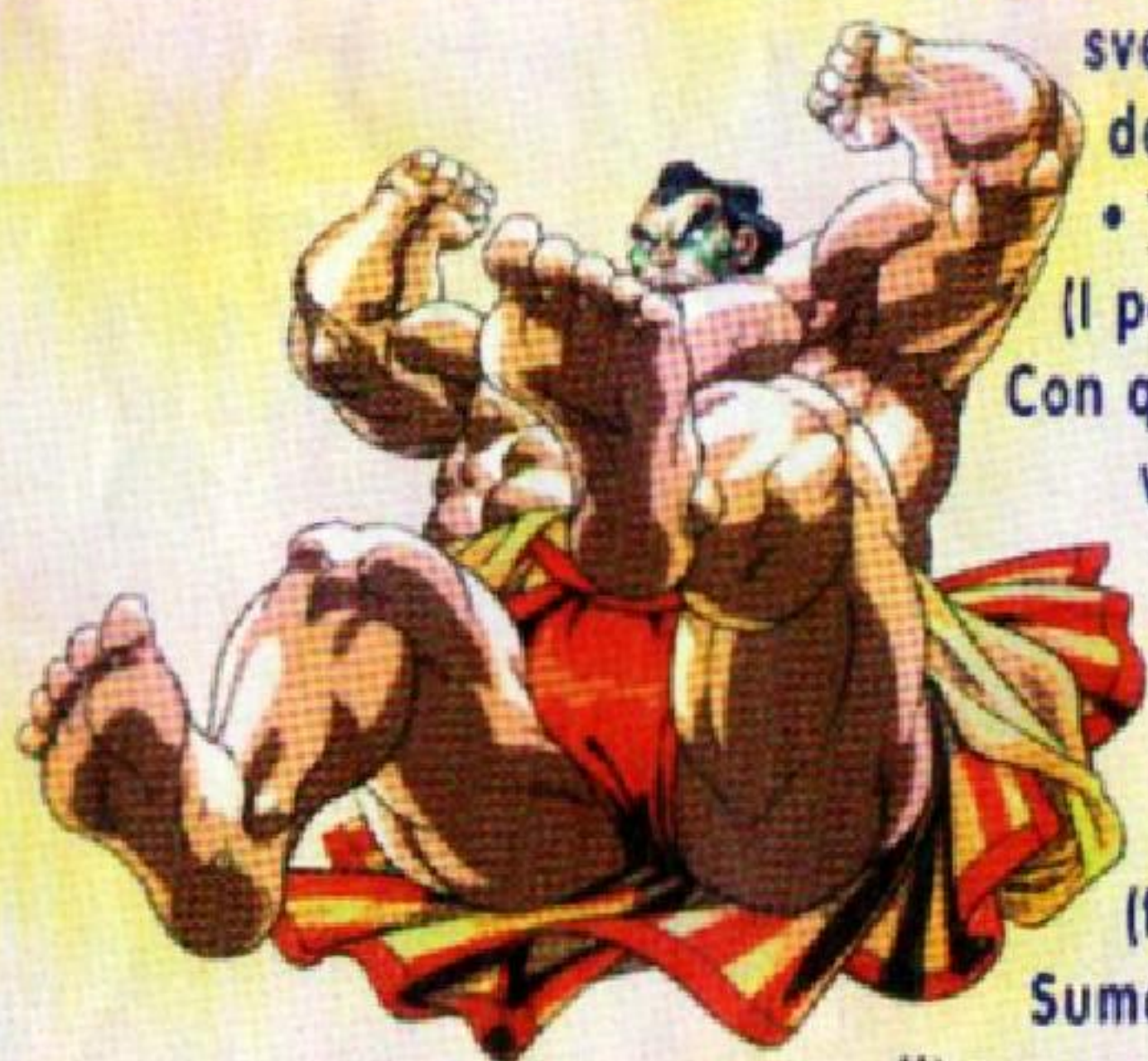
• **TORPEDINE**:

(I per 2 secondi, A + P)

Con questa mossa Honda si scaglia in volo contro il nemico. La velocità dipende dal pugno scelto.

• **PRESA**: (A + Pugno forte/A + Calcio forte/A + Pugno medio)

Con queste tre mosse ravvicinate (tre diversi tipi di presa tipici del Sumo) potrete infliggere molti danni all'avversario.



