

LA RIVISTA  
PER LA TUA  
CONSOLE

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

# GAME POWER

8

Anno I n. 8 GAME POWER LUGLIO/AGOSTO 1992 Lire 5000

## OLYMPIC GOLD

A BARCELLONA  
CON LA US GOLD!

## SPECIALE NES

TUTTE LE NOVITA  
IN ARRIVO PER  
L'OTTO BIT DI CASA  
NINTENDO

## GUIDA

## AI PORTATILI

SCHEDATI OLTRE  
SETTANTA GIOCHI  
PER LYNX E  
GAMEGEAR!

# Barcele

## HELP 16

PAGINE DI TRUCCHI,  
CONSIGLI, MAPPE PER  
GOLDEN AXE WARRIOR ms  
MEGAMAN NES  
SIM CITY SN  
SUPERMARIOLAND GB  
THE IMMORTAL MD  
I CODICI PER ACTION  
REPLAY MD

## SUPER ALESTE

IL MIGLIOR SPARATUTTO  
PER SUPER NES?

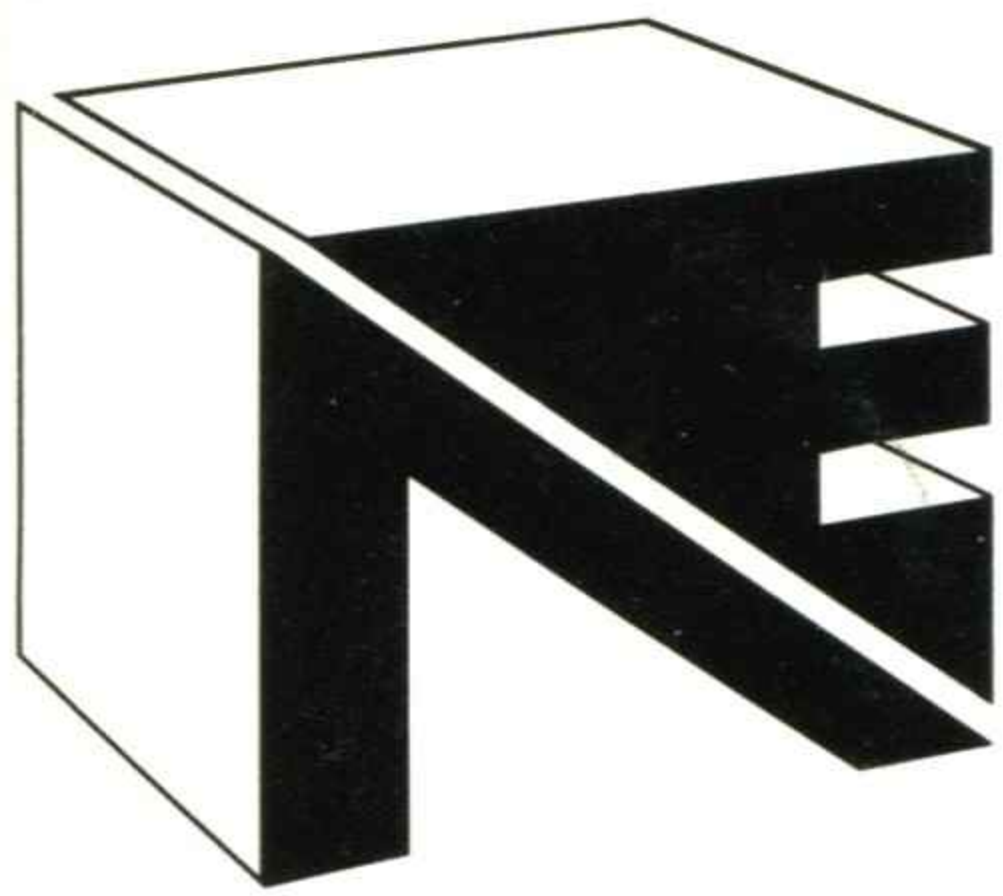
## TERMINATOR

ARNIE SEMINA  
DISTRUZIONE  
SU MEGADRIVE  
E MASTER SYSTEM

TRACK & FIELD • BUCK ROGERS • TOP GEAR • KICKLE CUBICLE • CHUCK ROCK • TEST DRIVE 2 • SUPER  
SOCCER • JUNCTION • SPORTS TALK BASEBALL • ADVENTURE ISLAND PART 2 • STAR PARODER • ISHIDO •  
SHANGAI • GHOSTBUSTERS 2 • BART SIMPSON: ESCAPE FROM CAMP DEADLY • YOSHI

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70





# NEWEL<sup>®</sup> srl

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

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

**10% DI  
SCONTO**

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

**Aperto anche  
il Sabato**

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

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

**SEGA MEGADRIVE  
JAPAN**  
CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC"  
**SOLO L. 288.000**

**GIOCHI SEGA MEGADRIVE**

2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
<b>ALTERED BEAST</b>	L.	<b>39.000</b>
<b>ARROW FLAH</b>	L.	<b>39.000</b>
<b>ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)</b>	L.	<b>68.000</b>
<b>ATOMIC ROBOKID</b>	L.	<b>39.000</b>
BACK TO THE FUTURE III	L.	119.000
BAD O MEN	L.	99.000
<b>BATMAN</b>	L.	<b>59.000</b>
<b>BATTLE GOLFER</b>	L.	<b>29.000</b>
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	99.000
BIMINI RUN	L.	99.000
<b>BLOCK OUT</b>	L.	<b>39.000</b>
<b>BONANZA BROTHERS</b>	L.	<b>39.000</b>
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
<b>BURNING FORCE</b>	L.	<b>39.000</b>
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	99.000
BUSTER DOUGLAS	L.	79.000
<b>CALIBER 50</b>	L.	<b>68.000</b>
CALIFORNIA GAMES	L.	99.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	99.000
CENTURION	L.	89.000
<b>COLUMNS</b>	L.	<b>69.000</b>
COMMANDO II	L.	89.000
<b>CRACK DOWN</b>	L.	<b>39.000</b>
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
<b>DANGEROUS SEED</b>	L.	<b>49.000</b>
DARK CASTLE	L.	119.000
<b>DARWIN 4081</b>	L.	<b>29.000</b>
DECAPATTACK	L.	85.000
<b>DESERT STRIKE</b>	L.	<b>99.000</b>
DEVIL CRASH	L.	99.000
DICK TRACY	L.	69.000
DINO LAND	L.	79.000
DONALD DUCK	L.	79.000
<b>DOUBLE DRAGON II</b>	L.	<b>89.000</b>
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	99.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
<b>EVIL GIRL</b>	L.	<b>39.000</b>
F1 CIRCUS	L.	89.000
F1 GRAND PRIX	L.	99.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
<b>FANTASIA WALT DISNEY</b>	L.	<b>69.000</b>
<b>FANTASY SOLDIER</b>	L.	<b>99.000</b>
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
<b>GAING GROUND</b>	L.	<b>39.000</b>
GALAXI FORCE II	L.	99.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	89.000
<b>GRANADA</b>	L.	<b>39.000</b>
<b>GYNOUG</b>	L.	<b>49.000</b>
HARD DRIVIN	L.	89.000
<b>HELL FIRE</b>	L.	<b>39.000</b>
<b>HERZOG ZWEI</b>	L.	<b>49.000</b>
<b>HUNTER YOKO</b>	L.	<b>59.000</b>
<b>ICE HOCKEY</b>	L.	<b>99.000</b>
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000



J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
<b>JAMES POND</b>	L.	<b>49.000</b>
<b>JEWEL MASTER</b>	L.	<b>39.000</b>
JOE MONTANA	L.	89.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000

**OFFERTA GIOCHI NOVITA'**

ARCH. RIVALS BASKETBALL	L.	99.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
AYRTON SENNA'S	L.	99.000
SUPER MONACO GP II	L.	119.000
CADASH PLUS	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	99.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L.	99.000
DETONATOR ORANGE	L.	99.000
FERRARI GP RACING '92	L.	99.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L.	119.000
HEAVY NOVA	L.	119.000
LEMMINGS	L.	119.000
OLYMPIC GOLD	L.	99.000
"BARCELONA '92"	L.	99.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L.	119.000
SLIM WORLD	L.	99.000
TECMO WORLD CUP '92	L.	89.000
TERMINATOR	L.	99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L.	99.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
WANDER DOG	L.	99.000

JUJU LEGEND	L.	89.000
JUNCTION	L.	68.000
K.O. BOX	L.	79.000
KID CHAMELON	L.	119.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
<b>KLAX</b>	L.	<b>58.000</b>
<b>KUGA</b>	L.	<b>69.000</b>
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
<b>LEYNOS</b>	L.	<b>39.000</b>
M.L. HOCKEY	L.	89.000
<b>MAGICAL HAT</b>	L.	<b>39.000</b>
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	119.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
<b>MEGA PANEL</b>	L.	<b>39.000</b>
MERCS II	L.	99.000
MERCS	L.	89.000
<b>MICKEY MOUSE</b>	L.	<b>59.000</b>
<b>MIDNIGHT RESISTANCE</b>	L.	<b>79.000</b>
MOONWALKER	L.	89.000
<b>MRS. PACMAN</b>	L.	<b>49.000</b>
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
<b>ONSLAUGHT</b>	L.	<b>49.000</b>
<b>OUT RUN</b>	L.	<b>49.000</b>
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
<b>PHELIOS</b>	L.	<b>39.000</b>
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	89.000
QUACK SHOT	L.	79.000



**ECCEZIONALE!**

**SEGA MEGA CD  
JAPAN**

DISPONIBILE VERSIONE SCART O PAL  
A RICHIESTA

**SOLO L. 598.000**

QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD	L.	79.000
<b>RAMBO</b>	L.	<b>69.000</b>
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
<b>RENT A HERO</b>	L.	<b>49.000</b>
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
<b>ROAD BLASTER</b>	L.	<b>89.000</b>
ROAD RASH	L.	99.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	109.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
<b>SAIN SWORD</b>	L.	<b>39.000</b>
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SOLDEACE	L.	119.000
<b>SONIC</b>	L.	<b>59.000</b>
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
<b>SPIDERMAN</b>	L.	<b>49.000</b>
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
<b>STEEL EMPIRE</b>	L.	<b>99.000</b>
STORMLORD	L.	99.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	79.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
<b>SWORD OF SODAN</b>	L.	<b>49.000</b>
SWORD OF VERMILLION	L.	109.000

**VITE INFINITE CON  
ACTION REPLAY  
L. 98.000**

**ACTION REPLAY  
PROFESSIONAL  
L. 98.000**

**SEGA MEGADRIVE  
VERSIONE JAPAN**

+ ALIMENTATORE  
+ CAVO SCART  
+ JOYPAD

**SOLO L. 248.000**

**MEGA REVOLUTION  
SCONTO DI LIRE 50.000**

**A CHI LO ACQUISTA  
ENTRO IL 30 LUGLIO**

SYD OF VALIS	L.	99.000
<b>T. BEAST WARRIOR</b>	L.	<b>99.000</b>
TAIHEKI	L.	119.000
TARGHAN	L.	69.000
<b>TASK FORCE MARRIER II</b>	L.	<b>89.000</b>
TECHNO COP	L.	119.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
<b>TETRIS</b>	L.	<b>49.000</b>
THE IMMORTAL	L.	99.000
<b>THUNDER FOX</b>	L.	<b>49.000</b>
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
<b>TIGER</b>	L.	<b>69.000</b>
<b>TOE JAM &amp; ERALD</b>	L.	<b>79.000</b>
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TUNDR FOX III	L.	79.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
<b>TURRICAN</b>	L.	<b>69.000</b>
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	99.000
VALIS	L.	119.000
<b>VERYTEX</b>	L.	<b>39.000</b>
<b>VOLFIED</b>	L.	<b>39.000</b>
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
<b>WARDNER</b>	L.	<b>59.000</b>
<b>WHERE IN TIME</b>	L.	<b>99.000</b>
<b>WHIPE RUSH</b>	L.	<b>29.000</b>
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
<b>WONDER BOY</b>	L.	<b>89.000</b>
<b>WONDER BOY IN M. LAND</b>	L.	<b>39.000</b>
<b>WORDNER FOREST</b>	L.	<b>49.000</b>
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	99.000
<b>WRESTLE WAR</b>	L.	<b>59.000</b>
<b>X.D.R.</b>	L.	<b>39.000</b>
Y'S III	L.	99.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	89.000

IN ROSSO I GIOCHI IN OFFERTA (fino ad esaurimento)

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

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.



# L'IMMAGINE E' FIERA DI VOI.



## 25° Salone Internazionale Strumenti Musicali, High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo

### Fiera Milano - 17-21 Settembre 1992

STRUMENTI MUSICALI • ALTA FEDELITÀ • CAR STEREO • TV • HOME VIDEO  
VIDEOREGISTRAZIONE • VIDEOGIOCHI • ELETTRONICA DI CONSUMO



CONCERTI SERALI



GARE DI KARAOKE

Ingressi: PUBBLICO - Porta Meccanica • Porta Edilizia  
OPERATORI - Reception di Via Spinola

Orari: 9.30-18.30 giovedì 17 e lunedì 21  
9.30-22.00 venerdì 18, sabato 19 e domenica 20

CONCORSO A PREMI  
PER VISITATORI,  
PER DEALERS,  
PER ESPOSITORI.

E' un'iniziativa



ASSOEXPO

Aperto al pubblico: 17-18-19-20 - Giornata professionale: lunedì 21

ASSOCIATO



ASSOMOSTRE



Segreteria Generale SIM-HI•FI: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. (02) 4815541 - Fax 4980330





Rivista associata  
all'Unione Stampa  
Periodica Italiana

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

**EDITORE**

STUDIO VIT  
via Aosta 2, 20155 MILANO

**UBICAZIONE DELLA DISGUSTOSA REDAZIONE**

via Aosta 2, 20155 MILANO  
Tel: 02/ 33100413  
Fax: 02/ 33104726

Videotel Mbx: 013172662

**CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ**

L.T. Avantgarde  
viale Sarca 47 - 20125 Milano  
Tel: 02/66103223 Fax 02/66103222

**DIRETTORE (IR)RESPONSABILE** Riccardo "Rical" Albini

**(S)COORDINAMENTO ALLA PRODUZIONE** Alberto "AlKross" Rossetti

**(S)COORDINAMENTO EDITORIALE** Benedetta "Tetris" Torrani

**SEGRETERIA DI REDAZIONE** Franca "Shangai" Badiolii

**L'AGGHIACCIAANTE REDAZIONE** Vincenzo "Raist" Beretta, Matteo

"MBF" Bittanti, Simone "Deejay" Crosignani, Andrea  
"Madoc" Minini, Paolo "Neon" Paglianti, Alex "Dupont"  
Pasetto.

**INCOLLA-BORATORI** Fabio "Bio" Massa, Fabio "Mystere" Paglianti,

Simone "Becca" Bechini, Matteo "Mercurio" Foccoli, Stefano  
"Bono" Bonora, Giampaolo "Jumpy" Moraschi, Antonio  
"Log" Loglisci, Ravetto "Raves" Bros, Danilo "Lama" Lamera,  
Giorgia "Red Fury" Fantin, Giorgio "Random" Baratto, Derek  
dela Fuente.

**GAME OVER FANTASY STAFF** Zia "Zia Marisa" Marisa, Fabrizio "Il

recensore Cattivissimo" Rossini, Marcello "Il recensore  
Represso" Paoletta, Arcangelo Natali, Piergiorgio "Sorriso"  
Gallarani.

**ART DIRECTOR** Maria "Rigida" Montesano

**IMPAGINAZIONE ELETTRICA** Dante "Lasciate ogni speranza o voi che  
entrate" Pesenti

**FOTOCOMPOSIZIONE** Typing (MI)

**STAMPA (LIBERTÀ DI)** Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

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

**SI RINGRAZIA** Il Bar qui sotto, Zia Marisa per le crostate di ciliege  
corrosive, Gianelli Max per aver passato il compito di Mate, le  
camicie di Alkross, Mortimer per essere così comprensiva, i  
portieri di Sensible Soccer.

**ARRETRATI**

Arretrati: L. 10000

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

**© Studio Vit**

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza  
autorizzazione.

**CONCORSO "IL SOSIA DI MARIO"**

Inviando una foto (a colori, possibilmente) che vi ritrae nei panni  
di Super Mario, l'eroe della Nintendo, parteciperete al nostro  
mega concorso. Tra le foto pervenute, sceglieremo ogni mese e  
pubblicheremo la più spiritosa o somigliante. Il premio in palio è  
un abbonamento per un anno a GAME POWER, per cui datevi da  
fare. I familiari dello staff di Game Power non possono  
partecipare, quindi caro Raist è inutile che ci spedisca sei lettere al  
mese sotto falso nome, il tuo indirizzo tanto lo conosciamo.

**RICORDATE**

Non accettate caramelle da uno sconosciuto e, se proprio non  
potete farne a meno, poi lavatevi i denti.

**GAME  
power**

**8**

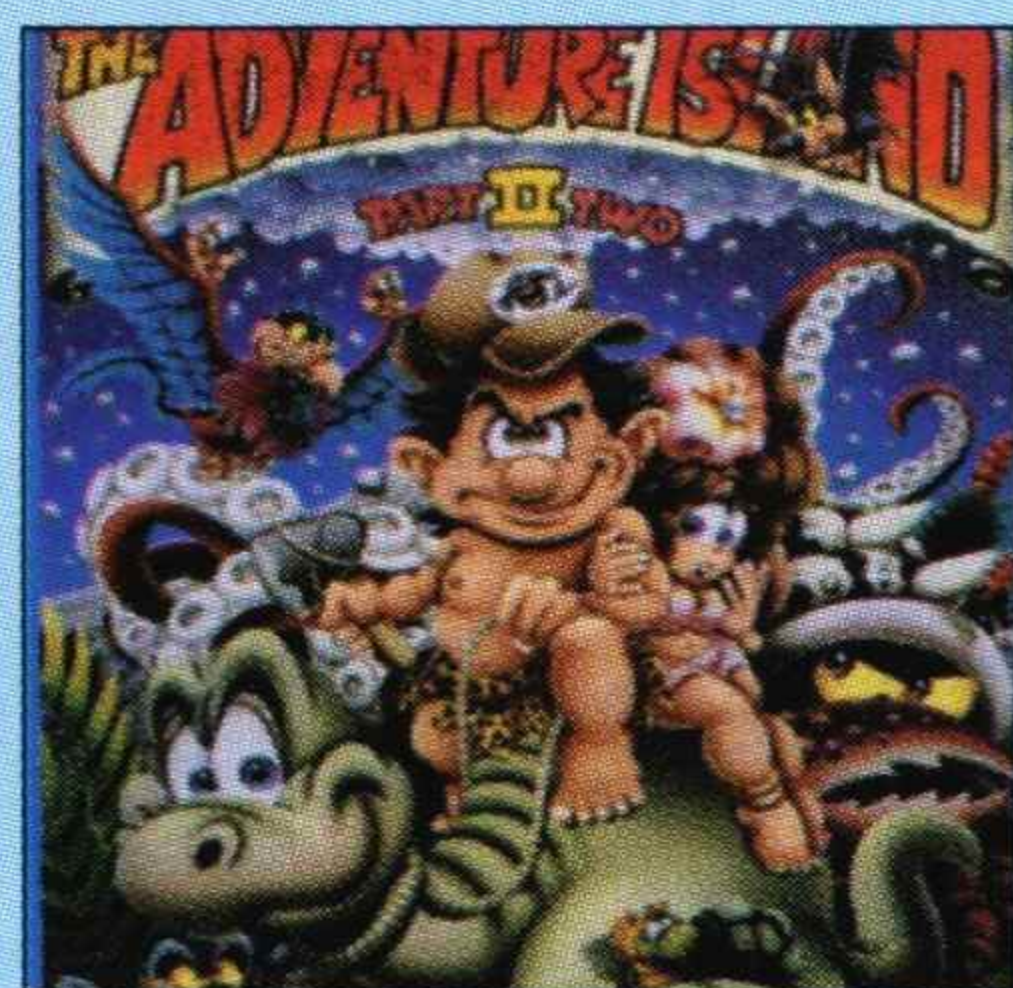


**62 Terminator (MD & MS)**

Schwarzenegger imbraccia il suo fucile fasato plasma calibro 40 e semina morte e distruzione sul vostro Megadrive. Ma il buon vecchio Arnie non si è certo dimenticato dei possessori di Master System... e allora preparatevi ad una delle recensioni più roboanti della storia di Gheim Pauà.

**56 Adventure Island II**

Il clone di Wonderboy su NES giunge alla seconda puntata e naturalmente il buon vecchio Log



ci intrattiene narrandocene pregi e difetti. Sarà un Power Game? Non vi resta che correre a leggere la recensione per scoprirlo.

**46 Blue's Journey**

In seguito alle vostre richieste sempre più pressanti abbiamo deciso di cominciare a recensire giochi anche per la "bestia nera" della SNK. Per questo mese abbiamo scelto un capolavoro del genere platform: riuscirà il Neo Geo a battere la Nintendo sul terreno di casa?

**11 NEWS**

Ebbene sì, il mitico James Pond è tornato e questa volta si è addirittura iscritto alle olimpiadi! Oltre a questo, anteprime e novità gustose e interessanti per tutte le console dell'universo conosciuto.



**74 Action Replay**

Un'altra pagina dedicata ai fortunati possessori di questa piccola dispensatrice di meraviglie. Vite infinite, energia illimitata, invulnerabilità, insomma gabelle di ogni tipo per le vostre notti insonni.

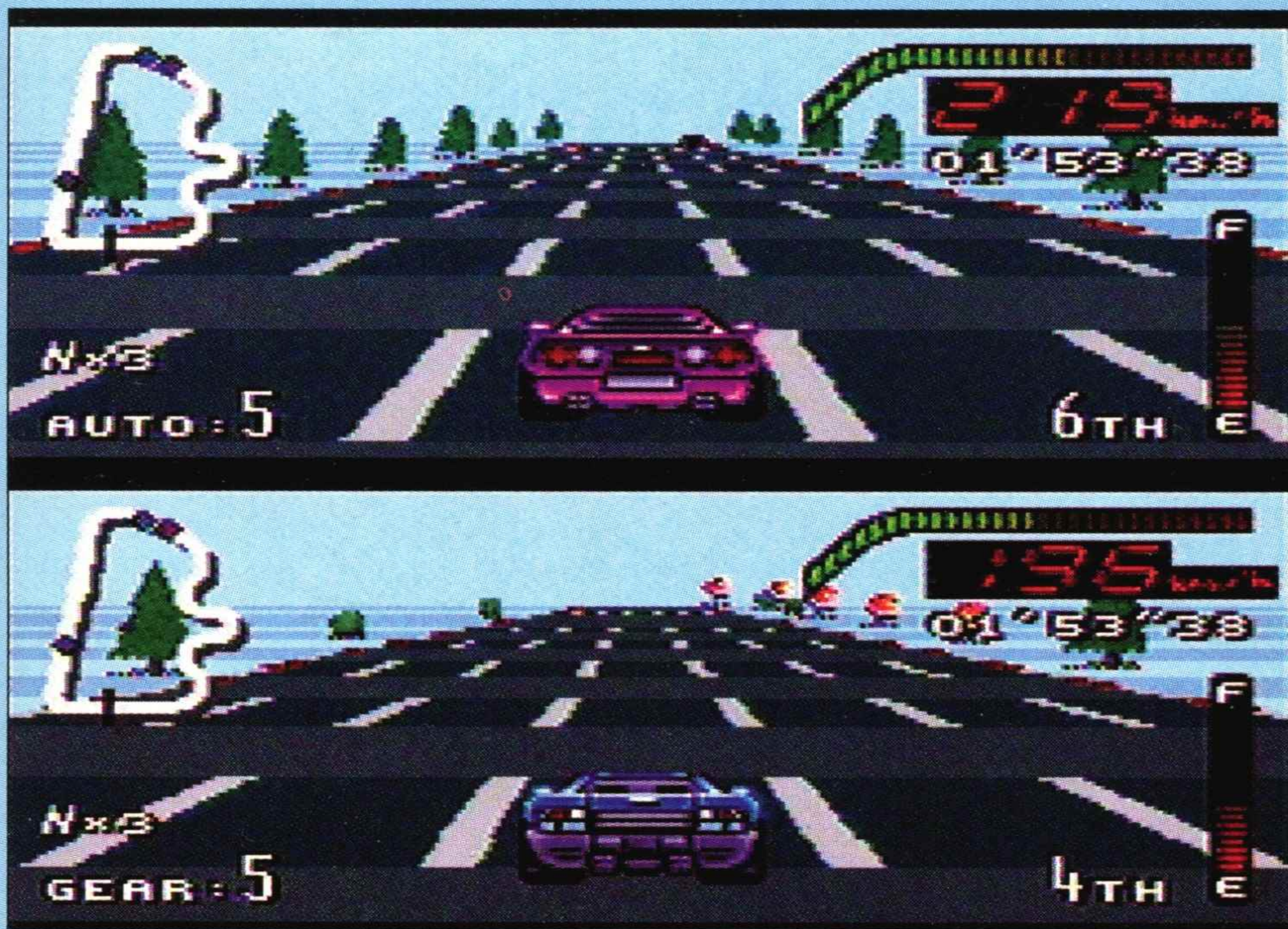
**77 Immortal**

Per tutti gli amanti del fantasy Paolo ha preparato la soluzione di uno dei più grandi giochi ad ambientazione fantastica che si siano visti su Megadrive. Questo mese la prima puntata della soluzione.

**81 Mega Man**

Uno dei giochi più famosi per il NES viene sezionato da Alex e Paolo: non avrete più problemi a farla pagare al perfido Dr. Wily e finalmente potrete sentirvi davvero MEGA.





### 38 Top Gear (SNES)

Dupont s'infila casco e guanti e tenta di emulare i possessori di Amiga con questa versione rimaneggiata del grande *Lotus II*, seguite le sue spericolate manovre in questa nuova cartuccia per il mostro a 16 bit della Nintendo.

### 90 Guida ai Portatili

Si conclude in questo numero lo speciale sui portatili con la parte dedicata a Lynx e GameGear. Se temete di acquistare un gioco che non soddisfi la vostra sete di qualità, non avrete più problemi: un'occhiata alla nostra guida vi chiarirà ogni dubbio!



## LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

### NES

- 34 Track & Field
- 40 Kickle Cubicle
- 56 Adventure Island II

### MASTER SYSTEM

- 30 Olympic Gold
- 42 Prince of Persia
- 58 Chuck Rock
- 62 Terminator

### MEGA DRIVE

- 30 Olympic Gold
- 36 Buck Rogers
- 48 Test Drive II
- 52 Junction
- 54 Sport Talk Baseball
- 58 Chuck Rock
- 62 Terminator
- 66 David Robinson's Supreme Court

### PC ENGINE

- 60 Star Paroder

### SUPER NES

- 38 Top Gear
- 44 Super Aleste
- 50 Super Cup Soccer

### NEO GEO

- 46 Blue's Journey

### GAME BOY

- 68 Ghostbusters II
- 68 Bart Simpson's Escape From Camp Deadly
- 69 Yoshi

### GAME GEAR

- 71 Shanghai II

### 85 Sim City

Se vi siete divertiti nei panni di sindaco ora potrete davvero fare faville, grazie alla guida stilata da Alex "I love Super NES" Pasetto che vi indica tutti i segreti per NON imitare gli amministratori locali milanesi.

### 88 Super Mario Land

Il baffuto protagonista di mille avventure NESiane è arrivato anche sul piccolo Gameboy e naturalmente Paolo e Alex non lo hanno lasciato solo. Esploriamo insieme a loro la terra dell'idraulico più famoso del mondo.

## L'APPOSTA game power di mbf

### 5 L'apposta

Insuperabile, impareggiabile, fantasmagorico. È impossibile non leggere le pagine dell'Apposta del grande MBF, seguite i suoi consigli, abbracciate la sua filosofia e non ve ne pentirete, parola di Gheim Pauà! Continuate così con i disegni, davvero massicci!

Si ringrazia per la collaborazione i seguenti rivenditori:  
Alex Computers (TO), joystick Fun (MI), Next (MI), Flopperia (MI) e Newel (MI)

e le ditte Leader, Giochi Preziosi e Mattel.



# APERTO TUTTO AGOSTO

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

**GET READY!**

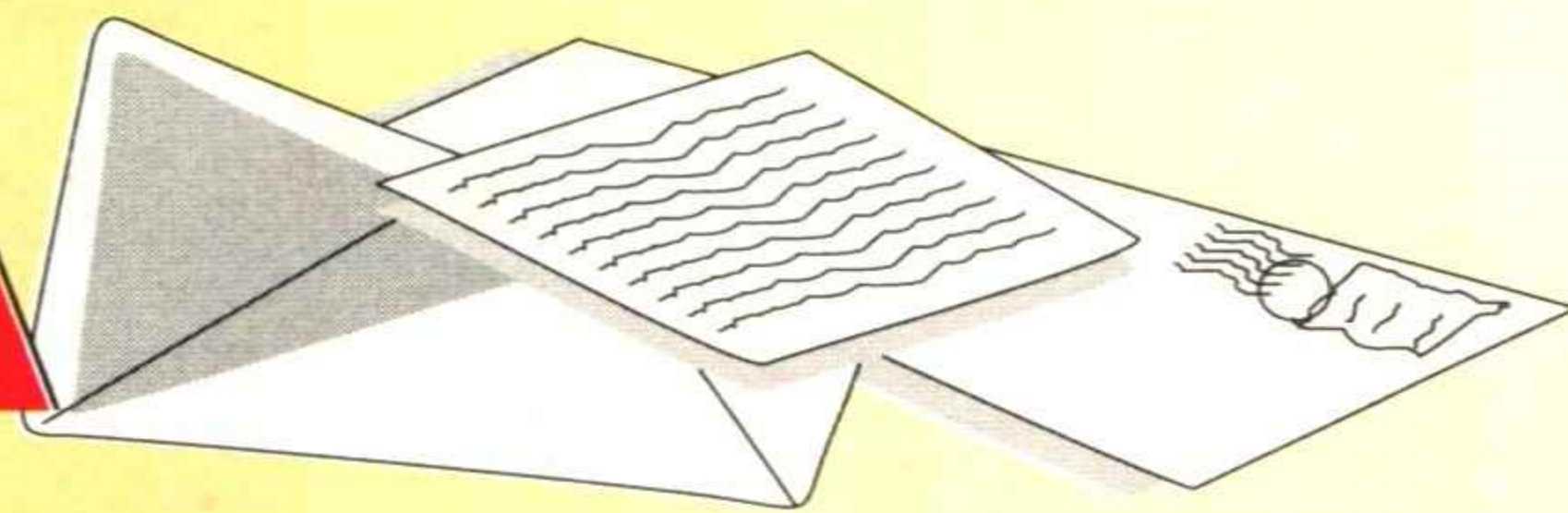
☎ 051/948119 ☎ 051/948251

MEGA DRIVE	L	250.000	Mega Drive Pal	L	250.000
	L	250.000	Mega Drive Scart + Mega Drive Scart	L	740.000
	L	25.000	Convertitore JAP/ITA	L	
Cartuccie Americane	L	104.000	Alycia Dragon	L	104.000
	L	119.000	Arcus DDissey	L	119.000
	L	104.000	Batman	L	104.000
	L	84.000	California Games	L	104.000
	L	94.000	Desert Strike	L	94.000
	L	89.000	F22 Interceptor	L	89.000
	L	79.000	Fatal Rewind	L	79.000
	L	54.000	John Madden 92	L	89.000
	L	89.000	Jordan Vs. Bird	L	89.000
	L	104.000	Kid Chameleon	L	104.000
	L	89.000	NHL Hockey	L	89.000
	L	89.000	Road Rush	L	89.000
	L	94.000	Robocod	L	94.000
	L	109.000	Rolling Thunder 2	L	109.000
	L	99.000	Super Off Road	L	99.000
	L	89.000	Super Volleyball	L	89.000
	L	104.000	Syd of Valis	L	104.000
	L	89.000	Terminator	L	89.000
	L	104.000	Test Driver 2	L	104.000
	L	89.000	The Immortal	L	89.000
	L	89.000	Trampoline Terror	L	89.000
	L	104.000	Two Crude Dude	L	104.000
	L	119.000	Warrior of Rome	L	119.000
	L	109.000	Winter Challenge	L	109.000
	L	109.000	Wonderboy 5	L	109.000
Cartuccie Giapponesi	L	84.000	Aereo Blaster	L	84.000
	L	89.000	Aleste	L	89.000
	L	59.000	Alien Storm	L	59.000
	L	89.000	Alisto Dragon	L	89.000
	L	49.000	Arrow Flash	L	49.000
	L	59.000	Atomic Robokid	L	59.000
	L	94.000	Battle Mania	L	94.000
	L	79.000	Battle Ship Gomola	L	79.000
	L	94.000	Battle Ship Gomola	L	94.000
	L	59.000	Bonanza Bros	L	59.000
	L	94.000	Cadash	L	94.000
	L	109.000	Dahna	L	109.000
	L	104.000	Devil Crush	L	104.000
	L	99.000	El Viento	L	99.000
	L	64.000	Elemental Master	L	64.000
	L	89.000	F1 Circus	L	89.000
	L	89.000	F1 Gran Grand Prix	L	89.000
	L	89.000	F1 Hero	L	89.000
TELEFONARE	L	69.000	Fantasia	L	69.000
	L	89.000	Fighting Master	L	89.000
	L	85.000	Golden Axe 2	L	85.000
	L	99.000	Grandslam Tennis	L	99.000
	L	69.000	Gyngou	L	69.000
	L	54.000	Hell Fire	L	54.000
	L	69.000	Hunter Yoko	L	69.000
	L	59.000	Jewel Master	L	59.000
	L	69.000	Joe Montana II	L	69.000
	L	89.000	Kid Chameleon	L	89.000
	L	84.000	Legend of Ninja Buraiden	L	84.000
	L	74.000	Magical Hot Turbo	L	74.000
	L	79.000	Marvel Land	L	79.000
	L	79.000	Mercs	L	79.000
	L	74.000	Mickey Mouse	L	74.000
	L	94.000	Midnight Resistance	L	94.000
	L	99.000	North Star Ken	L	99.000
	L	59.000	Out Run	L	59.000
	L	85.000	Quackshot	L	85.000
	L	94.000	Runark	L	94.000
	L	79.000	Senjo-No-Ohkam	L	79.000
	L	89.000	Slime World	L	89.000
	L	70.000	Sonic	L	70.000
	L	59.000	Spider Man	L	59.000
	L	99.000	Steel Empire	L	99.000

Street of Rage	L	75.000	Srider	L	69.000
	L	79.000	Thunder Fox (Mega Drive Scart)	L	79.000
	L	94.000	Thunder Pro Wrestling (M. D. Jap)	L	94.000
	L	84.000	Toky (Juju Legend)	L	84.000
	L	69.000	Turbo Out Run	L	69.000
	L	94.000	Two Crude Dude (Crude Buster)	L	94.000
	L	89.000	Undeadline	L	89.000
	L	69.000	Wadana Forest	L	69.000
	L	54.000	Whip Rush	L	54.000
	L	94.000	Zero Wings	L	94.000
Telefonare per le ultime novita	L	94.000	Cartuccie Americane	L	129.000
	L	129.000	Adams Family	L	129.000
	L	89.000	Bill Lambers Combat Basketball	L	89.000
	L	119.000	Burt's Nightmare (Simpson)	L	119.000
	L	124.000	Castelvania 4	L	124.000
	L	139.000	Chess Master	L	139.000
	L	119.000	Final Fantasy 2	L	119.000
	L	119.000	Final Fight	L	119.000
	L	114.000	F. Zero	L	114.000
	L	109.000	Hole in One	L	109.000
	L	109.000	Home Alone	L	109.000
	L	89.000	Hook	L	89.000
	L	129.000	Jhon Madden Football	L	129.000
	L	119.000	Joe & Mac	L	119.000
	L	124.000	Lagoon	L	124.000
	L	124.000	Legend of Mystical Ninja	L	124.000
	L	124.000	LUGLIO	L	124.000
	L	119.000	Pit Fighter	L	119.000
	L	119.000	RPM Racing	L	119.000
	L	124.000	Paperboy 2	L	124.000
	L	119.000	Super Smash TV	L	119.000
	L	114.000	Super Tennis	L	114.000
	L	124.000	Super WWF Wrestlingmania	L	124.000
	L	114.000	Top Gear	L	114.000
	L	124.000	True Golf Classic	L	124.000
	L	129.000	True Golf Classic: Pibble	L	129.000
	L	134.000	Ultraman	L	134.000
	L	119.000	Un-Squadron	L	119.000
	L	129.000	X-Man	L	129.000
ESTATE	L	75.000	Street of Rage	L	75.000
	L	69.000	Srider	L	69.000
	L	79.000	Thunder Fox (Mega Drive Scart)	L	79.000
	L	94.000	Thunder Pro Wrestling (M. D. Jap)	L	94.000
	L	84.000	Toky (Juju Legend)	L	84.000
	L	69.000	Turbo Out Run	L	69.000
	L	94.000	Two Crude Dude (Crude Buster)	L	94.000
	L	89.000	Undeadline	L	89.000
	L	69.000	Wadana Forest	L	69.000
	L	54.000	Whip Rush	L	54.000
	L	94.000	Zero Wings	L	94.000
Telefonare per le ultime novita	L	94.000	Cartuccie Americane	L	129.000
	L	129.000	Adams Family	L	129.000
	L	89.000	Bill Lambers Combat Basketball	L	89.000
	L	119.000	Burt's Nightmare (Simpson)	L	119.000
	L	124.000	Castelvania 4	L	124.000
	L	139.000	Chess Master	L	139.000
	L	119.000	Final Fantasy 2	L	119.000
	L	119.000	Final Fight	L	119.000
	L	114.000	F. Zero	L	114.000
	L	109.000	Hole in One	L	109.000
	L	109.000	Home Alone	L	109.000
	L	89.000	Hook	L	89.000
	L	129.000	Jhon Madden Football	L	129.000
	L	119.000	Joe & Mac	L	119.000
	L	124.000	Lagoon	L	124.000
	L	124.000	Legend of Mystical Ninja	L	124.000
	L	124.000	LUGLIO	L	124.000
	L	119.000	Pit Fighter	L	119.000
	L	119.000	RPM Racing	L	119.000
	L	124.000	Paperboy 2	L	124.000
	L	119.000	Super Smash TV	L	119.000
	L	114.000	Super Tennis	L	114.000
	L	124.000	Super WWF Wrestlingmania	L	124.000
	L	114.000	Top Gear	L	114.000
	L	124.000	True Golf Classic	L	124.000
	L	129.000	True Golf Classic: Pibble	L	129.000
	L	134.000	Ultraman	L	134.000
	L	119.000	Un-Squadron	L	119.000
	L	129.000	X-Man	L	129.000
ESTATE	L	75.000	Street of Rage	L	75.000
	L	69.000	Srider	L	69.000
	L	79.000	Thunder Fox (Mega Drive Scart)	L	79.000
	L	94.000	Thunder Pro Wrestling (M. D. Jap)	L	94.000
	L	84.000	Toky (Juju Legend)	L	84.000
	L	69.000	Turbo Out Run	L	69.000
	L	94.000	Two Crude Dude (Crude Buster)	L	94.000
	L	89.000	Undeadline	L	89.000
	L	69.000	Wadana Forest	L	69.000
	L	54.000	Whip Rush	L	54.000
	L	94.000	Zero Wings	L	94.000
Telefonare per le ultime novita	L	94.000	Cartuccie Americane	L	129.000
	L	129.000	Adams Family	L	129.000
	L	89.000	Bill Lambers Combat Basketball	L	89.000
	L	119.000	Burt's Nightmare (Simpson)	L	119.000
	L	124.000	Castelvania 4	L	124.000
	L	139.000	Chess Master	L	139.000
	L	119.000	Final Fantasy 2	L	119.000
	L	119.000	Final Fight	L	119.000
	L	114.000	F. Zero	L	114.000
	L	109.000	Hole in One	L	109.000
	L	109.000	Home Alone	L	109.000
	L	89.000	Hook	L	89.000
	L	129.000	Jhon Madden Football	L	129.000
	L	119.000	Joe & Mac	L	119.000
	L	124.000	Lagoon	L	124.000
	L	124.000	Legend of Mystical Ninja	L	124.000
	L	124.000	LUGLIO	L	124.000
	L	119.000	Pit Fighter	L	119.000
	L	119.000	RPM Racing	L	119.000
	L	124.000	Paperboy 2	L	124.000
	L	119.000	Super Smash TV	L	119.000
	L	114.000	Super Tennis	L	114.000
	L	124.000	Super WWF Wrestlingmania	L	124.000
	L	114.000	Top Gear	L	114.000
	L	124.000	True Golf Classic	L	124.000
	L	129.000	True Golf Classic: Pibble	L	129.000
	L	134.000	Ultraman	L	134.000
	L	119.000	Un-Squadron	L	119.000
	L	129.000	X-Man	L	129.000
ESTATE	L	75.000	Street of Rage	L	75.000
	L	69.000	Srider	L	69.000
	L	79.000	Thunder Fox (Mega Drive Scart)	L	79.000
	L	94.000	Thunder Pro Wrestling (M. D. Jap)	L	94.000
	L	84.000	Toky (Juju Legend)	L	84.000
	L	69.000	Turbo Out Run	L	69.000
	L	94.000	Two Crude Dude (Crude Buster)	L	94.000
	L	89.000	Undeadline	L	89.000
	L	69.000	Wadana Forest	L	69.000
	L	54.000	Whip Rush	L	54.000
	L	94.000	Zero Wings	L	94.000
Telefonare per le ultime novita	L	94.000	Cartuccie Americane	L	129.000
	L	129.000	Adams Family	L	129.000
	L	89.000	Bill Lambers Combat Basketball	L	89.000
	L	119.000	Burt's Nightmare (Simpson)	L	119.000
	L	124.000	Castelvania 4	L	



# L'APPOSTA



**La scuola è finita: campioni del mondo, campioni del mondo, campioni del mondo! Ragazzi, è stata dura, ma finalmente ci avviciniamo al periodo dell'anno più amato dalla tribù: le vacanze. Alé-oo, alé-oo...**

**Scusate lo sfogo, ma quando ci vuole, ci vuole.**

**(Alessandro) Benvenuti nello spazio più carcioficcato di Gheim Pauà che vi permette di interagire anche senza il joypad. Scrivete, scrivete e scrivete: dubbi, domande, riflessioni sulla vita, temi delle elementari... accettiamo di tutto. Spedite tutto quello che vi pare, ma soprattutto disegni, caricature, foto, disegni in bianco... Partecipate numerosi! Ed ora, spazio alle lettere (opportunitamente tagliate e ridotte, as usual):**

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

## **SUPER MESS**

Caro MBF,  
Game Power è troppo bella! È la migliore rivista dell'universo e ogni mese ne compro due copie (non si sa mai che l'intera collezione raggiunga valutazioni da capogiro in futuro...) (Dylan Dog docet, eh? NdMBF).

La ragione per cui vi scrivo è che non ho ben chiara la differenza tra Super Nes, Super Famicom e Super Nintendo. In particolare, quale delle tre sarà lanciata in Europa? Cosa significa che il Super Famicom, che alcuni importatori paralleli vendono già da un anno anche in Italia, è leggermente più lento rispetto a quelli che vendono in America o Giappone? Ha qualcosa a che fare con lo standard televisivo?

**Paolo Frida (An)**

Ebbene sì, Paolo, i rallentamenti di cui parli sono dovuti alle differenze degli standard televisivi utilizzati all'estero. Per essere precisi, la frequenza dei televisori nipponici ed americani è di 60 Hz, il che significa che il flusso elettrico raggiunge lo schermo 60 volte al secondo.

In Europa, invece, lo standard televisivo è fissato sui 50 Hz (sebbene gli ultimi televisori siano multistandard o capaci di ricevere frequenze di 100 Hz): ciò significa che le

console giapponesi e americane, testate per funzionare a 60 Hz, subiscono dei leggeri rallentamenti, pari a 6 minuti all'ora. Inoltre l'area di gioco appare ri-

dotta sullo schermo per la presenza di una striscia nera alla sommità e alla base dello screen, questo perché i nostri tv hanno più linee. Il Super Nintendo (vedere box sottostante per chiarimenti) è stato leggermente modificato per funzionare sui televisori europei senza subire tali rallentamenti.

## **SUPER FAMICOM**

La console giapponese della Nintendo, lanciata nel dicembre del 1990. La macchina è in grado di utilizzare software giapponese (ovviamente) e americano, con l'ausilio di un adattatore, venduto separatamente a circa 40 mila lire. Questa è la console che in genere è importata parallelamente dai negozianti e venduta ad un prezzo che varia tra le 420 e le 520 mila lire.

## **SUPER NES**

La versione americana, differisce esteticamente da quella giapponese in quanto è più squadrata e ha dei colori differenti. Sullo chassis presenta la scritta SUPER NINTENDO, ma è, comunque, differente da quella che sarà presentata da noi. Il Super Nes è stato lanciato in Usa nel settembre del 1991.

Utilizza software americano e giapponese (con un adattatore). Al momento non si sa se la macchina sarà in grado di leggere il software del Super Nintendo con un apposito adattatore.

## **SUPER NINTENDO**

La versione europea che sarà lanciata in tutte le nazioni con date differenti. In Italia arriverà a settembre/ottobre, ad un prezzo indicativo

di 399 mila lire. Esteticamente è identica al Super Famicom, a parte la scritta Super Nintendo anziché Super Famicom. A causa di una speciale protezione della stessa

Nintendo, la console europea sarà incompatibile con il software nipponico, quindi occhio!

Tutte e tre le console presentano le stesse caratteristiche tecniche e, come ho già sottolineato più volte, differiscono solo esteticamente. In occasione del lancio della macchina in

Italia, preparatevi ad un Super Speciale...

## **SONIC AL BAR?**

Caro Gheim Pauà, mi complimento per l'ottimo lavoro che state facendo. GP è il massimo, e se cominciaste a recensire giochi anche per Neo Geo sareste veramente perfetti.

Avevo letto da qualche parte che la Sega era intenzionata a lanciare il coin-op di Sonic, ma di tempo ne è passato e non si è più sentito nulla. Sapreste darmi qualche spiegazione? Cioè, se e quando il gioco sarà lanciato, sarà identico alla versione casalinga?

Grazie,

**Mega Massimiliano (Mestre)**

In effetti, la Sega aveva intenzione di lanciare una versione arcade migliorata di Sonic, ma alla fine ha deciso di abbandonare l'idea. Comunque, in alcune sale giochi inglesi, esistono dei cabinet Sega multi-gioco (simili a quelli del Neo Geo, per inten-



## **Giuseppe Calcagno**







derci), con in genere tre titoli: Columns, Golden Axe e, appunto, Sonic.

In ogni caso, la mascotte di casa Sega sarà la protagonista del seguito di Sonic, ed apparirà in diversi formati, tra cui un coin-op (vedi News) realizzato con le più sofisticate tecniche di programmazione...

## GAME KILLER: THE NEXT GENERATION!

Mitico MBF!

Come te la passi? A volte vi invidio proprio: passare tutto il giorno a giocare e beccarsi pure lo stipendio... Speravo che la mia recensione che avevo spedito qualche mese fa sarebbe servita a farmi assumere ma il vostro silenzio mi ha ormai convinto che è tutto finito... Però non ho scritto questa lettera per lamentarmi, ma per chiedervi una spiegazione. Possiedo un favoloso Sega Megadrive (che non rallenta neanche un po', cari possessori di Super NES) e avevo intenzione di comprare una di quelle cartucce speciali che permettono di avere vite infinite o codici vari. Sono indeciso tra Action Replay e Game Genie: che differenza c'è tra le due? Certo di una vostra risposta (non deludetemi!), passo a salutarvi.

Nicola Vannelli (Tn)

Caro Nicola, mi spiace per il posto a GP... Provacci ancora, non si sa mai!

Nel frattempo cercherò di chiarirti le idee sulle due cartucce di cui parli.

Il Game Genie, sviluppato da quei balordoni della Code Masters, permette di settare specifici parametri ai giochi. Mi spiego: è possibile scegliere il numero di vite con cui cominciare la partita, il livello di partenza, di energia, superando così qualsiasi tipo di ostacolo. L'Action Replay è molto simile al Game Genie e i suoi codici vengono pubblicati sulle pagine di Gheim Pauà. Entrambe si inseriscono direttamente tra lo slot del Megadrive e la cartuccia gioco, come un normale adattatore. I prezzi variano a seconda dei negozi. In ogni caso, un Game Genie II è attualmente in fase di sviluppo (con tanto di approvazione ufficiale della Sega), anche se non sono ancora state rese note le migliori tecniche, e comunque la sua uscita non è attesa prima del Natale del 1992.

## YOCO POKO, MAYOKO

Succulento MBF, mi congratulo con l'intero staff di Game Power per l'ottimo lavoro svolto fino ad ora. È l'unica rivista

che leggo tre o quattro volte, perché la trovo spiritosa e strapiena di cose interessanti. Volevo sapere da voi se:

- 1) Usciranno dei giochi decenti di wrestling per Megadrive?
- 2) E di tennis?
- 3) Perché nelle inserzioni dei negozi



Fabio Ferrario

per Mega CD)?

Posseggo un Megadrive (ti assicuro che non l'avevo neppure immaginato, NdMBF), e delle risposte precise mi farebbero senz'altro piacere. Ciao,

SONIC MARCO (Bolzano)

Caro Marco (suppongo che Sonic sia il cognome), eccoti le tanto agognate risposte:

1) Oltre al decente Wrestle Wars e al così-così Ringside Angel, sono in uscita Wrestlemania, conversione diretta dell'omonimo smash hit per Super Nes e Super Fire Pro Wrestling (aaargh!). Forse ti interesserà sapere che la Dreamworks sta realizzando Jesse "The Body" Ventura Wrestling, atteso per Luglio.

2) La Telenet sta per uscire con Grandslam, mentre la francese Ubi Soft è pronta a racchettarci in testa con Jimmy Connors Tennis, ma dovremo aspettare fino a Natale...

3) Due nomi per lo stesso gioco: Sol-Deace è la versione americana di Sol-Feace. Che ne direste di un Sol-Peace?

## NOTA PER TUTTI TRANNE CHE PER ILLO

Massì, vai giù di revival...

La ragione di questa inutile nota è che non so come riempire il posto dell'Apposta, per cui potrei cominciare a parlarvi della mia vita. Mi ricordo quella volta che... Ehm, sto scherzando, ora siamo seri. Sul numero 6 di GP abbiamo commesso un errore di impaginazione. Capita anche nelle migliori famiglie. La lettera di Filippo Zanella non ha avuto risposta, non perché le domande poste dal lettore fossero particolarmente stupide, almeno non tutte (sto nuovamente scherzando), ma alcuni problemi di

spazio e di incomprendimento (causati soprattutto dal fatto che consegno il materiale cronicamente in ritardo) hanno fatto sì che venisse involontariamente tagliata di netto la mia risposta. In ogni caso, la maggior parte delle questioni sollevate dal nostro Filippo sono state già abbondantemente trattate in altre lettere.

Ora vi starete chiedendo: perché non l'avete scritto sul numero scorso? Beh, a questo punto potrei dirvi che me ne ero dimenticato, oppure che volevo vedere se eravate attenti, ma la ragione è una sola: farvi rodere dal dubbio nonché imporre notti insonni ai più impressionabili ("Perché MBF non ha risposto?", "C'entrano forse gli Ufo?", "E perché ha taciuto sul numero successivo?", "È veramente MBF che risponde alle lettere?", "E se fosse stato rapito dagli Ufo?", "Johnny, io chiamo la polizia...").

Ora che tutto è finalmente chiaro, passiamo alla prossima lettera.

## SARANNO FAMOSI

Dopo l'appello del mese scorso, le prime foto cominciano ad arrivare. Questa volta abbiamo scelto la foto di Fabio di Palermo, che si presenta come "il più giovane lettore di Game Power". Osservate la grinta con la quale impugna il sacro testo, sembra quasi voglia dire: "A Rical, fatti da parte, che tra un paio d'anni, il capoccia sarò io".



Fabio Cinà

## IL BIANCO E NERO NON VINCE PIÙ?

Straf\*\*\*issima redazione di Gheim Pauà, Siete "er mejo"! Vi scrivo per un'unica ragione: posseggo un Megadrive ed un Super Famicom ed avevo intenzione di comprarmi una console portatile. Game Gear, Lynx o Pc Engine GT (il Gameboy non mi piace per niente)? Mi ero finalmente deciso per il Game Gear, quando leggo su GP che la Nintendo sta realizzando una versione colorata del Game Boy. È vero? Penso che la Nintendo sia la più potente casa del mondo, quindi sono sicuro che supporterebbe una nuova console con un sacco di giochi, per cui vi chiedo ancora qualche chiarimento su questo misterioso Super Game Boy.

Marco Cantoni (Latina)

La Nintendo sta effettivamente lavorando al Super



Boy, anche se pare abbia incontrato qualche difficoltà nella scelta dello schermo a cristalli liquidi, dal momento che quelli attualmente in circolazione necessitano di un elevato dispendio di energia che si traduce nella classica sindrome da "Succhiamo Vorace di Pile"

("Già finite?!?!")

Ma se le ho messe ieri..."). In ogni caso i tecnici stanno sperimentando nuovi cristalli colorati meno esosi, speriamo con successo.

Comunque, informatori piuttosto attendibili assicurano che il Super Boy uscirà nel settembre 1993 in Giappone, al prezzo di \$99 (circa 120 mila lire).

Perché un prezzo così contenuto? Pare che la Nintendo abbia scelto una risoluzione assai bassa (inferiore a quella del Lynx, del Game Gear e del Pc Engine GT) nel tentativo di mantenere il prezzo accessibile ai più. Sarà una scelta azzeccata? Mah, di certo il Super Boy non sarà in grado di essere utilizzato come LCD TV con l'apposito TV TUNER (vedi Game Gear o Pc Engine GT), a causa di questa carenza. La macchina dovrebbe comunque essere compatibile con il 100% del software del "vecchio" Game Boy.

#### NOTA BENE

Ed ora due parole alla regia: il concorso IL SOSIA DI MARIO scade il numero 12 di GP, cioè tra circa 4 mesi. Ricordiamo che partecipare è semplice, occorre solo camuffarsi da Mario, farsi fotografare e spedire la foto a:

IL SOSIA DI MARIO, Gheim Pauà, Via Aosta 2, 20155 Milano

Il vincitore riceverà in omaggio un'annata di Game Power, la nostra mitica testata, e potrà quindi evitare di uscire di casa, con il freddo e con il gelo, percorrere diversi chilometri in condizioni proibitive per l'infausta edicola e magari sentirsi dire che l'ultimo numero di GP è stato appena venduto...

#### PROBLEMI DI CONVERSIONE

Mitica redazione di Gheim Pauà (ho scritto giusto?) (bella lì, NdMBF),

sono un felice possessore di un Sega Megadrive, comprendente una ventina di giochi. Anch'io mi sono "fatto le ossa" con il leggendario C64, avente la bellezza di oltre 2000 giochi (gulp!). Come avrete capito dalla lettera esterna (?), NdR) sono un grande fan di Street Fighter II, perciò la do-

manda è la seguente: adesso che stanno ultimando il suddetto gioco per Mega CD, potranno mai convertirlo su cartuccia?

Spero che mi risponderete il più esaurientemente possibile.

Ringraziandovi, vi mando un aloha,

LEANDRO DOMENICALE (the King of Videogames)



Valerio Reichlin

Processore

Velocità

Risoluzione

Palette

Audio

Stereo

CD ROM output

Numero Sprite

Capacità cartucce

NB: le caratteristiche del Master System sono identiche a quelle del Master System II.

Nes

PP2A03

1.9 Mhz

256\*240

52

3 voci, 4 ottave idem

no

no

64

256K

MasterSystem PcEngine

ZX80A

3.6 Mhz

256\*192

64

6 voci 8 ottave idem

no

no

64

128K

65C02

7.2 Mhz

256\*216

512

6 voci 8 ottave idem

sì

sì

64

512K

Supergrafx

65C02

7.2 Mhz

320\*224

512

6 voci 8 ottave idem

sì

sì

128

1MB

Caro Oleandro, devo darti una brutta notizia: pare che la Capcom abbia momentaneamente sospeso lo sviluppo della versione di Street Fighter II per Mega CD,

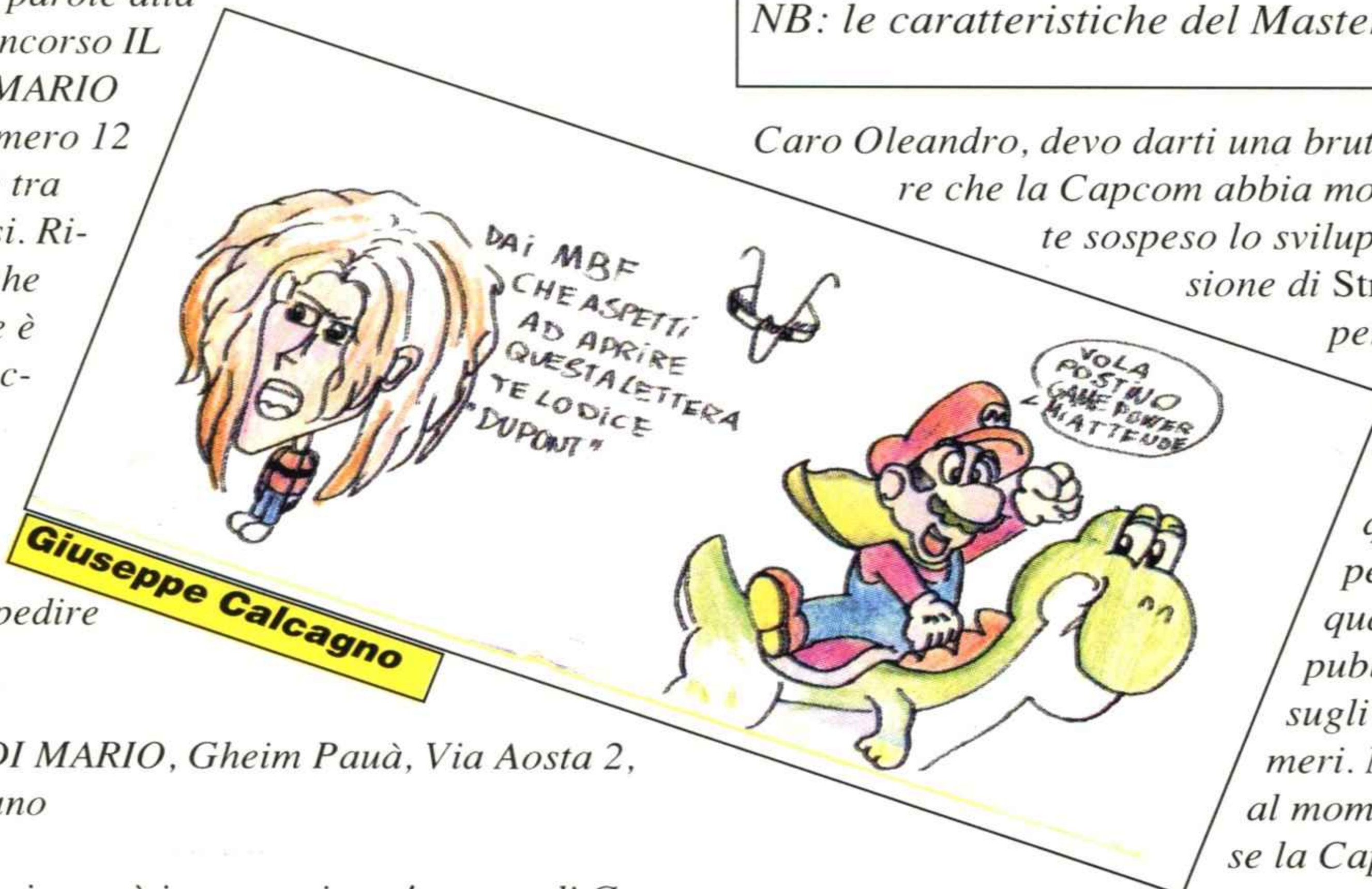
perché impegnata nel completare quella per Super Nes, della quale abbiamo pubblicato le foto sugli ultimi due numeri. Non sappiamo, al momento, quando e se la Capcom stessa realizzerà la versione

per l'unità CD-ROM della Sega, la cui uscita, come tutti sanno, è stata posticipata al 1993... Comunque, se ti può consolare, la versione di Powerdrift è attualmente in programmazione... E con questo ho risposto anche a Tony Viceconti (ah, il colore "nerissimo" riferito al Mega CD nella tabella del numero 5 di GP era solo una battuta...).

#### A ME LA MUSICA MI DA LA SPINTA...

Cara redazione di Gheim pauà, sono un affezionato lettore di K, e ora che ci siete anche voi compro entrambe le riviste. Vorrei farvi delle critiche:

- 1) I voti che date (visto che siete cugini di K) potreste darli in millesimi? Inoltre, perché non date più il voto per ogni singola caratteristica del gioco (sonoro, grafica, ecc) e poi, in ultimo, il globale?
- 2) Le foto non sono delle migliori, quelle del Lynx poi, sarebbe meglio lasciarle a grandezza naturale.
- 3) Le foto dei recensori sono una bella idea.
- 4) La vostra demenzialità uccide, ma talvolta diverte (è bello avere un po' di colore in un mare di recensioni grigie)
- 5) Il Box "sotto controllo" mi pare una buona idea anche se a volte è scontato.
- 6) Perché non fate più recensioni per Lynx?



Giuseppe Calcagno



7) Siccome reputo i vostri cugini di K i migliori, perché non cercate di imitarli facendo recensioni lunghissime e altre molto corte? Finito! Contenti?

FAT MEAT (CONSONNI CARLO) "la voce dal profondo del cuore"

P.S.

Vi saluto e vi faccio i complimenti per la vostra già buona rivista che può essere migliorata.

P.P.S.

L'MBF di Game Power è lo stesso di K?

Risposte "Flash", o meglio lampo:

1) No, mai e poi mai... I voti alle singole voci sono superati, ma dove vivi?

2) Sono migliorate, non ti pare?

3) Abbiamo in cantina un sacco di novità per i prossimi mesi...

4) Stiamo cercando di smettere, ma è dura.

5) Siamo in periodo di saldi, tutto qui.

6) Perché i giochi non abbondano se non sulle liste della Atari.

7) Cugini, fratelli, nipoti: siamo sempre noi... Le recensioni ci piacciono così, bisogna cambiare stile di tanto in tanto.

8) Sì, è lo stesso MBF, no anzi, non lo è.

### THE LAST WORD

L'Etimologia della Parola

Cari vecchi computer, come mi mancate.

Allora era tutto così bello, così candido, così innocente. E soprattutto, esistevano delle categorie videoludiche, delle fazioni contrapposte facilmente individuabili, con caratteristiche proprie e peculiari, ma soprattutto facilmente pronunciabili.

Mi spiego. Al principio c'erano i commodoriani e gli spectrumisti. Punto e basta. La prima categoria era formata dai possessori del leggendario C64, la seconda da quelli dell'altrettanto mitico Sinclair ZX Spectrum. Poi è arrivata l'Amiga, Amy per gli amici, e l'Atari ST (ST e basta). I rispettivi fan si facevano rispettivamente chiamare Amighisti e Ataristi.

E fin qui tutto bene.

Poi sono arrivate loro, gli oggetti senz'anima, le macchine da gioco per eccellenza.

Le console.

E sono cominciati i guai.

Innanzitutto, nessuno ha ancora trovato un nome decente per titolare la propria categoria, che è rimasta così sconosciuta e totalmente indeterminata.

Facciamo esempi concreti: le lettere che riceviamo cominciano tutte con "Posseggo un Nes" e non con "Sono un Nesiano". Perché? Perché sarebbe ridicolo... Nesiano?

Cos'è: un abitante di qualche arcipelago di isole in Oceania, che so, la Poli-Nesia? Cosa potrebbe dire, d'altronde, il suddetto tapino? "Sono un Nesino e me ne vanto"?!? Dato che l'oriente (ed il Giappone in particolare) va

per la maggiore, il Nesino in questione potrebbe essere

scambiato per un Cinesino, oppure per un individuo dotato di un naso particolarmente fine e carino (così evita una ridicola operazione di chirurgia estetica, tanto in voga in America).

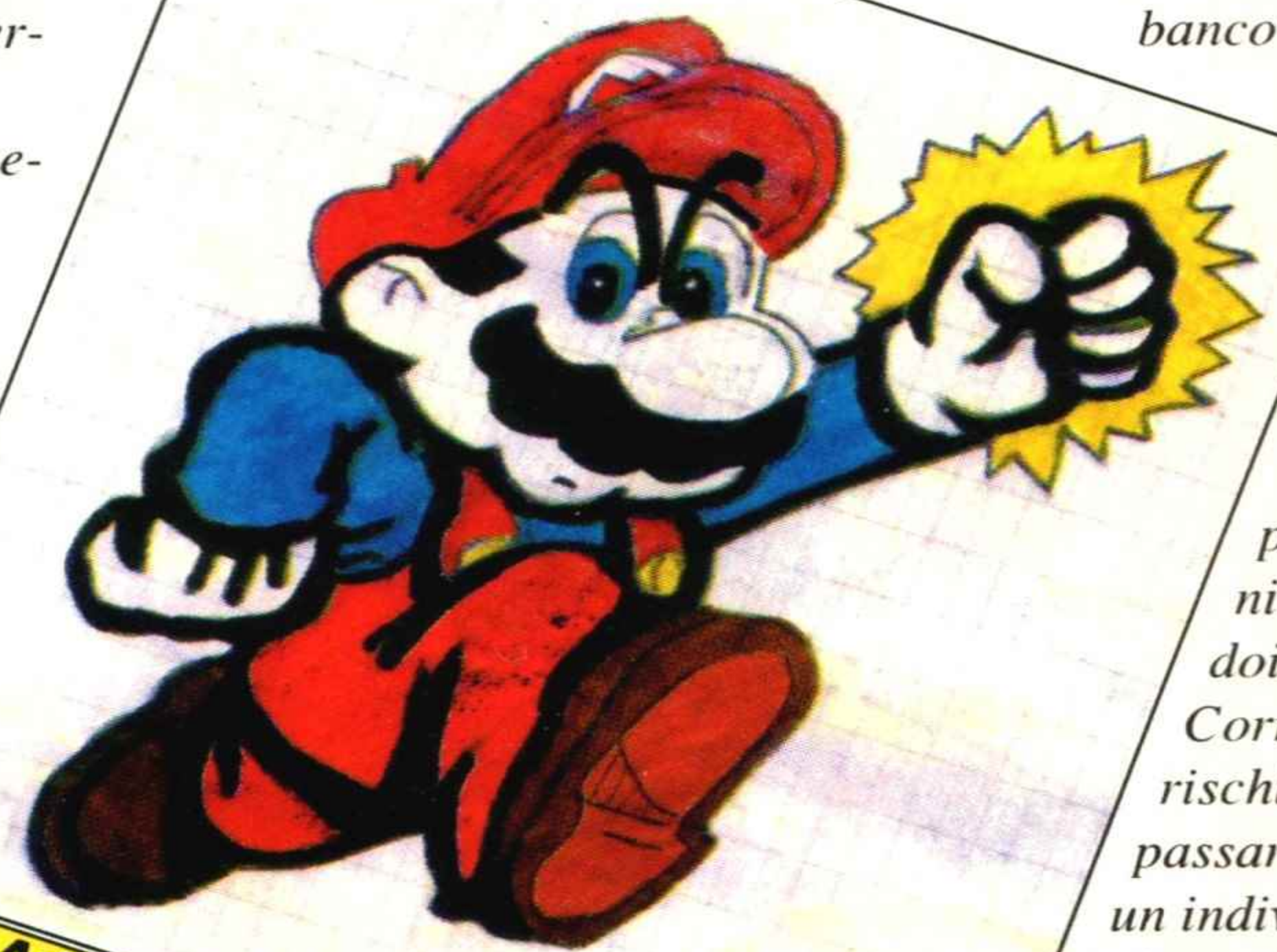
Ma non è finita: in genere si legge "Ho un Master System/Megadrive" invece di "Sono un segamastersistico/segamegadravico" ... Sembra quasi una parolaccia. È una situazione insostenibile, perché rende impossibile il crearsi di una corporazione ludica, di una fazione ben definita. Come può esistere una categoria dal nome impronunciabile? Qualcuno ha suggerito che i possessori delle console

che vantano giochi come Sonic o Castle Of Illusion, dovrebbero semplicemente chiamarsi come la

più grave per la console a sedici bit di casa Nintendo. Il problema è triplice, perché esistono tre versioni della stessa macchina: Super Famicom, Super Nes e Super Nintendo.

Avreste il coraggio di dire al vostro vicino di banco che siete

un supernintendoide? Correte il rischio di passare per un individuo afflitto da malattie mentali... Che vi sentite superfamicistico?



Mauro Adinolfi

A questo punto era più facile pronunciare Supercalifragilistichespicalido! Che avete una console tale da permettervi di sventagliare al mondo la vostra supernesità? A buon Nintenditor poche parole.

Altri esempi di incomunicabilità videoludica:

- Se ho un Pc Engine, sono forse un Pc Enginico? Un Nechiano? Ma Nec è forse una congiunzione latina, come Vel, Hic et Hot, ecc?

- E se ho il GameGear posso dichiararmi segamegearista? Sembra quasi uno scioglilingua.

- Ho la console della SNK, sono un neogenico? Sembra un sinonimo di carta igenica.

Il problema, capirete, è assai grave, e urge una soluzione rapida ed indolore. Mi auguro che possiate rifletterci a lungo, durante l'estate, in attesa dell'ormai imminente ritorno a scuola (eh,eh,eh, questa è cattività pura).

Vi aspettiamo tutti puntuali in edicola, a settembre.

See ya,

MBF

PS

Non dimenticate di spedirci qualche cartolina, mi raccomando. Ah, già che ci siete, portateci qualche bel souvenir, ma non le solite maranzate tipo improbabili scialli o scomodissimi sandali da spiaggia, una collana di corallo o un diamante potrebbero andare bene. Vendendoli potremmo ricavare una discreta somma da devolvere in beneficenza, vale a dire alle tasche disastrose di Zia Marisa. Pensateci.



Marco Farinello



Marco Angioli

casa produttrice.

Patetica soluzione: direste forse voi "Sono un sega?", o, nel caso che foste di sesso femminile, "Sono una sega"? Per favore... Nemmeno i suoi derivati sono accettabili: seghiano, seghetto, seghista... È tutto troppo tagliente. La situazione è assai



Nintendo®

# GAME BOY™

PUBLICIS - FCB/MAC

## NUOVO POTERE

## NELLE TUE MANI.



**CHOPLIFTER** - Sei il miglior pilota di elicottero, in missione per salvare il mondo.



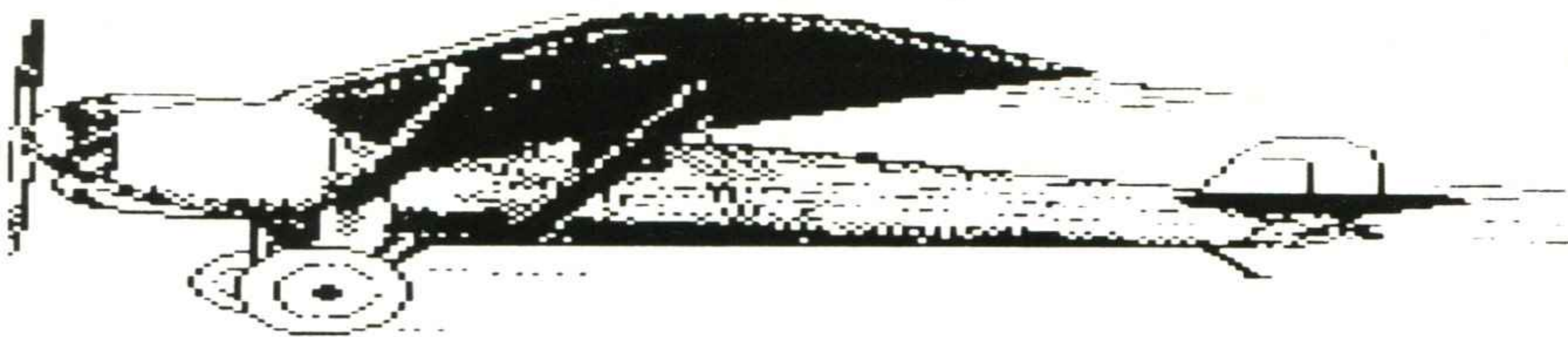
**POWER RACER** - Una straordinaria gara automobilistica, di nuova impostazione.



**HUNT FOR RED OCTOBER** - Conquista la libertà col tuo sottomarino. Dal fim "Caccia a Ottobre Rosso".







# Db Line srl

tel. **0332.767270**

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

## Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

### CONSOLES

### SUPER FAMICOM

### MEGA DRIVE

**Db VOX: 0332.767303**

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

### ACCESSORI

**BAZUKA + 6 GIOCHI**  
 per SNES / SFAMICOM.  
**LIT. 190.000**

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

### GAME BOY

HYPHER BOY  
 PRINCE OF PERSIA  
 BIONIC COMMANDO  
 KONAMIC'S SPORTS  
 DOWN TOWN  
 PRO-BASEBALL STADIUM 92  
 GHOSTBUSTERS  
 SPIDERMAN- TECNO BOWN  
 SUPER MARIO LAND  
 BATMAN - CASTELVANIA  
 DOUBLE DRAGON  
 FI RACE - OPERATION C  
 BOMBER KING2  
 ALTERED SPACE  
 CASTELVANIA 2  
 DOCTOR MARIO - BILL & TED  
 PAPERBOY - ATOMIC PUNK  
 GREMLINS 2 - BLAY LANCER  
 REVENGE OF THE GATOR  
 SNOOPY - KID ICARUS  
 ROBOCOP II - MEGAMAN  
 SKATE OR DIE - THE SIMPSON

### CD MEGADRIVE

A WITCH OF SILKY RIP  
 CANTASY STORIES LUNAR  
 EARNEST EVANS - SOL FLACT  
 HEAVY NOVA - WOODSTOCK  
 TENKA TUBU - FRELA ARIA

KING OF THE MONSTER  
 PRINCE OF PERSIA - RAMNA  
 DODGE DANPEL - DYNAWARS  
 ADAMS FAMILY - HOOK  
 SUPER MOMOTARO II  
 AIR MAN AGEMENIS  
 SUPER DANK SHOT SMASH IV  
 ASTRAL BOWT BATTLE BLAZE  
 ULTIMATE FOOTBALL  
 FINAL FIGHT GUY SYVALION  
 SUZUKI AGURE'S FC  
 DRAGON BALL - SUPER VALIS  
 SIM EARTH - SUPER ALISTE  
 ULTIMA IV - PRINCE OF PERSIA  
 SUPER ADVENTURE REISLANDS  
 CONTRA SPIRITS - PARODI'S  
 CASTELVANIA IV  
 DIMENSION FORCE  
 JOE & MAC - PILOT SWING  
 HYPER ZONE - JERRY BOY  
 LEGEND OF ZELDA  
 MAGIC SWORD - RABBIT TRAD  
 SUPER LED - POPULUS  
 SUPER GHOUL'S N GHOST

### SUPER NES USA

STREET FIGHTER II  
 ZELDA III  
 LEGEND OF MISTICAL NINJA  
 JACK NICKLAUS GOLF  
 TEST DRIVE - XARDION  
 SIMPSONS - SMASH TV  
 WWF WRESTLING  
 MAGIC SWORD - TOP GEAR  
 BASEBALL SIMULATOR 2000  
 CASTELVANIA 4  
 EARTH DEFENSE FORCE (EDF)  
 FINAL FANTASY II  
 GOEMON - JOE & MAC  
 LAGOON - LEGEND OF ZELDA  
 PAPERBOY II - PILOT WINGS  
 SIM CITY - SUPER TENNIS  
 SUPER GHOUL'S N GHOST  
 ULTRAMAN

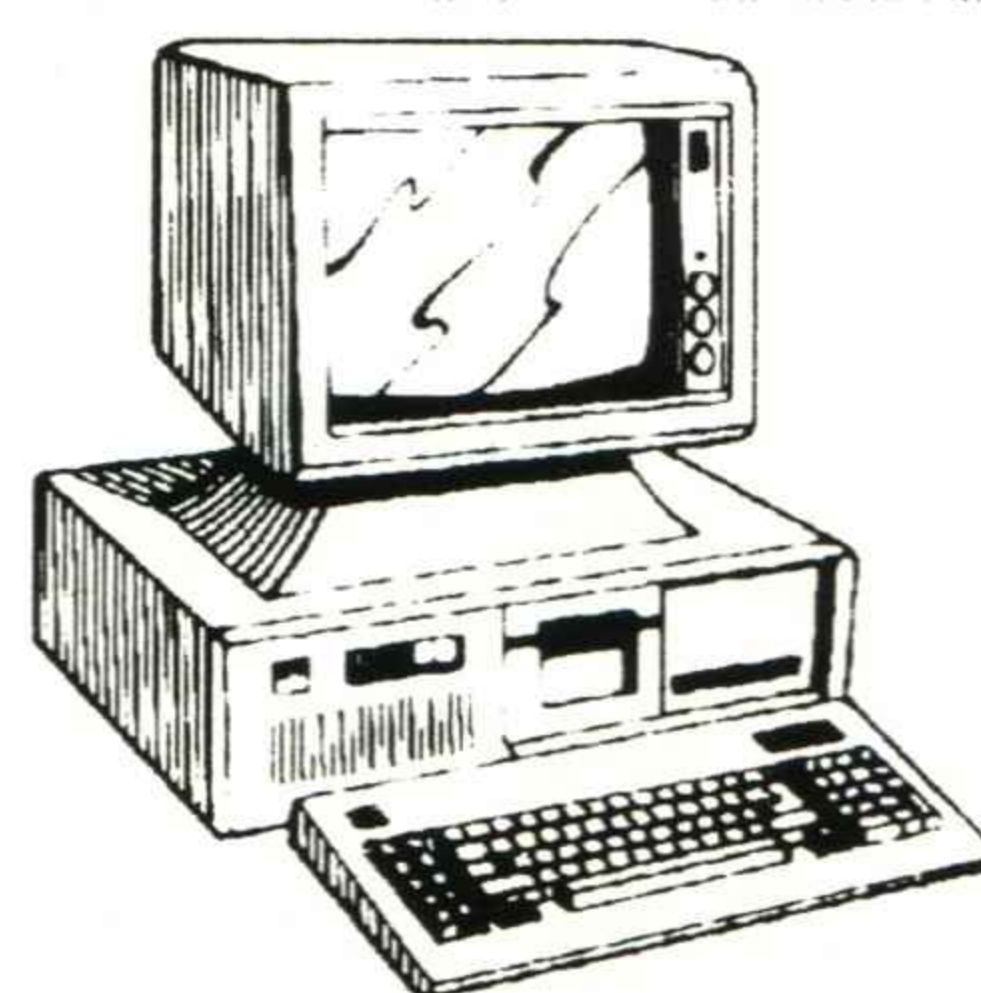
### NEO GEO

ALPHA MISSION II  
 BASEBALL 2020  
 BASEBALL STAR PRO  
 BLUE'S JOURNEY  
 CROSSED SWORD  
 CYBER TIP - EIGHT MAN  
 FATAL FURY  
 FOOTBALL FRENZY  
 GHOST PILOTS  
 KING OF THE MONSTER  
 LAST RESORCE  
 LEAGUE BOWLING  
 LEGEND OF SUCCESS OF JOE  
 MAGICIAN LORD  
 NAME '97'S - NINJA COMBAT  
 PUZZLED - READING HERO  
 ROBO ARMY  
 SOCCER BROWI  
 SENGOKI DENSHO  
 SUPER SPY  
 RASH RALLY  
 TOP PLAYER GOLF

TWINFL TALE SD VALIS  
 DAVEY ROBINSON BASKET  
 AILISA DRAGON SIDA TOCKET  
 BLAY LANCER - CHERROU  
 GRAND SLAM - THE TENNIS TOUR  
 SUPER MONACO GPHI  
 SUPER FANTASY ZONE  
 AILISA DRAGON - COLOMUS  
 TOKI - THUNDER PROWRESTLING  
 TURBO OUT RUN MASTER GOLF  
 CORPORATION - STORM TORN  
 CHUCK ROCK - WARI WARI WORLD  
 TERMINATOR STARBRIGHT  
 ROBOCOP II II  
 UNDALEFIN  
 F CIRCUS  
 DAHNA  
 JOE MONTANA FOOTBALL II  
 MARIO EMILY N HOCKEY  
 LE GRAND PRINX  
 HEAVY NOVA  
 DONALD DUCK QUACK SHEE  
 F22 INTERCEPTOR  
 MASTER OF WEAPONS  
 TOBJAM & FARE  
 SHADOW OF THE BEAST  
 BLOCK OUT  
 DAVEY CRASH  
 MEROS II  
 SAINT SWORD  
 SORBI  
 GALAXY FORCE II  
 DRAGON'S EYE  
 FIGHTING MYSTERS  
 688 ATTACK BATTLE  
 ALEX KIDD  
 COBRA  
 JEWEL MASTER  
 GALIARES  
 GAIN GROUND  
 GYOUNG  
 HEAVY UNIT  
 LAKERS VS CELTICS  
 MARVELLAND  
 MICKY MOUSE

### OFFERTA GIOCHI

**MEGADRIVE:**  
 LIT. 52.000  
 BURNING FORCE  
 BEAST WARRIOR SHIKIN JO  
 S TUNDER BLADE - ISHIDO  
 SWORD OF SODAN (8MB)  
 LIT. 72.000  
 ALIEN STORM GROWI  
 RUNARK YS'III OUTRUN  
 SPIDERMAN TASK FORCE H  
 WORLD CUP SOCCER  
 SUPER REAL BASKETBALL  
 LIT. 90.000  
 BACK TO THE FUTURE II  
 STREET OF RAGE  
 CALIFORNIA GAMES  
 LE GRAND PRINX FAERY TAIL  
 GOLDEN AXI II SPEED BALL II  
 LIT 109.000  
 DOUBLE DRAGON II  
 SHINING IN THE DARKNESS  
 THE IMMORTAL  
**SUPER FAMICOM:**  
 LIT 99.000  
 SUPER FIRE PRO WRESTLING  
 GRADIUS III MAGYAND LAND  
 MONKEY JIRO  
 THUNDER SPIRITS  
 PRO SOCCER TUNDER SPIRITS



## Db VOX

### GAME GEAR

FANTASY STAR ADVENTURE  
 GLASS STADIUM SONIC  
 HOUSE OF KAROI  
 WILN SYNDROME GOLF RUN  
 BUSTEE POLE NINJA GARDEN  
 MAGICAL TAKE RUTOKUN  
 MONSTER WORLD II  
 SOLLAIRE POKER  
 THE LUCKY DIME  
 FANTASY ZONE CLEAR  
 THE CHESSMASTER  
 GALAXY GAME BATTLE  
 SUPER GOLF MICKY MOUSE  
 GOLDEN AXI - SPW HARRIER  
 S MONACO GE DONALD DUCK  
 CASTLE OF ILLUSION  
 JOE MONTANA FOOTBALL  
 DEVILISH WOODY BOB  
 DRAGON CRYSTAL

**disponibili  
 riviste  
 giapponesi**

Console NEO GEO: Lit. 630.000

**BUONO SCONTO** GP8

**Lit. 7.000**

valido per acquisto di un gioco per console. Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)  
**COGNOME e NOME:**  
**INDIRIZZO e N. CIVICO:**  
**CAP e CITTA':**  
 (prefisso) TELEFONO: / \_\_\_\_\_ ETA':  
 Hai gia' acquistato da Db Line?  SI  NO  
 Console Posseduta  
 Riviste di giochi abitualmente lette.  
 Hai provato Db-Vox (0332.767303)?  SI  NO -Voto per Db Vox (0-10)  
 Il buono sara' valido se compilato in ogni sua parte. Validita' fino 1/10/92

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

Adesso componi il numero: 0332 767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db\_Vox ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db\_VOX.

Db\_VOX ti dira' per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db\_VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.

**Attenzione.** Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa generare toni. Se chiami Db\_Vox con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. A presto quindi...

...il magico mondo di Db VOX ti attende.  
 ciao Db\_VOX

ASSISTENZA TECNICA  
 Garanzia di 1 anno sui prodotti  
 Pagamento contrassegno  
 bonifico bancario o postale  
 carta di credito





## SPECIALE MEGADRIVE

Sebbene la minaccia della console a 16-bit della Nintendo si faccia ogni giorno che passa sempre più tangibile, il Megadrive continua ad impressionarci con una valanga di titoli eccellenti. Le novità che vi presentiamo sembrano confermare questo trend positivo... Non ci credete? E allora che ne dite di...

### SPLATTERHOUSE 2

Il protagonista della saga più lunga e violenta della storia della cinematografia horror (o meglio, splatter) è, per la seconda volta, l'interprete principale di un videogioco. Si tratta del terribile Jason, il maniaco di *Venerdì 13*, geniale intuizione del mitico regista Sean Cunningham (autore, fra l'altro, de *La creatura degli Abissi*). Abbiamo detto per la seconda volta: Jason apparve infatti circa tre anni fa in un celebre coin-op, (successivamente convertito in modo esemplare su Pc Engine), il violentissimo *Splatterhouse*. In questa seconda avventura, realizzata esclusivamente per Megadrive, Jason ha cambiato nome (ora si fa

chiamare Rick), ma non le abitudini: non ha abbandonato la classica maschera da giocatore di hockey, né l'atteggiamento alquanto scontroso e irascibile (è in grado di passare da parte a

parte con un pugno la maggior parte degli avversari che osano affrontarlo). Quando Rick scopre che la sua amata è stata rapita (mi piacerebbe vederla...), monta su tutte le furie e decide di affrontare gli orrori più insopportabili, pur di riottenere sana e salva la sua fidanzata. Anche i mostri hanno un cuore, forse migliore di quello dei cosiddetti "normali" (battuta moralistica gratuita presa da Dylan Dog). Otto livelli in totale, 8 Mbit di memoria, per Megadrive, dalla Namco.



Rick incontra Biomassa in un momento di pausa



Ehi, ma quel tipo violaceo assomiglia a Freddy Krueger!

### CADASH

Il capolavoro RPG della Taito arriva finalmente (e in esclusiva) sugli schermi del Megadrive. Nei panni di un mago o di un guerriero (sbaglio o nel coin-op c'erano più personaggi, Simon? NdMBF) rimarrete coinvolti in una serie di scontri e combattimenti che vi porteranno alla battaglia finale con un misterioso e apparentemente invincibile avversario. Come nell'arcade, uccidendo i nemici (tra cui orchi mastodontici, ragni giganti, piante carnivore, ecc), potrete ottenere power up, armi e soldi (questi ultimi utilizzabili per acquistare oggetti utili). Inutile dire che aspettiamo con

ansia questo titolo (dovrebbe essere disponibile verso la fine di luglio, parallelamente, of course); nel frattempo, godetevi le foto.



Ahia, una mazza ferrata sul crapone non è certo l'ideale per farsi passare il mal di testa...



Il mago conosce l'arte segreta della magia...



...ma il guerriero è un abile maestro di spada

### HOLYFIELD'S BOXING

Eccovi quella che si presenta come la simulazione di boxe più accurata della storia del Megadrive: grafica digitalizzata e una varietà incredibile di mosse dovrebbero spazzare via il già carino *Final Blow*. Come potete vedere dalle foto, la prospettiva è laterale e vengono mostrati circa 3/4 del pugile. E' possibile giocare individualmente, sfidando una serie di avver-

sari dall'abilità crescente o un vostro amico, magari di fede calcistica opposta alla vostra (questo è l'unico tipo di violenza ammessa, perché è solo simbolica). E' davvero incredibile come la Sega sia riuscita a realizzare un gioco così realistico esteticamente utilizzando solo 4 mega bit di memoria... I japs sono japs. *Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing* (un nome più lungo non potevano trovarlo) sarà disponibile a settembre.



Beccati questo



Ah sì!?!? E che ne dici di questo pestone?

# NEWS ANTEPRIME

### SIDE POCKET

Dopo il discreto *Crude Busters* la seconda conversione della Data East riguarda il biliardo. Il primo titolo di questo genere per Megadrive è *Side Pocket*, che avrete visto molto probabilmente in sala giochi qualche anno fa. Le opzioni disponibili sono diverse: è possibile giocare singolarmente o sfidare un avversario umano, determinare i parametri di gioco (numero di tiri possibili, delle buche, ecc.). Il tavolo di biliardo è visto dall'alto, così da permettervi di seguire le conseguenze di un colpo in modo completo. Ah, ho dimenticato di spiegare lo scopo del gioco: buttare in buca tutte le palline... No, non si sa mai... Comunque, *Side Pocket* sembra molto giocabile, ma potremo accertarcene solo tra qualche mese.



Ed eccovi il premio, che vi sarà spedito tranquillamente a casa...

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

### TUTTA LA VERITÀ SUL SUPER NES CD ROM

Tenetevi forte, perché siamo finalmente in grado di presentarvi alcune delle caratteristiche più interessanti della periferica che, sulla carta, è in grado di entusiasmare anche il videogiocatore più vissuto.

La scheda tecnica sottostante mostra infatti come la macchina della Nintendo sia in grado di emulare perfettamente le capacità del Mega CD, anzi, possa vantare prestazioni addirittura superiori. Il bello è che il Super Nes CD Rom costerà la metà del Mega CD (\$199 contro \$380, il che significa 250 mila lire contro 475!). Inoltre, la macchina della Nintendo sarà compatibile con il CD-I, il CD-Rom della Philips: tradotto in parole povere ciò significa sfruttare i giochi di due macchine.

Come abbiamo già specificato nel numero precedente, il CD-ROM si collega alla porta EXT del Super Famicom/Nes/Nintendo, ma per funzionare è indispensabile la Super Cartridge da inserire nello slot della console. Questa super cartuccia contiene la Ram, la Rom e un coprocessore grafico. Al momento, comunque, la Nintendo non ha specificato se il CD sarà in grado di velocizzare i già famosi effetti di zoom, rotazione e ingrandimenti ormai accessibili anche al Mega CD. A quando un simile ben di Dio? La Nintendo ha assicurato che il 1 giugno del 1993 la macchina sarà sugli scaffali dei negozi americani e giapponesi.

