

LA RIVISTA  
PER LA TUA  
CONSOLE

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

# GAME POWER

11

Anno I n. 11 GAME POWER NOVEMBRE 1992 Lire 5000

NUMERO SPECIALE!  
**16 PAGINE  
IN PIU'**

**È UFFICIALE:**



**IL SUPER NINTENDO  
SBARCA IN ITALIA**



**SONIC 2**  
RECENSIONE ESCLUSIVA!  
IL GRANDE RITORNO  
DELLA MASCOTTE SEGA



SPECIALE  
**JOYPAD**  
PROVATI PER VOI  
16 MODELLI

**ALIEN<sup>3</sup>**  
IL TENENTE RIPLEY CONTRO GLI ALIENI  
NEI MEANDRI DEL MD

Trucchi, Consigli e Mappe di Star Wars (NES), Fortified Zone (GB) & Shining in the Darkness (MD). Consigli e Trucchi Vari + Codici per l'Action Replay

**RECENSIONI**

SUPER MARIO KART • GREENDOG • PREDATOR 2 • SMASH TV • SUPER STAR WARS • THE AQUATIC GAMES • ELITE • NHLPA HOCKEY • SUPER SWIV • MEGAMAN 4 • BASEBALL STARS 2 • SUPER OFF ROAD • RAMPART • BLUES BROTHERS • POP UP • DR. FRANKEN • AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2 • WWF 2 • SUPER SPIKE V' BALL

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

GRANDE INIZIATIVA

# SONIC

# Badge<sup>®</sup>

*a partire  
da ottobre*

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



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

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

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

# SEGA



GIOCHI PREZIOSI

AUT. MIN.

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

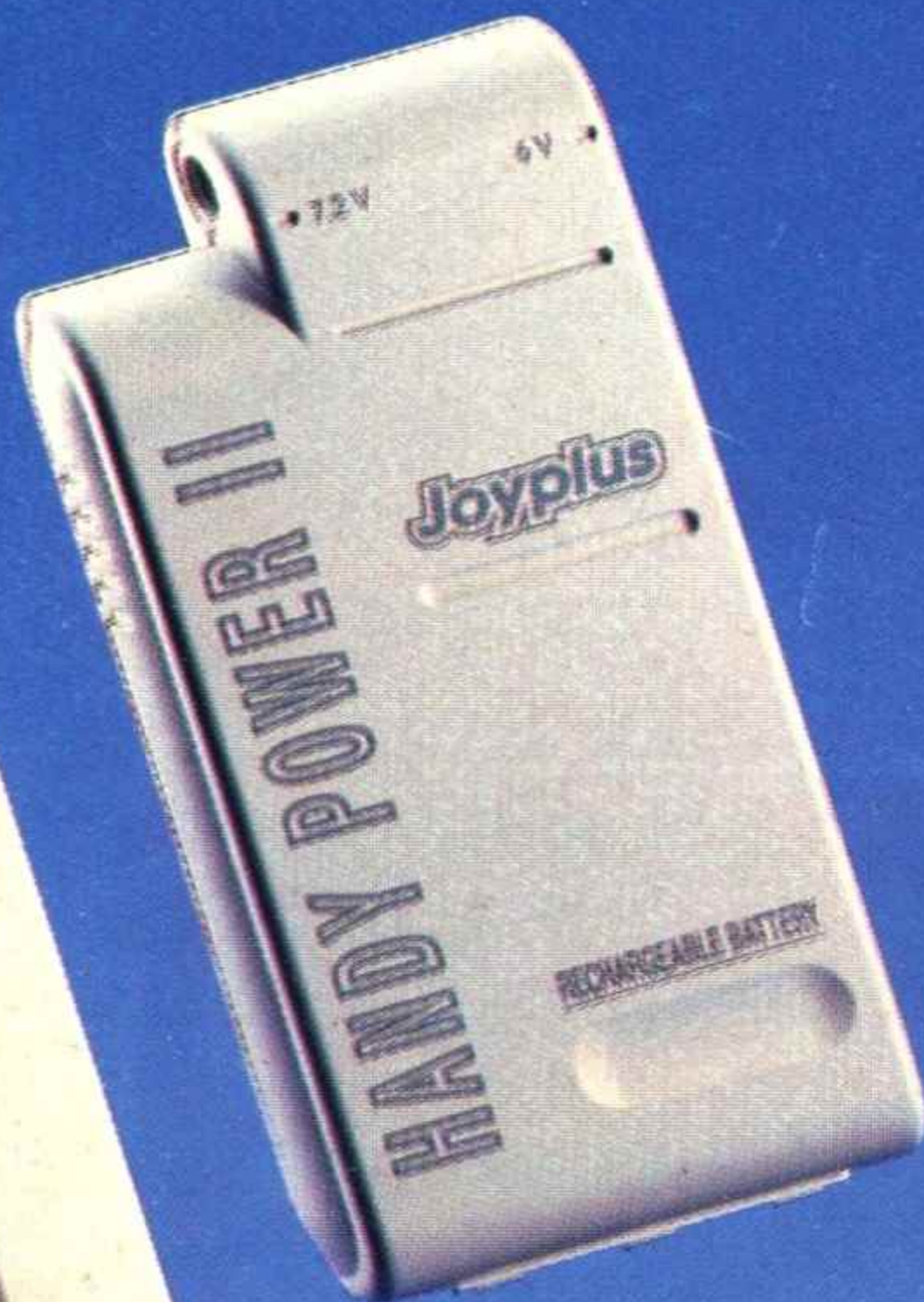
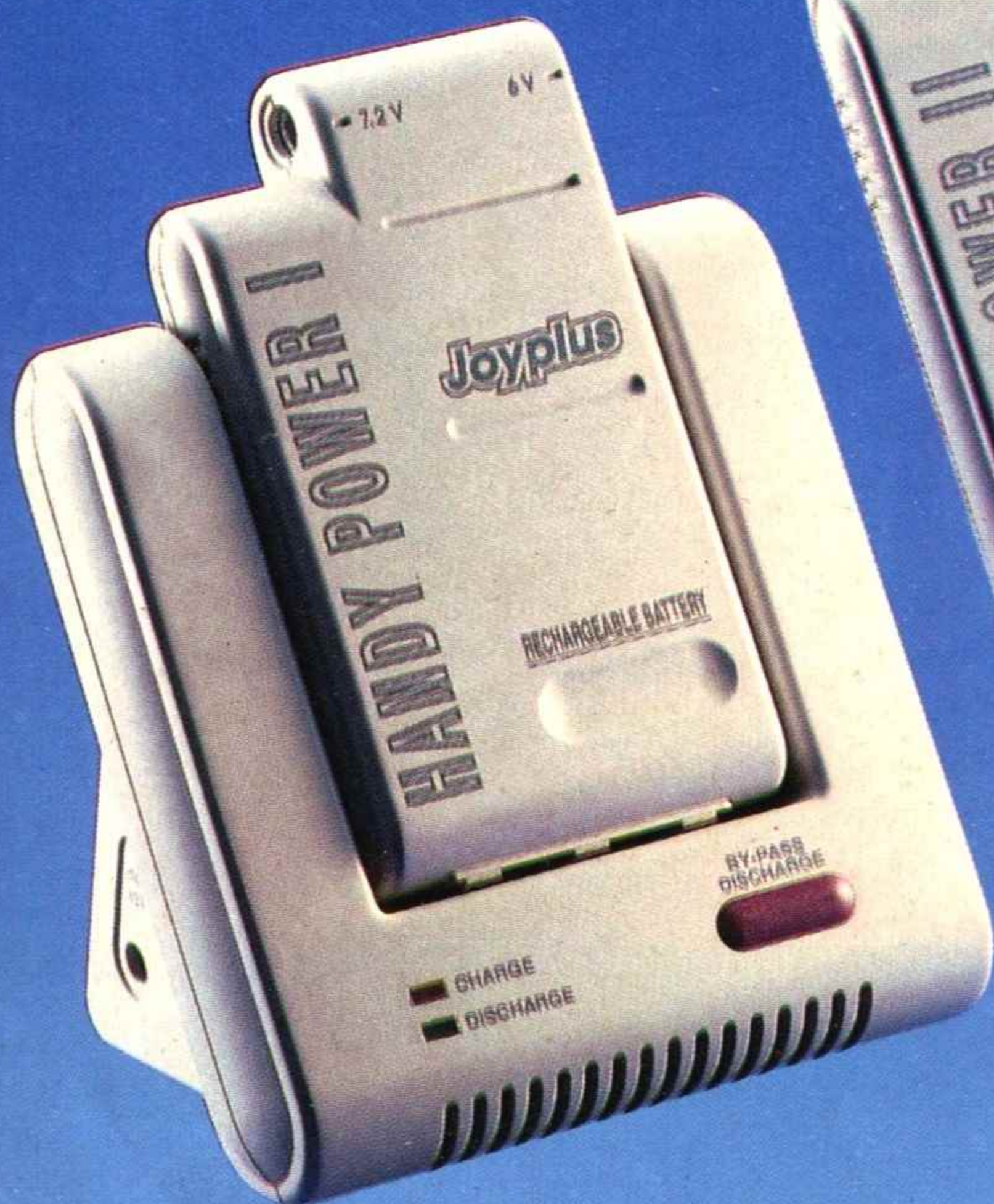
# Joyplus

**UNA NUOVA SERIE  
COMPLETA DI ACCESSORI  
PER RENDERE IL TUO  
GAME BOY ANCORA  
PIÙ BELLO**

**NOVITA'**



**SV-901**  
BATTERIA CHE FORNISCE  
ENERGIA PER 14 ORE  
DI GIOCO CONTINUATO  
PER GAME BOY E  
2 ORE PER GAME GEAR



**SV-900**  
CARICABATTERIE,  
COMPLETO DI SV-901,  
PER GAME BOY  
E GAME GEAR.  
IN 1 ORA RICARICA  
LA BATTERIA SV-901  
E IN 2 ORE LA SV-902

**SV-902**  
BATTERIA CHE FORNISCE  
ENERGIA PER 28 ORE  
DI GIOCO CONTINUATO  
PER GAME BOY E  
4 ORE PER GAME GEAR

**SV-907**  
SUONO STEREOFONICO  
AMPLIFICATO  
ALTOPARLANTI  
LENTE DI INGRANDIMENTO  
PIEGHEVOLE  
ILLUMINAZIONE  
GRANDE JOYSTICK  
CON PULSANTI DI FUOCO  
PRESA DI ALIMENTAZIONE  
E TRACOLLA



**SV-905**  
BORSA IN PVC  
SALVA GAME BOY

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

**HTD**

**HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.**

*Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear,  
sono marchi registrati delle rispettive  
case produttrici*

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A  
FAX (040) 301.229



Rivista associata  
all'Unione Stampa  
Periodica Italiana

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

**EDITORE RODITORE**  
STUDIO VIT  
via Aosta 2, 20155 MILANO

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

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

**MEGA DIRETTORE RESPONSABILE (?)**  
Riccardo "Che sfiga" Albini

**(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE**  
Alberto "Falce" Rossetti

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

**SEGRETERIA DI REDAZIONE** Franca "Che disordine" Badioli

**LA TERRORIZZANTE REDAZIONE:** Vincenzo "Che Barba" Beretta,  
Matteo "Bellali" Bittanti, Simone "Troppo Bello" Crosignani,  
Andrea "Ma porca..." Minini, Paolo "Si salvi chi può"  
Paglianti, Alex "Parbleu" Pasetto, Yuri "Che" Abietti

**INCILLA-BORATORI:** Alessandro "Incal" Cattelan, Fabio "Bio"  
Massa, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere"  
Paglianti, Ravetto "Raves" Bros, Tiziano "Apecar" Toniutti,  
Antonio "Log" Loglisci, Giorgio "Random" Baratto, Derek  
de la Fuente

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

**ART DIRECTOR** Maria "Maradona" Montesano

**IMPAGINAZIONE ELETTRICA** Dante "Elvis" Pesenti

**FOTOCOMPOSIZIONE** Typing (MI)

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

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

**ARRETRATI**

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

© Studio Vit

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza  
autorizzazione. Così è, quindi non fate i furbi o vi  
mandiamo gli scagnozzi sotto casa.



**70 SONIC 2** È passato un anno dalla sua comparsa nel mondo dei videogiochi e ha trovato subito un amico: Sonic e Miles. Questo è il nome della volpe che è pronta ad accompagnare il porcospino più veloce dell'universo in questa nuova avventura. Il gioco sarà disponibile in tutti i negozi martedì, 24 novembre. Game Power ha bruciato Sonic in velocità e ha pronta la mega recensione.



**66 BASEBALL STARS 2** (Neo geo) Il baseball con più ritmo, sonoro, giocabilità e manovrabilità ha una seconda versione. Mazze e guantoni sul Neo Geo nella prova di BaseballStars 2



**56 MEGA MAN 4** (Nes)  
Non ci sono più barriere. Con il GameKey per il Nes si possono giocare tutti i videogiochi. Questo mese è arrivato il momento di Megamen 4

**GAME**  
power

11

**85 Random**  
Come ogni mese l'inserito degli help inizia con una valanga di trucchi a volontà, compresi gli indispensabili codici per l'Action Replay.

**91 Star Wars (nes)**  
Finalmente ha vinto la forza... Non abbiamo dubbi, soprattutto se avete seguito i consigli del mese scorso e continuate a seguire la seconda parte della mega guida al mitico gioco della Lucas.

**96 Fortified Zor**  
Cosa c'è dietro questa? Una domanda vi farete se consultate tentamente le mappe di questo gioco in stile tlet per GameBoy.

## LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

### NES

- 38 Smash TV
- 50 Elite
- 52 Spike Volley
- 58 Megaman IV

### PC ENGINE

- 66 Rayxander 3

### SUPER NES

- 331 Super Mario Kart
- 41 Star Wars
- 56 Super SWIV

### NEO GEO

- 68 Baseball Stars 2

### GAMEBOY

- 678 Blues Brothers
- 78 WWF 2
- 79 Pop Up
- 81 Dr. Franken

### GAME GEAR

- 83 Ayrton Senna's Monaco GP 2

### LYNX

- 77 Rampart



**29 SUPER MARIO KART (Snes)**  
Basta con funghetti, caverne e bonus e livelli da esplorare. Yoshi, Donkey, Mario, Luigi, Koopa Troopa, la Principessa Toadstool, Toad e Koopalings si sono riuniti nel fantastico kartodomo di Super Mario Kart. Tutto è permesso in queste sfide entusiasmanti. Troppo divertente.

**11 NEWS & ANTEPRIME** "Siamo arrivati ultimi, ma alla fine siamo arrivati". Non è una dichiarazione di Giuliano Amato, ma semplicemente il commento all'uscita ufficiale del Super Nintendo in Italia. Chi lo distribuisce, quanto costerà? Quali giochi? Tutte risposte che troverete nell'articolo di pag 22. Non dimenticatevi le pagine precedenti delle news con tante anteprime da Londra, grazie al martellante lavoro dei nostri inviati all'Ects di Londra.



e (GB)

ella por-  
che non  
ate at-  
pe per  
e Gaun-

**99 Shining in the Darkness (md)**  
Alex "Dupont" Pasetto decide di sfoderare la propria abilità avventuristica e giocodiruolistica (visto cosa succede a lavorare a Gheim Pauà?) e vi elargisce tutte le mappe di questo fantastico gioco.

## L'APPOSTA game power di mbf

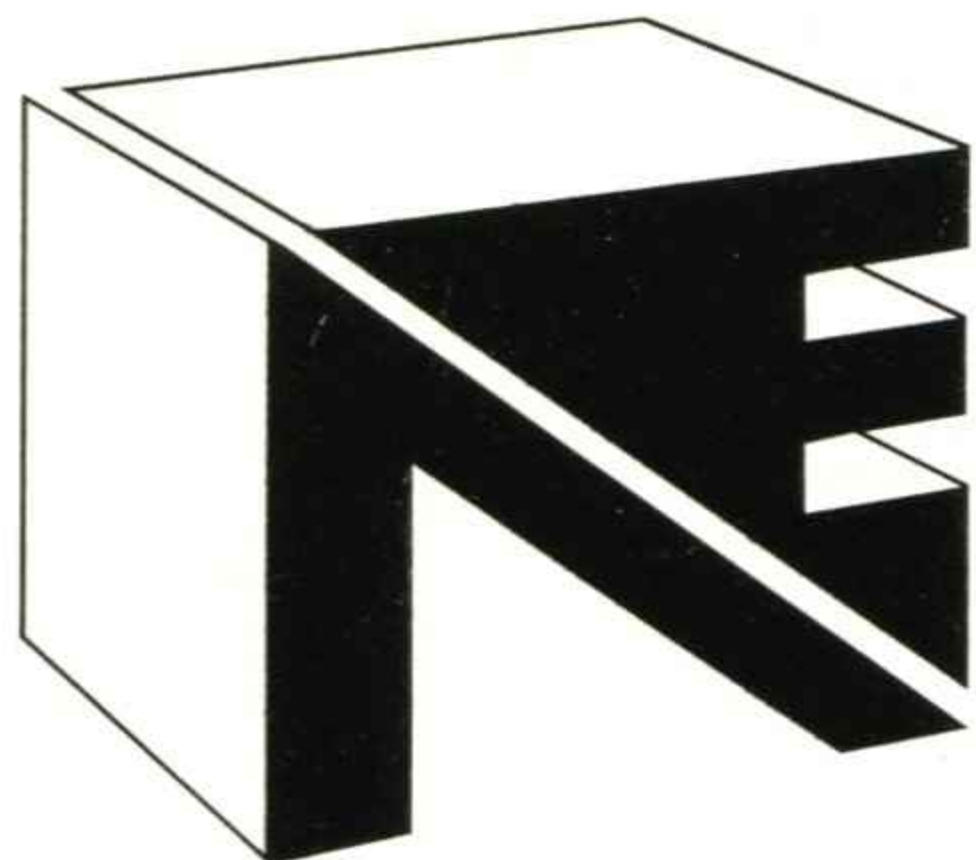
### 5 L'apposta

Disegni e lettere. MBF non sa più cosa scegliere e dopo aver visto tutti i concerti di Elio e le Storie Tese e aver delirato per il duetto con Leone di Lernia ha convinto la redazione ad aggiungere una pagina.

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

**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  
L. 158.000**

## GIOCHI GAME BOY

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

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

### OFFERTE del Mese

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

### NOVITA' GAMEBOY

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

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

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

**Game Gear + Sonic  
L. 288.000**



**Game Gear+ Colomus  
L. 268.000**

## GIOCHI GAME GEAR

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



**GAME GEAR  
L. 238.000**

**GAME GEAR TUNER TV  
L. 198.000**



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

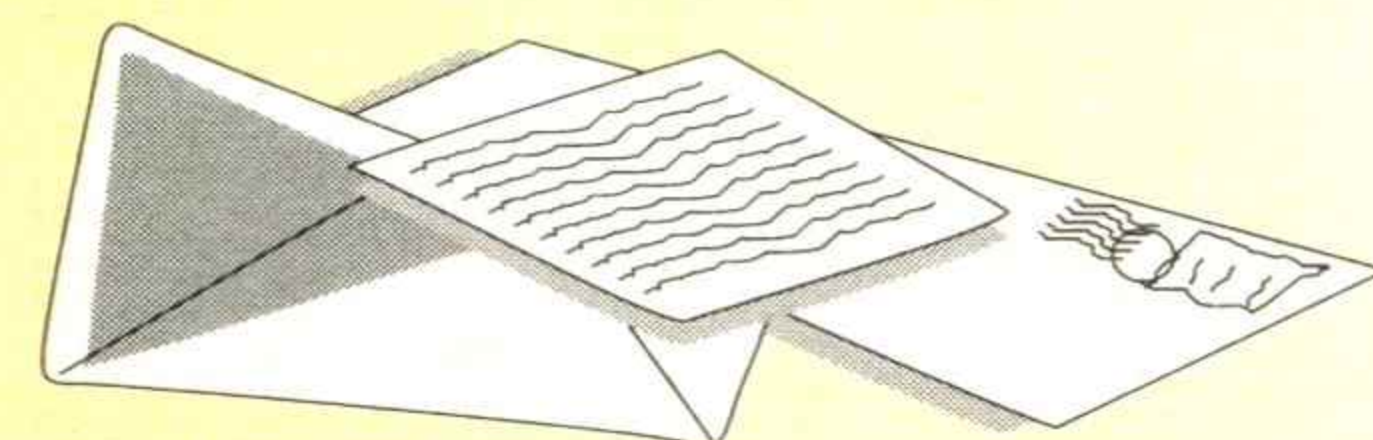
## ACCESSORI GAME GEAR

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

## ACCESSORI GAME BOY

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

# L'APPOSTA



**YO! Mettiamola così, fratelli: ho due notizie, una buona ed una cattiva...**

**Quale volete sapere per prima? Ok, cominciamo con quella negativa: si sa, via il dente, via il dolore. Allora, siete pronti? Sedetevi, è meglio. Dunque, se attendevate una riduzione di prezzi di giochi e console... beh, scordatevelo! Mentre scrivo, un simile evento sembra assai improbabile, anzi, c'è da temere un aumento. Le ultime manovre varate dal governo per salvare la disastrosa economia del paese hanno avuto l'effetto di aumentare sensibilmente il prezzo delle merci importate, tra cui vanno annoverati, ovviamente (e tristemente), i videogiochi. Sorge spontaneo dire: "costavano tanto, adesso potrebbero costare troppo". Speriamo di salvare capra (il bilancio nazionale) e cavoli (i videogiochi), anche se sembra abbastanza improbabile. E dopo avervi sollevato il morale (come dice Freak Antoni, "quando si raggiunge il fondo, c'è chi comincia a scavare..."), vi lascio all'Apposta numero 11: non dimenticate di farci gli auguri, perché fra un mese GP compie un anno!**

## L'APPOSTA DI GAME POWER

**via Aosta 2  
20155 Milano  
Pianeta Terra**

### MA SEI UN'ACETOLIERA!

Egredi, si fa per dire, amici, si fa per dire, di GP, Sono un simpaticissimo, si fa per dire, extraterrestre. Infatti vivo al primo piano di un condominio e dunque sono molto lontano da terra. Il mio pianeta si chiama "condominio" per il semplice fatto che è sotto il dominio del re Con (dominio). Penso che sia il caso di presentarmi: Salve(lox)! Gli altri mi chiamano Marco, io invece non mi chiamo e vi mando codesto emblematico fax tramite posta perché ho alcune domande da porvi:

- 1) Tempo fa si vociferava che in un angolo remoto del vostro mondo ci fosse in giro il videogame dei Cavalieri dello Zodiaco per il Nes e ci terrei tanto a sapere se un patito del Made in Japan come colui che scrive avrà mai la possibilità di acquistare il sopraccitato gioco.
- 2) Sempre per il mio adorato Nes, vorrei sapere quanti sono per ora gli episodi in circolazione di Beaut... cioè *Ultima*.
- 3) Censurata.
- 4) Anche io ho una Zia Marisa. Magari potreste regalarle uno dei libri di cucina della vostra, tanto, peggio di così...
- 5) Ho avuto occasione di giocare, scroccando ovviamente, a *Sonic* sul "s"egadrive ed ho capito perché la cassetta la regalano: io non la comprerei mai! Ma come si fa a guidare un porcellospinoblu (tuttoattaccato) che schizza come un *Sonic* per lo schermo a 120 Km/H?!?
- 6) I don't remember that...
- 7) Visto che Game Power non pulisce il water e non si attacca al lavoro del dentista, oltre alle belle recensioni e all'umorismo esagerato, a cosa serve? Ed ora alcune cav... considerazioni sulla rivista: Apposta: Very Good! Supposta e Imposta: Not very Good. Anteprime: Very Esaurienty Recensori: Very Esaurity Bio Mazza: He's like Dizzly Devil

Recensioni: Very Esilaranty, Psichedeliche, Mirabolanty, Eroiche... But You Can Do Better...

E finalmente saprete a cosa serve il box "SOTTO CONTROLLO": se tutto non fosse sotto controllo il joypad sfuggirebbe di mano e nel caso che vi ritrovaste tra le mani un Gameboy o un Lynx o un Game Gear, la cosa sarebbe alquanto grave. E dopo il nostro ennesimo "Facce Ride..." Non gliene freganientennessuno, vi saluto nella speranza che rispondiate alle mie domande perché mi tengono sveglio durante le lezioni di mate...

Ciao!

Marco ET Cisana



**I lettori più giovani di Gp: la serie continua**

**Lucia Tortorella**

*Gli effetti deleteri di Game Over si intensificano con il passare del tempo. Non si spiegherebbe...*

*altrimenti, simili lettere... Risponde la segreteria telefonica di GP, si fa per dire, ovviamente:*

*1) Aaargh, ancora? Marco Auletta giurava di averlo*

*visto su una rivista francese, ma afferma anche che il gioco potrebbe competere come la ciofeca dell'anno per Nes. C'est la vie...*

- 2) *Non ne ho la più pallida idea... Se non ricordo male uno.*
- 3) *Sottoscrivo.*
- 4) *Mi piacciono questi scambi culturali...*
- 5) *Il sarcasmo regna sovrano tra i lettori post-moderni. Hai già parlato con Antonio Ricci?*
- 6) *La domanda era: è già uscito Mario VI? Se non avessi la testa attaccata al collo, probabilmente la perderesti...*
- 7) *A far esclamare a Marco ET Cisana: "Uelà! Hanno pubblicato la mia lettera!"*

### FOLLICOLI E CEFALOPLEGIA

Cenobitica redazione di GP, sono un felice possessore di Megadrive da circa un anno e seguo la vostra rivista dal numero 3, ma sono da tempo immemore un affezionato lettore di K perché posseggo un PC. Voglio complimentarvi con voi per essere riusciti a creare una rivista superiore a K dedicata esclusivamente al mondo delle console.

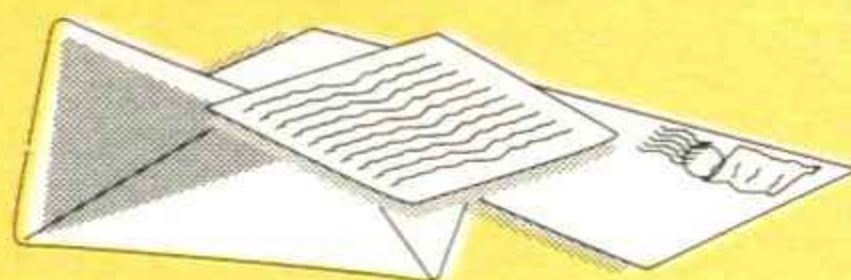
Ora alcune domande:

- 1) Quanto daresti a *Super Monaco GP*?
- 2) Chi preferite tra *F1 GP Circus* e *Ayrton Senna Monaco GP 2*?
- 3) Quali sono le migliori simulazioni di basket, volley, calcio, beach volley, football, golf, tennis, motociclismo, ping pong e mosca cieca per Megadrive?
- 4) Qual è il picchiaduro più massiccio per Megadrive?
- 5) E lo spara-e-fuggi?
- 6) Perché si è così sicuri che il CD-ROM della Nintendo sfonderà?
- 7) Faccio bene ad aspettare qualche tempo per acquistare un Mega CD, oppure devo abbandonare ogni speranza?
- 8) I giochi su CD costeranno più delle cartucce?
- 9) Quanto guadagna un recensore ogni mese?
- 10) Le cartucce le acquistate o le noleggate?
- 11) Se il mercato degli 8-Bit è destinato a morire, perché si sta verificando una vera e propria guerra pubblicitaria per spingere Nes e Master System? Siamo sicuri che questo mercato abbia già imboccato il viale del tramonto?
- 12) Mio cugino si chiama Mario... Se vi rimedio una sua foto mentre sbadiglia vinco l'abbonamento?
- 13) MBF vuol dire Madre di Buon Figlio?

Mike (Tibet)

*Argh! Ma questo è peggio di un terzo grado (della scala Mercalli)...*

- 1) *Personalmente gli darei tre anni con la condizionale, ma visto che siamo in periodo pre-natalizio, un buon 81% dovrebbe bastare.*
- 2) *Sebbene abbia sempre odiato il circo, direi che F1 GP Circus è radicale distruttivo.*



- 3) *In disordine alfabetico*: Super Volleyball, Super Hang-On, John Madden Football. *Le altre simulazioni non hanno ottenuto punteggi tanto alti da arrogarsi il titolo di "migliore nel suo genere", oppure non esistono proprio (Mosca Cieca... Ma sei un cerambice...).*
- 4) Streets of Rage 2.
- 5) Thunder Force IV.
- 6) Perché è molto pesante... Ehm, scherzavo. Nessuno è "sicuro", ma tutti (o quasi), se lo augurano.
- 7) Non saprei, non conosco la tua situazione finanziaria...
- 8) No, produrre un gioco su CD è molto meno costoso dell'equivalente su cartuccia.
- 9) Meno di Lentini...
- 10) Se ti riferisci alle recensioni, le cartucce ci vengono prestate dagli importatori, ufficiali e paralleli. Dopo un certo periodo siamo costretti (nostro malgrado...) a restituirle. Quindi i singoli recensori, me compreso, acquistano personalmente i giochi che ci interessano, proprio come voi.
- 11) Innanzitutto, rispetto alla battaglia in atto tra Super Nes e Megadrive, quella tra Nes e Master System sembra più la guerra dei bottoni. Inoltre, sebbene in declino, le due macchine a 8-bit stanno vendendo ancora bene e non scompariranno certo dalle scene nei prossimi dodici mesi. Questo mercato non ha imboccato il viale del tramonto, perché il viale è abbastanza maturo da usare il cucchiaino da solo per mangiare la minestrina.
- 12) Ma come siamo mordaci...
- 13) Sempre più burloni... E Mike significa Moka Internazionale Kenyana Emigrata? Avanti un altro.

## SOTTO CONTROLLO

\* "Ho capito a cosa serve il famigerato box: a quelli che scroccano i videogiochi ai compagni di banco e gli perdono i libretti di istruzioni"

Maurizio Rivioli

\* "Teoria dell'utilità (o inutilità) del Box Sottoccontrollo (o era Sottaceto?): c'è una categoria di giocatori, i cosiddetti Videorinco, i quali, dopo aver acquistato un gioco, si incollano al video e smanettono per ore senza capire un bit. Dopo aver perso il manuale, usandolo come condimento per il panino Nutella+Burro di Arachidi, l'unica cosa che gli resta da fare è quella di chiedere aiuto a Gheim Paua..."

Gabriele Pezzato (PD)

"Serve a noi lettori come le foto segnaletiche della polizia, in caso incontrassimo per strada uno di quei terribili componenti della "Banda del Joypad": dobbiamo telefonarvi immediatamente e voi verrete a catturare questi pericolosissimi criminali, vero?"