Chun Li

• **MILLE CALCI**:
(Premete ripetutamente e velocemente il pulsante dei calci) Ha lo stesso effetto devastante delle mille mani di Honda, ma non potete muovervi mentre lo eseguite.

• **CALCIO ROTANTE IN VOLO**:

(G per 2 sec., S + Calcio)

Certo che vedere qualcuno fare l'elicottero a testa in giù non capita tutti i giorni! Meglio tenersi lontani, in questi casi!

• **CALCI ACROBATICI**:

(A + Calcio forte/A + calcio medio)

Con queste due mosse potrete tempestare l'avversario di colpi fino a stordirlo.



Street Fighter 2



SPECIAL CHAMPION EDITION

Le due pagine della mappa di questo mese sono dedicate al picchiaduro del momento per il

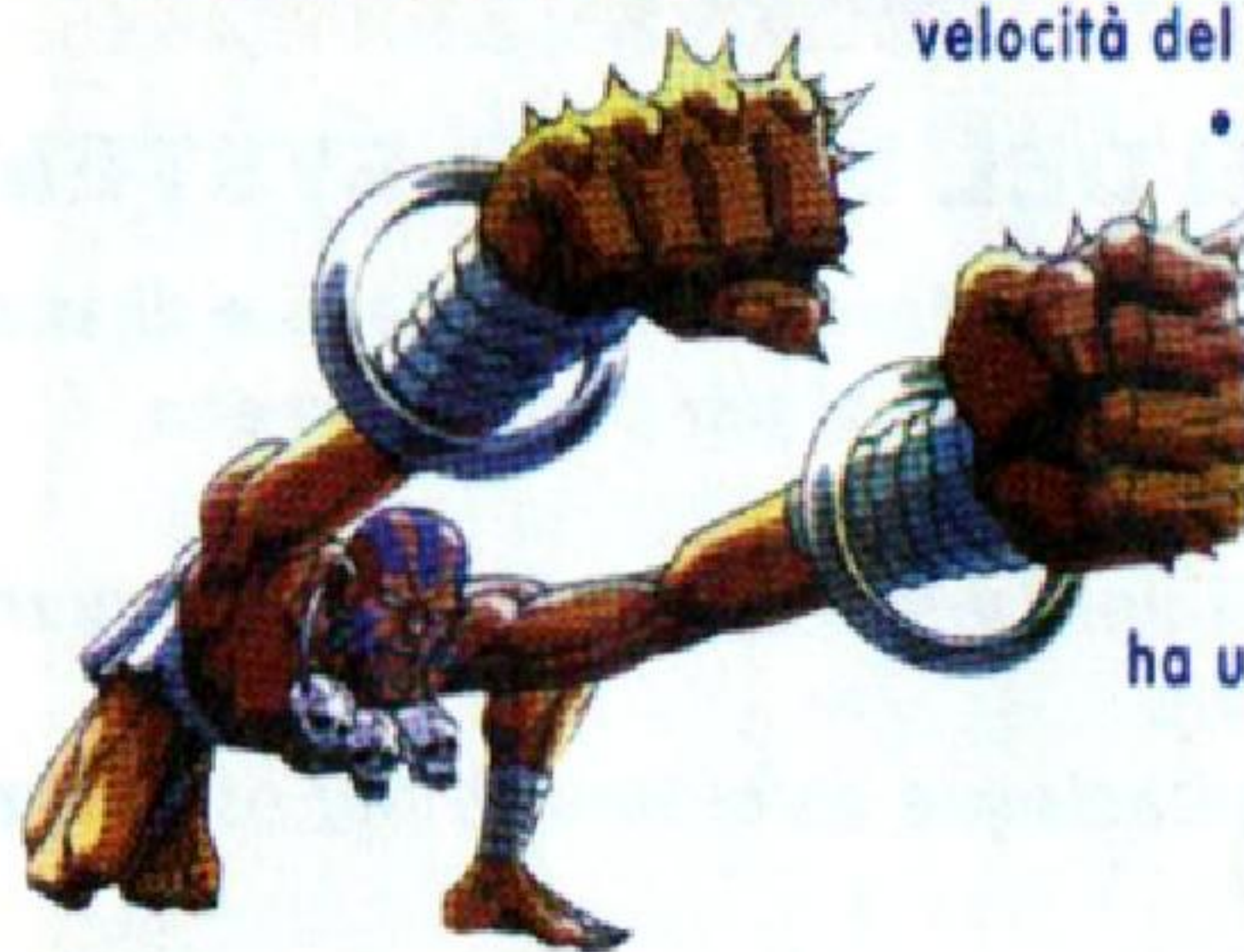
Mega Drive: Street Fighter II Champion Edition. Eccovi, quindi, indicate le mosse "speciali" per ogni personaggio sperando che possano aiutarvi a salire sul gradino più alto del podio. Queste mosse sono date da combinazioni di tasti che potrete compiere soltanto con il joypad a sei pulsanti della Sega... Altrimenti vi ricordiamo che è possibile (con il joypad normale) scegliere se tirare calci o pugni premendo "Start". Buon divertimento!