L'ipotesi di lanciare contemporaneamente la macchina anche in Europa non è stata del tutto abbandonata, anche se al momento sembra alquanto improbabile. Tutto dipende dal successo del Mega CD: se costituirà un effettivo pericolo per la Nintendo, il Super Nes CD-ROM potrebbe uscire anche prima. A questo proposito, infatti, fonti non confermate parlano di un lancio settembrino... Di quale anno? Ma il 1992, ovviamente! I primi titoli? Riepiloghiamo: *Super Mario V*, *F-ZERO II*, *Star Trek: the New Generation*, *Super Tetris*... Ma uno dei titoli più attesi è sicuramente *The 7th Guest* della Virgin Games, una delle software house europee impegnate nello sviluppo di giochi per la nuova unità, realizzato con un budget di circa 1 milione di dollari. Si tratta di un incredibile gioco/film interattivo nel quale ci ritroviamo coinvolti in una serie di terribili quanto inesplicabili delitti, nella spasmodica e quantomai classica ricerca del colpevole prima di diventare una delle vittime potenziali. E se l'assassinato in questione fosse il Mega CD della Sega? Elementare, Nintendo.



## SPAZIO AI NUMERI

Specifica	Super Nes CD-ROM	MegaCD	Wonder Mega
MemoryRam	8 Mb	6 Mb	6 Mb
Sub-Memory	1 Mb	1 Mb	1 Mb
ROM	2 Mb	1 Mb	1 Mb
Tempo di accesso (minimo)	.75 sec.	80 sec	?
Tempo di accesso (massimo)	1.30 sec	1.4 sec	?
Coprocessore	Si	Si	Si
Motion video	Si	Si	Si
Midi	No	No	Si
Compatibilità CD-I	Si	No	No
Compatibilità CD Audio/CD+G	Si	Si	Si
Prezzo	\$200	\$380	\$400

## PAROLE... PAROLE... PAROLE...

\* Pare che la Sega stia preparando in gran segreto una serie di giochi in formato CD di altissimo livello, per (ri)lanciare il finora deludente Mega CD. Uno di questi sarà proprio *Sonic II*, che sarà molto probabilmente incluso nella confezione del Mega CD stesso. Qualcuno ha ipotizzato che l'uscita posticipata del CD-ROM della Sega (primi mesi del 1993) è stata determinata dalla necessità di migliorare le prestazioni della macchina, anche se l'idea sembra assai remota. Comunque, sempre per restare in tema di *Sonic II*, l'eroe di casa Sega uscirà oltre alla versione cartuccia/CD, anche come arcade, sfruttando il celeberrimo System 32, già apprezzato in *Rad Mobile*. Nel gioco potranno partecipare fino a quattro giocatori, come in *The Simpson* o *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Preparate i gettoni...

Ah, la Adam (quella dei GIG Tiger) sta per lanciare una versione "schiacciapensieri" di *Sonic*...

\* La Icom Simulation, da qualche anno impegnato nello sviluppo di giochi su CD-ROM per le macchine della Nec e della Commodore (CDTV) sta dando gli ultimi ritocchi a *Beyond Shadowgate*, il seguito di uno degli adventure più coinvolgenti degli ultimi secoli. Seguendo la moda, la Icom ha deciso di accentuare l'aspetto RPG. Il gioco vanta una grafica digitalizzata, un sonoro iper-polifonico e minuti di dialoghi personalizzati che sfruttano a fondo la nuova unità CD-Rom della Nec, il leggendario Duo, accolto ottimamente in Japan. A luglio. Il secondo ambizioso progetto è un RPG fantasy chiamato *Shape-shifter*, atteso per Settembre.

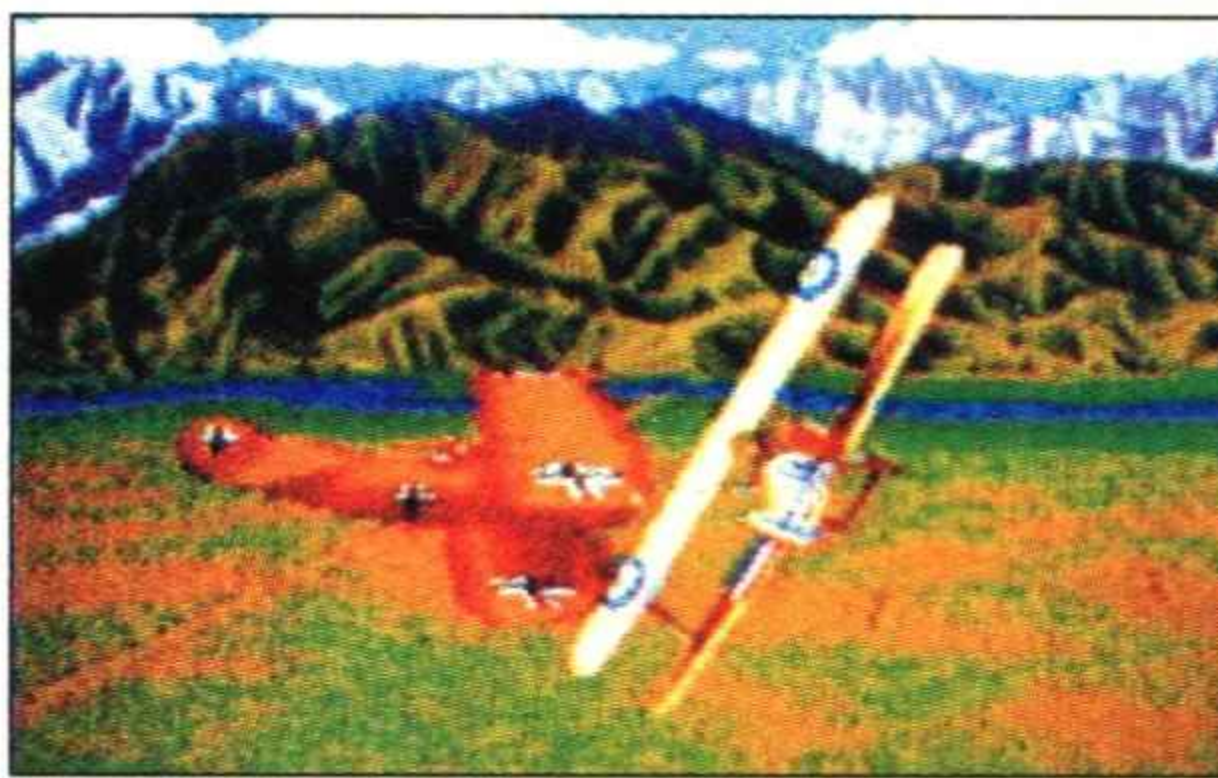
\* Qualche mese fa abbiamo pubblicato la notizia che la Sega ha fatto causa alla Ballistic/Accolade con l'accusa di aver infranto il copyright pubblicando giochi senza licenza. Bene, ora la Accolade ha deciso di passare al contrattacco, accusando la Sega stessa di aver infranto i propri diritti. Infatti, la scritta "Each compatible game is produced by or under license from Sega Enterprises, Ltd" che appare al momento dell'accensione del Genesis/Megadrive non terrebbe conto del comportamento della Accolade che si dichiara indipendente e sviluppa giochi senza alcun aiuto da parte del colosso nipponico, portando inoltre gli utenti a pensare che anche i loro giochi siano stati autorizzati dalla Sega (questo è scorretto, secondo Alan Miller, il rappresentante della software house). Non solo, la Sega avrebbe inoltre fatto pressione sulle catene di negozi più importanti d'America perché non mettano in vendita il software Accolade. Diatriba sofisticata... Chi vincerà?

\* Un'altra notizia della serie "Pare che"... Una compagnia tedesca sta lavorando ad una unità laser disk per Megadrive... *Dra-*

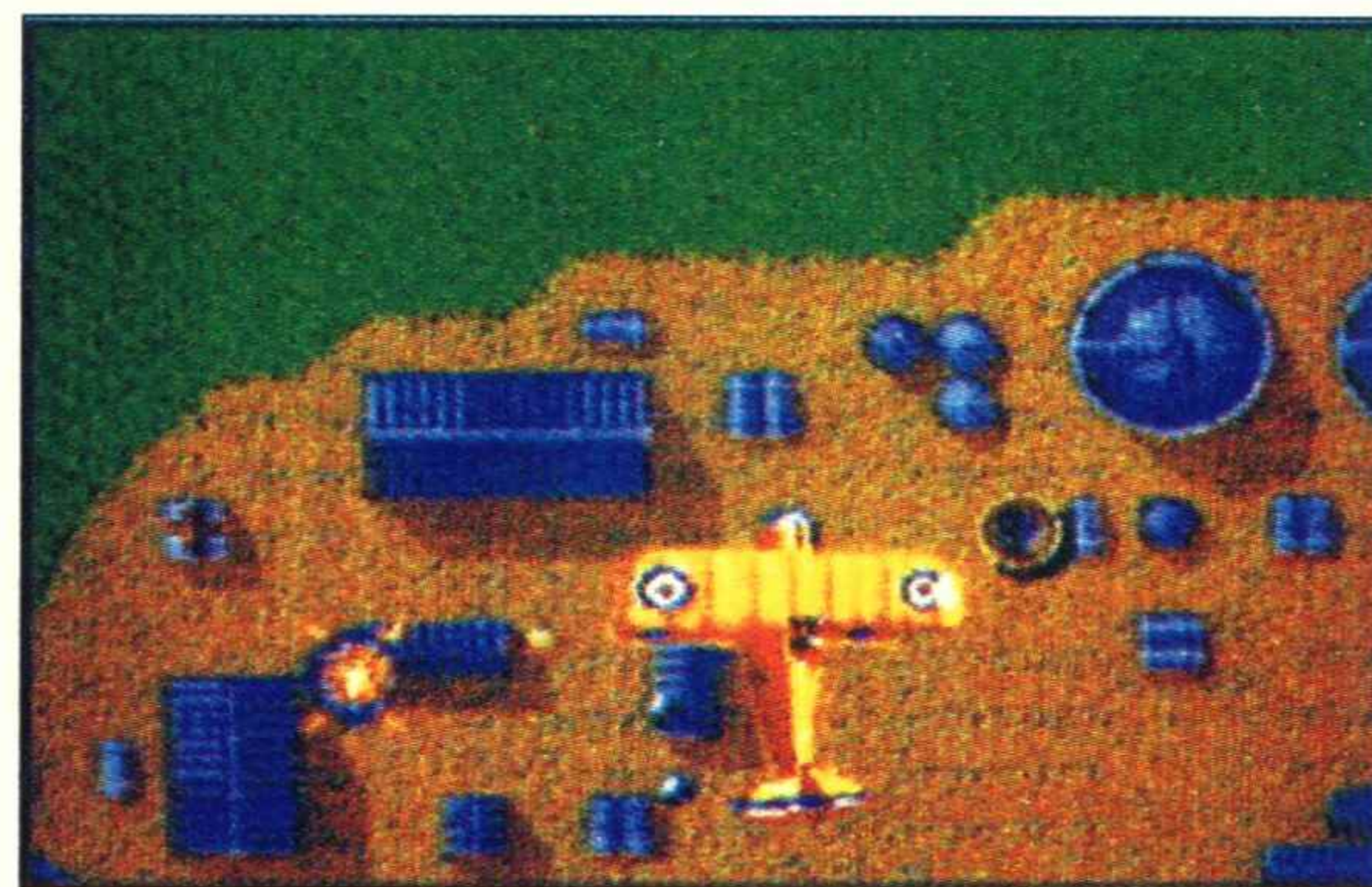
# SUPER NES

## WINGS 2 (NAMCO)

Dove la Cinemaware si ferma, comincia la Namco. Il seguito di una delle simulazioni di volo per home computer più arcaiche mai realizzate è diventato un fantastico gioco per Super Nintendo. Come nel primo titolo le inquadrature sono diverse: in gran parte del gioco pilotate il vostro mezzo (il mitico Sopwith Camel di Snoopy) osservandolo con una prospettiva posteriore, mentre nel momento in cui dovete bombardare un obiettivo la visione cambia e vedete il vostro aereo dall'alto (le foto sono senz'altro più chiare). L'elemento sfida con un avversario è stato arricchito di nuovi particolari ed il gioco appare graficamente molto più impressionante che sulle precedenti versioni per home computer. La storia è ambientata in Europa, precisamente nella Francia della Seconda Guerra Mondiale. La Namco assicura che *Wings 2* fa ampio uso degli spettacolari zoom e rotazioni dell'ancora misterioso MODE 7 che hanno reso celebre il Super Nintendo. Il gioco occupa 8 Mega Bit di memoria e sarà disponibile tra poche settimane.



Ecco il braccetto da battaglia che affronta il Barone Rosso...



Che ne dite di bombardare gli obiettivi sottostanti?



Sono stato colpito... Aaargh!



Cowabunga!



Osservate il ninja blu che salta fuori dallo schermo!



Potete sfidare un avversario in una sorta di Street Fighter 2 contest!

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV

Le rane da battaglia sono tornate in un'avventura che si annuncia semplicemente epica. Leonardo, Donatello, Raphael e Michelangelo sono ancora una volta finiti nei guai e tocca a voi salvarle. *TMNT IV: Turtles in Time* vanta una grafica favolosa, oltre 20 possibili mosse (comprese incredibili combinazioni) e un'animazione da coin-op. Dirige ancora la Konami che, dopo il favoloso *Super Contra*, si è aggiudicata la palma d'oro per le conversioni da bar ed i giochi d'azione veloci e frenetici. Un titolo che, se all'altezza delle aspettative, mostrerà in modo evidente le enormi potenzialità del 16-Bit di casa Nintendo.

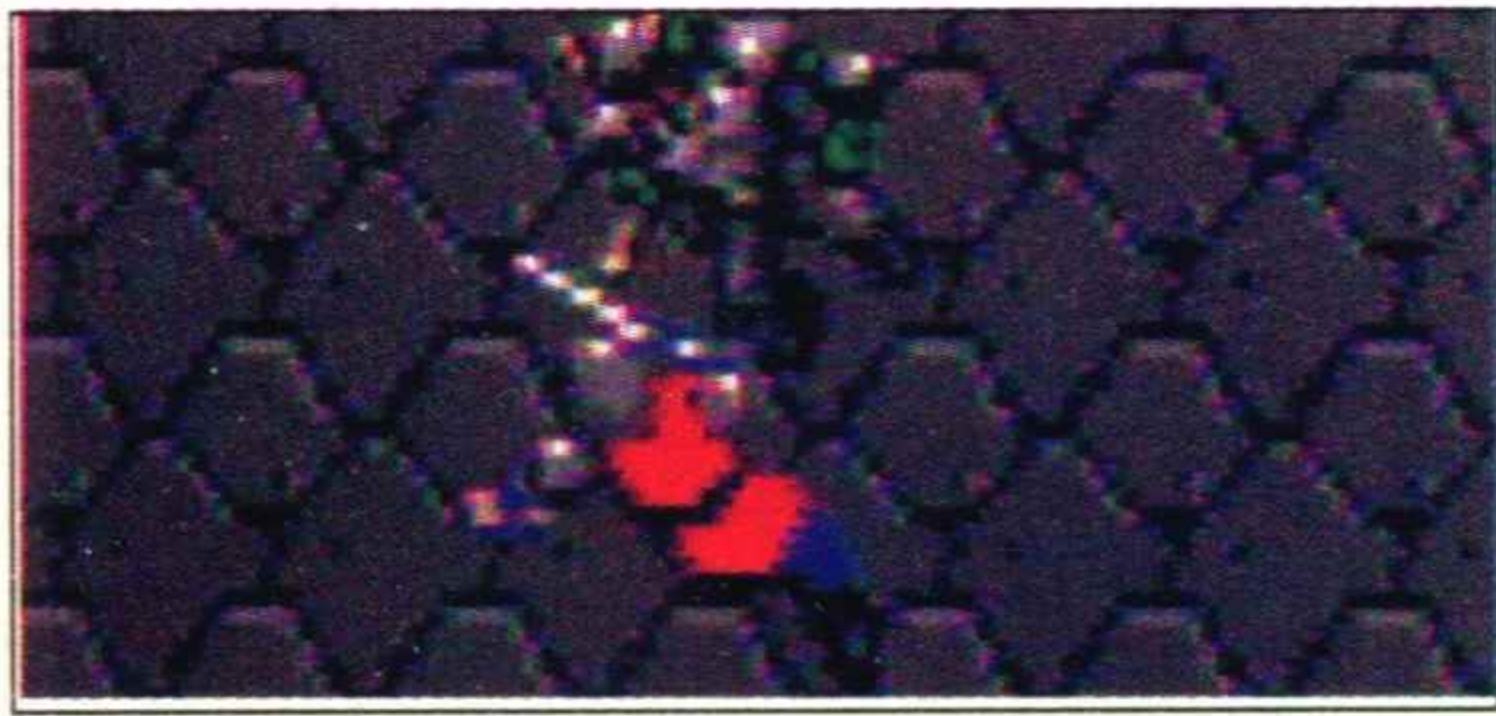


April si è fatta rapire un'altra volta... Che scarsa...



# STORM OVER DORIA (LYNX)

In attesa del favoloso *Eye of the Beholder*, la Telegames ci presenta un massiccio gioco di ruolo da 2 Mbit che si preannuncia assai interessante. Il figlio del re è stato rapito e di conseguenza siete stati incaricati di recuperarlo entro 30 giorni. L'unico problema è che il regno è vastissimo e quindi l'impresa si prospetta assai ardua. Come se non bastasse, l'intero territorio è popolato da creature spesso ostili e battagliere, per cui dovrete fare doppiamente attenzione. Potete emulare uno dei quattro personaggi disponibili: il classico mago, il chierico esoterico, il cavaliere con lo spadone e una dolce fanciulla esperta nell'arte della guerra. La prospettiva è assai simile a quella di *Ultima VI*, e la grafica sembra davvero buona. *The Guardians: Storm over Doria* si annuncia come un hit post vacanziero.



Quell'orco non sembra affatto simpatico...



Dalla faccia quel cavaliere mi sembra un po' addormentato...

## COM'È UMANO LEI...

Sembra *Lemmings*, ma non lo è. Stiamo parlando di *Humans*, ennesimo titolo della Imagitec, di prossima uscita su Megadrive e SuperNes. Lo scopo del gioco è quello di far compiere a un certo numero di cavernicoli alcune azioni come scalare pareti, formare catene umane o salire uno sopra l'altro, così da fargli raggiungere l'uscita di ogni livello, apparentemente inaccessibile. Come nel classico della Psygnosis il giocatore controlla un personaggio alla volta e può farlo camminare, saltare o costringerlo a trasportare oggetti. A giudicare dalle notizie in nostro possesso la giocabilità di *Humans* dovrebbe essere massiccia e lo stesso vale per la realizzazione tecnica: scrolling parallattico, palette estesa e una particolare fluidità nel movimento degli sprite dovrebbero essere sufficienti per comprarlo. E voi che ne dite?



Humans



Humans

## SPAZIO TENGGEN

La Tengen è impegnata nello sviluppo di almeno quattro giochi per Sega Megadrive, anche se, al momento, ha rilasciato informazioni solo di due, cioè *Steel Talons* e *Road Riot 4WD*, entrambi usciti abbastanza recentemente in sala giochi. Il primo è una simulazione di elicottero graficamente impressionante, veloce e assai varia. L'unico inconveniente della versione arcade è che chiedeva in continuazione l'inserimento di un gettone per rifornirsi di fuel o per fare qualsiasi altra cosa, anche respirare, problema questo (il furto di gettoni, non il respirare) che si presume inesistente nella versione per Megadrive. Il secondo gioco è la conversione diretta dell'omonima, divertentissima (soprattutto nel modo a due giocatori) simulazione di un quattro ruote motrici attrezzato con cannoncino da battaglia,

*Road Riot 4Wd*. L'obiettivo è quello di partecipare a gare spaccatutto (*Power-drift* docet) e di vincerle nel tempo concesso, così da diventare il campione del mondo di questa assurda specialità. Non ci sono power-ups o armi extra, ma non per questo il gioco è meno intenso. A settembre per Megadrive.



Muoviti-muoviti-man-che-il-tempo-vola...



Meglio di Blue Thunder!



Niente "Insert coin to continue"!



Press start to begin

## NEWS ANTEPRIME

gon's Lair sulla console di casa Sega? E chi lo sa? Non appena avremo maggiori informazioni le venderemo alla CIA... Ehm, le pubblicheremo.

\* Tra non molto una non ben identificata compagnia giapponese lancerà un mouse per Super Nes (il Super Mouse, ah, ah?), aggeggiato senz'altro utile per titoli come *Sim City*, *Populous* o *Super Mario Bros* (scherzo...). Alcune fonti abbastanza attendibili assicurano che la periferica sarà lanciata per Natale, in occasione dell'uscita di *Populous II* per Super Nes...

\* L'americana Interplay, nota software house in campo computer ludico, ha ottenuto i diritti dalla Nintendo per utilizzare l'ormai insopportabile *Mario* nelle sue prossime produzioni software, tra le quali *Mario Teaches Typing* (Mario insegna a battere a macchina), attualmente in programmazione per Amiga e PC. Non si tratta di un gioco, quanto, piuttosto, di un programma a carattere didattico, ma è già un bel passo in avanti. Pare sia in fase di studio *Luigi Learns Cheating* (Luigi impara a copiare), che insegna agli infanti tutte le tecniche di copiatura durante i compiti di matematica (questa è una burlonata, NdZia Marisa).

\* La Microprose si è lanciata definitivamente nel mondo delle console, senza comunque smettere di supportare il PC e l'Amiga. Nei prossimi mesi verremo invasi da una marea di titoli per Megadrive, tra cui *Formula One GP*, lo stato dell'arte delle simulazioni automobilistiche su home computer, *Midwinter II*, gioco epico che riunisce in sé diversi generi, *Knight of The Sky*, l'equivalente di *Wings* targato Microprose anziché Cinemaware e *Microprose Golf*, eccellente simulazione golfistica.

**LA CRITICA HA PARLATO 2**  
Dopo avervi presentato gli "oscar videoludici" assegnati dalla rivista *Videogames and Computer Entertainment* (GP #6), è il turno di GamePro, un'altra testata tra le più importanti in Usa. Ricordate che sono stati premiati SOLO i giochi usciti nel corso del 1991. Vi ricordo, inoltre che Genesis e Turbografx 16 sono rispettivamente le versioni americane di Sega Megadrive e Pc Engine:

**GIOCO DELL'ANNO (8-Bit)**  
*Battletoads* (Tradewest) per Nes

**GIOCO DELL'ANNO (16-Bit)**  
*Sonic The Hedgehog* (Sega) per Genesis

**MIGLIORE GRAFICA**  
*Sherlock Holmes: Consulting Detective* (Icom) per Turbografx 16 CD-ROM

**MIGLIORE SONORO**  
*Castlevania IV* (Konami) per Super Nes

**MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA**  
*NHL Hockey* (Electronics Arts) per Genesis

**PUZZLE/STRATEGY GAME DELL'ANNO**  
*Faceball 2000* (Bullet Proof Software) per Gameboy

**MIGLIORE ACTION/ADVENTURE**  
*Castlevania IV* (Konami) per Super Nes

**SPARATUTTO DELL'ANNO**  
*Gaiars* (Renovation) per Genesis

**MIGLIORE RPG**  
*Final Fantasy II* (Square) per Super Nes



# JOYSTICK *fun*

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

## ❖ SEGA MEGADRIVE ❖

**TUTTE LE ULTIME NOVITÀ**

**IN ANTEPRIMA DIRETTAMENTE**

**DA GIAPPONE E U.S.A.**

**Giochi a partire da £ 49.000**

MEGADRIVE SCART	258.000
MEGADRIVE PAL	268.000
ARC. POWERSTICK	99.000
SEGA JOYPAD	39.000
MASTER SYST. CONV.	89.000
ALIMENTATORE 220V	20.000
XER JOYSTICK	80.000
JOYSTICK PRO1	49.000

## ❖ GAMEBOY ❖

Gameboy	145.000
Light Boy	45.000
Carry Bag	40.000
Magnifier	25.000
Alimentatore 220V	18.000
Battery Pack	85.000
Hyper Boy	95.000
Giochi da £ 39.000 a £ 65.000	

## ❖ GAMEGEAR ❖

Gamegear	268.000
TV Tuner	225.000
Master Gear Conv.	55.000
Battery Pack	85.000
Alimentatore 220V	20.000
Big Window	45.000
Magnifier	39.000
Giochi da £ 55.000 a £ 65.000	

*Le offerte  
del mese*



**ORARIO:**  
9.00-12.30  
15.00-19.30

**MEGADRIVE  
+ 2 GIOCHI  
£ 330.000**

**MEGADRIVE  
+ 4 GIOCHI  
£ 375.000**

**S.FAMICOM  
+ 1 GIOCO  
£ 550.000**

**GAMEGEAR  
+ 1 GIOCO  
£ 299.000**

**GAMEBOY  
+ 1 GIOCO  
£ 145.000**

**LINKS  
+ 1 GIOCO  
£ 199.000**

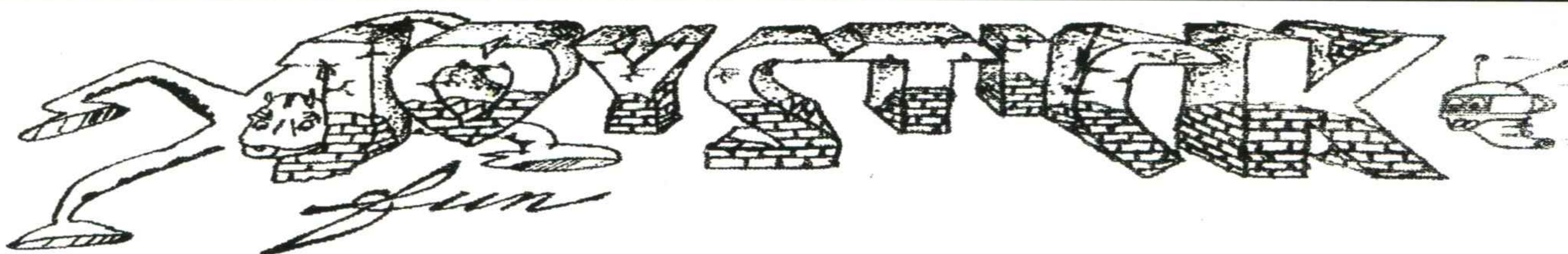
**PC ENGINE  
GT  
£ 450.000**

**SCONTO 10%  
SU 3 GIOCHI  
ACQUISTATI**

## ❖ SUPERFAMICOM ❖

**Disponibili  
oltre 75 titoli  
per  
FAMICOM  
e  
SUPERNES**

**a partire da  
£ 89.000**





# JOYSTICK *fun*

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

## ❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappettino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.190.000	1.550.000	2.150.000	2.460.000	3.250.000	4.925.000

## ❖ AMIGA ❖

### AMIGA 500 PLUS

+ 50 GIOCHI + joystick  
£ 670.000

### AMIGA 600

£ 770.000

Drive esterno

£ 140.000

Genlock a partire da

£ 298.000

Digitatori

Espansioni di memoria

Tutto il software disponibile sul mercato

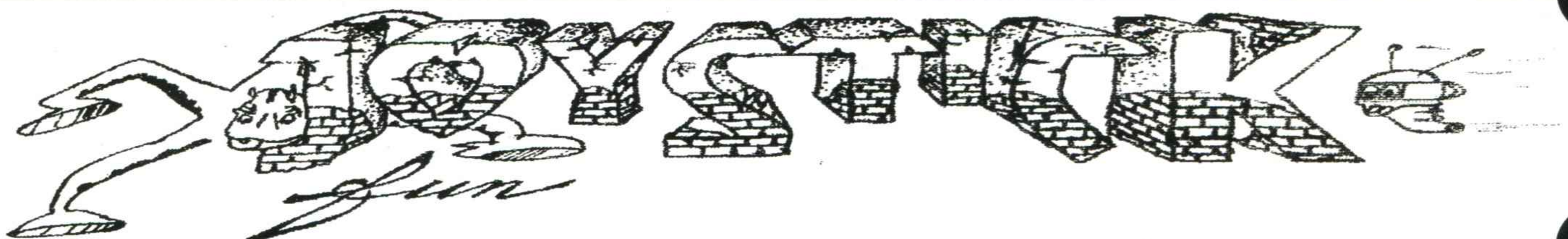
STAMPANTI:

NEC - STAR - EPSON

vasta gamma a partire da £ 375.000

ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER,  
AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI





# SPECIALE NES-POLE

## BATTLE TANK

(ABSOLUTE)

Assolutamente carroarmato. Tutti, da piccoli, hanno espresso il desiderio di possedere un mezzo cingolato ("Cosa farai da grande, figliolo?"... "Il carrista, papà") ed ora avete la possibilità di guidarne uno. *Battle Tank*, "l'unica simulazione di carro armato mai apparsa su Nes", come recita orgogliosamente il manuale delle istruzioni, vi permette di partecipare ad azioni belliche individuali (leggi "suicide") e collettive con un favoloso e agilissimo mezzo da qualche tonnellata, attrezzato con un mega cannone e mitragliatori vari. Le missioni disponibili sono numerose: attaccare un convoglio di sorpresa, distruggere il treno avversario, difendere una stazione nucleare, comprare GP all'edicola... Con *Battle Tank* anche voi potrete fare boom, e non solo con la bocca.



## AMERICAN GLADIATORS

(GAMETEK)

*American Gladiators* è la trasposizione videoludica dell'omonima, demenziale, "trasmissione" americana. Unite al wrestling più becero i Giochi Senza Frontiere del Lippi nostrano e otterrete il gioco multievento in questione. Squadre costituite da culturisti e atleti vari si affrontano in una serie di eventi difficilmente considerabili sportivi: Joust, Assault, Powerball, Wall, Human Cannonball ovvero cercare di sbattere giù da una piattaforma il vostro avversario con una serie di mazzate sul crapone e altre amenità del genere. Lo scopo di tutto ciò? Affrontare il terribile Eliminator, vincitore dei precedenti contest nonché maestro di body building in una palestra per soli gorilla.



Se siete indecisi se bervi una tazza di NES-tlé o di NES-Café, avete trovato la bevanda che fa per voi: questo mega speciale va giù tutto d'un fiato. C'è forse un NES-so logico con tutto questo? NES-suno, of course... O meglio, se possedete la console a 8-Bit della Nintendo e pensate che sia ormai tempo di mandarla in pensione, date un'occhiata ai titoli che vi presentiamo e forse cambierete idea...

## DRACULA'S CURSE (KONAMI)

E mentre i possessori di Super Nintendo sono andati in visibilio per *Castlevania 4*, quelli del Nes possono raggiungere nuovi orizzonti videoludici con il favoloso *Castlevania III*, campione di vendite in Usa e in Giappone. Diciassette (porta male...) tenebrosi livelli popolati da mostri subumani dovrebbero tenere impegnati almeno per qualche settimana anche i giocatori più carenati. Lo scopo del gioco è sempre quello: infilare con dolcezza un paletto di frassino nell'idolo dei dentisti di Trapani, vale a dire il Conte Dracula, usarlo come mottarello e spedirlo in busta chiusa al famelico Alkross. Ve ne sarà riconoscente per tutta la vita.



## NINJA GAIDEN II (TECMO)

Il seguito del mitico *Shadow Warrior* raggiunge finalmente l'Europa, mentre l'America è rimasta positivamente impressionata dal terzo episodio della saga, argutamente battezzato *Ninja Gaiden III*. Gli archetipi più classici del picchiaduro orientaleggiante (ninja, samurai, dragoni, biciclette a vapore) sono massicciamente presenti nell'avventura, sottotitolata "The Dark Sword of Chaos". Oltre ad una grafica eccellente

il gioco vanta scene d'intermezzo di alta qualità. Mai dire Banzai. Un gioco della serie "Non offre niente di nuovo, ma quello che presenta è massiccio".

## SMASH TV (ACCLAIM)

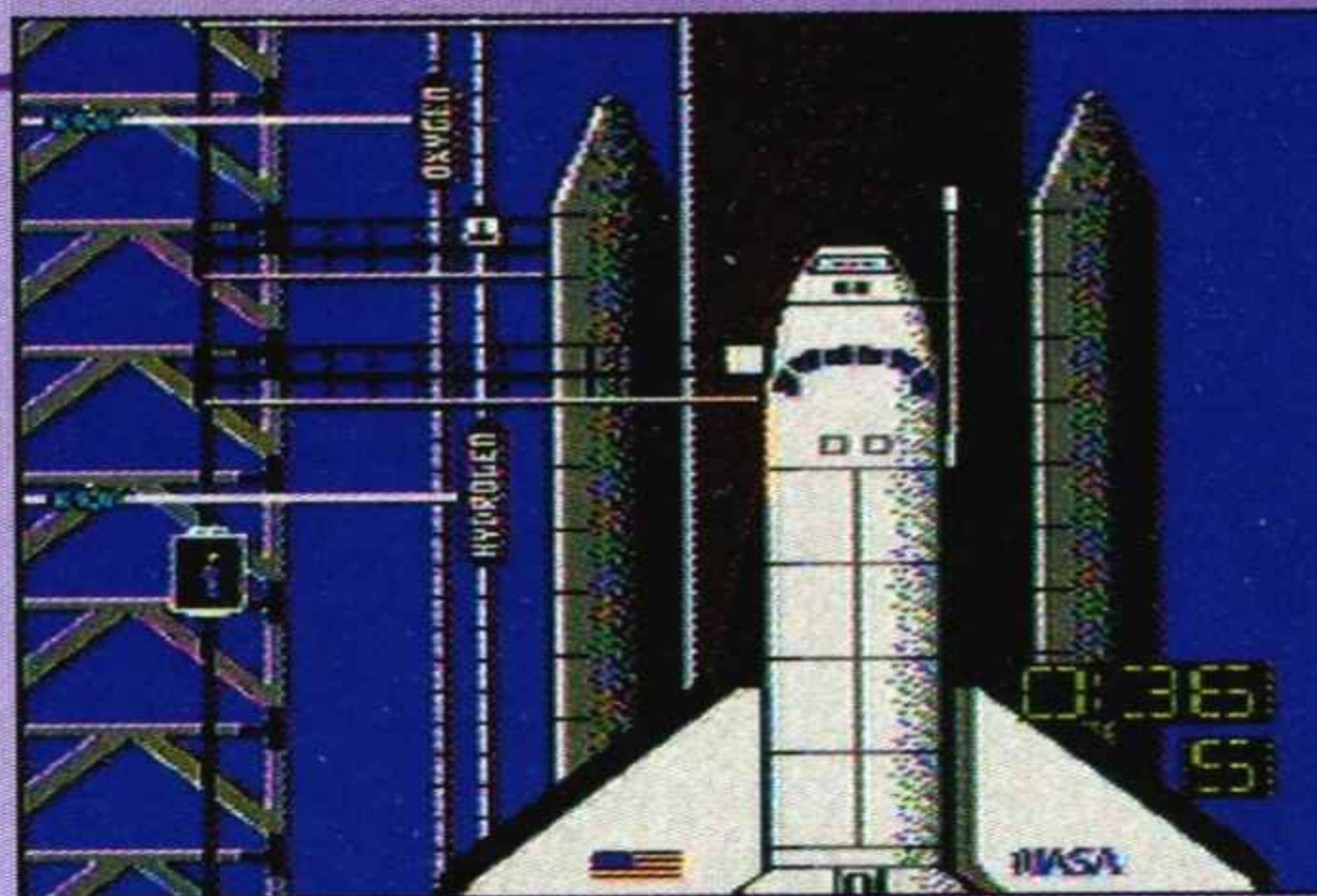
Il grandioso coin-op della Williams è stato convertito anche per Super Nes e la versione a 8-Bit si presenta in modo altrettanto splatteroso. Solo una sana e inconsapevole violenza digitale può salvare i due eroi in questione dai tequiz, soprattutto quando in palio c'è la vostra vita. Ispirato al mitico romanzo breve di King, *L'Uomo in Fuga* (che, non ci stancheremo mai di ripeterlo, ha ben poco a che fare con il film del pompatissimo Arnold), *Smash TV* è uno degli spara-spara più frenetici in circolazione. Esorcizzate la vostra violenza repressa da soli o con un amico. Un sicuro Powergame.





## SPACE SHUTTLE PROJECT (ABSOLUTE)

La Absolute è tornata con un'altra simulazione. Cosa ne dite di pilotare uno Space Shuttle? Dopo aver ottenuto la patente (su Marte) potrete diventare il capitano di quello che è fiore all'occhiello della NASA e affrontare così sei missioni, tra cui costruire una stazione orbitale, recuperare satelliti impazziti o salvare astronauti dispersi. Non mancano visioni laterali e posteriori, nella migliore tradizione delle simulazioni di volo. SSP vanta inoltre una grafica molto dettagliata e qualche digitalizzazione audio davvero sorprendente. Sembra facile, ma non è difficile: il gioco potrebbe diventare drammaticamente esplosivo...



## HEROES OF THE LANCE (FCI)

Convertito più o meno direttamente dall'Amiga, *Heroes of the Lance* è stato a lungo uno degli RPG più interessanti sul mercato e finalmente ora è disponibile anche in versione Nes. L'ambientazione è fantasy con il classico corollario di nanetti (manca stranamente Biancaneve, ma non è esclusa la presenza di Cenerentola al quarto livello), orchi, draghi e cunicoli (non per niente, *HOIL* prosegue il filone di *Advanced Dungeons & Dragons*). Un team di otto intrepidi avventurieri deve affrontare ogni sorta di famelici avversari, recuperare il maggior numero di pozioni magiche e tesori vari, trovare l'uscita del dungeon e tornare a casa per seguire gli Europei di calcio. Lo scrolling (orizzontale) e la struttura di gioco sono invariati, ma per la giocabilità vi conviene aspettare il giudizio di GP...



## FERRARI GRAN PRIX (ACCLAIM)

E' *Pole Position*! No, ma va, è *Pit Stop*... Siete fuori strada ragazzi: è *Ferrari GP Challenge* (no, GP non sta per Game Power, almeno in questo contesto), la recente simulazione automobilistica della Acclaim.

Se Mansell domina la Formula 1 nella realtà voi potrete risolvere il fino-a-ora penoso campionato della Ferrari, riportando la rossa di Maranello alle mitiche vittorie di qualche anno - o secolo? - fa. Prima di scendere in pista per qualificarvi e partecipare ai vari GP (idem come sopra), avrete l'opportunità di sistemare il motore, aggiustare la trasmissione o dare una controllatina ai freni. Poi... Broom, broom, e siete in pista. Classica visione posteriore, possibilità di selezionare il cambio automatico, incidenti spettacolari e quattro (dico quattro) pneumatici per macchina sono le carte vincenti di un gioco che si annuncia interessante, se non altro perché lo ha realizzato la mitica System 3, una pietra miliare nella storia videludica ai tempi del C64.



## SHATTER HAND (JALECO)

Eccovi un titolo completamente radicale, forse uno dei picchiaduro/action più interessanti sul mercato. *Shatter Hand* ha riscosso un grande successo in Usa. Ora è finalmente disponibile anche sul mercato europeo e perderlo sarebbe veramente un errore. Di cosa si tratta? Nei panni di un agente supersegretissimo dovete sconfiggere il solito scienziato pazzo intenzionato a conquistare il mondo, ma per farlo dovete raggiungere il suo quartier generale, difeso da miliardi di avversari robotici e non. Alcune delle caratteristiche più interessanti di questo gioco sono un'eccellente animazione, una giocabilità esagerata, ottima grafica, scrolling multidirezionale, sette livelli medio-lunghi, power-up di ogni tipo e avversari di fine livello assai massicci. In pratica l'equivalente di *Super Shinobi* per Megadrive, ma molto più metallico...



## BUCKY O'HARE (KONAMI)

La scatenatissima Konami presenta un platform/adventure assai veloce (*Sonic* su Nes? Non ancora, ma quasi). Una malefica organizzazione internazionale capeggiata da un gruppo di rospacci malefici (che siano i *Battletoads* della Tradewest?) ha rapito l'intero equipaggio del plastico capitano Bucky O'Hare, un coniglio d'assalto un po' verdognolo (sarà il buco nell'ozono). Quale ruolo interpretate? Ma naturalmente quello dell'eroico capitano (mai una volta che si possa fare i cattivi...) impegnato ad affrontare otto livelli di creature aliene ed ostili, per un totale di cinque mondi. Azione frenetica e grafica eccellente per un titolo da tenere d'occhio o, se avete problemi di vista, d'orecchio.



## DYNABLASTER (HUDSON)

Uno dei "giochini carini" più divertenti mai apparsi su Pc Engine raggiunge finalmente l'8-Bit di casa Nintendo, dopo una recente sortita su Amiga. Apoteosi della semplicità di gioco, *Dynablaster* è un titolo irresistibile e immensamente giocabile. Come in *Bubble Bubble* o *The New Zealand Story* la trama, demenziale, è semplicemente superflua, ma vi basti sapere che lo scopo è quello di recuperare la vostra amata, rapita dal cattivone di turno, arroccato nel suo inattaccabile castello.

Inutile aggiungere che dovrete affrontare tutte le cento stanze del castello per raggiungere il vostro amore. Altrettanto ovviamente il maniero è popolato da ogni tipo di mostri (vampiri, pipistrelli, arbitri calcistici, ecc) che il nostro obesissimo personaggio farà felicemente saltare in aria con le sue bombe a tempo (*Bomb Jack* docet). Se *Dynablaster* vi sembra incredibilmente stupido non vi sbagliate, ma è anche dannatamente divertente, soprattutto se giocato in compagnia. Dai, Biomassa, metti su che facciamo un doppio...



## PANIC RESTAURANT (TAITO)

Ma che ci combina la Taito? Trasforma il mitico *Burger Time* in un platform game? Poco ci manca. Nei panni di un buffissimo quanto baffutissimo cuoco di origine francese dovete recuperare tutti gli ingredienti necessari per preparare un sontuoso pasto, ma, per farlo, dovete prima sconfiggere gli alimenti in rivolta. Polli arrosto saltellanti, carote inviperite, salsicciotti assassini e pentole sgrassate sono solo alcuni degli avversari che incontrerete sul cammino tra voi e la cucina. E dopo tutto, oltre a Fernet Branca, un po' di amaro medicinale Giuliani non guasta (no, non siamo una rivista sponsorizzata).





# NEWS ANTEPRIME

## TALESPIN (CAPCOM)

Un altro eroe disneyano è il protagonista dell'ennesimo tie-in per Nes. Quale tipo di gioco ci troviamo di fronte? Uno "spara-e-fuggi carino" multidirezionale nel quale interpretiamo il ruolo di un orso più obeso di Capitan Findus, a bordo di uno scassatissimo aereoplano (viene spontaneo domandarsi come il mezzo resti in cielo, ma stendiamo un velo di Maya pietoso e proseguiamo) nel vano tentativo di recuperare il solito beota rapito dal cattivissimo della settimana, tale Simone Crosignani, noto milanista milanese. L'orso pilota, tale Talespin (MBF sei un poeta... Ndr), ha la caratteristica di essere estremamente spericolato (e poi si lamentano che gli orsi sono in via di estinzione...): può infatti ribaltare l'aereo per colpire gli avversari che si presentano alle spalle. Non fatelo troppo spesso, o gli andrà il sangue alla testa. Un titolo da non perdere, in quanto il vuoto è a rendere.



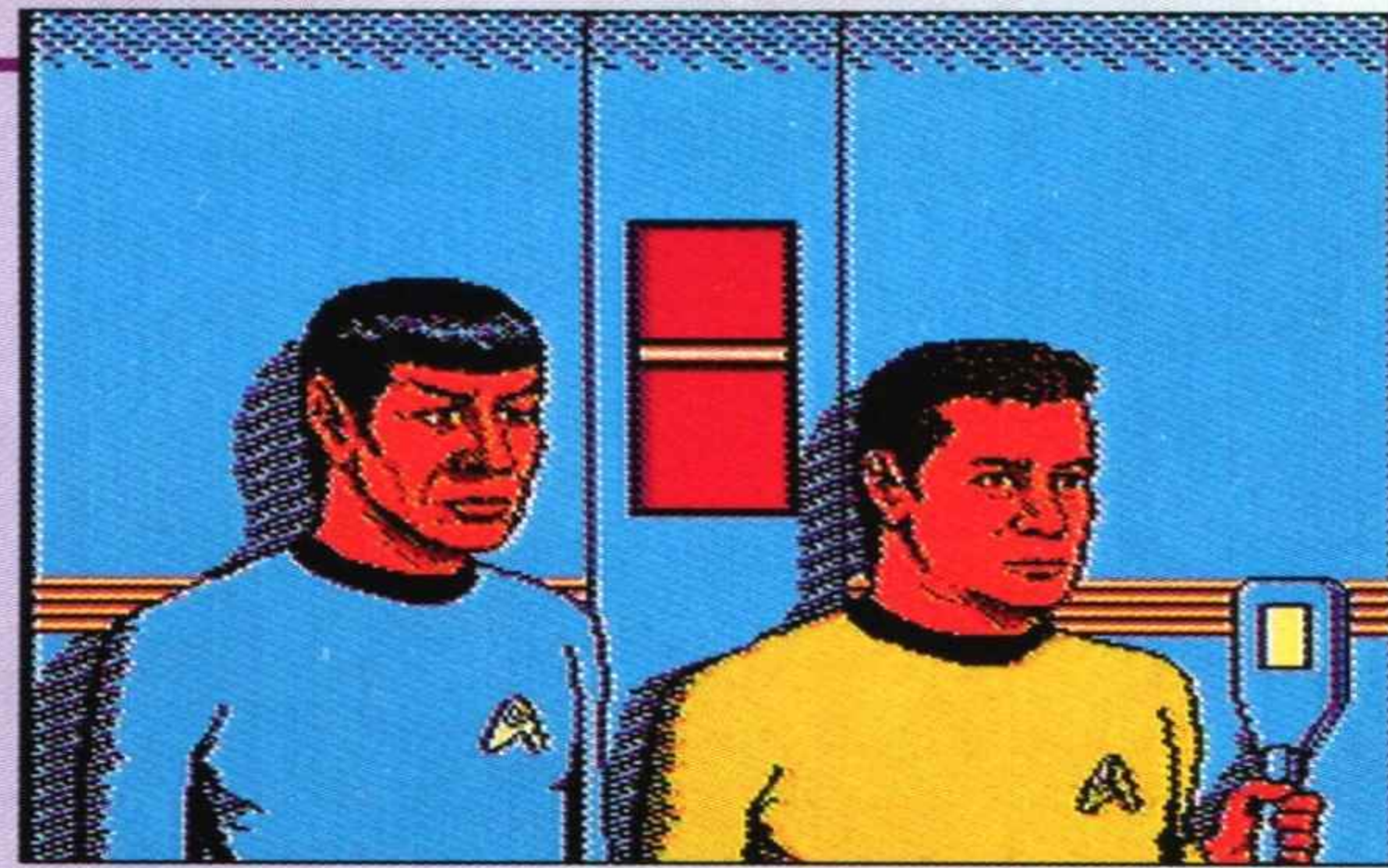
## SUPER CONTRA (KONAMI)

Un altro mega capolavoro della Konami. Stiamo parlando del seguito del celeberrimo *Operation C*, noto in Europa con il nome di *Gryzor*. Due rambo dopati super armati devono affrontare il beota di turno e solo la vostra incompetenza al joypad può fermarli. Otto livelli di terrore e un'azione alla *Aliens 3*, dovrebbero garantire una dose leggermente esagerata di divertimento. Ragazzi, abbiamo tra le mani il massimo degli sparattutto a scorrimento multiplo mai apparso su un 8-Bit. Il seguito del seguito del seguito di *Operation C* è disponibile solo per Super Nes, con il nome di *Super Contra IV* (recensito su GP 7) e una eventuale conversione per Nes appare comunque improbabile.



## STAR TREK (ULTRA)

Il signor Sulu è nei guai: invece di azionare i phaser e mangiarsi i wafer, ha sparato dal cannone di poppa una confezione di "Loacker che bontà", inghiottendo nel contempo una scarica di dodicimila megatoni di phaser... Per fortuna il capitano Kirk, ormai ultraottantenne, Mr. Spock, direttore responsabile della Spick & Spack, e il dottore Mc Coy, che più di un medico ricorda il nome di un whisky scozzese, decidono di scendere su un misterioso planetoide dal quale scaturisce un fortissimo campo magnetico: questo campo ha infatti intrappolato l'astronave Enterprise e bisogna ora scoprirne la causa nonché farsi recuperare dal mitico Scotty ("Ci tiri su"), titolare dell'omonima Scottyx (ditta produttrice della carta igienica più venduta dell'universo). Il gioco ricorda moltissimo il classico telefilm (a proposito, avete visto il fenomenico *Star Trek VI* al cine? In caso contrario consideratevi ufficialmente in castigo) e le inquadrature sono assai suggestive nonché pittoresche. A completare l'atmosfera fantascientifica c'è un accompagnamento musicale degno di Morricone. Un titolo che più di un gioco sembra una frittata, del quale parleremo comunque in un prossimo futuro, là, dove nessun uovo è mai arrivato prima.



## GHOSTBUSTERS II (HAL)

Tornano gli acchiappafantasi più pagati d'America in un classico tie-in molto appariscente. La storia è sempre quella: plasmare (nel senso di scagliare un raggio al plasma) i soliti ectoplasmi burloni, inscatolarli e piazzarli nella cassaforte del quartier generale. A questo punto però, tanto per movimentare un po' le acque, si presenta anche un bel pargoletto indemoniato a capo di un esercito del male. Il gioco non presenta idee innovative o strutture concettualmente nuove. Controllate uno dei tre acchiappafantasi (con la possibilità di lavorare in team) all'interno di case infestate e strade invase da spettri birichini (i famigerati "poltergeist") e la vostra missione consiste nello sconfiggere i mariuoli di turno, attraverso sei livelli di trasparenza. Slime in abbondanza per un tie-in leggermente superato...



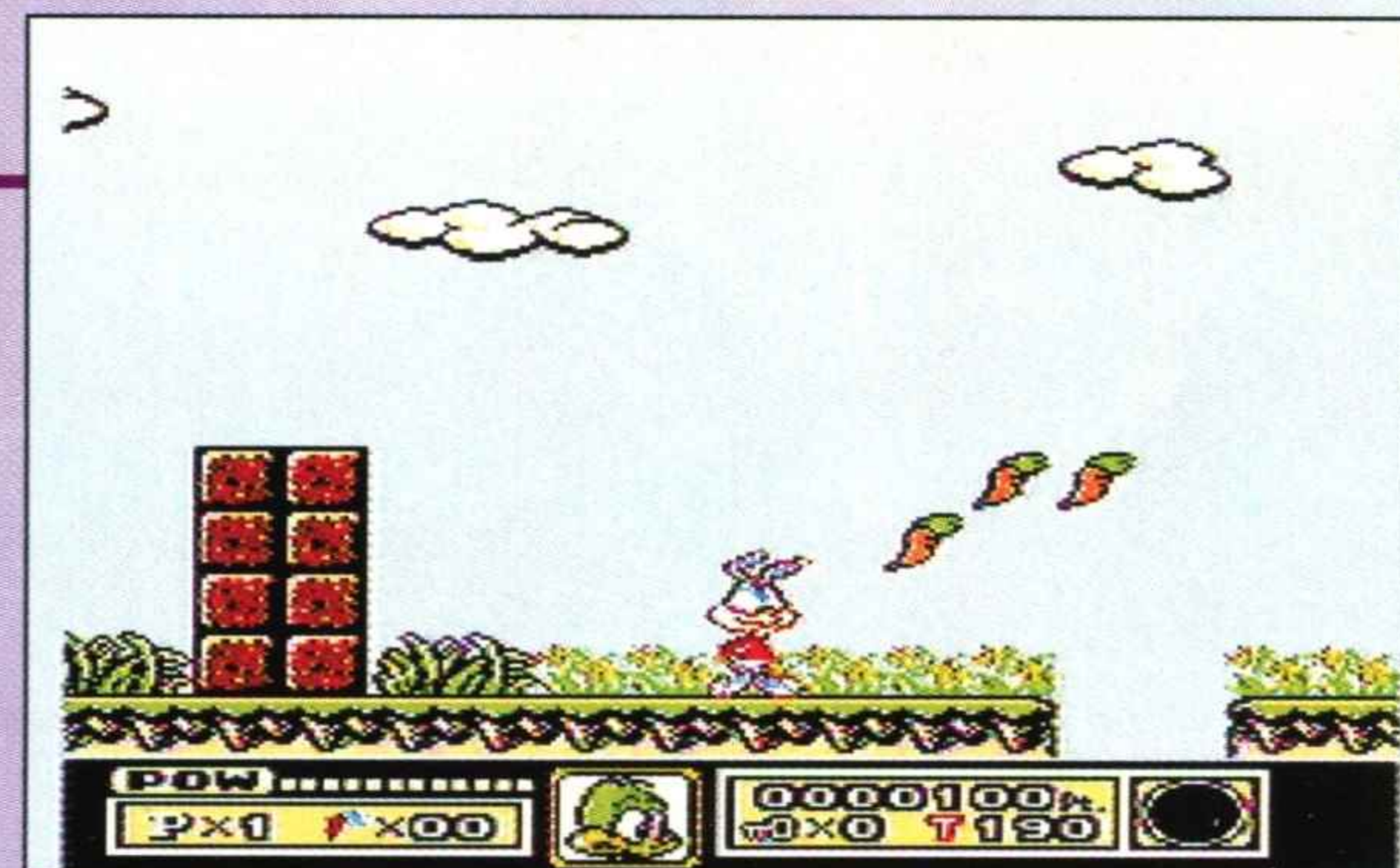
## THE LONE RANGER (KONAMI)

Il Cavaliere Solitario è un perfetto ecologista: non utilizza mai la macchina per muoversi, bensì un assai meno inquinante ronzino, recuperando eventuali rifiuti organici per non alterare l'ecosistema naturale, non fuma, e di solito non pulisce il water, ma questo è comprensibile (a tutto c'è un limite). Nei panni del simbolo della morale dei cowboy, *The Lone Ranger* deve accettare una missione suicida, che consiste nel recuperare il presidente degli States rapito dal pericolo pubblico numero uno, Butch Cavendish (ehi, ma questa è la trama di *1997: Fuga da New York* del grande Carpenter! Copioni). Per questo motivo le oltre 20 città che dovrà perlustrare a fondo, le balestrate di indiani nonché di criminali che faranno di tutto per mettergli i bastoni tra le ruote, non lo spaventano affatto. Il gioco vanta sezioni 3D alla *Operation Wolf* (potete utilizzare la pistola Zapper o il devastante Laserscope, se li possedete), livelli che ricordano la struttura di gioco di *The Untouchables* e altri con visione dall'alto, per un titolo che incorpora diversi generi, dallo spara-spara all'action/adventure. Un gioco che sarebbe piaciuto a Sergio Leone.



## TINY TOON ADVENTURERS (KONAMI)

Direttamente ispirato all'omonimo cartone animato prodotto da Steven Spielberg, *Tiny Toons* è un platform game di quelli coloratissimi e buffissimi, in genere indicati ad un pubblico di età inferiore ai 18 anni. Babs Bunny è stato rapito dall'odioso Montana Max e tocca a voi, la mitica squadra della Acme, riportarlo a casa. Nel gioco interpretate i ruoli (uno alla volta, s'intende) di Buster Bunny, Dizzy Devil, Plucky Duck e Furrball, cambiando identità grazie a speciali power-up. Sei livelli popolati dalle creature più assurde si frappongono tra voi e il povero Bunny: foreste incantate, galeoni di pirati, zone segrete, la redazione di GP... Non manca proprio nulla. Un platform molto interessante che si ispira chiaramente a *Mario* qua e là (vedi la possibilità di saltare in testa agli avversari)...





GIOCARE  
E' PIU'  
FACILE CON....

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™



**elite™**

La vita di Joe & Mac, i nostri due simpatici cavernicoli, non è per niente facile! In una notte di luna piena, mentre Mac stava cacciando sulle montagne, dei vicini poco cordiali hanno fatto irruzione nel loro villaggio e rapito le loro donne. Dinosauri permettendo, Joe è l'unico in grado di salvarle...



© AND TM 1991 DATA EAST CORPORATION. JOE & MAC CAVEMAN NINJA AND DATA EAST ARE TRADEMARKS OF DATA EAST CORPORATION. USED UNDER LICENCE. DEVELOPED BY ELITE SYSTEMS LTD. NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO®.

CADARIO



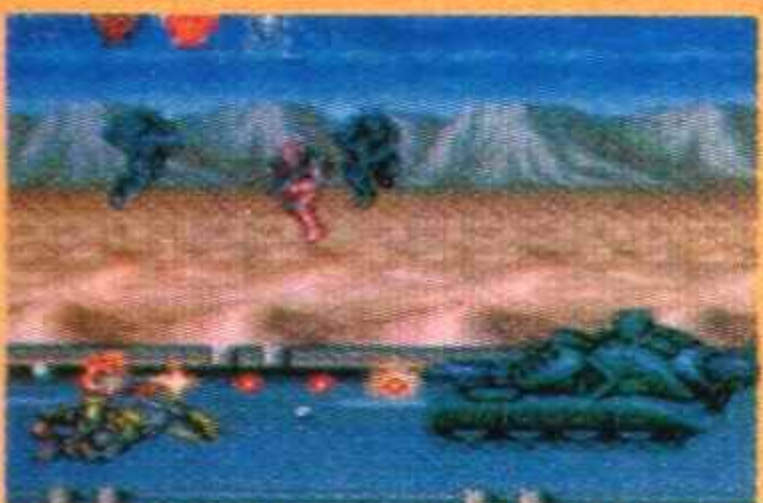
# SUPER FAMICOM



F1 EXHAUST HEAT



ADVENTURE ISLAND



SUPER CONTRA



S GHOULS GHOST



RIVAL TURF



DRAGON BALL Z



JOE & MAC



ADDAMS FAMILY



STREET FIGHTER II



XARDION



ULTRAMAN (S.NES)



ROKETEER



RPM RACING

## S-NES

- ADDAMS FAMILY...109000
- BASEBALL 1000...110000
- CASTELVANIA...129000
- CONTRAIL...119000
- FZERO...110000
- FINAL FANTASY I...129000
- FINAL FIGHT...110000
- GHOULS & GHOST...110000
- JOE & MAC...120000
- LAGOON...119000
- LEMMINGS...109000
- MYSTICAL NINJA...110000
- PAPERBOY I...115000
- PITFIGHTER...109000
- PILOTWINGS...110000
- POPLOUSE...106000
- RIVAL TRUF...119000
- RPM RACING...110000
- SMASH.T.V...90000
- STREET FIGHT. 2...149000
- TOPGEARS...105000
- N.SQUADRON...109000
- VWF WRESTLING...109000
- ZELDA I...119000
- XARDION...125000
- JB-KING...135000
- ASCI PAD...65000

## FAMICOM

- ADV. ISLAND.....169000
- CASTELVANIA.....129000
- BOXING.....129000
- DUNGEON MASTER 149000
- DRAGON BALL.....169000
- F1-EXHAUST HEAT 139000
- FORMULA YEAR.....115000
- FINAL FIGHT.....129000
- HATTRICK HERO...120000
- MAGICAL TARRO...135000
- PRO-WRESTLING..129000
- GUNDAM F-91.....139000
- KNIGHT GUNDAM .149000
- PRO-FOOTBALL....159000
- ROCKTEER.....139000
- ROMANTIC SAGA.....
- SUPER CLUB SOC. 120000
- SUPER E.D.F.....139000
- S.FORMATION SOC 139000
- STG GUNNER.....120000
- STREET FIGHT. 2.....TEL.
- SUPER ALESTA.....129000
- SUPER VALIS.....135000
- TOP RACER.....105000
- Y'S III.....110000
- WORLD CHAMP....120000
- ZELDA III.....139000

NEW

### SUPER CONVERTER

Ti permette di utilizzare tutte le cartucce del Super NES sul Super Famicom e viceversa.

L.45.000



NUOVI NUMERI :

TEL.011/4031114

011/4031324

011/4031122

011/4031336

Fax.011/4031001

ALEX Mad Service

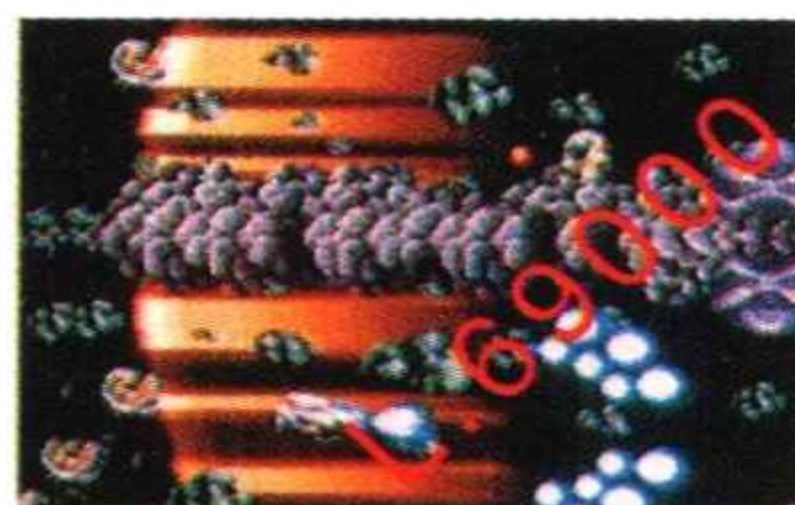
Vendita per Corrispondenza

# OFFERTISSIME !!!

## S-NES & SUPER FAMICOM



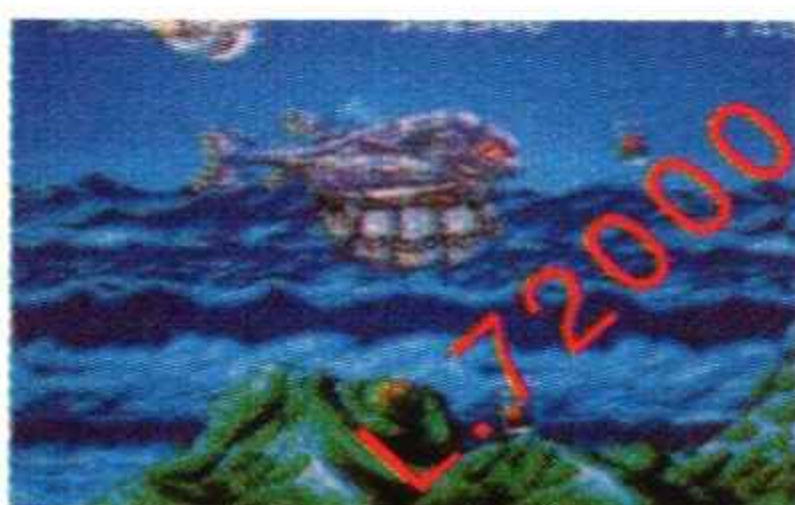
WAYANG LAND



R-TYPE



D-FORCE



DARIUS TWIN



RAIDEN TRAD



PRO SOCCER

### SNES

- BILLAMBERT...70000
- D-FORCE...69000
- DRAKKEN...74000
- HOMEALONE...69000

### S.FAMICOM

- BATTLECOMMAND...98000
- D-FORCE...69000
- HYPERZONE...79000
- JERRYBOY...90000
- MONKEY JRO...79000
- PROSOCCER...80000
- RAIDENTRAD...85000
- R-TYPE...69000
- THUNDERSPIR...95000
- WAGGANDL...65000



**SUPER Famicom  
2 JOYPAD  
ALIMENTATORE  
CAVO SCART  
L.450.000**



Includes Super Mario World

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

**Spedizioni  
in  
24-36 ore  
in tutta  
ITALIA &  
SVIZZERA**



# ATARI LYNX

720.....	69000
APB.....	60000
A.GOLF.....	59000
BLUE LIG.....	60000
BLOCK OUT.....	60000
B.&T.E.ADV.....	69000
CALIF.GAM.....	69000
CH.FLAG.....	70000
CHIP CHAL.....	60000
CTBERBALL.....	69000
CRISTAL M.INE II.....	69000
ELET.COP.....	60000
GATE OF ZENDOC.....	59000
GAUNT.3.....	70000
GOLF CHALLENGE.....	69000
HARD.DRIVIN.....	70000
HIDRA.....	IN USCITA
HOKEY.....	IN USCITA
ISHIDO.....	69000
LYNX CASINO.....	69000
KLAX.....	70000
PACLAND.....	60000

MS.PACMAN.....	60000
PAPERBOY.....	69000
NINJA.GAIDEN.....	70000
PACLAND.....	59000
PAPERBOY.....	69000
RAMPART.....	IN USCITA
R.BLASTER.....	70000
ROBOSQ.....	60000
ROBOTRON.....	69000
RAMPAGE.....	70000
RYGAR.....	70000
SLIME WORLD.....	59000
SHANGAI.....	59000
STUNT RUNNER.....	70000
SUPERSKWEET.....	69000
SCR.DOG.....	60000
T.A.SLIM.W.....	60000
TURBO SUB.....	60000
TOKI.....	59000
TOUR CYB.....	70000
VICK.CHILD.....	70000
WARBIRDS.....	69000
XYBOTS.....	69000
XENOPHOBE.....	60000



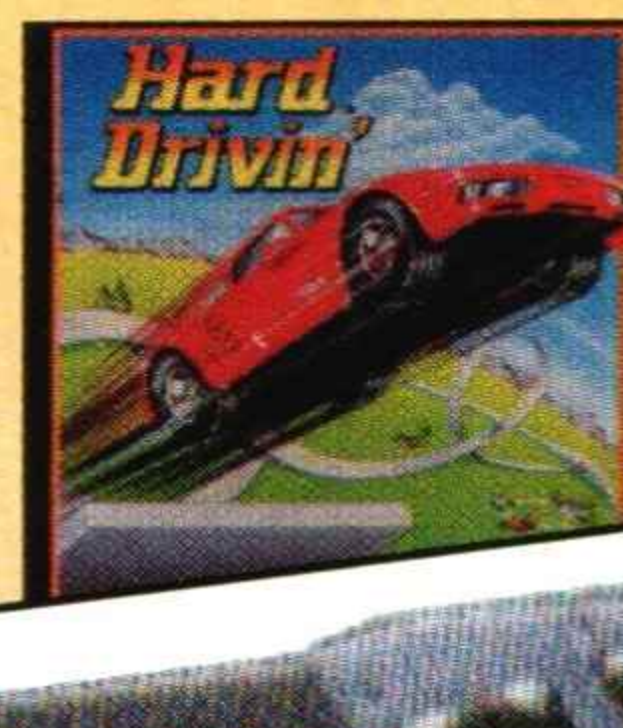
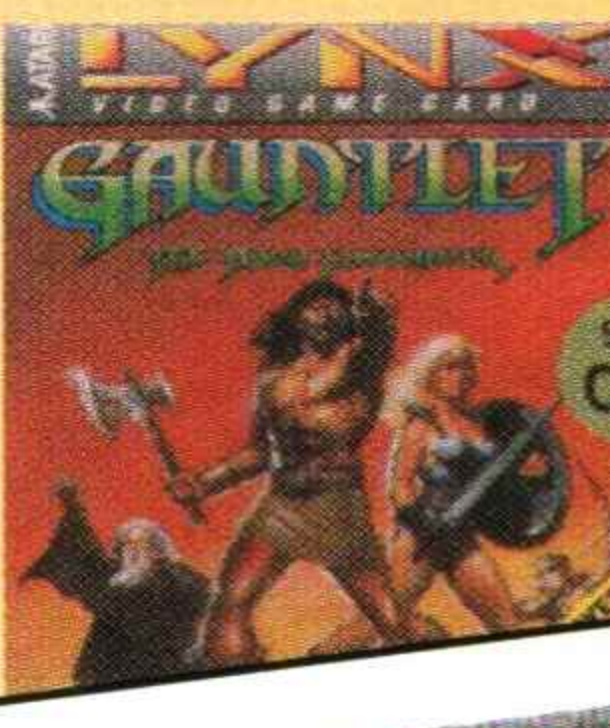
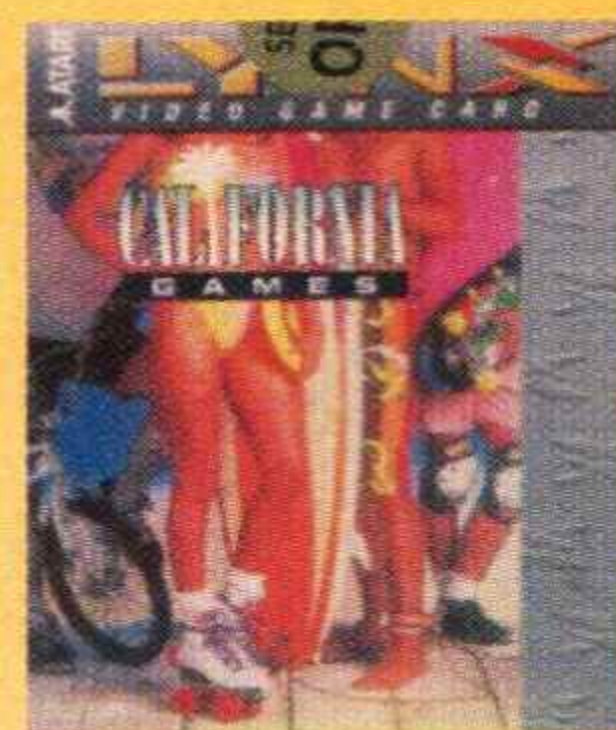
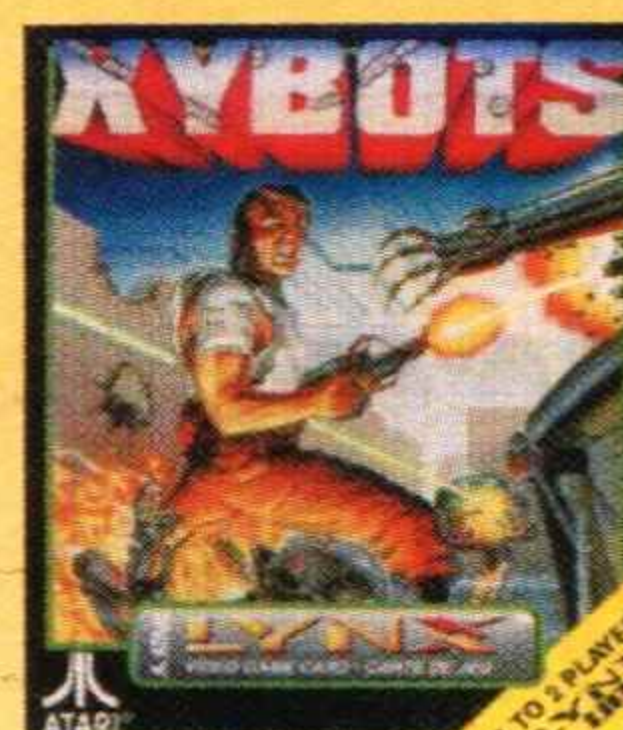
NUOVI NUMERI :  
**TEL.011/4031114**  
**011/4031324**  
**011/4031122**  
**011/4031336**



**Fax.011/4031001**

**ALEX** *Mad Service*

**Vendita per Corrispondenza**



**L.169.000**



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

**I nostri punti Vendita:**

**APERTI  
TUTTO  
AGOSTO**

**ALEX Computer C.Francia 333/4**  
**Torino Tel.011/4033529**  
**ALEX Computer 2 Via Tripoli 179/b**  
**Torino Tel.011/352262**



"Gabolare" i giochi su console non è facile anche se grazie ad alcune cartucce, tutto può essere più semplice, anche per i più imbranati (a giocare). In circolazione c'è già l'Action Replay e da poco è disponibile anche qualcosa di simile per Nes.

### GAME GENIE (NES)

Dopo numerose controversie giudiziarie è arrivata sul mercato il *Game Genie*, cartuccia prodotta dalla Galoob che, con ogni probabilità, verrà importata ufficialmente a settembre da un distributore



Il Game Genie è facile da installare sul Nes

italiano. Come per l'Action Replay, il *Game Genie* va inserito fra la cartuccia del gioco e il NES: quindi basta inserire alcuni codici con il joystick e... voilà! In un attimo avrete vita, energie e armi infinite a qualsiasi titolo desideriate. L'idea vi attira? Allora non perdetevi la prova completa su uno dei prossimi numeri di Game Power!

### ACTION REPLAY PRO (MD)

Per quanto riguarda l'Action Replay, la Datel si è superata e ha da poco realizzato una nuova versione della sua cartuccia più famo-



sa per Megadrive. Vi piacerebbe avere 50.000 vite a *Mickey Mouse*? Oppure 3.400 elicotteri in *Desert Strike*? Bene, allora avete due soluzioni: o leggete i trucchi di Help, sperando di trovare quello che cercate, o vi comprate l'Action Replay Pro, una cartuccia prodotta dalla Datel Electronics, ditta già famosa per l'Action Replay per Amiga. Questa cartridge, evoluzione della vecchia Action Replay, permette di inserire e modificare il programma a proprio piacimento, così da avere un bel po' di possibilità in più per terminare i vostri giochi preferiti. L'uso è molto semplice e in ogni caso il manuale è eloquentissimo in materia. L'Action Replay Pro è da poco uscita in UK e al momento un'importazione nel prossimo futuro è improbabile: se volete metterci le

mani sopra rivolgetevi ai principali negozi della vostra città e... buona gabola!



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

**FANTASTICHE NOVITA' PER  
TUTTE LE CONSOLE:**

**SEGA MEGADRIVE  
GAME GEAR  
NINTENDO SUPERFAMICOM  
GAMEBOY  
SNK NEO GEO  
NEC PC ENGINE  
ATARI LINX**

**ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI  
SBALORDITIVI !!  
IMPORTAZIONE DIRETTA DAL  
GIAPPONE !!**

## MEGA CD

**IL FANTASTICO LETTORE DI  
COMPACT DISK PER  
MEGADRIVE  
DISPONIBILE AD UN PREZZO  
MEGA**

**TUTTE LE ULTIME NOVITA'  
SOFTWARE & HARDWARE  
ORIGINALI x AMIGA & PC.  
AMIGA 500 GARANZIA  
ITALIANA a £. 679.000.  
COMMODORE CD-TV  
a £. 1.099.000.  
VENDITA ANCHE PER  
CORRISPONDENZA.  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA.  
CONSEGNA IN 24/36 ORE.**

**I PREZZI SONO IVA COMPRESA**





**LA GUIDA INDISPENSABILE AI VIDEOGIOCHI  
OGNI MESE IN EDICOLA  
CON 112 PAGINE DI ANTEPRIME,  
RECENSIONI, TRUCCHI**



# NEWS ANTEPRIME

## WONDER SPEAKERS

La prima periferica aggiuntiva del neonato *Wonder Mega*, del quale abbiamo parlato nei numeri scorsi, sono degli altoparlanti aggiuntivi che sfruttano le potenzialità sonore della macchina (8 canali PCM - pulse code modulation - non sono bruscolini), aumentando il realismo del videogioco. Secondo la JVC, che li ha prodotti, sarebbero addirittura superiori, tecnicamente, a quelli usati in sala giochi...

## E I GIOCHI?

A parte il disco *The Game Garden* che comprende quattro titoli, incluso nella versione JVC del *Wondermega* e il platform *Wonder Dog*, il *Sonic* della nuova generazione, fino ad ora non era stato chiarito affatto quale tipo di software potesse essere realizzato per questa nuova macchina. Dalle prime, anzi da seconde indiscrezioni, comunque, si è scoperto che grandi titoli si agitano nel pentolone di Zia Marisa... Quali? Fuoco alle polveri e vai con la lista: *Batman 2: the Return of The Joker* è sicuramente l'hit più atteso. Non avrà nulla a che fare con la versione su cartuccia (in fase di sviluppo terminale dalla Sega), ma sarà un gioco assolutamente originale. Come è probabile aspettarsi, ci saranno tonnellate di scene digitalizzate dal film (si auspica anche qualche minuto di full motion video), qualche dialogo ed una colonna sonora travolgente. Il titolo è in uscita, questa volta in modo identico, anche per Mega CD, a settembre.

Ma non è finita: è attualmente in fase di programmazione *Streets of Rage 2*, il seguito di un violentissimo picchiaduro per Megadrive, anche se al momento non è chiaro se, a parte il sonoro, sarà in qualche modo differente dalla versione cartuccia attesa per settembre/ottobre. Come avevamo già scritto in precedenza, potrebbero uscire delle compilation su CD di vecchi giochi per Megadrive.

Un altro tie-in annunciato è *Home Alone*, noto in Italy sotto il nome di *Mamma, ho Perso l'Aereo*, protagonista Macaulay Culkin (che, nonostante il nome, è una delle star più pagate d'America) apparso anche in un recente video di Michael Jackson. Ci auguriamo che questo gioco sia migliore dell'omonima mediocrità uscita in versione Super Nes, stroncata un pò dappertutto.

Penultimo e meno importante *Young Indiana Jones*, ispirato alle vicende del giovane Indiana (ma vè?), recentemente trasmesse anche dalla Rai. Sarà bello? Sarà brutto? È più buono del prosciutto?

Concludiamo con *Star Trek: The New Generation*, che è attualmente in fase di sviluppo anche per il Super Nes CD-Rom, del quale forniremo al più presto qualche immagine. Tutti i titoli dovrebbero costare (in Giappone) sulle 110 mila lire.

## ALTA FINANZA

\* L'Atari ha perso la causa intentata contro la Nintendo, e per questo motivo non le saranno risarciti i presunti 160 milioni di dollari di danni inflitti dal colosso giapponese, accusato di aver monopolizzato il mercato in modo "non legale". Un'altra sconfitta della società americana, quindi, la cui reputazione è già stata pregiudicata dalle continue smentite e conferme del lancio di una fantomatica console.

\* Nel frattempo, le divisioni americane di Sega e Nintendo hanno ridotto ulteriormente i prezzi delle loro macchine, nel tentativo di conquistare un

# ENGLISH FEVER

A CURA DI DEREK DE LA FUENTE



American Gladiators su Super Nes.

## JAMES POND IS BACK!

La Millenium ha quasi ultimato la versione Megadrive della terza puntata della saga più umida del mondo. *James Pond in the Offishal Aquabatics Games*, questo il titolo del gioco, vedrà l'eroe di grandi e piccini in un ruolo piuttosto inconsueto: stanco di missioni suicide e imprese disperate, Pond ha infatti deciso di concedersi una vacanza e fare un bel viaggetto lontano da dove abita.

Essendo un amante degli sport, la scelta sul luogo di "villeggiatura" è stata immediata: Pond parteciperà alla prossima edizione delle Olimpiadi subacquee che, come tutti certamente saprete, si svolgeranno quest'estate non a Barcellona, bensì in una sede leggermente più scomoda da raggiungere, la città di Atlantide.

Altrettanto ovviamente gli avversari di James sono differenti dalla realtà: rane, squali e totani vari si sfidano in discipline sportive partorite senza dubbio da una mente malata. Non ci credete? E allora cosa ne pensate dei 100 metri acquatici in cui i concorrenti devono correre velocissimi sulla superficie marina se non vogliono affondare nella melma? O della corsa ad ostacoli dove bisogna saltare delle murene elettrizzate? E cosa si può dire infine del lancio della cozza?

In tutto ci sono dieci eventi, più alcuni sottogiochi e bonus segreti (vi ricordate il lampadario di *Track & Field*?) a condire il tutto. Sei di queste discipline saranno in puro stile platform, mentre le rimanenti richiederanno il classico accanimento sui pulsanti del joypad. Com'è ovvio la caratteristica principale di *Aquabatics* è l'umorismo: i protagonisti sono iperfumatosi (date un'occhiata alle foto se non ci credete) e le animazioni dei personaggi sono davvero esilaranti. Se avete un Megadrive e siete dei fan di JP, non vi resta che aspettare ancora qualche settimana: *James Pond in the Offishal Aquabatics Games* dovrebbe uscire entro la fine di luglio!



Quell'ostacolo è da saltare a tutti i costi. A meno che non vogliate pigliarvi una bella scossa...

## GLADIATORI DEL 2000

Probabilmente vi sarà capitato, smanettando col telecomando, di vedere una trasmissione totalmente imbecille chiamata *American Gladiators*. Questo programma (una versione demente e a stelle e strisce di *Giochi senza frontiere*) ha ovviamente riscosso clamorosi consensi negli States e le conversioni su Megadrive e SuperNes sono una prova tangibile di questo successo. Come era immaginabile, alla Imagitec hanno accentuato moltissimo il fattore violenza e il risultato è una sorta di Olimpiade con eventi "alla Speedball" o "alla Smash TV". La demenzialità del concept è fortunatamente bilanciata da una realizzazione tecnica pregevole: la grafica è buona e i protagonisti sono davvero immensi. Un titolo da tenere d'occhio per il futuro: nel frattempo gustatevi (?!?) la trasmissione omonima su Italia 1...



E vince! James Pond ha dato la birra a tutti gli avversari nei 100 metri acquatici.



Forza, continuate a smanettare per qualche secondo. L'arrivo è vicino!



Mancano pochi metri al traguardo: ancora un piccolo sforzo!



# PENGO SU MEGADRIVE E SUPERNES?



Dwagons su Megadrive.

La Imagitec ha in serbo un altro gioco con protagonisti rotondi e fumettosi (incominciamo ad avere la nausea NdR): *Dwagons* dovrebbe essere una sorta di versione '92 del buon vecchio *Pengo* riveduta, corretta e aggiornata. Il concept è sempre lo stesso: spostare blocchi in un labirinto pieno zeppo di nemici cercando di non farsi cuccare e di splatterare il maggior numero di cattivoni possibili. Il tutto è però complicato da un gran numero di teletrasportatori, trappole e ostacoli vari piazzati nei posti più assurdi solo per complicare la vita ai giocatori. Opzione gradita è quello che permette a due persone di giocare contemporaneamente, quindi, possessori di Megadrive e SuperNes, se siete interessati correte a procurarvi un secondo joy-pad!

# FUORI I GADGETOPATTINI!

Speravate in un tie-in del mitico ispettore Gadget, vero? E invece no, i protagonisti di *Gadget Twins* sono Bop e Bump, due gemelli che, a bordo di microaeroplani anfibi, partono alla ricerca del malvagio Thump, responsabile del furto di un oggetto preziosissimo dal palazzo reale di GadgetLand. Il gioco è un semplice sparattutto con sei livelli, la possibilità di giocare in due contemporaneamente e alcune armi innovative. Durante il vostro tragitto infatti potrete recuperare un martello che uscirà, collegato a un braccio meccanico, direttamente dal vostro mezzo, un aspirapolvere per risucchiare i nemici più minuscoli, un artiglio per afferrare i cattivi, infilarli nella navicella e farli a polpette, ecc. Come in ogni sparattutto

che si rispetti ci sono poi i classici nemici di fine livello e in più dovrete affrontare dei terribili mostri di metà livello.



Gadget Twins per Megadrive.

Seguendo una moda che sta prendendo piede sempre più rapidamente, alla Imagitec hanno optato per una caratterizzazione dei personaggi rotonda e fumettosa e il risultato è altamente umoristico. Un titolo obbligato per i possessori di Megadrive e SuperNes; gli altri comunque non disperino perché sono state annunciate ulteriori conversioni su console. Sperem...

# IL SOSIA DI TOPOLINO



Sinceramente preferiamo il buon vecchio Topolino...

Mickey Mouse non è più l'unico topo protagonista nell'affollatissimo mondo dei videogames. Alla Imagitec sono iniziati da poco i lavori preparatori per *Mortimar in Big City*, un arcade composto da sei mondi principali e una quantità ingente di livelli segreti. Scopo del gioco è guidare Mortimar,

un topo, alla ricerca della propria compagna Maria Mouse, rapita dal malefico Rufus the Rat. Oltre a una programmazione invidiabile (parallasse a tutto andare) *Mortimar* vanta un buon numero di enigmi e trappole ed è quindi richiesta, oltre a una certa abilità con il joypad, una discreta dose di cervello. Il gioco è quindi inadatto per Dupont e BioMassa, ma consigliatissimo a tutti i possessori di Megadrive e SuperNes. Ah, a proposito: alla Imagitec devono puntarci moltissimo, se è vero che hanno già messo in cantiere *Mortimar 2*...



Il cattivo della situazione: Rufus the Rat.

# NEWS ANTEPRIME

maggior numero di utenti. Lo scorso aprile il prezzo del Genesis è sceso da 149 a 129 dollari. Ciò significa che potete portarvi a casa il 16-bit della Sega per 160 mila lire circa. La contro-mossa della Nintendo è stata di abbassare il prezzo del Super Nes da 179 a 149 dollari (ora la macchina costa solo 190 mila lire: provate a confrontarla con i prezzi nostrani...). Ci auguriamo che un tale abbassamento possa verificarsi anche in Europa.

\* Jan Coyle ha vinto, o, meglio, la Sega ha deciso di arrendersi. Di chi stiamo parlando? Ma di un inventore americano che ha querelato la Sega per aver mostrato alcune sue immagini senza averne pagato i diritti. Sebbene il colosso nipponico si reputi innocente, ha preferito pagare la somma di 43 milioni di dollari a questo tizio, anziché cominciare un interminabile processo (correndo anche il rischio di subire un danneggiamento alla propria immagine).

## SUPER FAMICOM A 33 MHZ!

Chi ha detto che le console sono inespandibili? Alcune società giapponesi stanno sviluppando un Super Chip che permetterebbe al 16-Bit Nintendo di funzionare alla incredibile velocità di 33 Mhz!!! Al momento non abbiamo informazioni più accurate, ma sul prossimo numero torneremo a parlarne.

## MORE NEWS AT ELEVEN

Eccovi tutta la verità sulla misteriosa macchina della Matsushita, della quale abbiamo accennato sul numero scorso. Andiamo con ordine:

- 1) L'uscita della macchina è ormai sicura (altro che Atari...)
- 2) Sarà la prima console del mondo a 32-Bit.
- 3) Come il Wondermega, sarà venduta con un sistema CD-ROM incorporato.
- 4) L'Electronic Arts, socia della compagnia giapponese, ha già sviluppato alcuni programmi che verranno presentati con la console.
- 5) La macchina sarà lanciata in Usa nei primi mesi del 1993.
- 6) Il colosso americano Time Warner ha finanziato l'operazione.
- 7) Grafica, sonoro, risoluzione e velocità dovrebbero umiliare perfino il Neo-Geo (questa l'ho già sentita).
- 8) Dal momento che parte della JVC of Japan è di proprietà della Matsushita, questo potrebbe creare un certo imbarazzo per il lancio del Wondermega (Pulcinella servo di due padroni? Direi due Pulcinella servi di un padrone...)
- 9) Secondo voci assolutamente non confermate, potrebbe essere compatibile come lettore per laserdisk.

Megadrive e Super Nes: cominciate a tremare!

## ADATTATI TU CHE...

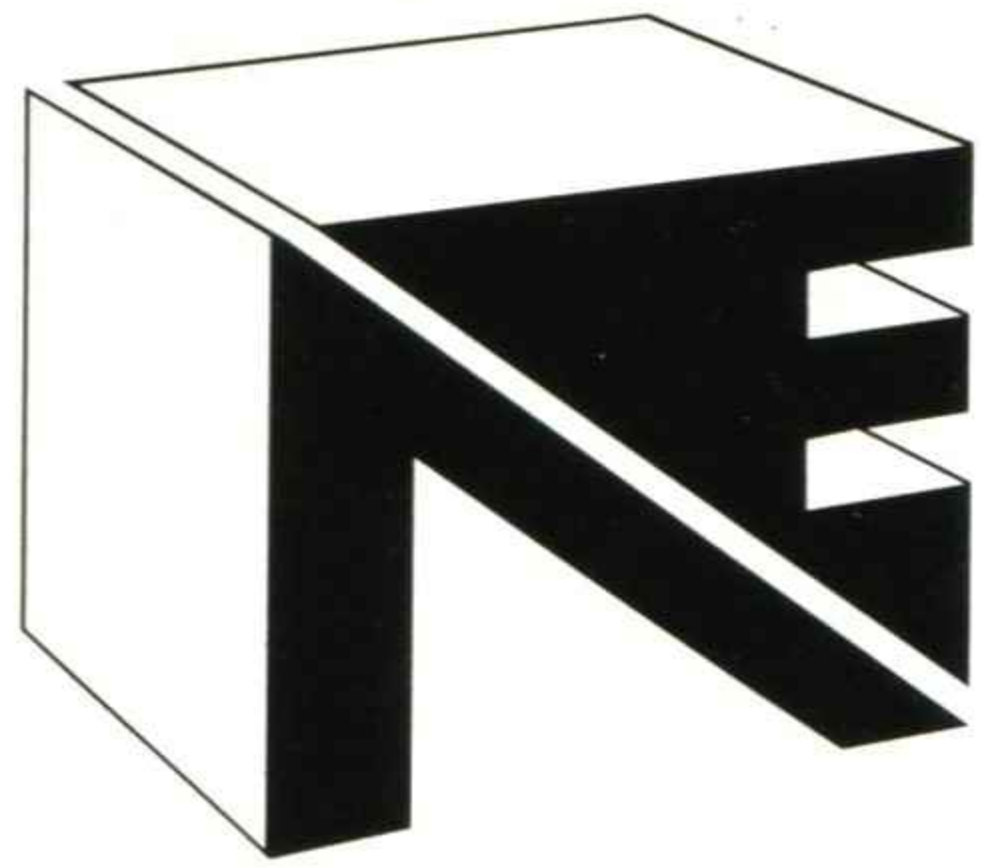
Tempi d'oro per gli adattatori, cioè quegli individui in grado di sopportare qualsiasi clima e/o interperie, milanperie e... Ok, ok, la pianto di fare il buffone.

Un adattatore che permette al Super Nintendo di utilizzare le cartucce del Super Nes USA sarà in vendita fra poche settimane al prezzo di 25 dollari, vale a dire 40mila lire. Permane, tuttavia, l'incompatibilità con le cartucce giapponesi.