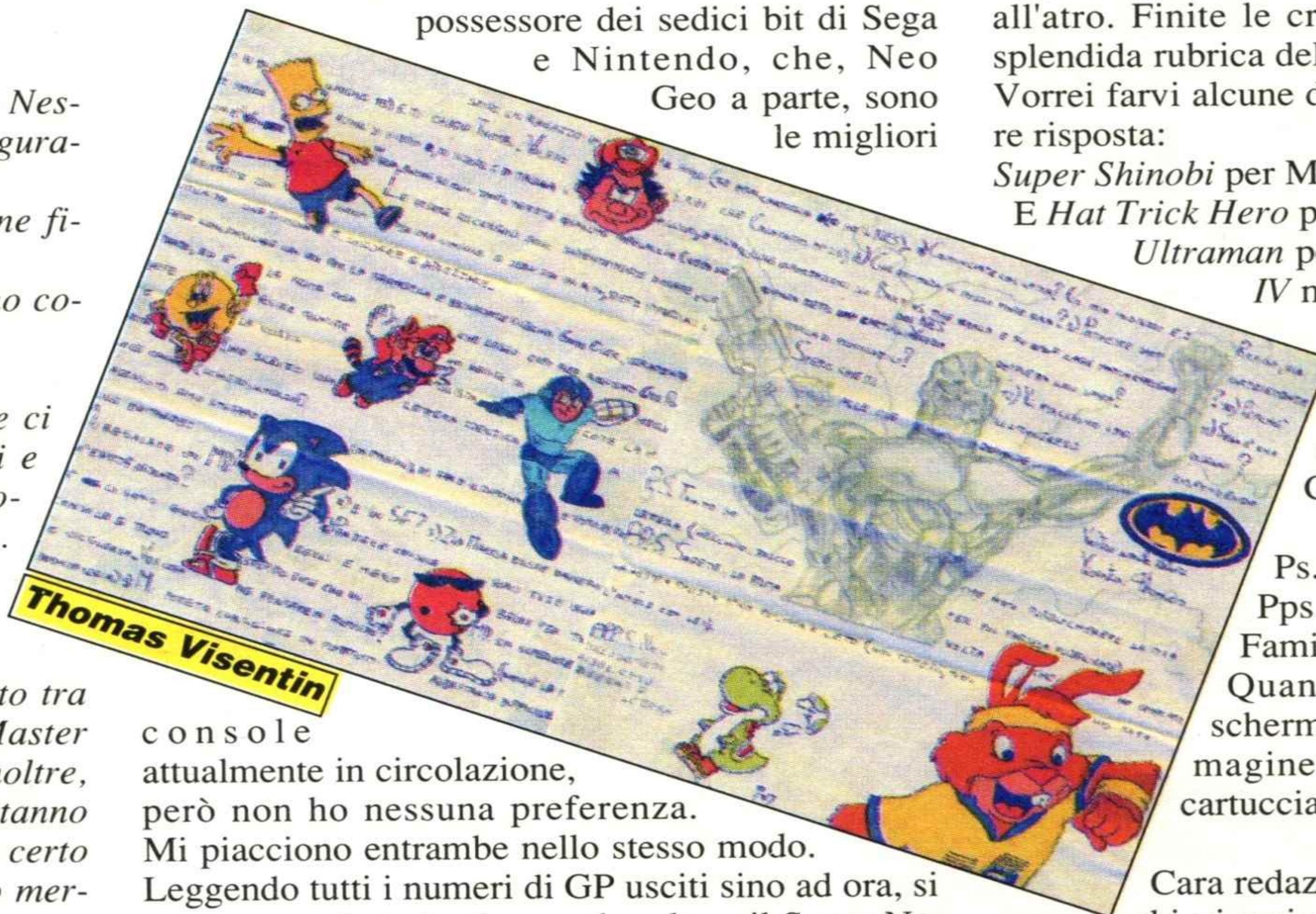
Claudio (Torino)

Sotto a chi tocca...

## MARIO FOREVER?

Caro MBF, chi ti scrive è un ragazzo di 19 anni, felice possessore di un Megadrive e di un Super Nes. Sono molto soddisfatto delle mie console e adesso sono purtroppo costretto a giocarci per molto tempo. Dico purtroppo perché ho avuto un grave incidente in

moto (una mitica Suzuki GSX 750 R) e ci ho rimesso due dita della mano e una di un piede. Siccome vi seguo da molto tempo, cioè, dal mitico numero 1, adesso che sono costretto a casa passo il tempo a leggere e rileggere tutti i numeri di GP. E ho fatto alcune considerazioni. Sono un possessore dei sedici bit di Sega e Nintendo, che, Neo Geo a parte, sono le migliori



console attualmente in circolazione, però non ho nessuna preferenza. Mi piacciono entrambe nello stesso modo. Leggendo tutti i numeri di GP usciti sino ad ora, si avverte una forte tendenza ad esaltare il Super Nes e a considerare il Megadrive una macchina potente ma superata.

Soprattutto Dupont è un fan sfegatato del Super Nes e secondo me le sue recensioni hanno un voto eccessivamente alto. Un recensore dovrebbe essere imparziale, invece nei suoi articoli traspare SEMPRE la sua grande ammirazione per il 16-bit Nintendo. Anche secondo me il Super Nes è una magnifica console, ma il Megadrive non è da meno. E poi si completano a vicenda, perché nessuna delle due è perfetta: infatti se il Super Nes può vantare giochi graficamente stupendi con un sonoro incantevole, i giochi del Megadrive sono nettamente più veloci e giocabili.

Inoltre, volevo fare un altro appunto a Dupont: se *Zelda III* è un mito, *Goemon*

*Ganbare* cos'è? Ci hai mai giocato? Perché non è stato recensito? Quanto gli avresti dato? E ad *Actraiser*? Se *Zelda III* è un "immortale", secondo te, allora perché il miglior gioco di tutti i tempi è stato recensito e giudicato con 97%?

Lo sai, sto parlando della miglior conversione di tutti i tempi, del mitico *Street Fighter II*: 97% è troppo riduttivo per questo "immortale"! E poi i tuoi voti sono troppo alti! Quanto darai ai futuri capolavori per il mitico Super Nes? 150%?

Non voglio rendermi antipatico, anzi, spero che le

mie critiche siano costruttive: se tu giudichi tutti i giochi con voti superiori al 90% significa che sei poco imparziale... A *Ranma 1/2* hai dato 94%, mentre su altre riviste ha riscosso in media 85%... Allora *Street Fighter II* meritava 120%, perché è di gran lunga superiore come grafica e giocabilità all'altro. Finite le critiche vorrei elogiarvi per la splendida rubrica delle anteprime-news e per Help. Vorrei farvi alcune domande, sarei grato di ricevere risposta:

*Super Shinobi* per Megadrive è un bel gioco?

E *Hat Trick Hero* per Super Nes?

*Ultraman* per Super Nes e *Thunder Force IV* meritano l'acquisto?

Spero di non avervi annoiato, ma in questo periodo mi sento proprio male, cercate di capirmi...

Ciao!

Beppe '73

Ps. Dupont, non ti offendere...

Pps. *Super Tennis* gira sul Super Famicom Pal?

Quando si cambia campo e sullo schermo compare la rotazione, l'immagine si blocca? Sarà difettosa la cartuccia?

Cara redazione di GP,

chi vi scrive è un ragazzo di ventiquattro anni che si diverte come un matto con i videogames. Avendo posseduto l'Intellevision, il Coleco Vision, il C64, il Nes e ora Super Famicom e PC Engine, non mi ritengo uno sprovveduto.

Ti scrivo, soave MBF, per rivolgere una dura critica ad alcuni aspetti del mondo dei videogiochi, soprattutto alla stampa specializzata.

La prima critica (niente frustate in sala mensa, please) riguarda voi di GP: l'assegnazione dei voti non mi convince affatto (tranquilli, non vi accuso di essere pro-Sega o pro-Nintendo).

Possiedo un SF: ora, dico io, come diavolo si fa a dare 94% a un gioco come *Ranma 1/2*, che è sì carino, ma nulla più? Allora a *Street Fighter II* dovrete dare 200% (e non credo vi sia nessuno in grado di negare la notevole differenza tra i due giochi, e tutta a vantaggio del secondo).

I casi sono due: o abbassate le valutazioni dei giochi "normali" (80% non vuol dire "fa schifo", ma "un buon gioco, nulla più") oppure create una categoria di "fuoriclasse", cui non assegnare alcun punteggio, trattandosi appunto, di fuoriclassifica.

Continuando così invece togliete valore proprio ai capolavori.

Non mi potete dire che *SF2* è solo tre punti in percentuale meglio di *Ranma 1/2*, sennò siete completamente fusi (questo a prescindere dai gusti personali).





Dopo il dovere il piacere. Sono arcistufu di continuare a sentire e soprattutto leggere (non su GP e non lo dico per piaggeria) pseudo santoni che predicano sul mondo dei giochilli, ergendosi a giudici pur sparando cavolate a tutto spiano.

La più pallosa di queste riguarda il Super Famicom, e, più precisamente, la sua CPU. BASTA! Non ne posso più di leggere cose del tipo "Oddio, fanno SWIV per SF, bello, ma c'è un sacco di roba sullo schermo, la CPU gira solo a 3,58 mhz, e sarà quindi scattoso..." Ma chi l'ha detto?! Ma 'sti tizi hanno mai visto *Smash TV* o *Super Aleste*? Cos'è, i programmatori di questi giochi hanno cambiato la CPU? O forse era un Neo Geo? E poi la macchina è uscita da poco tempo, diamo tempo di conoscerla (stesso discorso vale per il Mega CD)!

E soprattutto a me, utente, che mi frega della velocità del clock? Io mi preoccupo di vedere solo se il gioco è fluido oppure no! Non mi interessa sapere se il programmatore si è sbattuto per programmarlo o se invece lo ha creato in una settimana: quelli sono cavolacci suoi!!! Mica ci devo attaccare una stampante al mio SF, o no?

E non solo, ma certi tizi hanno mai sentito parlare di compattazione dei dati? Non è una parolaccia, voglio

dire che il SF, seppur più lento come CPU, potrebbe elaborare lo stesso tipo di risultato con un numero inferiore di istruzioni e quindi la velocità del clock non è così rilevante.

Se proprio si vuole guardare alle caratteristiche tecniche di una macchina, guardiamo allora la risoluzione, il numero di colori contemporaneamente su schermo, la possibilità di zoomare e ruotare ecc. Il clock della CPU per me che gioco è l'ultima cosa a cui pensare!!! Ovviamente diverso è il caso dei computer, laddove la velocità in taluni casi è rilevante per l'utente.

Altra cavolata suprema che ho letto su una rivista vostra concorrente: il SF sarebbe "lento" perché la Nintendo ha voluto risparmiare sul chip del processore centrale (non è una mia invenzione). Ma dico! La più grande industria di videogiochi del mondo, secondo tale genio, dovendo risparmiare su qualcosa, sacrificerebbe proprio la CPU, anziché componenti secondari, che so, i joypad!!!

E poi, secondo te, o immarcescibile MBF, la Nintendo avrebbe sviluppato per quasi quattro anni una macchina "lenta", lentezza che evidentemente tutti, persino un mediocre recensore, sanno individuare, ma non quei somari dei tecnici della Nintendo (nota azienducola di terzo livello del Burundi). Vuoi mettere il diverso grado di conoscenza? Scrivo questo non per difendere il SF, che si difende benissimo da solo (basta vedere alcuni dei suoi giochi, e poi io mi diverto con quello e degli altri non m'importa), ma perché mi fa rabbia vedere gente incompetente che si spaccia per esperta, pubblicando scemenze come quelle suddette.

A proposito di incompetenza, da segnalare la crassa ignoranza di certi negozianti che, ovviamente, si spacciano come i detentori della cultura videoludica. Tanto per dartene un'idea: quando mi sono recato da uno di questi genialoidi per chiedere informazioni sul SF che avevo intenzione di acquistare, ho chiesto: "esiste un converter per far girare i giochi del Nes sul SF?". Risposta: "Ma il SF è un prodotto della Nintendo!" Già, perché il Nes è un prodotto dell'Antica Gelateria del Corso!!!

Ho poi chiesto il tipo di uscita video, risposta SCART (RGB l'ho immaginato io) o PAL. Allora chiedo: posso scegliere io, con la medesima console, quale collegamento effettuare. Risposta: "Sì!". Ora basta.

Tuo

Luca Maggiolini (MI)



Il problema sollevato dai due lettori è già stato affrontato in una infuocata riunione redazionale, e quando leggerete questa rubrica, vi sarete accorti che la situazione punteggi è già stata modificata, verso il basso, per essere precisi. In effetti ci siamo accorti che certi giudizi erano stati un po' "pompati", per via dell'incredibile livello qualitativo del software raggiunto dal Super Famicom di mese in mese: pochi si aspettavano un simile miglioramento, anche se, col senno di poi, è parso evidente che molti giochi (tra cui l'incriminatissimo *Ranma 1/2*) meritavano un punteggio globale sicuramente meno pretenzioso di quello attribuito, e molti altri andavano ridimensionati.

Perdonateci, *errare humanum est, sed perseverare in errore Dupontum est...* Scherzo, ovviamente. Ed ora, prima di lasciare la parola a Dupont, *The Man*, anzi, *Le Monsieur*, concedetemi qualche riga per rispondere alle domande dei due lettori:

*Beppe '73: augurandoti di rimetterti il più presto possibile (sono da poco motorizzato anch'io), chiarisco alcuni tuoi dubbi a proposito della qualità del software da te citato: Super Shinobi resta uno dei migliori giochi mai usciti per Megadrive, nonostante sia ormai un po' datato (non a caso è in uscita un attesissimo seguito...), mentre Thunder Force IV è, come avrai letto sul numero precedente, un must. Hat Trick Hero (SN) è una simulazione calcistica poco convincente e poco giocabile, mentre Ultraman resta il gioco più gommoso mai uscito per Super Nes. Se ami i picchiaduro demenziali, compralo ad occhi chiusi. No, anzi, tienili aperti o rischi di andare addosso alla cassa. Ah, riguardo a Super Tennis hai ragione: molte cartucce non sono compatibili con il sistema Pal...*

*Luca Maggiolini: ma che linguaggio aulico... Scommetto che diventerai un avvocato... Concordo sostanzialmente con le idee che esponi a proposito della inutile polemica sulla lentezza del pro-*

*cessore del Super Nes, anche se mi permetto di assolvere con formula piena GP: non ne abbiamo mai fatto una tragedia. Anzi... Le tue disavventure con i negozianti sono tragicamente spassose. Se ne capitassero altre del genere, scrivici, il Negoziante Balordo ti aspetta a braccia aperte. E ricordate: Da Mario...*

## SPAZIO A DUPONT:

Occhi, occhi... È vero: i nostri voti per il SNES sono (anzi, erano) un tantino esagerati. Bisogna ammettere però che quando è uscita la console della Nintendo gli effetti speciali del Mode 7 hanno strabiliato un po' tutti, mentre ora sono semplice routine e dovremmo quindi ridimensionare i voti a seconda della giocabilità e dell'interesse effettivo! In quanto a *Ranma 1/2* continuo ad affermare che è un ottimo picchiaduro molto rapido e ben animato, che si merita pienamente il suo voto (beh, facciamo 90% se volete!). Per quello che riguarda *Street Fighter 2*, abbiamo incominciato a ridimensionare i voti dal numero 9 ed è per quello che gli abbiamo appioppato "solo" 97%. Comunque, sappiate che possiedo un SNES e un MEGADRIVE a casa e mi diverto benissimo con entrambe le console, ma dovrete riconoscere che, per adesso, il SNES ha una marcia in più! Bam! Paf! Bing! (Botte dei lettori...)

Alex "Dupont" Pasetto

*O sottoposto il problema ha Rical, e anche a lui stà molto a cuore. Al memento non so proprio cosa dire, prova a chiedere al tuo professore di scuola.*

## PERCHÉ NON HAI PORTATO DI SOPRA LA MACCHINA DA SCRIVERE?

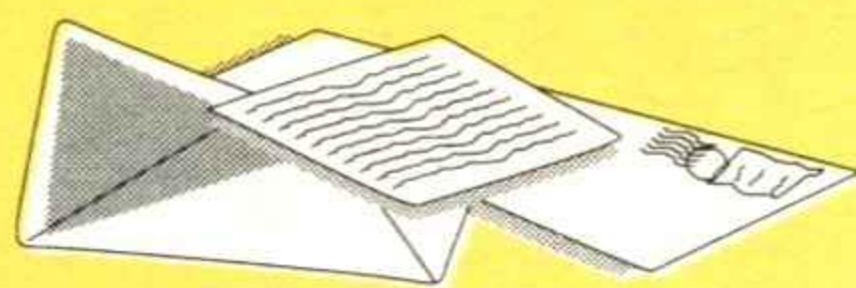
Caro MBF,

mi presento: sono un ragazzo di 17 anni che ti segue con ammirazione fin dai tuoi primi impegni videoludici nelle riviste del settore.

Rivolgo a te questa mia missiva per i motivi già espressi nella lettera di Alessandro Valera; è infatti raro trovare persone disponibili e professionali come te (Adesso non esageriamo, non mi hai mai visto dopo una sconfitta della Juve o a Serie A... NdMBF).

A questo punto vorrei porti una serie di domande, che spero troveranno risposta:

- 1) Ho intenzione di comperare un Neo Geo, ma i giochi finora presentati non mi attirano molto, fatta eccezione per *Fatal Fury* e *Robo Army*. Sai se presto saranno disponibili titoli degni di tale macchina? Inoltre, puoi dirmi se il tanto decantato *Last Resort* della SNK vale l'acquisto?
- 2) Vorrei sapere se è nelle vostre intenzioni dedicare uno spazio all'interno della rivista dedicata ai coin-op...
- 3) Se tu dovessi per forza operare una scelta tra *Top Gear* e *F-Zero*, quale dei due compreresti?
- 4) Possedendo già *Super Monaco GP* per Megadrive, le innovazioni introdotte in *Super Monaco GP 2* ne giustificano l'acquisto?
- 5) Credi che l'abbassamento dei prezzi riguardante il Neo Geo, dovuto all'introduzione ufficiale, possa minacciare anche solo parzialmente il mercato parallelo del Megadrive e del Super Nes? Ti faccio questa domanda perché ultimamente ho riscontrato un notevole aumento di vendite del Neo Geo a discapito delle altre due macchine sopra citate. Mi scuso per i vari errori che potrebbero essere presenti nella mia lettera, ma purtroppo in italiano



sono una vera "zappa".

Adesso non mi rimane altro che salutare te, MBF, insieme a tutta la redazione di Gheim Pauà, augurandovi che abbiate fatto buone vacanze.

Ciao da

Emanuele "Mr. Kam" Bettidi

1) Well, la tua domanda mi coglie un po' impreparato. Pensavo, infatti, che giochi come Baseball Stars II o Soccer Brawl oppure ancora King of The Monsters II sfruttassero pienamente le capacità della macchina... Che ne dici poi dei titoli anticipati nelle news? Riguardo a Last Resort, avrebbe potuto essere il miglior spara-e-fuggi per Neo Geo se non rallentasse troppo spesso e se non fosse così breve. La grafica è eccellente: il primo livello sembra lo scenario ultratecnologico di Akira (c'è perfino il cratere nucleare di Neo Tokio!); i mostri avversari sono tra i più megalitici mai visti; distruggendo le astronavi nemiche vedrete saltare in aria i piloti alieni: una simile accuratezza è da ammirare. Ma visto il prezzo della cartuccia, ci penserei su due, tre (mila) volte. Blasta e avanza.

2) È ancora tutto abbastanza nebuloso...

3) Sicuramente F-Zero.

4) No.

5) In minima parte.

## METTI A POSTO LE SCARPE

Caro MBF,

Ti scrivo perché spero che tu mi possa aiutare ad uscire dal pallone nel quale mi trovo da quando ho deciso di comprare console + CD targati Nec. Mi spiego: tralasciando il Duo, del quale avete parlato esaurientemente, il Turbo CD è compatibile con il Duo o deve utilizzare la Rom Card?

Inoltre su quali macchine Nec può funzionare il Turbo CD? Alcune ditte vendono suddette console con un modulatore Pal: compromette la qualità dei giochi? Se io comprassi una console giapponese della Nec in standard NTSC fornita di cavo Scart potrei utilizzarla sul TV di casa (50 Hz Pal) fornito di presa Scart, senza bisogno di un modulatore Pal? Ho finito, spero di poter dormire sonni tranquilli grazie alle tue risposte. Mi complimento con lo staff di GP per l'ottimo lavoro sinora svolto e vi esorto a continuare così.

Vostro affezionatissimo,

Massimo

La Rom Card 3.0 è indispensabile per leggere il software del Duo. Attento, perché il Turbo CD può essere connesso solo con il Turbo Grafx 16 (la versione americana del Pc Engine) e, di conseguenza, legge solo il software per quella console. Il modulatore Pal non compromette affatto la qualità dei giochi, serve solo a rendere possibile il collegamento console/televisore. La console Nec/NTSC dovrebbe funzionare sull'apparecchio televisivo da te descritto, ma se vuoi andare sul sicuro prova con un monitor con presa Scart.

## HAI MESSO IL MOTORINO NEL BOX, CHE PIOVE?

Fantasmagorica redazione di Gheim Pauà, (forse era meglio Gheim Puah, visto le schifezze che scrivete! Stavo solo scherzando) sono un fortunato possessore di Nes, Pc IBM, Amstrad CPC464, Atari ST e di un mitico Atari 2600. Ho qualche domandina per voi:

1) Arcangelo Natali esiste veramente? A quando

un suo poster formato famiglia?

2) A quando nuove e strabilianti proposte del Negoziante Balordo ("Da Mario il Divertimento è Vario")?

3) Cos'è Red Fury? Un clone di Fatal Fury o un culto indiano?

4) Come fa il Pc Engine ad avere una grafica così fantastica se non è un sedici bit?

5) Trovate che il Pc Engine possa concorrere e battere il MD? E il Super Nes?

6) I giochi del Pc Engine sono migliori di quelli del Mega CD?

7) Pc Kid è degno concorrente di Mario e Sonic?

8) Considerate Toilet Kids (Pc Engine) un vero cesso (per via dei bidet e delle cacchette bonus)?

9) Quando uscirà il CD-ROM della Nintendo?

10) Sarebbero impossibile sfruttare periferica per il Nes a 8-bit? Perché?

11) A quando una macchina Nintendo a 24/32-bit?

12) Chi è, in realtà, l'omino che si spatascia? Un detersivo?

13) Pensate che l'Atari ST sia peggio dell'Amiga? Ne prevedete un futuro?

14) Qual è il gioco più bello per Nes e per Pc Engine?

15) Il Super Nes si può veramente espandere? Quando troveremo nei negozi una simile meraviglia? Quando costerà?

16) Quando arriverà il Game Genie in Italia? A che prezzo sarà venduto?

17) Perché avete detto che The Flintstones è difficile? Io l'ho finito alla prima partita!

18) A quando una macchina compatibile con tutti i sedici bit?

19) Farete una guida ai giochi per 8-bit, Nes incluso?

20) Il gioco più brutto per MS è Pro Wrestling,

quello per Nes è Rad Racers. È vero?

21) Esiste Fatal Crash per qualche console?

22) Bucky O'Hare può veramente insidiare il trono di Mario?

Marco Pretto (VI)

Bene, caro signor Perché, perché ti piace venire al supermarket? Ehm, passiamo a cose drammaticamente attuali: ho tagliato qualche domanda perché ho già risposto in lettere precedenti, e poi 30 domande sono veramente TROPPE.

Beccati le rispo:

1) In un certo senso, sì. Siamo contro i poster, comunque.

2) Segui Game Over e lo saprai...

3) È la "rossa che impazza" della redazione.

4) E chi ha mai detto che una console deve avere sedici o più bit per divertire?

5) Sì.

6) Odio queste domande ultrageneriche...

7) Perché no?

8) Si dice "servizi"...

9) Nei primi mesi del 1993.

10) Niente è impossibile. Ma sarebbe alquanto inutile.

11) Il Super Famicom non ti basta?

12) È come il fanciullino di Cebete nel Fedone (Platone rules): qualcosa che è dentro tutti noi...

13) Ehm, mi sa tanto che hai sbagliato rivista...

14) Non esiste "IL" gioco più bello in senso assoluto. Quelli che preferisco personalmente sono Gunhed (Pc Engine) e Super Mario Bros III (Nes).

15) Al momento, c'è solo il buio.

16) Dovrebbe essere già disponibile.

17) Ma sei un grande!

18) Legalmente parlando, MAI.

19) Quello per Pc Engine è pronto per la stampa. Gli altri sono ancora in forse.

20) È vero? Boh, se lo dici tu...

21) No.

22) Bucky O'Hare è un gioco galattico, ma Mario è vario...

## LA TUA CAMERA È SEMPRE UN CAOS UNICO

Caro GP,

sei più simpatico di una mantide religiosa in via di estinzione. Ti scrivo perché non so come tirare avanti, riesco solo a fare passaggi indietro. Insicurezza? Lo pensa anche il mio psicanalista. Allora, eccoti le domande:

1) Quali sono le console più vendute?

2) Esiste Street Fighter per Pc Engine?

Sigmund Freud (PV)



Su, su non faccia così, signor Freud, altrimenti chiamo Jung. Eccole i suoi Totem e Tabù, pardon, risposte:

1) Beh, secondo una inchiesta svolta a livello quasi planetario (Usa, Giappone, Europa) dalla rivista

giapponese Famicom Tsushin, il Game Power del Sol Levante, la console più venduta resta il Nes (56.4 milioni di unità), seguito dal Gameboy (22.6 milioni). Il Super Famicom ha venduto circa 8 milioni di unità, contro i sette del Megadrive, mentre il Pc Engine ha raggiunto i 6.2 milioni di pezzi. Tra i portatili, oltre al già citato GB, c'è il Game Gear, con i suoi 1.3 milioni di unità venduti. Il resto è irrilevante...

2) Sì, anche se si chiama Fighting Street per motivi di copyright.

## O IN PC, O NIENTE...

Psicotronica redazione di Game Pauà, vi scrivo da Padova, che è in Veneto, per dirvi che siete dementi, fetenti e balordi, che le vostre facce sono drasticamente simili ad Aldo Biscardi (aaargh!), che il box Sottocontrollo è il più utile della rivista nonostante non ne abbia ancora capito l'utilità, e che Zia Marisa è un mito, oltre che il boss indiscusso di GP.

Noi (io e lui) siamo sfegatati fan di Street Fighter II, ci giochiamo minimo 10 ore al giorno e siamo riusciti a finirlo a Blanka, anche se riteniamo Dal-

shim, contrastato da Zangief, il migliore. Volevamo domandarvi se uscirà mai SF2 su uno dei sistemi Nec.

Abbiamo un Pc Engine GT con i seguenti giochi: *F1 Circus '91*, *Splatterhouse*, *R-Type*, *TV Sport Football*, *Neutopia*, *Vigilante*, *Ninja Spirit*, *Side Arms*, *Legendary Axe II*, *Bloody Wolf* e *Bonk*. Mi potreste dire se ci sono giochi Nec stupendi oltre a quelli sopraccitati, oltre agli spara-e-fuggi e a quelli su CD.

Sapendovi più scemi di me, vi saluto ringraziandovi posticipatamente della risposta e vi spedisco i miei saluti in caratteri cubitali al neon alti 100 metri su di un grattacielo di 200 piani.

Per favore, rispondeteci, la nostra è una richiesta seria e la lettera è stata scritta per lasciarvi nell'inquietante dubbio che il mondo sia pieno di pazzi.

Addio

Bison & Vega

Attualmente non è previsto *Street Fighter 2* su alcuna console Nec, anche se è probabile un *Fightin Street 2*, vedi lettera precedente. Segui le news per maggiori dettagli. Non temere per lo speciale *Pc Engine*: dovrebbe uscire sui prossimi numeri.

## MI FACCIA IL PIACERE!

Caro MBF, mi chiamo Francesco e seguo la vostra mitica rivista dal numero 1. Sono un Super possessore e vi scrivo per porvi alcune domande che mi perseguitano da molto tempo, perciò cercate di rispondermi se non volete perdere un vostro affezionato lettore (scherzo... No, non scherzo):

1) Nel numero 8 di GP, a pagina 8, MBF afferma che è un grave problema il fatto che non si riesca a dare un nome specifico ai possessori di una determinata console. Beh, io penso di aver trovato la soluzione. Per esempio, io possiedo un Mega Drive e decido di scrivervi una lettera:

"Cara redazione di GP, sono un Mega Possessore, e vi scrivo per dirvi che..."

Cosa ne pensate? Oppure, ho un Super Nes:

"Cara redazione di GP, Siete i migliori. Sono un Super Possessore e vi scrivo per..."

Capito? Mi sembra una buona idea.

2) Come giudicate *F1 Exhaust Heat* per Super Nes?

3) Mi sapreste dire se in un lontano futuro uscirà un CD-ROM per Neo Geo? Potrebbero chiamarlo Neo CD!

4) Mi vorrei far portare alcune cartucce per Super Nes da un mio amico inglese, ma ho il timore che non siano compatibili con la mia console, sebbene io abbia il converter per i giochi giapponesi. Cosa mi consigliate?

5) Potreste darmi qualche notizia più esauriente a proposito della misteriosa espansione per il Super Nes che lo porta all'incredibile velocità di 33 Mhz?

6) Sono perdutoamente innamorato di Zia Marisa. Come posso fare per chiederle se vuole fidanzarsi ed eventualmente sposarsi con me? Mi date una mano voi?

Sperando in una risposta esauriente, vi saluto e vi auguro di continuare così: siete i migliori!

Francesco Ferrara - Roma -

1) Ehm, avanti un altro.

2) Una simulazione automobilistica discreta che risente di una certa inesperienza di programmazione. Molto meglio *Super Mario Kart*...

3) Ebbene sì! Pare che il CD-ROM per Neo Geo uscirà nei primi mesi del 1993.

4) Onde evitare disguidi ed incomprensioni, ti conviene comprare solo giochi che funzioneranno sicuramente sulla tua macchina...

5) No, purtroppo. Si trattava di una voce di corridoio, ed è rimasta tale.

6) Questo mi sembra di averlo già sentito... E visto...

## GAME GEAR... CHI L'HA VISTO?

Adiposo Game Power, ti seguo ormai da sei numeri e devo ammettere che la rivista è andata migliorando di mese in mese. Se mai ci fosse bisogno di puntualizzarlo siete i migliori in Italia e, se proseguite su questi livelli, anche d'Europa. Ma non vi ho scritto questa lettera per elogiarti, cioè, anche, ma per tirarvi le orecchie.

Come già altri lettori hanno scritto in lettere precedenti, mi sembra che stiate trattando assai male le console portatili. Le recensioni sono assolutamente inaccettabili: brevi, superficiali ed i giudizi sono spesso esagerati. Perché non fate come le riviste inglesi che ogni due o tre mesi pubblicano una rivista di venti, trenta pagine allegata dedicata esclusivamente ai portatili? Sarei disposto a pagare GP di più, perché so che la qualità ha un prezzo e che voi siete gli unici su cui si può contare. La seconda domanda che mi tortura durante la notte è questa: ho comprato un Game Gear e sono rimasto decisamente soddisfatto dell'acquisto. È vero, costa molto di più del Lynx e del Game Boy, ma i giochi... *Sonic* è favoloso e *Super Kick Off* è veloce come su Amiga (altro che la versione per Game Boy!!!). Il problema è che vedo pochissime recensioni per la mia macchina, e questo non lo capisco proprio. Boicottate deliberatamente il GG, oppure i giochi scarseggiano veramente? Perché? Gradirei una risposta completa.