Dhalsim

• **PALLA DI FUOCO**: (G, GA, A + Pugno)
Yoga Fire! Dhalsim sputa una palla infuocata verso il suo avversario. La scelta del pugno influisce sulla velocità del proiettile.

• **FIAMMATA**: (I, IG, G, GA, A + Pugno)

Yoga Flame! Mangiando in poche frazioni di secondo un'incredibile quantità di peperoncini, Dhalsim può arrostito il nemico soffiando con il suo alito infuocato. Purtroppo ha un raggio di azione corto.



Zangief

• **PUGNI ROTANTI**:

(Premete i tre pugni contemporaneamente)

Zangief gira su se stesso come una trottola, con le braccia tese nell'intento di colpire chi gli è troppo vicino. In questa posizione è immune da qualsiasi tipo di arma a distanza, come le palle di fuoco.

• **SPACCACERVELLO**: (da vicino: I, IG, G, GA, A, AS + P)

Con questa mossa afferrerete l'avversario, lo girerete a testa in giù saltando e lo frantumerete per terra con tutto il vostro peso. Devastante!

• **PRESE**: (A + Pugno medio, A + Pugno forte, A + Calcio medio, A + Calcio forte)

Zangief è un wrestler professionista e conosce una grande varietà di prese: gli effetti li potete facilmente immaginare.



Ken

• **PALLA DI FUOCO**: (G, GA, A + Pugno)

Questa mossa è del tutto identica a quella di Ryu.

• **CALCIO ROTANTE A MEZZ'ARIA**: (G, GI, I + Calcio)

Con questa mossa Ken può colpire più volte il suo avversario, fino a stordirlo. È del tutto identica a quella di Ryu.

• **PUGNO DEL DRAGO**: (G, A, GA + Pugno)

La stessa tecnica usata anche da Ryu, tranne per il fatto che è un po' meno potente ma con una portata maggiore. La scelta del pugno determina l'altezza del colpo e il suo spostamento laterale.



LEGENDA

G = Giù

A = Avanti

P = Pugno

S = Su

I = Indietro

C = Calcio

Guile

• **SONIC BOOM:** (I per 2 sec, A + Pugno)
Con questa mossa lancerete degli incredibili boomerang sonici al vostro avversario. La velocità dipende dal pugno usato.

• **CALCIO RUOTATO IN AVANTI:**
(G per 2 sec., S + Calcio)

Guile effettua un calcio ribaltato così veloce da lasciare una scia nell'aria. Potete scegliere l'altezza del colpo con i differenti tipi di calcio.

• **SALTO CON GINOCCHIATA:**

(A + Calcio medio)

Ecco una nuova mossa di Guile: potrete danneggiare l'avversario con una possente ginocchiata, proiettandovi in avanti.



Blanka

• **SCOSSA ELETTRICA:** (Premere velocemente e ripetutamente il pulsante dei pugni)
Blanka genera un forte campo elettrico che lo avvolge completamente. Se l'avversario vi tocca in questo stato sono guai... per lui, ovviamente!

• **PALLA DI CANNONE:**

(I per 2 sec, A + Pugno)

Con questa mossa vi scaglierete roteando vorticosamente contro l'avversario. La scelta del pugno influisce sulla velocità della mossa.

• **DOPPI COLPI:**

(A + Pugno medio/A + Calcio medio)

Con queste due mosse eseguirete, nell'ordine, una micidiale doppia testata e una doppia ginocchiata. Assolutamente letale!



Mr. Bison

• **TORPEDINE INFIAMMATA:** (I per 2 sec., A + Pugno)
Bison si butta in avanti girando su se stesso e infiammandosi. È una mossa particolarmente potente che toglie energia anche se il vostro avversario sta parando.