**10% DI  
SCONTO**

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



**NEWEL<sup>®</sup> srl**

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

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

**Aperto anche  
il Sabato**

**Orari:**

**9.00 - 12.30  
15.00 - 19.00**

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

# GAME BOY

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

## GIOCHI GAME BOY

Addams Family	L. 59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L. 69.000
Alevator Action	L. 49.000
Altered Space	L. 59.000
Amazin Penguin	L. 59.000
Asteroids	L. 59.000
Atomic Punk	L. 59.000
Balloon Kid	L. 59.000
Barbie	L. 69.000
Baseball	L. 49.000
Batman Return	L. 59.000
Battle City	L. 49.000
Battle Unit	L. 59.000
Beetlejuice	L. 69.000
Blades of Steel	L. 69.000
Blaster Master Boy	L. 69.000
Bo Jackson	L. 79.000
Bomber Boy	L. 49.000
Boxle	L. 49.000
Bubble Bobble	L. 49.000
Bugs Bunny II	L. 58.000
Burger Time	L. 59.000
Cada	L. 49.000
Calcio	L. 49.000
Captain Tsubasa	L. 59.000
Castelvania II	L. 49.000
Castelvania II Japan	L. 49.000
Catrap	L. 49.000
Chase HQ	L. 49.000
Chessmaster	L. 58.000
Chibimaruko	L. 59.000
Choplifter	L. 49.000
Contra	L. 49.000
Crystal Quest	L. 59.000
Cyrad	L. 59.000
Daedalian Opus	L. 49.000
Day of Thunder	L. 59.000
Dead Heat Scramble	L. 59.000
Deadalianopus	L. 49.000
Dinoblaster	L. 49.000
Double Dragon II	L. 69.000
Dr. Mario	L. 59.000

Dragon's Eggs	L. 49.000
Dragon's Lair	L. 59.000
Duck Tales	L. 68.000
Excellent Adventure	L. 59.000
F1 Race	L. 39.000
F1 Spirit	L. 39.000
Faceball	L. 69.000
Fastest Lap	L. 59.000
Final Fantasy Adv.	L. 89.000
Final Fantasy Leg.	L. 79.000
Final Fantasy Leg. II	L. 89.000
Final Reverse	L. 49.000

### OFFERTE del Mese

**BASEBALL  
L. 19.000  
SUPER MARIO LAND  
L. 48.000**

Flipper	L. 49.000
Forified Zone	L. 59.000
Garms Gundam	L. 49.000
Gauntlet II	L. 69.000
Ghostbusters II	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Golf	L. 49.000
Gundam	L. 49.000
Hal Wrestling	L. 48.000
Heiankyalien	L. 49.000
Hook	L. 59.000
Hudson Hawk	L. 59.000
In Your Face	L. 59.000
Interstellar Assault	L. 69.000
Ishido	L. 39.000
Kick Off II	L. 69.000
Kung Fu Master	L. 58.000
Loopz	L. 59.000
Marble Madness	L. 59.000
Maru's Missions	L. 59.000
Megaman	L. 49.000
Megaman II	L. 69.000
Metroid II	L. 59.000
Mini Pull	L. 49.000
Monopoly	L. 58.000
Motocross Maniac	L. 49.000
Motocross	L. 49.000
Nascar	L. 69.000
Navy Seals	L. 59.000
Nemesis	L. 49.000
Nemesis II	L. 49.000
Palamedes	L. 49.000
Palla Prigioniera	L. 49.000
Paperboy	L. 59.000
Parodius	L. 49.000
Pin Ball	L. 69.000
Pipe Dream	L. 59.000
Popeye	L. 69.000

Prince of Persia	L. 58.000
Pro Soccer	L. 59.000
Puzzle Boy II	L. 49.000
Q-Bert	L. 59.000
Qix	L. 29.000
Quarth	L. 49.000
R.C. Proam	L. 59.000
Robo Cop II	L. 59.000
Rockman World	L. 49.000
Rogger Rabbit	L. 68.000
Rubble Saver II	L. 59.000
Sagaia	L. 49.000
Serpent	L. 48.000
Shanghai	L. 38.000
Snow Bros Japan	L. 49.000
Snow Brothers	L. 59.000
Solomon's Club	L. 59.000
Spot	L. 59.000
Star Trek	L. 58.000
Super Street Basket	L. 59.000
T.M.N.T. II	L. 58.000
Tasmania Story	L. 59.000
Tecmo Bowl	L. 69.000
Tennis	L. 48.000
Terminator II	L. 69.000
The Addams Family	L. 58.000
The Punisher	L. 59.000
The Simpson	L. 68.000
Tiny Toon	L. 59.000
Tom & Gerry	L. 69.000
Turtles II	L. 59.000
Ultraquarth	L. 49.000
Wacky Races	L. 59.000
Wonder Boy	L. 59.000
Wonder Boy II	L. 59.000
World Beach Volley	L. 49.000
WWF	L. 69.000
WWF Superstar	L. 59.000
WWF Wrestling	L. 58.000

# GAME GEAR L. 248.000



**Game Gear  
+ Sonic  
L. 298.000**



## GIOCHI GAME GEAR

Aleste	L. 68.000
Alien Syndrome	L. 58.000
Arlier	L. 58.000
Ax Battler	L. 58.000
Buster Ball	L. 58.000
Columns	L. 48.000
Donald Duck	L. 58.000
Dragon Crystal	L. 58.000
Eternal Legend	L. 68.000
Fantasy Zone	L. 58.000
G-Lock	L. 58.000
Galaga 91	L. 58.000
Gear Stadium	L. 48.000
Hally Wars	L. 58.000
Head Buster	L. 48.000
Joe Montana Football	L. 68.000
Kinetic Connection	L. 38.000
Kunichan	L. 58.000
Magical Taruto	L. 48.000
Mickey Mouse	L. 58.000
Monaco GP	L. 48.000
Monster World III	L. 58.000
Moonwalker	L. 58.000
Ninja Gaiden	L. 48.000
Out Run	L. 48.000
Pac Man	L. 58.000
Pengo	L. 48.000
Poker	L. 58.000
Put & Putter (Golf)	L. 48.000
Rastan Saga	L. 68.000
Shangay II	L. 68.000
Sonic	L. 58.000
Space Harrier	L. 48.000
Squeek	L. 48.000
Wall of Berlin	L. 48.000
Woddy Pop	L. 48.000

## GAME GEAR TUNER TV L. 218.000



## ACCESSORI GAME GEAR

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

## MASTER GEAR CONVERTER L. 48.000

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

**NOVITA'  
G. FORMAN BOXING  
OLYMPIC GOLD  
SPIDERMAN  
OFFERTA!!!  
A L. 69.000 CADAUNO**

## ACCESSORI GAME BOY

Porta - Game Boy	L. 18.000
Alimentatore	
Adattatore 220 Volt	L. 18.000
Lente	L. 18.000
Luce	L. 25.000
Lent + Luce	L. 38.000
Sound Booster	
Amplificat. Sonoro	L. 35.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.



Eccoci di nuovo a parlare delle classifiche dei lettori, dopo la pausa del mese scorso abbiamo dovuto faticare a conteggiare tutte le lettere e cartoline che erano arrivate nel frattempo. In ogni modo ecco i risultati, se pensate che qualche titolo dovrebbe stare nell'olimpio dei giochi preferiti dai lettori di Gheim Pauà non dovete fare altro che spedire la vostra classifica personale a :

**Game Power Classifiche**  
Via Aosta 2  
20155 Milano

1	Sonic the Hedgehog	(1)
2	Donald Duck	(3)
3	Mickey Mouse	(2)
4	World Soccer 90	(6)
5	Asterix	(ne)
6	Super Kick Off	(7)
7	Xenon 2	(9)
8	Golden Axe	(4)
9	Moonwalker	(10)
10	Shadow of the Beast	(8)

1	Super Mario Bros 3	(1)
2	Super Mario Bros 2	(2)
3	Mega Man 2	(ne)
4	Duck Tales	(4)
5	Rainbow Island	(6)
6	The Legend of Zelda	(7)
7	Kick Off	(8)
8	Flintstones	(ne)
9	Star Wars	(9)
10	Super Mario Bros	(3)

1	Sonic the Hedgehog	(1)
2	Mickey Mouse	(3)
3	Quackshot	(4)
4	Streets of Rage	(2)
5	John Madden Football '92	(ne)
6	Fantasia	(6)
7	Robocod	(5)
8	EA Hockey	(9)
9	Golden Axe II	(ne)
10	Gaiars	(ne)

1	Super Mario Land	(1)
2	WWF Superstars	(3)
3	Dr. Mario	(5)
4	Batman	(7)
5	Golf	(ne)
6	Spiderman	(10)
7	Super Kick Off	(ne)
8	Addams Family	(6)
9	Tennis	(9)
10	Turtles II	(4)

1	Sonic the Hedgehog	(1)
2	Mickey Mouse	(2)
3	Shinobi	(ne)
4	Donald Duck	(4)
5	Super Monaco GP	(ne)

1	Checkered Flag	(1)
2	Crystal Mines	(ne)
3	Warbirds	(3)
4	Ninja Gaiden	(2)
5	Pacland	(ne)



ENTRA  
IN GIOCO  
CON....

**SEGA**<sup>TM</sup>  
Master System<sup>TM</sup>

**CHAMPIONS OF EUROPE**<sup>TM</sup>



**IN REGALO  
LA MASCOTTE  
UFFICIALE**



**IL GIOCO UFFICIALE  
DEL CAMPIONATO EUROPEO  
CALCIO UEFA '92**



Scendi in campo con le 34 squadre migliori e vivi la straordinaria emozione di essere CAMPIONE D'EUROPA!



**TECMAGIK**<sup>TM</sup>

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

TECMAGIK IS A TRADEMARK OF LANCE INVESTMENTS. ALL RIGHTS RESERVED. CHAMPIONS OF EUROPE: UEFA '92 COPYRIGHT LANCE INVESTMENTS LTD 1992 © BERNI © UEFA 1987. "SEGA" IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD., "LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD., FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM".

CADARIO



# DRIVE game power

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

## POWER GAME

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

## FOTO SEGNALETICA

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

## COMMENTO

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

## CONSOLE

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

## VOTO

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

## SCHEDA TECNICA

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

## GENERE

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



CENSURA

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

COMMENTO & VOTO

08%



SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_...l'amore  
Casa \_\_\_\_\_ Def Jam  
Distribuzione \_\_\_\_\_ In moto  
N° Giocatori \_\_\_\_\_ ∞  
Continua \_\_\_\_\_ Non si sa  
Livelli di Difficoltà \_\_\_\_\_ -10

MASSICCIO

SOTTO CONTROLLO



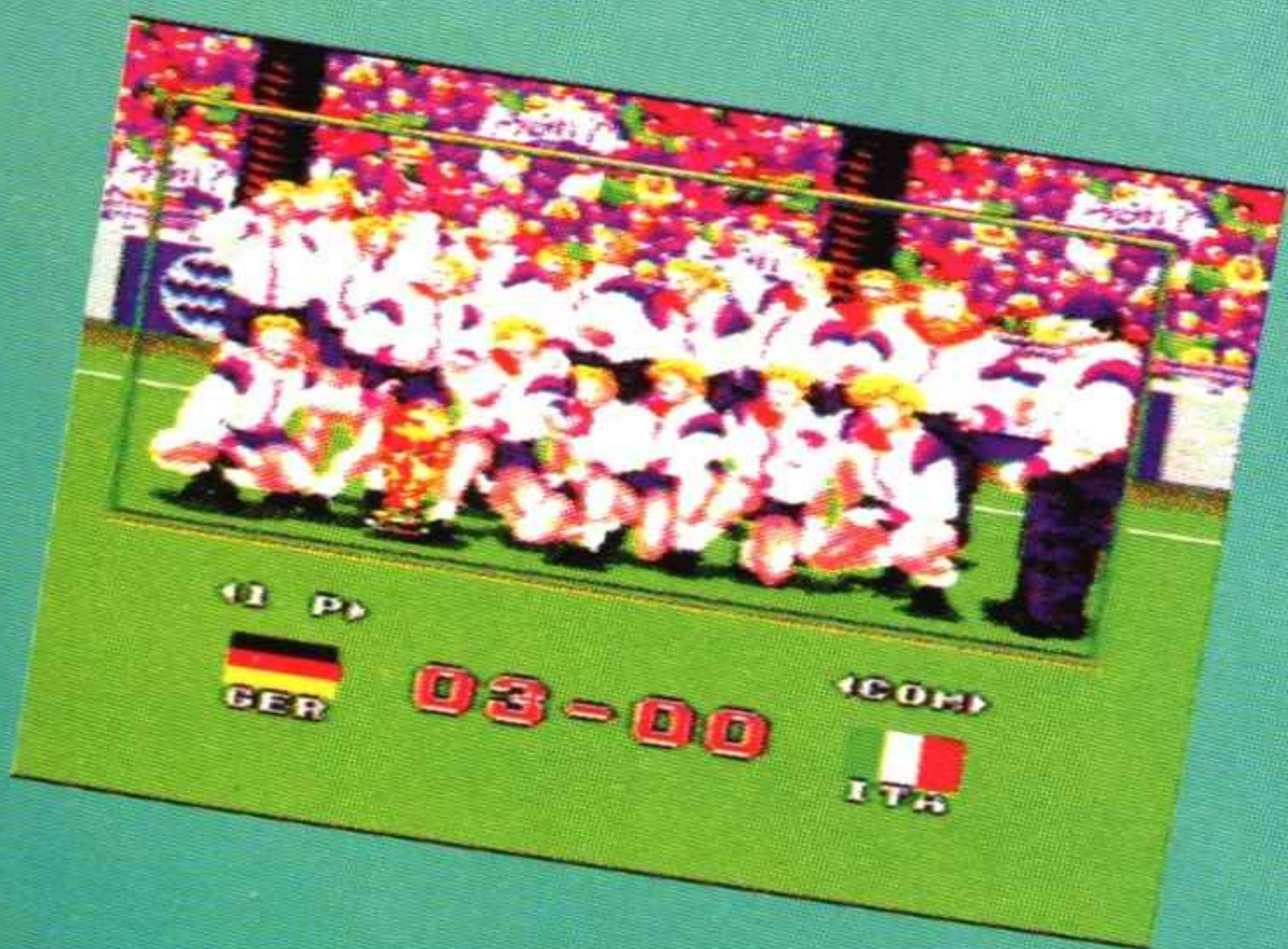
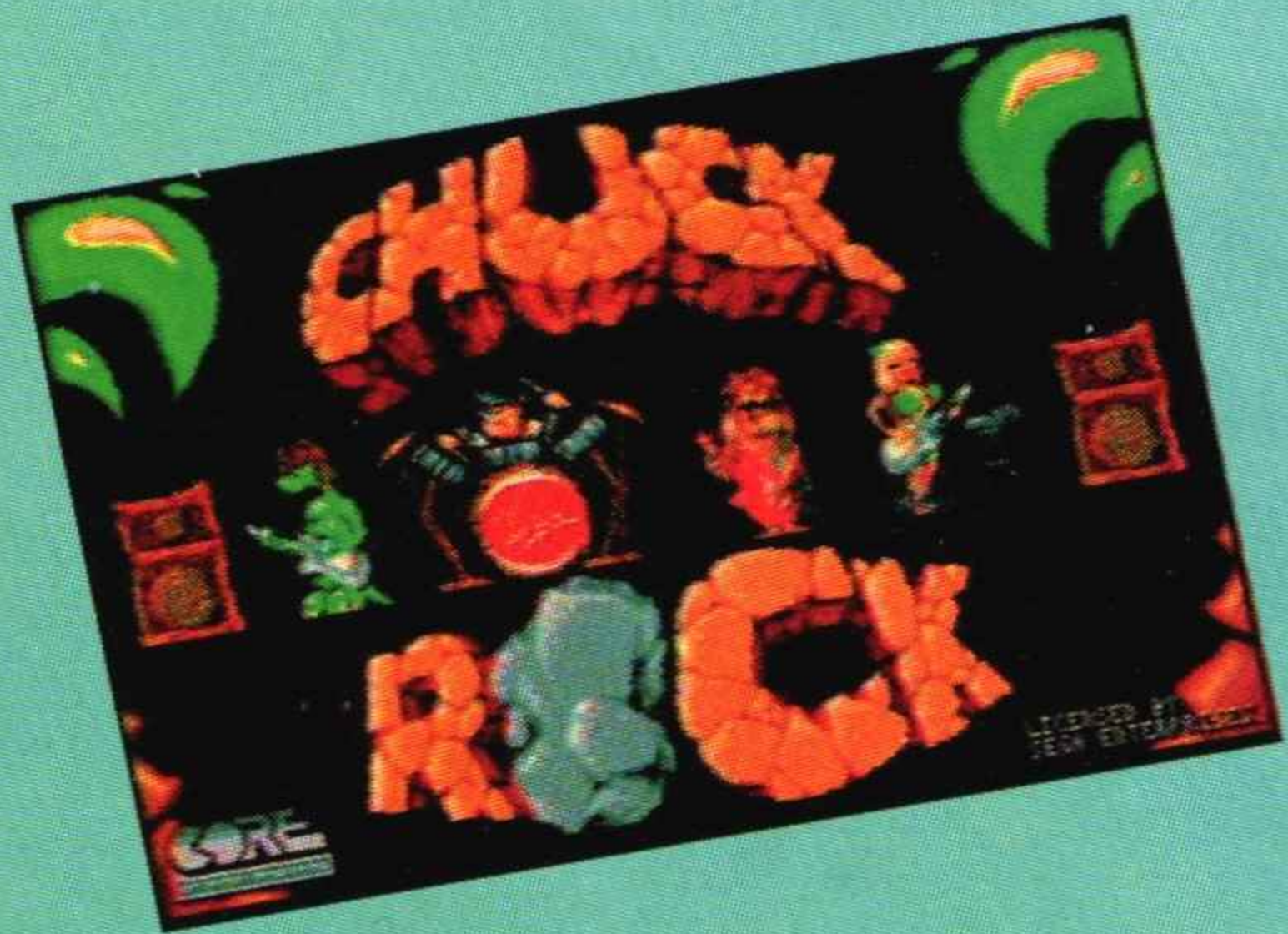
Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

## SOTTO CONTROLLO

I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.





# OLYMPIC GOLD

"Dai, accendi la TV che c'è la partita dell'Italia!" - "Vedi che sei scemo: ancora non lo sai che l'Italia non s'è qualificata per le finali dei Campionati Europei?" - "Ah sì? Beh, allora della bandiera tricolore non me ne faccio niente!" - "Ma sei proprio senza speranza! La bandiera ti serve eccome, perché fra poco inizieranno le OLIMPIADI!"

**B**arcellona, estate 1992, tempo di Olimpiadi estive. Dopo il clamoroso successo dei nostri atleti lo scorso febbraio ad Albertville (mitico Tomba), molto ci si aspetta dai portacolore azzurri, impegnati nelle assolatissime lande iberiche a difendere i colori del nostro belpaese. Com'è ovvio, gli italiani incollati al televisore saranno svariati milioni e le uniche disavventure che potrebbero tenervi distanti dagli schermi 41 pollici con piatto di spaghetti e coca cola incorporati, sono il crollo dell'antenna centralizzata con satellite annesso (magari per il solito uragano estivo forza 14) o un'improbabile vacanza in Uganda (in Burkina Faso no, perché i burkinafasensi partecipano alle Olimpiadi), nel qual caso ci dovete spiegare come vi siete procurati Game Power. Siccome la prima ipotesi non è poi così irrealizzabile alla US Gold hanno realizzato *Olympic Gold*; il gioco ufficiale dei Giochi (bel giro di parole), come probabile passatempo delle torride ore pomeridiane.



E hop! Se volete emulare Bubka dovete avere una perfetta scelta di tempo.



3... 2... 1... Start! Pigiare quei tasti più veloci che potete!



Prendete la mira, abbiate mano ferma, scoccate il tiro e... incrociate le dita!

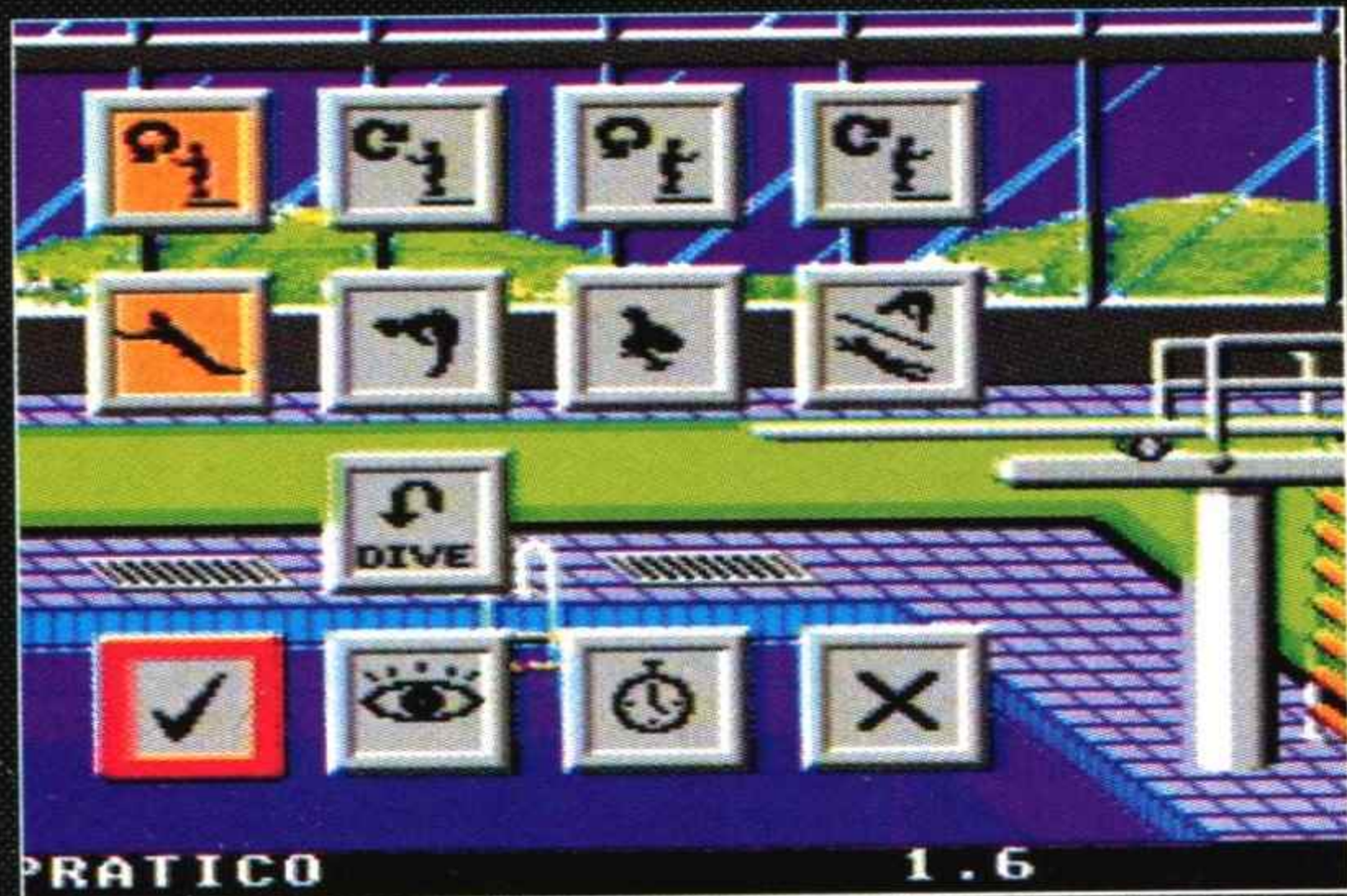


Il lancio del martello è una delle discipline più impegnative in Olympic Gold.

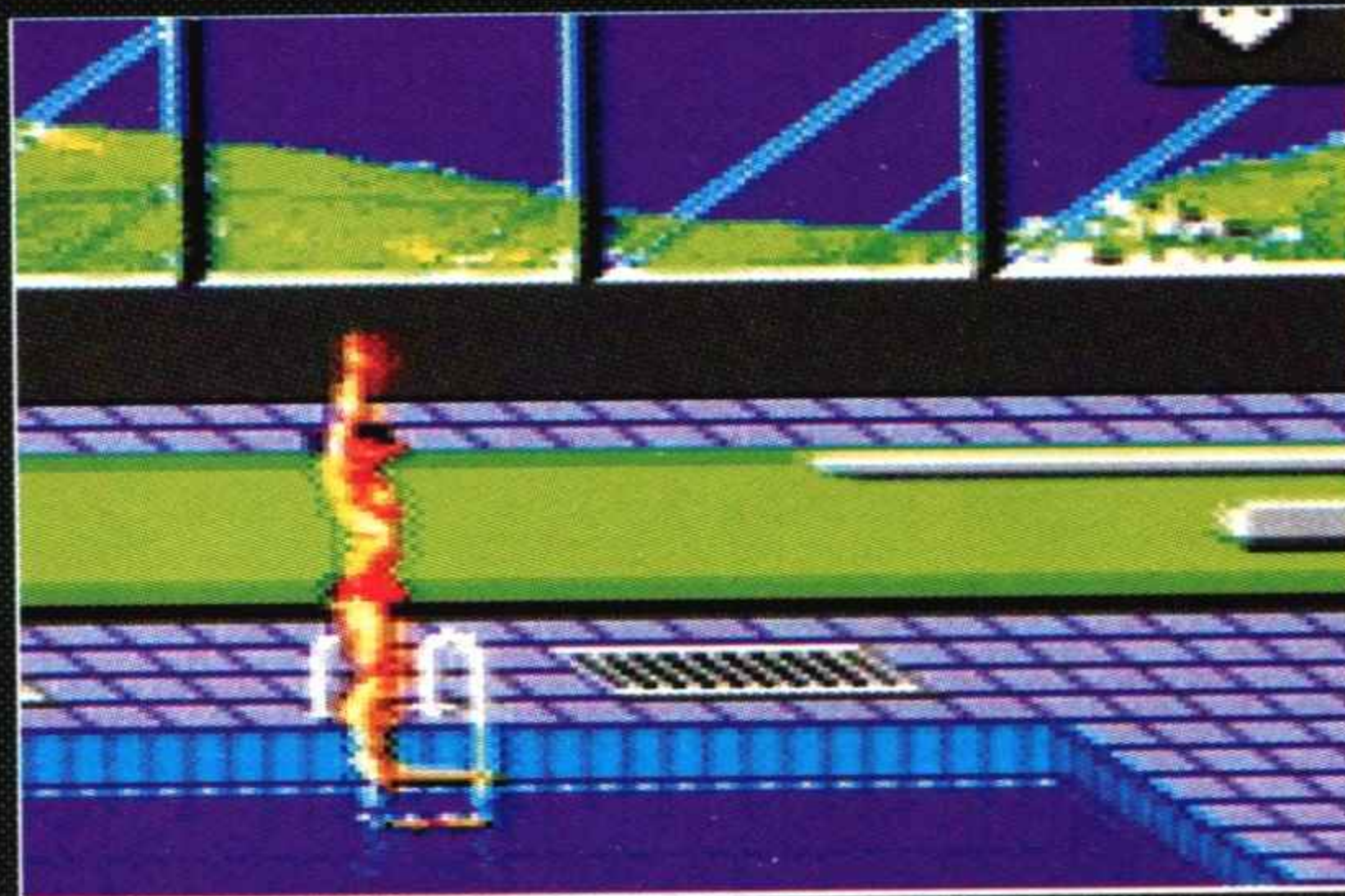


Il menù con la scelta degli eventi.





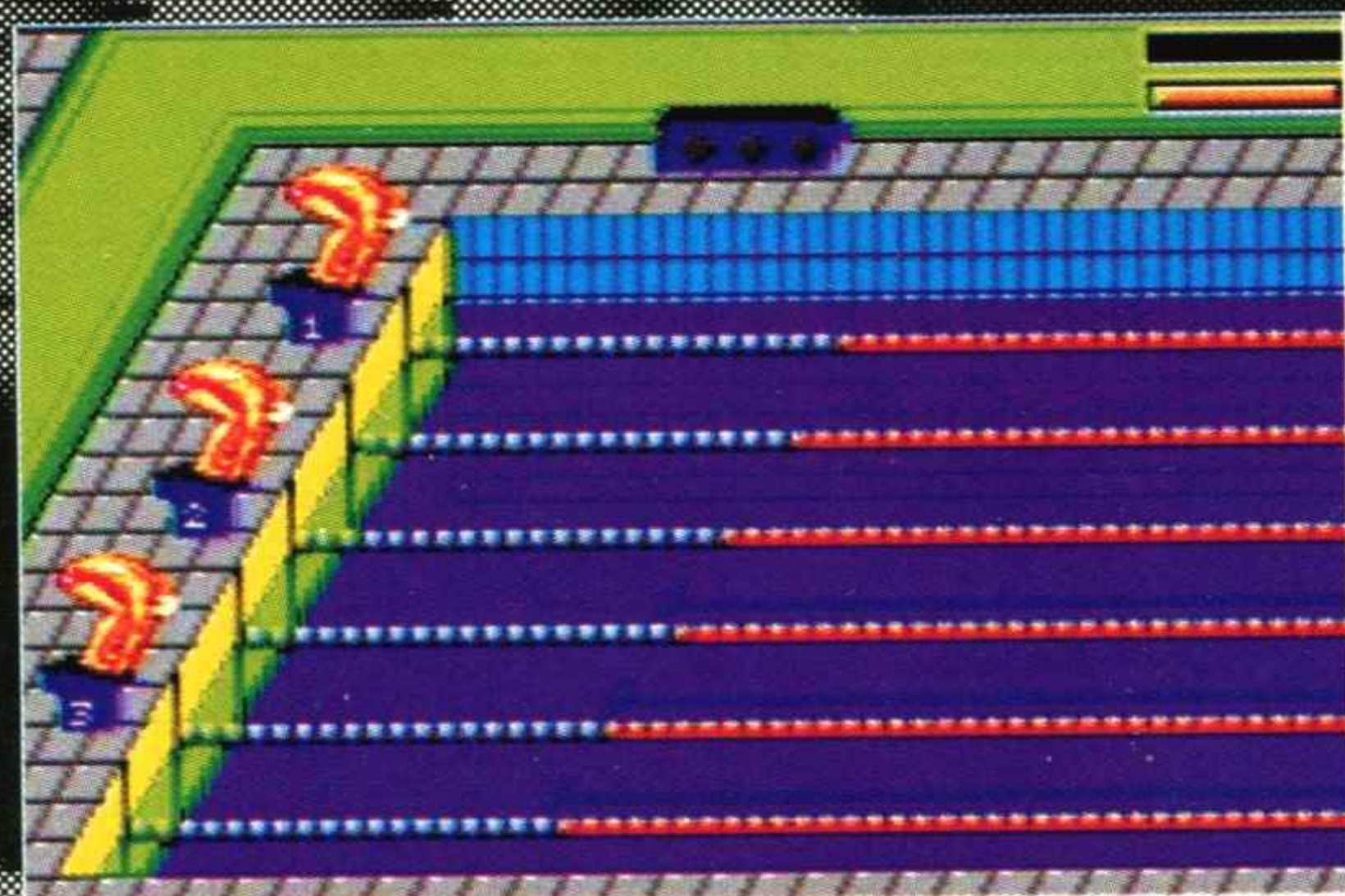
Il complicatissimo menù del tuffo dal trampolino, con tutte le evoluzioni disponibili.



Greg Luganis, vatti a nascondere!



I 110 ostacoli nel pieno dell'azione.



Attenzione a non fare troppe false partenze, se non volete essere squalificati.

Olympic Gold ripropone il vecchio concetto del "smanetta-come-un-disgraziato-finché-ti viene-un-infarto" riveduto e corretto. Le sette prove necessitano una buona dose di tempismo e strategia e le cerimonie di apertura, premiazione e chiusura aggiungono un tocco di classe alla simulazione. All'inizio del gioco è possibile scegliere se fare pratica con una disciplina a scelta, competere in un numero di eventi a propria discrezione o lanciarsi con le Olimpiadi complete in tutto e per tutto. Il bello è che, oltre a lottare con computer o avversari umani, potete tentare di battere i record mondiali di ogni sport, anche se l'impresa, a dire il vero, è piuttosto difficile. Scopo del gioco? Vincere, vincere e ancora vincere. I premi sono fama, gloria e successo imperituro. Niente soldi, mi dispiace. Sarà per un'altra volta...

## OCCHIO ALLA PROVA

Nel minimenù che precede gli eventi più complessi è presente un'icona "occhiuta". Cliccandola si ha la possibilità di assistere a una preview della prova in questione con l'atleta digitale completamente gestito dal computer. Magari a voi non frega niente, ma quest'opzione ci è stata utilissima per prendere le immagini che vedete in queste pagine. Un altro segreto di GP svelato!

## SI DIA INIZIO AI GIOCHI!

Una delle peculiarità di Olympic Gold è senza dubbio la cerimonia d'apertura dei Giochi Olimpici: sia nella versione Master System che in quella Megadrive potete infatti assistere al momento dell'accensione del braciere olimpico; l'atleta in bermuda mostra spavaldo la sua fiaccola (ma cos'avete capito?) e uno stormo di colombe bianche si libra spavaldo nel cielo. Scena che rammenta la pietosa apertura dei giochi invernali di Albertville in cui Platini, con una pancia da Guinness dei primati, si arrampicò letteralmente su una scalinata, rischiando persino di ustionarsi la faccia al momento dell'accensione (Fantozzi docet).



Tenete sempre d'occhio l'indicatore in alto a destra con la direzione e potenza del vento.



La gara di stile libero è identica a quella dei cento metri: smanettate, smanettate e smanettate.



In prossimità dell'arrivo mettetevi in posizione per precedere gli avversari.



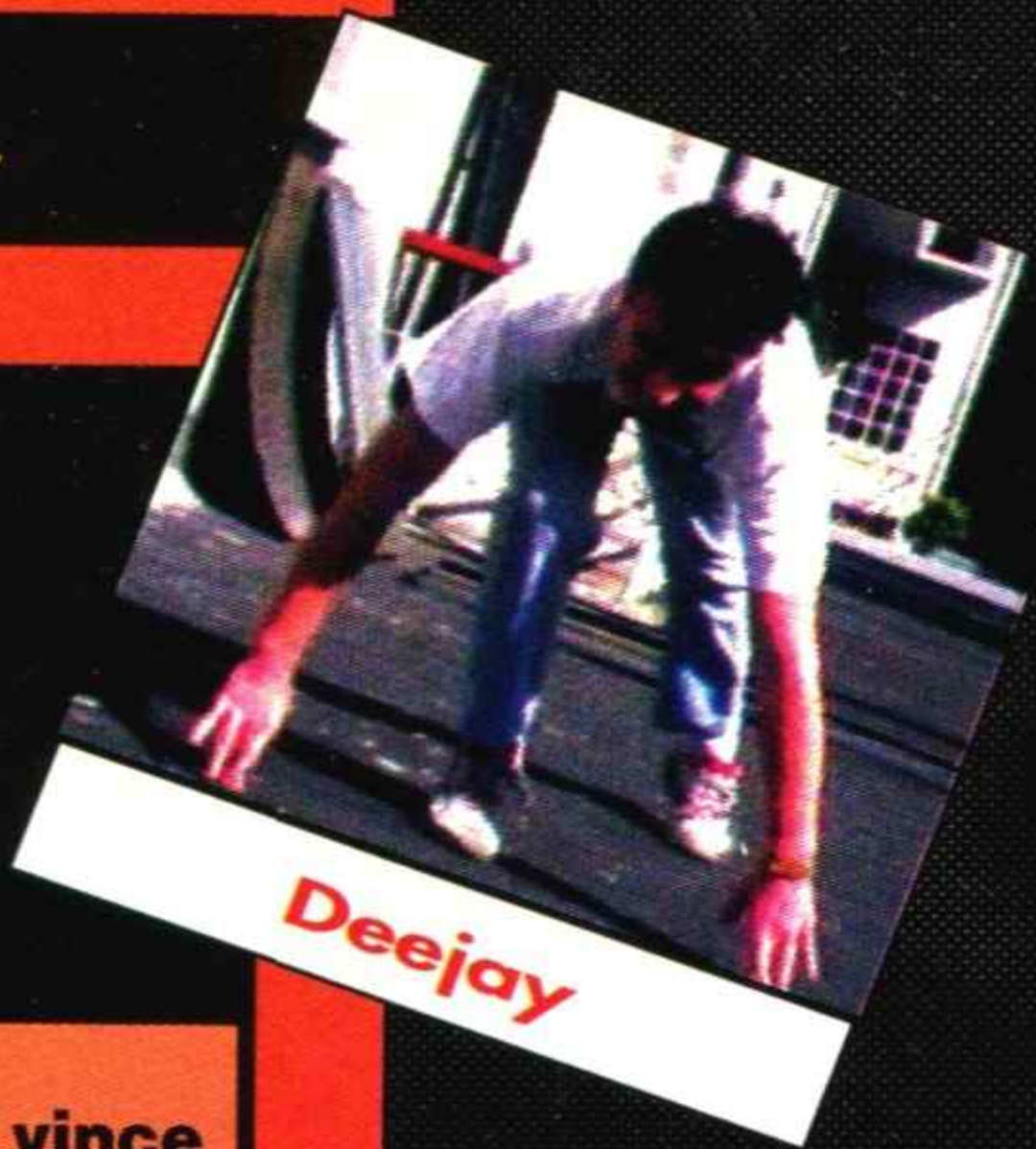
La scelta dei giocatori: potete competere in quattro, con al massimo due persone contemporaneamente.



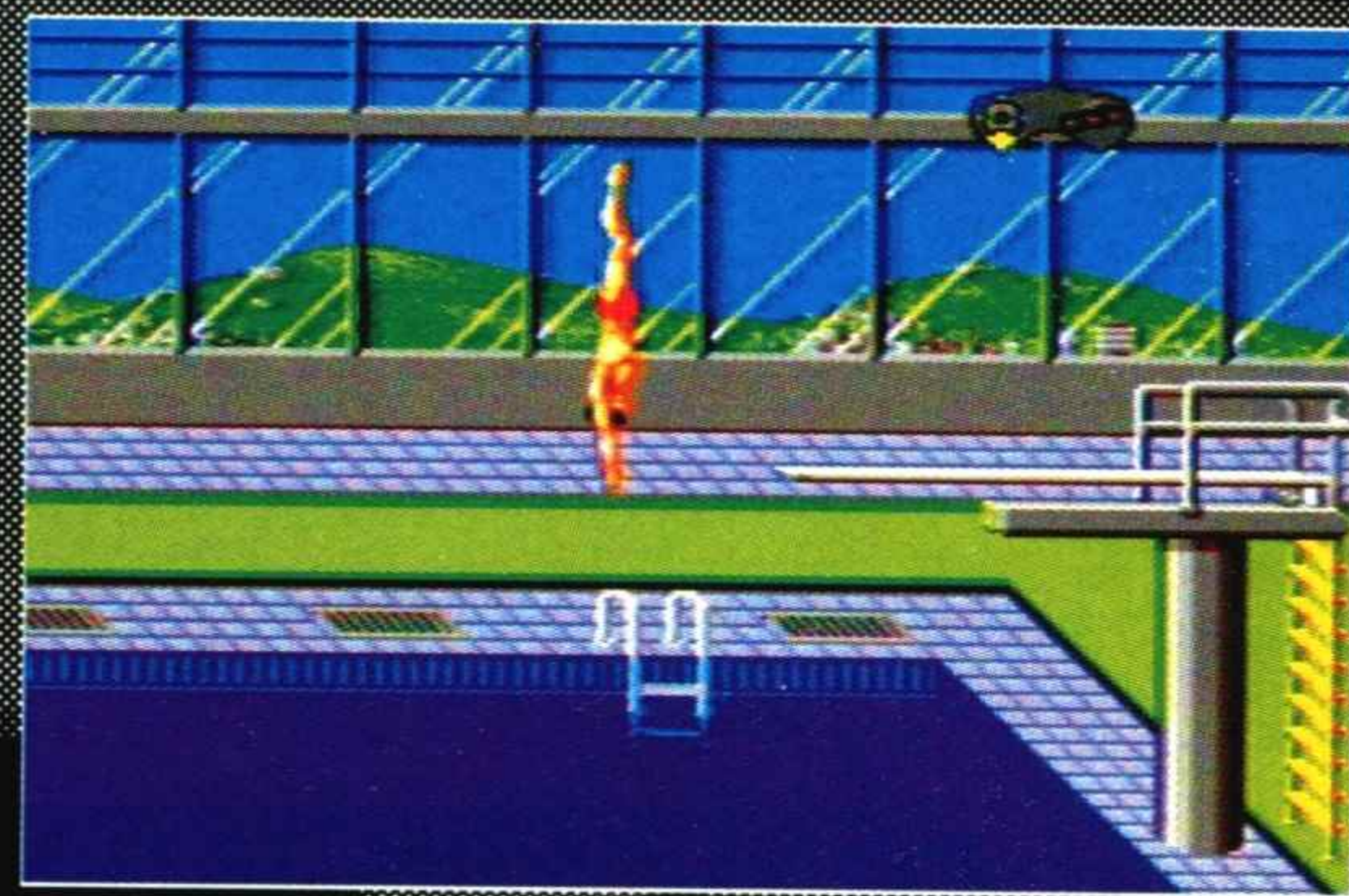
Gira, gira, gira...



**MS 91%**  
**MD 89%**



Deejay



Spettacolare, vero?



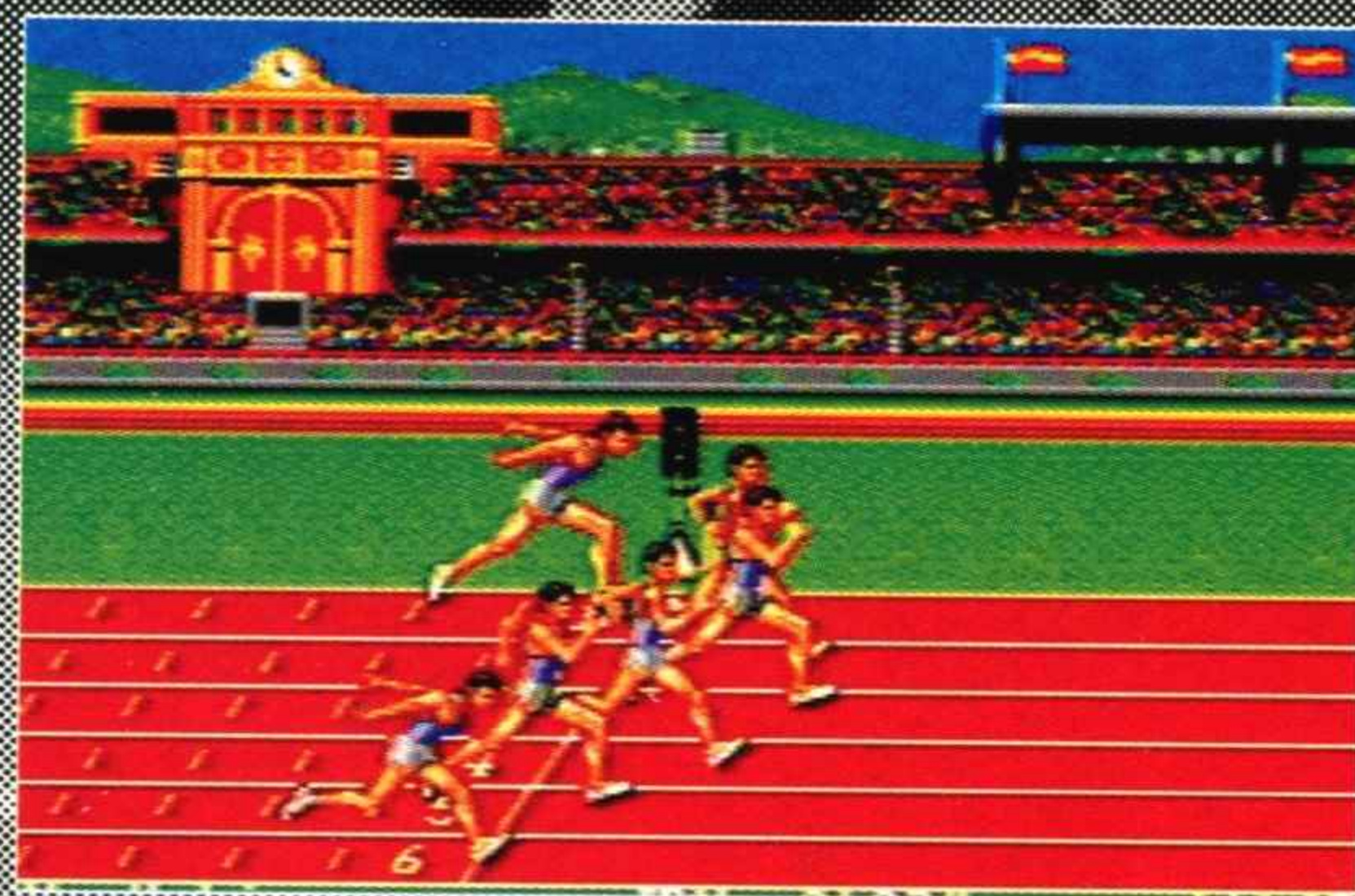
Ostacolando s'impura.



Fate attenzione a lasciare l'asta al momento giusto.



Barcelona, mon amour.



Ma vincerai? Senti davvero meglio di Carl Lewis...

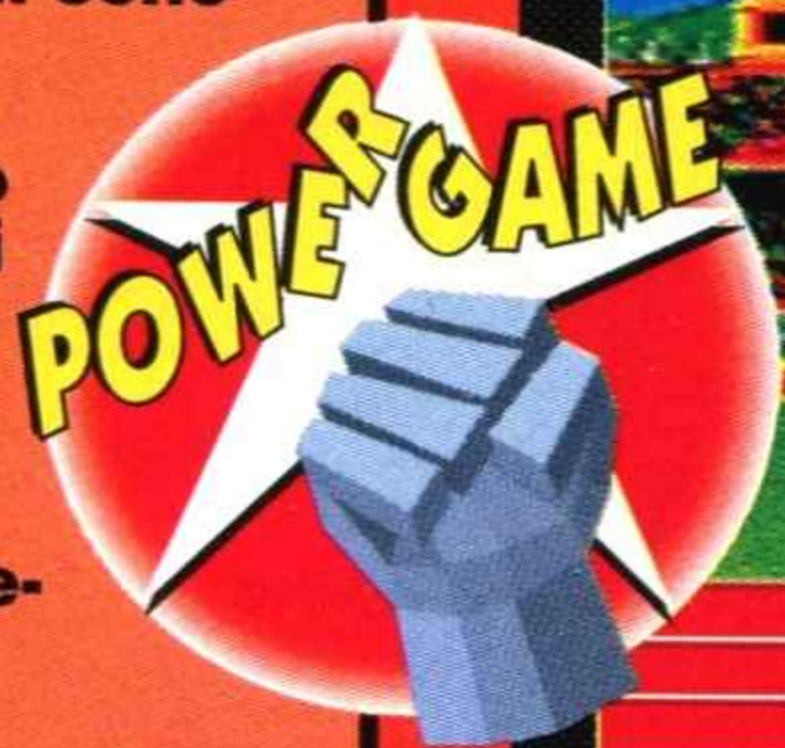
**COMMENTO & VOTO**

**MASTERSYSTEM**

Grandissimo! *Olympic Gold* vince nettamente la medaglia d'oro delle simulazioni sportive per Master System. La grafica è massiccia, soprattutto nella sessione di tiro con l'arco, il sonoro è ok, e, quel che più conta, la giocabilità è olimpionica! Soprattutto nel modo a più giocatori il divertimento è sempre presente e non si rimpiangono nemmeno per un secondo i soldi spesi per acquistare questa cartuccia. *Olympic Gold*, I like that!

**MEGADRIVE**

Ehi, niente male nemmeno la versione Megadrive! Certo, rispetto alle potenzialità della macchina alla *Us Gold* potevano fare ancora meglio, ma non mi sembra proprio il caso di lamentarsi visto lo scarso numero di simulazioni atletiche sul sedici bit di casa Sega. Grafica e sonoro sono buoni e la giocabilità è praticamente la stessa della versione Master System. Forse la gara con il computer (o la console, se preferite) non è così impegnativa, ma giocando in 3 o 4 la sfida è assicurata!



**SCHEDE TECNICHE**

**Titolo** \_\_\_\_\_ *Olympic Gold*  
**Casa** \_\_\_\_\_ *US Gold*  
**Distribuzione** \_\_\_\_\_ *Giochi Preziosi*  
**N° Giocatori** \_\_\_\_\_ *Da 1 a 4*  
**Continua?** \_\_\_\_\_ *No*  
**Livelli di difficoltà** \_\_\_\_\_ *3*

**SPORTIVO**

**SOTTO CONTROLLO**

Le discipline sono talmente numerose e varie fra loro da rendere la realizzazione di questo box davvero impossibile. Se volete farvi un'idea date un'occhiata al box "Summer Games".



Ma allora siete duri di comprendonio! La volete capire che i comandi di *Olympic Gold* sono un casino o no?



**SUMMER GAMES**

*In Olympic Gold le discipline presenti sono numerose. La gara d'apertura è quella dei 100 metri, in cui tutto quello che si deve fare è azzeccare la partenza (in caso di falso start si ricomincia da capo), smanettare furiosamente sui tasti del joypad e mettersi in posizione all'arrivo per precedere i concorrenti avversari. Molto simili sono i 110 ostacoli; l'unica differenza sta nel fatto che bisogna saltare i suddetti ostacoli (non ve lo sareste mai aspettato, vero?) con una giusta scelta di tempo. Completamente diverso il tiro con l'arco: innanzitutto bisogna tenere d'occhio l'indicatore del vento (direzione e potenza), poi si deve scegliere la forza del tiro e la direzione e... incrociare le dita! Spettacolare è anche il lancio del martello. Battute dementi su questa disciplina ne sono state fatte a milioni in passato, quindi vi risparmio: sappiate solo che dovete smanettare come forsennati e scegliere il momento esatto del lancio (facile da dirsi, impossibile da farsi) evitando ovviamente di finire sul tappeto erboso antistante alla pedana. Tempismo e accanimento sui pulsanti di fuoco sono i protagonisti indiscussi anche del salto con l'asta, mentre nei 100 metri stile libero avrete bisogno esclusivamente della forza bruta dei vostri polpastrelli per sconfiggere l'odiatissimo computer. L'altra disciplina acquatica (anche l'ultima delle sette di Olympic Gold) è il tuffo dal trampolino: dopo aver scelto la posizione di partenza e l'evoluzione da compiere si passa al tuffo vero e proprio in cui sono necessari, ancora una volta, tempismo e coordinazione.*



# Master System II

ALEX KIDD  
già in memoria +  
una cassetta  
inclusa

Plus



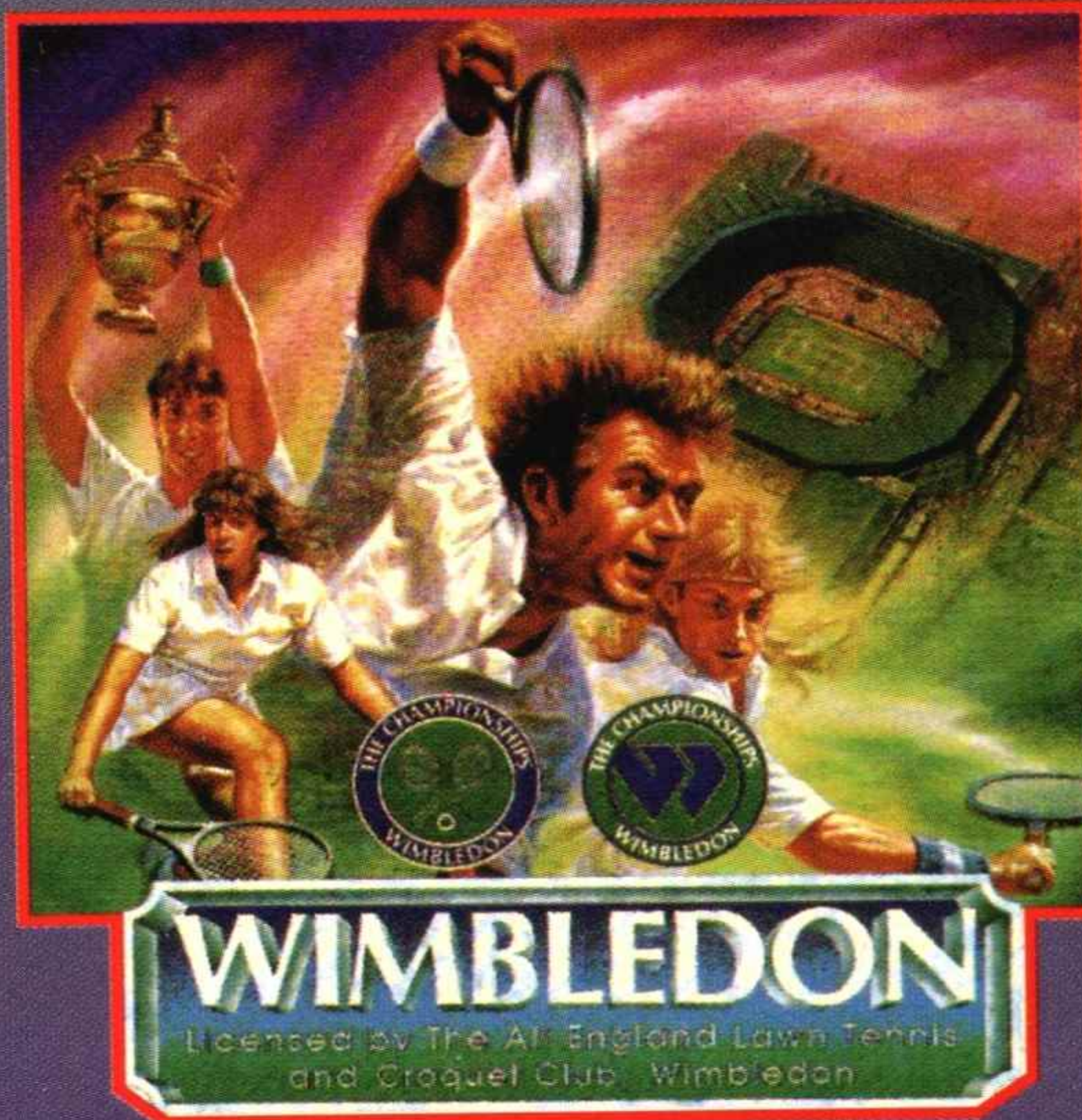
... gioca  
anche tu con  
**SEGA**  
al SIM HI-FI



WELCOME  
TO WORLD  
CHAMPION  
SHIP.  
YOU ARE  
MY RIVAL  
GOOD  
LUCK



OLYMPIC  
GOLD



AYRTON SENNA  
SUPER MONACO G.P. II

OFFICIAL LICENSEE



padiglione  
N.° 16







# TRACK & FIELD IN BARCELONA

**N**ell'attesa, un po' per far calare la febbre, un po' perché è il momento giusto, la Kemco ha deciso di rilanciare questo mitico gioco che si compone di otto discipline (vedi box "Quanta fatica") nelle quali si può gareggiare contro il computer o contro un amico (sì, gli atleti hanno ancora i mitici baffoni!). All'inizio bisogna scegliere l'avversario (amico o computer) e il livello di gioco: professionista o principiante; la differenza sostanziale è costituita dai tempi o punteggi da raggiungere per conquistare la qualificazione. Fatta questa scelta, si può selezionare la gara con la quale iniziare a giocare, dopodiché, le altre seguono in ordine. Il metodo di controllo è sempre basato sul principio del "più si smanetta e più si sgambetta", ma con la differenza che, invece di muovere la manopola, bisogna premere il pulsante A. Per qualificarsi e passare alla prova successiva si deve effettuare la

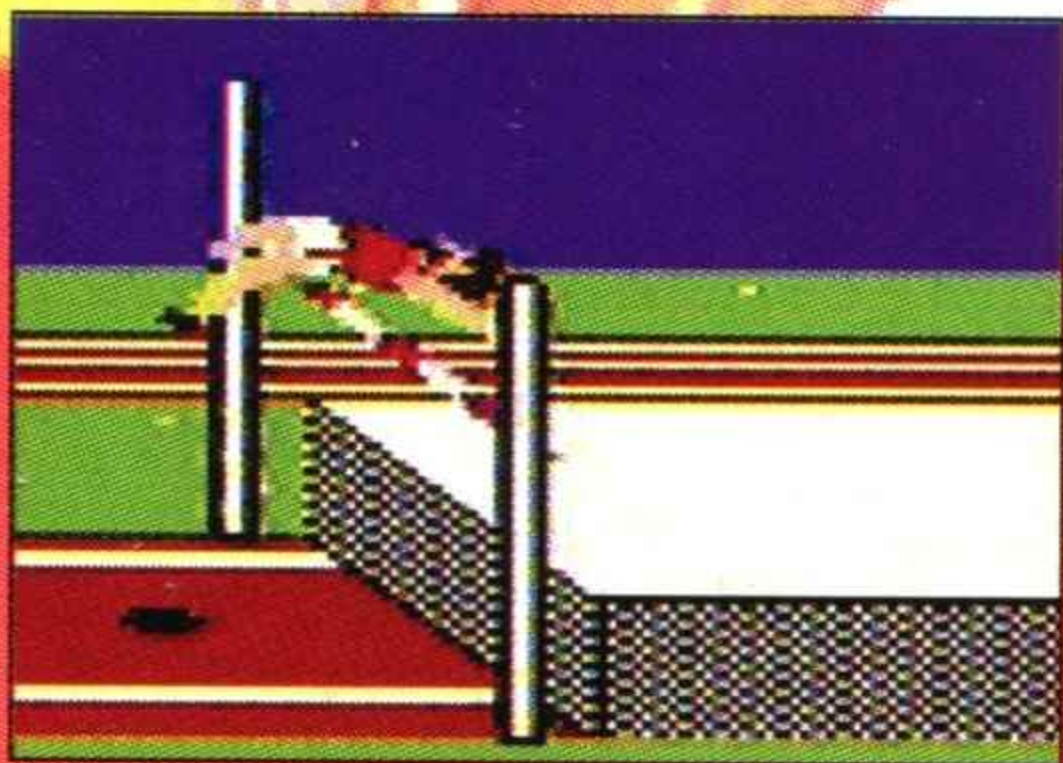
Con l'avvicinarsi delle olimpiadi di Barcellona, l'ansia degli appassionati di atletica sale: c'è chi ha già un bel blocchetto di biglietti per assistere alle diverse gare e chi, meno fortunato o più pigro, ha ordinato una nuova e comodissima poltrona per gustarsi in televisione l'evento sportivo dell'anno.



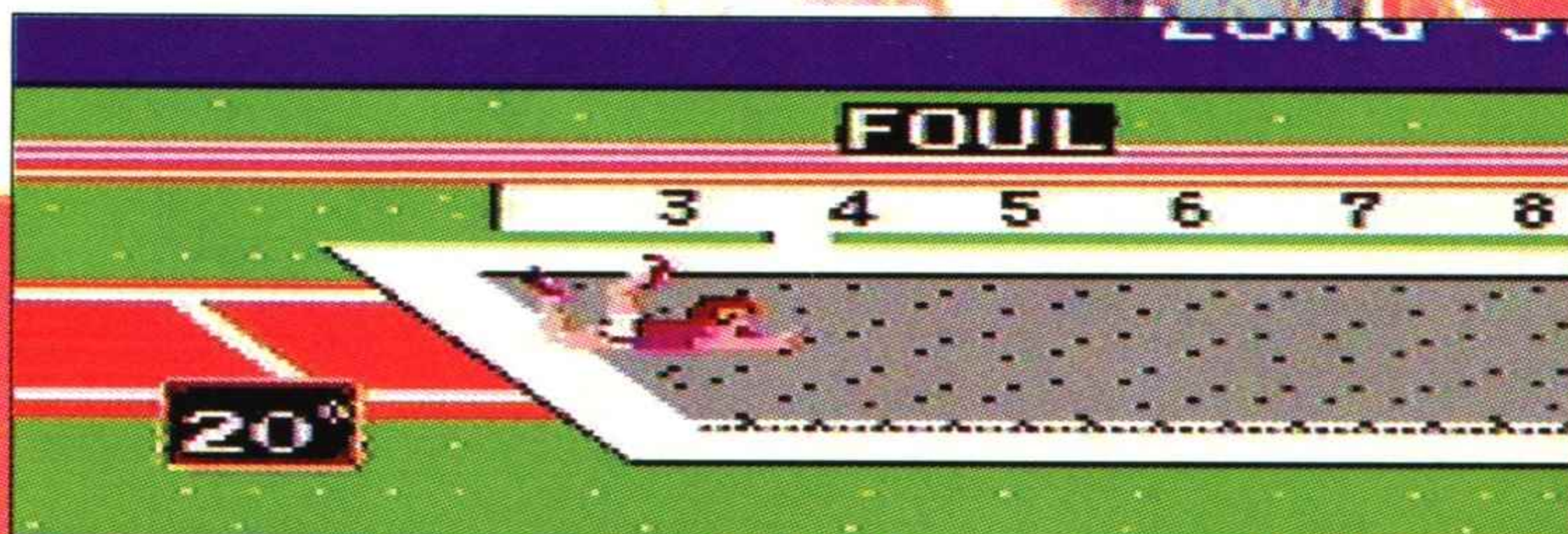
Piagate furiosamente il tasto A se volete sconfiggere il computer nei 100 metri.



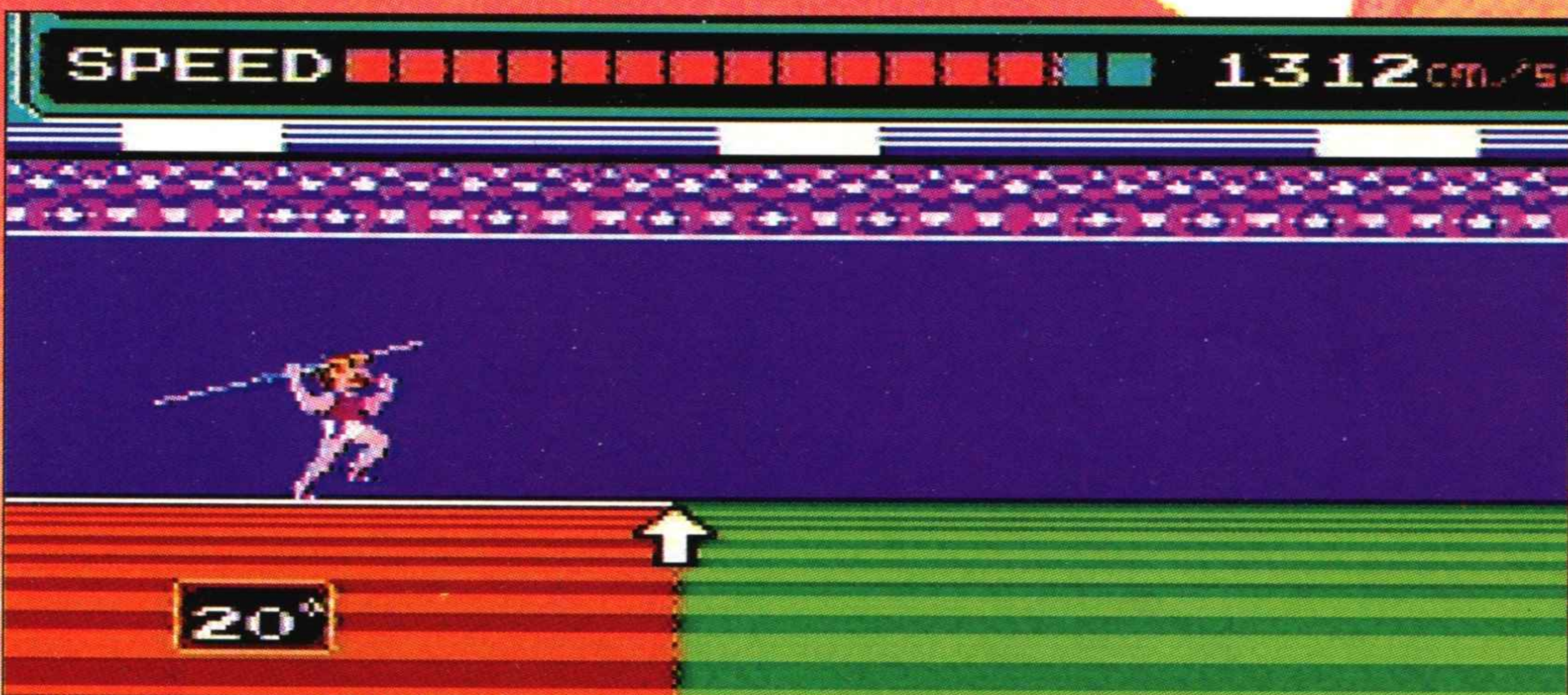
10 secondi e 5 centesimi? Non male, ma si può far di meglio.



Il segreto è inarcare la schiena al momento giusto.



AlKross tenta di emulare Carl Lewis...

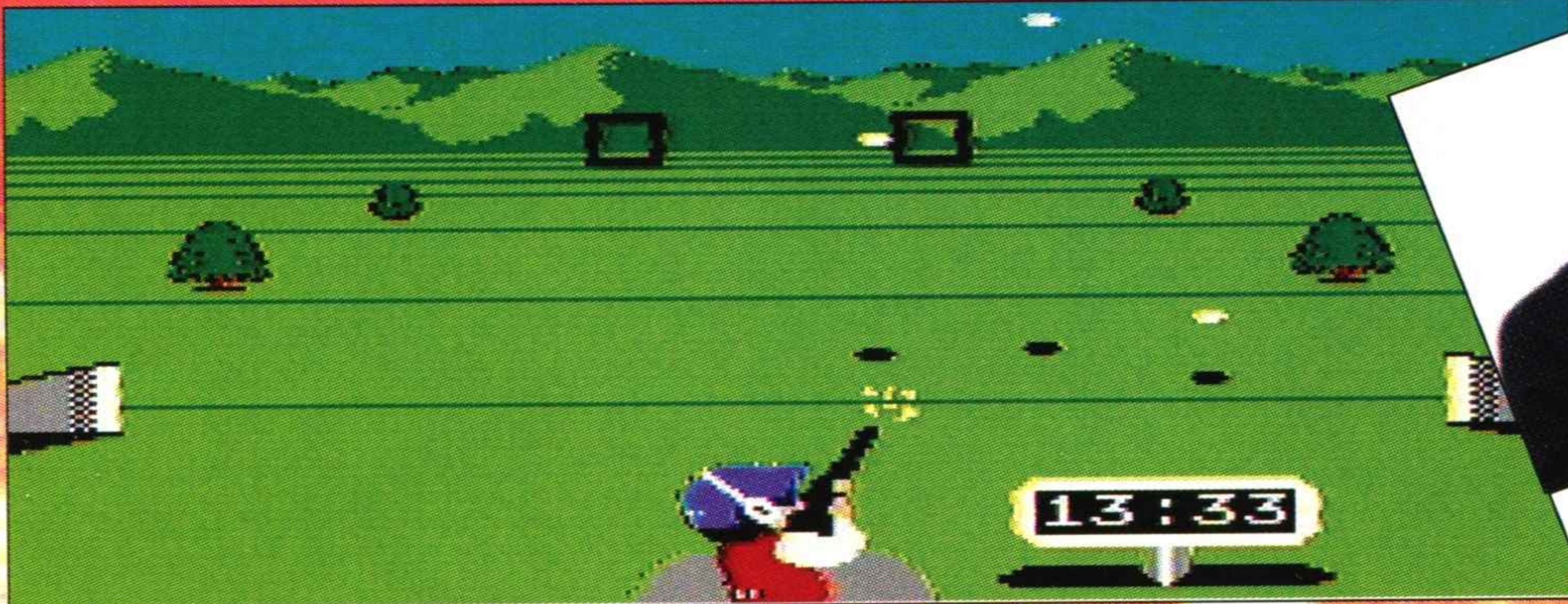


Nel lancio del giavellotto c'è tutto; manca solo il lampadario bonus.



È più facile aggirare gli ostacoli che scavalcarli, peccato che qui non ci si riesca!





Tempismo e coordinazione: ecco la chiave del tiro al piattello.

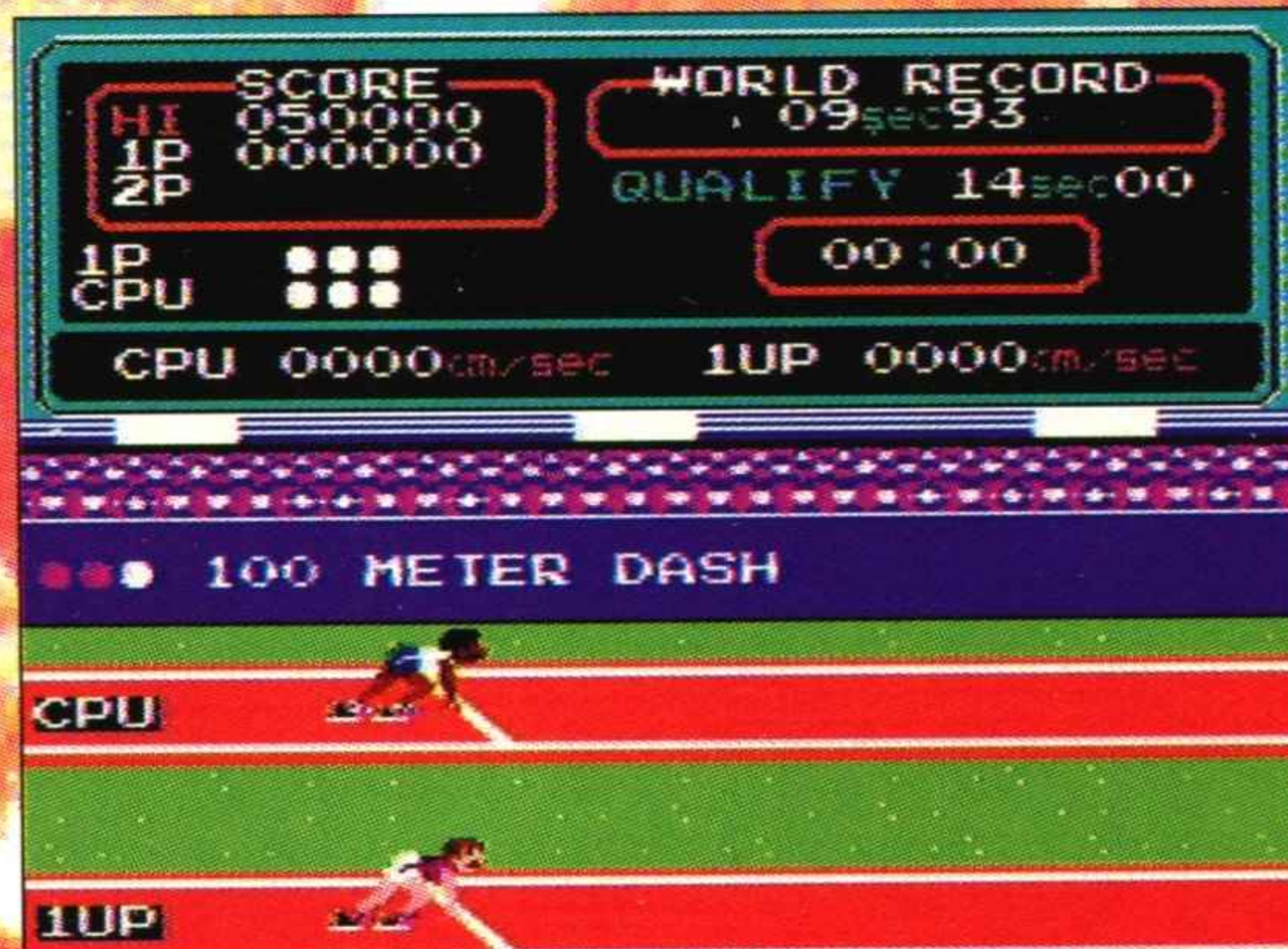


**85%**

Una vera sfida per tutti: da giocare da soli o in compagnia, con un amico o contro un nemico. La grafica colorata e curata nei dettagli, il sonoro che svolge bene la sua funzione, l'ottimo sistema di controllo che non fa rimpiangere il joystick e la possibilità di disputare diverse gare di atletica fanno di questo gioco un ottimo prodotto. Forse la mancanza di originalità può creare qualche perplessità, ma *Track & Field* resta ugualmente il migliore nel suo genere. Dopo un po' di tempo può anche subentrare il fattore "monotonia" che scompare ogni volta che capita un amico in casa. Resta il fatto che *T&F in Barcelona* è identico al vecchio *Track & Field*, uscito parecchi mesi fa sul NES, quindi state attenti a non comprarvi un doppione!

**COMMENTO & VOTO**

gara nei termini richiesti: per riuscirci, sono disponibili tre possibilità. Una volta completata l'ultima prova (il salto in alto), si ricomincia a disputare le gare dall'inizio con la differenza che i punteggi di qualificazione da raggiungere saranno più alti. La grafica è praticamente uguale a quella dell'originale: colorata e ben disegnata si rivela uno dei punti di forza del gioco. Anche il sonoro è buono e nel suo piccolo svolge ottimamente la sua funzione. Dunque, se ancora non lo avete, se siete in attesa di vedere le olimpiadi, *Track & Field in Barcelona* è un acquisto indispensabile.



Get ready, on your marks... Go!!!



...Nel blu dipinto di blu...



Ce ne vorrà di tempo prima di emulare Kevin "Robin Hood" Costner!

**QUANTA FATICA**

**Le discipline:** quali sono e come affrontarle a colpi di joypad. **CENTO METRI PIANI:** la classica corsa di velocità si effettua premendo il più velocemente possibile il tasto A; come nell'originale, ci sono le false partenze: farne tre significa far piangere "l'omino coi baffi".

**SALTO IN LUNGO:** oltre a premere velocemente il tasto A, arrivati sulla linea di salto, si deve dare l'angolo di salto.

**110 METRI OSTACOLI:** un po' come la corsa che si fa ogni giorno per non arrivare tardi a scuola; tasto A per correre e joypad per saltare.

**LANCIO DEL GIAVELLOTTO:** nell'età della pietra era il modo per staccarsi i denti: si legava il dente con un filo alla lancia e... aaaahiiiiii!!!

**TIRO AL PIATTELLO:** finalmente una gara dove non bisogna premere il tasto in modo frenetico; con il joypad si spara a destra, con il tasto A si spara a sinistra.

**SALTO TRIPLO:** un po' come ballare (Zia Marisa, andiamo a fare tre salti?); dopo aver preso la rincorsa, si devono dare gli angoli dei tre balzi.

**TIRO CON L'ARCO:** la gara più "rilassante"; si preme il tasto A per tirare e dare l'angolo della traiettoria.

**SALTO IN ALTO:** è quello che facciamo ogni volta che si ricordano di pagarci; rincorsa e salto graduato, una delle gare più difficili.

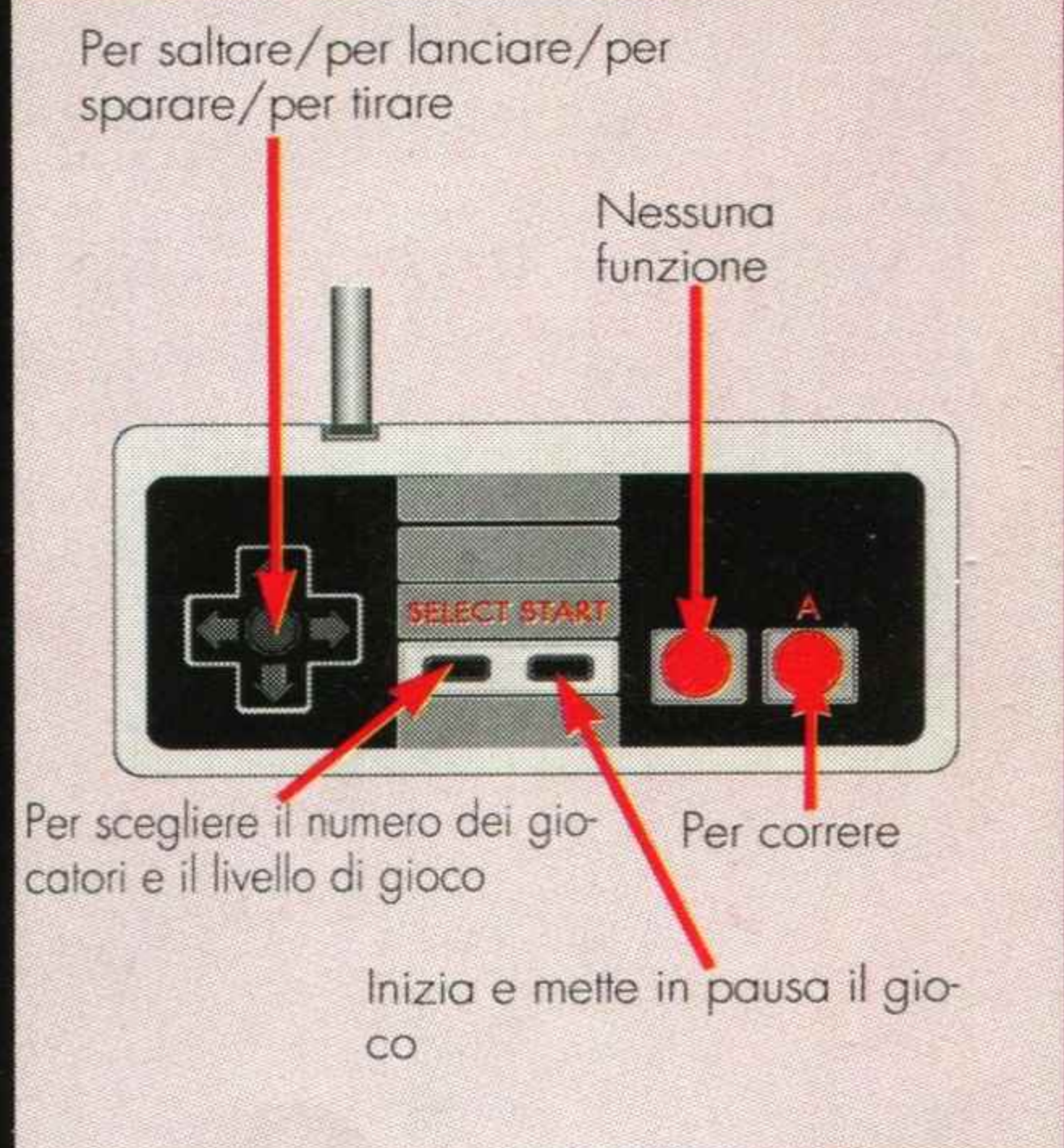
**BONUS E NO-BONUS** In certe gare, in determinate circostanze, possono comparire un Ufo, un simpatico porcellino, una talpa, un omino o un gatto con una mela che regalano tremila punti al fortunato giocatore. Per esempio: se si colpiscono tutti i bersagli nel tiro al piattello, comparirà un Ufo che, se colpito, frutterà il gruzzoletto di punti; se nel salto in alto si effettuano tre salti validi si riceverà un bel premio.

**SCHEDA TECNICA**

Titolo  Track & Field in Barcelona  
 Casa  Kemco  
 Distribuzione  Mattel  
 N° Giocatori  1/2  
 Continua?  No  
 Livelli di difficoltà  2

**SPORTIVO**

**SOTTO CONTROLLO**





# BUCK ROGERS

MEGADRIVE

Corre l'anno 2456 ed il pianeta Terra ha disperatamente bisogno di un eroe. Ormai tutto il sistema solare è stato colonizzato, con i vari pianeti adattati alle esigenze della razza umana.



Abbiamo già due caduti fra i nostri, diamoci una mossa ragazzi.



La fase di creazione del personaggio, qui scegliete le caratteristiche del vostro alter-ego.



Un dettaglio della scena di combattimento.

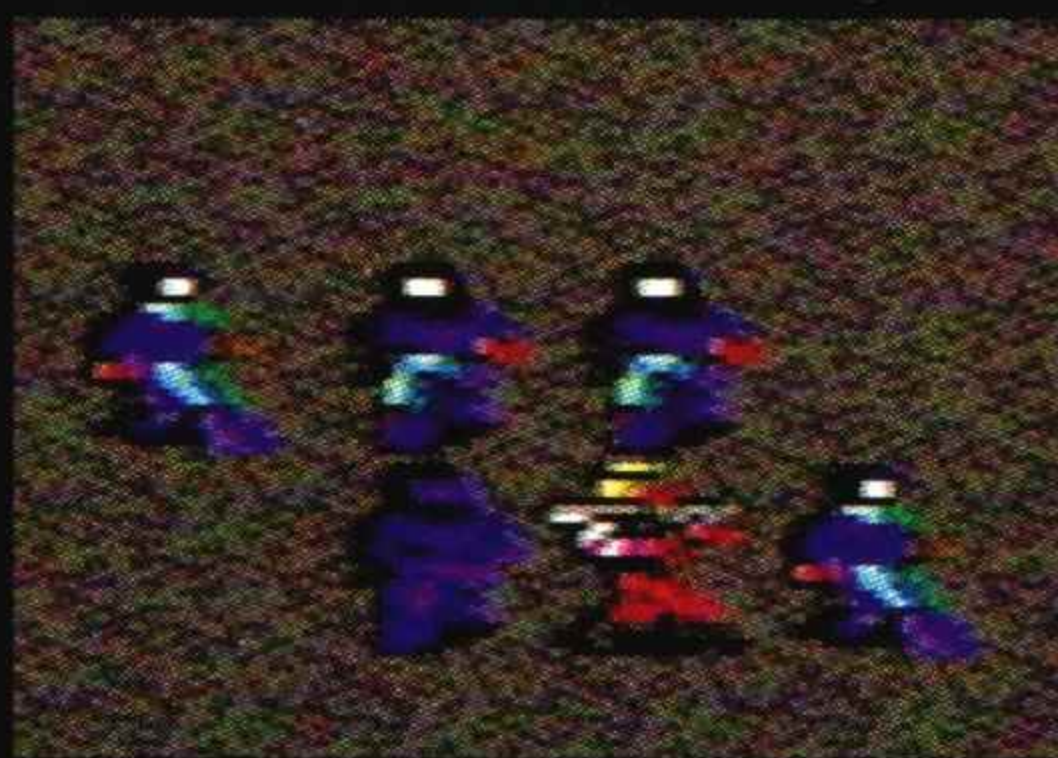


THE CORRUPT MARIPOSAS, IN ORBIT AROUND MERCURY, HAVE A MONOPOLY ON ENERGY SOURCES FOR THE SOLAR SYSTEM.



BUCK ROGER'S TIRELESS EFFORTS FOR THE NEW EARTH ORGANIZATION HAVE PROVEN AN INSPIRATION FOR ALL IN THIS TIME OF NEED.

**T**re grandi alleanze internazionali hanno rimpiazzato il governo dei vari stati, abbandonando la Terra dopo l'ultima, disastrosa guerra atomica. Il Blocco Europeo si è stabilito sulla Luna, il Consorzio Indo-Asiatico su Venere, mentre la RAM (Alleanza Russo-Americana), basata su di un'organizzazione di stampo hitler-



La tensione è al massimo, stiamo per affrontare un nemico davvero pericoloso.



Con il mirino possiamo indicare l'obiettivo del nostro prossimo attacco.



Ecco lo schermo dell'inventario.



Quell'astronave ha un bel design, sarebbe un peccato doverla distruggere.



## BIGINO PER PILOTI SPAZIALI.....

**ASTEROIDI** - Qui si può trovare di tutto: da basi segrete dei RAM, a miniere-penitenziario radioattive. In qualunque caso, c'è sempre da combattere come dei disperati.

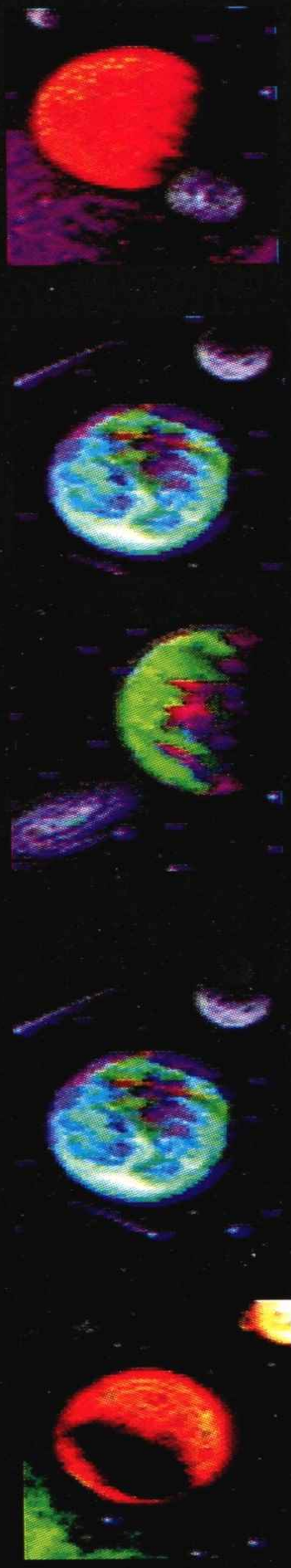
**MARTE** - La roccaforte dei luridi RAM. Tra salvataggi di *Desert Runners* ed azioni disabotaggio nelle basi nemiche, non c'è mai un momento di tregua.

**LUNA** - Un ottimo posto in cui fare rifornimento con l'astronave (nella nostra base è tutto gratis!).

**VENERE** - Tra rospi sputa-acido ed orsi mutanti non è proprio il miglior posto in cui fare un picnic, ma per salvare i *Low Landers*, questo ed altro!

**TERRA** - La gemma del cielo, la perla del mare, la ....insomma l'ideale concreto per cui lottiamo rischiando la pelle. E poi è un ottimo posto in cui raccogliere informazioni.

**MERCURIO** - Qui si svolge la battaglia finale. È quindi meglio andarci armati fino ai denti.



riano, si è appropriata di Marte. Grazie ad un abile gioco politico-diplomatico, la RAM ha posto sotto il suo Tallone la Terra, la quale, duramente colpita dalla radioattività e dall'inquinamento industriale, viene governata con spietata crudeltà da Simun Holzerhein, leader incontrastato dell'Alleanza. Fortunatamente a questo punto appare Buck Rogers: e datogli il tempo di riprendersi dalla fine della sua secolare ibernazione, ecco che lo vediamo unirsi alla NEO (Organizzazione per la Nuova Terra) che lotta per restituire la libertà agli abitanti del vecchio pianeta. Manco a dirlo, in quattro e quattr'otto, egli riesce a capovolgere una situazione disperata e a far sloggiare le truppe RAM di stanza sulla Terra. E qui entriamo in azione noi, che nelle vesti di un gruppo di giovani agenti NEO, veniamo incaricati di scoprire e sventare i perfidi piani di rivincita dei caporioni RAM. Piani che prevedono la costruzione di un enorme laser su Mercurio, che grazie ad un collegamento diretto col sole, sarebbe capace di fondere l'intera terra in un sol colpo....



Jumpy

si ringrazia ALEX - TO



"Guardi, abbiamo un'offerta speciale solo per questa settimana: due fucili fasato plasma calibro 40 al prezzo di uno."



Il menù delle opzioni con l'intero arsenale a nostra disposizione.

PROVE  
game power

# 84%

Da questa cartuccia Electronic Arts devo confessare che mi aspettavo di meglio, anche se fortemente temevo di peggio. Due anni fa, questo GdR è stato il mio preferito su Amiga. La meccanica di gioco era stata rifinita e migliorata rispetto ai giochi precedenti della SSI/TSSR, e quindi potete immaginarvi il "gasamento" di quei momenti.... Ma veniamo al dunque. Temevo il peggio perché non pensavo che una trama così ricca e appassionante, potesse essere racchiusa in una cartuccia per Megadrive (anche se ad 8 Megabit). E invece c'è proprio tutto, dalle battaglie di astronavi, ai villaggi di Lowlander venusiani. Però, mi aspettavo di meglio quanto a grafica e a sonoro. Tra l'altro rispetto alla versione per Amiga, le razze, le classi e gli skill disponibili per i personaggi sono stati più che dimezzati (anche se, ad onor del vero, la giocabilità non ci perde quasi niente). Una buona conversione, che se fosse stata "spremuta" un po' di più sarebbe entrata dritta dritta nei POWER GAME.

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Buck Rogers  
 Casa \_\_\_\_\_ Electronic Arts/SSI  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Giochi Preziosi  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ Sì (4 salvataggi)  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

## GIOCO DI RUOLO

SOTTO CONTROLLO





# TOP GEAR

Vroommm! Vai! Prima... Seconda... Terza... Quarta...  
Quintaaaa... BOOST! Vraaaoumm! Guarda come frego quel  
tipo! Tiè! Ti mando a fare un giro ai box! He! He! Ahia! Chicane  
stretta... Sono in discesa...

Il tachimetro segna 286 km/h! Arrgh!  
CRASH! Lo sapevo: una curva stretta a  
sinistra dopo la collina e sono andato a  
finire direttamente nel pannello pubblicitario!

Per i pochi che non l'avessero ancora capi-  
to, questo è uno sparaefuggi a tre livelli di  
parallasse con effetto sulla prima palla di  
servizio (0-15 nel primo game del secondo  
set!).

Ok! Ok! Parliamo seriamente... Alcuni di  
voi conosceranno il fantastico gioco Lotus  
Turbo Esprit Challenge per Amiga: beh, Top  
Gear è la conversione del medesimo su  
Super Nes con qualche optional in più. Per  
i pochi che non l'avessero mai visto (in che  
mondo vivete?) si tratta di una corsa auto-  
mobilitica (e io che credevo fosse  
un'avventura interattiva con patatine  
fritte!) vista da dietro in cui due giocatori



La schermata introduttiva con tutte le informazioni sul cir-  
cuito da percorrere.



Il momento della partenza, uno dei più importanti di tutta la  
gara.



La strada schizza via a velocità iperboli-  
ca, quindi prestate molta attenzione a



Sulla destra trovate l'indicatore della  
benza: tenetelo sempre d'occhio!



Ultimo e penultimo? Sicuramente potete fare qualcosa di  
meglio se vi impegnate maggiormente.



Il secondo giocatore si è fermato ai box per un rifornimen-  
to rapido di carburante.



Out of Fuel! Visto cosa succede a non fer-  
marsi ai box di tanto in tanto?



Il giocatore uno ha scelto il cambio auto-  
matico, mentre il suo avversario ha prefe-  
rito quello manuale.