Grazie,

Claudio Invernizzi - Codogno (Piacenza) -

Ti ringraziamo per i complimenti, Claudio. Sono dispiaciuto per il fatto che non apprezzi le nostre recensioni dei giochi "portatili", in genere ci sforziamo al massimo per scriverle nel modo più esauriente possibile. Al momento non possiamo proprio pensare di uscire con una rivista allegata a GP per problemi tecnici. Ma non si sa mai... Per quanto riguarda il Game Gear, siamo nuovamente costernati, ma la colpa non è nostra: i giochi scarseg-

giano veramente e te ne sarai reso conto entrando in un negozio specializzato. I problemi di distribuzione che hanno causato tutti questi ritardi dovrebbero comunque trovare una rapida soluzione. Nei prossimi mesi dovrebbero

uscire quintali di titoli

per il GG, tra cui: *Batman Returns*, *Home Alone*, *Humans*, *Prince of Persia*, *Super Shinobi II*, *Taz-Mania*, *Streets of Rage*, *Talespin*, *Terminator*, *Wimbledon Tennis*, *Lemmings*, *Supreme Court Basketball*, *Super Monaco GP 2*, *Super Off-Road*, *Chakan* e molti altri... Niente male, no?

## THE LAST WORD

Ed ora la notizia buona...

... non c'è!

Ah, ah, ehm... Scherzavo. Allora, apparentemente, la novella non è particolarmente sconvolgente, ma, associata ad altri fattori, potrebbe diventare esplosiva, come cercherò di dimostrarvi. Ebbene, dopo 120 anni, il sabato torna ad essere una giornata di vacanza per tutti gli studenti giapponesi. Inutile precisare che il provvedimento è stato accolto malissimo da genitori, i quali si sono dichiarati incapaci di gestire il tempo libero dei pargoli, e dai cosiddetti "benpensanti", che hanno accusato il governo di voler indebolire la moralità dei giovani. Tralasciando queste polemiche, mettiamoci un attimo nei panni dello studente medio di Tokio. Cosa potrei fare nelle 24 ore bonus? Conoscendo il fanatismo dei giapponesi per tutto ciò che è tecnologia e divertimento elettronico, potete star più che certi che l'inaspettato tempo libero verrà immediatamente sfruttato per videogiochi. Incrementando la domanda, le compagnie del settore videoludico si prodigheranno per produrre il maggior numero di giochi nel minor tempo possibile, e questo va indirettamente anche a nostro vantaggio, che siamo altrettanto affamati di giochi. Tutto chiaro? Causa-effetto... Pim, pum, pam, tonnellate di videogiochi! Preparatevi ad un 1993 galattico: dieci anni fa il mercato entrava in una crisi quasi letale. Ora, dieci anni dopo, inizia quella che sarà ricordata nei libri di storia come "l'epoca aurea della storia dei videogames". Protagonisti: le console e... tutti noi. Salite a bordo, si parte. Peace to the brothers,

MBF



**Dimmi che Nintendo giochi e ti dirò chi sei.**

**NINTENDO  
CALIFORNIA  
GAMES**



**NINTENDO  
TIME  
LORD**



**Nintendo®**

**NINTENDO  
MARBLE  
MADNESS**



**NINTENDO  
DIGGER**



Se hai scelto CALIFORNIA GAMES non ci sono dubbi: ad un tipo come te basta chiudere gli occhi per vedersi subito con un freesbee in mano e lo skateboard ai piedi su un boulevard di Los Angeles. Se hai optato per MARBLE MADNESS, sei invece una persona che ama le sfide impossibili. Il tuo motto è: "Quando il gioco si fa difficile, io mi esalto!"

La tua scelta è caduta su TIME LORD? Allora hai una personalità decisamente originale. Per te la vita è un viaggio senza tempo e la fantasia il tuo pane quotidiano. Infine, se hai scelto DIGGER sei un vero avventuriero. Il pericolo è il tuo mestiere e non c'è avversario che ti spaventi. C'è però anche un'altra possibilità: che tu abbia scelto tutti e quattro i Nintendo. In questo caso, complimenti. La tua voglia di divertirti non ha confini!

**MB**

**Eccovi tutte le mega notizie slurpate da Rical e Madoc all'ETCS di Londra, che il vostro MBF ha opportunamente selezionato per voi. Su GP trovate solo Anteprime con la A maiuscola!**

Evitando i soliti racconti alla "Charlot, l'Emigrante" che tanto impazzano altrove, passiamo subito ad una breve descrizione dell'evento. L'European Computer Trade Show di Londra, che si è svolto nella capitale del Regno Unito tra il 6 e l'8 settembre, è l'esibizione videoludica più importante d'Europa. La sua rilevanza è seconda solamente a quella di mega fiere come i due CES americani (Chicago e Las Vegas) e l'incredibile esibizione nipponica, che si tiene ogni primavera a Tokyo. Se fino a pochi anni fa erano gli home computer a giocare la parte del leone, le ultime due edizioni hanno visto emergere sempre con maggior vigore le console, in particolare Megadrive e Super NES. Così, oltre alle software house americane - le prime a convertirsi al nuovo trend - anche la maggior parte di quelle europee hanno cominciato a sfornare una enorme quantità di giochi per le console più affermate e, quello che più conta, anche la qualità si è affinata sensibilmente. Bando alle ciance, eccovi tutto quello che avreste voluto sapere per la vostra console e non avete mai osato chiedere...

# NEWS ANTEPRIME

## ELITE

Una delle software house più tradizionali d'Inghilterra, ha presentato per le console Nintendo numerosi giochi che distribuisce in esclusiva per l'Europa. I giochi presentati sono *Striker* (del quale anticipiamo una fotografia) *Dragon's Lair* (versione platform del mitico gioco al laser), e *Might & Magic 2* per Super NES, rispettivamente una simulazione di calcio e la seconda puntata della saga Rpg più amata dai fan di Samarcanda. Torneremo a parlare di questi giochi nei prossimi mesi. *Dr Franken 2* e *F1 Chal-*

*lenge* sono in arrivo per Game Boy. Il primo è il seguito di un platform eccellente che abbiamo già recensito, mentre *F1 Challenge* è una simulazione automobilistica molto stuzzicante. L'unico titolo per NES è *Dr Franken*, conversione diretta dell'omonimo gioco del portatile Nintendo (di cui potete trovare la recensione nelle prossime pagine).



Dragon's Lair per Super Nes



Dr Franken per Nes



Might and Magic 2 per Super Nes



Striker per Super Nes

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

\* **Tempi d'oro per i simulatori di volo su Megadrive!** Nei prossimi mesi giocheremo a *F16*, uno dei migliori giochi di sempre della Microprose, e con *Mig 29* della onnipresente Domark. Se amate gli elicotteri, non dovete perdere *Gunship* (Microprose), il già annunciato *Steel Talons*, sempre della Domark, che uscirà anche per Lynx, e *Lhx Attack Chopper* della Electronic Arts...

\* **Cosa succede in Inghilterra?** La battaglia delle console prosegue senza esclusione di colpi, ma sembra che, fino ad ora, le console Sega stiano vincendo. Secondo alcuni dati pubblicati da Computer Trade Weekly, quasi il 90% dei negozi di computer britannici hanno in listino il Megadrive, contro il 57% di quelli che espongono il Super NES. La situazione delle console a 8-Bit varia solo nella forma, ma non nella sostanza: l'84% dei negozi supporta il Master System, contro il 64% che resta fedele al NES. Sega - Nintendo 1-0.

\* **Voci di corridoio dall'EA:** la software house più importante d'America sta lavorando a tre progetti ultra-segreti per il Sega CD, la versione a stelle e strisce del Mega CD. Seguiteci per ulteriori dettagli...

\* **Se dico Apollo, cosa vi viene in mente?** Il dio della bellezza? Lasciate perdere la mitologia... Lo sfidante di Sylvester Stallone in *Rocky*...? Naaah, acqua, acqua... Ve lo dico io: Apollo è il joystick definitivo per la vostra console! È l'unico aggeggio del genere collegabile con la maggior parte delle console in circolazione (Megadrive, Master System, Pc Engine, Neo Geo) e costa poco più di 140 mila lire... Fateci un pensierino per Natale.

\* **Nostalgici di tutto il mondo unitevi!** Se avete un Gameboy o un Lynx potrete respirare l'aria polverosa dei bei tempi addietro con una serie di giochi vecchio stile. Sul portatile Atari sono in arrivo *Battle Zone 2000*, remake della gloriosa battaglia tra carri armati che fece furore nei primi anni Ottanta e il primo di una serie di

# NEWS ANTEPRIME

doppi giochi su una cartuccia, *Super Asteroid/Missile Command*. Superflua ogni descrizione. Il Gameboy freme d'impazienza per due super cartucce: il mitico *Dig Dug*, convertito dalla Namco e *Miner 2049er* un altro gioco epico atteso per Natale.

\* La Icom sta lavorando a *Road Riot* per Super NES CD Rom, un mega picchiaduro a scorrimento orizzontale, sulla falsariga di *Final Fight*. "Se pensavate che *Street Fighter 2* fosse un bel gioco, non avete ancora visto *Road Riot*", hanno molto modestamente dichiarato i programmatori del gioco. Seee, lo dicono tutti, anche quelli della Jaleco con *Big Run*...

\* Torniamo a parlare di Megadrive: la versione per il 16-bit del cenobitico gioco di calcio *Super Kick Off*, dovrebbe essere terminata, ma la notizia bomba è che la Virgin ha dato l'ok per cominciare quella di *Sensible Soccer*, attualmente la simulazione calcistica più realistica e divertente mai apparsa su home computer (Amiga). Non cominciate a telefonarci, il gioco non uscirà prima di marzo...

\* Avete due, tre console ed un solo televisore/monitor? Brutta storia! Continuare a collegare e scollegare una macchina è emblematicamente fastidioso, oltretutto nocivo alla salute dei cavi Scart, mentre comprare un altro televisore è fuori questione... quindi, come fare? No Panic! La società coreana Daou, nota per aver immesso sul mercato cartucce multi-gioco non autorizzate da Sega e Nintendo, ha realizzato il Game Pilot, una sorta di mixer video che vi permette di tenere costantemente inserite tre console ad un video o un televisore, selezionandone una secondo le necessità. Il Game Pilot attualmente funziona con le console più diffuse (NES, Super NES, Megadrive), ma sono in arrivo anche versioni per Neo Geo, Pc Engine e Master System. Stay tuned for more.

\* Il Super NES CD-ROM gira a 20 MHz? La notizia non ha trovato conferma, ma sembra incredibilmente stuzzicante... E se vi dicessi che molto probabilmente, i microprocessori interni sono basati su una tecnologia a 32-Bit? Allora si comprende perché la Nintendo non stia lavorando al successore al Super NES: perché... Ce l'ha già! L'unione dei due pezzi (Super NES+CD-ROM) fa la forza! L'unica cosa certa è che la periferica raggiungerà i negozi americani e giapponesi il primo gennaio del 1993. Evidentemente la Nintendo vuol cominciare l'anno alla grande.

\* Sempre in tema di CD-ROM, parliamo del Wondermega: ha un prezzo Wonder, ma pare che lo valga tutto. Da alcuni test effettuati in laboratorio si è scoperto che è più veloce del Megadrive del 15%. Non solo: a differenza delle pluri-versioni indirizzate ai vari mercati mondiali, il Wondermega sarà unico per tutti. Uno per tutti e tutti per uno, come i Tre moschettieri. Prezzo? 600 dollari, circa 750 mila lire... Ahi, toccato.

## DOMARK

intergalattici, alle sfide sportive più appassionanti. Per dovere di cronaca, dobbiamo precisare che si tratta per lo più di conversioni da Megadrive a Master System e Game Gear: *Desert Strike* apparirà per l'8-bit di casa della Sega la prossima estate insieme a *Formula 1 Grand Prix* e *Pitfighter*.

Tra aprile e maggio potremo sollazzarci dopo la scuola con due soft di alto livello: *Paperboy 2* e *James Bond*. Nello stesso periodo usciranno anche le versioni per Game Gear, sempre che la Domark rispetti la tabella di marcia. In questi giorni dovrebbero uscire *Super Space Invaders* e il favoloso *Prince of Persia* dopo una lunga gestazione.

Ma siamo riusciti anche ad accaparrarci alcune notizie siderali sui prossimi progetti per Megadrive. In particolare, *Mig 29 Fulcrum*, già citato nelle news, una simulazione di volo dedicata al famoso velivolo dell'aviazione russa. Dalle foto non sembra niente male, anche se dovremo aspettare fino a maggio.

Se amate il rugby, non perdetevi *International Rugby*, che pretende di essere "la versione più divertente del rugby mai uscita per Megadrive"... Ma vè? Al momento, non ne esistono... Il progetto più ambizioso resta *Formula One Grand Prix*, che vedrà la luce (e non per problemi di vista) solo nel lontano agosto del 1993. Il formato 8 Mbit è d'obbligo. Ed ora la nostra regia vi mostrerà le immagini... Ecco... Un momentino... Parte...



International Rugby per Megadrive



Pitfighter per Master System

## LORICIEL

Dalla Francia con amore, la Loriciel colpisce ancora con una serie di conversioni Amiga-Super NES. È imminente l'uscita di *Best of the Best: Championship Karate* (8 Mbit), dove Karate non è una città brianzola ma un noto sport orientale. Il meglio del meglio si riferisce al fatto che il gioco vanta la presenza di sedici combattenti, quindici dei quali rappresentano altrettante nazioni (tra cui, l'Italia, alé oh oh, giù di patriottismo). L'obiettivo del gioco è sconfiggere progressivamente tutti gli avversari per poter conquistare il titolo di Campione Mondiale di Karate. *Championship Karate* ricorda moltissimo *Panza Kick Boxing*, ma la Loriciel assicura che sarà ancora più giocabile. Grafica molto arcade, sezioni bonus ed allenamento consigliano di tenere d'occhio questo titolo, potrebbe scapparci il Powergame. È prevista anche l'uscita per NES as well as Gameboy. La Loriciel sta attualmente lavorando ad ambiziosi progetti, quali una versione Super NES deluxe del bellissimo *Jim Power*, un mega platform/action game uscito in precedenza per Amiga, ma dovremo aspettare fino al prossimo agosto.

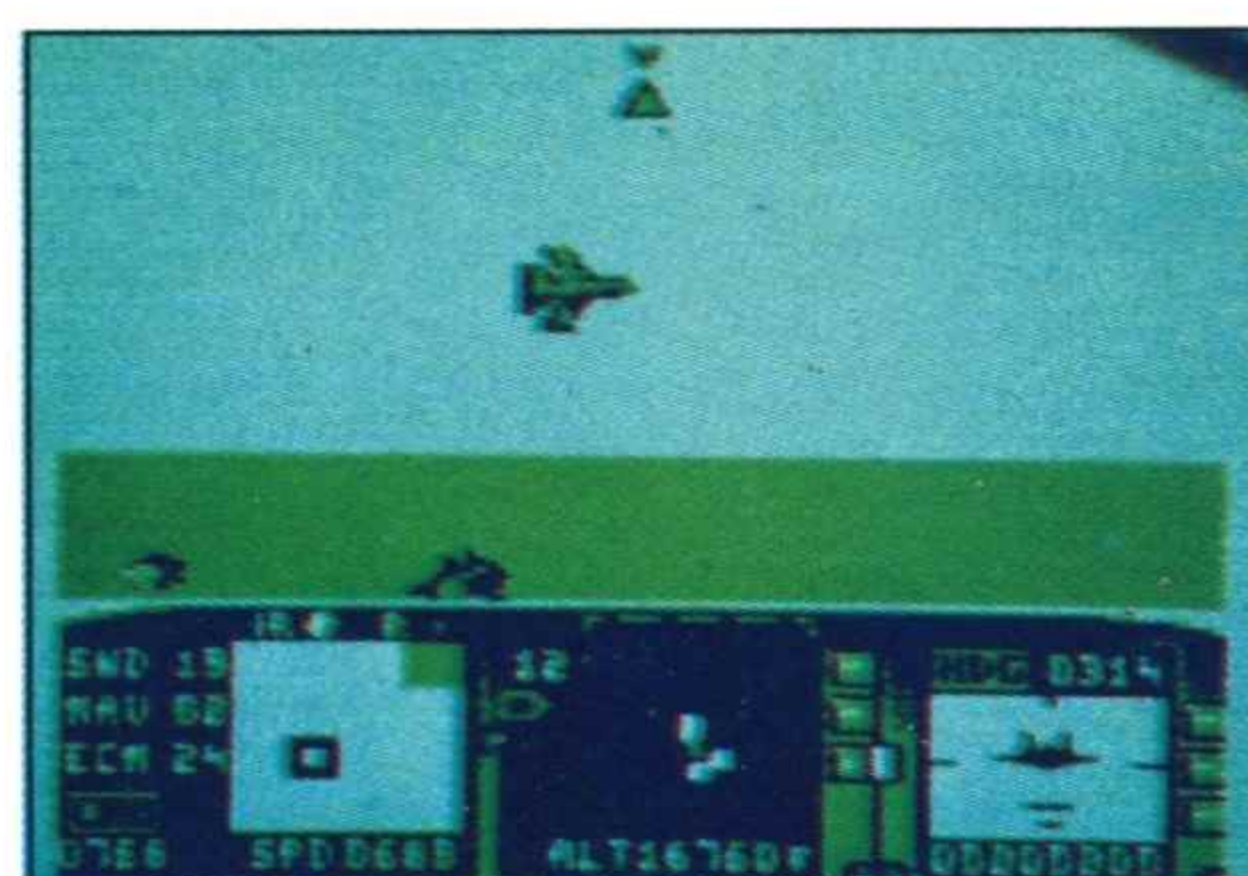
I francesi stanno anche programmando un mega *Tennis* (700 sprite per un solo giocatore, sezioni animate durante gli incontri, animazioni e mode 7 a tutto andare...). Non vediamo l'ora di servire per il match... I titoli annunciati per Gameboy sfiorano l'eccesso: un duro colpaccio per le nostre finanze disastrose... *Championship Karate*, *The Cartoons*, *Entity*, tutti attesi per la fine di novembre, sono rispettivamente un gioco sportivo, un arcade/action e una adventure/arcade. Per Natale potremo giocare a ping-pong perfino sull'autobus e sul treno con *International Table Tennis* oppure lanciarsi in avventurose corse di motocross con *Magnaldi Rally Cross*. Non perdetevi le recensioni!

## MICROPROSE

La software house statunitense, che festeggia proprio in questo periodo i dieci anni dalla fondazione, è pronta a conquistare anche il settore delle console, così come ha precedentemente espugnato quello degli home e personal computer, con una serie di simulazioni di volo (e non solo) radicali. Il titolo più atteso è sicuramente *F15* per Super NES che ha richiesto quasi due anni di programmazione. Il gioco (di cui è prevista anche la versione a 8-bit NES e Gameboy, non chiedeteci come hanno fatto) è il primo tentativo di emulare sulla macchina Nintendo le gesta eroiche di un Top Gun americano con un realismo finora sconosciuto alle console. Pilotare un costosissimo F15 nei cieli di tutto il mondo, affrontando sette missioni d'importanza vitale per la sicurezza del globo, non può che stuzzicare l'ego anche dei pantofolari



F15 per Nes



F15 per Gameboy

della domenica che al massima usano l'autobus, sedendosi davanti, ovviamente. Effetti di rotazione, zoom e dissolvenza sono alcuni dei numerosi tocchi di classe della versione per Super NES e, come potete vedere dalle foto, anche la grafica è eccezionale. Ma la Microprose ha in serbo un'altra simulazione di volo, questa volta per NES: *F117A*, molto più immediato, ma non meno coinvolgente, del titolo precedente. Pronti al decollo? No, al deschiene! Prima o poi ve la spiego.



F15 per Super Nes



F15 per Nes



F15 per Nes



F117a per Nes

La fantasia dei popoli che è giunta fino noi non appartiene alle stelle, ma alla Domark. I giochi presentati dalla software house inglese, infatti, spaziavano in tutti i campi dell'immaginario: dai viaggi



Presto Formula 1 per Md e Ms



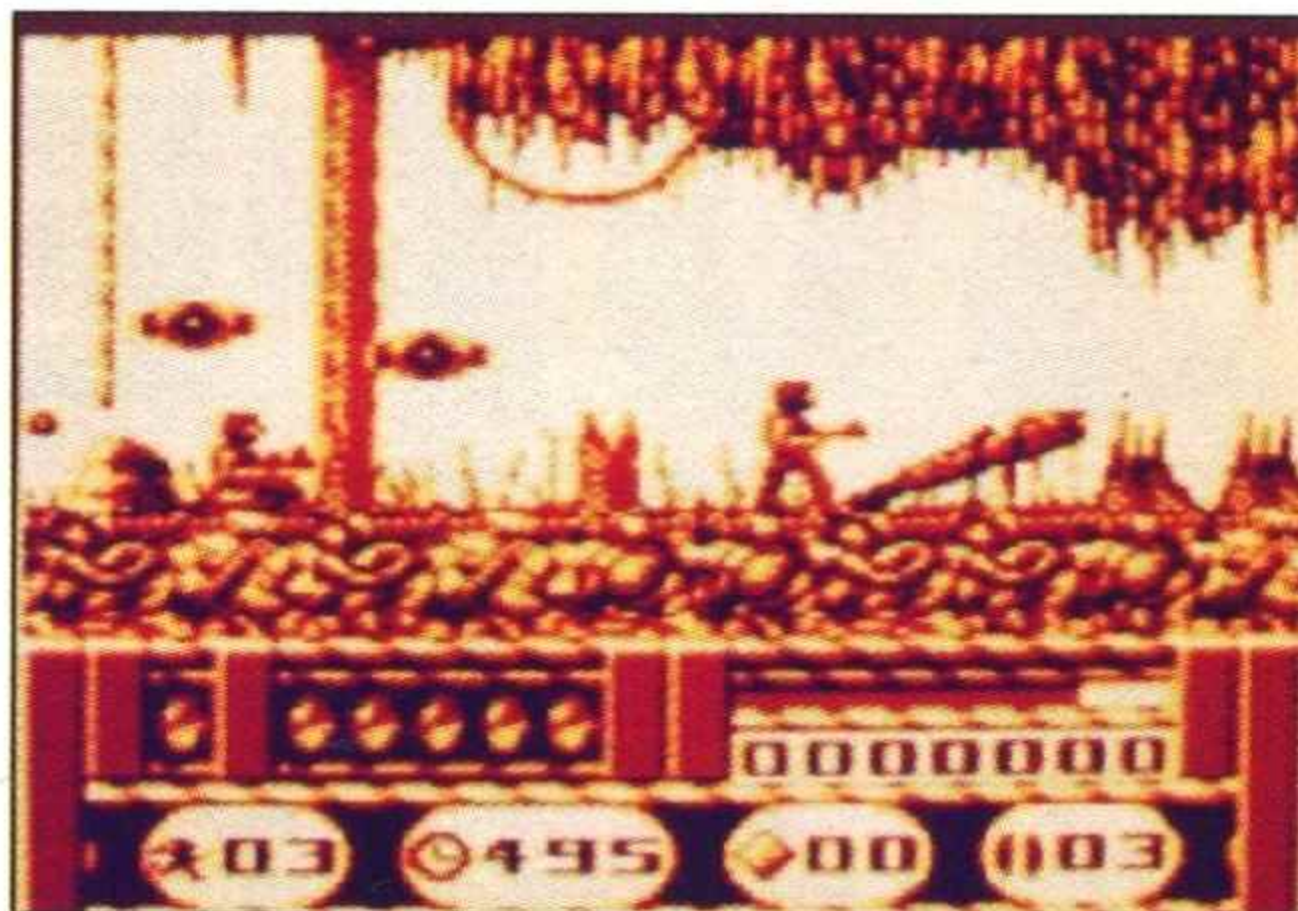
James Bond per Megadrive



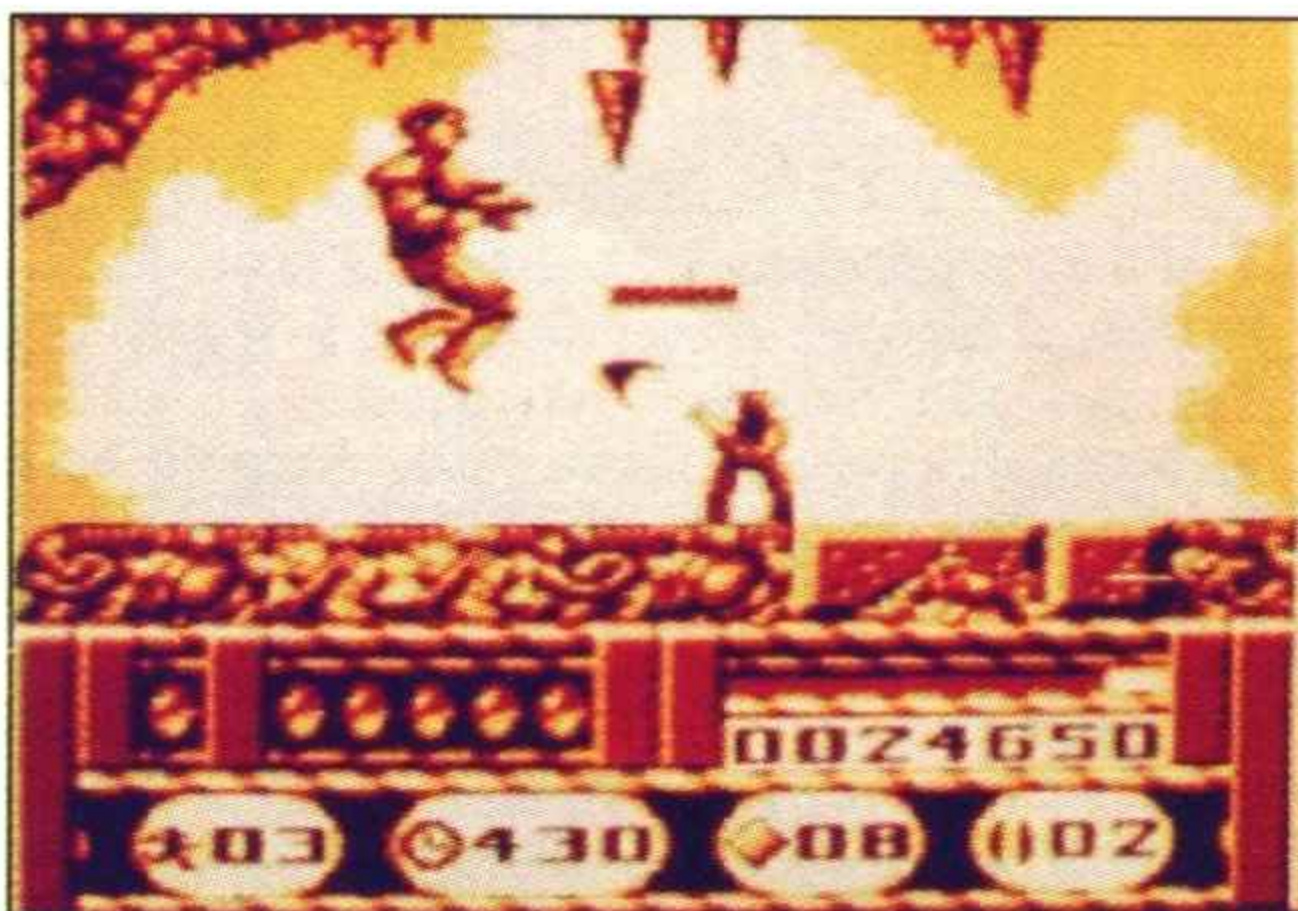
Paperboy 2 per Megadrive



Mig 29 per Megadrive



Universal Soldier per Gameboy



Universal Soldier per Gameboy

# NEWS ANTEPRIME

★ Un milione di pezzi venduti in un solo giorno... Stiamo parlando di *Street Fighter II* per Super NES. Dove? Ovviamente in Giappone...

## LA NOTIZIA DEL MESE: SNK CD-ROM!

La notizia è incredibile, ma, come avevamo scritto il mese scorso, ha trovato conferma. Si tratta dell'uscita del CD-ROM per la console più potente sul mercato, il Neo Geo. Secondo fonti molto attendibili, la periferica sarà la più sofisticata del suo genere: anni luce più veloce di Mega CD e CDTV o CD-I, il CD della SNK vanta la possibilità di inserire contemporaneamente cinque dischetti audio selezionabili a rotazione, e non si esclude che la macchina possa essere utilizzata anche come laser-disk. Tutto questo ben di Dio ha un prezzo, e non certo accessibile a tutti. Si parla di qualcosa come 1 milione e trecento mila lire (aaargh!), evidentemente superiore alle 250 annunciate per il Super NES CD-Rom. È comunque probabile una riduzione del prezzo, così come è avvenuta per il Neo Geo stesso. La macchina verrà commercializzata insieme a due o tre giochi entro il primo semestre del 1993 in Giappone. Ma se il prezzo dell'hardware è elevatissimo, quello del software è estremamente economico (politica opposta rispetto a quella della Nintendo): pare che la SNK abbia intenzione di lanciare i prossimi giochi su disco compatto al prezzo di 75 mila lire (!!!) contro le attuali 200-250. Una simile mossa potrebbe veramente risultare devastante per Megadrive e Super NES. Circa 20 giochi sono previsti per il 1993, che si affiancheranno a quelli su cartuccia, destinati a diminuire in modo progressivo.