Purtroppo esiste una contromossa...

La gittata della mossa varia a secondo del pugno che premete.

• **SFORBICIATA:**

(I per 2sec, A + Calcio)

Con questa mossa Bison si lancia verso l'avversario cercando di colpirlo con una doppia ginocchiata dall'alto. Sferra fino a tre colpi consecutivi, causando le fatidiche "stelline".

• **SALTO IN TESTA:** (G, S + Calcio)

Bison esegue un salto altissimo e atterra con i piedi

in testa al suo avversario. Saltando in basso potrete scegliere se dargli un altro pestone sul muso o ribaltarlo a terra.



Sagat

• **GINOCCHIATA DELLA TIGRE:**

(G, GA, A, SA + Calcio)

Con questa doppia ginocchiata micidiale potete infliggere danni spaventosi.

• **UPPERCUT DELLA TIGRE:**

(A, G, GA + Pugno)

Questa mossa è del tutto uguale al pugno del drago che eseguono Ryu e Ken. A seconda del pugno che sceglierete, il vostro montante sarà più o meno alto.

• **PALLA DI FUOCO DELLA TIGRE:**

(G, GA, A + Pugno o Calcio)

È sempre la solita palla di fuoco, solo che con Sagat potrete farla sia ad altezza normale che bassa, usando i pugni o i calci. La potenza del colpo decide la velocità del proiettile.



Vega

• **PRESA AEREA:**

(G per 2sec, S, rimbalzate sul muro, A + Pugno quando siete vicinissimi all'avversario).

Con questa mossa, Vega rimbalza sul lato dello schermo, si tuffa in picchiata sul suo avversario, lo afferra e lo ribalta per terra con violenza!

• **CADUTA IN AVANTI:** (I per 2 sec., A + Pugno)

Vega rotola per terra verso l'avversario e cerca di colpirlo più volte (fino a quattro colpi consecutivi!).

• **VOLO D'ANGELO:** (G per 2 sec., S, rimbalzate sul lato del muro, A + Pugno)

È uguale alla presa aerea solo che, invece di ribaltare il vostro avversario, eseguirete una doppia artigliata in un tuffo a volo d'angelo.



Balrog

• **PUGNO CARICATO:**

(Premete i tre pugni contemporaneamente)

Balrog si gira un attimo dalla parte opposta rispetto all'avversario per poi sferrargli un diretto micidiale in piena mascella.

• **MONTANTE CON RINCORSA:** (I per 2 sec., A + Pugno)

Scagliandosi verso il nemico, Balrog tira all'avversario un uppercut storico! La scelta del pugno influisce sulla gittata del colpo e sulla sua efficacia.

• **DIRETTO PODEROSO:** (I per 2 sec., A + Pugno)

Ha le stesse caratteristiche del montante con rincorsa, ma stavolta si tratta di un diretto d'antologia.



LonaMERCATO

L'elenco in queste pagine è il catalogo dei titoli per le console Sega distribuite da Giochi Preziosi e l'elenco dei giochi recensiti su Sonic. L'ultima colonna a destra riporta il numero di Sonic in cui è stato pubblicato il gioco, mentre i titoli in neretto sono le novità appena uscite o di prossima uscita.