## CHE MACCHINA MI COMPRI PAPA'?

• Una macchina rossa per andare molto forte, figlio mio. Andrai a una velocità massima di 235 km/h, farai da 0 a 100 in 6.1 secondi, consumerai un casino di benzina e andrai fuoristrada subito perché non avrai buone gomme!

• Una macchina viola per andare forte, figlio mio. Andrai a una velocità massima di 220 km/h, farai da 0 a 100 in 5.2 secondi, consumerai un bel po' di benzina e ti schianterai contro un albero perché avrai le gomme lisce!

• Una macchina blu per andare piano, figlio mio. Andrai a una velocità massima di 220 km/h, farai da 0 a 100 in 4.5 secondi, consumerai normalmente e avrai gomme abbastanza buone da schiacciare solo i pedoni a bordo pista!

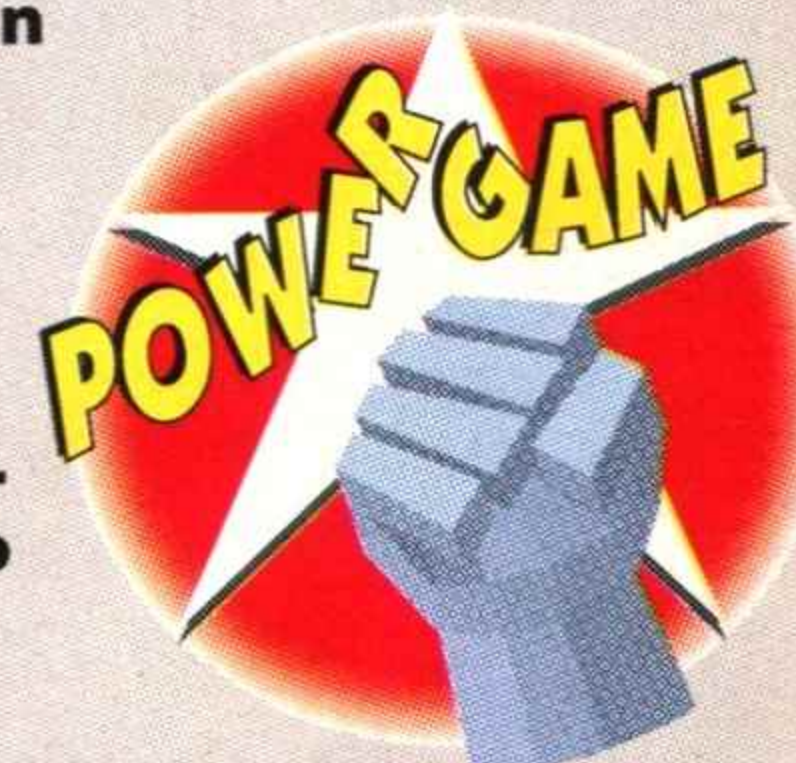
• Una macchina bianca per andare piano, figlio mio. Andrai a una velocità massima di 210 km/h, farai da 0 a 100 in 3.6 secondi, consumerai pochissima benzina e rimarrai incollato alla strada come una sanguisuga (e, ovviamente, non vincerai mai!).



**PROVE**  
game power

# 92%

Occhi! Questa conversione è una vera bomba! L'animazione è strepitosa, la giocabilità incredibile e la difficoltà ben dosata. Le colline e gli altri effetti sono di un verosimile mai raggiunto (cercate di stare immobili quando ci giocate!). Non manca davvero niente: colline, tunnel, ponti, tratti di fuoristrada, lavori in corso, acqua, lampioni, alberi... Ma il meglio è senza dubbio il passaggio dal giorno alla notte (i cambiamenti di colore sono da sbattere la testa contro il monitor): a poco vi ritrovate nella penombra con i fari delle vetture accesi! L'effetto è garantito! Cosa si può chiedere di più a un simile gioco? Se vi mettete un ventilatore davanti sentirete pure il vento nei capelli (Sì! Sì! Giuro!). Un seguito ancora migliore considerato che la cartuccia è solo di 4 Mb.



**COMMENTO & VOTO**

possono cimentarsi contemporaneamente (potenza dello split screen) contro i bolidi pilotati dal computer.

Il vostro obiettivo: vincere il campionato del mondo gareggiando in otto paesi diversi. Ognuno di essi organizza quattro manche su diversi circuiti ovviamente differenti fra loro. Durante la gara non ci sono praticamente regole: è possibile tamponare, tagliare la strada al compagno, lanciare anatemi alle auto del computer... L'importante è arrivare in buona posizione all'arrivo.

L'unica arma a vostra disposizione è una delle quattro più potenti macchine esistenti al mondo, oltre naturalmente a tre cariche di turbo, ma attenti al consumo di benzina!



Il traguardo è vicino. Forza, ancora un piccolo sforzo!



A destra: il giocatore uno percorre una galleria. Mi raccomando, mettete gli anabbaglianti!

Il menu con la scelta delle nazioni e relativi percorsi.



**DONDE VENIAMO?  
DOVE ANDIAMO?**

Dovrete gareggiare in otto paesi diversi

**SCHEDE TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Top Gear

Casa \_\_\_\_\_ Kemco

Distribuzione \_\_\_\_\_ Import

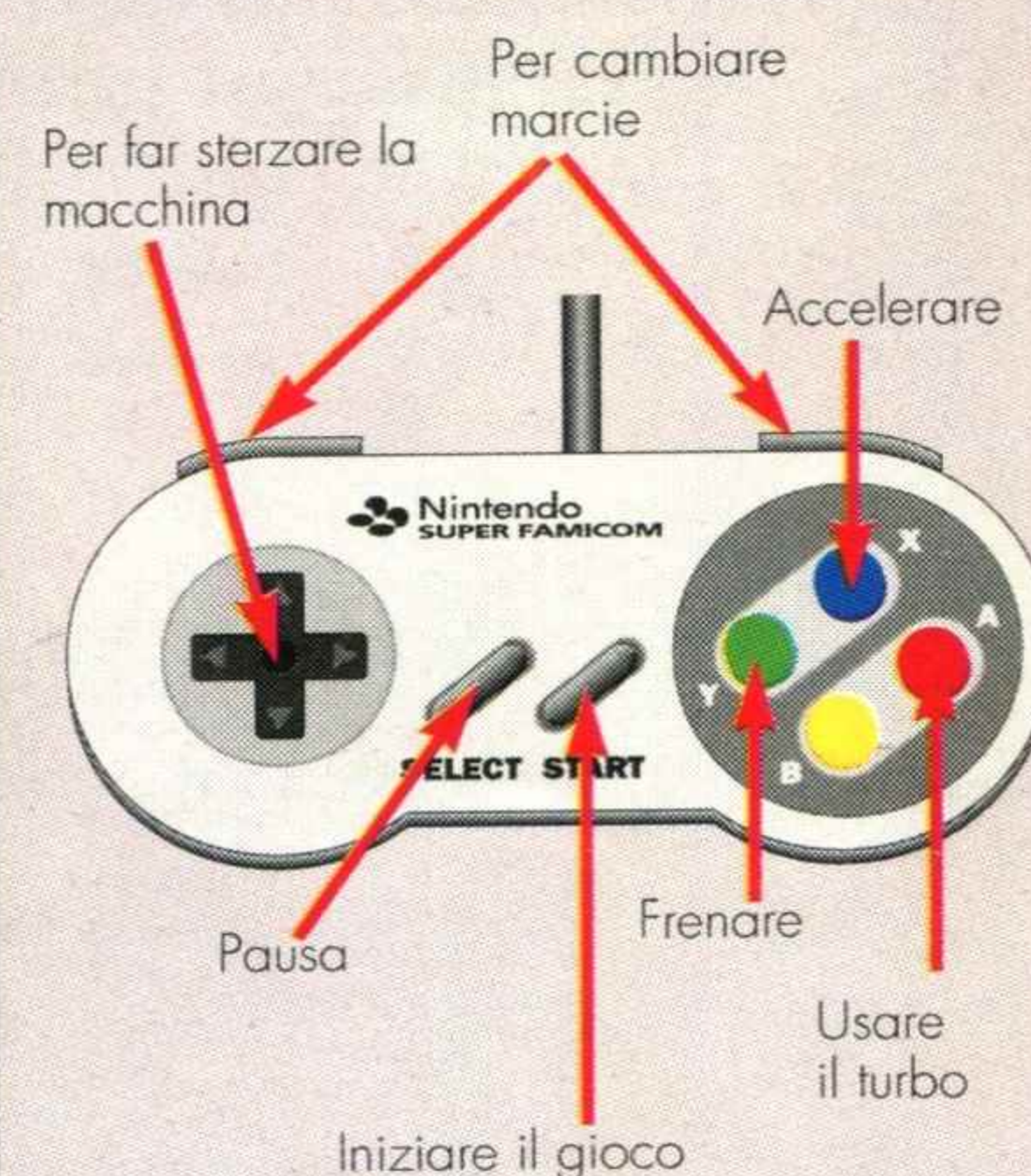
N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2

Continua? \_\_\_\_\_ Sì, Password

Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

# GUIDA

**SOTTO CONTROLLO**





# KICKLE CUBICLE

“Grrrrr! Fiuuuu, Grrrrr! FiuuuuGulp! UMMM, però! No, ma davvero?...”

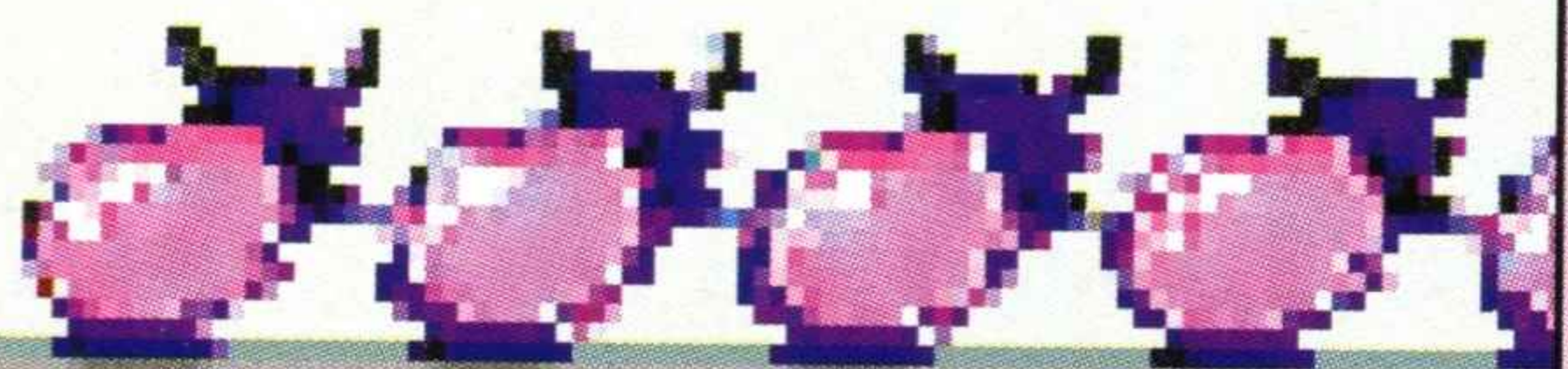
Ehi ma.. ah, stavo solo dormendo.

Going! Stradagoing! Ma non c'è più nessuno!”.

**S**piegazione: Kickle sta dormendo e russando quando una voce femminile che diceva “Aiutaci!” lo desta. Alzatosi dal letto, si reca alla finestra e, con gran meraviglia, nota che il Regno della Fantasia è diventato simile al Polo Nord, e che tutti gli abitanti sono scomparsi. Tutto questo è opera del Re Stregone che si era stancato di giocare con i Playmobil: infilati tutti gli abitanti dentro dei Sacchi dei Sogni (simili a quelli che usa la mamma per l'immondizia) e ridotti in fabbriche di granite i quattro splendidi palazzi, spera di ricevere in regalo i Lego.

Ma il furbastro non ha fatto i conti con Kickle e i suoi poteri speciali: “appari e scompari” colonnina di ghiaccio e “beccati quest'alitata brutto fetente”; egli, innamorato della bellissima principessa, è deciso a rimettere le cose a posto liberando i quattro palazzi dall'inverno forzato per conquistare, così, la giovine donzella.

Per riuscire nell'impresa, Kickle deve raccogliere tutti i sacchetti presenti nello schermo nel quale vi sono sono anche, oltre a gustosi gelati, i seguaci dello Stregone. La raccolta, però, non è solo ostacolata dai nemici, ma anche dalla risoluzione dei puzzle; per raggiungere i sacchi, spesso, bisogna creare passaggi inesistenti; questi si possono costruire grazie a due elementi: i Noggols (la categoria più idiota di nemici) e il tremendo fiato di Kickle, in grado di tra-



sformarli in cubetti di ghiaccio movibili alla Pengo.

Superati un certo numero (sedici-diciasette) schermi, Kickle deve sconfiggere il guardiano del palazzo con l'ausilio dei cubi che lo stesso (idioti!) mette a disposizione; il quarto di questi è lo Stregone in persona. Grazie ad un sistema di password e ad una illimitata serie di continua, l'impresa risulta essere alla portata di tutti, o quasi.



Pengo '92? Kickle Cubicle è questo e molto più!

## COSA C'È NELLO SCHERMO?

Ci sono oggetti da raccogliere, oggetti da usare, e altri:



**DREAM BAG:** i sacchi che contengono gli abitanti del Regno della Fantasia (ma che fantasia!); devono essere raccolti tutti per superare il livello.



**ICE POP:** gustosi gelati che alzano il punteggio.



**ANELLO DELLA PRINCIPESSA MIRA:** prenderlo significa accedere ad un livello bonus.



**ONE UP:** una vita in più non si rifiuta mai, ma bisogna raggiungerla.



**ROCCIA DEL POTERE:** se colpita, surgela tutti i nemici.



**MOLLA:** fa rimbalzare il cubetto di ghiaccio; spostarsi in tempo (perché il cubo torna indietro) significa risparmiare una vita.



**MARTELLO:** cambia la direzione al cubetto di ghiaccio che lo colpisce e uccide i nemici se azionato al loro passaggio.



**GHIACCIO SCIVOLOSO:** qui i Noggles non arrivano e non si possono creare i pilastri di ghiaccio.



**ROCCIA:** indistuttabile, insormontabile elemento naturale.



**ROCCIA DI BASE:** è da qui che arrivano tutti i nemici; purtroppo, non può essere distrutta.



**POZZE D'ACQUA:** incolmabili e invalicabili buchi artificiali.



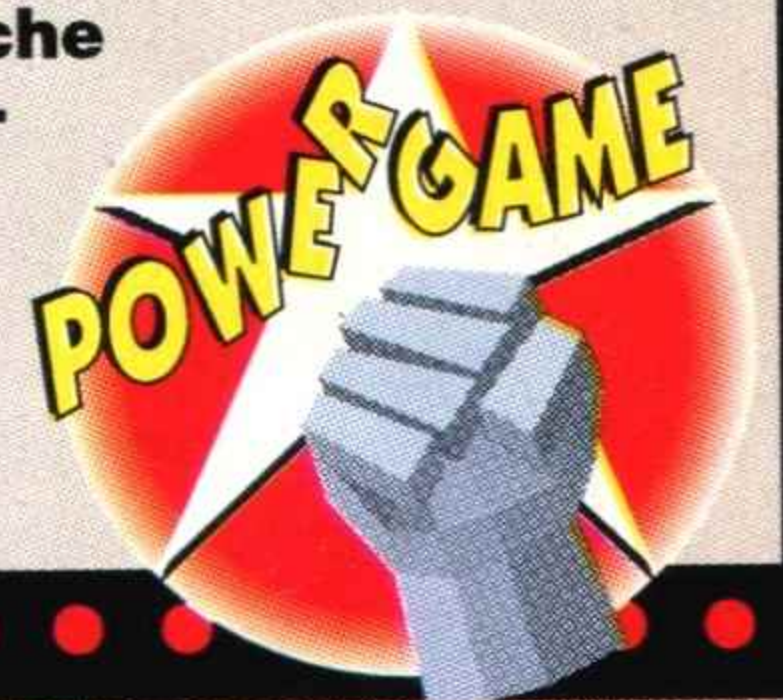
**ROMPIGHIACCIO:** uno spigoloso elemento in grado di frantumare il cubetto di ghiaccio.



**90%**

**Kickle Cubicle** è un gioco che combina insieme due grandi titoli: il famosissimo *Pengo* e il mitico *Lolo*. Dal primo ha preso l'azione e l'ambiente (glaciale), dall'altro la struttura e l'impostazione. Il risultato è davvero fenomenale: risolvere gli enigmi che sono stati graduati in maniera impeccabile nel vivo di una azione travolgente (nei livelli più avanzati), è semplicemente divertente.

Certo, con dei continue infiniti e un sistema di password uniti alla bassa intelligenza dei guardiani di fine livello (è troppo facile farli fuori) non ci vorrà molto a finirlo, ma il bello comincia dopo ovvero, liberati i quattro palazzi, si accede ad uno special game davvero impegnativo sotto tutti gli aspetti. Insomma, dopo la missione il divertimento continua, almeno fino a quando anche questo sottogioco non viene completato.



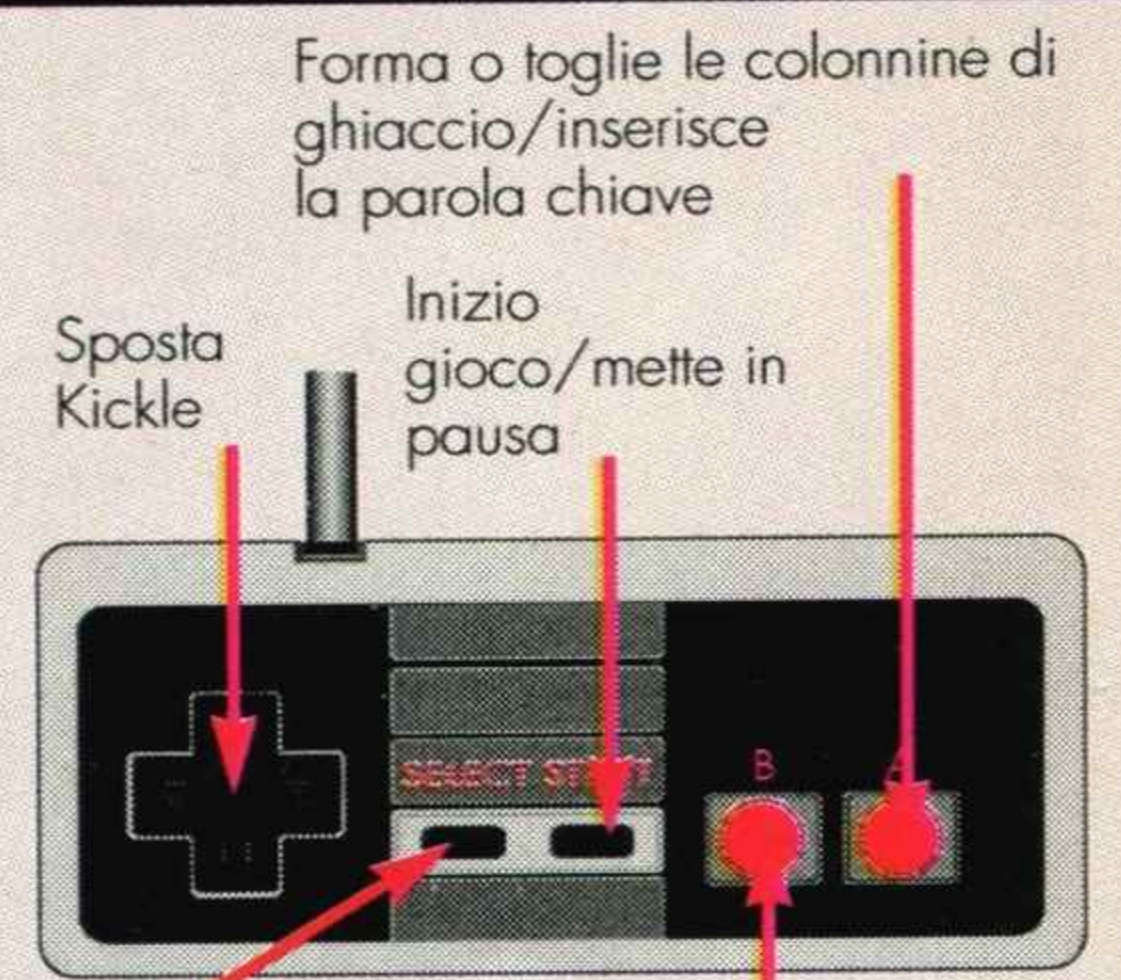
**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDA TECNICA**

**SOTTO CONTROLLO**

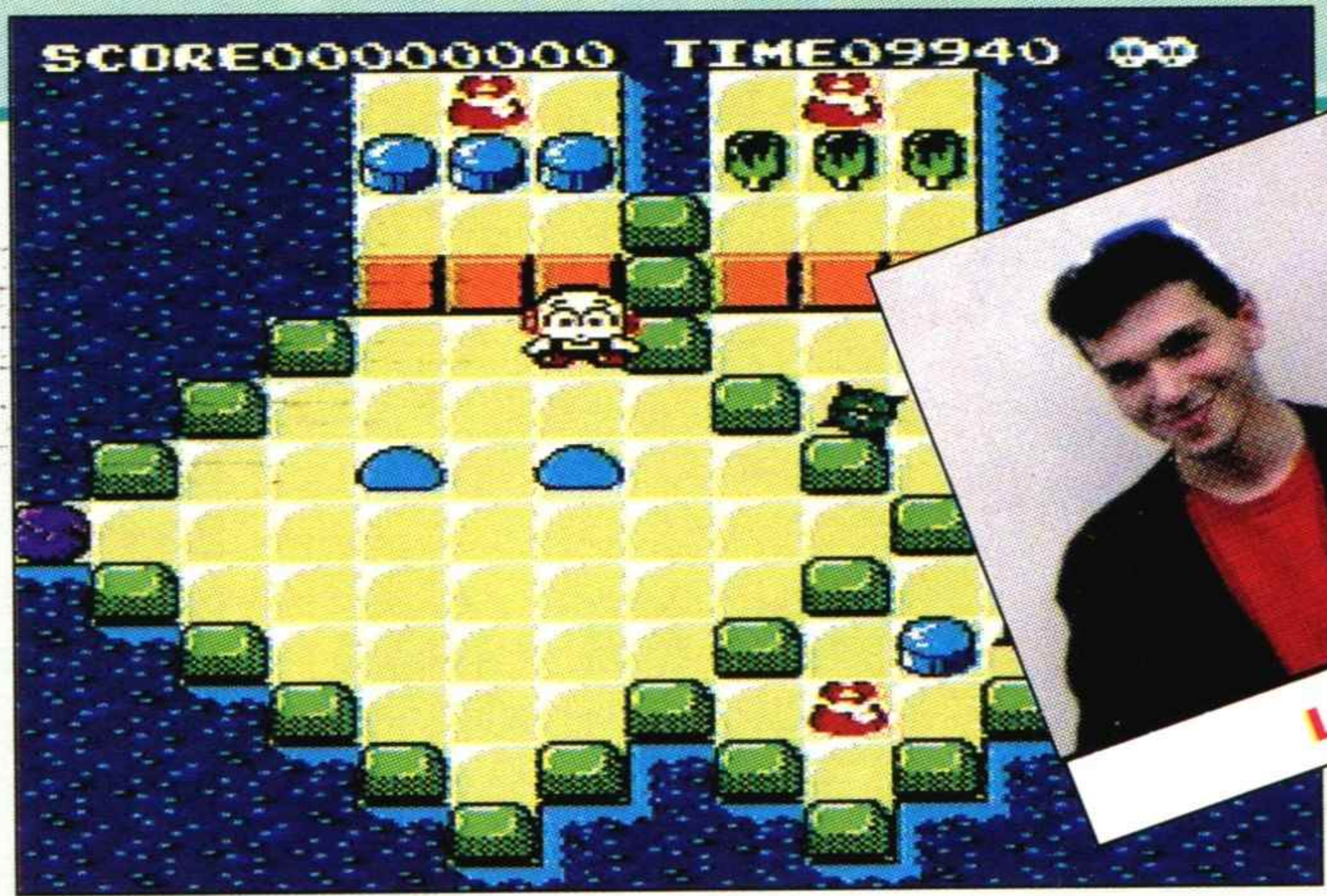
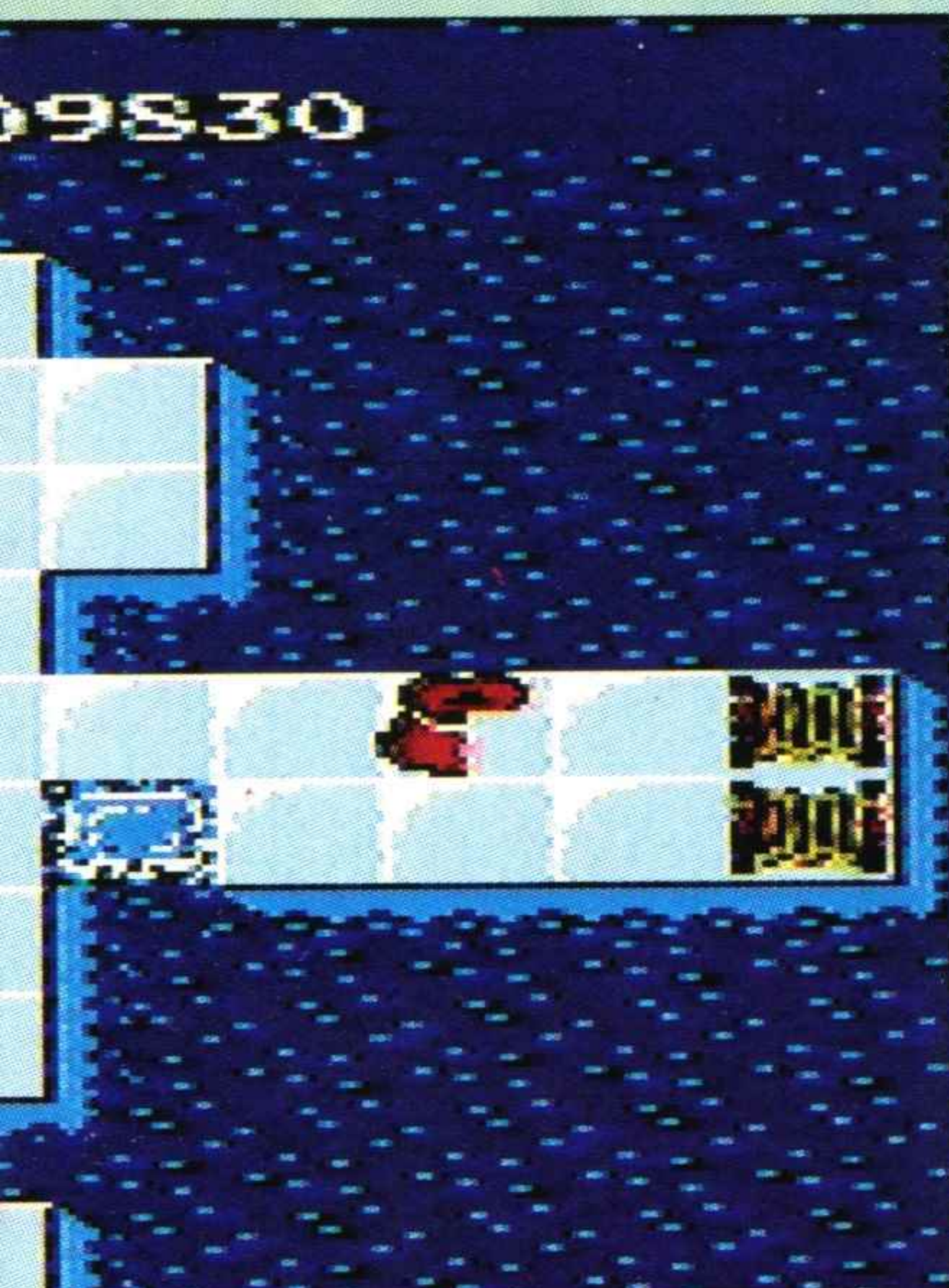
Titolo \_\_\_\_\_ Kickle Cubicle  
 Casa \_\_\_\_\_ Nintendo  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Mattel  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_ infiniti e password  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

**PUZZLE**



Seleziona l'inizio del gioco o l'inserimento della password, elimina Kickle se rimane intrappolato in situazioni insolubili

Congela i nemici, lancia cubetti di ghiaccio e sposta i martelli



In alto, di fianco al punteggio, trovate il tempo e le vite che vi rimangono. Teneteli sempre d'occhio!



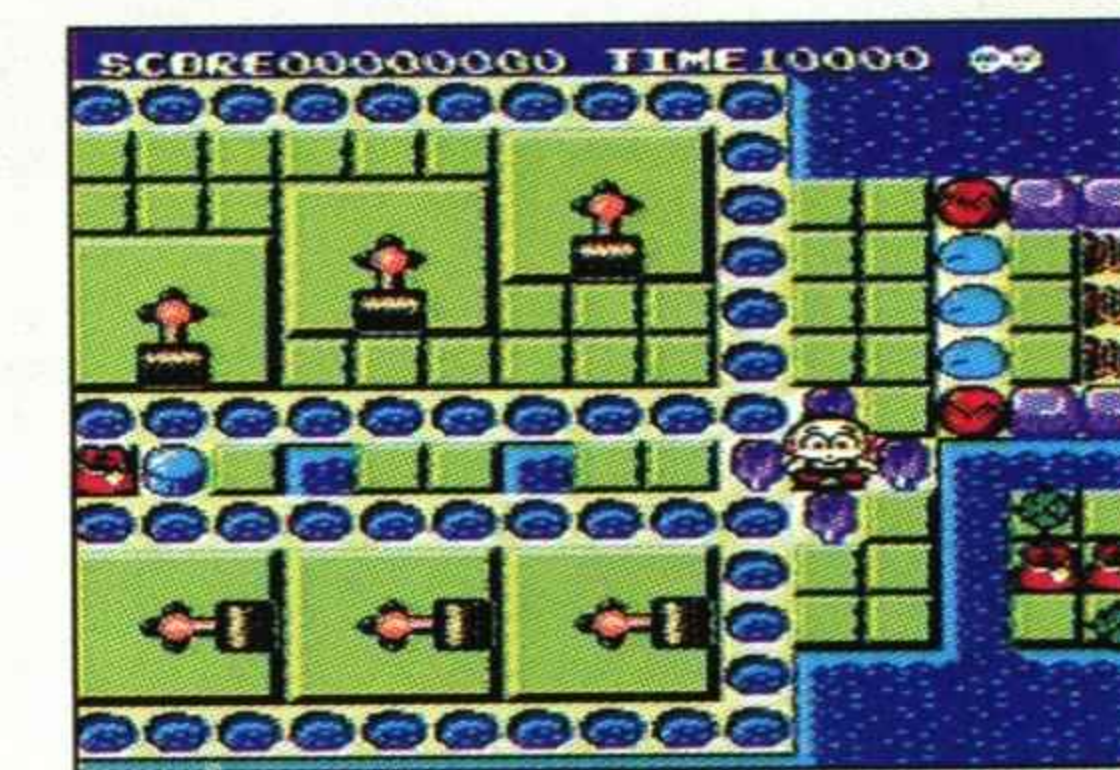
Con crediti infiniti non è un problema finire *Kickle Cubicle*...



Riuscirete ad avere lo scalpo del malefico Re Stregone?



Inserite il vostro nome nella tabella dei record.



Occhio a spingere i cubetti perché potrebbero rimbalzare contro di voi!



**NON VALE, DODICI CONTRO UNO!**

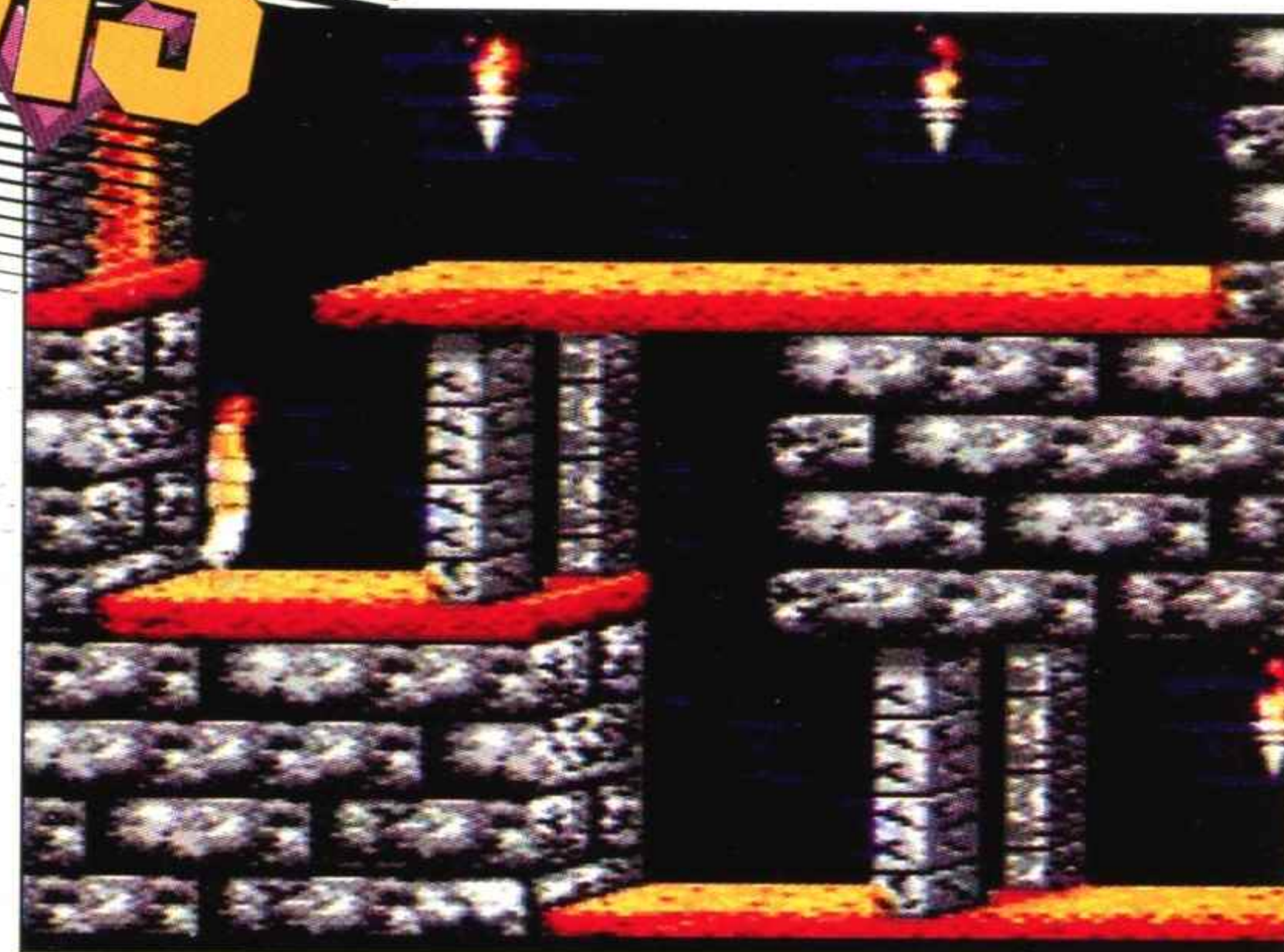
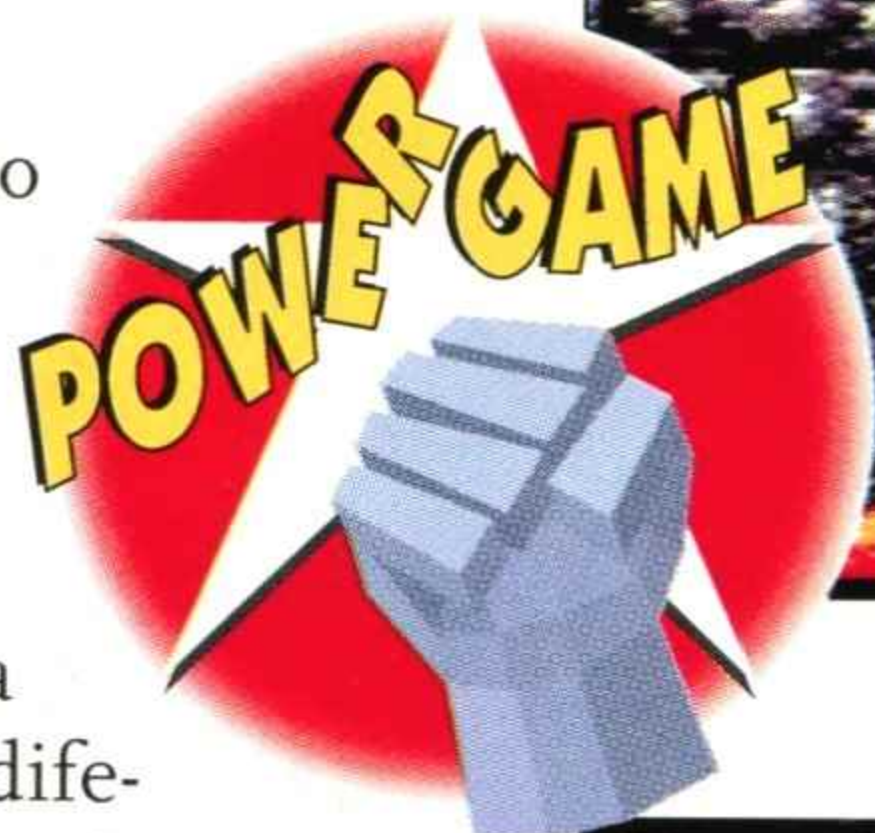
- NOGGLE:** come già detto è il più sciocco della brigata anche se è meglio tenerlo d'occhio; utilissimo in quanto è l'unico che, una volta trasformato in cubetto di ghiaccio, può essere spinto e usato come ponte o come baluardo.
- MR. HOOPLE:** un uccellino con in testa un cappellino che ha il compito di inseguire il piccolo Kickleino; un colpo d'alitata e lo si ghiaccia, un colpo ravvicinato e lo si elimina.
- SPARKY:** uno dei più terribili: è una bomba ambulante che rincorre Kickle per poi esplodere; si dice che sia il figlio di Equalizer e che per una questione di miccia (Sparky la voleva in testa, Equalizer sulla schiena) abbiano litigato.
- MAX:** il massimo della simpatia; è un gallo con gli occhiali da sole che si diverte a lanciare i cubetti di ghiaccio presenti nello schermo: a volte è utile, a volte può essere fatale e allora è meglio eliminarlo con la solita procedura: alitata e toccata.
- ROCKY:** solo la sua presenza è fastidiosa (il suo contatto è letale) e non potendolo eliminare si rivela essere una gran rottura; la solita ventata di fiato (ma prima di baciare la principessa, l'avrà mangiata una mentina per l'alito?) lo ghiaccia per poco e toccarlo significa scongelarlo all'istante.
- MYRTLE:** doveva essere la quinta tartaruga ninja, ma la sua eccessiva cattiveria glielo ha negato e lo dimostra il suo comportamento nei confronti di Kickle: gli lancia dietro il guscio; per farglielo (il guscio, s'intende), seguire la prassi più volte descritta.
- ROOKER:** un esserino che indossa un elmetto-riflettente: il fiato lancia toglie frontalmente, arrivato a destinazione fa un giro di centottanta gradi e ritorna al mittente: congelante; per farlo fuori, bisogna colpirlo alla vigliacca: alle spalle o lateralmente.
- BONKERS:** un pagliaccio licenziato dal circo e per questo motivo in collera. Lancia il suo pallone con troppa potenza; per calmarlo, seguire attentamente le avvertenze: alitata e toccata.
- SHADES:** il fratello cattivo di Kickle; perché? Anche lui ha problemi di alito e, si sa, tali malattie sono di famiglia.
- EQUALIZER:** un cannone che spara bombe; sia con l'esplosione di queste, sia con il suo diretto contatto, è in grado di freddare Kickle che, a sua volta, può fiatarlo addosso e eliminarlo.
- SPINY:** quella che manca a qualcuno: una rotella; indistruttibile; continua a girare all'impazzata ma, fortunatamente, lo fa seguendo il bordo degli elementi che compongono lo schermo.
- GALE:** una stella che lascia la scia; forse è il nemico più pericoloso; indistruttibile.



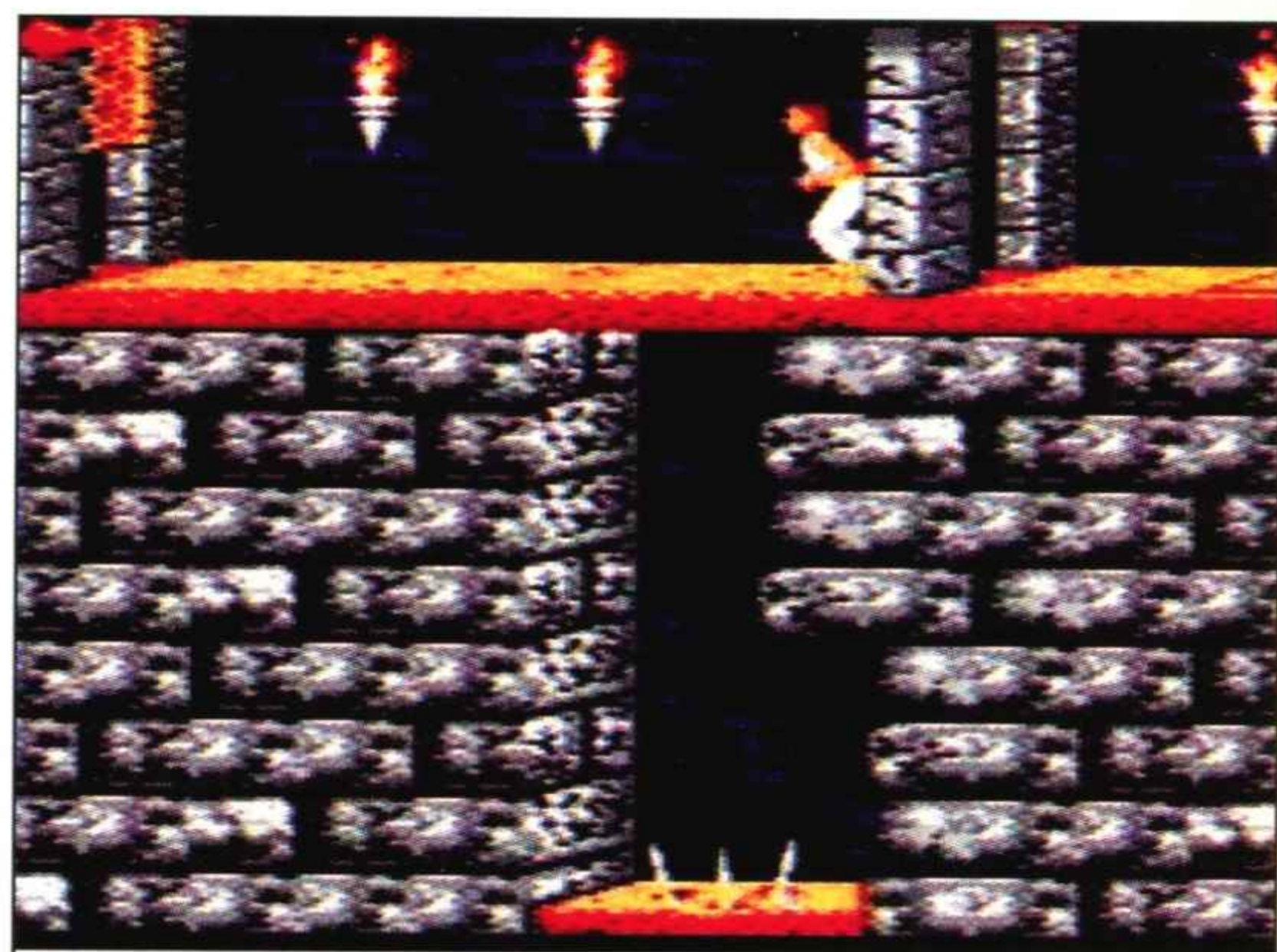
# PRINCE OF PERSIA

Essere uno sceicco arabo ha sicuramente dei pregi, ma anche molti difetti. Tra i pregi spiccano senza dubbio la ricchezza, la fama e, soprattutto, le belle donne. Tra i difetti, invece, il pericolo di essere rapiti e liberati solo in cambio di un lauto riscatto.

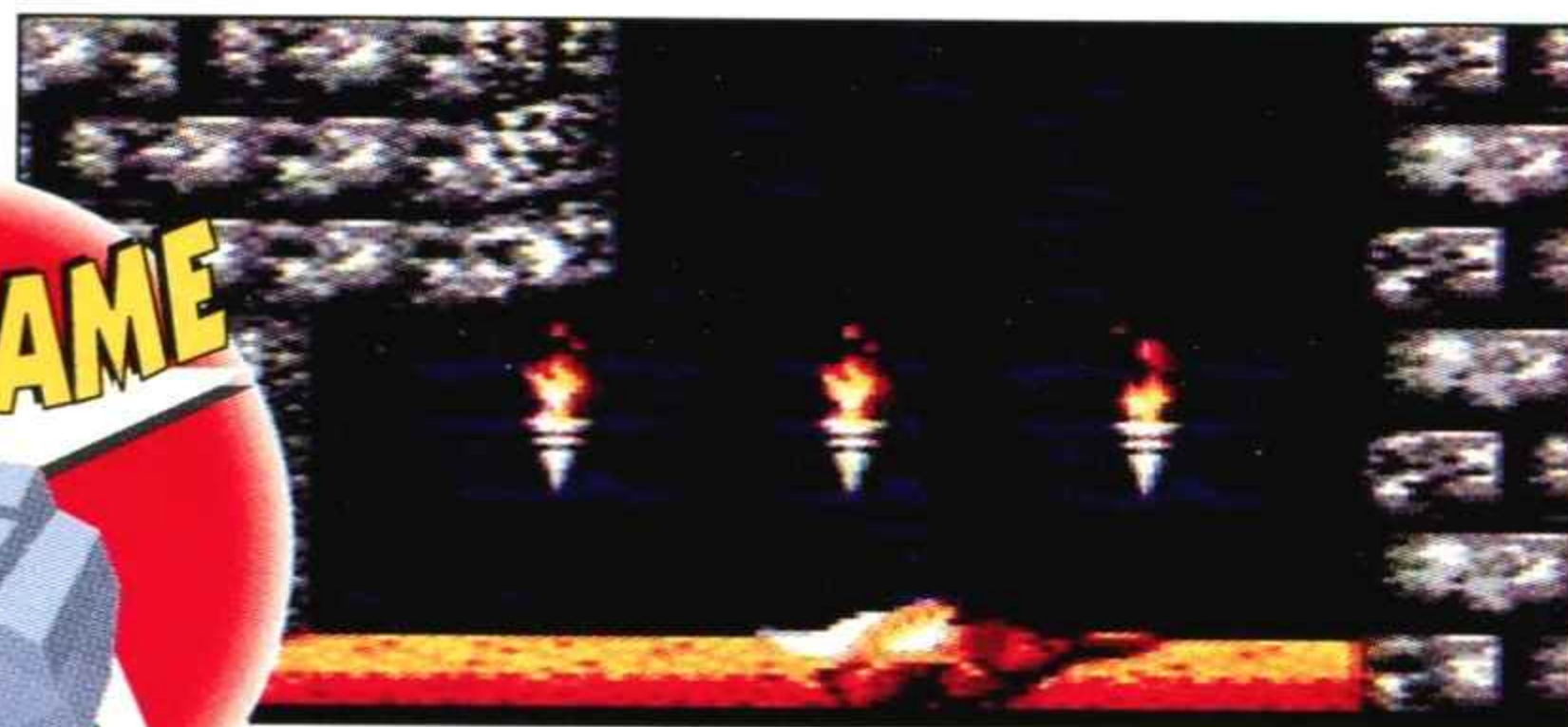
**P**Qensandoci bene però in un periodo come il nostro, dove tutti coloro che abbiano un minimo di potere si circondano di guardie del corpo, è piuttosto improbabile che proprio un sceicco, il quale può addirittura arruolare interi eserciti in sua difesa, venga rapito. Ma nel 1200 la situazione era ben diversa. A quel tempo non esistevano cannoni o partiti politici, ma solo belle principesse, sultani malvagi e abili spadaccini. Ed è proprio in un paesaggio da *Le Mille e una notte* come questo che è ambientato *Prince of Persia*, stupendo gioco ormai convertito per quasi tutti i formati (console e computer) e che a circa due anni dalla sua



All'inizio del gioco non avete assolutamente nessun'arma!



Saltate immediatamente se non volete finire allo spiedo.



Splat! È la fine per il glorioso impero persiano...

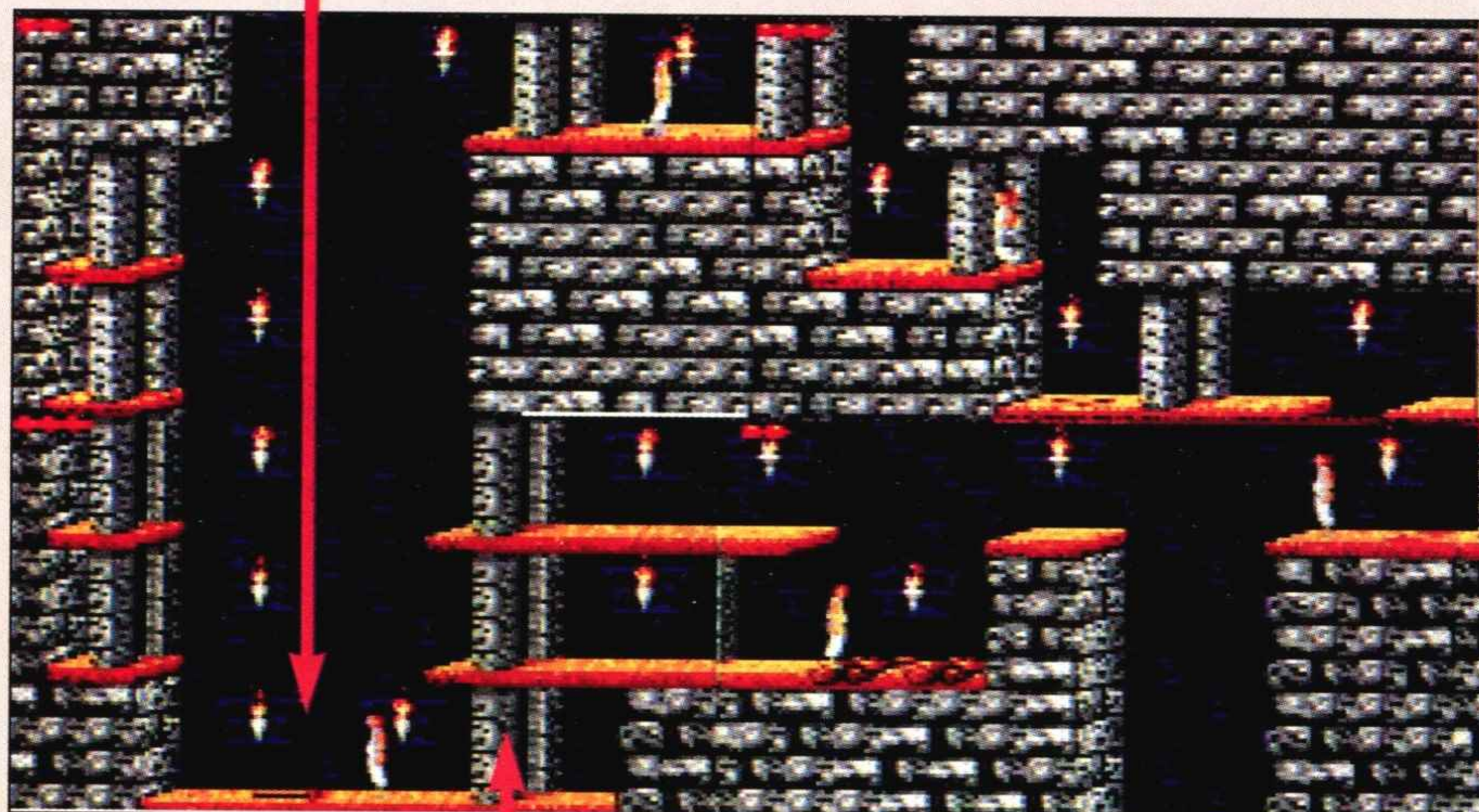


Aaaargh! Visto cosa succede a non cercare i trabocchetti appena entrati in uno schermo?



In guardia, fellone!

Una spada. Raccoglietela e potrete finalmente affrontare i malefici scagnozzi del Gran Visir Jaffar.



Un altro passaggio segreto.

Un altro passaggio segreto: saltate e arrampicatevi come al solito.

Vedete questo interruttore? Pigiato e la porta si aprirà. A questo punto, tornate un filino indietro (camminando lentamente) e saltate. Se lo farete nel modo giusto non solo scavalcherete il baratro, ma eviterete il secondo interruttore che, sfortunatamente, richiude la porta.



to un classico.

Ma procediamo con ordine... Dopo la morte del sultano bisognava trovare un nuovo capo per la ricca e potente Persia. La scelta sarebbe sicuramente ricaduta sul giovane principe Allan, il quale era in procinto di sposarsi con la bellissima figlia del defunto. Ma il Gran Visir Jaffar ha pensato bene di approfittare della situazione e, dopo aver rinchiuso il principe nelle segrete del palazzo, ha ricattato la principessa dicendole che, se non lo avesse sposato, avrebbe fatto uccidere Allan. E detto questo le ha dato un'ora di tempo per decidere. Allan ha capito subito lo stato della situazione. La sua amata, pur di salvargli la vita, avrebbe sposato Jaffar, ma in questo modo, non solo non avrebbe ottenuto nulla, ma il regno sarebbe anche finito in mani sbagliate. La decisione era ormai presa: bisognava uccidere Jaffar e liberare la principessa. Per far questo si doveva però recuperare una spada, saltare da una piattaforma all'altra, uccidere le guardie e, infine, uscire dalla prigione.

Allan ha all'inizio del gioco tre punti vitali, che può perdere cadendo da altezze troppo elevate, sbattendo contro le pareti oppure nei duelli.

L'energia può essere recuperata e aumentata bevendo le pozioni nascoste tra i dodici livelli del gioco, ma attenzione poiché alcune sono avvelenate. Con questo credo proprio di aver detto tutto. Buona notte!



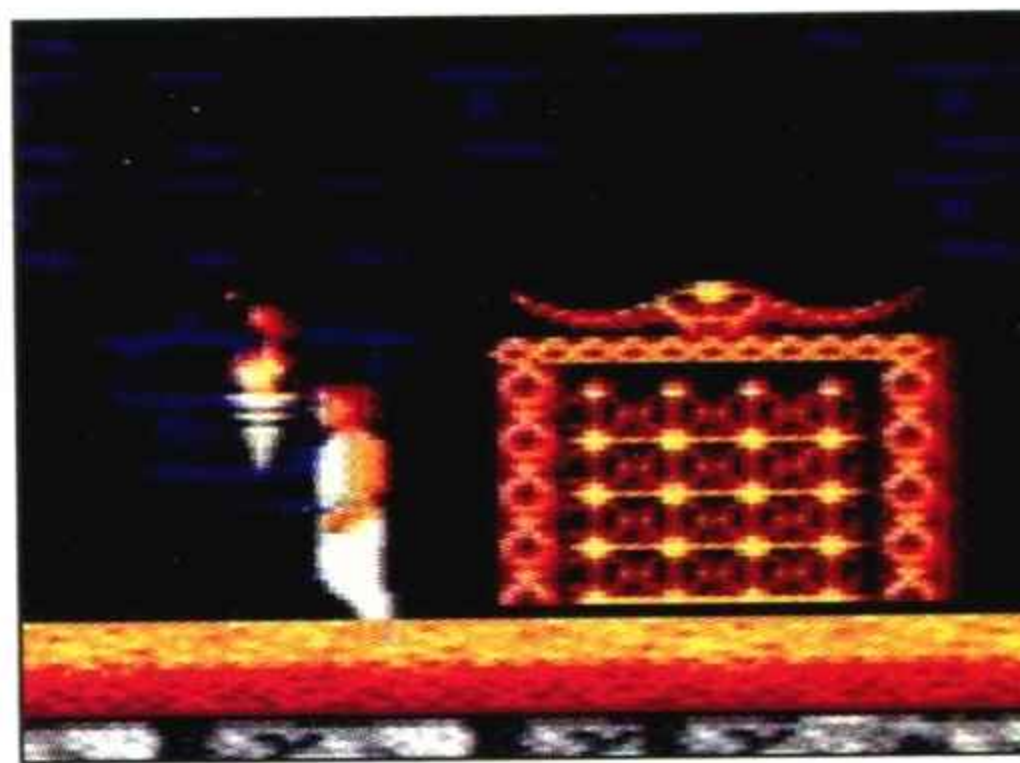
Datevi da fare o dovrete ricominciare tutto da capo!



Affrontarlo a mani nude non è una gran bella idea!



L'introduzione di Prince of Persia.



Vista così la grafica non sembra granchè, ma se poteste ammirare le animazioni...

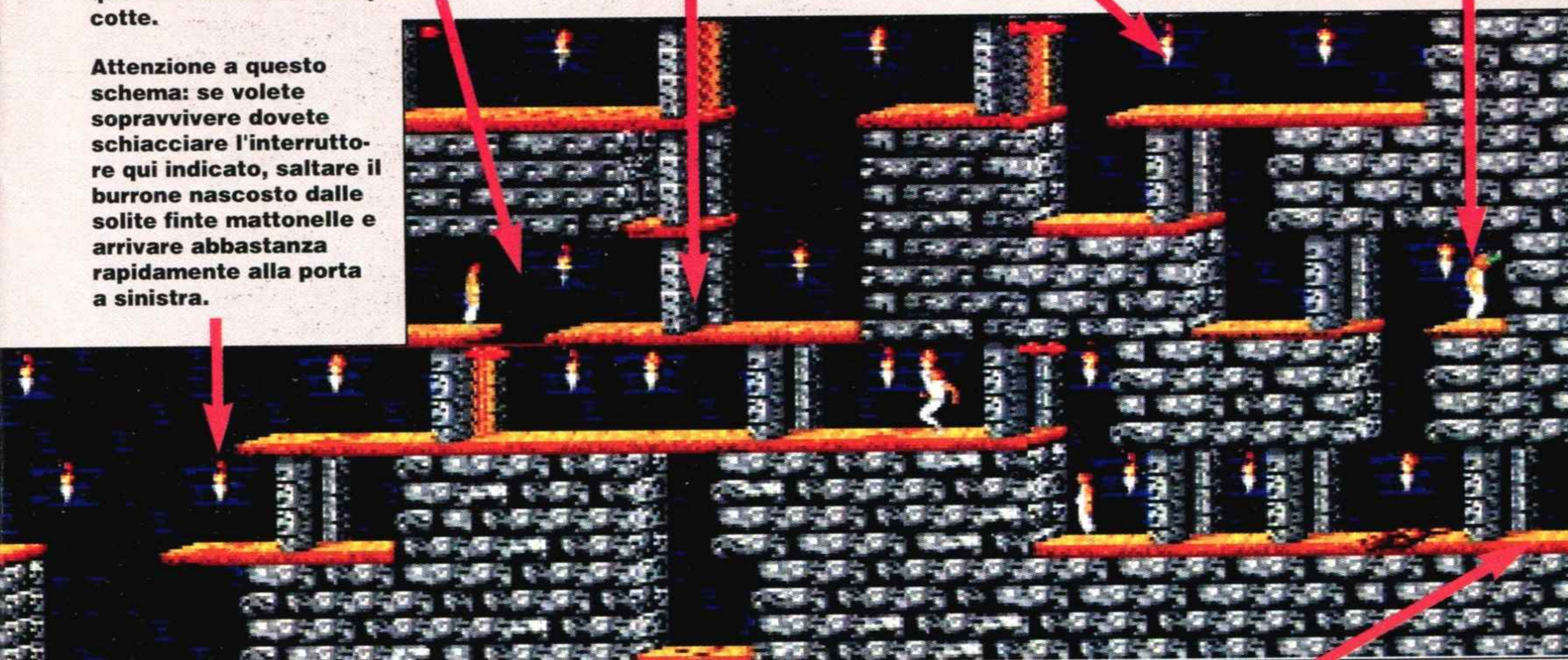
Un passaggio segreto. In *Prince of Persia* ce ne sono decine: per scoprirli, appena entrati in uno schermo, saltate e le piastrelle semovibili si muoveranno. A questo punto è sufficiente colpirle e queste cadranno come pere cotte.

Attenzione a questo schema: se volete sopravvivere dovete schiacciare l'interruttore qui indicato, saltare il burrone nascosto dalle solite finte mattonelle e arrivare abbastanza rapidamente alla porta a sinistra.

Occhio a queste piastrelle: fermatevi lì sopra per troppo tempo e farete un volo di una trentina di metri.

Il punto di partenza: qui comincia l'avventura del principe Allan.

Un piccolo trucchetto NON fornito da Neon e Dupont: chinatevi tre o quattro volte, anche se non vedete nulla, per raccogliere delle pozioni magiche e recuperare energia.



Non andate in questa direzione all'inizio del gioco! Il guardiano spadaccino vi farebbe a pezzi. Tornateci solo dopo aver recuperato la sciabola.



Bio Massa

**92%**

Gulp! La prima tentazione che ho avuto quando ho visto la prima volta *Prince of Persia* sul Master System, è stata di aprire la cartuccia per vedere se dentro non ci fosse un Amiga o un PC miniaturizzato. È incredibile quello che la Domark è riuscita a tirare fuori da questa console, sia sotto il profilo grafico, che sotto quello sonoro. Gli effetti sono, infatti, qualcosa di incredibile e si ha veramente la sensazione di trovarsi in un sotterraneo. Tuttavia anche la grafica è di qualità superba, ma dopo capolavori come *Sonic* o *Xenon II* era la prima cosa che ci si doveva aspettare da un gioco del genere. Dimenticavo: la giocabilità è ottima grazie soprattutto alla possibilità di continuare in un secondo tempo con le password. Caldamente consigliato a TUTTI i possessori di Master System, nessuno escluso.

**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDE TECNICA**

Titolo Prince of Persia

Casa Domark

Distribuzione Giochi Preziosi

N° Giocatori 1

Continua? Password

Livelli di difficoltà 1

**PIATTAFORME**

**SOTTO CONTROLLO**

Per muovere Allan.

Per saltare



Per muoversi lentamente



# SUPER ALESTE

Vivo sul vostro pianeta da quasi 24 anni terrestri e finora, tra mille difficoltà, sono sempre riuscito a nascondere le mie origini Gnoxxiane (Gnoxx è il quarto pianeta del sistema doppio di Spica, nella costellazione della Vergine).



No, quello non fa parte del paesaggio. È un mostro di fine livello e fa pure male!



Una delle innumerevoli armi disponibili in *Super Aleste* a pieno regime.

**Q**uello che proprio non riesco a digerire è il fatto che un povero alieno si faccia le antenne quadre per aiutarvi, respiri la vostra aria fetente, si sorbisca i vostri squallidi programmi televisivi, si sacrifichi insomma e il ringraziamento qual è? Una serie interminabile di film, telefilm, fumetti e libri dove noi "diversi" veniamo dipinti come perfidi invasori di pianeti indifesi, rovinafamiglie viscosi e crudeli. Non parliamo poi dei videogiochi dove la discriminazione è anco-

## L'OTTALOGO DEL DEVASTATORE DI ALIENI

L'aspetto tipico di *Super Aleste* è sicuramente l'armamento, variabile in tipo, potenza e direzionalità. Abbiamo a disposizione otto tipi di armi, potenziabili su sei livelli di carica e blastabili a destra, a manca, di sopra, di sotto, di qua, di là oppure ovunque a libido del giocatore. Si rischia di arrivare al punto in cui l'obiettivo non è più atomizzare gli avversari ma ottenere lo sparo di fiducia al massimo della potenza (considerate che ogni volta che siete colpiti buona parte di questa viene perduta).

- 1 MUL - Sparo multiplo, semplice ma efficace, con possibilità di dosaggio calibrato per le varie direzioni.
- 2 LAS - Laser, il mio preferito: lancia raggi devastanti che possiamo frazionare in direzione fissa e a ricerca del nemico.
- 3 CIR - Attorno all'astronave inizieranno a girare vorticosamente delle palle, bloccabili, che distruggono tutto ciò che toccano.
- 4 ALL - Sparo potente che segue il verso del moto, oppure può essere bloccato in una direzione particolare.
- 5 MIS - Sparo semplice con missili a ricerca di alieno
- 6 C.G.- Un semplice beam: si carica un campo di forza intorno all'astronave che, quando viene rilasciato il pulsante di sparo, si trasforma in un raggio esorbitante. Coreografico ma di difficile utilizzo.
- 7 SPR - Una formazione di navicelle, ciascuna con uno sparo semplice, vi seguirà nelle vostre peripezie.
- 8 CRA - Bombe a segmentazione che colpiscono e fanno partire una moltitudine di spari semplici in tutte le direzioni.
- B - Incrementa la vostra collezione di bombe intelligenti.
- Ovetti verdi e arancioni - incrementano la potenza dell'armamento.



Vi piace quest'arma? Dovreste vederla in azione a pieno regime: è terrificante!



E quel misero sparo sarebbe tutto quello che vi è rimasto? Datevi da fare immediatamente se non volete crepare!

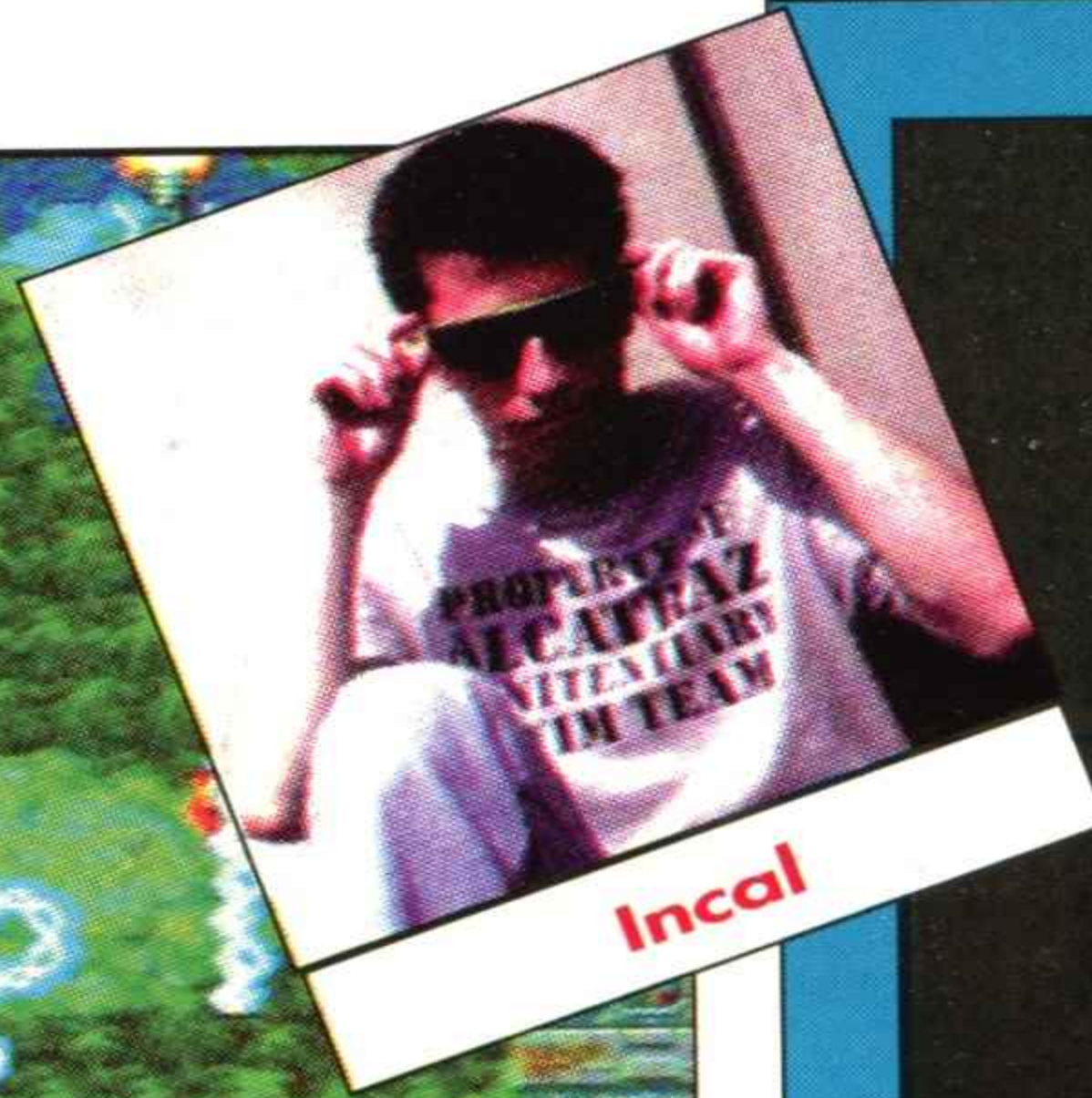




ra più sensibile e indegna: il genocidio dei miei colleghi è all'ordine del giorno e si fa di tutto per inculcare il sentimento ostile nelle giovani generazioni che cresceranno senz'altro alienofobe. E non tirate fuori la legge Martelli, per favore. Il brutto è che alcuni di questi giochi sono veramente belli, come nel caso di *Super Aleste*: grafica pirotecnica, effetti sonori assolutamente speciali, giocabilità da crampo alle dita... In un primo tempo l'istinto è quello di dire "oh no, un altro shoot'em up, non se ne può più!"; poi con il passare degli schermi e dei livelli si arriva alla mutazione in "mamma, è inutile che ti incavoli se arrivo a tavola con due ore di ritardo, devo finire il dodicesimo quadro!". Gli sfondi sono dei capolavori, soprattutto nei livelli avanzati, il ritmo è sempre incessante e una minima distrazione rischia di



Quei laser non saranno molto fotogenici, ma sono utilissimi per fra saltare le cervella ai malefici invasori.



**Incal**

farvi passare da una situazione di relativa tranquillità (sparo al culmine della potenza, vedi box) a una di panico totale. Senza ombra di dubbio ci troviamo di fronte al miglior sparatutto per il Super Famicom, nel senso più puro del termine; questo non può che rendere triste un povero extraterrestre.



Il pilota saettava nell'aere incurante delle orde di alieni che lo volevano morto...



si ringrazia NEWEL - MI



Formazione multipla all'attacco! Maledetti terrestri, non ci lascerete mai in pace?



Datevi una mossa: siete solo al secondo livello e ve ne mancano ancora dieci!



*Super Aleste* fa un discreto uso del celeberrimo Mode 7. Peccato che non possiate vederlo dalle sole foto...

**92%**

Un'altra stoccata ai detrattori della magnifica console Nintendo: in alcuni schermi la mole di grafica che viene spostata è imponente (mi sembrava addirittura che il Super NES muovesse anche il monitor e non sono certissimo della stabilità della sedia), eppure non un rallentamento, nè un'indecisione nello scrolling. Ennesima dimostrazione che il meglio deve ancora venire. *Super Aleste* è un campione di giocabilità anche per i non appassionati del genere (come me) e posso assicurarvi che non vi pentirete dell'acquisto. La difficoltà è ottimale, e i "continua" infiniti contribuiscono ad alimentare la sete di nuovi schermi da giocare senza inflazionare la dinamica. I crampi alle dita, se vi può interessare, mi sono venuti veramente e per me è come avere i brividi ascoltando una canzone, un sintomo di colpo di fulmine.

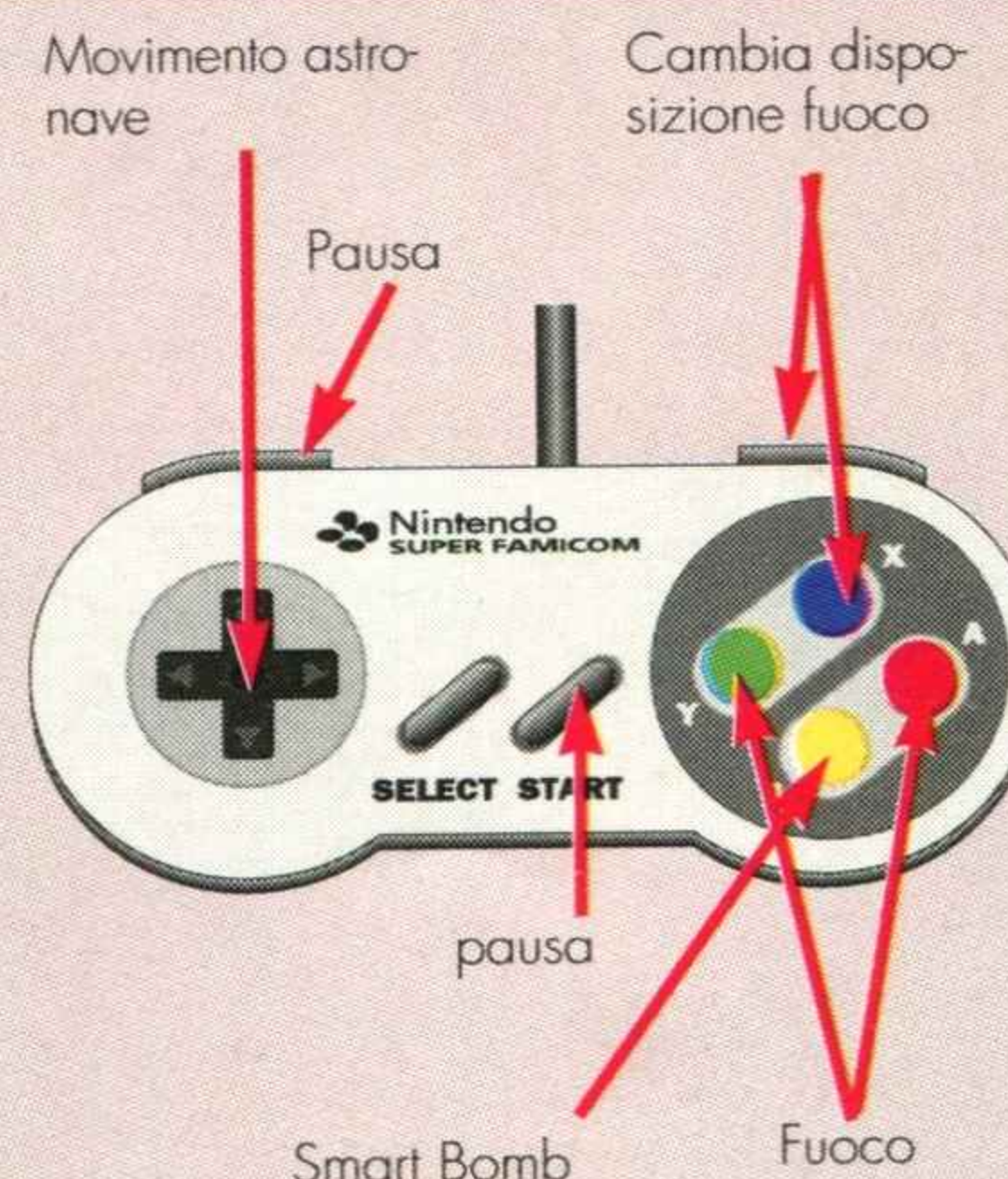
**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Super Aleste  
 Casa \_\_\_\_\_ Toho  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Import.  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ SI  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

**SPARATUTTO**

**SOTTO CONTROLLO**





# BLUE'S JOURNEY

Finalmente! Erano mesi che il mio Neo Geo attendeva gli onori della cronaca, ma si è visto sempre scavalcato da parenti meno dotati come Super Famicom e Megadrive (e qui do lavoro al buon MBF, ehehe). It's showtime!



**V**oi siete Blue, ma potreste essere in coppia con il vostro gemello Shadow Blue, e lo scopo è quello di salvare il pacifico pianeta Raguy dalla perfida famiglia Daruma che lo ha invaso e lo inquina selvaggiamente. Direte "Ma a me che cosa torna in tasca?" In primo luogo il divertimento assicurato da un platform dei più classici, con tutti i gadget tradizionali tipo stanze segrete, negozi per l'equipaggiamento, cattivi che mandano messaggi minatori, lotterie, trucidoni alla fine delle aree, e in più con grafica coloratissima, movimento ultrafluido, audio a livello di CD; il plauso di Greenpeace per aver salvato un intero pianeta dall'inquinamento e, soprattutto, l'eterna gratitudine della sublime principessa Fa (l'unica

## DA RACCOGLIERE

*Il pianeta Raguy vi aiuterà nella vostra missione offrendovi piccoli tesori naturali che potranno rivelarsi preziosi.*

- \* **Foglia** - Foglia blindata con cui accarezzare i crapini degli avversari che, tramortiti, potranno essere lanciati a mò di arma.
- \* **Felce Reale** - Aumenta la vostra velocità. Usatela anche se siete dei fan della felce & martello.
- \* **Nettare** - Vi restituisce una vita. Non bevetelo se poi dovete guidare.
- \* **Pesca** - Vi restituisce tutte le vite. Se ha le scarpe da ginnastica è pesca sportiva.
- \* **Bozzolo** - Se riuscite a raccoglierne uno d'oro e cinque d'argento avrete una vita in dono. Potete anche provare a offrire due figurine della Casertana e una di Juary.
- \* **Bamboo** - Gli steroidi della situazione: vi gonfiate e siete invincibili per un breve periodo. Poi (sigh) tornate normali. Mi ricorda anche qualcos'altro ma la rivista è letta anche da anime innocenti (zia Marisa).
- \* **Cavolo** - Raccogliendo un cavolo trasformate i nemici in fiori. State attenti ai bambini!
- \* **Fiore** - È la vostra moneta. Un po' come succede nei Paesi Bassi.





## ARMI & ATTREZZI

L'arma di base è la foglia che però si limita a tramortire i nemici. Quando sono in questa condizione possiamo sollevarli e, lanciandoli, utilizzarli come strumenti letali. Oppure..

\* **Bomba (catalitica)** - Vaporizza i cattivi. Se si preme il pulsante di salto la si lancia più distante mentre il "power up" ne aumenta la potenza (ma va?!)

\* **Boomerang** - Va, colpisce e torna a casa. Può essere lanciato anche verso l'alto e con il "power up" raggiunge distanze maggiori.

Nei negozi, sempre che abbiate abbastanza fiori per pagare, potete trovare attrezzi più o meno utili (ocarine?!?). Alcuni sono locali, potete trovarli solo in specifiche botteghe, altri si possono acquistare ovunque, come le pozioni per guarire o....

\* **Ramponi** - Vi evitano di scivolare sul ghiaccio. Avremmo preferito dei pattini.

\* **Pinne** - Senza fucile ed occhiali. Permettono a Blue di nuotare nell'acqua pulita più velocemente.

\* **Cassaforte** - Vi salverà una vita. Niente da fare per la cellulite.

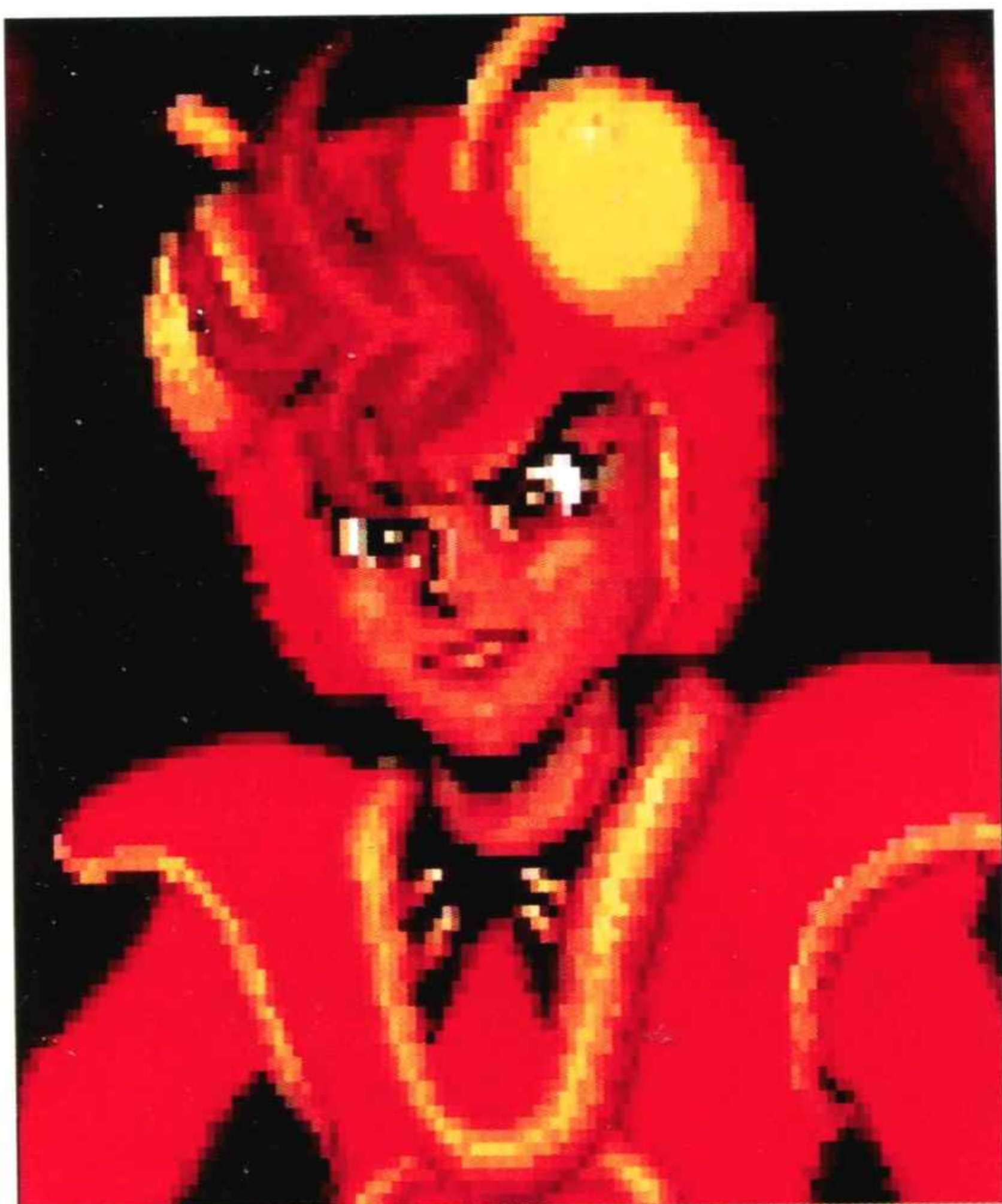


**PROVE**  
game power

# 88%

Il caro Neo Geo può fare di meglio. Per carità è tutto bellissimo, colorato, impeccabile, la giocabilità è notevole, sia per ritmo che per varietà dell'azione. Le animazioni sono veramente ben fatte, e tutto sullo schermo si muove con una fluidità impressionante ma... come sono già arrivato in fondo? Un gioco potenzialmente molto avvincente letteralmente ucciso dai continui infiniti. Non parliamo poi delle memory card che funzionerebbero come il curaro nella flebo di un moribondo. Se avete i soldi che vi gonfiano le tasche, comunque, ve lo consiglio con tutto il conto in banca. Un attimo fugace ma intenso di divertimento elettronico ad alta tecnologia.

**COMMENTO & VOTO**



al lime dei Caraibi) gravemente ammalata- si a causa del degrado ambientale. Bello il gioco, belli gli scenari, troppo facile da finire. Un fatto non gravissimo se foste imbranati o se la cartuccia costasse 40 kilolire; purtroppo (il mio è un atto di fiducia) nessuna delle due cose è vera. Un bel rischio.

Anche se chi si compra il Neo Geo di solito non piange miseria, a nessuno fa piacere buttare i soldi dalla finestra. Cercatevi un amico disposto a comprarvelo dopo che l'avrete terminato.

**Si ringrazia NEX International - tel 02- 93505280 - Rho (MI)**



Entrate qui dentro per fare un po' di shopping.



Bello il cappellino del nemico finale...



Con questo vento sembra proprio di essere a Trieste.



Spiderman, tu sei l'Uomo Ragno...



Un agguerrito mostro di fine livello.

**SCHEDA TECNICA**

**Titolo** \_\_\_\_\_ *Blue's Journey*

**Casa** \_\_\_\_\_ *Alpha Denshi*

**Distribuzione** \_\_\_\_\_ *Import*

**N° Giocatori** \_\_\_\_\_ *1 o 2*

**Continua?** \_\_\_\_\_ *Infiniti*

**Livelli di difficoltà** \_\_\_\_\_ *1*

## PIATTAFORME

**SOTTO CONTROLLO**







# THE DUEL TEST

LAMBORGHINI  
DIABLO

FERRARI  
F40



America, continente pieno di pazzi furiosi sempre pronti a rischiare la pelle per un solo istante di fama e successo. Questo desiderio di popolarità è talmente forte che molte persone inventano sport assurdi con il solo scopo di stupire chi li sta a guardare.



Il distributore di benzina è nelle vicinanze. Rallentate se non volete mancarlo clamorosamente.



Le marce automatiche sono una gran comodità, ma volete mettere la soddisfazione di cambiare manualmente?



Fate attenzione alle vetture neutrali che strisciano letteralmente sul filo dei 50Km/h.



Cuccati dalla pattuglia stradale! Così, oltre a un bel po' di soldi, avete perso anche una valangata di secondi!



Occhio al frontale! Occhio all'albero! Occhio alla strada! Occhio all'auto del computer...



Un poliziotto vi intima di fermarvi. Non degnatelo nemmeno di uno sguardo e fategli mangiare la polvere!

**P**er questo motivo oltreoceano sono diventate celebri discipline sportive come il tuffo dalla rupe, il surf sui treni in movimento (fermi sarebbe davvero troppo facile) o il lancio dal viadotto legati con una misera corda alla caviglia.. Quello però che fa veramente impazzire l'americano medio, e in particolar modo lo statunitense tutto hamburger e Coca Cola, sono le corse automobilistiche: basta sintonizzarsi su un qualsiasi canale televisivo USA per assistere a gare di dragster, stock cars, prototipi, Formula Indy...

Le uniche gare non coperte dai canali a stelle e strisce sono la Cannonball e le sue derivazioni: in pratica si tratta di corse folli "coast-to-coast", cioè dalle spiagge atlantiche a quelle pacifiche, disputate senza autorizzazione della polizia. Perché i "cannonballisti" non hanno il benessere degli stati in cui corrono? Per il semplice

## IL PARCO MACCHINE

In *Test Drive 2* avete a disposizione tre fra le più veloci vetture dell'intero pianeta. Potete infatti scegliere tra...

Approx. Price	.....\$239,000
rear engine / 4-180 / 6 sp man	
2842cc twin turbo dohc 24v Flat 6	
Comp. ratio	.....8.3:1
Bhp @ rpm	.....444 @ 6500
Torque @ rpm	.....369 @ 5500
1/4 mile	.....12.0s @ 116 mph
Top Speed	.....197 mph
Brak. fr 80mph	.....245 ft
Lat. Accel	.....0.87g

**PORSCHE 959:** Da 0 a 100 km/h in 3.6 secondi, motore da 2849cc, velocità massima di oltre 315Km/h e, udite udite, quattro ruote motrici! L'auto (chiamala auto...) perfetta per portare a termine con successo una traversata "coast-to-coast".

tutto, ma una rinfrescata non fa mai male. Accelerazione a 0 a 160 in 8 secondi netti, velocità massima di oltre 321 Km/h e un prezzo "leggermente" inaccessibile ne fanno un sogno per gli automobilisti di mezzo mondo. Consigliatissima se volete dare la birra alle volanti della polizia.

**FERRARI F40:** Della F40 probabilmente saprete già

Approx. Price	.....\$260,000
mid-engine/rear dr / 5 sp man	
2326cc twin turbo dohc 32v V-8	
Comp. ratio	.....7.0:1
Bhp @ rpm	.....478 @ 7000
Torque @ rpm	.....425 @ 4000
1/4 mile	.....12.0s @ 124 mph
Top Speed	.....201 mph
Brak. fr 80mph	.....250 ft
Lat. Accel	.....0.87g

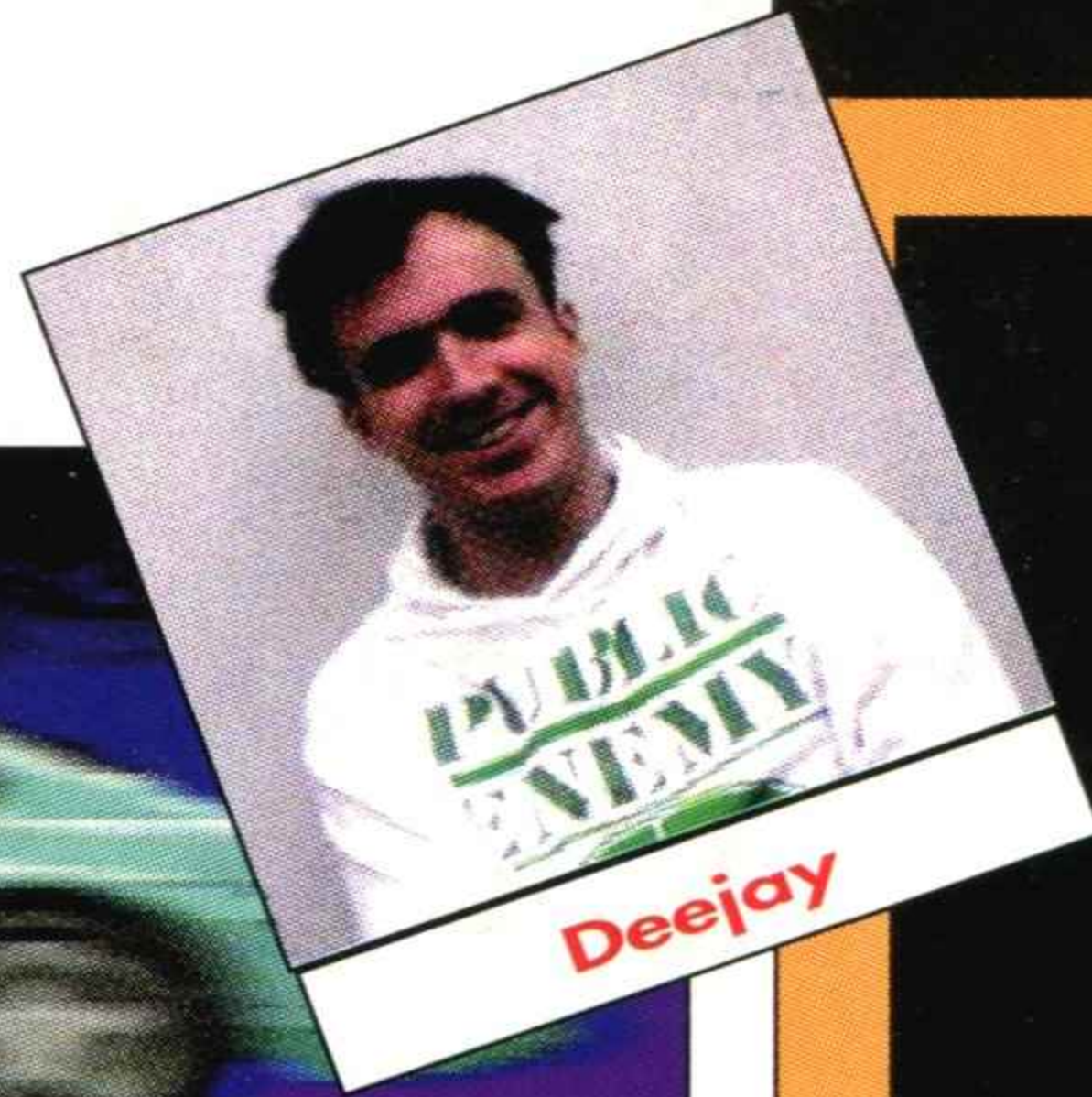
**LAMBORGHINI DIABLO:** D'accordo, d'accordo: andare in giro su una Diablo completamente nera è da veri maranza, ma vi piacerebbe trovarla sotto l'albero di Natale almeno una volta nella vostra vita, vero? Sotto il cofano si cela un motore da 5707cc (gulp!), che la può lanciare a una velocità massima di oltre 325 Km/h. Occhio però perché è discretamente incontrollabile...