# ACCOLADE/BALLISTIC



The Duel per Super Nes

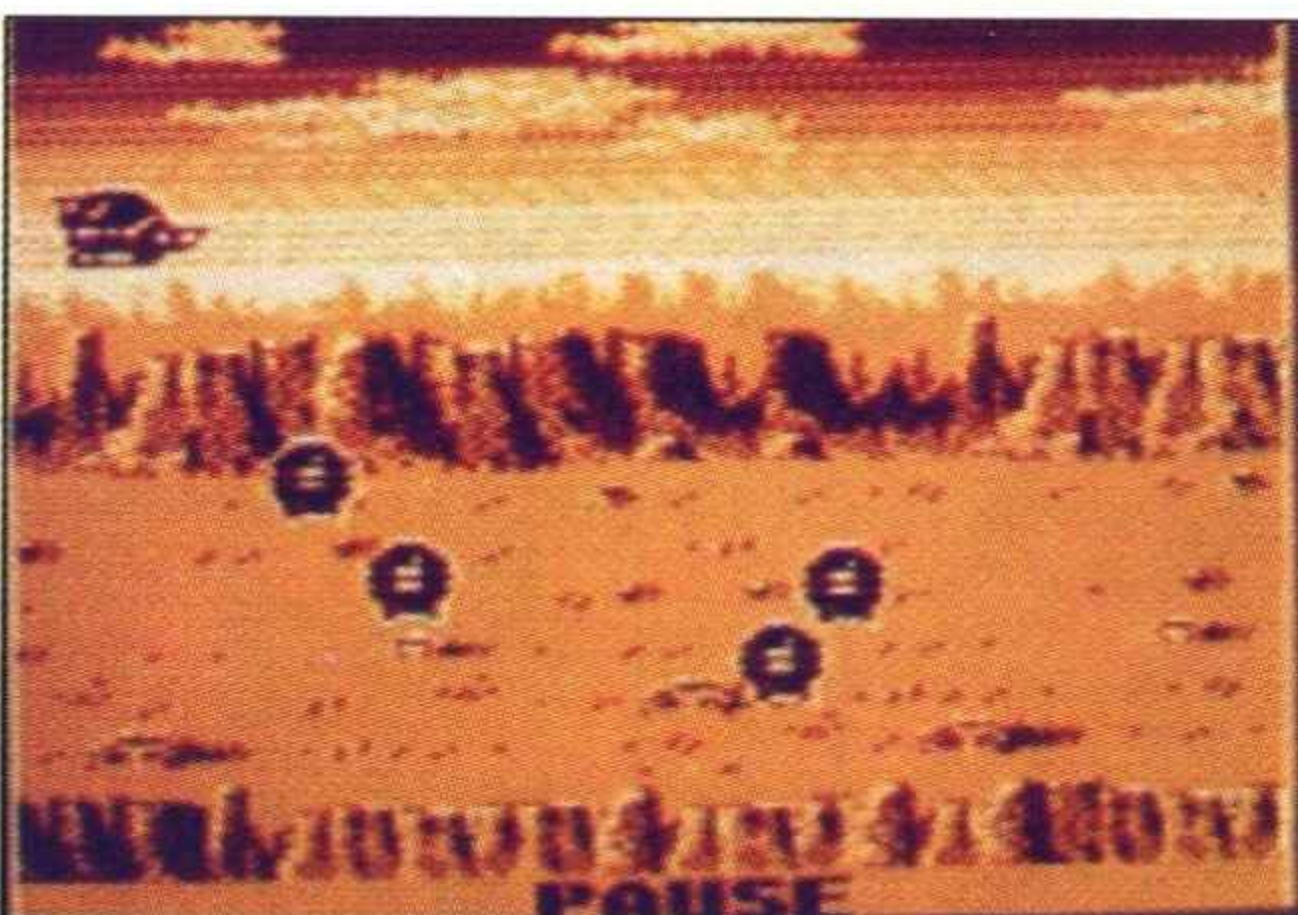


Che ne dite di un Robo

Conclusasi con un "amici come prima" la disputa con la Sega per problemi di copyright, la Accolade è tornata a far parlare di sé per i giochi di ottima qualità che sta per lanciare massicciamente sul mercato. State pronti a raccogliervi al volo. *Test Drive II* per Super NES è la conversione diretta dell'omonimo gioco apparso originariamente su Amiga: da allora ha venduto oltre 500.000 mila copie. La possibilità di poter guidare alcune tra le vetture più veloci e costose del globo terrestre (Ferrari F40, Porsche 959 e Lamborghini Diablo) non andrebbe ignorata, nemmeno da chi non possiede la patente... Come nell'originale, potete correre individualmente, contro un avversario computerizzato o umano. Realisticamente massiccio. La grafica sfrutta i 256 colori su schermo del Super NES e numerosi effetti digitalizzati. La versione "chiavi in mano" uscirà tra poche settimane, intanto gustatevi le foto, ma non inseritele nello slot, perché servirà a ben poco.

Altrettanto interessante è *Warpspeed* (SN) che ci teletrasporta in un lontano futuro dove gli equilibri diplomatici della galassia sono crollati definitivamente e la guerra tra la Terra e gli alieni sembra ormai inevitabile. Ai comandi di un caccia interstellare dovrete difendere il vostro pianeta natio, allontanando la minaccia aliena e, nel contempo, raggiungere il grado di Starfighter. Tra un momento di pausa e l'altro non dimenticate di fare i compiti. *Warpspeed* promette un'azione frenetica in prospettiva diretta (vedi *Wing Commander*) dove Mode 7, rotazioni e zoom saranno usati a profusione, ma senza fare confusione. Il gioco vanta sette livelli, sedici modelli di astrocaccia nemici compreso il celeberrimo "Modello numero Quattro, Giuditta" (Benigni docet), e una velocità mai vista sul Super NES, almeno secondo Sam Nelson, che lo ha prodotto. Lo recensiremo a velocità warp. Lo spazio a nostra disposizione sta per stravolgere al termine, ma prima di concludere, un flash sui giochi in uscita per Gameboy: *Universal Soldier* e *Star Hawk*. Il primo è ispirato all'omonimo film "interpretato" da Jean Claude Van Damme, che si riduce al solito "picchi-uccidi-distruggi" trash-movie. Il gioco non è altro che una versione identica a *Turrican*, per cui occhio a non farvi infiocchiare. Un vero rip-off.

Molto più interessante è invece *Star Hawk*, uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale che miscela *Nemesis* (livelli biorganici) e *R-Type* (livelli metallici) riproponendo guerre intergalattiche vecchie e nuove. Il gioco vanta una marea di schermi (cinque, per essere precisi) con i classici mostri guardiani al termine di ognuno, e due livelli di difficoltà. *Té Star Hawk* è buono qui, ed è buono qui.



Star Hawk per Gameboy



Star Hawk per Gameboy



Warpspeed per Super Nes



Warpspeed per Super Nes

## FA SEMPRE PIACERE...

- ★ Le sezioni di parallasse in *Thunder Force IV* (MD) sono 12.
- ★ *Sonic The Hedgehog* è stato commercializzato su una cartuccia di soli 4 Mbit (512 K Byte)
- ★ Le sezioni di parallasse in *Castlevania IV* (SN) sono 11.
- ★ La Capcom ha concesso i diritti a una società giapponese impegnata nel settore giocattoli per realizzare i modellini snodabili degli eroi di *Street Fighter 2*.
- ★ Lo sponsor del Siviglia, la squadra di calcio spagnola nella quale milita il sempreverde Diego Armando Maradona, è una società giapponese che avrete probabilmente già sentito nominare almeno un paio di volte: si chiama Nintendo. Quest'ultima ha fatto apporre sulle candide maglie bianco-rosse la scritta Super Nintendo. Il nome non mi giunge nuovo...
- ★ ...Ecco dove l'ho già sentito! È presente (senza il SUPER) anche sulle maglie della squadra greca dell'Anorthosis, che ha disputato il primo turno di coppa

# NEWS ANTEPRIME

Uefa contro la Juventus. Si danno da fare, questi giapponesi...

\* Sul Corriere della Sera di Martedì 29 settembre è apparso un trafiletto molto interessante, del quale riporto le frasi salienti: "Più di 12.000 ragazzi giapponesi si sono messi in coda prima dell'alba per acquistare il videogioco *Dragon Quest V*" e poi "Code di cinque chilometri davanti al negozio", per concludere "15.000 pezzi venduti in poche ore". È tutto molto bello.

\* Per migliorare la resa grafica del vostro Megadrive collegato al televisore di papà, potete utilizzare un incredibile aggeggio chiamato "Gamestar Nova Graf", prossimamente importato parallelamente anche in patria. Il Gamestar, attualmente in vendita in Inghilterra a 35 sterline (circa 80 mila lire), può essere collegato a tutti i televisori dotati di presa Scart. Sebbene migliori la definizione, evidenziando gli angoli ed eliminando i poco gradevoli effetti di spixelamento, pare che il cavo rallenti leggermente lo scrolling. Quando il rimedio è peggiore del male...

\* Secondo un'indagine svolta direttamente dalla Nintendo, attualmente sono stati venduti circa 10 milioni di Super Famicom in tutto il mondo, dei quali 5.8 milioni nel solo mercato nipponico. Il resto è stato esportato massicciamente in America (circa l'80%) ed in Europa. La Nintendo è certa di raggiungere quota 20 milioni per la prossima estate; la Sega un po' meno.

\* La Virgin ha acquistato i costosissimi diritti per realizzare *Battletoads*, il megagioco '91 per Nes e Gameboy, anche nella versione Megadrive e, possibilmente Master System. Il gioco dovrebbe fare la sua apparizione verso Pasqua.

\* Dopo la pompatissima *Tetris* dei Gameboys, un'altra canzoncina carina carina ispirata al mondo dei videogiochi Nintendo è pronta a martellarci le orecchie. Si tratta di *Super Mario Land*, eseguita dal famosissimo gruppo The Ambassadors of Funk featuring MC Mario.

# SUPER NES

## PARIS-MOSCOW-PEKING RALLY (MELDAC)

Un vero gioco di Meldac! Ehm, Meldac è il nome di una delle software house più "attive" in Giappone. L'ultimo titolo annunciato per Super NES è una corsa automobilistica che ci vede scorrizzare per il globo a bordo di un potente 4x4 (che ricordiamo, fa sempre sedici). Il gioco segue la falsariga di *Trash Rally* per Neo Geo e poi, infatti, si perde, ma promette anche zoomate impressionanti ed un accorto uso del Mode 7, nel senso che giocando in due vi ritroverete a dire "Ehi, Gian Antonio, ti sei accorto del Mode 7? Possibilità di modificare i tracciati e passare la propria adolescenza in innumerevoli menu di accesso garantita. A dicembre, sotto l'albero. Per ulteriori informazioni rivolgersi a Babbo Natale.



Paris-Moscow-Peking Rally per Snes

## FLASHBACK (MEGADRIVE)

Il seguito di *Out of the World*, il capolavoro iconoclasta della Delphine, è quasi terminato. In questo secondo episodio proseguono le disavventure di Conrad, lo scienziato terrestre che si ritrova in un'altra dimensione e deve lottare per la propria sopravvivenza. Ora uno dei suoi amici più intimi decide di ritentare l'esperimento per aprire un varco spazio-temporale e riportarlo a casa... Il gioco vanta un'animazione pari a quella di *Prince of Persia*, mentre il gameplay è rimasto pressoché invariato. *Flashback* uscirà verso la fine di Febbraio, sotto etichetta Us Gold.



La giungla cyberpunk in tutto il suo sinistro splendore...

## FRITTO MISTO PER SUPER NES



Un gameplay davvero originale... (Cosmo Gang)

Troppi, ne stanno uscendo troppi: i videogiochi per Super NES stanno raggiungendo quote incredibili. La Vic Tokai lancia sul mercato un altro shoot'em up a scorrimento verticale, *Imperium* (sei livelli, dodici armi selezionabili, otto megabit) e la Namco risponde con *Cosmo Gang*, una versione deluxe e molto parodiata del mitico *Galaga*.

La Riot ha preparato un clone di *Super Valis* che si annuncia ancora più giocabile e divertente: *Psycho Dream* (sei livelli, scrolling multidirezionale, otto megabit) ambientato a cavallo tra il Giappone medievale e quello dei giorni nostri. Preparatevi a galoppare.

## FATAL FURY (TAKARA)

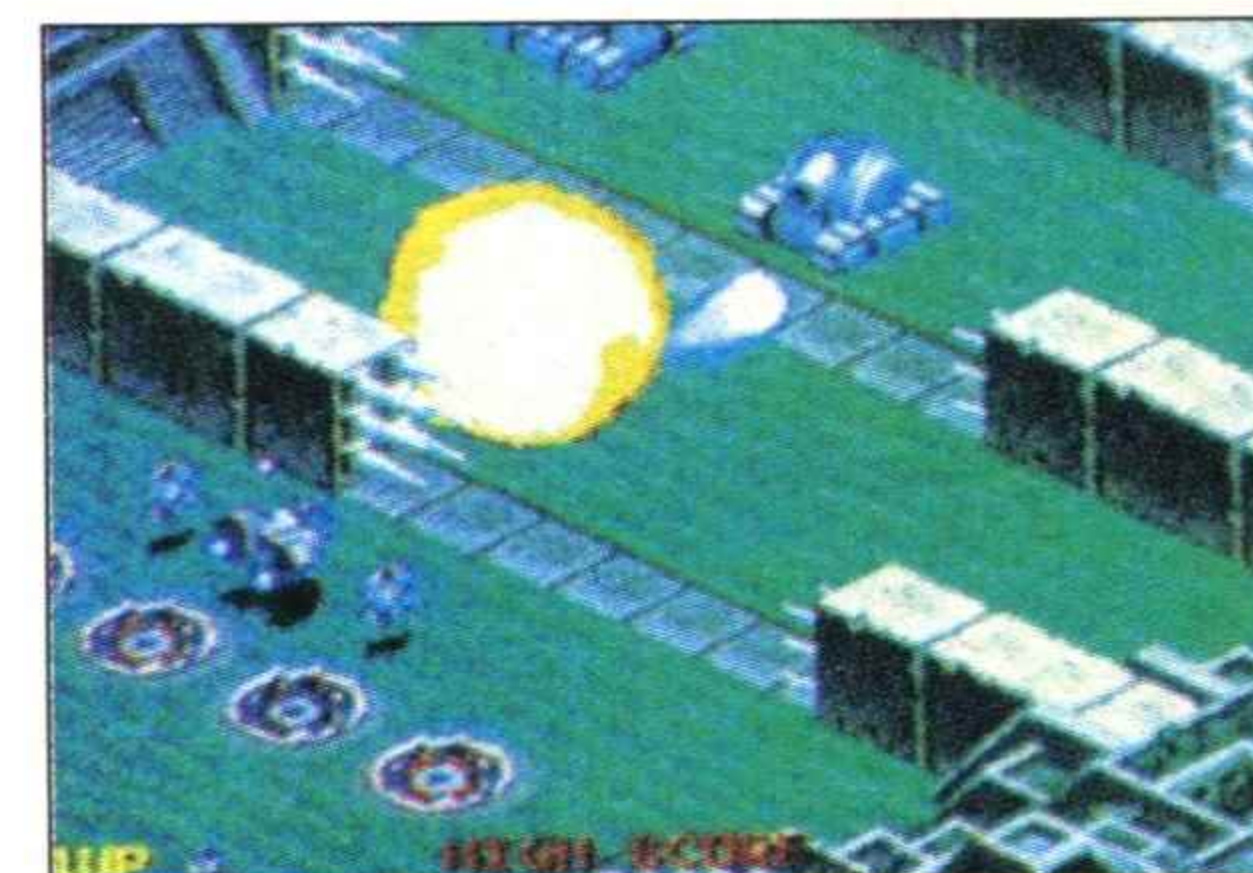
*Fatal Fury* non è il fratello fatalista di *Red Fury*, bensì un mega picchiapicchia apparso per Neo Geo scatenando la solita, becera polemica ("Ma è più bello *SF2* o *Fatal Fury*?" e giù dibattiti di semiotica avanzata), ed ora potrete fare un confronto "sul campo" dal momento che è in uscita sul Super NES. Speriamo che il risultato sia migliore dell'agghiacciante *King Of Monster*, altra conversione NG/SN. D'altronde trasferire un gioco da 50 mega ad 8 è raramente possibile senza perdere almeno qualcosa... Ah, dimenticavo: *FF* occuperà ben 12 Mbit, quindi qualche speranza in più è legittima.



C'è un po' di brezza stasera... (Fatal Fury, SN)



C'è un po' di brezza, stasera... (F)



ViewPoint per NeoGeo

# NEO GEO



ViewPoint per NeoGeo

## VIEWPOINT (SNK)

E come promesso, eccovi le foto dello spara-e-fuggi più radicale della storia dei videogiochi: *Viewpoint*, ben 144 Mbit di grafica ed animazioni per questo super clone di *Zaxxon*. Giocabilità estrema, grafica ormai artistica e tonnellate di power-up vari per un gioco immenso, che promette effetti speciali degni di un film. Per Natale, solo per Neo Geo.



# ELECTRONIC ARTS

La software house più importante degli States è lanciata, e per poco non investiva Rical! I mega titoli annunciati sono così tanti che faticheremo ad elencarvi tutti... Non sprechiamo ulteriore spazio e cominciamo con la versione per Super NES di *Desert Strike*. Come potete vedere dalle foto, il gameplay non è cambiato assolutamente dai tempi della versione Megadrive, mentre il gioco ha una grafica ancora più efficace. Dupont piantala di scialarti! Questa guerra non S'addam fare... Il seguito del gioco, *Desert Strike II*, arriverà giusto in tempo per mangiarsi una fetta di panettone, il prossimo Natale. Un altro mega sequel, mega perché è atteso per il sedici bit Sega, è *Road Rash II*. Come nell'originale, sono le lingue d'asfalto americane lo scenario di una corsa senza regole e senza pudore. Al termine del gioco potrete affermare di conoscere le lingue, il che non è poco. Qualsiasi scorrettezza è lecita pur di vincere. Che dire poi di *John Madden '93*? Che è l'upgrade della migliore simulazione di football per Megadrive, ecco cosa. Sulla vostra destra potete vedere la versione per Megadrive, a seguire quella per Super NES. Non manca la possibilità di giocare con

le formazioni celebri degli anni scorsi, che so, i Raiders dell'81 contro gli Yankees del '74... Come sarebbe a dire che gli Yankees giocano a baseball? Ehm... Lo sapevo benissimo, volevo vedere se eravate attenti... L'ultimo grande gioco presentato è *Risky Woods*, conversione dell'omonimo super platform apparso su Amiga. Non è *Jim Power*, ma poco ci manca. La versione Sega è stata ulteriormente arricchita graficamente ed è quindi promettente: fateci cadere l'occhio, ma non dimenticatevi poi di raccogliarlo. Qualche schermata sugosa sugosa di *Shadow of the Beast* e *Lotus Turbo Challenge* dovrebbe mandare in visibilibio i fan del Megadrive. Siamo impazienti di vedere questo gioco quanto voi, anche a costo di metterci tutti gli occhiali. Concludiamo con *Harley's Humongous Adventure*, un super platform che s'ispira moltissimo al film di Zemeckis *Caro, mi si sono ristretti i piccoli*. Interpretate il ruolo di uno scienziato impacciatissimo che si auto-rimpicciolisce per errore. La nuova, imbarazzante situazione, porterà il tapino a scontrarsi con formiche giganti (per le sue dimensioni!!!), ragni e ogni sorta

di amenità semovente che in genere schiacciamo senza pensarci troppo. Vergogna, potreste schiacciare Harley... Splat! Oooops...

## NEWS ANTEPRIME



Road Rash 2 per Megadrive



Road Rash 2 per Megadrive



Lotus Turbo Challenge per Snes



Desert Strike per Snes



Shadow of the Beast per Snes



Risky Woods per Snes



JMadden 93 per Snes

## PIANO-FORTE DELLE USCITE

### MEGADRIVE

Baseball	Sport
B-Bomb	Action
Bio-Hazard Battle	Action
Chakan: The Forever Man	Action
Chessmaster	Strategy
Ex Mutants	Actions
F15 Strike Eagle II	Sim
Global Gladiators	Action
James Bond	Action
Home Alone	Platform
Keeper Of the Gates	NA
Muhammad Ali Boxing	Sport
Sonic The Hedgehog 2	Platform
Steel Talons	Sim
Strider 2	Action
Young Indiana Jones	Action

Ecco alcune delle uscite più appetitose di Novembre per le vostre console che potrete trovare nei migliori negozi. Paralelamente parlando, of course...

### SUPER NES

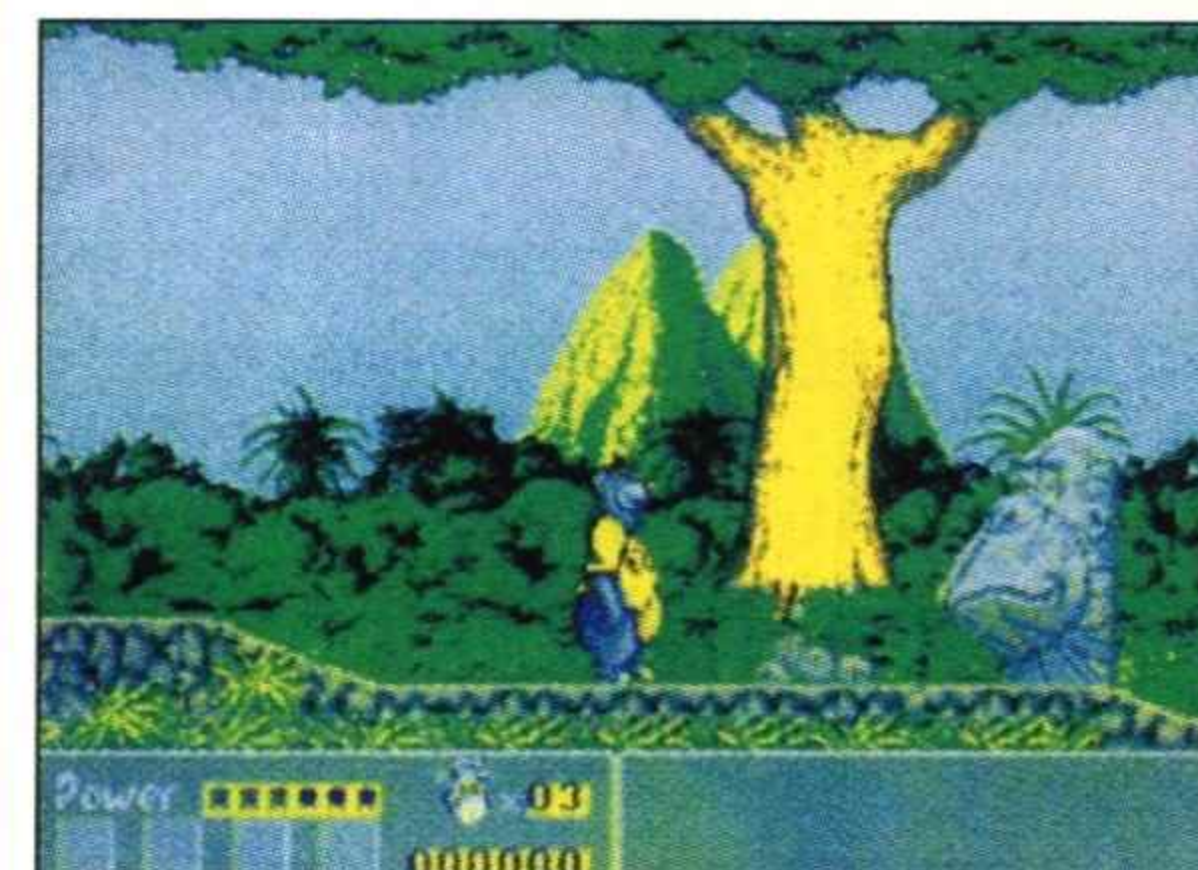
Bart's Nightmare	Action
Batman: Revenge of the Joker	Action
Cyber Spin	Action
Death Valley Rally	Platform
Equinox	Action
Final Fantasy 2	Rpg
Gods	Action
Golden Fighter	Beat'em up
Guardian Blade	Rpg
Gun Force	Action
Imperium	NA
Metal Masters	NA
Might & Magic 2	Rpg
Musya	Shoot'em up
Rocky & Bullwinkle	Action
SD Great Battle	Action
Silva Saga	Action
Spellcraft	NA
Super Slap Shot	Sport
Super Strike Eagle	Sim
Swamp Thing	Action
Team Super NBA Basketball	Sport
Terminator	Action
Toxic Crusaders	Action
Wing Commander	Sim

### GAME GEAR

Defenders	
of Oasis	Rpg (4 Mbit + Battery)
Home Alone	Platform
Prince of Persia	Platform
Robin Hood	Action
Sonic II	Platform
Super Space Invaders	Shoot'em up
Streets of Rage	Beat'em up
Super Off Road	Sport
Strider 2	Action
Talespin	Platform
Terminator	Action

## TALESPIN (MEGADRIVE)

Grosso, grasso, orso e per di più pulcioso... Cannato, non è Yogi, è *Talespin*, l'eroe di casa Disney, protagonista dell'ennesimo platform a scorrimento orizzontale. Salvare il piccolo orsetto lavatore è solo un pretesto per riempire lo schermo di bella grafica ed azione alla *Mickey Mouse*. Il cattivo di turno si chiama Don Karnage, che sembra il protagonista di una telenovela colombiana. Inutile sottolineare che spetta a voi eliminare il tarpano dalla faccia della terra intera, come diceva qualcuno. A gennaio, per MD.



Quesiti esistenziali tra Talespin e Neo



Dimmi che mi ami, Rebecca...

# QUESTO CAMPIONATO TIFERETE PER 11 SQUADRE



## IL GIOCO DI SQUADRE

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

### ECCO DOVE TROVARE SERIE A

#### NEI NEGOZI:

**Brama**

via R. D'Andreotto, 3/a Perugia

**Centro giochi educativi**

c.so Buenos Aires, 3/b Genova

**Gioco e Strategia**

salita Arenella, 22/d Napoli

**La Magia del Gioco**

via Vetriera, 9 Napoli

**Le Mans**

via Leopardi, 65 Palermo

**Libreria dello sport**

via Carducci, 9 Milano

**Orsa Maggiore**

p.zza Matteotti, 20 Modena

**Pergoico**

via San Prospero, 1 Milano

**Pergoico**

via degli Scipioni, 109/111 Roma

**Stratagemma**

via Giusti, 15 a/b Firenze

**Strategia & Tattica**

via del Colosseo, 5 Roma

#### NELLE EDICOLE DI:

Alessandria

Torino

Bergamo

Brescia

Como

Cremona

Mantova

Lissone-Monza

Lodi

Milano

Paderno Dugnano

Sesto San Giovanni

Pavia

Busto Arsizio

Gallarate

Saronno

Varese

Padova

Mestre-Venezia

Verona

Bassano del Grappa

Vicenza

Genova

Bologna

Imola

Ferrara

Modena

Parma

Piacenza

Ravenna

Reggio Emilia

Firenze

Prato

Grosseto

Pisa

Roma

Napoli

Bari

Messina-Catania

Palermo

#### PER POSTA

**ORDINALO SUBITO,  
LO RICEVERAI DIRETTAMENTE A CASA**

compilare, ritagliare e spedire a: Studio Vit snc  
via Aosta 2, 20155 Milano

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

Nome .....

Cognome .....

Via .....

Città .....

Cap ..... Prov. ....

**SISTEMA DI PAGAMENTO**

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

# GAME GEAR

VIDEOGIOCO

SEGA®

PORTATILE

Cassetta COLUMNS inclusa nella confezione!!!



TV TUNER venduto separatamente



Solo GAME GEAR diventa un televisore portatile a colori.

WONDER BOY



DEVILISH



SUPER KICK OFF



G. Lentini

SEGA

I VIDEOGIOCHI  
DEI CAMPIONI

# NEWS ANTEPRIME



L'avvenimento è uno di quelli che si ricorderanno, un evento che potrebbe segnare l'inizio di una nuova era videoludica. Ci stiamo riferendo al lancio ufficiale del Mega CD in uno dei mercati più importanti del pianeta Terra, se non addirittura il più importante, quello americano, a cui farà seguito, a distanza di qualche settimana, quello europeo.

Mentre stiamo scrivendo, infatti, i primi esemplari della periferica della Sega, ribattezzata SEGA CD, stanno raggiungendo gli scaffali delle catene di negozi più importanti degli States come Babbagés e Montgomery's Yard, al prezzo di 299 dollari (330 mila lire). Perché si parla di nuova era, riferendosi al software su CD, quando più di tre anni fa la Nec ha lanciato sul mercato il CD-ROM del Pc Engine, riscuotendo un enorme successo in Giappone? Perché un eventuale successo del Sega CD in America significa aprire alla massa le porte di una nuova, fondamentale tecnologia, anziché limitarla alla classica elite dei tecnomaniaci giapponesi, noti come Otaku. Sarà utile ricapitolare le caratteristiche del CD-ROM e la sua immense potenzialità.

## IL FUTURO

Sembra più roseo di uno yogurt alla fragola. Oltre al fantastiliardo di giochi già annunciati (vedi mega tabella del mese scorso), altri titoli spuntano come funghi, ed il numero complessivo sembra destinato ad aumentare. Un Cd game decisamente "ayeah!" è sicuramente *Final Fight*, a cui la Capcom sta lavorando da pochi mesi (ecco la ragione del ritardo di *Street Fighter 2*, che dovrebbe comunque uscire nel 1993, in veste *Champion Edition!*).

Il picchiaduro a scorrimento orizzontale era già apparso per Super NES (ottima la grafica, pessima la giocabilità, con dei rallentamenti poco entusiasmanti), ma presentava alcune gravi lacune oltre a quelle già citate. La possibilità di giocare in coppia era stata sacrificata per l'apparente incapacità della macchina di gestire un numero elevato di sprite, e, come se non bastasse, uno dei tre lottatori presente nell'originale, Guy, mancava all'appello nella versione casalinga. Sgrunt.

Non solo, il quarto livello era del tutto mancante e non è stato inserito, ancora inspiegabilmente nell'update del gioco, *Final Fight Guy*. Doppio Sgrunt. Ma i possessori del Mega CD esulteranno nel sapere che la versione definitiva di *Final Fight* avrà tutti i livelli del coin-op e non è escluso un livello bonus, anche se, al momento, il progetto è ancora top secret. Non solo: saranno presenti tutti e tre i personaggi del coin-op, mentre resta negata la possibilità di giocare in coppia. Sgruntino. Il mega titolo apparirà tra marzo e maggio, ma non è l'unico gioco attesissimo...

La saga RPG più amata in Giappone, oltre a *Y's* per Pc Engine, è *Phantasy Star*, seguitissima anche negli States. Ebbene, anche ai fan europei farà piacere sapere che il quarto episodio è atteso su CD e su cartuccia da 12 Megabit. Volete saperne di più? Avete notato, negli ultimi mesi, una certa assenza dalle scene da parte della Sega? La ragione è presto spiegata! I giapponesi stanno sudando le famigerate sette camicie per alcune, incredibili, conversioni megacidiche: *Rad Mobile*, *Galaxy Force II*, il già citato *Afterburner III*, *Power Drift*, *Turbo Out Run* e *Super Monaco GP*.

Scordatevi le precedenti versioni su cartuccia: grazie ai nuovi chip i giochi saranno molto più veloci, graficamente arricchiti e sonoramente martellanti... Che dire poi di *Captain Commando*, una mega conversione da coin-op? Il CD del super picchiaduro è atteso per Pasqua, mentre la cartuccia (12 o 16 Mbit) dovrebbe uscire qualche settimana prima. Sempre nello stesso periodo uscirà *Golden Axe III*, che ripropone la classica scolaresca di nani, gnomi ed elfi vari.

Secondo la Sega, i giochi dell'ultima generazione sono così massicci che le "normali" cartucce da 8 Mbit sono ormai superate, pertanto lo standard verrà portato a 12 e 16 Mbit (vedi *Land Stalker*). Ricordate le compilation su CD delle quali abbiamo parlato qualche mese fa? La prima dovrebbe uscire nei prossimi mesi e contiene alcuni dei giochi più belli mai usciti per Megadrive: *Alien Storm* (oddio...), *Revenge of Shinobi*, *Golden Axe*, *Golden Axe II*, *Shadow Dancer*, *Streets of Rage*, *Super Monaco GP*, *Super Hang On*, *Mystic Defender*, e non sono escluse compilation a tema (ad esempio, 10 giochi di ruolo oppure 10 simulazioni sportive ecc). Che sia venuta l'ora di permutare le vostre cartucce?