MEGADRIVE

| TITOLO | CASA | GENERE N°SONIC | |
|------------------------------|-----------------|-----------------------|------|
| 688 ATTACK SUB | Sega | simulazione | |
| A. SENNA SUPER MONACO GP | Sega | guida | |
| ABRAMS TANK | Sega | simulazione | |
| ALADDIN | Sega | azione | 2/93 |
| ALEX KIDD: ENC. CASTLE | Sega | azione | |
| ALIEN STORM | Sega | arcade | |
| ALISIA DRAGON | Sega | azione | |
| ANDRE AGASSI TENNIS | Tecmagik | sport | |
| AQUATIC GAMES | Electronic Arts | azione | |
| ARIEL, LA SIRENETTA | Sega | azione | |
| ARROW FLASH | Sega | azione | |
| ART ALIVE | Sega | azione | |
| ASTERIX | Sega | piattaforme | |
| ATOMIC RUNNER | Sega | azione | |
| BATMAN RETURNS | Sega | piattaforme | |
| BATMAN | Sega | piattaforme | |
| BIO HAZZARD BATTLE | Sega | azione | |
| BONANZA BROTHERS | Sega | azione | |
| BUCK ROGER'S | Electronic Arts | gioco di ruolo | |
| BURNING FORCE | Sega | sparatutto | |
| CALIFORNIA GAMES | Sega | sport | |
| CAPTAIN PLANET | Sega | picchiaduro | |
| CHAKAN | Sega | piattaforme | |
| CHIKI CHIKI BOYS | Sega | azione | |
| CHUCK ROCK | Virgin | piattaforme | |
| COLUMNS | Sega | rompicapo | |
| COOL SPOT | Virgin | piattaforme | 1/93 |
| COSMIC SPACEHEAD | Codemasters | avventura | 2/94 |
| CRUE BALL | Electronic Arts | flipper | |
| CYBERBALL | Sega | sport | |
| CYBORG JUSTICE | Sega | picchiaduro | |
| DAVID ROBINSON'S | Sega | sport | |
| DECAPATTACK | Sega | azione | |
| DESERT STRIKE | Electronic Arts | sparatutto | |
| DICK TRACY | Sega | azione | |
| DRAGON'S FURY | Domark | azione | |
| DYNAMITE DUKE | Sega | sparatutto | |
| E SWAT | Sega | arcade | |
| ECCO THE DOLPHIN | Sega | piattaforme | |
| ETERNAL CHAMPIONS | Sega | picchiaduro | |
| EURO CLUB SOCCER | Virgin | sport | |
| EVANDER HOLYFIELD'S BOXING | Sega | sport | |
| EX MUTANTS | Sega | azione | |
| FATAL FURY | Sega | picchiaduro | |
| TITOLO | CASA | GENERE N°SONIC | |
| FATAL LABYRINTH | Sega | avventura | |
| FATAL REWIND | Electronic Arts | sparatutto | |
| FLINTSTONES | Sega | piattaforme | |
| FORGOTTEN WORLD | Sega | azione | |
| G LOC | Sega | simulazione | |
| GAIN GROUND | Sega | arcade | |
| GLOBAL GLADIATORS | Virgin | piattaforme | |
| GOLDEN AXE 2 | Sega | picchiaduro | |
| GRAND SLAM TENNIS | Sega | sport | |
| GREEN DOG | Sega | piattaforme | |
| GREATEST HEAVYWEIGHTS | Sega | pugilato | |
| GYNOUG | Sega | avventura | |
| HERZOG ZWEI | Sega | avventura | |
| HOOK | SonyImagesoft | piattaforme | 1/93 |
| INDIANA JONES | US Gold | piattaforme | |
| JOHN MADDEN | Electronic Arts | sport | |
| JOHN MADDEN FOOTBALL | Electronic Arts | sport | |
| JURASSIC PARK | Sega | azione | 1/93 |
| KIDD CHAMALEON | Sega | piattaforme | |
| KINGS BOUNTY | Electronic Arts | azione | |
| KLAX | US Gold | rompicapo | |
| LAST BATTLE | Sega | azione | |
| LETHAL ENFORCERS | Konami | sparatutto | |
| LOST VIKINGS | Virgin | piattaforme | 2/94 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE | Electronic Arts | guida | |
| MARBLE MADNESS | Electronic Arts | arcade | |
| MEGA GAMES 1 | Sega | arcade | |
| MERCS | Sega | azione | |
| MOONWALKER | Sega | azione | |
| MUHAMMAD ALI' | Virgin | sport | 2/93 |
| MYSTIC DEFENDER | Sega | azione | |
| NINJA GAIDEN | Sega | azione | |
| PAPERINO | Sega | piattaforme | |
| PHELIOS | Sega | azione | |
| RAMBO 3 | Sega | azione | |
| REVENGE OF SHINOBI | Sega | picchiaduro | |
| ROAD RUSH 2 | Electronic Arts | guida | |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | Virgin | Piattaforme | 2/93 |
| ROCKET KNIGHT | Konami | arcade | |
| ROLO TO THE RESCUE | Electronic Arts | piattaforme | |
| SENSIBLE SOCCER | Sony | spor | 2/94 |
| SHADOW OF THE BEAST | Electronic Arts | azione | |
| SIDE POCKET | Sega | sport | |
| SONIC 2 | Sega | piattaforme | |
| SONIC 3 | Sega | piattaforme | |
| SONIC SPINBALL | Sega | flipper | |