Approx. Price	.....\$239,000
mid-engine/rear dr / 5 sp man	
5707cc 48v dohc V-12	
Comp. ratio	.....10.0:1
Bhp @ rpm	.....452 @ 6000
Torque @ rpm	.....428 @ 5200
1/4 mile	.....13.3s @ 114 mph
Top Speed	.....est. 262 mph
Brak. fr 80mph	.....247 ft
Lat. Accel	.....0.51g



# DRIVE 2

1985  
959



# 75%

**The Duel su Megadrive è l'ennesima dimostrazione di quanto siano inferiori i programmatori americani a quelli giapponesi quando si tratta di realizzare un gioco più complesso del solito. Va bene, simulare alla perfezione l'effetto 3D della strada che si muove, con la visuale in soggettiva, non è facilissimo, ma provateci almeno! In questo gioco il paesaggio si muove così lentamente che sembra di essere alla guida di una Skoda o una Fiat Duna piuttosto che al volante di un F40. Fortuna ha voluto che la giocabilità sia rimasta più o meno la medesima della sua controparte su Amiga e per qualche ora ci si può anche divertire a scorrazzare sulle assolate strade degli USA. In quanto alla realizzazione tecnica, se si chiude un occhio sul già citato effetto 3D, la grafica è discreta e il sonoro è accettabile. Dategli un'occhiata, ma non aspettatevi un capolavoro assoluto.**

**COMMENTO & VOTO**



Un'altra multa? Non vincerete mai se continuate in questo modo!



La città è vicina. Mettete la quinta e bruciate la vettura del computer.



Vi conviene tenere d'occhio questo ponte: il minimo errore e... Splash!

## A BUON DISTRIBUTOR POCHE PAROLE

Al termine di ogni tappa trovate un distributore di benzina a cui dovete ASSOLUTAMENTE fermarvi se non volete finire senza carburante dopo pochi metri. Per evitare di perdere una vita dovete anche bloccare il vostro bolide fra le due linee dipinte sull'asfalto, quindi occhio ai cartelli che preannunciano la stazione. Se avrete successo vedrete una discreta schermata con il tipico distributore sfigato USA, come quello immortalato nella pubblicità della Pepsi: peccato manchi la bionda...

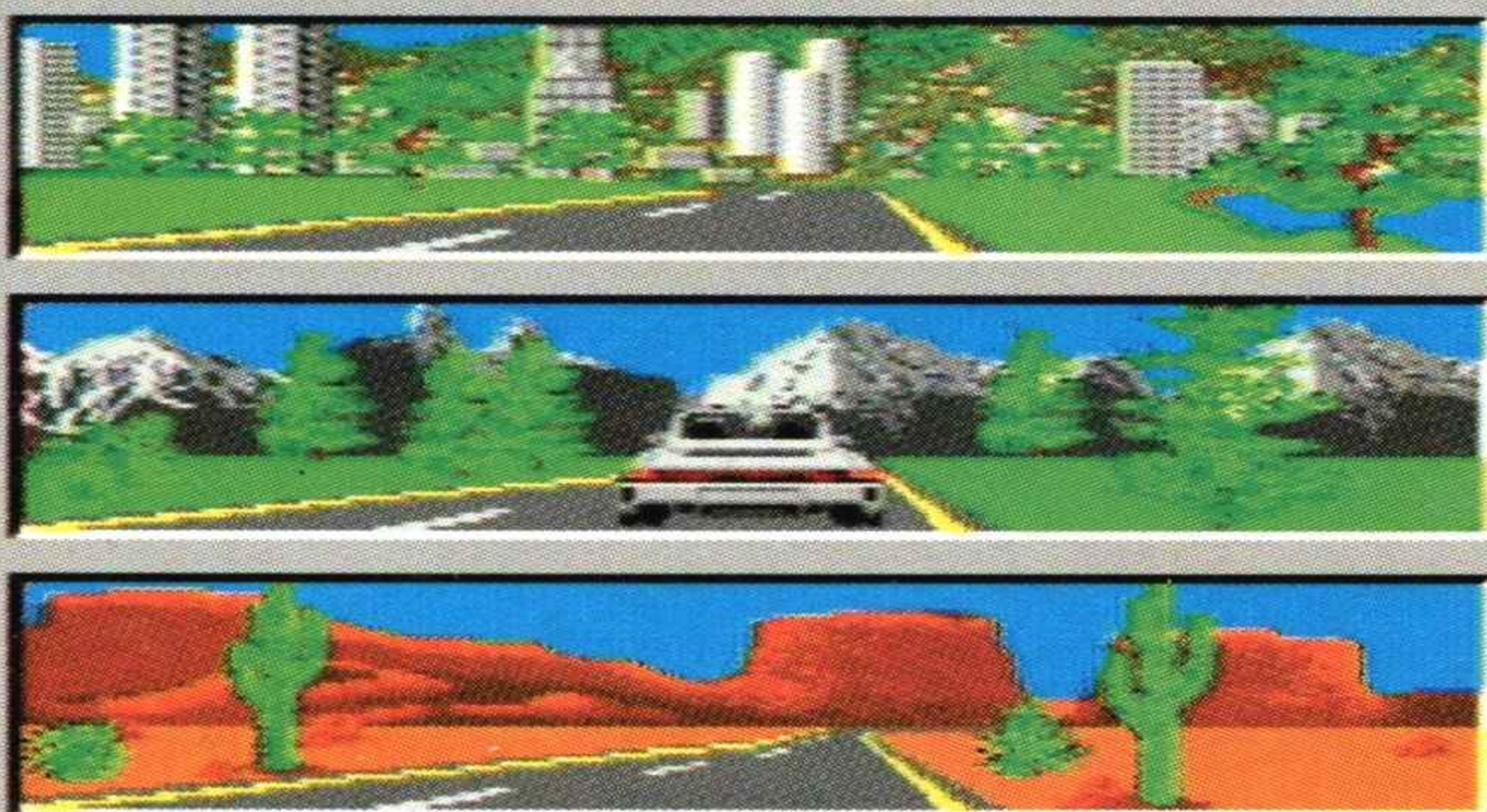


fatto che i mezzi su cui corrono sono auto iperveloci o elaborazioni di vetture di serie e, al posto dei circuiti, gareggiano sulle affollatissime freeway a velocità superiori ai 200 Km/h.

*The Duel - Test Drive 2* è, come avrete sicuramente capito (a meno che non abbiate il cervello di un criceto nano), la simulazione di una gara uno-contro-uno da una parte all'altra degli States a bordo di una Ferrari, una Porsche o una Lamborghini. Scopo del gioco è quello di arrivare al traguardo prima dell'avversario e possibilmente vivi. Se volete arrivare primi dovete infatti viaggiare a velocità sostenutissime evitando giardinette e familiari che viaggiano sotto il limite dei 90 Km/h, alberi, burroni e altre amenità. Tenete d'occhio anche il livello del carburante e i poliziotti che vogliono farvi la pelle e forse riuscirete a ritagliarvi quell'angolo di popolarità che tanto desideravate.

## GLI SCENARI

Select Scenery



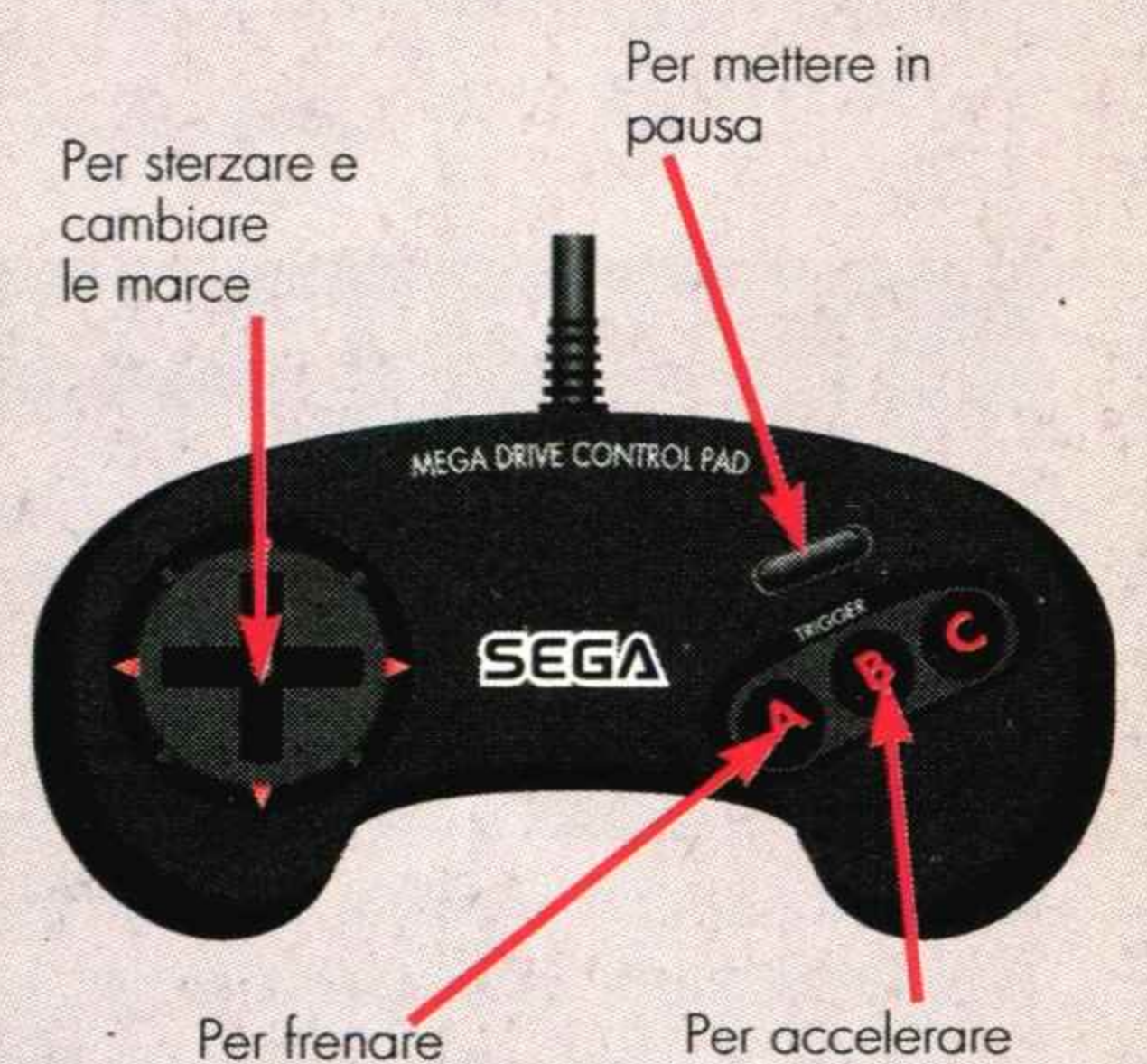
In *The Duel* potete gareggiare su tre percorsi diversi: cittadino, montano o desertico. Le differenze non sono solo estetiche come potrebbe sembrare a prima vista: in montagna dovete prestare molta attenzione ai burroni o ai massi frantati, mentre nel deserto potrete scatenare in pieno la potenza del vostro mezzo.

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_ The Duel - Test Drive 2  
 Casa \_\_\_\_\_ Ballistic  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ NO  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 2

# GUIDA

**SOTTO CONTROLLO**



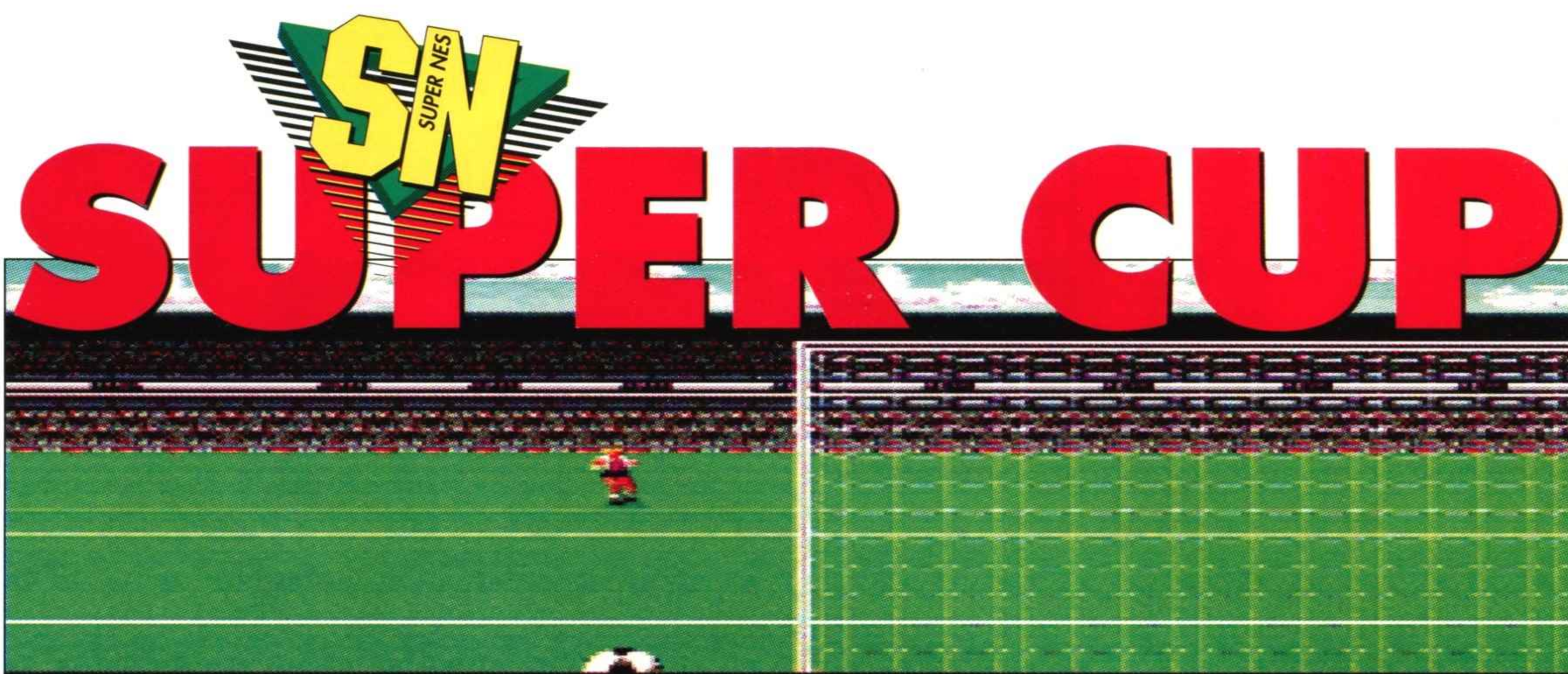
si ringrazia JOYSTICK FUN - MI



**M**ancano ancora due anni ai discussi mondiali statunitensi, ma la Jaleco non ha perso tempo, permettendoci di indossare le maglie madide di sudore dei giocatori di calcio più forti del mondo con un certo anticipo. L'obiettivo è uno solo: vincere la Coppa del Mondo, che non è un gelatone galattico, ma il trofeo calcistico più importante del globo. Dopo la classica zoomata ("Zoom: I like that", direbbe Lewis) sul campo di gioco, si accede alla schermata delle opzioni, piuttosto ridotta all'osso, (partita singola o competizione, sfida al computer o ad un avversario umano, scelta della squadra, indi per cui poscia selezione della formazione) per poter raggiungere il campo di calcio il più velocemente possibile: dopo aver effettuato il rituale lancio della monetina siete pronti ad iniziare la competizione. Si comincia con un girone a quattro squadre, proseguendo poi con ottavi, quarti e semifinali, finché vi giocherete la coppa in finale (intelligentissimo il messaggio ONLY ONE TEAM che appare accanto a FINAL GAME, ribadendo il concetto secondo cui solo una squadra può vincere il torneo. Grazie Jaleco, sei tutti noi). In caso di parità, l'immane lotteria dei rigori (non ho mai capito dove si compra il biglietto) stabilirà il vincitore. Zia Marisa è là, sugli spalti, a fare il tifo. Siccome non si può dire gatto se non ce l'hai nel sacco, occorre sottolineare che *Super Cup Soccer* è una simulazione calcistica fortemente arcade: si tratta del classico gioco in cui si prende la palla, si scarta tutta la squadra avversaria e, pim, pum, pam si segna il gollonzo della giornata: è per questo che sono completamente d'accordo a metà con il mister quando dice che i giapponesi non sanno giocare a calcio, e già che c'erano potevano risparmiarsi le patetiche scenette di intermezzo tra un tempo e l'altro. Per le caratteristiche tecniche del gioco potete consultare i box sottostante, ma se volete indovinare il vincitore del mondiale anzitempo rivolgetevi al Mago Loris.

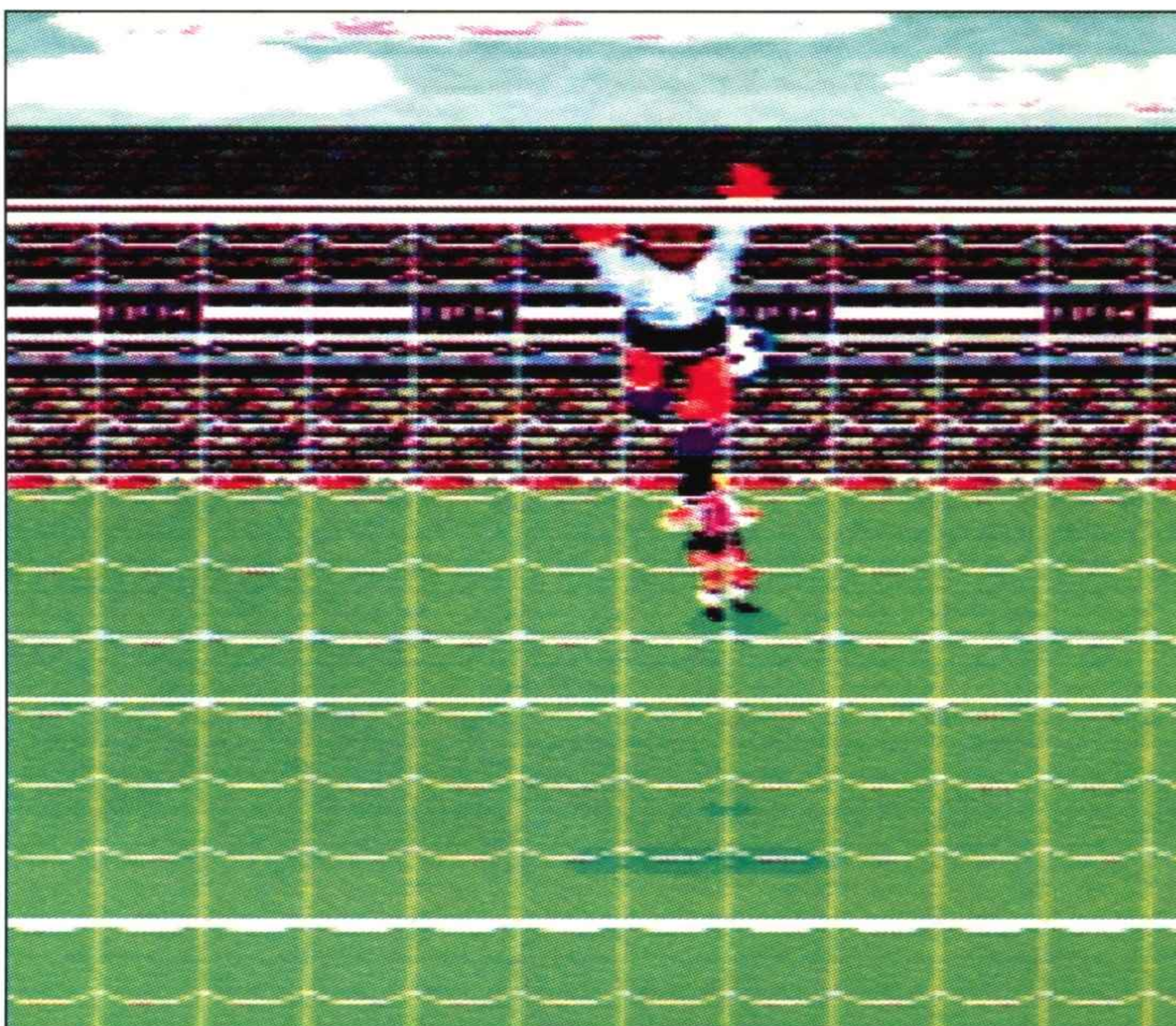
## SUPER GABOLA

Un trucco in esclusiva da GP, consigliato soprattutto se state perdendo: dopo aver effettuato una parata, muovete il portiere fino a piazzarvi sopra il dischetto del rigore e posizionatevi frontalmente alla vostra porta (dando cioè le spalle a quella avversaria), quindi premete, nell'ordine, i pulsanti rosso-giallo-verde-select. Cosa succede? Sorpresa assicurata.



**Cronaca di una Coppa Italia persa ignobilmente...**

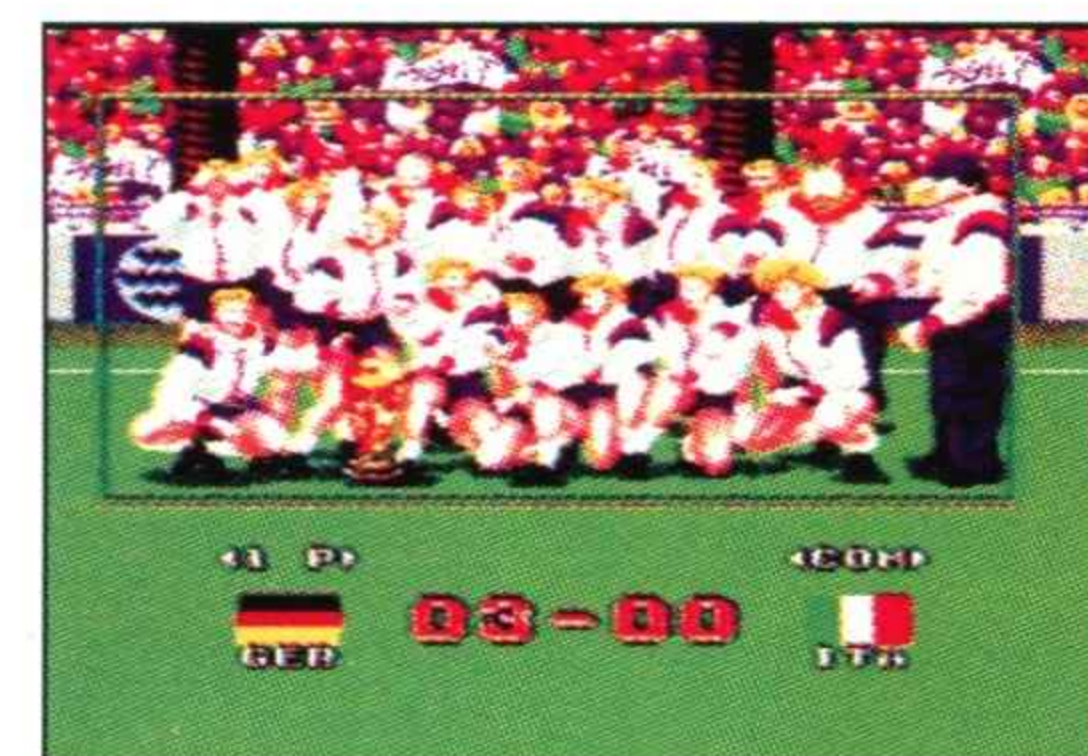
**Tiro... Para, ma non trattiene... Riprende e rovescia... Salva di testa sulla linea... Ri-riprende e scarica... Palo... Fuori... Aaargh! Benvenuti a *Super Cup Soccer*, simulazione calcistica piuttosto convenzionale a scorrimento orizzontale (questa è poesia).**



La prospettiva cambia radicalmente in caso di punizioni, rigori o tiri ravvicinati.



Festeggiare va bene, ma mi raccomando: casco in testa ben allacciato e luci accese anche di giorno.



Germania - Italia 3 a 0. Foto di gruppo per la fortissima formazione teutonica.

## TUTTO IL CALCIO MINUTO PER MINUTO

*Super Soccer Cup* ha come rivale principale *Super Formation Soccer*, che rimane imbattuto. Oltre a vantare una giocabilità leggermente più coinvolgente ed una prospettiva innovativa ed inusuale, il gioco della Human può contare su 8 tipi di formazioni selezionabili contro le 4 di SCS (cioè 4-3-3, 4-4-2, 3-5-2, Sweeper), sebbene quest'ultimo disponga del numero più alto di squadre selezionabili (24 contro 16). Ogni giocatore di *Super Formation Soccer* presenta caratteristiche individuali, mentre i calciatori del gioco della Jaleco sono globalmente identici (varia solo il totale squadra). In SCS non c'è inoltre il replay e mancano gli striscioni pubblicitari ai lati del campo (il calcio senza sponsor è pura fantascienza); infine non si viene mai ammoniti né espulsi (in SFS avveniva l'inverso), nemmeno mollandolo un pestone all'avversario... Quando si battono le punizioni, i rigori, o si tira in porta da una certa distanza, l'inquadratura cambia e, nel caso che la puntata venga scoccata dall'avversario controllate direttamente il portiere (altrimenti gestito dal computer). Mancano stranamente armi extra e power-up. La concorrenza (*Pro Soccer*, *Hat Trick Hero*) è completamente spazzata via da entrambi. Una gran seccatura è che non è possibile selezionare il colore delle maglie: giocando Inghilterra-Germania, ad esempio, si avranno in campo 22 giocatori con la maglia gialla ed i capelli biondi assolutamente indistinguibili. I calci d'angolo possibili sono quattro, selezionabili con uno dei quattro tasti base del joystick.

Scusa Ameri, sono Luzzi da Barletta...



# SOCCER



# 78%

Saltellare, saltellare... Le simulazioni di calcio sono in aumento. SSC si distingue per una grafica non spettacolare ma convincente, una buona giocabilità, discreta velocità, sonoro accettabile (anche se talvolta metallico), qualche tocco di classe (l'inquadratura del portiere che vola a parare il tiro avversario, l'urlo di gioia "gooooo!" del marcatore, le onnipresenti ragazze pon pon). Purtroppo sono i difetti sono molti come: l'eccessiva durata della partita (10 minuti di gioco effettivo; lo scrolling non sempre riesce a seguire un eventuale tiro da una certa distanza; l'esagerata facilità (sono arrivato in finale al primo tentativo); i giocatori, che non sono identificati da nomi ma da numeri e non possono essere sostituiti. SCS resta un ottimo gioco, soprattutto se giocato contro un giocatore umano: potrete rifarvi degli insuccessi della vostra squadra del cuore (ai miei tempi c'era un Rocco, direbbe Gianni "Pipone" Brera...). Dobbiamo ora sperare in *Super Soccer Champ* e in *World League Soccer*.

COMMENTO & VOTO

## MAI DIRE GOAL



Ed è gooooo! Uno a zero e palla al centro!

Segnare è piuttosto facile. Come nella quasi totalità delle simulazioni calcistiche esistenti (dal mitico *World Cup* della Tekkhan a *Kick Off 2*, basta entrare in area diagonalmente e sparare una leppa imprendibile. Potete inoltre crossare titanicamente dal fondo e, dopo aver effettuato un paio di veroniche e gigioneggiato in area, colpire la sfera col crapone (per i più smaliziati consigliamo una roboante rovesciata) e scaraventarla in rete. Farete tremare anche Sebastiano "Saponetta" Rossi.



Un palleggio e... via verso la rete. Se i giocatori sono veloci potete anche fare un coast to coast.



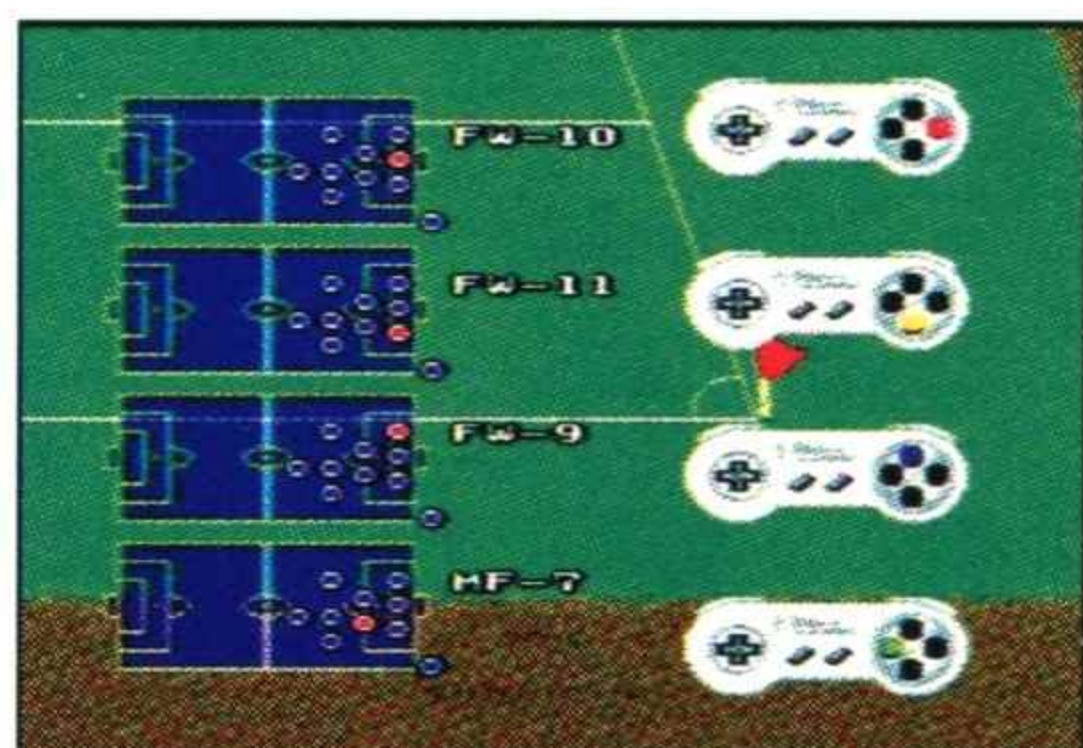
Il resoconto di fine partita, vagamente simile a quello offertoci abitualmente dalla Rai.



*Super Cup Soccer* è uno dei rarissimi titoli calcistici che contempla il fuorigioco.



Uno splendido tiro al volo. Le azioni in SCS sono iperspettacolari, come in qualsiasi cartone animato nipponico.



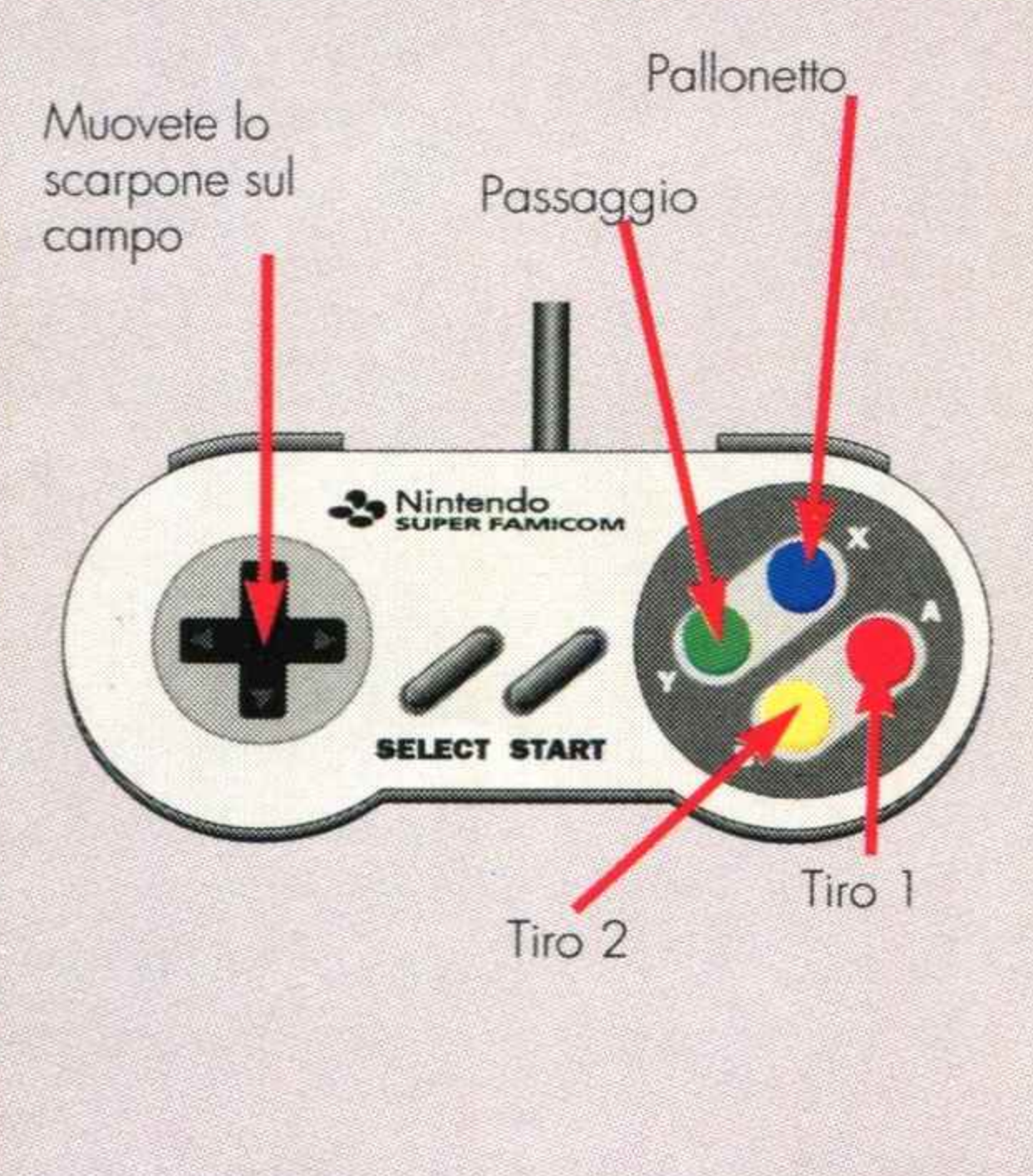
In SCS è presente anche una minima dose di strategia, con quattro tattiche a disposizione e caratteristiche individuali per ogni giocatore.

SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Super Cup Soccer  
 Casa \_\_\_\_\_ Jaleco  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
 N°Giocatori \_\_\_\_\_ 1 o 2  
 Continua? \_\_\_\_\_ Salva dati  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

# SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO





# JUNCTION

Cosa c'è di meglio di un buon puzzle game per rilassarsi dopo due ore di adrenalina al 100% in compagnia del proprio sparatutto preferito?

**U**n po' di tregua ai riflessi non può certo far male, specialmente se si deve mettere in funzione anche la materia grigia. Ecco allora piovere dal cielo *Junction*, una cartuccia capitata proprio a fagiolo.

Si tratta di una rielaborazione del classico "gioco del quindici", ovviamente rivisto, corretto e potenziato. Ci troviamo dinanzi a un'area di gioco divisa in tante piccole tessere mobili. Su queste ultime sono incisi dei solchi che formano linee dritte, curve o intersezioni: a loro volta questi solchi fungono da binari per il movimento di una pallina rossa. Scopo del gioco è far passare questa biglia per alcuni punti obbligati (detti *Checkpoint*) evitando di farla cadere in una voragine o finire in una strada senza uscita e, ovviamente, senza che questa sia divorata da uno dei nemici che vagabondano oziosamente per il piano di gioco. Se riuscirete nell'impresa potrete accedere al livello successivo più incasinato e complesso del precedente. In realtà completare un livello è

## 50 LIVELLI 50

In *Junction* i livelli da superare sono ben 50 e ognuno è molto più difficile e complicato del precedente. Per i più esigenti è inoltre possibile scegliere fra tre diversi gradi di difficoltà e far apparire nell'area di gioco una diversa quantità di trappole, mostri e cattivoni vari.



Peccato che non possiate vedere per intero il fondale di questo livello.



Il secondo livello è una vera buffonata, ma aspettate di arrivare al cinquantesimo quadro...



Un giorno ti avrò, maledetto Barone Rosso...

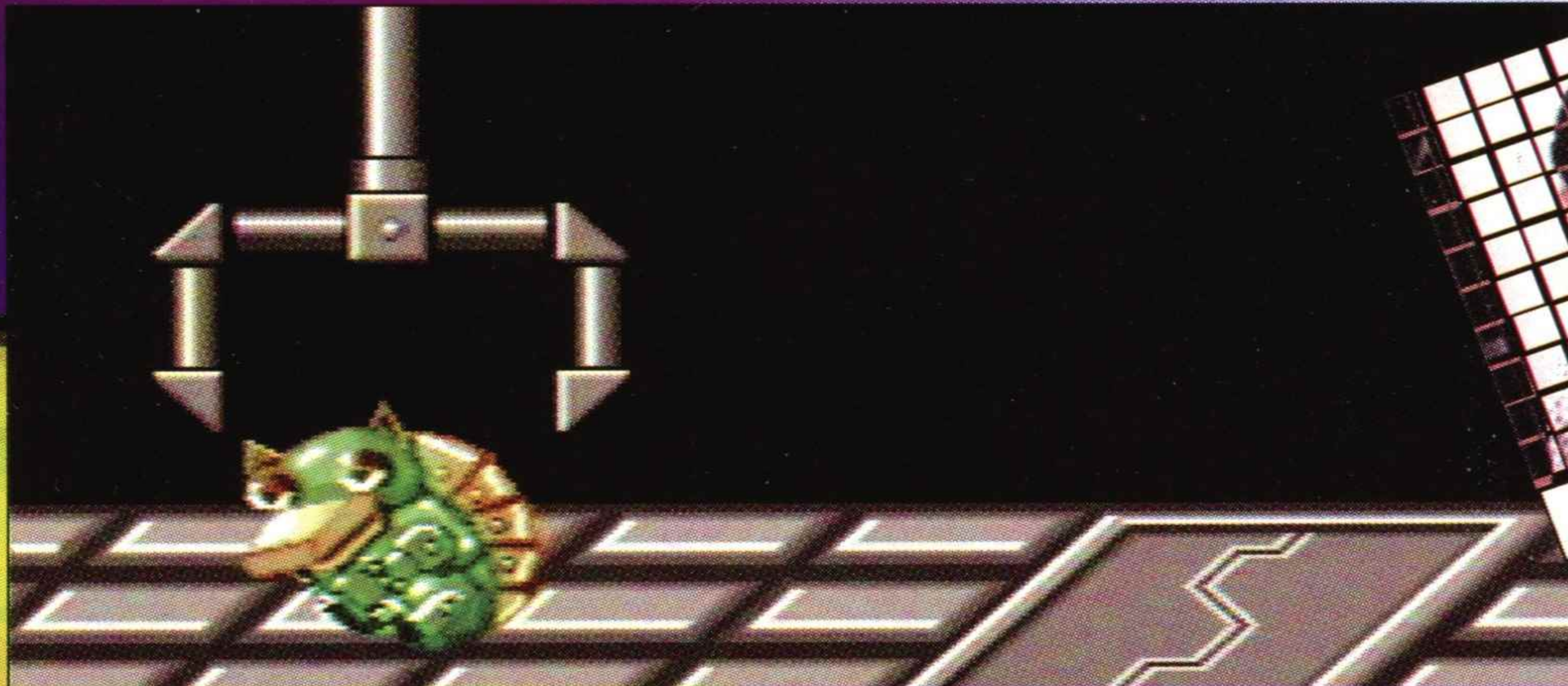
I fondali cambiano ogni dieci livelli: questo è il secondo della serie.



**77%**

Per i primi tre o quattro livelli le meningi fumano, ma riescono a superare più o meno brillantemente l'ostacolo. Nei quadri successivi però il gioco si fa duro, quasi frustrante. La grafica è buona (il primo fondale è qualcosa di mitico), mentre i vari motivetti di sottofondo sono di altissimo livello (un paio di musiche me le sono addirittura registrate per ascoltarle quando vado in giro col walkman). Quello che purtroppo manca a questo gioco è un pizzico di simpatia e di autoironia: se invece di una biglia rossa avessero disegnato, ad esempio, un millepiedi con chiodo, occhiali scuri e scarpe da tennis, il risultato ne avrebbe guadagnato moltissimo. Stesso discorso vale per le animazioni fra un livello e l'altro: in un titolo di questo genere delle scenette d'intermezzo, fra un livello e il successivo, sono essenziali per riprendere fiato e questa mancanza si fa sentire non poco. Per farla breve, un gioco adatto a chi ama i rompicapi e a chi dell'azione importa poco o niente.

**COMMENTO & VOTO**

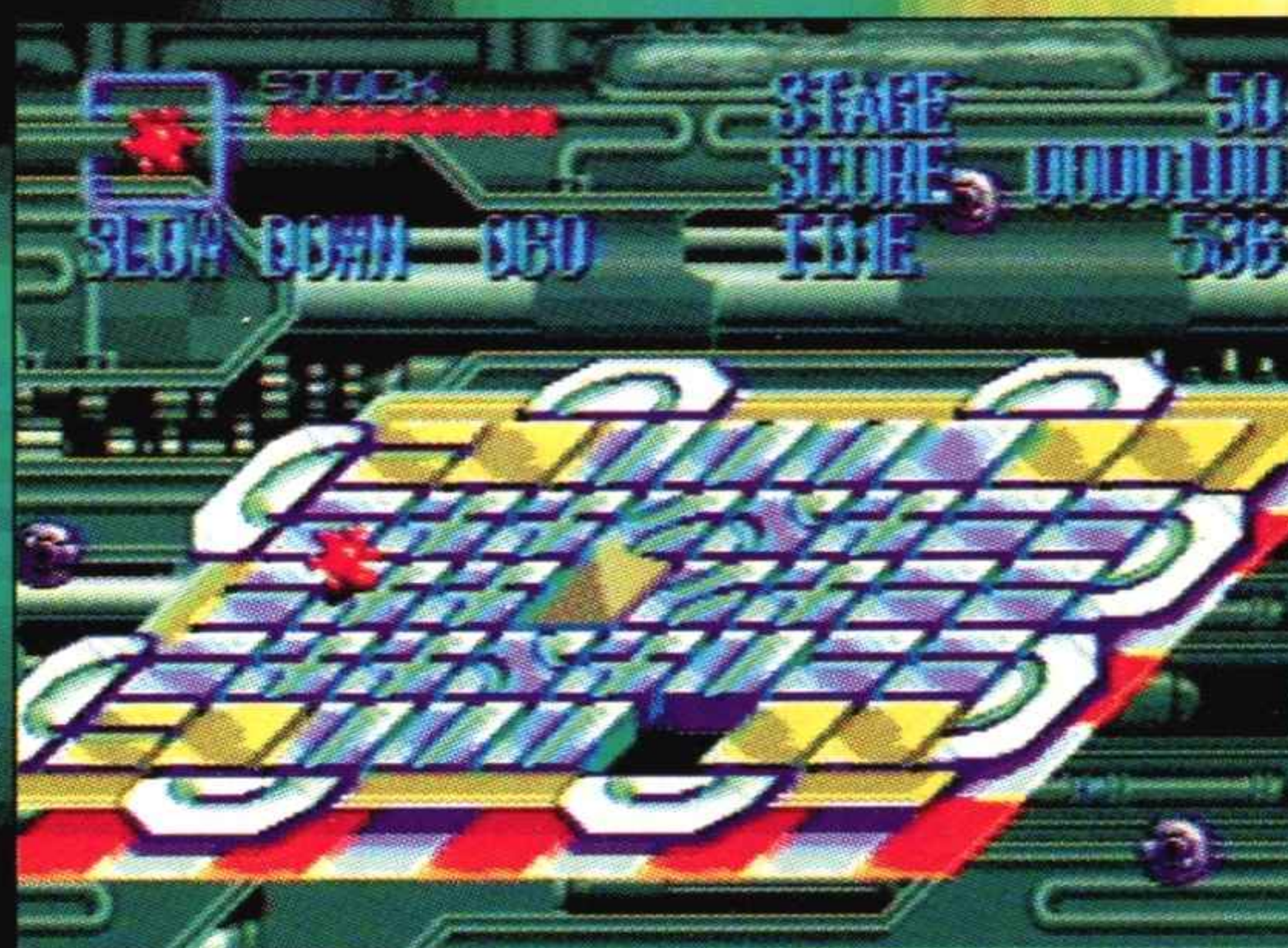


Fate passare la pallina sulle curve colorate di bianco per passare al livello successivo.

semplice a dirsi, ma molto più difficile a farsi, dato che queste tessere non solo vanno continuamente spostate e cambiate di posto per permettere alla sfera di muoversi, ma bisogna anche azzeccare la giusta direzione ed evitare pericoli e ostacoli vari... Un compito maledettamente difficile (ma qualcuno lo deve pur fare)!



Buchi, piramidi, curve... Ma cosa diavolo c'entra la catena di atomi sullo sfondo?



L'ultimo livello! Bisogna essere veramente dei mostri per farcela.

**MUSICA E GRAFICA**

Peccato che tramite le pagine di questa rivista non possiate ascoltare la colonna sonora di *Junction*. Le nove musiche presenti nel gioco sono ben scritte, ben realizzate e, in alcuni casi, di grande atmosfera. E a proposito di atmosfera, anche gli sfondi del gioco (che variano ogni 10 livelli) non sono niente male. Date un po' un'occhiata alle foto di queste pagine...

**SCHEDA TECNICA**

Titolo	_____	Junction
Casa	_____	Micronet
Distribuzione	_____	Import
N° Giocatori	_____	1
Continua?	_____	NO
Livelli di difficoltà	_____	3

**ROMPICAPO**

**SOTTO CONTROLLO**







# SPORTS TALK BASEBALL

Essendo un gioco basato molto sulle statistiche, il baseball si adatta perfettamente ad essere portato su computer.

**N**e è un esempio *Sports Talk Baseball*, forse il gioco di baseball più realistico tra tutti quelli visti per Megadrive, nonché il secondo titolo della Sega della serie *Sports Talk* o "telecronaca in diretta". Come già *Joe Montana 2* (GP 5) è infatti commentato in tutte le sue fasi dalla voce, ottimamente campionata, di un ignoto telecronista americano. Purtroppo, il commento è molto specializzato - a volte quasi criptico - per noi italiani



La scelta dello stadio in cui giocare è importante poiché ciascuno è adatto ad alcune squadre e non ad altre.

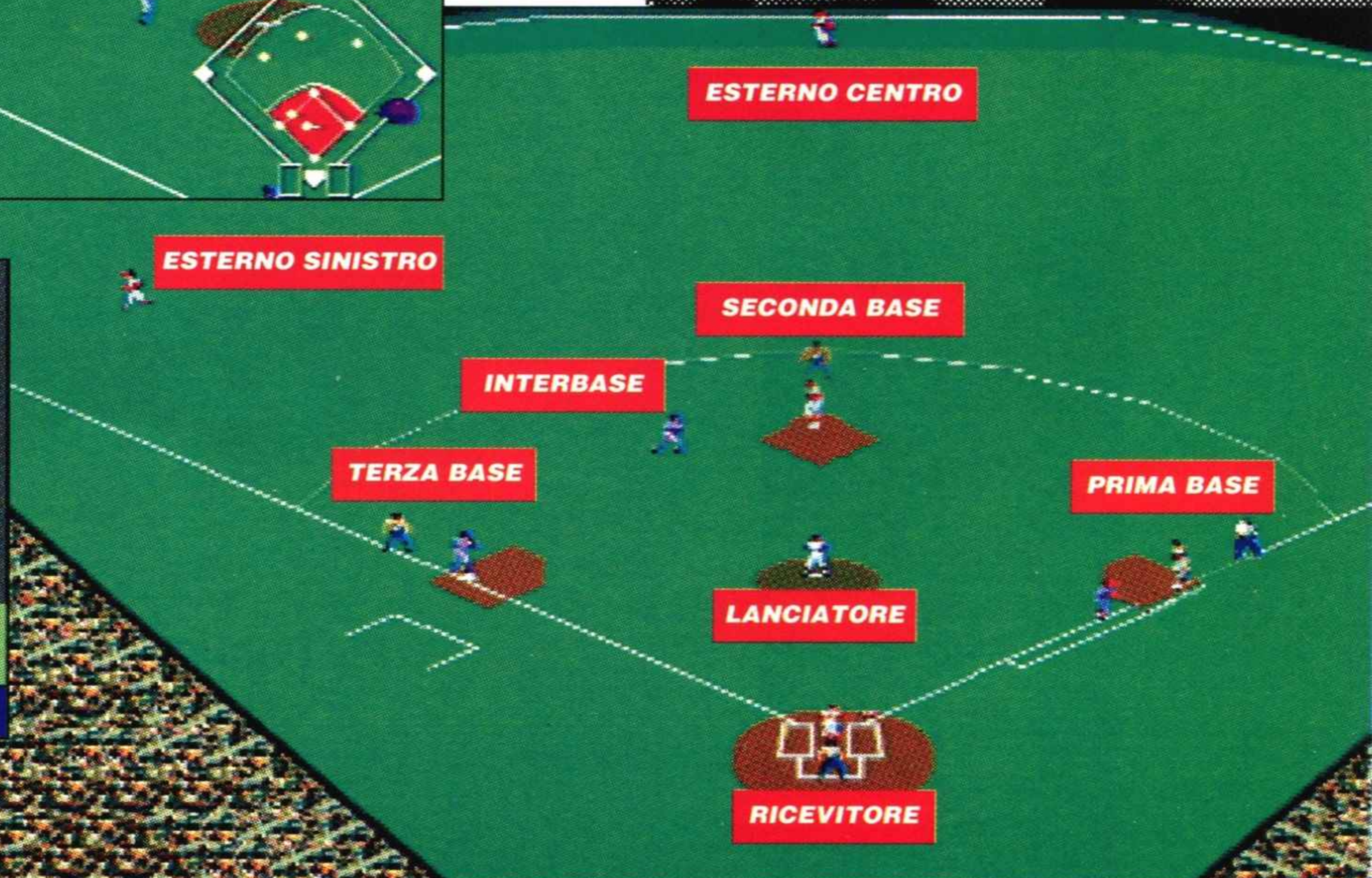
(in alto a destra) Battuta valida. Di corsa verso la prima base.

(A destra) Los Angeles contro Chicago.

(in basso) L'annunciatore alla TV Sports dà il risultato a fine partita.



Il battitore ha appena colpito una valida. Riuscirà la difesa di Boston ad eliminarlo?





e perde molto del suo fascino. Su licenza della MLBPA, l'associazione dei giocatori di baseball, la Sega ha ficcato dentro il programma le statistiche reali dei giocatori di tutte le ventisei squadre delle Major Leagues della stagione 1991, consentendo a chi ne è in grado di adottare le tattiche giuste a seconda delle situazioni in campo e degli avversari.

STB ha anche una incredibile varietà di opzioni che permettono di dirigere la propria squadra come un vero manager. Prima di cominciare si può scegliere tra partita amichevole, campionato (da un minimo di 15 partite a un massimo di 162 partite come nella realtà) e All Star Game, selezionare la propria squadra preferita tra le ventisei delle Major Leagues, il tipo di stadio e il controllo manuale o automatico dei difensori. Durante la partita si può cambiare il lanciatore, sostituire o spostare di posizione qualunque giocatore in difesa e modificare l'ordine di battuta. Infine, la confezione include un foglio con le statistiche individuali che consente di valutare - sempre che le sappiate leggere - le caratteristiche dei singoli giocatori così da ricavarne indicazioni per come condurre la partita.



POS	NAME	HT	WT	AGE	EXP	AVG	RBI	HR	POS
1ST	CF	MC GEE	51	R					
2ST	RF	BASS	17	R					
3ST	1B	CLARK	22	L					
4ST	3B	WILLIAMS	9	R					
5ST	LF	LEONARD	1	L					
6ST	2B	THOMPSON	6	R					
7ST	C	MAHWARING	8	R					
8ST	SS	URIBE	23	R					
9ST	PF	WILSON	41	L					
PSF	PF	WILSON	41	L					

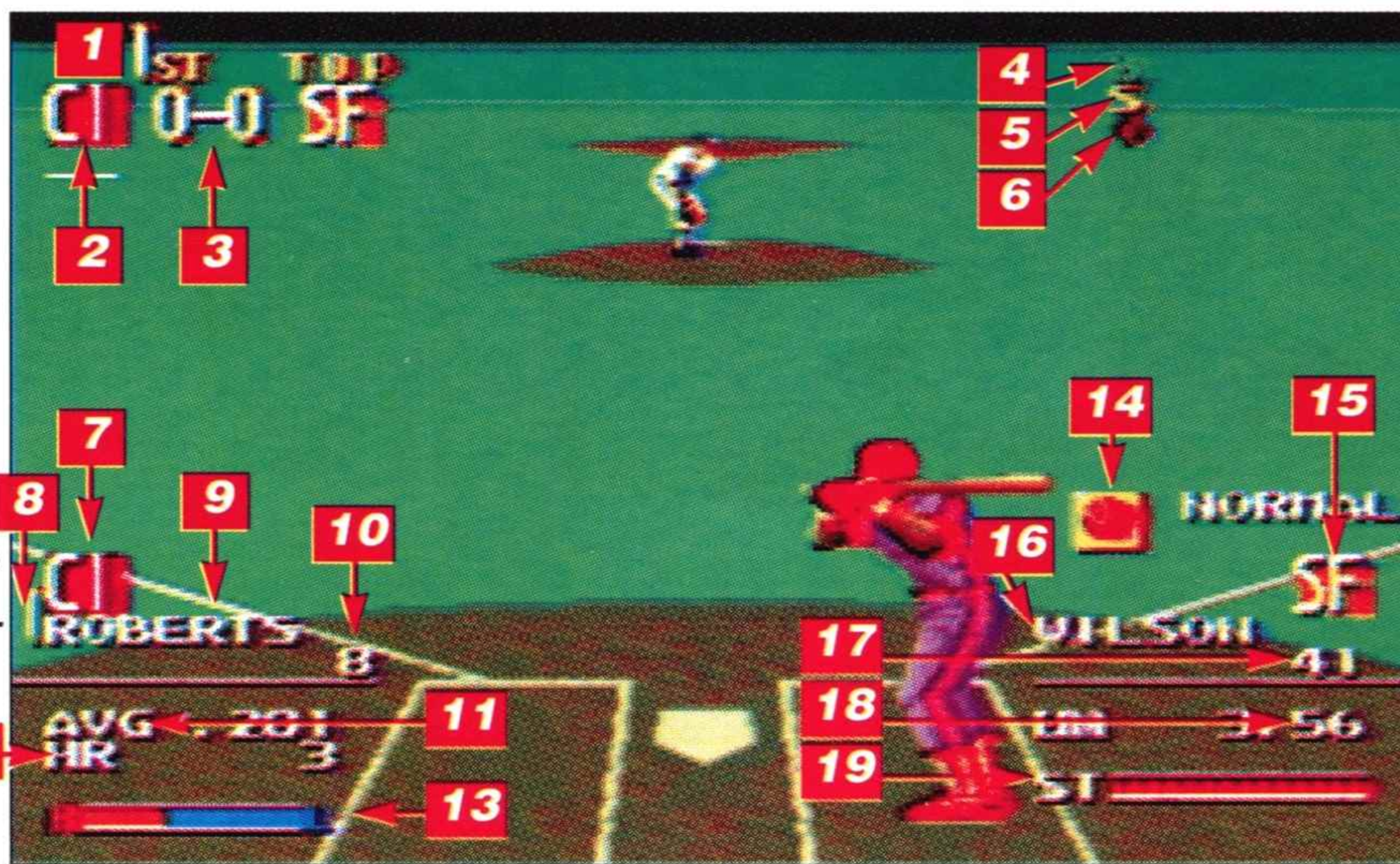
  

POS	NAME	HT	WT	AGE	EXP	AVG	RBI	HR	POS
SF	CLARK	22	L						
AVG	391								
RBI	116								
HR	29								
POS	1F								

Grazie a questa schermata potete effettuare le sostituzioni. Nella parte destra sono riportate in forma grafica le caratteristiche del giocatore. Il simbolo del guantone indica la sua abilità nel prendere la palla; il simbolo della mazza indica la potenza di battuta, il simbolo della palla indica l'abilità nel lancio della palla; il simbolo della scopa indica la sua velocità nella corsa. POS, infine, indica il suo ruolo.

## LO SCHERMO

1. Inning in corso
2. Iniziali della squadra
3. Punteggio
4. Numero dei Ball
5. Numero degli Strike
6. Numero degli Out
7. Squadra in attacco
8. Ordine di battuta
9. Nome del battitore
10. Numero di maglia
11. Media battuta
12. Numero degli home run
13. Preferenze del battitore (se nella barra c'è più blu preferisce battere contro lanciatori mancini, viceversa se c'è più arancione)
14. Posizione dei giocatori in difesa
15. Squadra in difesa
16. Nome del lanciatore
17. Numero di maglia del lanciatore
18. ERA (più è basso meglio è)
19. Indicatore di resistenza del lanciatore



## ESTERNO DESTRO

## REGOLE DEL GIOCO

Il baseball si gioca tra due squadre di nove giocatori. Ogni partita dura nove periodi, detti *innings*, nei quali le squadre si alternano alla battuta (l'attacco) e alla difesa. Lo scopo dei battitori è di raggiungere (almeno) la prima base e quindi avanzare di base in base fino alla casa base, senza essere eliminati, realizzando così un giro o *run*. Vince la squadra che al termine dei nove *innings* ha realizzato più *runs*. La squadra in attacco resta alla battuta finché non sono stati eliminati tre giocatori, dopo di che le squadre invertono la posizione sul campo: la squadra in difesa passerà in attacco e viceversa.

POS	NAME	HT	WT	AGE	EXP	AVG	RBI	HR	POS
SF	WILSON	41	L						
SF	BLACK	49	L						
SF	WILET	28	R						
SF	BURKETT	33	R						

In questa schermata potete valutare le caratteristiche dei vostri pitcher e scegliere quello più adatto alla partita.

# 78%

La prima cosa che si nota è il pessimo sistema di controllo. Spesso e volentieri, uno vuole lanciare la palla in prima base per eliminare il battitore e il programma "confonde" il vostro comando e la lancia in casa base privandovi di una sacrosanta eliminazione. La cosa fa imbestialire da matti. Ciò rende il gioco più un esercizio di frustrazione che di divertimento.

Se riuscite a superare a questo problema, STB è il gioco di baseball più completo e realistico esistente per Mega Drive. Crediamo però che sia eccessivamente completo e realistico per il videogiocatore medio italiano. Per poterlo giocare al meglio bisogna infatti conoscere a menadito le caratteristiche dei giocatori e tutte le sfumature del gioco: quale lancio effettuare contro battitori di potenza, quali basi coprire in determinate situazioni, ecc. Probabilmente, negli USA, dove il baseball è lo sport nazionale, STB potrà venire apprezzato, ma nel paese del calcio questa cartuccia non ha molte possibilità di successo.

## COMMENTO & VOTO

## SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Sports Talk baseball  
 Casa \_\_\_\_\_ Sega  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Giochi Preziosi  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2  
 Continua? \_\_\_\_\_ salvataggio  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ n.d.

## SPORTIVO

I comandi sono troppi e troppo complessi per poterli spiegare in questo box. Sorry...



## SOTTO CONTROLLO



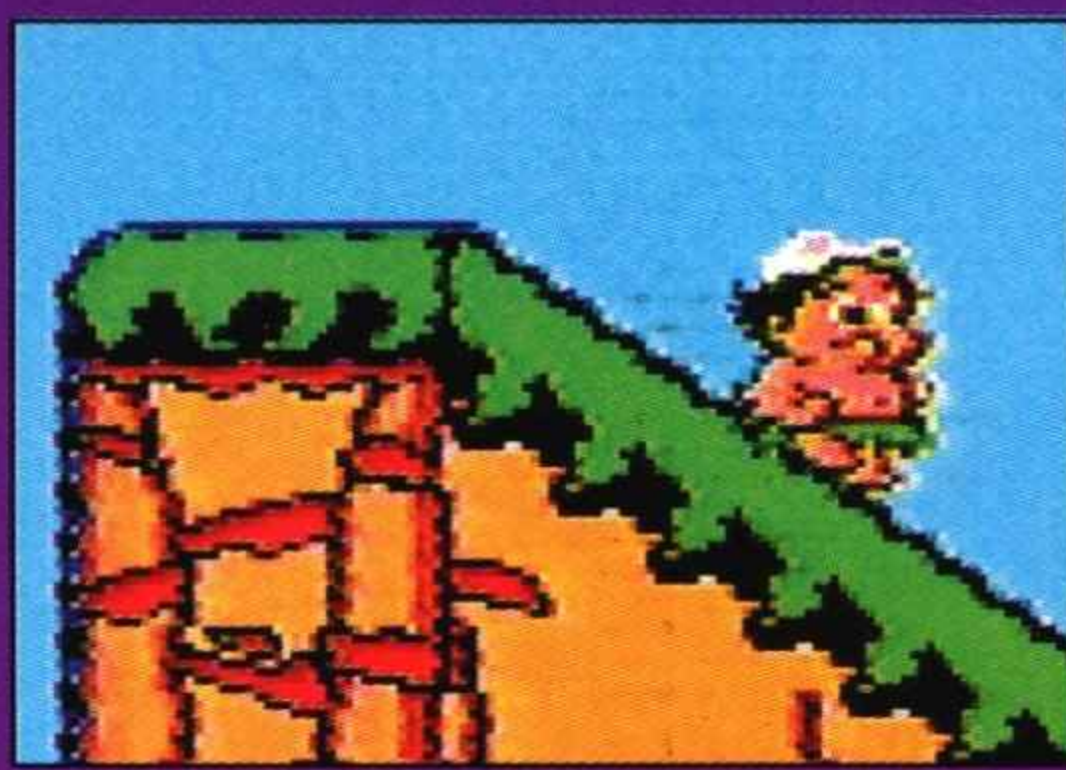
# THE ADVENTURE ISLAND

L'elemento dei videogiochi che più mi incuriosisce è la trama; così, ogni volta che analizzo un nuovo prodotto, la prima cosa che faccio è leggere l'introduzione per vedere se qualcuno sia riuscito finalmente a inventare una storia originale.

**P**rima di iniziare questa recensione, come mio solito, ho letto l'introduzione di *Adventure Island 2* e devo ammettere che è, a dir poco, svenevole: liberata la principessa Leilani nella precedente puntata, bisogna recuperare ora la sorella Tina. Fortunatamente, nonostante ricordi molto *Wonderboy*, il gioco fa dimenticare ben presto la trama. Come nella prima parte, si deve muovere il cavernicolo attraverso paesaggi preistorici che caratterizzano le otto isole. Ogni isola è divisa in tappe e in ognuna di queste parti si svolge l'azione vera e propria: qui infatti bisogna affrontare i diversi nemici, o meglio, i diversi animali. L'arma principale a disposizione di Higgins è un'ascia rudimentale che si ottiene, come i dinosauri e gli altri oggetti utili (e non solo), rompendo le uova sparse qua e là per i livelli. I dinosauri sono amici fidati in quanto, grazie alle loro doti particolari, sono in grado di accelerare l'azione e di semplificare la vita a Higgins. Grazie a delle enormi tasche invisibili, Higgins è in grado di conservare i dinosauri e le ascie per utilizzarli nelle zone più difficili. Alla fine di ogni zona, si deve scegliere un uovo tra quelli presenti nello schermo grazie al quale si ha la possibilità di vincere una vita o di incre-



Il protagonista di *AI2* in piena azione.



Scivolooooo...



Skate or die!



In sella al fedele *Camptosaurus*.



Il livello della fossata.



Ora siete inulnerabili, quindi... datevi da fare!



L'uscita di un livello.



La mappa della prima isola.



La roulette con il sorteggio dei bonus.



Occhio al corvaccio malefico!

### IL MIGLIOR AMICO DELL'UOMO

**Rompendo le uova, possono comparire dei simboli che indicano il dinosauro a disposizione.**

**CUORI:** rappresenta il *Camptosaurus* blu, in grado di sconfiggere i nemici a colpi di coda.

**PICCHE:** rappresenta il *Camptosaurus* rosso, che sputa palle di fuoco. **Dirompende.**

**QUADRI:** indica l'*Elasmosaurus*, il serpentone che fa attraversare il mare più velocemente; è l'unico che non muore a contatto con l'acqua.

**FIORI:** indica lo *Pteranodon*, l'animale che grazie alle sue ali porta Higgins oltre ogni ostacolo.



Un tiro e la palla rotola in rete...



# PART TWO



Lo schermo delle caverne "alla Mario".

## COTILLONS E GADGET VARI

**ASCIA DI PIETRA:** senza i dinosauri, è l'unica in grado di eliminare i nemici.

**SKATEBOARD:** fa andare più veloce Higgins, ma avendolo sotto i piedi non è possibile fermarsi.

**FIORE:** una volta raccolto, i frutti energetici danno un punteggio doppio.

**LATTE:** ricarica l'energia.

**FATINA:** per alcuni secondi Higgins diventa Super-Higgins. **MELANZANA:** fa calare velocemente il livello d'energia



L'Elasmosaurus è l'unico dinosauro anfibio.



Glub, glub...



Qualunque cosa sia quel carciofo state attenti a non toccarlo!



Quel teschio non ha l'aria molto amichevole.

mentare il punteggio, in una sorta di roulette preistorica. Quando si arriva alla fine dell'ultima zona di ogni isola, bisogna uccidere il cattivone in versione extra-large. L'energia del cavernicolo è rappresentata da una barra che decresce perché funge anche da cronometro: il pieno d'energia si ottiene mangiando i vari frutti che compaiono qua e là. Oltre alla possibilità di continuare l'avventura infinite volte, il manualetto fornisce un codice che permette di cominciare l'avventura dall'isola preferita.



Avete perso l'Elasmosaurus e vi tocca nuotare!



Vi conviene raccogliere qualche bonus in fretta.



Log

# 84%

Il gioco in se stesso è di ottima qualità, ma il fattore originalità è molto importante, specie se bisogna operare una scelta tra gli ormai innumerevoli platform games disponibili oggi. È questo aspetto che attenua il giudizio e il voto: i giochi "alla Mario" sono molti, e in aggiunta questa seconda parte non si discosta molto dalla prima. La bella grafica colorata, la simpatica musica che accompagna il gioco, l'ottimo controllo del personaggio, i tanti elementi presenti quali i diversi dinosauri e oggetti disponibili, la possibilità di continuare la partita o iniziarla dall'isola che si vuole, rendono consigliabile l'acquisto a tutti gli amanti del genere e a tutti coloro che non hanno la prima parte. Gli altri possono anche farne a meno.

## COMMENTO & VOTO

## SCHEDA TECNICA

**Titolo** *The Adventure Island Part II*  
**Casa** \_\_\_\_\_ *Hudson Soft*  
**Distribuzione** \_\_\_\_\_ *Mattel*  
**N° Giocatori** \_\_\_\_\_ *1*  
**Continua?** \_\_\_\_\_ *Si*  
**Livelli di difficoltà** \_\_\_\_\_ *1*

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO

Per muovere Higgins  
 Per lanciare l'ascia/sparare o colpire con i dinosauri/se tenuto premuto aumenta la velocità



Per scegliere se continuare o ricominciare la partita  
 Per saltare/per nuotare/per volare con Pteranodon  
 Per iniziare e mettere in pausa il gioco



# CHUCK ROCK

MASTER SYSTEM  
**MS**

MEGADRIVE  
**MD**

Gran brutto mestiere quello del cavernicolo! Bisogna ammazzare una gran quantità di belve feroci, lottare continuamente per la sopravvivenza e rischiare la pelle anche per andare a pigliare il giornale dall'edicolante all'angolo! E poi c'è qualcuno che si lamenta del mondo in cui viviamo...

**O**rmai è risaputo: rapimenti di splendide donzelle da parte di cattivi in cerca di vendetta e progetti di distruzione del pianeta Terra da parte di scienziati fuori di melone, la fanno da padrone nei concept dei videogiochi. *Chuck Rock*, nonostante l'ambientazione preistorica, NON è l'eccezione che conferma la regola.

Il cattivo della situazione è Gary Gritter, nemico perenne di Chuck Rock, il buono del gioco. Gary ha rapito Ophelia, fidanzatina del nostro eroe, e Chuck, essendo il protagonista del gioco omonimo, deve andare a recuperarla. Sapete com'è, Chuck se ne starebbe anche a casa a vedere la partita, ma qualcuno deve pur far da mangiare, lavare, stirare, pulire...

Il tutto attraverso il più assurdo dei platform games, pieno di creature dall'aspetto innocuo, ma letali, trabocchetti, catapulte e amenità varie. Se volete saperne di più non vi resta altro da fare che leggere i box in queste pagine...

## NON FACCIAMO GLI SPIRITOSI...

*Se pensavate che le recensioni di Gheim Pauà fossero demenziali, aspettate di vedere Chuck Rock. L'umorismo regna sovrano in ogni parte del gioco, dalle animazioni dei protagonisti a quelle dei nemici. Particolarmente esilaranti sono gli "effetti Pyro", cioè quegli effetti che entrano in scena quando si lascia fermo Chuck per troppo tempo (magari perché si è corsi a rispondere il telefono o in cucina a prendersi un succo di frutta): alcune volte Chuck si gira verso il televisore e inizia a fare smorfie e versacci vari, altre ancora fa una faccia annoiata e si gratta le cosiddette... Ehm... Ci siamo capiti. Bonjour finesse...*



La grafica della versione Master System è incredibile: date un'occhiata a questa foto.



I macigni sono i laser dell'uomo di Neandhertal.



E hop! Chuck è un vero atleta...



Attenti perché l'energia è limitatissima!



Chuck in azione sul Master System.



## IL MIGLIORE AMICO DELL'UOMO

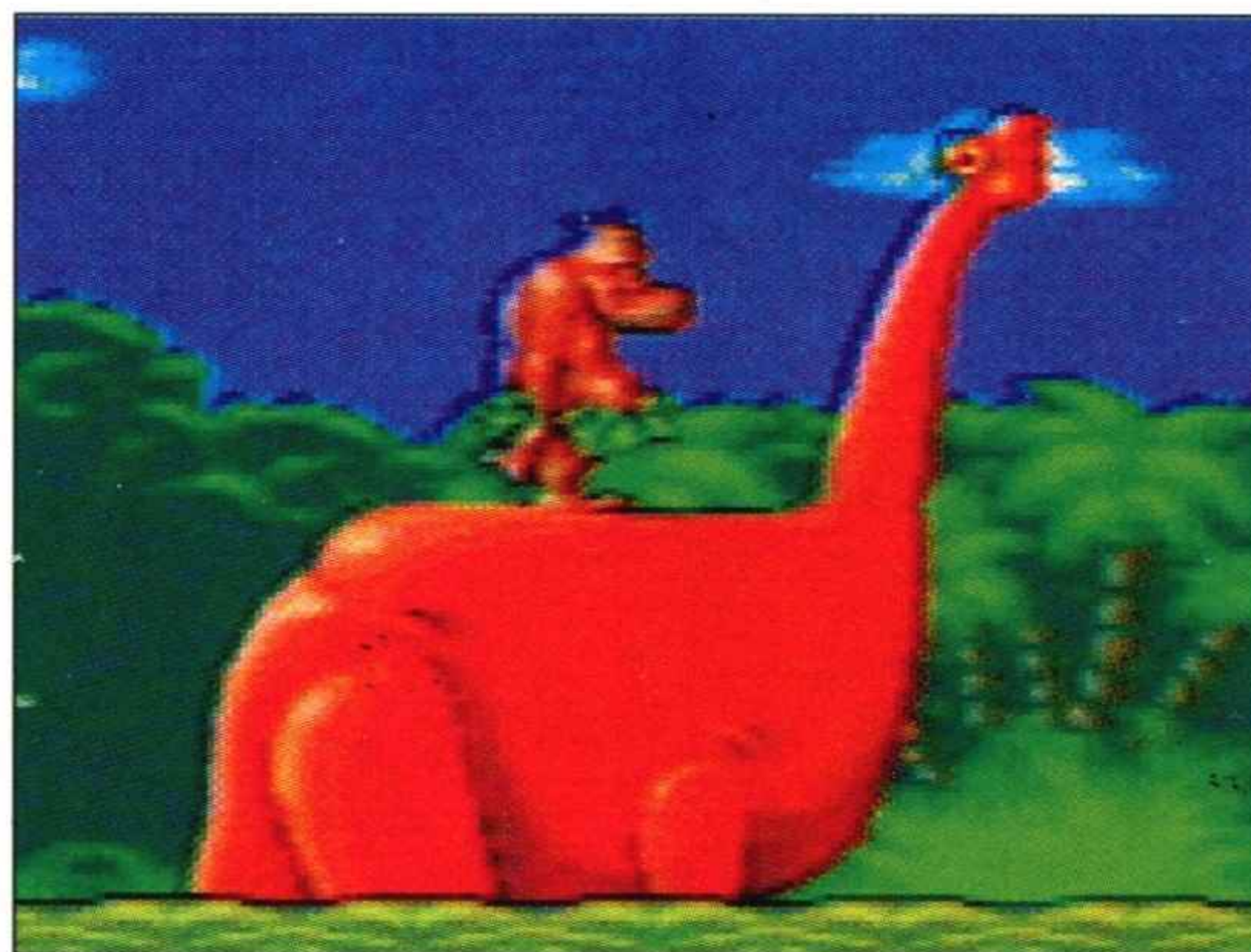
Non tutti gli animali che incontrate in Chuck Rock sono cattivi, anzi molti di essi possono tornare utili per superare situazioni particolarmente intricate. Il brontosauo, ad esempio, può fungere da traghetto ed evitare a Chuck un bagno nelle melmosissime paludi preistoriche con conseguente perdita d'energia. Se questo grazioso dinosauro rappresenta quindi il primo caso di trasporto marittimo della nostra civiltà, lo pterodattilo è il primo nel campo aereo: è sufficiente una panzata per svegliarlo dal suo pisolino e in men che non si dica questo vi afferrerà con i suoi artigli (cosa pretendete con un solo biglietto di classe turistica?) e vi trasporterà su una piattaforma in precedenza irraggiungibile. Niente male...



DeeJay



Saltate sulla schiena del dinosauro per evitare il contatto con la melma radioattiva.



Vai Fido!

## ROCK AROUND THE CLOCK

Una parte di rilievo in Chuck Rock è quella svolta... dalle pietre. Già, avete letto bene: pietre, pietrozzette, sassi e macigni vari costituiscono senza alcun dubbio un validissimo aiuto per il nostro eroe. In primo luogo fungono da protezione per eventuali frane, valanghe o cadute di materiale sedimentario; poi possono essere usate come armi contundenti e tirate contro i nemici. Infine sono anche l'unico mezzo per superare rovi, stagni o piccoli ostacoli: è sufficiente farle cadere e saltarci sopra per uscire indenni da qualsiasi situazione. E poi c'è chi dice che i sassi non hanno un cuore...



Il trasporto aereo della preistoria.



Bleah anche a te!



Questo cocodrillo funge da cata-pulta.

**PROVE**  
game power

**MS 87%**  
**MD 91%**

### MASTER SYSTEM

Accidenti se è difficile! Chuck Rock su Master System sarà pure un gran gioco per quanto riguarda la realizzazione tecnica, ma in quanto a giocabilità alla Virgin hanno leggermente toppato. Non si discute lo stile di gioco (i platform sono sempre ben accetti, soprattutto se sono di questo livello), ma il bilanciamento del livello di difficoltà è osceno e non credo proprio ci sia qualcuno in grado di portare a termine questo gioco, nemmeno passandoci sopra ore e ore. Fate vobis...

### MEGADRIVE

Chuck Rock sul Megadrive è identico alla versione originale per Amiga! La grafica è sensazionale, dettagliata e coloratissima, il sonoro è buono e la programmazione da 10 e lode. Vale tutto quello detto nel commento Master System, tranne che per l'eccessiva difficoltà.



**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Chuck Rock  
Casa \_\_\_\_\_ Virgin  
Distribuzione \_\_\_\_\_ Giochi Preziosi  
N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
Continua? \_\_\_\_\_ Sì  
Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

## PIATTAFORME

**SOTTO CONTROLLO**

Per muovere Chuck Rock | Per saltare.



Tirare panzate e calci volanti (mentre salta), raccogliere e tirare i sassi

Muove Chuck e lo fa abbassare.



Tirare calci, panzate e pietrozzette vari

Per saltare



# STAR PARODER

PC ENGINE  
RE

BZZZ... FRZZ... Pronto! Pronto! Cosa succede...? Sono in onda o sott'acqua? Qui Radio Spazio, emm... pardon Radio Spazio che, come sempre, trasmette dal suo asteroide sui 64000 Mega-Tricicli astrali.

**P**er un disguido tecnico la consueta rubrica dei Cuori Solitari oggi non potrà andare in onda (abbiamo avuto dei problemi con la caldaia e, guarda caso, ogni volta che ti serve veramente una mano il Metano non c'è mai, chissà dove diavolo si va a ficcare...) comunque cari ascoltatori sappiate che le vostre lettere ci hanno proprio "riscaldato" l'ambiente quindi, mi raccomando, continuate a scriverci (almeno fino all'arrivo della bella stagione...) ed ora pubblicità: "SIP. Il telefono, la tua voce. Si vabbé ma quella dell'altro chi la sente!?" "Fai un sciacquo con ZLAX prima di andare a dormire e rimuoverai più placca che con il semplice aiuto dello spazzolino insieme a lingua, denti e gengive."

"Jonsons Baby è lo sciampo che fa per me. Parola di Kojak. Ed ora che siamo ritornati in studio via con la recensione del mese. Il programma che abbiamo deciso di provare per voi si intitola Star Paroder ed è un classico "spara e fuggi" a scrolling verticale. La storia è sempre la stessa; una cara stellina vicino al vostro pianeta è stata attaccata da alcuni cattivoni; alla vostra base giungono disperati appelli d'aiuto da parte degli abitanti del pianeta e così voi, intrepido eroe, conosciuto in tutta la galassia con il nome di Bomber Man, dopo una breve riunione con i vostri amici decidete di gettarvi nella mischia. Per l'occasione vi verranno messe a disposizione le armi più potenti e tecnologiche del vostro



Qui sopra: una scena del secondo quadro. Finito il livello, dovrete scontrare con il solito nemico di fine livello (a sinistra).



I tipici polipi giapponesi. Fateli a pezzi senza pietà!



Schivate quei CD se non volete crepare all'istante. Un altro punto a favore del vinile...

## PARO-CEASER

Questa è la classica astronave spaziale che si deve trovare in ogni sparatutto che si rispetti.

Tra le tre è quella che ha il miglior rapporto tra velocità e potenza di fuoco.

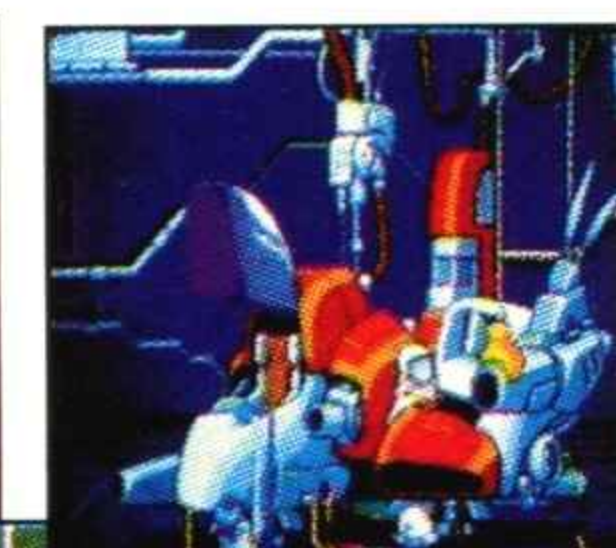
**CERCHIO ROSSO:** moltiplica i vostri spari

**CERCHIO BLU:** se riuscite a farvi distruggere anche con quest'arma allora è meglio per voi spegnere tutto e lasciar perdere

**CERCHIO GIALLO:** una bell'onda di energia è proprio quello che ci vuole

**STELLA CON S:** tanto per cambiare vi da un bello scudo

**STELLA CON H:** e vai coi missili!



Paro - Ceaser con tutte le armi disponibili durante il gioco.

## BOMBER MAN

Questo personaggio, amato da grandi e piccini, non è altro che la riproduzione (rimpicciolita, naturalmente) del sindaco del Giappone; le sue armi sono l'ideale per la distruzione di massa.

**FIAMMA ROSSA:** moltiplica i vostri spari

**FIAMMA BLU:** bombe, bombe e poi ancora bombe

**FIAMMA GIALLA:** non lasciatevi trarre in inganno dall'aspetto, questi palloncini sono davvero distruttivi

**STELLA CON S:** Scudo

**STELLA CON O:** Vi aggiunge tanti piccoli Bomber Baby



Lo riconoscete? È proprio lui, Bomber Man, il protagonista di Dynablasters.



**91%**

Il PC-Engine può esser considerato la macchina degli shoot'em up, infatti oltre ad averne una grande quantità ne possiede anche molti di ottima qualità ma Star Paroder si distingue da tutti gli altri per la sua incredibile demenzialità. Sin dalla presentazione si ha infatti l'impressione di avere per le mani un prodotto alquanto insolito, impressione che viene immediatamente confermata dalle astronavi a disposizione, dai power up e dai vari nemici. La grafica durante il gioco infatti è veramente molto strana con un sacco di mostri rotondini-carini tutti realizzati in maniera superba. L'azione di gioco non subisce nessun tipo di rallentamento, non importa cosa passi sullo schermo, le varie colonne sonore risultano tutte adattissime allo spirito del gioco ed il tutto risulta altamente coinvolgente. I 3 livelli di difficoltà, poi, rendono questo prodotto adatto a tutti i video-giocatori dai più scarsi a quelli che con il joystick ci vanno anche a dormire. Allora, cosa fate ancora lì?? Correte a comprarlo!