La notizia più sugosa, comunque, è che la Konami ha deciso di supportare massicciamente il Mega CD, con una serie di conversioni impressionanti... I titoli? *Parodius*, uno degli sparaspara più belli degli ultimi anni, *Castlevania IV* un megamust! (ah, si parla anche di un CD con i tre episodi precedenti, disponibili attualmente solo per NES e Gameboy), *Super Contra*, *Super Gadius* e molti altri... La Tecnosoft ha realizzato una super versione di *Thunderforce IV* che non rallenta, ha una colonna sonora heavy-metal ancora più cattiva di quella recensita nel numero scorso e, in più, permette l'azione simultanea a due giocatori. Radicale distruttivo.

Intanto *Thunder Force V* è pronto al 50%... Parlando di spara-e-fuggi spocchiosi, viene subito in mente il favoloso *Gaiars*. Ebbene, la Telenet ci riprova con *Super Gaiars*, che promette fuoco e fiamme... Mentre Dupont chiama i pompieri, noi torniamo a parlare della Sega, che ha resuscitato il mitico Joe Musashi, l'eroe di *Revenge of Shinobi*, per un'altra incredibile avventura, *Super Shinobi II*. Non vorrei fare il salapuzio, ma il gioco è atteso anche su cart... Nuove avventure di Topolino, Paperino & Soci su disco compatto? Per ora solo voci, ma non si sa mai...

Carrellata finale: *John Madden NFL*, con il full motion video di vere partite della National Football League. Go Raiders Go! Direttamente dal capolavoro di Frank Herbert: *Dune!* Cosa diceva Jovanotti? E non mi annoio...

# SPECIALE: MEGA CD: CI SIAMO!

- 1) Il CD-ROM permette di salvare un numero enorme di dati, quantificabili in oltre 500Mbyte, 2000 volte una normale cartuccia come *Sonic*.
  - 2) A differenza della cartucce, i compact disc non contengono costosissimi chip, e questo si traduce in un abbassamento generale del prezzo dei giochi.
  - 3) Gli utenti del CD-ROM potranno beneficiare di un sonoro strepitoso, anni luce superiore a quello attualmente presente nei migliori videogames.
- Basta? Non dimenticate, inoltre, che tutti i CD-ROM attualmente sul mercato (e ci riferiamo al Pc Engine CD, Duo e Mega CD) possono essere utilizzati come normali CD player. Essi leggono anche i CD+G, cioè quei cd musicali accompagnati da immagini digitalizzate, rari a trovarsi in Italia ma abbastanza diffusi negli States.

## MEGA CD VERSUS SEGA CD

Non c'è alcuna differenza tra le due macchine, se si eccettuano alcune modifiche esclusivamente estetiche che riguardano il pannello frontale e l'interfaccia che collega il CD-ROM al Genesis. Le caratteristiche tecniche sono rimaste infatti invariate: il microprocessore è sempre l'MCM68000 a 12.5 MHz (il normale Megadrive gira a 7.5 MHz), la buffer RAM è sempre di 6 Mbit. Al suo interno, il CD Rom della Sega vanta diversi microprocessori che si occupano di emulare quegli effetti di rotazione e zoom che hanno reso celebre il Super NES. La macchina vanta un Full Motion Video più che accettabile: 15 immagini al secondo non sono affatto male e sono paragonabili a quelle dei cartoni animati (mentre per i film si utilizzano 30 frame al secondo).

Una simile caratteristica sarà certamente sfruttata in molti giochi: *Batman Returns*, ad esempio, conterrà scene in movimento digitalizzate direttamente dal film di Tim Burton. Drammatica scelta della Sega: è stato confermato che le versioni americane sono incompatibili con quelle giapponesi e lo saranno anche con quelle europee. Nessun adattatore è ancora in circolazione... Nel frattempo, il Mega CD è stato accolto così favorevolmente in Giappone che secondo alcune indagini di mercato, dovrebbe generare la vendita di due milioni di Megadrive solo nel 1993. Veramente impressionante. La versione europea, il cui lancio è stato confermato e smentito più volte, dovrebbe contenere tre giochi omaggio più una cartuccia da 8-Mbit la cui funzione non è ancora chiara. Scordatevi *Sonic 2* nella confezione: il gioco è stato sostituito da *Sherlock Holmes* della Icom. Elementare, Mario.

## MICROPROCESSORI RISC-IOSI

La Nintendo ha sviluppato un nuovo co-processore denominato SUPER SX, basato sulla sofisticatissima tecnologia Risc, che rivoluzionerà le simulazioni in treddi a poligoni pieni. Sono in fase di programmazione quattro giochi che si annunciano "sconvolgenti": avranno routine di movimento così veloci che faticherete a seguire le immagini sullo schermo. I videogames misteriosi? Tutto top secret, ma negli ambienti specializzati c'è chi scommette che il primo gioco che sfrutterà il nuovo chip sarà *F-Zero 2*. E noi gli crediamo.



Wonder Dog è stupendo? Il prossimo mese leggete la recensione.

## IL SOFTWARE

Sono ormai diverse decine le software house impegnate nello sviluppo di videogiochi per il Mega CD, tra cui nomineremo, oltre ovviamente alla Sega, Lucasfilm, Origin, Electronic Arts, Spectrum Holobyte, Taito, Sierra, Renovation, Telenet, Game Arts, Virgin, Bignet, Tecnosoft, CRI, JVC e molte altre. I primi titoli sono ormai in dirittura d'arrivo. La Sega ha pagato lo scotto di un lancio improvvisato, perdendo così il vantaggio acquisito sulla Nintendo, ma come potete leggere in questa pagina sembra aver rimediato all'errore...



Che ne dite di un Robocoppino sul collo? (*Robocop 3*, SN)



È sempre lui, Robocop 3 su Super-Nes

# US GOLD

Uno schizzo d'oro per le nostre console: se si tratta di quello della US Gold potete star certi che ci sarà da divertirsi. La software house londinese produce giochi esclusivamente per le console Sega e lo fa con una certa professionalità: *Olympic Gold* ha infatti riscosso un grande successo a livello europeo, ed ora la Us Gold tenta il bis con un altro gioco sportivo, *World Class Leaderboard*.

Rimasta la versione di golf più giocabile della storia dei videogiochi, nonostante l'età, la versione per Megadrive assicura una grafica degna di un sedici bit rampante come il polletto di una nota pubblicità. Il gioco, accessibile fino a quattro giocatori, vanta altrettanti circuiti rinomati a livello internazionale: St. Andrews, Doral Country Club, Cypress Creek (il nostro preferito in assoluto) e The Gauntlet.

Questa versione è stata resa ancora più appetitosa da alcuni tocchi da maestro, come i commenti digitalizzati di un Sandro Ciotti golfistico, la visione del percorso con prospettiva a volo d'uccello, la possibilità di giocare per gloria o per denaro, gioco singolo o multiplo e - fatemi tirare il fiato - tre livelli di difficoltà. Il tutto in soli 4 mega-bit. Il gioco è atteso per la fine del mese...

Il secondo titolo sul quale la Us Gold punta molto è *Indiana Jones and the Last Crusade: the Action Game*, versione potenziata & remixata rispetto all'omonimo gioco uscito per Master System qualche mese fa. Il film l'avete visto tutti almeno tre volte, vi basti sapere che la trama del videogame è la fotocopia dell'opera cinematografica: salvate papà, spezzate qualche nazistone, indi (non so se avete colto...) ritrovate il Grail. That's all.

Qualche notizia in più sulle specifiche tecniche del gioco: cinque mega-livelli con azione frenetica, effetti di parallasse che perfino quella scettica di Zia Marisa consiglierebbe ad occhi chiusi, musica come non l'avete mai sentita sul Megadrive (per forza, se il gioco deve ancora uscire! Vabbé, sono cliché del mestiere...), condita da qualche effetto digitalizzato. Otto megabit non sono bruscolini, bensì chip, quindi non missate la recensione! La Us Gold si è preoccupata di sollevare le quotazioni del bistrattato Game Gear che pare fosse caduta per terra (la quotazione, non il Game Gear) con una

versione ad hoc di *Indiana Jones and the Last Crusade*.

Tale bellezza videoludica vanta ben sei livelli (uno in più della versione per Megadrive), splendide animazioni ed un gameplay immediato e coinvolgente, ma non sconvolgente. Beati gli ultimi se

i primi sono onesti: *Out Run Europa*, recensito qualche GP per Master System è ora disponibile per Game Gear.

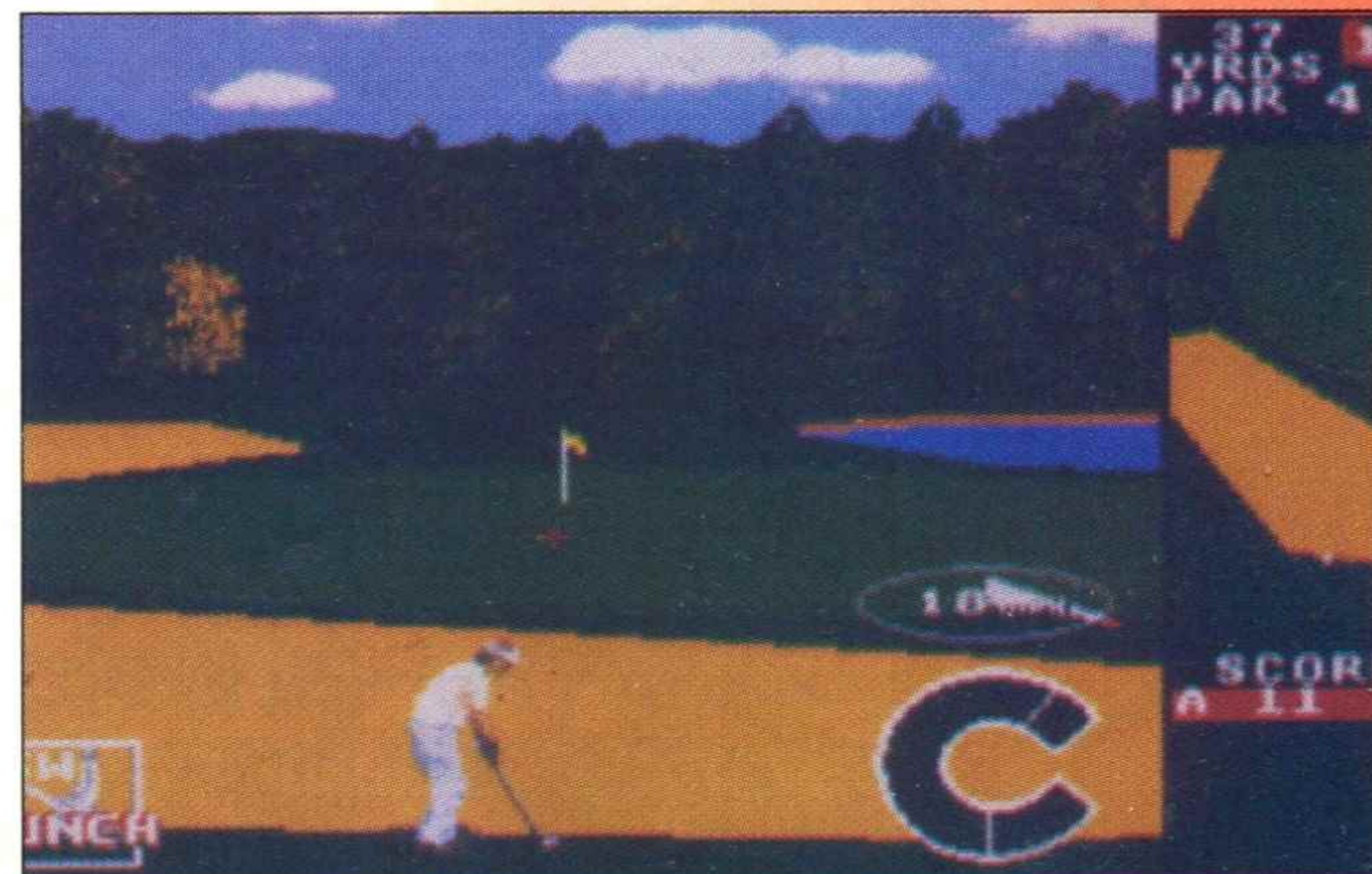
Il giudizio non era affatto incoraggiante, ma la Us Gold assicura di aver rimediato ai precedenti errori, consistenti in una giocabilità a livelli pressoché nulli e all'azione incredibilmente ripetitiva. Come avranno fatto? Semplice, hanno realizzato un altro gioco, spacciandolo per *Out Run Europa*...

Lasciamo queste deduzioni a Bio Massa e leggiamo i motivi per i quali dovremmo comprarlo: la simulazione di corsa che si snoda per l'Europa ci mette a disposizione ben cinque mezzi galattici (motocicletta, jetsky, Porsche, motoscafo e un'immane Ferrari) in cinque super livelli (Francia, Spagna, Italia, Austria e Germania), si preannuncia alquanto entusiasmante. Non manca la possibilità di far saltare in aria i nemici che ci punzecchiano con una puntualità svizzera (nazione stranamente esclusa dal contest) con missili, laser e barzellette al vetriolo. A dicembre su una cart da 2 Mbit. Viva l'Europa munita... di cinture di sicurezza.



## NEWS ANTEPRIME

Indiana Jones III



Leader Board per Megadrive



OutRun Europa per Game Gear



Indiana Jones III

## OCEAN

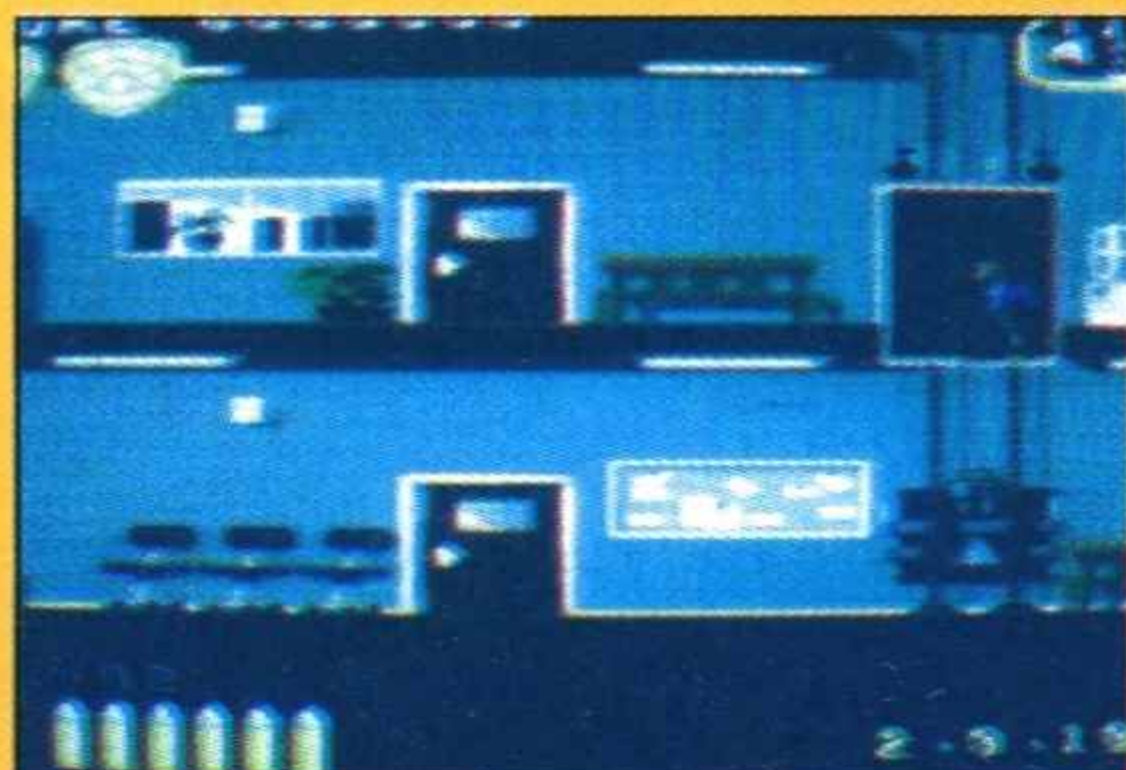
Dopo aver deliziato amighisti fanatici per anni, la Ocean è passata alla grande al settore console e cominciano ad affacciarsi sulle scene i primi giochi radicali. I cenobitici *Addams Family* (Super NES) e *Robocop* (GB) hanno ricevuto altissimi riconoscimenti dalla critica videoludica mondiale. E la Ocean sembra destinata a riscuotere ulteriore successo con altri megatitoli che usciranno nei prossimi mesi. Attesissimo *Robocop III*, che anticipa di qualche mese l'uscita del terzo episodio cinematografico del cyborg più famoso dopo *Terminator*. "Protect the

Innocent", "To Serve the Public Trust", "Uphold the Law": le tre leggi robotiche di *Robocop*, parafrasate dai classici di Asimov, sono alla base della filosofia del gioco. Delta City è nuovamente in pericolo: il crimine sta assediando la metropoli e quando la diplomazia ormai risulta inefficace, solo la forza bruta può servire. Il gioco è una sorta di multievento minestronico dove gli stili si confondono e alla fine uno non capisce più a cosa stava giocando. Sempre in tema di tie-in, un altro grande progetto è ormai ultimato e pronto a raggiungere i negozi... Si tratta di *Lethal Weapon 3* o, per chi non mastica l'inglese o si limita a fare i palloncini, *Arma Letale 3*, uscito recentemente anche in Italia e interpretato dai tre porcellini Gibson-Glover-Pesci. Il gioco è il classico multievento "oceanico" nel quale possiamo scegliere il ruolo di Mel "Amleto" Gibson o del granitico Danny Glover, entrambi poliziotti californiani che amano il rischio e che non si spettinano mai. Scopo del gioco: salvare una ragazzina rapita dal criminale di turno. Quando la Ocean si impegna, riesce sempre a trovare trame originali. Ma non biasimata, la colpa è tutta di Hollywood.

E chi è? Non saprei, odio il football. Passiamo ad altro. Avete letto la recensione di *Wings 2* e siete rimasti delusi? Non siete i soli. La Ocean comunque si è data da fare e, per la serie "Guuud Aidia, Den", ha ultimato *Radio Flyer* una sorta di simulatore di volo con una prospettiva alquanto originale: sopra il velivolo! Un progetto autonomo? Ovviamente no, l'ennesimo tie-in dell'omonimo film, uscito negli States qualche tempo fa. Concludiamo con l'ultimo gioco, *Cool World*. Indovinate un po'? Esattamente, lei nell'angolo vince un peluche pulcioso, è proprio un altro tie-in! Sembra di essere al cinema, anche se il biglietto costa un po' più di dieci carte... Tralasciando questi discorsi impegnati, torniamo a bomba. Quale patente occorrerà per guidare le autobombe? Ehm... Il gioco sopraccitato (in giudizio) è la versione elettronica dell'ultima fatica cinematografica di Kim "9 Settimane e Mezzo" Basinger, a metà tra il film e il cartone animato, né carne, né pesce, per intenderci. Per essere del tutto sinceri, il gioco non sembra particolarmente avvincente, anzi, sembra il solito semi adventure a scorrimento orizzontale con un concept preistorico (chi si ricorda l'agghiacciante *Back to the Future* per C64, uno dei primi tie-in della storia? Nessuno? Meglio per voi), e probabilmente lo sarà. Comunque aspettiamo di averlo nello slot del Super NES.



Cool World



Letal Weapon 3

# NEWS ANTEPRIME



Jimmy Connors Bad Boy Tennis Challenge



Lemmings



Super Off Road

## SPECIALE LYNX 2

Eccoci tornati, a distanza di quasi sei mesi, ad elencarvi una serie di succose novità per la console Atari, e la cosa è abbastanza ridicola, perché delle quintalate di software precedentemente annunciate è uscito ben poco. I responsabili non siamo certo noi, ma l'Atari stessa che, apparentemente, sta facendo di tutto per affossare il suo portatile. Fiduciosi di un ritorno alla grande della lince elettronica, non possiamo che presentarvi ancora altri games, anche se è superfluo ricordare che con le immagini non si gioca...

### \* JIMMY CONNORS: BAD BOY TENNIS CHALLENGE

Finalmente una simulazione tennistica per Lynx! Il gioco, per uno/due giocatori vi permette di emulare le gesta dell'immortale Jimbo, vera colonna non dorica, ma portante, del tennis americano. Un gioco palloso, nel senso che le palline abbondano come non mai. A Gennaio.

### \* BLOOD & GUTS HOCKEY

Dopo il deludentissimo *Hockey*, una nuova simulazione del violento sport su pattini, ambientata questa volta nel futuro. La prospettiva è in prima persona, dalla maschera alla Jason. Per uno/due giocatori, a Febbraio.

### \* FULL COURT PRESS

E giù di sport... Basket Time! Simulazione di basket a scorrimento orizzontale che comprende squadre dell'NBA, della NCAA e perfino della High School League. No, quelle d'asilo sono assenti per motivi tecnici. Uno/Due giocatori, data d'uscita non precisata.

### \* HEAVYWEIGHT CONTENDER

Per la serie "Saturiamo il Mercato", un altro titolo a carattere sportivo.

Cosa potremmo mai emulare, questa volta? Che ne dite della boxe? Massì, dai, poi resta solo il cricket... Angoli e prospettive che cambiano camaleonticamente nel corso del gioco, tornei e un mucchio di grafica carina dovrebbero spingerci a recensirlo (No Way!!! Ndr), per cui non misatelo. Sempre che esca...

### \* DRACULA

Ispirato all'omonimo film di Coppola, *Dracula* per Lynx ci ripropone le oppressive atmosfere gotiche di antichi ed umidi castelli dei film horror anni '30. Veste grafica alquanto insolita: il bianco e nero. Un omaggio alla migliore tradizione cinematografica dei grandi Karloff e Lugosi, strizzando l'occholino all'orrore quotidiano. Nei panni di Johnatan Hawker, impavido ammazzavampiri, dovrete cercare di uccidere il Principe delle Tenebre ed uscire incolumi dal suo maniero. Un adventure/action che morde. Sul collo.

### \* DAEMONSGATE

Dopo il discreto *Storm Over Doria*, che nulla aveva a che fare con gli omonimi biscotti, un altro rpg si affaccia sul mercato videoludico. Si tratta di *Daemonsgate* che ripropone ancora una volta la ricerca di tesori in territori ai confini del mondo, dove realtà e magia si confondono. Classica prospettiva alla *Ultima* e grafica sugosa sono due buoni motivi per tenerlo d'occhio.

### \* RAI-DEN

Non è il quarto canale del contestato ente televisivo pubblico, ma uno spara-e-fuggi più devastante dai tempi di *The Gates of Zendocon*. Anzi, il primo, dai tempi di *Zendocon*, per essere precisi... Che dire di nuovo? Nulla, si può giocare in coppia, affrontare quantità esagerate di alieni splatterosi e morire abbastanza rapidamente...

### \* NINJA GAIDEN III

È un vero e proprio avvenimento! Si tratta della prima conversione da Nintendo! Il terzo episodio della saga, meglio conosciuta in patria come *Shadow Warrior*, è un beat'em up molto platform e poco puzzle, che vanta milioni di livelli bonus e malus a seconda dei punti di vista. Resta però un lato oscuro... Per Lynx è uscito *Ninja Gaiden*, ora (leggi marzo '93) arriva la terza puntata... Per completare la serie logica cosa ci dobbiamo aspettare, prossimamente, *Ninja Gaiden V?!?*

### \* LEMMINGS

Mancava solo il Lynx all'appello, ed ora ci sono davvero tutti... La conversione del mega successone della Psygnosis non ha subito alcuna modifica... Per uno o due giocatori, a marzo.

### \* SUPER OFF ROAD

Il gioco è identico alla versione per Game Gear (vedi foto) e vanta il SEAL OF QUALITY della Atari che contrassegna solo giochi di qualità, come un noto barbiere mozartiano. Prima del 1996, per Lynx.

### \* DINOLYMPICS

Olimpiadi demenziali ai tempi della pietra, quando per usare il Lynx non si usavano pile stilo, ma antracite grezza. Grafica cartonesca ed azione plastica per un gioco con un concept veramente "primitivo"...

### \* PINBALL JAM

Ennesima variazione a tema sul flipper elettronico, che chiama in causa lei, Elvira, nota vamp noir di origine americana. Il Gioco incorpora addirittura due flipperini ("Elvira and The Party Monsters" e "Police Force"). Il sonoro digitalizzato vi farà canticchiare "Pump up the Pinball Jam".

### \* KUNG FOOD

Complimenti, Atari: nemmeno noi di GP avremmo potuto trovare un titolo più idiota per un videogioco (Beh, ripensandoci, avevo proposto "Giochini" come nome di quella rivista che adesso si chiama "Game Power", NdMBF). Torniamo a bomba: *Kung Food* è un beat'em up gastronomico, che si svolge nel frigorifero, nella cucina, sul pavimento e nel giardino della vostra casupola. I rivali sembrano essere usciti da *Burger Time*: polletti e salsiccioni, sedani permalosi e peperoni rampanti, solo per citarne qualcuno. Cosa s'inventa per passare il tempo...

### \* NINJA NERD

L'Atari si sta superando. La fantasia nella scelta dei titoli è ammirevole, ma ci auguriamo che anche la qualità del gioco sia sugli stessi livelli. *Ninja Nerd* (letteralmente, Il Ninja "Beota" o Il Ninja "Tarpano") è più demenziale di *La Rivincita dei Nerds 2*. Dovete attraversare diverse aree temporali per scoprire la ragione della vostra goffaggine (?). La grafica sembra eccellente ed il gioco, che si riduce al classico picchiaduro orizzontale, utilizza parallaxe a profusione. Speriamo non sia un altro *Batman Returns*...

### \* DOUBLE DRAGON

Qui si torna sul classico, con la conversione del nonno di tutti i picchiapicchia orizzontali con background interattivo. Il gioco sembra particolarmente ben realizzato, con sprite enormi che si pestano sullo schermo. Scopo del gioco: salvare la Terra? No, la vostra ragazza perché se non è zuppa, è pampagnato (famosa espressione, in uso dai tempi dell'asilo, del nostro MBF. Ndr). Un altro Atari SEAL OF QUALITY, ovvero, foca di qualità.

# HALL O WEEEN

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

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

SUPER FAMICON  
Turtles IV  
Streetfighter II  
Hokuto-No Ken V  
Super Mario Kart  
Simpson Nightmar  
Robot Police  
Axelay  
Golden Fighter

MEGADRIVE  
Green Dog  
Predator II  
European C. Soccer.  
Super Monaco G.P. II  
Simpson  
Tazmania  
Terminator  
Chuck Rock  
Dragons Fury

GAMEGEAR  
Spiderman  
Paper Boy  
Senna G.P. II  
Olimpic Gold  
Cristal Warrior  
Ninja Gaiden  
Donal Duck  
Sonic

GAME BOY  
Ferrari  
Simpson II  
Double Dragon III  
Star Trex  
Batman Return  
Hook  
Soccermania  
Terminator 2

Inoltre cartucce NES da £ 49.000 e MASTER SYSTEM da £ 45.000 iva inclusa.

PRENOTA SUBITO IL TUO GIOCO INVIO POSTA CELERE

# NAKI

INTERNATIONAL

una fonte completa di accessori  
per il tuo Game Boy



ACTIONPAK PER GAME BOY 7 ORE, CON ADATTATORE AC



ACTIONPAK PER GAME BOY 12 ORE, CON ADATTATORE AC

inserisci il tuo "Actionpak" e gioca!



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

**HTD** HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

Nintendo, Game Boy, Naki, Actionpak sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A  
FAX (040) 301.229

# SUPER NINTENDO

**Finalmente è arrivata anche in Italia la console a 16-bit più amata dagli idraulici italiani! Il Bel Paese esce dallo SME ma entra negli anni '90.**

Nel 1988 si stavano preparando tempi duri per la Nintendo: la Sega aveva fatto uscire il Mega Drive, la prima console a 16-bit, e il mercato del Famicom (il NES giapponese) si stava rapidamente saturando. Gli esperti della Nintendo, allora, comprarono alcuni Mega Drive e si rintanarono nei loro studi per carpirne i segreti più intimi. Le loro conoscenze tecniche non consentivano di metterli in grado di contrastare degnamente questa minaccia, e inoltre i loro sforzi erano già concentrati sull'imminente uscita del Game Boy. Il progetto per un "Super Famicom" venne messo in pausa in attesa di tempi migliori. Due anni dopo,

finalmente, la Nintendo fu in grado di lanciare questo nuovo e rivoluzionario prodotto sul mercato giapponese, riscuotendo immediatamente un successo sensazionale.

Il Super Famicom, da allora, è stato prodotto in due altre versioni, una americana ed una europea, chiamate rispettivamente Super NES (leggermente diverso nell'estetica) e Super Nintendo, quasi del tutto identico a quello giapponese. Anche se le tre versioni non sono perfettamente compatibili tra loro (una manovra della Nintendo per evitare importazioni parallele di cartucce), è possibile utilizzare cartucce di altre versioni tramite degli adattatori.

Il Super Nintendo è disponibile ormai da diversi mesi in tutta Europa, con un'unica eccezione: l'Italia. Per ragioni non molto chiare, la Mattel aveva rinunciato a distribuire la console a 16-bit nel nostro paese e forse, proprio per questo, la Nintendo ha preferito trovare un altro distributore. Oggi il distributore ufficiale della Nintendo non è la Mattel, ma la Gig (società nota per i giochi Tiger a LCD, le MicroMachines, i pupazzetti della WWF, ecc.), che, fortunatamente per noi giocatori, ha deciso di adottare una politica molto dinamica e di distribuire, a partire da novembre, il Super Nintendo in modo da non perdersi le strenne natalizie. Al momento di andare in stampa il prezzo non è ancora stato definito ma dovrebbe aggirarsi tra le 350.000 e le 400.000 lire.

Per quanto riguarda il software, tra novembre e Natale saranno disponibili sei titoli, di cui parleremo più avanti, più uno, Super Mario World, che sarà inserito in omaggio insieme alla console. Anche qui, non sono stati ancora definiti i prezzi (la firma del contratto tra la Nintendo e la Gig risale a una settimana prima della stesura di questo articolo), ma dovrebbero aggirarsi attorno alle 100.000 lire.



## HARDWARE

Cosa fa del Super Nintendo la meravigliosa macchina da gioco che tutti conosciamo? Cominciamo col dire che la versione europea che verrà importata in Italia è stata progettata basandosi su quella giapponese. All'interno della console c'è un microprocessore 65816 a 16-bit, che viene aiutato nel suo compito da numerosi coprocessori. La grafica può avvalersi di 32768 tonalità diverse di colore di cui 256 possono essere gestite contemporaneamente sullo schermo, con una definizione ad alta risoluzione di 512 X 448 pixel, e una gestione degli sprite e uno scrolling eccezionali. Il suono del Super Nintendo viene riprodotto attraverso otto piste separate grazie alla scheda sonora PCM Digital Stereo, che permette inoltre un'ottimo campionamento di suoni di qualsiasi genere; voci comprese.