| TITOLO | CASA | GENERE N°SONIC |
|----------------------------|-----------|------------------|
| SONIC THE HEDGEHOG | Sega | piattaforme |
| SPIDER MAN | Sega | azione |
| SPLATTER HOUSE 2 | Sega | picchiaduro |
| STREET FIGHTER II | Sega | picchiaduro 2/93 |
| STREETS OF RAGE 2 | Sega | picchiaduro |
| STREETS OF RAGE | Sega | picchiaduro |
| STRIDER | Sega | piattaforme |
| SUNSETRIDERS | Konami | sparatutto |
| SUPER HYDLIDE | Sega | arcade |
| SUPER LEAGUE | Sega | sport |
| SUPER MONACO GP | Sega | guida |
| SUPER REAL BASKETBALL | Sega | sport |
| SUPERMAN | Virgin | azione |
| SUPER SHINOBI 2 | Sega | azione 2/93 |
| SWORD OF VERMILLION | Sega | avventura |
| TALE SPIN | Sega | azione |
| TAZ MANIA | Sega | piattaforme |
| TERMINATOR | Virgin | azione |
| THUNDER FORCE 2 | Sega | sparatutto |
| TINY TOON ADVENTURES | Konami | piattaforme 1/93 |
| TOEJAM AND EARL | Sega | azione |
| TOKI | Sega | piattaforme |
| TOPOLINO E PAPERINO | Sega | azione |
| TOPOLINO | Sega | azione |
| TURTLES | Konami | picchiaduro |
| TWIN HAWK | Sega | arcade |
| TWO CRUDE DUDES | Sega | arcade |
| ULTIMATE SOCCER | Sega | sport |
| WIZ'N'LIZ | Psygnosis | piattaforme 2/93 |
| WONDER BOY 3 | Sega | avventura |
| WONDER BOY IN MONSTER LAND | Sega | avventura |
| WORLD CLASS LEADER BOARD | US Gold | sport |
| WORLD CUP ITALIA '90 | Sega | sport |
| WRESTLE WAR | Sega | sport |
| X-MEN | Sega | azione 1/93 |
| XENON 2 | Virgin | sparatutto |

MASTER SYSTEM

| TITOLO | CASA | GENERE N°SONIC |
|------------------------------|----------|----------------|
| A. SENNA SUPER MONACO GP II | Sega | guida |
| ACES OF ACES | Sega | simulazione |
| AERIAL ASSAULT | Sega | azione |
| AFTER BURNER | Sega | simulazione |
| AIR RESCUE | Sega | azione |
| ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD | Sega | piattaforme |
| ALEX KIDD: HITECH WORLD | Sega | piattaforme |
| ALIEN STORM | Sega | arcade |
| ANDRE AGASSI TENNIS | Tecmagik | sport |
| ARCADE SMASH HITS | Virgin | arcade |
| ASSAULT CITY | Sega | azione |
| ASTERIX & THE SECRET MISSION | Sega | azione |
| ASTERIX | Sega | azione |
| BATMAN RETURNS | Sega | piattaforme |
| BATTLE OUT RUN | Sega | arcade |
| CALIFORNIA GAMES | Sega | sport |
| CHAMPIONS OF EUROPE | Tecmagik | sport |