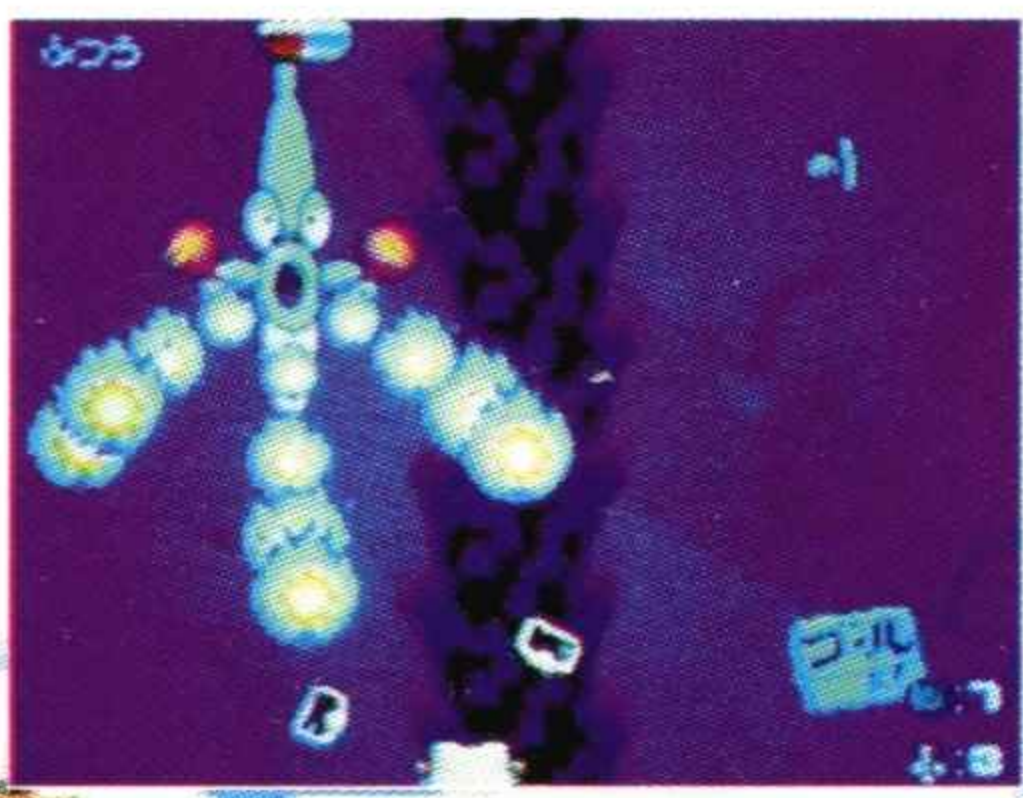
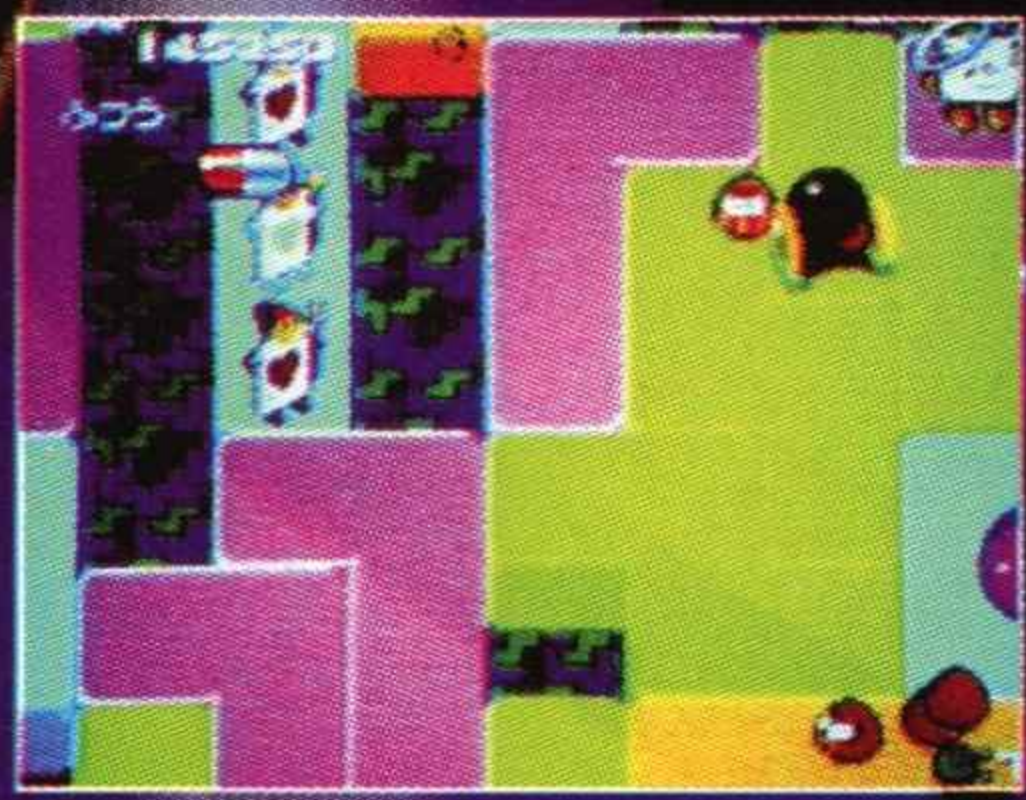
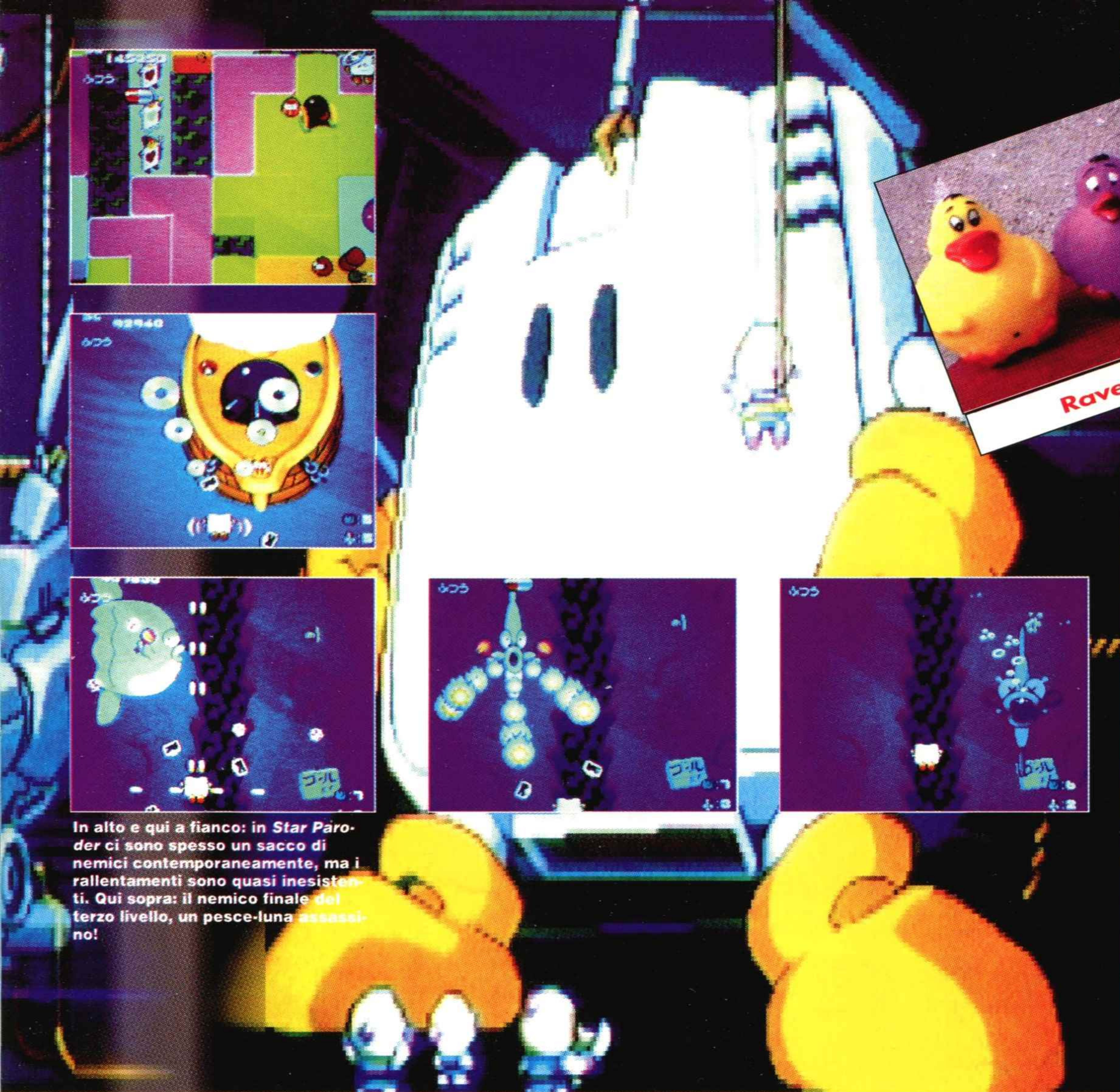
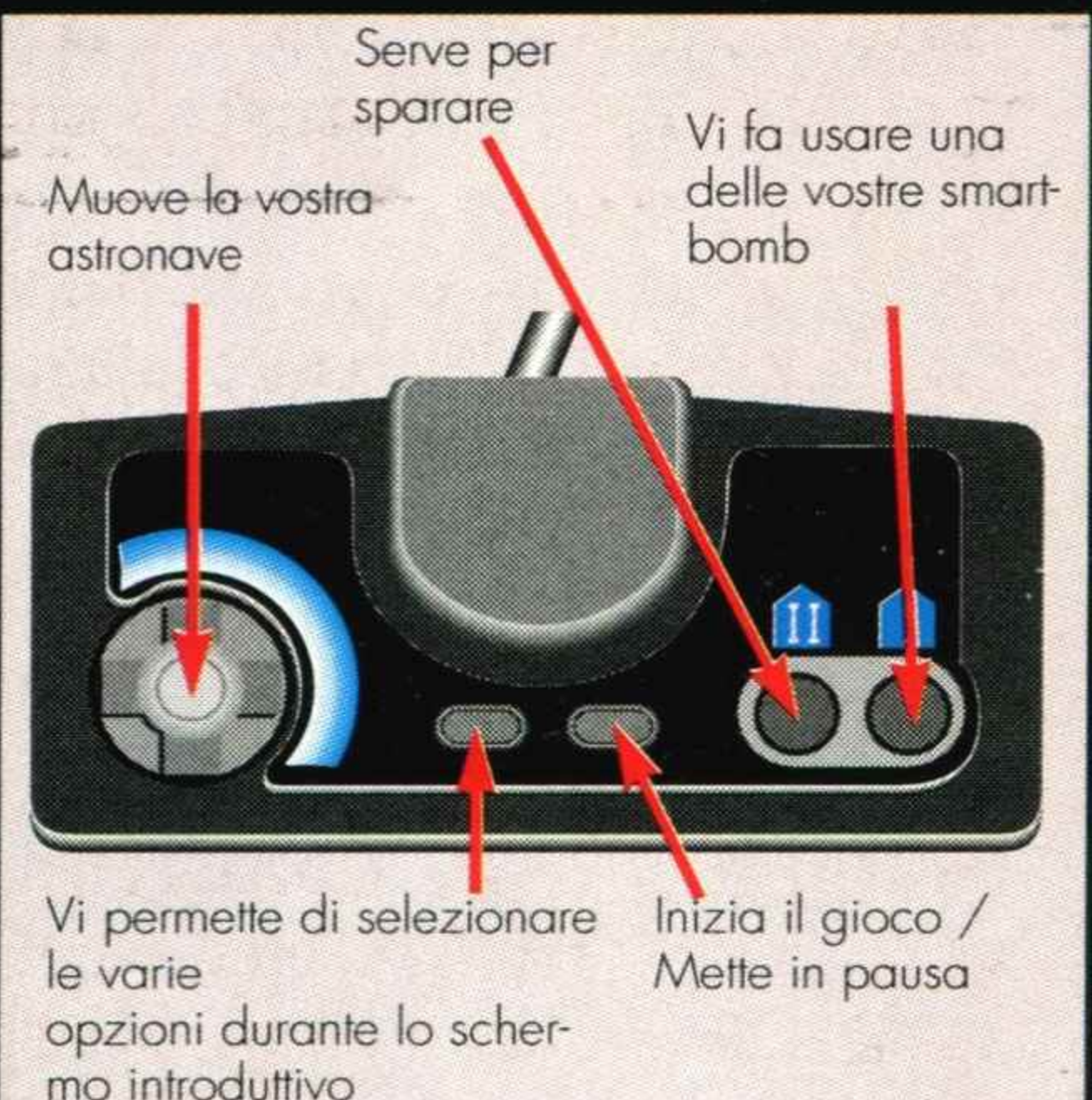
**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Star Paroder  
 Casa \_\_\_\_\_ Hudson Soft  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
 N°Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ 3  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

**SPARATUTTO**

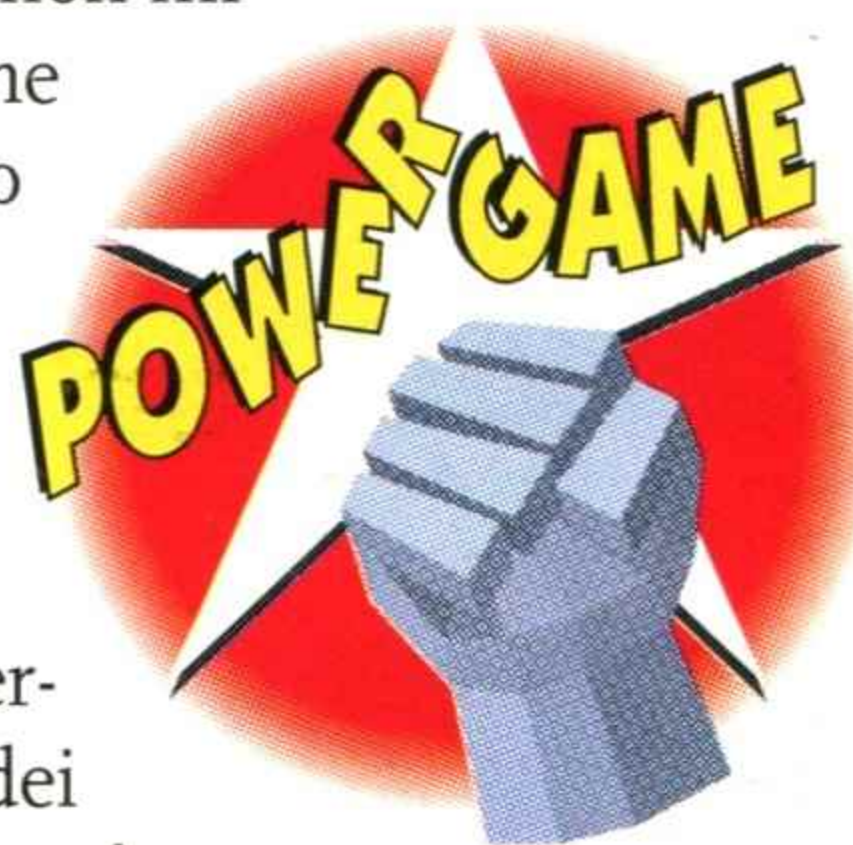
**SOTTO CONTROLLO**



In alto e qui a fianco: in Star Paroder ci sono spesso un sacco di nemici contemporaneamente, ma i rallentamenti sono quasi inesistenti. Qui sopra: il nemico finale del terzo livello, un pesce-luna assassino!

arsenale, potrete quindi scegliere tra un Astro-intercettore a vapore, un Bomber Man formato famiglia e un gagliardissimo PC-Engine. Siete infatti consci del fatto che per liberare il piccolo pianeta dovrete superare livelli pieni di nemici davvero temibili quali trichechi giganti, pupazzi di neve e pesci palla per non parlare poi dei robot giocattolo, dei polpi e di mille altri esseri che non aspettano altro che di avervi tra i loro tentacoli. Naturalmente durante questo titanico scontro potrete recuperare degli utilissimi pods che vi consentiranno di potenziare le vostre armi rendendo così la battaglia un po' più equilibrata. Come in molti giochi dell'Engine anche qui avrete la possibilità di giocare un Battle Stage dove l'unico scopo è quello di fare più punti possibile

in un tempo prestabilito. Per concludere il prodotto in questione è disponibile su Super CD-ROM, su nastro bi-adesivo, su dischi a 33 o 45 giri e su pizza a 4 stagioni (naturalmente questo a patto che possiate l'interfaccia a legna per la vostra console). Bene mi pare di avervi detto proprio tutto, non mi resta altro da fare che darvi appuntamento al mese prossimo con un'altro fantastico prodotto di questo coloratissimo e divertentissimo mondo dei videogiochi. Ciaaaaaoooo!



**PC ENGINE**

Questa è forse l'astronave più insolita mai comparsa in un videogioco. La sua caratteristica principale è l'agilità unita a dei power up veramente micidiali.

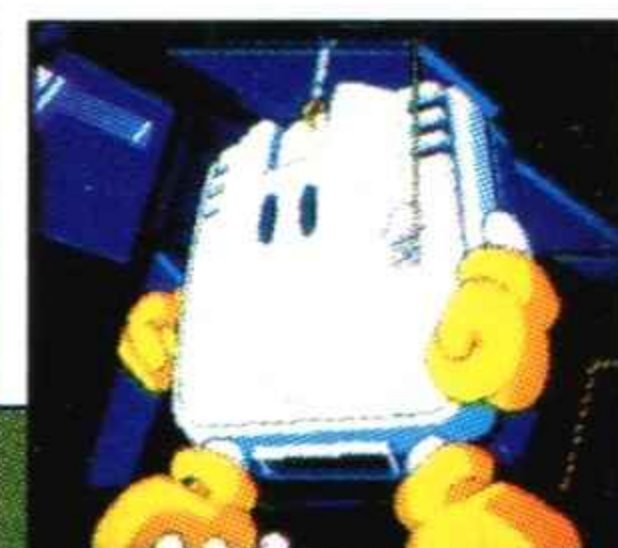
**CARD BLU:** Vi permette di lanciare dei CD (che spreco però, con quello che costano!)

**CARD ROSSA:** Il classico sparo multidirezionale

**CARD GIALLA:** Qualche bel missile a ricerca non guasta mai!

**STELLA CON P:** Grazie allo sdoppiatore del PC Engine potrete avere fino a 4 joystick al vostro servizio

**STELLA CON S:** uno scudo è sempre molto utile



Ed eccolo, l'eroe indiscusso: l'unico, inimitabile, PC Engine!



# THE TERMINATOR

È finalmente uscita, per opera della Virgin, l'attesissima conversione del recente hit *T2* e... Come? Il gioco recensito in queste tre pagine è il tie-in del primo *Terminator*, un film del 1984? Ma non c'è più religione: sta a vedere che fra un po' saremo costretti a giocare con la conversione di *Ben Hur*...



Vedete quei paracaduti microscopici? Sono bombe in minatura, quindi evitatele assolutamente!

**A**vrei potuto iniziare questa recensione con un'apertura del tipo "Terminator is back" o "Dammi i tuoi vestiti", ma poiché il film in questione è stato convertito per tutti i formati esistenti su questo pianeta, introduzioni del genere ne abbiamo viste a vagonate. Quindi vi risparmio ogni possibile citazione e inizio direttamente col descrivervi la conversione del capolavoro assoluto del genere fantascientifico (naturalmente scherzo, *Bladerunner* regna supremo) su Megadrive e Master System.

Cominciamo col dire che in *Terminator* dovete, purtroppo, vestire i panni di Kyle Reese, eroe della Resistenza spedito dal futuro nel passato che non è altro che il presente... Ok, ok, la trama è incasinata quanto quella di *Beautiful* o *Ritorno al futuro* e il film l'avrete visto tutti almeno 147 volte, quindi saltiamo ogni riferimento all'originale.

*The Terminator* è il classico sparatutto platform che richiede un casino d'azione con il joypad e zero cervello: nei panni di Kyle, il buono della situazione, bisogna infiltrarsi nel quartier generale dei nemici, raggiungere l'unità per il trasporto temporale (che lo SkyNet ha usato per spedire un Terminator nel passato), distruggerla e, prima che questa salti per aria in mille pezzi, usarla per inseguire il T-800 e disintegrarlo, così da proteggere la vita di Sarah Connors. Più semplice di così...



Aaargh! Mostruoso! E pensare che abbiamo solo delle microgranate per farlo fuori!



Una nave pattuglia dello Skynet in piena azione.





Una bomba a orologeria è stata piazzata: adesso allontanatevi se non volete crepare all'istante.



Le esplosioni in The Terminator sono assolutamente spettacolari!



Salta che ti passa...

**DAMMI UNA T, DAMMI UNA E... TERMINATOR!**

Alla Virgin hanno cercato di riprodurre alla perfezione l'atmosfera cupa e terrorizzante del film e, dobbiamo proprio ammetterlo, ci sono riusciti alla perfezione. Basti dire che l'introduzione di The Terminator su Megadrive e Master System è spiccicata a quella della mitica pellicola, con le lettere che compongono la scritta "Terminator" di dimensioni gigantesche che attraversano lo schermo accompagnate da una colonna sonora tetrissima e di grande effetto. Sul sedici bit di casa Sega questa intro è gradita e niente più, ma sul Master System vi possiamo garantire di non aver mai visto niente di così impressionante!

**ARMI E FRATTAGLIE VARIE**

Visto che The Terminator è la conversione di un film avente come protagonista Arnoldone, non potevano mancare armi terrificanti e dall'incredibile potenza distruttiva. All'inizio del gioco avete solo delle schifosissime bombe che non farebbero paura nemmeno a uno zooplancton, ma se riuscirete a sopravvivere abbastanza a lungo potrete trovare sul vostro cammino qualche Uzi o dei potentissimi mitragliatori (avvenimento peraltro molto comune, a chi non è mai capitato di trovare un fucile a pompa sul marciapiede sotto casa sua?). L'arma preferita dalla redazione di Gheim Pauà è comunque la bomba a orologeria: non solo è l'unica arma in grado di devastare porte apparentemente sigillate, ma la sua forza d'urto fa volare via i nemici come se fossero usignoli! Ah, che bella la violenza nei videogiochi...



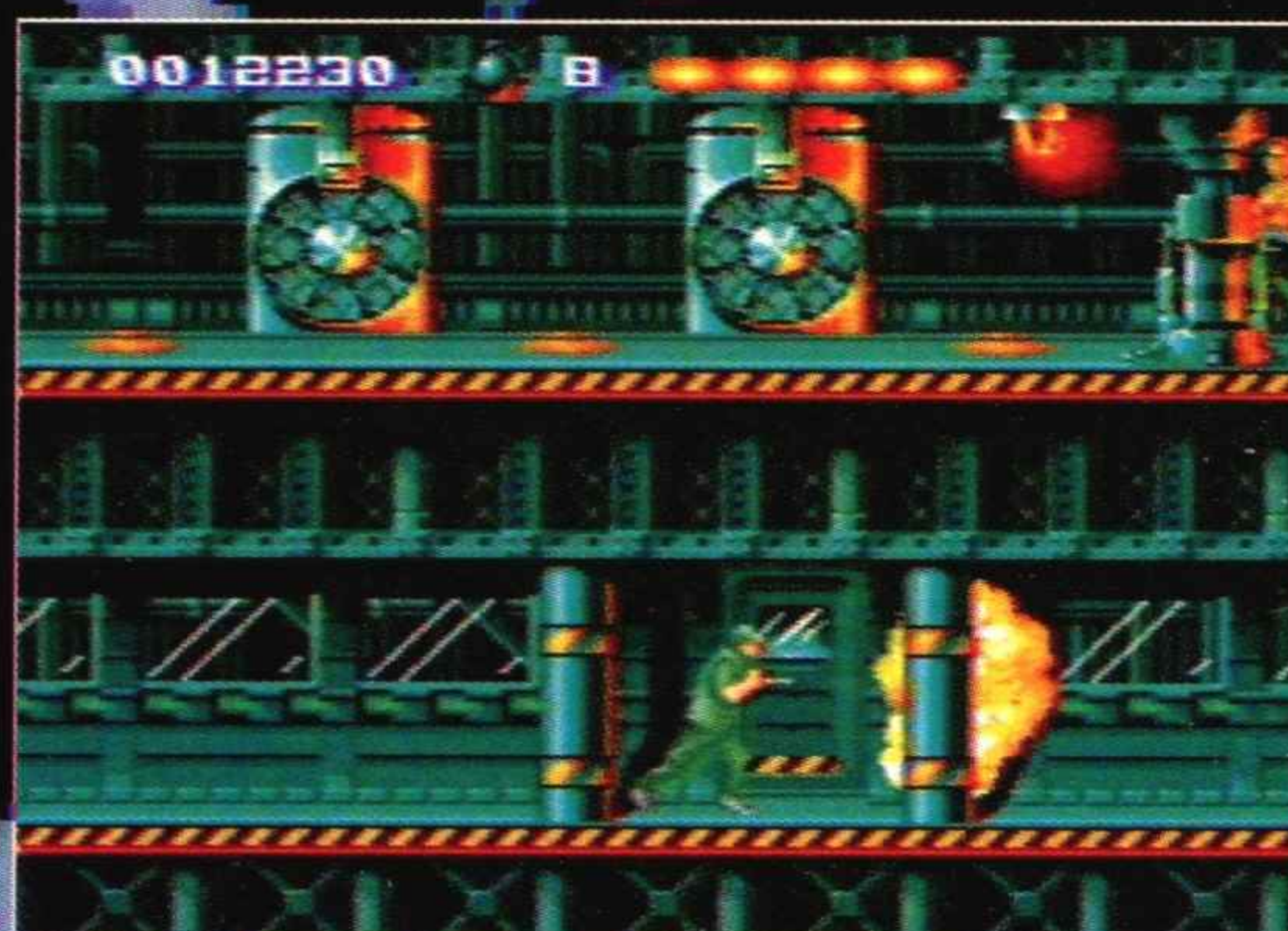
Una torretta di sorveglianza: non avvicinatevi neanche per scherzo...



L'interno del quartier generale dello Skynet.



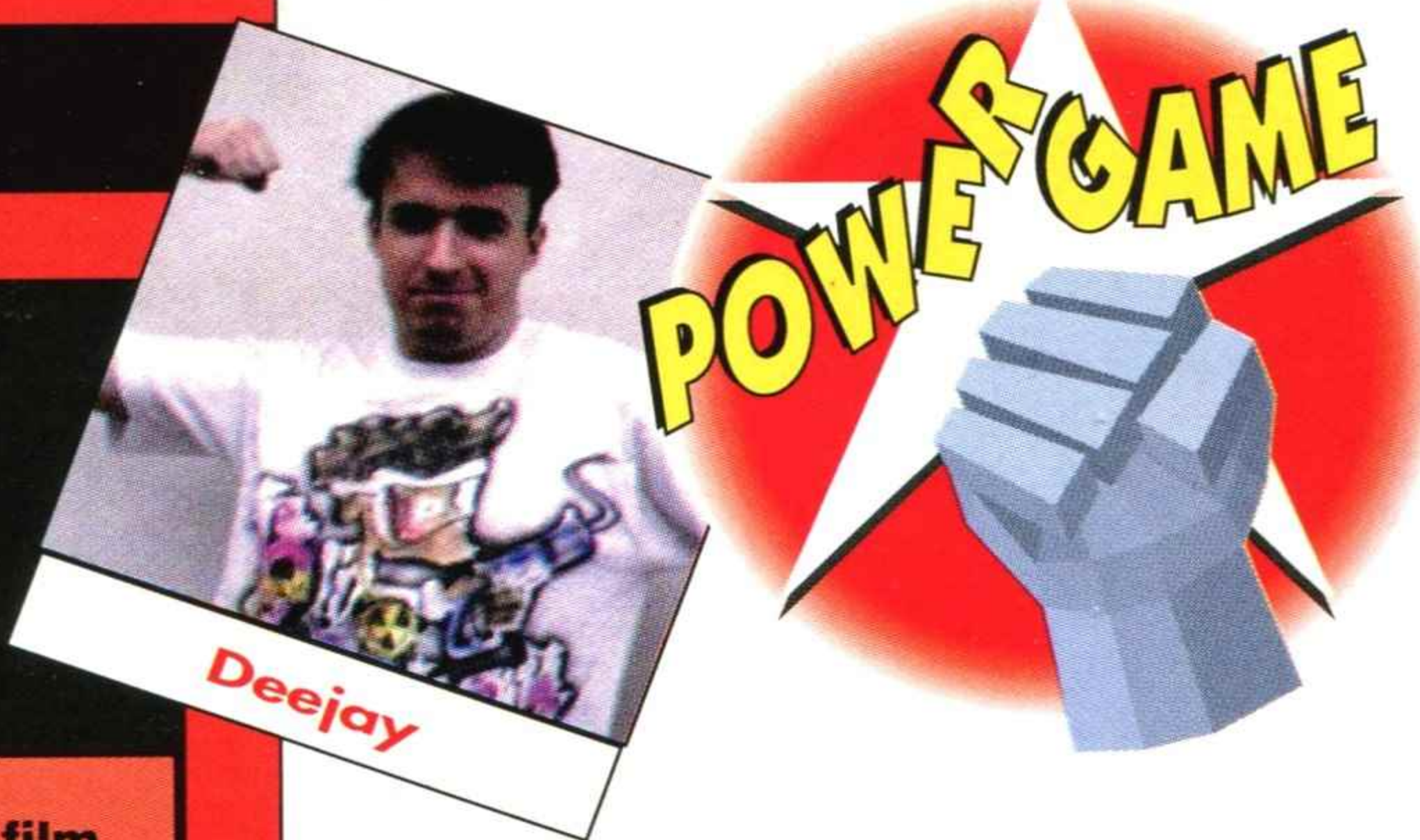
Forza che siete solo all'inizio!



Ma non potevo starmene a casa a vedere le Olimpiadi in TV?



**MS 87%**  
**MD 90%**



Deejay

**COMMENTO & VOTO**

**MASTERSYSTEM**

Massiccissimo! Il tie-in del film del film è venuto divinamente: la grafica è incredibile, il sonoro è sublime e la giocabilità è occhei. Certo, non è originale per niente, ma in fondo chi se ne frega? L'importante è che ricalchi le orme della pellicola che ha lanciato Arnold "Niente cervello, grazie" Schwarzenegger e, secondo il mio modestissimo parere, alla Probe hanno fatto davvero un ottimo lavoro. Peccato solo sia così difficile: oltretutto manca completamente la possibilità di scegliere il livello di difficoltà ed è questa lacuna che toglie il titolo di Powergame a *The Terminators* su Master System. Sarà per la prossima volta, Arnie!

**MEGADRIVE**

La versione Megadrive di *The Terminator* è persino meglio di quella Master System. Ci sono quattro livelli di difficoltà, così non rischiate di finire il gioco dopo cinque minuti, né di non vederne mai la fine. Oltre a questo *The Terminator* vanta una grafica coloratissima, un sonoro pompato e una realizzazione tecnica ottima. Un titolo da Oscar o, ancor meglio, un Powergame!



Nella parte alta dello schermo appaiono, in sequenza, punteggio, livello dell'energia e tutte le informazioni di cui avete bisogno.



Una porta è saltata in aria: adesso potete proseguire tranquillamente (o quasi)...

**PRINCE OF PERSIA 2?**

La grafica, come potete vedere dalle foto in queste pagine, è uno dei punti di forza di *The Terminator*: i fondali sono eccellenti e le animazioni dei personaggi sono, a dir poco, incredibili. Sguinzagliando Madoc nei sorvegliatissimi meandri della Virgin (il Pentagono al confronto sembra il Bar Sport) siamo riusciti a scoprire che i programmatori della Probe hanno usato, per disegnare Kyle e i vari nemici, la medesima tecnica utilizzata con *Prince of Persia* (recensito, fra l'altro, in questo numero di GP): invece di partire da zero questi furbacchioni hanno utilizzato spezzoni del film e videoregistrazioni di gente che corre, salta, spara, li hanno digitalizzati e in un secondo tempo hanno ritoccato il tutto.

**IL BIGNAMI DI TERMINATOR**

Sia nella versione Master System che in quella Megadrive i livelli sono quattro: si parte infatti dalla Los Angeles postnucleare del 2029 per arrivare alla L.A. pacifica, per modo di dire, del 1984. La trama del film non è stata però convertita per intero e così i livelli apparirebbero completamente sconnessi l'uno dall'altro. Fortunatamente alla Virgin hanno avuto la brillante idea di schiappare una schermata presa dal film al termine di ogni quadro, con l'adeguato resoconto della situazione e gli sviluppi della vicenda, così capirete tutto anche se non avete visto il film (possibile?).

**SCHEDA TECNICA**

Titolo            *The Terminator*  
Casa            *Virgin*  
Distribuzione    *Giochi Preziosi*  
N° Giocatori            *1*  
Continua?            *No*  
Livelli di difficoltà    *1 ms - 4 md*

**AZIONE**

JOYPAD: Muove Kyle Reese.  
TASTO 1: Per sparare con qualsiasi arma  
TASTO 2: Per saltare



JOYPAD: Muove il buon vecchio Kyle.  
START: Pausa  
TASTO A: Piazza le bombe a orologeria.  
TASTO B: Spara  
TASTO C: Salta



**SOTTO CONTROLLO**



Oh no, avete sbagliato strada! Adesso dovete tornare indietro...

REESE, WE'VE FOUND THE TIME DISPLACEMENT

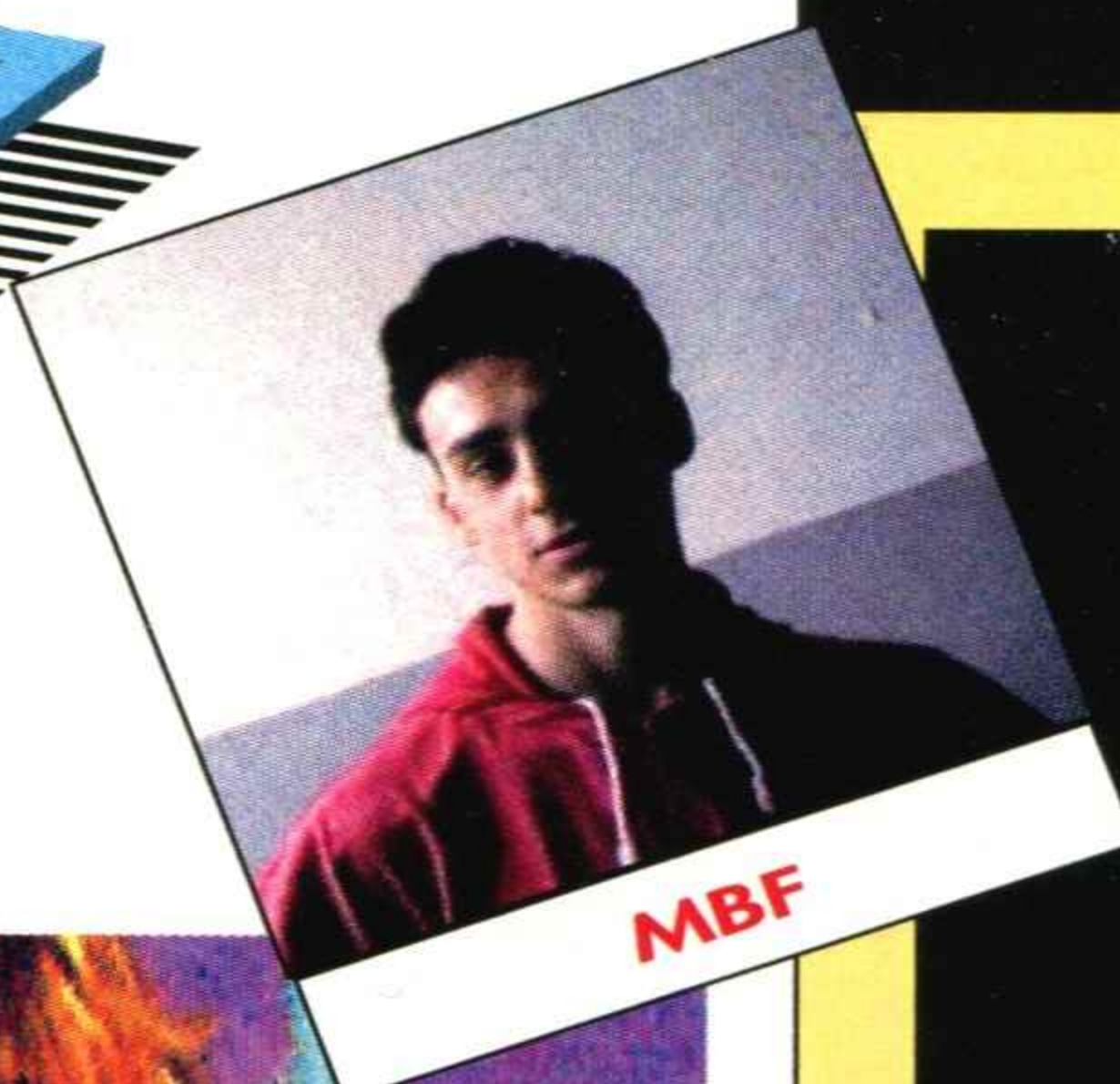


# ISHIDO



PROVE  
game power

Dopo il bellissimo *Shangai*, un altro puzzle game di alta fattura approda sul Lynx: *Ishido*.



# 86%

Anche se *Ishido* fa rima con *Vishido*, rimane un grande gioco. Forse non ha il fascino tridimensionale di *Shangai* o l'immediatezza di *Tetris*, comunque resta uno dei puzzle game più divertenti in assoluto. Già apprezzato in versione Amiga, *Ishido* non perde nulla anche sul portatile di casa Atari. La grafica è convincente, il sonoro limitato all'essenziale (giustamente: le musicchette di *Shangai* oltre a rallentare la digestione non favorivano la concentrazione), e la presentazione fuochiartificiante (vedi *Mac Plus* in pausa). Se cercate uno spara-e-fuggi che vi faccia slogare il polso o un arcade che vi costringa a farvi la doccia al termine di ogni partita, probabilmente non rimarrete particolarmente colpiti da *Ishido*, sempre che il negoziante non ve lo scagli in testa, ma se avete un quoziente intellettuale maggiore di quello di una banana acerba, se amate i puzzle game, se preferite poggiare sassolini su una scacchiera anziché lanciaarli per farli rimbalzare sull'acqua, beh, *Ishido* è quello che fa per voi.

COMMENTO & VOTO

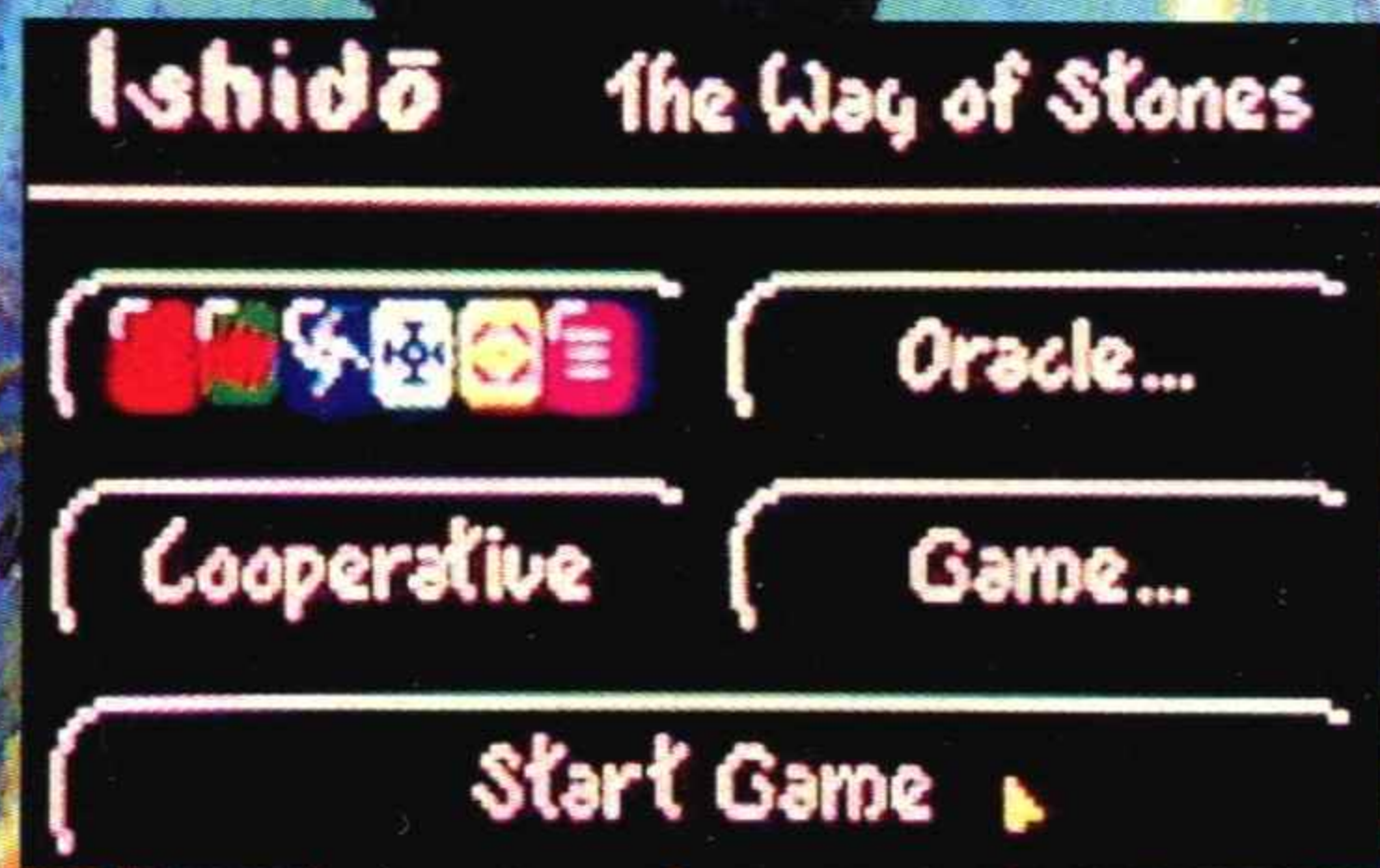
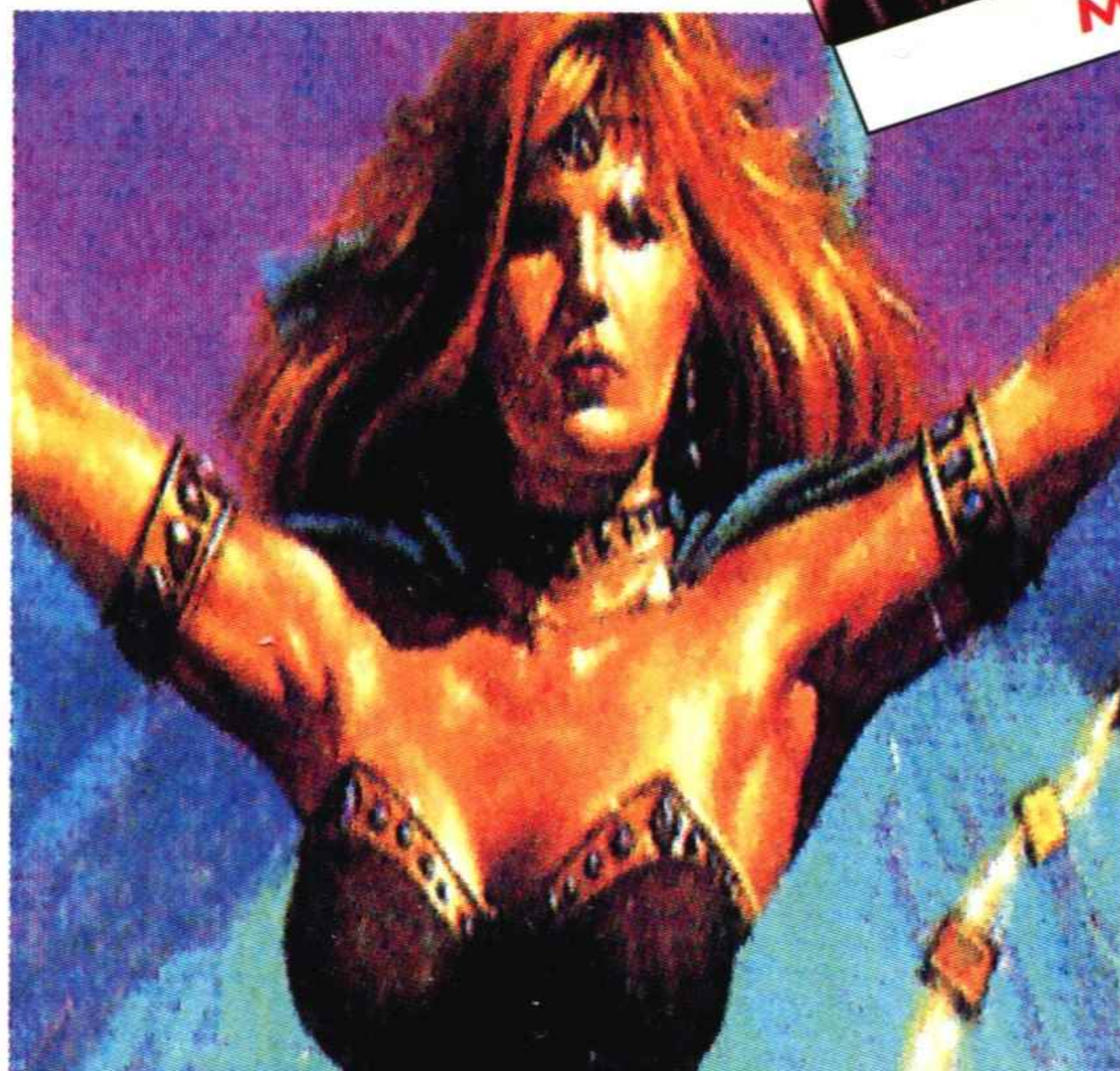
Lo scopo del gioco è semplice ed immediato, riuscire a vincere un po' meno: occorre disporre 72 pietre di forma e colore diversi su una scacchiera formata da 96 tasselli rispettando alcune regole.

Innanzitutto una pietra può essere posizionata accanto ad un'altra solo se ha la stessa forma (o simbolo) o lo stesso colore di quelle adiacenti.

Nel caso vogliate collocare una pietra accanto ad altre due, dovrete tenere conto che deve necessariamente avere il colore di una delle due e la forma (o simbolo) dell'altra.

Se invece sono tre, la faccenda si complica: la pietra deve avere lo stesso colore di due delle pietre e la forma (o simbolo) della terza. Sempre più difficile: e se le pietre sono quattro? In questo caso occorre che la pietra posizionata abbia lo stesso colore di almeno due delle altre e la forma (o simbolo) delle rimanenti.

Tutto ciò può suonare complicatissimo (è il classico gioco che NON si può spiegare in modo decente, vedi *Tetris*, bisogna giocarci e basta), ma dopo un paio di partite vi sarà chiarissimo (o quasi).



Un tiro e la palla rotola in rete...



Un tiro e la palla rotola in rete...

## IL MENU DI GIOCO

Premendo il tasto OPTION 2 è possibile accedere al menu di gioco e scegliere una delle seguenti opzioni:

- **SHOW MOVES:** mostra un puntino nel tassello in cui potrete posizionare la vostra pietra, nel caso non riusciate a trovarne uno o che siate mentalmente pigri. Attenti, però: selezionandola verrete squalificati dall'High Score, ma vi servirà, almeno all'inizio, per "prenderci la mano".

- **ALWAYS SHOW MOVES:** funziona come l'opzione precedente, ma rimane attiva durante l'intera partita, e vi squalifica immediatamente... Lo sapevo che c'era l'inghippo...

- **SHOW POUCH:** vi mostra le pietre rimanenti e vi sarà particolarmente utile per pianificare il gioco e studiare mosse future. Inutile dire che nel momento stesso in cui la sceglierete, verrete squalificati e radiati dall'albo. Sembra una presa in giro.

- **START GAME OVER:** vi permette di leggere in esclusiva la pagina più gettonata di *Game Power* e di resettare la partita senza spegnere il Lynx, pronti ad una nuova batosta.

- **END GAME:** indovinate un po'... Termina la partita automaticamente...

## L'ORACOLO PARLA!

Se riuscirete a posizionare una pietra tra altre quattro (i casi sono due: o avete una fortuna pazzesca o avete imparato tutte le tecniche ninja), l'Oracolo si complimenterà direttamente con voi, offrendovi suggerimenti e consigli. Se invece vi considerate superiori persino all'Oracolo e non ve ne importa un fico secco delle sue massime, potete sempre zittirlo selezionando l'opzione "Oracle Off" dal Main Menu.

SCHEDA TECNICA

Titolo *Ishido: the Way of the Stone*

Casa \_\_\_\_\_ Atari

Distribuzione \_\_\_\_\_ Atari.

N° Giocatori \_\_\_\_\_ Infinito

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

Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 2

# ROMPICAPO

Cancella ultima mossa/smentisci scelta



Pausa/Ricomincia

Menu di gioco

Posiziona pietra/conferma scelta

SOTTO CONTROLLO



**PROVE**  
game power

# DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

"Numero 50, centro titolare dei San Antonio Spurs... Daaavid Rooobinson!". Dal pubblico si alza un'incredibile ovazione, i tifosi sembrano impazziti e, mentre le cheerleaders eseguono la montagna umana, il tabellone di 4 metri per 4 proietta gigantesca l'immagine del beniamino del pubblico texano. This is NBA... 3... 2... 1... Fantastic!

**S**e avete seguito le finali NBA fra i Chicago Bulls dell'extraterrestre Michael "Air" Jordan e i Portland Trailblazers di Clyde "The Glide" Drexler, sicuramente staresti aspettando con ansia le Olimpiadi di Barcellona. Come tutti saprete, infatti, quest'anno potranno partecipare alla manifestazione anche i professionisti della National Basketball Association, ragion per cui la squadra statunitense offrirà senza dubbio uno spettacolo degno degli Harlem Globetrotters. Per far parte del team USA bisogna ovviamente essere un mostro fra i mostri, cestisticamente parlando, soprattutto se si gioca in un ruolo delicato come quello del centro. Ad affiancare il grande Patrick Ewing in questa posizione c'è un ragazzino, che si è affermato nella NBA immediatamente dopo essere uscito dall'Università: stiamo parlando, ovviamente, di David Robinson. David è talmente famoso che la Sega l'ha voluto come protagonista della sua ultima simulazione. Peculiarità di questo titolo è

## CHI L'HA VISTO?

David Robinson's Supreme Court ha un piccolissimo difetto: non c'è David Robinson! I giocatori hanno nomi allucinanti, che nulla hanno a che vedere con quelli reali, e alla scelta dei componenti del proprio team potete pure risparmiarvi la fatica di cercare David perché è assente. Il protagonista della simulazione fa solo una piccola apparizione "alla John Madden" durante l'intervallo della partita quando, intervistato dal solito commentatore in giacca e cravatta, esprime il suo parere di professionista sul match in corso. Ogni commento è superfluo.



Il giocatore con la freccia non è quello che controllate, ma quello a cui passare la palla.

Nei tiri liberi bisogna centrare l'indicatore che passa ritmicamente sopra il canestro.

Sarà, ma l'allenatore dei Chicago non assomiglia proprio a Phil Jackson...



## UN GIOCO DI BASKET RPG?

Come nel caso di *TV Sports Basketball* per PC Engine, in *David Robinson's Supreme Court* è possibile giocare normalmente o con il modo RPG. Quest'ultima opzione non vi costringe, come potreste facilmente pensare, ad affrontare elfi incavolati o chierici impazziti, nè ad andare in giro per Chicago o L.A. con un tot di soldi a reclutare giocatori all'angolo delle strade (ricordatevi che *DRSC* è una cartuccia USA e non giapponese). Il modo RPG vi permette invece di disputare tutta la partita controllando un solo giocatore, sia che questo abbia la palla, sia in caso contrario. A molti quest'opzione parrà una buffonata, ma i puristi della pallacanestro ne saranno invece molto contenti, vero AIKross?



DeeJay



Lo schermo delle sostituzioni.



Ancora 15 secondi per tirare: prendetevela comoda.



Wow! Una delle schiacciate possibili in DRSC.

senza ombra di dubbio la particolare inquadratura del campo: un 3D isometrico degno del miglior arcade adventure su home computer. Visione asburgica a parte, *DRSC* ha tutte le caratteristiche di un comune gioco di basket: possibilità di partita singola o torneo, scelta della durata di una partita, del livello di difficoltà, modo RPG (vedi box)... La scarsa quantità di squadre disponibili (Chicago, Los Angeles, Detroit e New York) è bilanciata poi dalla possibilità di scelta di 5 giocatori del proprio team. Ognuno di essi ha caratteristiche differenti dagli altri e nella vostra selezione dovrete tenere conto, oltre che di questo, delle qualità della squadra da voi scelta: Chicago ad esempio ha buoni tiratori, ma una difesa scarsa, New York ha giocatori molto veloci, ma che si stancano in fretta... Sta a voi scegliere i giusti acquisti per trionfare nel difficilissimo campionato a stelle e strisce. In bocca al lupo!

Si ringrazia Joystick Fun - MI



Un doppio mulino volante! Questa è NBA!

## DAVID ROBINSON CONTRO RESTO DEL MONDO

In passato sono uscite tonnellate di simulazioni cestistiche su Megadrive, ma ben poche meritano di essere prese seriamente in considerazione, a cominciare da *Jordan vs Bird* della Electronic Arts, una vera ciufeca da serie A2 che abbiamo preferito non recensire per risparmiarvi un sicuro 20%. Il bello è che la software house americana aveva lanciato parecchi mesi fa *Lakers vs Celtics*, simulazione discreta sotto parecchi punti di vista e accolta dalla stampa specializzata con pareri nettamente favorevoli. La EA ha da poco ultimato anche *Bulls vs Lakers*, versione aggiornata del sopracitato titolo (disponibile anche per Super Nes). Sempre in questi giorni ha visto la luce *Archivals*, conversione appena sufficiente dell'omonimo coin-op (accolto, fra l'altro, piuttosto freddamente nel nostro paese). Come potete vedere, se escludiamo il divertente *Super Real Basketball* (*Pat Riley Basketball* per gli statunitensi) il panorama videocestistico targato Megadrive non offre nient'altro e *David Robinson* non fa fatica ad affermarsi. Un serio pretendente al titolo di "Miglior gioco di basket su console" può essere invece *NBA Super All Star Challenge* della LJN per Super Nes, ma questo potremo saperlo solo a fine anno, quando il gioco verrà lanciato sul mercato...

**PROVE**  
game power

89%

Sarà perché sono un megatifo di David Robinson, sarà perché sono un fanatico del basket NBA, sarà perché di simulazioni cestistiche decenti sul Megadrive ce ne sono ben poche, sarà quel che sarà... Beh, per farla breve, questo gioco è un mito. Le animazioni dei giocatori sono ottime, il sonoro è buono (i "squish! sweesh!" delle Air Jordan e delle Reebok Pump sul parquet sono ultrarealistici) e la giocabilità si attesta su livelli eccellenti. L'unico difetto di un certo peso in *DRSC* è la fetentissima inquadratura isometrica che, oltre a far venire mal di mare, mal d'aereo e mal di treno contemporaneamente, provoca piccoli inconvenienti di tanto in tanto quali passaggi di 114 metri eseguiti senza vedere il destinatario del lancio o inevitabili infrazioni di campo dovute al repentino cambio d'inquadratura. Per il resto *David Robinson* è una simulazione giocabile anche dai fanatici degli arcade, consigliatissima a chi vive di pane, basket e Dan Peterson. Hmmm! Fenomenale!

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo David Robinson's S. C.

Casa Sega

Distribuzione Giochi Preziosi

N° Giocatori 1 o 2

Continua? Password

Livelli di difficoltà 3

**SPORTIVO**

SOTTO CONTROLLO





# GHOSTBUSTERS II

"Sono tornati!" ha gridato Alkross mentre Dupont cercava di superare - invano! - il terzo livello delle Ninja Turtles per la centotredicesima volta. Ma la domanda nasce spontanea, CHI?!? Ma loro, i mitici, entusiasmanti e meravigliosi GhostBusters! "Bene - mi dico - ghe pensi mi!" ed eccomi qui pronto a dirvi che l'ectoplasmatico gioco prodotto dalla Activision lascia un po' perplessi. La trama è semplice: dovete impersonare due dei quattro Acchiappa Fantasmi (a scelta tra Peter, Egon, Ray e

Winston) e tentare di catturare tutti i fantasmi, pellicce animate, i Raves Bros ed ex maratoneti che scorrazzano tranquilli per i vari stage. Inoltre, ogni tre livelli dovrete affrontare una prova speciale con fantasmi particolarmente anomali (tra i molti spiriti c'è perfino una locomotiva)! Nel corso della ricerca del pargoletto di Sygourney Weaver per i vari palazzi e i dungeon (le fogne, per l'esattezza!), incontrerete vari altri omini: potrete trovare gli altri due componenti del vostro gruppo, che vi daranno il cambio (consentendo l'uso di armi più potenti e il rifornimento di energia) oppure altri poveri diavoli terrorizzati che vi regaleranno punti di energia.

Infine un consiglio spassionato: state ben attenti a non lasciare dietro il vostro compagno, potrebbe perdere punti di energia a ripetizione.

Il metodo di gioco è abbastanza originale: dovrete controllare i due personaggi contemporaneamente con l'uso del joystick direzionale e quello dei tasti A e B per bloccare (con il fucile protonico) e per catturare (con la trappola). Purtroppo il gioco è un po' troppo ripetitivo, anche se la varietà dei fondali, dei mostri di fine livello e la grafica lo rendono abbastanza carino. Quindi siate ben oculati nel vostro giudizio e nelle vostre spese (zia Marisa docet!).



Mystere

Un gioco divertente, ma troppo ripetitivo. La grafica è abbastanza fluida con alcuni tocchi di classe - il superdeformato dei Manga giapponesi rende i personaggi più simpatici della loro solita rappresentazione nei cartoni animati e nei film a loro dedicati. Il sonoro non è proprio una composizione di Vivaldi ma tutto sommato si lascia ascoltare. In particolare sono divertenti le schermate di inizio livello, vere e proprie sequenze monocromatiche di Manga. Sarebbe stato meglio poter giocare in due comandando la coppia degli AcchiappaFantasmi. Carino ma non eclatante come mi aspettavo dall'Activision.

COMMENTO  
& VOTO

83%

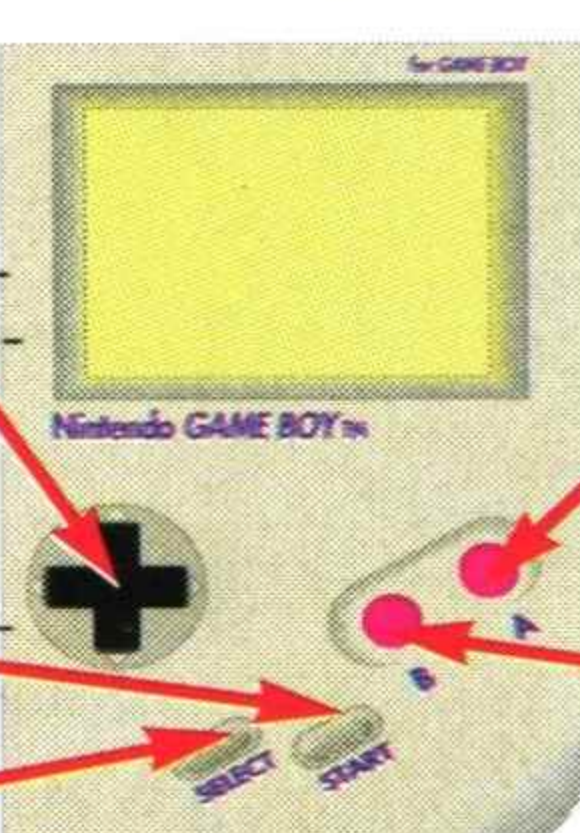
SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Ghostbusters II  
Casa \_\_\_\_\_ Activision  
Distribuzione \_\_\_\_\_ Mattel  
N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
Continua \_\_\_\_\_ 3  
Livello di Difficoltà \_\_\_\_\_ 1

PIATTAFORME

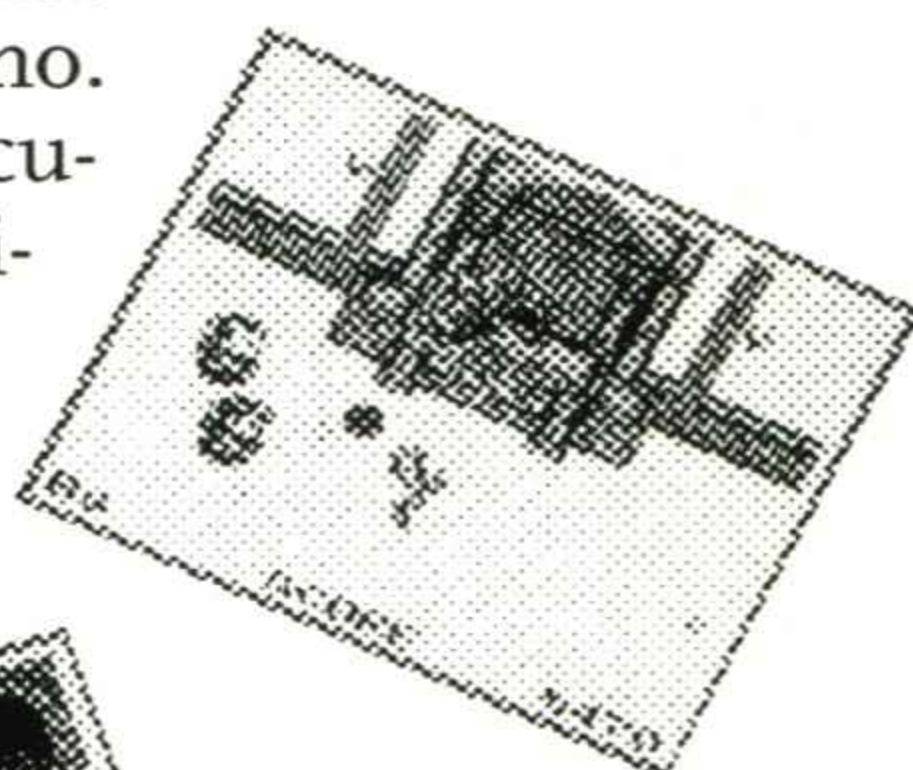
SOTTO CONTROLLO

Per muovere entrambi i personaggi contemporaneamente.  
Per inserire/disinserire pausa  
Niente

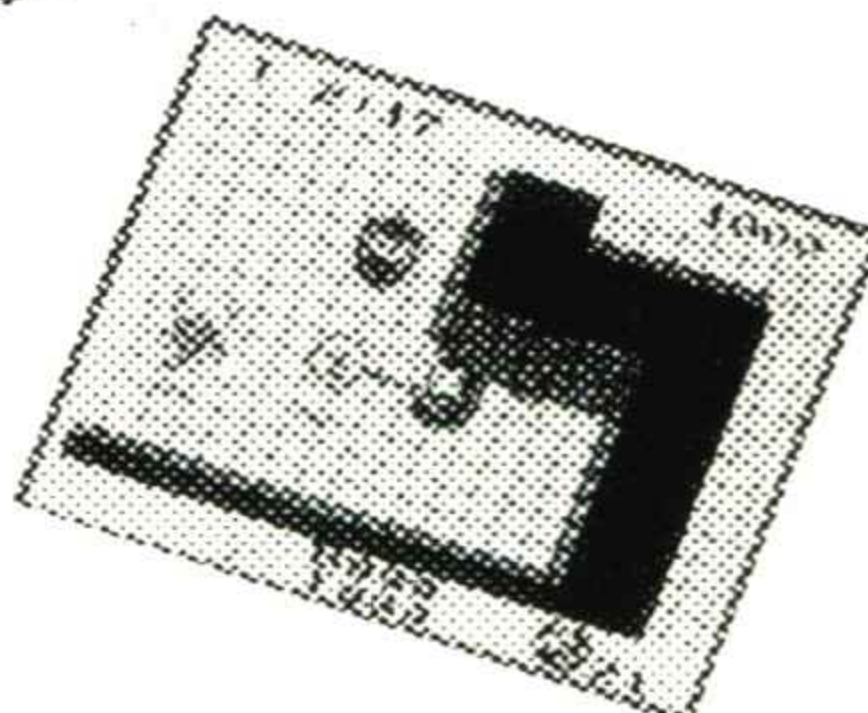
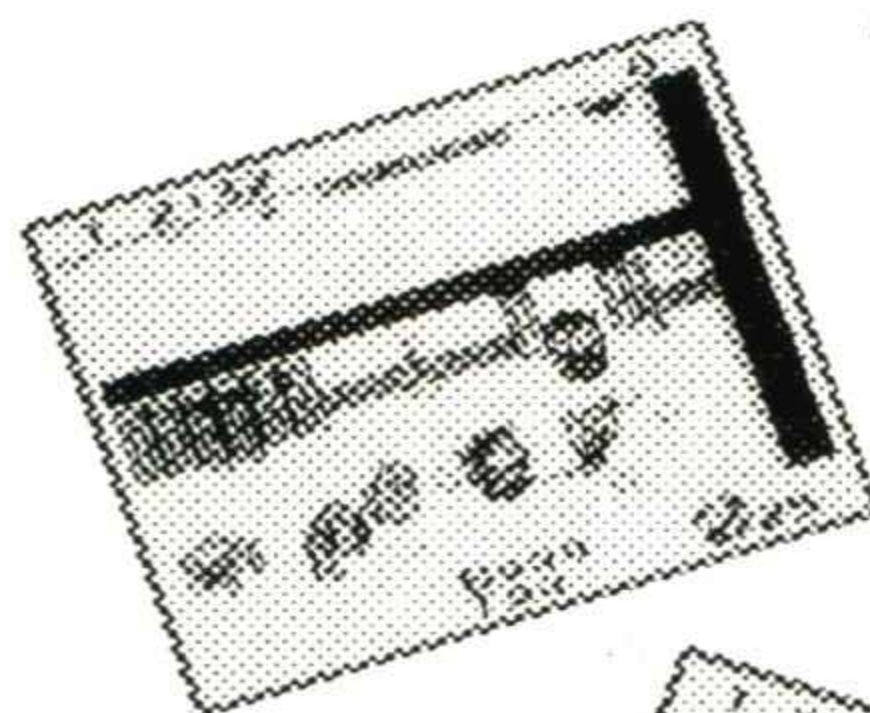
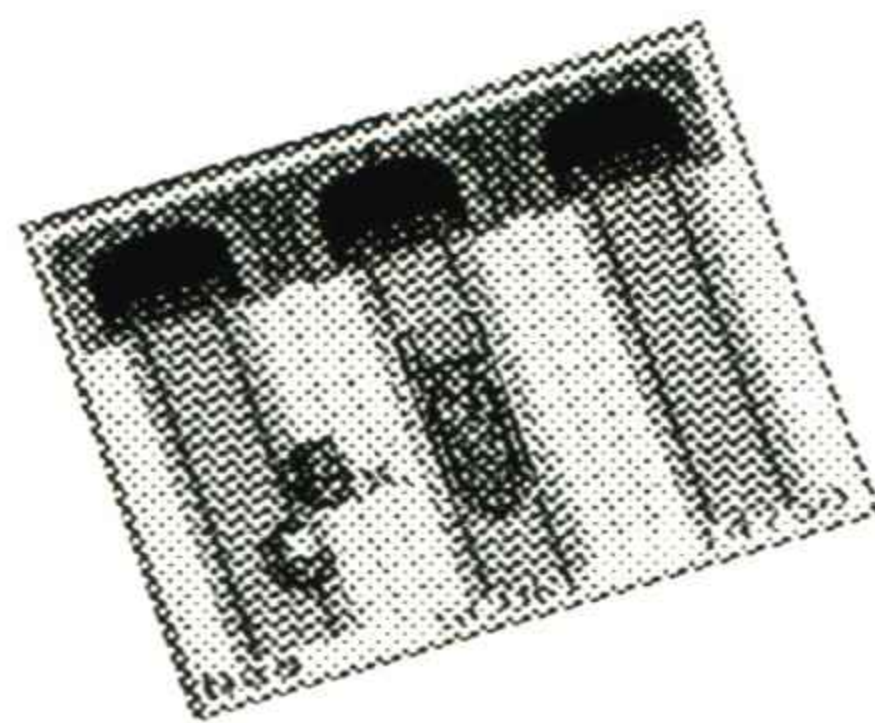


Per usare il fucile protonico (1 pers. scelto)  
Per usare la trappola (1 pers. scelto)

La ricerca del pargolo sarà lunga e faticosa ma non dobbiamo arrenderci.



Gli Acchiappafantasmi sono nei guai, tocca a voi dar loro una mano.



Ebbene sì, anche nel mondo dei Simpsons si va in vacanza finita la scuola, così Homer e Margie hanno deciso di mandare i loro pargoletti, Bart e Lisa, a un campeggio estivo. Il campeggio scelto dai due genitori non è uno qualsiasi, ma è Camp Deadly; meglio di così!!! Arrivati in campeggio, Bart e la sorella incontrano il loro animatore: Ironfist Burns che come dice il nome, dirige il campeggio con pugno d'acciaio, proprio come suo zio Monty Burns dirige la centrale nucleare. Ironfist è una vera e propria bestia, decisa a far morire di fatica i bambini ospiti del campeggio, compreso il terribile Bart Simpson. Come se non bastasse, oltre al simpatico capo animatore, si mettono di mezzo anche Nelson ed i suoi compagni, ovvero una banda di rompi... assassini pronti a tutto pur di rubare il cibo agli altri e vincere le gare organizzate dall'animazione (però, saranno tipo il Camel Trophy???)  
Purtroppo anche la natura sembra essere avversa ai due piccoli Simpson, che dovranno scalare monti, attraversare foreste e vedersela con terribili orde di calabroni assassini... Addirittura peggio della nostra

## BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY



Un tipo poco raccomandabile!

Forza Bart, un bel salto.



La luna illuminava il nostro cammino...





# YOSHI

**Y**oshi, il dinosauro amico di Mario in *Super Mario World*, è stato promosso a protagonista di un gioco, anche se l'ubiquo Mario è sempre presente.

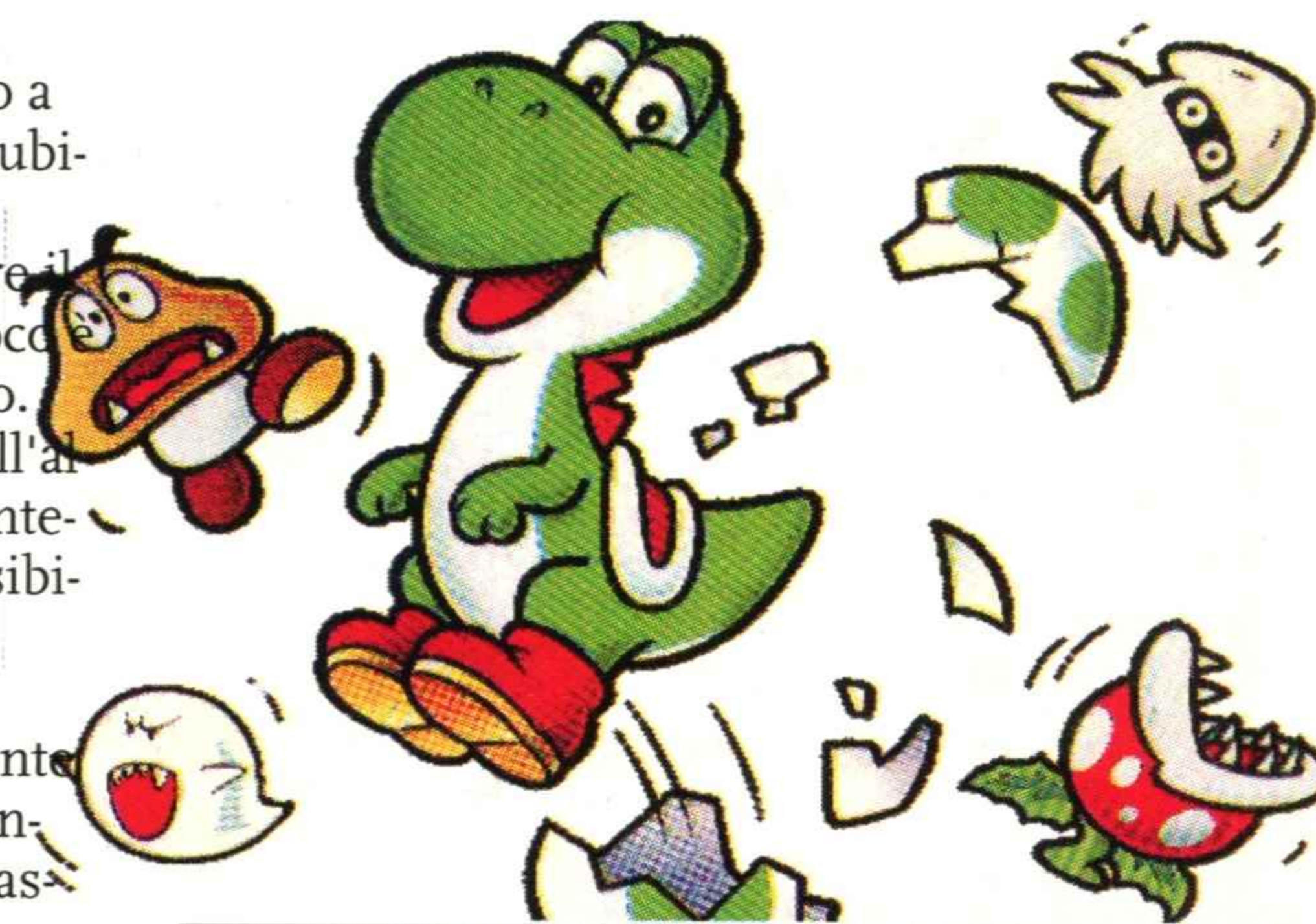
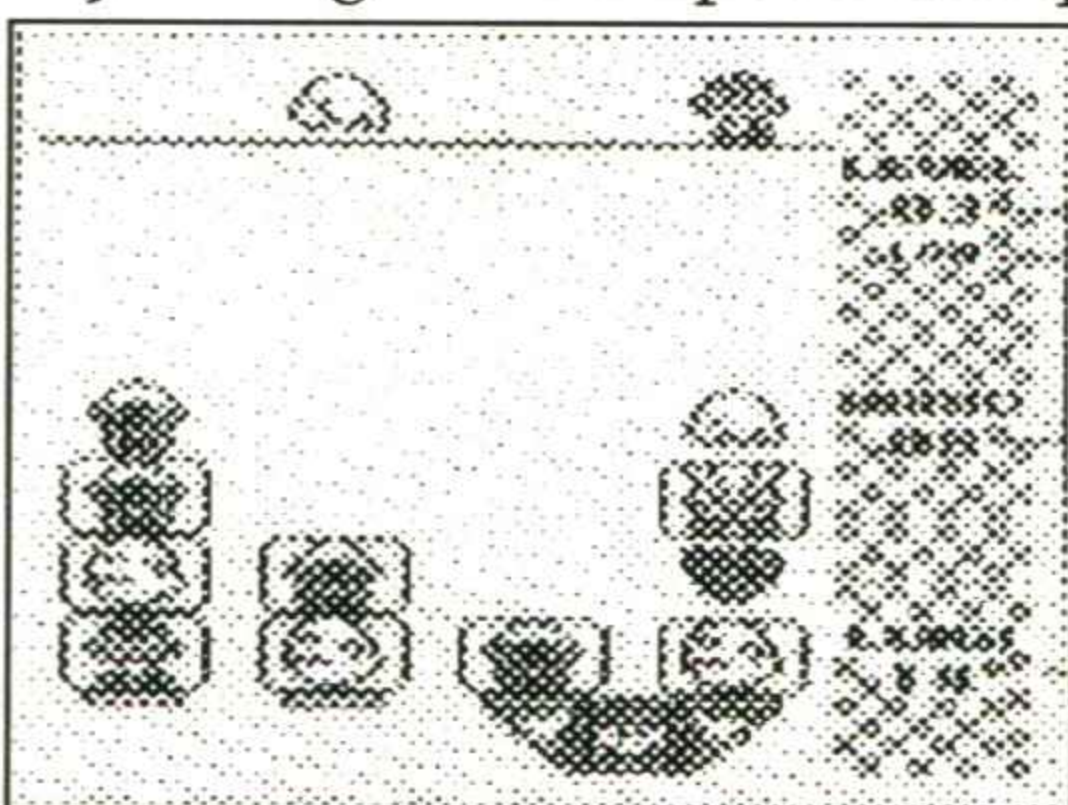
Yoshi è il tentativo della Nintendo di ripetere il clamoroso successo di *Tetris* e, infatti, il gioco è molto simile al classico rompicapo sovietico. Come in *Tetris* ci sono pezzi che cadono dall'alto e come in *Tetris* bisogna farli sparire mantenendo libero lo schermo il più a lungo possibile.

I pezzi questa volta sono "figurine" di personaggi dei giochi di Mario, come le piante carnivore e i fantasmi. Queste figurine, scendendo, vanno a cadere su uno dei quattro vassoi disposti in basso, manovrati dall'onnipresente Mario che può spostarsi orizzontalmente lungo tutto lo schermo e scambiare di posto i vassoi a due a due, premendo i tasti A o B (indifferentemente), cosicché quello di destra si sposti a sinistra e viceversa. Lo scopo del gioco è di sovrapporre figurine dello stesso tipo facendole così scomparire (si guadagnano 5 punti per ogni "coppia" formata) e liberando spazio per quelle che seguono. Oltre alle quattro figurine possono scendere dall'alto anche due metà di un guscio d'uovo (di dinosauro) che quando combaciano formano un uovo intero che poi si rompe lasciando fuoriuscire Yoshi.

I gusci d'uovo offrono, oltre a un mucchio di punti, una possibilità strategica che consente di uscire da certe situazioni a rischio. Infatti, se tra la metà inferiore del guscio e quella superiore ci sono delle figurine di mezzo, queste vengono mangiate via finché i due gusci non combaciano, liberando così un'intera colonna. Quindi, ammucciando figurine spaiate sopra un guscio d'uovo potrete farle sparire tutte in una volta quando apparirà la parte superiore del guscio.

Il gioco ha diverse opzioni che consentono di determinare la difficoltà, la velocità di caduta delle figurine, la musica e il tipo di gioco, A o B. Nel tipo A bisogna resistere il più a lungo possibile, mentre nel tipo B il gioco è diviso in round e bisogna far sparire un certo numero di figurine per passare di livello. Anche la difficoltà varia a seconda del tipo di gioco: nel tipo A la difficoltà sta nel fatto che le figurine sono spesso spaiate, mentre nel gioco di tipo B il livello di difficoltà determina il numero - da 1 a 5 - di figurine disposte sui quattro vassoi.

**Il povero Mario deve sudare sette camicie.**



Rical

Nelle intenzioni della Nintendo, Yoshi vuole essere il nuovo *Tetris*. Ci riuscirà? Sì e no. Sì perché provoca la stessa assuefazione del mitico rompicapo, no perché ormai il concetto è dato, anche se le variazioni sul tema di Yoshi lo rendono leggermente differente dall'originale. Detto ciò, Yoshi è un ottimo gioco adatto al Gameboy. La grafica è minimale ma ben fatta: le figurine sono riconoscibilissime a prima vista e non creano problemi di visibilità, anche nei momenti più frenetici. È molto carino l'effetto di barcollamento delle colonne di figurine quando spostate i vassoi. L'audio è OK dal punto di vista tecnico ma insopportabile. La giocabilità è ottima, i comandi sono semplici e immediati e la difficoltà è ben calibrata. Fate vobis.

**85%**

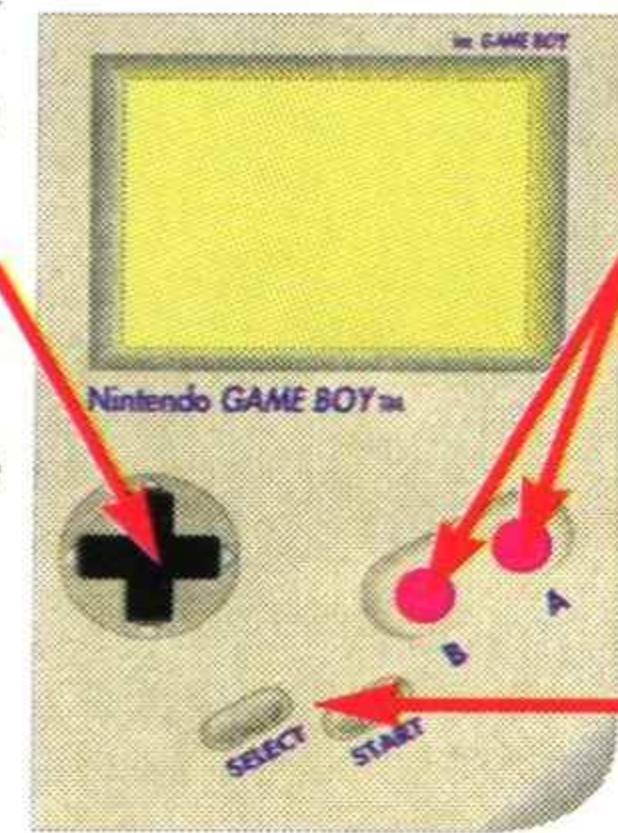
## SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Yoshi  
Casa \_\_\_\_\_ Nintendo  
Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
N°Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2  
Continua \_\_\_\_\_ No  
Livello di Difficoltà \_\_\_\_\_ 5

## ROMPICAPO

### SOTTO CONTROLLO

Premere a sinistra/destra per spostare Mario da un vassoio all'altro; premere verso il basso per far scendere più velocemente le figurine. Nello schermo delle opzioni per selezionare l'opzione desiderata.



Per far ruotare i vassoi

Per mettere in pausa



Mercurio e Bono

*Bart Simpson's Escape From Camp Deadly* riesce a ritrarre benissimo il mondo delle creature di Matt Groening, grazie alla sua grafica modello cartoon. Lo sprite di Bart è disegnato e animato in modo stupendo (non alla *Prince of Persia*, però...), e gli altri presenti su schermo non sono da meno. Anche le schermate introduttive sono molto belle (le avrà disegnate lo stesso Groening?), forse solo i fondali non risultano essere all'altezza del resto della grafica del gioco, sono un po' troppo "sempliciotti".

Il sonoro è molto buono, con frasi digitalizzate tipo "eat my shorts" e "aye caramba" pronunciato da Bart prima di morire, e naturalmente non manca la musichetta del cartone.

Come giocabilità è buono, l'unica pecca è il fatto che il livello di difficoltà non è molto costante, si passa improvvisamente dal facilissimo al meno facile, ma una volta scoperti i trucchetti giusti dovrete riuscire a finirlo.

**85%**

## COMMENTO & VOTO

## SCHEDA TECNICA

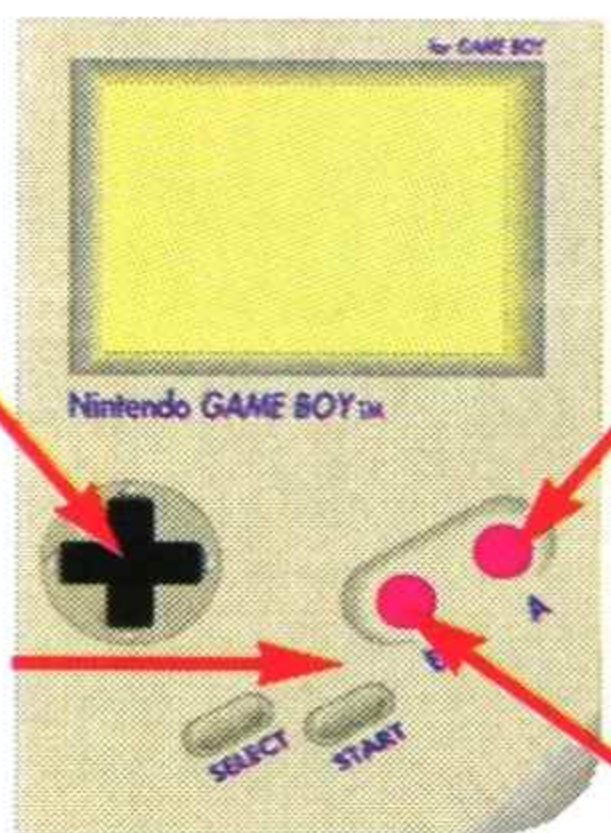
Titolo \_\_\_\_\_ Bart Simpson...  
Casa \_\_\_\_\_ Acclaim  
Distribuzione \_\_\_\_\_ Mattel  
N°Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
Continua \_\_\_\_\_ No  
Livello di Difficoltà \_\_\_\_\_ 1

## PIATTAFORME

### SOTTO CONTROLLO

Fanno muovere Bart

Pausa



Salta

Spara

redazione (infatti il gioco è molto difficile, NdR)!

Nel primo livello impunerete Bart (Lisa vi fornirà aiuti extra) e dovrete affrontare i bullelli del campeggio in una gara a chi riesce a raccogliere il maggior numero di bandierine fra quelle sparse per i boschi.

Il secondo livello è ambientato nella mensa, dove Bart dovrà riuscire a raggiungere il menù a quattro stelle, cercando di evitare i nemici armati di coltelli e forchette.

L'ultima sezione di gioco è il monte Deadly, che rappresenta l'unica via di fuga dal campeggio: qui il vostro cammino sarà intralciato da bulli scalatori e aquile assetate di sangue.

Per quanto riguarda le armi a vostra disposizione, ricordiamo i boomerang (che Lisa vi fornirà) e i terribili colpi sputo (non sanno più cosa inventare...) illimitati.

Riuscirete a fuggire dal campeggio? Comunque vada: ciucciatevi il calzino!





# COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. 051/343504 - Fax 051/344906

051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio  
 STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita  
 STOP!! alla ricerca della disponibilita'.  
 STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.  
 STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata  
 STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO →



**HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!**

**APERTO TUTTI I GIORNI ORARIO CONTINUATO -CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA-**

## MEGADRIVE

LIT. 256.000 SCART VERSION  
 LIT. 266.000 PAL VERSION  
 ADATTATORE MEGADRIVE/GENESIS...LIT.16.500  
 PRO-1 JOYSTICK.....LIT.33.000  
 PRO-2 JOYPAD.....LIT.30.000  
 POWER PAD.....LIT.29.000  
 TURBO PAD.....LIT.36.000  
 XE-8 SUPERJOYSTICK.....LIT.57.700  
 REMOTE CONTROL JOYPAD.....LIT.37.000  
 E'S CLUSTER JOYSTICK.....LIT.68.000  
 STRIKER JOYPAD STEREO.....LIT.44.000

## SUPER FAMICOM

LIT. 450.000 SCART VERSION  
 LIT. 460.000 PAL VERSION  
 ADATTATORE 220 VOLT.....LIT. 14.500  
 ADATTATORE SF/SNES.....LIT. 28.000  
 ASCII JOYPAD.....LIT. 58.000  
 CAVO RGB.....LIT. 38.000  
 CAVO AUDIO-STEREO.....LIT. 45.000  
 HORI COMMANDER.....LIT. 58.000  
 JB KING JOYSTICK.....LIT.149.000  
 CAVO AV.....LIT. 22.000  
 SUPERJOYPAD.....LIT. 42.000

## GAMEBOY

### CON TETRIS LIT. 155.000

ADATTATORE 220V.....LIT.19.000  
 CARRY ALL.....LIT.22.000  
 CASE BOY.....LIT.29.000  
 KIT 4 GIOCATORI.....LIT.55.000  
 GAME BAG.....LIT.12.000  
 KIT DI PULIZIA.....LIT.19.000  
 LIGHT BOY.....LIT.39.000  
 SOUND BOOSTER.....LIT.39.000  
 WIDE BOY.....LIT.29.000  
 ADATTATORE PER AUTO.....LIT.19.000  
 CHARGE IT!!.....LIT.47.000  
 PROTECTOR!!!!!!!!!!.....LIT.33.000

## OFFERTA IRRIPIETIBILE!!!

### PAGHI 2 PRENDI 3

**AQUISTANDO DUE CARTUCCE PER MEGADRIVE UNA IN OMAGGIO**

## NOVITA' BATTLE CLASH

CANNONE LASER PER SUPERNES  
 VERAMENTE UNICO!!!!  
 CONFEZIONE CON SEI GIOCHI OMAGGIO  
**LIT. 199.000**

## NOVITA' A 16 BIT

**TURBO GRAFX-16 BIT.....LIT.179.000**  
**TURBO GRAFX CD.....LIT.379.000**  
**TURBOGRAFX-16 + TURBO CD LIT.499.000**

NEO GEO LIT. 699.000  
 MAX 330 JOYSTICK....LIT.137.000  
 MEMORY CARD.....LIT. 69.000  
 MODULATORE PAL....LIT. 29.000  
 RGB CABLE.....LIT. 29.000

**TURBO EXPRESS 16 BIT PORTATILE**  
**LIT. 479.000**

RICHIEDETE GRATUITAMENTE  
 IL NOSTRO LISTINO COMPLETO  
 AI SEGUENTI NUMERI:  
 051- 343504 051-343362

**DIPONIBILI CIRCA 70 TITOLI PER  
 TURBO GRAFX 16 A PARTIRE DA  
 LIT. 44.000**

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!

TELEFONO 051-343.504  
 FAX 051-344.906  
 24 ore su 24 in BBS 051-347.736

APERTO TUTTI I GIORNI  
 DALLE 9.00 ALLE 19.30  
 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

RIVENDITORE AUTORIZZATO  
 AMSTRAD SOFTEL  
**GVP point**  
**SOFT center LEADER**



# SHANGHAI II



Bio Massa

Parlando di mattoni viene subito in mente una costruzione edile e parlando di Shanghai ci ricordiamo di quel gioco in cui bisogna muovere dei bastoncini senza farne cadere altri.

**A** questo punto vi chiederete cos'hanno in comune queste due cose. Assolutamente niente, ma se prendiamo i mattoni e li combiniamo alla parola Shangai otteniamo un vecchissimo gioco orientale (che porta lo stesso nome) completamente diverso sia come concezione che come struttura ma, ugualmente semplice.

Vengono disposti dei mattoni uno sopra l'altro, nello stesso modo in cui sono disposti i blocchi di granito di una piramide Egitizia, e tutti hanno la particolarità di avere un simbolo particolare stampato sulla parte superiore. Tuttavia essi sono abbinati a coppie, nel senso che nel gruppo ci sono sempre due mattoni con il simbolo uguale. Ed è qui la chiave di tutto il gioco. Il giocatore deve infatti disfare completamente la "costruzione", trovando i mattoni che abbiano il simbolo identico e facendoli così scomparire come se non fossero mai esistiti.

Semberebbe una cosa facile, ma bisogna osservare alcune piccole regole. Si possono abbinare solo mattoni che siano sui bordi e che non siano sotto altri. Mi spiego meglio: se c'è un mattoncino in mezzo ad altri, allora non lo possiamo eliminare fino a quando non lo abbiamo "liberato", inoltre il suddetto mattone deve essere completamente visibile sullo schermo. Non deve, cioè, far da sostegno ad altri sopra di lui. Ci sono altri due fattori molto importanti. Il primo è il tempo, che all'inizio sembra tanto ma che, invece, non è mai abbastanza. Il secondo è che bisogna stare attenti a quali mattoni si fanno scomparire. Si corre il rischio, infatti, di bloccarsi a metà livello perché non ci sono più mattoni disponibili da eliminare.

In definitiva *Shangai* è un gioco carino, simpatico e coinvolgente fin dall'inizio, soprattutto grazie alla sua struttura molto semplice e immediata.

# 83%

*Shanghai* ha tutte le caratteristiche per essere considerato un buon gioco. Ha una grafica ottimamente definita, un sonoro ben realizzato con delle musiche divertenti e una buona giocabilità, dovuta alla struttura di gioco semplice e immediata. Purtroppo, ha un grosso difetto, dovuto non ad una scarsa accuratezza nella realizzazione del gioco ma al Game Gear stesso. Lo schermo a cristalli liquidi è, infatti, troppo piccolo e così, sia i mattoni che i rispettivi simboli sono ridotti a dimensioni talmente minute che per le prime partite si fa fatica a distinguerli dagli altri. Tuttavia *Shanghai* rimane lo stesso un ottimo prodotto, che diventerà ancora di più se giocato in coppia.



## COMMENTO & VOTO

Titolo	Shanghai
Casa	SunSoft
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	2

## SCHEDA TECNICA

# ROMPICAPO

Perfettamente inutile, non serve a niente tranne che per cominciare.

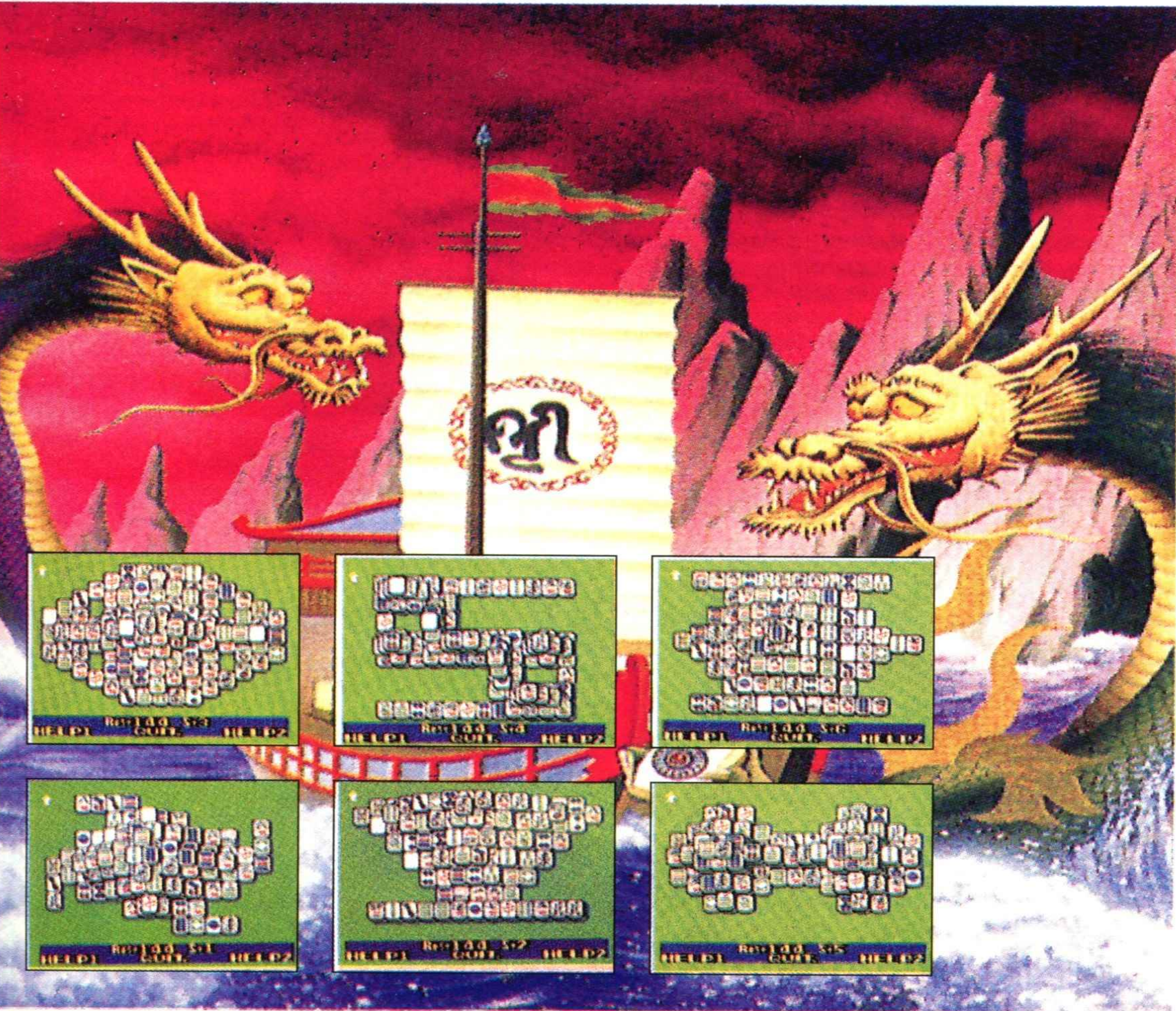
Per de-selezionare una mattonella.