## SCHEDA TECNICA DI CONFRONTO

	SUPER NINTENDO	SEGA MEGA DRIVE
PROCESSORE:	65816	68000
VELOCITÀ DEL PROCESSORE:	3MHz	7MHz
RAM:	128K	64K
PPU (Picture Processing Unit):	16-BIT custom	16-BIT
COLORI DISPONIBILI:	32768	512
COLORI SU SCHERMO:	256	64
RISOLUZIONE DELLO SCHERMO:	512 X 448	320 X 224
MAX. NUMERO DI SPRITE:	128	80
MAX. N° SPRITE/LINEE:	32	20
MAX. GRANDEZZA SPRITE:	64 X 64	32 X 32
MIN. GRANDEZZA SPRITE:	8 X 8	8 X 8
COSTO (in lire):	350/400.000	320.000
CONTENUTO DELLA CONFEZIONE:	Console, 2 joypad Cavi televisivi Copia di Super Mario World	Console, 1 joypad Cavi televisivi Copia di Sonic



# SOFTWARE

Come abbiamo già detto, tra novembre e Natale la GIG distribuirà in Italia sei titoli per Super Nintendo. Vi presentiamo una rapida carrellata con degli estratti dalle recensioni di Gheim Paua e i nostri commenti per i giochi che non abbiamo recensito, in modo che possiate scegliere quelli più adatti ai vostri gusti.

## SUPER MARIO WORLD

Gioco di piattaforme

(Recensione sul N°1 di GP)

"...SMW è forse il miglior gioco mai realizzato su qualunque console, computer o coin-op. Punto e basta (...) A prima vista la grafica può sembrare semplice, ma in realtà è perfetta (...) La musica e gli effetti sonori sono altrettanto ben fatti..."

VOTO: 99%



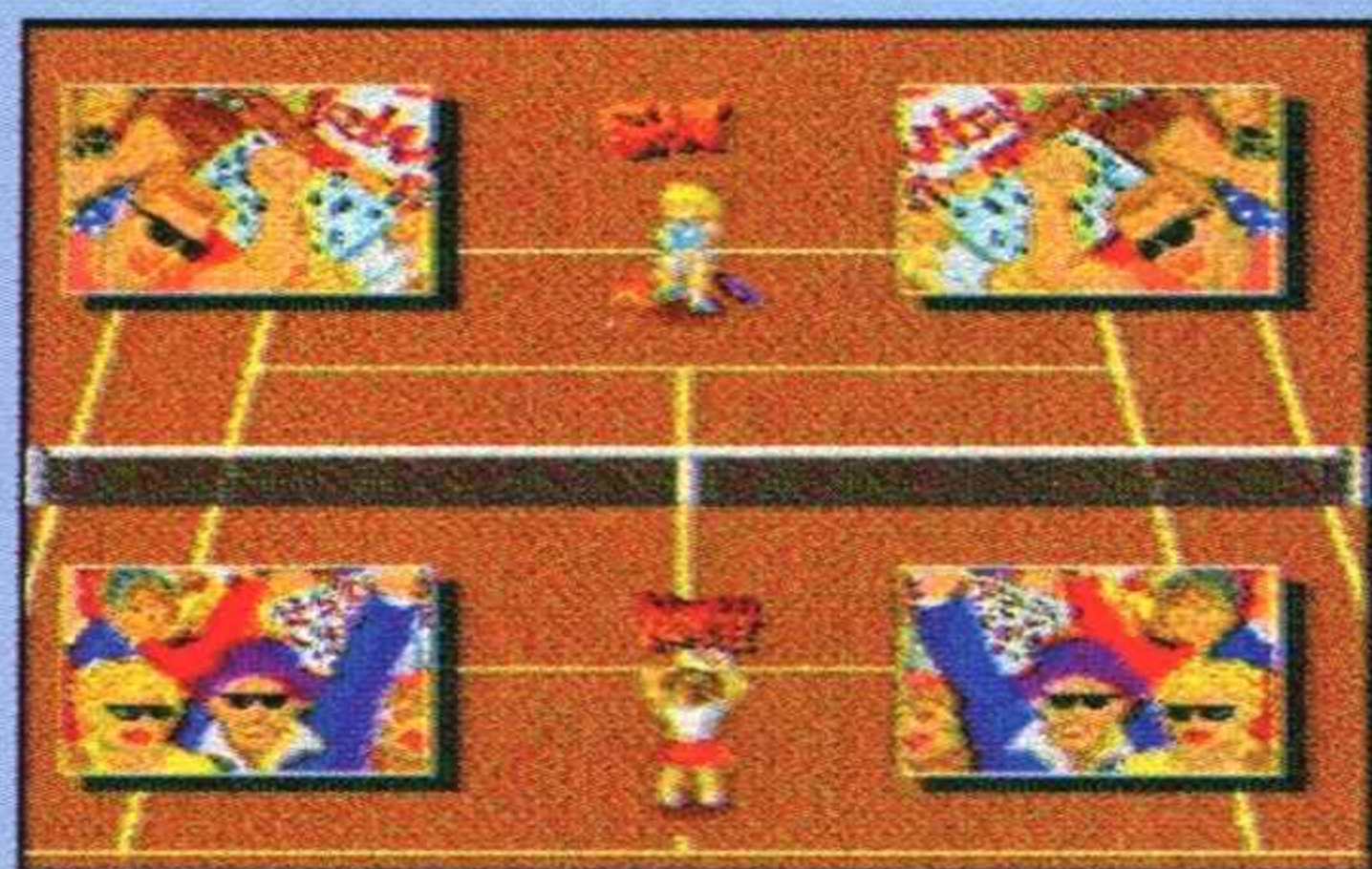
## SUPER FORMATION SOCCER

Gioco sportivo

(Recensione sul N°3 di GP)

"...è arrivato il gioco di calcio più bello del mondo. La grafica è molto accurata, la maneggevolezza è straordinaria, la scorrevolezza del campo è ottima, la giocabilità è fantastica e la varietà dei colpi impressionante..."

VOTO: 89%



## SUPER TENNIS

Gioco sportivo

(Recensione sul N°1 di GP)

"...Super Tennis è la migliore simula-

zione di tennis mai vista su computer o console. Il gioco è velocissimo e avvincente, ed è dotato di effetti sonori stupendi. (...) La difficoltà è graduale e varia a seconda dell'avversario che affrontate. (...) Da comprare assolutamente..."

VOTO: 92%



## SUPER R-TYPE

Sparatutto

(Recensione sul N°1 di GP)

"...La grafica è stupenda, il sonoro è coinvolgente, la giocabilità è esemplare, e lo scrolling orizzontale molto fluido finché non compaiono troppi sprite sullo schermo che rallentano inesorabilmente il gioco (...) Super R-Type rimane sempre un validissimo sparatutto..."

VOTO: 79%



## F-ZERO

Gioco di guida

Ayeeeah!!! Uno dei più appassionanti giochi di guida mai usciti per qualsiasi sistema di videodivertimento casalingo. Gli effetti di rotazione del Super Nintendo sono stati sfruttati alla perfezione per regalarci ore e ore di gare emozionanti. Un gioco che è ormai passato alla storia.

VOTO: 92%

## PILOT WINGS

Gioco di simulazione

Anche in questo caso gli effetti di rotazione la fanno da padroni. Volate su un deltaplano, con un paracadute, con un aereo e persino con un pinguino (!?!). Un titolo in grado di impegnare anche i videogiocatori più abili per diverso tempo.

VOTO: 89%



## SIM CITY

Gioco di strategia

Un gioco che ha dato vita a un intero genere. Nei panni di un sindaco alle prime armi dovrete cercare di far prosperare la vostra ridente cittadina, fino a farla diventare un'immensa metropoli dotata di centrali nucleari, stadi, ospedali, ecc.. Ogni particolare è curatissimo e la versione per Super Nintendo è una delle migliori presenti sul mercato.

VOTO: 90%



## DATI ULTERIORI SUL SUPER NINTENDO

VIDEO RAM: 64 K

OPZIONI DI HARDWARE: Rotazione, Scaling (\*\*), Color Layering (\*) a 8-bit

SONORO: Otto canali, stereo digitale PCM a 8-bit

(\*)Per Color Layering (ovvero stratificazione del colore) si intende la possibilità di sovrapporre più colori su schermo in modo da avere un effetto di trasparenza (utile, ad esempio, per lo sprite di un fantasma!).

(\*\*) Per Scaling si intende la possibilità di "zoomare" ingrandendo o rimpicciolendo un'immagine.

## 10 MILIONI DI SNES

Proprio nel giorno in cui ci è giunta notizia del lancio del Super Nintendo in Italia, la società giapponese ha annunciato che le vendite in tutto il mondo della sua console a 16 bit hanno raggiunto i 10 milioni di unità. Per i più pignoli, la Nintendo ha spedito entro alla fine di luglio 10.120.000 di SNES. Di questi, la metà circa sono stati destinati al mercato giapponese, l'altra metà al mercato estero (l'80% dei quali per il solo mercato americano).

Come se questo non bastasse, la Nintendo prevede che la base di console installate raggiungerà l'incredibile cifra di 20 milioni di unità entro la prossima primavera. A questo proposito, la produzione del Super Nintendo è stata portata da 800.000 unità a 1.500.000 unità al mese.

# NEWS ANTEPRIME

**La Virgin Games vuole diventare il primo "third-party publisher" europeo per Sega - e visti i titoli in arrivo c'è da pensare che potrebbero proprio farcela.**

# LIKE A VIRGIN



Questa è la parte seria del reportage sulla Virgin Games (per quella faceta si veda "Game Over"). Quindi veniamo subito al dunque: oltre ai titoli presentati in questa pagina, la Virgin ha tre altre frecce al suo arco. E che frecce! Il primo gioco, di cui abbiamo visto e giocato una copia di preproduzione, si chiama *Spot II* ed è un misto tra *Sonic* e *Mickey Mouse*, ma con un'animazione del personaggio da sballo -

roba da leccarsi i baffi anche se siete degli sbarbati. Le altre due frecce sono in realtà semplici annunci di licenze appena acquisite: *The Jungle Book* ("Il libro della jungla"), che sarà basato non sul libro di Rudyard Kipling, bensì sul film a cartoni animati della Disney. L'altro - udite! udite! - mette uno contro l'altro i due supermuscolari più famosi della storia del cinema: *Robocop* e *Terminator*. Il gioco, con gran sforzo di fantasia, si chiamerà appunto *Robocop vs Terminator* e probabilmente sarà uno dei più radicali picchiaduro-con-sparatutto della storia dei videogiochi.

## SEGA MASTER SYSTEM

### ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES

Steve Lamb, il designer del mitico *Marble Madness*, ha portato sul piccolo schermo del vostro Master System (e Master System II), l'eterno mito di Robin Hood. Questo personaggio leggendario ha ispirato più di un regista ed alcuni di noi rimpiangono Errol Flynn, dopo aver visto Kevin "Balla coi lupi" Costner. Il gioco è un sapiente mix di Role-Playing Fantasy e combattimento, contro il malvagio (ma tanto simpatico) Sceriffo di Nottingham. Ci sono proprio tutti i personaggi della leggenda: Little John, Frate Tuck e Will Scarlett (!!!), oltre all'improbabile compagno musulmano del film Azeem. C'è la foresta di Sherwood da esplorare, oggetti da usare e i seguaci dello Sceriffo da combattere, con scene di carica a cavallo, insomma...sembra un gioco molto completo. Uscirà a Dicembre.



## MEGA DRIVE

### MICK AND MACK: GLOBAL GLADIATORS

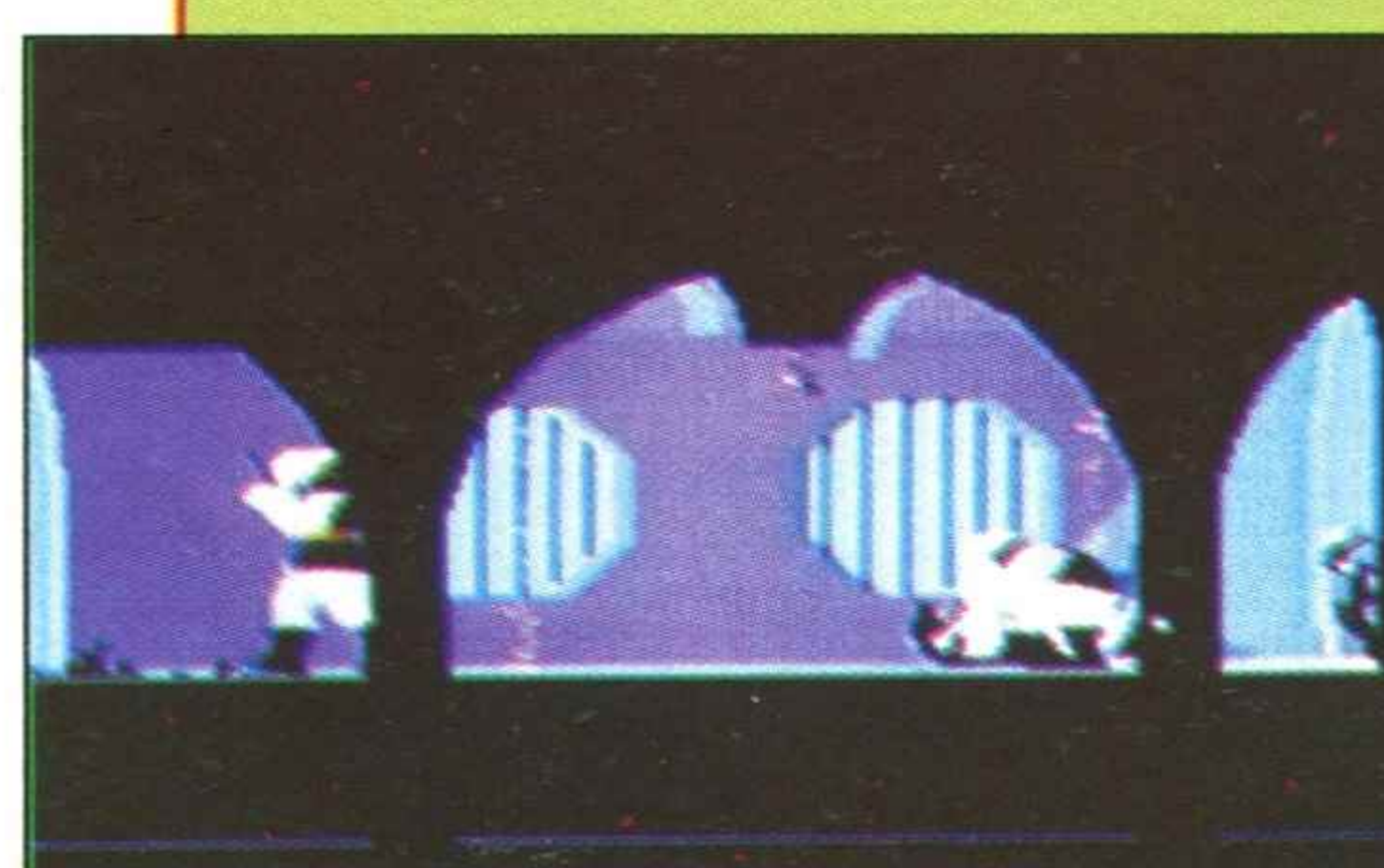
David Perry (l'autore di *Terminator*) sta preparando la versione per Mega Drive di questo gioco (che sarà disponibile anche per Game Gear e Master System), che è la seconda avventura dei fratelli MC, Mick e Mack, appunto, dopo la loro impresa nelle McDonaldsLand. Il gioco si articola in quattro mondi principali: il Mondo Fangoso, la Foresta Pluviale, il Mondo Artico e la Città Tossica (che allegria!!). La grafica e la giocabilità hanno entusiasmato Rical, quindi non dovrebbero esserci problemi nemmeno per voi. Sarà pronto per il Febbraio '93 e si preannuncia radicale al massimo!!!

### ANOTHER WORLD

Un incidente. Spesso è così che si fanno le più grandi scoperte scientifiche...ma difficilmente lo scienziato Lester Chaykin potrà raccontare la sua: tutto dipende da voi, da quando un lampo di energia lo ha trasportato su un Altro Mondo. Incontrerete di tutto: Bestie Nere e razze aliene, combattimenti nelle arene e nei labirinti sotterranei, draghi e laser. Il movimento particolarmente fluido e l'atmosfera realmente cinematografica sono dovuti alla particolare grafica a poligoni usata da Eric Chani, designer di questo splendido gioco. Sarà in vendita nei primi mesi del '93.

### MEGA-IO-MANIA

Se avete sempre desiderato vestire i panni di un dio eterno e governare su un nuovo pianeta, questo gioco fa per voi. È diviso in 28 isole abitate dagli esseri più strani, e gli uomini hanno bisogno di un vero leader che possa guidarli alla conquista del mondo. L'avventura parte nella preistoria per raggiungere l'era spaziale ed oltre, e se riuscirete nel vostro compito potrete aspirare al ruolo di Dio Supremo. La versione è stata curata dai designer originali della Sensible Software. Sarà disponibile in Dicembre.



## GAME GEAR

### TERMINATOR

Il futuro dell'umanità è nelle vostre mani in questo adattamento per Game Gear (migliorato, rispetto alla versione per Master System) del famoso film di Schwarzie.

### SUPER OFF-ROAD

La Graftgold ha curato la conversione per Game Gear di questo famoso coin-op. Potrete finalmente afferrare il volante del vostro camioncino e guidarlo su otto piste diverse, raccogliendo l'equipaggiamento ed i bonus.

### DOUBLE DRAGON XTRA

Rieccoli qua, i più famosi emuli di Bruce Lee per computer, Billy & Jimmy Lee, i Draghi Gemelli! La trama è sempre la stessa, qualcuno viene rapito e qualcun altro deve salvarlo: ma questa versione è stata migliorata ed è più dura che mai.

Realizzato da T. Avi & Co. Avion

# A

BLASTER 9000  
LIGHT VG 302  
Microswitch e  
Monitor luminoso



# CHE

TURBOSTICK VG 550  
per Nintendo e Sega



JOYCARD VG 450  
per Nintendo e Sega




SUPER DECKJOY VG 500



GUN  
Commodore,  
Nintendo,  
Sega

VG 271,  
281N,  
291MS

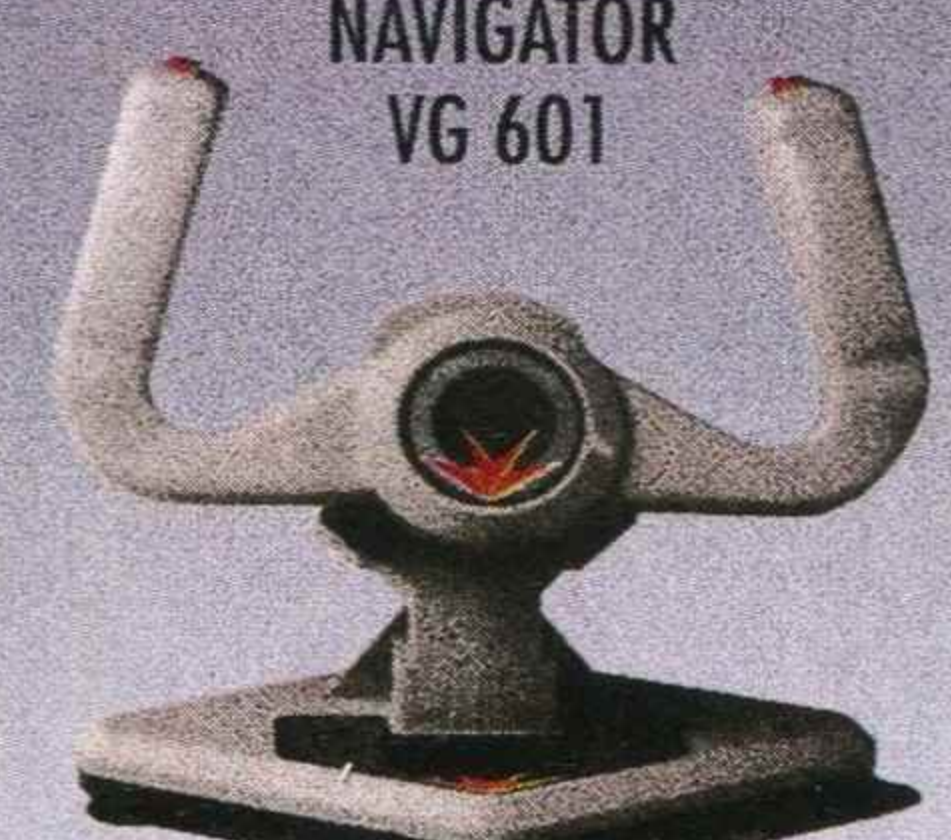


# GIOCO


PROLUNGA  
JOYSTICK  
AC 122



NAVIGATOR  
VG 601



JOYCARD  
AC 121  
per PC



SUPREME  
VG 201  
Microswitch



BIGJOYPC  
VG 701  
Fire  
Microswitch  
per PC



# GIOCHIAMIAMO?

Potrete giocare con ogni gioco su qualsiasi computer e console, usando "I MAGNIFICI MARPES", nati per farvi ottenere il meglio dal vostro gioco preferito !!!

## MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI  
RIVENDITORI DI SUCCESSO



ELETTRONICA MARPES s.r.l.

Via Montedoro, 77 - 80059 Torre del Greco (Na)

Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113- International Phone - 39/818821679



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

# JOYSTICK *fun*

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

## SPECIALE CONSOLES

SUPERNES + Street Fighter II £ 439.000  
(+ 1 joypad, alimentatore, scart)

SUPERNES + Mario Kart £ 429.000  
(+ 1 joypad, alimentatore, scart)

SUPER FAMICOM + 2 giochi £ 570.000

MEGADRIVE + 1 gioco a scelta £ 298.000

MEGADRIVE + 8 giochi £ 479.000

(Sonic, Spiderman, Batman, Castle of Illusion,  
Moonwalker, Toki, Quackshot, Dick Tracy)

GAMEBOY + 2 giochi £ 179.000

GAMEBOY + 25 giochi in 1 £ 269.000

GAME GEAR + TV Tuner £ 399.000

GAME GEAR + Olympic Gold o Donald Duck £ 269.000

NEOGEO compreso alim. + joystick + scart £ 479.000

# JOYSTICK *fun*

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

## ULTIME NOVITÀ

### NEO GEO

Eight Man  
Last Resort  
Andre Dunos  
Fatal Fury  
Soccer Brawl  
Ninja Commando  
World Hero

### S.FAMICOM-S.NES

Battle Crash  
Magical Quest  
Power Athlete  
Super Double Dragon  
Amazing Tennis  
Out of this World

### MEGADRIVE

Talespin  
Gods  
Batman Returns  
Captain America  
Lhx Attack Chopper  
Andre Agassi Tennis  
Sonic III (22-11)

### GAMEGEAR

Chuck Rock  
Wimbledon  
Batman Returns  
Indiana Jones  
David Robinson Basket

### GAMEBOY

Barbie  
Dig Dug  
Speedball II  
Bionic Commando  
Terminator III arcade game

### GAMEBOY

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

### GAMEGEAR

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



ORARIO:  
9.00 - 12.30  
15.00 - 19.30

MEGADRIVE  
+ 2 giochi  
£ 350.000

MEGADRIVE  
+ 4 giochi  
£ 399.000

S.FAMICOM  
£ 390.000

GAMEGEAR  
+ Donald Duck  
+ "Magnifier"  
£ 289.000

GAMEBOY  
+ Tetris  
£ 145.000

LINKS  
+ 1 gioco  
£ 199.000

SCONTO 10%  
SU 3 GIOCHI  
ACQUISTATI

\* SUPERFAMICOM \*

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

\* SEGA MEGADRIVE \*

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA



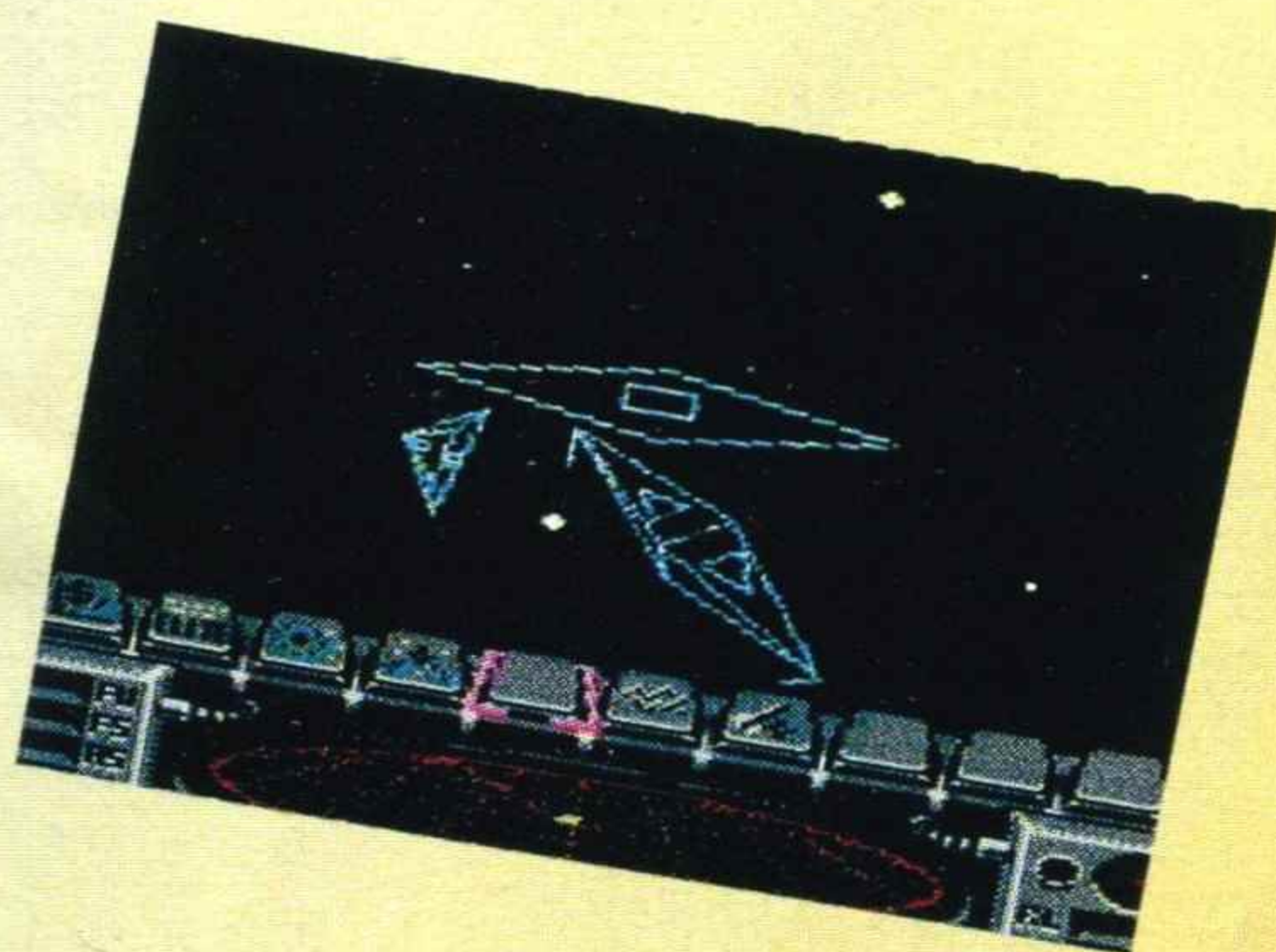
# DRADWE gamepower

Pappapira-pira-pira... Zum, Zum, l'inno ufficiale di Game Power vi introduce nel fantastico e coloratissimo mondo delle recensioni (nulla a che fare con le recessioni) più gettonate dell'universo.

Per sapere quale gioco comprare, cosa lasciare ad ammuffire sugli scaffali dei negozi e cosa invece farsi prestare dall'amico beota, le nostre recensioni (nulla a che fare con le recinzioni) sono semplicemente il massimo.

Non leggetele con un fetta di pane e Nutella in mano perché le beotate che siamo riusciti a scrivere potrebbero provocare frane e colate laviche inaspettate causando un'appiccicoso imbrattamento di Gheim Pauà.

E ricordate: non potete dire gatto se non lo avete nel sacco. Sbanda alle ciance: vai con la lettura!



## POWER GAME

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

## FOTO SEGNALETICA

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

## COMMENTO

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

## CONSOLE

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

## VOTO

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

## SCHEDA TECNICA

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

## GENERE

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



?

X

COMMENTO  
& VOTO

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



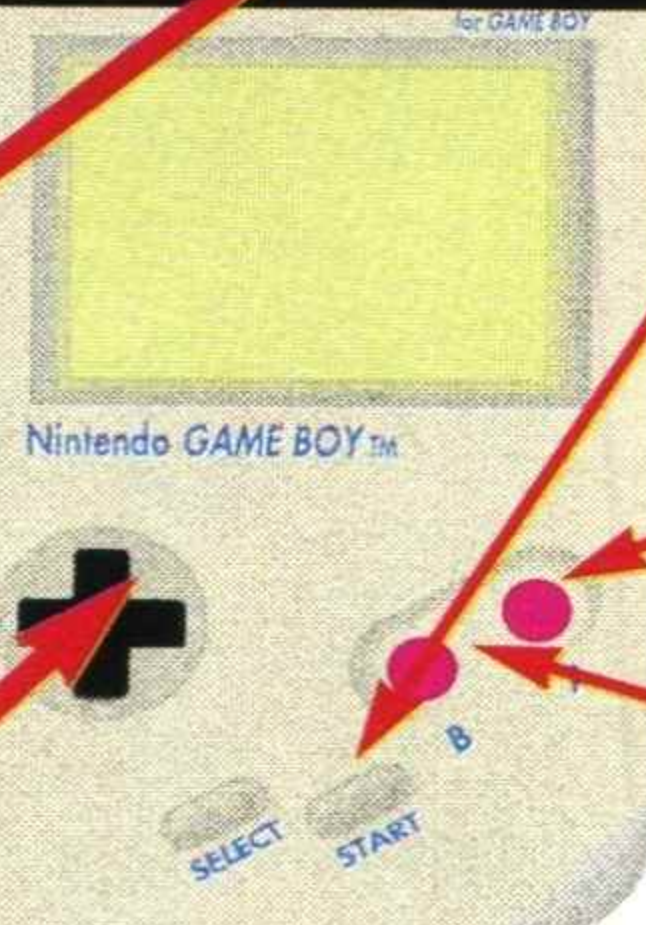
11%

SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Off  
Casa \_\_\_\_\_ On  
Distribuzione \_\_\_\_\_ Porta a Porta  
N° Giocatori \_\_\_\_\_ Incognito  
Continua \_\_\_\_\_ A piacere  
Livelli di Difficoltà \_\_\_\_\_ Immensi

ANARCHICO

SOTTO CONTROLLO



Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

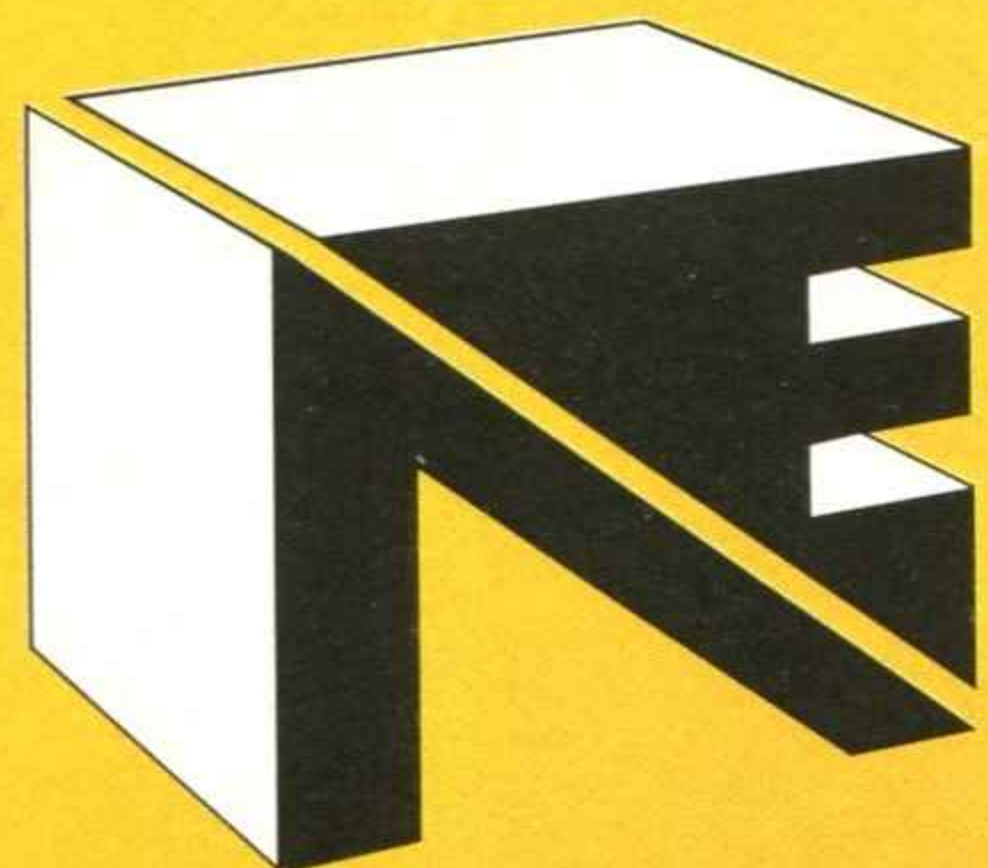
Perfettamente inutile. Non serve a niente.