| TITOLO | CASA | GENERE N°SONIC |
|-----------------------------------|-------------|--------------------|
| CHASE HQ | Sega | arcade |
| CHUCK ROCK | Virgin | piattaforme |
| CLOUD MASTER | Sega | azione |
| COLUMNS | Sega | rompicapo |
| CYBER SHINOBI | Sega | piattaforme |
| CYBORG HUNTER | US Gold | azione |
| DICK TRACY | Sega | azione |
| DONALD DUCK: D. D. TROUBLE | Sega | piattaforme |
| DOUBLE DRAGON | Sega | picchiaduro |
| DYNAMITE DUKE | Sega | sparatutto |
| E SWAT | Sega | arcade |
| ECCO THE DOLPHIN | Sega | piattaforme |
| FANTASTIC DIZZY | Codemasters | piattaforme 2/94 |
| FINAL BUBBLE BOBBLE | Sega | piattaforme |
| FLASH | Sega | azione |
| FORGOTTEN WORLD | Sega | arcade |
| G LOC | Sega | simulazione |
| GANGSTER TOWN | Sega | sparatutto |
| GAUNTLET | US Gold | avventura |
| GHOST CITY | Sega | azione |
| GHOULS'N GHOSTS | Sega | azione |
| GLOBAL DEFENSE | Sega | sparatutto |
| GLOBAL GLADIATORS | Virgin | piattaforme 1/93 |
| GP RIDER | Sega | guida |
| IMPOSSIBLE MISSION | US Gold | azione |
| INDIANA JONES | US Gold | piattaforme |
| JAMES POND 2-Codename Robocod | US Gold | piattaforme 2/93 |
| JUNGLE FIGHTER | Sega | azione |
| JURASSIC PARK | Sega | azione |
| K.O. BOX | Sega | sport |
| KENSEIDEN | Sega | azione |
| MARBLE MADNESS | Virgin | arcade |
| MASTER CHESS | Sega | strategia |
| MASTER OF DARKNESS | Sega | azione |
| MERCS | Sega | arcade |
| MICKEY MOUSE 2 | Sega | piattaforme 1/93 |
| MOONWALKER | Sega | arcade |
| NINJA GAIDEN | Sega | azione |
| OPERATION WOLF | Sega | sparatutto |
| OUT RUN EUROPE | US Gold | guida |
| PAPERINO | Sega | piattaforme |
| PGA TOUR GOLF | Tengen | sportivo 2/93 |
| POPULOUS | Tecmagik | strategia |
| PSYCO FOX | Sega | azione |
| PSYCO WORLD | Sega | azione |
| PUTT & PUTTER | Sega | sport |
| RAMBO 3 | Sega | sparatutto |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | Virgin | piattaforme |
| ROBOCOP 3 | Acclaim | piattaforme 1/94 |
| S.C.I. | Sega | arcade |
| SAGAIA | Sega | azione |
| SENSIBLE SOCCER | Sony | sportivo 1/94 |
| SHADOW DANCER | Sega | arcade |
| SHINOBI | Sega | picchiaduro |
| SONIC 2 | Sega | piattaforme |
| SONIC CHAOS | Sega | piattaforme |

| TITOLO | CASA | GENERE N°SONIC | TITOLO | CASA | GENERE N°SONIC |
|------------------------|---------|----------------|-----------------------|--------|------------------|
| SONIC THE HEDGEHOG | Sega | piattaforme | MASTER OF DARKNESS | Sega | azione |
| SPACE HARRIER | Sega | arcade | OUT RUN | Sega | guida |
| SPIDER MAN | Sega | piattaforme | PAPERINO | Sega | piattaforme |
| STREETS OF RAGE | Sega | picchiaduro | PENGO | Sega | arcade |
| STRIDER 2 | US Gold | piattaforme | PSYCHIC WORLD | Sega | picchiaduro |
| STRIDER | Sega | piattaforme | PUTTER GOLF | Sega | sport |
| SUBMARINE ATTACK | Sega | simulazione | Q LOC | Sega | arcade |
| SUPER KICK OFF | Domark | sport | ROBOCOP VS TERMINATOR | Virgin | piattaforme |
| SUPER MONACO GP | Sega | guida | SHINOBI 2 | Sega | picchiaduro |
| SUPER OFF ROAD | Virgin | arcade | SHINOBI | Sega | picchiaduro |
| SUPERMAN | Virgin | piattaforme | SLIDER | Sega | strategia |
| TAZ MANIA | Sega | piattaforme | SOLITARY POKER | Sega | poker |
| TECMO WORLD CUP | Sega | sport | SONIC 2 | Sega | piattaforme |
| TENNIS ACE | Sega | sport | SONIC CHAOS | Sega | piattaforme |
| TERMINATOR | Virgin | azione | SONIC THE HEDGEHOG | Sega | piattaforme |
| THUNDER BLADE | Sega | arcade | SPACE HARRIER | Sega | sparatutto |
| TIME SOLDIER | Sega | azione | STREETS OF RAGE 2 | Sega | picchiaduro 1/93 |
| TOM & JERRY | Sega | piattaforme | STREETS OF RAGE | Sega | picchiaduro |
| TOPOLINO 2 | Sega | piattaforme | SUPER KICK OFF | Sega | sport |
| WIMBLEDON 2 | Sega | sport | SUPER MONACO GP | Sega | guida |
| WIMBLEDON | Sega | sport | SUPER OFF ROAD | Virgin | guida |
| WONDER BOY 3 | Sega | avventura | SUPERMAN | Virgin | azione |
| WORLD CLASS LEADERBORD | US Gold | sport | TALE SPIN | Sega | azione |
| WORLD GAMES | Sega | sport | TAZ MANIA | Sega | piattaforme |
| WORLD SOCCER | Sega | sport | TERMINATOR | Virgin | azione |
| WORLD CUP NEW CALCIO | Sega | sport | TOM & JERRY | Sega | piattaforme |