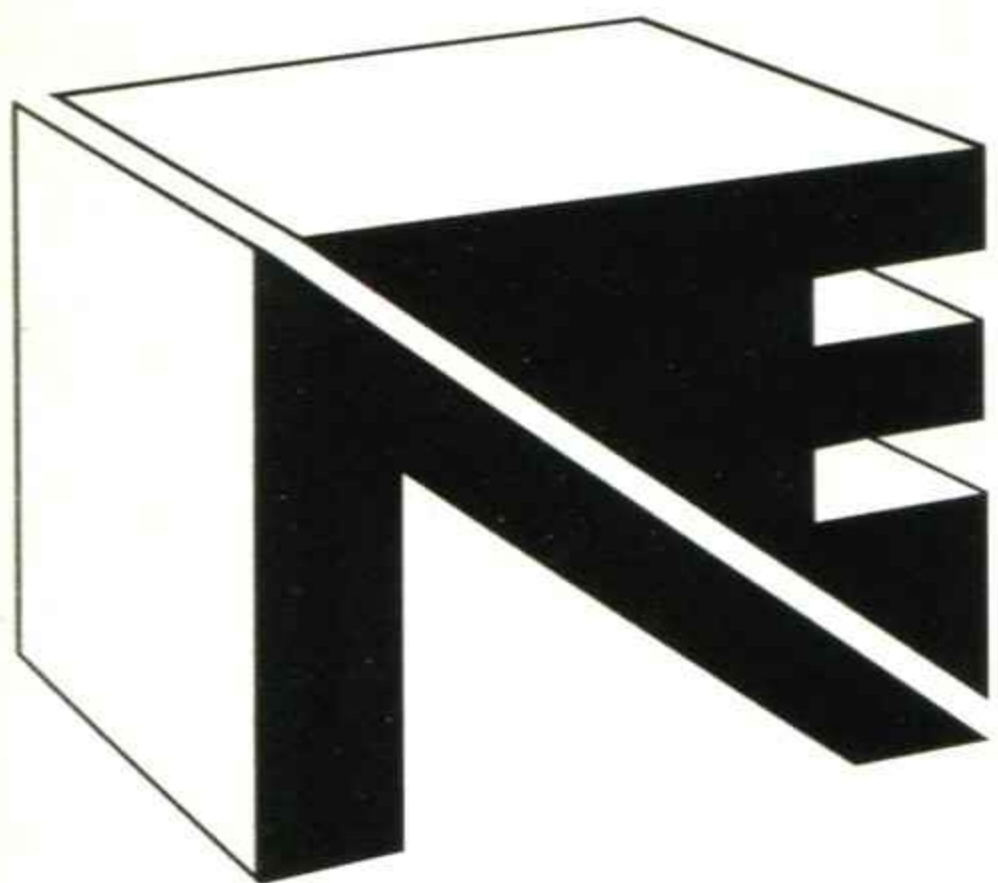
Per muovere il puntatore sullo schermo.

Per selezionare le mattonelle e farle scomparire.

## SOTTO CONTROLLO







# NEWEL® srl

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

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

**10% DI  
SCONTO**

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

**Aperto anche il Sabato**

**Tutti i giochi qui  
sotto descritti sono  
realmente disponibili;  
salvo esaurimento  
delle scorte**

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



NEO GEO



IL VERO  
ORIGINALE  
SUPER FAMICOM

**NEO GEO  
+ ALIMENTATORE  
+ CAVO SCART  
L. 588.000  
JOYSTICK MAX 330  
L. 118.000  
MEMORY CARD  
L. 58.000**

**SUPER FAMICOM  
L. 428.000  
OFFERTA!  
SUPER FAMICOM  
CON IL GIOCO  
"SUPERMARIO LAND"  
L. 498.000**

ALPHA MISSION II *	L.	238.000
BASEBALL STAR P. *	L.	188.000
BLUE'S JOURNEY *	L.	188.000
BURNING FIGHT	L.	288.000
CROSSED SWORD	L.	288.000
EIGHT MAN	L.	288.000
FATAL FURY	L.	288.000
FOOTBALL FRENZY	L.	348.000
GHOST PILOT *	L.	238.000
GOLF TOP PLAYER *	L.	188.000
KING OF THE MONSTERS *	L.	238.000
LAST RESORT	L.	288.000
LEAGUE BOWLING *	L.	128.000
LEGEND OF SUCCESS OF JOE	L.	288.000
MAGICIAN LORD *	L.	188.000
MUTATION NATION	L.	288.000
NAM 75 *	L.	98.000
NINJA COMBAT *	L.	188.000
OYBER LIP *	L.	99.000
PUZZLED *	L.	98.000
RIDING HERO *	L.	188.000
ROBO ARMY *	L.	238.000
SENGOKU *	L.	238.000
SOCCER BRAWLIN	L.	288.000
SOCCER FRENZY	L.	348.000
SUPER BASEBALL IN THE YEAR 2020 *	L.	238.000
SUPER SPY *	L.	188.000
TRASH RALLY	L.	288.000

\* OFFERTE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

ACRAISERS	L.	78.000
ADDAMS FAMILY	L.	138.000
AREA BB	L.	98.000
ARIANA	L.	138.000
ASTROLAISER	L.	98.000
AUGUSTA GOLF	L.	138.000
BARD'S NIGHTMARE	L.	138.000
BATTLE COMMAND	L.	148.000
BATTLE DODGEBALL	L.	138.000
BATTLE GRAND PRIX	L.	138.000
BIG RUN	L.	98.000
BILL LAMBEER C. BASKET	L.	138.000
BLUES BROTHERS	L.	148.000
BOWEUZAL	L.	88.000
BULLS VS LAKERS	L.	128.000
CASTELVANIA/DRAQUA	L.	148.000
CHESS MASTER	L.	128.000
COTRA SPIRITS	L.	128.000
D-FORCE	L.	138.000
DARIUS TWIN	L.	118.000
DIMENSION FORCE	L.	138.000
DODGE DANPEI	L.	138.000
DRAGON'S LAIR	L.	148.000
DREAM TV	L.	128.000
DUAGEON MASTER	L.	148.000
EARTH DEFENCE FORCE	L.	128.000
EQUINOX	L.	138.000
F1 EXHAUST HEAT	L.	138.000
F1 ROC	L.	138.000
FINAL FANTASY	L.	138.000
FINAL FIGHT	L.	128.000

FINAL FIGHT GUY	L.	138.000
FIRE PRO-WRESTLING	L.	148.000
GAMBA I. BASEBALL	L.	128.000
GOEMON	L.	128.000
GPX CYBER FORMULA	L.	138.000
GRADIUS III	L.	108.000
GUNDAM '91	L.	108.000
HOLE IN ONE	L.	138.000
HOOK	L.	138.000
HYPER ZONE	L.	98.000
JHON M. FOOTBALL	L.	138.000
JOE AND MAC	L.	128.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L.	138.000
LEMMINGS	L.	128.000
MAGICAL TARUTO	L.	128.000
MATTRICK HERO	L.	128.000
MISTICAL NINJA	L.	148.000
MONDEY JIRO	L.	128.000
NCAA BASKETBALL	L.	148.000
PACHINKO WARS	L.	138.000
PAPER BOY	L.	98.000
PGA TOUR GOLF	L.	138.000
PILOT WINGS	L.	98.000
POPOLOUS	L.	78.000
PRO BASEBALL	L.	128.000
PRO FOOTBALL	L.	128.000
PRO SOCCER	L.	128.000
RAIDEN DENSETSU	L.	128.000
RANMA 1/2	L.	148.000
RIVAL TURF	L.	118.000
ROBOCOP II	L.	138.000
ROCKETEER	L.	128.000
RPM RACING	L.	118.000
SD GREAT BATTLE	L.	128.000
SILVER SAGA	L.	148.000
SIM CITY	L.	98.000
SIM EARTH	L.	98.000
SMASH TV	L.	128.000
SOUL BLADER	L.	98.000
SPANKY'S QUEST	L.	128.000
SPINTAGE WORLD	L.	138.000
S. ADVENTURE ISLAND	L.	148.000
SUPER ALESTE	L.	148.000
SUPER BATTLE TANK	L.	138.000
SUPER CHINESE WORLD	L.	98.000
SUPER EDF	L.	138.000
SUPER FAMISTA	L.	138.000
S. FIRE PRO-WRESTLING	L.	138.000
S. FORMATION SOCCER	L.	138.000

S. GHOUST & GHOST	L.	118.000
SUPER MARIO WORLD	L.	118.000
SUPER MOMOTARD II	L.	138.000
SUPER OFF-ROAD	L.	118.000
SUPER PINBALL	L.	148.000
SUPER R-TYPER	L.	138.000
SUPER STADIUM	L.	118.000
SUPER TENNIS	L.	118.000
SUPER WAGYAN LAND	L.	118.000
SUPERVALIS	L.	138.000
SUZUKY AGURI'S F1 SPEED	L.	138.000
SYVALION	L.	138.000
THUNDER SPIRITS	L.	118.000
TOP RACER	L.	128.000
ULTIMATE FOOTBALL	L.	138.000
ULTRA BASEBALL	L.	128.000
WONDER BOY	L.	148.000
XARDION	L.	138.000
Y'III	L.	118.000
ZELDA	L.	148.000

**NOVITÀ  
DISPONIBILE  
STREETFIGHTER II  
PER  
SUPERFAMICOM**

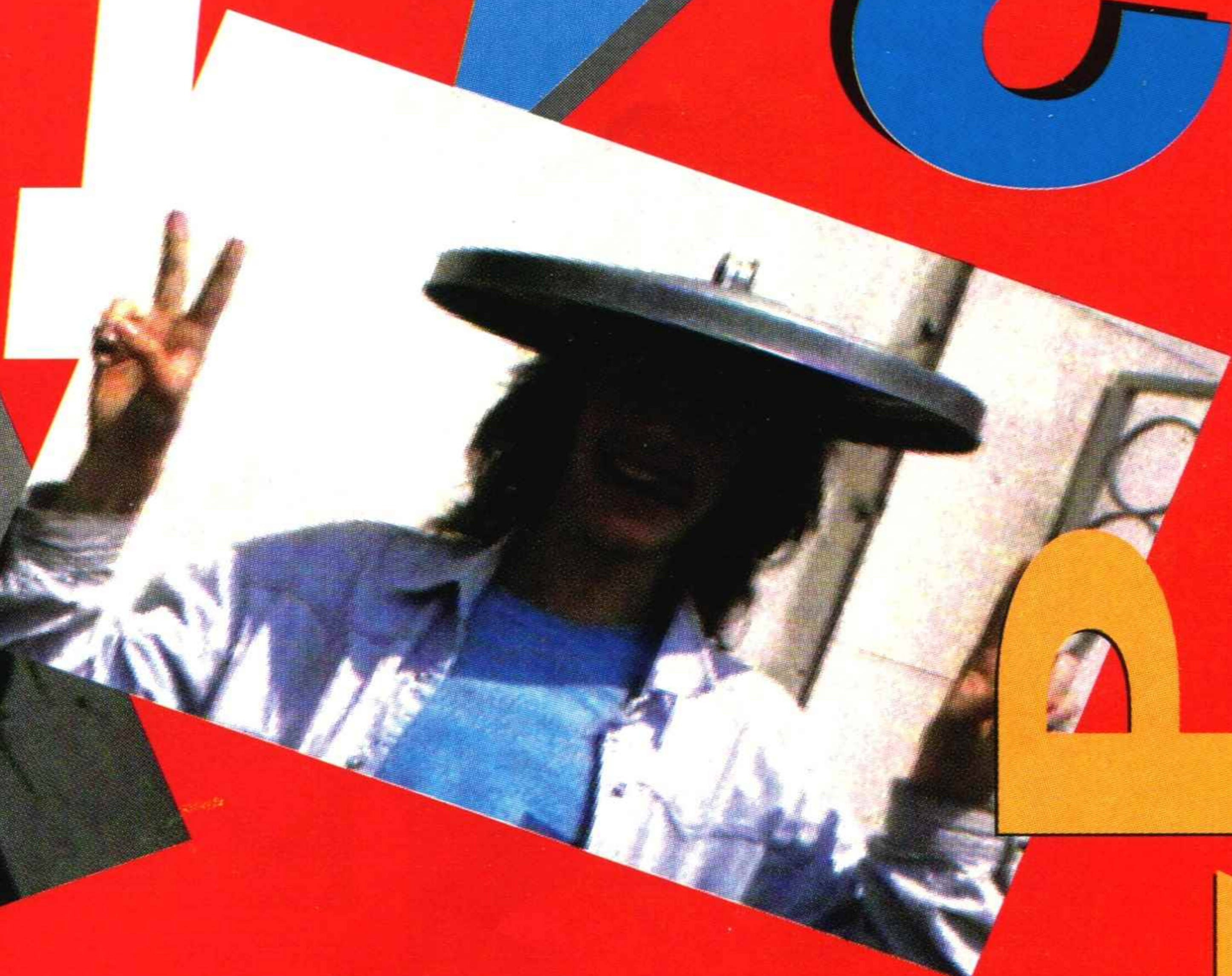
**RICHIEDI IL NOSTRO  
NUOVO LISTINO**

**PC ENGINE GT  
L. 548.000  
Vasto assortimento  
giochi!**

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.



# Help



**“Ed eccoci arrivati alle pagine degli Help, ragazzi, è sempre Paolo che vi parla, pronto ad introdurvi nel magico mondo delle gaboie e delle soluzioni”**

**“Ma piantala Paolo, diciamo piuttosto che nelle prossime pagine i lettori avranno il piacere di esaminare il nostro operato alla ricerca degli eventuali svarioni che non mancano mai”**

**“Eccolo, è arrivato il solito disfattista! Finiscila Alex, lo sanno tutti che sei sempre tu a consegnare i testi in ritardo e pieni di errori”**

**“Je ne parle plus. J'aime le Super NES!!! Vive la France!!!”**

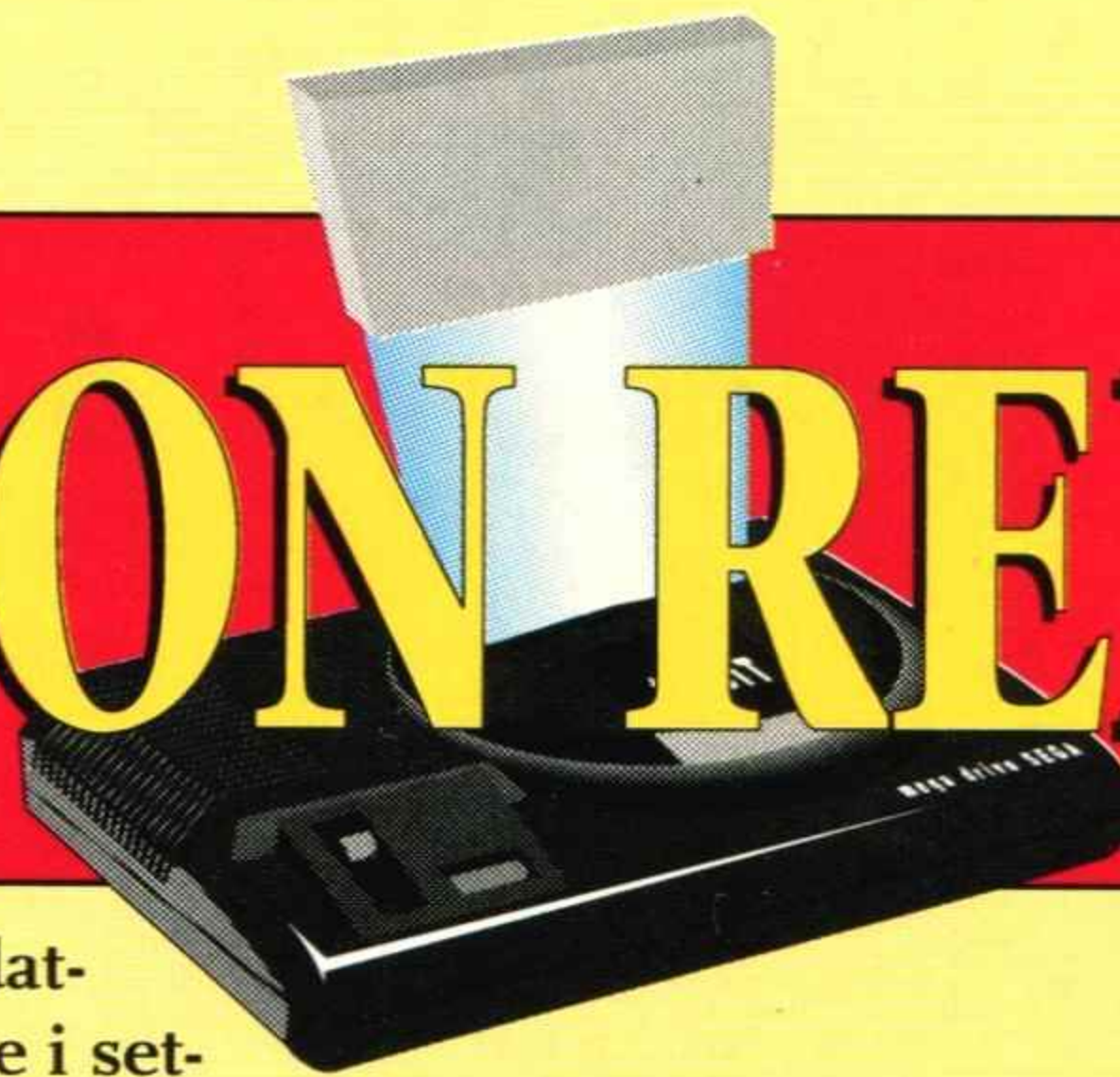
**“Ok, Alex è andato fuori di testa, vi lascio alle pagine degli Help, enjoy yourself!!!”**



# CODICI

Okkei, è ora di scrivere (per noi) e leggere (per voi) qualche nuovo codice per la Cartuccia Action Replay della Datel Electronics. Per chi non lo sapesse, questa cartuccia può essere inserita sul Megadrive (e sul Genesis) e consente di alterare alcuni parametri come numero delle vite, tipo di armi, stipendio del redattore, ecc. Basta inserire la cartuccia specificata e utilizzare il joystick per cambiare i settaggi indicati. Ricordatevi che un codice che funziona su una cartuccia per Megadrive può non funzionare sullo stesso gioco programmato però per Genesis, e viceversa.

# ACTION REPLAY



## CRACK DOWN

(Cartuccia per Genesis.)

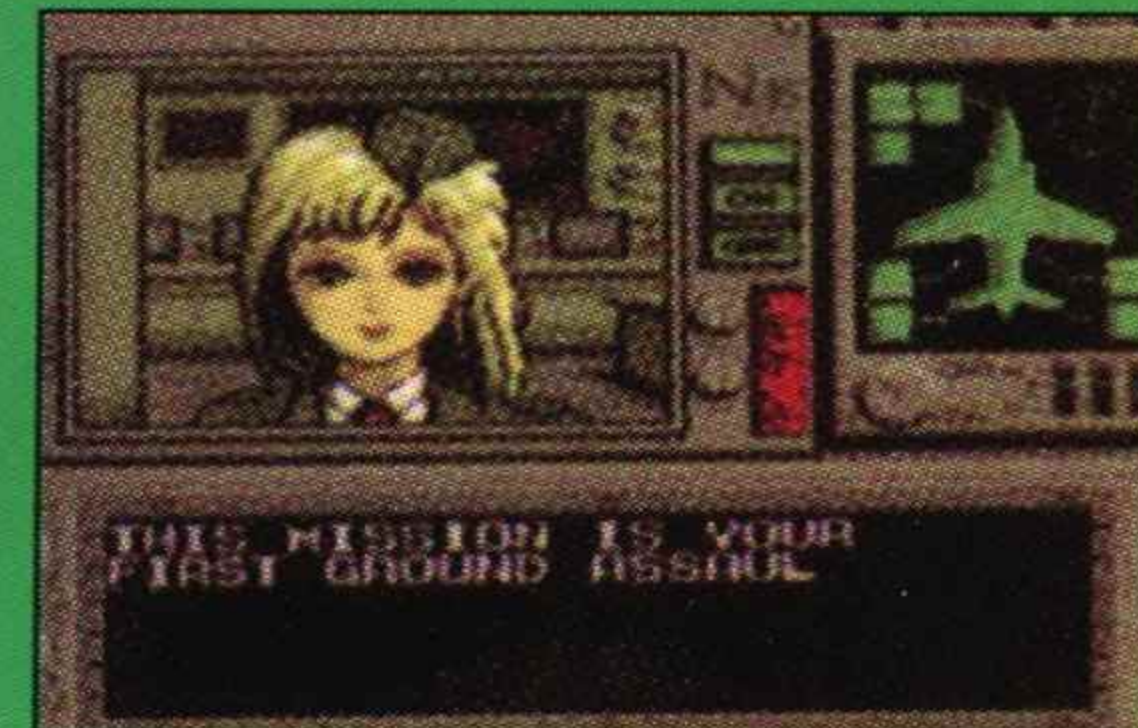
- 02821 06002 Proiettili infiniti per Ben.
- 0282C A6002 Proiettili infiniti per Andy.
- 0281F 26002 Proiettili infiniti per Ben per il Cannone.
- 0282A C6002 Lo stesso per Andy.
- 00584 E6004 Bombe infinite per Ben.
- 0057B C6004 Indovinate un po'? Ma sì, Bombe infinite anche per Andy!
- 00D6E 46004 Per rendere Ben invulnerabile quasi sempre.
- 00D82 C6004 Idem come sopra per Andy.
- 00208 66004 Inserite anche questo codice e quel "quasi" di prima sparirà!
- 00212 E6004 Alé! Entrambi i giocatori sopravvivono anche se cadono in un tritacarne e poi saltano in una piscina acida!
- 000Do A6004 Tempo infinito. E poi ditemi che non riuscite a finirlo!



## TASK FORCE HARRIER

(Cartuccia Genesis.)

- 0024F 64A38 Vite infinite. Come mi piacciono i piani ben riusciti!
- 0021B 24A38 Bombe infinite. BOOOM!



## DESERT STRIKE

(Cartuccia della EA)

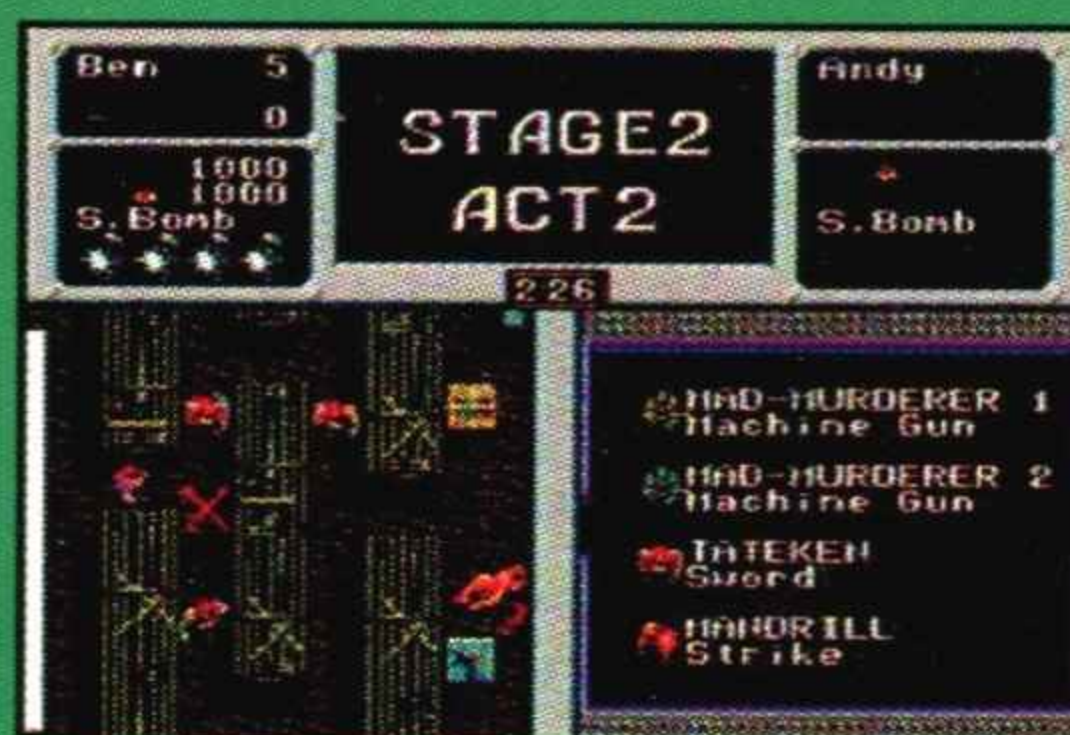
- 006AA 44A79 Vite infinite. Who wants to Live Forever?
- 00689 C4A79 Carburante infinito. Show Must Go On!
- 0049D 07FFF Più di 30.000 carri armati. It's A Kind of Magic!



## SHADOW OF THE BEAST

(Cartuccia della EA.)

- 014E9 E6004 Energia infinita.
  - 014EC 04E75
  - 014ED C4E71
- Per ricevere una protezione contro la morte improvvisa. Meglio del cornino!



## CRUDE BUSTER

(Cartuccia giapponese.)

- 00A8C C4A6A Inserendo questo codice, entrambi i giocatori saranno invulnerabili ai colpi dei nemici.

## HEAVY UNIT

(Cartuccia giapponese.)

- 0051A 04A79 Vite infinite.
- 00357 A6000 ... e sarete completamente invulnerabili!
- 00300 C7007
- 00300 E6002 ... e avrete una invidiabile collezione di power up.



## F22 INTERCEPTOR

"Missile lanciato..." BOOM! "Occhi, tenente, possiamo tornare indietro, missione compiuta...". "Oh, no! Un mig a ore undici!" Secondo BOOM! Quante volte avete fatto questa fine dieci secondi prima di atterrare? Beh, grazie al Capitano Paolo "Neon" Paglianti, non dovrete più preoccuparvi. Basta dare un'occhiata a questa compilation di codici!

Missioni negli USA

40GAiT  
58TC5P  
61AEPT  
65AET5  
6HOF9D  
60GHP4  
MCG30Q

Missioni in KOREA

7CG012  
7KG05E  
59UDHG  
70G0DI  
88M153  
8GG1DR  
8KO25P  
8KB210  
8OQ2MN  
94O3MT  
A0E5IK  
A806QG  
AKF9U0  
BHGOE5

Missioni in IRAQ

B9QC65  
BGGEEQ  
C10100  
DP02AN  
EDF5A5  
EGR626  
EKG6AE  
EO06AR  
FS69ML  
G4ECE8  
GGED6D  
GKFE6J

Missioni in RUSSIA

HGG020  
I4GIU  
ICG2MI  
JoG66D  
JCo8AM  
JS0Boo  
K00CIN  
K80CIU  
KSSHM8  
KLGESM



## MARVEL LAND

Sara Valente (W le ragazze!, NdR) di Alba Adriatica (TE) ci ha spedito i codici per *Marvel Land*. Meno Male!

\*) DIGEST

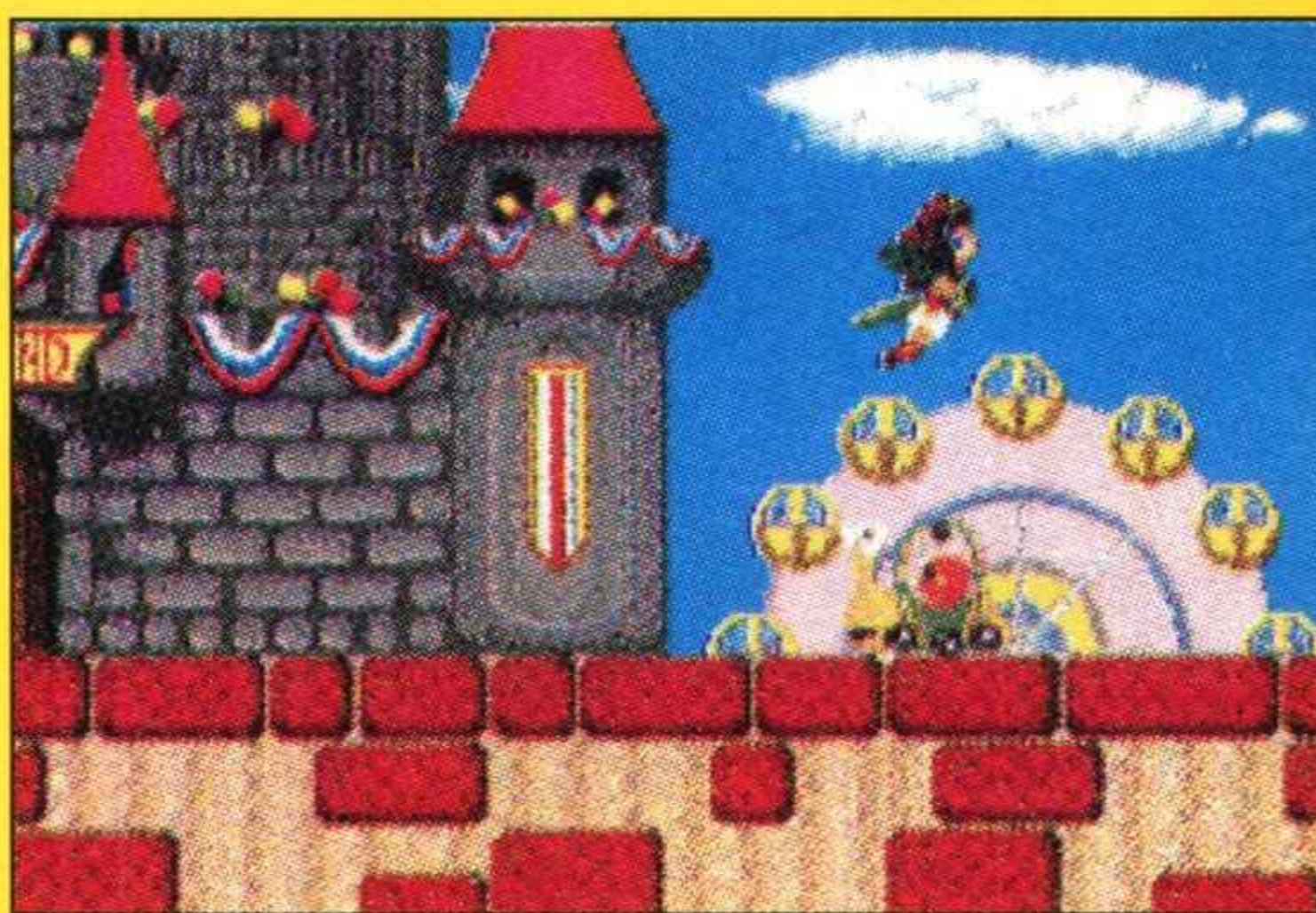
Marvel  
Dragon  
Wagan  
Phelios  
Momo  
Berabo  
Tarosuke  
Gil-and-ki

\*) NORMAL

Florrie  
Condor  
Berocandy  
Sylphie  
Barbara  
Chulip  
Iceman  
Penginsan  
Medusahead  
Trident

\*) HARD

Florhrie  
Teppou-uhō  
Hemonangle  
Sylphihe  
Bakudhan  
Ho-gucci  
Tothemogle  
Ha-la-mode  
Hiceman  
Thrident



## KID ICARUS

Abbiamo ricevuto una valanga di trucchi da Stefano Pajetta, e pensiamo che molti videogioicatori NES lo ringrazieranno per un bel pezzo. Per combattere direttamente contro Medusa con una riserva infinita di pozioni di vita, inserite la password:  
8UUUUU UUUUUU  
UUUUUU UUUUUU  
Per arrivare più velocemente a Medusa, inserite:  
ICARUS FIGHTS  
MEDUSA ANGELS



## JAPAN WARRIOR

In diretta dalla redazione di Game Power, eccovi i codici per il dodicesimo e tredicesimo livello:  
12 - RKLAA - IQAIAG  
13 - QOTJA - ADEDAE



## SUPER FORMATION SOCCER

Massimo Garghentini ha lavorato "duro", ma ce l'ha fatta! In meno di 5 ore (più una settimana per far arrivare la lettera - queste poste italiane!) ha vinto la Human Cup con l'Italia (alé-oo, NdR). Come? Semplice! Prima di tutto, basta sapere che tirando con il portiere in uscita, segnerebbe anche Zia Marisa. Poi, se proprio non ce la fate, utilizzate questo codice per giocarvi la finale (Italia-Germania, nella migliore delle tradizioni!):  
Su, Su-Dx, Su-Dx, Dx, Giù-Dx, Giù-Dx, Su e Giù-Sx.

Se vincete la finale, quando il Presidente vi sta per consegnare la Coppa, arriveranno quei mattoncini della Human Soft che ruberanno l'ambito trofeo. La password per giocare la finalissima è:  
Dx, Giù-Sx, Giù-Dx, Sx, Giù-Sx, Giù-Dx, Giù e Su-Dx.  
Se volete prendere il direttissimo, inserite allora:  
Su-Dx, Giù-Sx, Dx, Giù, Giù-Dx, Sx, Giù-Sx e Su-Sx.



## LINK - ZELDA 2

Sempre Stefano Pajetta ci informa che all'entrata dei vari palazzi (escluso il primo) si possono guadagnare molti punti esperienza e magia: basta colpire la statua dell'IronKnuckle all'altezza degli occhi. O prenderà vita e, distruggendolo, guadagnerete punti esperienza, o si trasformerà in una ampolla di punti magia. Wow!



## SLIME WORLD

Claudio Piccini di Savona ha scoperto che se premete insieme Su-Dx, Option 1 e Option 2 nella schermata di presentazione, quindi rimettete la musica (se volete, se no fa niente!) e iniziate una partita, avrete energia

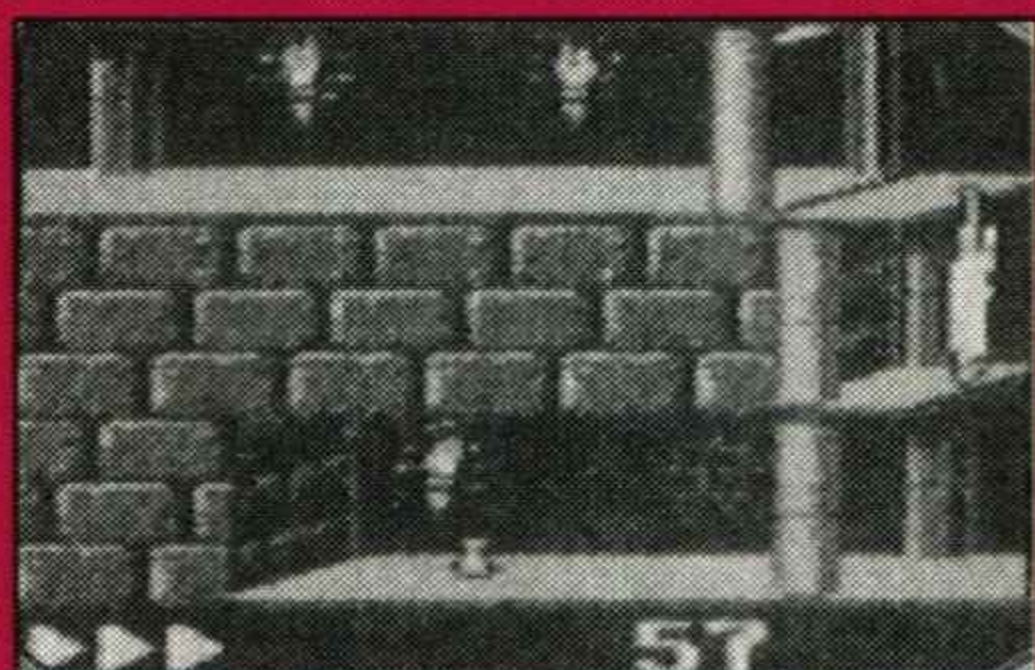




## PRINCE OF PERSIA

Preparatevi il turbante e la spada, gameboisty! Grazie alla tempestività del fax di Stefano Scaglione di Asti, potrete vederne delle belle!

- 2) 41788075
- 3) 71688065
- 4) 61188015
- 5) 11088005
- 6-7) 01388035
- 8) 21988095
- 9) 91888085
- 10) 51488054
- 11) 41788044
- 12) 71688074
- VISIR - 61188064
- Principessa (slurp) - 11088014



## INDIANA JONES

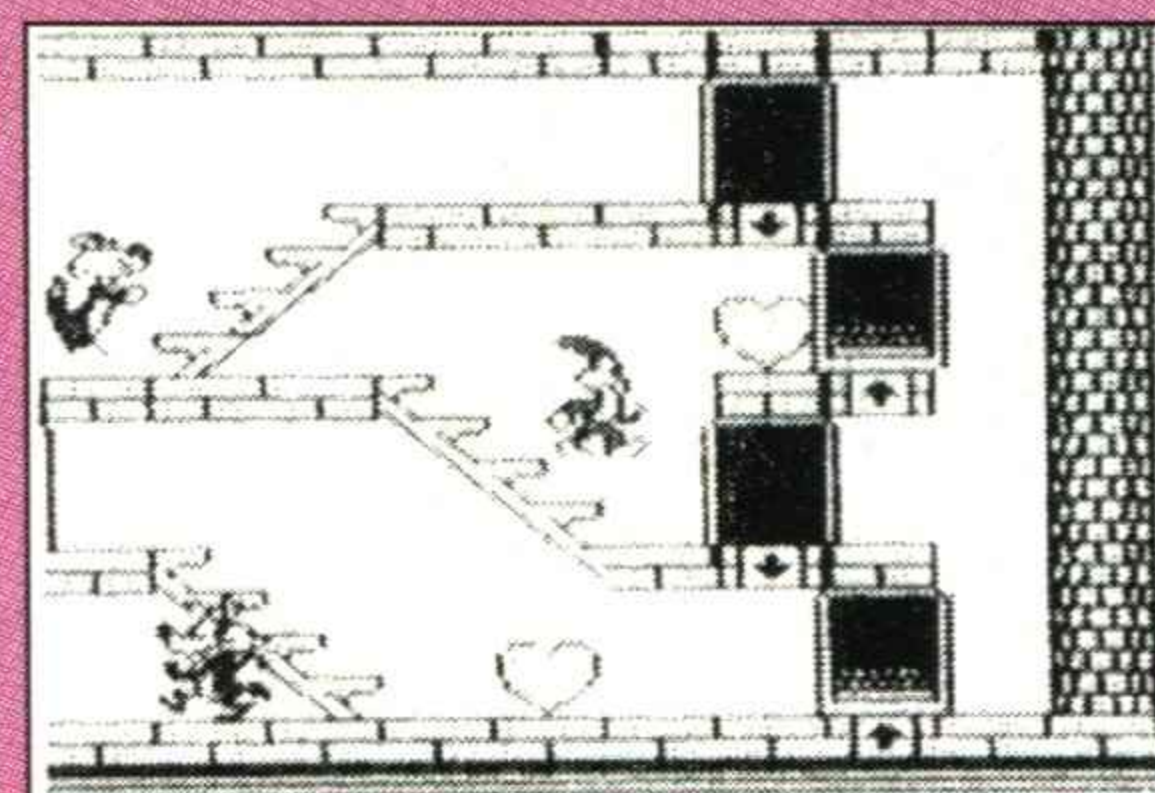
Per avere energia infinita, basta mettere in pausa e premere il pulsante 1. Facile, no?



## BUGS BUNNY CRAZY CASTLE II

Mangia carote di tutto il mondo, unitevi! E ringraziate Luca Puccioni di Firenze per tutti questi codici.

- 1) TIME
- 2) TEST
- 3) GAME
- 4) SHIP
- 5) RACE
- 6) WORD
- 7) SHOP
- 8) SIZE
- 9) QUIZ
- 10) DOLL
- 11) DATE
- 12) ZOOM
- 13) DISK
- 14) GOLD
- 15) ZERO
- 16) FIRE
- 17) ROOT
- 18) READ
- 19) TAPE
- 20) UNIT



- 21) SONG
- 22) TYRE
- 23) LOVE
- 24) NOTE
- 25) JAZZ
- 26) HELP
- 27) KING
- 28) GIFT



## MEGAMAN 2

Vorreste il codice per l'ultimo schema? Ah, mi sembrava... Beh, ringraziate Roberto Chiavacci e Alessio Polvani di Montale mentre inserite:

A1 - B2 - B4 - C1 - C5 - D1 - D3 - E3 - E5



## FINAL SOLDIER

Per scegliere il livello da cui partire, nella schermata d'introduzione premete Sx, Sx, 1, Dx, Dx, 2, Su, Giù, Su e Giù. Se vi interessa il "sound test", scegliete SET-UP e poi premete i pulsanti nella stessa sequenza.

## MOTOR ROADER

Nello schermo in cui si sceglie il percorso, tenete premuto Select e poi premete Dx per ricevere 50.000\$ in più.

## ROAD RUSH

Per avere una Panda 750 inserite queste password

00030 03VLO  
1040R 46NoN

Ecco altre password

11001 02AMI  
11255 263ED

10001 01U60  
01AR4 235AF  
eSi ringrazia Fiodor Tonti - Milano

## BEACH VOLLEY

Nel modo "Tournament": potete inserire questi codici, se volete iniziare da dei livelli più difficili:

Cina: 162014  
Giappone: 972379  
Brasile: 541915  
USA: 445391  
URSS: 796618

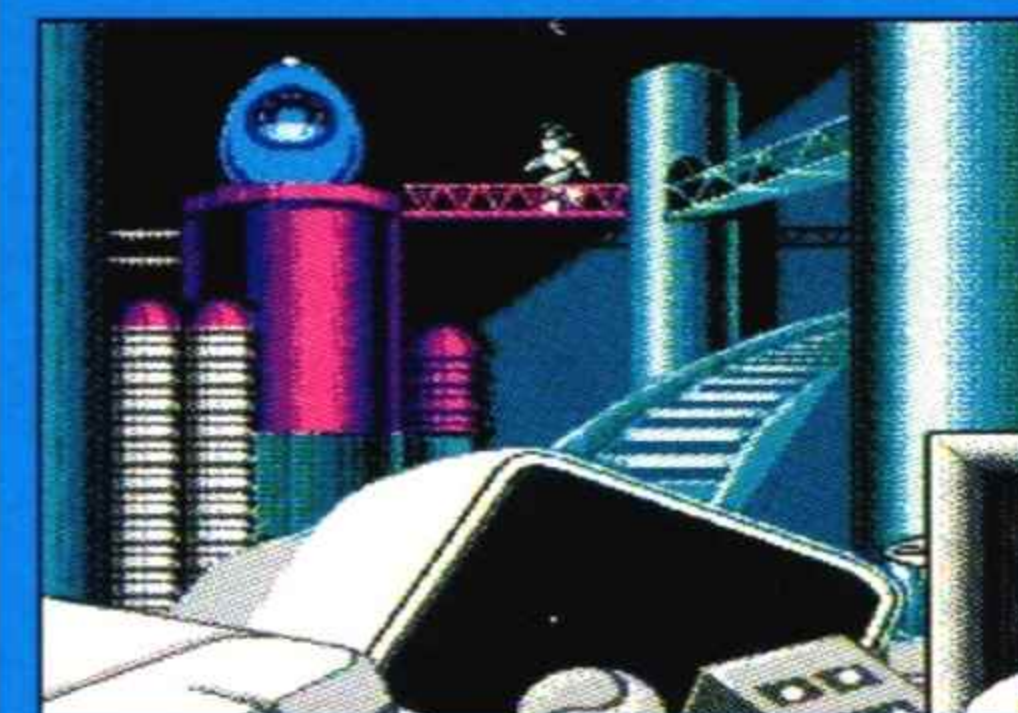


## SOLAR JETMAN

Dal mondo 3 scendete verso il basso fino a quando non trovate un cerchio di astronavi: posizionatevi al centro e potrete passare ai livelli 5, 6 o 7.

Nel mondo 8, salite verso l'alto e dirigetevi poi a destra, e troverete un warp per arrivare al livello 13.

Infine, per partire dal livello 12, con due vite (meglio che niente!) inserite questo codice: GQGVBGBXHHB



Warp e codici scoperti da Roberto Chiavacci e Alessio Polvani di Montale.

## E. D. F.

Mentre state giocando, premete insieme i pulsanti Left, Right e Giù del secondo Joypad, e potrete scegliere l'armamento. Se invece volete entrare nel "Non-Damage Mode", mettetevi in pausa e premete A, B, X, Y, Left, Right, e Su. Quindi riprendete a giocare.

## RAD RACER

Per iniziare dalla pista che preferite, premete il pulsante B tante volte quante sono le piste che volete saltare e quindi premete Su e Destra e Start. Infine, se volete vedere la sequenza finale, premete il pulsante B 64 volte (!), quindi Su, Destra e START. Stefano Pajetta.



# IMMORTAL

**Cari adepti, la strada del mago è davvero tortuosa e insicura. Ragni, orchi, goblin e poi Draghi e mostri provenienti dagli incubi peggiori. Ma grazie agli Dei, c'è un arcano scroll chiamato Help! che ogni tanto può aiutare gli avventurieri in erba come voi! Questo mese, per opera di Andrea Antonelli (Roma) e di Cristiano Biglieri (MI), potrete apprendere la soluzione di Immortal**

## LIVELLO 1

Niente codici, prego! È già spiegato abbondantemente nel manuale.



## LIVELLO 2

1DBFE10006F70

Fate attenzione a non calpestare i due ammassi gelatinosi (peggio dei Raves!), quindi prendete la gemma, perquisite le ossa (una sola volta, altrimenti vi corrode!) e troverete una spada. Passate per la porta di sinistra, dove troverete un anziano signore che, almeno per ora, si rifiuta di consegnarvi la gemma in suo possesso. Proseguite andando nella porta di sinistra, uccidete il troll ed entrate nella porta in alto a destra.

Appena entrati, lanciate il charm per non avere fastidi dagli Wisp spiriti; quindi andate a destra dal mercante e comprate l'olio (per far scendere il prezzo, rifiutate la prima offerta). Andate a destra e in alto e prendete la pietra (si trova nell'angolino a sinistra), poi entrate nella porta di ferro e uccidete la guardia di destra; quindi perquisite il cadavere (non andate troppo vicino alla seconda guardia) e prendete la **\*\*\*dust of complaisance\*\*\***, uscite di nuovo dalla stessa porta e rientrate nella porta di legno.

Percorrete tutto il corridoio fino a ritornare dalla seconda guardia e fatevi inseguire ripercorrendo di nuovo in senso opposto il corridoio. Uscite dalla porta e rientrate in quella vicina di ferro. Il folletto, che non è molto furbo, dovrebbe essersi bloccato nel corridoio. Entrate nella porta dove erano a guardia i due folletti, troverete il Re dei folletti, in compagnia di due guardie: uccidete la guardia che vi attacca, quindi spostatevi sul mucchio di terra (facendo attenzione a non farvi attaccare dalla seconda) e utilizzate la sacca con le spore. Subito dopo lasciate la stanza e aspettate circa 5 o 6 secondi prima di rientrarvi; le spore - se sono state posizionate bene sulla terra - avranno fatto nascere dei funghi avvelenati che eliminano la guardia, ma non il Re. Avvicinatevi a Sua Altezza e dategli l'acqua che vi chiede.

Il Re saprà essere molto riconoscente, dandovi delle informazioni e una chiave. Tornate dall'uomo anziano che ha la gemma e andategli vicino. Si rifiuterà ancora di consegnarvi la gemma, quindi utilizzate la **\*\*\*dust of complaisance\*\*\*** su di lui e avrete la gemma. Riposatevi sulla paglia (se ne avete bisogno) ed entrate nella porta in basso (ora avete la chiave); utilizzate l'olio per non farvi sciogliere dagli ammassi gelatinosi, posate a terra la pietra e aspettate che le gelatine ci passino sopra trasformando la pietra in una gemma; prendetela e usatela nella porta in fondo. In questa stanza troverete tre cerchi uguali, dentro cui vedrete due triangoli e quattro fori (tre intorno e uno al centro).

Per terminare il livello dovrete posizionare le gemme nel modo giusto per far aprire una botola: la sequenza corretta è indicata nel Diagramma 1. Se avrete fatto tutto nel modo indicato si aprirà una botola.



# MEGADRIVE



# IMMORTAL



MEGADRIVE

## LIVELLO 3

B4FDB21000E10

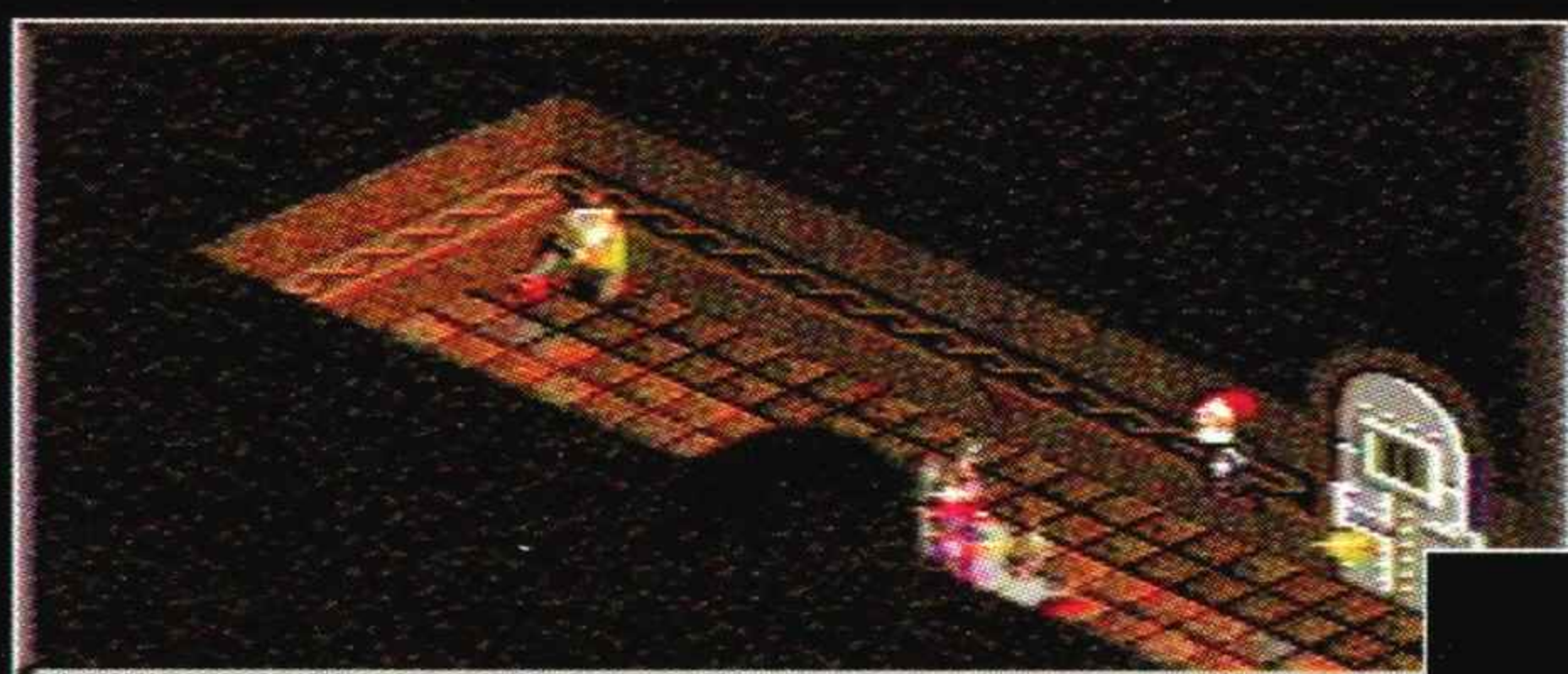
Scendete passando per scala di sinistra, andate a sinistra, aprite il baule e prendete tutto ciò che trovate. Lanciate una fireball per uccidere il troll, perquisite il cadavere e raccogliete il pugnale. Risalite la scala e prendete quella a fianco. Avvicinatevi ai due folletti che stanno combattendo e, sempre con una Fireball eliminate quello di sinistra (che poi è uno sporchissimo troll), perquisite il cadavere e prendete l'anello di Proteo, ma non la bottiglia. Scendete passando per la scala, e utilizzate subito l'anello, trasformandovi così in un folletto, in modo da gabbare la guardia che si trova vicino al baule (però non passatele troppo vicino, altrimenti vi scopre). Aprite il baule e prendete tutto.

Ritrasformatevi in mago e ritornate nella stanza dove avevate trovato il primo baule ed superate la porta. In questa stanza ritroverete il Re dei folletti che, ancora riconoscente per avergli dato l'acqua, vi avverte dei pericoli che vi attendono e vi permette di passare. Salite la scala e, dando un'occhiata al pavimento di questa stanza, vedrete apparire delle punte a intervalli regolari; noterete anche che escono sempre dagli stessi punti - memorizzate bene le zone pericolose! Quindi prendete la gemma e scendete le scale.

Incontrerete un troll: lanciategli addosso il pugnale e passerete indisturbati (i due troll se le daranno tra di loro). Superate quindi la porta di ferro, aspettate che i due troll si avvicinino a voi (ma non troppo) e utilizzate una bomba per immobilizzarli. Prendete la pozione che si trova per terra e superate la porta; lanciate un'altra bomba per immobilizzare il troll e, se avete abbastanza punti ferita, dirigetevi verso il fascio di luce rossa, aspettate che sia diventato color porpora ed entrateci, usate velocemente la gemma e verrete teletrasportati dall'altra parte della grossa voragine (quella che avete visto all'inizio del livello); se però non avete molta energia, vi consigliamo di andare sulla paglia per riposarvi. Quando l'effetto della bomba soporifera sarà svanito, potrete bere la pozione per diventare più forti e combattere il troll, oppure lanciare l'ultima bomba per tramortirlo di nuovo. Attenzione però! Se il fascio di luce non si decide a diventare color porpora, dovrete per forza combattere. Una volta che finalmente sarete riusciti a teletrasportarvi, uscite immediatamente dal fascio di luce (altrimenti vi frigge) e scendete la scala.







We have met before,  
old man.

## LIVELLO 4

55BFD31001EBo

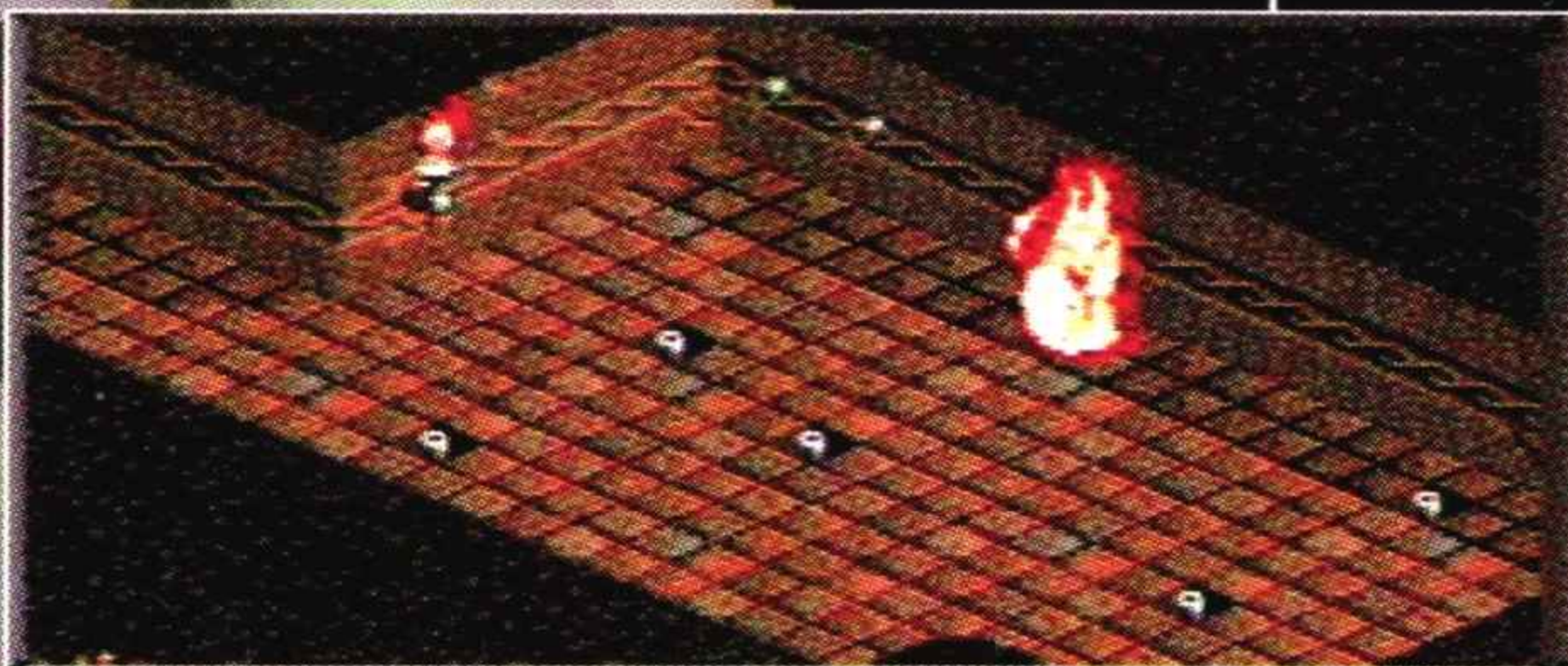
Non farete neanche in tempo a scendere le scale che sarete attaccati da un troll; preoccupatevi solo di parare i suoi colpi, perché dietro alle sue spalle si trova il vostro "vecchio" amico che avete salvato nel primo livello, che vi saluterà piantandogli un coltello nella schiena. Parlandoci assieme, scoprirete che è molto pericoloso camminare nelle stanze successive ma, grazie al suo tappeto volante, potrete evitare le trappole. Andate verso destra ed entrate nella stanza, non fate neanche un passo, ma invece tirate fuori il tappeto; andate a sinistra (occhio, perché il tappeto è un po' difficile da controllare), cercando di evitare i tubi che emettono fiammate e, raggiunta la porta, proseguite

lungo il corridoio che si trova in basso a sinistra fino a quando non troverete dei vestiti; posizionando il puntino che si trova sotto al tappeto sopra i vestiti, troverete l'anello di Ana. Uscite passando dalla porta.

Andate verso destra, sempre appollaiati sul vostro tappeto, cercando di rimanere al centro della stanza; troverete una stanza dove potrete riposarvi sulla paglia. Scendete le scale, e cercate di non farvi attaccare dai due troll; se proprio non ci riuscite, attaccate quello che stava combattendo contro lo gnomo (perché è quello più debole) e scendete subito per le scale. Qui troverete Ana, datele l'anello e scendete per la scala. Fate tre giri in senso orario intorno al cerchio e aprire una botola. Scendete.



We are even now.



## LIVELLO 5

6210E43000EBo

Prendete l'uovo e seguite il folletto; parlate con la truppa ed entrate nell'altra stanza, comprate la pozione dal mercante e ritornate nella stanza di prima. Usate la pozione per rimpicciolirvi e entrate nella crepa; dirigetevi subito verso il baule (cercando di non farvi calpestare). Quando sarete ridiventati normali aprite il baule e fate man bassa di tutto. Dirigetevi verso la porta e quando i due troll cercheranno di attaccarvi, bevete l'acqua; infatti, mentre la vostra energia aumenta non potranno attaccarvi.

Appena potrete muovervi, uscite dalla stanza. Usate le fireball per uccidere i due mostri, perquisiteli ed uscite. Utilizzate il sensore e seguite il percorso indicato dalla nota: sinistra, giù, destra, giù, sinistra, giù, destra, su, destra, giù; se sbaglierete strada, il sensore emetterà un suono più forte. N.B. Non scendete le scale: è inutile.

Quando riuscirete ad entrare nella stanza, andate subito verso il basso senza fermarvi: in quel momento si schiuderà l'uovo che avete raccolto all'inizio, facendo uscire un essere volante. Andate sopra il cerchio e utilizzate la sacca dei vermi; il volatile si fermerà sul cerchio per mangiarli, facendo aprire una botola. Scendete. Riposatevi. Scendete.

## LIVELLO 6

563FF53010A41

Dirigetevi verso uno dei due buchi, aspettate che il ragno appaia nel buco opposto ed entrate. In questa stanza troverete un grosso ragno, andategli vicino e, appena lo vedrete alzarsi, spostatevi velocemente (facendo attenzione a non andare addosso alle ragnatele); appena ha lanciato la ragnatela, attaccatelo subito, non è difficile da uccidere. Scendete la scala. Prendete la bottiglia d'alcool utilizzatela sul forziere. Quindi apritelo e prendete tutto quello che trovate nell'interno. Scendete la scala (facendo sempre attenzione a non toccare i mucchi di ragnatele), e, una volta scesi, non muovetevi o verrete assaliti dai ragni.

Lanciate invece l'incantesimo di levitazione e proseguite, evitando come al solito le ragnatele. Arrivati alla fine del corridoio, aspettate che l'incantesimo svanisca, e salite le scale. Riposatevi e dopo un breve sonnellino scendete di nuovo.



As you approach, the man





# IMMORTAL



MEGADRIVE

## LIVELLO 7

C250F63010AC1

Per avere un po' di tranquillità, fate fuori il troll, quindi scambiate quattro chiacchiere con il prigioniero, che poi è Dunric; consegnategli l'anello, e in cambio riceverete tre incantesimi. Scendete le scale, ma preparatevi ad uno scontro, neanche troppo difficile. Poi proseguite; qui viene il bello (o il brutto, a seconda dei punti di vista, NdR): appena scesi dalla scala vedrete il corridoio allagato e il mago, molto

saggiamente, salirà su una botte. Seguendo il corridoio, troverete Norloc, una specie di piovra più cattiva di quella di Verne. Distragete il mostro (bella distrazione!) facendovi inseguire, in modo da permettere ai folletti di aprire una botola che dovrebbe risucchiare sia l'acqua che il mostro.

Sempre con il tentacolare amico alle calcagna, dirigetevi quindi verso il vortice, non rallentando neanche per salutare Zia Marisa. Indi gettatevi nel vortice!



## LIVELLO 8

E011F730178C1

Aprite il forziere, scendete e passeggiate al centro della stanza. Quindi lasciatevi cadere nella botola, e preparatevi a due titanici scontri: per fare la barba al drago, basta lanciare prima lo spell Blink e utilizzarlo 6 volte (ogni volta che premete il pulsante del joypad sparirete per qualche secondo) quindi per non bruciacchiarvi alla settima fiammata, utilizzate il Fire Protection (occhio alla finta!).

Alzate l'amuleto e vedrete Mordamir (ahi, ahi!, NdR). Per controbattere i suoi malefici incantesimi, utilizzate prima tre volte lo Statue, poi il Sonic (ve l'ho detto che la Sega lo mette dappertutto, ormai!) e altre tre volte lo Statue. Quando infine vi mostra l'amuleto, utilizzate il Magnetic e... lo avrete sconfitto!





# MEGAMAN

**U**tenti del Nintendo eccovi accontentati. Preparatevi a leggere questa rapida e veloce guida a *MegaMan 1*. Prossimamente anche il 2, 3 ect.



L'ordine consigliato per giungere alla fine di questo gioco è quello seguente:

## LIVELLO DI CUTMAN

Distrugete rapidamente i Bladers prima che vi saltino addosso. A questo punto annientare Cutman non è molto difficile: lasciatelo avvicinare, saltategli dietro e sparategli. Scappate e ripetete l'operazione più volte.

## LIVELLO DI GUTSMAN

In questo livello i Mets sparano tre proiettili per volta, ma sempre con la stessa angolazione. Quindi calcolate bene le traiettorie ed eviterete inutile perdite di energia. Ricordatevi che potete ammazzarli solo quando si tolgono il cappello. Per passare le tre piattaforme cadenti saltate direttamente sulla terza, evitando la seconda.

## LIVELLO DI ELECMAN

Ci sono un sacco di Spines in questo livello che potete distruggere solo con l'arma di Cutman o rendere temporaneamente inoffensive con il cannone al plasma. Potete fra saltare i Watchers con il cannone al plasma, ma l'arma di Cutman è molto più efficace. Per avere il Magnet Beam usate l'arma di Gutsman e distruggete le rocce che bloccano la strada di Megaman.

## LIVELLO DI ICEMAN

All'inizio del livello saltate e sparate in testa ai Crazy Razy per farli fuori in un colpo solo: in caso contrario si divideranno in vari pezzi che continueranno ad attaccarvi. I Spines sono troppo bassi per essere distrutti dal cannone al plasma di Megaman quindi, quando ne vedrete uno avvicinarsi, saltatelo e sparategli da dietro oppure usate l'arma di Elecman. Nel tunnel che porta ad Iceman muovetevi piano, tenete l'arma pronta ed evitate i Pengs che faranno di tutto per fermarvi.

## LIVELLO DI FIREMAN

Attenti! Ci sono tre capsule di energia all'inizio di questo livello: se non vi bastano uscite dallo schermo e ritornate indietro. Per quanto riguarda le fiamme invece potete saltarle o schivarle con il Magnet Beam per girargli intorno.

## LIVELLO DI BOMBMAN

Usate l'arma di Elecman per far fuori Sniper Joe. Se state sulla piattaforma sopra di lui, mentre gli sparate, vincerete una vita! Ricordatevi che le fireballs sono molto efficaci contro Bombman!

## DR WILLY

Dopo aver sconfitto i sei guardiani di Dr. Willy dovrete riaffrontarli uno a uno in quest'ultimo livello e successivamente combattere contro il supercattivone in persona (sì, sì, è proprio lui: Alkross!). Nel caso non abbiate trovato il Magnet Beam nel livello di Elecman, correte a prenderlo: ne avrete bisogno!

All'inizio del livello avete due possibilità: distruggere i tre occhi o congelarli a mezz'aria con l'arma di Iceman, e passare sotto (tecnica altamente consigliabile)

Se avrete abbastanza tempismo potrete addirittura congelare ogni colonna di fuoco e usarla per andare da una parte a l'altra.

Per distruggere i ciclopi usate l'arma di Elecman. Il primo guardiano che rincontrerete è Cutman. Usate le fireball, l'arma di Cutman o il cannone al plasma per farlo fuori. Per distruggere gli Screw Bombers usate l'arma di Elecman, perché, essendo così bassi, è l'unica in grado di riuscire a colpirli. Per sconfiggere Elecman usate l'arma di Cutman e la tecnica segreta. Dopo aver usato l'arma di Elecman per



distruggere gli Octopuss, usate il Magnet Beam per guadagnare una vita extra.

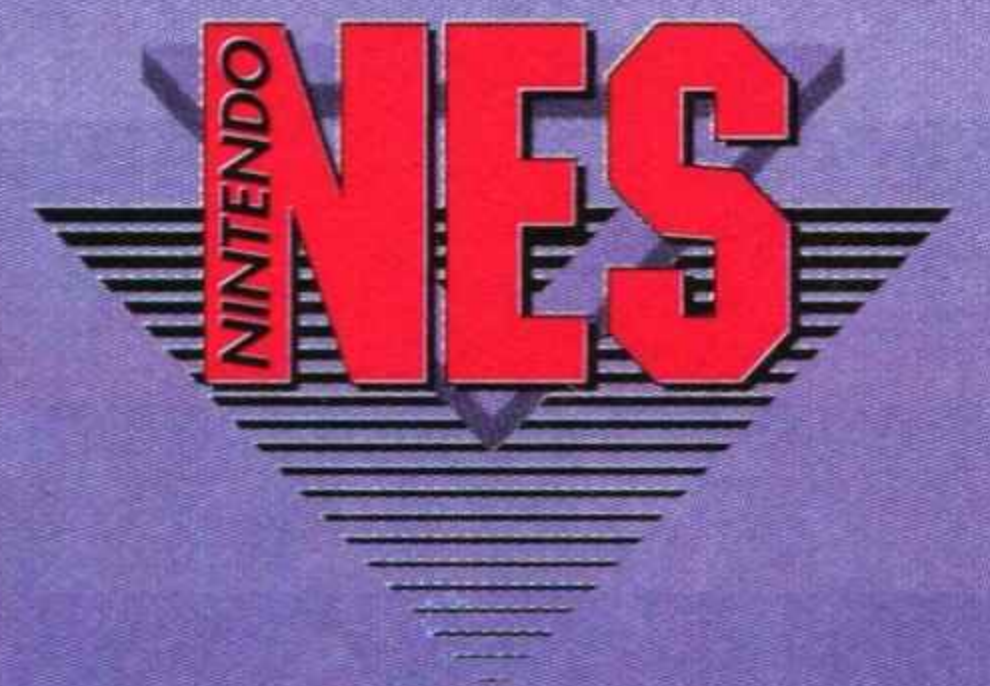
Per fare fuori il vostro clone usate ancora una volta l'arma di Elecman e la tecnica segreta.

A questo punto incontrerete gli ultimi guardiani: per sconfiggere Bombman usate le fireball o l'arma di Elecman, per Fireman usate l'arma di Cutman o quella di Iceman, per Iceman l'arma di Elecman e per Gutsman le fireball o il cannone al plasma.

Prima di entrare nell'ultima stanza del gioco, dove vi aspetta l'infame dottor Willy, avrete l'opportunità di ricaricare un'arma, quindi sceglietela bene! Per sconfiggere Dr. Willy, usate l'arma di Elecman e la tecnica segreta!

## LA TECNICA SEGRETA DEI VERY NINJA DI GHEIM PAUA

Lo volete un trucco? Uno veramente bello? Beh, sappiate che mettere il gioco in pausa ha certi vantaggi. Se usate il raggio di Elecman, ad esempio, sarà sufficiente mettere la pausa e toglierla subito dopo per avere il raggio nuovamente attivo (mica male, eh?). Se usate questa tecnica contro un guardiano di fine livello, oltre a sparargli sempre con lo stesso colpo (risparmiando così preziosissima energia), lo farete fuori in talmente poco tempo da non poter nemmeno dire "Gheim Paua è la miglior rivista per le console e la compro ogni mese in edicola per i super trucchi che ci trovo!"



NINTENDO



# GOLDEN AXE



MASTERSYSTEM

**F**inalmente le ultime mappe di questa mega-avventura! Alex stava letteralmente fondendo davanti al monitor della redazione! In quest'ultima puntata andrete dritti-dritti a trovare il super cattivone di turno, Death-Adder, ma ricordatevi che potrete distruggerlo solo con la famosa Golden Axe. Buona fortuna!

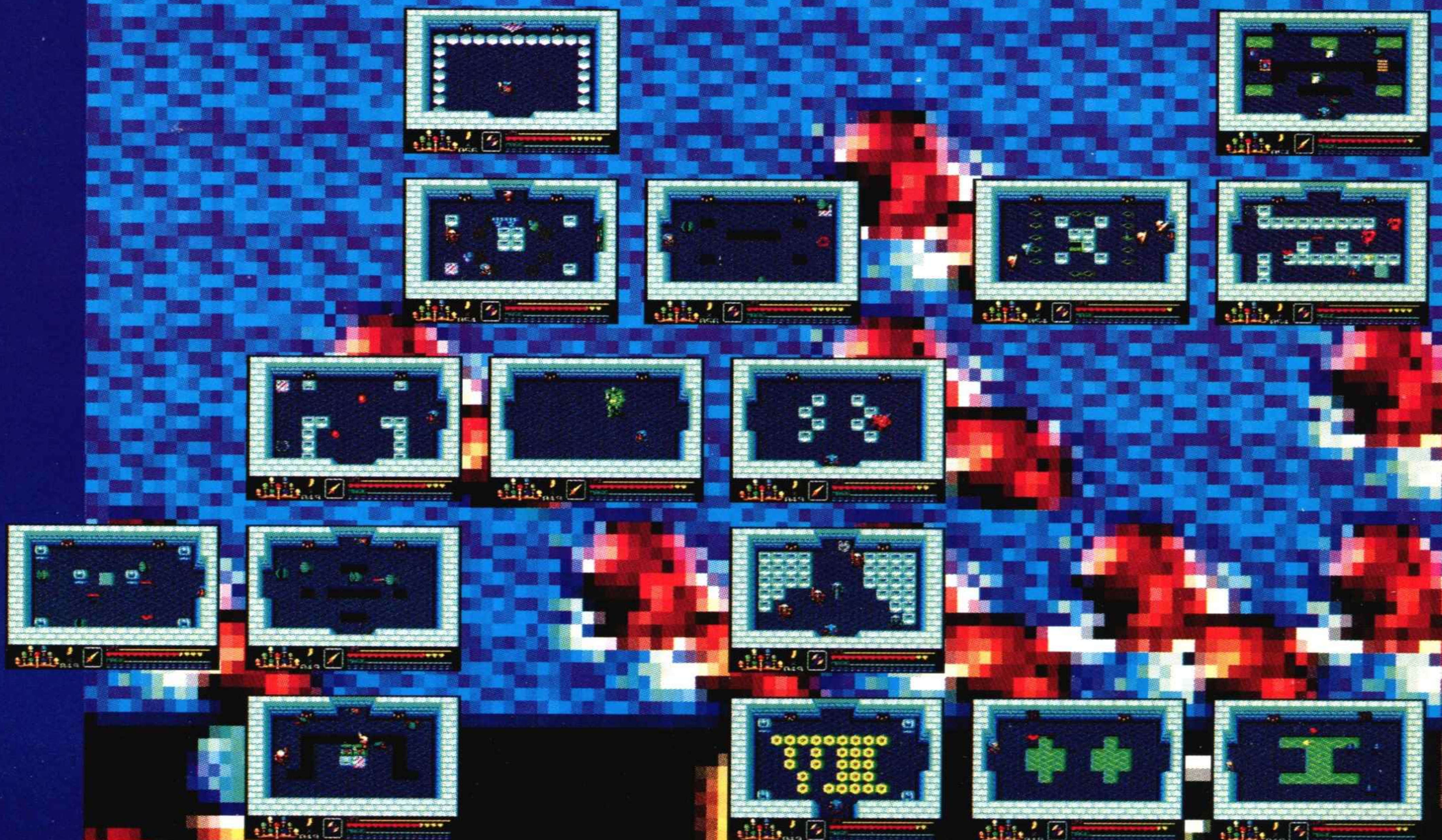
## IL "PASSE-PARTOUT"

Finalmente, niente più bisogno di chiavi. Il "passe-partout" vi permette di aprire tutte le porte chiuse andando semplicemente a sbatterci contro. Averlo trovata prima!!!!!!

## IL MALEFICO GENIO II

**(il ritorno della vendetta n° 3!!!!)**

Usate la stessa tecnica del genio precedente ma state attenti alle bolle di energia che stavolta scoppiano in tutte otto le direzioni.





# WARRIOR



Entrata 8



Entrata 9

## LA MONGOLFIERA

Non ha nessuna utilità (No! Non vi permette di volare! E questo il guaio!). Quando viene azionata, vi fa vedere la mappa di tutto il mondo e, per quelli che non l'avessero ancora capito, vi indica dov'è il palazzo di DEATH-ADDER!

## IL GIGANTE BLU

Questo guardiano è forte di bestia! Usate la magia del fuoco e del fulmine per indebolirlo al massimo, poi finitelo con la spada. State attenti ai suoi boomerang. Si fermerà per un breve istante prima di lanciaarli. Allontanatevi il più possibile da lui e continuate ad andare su e giù per schivare i suoi micidiali proiettili. Quasi sicuramente dovrete usare la mela magica perché questo nemico è veramente tosto (aspettate di vedere DEATH-ADDER in persona!).



# GOLDEN AXE WARRIOR



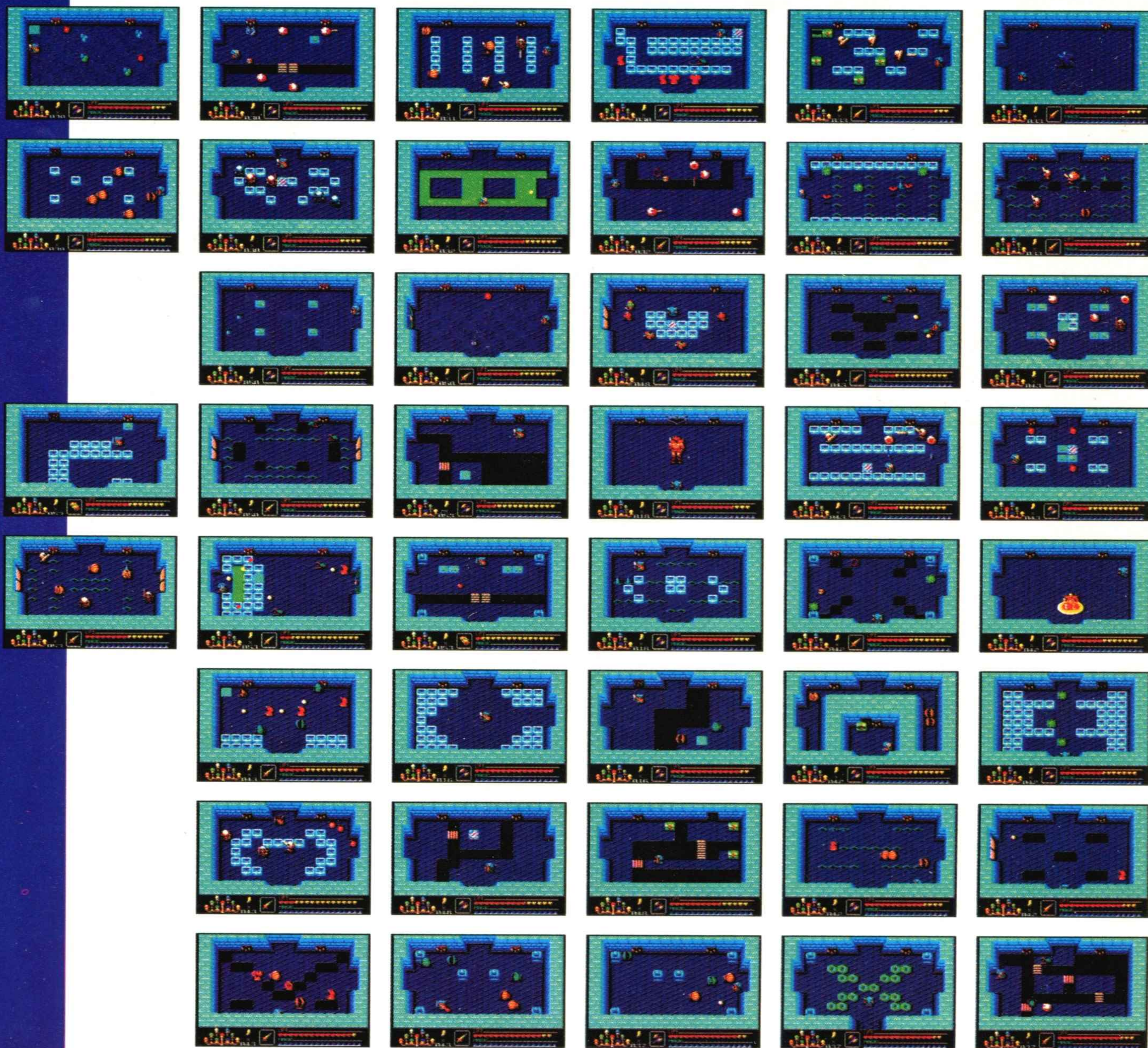
Una volta che avete la magia dell'acqua e le nove gemme, un passaggio si aprirà a sinistra del nono labirinto, e vi porterà nella tana di DEATH-ADDER. È lì che troverete la mitica GOLDEN AXE, l'unica arma esistente che possa ferire DEATH-ADDER. Una volta nel labirinto, non perdetevi tempo e forze inutilmente nel combattere i vari nemici. Andate direttamente dal gigante e preparatevi per il più grande combattimento della vostra avventura (inutile ricordarvi di tenervi la mela!)

## IL COMBATTIMENTO FINALE!

È un avversario molto forte. Ha due attacchi speciali. Può mandarvi tre boomerang rapidissimi che difficilmente possono essere schivati. Il suo secondo attacco è più lento ma se vi becca sono dolori de panza! Vi manda fulmini in tutte e otto le direzioni. Usate la magia dell'acqua per potenziare i vostri colpi e usate la GOLDEN AXE. Se riuscite a sconfiggerlo, diventerete l'eroe che tutti ammirano e rispettano e potrete finalmente tornarvene a casa a dormire! Ben presto un altro oscuro personaggio tornerà a vendicarsi, ma questa storia verrà raccontata in un'altra cartuccia!

THE END

MASTER SYSTEM





# SIM CITY

## STRATEGIA GENERALE

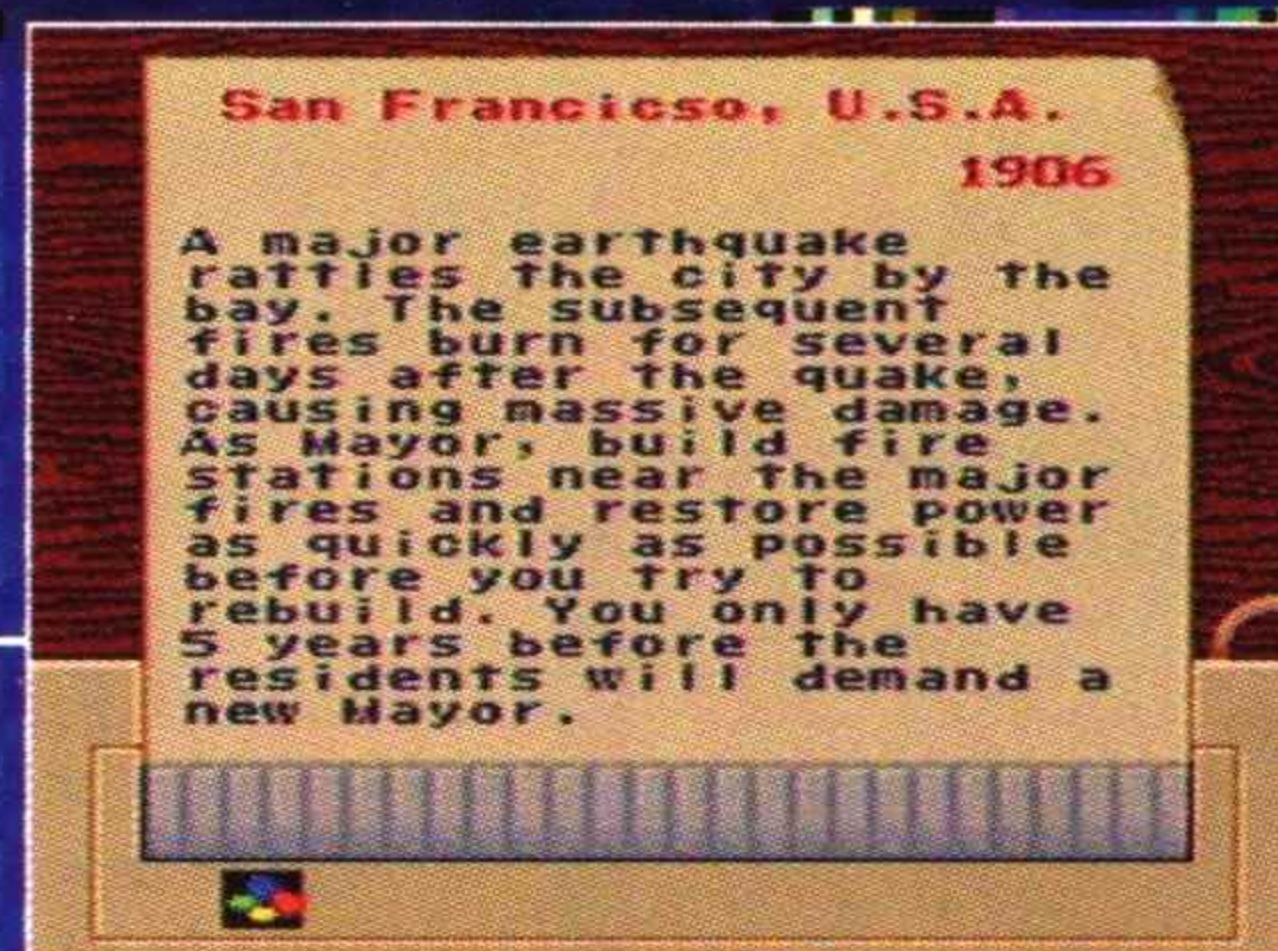
Non ci sono trucchi particolari per vincere a *SimCity*, ma eccovi qualche consiglio per sviluppare al meglio la vostra città. Nei primi tempi vi converrà avere più zone industriali che commerciali e residenziali in modo da far affluire la gente in cerca di lavoro. Quando la vostra popolazione avrà oltrepassato le 50.000 unità dovrete invertire la tendenza, avere cioè più zone residenziali e, soprattutto, commerciali che zone industriali (cioè quello che accade realmente nello sviluppo di una metropoli). Quando costruirete le vostre vie di comunicazione dovrete cercare di farle il meno complicato possibile (niente curve inutili perché creano solo ingorghi). Le linee ferroviarie sono caldamente consigliate in centro città perché meno inquinanti: non badate comunque allo strano look che prenderà la vostra città. Avrete una rete di trasporto efficace, pagherete meno tasse, avrete meno traffico e inquinamento.



## SAN FRANCISCO

TERREMOTO (1906)

All'inizio dello scenario, mettete subito il gioco in pausa e piazzate 3 o 4 stazioni di pompieri sparsi per la città. Se non lo fate gli incendi si propagheranno velocemente e perderete ben presto il controllo. Togliete la pausa. Dopo il terremoto rimettete il gioco in pausa e usate il bulldozer per isolare ogni rogo così da evitare possibili espansioni. A questo punto ripristinate tutte le linee della corrente e ricostruite le zone danneggiate. Fiuuu! L'avete scampata per un pelo!



## BERNA

TRAFFICO (1965)

L'obiettivo di questo scenario è ridurre il traffico, ma dovrete stare attenti anche al tasso di criminalità. La prima cosa da fare è eliminare le strade inutili a ovest e a sud della città così da ridurre considerevolmente le spese (la manutenzione costa!). Una volta effettuato il cambiamento dovrete rimpiazzare alcune strade con linee ferroviarie. Procedete con calma, non costruite tratti inutili e ricordatevi che avete solo 10 anni per vincere.



**Problemi di carie? Mal di pancia? Ci dispiace, non possiamo farci nulla. Se però volete la guida definitiva al capolavoro della Maxis date un'occhiata a queste due pagine e smettete di lamentarvi...**

SUPERNES



# SIM CITY



SUPERNES

## TOKYO

ATTACCO DEL MOSTRO (1957)

Questo è uno degli scenari più facili. Seguite il mostro mentre gironzola per la città alla ricerca di Mario e Luigi. Se



scoppia qualche incendio utilizzate il bulldozer per isolare i roghi e ricollegate la corrente agli edifici isolati dalla rete. Quando il malefico se ne andrà armatevi di pazienza e ricostruite il tutto meglio di prima!



## BOSTON

INCIDENTE NUCLEARE (2010)

Mettete in pausa il gioco all'inizio dello scenario e localizzate ogni reattore nucleare per riallacciare rapidamente la corrente agli edifici isolati



dopo l'incidente. Dopo la catastrofe distruggete tutte le strade della zona contaminata per non pagarne il mantenimento. Continuate a giocare normalmente evitando la zona contaminata e finirete lo scenario!



## RIO DE JANEIRO

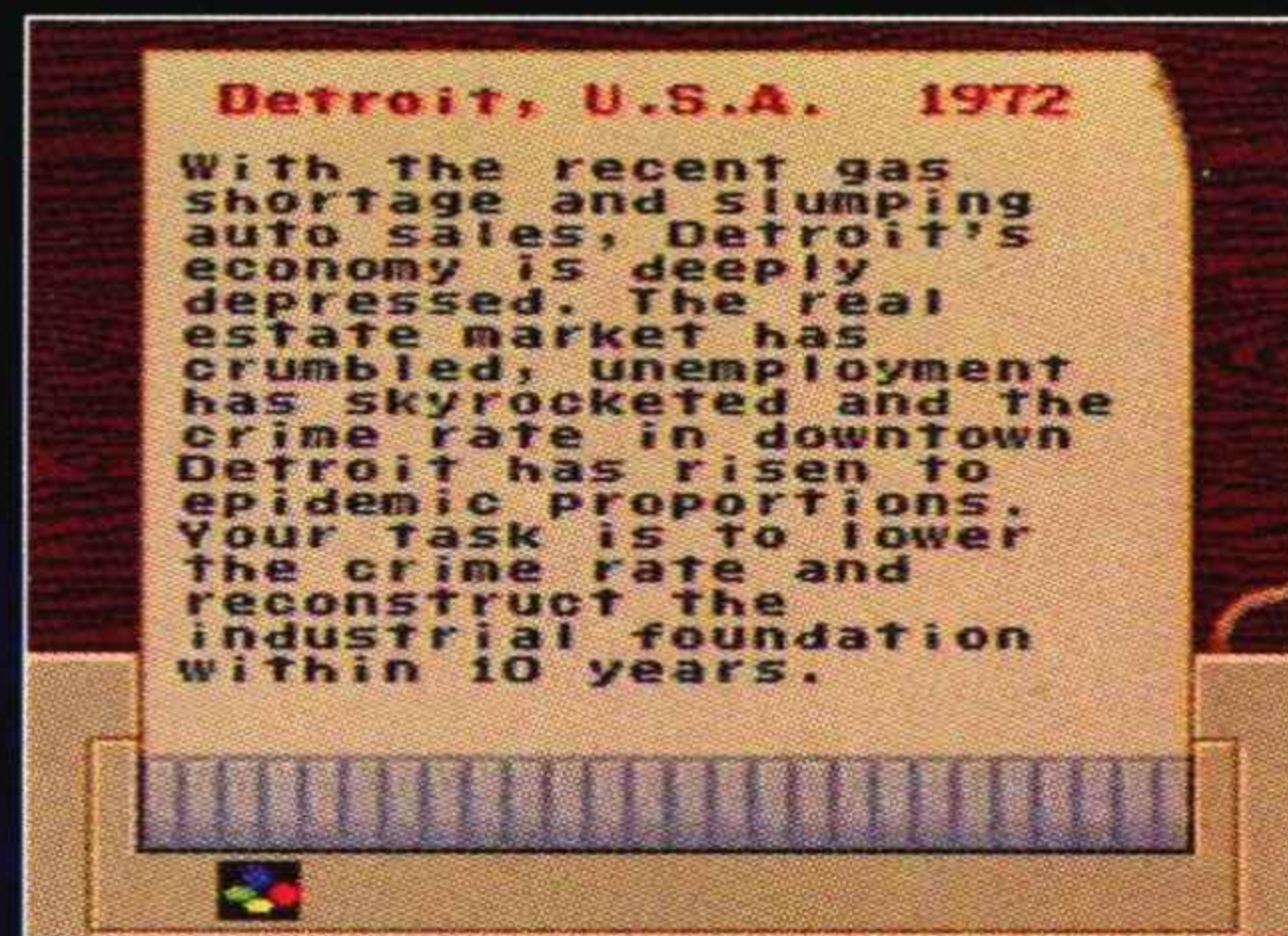
MAREMOTO (2047)

Giocate normalmente finché non arriva il maremoto. Memorizzate i posti colpiti dalla disgrazia e ricominciate la partita. Costruite immediatamente un'altra centralina elettrica e datevi da fare a ovest della città così da sostituire le zone distrutte. Dopo il ritiro della marea costruite dei parchi in modo da incrementare il prezzo del terreno. A questo punto giocate normalmente e vincerete!