## 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.

**10% DI  
SCONTO**

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



**NEWEL® srl**

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

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

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

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

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

**SEGA MEGADRIVE L. 248.000**

**CON UN GIOCO A SCELTA TRA:  
SONIC - QUACKSHOT - WONDERBOY  
L. 278.000**

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

**SEGA MEGA CD L. 498.000**

**NEO GEO L. 518.000**  
**CAVO SCART L. 30.000**  
**ALIMENTATORE L. 40.000**

**SUPERFAMICOM VERSIONE GIAPPONESE**

***SUPEROFFERTA!***

**TELEFONARE**

**NOVITÀ SUPERNINTENDO**

**SUPER NES SYSTEM L. 288.000**  
**SUPER NES SYSTEM + L. 368.000**  
**GIOCO "SUPER MARIO 4"**

**ACCESSORI S-NES**

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

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

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

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

**NUOVI TITOLI S-NES E S-FAMICOM**

AMAZING TENNIS	MAGIC SWORD
BATTLE CLASH	MONOPOLY
BATTER UP	NCAA BASKETBALL
BUSTER BROS	NINJA BOY
CHUCK ROCK	PHALANX
CLUE	PLAY ACTION FOOTBALL
DOUBLE DRAGON	PUSH OVER
FACEBALL 2000	Q-BERT
F.FANTASY - MYS QUE	RADIO FLYER
F-1 ROC	SPANKYS QUEST
HOME ALONE	STREET FIGHTER II
HOOK	TKO BOXING
IMPERIUM	TURTLES NINJA IV
JAMES POND JR.	WINGS 2
KING OF MONSTER	(TELEFONARE)

**FANTASTICO !!!**

**ACTION REPLAY PER GAMEBOY  
NOVITÀ L. 88.000**

# **TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA!**



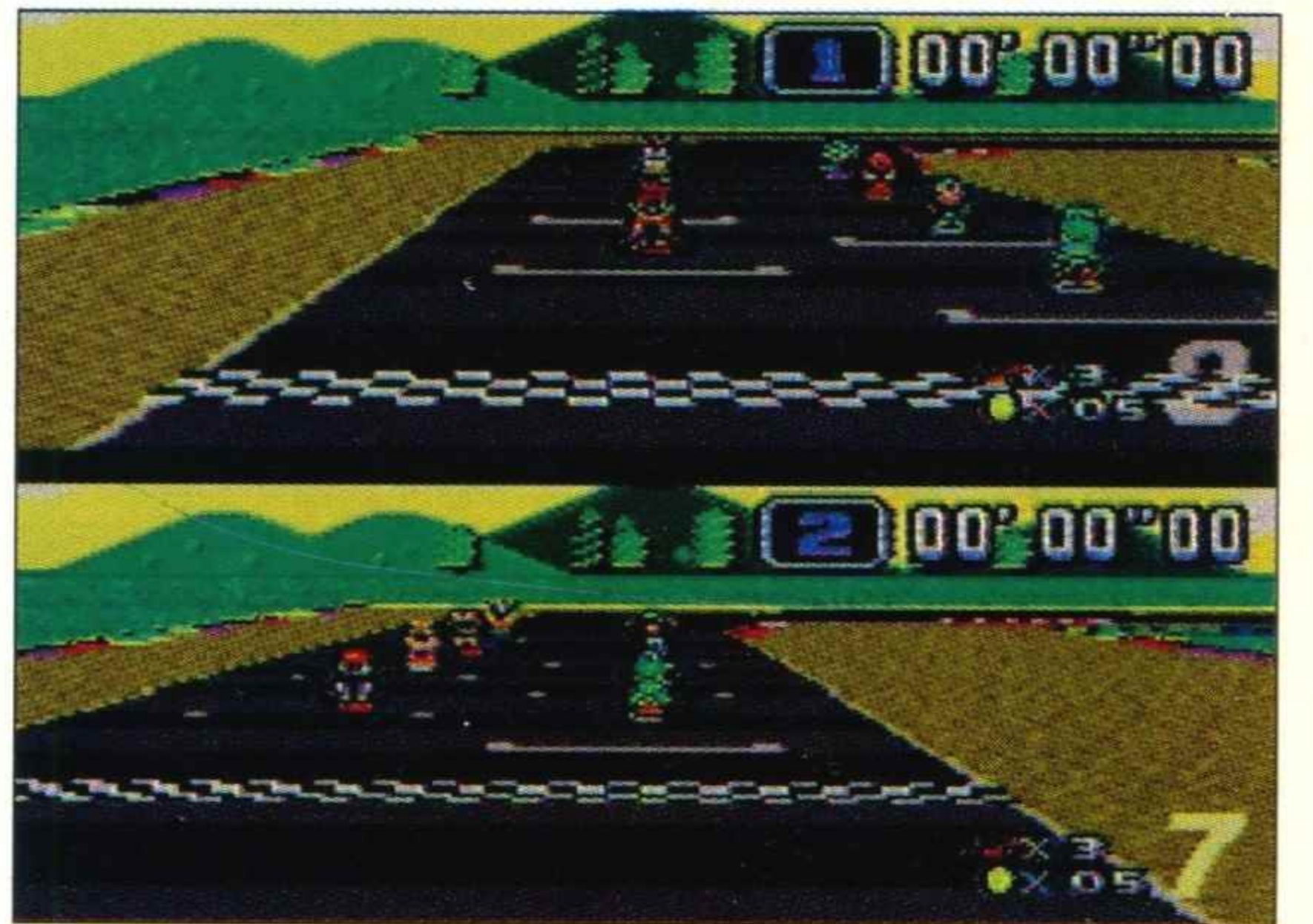
# SUPER MARIO KART



**PROVE**  
game power



O' Vesuvio! O' Vesuvio! Sembra di gareggiare a Pompei non trovate?



Lo schieramento di partenza visto di fronte, fra poco il Mode 7 metterà tutto a posto.

Cronaca di un successo annunciato. Così si potrebbe intitolare questa recensione: il titolo più atteso dell'intera stagione (almeno qui in redazione) si rivela un capolavoro di valore assoluto. Bentornato Mario!

**V**ai via... ti ho detto di andar via maledetto botolo con i baffi; piantala, lascia stare, molla, non vedi che quella è una banana e non il sifone del lavandino, guarda che se non la smetti ti dò una mazzata in testa, maledetto tampinatore. Ohuffa, finalmente quel Mario l'ha piantata, essi che qui non c'è niente che non funziona... ma non è possibile cosa diavolo combina ancora. Chiudi subito il frigorifero e molla il latte... e ora cosa vuoi fare con quel pezzo di sughero...Cosa!!! Il latte compensato!? Maledetto adesso ti aggiusto io, hai disfatto tutta la cucina, diavolo di un

idraulico, guarda che se non la pianta ti colpisco sulla testa con... BONK! OPSSS mi è scappato il ferro da stiro di mano. Almeno così l'ha smessa, non so proprio come il Sig Luigi riesca a sopportarlo anche se in fondo fa un po' pena vederlo ridotto così dopo tutte quelle avventure. Certo che però quando si è scoperto che Super Mario faceva uso di pasticche anfetaminiche al latte, menta ed aglio hanno fatto bene ad invalidare tutte le sue avventure; è proprio vero che non si conosce mai abbastanza bene una persona, comunque visto che il Sig Luigi è una persona di gran cuore se lo è fatto affi-



(Di lato) Nella parte alta dello schermo possiamo ammirare le nostre evoluzioni, mentre in basso è possibile seguire i movimenti dei nostri rivali.

(Sopra) Bowser e la Principessa Toadstool si fronteggiano: chi vincerà?

dare dal giudice e ha deciso di ospitarlo a casa sua.

Il problema è che Mario non è ancora del tutto disintossicato e quando finiscono i sedativi io e gli altri membri della servitù ci dobbiamo arrangiare con quello che troviamo in casa. Comunque, ora che ho un attimo di tempo voglio spiegarvi il motivo della mia intromissione.

Dunque io sono il segretario del Sig. Luigi Bros e sono qui per parlarvi della sua ultima avventura: *Super Luigi Kart*. Si tratta di una

gara di Go-Kart, sì quelle specie di cassette di frutta con 4 ruote e un motore (parli della macchina di Raist?NdR) e lo scopo delle gare è quello di arrivare primi per vincere tutte e 4 le leghe a disposizione.

Ogni campionato consta di 5 corse ognuna delle quali di 5 giri durante le quali potrete raccogliere alcuni utilissimi pod quali gusci a ricerca, bucce di banana, rimpicciolitori e chi più ne ha più ne metta.

Naturalmente avrete la possibilità di scegliere il vostro concorrente tra gli 8 personaggi delle

passate avventure di Mario. Potrete anche allenarvi su tutti i circuiti a disposizione prima di tuffarvi nella competizione vera e propria, e utilizzare anche un replay che vi permetterà di individuare i vostri errori. Ottima l'opzione che permette il gioco a 2 contemporaneamente, ma spassosissima è la possibilità di giocare ad una corsa ad inseguimento attraverso 4 labirinti, in cui il nostro scopo



Mario, Mario, Mario!!! Sei proprio come il prezzemolo fratellino caro.



Yoshi parte con una sgommata. Spettacolare ma poco efficace: rimarrà sicuramente indietro.



Un bel salto!!! Sterzando in volo riusciremo a tagliare la curva alla perfezione.



Forza funghetto sei tutti noi. Fagliela vedere a quel baffuto idraulico!!!



Le piste sospese nel vuoto sono quelle in cui abbiamo più tenuta di strada. Fantastiche gli effetti sonori lugubri ed eccheggianti.

si ringrazia computer one - bologna

## PRONTI... PARTENZA... VIA!!!

Per tutti i lettori bramosi di divorare la strada, ecco a voi la descrizione di tutti i piloti e dei loro mezzi:



**MARIO:** Ha la macchina migliore del gioco (ma guarda un po' non me lo aspettavo!), è veloce, ha un'ottima accelerazione ed è molto maneggevole.



**LUIGI:** Leggermente inferiore per prestazioni a quella dell'odiato fratello (si fanno favoritismi, eh!), il suo kart ha anche una tenuta di strada veramente scarsa.



**PRINCIPESSA TOADSTOOL:** Personaggio fetentissimo che si diverte a lasciare funghetti rimpicciolenti a destra e a manca. Le sue caratteristiche fondamentali sono una grande agilità ed abilità nei salti.



**YOSHI:** Sempre primo nelle partenze, sempre dietro nelle gare, questo a causa di una velocità massima non irresistibile e di una tenuta di strada praticamente nulla.



**BOWSER:** La sua macchina ha l'accelerazione di un carro armato che viene però controbilanciata da una elevata velocità di punta e da una grande resistenza agli urti.



**DONKEY KONG Jr:** A causa del suo peso (150 kg di simpatia) ha qualche piccolo problema nei salti mentre per il resto rimane sempre incollato alla strada.



**KOOPA TROOPA:** Questo pilota va come una lumaca (ah, ah, tartaruga/lumaca bella battuta eh!?!?) e con lui non avrete molte possibilità di vincere il campionato. Il suo punto di forza sono i gusci che lancia in pista a profusione.



**TOAD:** Una ottima macchina con un buon pilota. Peccato per la sua incredibile leggerezza, che fa sì che abbia la peggio ogni volta che entra in contatto con qualche avversario.



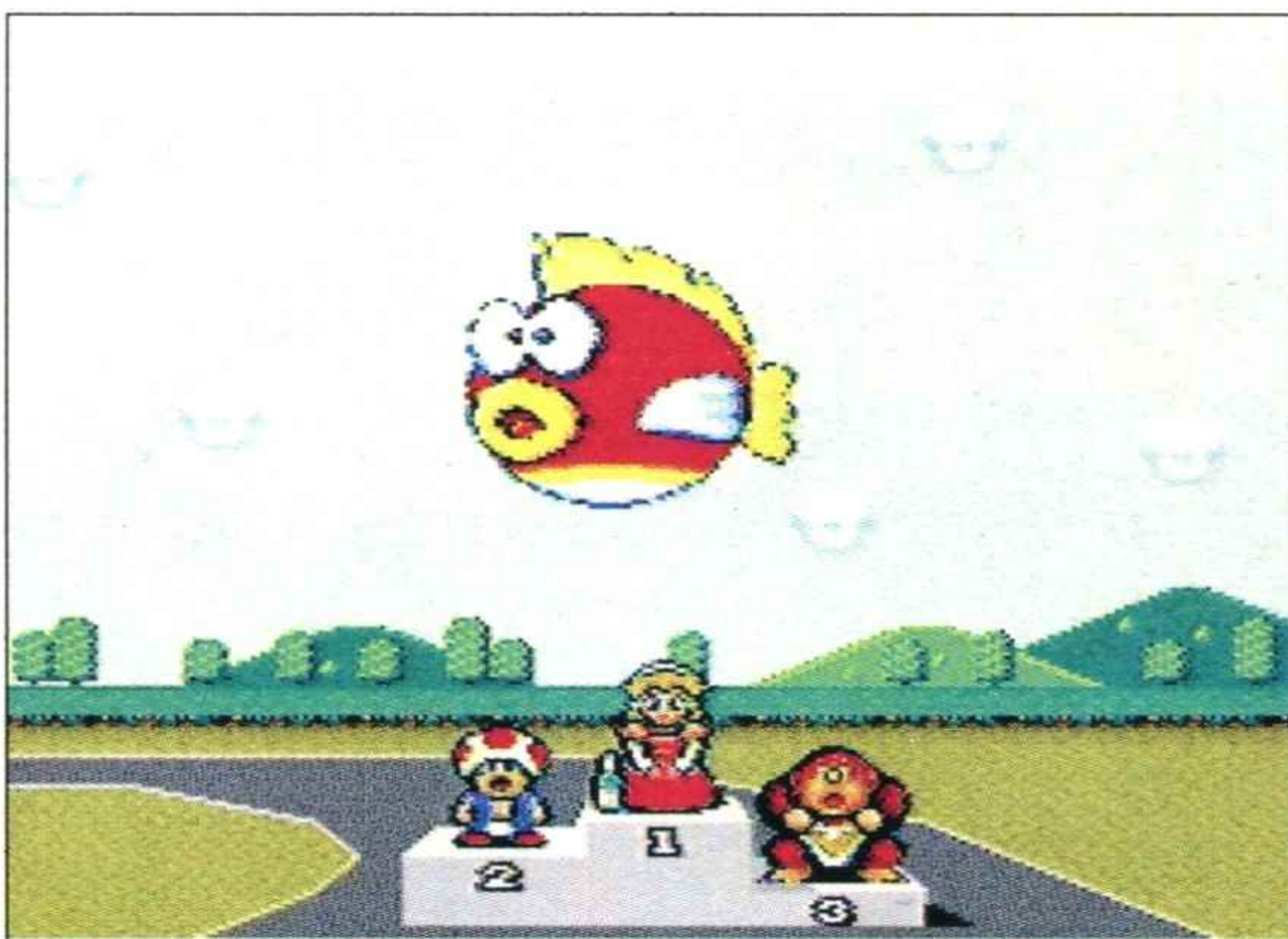
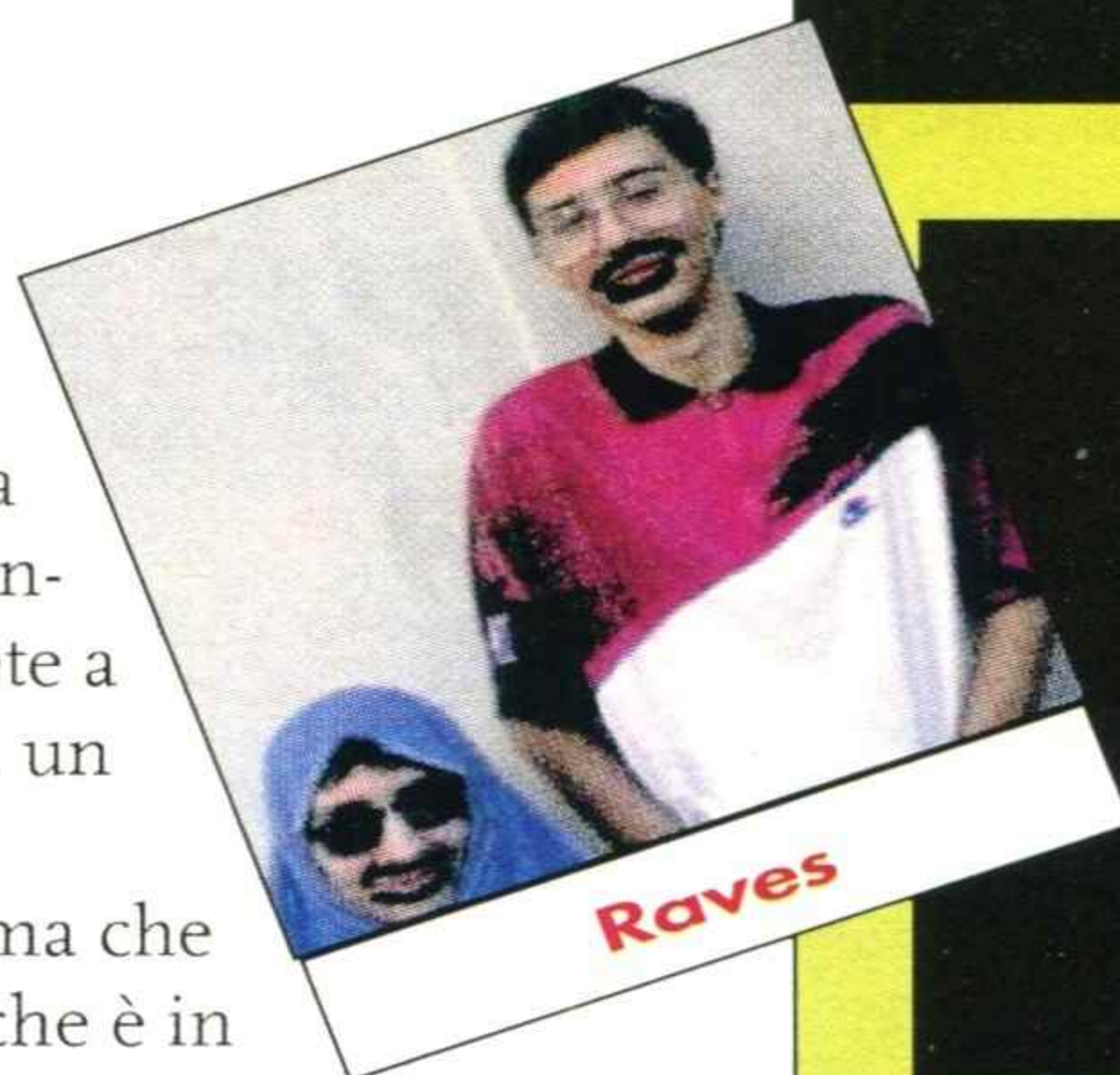
Taa-Daah!!! Fantastico arrivare primi. La principessa ha dovuto mangiare la polvere!



Ehi! Che succede!? Da che parte devo andare? Qui non si capisce più nulla.



scopo è di far esplodere i 3 palloncini che ruotano intorno alla macchina del vostro avversario usando le stesse armi che avete a disposizione in gara. Ma un attimo perché Sonik, il maggiordomo, mi informa che Mario sta rinvenendo e che è in preda a una crisi depressiva. Scusate ma devo andare a consolarlo: "Su Mario, non fare così, non è colpa tua se sei inferiore..."



Quella specie di pesce-monglofiera ci regalerà la coppa che ci siamo meritati.



I funghetti malefici della principessa hanno fatto il loro dovere: ecco a voi un mini Toad!

### COZZE, GUSCI E MITILI VARI

**GUSCIO VERDE:** Si tratta di un vero e proprio missile capace di mettere k.o. anche il più massiccio dei vostri avversari. Occhio alla penna e ai rimbalzi!

**GUSCIO ROSSO:** Come il precedente solo che questa volta si tratta di un guscio a ricerca.

**BANANA:** Serve per far slittare i nemici, ma state attenti perché chi di banana ferisce di banana perisce (ohé, ma che state dicendo Raves?NdR).

**FUNGHETTO:** Porta la vostra macchina da una velocità normale ad una velocità smodata.

**STELLA:** Rende la vostra macchina invulnerabile agli urti con gli avversari e ne aumenta pure la velocità massima. Mitico!

**FULMINE:** Rimpicciolisce le dimensioni dei vostri avversari ed anche la loro velocità. Inoltre, una volta che li avrete raggiunti potrete anche splattarli senza nessuna pietà.

**94%**

Super Mario è ritornato più crudele e più spietato e anche questa volta è protagonista di un piccolo capolavoro. *Super Mario Kart* è, infatti, un gioco bellissimo e curatissimo sotto ogni punto di vista, sia tecnicamente, con un impeccabile uso del Mode 7, un'ottima velocità (anche se leggermente inferiore a quella di F-Zero), una grafica fumettosa e un sonoro che riprende in maniera perfetta le musiche e gli effetti di *Mario IV*, sia dal punto di vista della giocabilità. Il controllo è semplicissimo, e l'opzione a due giocatori e le numerose varianti lo rendono ancora più appassionante. L'unico difetto è che forse potrebbe risultare un po' troppo facile per i piloti più esperti, anche se la quarta lega è veramente tosta! Non temete, comunque, anche dopo averlo finito lo rigiocherete per mesi interi! Ei gringo Super Mario VA VA VUMA!!!

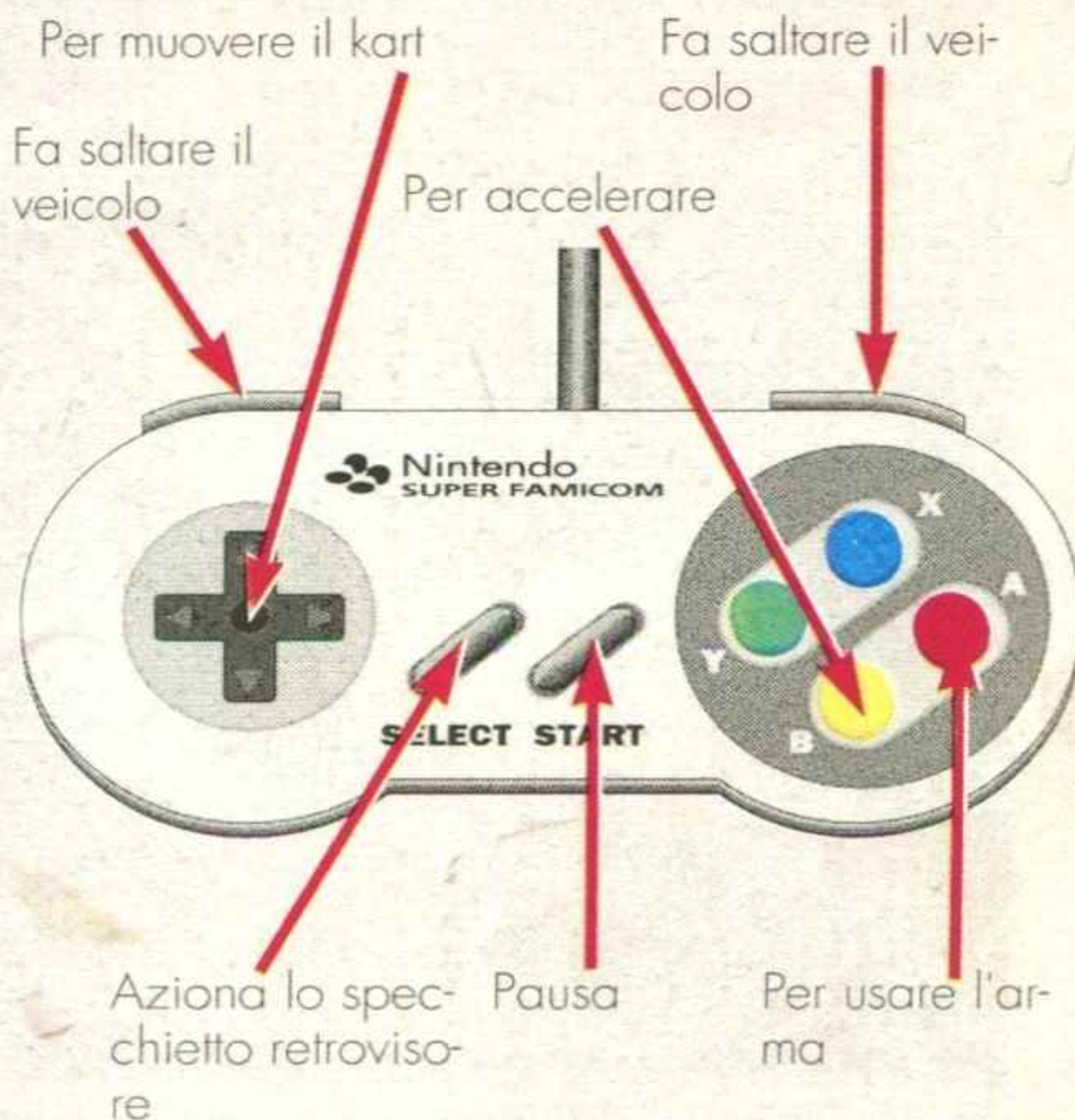
## COMMENTO & VOTO

## SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Super Mario Kart  
 Casa \_\_\_\_\_ Nintendo  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1-2  
 Continua? \_\_\_\_\_ No  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 2

## CORSA

## SOTTO CONTROLLO



# GREENDOG

Il protagonista di questo gioco, Greendog, è un deficiente con un mega ciuffo assurdo che un bel giorno, non avendo niente da fare, ha cercato di imitare uno struzzo infilando la testa nel terreno.



**R**isultato: il ritrovamento di una stranissima collana e un ulteriore appiattimento del suo encefalogramma. La cosa, sinceramente, non gli importava più di tanto, ma alla sua mamma sì: si sa che le mamme si fanno sempre un sacco di problemi (l'avrà perso qualcuno... ci denunciano per furto... non è roba tua... passeremo dei guai...), e così a Greendog non restava altro da fare che restituire la collana e finirla lì.

Sarebbe stato tutto così semplice se non fosse stato per due insignificanti particolari: primo, la collana non poteva essere più tolta una volta indossata (Greendog è il solito ragazzino idiota, che appena trovato qualcosa di valore corre subito a vantarsi dicendo: "gne gne guardate cosa ho trovato, geeee..."). Secondo il proprietario è un vecchio stregone nascosto in mezzo a chissà quale luogo.

Sarà quindi compito del giocatore guidare Greendog attraverso i vari livelli del gioco fino a farlo incontrare con lo stregone. Naturalmente non sarà una cosa facile, infatti Greendog ha sempre molestato gli animali e adesso quelle



Un bell'inizio, non c'è che dire...



In questo caso è opportuno prestare attenzione a che pesci pigliare: sarebbe meglio evitarli tutti!



Come si fa ad andare in giro vestiti in questo modo con dei botoli alle calcagna?



Quel pistone ci è venuto in aiuto, catapultandoci verso l'alto. Andassero sempre così bene...



Se volessimo farci una doccia questo sarebbe il posto ideale.



Ecco la prova definitiva che ci troviamo di fronte ad un perfetto beota: quello scooter è peggio della 127 di Raist!!!



Uaahaauaa!!! È inutile, imbecille! Nessuno ti scambierebbe per Tarzan con quella pancia!!

## VIULENZA!!!!!!!

Uccidendo i vari animali, potrete ottenere del cibo, ma soprattutto armi che permetteranno al nostro eroe di portare a termine più facilmente la sua avventura.