GAME GEAR

| TITOLO | CASA | GENERE | N°SONIC | TITOLO | CASA | GENERE | N°SONIC |
|-----------------------------------|----------------|--------------------|---------|----------------------------|--------|-----------|---------|
| A. SENNA SUPER MONACO GP II | Sega | guida | | ULTIMATE SOCCER | Sega | sport | |
| AERIAL ASSAULT | Sega | azione | | WIMBLEDON | Sega | sport | |
| ALIEN SYNDROME | Sega | azione | | WONDER BOY | Sega | avventura | |
| ARIEL, LA SIRENETTA | Sega | azione | | WONDER BOY THE DRAGON TRAP | Sega | avventura | |
| AXE BATTLER | Sega | gioco di ruolo | | WOODY POP | Sega | rompicapo | |
| BATMAN RETURNS | Sega | piattaforme | | WORLD CLASS LEADER BOARD | Sega | sport | |
| BRAM STOKER'S DRACULA | Sony/Psygnosis | piattaforme | 2/93 | WORLD CUP SOCCER | Tengen | sport | 2/93 |
| CHAKAN | Sega | piattaforme | | | | | |
| CHESS MASTER | Sega | strategia | | | | | |
| CHUCK ROCK | Sega | piattaforme | | | | | |
| COSMIC SPACEHEAD | Codemasters | avventura | 2/94 | | | | |
| CRYSTALL WARRIORS | Sega | azione | | | | | |
| DEVILISH | Sega | azione | | | | | |
| DONALD DUCK: D. D. TROUBLE | Sega | piattaforme | | | | | |
| DOUBLE DRAGON 2 | Virgin | picchiaduro | | | | | |
| DRAGON CRYSTALL | Sega | gioco di ruolo | | | | | |
| ECCO THE DOLPHIN | Sega | piattaforme | 1/94 | | | | |
| FACTORY PANIC | Sega | rompicapo | | | | | |
| FANTASY ZONE | Sega | arcade | | | | | |
| GALAGA 2 | Sega | sparatutto | | | | | |
| GLOBAL GLADIATORS | Virgin | piattaforme | 1/94 | | | | |
| HALLEY WARS | Sega | sparatutto | | | | | |
| HEVANDER HOLYFIELD'S BOXING | Sega | sport | | | | | |
| INDIANA JONES | US Gold | piattaforme | | | | | |
| JUNGLE BOOK | Virgin | Piattaforme | | | | | |
| J.M. FOOTBALL | Sega | sport | | | | | |
| JURASSIC PARK | Sega | azione | 1/93 | | | | |

MEGA CD

| TITOLO | CASA | GENERE | N°SONIC |
|--------------------|-------------|-------------|---------|
| AFTER BURNER III | Sega | simulazione | |
| BATMAN RETURNS | Sega | azione | |
| BLACK HOLE ASSAULT | Sega | picchiaduro | |
| CHUCK ROCK | Sega | piattaforme | 2/94 |
| ECCO THE DOLPHINE | Sega | piattaforme | 2/93 |
| FINAL FIGHT | Sega | picchiaduro | |
| JAGUAR | Sega | guida | |
| PRINCE OF PERSIA | Sega | azione | 1/93 |
| ROBO ALESTE | Sega | sparatutto | |
| SEGA CLASSIC | Sega | vario | |
| SILPHEED | Sega | sparatutto | |
| SHERLOCK HOLMES | Sega | avventura | |
| SONIC CD | Sega | piattaforme | 2/94 |
| THUNDER HAWK | Core Design | sparatutto | 2/94 |
| WOLF CHILD | Sega | piattaforme | |

Bunny Band Quiz!

Ogni numero un'avventura.

LSAD

© WARNER BROS. 1994



**RISOLVI IL GIALLOQUIZ, UNISCI I PUNTINI,
ESCI DAL LABIRINTO, RIORDINA IL PUZZLE, COMPLETA IL
CRUCIVERBA, RIDI CON LE BARZELLETTE E ALLA FINE
PARTECIPA AL GIOCAVVENTURA NEI PANNI DELL'EROE!**