## DETROIT

CRIMINE (1972)

Come prima cosa dovrete amministrare con parsimonia il budget annuale. Distruggete le strade inutili. Rimpiazzate poi le strade principali con ferrovie così da ridurre l'inquinamento. Abbassate ora le spese fino al 75% (avrete qualche piccolo problema di manutenzione, ma intanto risparmierete abbastanza da pareggiare il bilancio della vostra città!). Cominciate a mettere qualche dipartimento di polizia qua e là e create piccoli parchi nel centro della metropoli per abbassare la criminalità. E anche questo è completato: avanti il prossimo!





**Distributore per l'ITALIA**

**NEO-GEO®**

**OK IL PREZZO È GIUSTO**

- 1 console più joystick, presa scart, adattatore 220V.
- più una di queste 4 cassette in omaggio solo a £. 480.000

**ABBONARSI CONVIENE!**  
Entra a far parte del  
**CLUB NEO - GEO**

Con sole £ 1370 al giorno potrai noleggiare una cassetta a tua scelta che ti verrà sostituita ogni mese per 12 mesi

L'Abbonato ha diritto allo sconto "del 15%" su tutti i prodotti NEO GEO

Puoi noleggiare la cassetta anche non sei abbonato.

**NON CI CREDI ..... TELEFONA!**

**NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ**

Fatal Fury	Soccer Brawl	Ninja Commando
Last Resort	Thrash Rally	Mutation Nation

*Wow Che Grafica e che Suoni!*

**NAM 75**  
**Cyber Lip**  
**League Bowling**  
**Puzzled**

**PROPOSTE**

Nam 75	£ 90.000
Magician Lord	£ 140.000
Riding Hero	£ 140.000
Ninja Combat	£ 140.000
Super spy	£ 140.000
Cyber Lip	£ 90.000
Puzzled	£ 90.000
League Bowling	£ 90.000
Top Player Golf	£ 140.000
Baseball Star Professional	£ 140.000
Sengoku	£ 180.000
Ghost Pilot	£ 180.000
King of the Monster	£ 140.000
Blue's Journey	£ 140.000
Alpha Mission II	£ 180.000
Crossed Sword	£ 210.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 180.000
Eight Man	£ 210.000
Robo Army	£ 180.000
Thrash Rally	£ 210.000
Fatal Fury	£ 210.000
Soccer Brawl	£ 210.000
Football Frenzy	£ 210.000
Mutation Nation	£ 210.000
Last Resort	£ 210.000
Baseball Star Professional II	£ 210.000
Ninja Commando	£ 210.000
King of the Monster II	£ 210.000
Andro Dunos	£ 210.000
Sengoku II	£ 210.000

**NEO GEO®**  
**Emozioni Senza FINE**

**I GIOCHI ELENCATI SONO GLI STESSI DELLA TUA SALA GIOCHI**

N. B. : Ai sopra elencati prezzi si deve aggiungere IVA 19%.

**PIXEL Computer Shop**

Linea Commodore - Pc Compatibili - Consoles  
Via Ingegnere 37/a Catania Tel. 095/430580  
Consulenza Sull'acquisto Tel. 0337/881799

Non vi abbiamo CONSOL...ato abbastanza!?!?!?  
CON...SOLE poche Lire Adesso Puoi CONSOL...arti!!!

**Consoles:**

SEGA MEGADRIVE +Scart +Alimentatore + Joypad .....	L. 269.000!
NINTENDO SUPERFAMICOM +Scart +Alimentatore + 2 Joypad .....	L. 450.000!
SNK NEO-GEO +Scart +Alimentatore + Joystick + 1 Game .....	L. 600.000!
NINTENDO GAMEBOY Console portatile B/W + Batterie + Cavo di collegamento + Cartuccia Gioco .....	L. 150.000!
SEGA GAME GEAR Console Portatile a Colori .....	L. 270.000!

**Home Computers:**

PC Compatibile 286 1 MByte RAM, 1 Drive, HD 40 MByte, Scheda VGA, Monitor Colore VGA .....	L. 1.500.000!
AMIGA 600 New .....	L. 750.000!

N.B. I MARCHI SOPRA CITATI APPARTENGONO AGLI AVENTI DIRITTO.  
I PREZZI SOPRA INDICATI SONO DA CONSIDERARSI IVA COMPRESA.



**A NAPOLI**

**I PRIMI SPECIALIZZATI IN:**  
GIOCHI DI RUOLO  
GIOCHI DA TAVOLO E FANTASY  
MINIATURE E ACCESSORI  
**VIDEOGIOCHI ORIGINALI PER TUTTI I COMPUTER E CONSOLE**  
ORGANIZZAZIONE CONTINUA DI CORSI E TORNEI  
SCONTO 10% AI LETTORI DI GP  
**GIOCO E STRATEGIA s.a.s.** - Tel. 081/5789319  
Salita Arenella, 22/D (P.za Arenella) - NA





# Super Mario Land

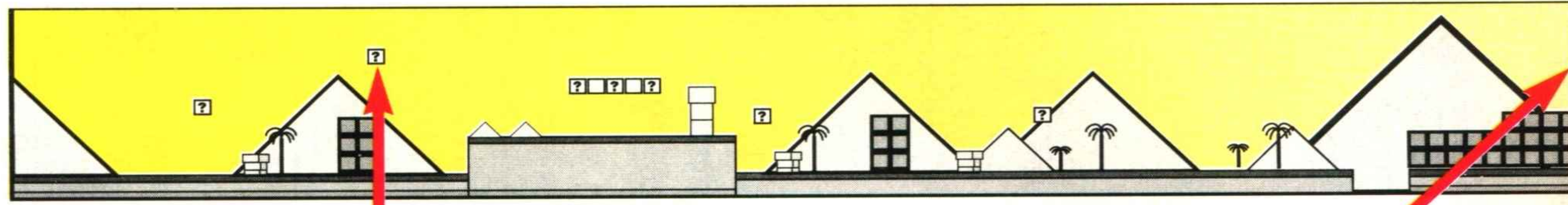
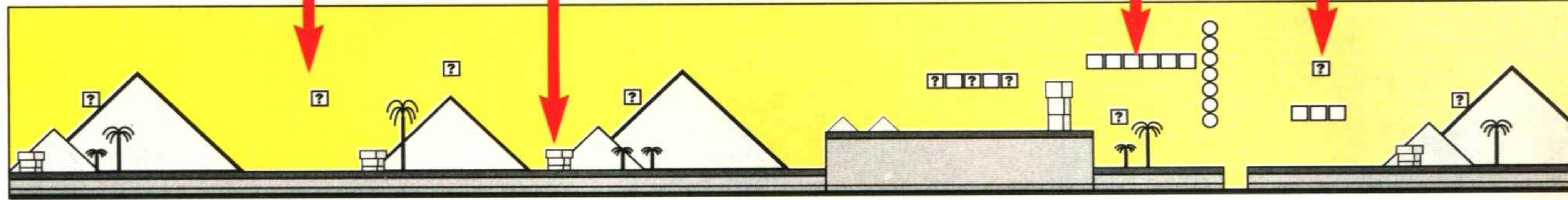


Una testata nel "?" e troverete un fungo

La prima stanza segreta di questo livello si trova qui....

Qua troverete una vita extra picchiando il quarto blocco partendo da sinistra. Alè!

Un'altro fungo (o fiore!).

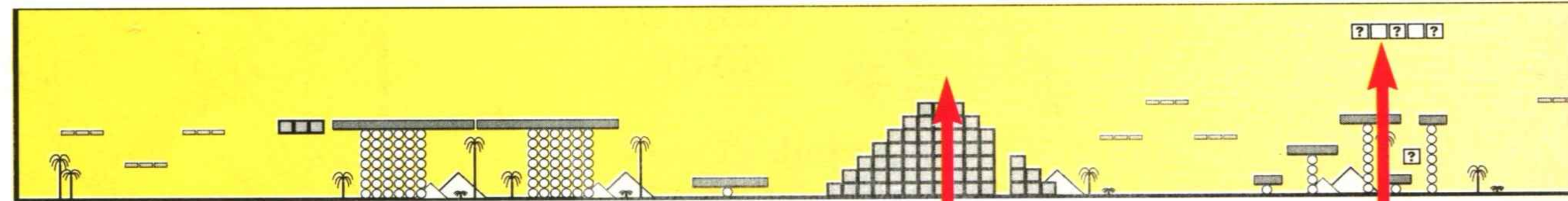
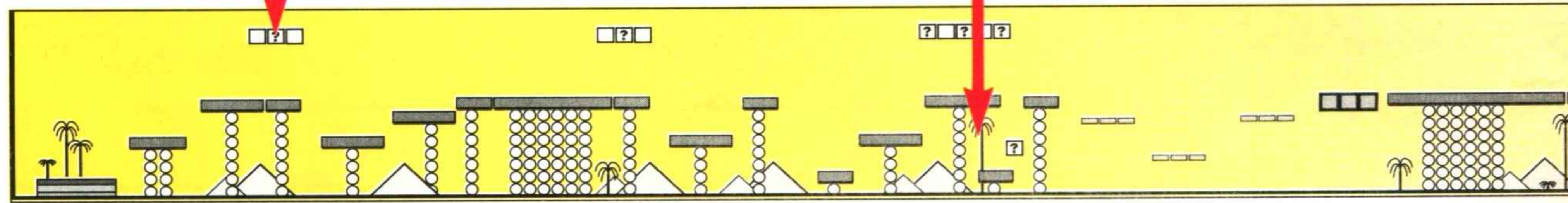


Una stella di invincibilità!

Yeah! Un blocco jak-spot. Picchiatelo finché non diventa un blocco fisso e guadagnerete un sacco di monetine!

Un fungo (o un fiore!).

Saltate per fare comparire il blocco che rilascerà una vita extra!



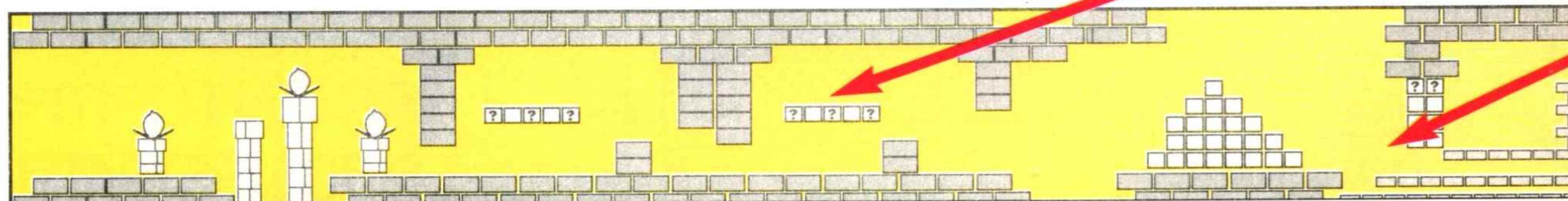
Un fungo (o un fiore!).

Un'altra vita extra...!

## MA DOVE DEVO PICCHIARE?

Molti bonus nel gioco sono nascosti e spesso li scoprirete per caso. Noi di Gheim Pauà siamo qui per aiutarvi ma cercate di distruggere più blocchi possibile per non lasciarvi sfuggire bonus o monetina. Ricordatevi che ogni 100 monete c'è una vita extra!!!

Per trovare il secondo ascensore, distruggete il blocco tra gli ultimi due "?" e saltate in mezzo. Potrete così raggiungere un'altra stanza piena zeppa di monetine!

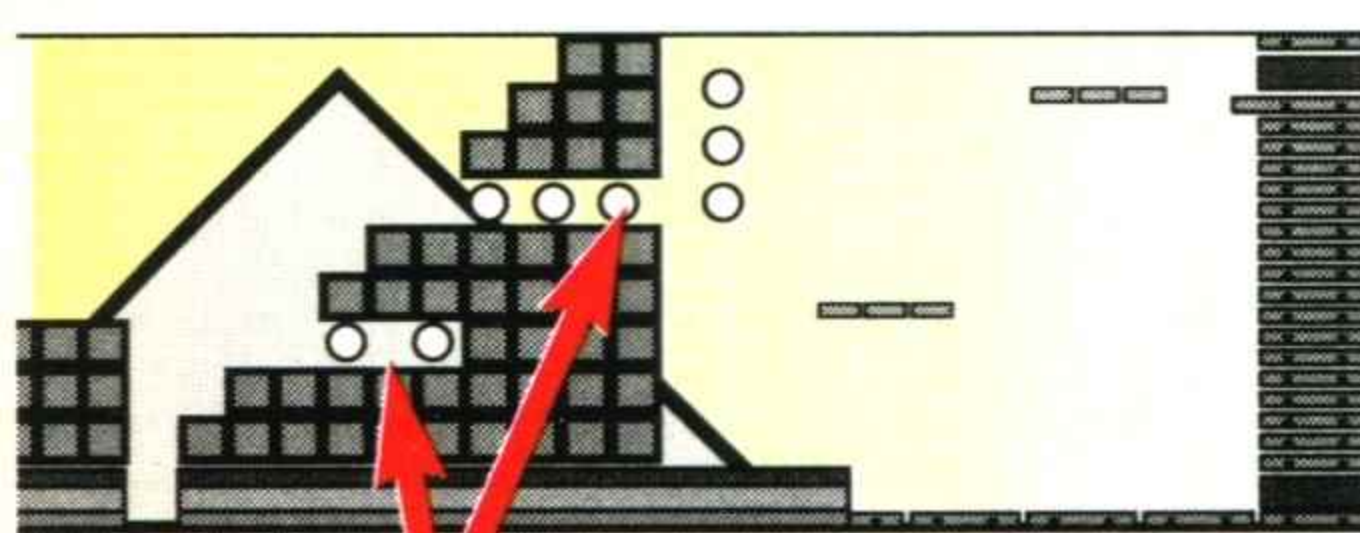
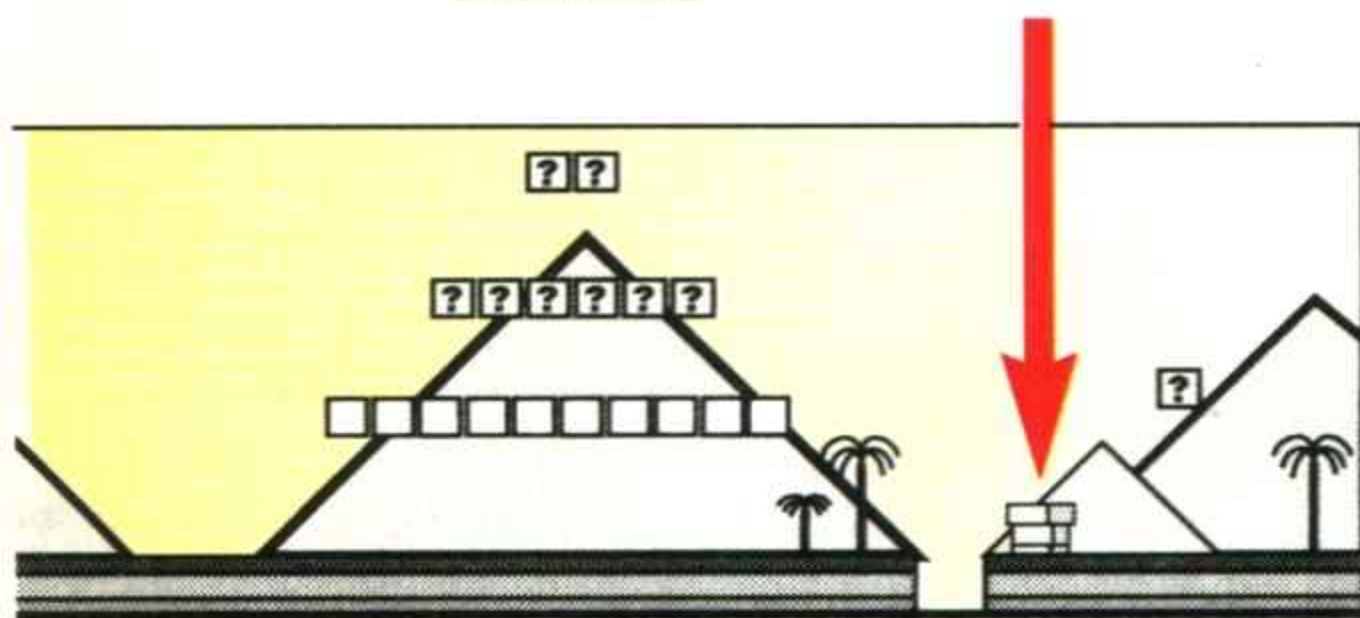


GAMEBOY

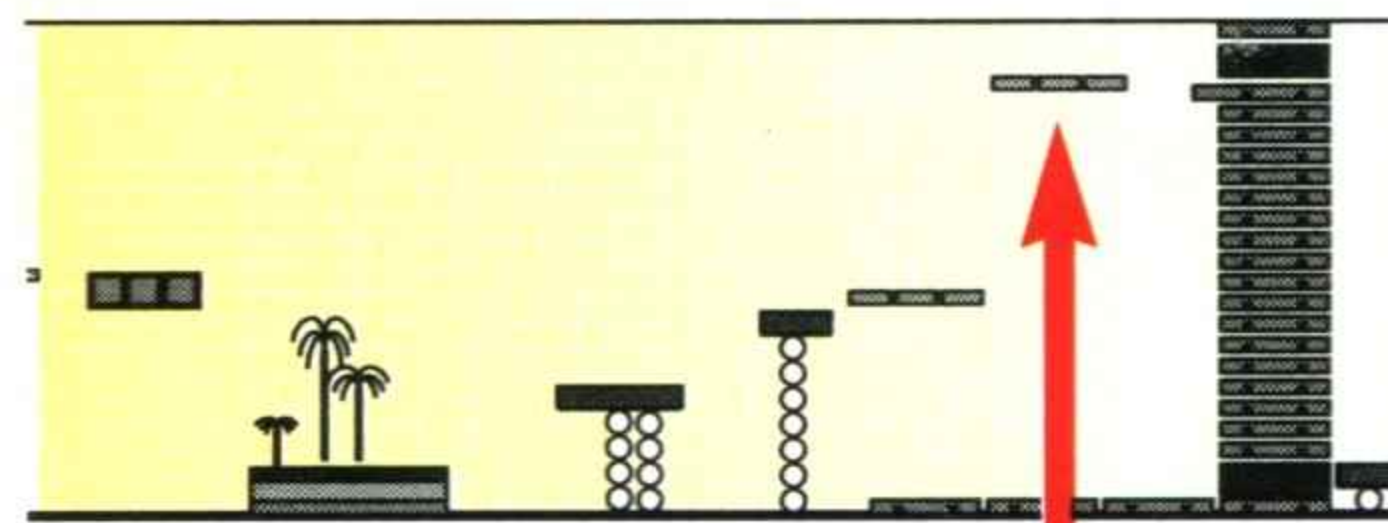
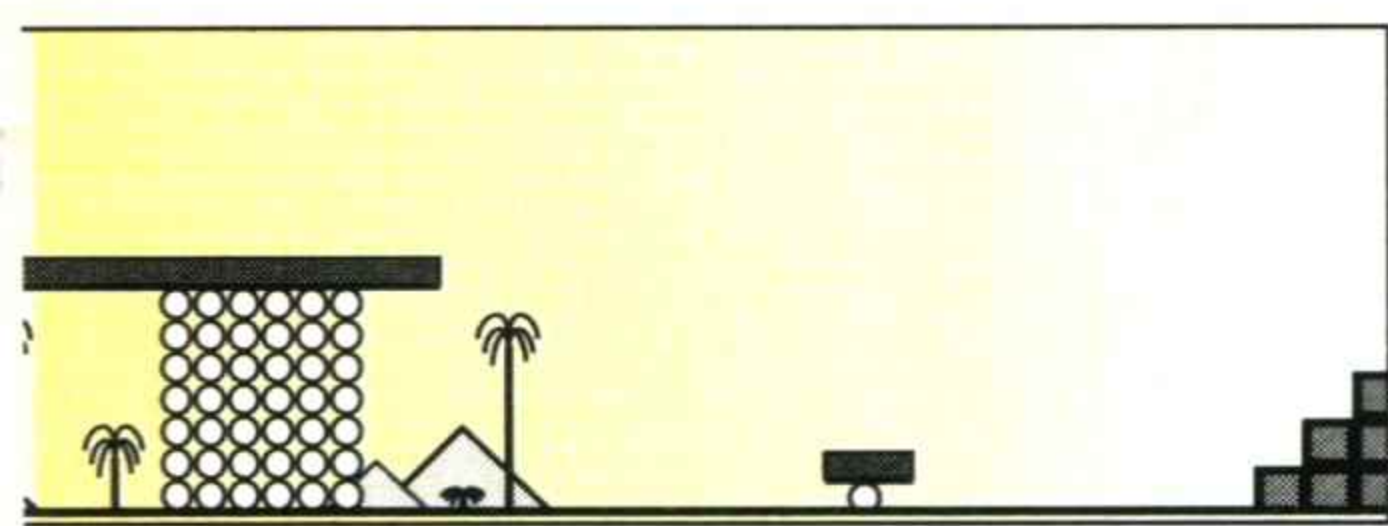


**Yoooh! La soluzione di Super Mario Land!?! E' incredibile! Eppure dovrete essere abituati alle sorprese cari lettori di Gheim Pauà! Per questa prima puntata vi spiegheremo tutti i trucchi (sporchi?) del primo mondo.**

.... e qua troverete la seconda stanza bonus.

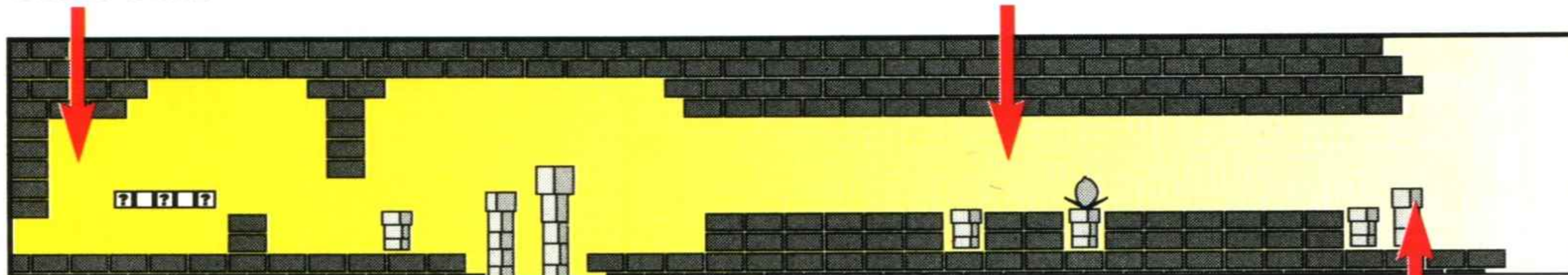


Se siete grandi, usate lo sparo per raccogliere le monetine.



Non fermatevi su queste piattaforme se volete raggiungere la stanza bonus finale!

Saltate vicino alla parete di sinistra e scoprirete un ascensore molto utile!

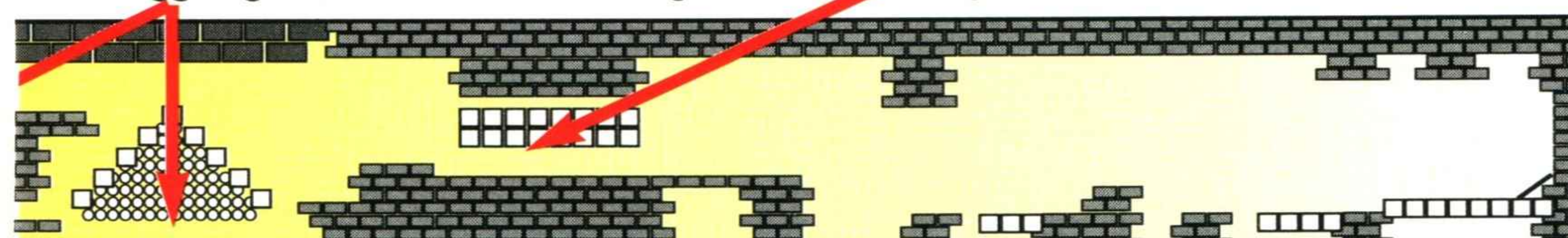


State attenti ai blocchi che cadono dal soffitto!

Se siete grandi, fatevi colpire dalla tartaruga e usate il passaggio più in basso per raggiungere le monetine e un fungo!

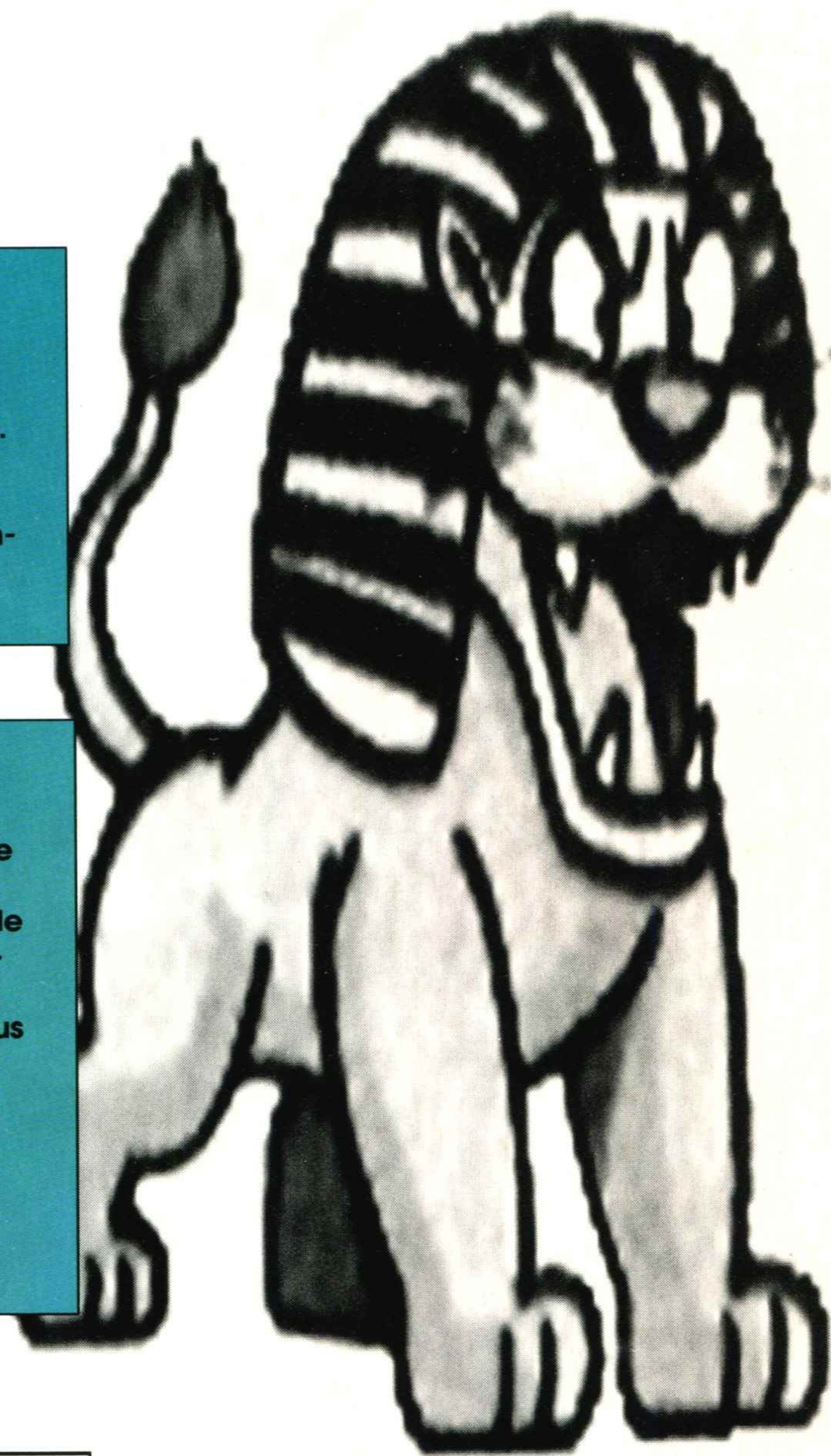
Distruggendo i blocchi troverete un fungo (o un fiore!).

E' una stanza bonus, una!



Per passare il guardiano di fine livello avete due metodi possibili:  
Se siete Mario grande e potete sparare, dovrete colpirlo ben cinque volte e poi raggiungere tranquillamente l'interruttore. Se siete Mario piccolo, dovrete saltarlo mentre si abbassa (evitando accuratamente le sue fiamme) e raggiungere l'interruttore piazzato dietro di lui!

**MA CHE USCITA SCELGO?**  
Alla fine di ogni schermo potrete scegliere se uscire dalla porta in basso o da quella più in alto, che è ovviamente la più difficile da raggiungere man mano che progredirete nella vostra avventura. L'uscita superiore vi porterà sempre in una stanza bonus dove potrete guadagnare un fiore, una, due o (se vi va bene) tre vite extra!!! Vale la pena di tentare, ma non sempre vi riuscirà!



**CONTINUA**



Dopo il successo riscosso il mese scorso dalla guida al Gameboy, Raist si è preoccupato di non lasciare a bocca asciutta i felici possessori di Lynx e Game Gear. Vediamo che cosa hanno escogitato la Sega e l'Atari per controbattere lo strapotere che la Nintendo si è guadagnata nel campo delle console portatili. Per i giochi che abbiamo recensito sulle nostre pagine troverete indicata la valutazione in percentuale, per gli altri titoli, invece, utilizzeremo un semplice sistema di votazione da una (un albero non sarebbe dovuto morire per la carta del manuale) a cinque (è esattamente quello che stavamo aspettando) stellette.

altrettanto coinvolgente.

**83% GP 4**

## CALIFORNIA GAMES

Un classico della Epyx in tutto il suo fulgore. Cinque classiche competizioni da spiaggia e la tradizionale giocabilità dei giochi sportivi Epyx. Peccato che dopo non molto diventi ripetitivo.

★★★

## CHECKERED FLAG

Vroom, vroom. Se i giochi di guida si sprecano, *Checkered Flag* non spreca nulla della memoria del Lynx. Il punto di forza è una grafica fluida e veloce che non subisce rallentamenti nemmeno nelle situazioni più "affollate". Diciotto GP nei quali competere.



Checkered Flag

**93% GP2**

## CHIP'S CHALLENGE

144 livelli di labirinti, rompicapo, bombe e chiavi colorate. Riuscirà Chip ad arrivare alla fine ed a conquistare l'amata Melinda? Un gioco costantemente in bilico tra varietà e noia.

★★★

## CRYSTAL MINES 2

Un piccolo robotino si aggira in un intrico di miniere a caccia di cristalli. Sembra un arcade, ma è in realtà un rompicapo che metterà a dura prova la capacità del giocatore di pensare tatticamente. Colorato, complesso e coinvolgente. Un must.

**93% GP6**



Crystal Mines II

## DINO DUDES

Ennesimo gioco ispirato chiaramente al classico *Lemmings*. L'ambientazione è preistorica con dinosauri e uomini delle caverne che la fanno da padroni. A prima vista può sembrare una ciofecca: in realtà ci troviamo di fronte a una cartuccia molto divertente e dalla realizzazione tecnica più che discreta.

★★★★

## ELECTROCOP

Riuscito clone di *Robocop* con forti componenti cyberpunk. Tanto per cambiare bisogna salvare la figlia del presidente in un platform a scorrimento orizzontale ma l'incredibile quantità di trappole, nemici e droidi malvagi è garanzia di grande divertimento.

★★★★

## FIDELITY ULTIMATE CHESS CHALLENGE

Un gioco di scacchi senza infamia e senza lode. Certo, non ci sono decine di livelli parallattici, musiche orchestrali o schermate digitalizzate ma i fan di Karpov e Kasparov hanno trovato pane per i loro denti.

★★★

## GATES OF ZENDOCON

Comune sparatutto spaziale a scorrimento orizzontale. 51 livelli da superare con la propria astronave, bonus e alieni buoni da liberare. Senza infamia e senza lode.

★★★

## GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER

Il seguito del tradizionale arcade presenta labirinti più complessi, nemici più cattivi e azione più frenetica. Insolita la possibilità di scegliere un "Nerd" come proprio personaggio. Divertente e colorato.

★★★★

## HARD DRIVIN'

Buona conversione del gioco da bar, problemi dell'originale inclusi. In particolare, la giocabilità è macchinosa ed imparare ad usare al meglio i comandi dopo un po' diventa frustrante. Se si esce di strada diventa difficile perfino ritrovare la pista. Peccato, perché il gioco in sé è molto divertente.

**75% GP 2**

scialba ma la curiosità di vedere come la trama va avanti aiuta a tenere desta l'attenzione.

★★★

## BLUE

Praticamente il gioco che fece conoscere il Lynx in tutto il mondo. *Afterburner* come avrebbe dovuto essere! Azione ininterrotta e frenetica rovinata da un solo - grave - difetto: è troppo breve. Peccato.

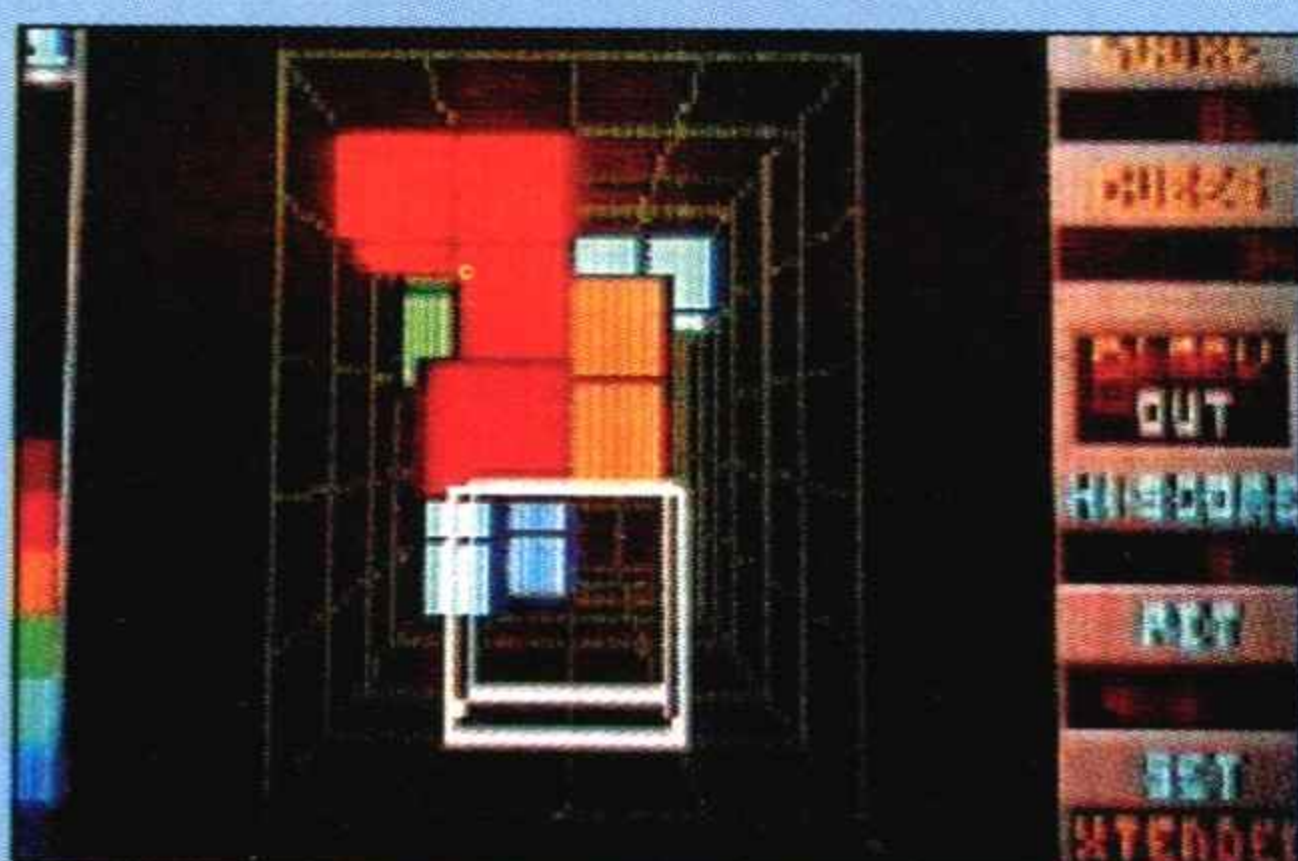
★★★★

## LIGHTNING

## BASKETBRAWL

Praticamente la conversione non ufficiale di un celebre coin-op, *Slam Punk*. Trattasi di sapiente mix fra una simulazione di basket e un picchiaduro ambientato nei quartieri più squallidi di N.Y. Consigliato a chi vuole sfogarsi sportivamente senza incorrere in espulsioni o giornate di squalifica.

★★★★



Block Out

## BLOCK OUT

La versione treddi di *Tetris* non delude. Grandi mattoncini colorati roteano in un grande pozzo visto dall'alto. Lo scopo, naturalmente, è di evitare che il pozzo si riempia - seguendo una versione tridimensionale delle regole di *Tetris*. Meno immediato del "papà", ma

## A.P.B.

Arcade a scorrimento verticale che vi lancia nei panni di un coraggioso poliziotto impegnato a ripulire le strade da criminali di ogni genere. All'inizio è divertente e frenetico ma dopo un po' le varie missioni tendono ad assomigliarsi un po' tutte. Discreta grafica.

★★★

## AWESOME GOLF

Non è una simulazione d'uncinetto, ma la trasposizione su video dello sport più diffuso in Giappone. L'aspetto tecnico è stato leggermente trascurato a favore della giocabilità, ma il risultato è comunque da lodare.

★★★★

## BILL AND TED'S EXCELLENT

Il vecchio tema del viaggio nel tempo viene ripreso in questo adventure arcade di non difficile soluzione. Grafica non molto buona e giocabilità



## HOCKEY

Cosa potevate aspettarvi dalla conversione su Lynx di uno degli sport più spettacolari del creato? Violenza a mille per una cartuccia a cui manca forse un tantino d'originalità e un sistema di controllo più decente. Acquisto pressoché obbligato per i tifosi di John Vecchiarelli e Jim Corsi.

★★★★

## HYDRA

Il coin-op omonimo non ha riscosso un gran successo e in Italia è scomparso dalle sale giochi un paio di giorni dopo la sua uscita. In pratica è il solito sparattutto ad ambientazione motonautica senza particolari pregi e dalla giocabilità piuttosto ridotta. Se volete divertirvi vi conviene cercare un'altra cartuccia.

★★

## KLAX

Un tentativo particolarmente riuscito di insidiare il trono di *Tetris*. File di mattoncini colorati piovono dall'alto senza interruzione. Il povero giocatore deve impilarli in modo da realizzare file orizzontali, verticali o diagonali dello stesso colore. Naturalmente non è facile...

★★★★★

## M.S. PAC MAN

Il mega-arcade-hit è stato fedelmente riprodotto in questa conversione. Il giocatore può decidere da quale livello - e labirinto - partire. Molto coinvolgente, sebbene l'originale nella sua semplicità avesse qualcosa di più.

★★★★

## NINJA GAIDEN

Volete pestare un po' di persone e affettarne altre senza correre il rischio di venir arrestati o rinchiusi in manicomio? Allora acciappatevi immediatamente *Ninja Gaiden*: la giocabilità è massiccia e la grafica ha dell'incredibile. Dovreste essere folli per farvelo sfuggire.

★★★★★



Hard Drivin'

## PAC LAND

Conversione riuscita del secondo gioco da bar con protagonista la pallina più famosa dell'universo. La grafica in miniatura talvolta costringe ad aguzzare gli occhi per distinguere i particolari, ma in complesso c'è proprio tutto. Alla lunga è un po' ripetitivo.

85% GP6

## PAPERBOY

Un'altra conversione direttamente dal bar. Grafica colorata ma tutti i difetti dell'originale - in particolare giocabilità un po' macchinosa e ripetitiva.

★★★

## RAMPAGE

Un gioco per tutti coloro che hanno appena preso tre in mate. Entrate nei panni di un mostro alto come un palazzo e distruggete tutto quanto vi capita sotto tiro. In questa versione è stato aggiunto un mostro nuovo: Larry la Cavia da Laboratorio. Divertentissimo!

★★★★★

## ROADBLASTERS

Un classico gioco di guida con vista in seconda persona sullo stile di *Chase HQ*. 50 livelli di sparatorie ininterrotte non salvano un gioco dalla giocabilità impossibile: sul piccolo schermo del Lynx le macchine sembrano ingrandirsi di colpo ed evitarle è praticamente impossibile. Poco originale anche sul piano delle idee.

★★

## RAMPART

Versione per Lynx del classico di tutti i tempi. La grafica e il sonoro sono appena discreti ma la giocabilità è da premio Oscar. Chiudete un occhio sulla realizzazione tecnica e vi divertirte per parecchi giorni.

★★★

## ROBOSQUASH

La versione di *Breakout* in 3D. Come in *Block-Out* l'aggiunta di una dimensione toglie immediatezza al gioco originale senza aggiungere molto sul piano della giocabilità. Moderatamente divertente.

★★★

## RYGAR

La classica avventura di un guerriero muscoloso in viaggio lungo una landa

popolata da nemici. Grafica buona e una notevole varietà di paesaggi sono i punti salienti di un gioco altrimenti banale.

★★★

## SCRAPEYARD DOG

Il seguito ideale di *Paperboy* vede un simpatico ragazzino impegnato lungo una serie di livelli nel tentativo di salvare il suo tenero cucciolo da una banda di crudeli rapitori. Grafica fumettosa in un gioco pieno di sorprese.

80% GP3

## SLIME WORLD

La prima cartuccia al mondo che permette a otto persone di giocare contemporaneamente! Sei avventure diverse a scorrimento orizzontale: in alcune si collabora, in altre...

★★★★★

## SHANGAI

Mitico. Un rompicapo d'antologia: in pratica è l'ennesima versione leggermente rielaborata del sempreverde Mah-Jongg. La giocabilità è mostruosa e la grafica, anche se poco importante, è buona. Compratelo al volo.

★★★★



Stun Runner

## STUN RUNNER

Convertire il coin-op (uno dei più impressionanti mai realizzati) era un'impresa megalitica eppure alla Atari hanno fatto un lavoro niente male. Per i pochi che non lo sapessero si tratta di una corsa futuristica con tanto di laser, 360 e avversari incavolati. Niente male, se non considerate l'originale da sala.

★★★

## SUPER SKWEEK

Strano mix fra arcade e rompicapo. Si tratta della conversione di un vecchio titolo per home computer in cui dovete guidare uno strano essere peloso in uno schermo composto da un gran numero di mattonelle:

coloratele tutte passandoci sopra ed evitando i nemici malefici per passare di livello. Mediocre.

★★

## TURBO SUB

Sparattutto con vista in soggettiva ambientato nella terra del ventottesimo secolo. Alla guida di un sottomarino sofisticatissimo il giocatore deve affrontare nemici e pericoli in terra e in cielo (è, sì, il nostro mezzo vola). Grafica buona.

★★★★

## TOKI

Conversione riuscitissima di un coin-op di discreto successo. Nei panni di un essere umano tramutato in scimmia dovete liberare la vostra bella dalle grinfie del cattivone di turno possibilmente senza rimetterci le penne (o la pelliccia?). Un platform consigliato soprattutto agli amanti dell'originale da sala.

89% GP 7



TOKI



Viking Child

## VIKING CHILD

Un incrocio non molto riuscito tra *Wonderboy* e *Mario* di ambientazione altomedievale. Un bimetto vichingo cerca di salvare la sua famiglia dalle grinfie del malvagio Loki. Ben realizzato, ma non dice assolutamente nulla di nuovo.

70% GP3

## WARBIRDS

Se il vostro sogno segreto è saltare a bordo di un biplano e mitragliare il Barone Rosso, non perdetevi



*Warbirds*. La vista è in soggettiva, l'animazione spettacolare ed i nemici tosti. Peccato che dopo un po' diventi ripetitivo.

**86% GP2**

## XENOPHOBE

Parodia del film "Aliens" sullo stile di *Op Wolf*. Divertente, vario e caratterizzato da un'ottima grafica. L'opzione "link" raddoppia il divertimento. Un'ottima conversione dal gioco da bar.

★★★★

## XYBOTS

Tanto per cambiare conversione da coin-op (caspita, che fantasia i game designer della Atari!). *Xybots* è uno sparattutto ambientato in un labirinto pieno zeppo di mostri ed esseri urfidi pronti a farvi la pelle. La realizzazione tecnica è ok e se volete divertirvi chiedetelo subito al vostro negoziante di fiducia.

★★★★

## ZARLOR MERCENARY

Fino a quattro giocatori possono partecipare a questo sparattutto intergalattico a scorrimento verticale. Alieni cattivi, potenziamenti e installazioni a terra in un gioco tradizionale ma indubbiamente riuscito.

★★★★

nente arcade. Molte locazioni da esplorare e una struttura di gioco che ricorda *Actraiser* per Super NES. Lungo ma gratificante.

**89% GP6**

## BATTER UP

Un simulatore di baseball che interesserà soprattutto gli appassionati di questo sport. Buona grafica, ottimi effetti sonori e la possibilità di giocare testa-a-testa con un amico. La giocabilità, potrebbe essere migliorata...

★★★

## CASTLE OF ILLUSION

Mickey, dopo l'Europa, conquista il Game Gear. Splendida grafica e giocabilità superba. Peccato che le piccole dimensioni dello schermo rendano un gioco già di per sé impegnativo ancora più problematico da giocare.

★★★★



Castle of Illusion

## COLUMNS

Un incrocio (non molto originale) tra *Tetris* e *Dr. Mario*. Basta incolonnare tre gioielli uguali ed il gioco è fatto. Facile, no? Totalmente coinvolgente.

★★★★

## CHASE HQ

Arcade automobilistico nato dalla conversione di un coin-op Taito di enorme successo. La trama è la solita rielaborazione del vecchio tema "guardie e ladri": tanto per cambiare sta a voi interpretare la parte dei buoni e guidare l'auto della polizia alla caccia dei malviventi più ricercati d'America. Peccato che non siano riusciti a riprodurre il medesimo feeling dell'originale da sala sul portatile di casa Sega: la giocabilità è così così, la realizzazione tecnica non è niente di speciale e il tutto è decisamente troppo facile.

★★

## CHESSMASTER

Questa simulazione di scacchi è il massimo della vita: la grafica è buona, le opzioni sono numerose e non ci sono assolutamente

peccate di una certa importanza. Se volete sfruttare al meglio il vostro Game Gear compratelo subito.

★★★★★

## DONALD DUCK - THE LUCKY DIME CAPER

Dopo Topolino, naturalmente, Paperino. A caccia di Amelia e dei tre nipotini rapiti in questo gioco a piattaforme sullo stile di *Castle of Illusion*. Bello, ma è un po' frustrante la necessità di ricominciare da capo ogni livello se si perde una vita.

**89% GP5**

## DRAGON CRYSTAL

GdR arcade con una struttura di gioco molto ramificata. Molta esplorazione, ma i frequenti vicoli ciechi (che costringono a tornare sui propri passi) dopo un po' logorano anche il giocatore più paziente...

★★

## DEVILISH

Tipico gioco giapponese dal concept incredibilmente assurdo: in pratica è un incrocio fra *Arkanoid* e un qualsiasi sparattutto a scrolling multidirezionale. Il risultato è una cartuccia godibile soprattutto per le prime partite, ma leggermente monotona alla lunga. Dategli un'occhiata comunque.

★★★

## FACTORY PANIC

Un rompicapo abbastanza innovativo che vi mette sul seggiolino di comando di un sistema di distribuzione merci. Dovete manovrare correttamente ingranaggi e scambi per assicurarvi che le merci vengano consegnate al cliente corretto. Peccato per le interferenze degli uomini della sicurezza, che rovinano totalmente un gioco altrimenti molto buono...

★★



Fantasy Zone

## FANTASY ZONE GG

Probabilmente conoscerete la versione Master System di questo gioco perchè è

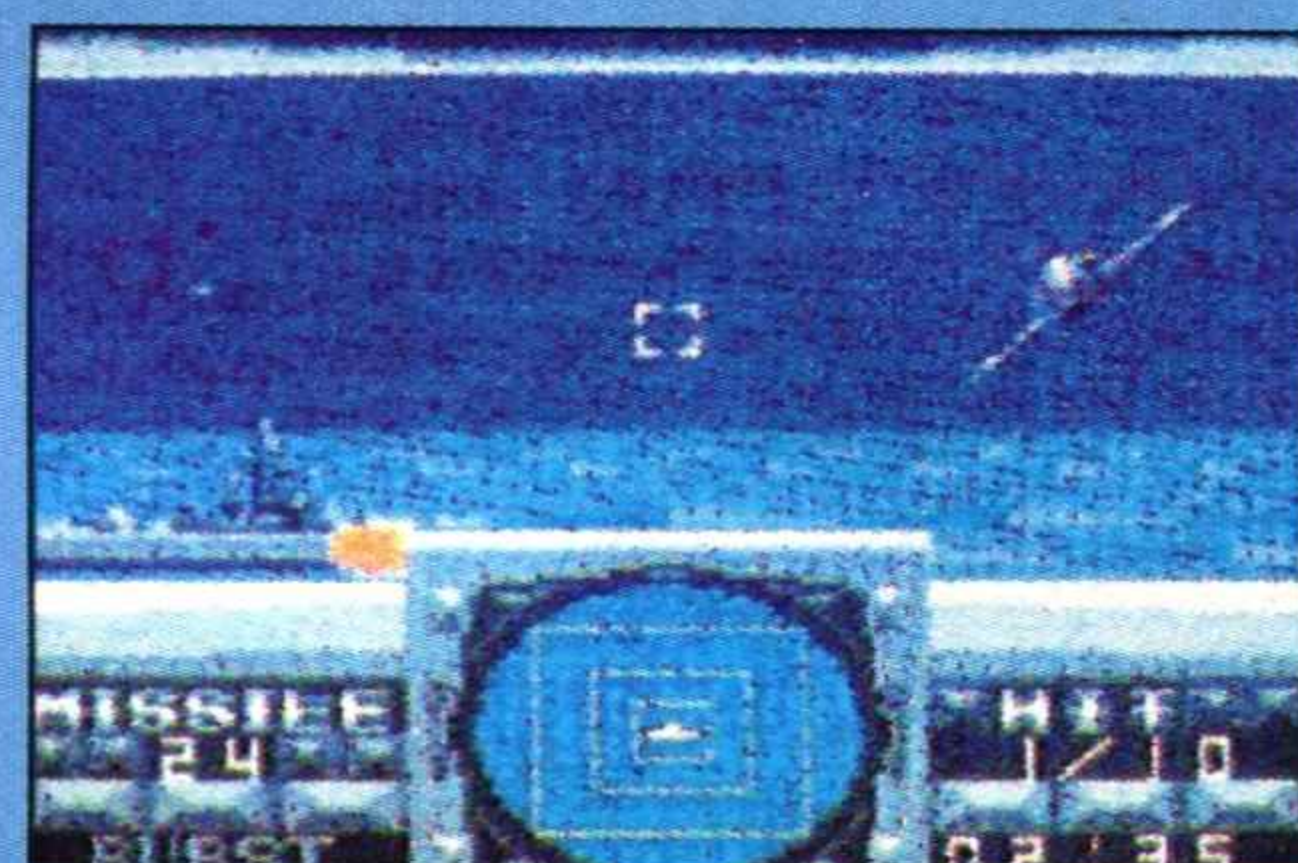
stata pubblicizzata un po' ovunque. Uno sparattutto coloratissimo da cui era però lecito aspettarsi qualcosa di più vista l'importanza datagli dalla Sega. Passate oltre.

★★

## G-LOC

L'introduzione è splendida, ed esaurisce quanto offerto dal gioco. La giocabilità è mediocre, ripetitiva, e scialba. Un clone di *Afterburner* poco impegnativo e - cosa più grave - noioso. Non bisogna lasciarsi ingannare dallo splendore del coin-op.

**61% GP3**



G-LOC

## HALLEY WARS

Lo sparattutto a scorrimento verticale della Taito non è l'ultimo grido in fatto di novità, ma ha il pregio di essere una buona conversione del coin-op. Varietà e azione frenetica sono i punti forti di un gioco senza dubbio coinvolgente.

★★★★

## HASTLE GOLBY

Un altro rompicapo che coinvolge nastri trasportatori, interruttori e pacchi da consegnare. Più riuscito di *Factory Panic*, ma ripetitivo e noioso sulla lunga distanza.

★★★

## NINJA GAIDEN

Il ninja, uno dei personaggi di maggior successo del mondo dei videogiochi, riappare in questo picchiaduro-tagliafette che percorre la strada gloriosamente aperta da *Shinobi*. Peccato che sia decisamente più facile del suo predecessore.

★★★



Out Run



## AX BATTLER

Uno dei pochi GdR per Game Gear, ma con una forte compo-



Ax Battler



**OUT RUN**  
Facile, troppo facile. Le macchine avversarie fanno del loro meglio per evitare la vettura del giocatore e gli ostacoli ai lati della strada sono andati in ferie. Peccato, perché la strada scorre fluidamente e gli sprite sono ben disegnati. Un'occasione sprecata.

**69% GP1**

**PAC-MAN**  
La pallina più famosa della storia dei videogiochi sbarca su Game Gear. I puntini, il labirinto blu, le pillole di energia, i fantasmini colorati... non ci sono vie di mezzo: o li amate, o li odiate! Grafica ed effetti sonori importati integralmente dall'originale. Bellissimo e nostalgico.

★★★★★

**PENGO**  
Un'altra conversione ottimamente realizzata. Il buffo pinguino bianco e rosso ballonzola per un paesaggio artico schiacciando crudelmente i nemici tra due blocchi di ghiaccio e raccogliendo bonus allineando grandi diamanti. Un'ottimo mix di stili che richiede al tempo stesso prontezza di riflessi e senso tattico. Storico.

**80% GP1**



Pengo

**PSYCHIC WORLD**  
Picchiaduro a scorrimento orizzontale con potenziamenti telecinetici che aggiungono spessore all'azione. Giocabile e ben realizzato, ma un po' troppo semplice nella struttura di gioco.

★★★

**PUTT AND PUTTER**  
Parodia del golf che può essere ingiustamente sottovalutata a causa del suo spirito insolito. Divertente e supportata da una grafica notevole, ma dopo un po' il gioco diventa noioso.

★★★

**RASTAN SAGA**  
Prendete un demone malvagio, aggiungete livelli in quantità e guardianoni di fine livello, agitate il tutto e - voilà - *Rastan Saga!*

Una pletera di Bonus, Potenziamenti, Gadget, Oggettini, Gingilli E Via Dicendo aggiunge spessore a un gioco di per sé non molto originale ma indubbiamente divertente.

**82% GP2**

**SHINOBI**  
Il primo gioco ad essere stato programmato appositamente per Game Gear. Sonoro stratosferico, grafica da urlo e una giocabilità così impegnativa che vi troverete a mordervi la lingua. I ninja non son mai stati così popolari...

★★★★★

**SLIDER**  
I labirinti del pianeta Rozen sono stati invasi da una marea di mostri. 99 livelli di mas-sacro farciti di extra, bonus e via dicendo. Purtroppo manca il modo a due giocatori.

★★★

**SPIDERMAN**  
Platform interamente dedicato al popolarissimo Uomo Ragno. La grafica è eccellente e il sonoro è sublime. Peccato per la totale mancanza d'originalità da parte dei game designer Sega perché in caso contrario ci saremmo trovati di fronte a un capolavoro.

★★★

**SOLITAIRE POKER**  
Un incrocio tra il poker ed un solitario (sorry, niente donnine discinte qui). Pescando le carte ad una ad una e collocandole in una griglia di cinque per cinque bisogna ottenere il punteggio più alto possibile realizzando le combinazioni del poker. Divertente ma non adatto a tutti...

★★★



Sonic the Hedgehog

**SONIC THE HEDGEHOG**  
Grafica mega, scrolling da Megadrive e giocabilità devastante (devastante per la concorrenza...). Le avventure a scorrimento multiplo del porcospino Sega sono l'hit annunciato più riuscito degli ultimi anni. Solo sei livelli, purtroppo, ma li giocherete

e rigiocherete fino alla nausea. Un capolavoro.

**95% GP4**



Space Harrier

**SPACE HARRIER**  
Grafica ok e giocabilità... anche! Questa conversione del classico da bar è riuscita in ogni particolare. Consigliato se vi piacciono gli sparatutto dal ritmo di gioco frenetico.

**83% GP5**

**SUPER KICK OFF**  
Il simulatore di pedata più famoso del mondo non perde nulla in questa conversione. Giocabilità identica all'originale ed una carriola di opzioni. La grafica è degna del resto del programma. Un acquisto consigliato a tutti, non importa quale genere di giochi preferiate.

★★★★★

**SUPER MONACO GRAND PRIX**  
Una grafica mediocre ed un sistema di controllo della vettura poco realistico rovinano un gioco che avrebbe potuto essere un hit. L'opzione per due giocatori testa-a-testa non è male, ma non aspettatevi di portarvi a casa un mini coin-op.

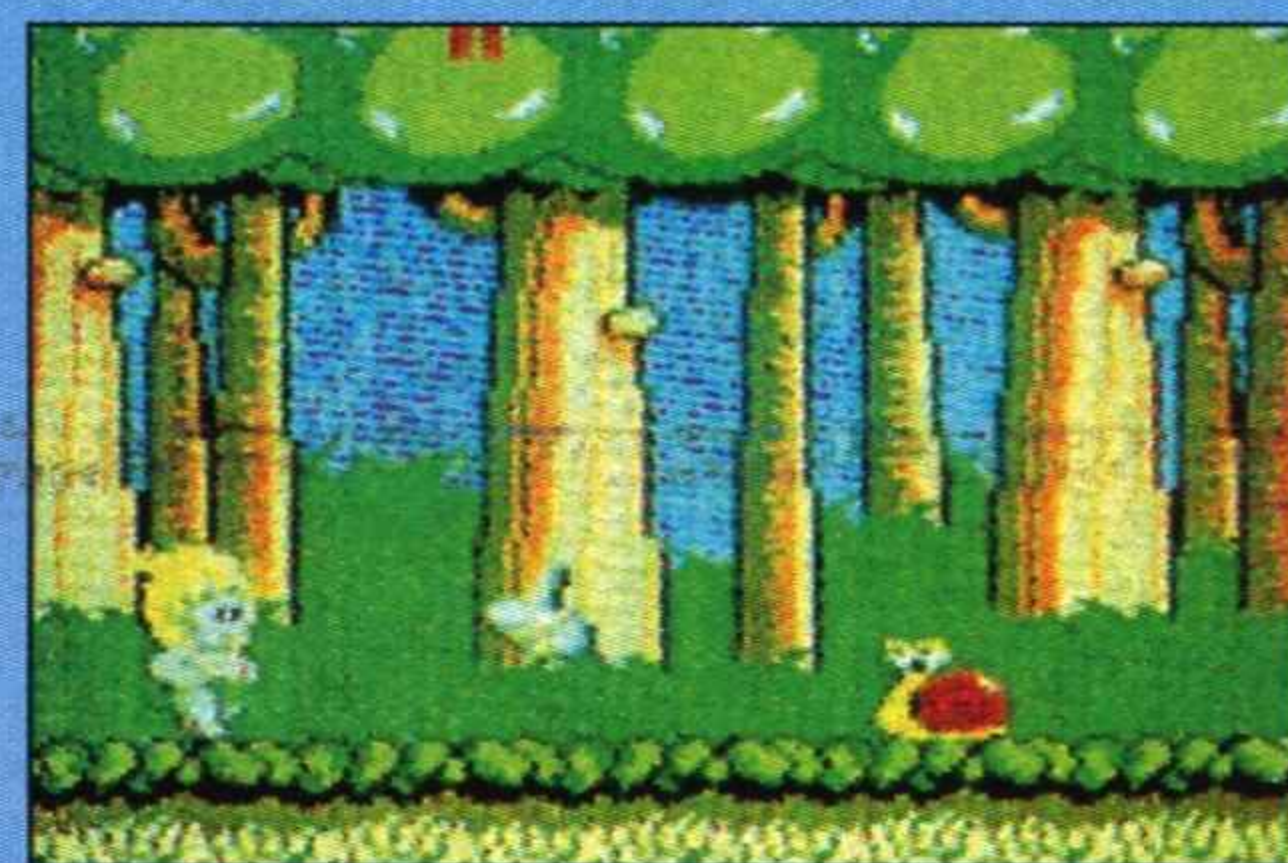
★★



Super Monaco Grand Prix

**WONDERBOY**  
Un gioco vecchio stile di salti, spari e piattaforme. L'azione ci mette troppo a carburare e quando le cose iniziano veramente a mettersi in moto vi sarete già stufati. Nel programma non c'è niente di particolarmente brutto, ma se vi interessa il genere in giro ci sono titoli molto migliori.

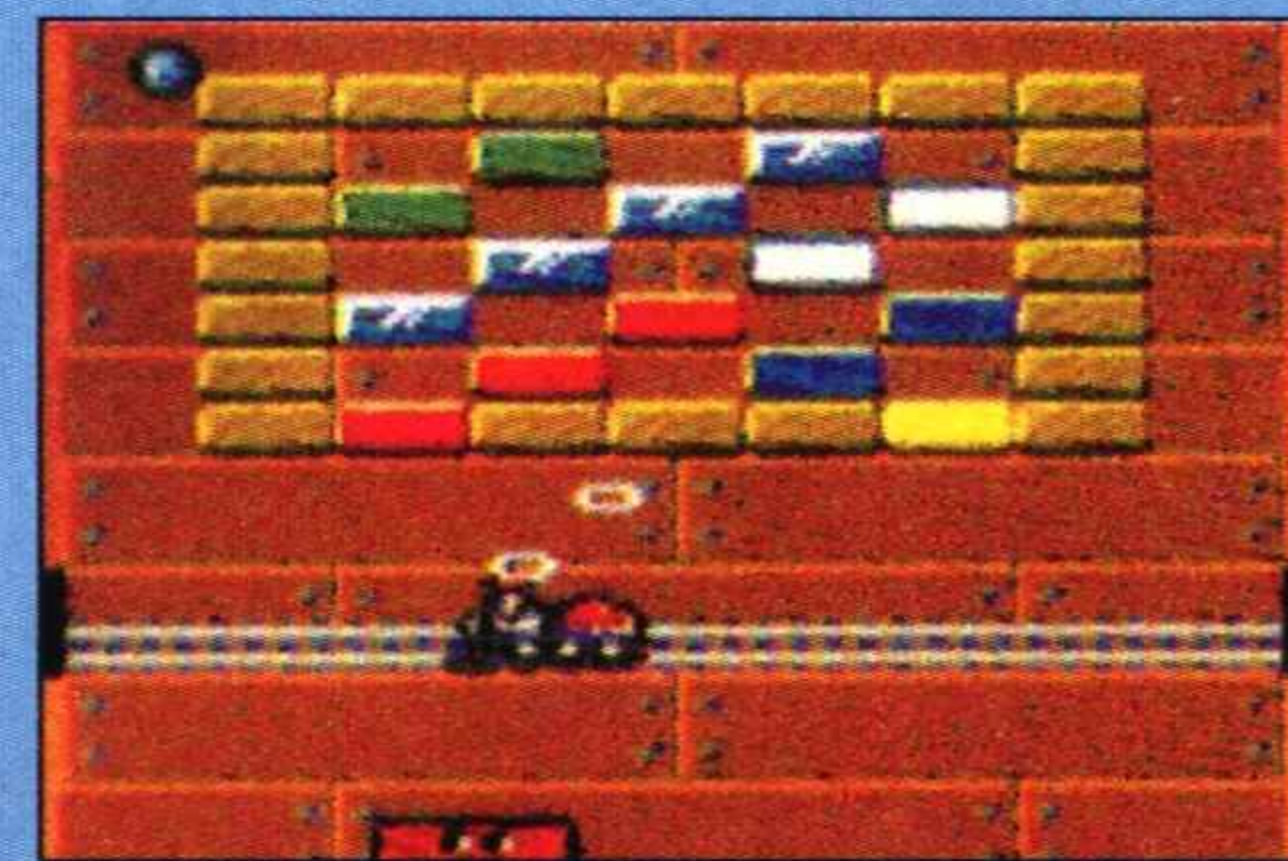
★★



Wonderboy

**WOODY POP**  
Un clone di *Arkanoid* particolarmente impegnativo e con quintali di potenziamenti. La possibilità di ricominciare da dove si è arrivati aiuta a completare un gioco altrimenti eccessivamente difficile. Consigliato solo ai fan dell'originale.

**74% GP3**



Woody Pop

**WORLD CLASS LEADERBOARD**  
Uno dei classici del mondo dei videogiochi. La simulazione golfistica più amata dai giocatori non perde nulla in questa conversione: semplicità, immediatezza e la bellezza grafica dell'originale. Peccato che non si possano caricare data-disk come nelle versioni per computer.

**81% GP5**



World Class Leaderboard

**JOE MONTANA FOOTBALL**  
La migliore, probabilmente perché è l'unica, simulazione di football americano per Game Gear. La grafica è strepitosa, il sonoro è ottimo e la giocabilità non ha nulla da invidiare alla sua controparte per Megadrive. Un acquisto obbligato, almeno finché non arriva John Madden sul portatile di casa Sega.

★★★★★



**FINALMENTE IN EUROPA  
IL FAMOSO FUMETTO!**

 **Glénat** ITALIA





# ANNUNCII game power

## VENDITA

**VENDO Sega Megadrive** ufficiale Giochi Preziosi (compatibile con cartucce giapponesi) nuovissimo + manuale d'istruzioni + joypad + cavi + 6 splendidi giochi (tra i migliori) quali: Altered Beast, Mystic Defender, Sonic the Hedgehog, Super Real Basketball, Truxton e Shining in the Darkness, il tutto a L. 550,000 trattabili. E' un'offertissima perché per i giochi e la console ho speso L. 1,000,000. Lorenzo Grotti tel. 0575/363213 dalle ore 19,00 alle ore 21,00.

**Nintendo Gameboy** completo di valigetta, cavi, cuffie e 2 giochi **VENDO** a L. 150,000. Tel. 035/213246.

**VENDO o scambio** alcuni titoli per Super Famicom e Super Nes. Annuncio sempre valido. Fabio tel. 0862/602516 ore pasti.

**VENDO Nintendo Gameboy** in perfette condizioni + 3 giochi (Tetris, Parodius, Solomon's Club), il tutto con imballi originali a sole L. 160,000. Marko tel. 0187/20114 ore pasti.

**Causa errato acquisto VENDO** Gameboy + Tetris + Turrigan + cavo per 2 giocatori + pile + garanzia (il tutto è nuovo, mai usato) a L. 160,000.

**Per Megadrive VENDO** e scambio recenti cartucce. Marco tel. 02/95742719 (dopo le ore 20,00). Stefano tel. 02/417659 ore pasti.

**VENDO per Sega Megadrive** le seguenti cassette: After Burner II (L. 40,000), Castle of Illusion (L. 60,000), The Immortal (L. 90,000), Shining in the Darkness (L. 90,000). Tutte le cassette sono nuove! Willy Murgolo tel. 049/664498 ore pasti.

**Causa inutilizzo VENDO** Sega Master System 2 + 2 giochi (Alex Kidd e Kenseiden) alla modica cifra di L. 250,000 (ancora in garanzia!!). Massimiliano Porlid fraz. Fougner Comune di Nus - 11020 Aosta.

**VENDO per Sega Megadrive** i seguenti giochi: Super Real Basketball, Boxing, Rambo III, Super League, Joe Montana, tutti a L. 50,000 cad. Franco tel. 039/6080897 ore pasti.

**VENDO per Gameboy:** Chase H.Q. (originale a L. 20,000 completo di tutto). Maurizio tel. 02/26700644 dalle ore 15,00 in poi.

**VENDO o scambio** cartucce per Game Gear. Io possiedo Magical Boy, Out Alex, Super Monaco Gp, Mickey Mouse, Shinobi e altri. Thomas tel. 0431/81910.

**VENDO per Gameboy** Gargoyle's Quest (50 codici), Robocop e R-Type (L. 35,000 - L. 35,000 - L. 40,000) come nuove. Max serietà. Emanuele tel. 02/3084715 dalle ore 18,00 alle ore 19,00.

**VENDO con urgenza** console Nintendo + joystick + 8 cassette (Kid Icarus, Knightrider, The Goonies II, Super Mario Bros 1, Super Mario Bros 3, Excitebike, Turtles, Simon's Quest, Castlevania II) a L. 820,000. Fabrizio tel. 06/389524.

**VENDO per Sega Megadrive** i seguenti giochi europei: Last Battle L. 40,000 The Revenge of Shinobi L. 40,000, Shadow of the Beast L. 50,000 ed i seguenti giapponesi: Alien Storm L. 40,000, Shadow Dancer L. 40,000 (tutti nuovissimi!!!). Silvio tel. 0122/48364.

**VENDO Super Famicom** + 2 joypad + 7 gio-

chi, il tutto in perfette condizioni, all'incredibile prezzo di L. 800,000. Vendo anche separatamente. Massimo tel. 011/497703.

**VENDO Nintendo Super Famicom** in ottime condizioni (solo 3 mesi di vita) più 8 giochi tra cui: Super Tennis, Super Mario World, Lemmings ed altri. Il tutto a L. 1,200,000 trattabili. Maurizio Del Carlo tel. 0583/980853.

**Super occasione!!! VENDO** Sega Master System con due giochi incorporati (Golden Axe e Golden Axe Warrior) e un joypad, a sole L. 200,000. Andrea Buranello via A. Manzoni, 18 - 20030 Lentate sul Seveso (Mi) tel. 0362/557068.

**VENDO console Sega Megadrive** italiano con 2 giochi Alex Kidd e Mystic Defender a L. 300,000, solo zona Milano. Andrew tel. 039/792562 alle ore 19,00.

**VENDO o scambio** i seguenti titoli per Sega Megadrive: Moonwalker (L. 60,000), Strider (L. 55,000), Revenge of Shinobi (L. 50,000), Super Real Basketball (L. 50,000). Tutti come nuovi. Garantisco massima serietà. (Gli scambi solo con amici di Napoli). Carmine Di Leva tel. 081/5963501 dalle ore 13,00 alle ore 16,00 o dalle ore 20,00 alle ore 22,00.

**VENDO Sega Megadrive "Giochi Preziosi"** + Sonic e altri 6 giochi a L. 450,000. Carlo tel. 02/6891297 dalle ore 20,00 in poi.

**Causa passaggio a sistema superiore** VENDO Nintendo Super Famicom, tre mesi di vita + il gioco Super Ghoul's 'n' Ghosts. Tutto nuovissimo a L. 330,000. Aldo Poma tel. 0923/538699.

**VENDO console Nintendo Gameboy** a L. 110,000 (trattabili) e i seguenti giochi a L. 40,000: Pacman, Double Dragon, Castlevania 2. Marco tel. 0923/954004.

**VENDO cartuccia Actraiser** (+ manuale in italiano) per Super Famicom (versione giapponese) a L. 50,000. Inoltre vendo le cartucce Shadow Dancer e Last Battle per Sega Megadrive (versione originale giapponese) a L. 50,000 caduna. Possibilmente zona Varese. Mario tel. 0332/916532 ore pasti.

**Causa iscrizione ad uno stage estivo** in musica da camera, sono costretto a **VENDERE** il mio Sega Game Gear nuovissimo (1 mese), completo di alimentatore, Master Gear Converter, + Mickey Mouse, Pengo, Super Monaco Gp, Donald Duck, + cuffie stereo in omaggio. Vendo tutto in perfette condizioni, solo in blocco, ad un nuovo, affettuoso padroncino che abbia L. 500,000 da investire. Luca tel. 02/2424578 da lunedì a venerdì.

**VENDO Nintendo Gameboy** + Tetris, Super Mario Land, F1 Race, Motocross Maniacs a L. 220,000. Alessandro tel. 080/5213351 ore pasti.

**VENDO Sega Master System** a L. 150,000 con due giochi incorporati e 5 cassette a L. 50,000 l'una. Gianni tel. 0175/87887.

**VENDO, causa militare,** Super Famicom con una cartuccia a L. 400,000, in più vendo anche Sega Megadrive (giapponese con cavo Scart), con 4 cartucce a L. 400,000. Antonio tel. 081/5181075 dalle ore 13,00 alle ore 16,00.

**VENDO per Nes** bellissimi giochi in ottime condizioni tra cui Zelda, Trojan, Castlevania II, Skate or Die, ma solo zona Milano. Guido tel. 02/39210689 ore pasti.

**VENDO MD** (giapponese originale) + svariate cartucce. Vendo tutto in blocco o separatamente. Prezzo da concordare. Inoltre vendo/scambio/compro cartucce per Neo-Geo.

Francesco Valente via Roma, 167 - Alba Adriatica (Te) tel. 0861/710086.

**Sono disposto a VENDERE** n°15 cassette del Nes (Nintendo), prezzo da concordare. Jhonson Borghero tel. 0781/33436-855620.

**VENDO per Super Famicom** le cartucce Addams Family, John Madden Football, Super Off Road, Final Fantasy II, Soul Blader, Magic Sword e altre. Davide tel. 02/39261019.

**VENDO Sega Megadrive** con 1 joypad + 3 giochi: Moonwalker, Altered Beast e Mickey Mouse -Castle of Illusion- a L. 300,000 intrattabili. Andrea tel. 02/4151428 dalle ore 20,00 alle ore 22,00.

**VENDO per Sega Megadrive** i seguenti titoli a L. 50,000: Super Real Basketball, Super Volleyball. Disponibile a scambi. Federico tel. 051/268424 ore pasti.

**VENDO Sega Megadrive** + control pad + 7 giochi, come nuovo, tutto a L. 650,000. Fabrizio Bellinazzi tel. 011/9773059.

**VENDO Sega Megadrive** con 5 giochi, solo in blocco. Prezzo trattabile. Federico tel. 0131/343960 (solo ore pasti).

**VENDO i seguenti giochi** per Master System: Cyborg Hunter L. 40,000, Moonwalker L. 40,000, Teddy Boy L. 25,000, Global Defense L. 40,000, E-Swat L. 40,000, oppure tutti in blocco a L. 170,000 intrattabili. Roberto tel. 06/7811817 ore serali (escluso sabato e domenica).

**Occasione!! VENDO a sole L. 380,000** Sega Game Gear (wow!) con 3 mega giochi (completi di scatola con istruzioni): GG Shinobi, Golden Axe e... Sonic! Tutto solo 1 mese di vita. E se volete giocare le vostre partite senza sprecare una sola pila, per L. 20,000 vi do il trasformatore per collegarsi con le prese di corrente. Giambattista tel. 0341/551262 (specificando il motivo della telefonata).

## CERCO

**CERCO per Gameboy** Boulder Dash e Prince of Persia. Max L. 30,000 l'una. Anche scambio. Stefano Cionchi via Pio Emanuelli, 55/41 - 00143 Roma tel. 06/5034325 di mattina.

**CERCO Megadrive** versione giapponese o europea con joypad e attacco scart o pal. Buone condizioni, prezzo ragionevole. Diego tel. 02/4453243.

**CERCO** cartucce per Neo Geo. Marco tel. 0432/294968.

**Acquisto cartucce** per Neo Geo in ottime condizioni e cerco contatti per scambio di idee in tutta Italia. Annuncio sempre valido. Roberto Ziri tel. 070/821377 (ore ufficio) tel. 070/813079 (ore pasti).

**CERCO disperatamente** la cartuccia Dj Boy (versione giapponese) per Sega Megadrive, possibilmente in buone condizioni. Pago bene. Disposto anche a scambio. Diego Costa loc. Fornello, 13 - 01014 Montalto di Castro (Vt) tel. 0766/898474 dopo le ore 16,00.

**CERCO disperatamente** Parasol Star per PC Engine. Pago molto bene! Paolo tel. 0523/847023 (ore ufficio).

**CERCO console Game Gear** completa di almeno un gioco ad un prezzo onesto. Marco tel. 02/98232119 (pomeriggio e sera).

## SCAMBIO

**SCAMBIO Ka.Ge.Ki**, Streets of Rage, Golden Axe II, Revenge of Shinobi, Sonic, Castle of Illusion, Quack Shot, Thunder Force II, Fantasia, Wonder Boy III, Altered Beast per Sega Megadrive.

Roberto Morabito via Campari, 49 - 20142 Milano tel. 02/8139239.

**SCAMBIO cartucce** per console Sega Master System, preferirei tra i giochi R-Type, R-C Grand Prix, Wonder Boy, Rambo, Golvellius, Lord of the Sword, Great Basketball, Rambo III (sono sprovvisto di Light Phaser, la pistola). Non più di una di queste cartucce, perché io posso solo scambiare Double Dragon, perché è solo da 2 mesi che ho questo computer. Pretendo la massima serietà; non tenere questa cartuccia più di un mese, quando questa cassetta viene restituita al legittimo proprietario, pretendo che sia in perfetto stato, altrimenti verrà rimborsata. Fabrizio Busso via Galimberti, 5 - 12030 Manta (Cn) tel. 0175/86766.

**SCAMBIO le seguenti** cartucce per Super Famicom: Super Mario World, Sim City, Actraiser, Castlevania 4 e Zelda 3. Massima serietà. Ripeto, massima serietà. Marco Alissa tel. 030/318956.

**SCAMBIO i seguenti giochi** per Master System (Rampage, World Cup Italia '90, Heavyweight Champ). Solo zona Milano. Tiziano Da-Ros tel. 02/5472694 (martedì giovedì e venerdì ora di cena -19,30/20,00-).

**SCAMBIO giochi** per Megadrive e Game Gear. Annuncio sempre valido. Ivan tel. 06/9155330.

**SCAMBIO Gameboy** + cuffie + cavo + Super Mario + Fortress of Fear oppure Lynx + alimentatore e 7 giochi, con Game Gear. Stefano tel. 011/258679.

**SCAMBIO giochi** per Sega Megadrive come: Shadow of the Beast, Robocod, Musha Aleste e molti altri. Enrico tel. 051/892630 (dalle ore 13,30 alle ore 15,30 e dalle ore 19,30 alle ore 21,30).

**SCAMBIO cartucce** per Super Nes o Super Famicom. Annuncio valido solo per Friuli Venezia Giulia. Francesco tel. 0432/731171.

**SCAMBIO Sega Master System**, 8 giochi, control pad, pistola Light Phaser, tutto in confezione originale con Sega Game Gear con giochi, oppure vendo tutto a L. 350,000 trattabili. Marco Rasman viale XXV Aprile, 29/A - 34015 Muggia (Ts) tel. 040/274575.

## CONTATTI

**Salve, mi chiamo Alessandro**, ho 15 anni ed ho fondato il Lynx Fan Club, finalmente un luogo dove potrete scambiare giochi, trucchi, soluzioni, ecc. Alessandro Ersetigh via della Madonnetta, 18/3 - 33100 Udine.

**Cari amici, è nato un nuovo club** del Nintendo Nes. Per iscriversi basta versare L. 10,000 e riceverete la tessera, sarete così abbonati! Bisogna inoltre rinnovare ogni mese l'abbonamento versando L. 4,000. Ogni socio può prendere ogni cartuccia a disposizione del club, che poi dovrà rispedire dopo 2 mesi. Mandare i soldi dell'iscrizione e il nome della cartuccia a: Cristian Burattini via Europa, 2 - 00040 Rocca di Papa (Rm).



# GAME OVER

## CARO FABRIZIO ROSSINI...

I vaniloqui del redattore cattivissimo si soffermano sul problema della pirateria su console.

È drammatico, signore e signori. Ho scoperto che accanto alla pirateria per console ne esiste un'altra, altrettanto dilagante, per console. E io che pensavo che in Asia la gente fosse buona, onesta, leale, che tutti andassero in giro con il sorriso sulle labbra, senza voler fregare il prossimo.

Sigh, la triste realtà è un'altra... Esistono dei Megabackup apocalittici che permettono di trasferire il gioco da cartuccia a disco, con la conseguenza che copiarlo diventa un gioco da ragazzi. Non c'è più religione... Ma la cosa più grave è che non riesco a farlo funzionare, dannato aggeggio: qualcuno mi spiega come si fa a fare entrare il dischetto nello slot della cartuccia?



## glossario III Il Devoto-Oli sia con voi!

**BIT:** è l'abbreviazione di Matteo Bittanti, in arte il Filosofo, argonautico redattore di Gheim Pauà. Quando si esalta si fa chiamare Mega Bit.

**SCROLLING:** termine inglese che significa scrollare, è usato generalmente in modo riflessivo, scrollarsi. Che cosa? Le pulci di dosso, ed il metodo migliore è quello di gettarsi in acqua. Da qui la celeberrima frase: "lo scrolling è fluido".

**COIN-OP:** catena di grandi magazzini diffusa a livello nazionale. Esistono anche la Standa-Op, la Rinascente-Op e la Upim-Op. Quest'ultima è anche lo sponsor di una nota squadra di calcio italiana.

**BEAM (Bum-Bam):** trasmissione televisiva dedicata a bambini con seri problemi di digestione presentata da un peluche pulcioso piuttosto insopportabile. È micidiale quanto i mostri di fine livello di *Thunderforce III*.

**PASSWORD:** termine inglese che significa "passaparola". Quando un gioco è bello, in genere i teen-ager si scambiano impressioni, timori, dubbi e speranze, fanno cioè il password.

**PRESS FIRE:** letteralmente "stampa (di) fuoco". È quella recensione infuocata che stronca il gioco in modo così corrosivo che può ustionare i lettori.

**NINTENDO:** espressione spagnola che significa "non capisco". Quando un ragazzo chiede all'amico "Che console hai?" e l'altro risponde "Nintendo", significa che avete di fronte a voi uno spagnolo o un latino che non capisce una sola parola di italiano.

**CARTRIDGE:** Cart Ridge è il nome del protagonista di una telenovela alquanto penosa trasmessa in televisione. Ridge è un tipo squadrato, duro, bello e che non deve chiedere mai. Praticamente come Rical.

## MEGA CONCORSI!

Ebbene, siore e siori, siamo pronti per lanciare un nuovo ridondante e atipico concorso: votate il peggior gioco della storia delle console! Avete mai acquistato una ciofecata galattica e avete pianto lagrime amare? Avete desiderato scaraventare il pantofolone da dodici chilogrammi di Zia Marisa contro il crapone del programmatore del gioco? Beh, ora potete fare ben di peggio, deridendo l'autore del peggior videogame della storia ed esponendolo al pubblico ludibrio. Come fare? Semplice, scrivete il nome del gioco che in assoluto vi è sembrato più obbrobrioso, possibilmente aggiungete la software house che lo ha realizzato (se non ve la ricordate non importa) e la macchina sulla quale avete visto tale oscenità. Non dimenticate di aggiungere nome, cognome e indirizzo. Se il gioco da voi scelto raggiungerà il top della classifica e vi resterà fino al termine del concorso, potrete venire estratti e vincere un abbonamento a Game Power + l'autografo dell'intera redazione. Il concorso scade il 31 dicembre 1992. Pubblicheremo la classifica aggiornandola mensilmente. Scrivete a:

MAMMA MIA CHE BEOTATA!  
Game Power  
Via Aosta 2  
20155 Milano

## LE FRASI FATTE

Eccovi una serie di frasi ricorrenti usate dai videodipendenti, alcune sono banali, altre ingenuie, ma tutte permeate della classica saggezza popolare che ha contraddistinto gli anni passati.

- \* Eh sì, certo che *Sonic* è proprio veloce...
- \* Ma il Super Nes rallenta un casino!
- \* Faccio l'ultima partita e poi spengo, mà...
- \* Il Neo Geo costa un casino ma è bello.
- \* Ehi, ma con le cartucce non dobbiamo aspettare i caricamenti!
- \* Per essere un 8-bit il Pc Engine è il massimo.
- \* Mi divertivo di più con il Colecovision.
- \* *Mario* è sempre *Mario*.

## BOX DI ZIA MARISA

Odio le vacanze! Ogni anno devo sorbirmi per ben 3 mesi quel pestifero di mio nipote Nestore. Devo sempre fare il *Vigilante* quando c'è lui in giro. Porta a casa il complto di latino e cos'ha preso? *F-Zero*. E in quello di mate? *Zero Wings!* Mangia tutto il giorno pane e *Salamander* e se gli dico di non fare briciole mi dice: "Zia, non rompere le *Ballistix*." Ma non è finita: torna dall'oratorio con la maglia tutta sporca di fango e mi dice "Lavalà con *Cyberlip*". Mi rintonna tutto il giorno con la musica *Tecmo* e *Joypad* dei *Soul II Soul*. Ieri sera, stremata, sto per andare a dormire quando scopro che è sparito il *cushinobi*! Gli faccio un interrogatorio di *Gradius 3* e mi rivela che se l'è mangiato il suo *Budokan*! Nestore, se esci di casa mettili il *Supergolf* che fa freddo e togliti le *Mike Ditka* dal naso! Bisognerebbe proprio metterlo in *Rygar*! Certo che per trattare con i giovani d'oggi bisogna avere un *Cybercore* d'oro...





Nintendo®

# GAME BOY™

PUBLICIS - FCB/MAC

## NUOVO POTERE

## NELLE TUE MANI.



**GREMLINS 2** - Riuscirà Gitzmo a far fronte ai tremendi pericoli e al nuovo caos?



**SOLOMON'S CLUB** - Solo diventando un esperto di magia potrai salvare la principessa.



**SUPER R.C. PRO AM** - Gareggia in circuiti "pazzeschi", che richiedono tutta la tua abilità.





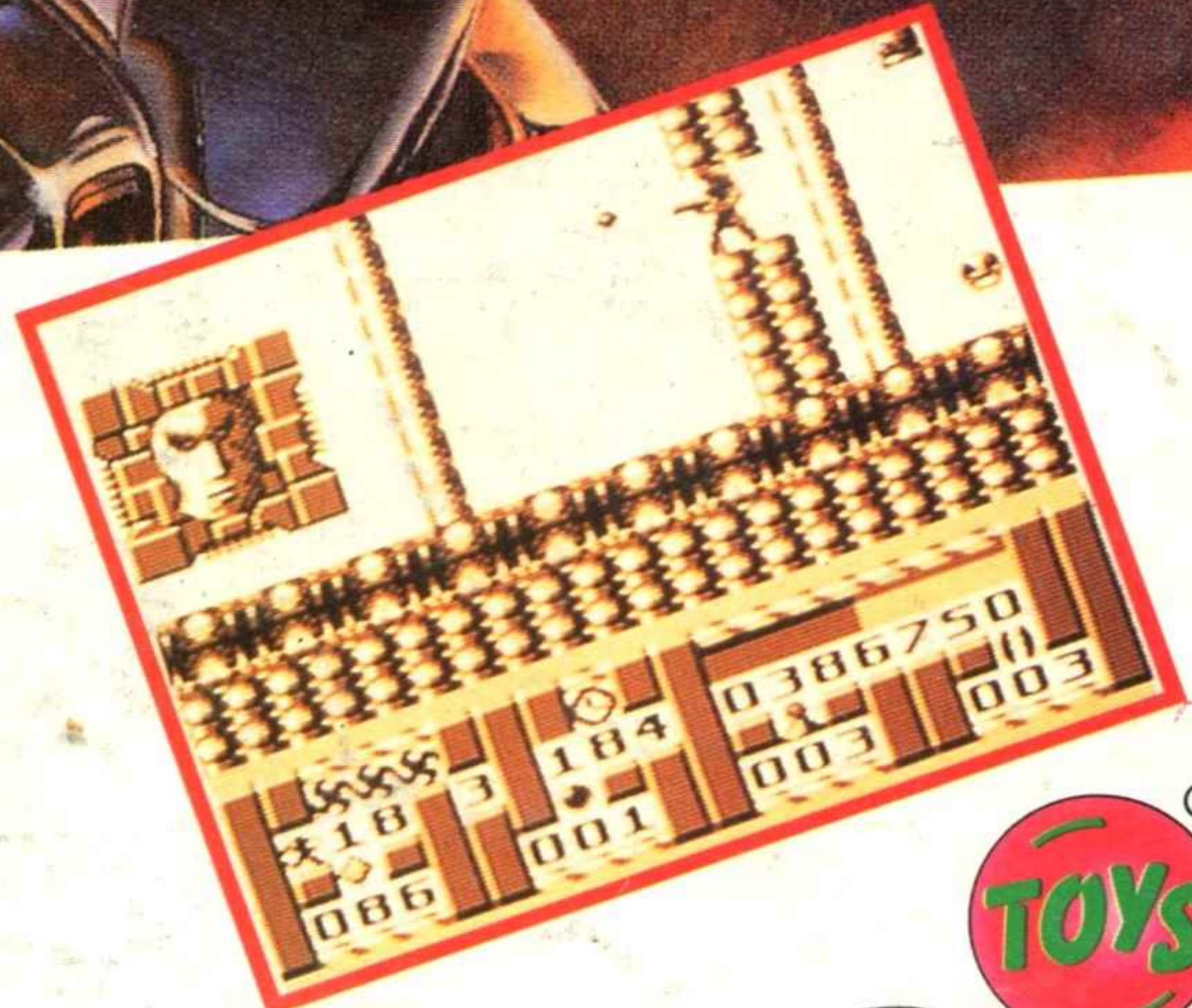
Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE  
E' PIU'  
FACILE CON....



Tu sei Turrigan, un guerriero freddo e combattivo. La tua missione? Esplorare e liberare, dalle mani di assassini sanguinari e biomutanti, la colonia di Alterra persa nello spazio. È un'impresa dura e difficile ma un gioco da ragazzi quando si è forti e a prova di proiettile.



ACCOLADE™  
The best in entertainment software.™