**CIBO:** Non serve a niente tranne che ad aumentare il punteggio.

**COLA:** Restituisce a Greendog una parte della sua energia.

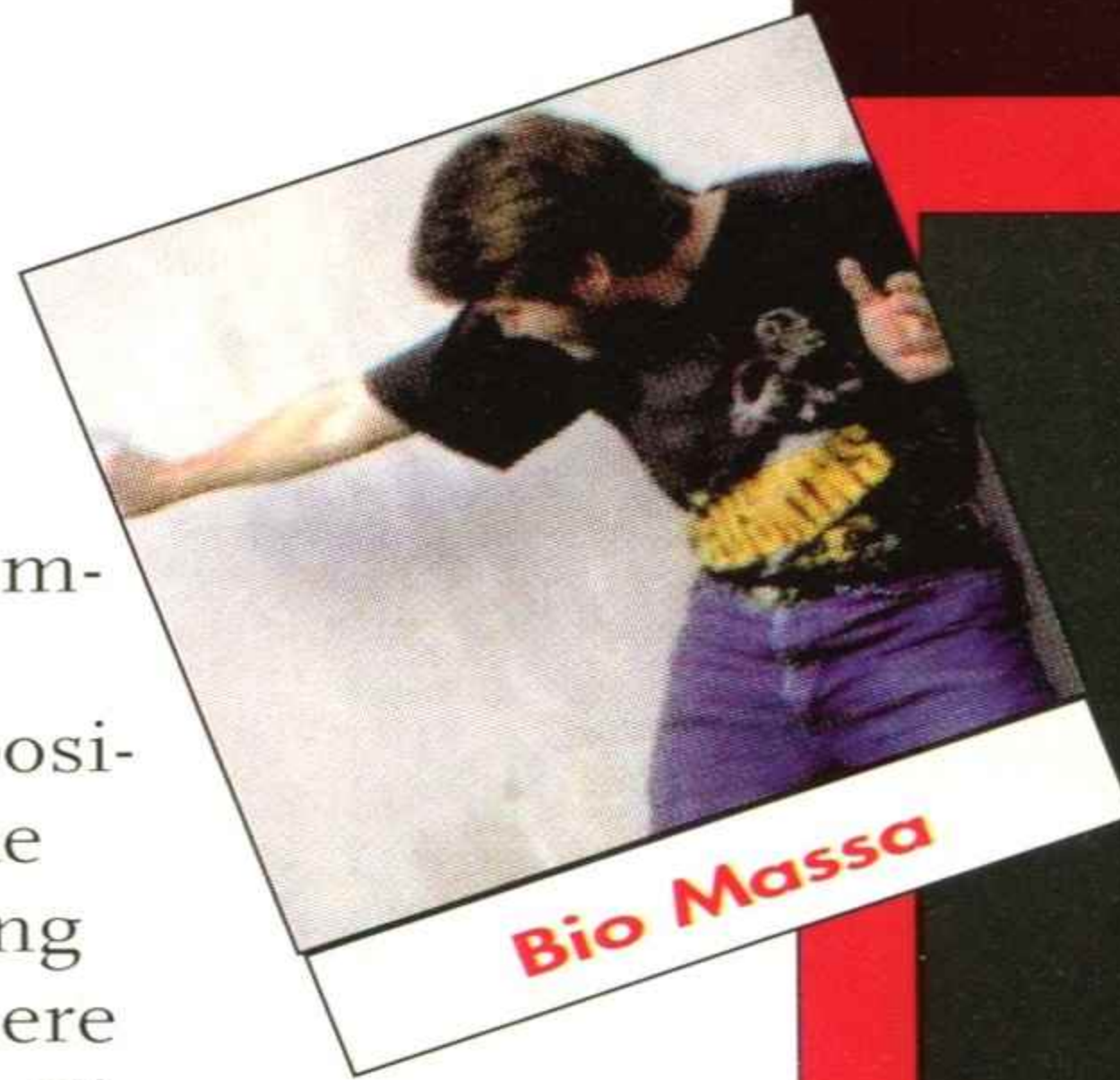
**SUPER FREESBEE:** Si comporta un po' come un missile a ricerca automatica andando a colpire direttamente il nemico.

**OROLOGIO:** Blocca temporaneamente il tempo, permettendo a Greendog di evitare alcuni nemici particolarmente insidiosi.

**OMBRELLO:** Permette a Greendog di ripararsi da colpi e nemici provenienti dall'alto, come raggi solari o gocce acide.

si ringrazia Joystick Fun - MI

simpatiche bestiole hanno deciso di rendergli la vita difficile facendo di tutto per ostacolarlo nel suo cammino. Greendog ha comunque a sua disposizione un freesbee, che usato come boomerang risulta ottimo per tenere lontano i vari nemici. Ci sono anche delle risorse speciali che però potranno essere ottenute raccogliendo le varie icone che lasciano cadere i nemici quando vengono colpiti. Nello stesso modo è possibile ottenere altre cosuccie più o meno utili come energia o vite extra. Per il resto *Greendog* è uno scadente gioco di piattaforme che sul piano tecnico non fa certo onore alle potenzialità del Megadrive e ai giochi che hanno sfruttato a pieno questa macchina.



# 63%

No, non ci siamo. Alla Sega hanno decisamente toppato. Se con *Greendog* avevano in mente di lanciare un nuovo personaggio che pubblicizzasse l'immagine della nota casa, allora è meglio che lascino perdere. La grafica non è male (anche se all'inizio non riuscivo a capire se quello che ha in testa il protagonista sono capelli o uno squallidissimo cappello di paglia) ma il sonoro è ridicolo e i comandi rispondono in ritardo. Inoltre, trattandosi di un gioco di piattaforme dovrebbe vantare una discreta giocabilità, ma l'eccessiva facilità del gioco farà in modo che lo finirete in meno di un'ora e il successivo abbiocco totale sarà inevitabile. Decisamente un prodotto scadente, e come disse ApeCar in tempi migliori... datelo alle capre!

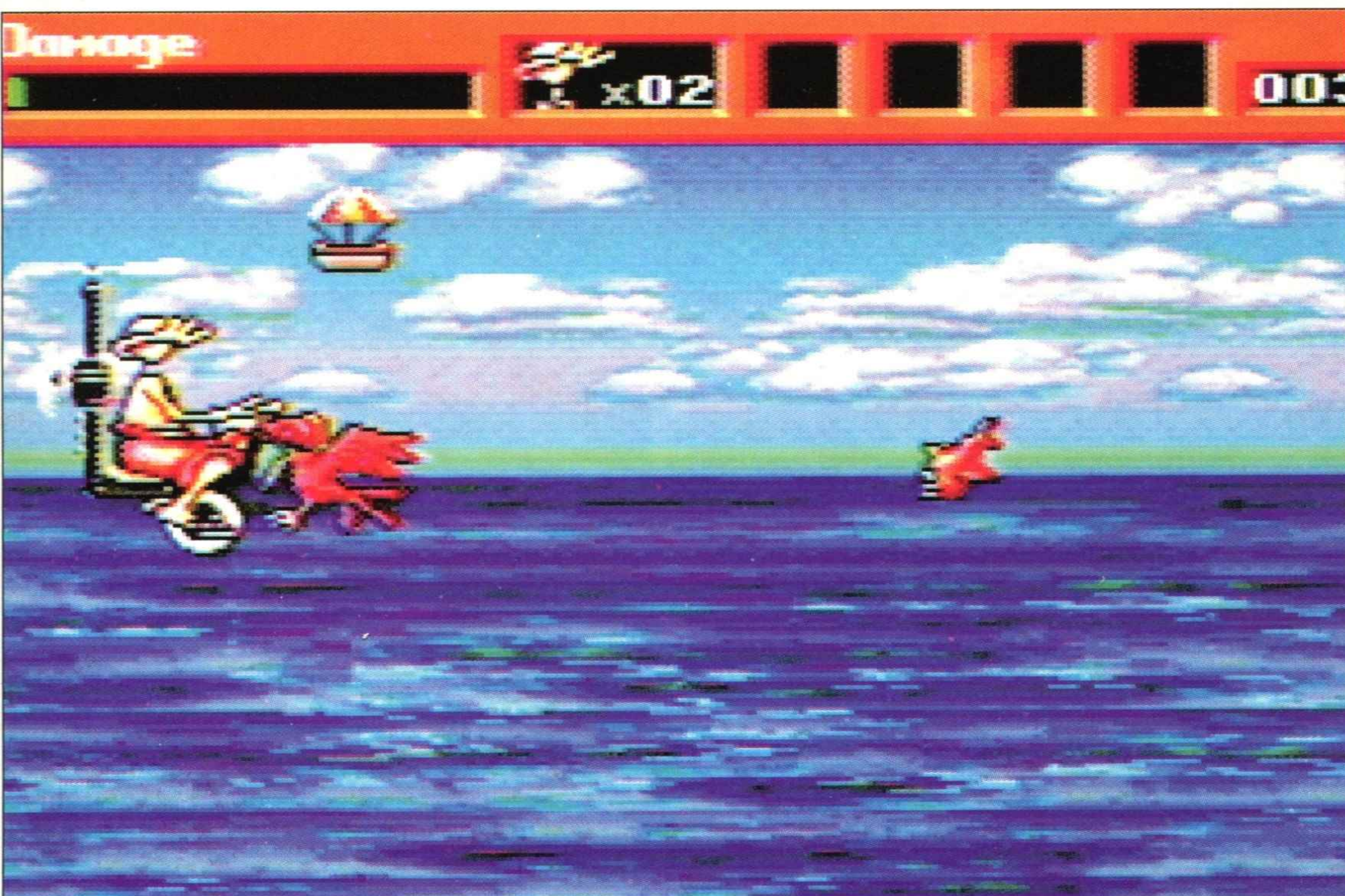
## COMMENTO & VOTO



Adesso ti prendooooooooooooooooo...Crasshhh!!!



I piranha non mi erano mai stati simpatici, ma ora...



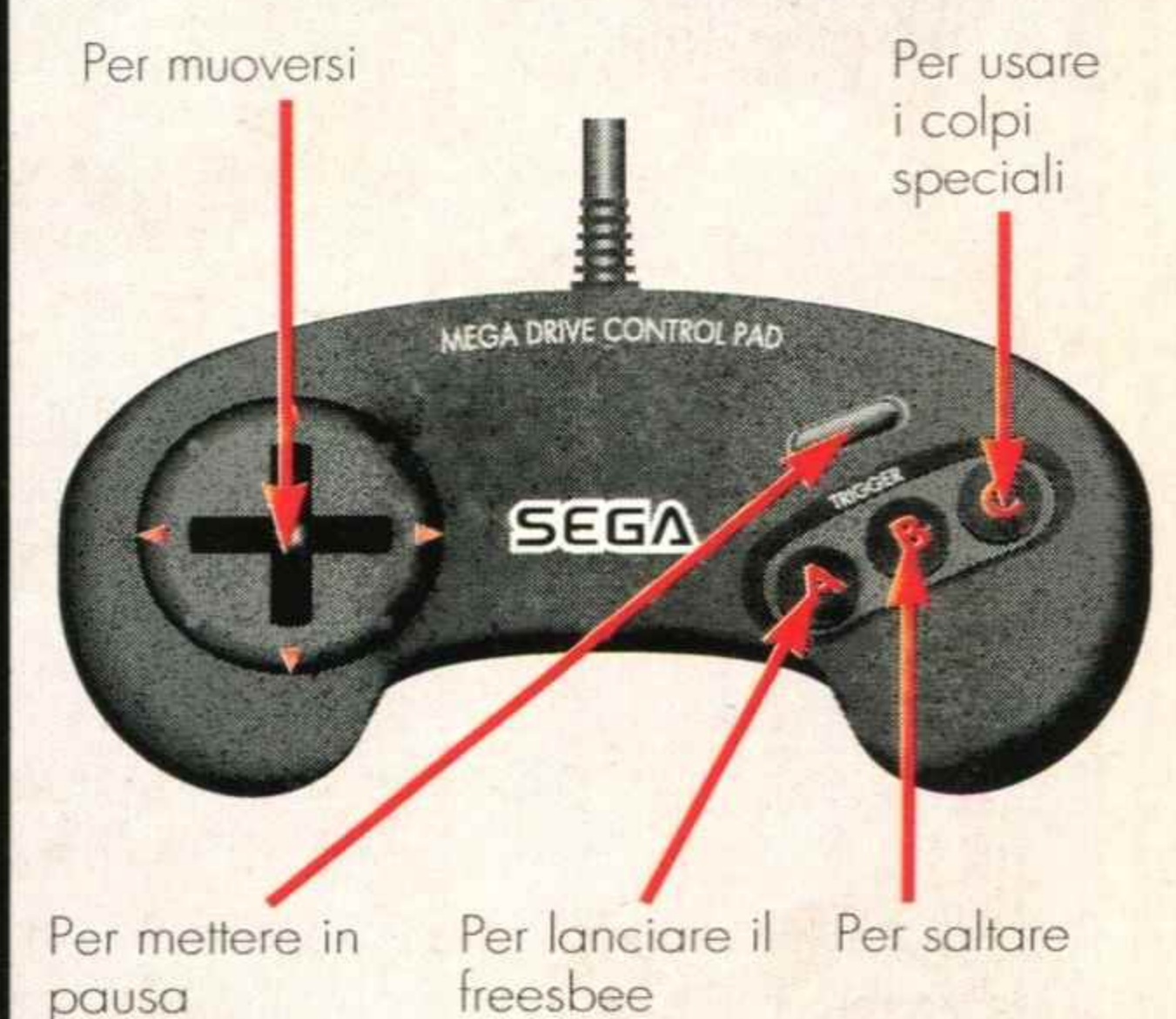
Put, put, put... Svolazzando per i cieli e sopra i mari ci becchiamo un bel pappagallo in un occhio. Ahieeeee!!!

## SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ Greendog  
 Casa \_\_\_\_\_ Sega  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Giochi Preziosi  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ Sì  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

## PIATTAFORME

## SOTTO CONTROLLO



# Predator 2



Pazzi. Sono semplicemente pazzi. Che senso ha fare il tie-in di un film uscito qualche anno fa e che non ha riscosso nemmeno un successo che giustifichi tale operazione? Mah... Potenza della cinematografia e delle licenze...

L'Universo, è risaputo, è formato da miliardi di pianeti, asteroidi, meteore e corpi celesti vari. È mai possibile sapere perché diavolo gli alieni scelgano la Terra per sfogare i propri istinti omicidi invece, ad esempio, di Marte, di Mercurio o della Luna? Anche in questo caso i Predatori che danno il titolo al film e al gioco non sono altro che alieni ultraincavolati giunti a Los Angeles con l'unico scopo di fare la pelle ai poveri esseri umani.

Non a tutti, però: i predatori infatti attaccano solo gli uomini armati e in una città come L.A., teatro di scorribande, rapine e omicidi a opera dei più temibili assassini del pianeta, ce ne sono di persone da uccidere. Sicuramente vi starete chiedendo quale sia la vostra parte in un gioco con una simile trama. È semplice: le bande che, grazie allo spaccio di droga e armi, controllano la città, hanno iniziato una serie di rapimenti che non va giù per niente al sindaco e al capo della polizia, anche perché molto spesso gli ostaggi finiscono preda dei... Predatori che li fanno a pezzi senza pietà.



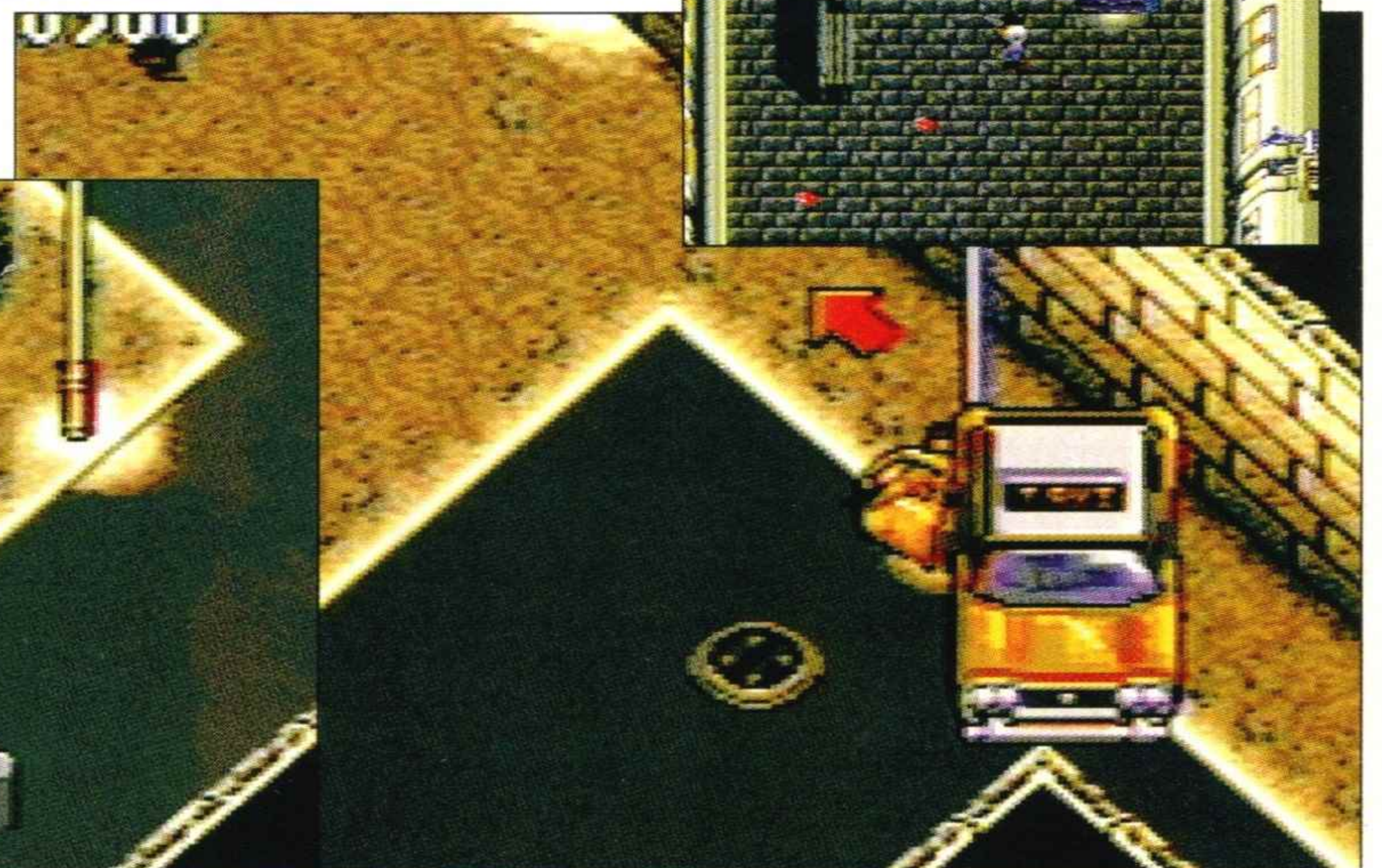
Aggirarsi per le strade di LA in cerca di Predator da blastare può essere divertente.



Gli effetti splatter non sono niente male, sempre che vi piaccia questo genere di cose...



Ci mancavano solo le scritte fumettose...



Un bel taxi ribaltato è perfetto per ripararcisi dietro. Dopotutto ormai non servirà più a nessuno.

## SONO CAVOLI AMARI/

Questi Predator sono delle bestiacce immonde che nulla hanno da invidiare agli Aliens di Gigeriana memoria. Tanto per cominciare sono in grado di alterare lo spettro della luce nelle immediate vicinanze del loro corpo, riuscendo così a rendersi invisibili. Sono accecati dalla luce ultravioletta, infatti usano la parte dello spettro costituita dagli infrarossi per vedere, riuscendo così a individuare immediatamente fonti di calore, siano esse umane o provocate da armi da fuoco. Come se non bastasse i Predator sono anche armati e non risultano soffrire se colpiti da armi umane come fucili e granate, tanto che l'unico modo per farli fuori è splatterarli con armi aliene. Quando vedete sullo schermo tre puntini rossi triangolari che si muovono verso un ostaggio, prestate molta attenzione: si tratta del mirino del laser di un Predator e se capitate sulla sua traiettoria o non riuscite a salvare l'ostaggio in tempo utile, vedrete una scena splatter che avrebbe fatto impazzire Jason di *Venerdì 13*. Oltre a questo laser dovete prestare molta attenzione alle reti che ogni tanto i Predatori lanciano, attaccandovi al muro e lasciandovi facile preda dei proiettili delle gang di L.A. e dei dischi volanti, che sembrano frisbee, con l'unica eccezione di avere i bordi taglienti come le lame di un rasoio. Voi dite che fanno male?



Siamo arrivati al secondo livello. Dovremo portare in salvo 14 ostaggi, non ci passa più.



Che situazione intricata...



Che brutta posizione per salvare un ostaggio.

Si ringrazia Computer One - BO



Non è male questo elicottero, vero? Peccato non poterlo utilizzare per attaccare i Predator.

## MELIUS ABUNDARE QUAM DEFICERE

Come in ogni sparattutto e tie-in splatteroso che si rispetti, anche in *Predator 2* ci sono diverse armi che possono essere recuperate lungo il tragitto. All'inizio della partita avete a disposizione l'arma ufficiale del Dipartimento di Polizia di Los Angeles, una pistola dai colpi infiniti, ma così sfigata che dovrete davvero darvi da fare se volete sopravvivere. Le armi più potenti possono essere recuperate solo facendo fuori gli spacciatori e i membri delle gang che infestano questa deliziosa città affacciata sul Pacifico. Quando le avrete recuperate una semplice pressione sul tasto C e... Voilà, l'arma apparirà nell'angolo in basso a destra: questo sembra essere anche l'unico modo per distinguere un'arma dall'altra. I colpi infatti sono sempre uguali e, essendo lo sprite minuscolo, è davvero arduo distinguere lo sprite della pistola da quello del fucile a pompa. Ecco comunque in dettaglio l'arsenale di Harrigan:

**FUCILE:** Praticamente identico alla pistola. L'unica differenza è che fa leggermente più danno, ma la quantità di proiettili sparata è la stessa.

**FUCILE A RIPETIZIONE:** Spara proiettili a raggera a velocità warp ed è ideale per farsi strada in azioni "alla Rambo". Occhio però perché si scarica con una velocità impressionante.

**FUCILE A CANNE MOZZE:** L'arma più potente a disposizione del nostro John: provoca esplosioni ciclopiche se usata su auto, moto e veicoli in genere, anche se ha dei tempi di ricarica discretamente lunghi.

**GRANATE:** E vai! Ideali per levarvi di torno gruppuscoli di assatanati che vogliono solo farvi la pelle e cancellarvi dalla faccia della Terra, queste bombe hanno l'unico difetto di essere alquanto limitate di numero.

Il vostro compito è quello di impersonare il sottotenente del Dipartimento di Polizia di Los Angeles Mike Harrigan, liberare tutti gli ostaggi, annientare le gang, evitare di essere fatto fuori dai Predatori e, possibilmente, ucciderli.

Un compito da niente, soprattutto considerando che i nemici vi attaccano con elicotteri, moto e camion e che, una volta uccisi dai Predator un certo numero di ostaggi (potete tenere d'occhio il numero grazie ai teschi in alto a destra), sarà Game Over. Ma alla fine, vorrete certamente sapere, vincono i buoni o i cattivi? Beh, vi possiamo solamente anticipare che nell'ultimo livello ci sarà un confronto avente come protagonista l'astronave aliena e che, grazie al sistema di password, non dovrete impegnarvi più di tanto per arrivarci. Ora sta a voi dare ai Predatori tutto quello che si meritano!



Bella immagine, peccato che il resto della grafica non sia all'altezza.



Cos'è? La versione cyberpunk di *Truck Driver*? A parte gli scherzi questo camion è davvero tosto!

**PROVE**  
game power

# 79%

Discreto. Alla Acclaim sono riusciti a creare un videogioco divertente da un film francamente troppo piatto e banale per risultare guardabile. La grafica, schermate statiche digitalizzate e introduzione escluse, è abbastanza mediocre e anche il sonoro, se non consideriamo due o tre effetti carini, non è niente di eccezionale. Quello che fa di *Predator 2* un buon prodotto è senza dubbio la giocabilità. Alla Acclaim hanno preso a piene mani da *Smash TV* e *Total Carnage* e si vede: il risultato è uno sparaspara ultraconfusionario e megasplatter (quando Predator fa fuori uno degli ostaggi i pezzi volano per tutto lo schermo con i bulbi oculari in primo piano) che farà felice i videogiocatori con istinti omicidi e un po' meno i loro genitori, e la cui unica differenza con i sopracitati titoli è l'inquadratura tridimensionale isometrica. Dategli un'occhiata.

**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Predator 2

Casa \_\_\_\_\_ Acclaim

Distribuzione \_\_\_\_\_ Giochi Preziosi

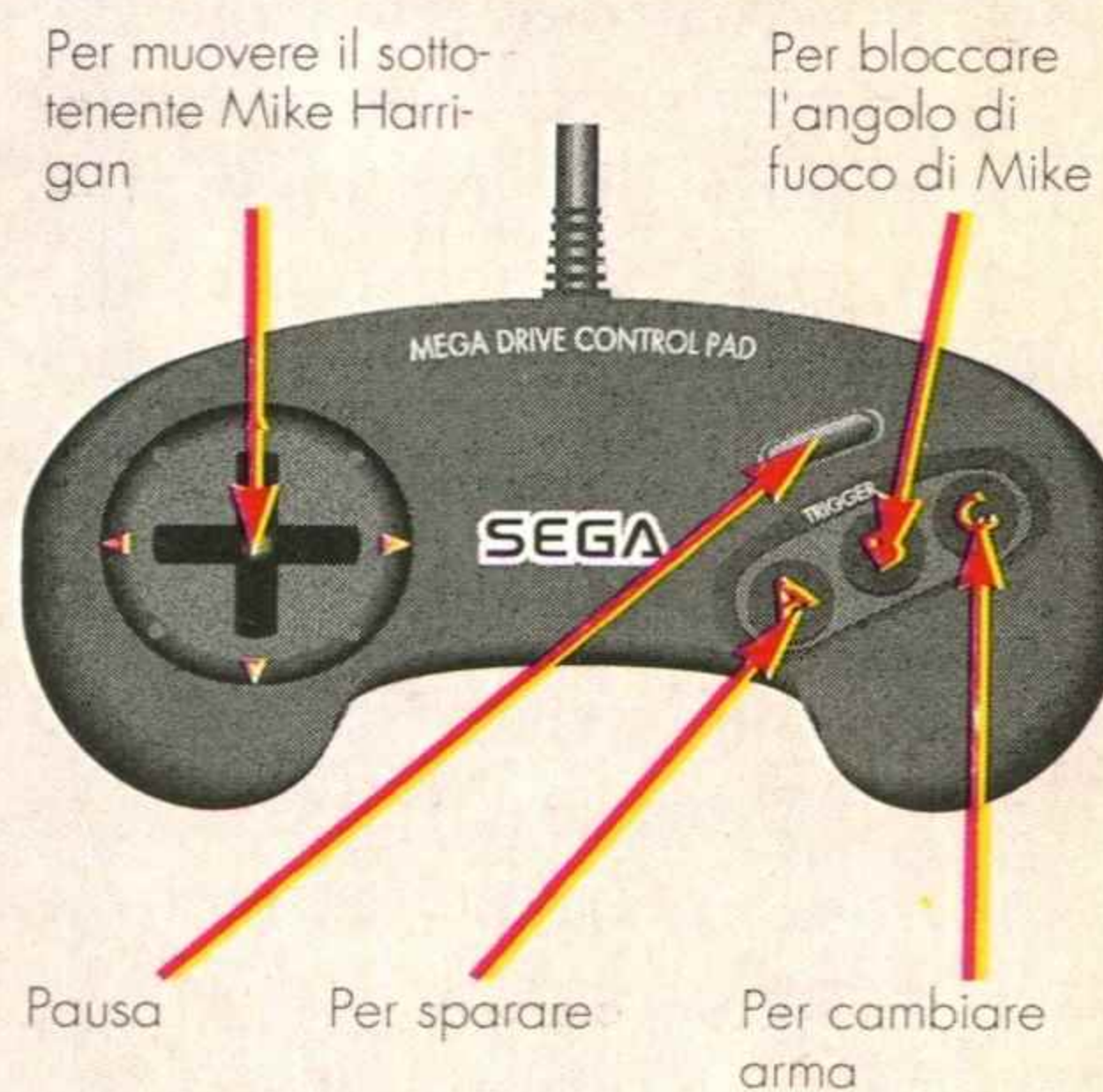
N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1

Continua? \_\_\_\_\_ Password

Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

# SPARATUTTO

**SOTTO CONTROLLO**

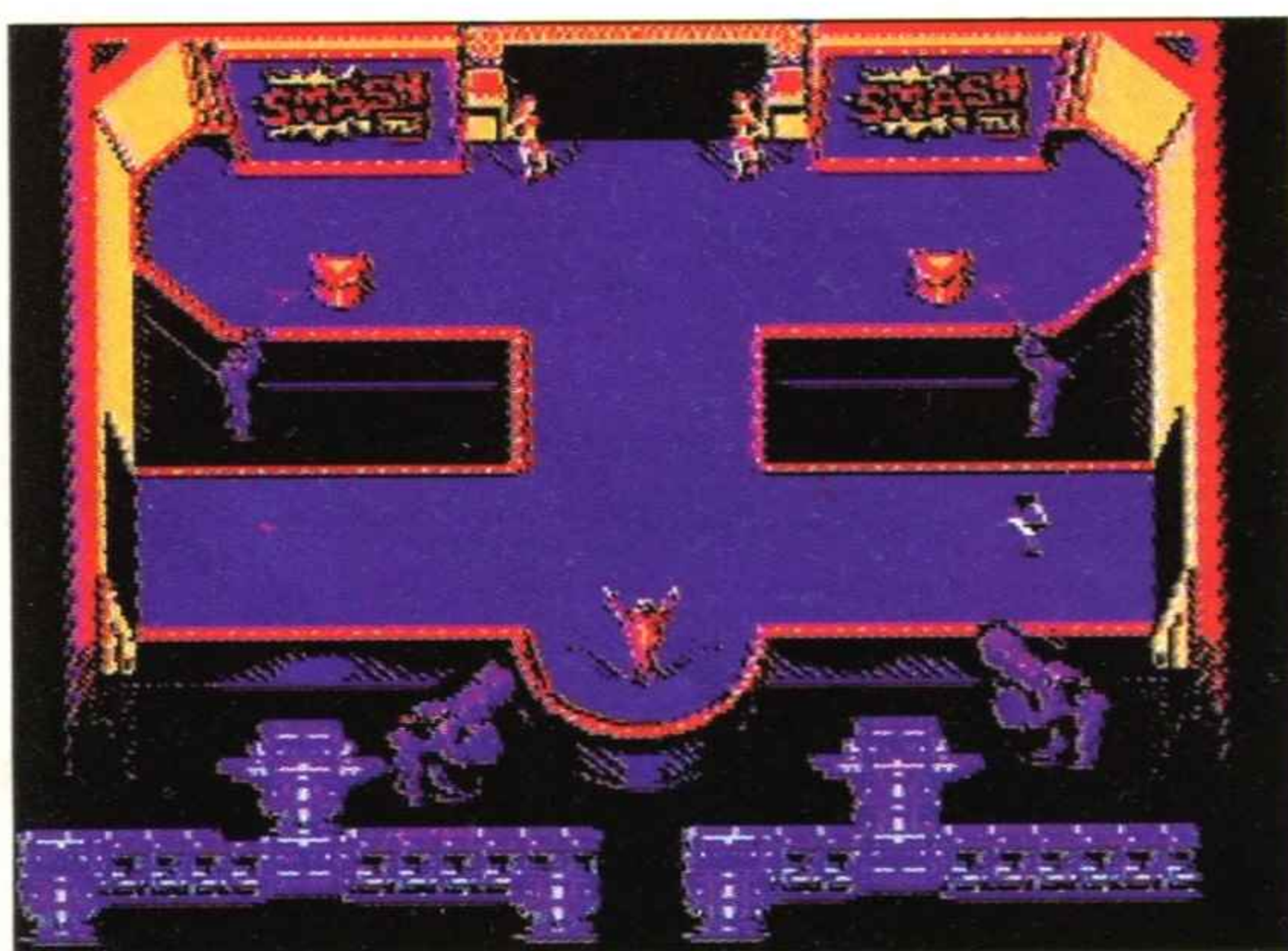




# SMASH TV



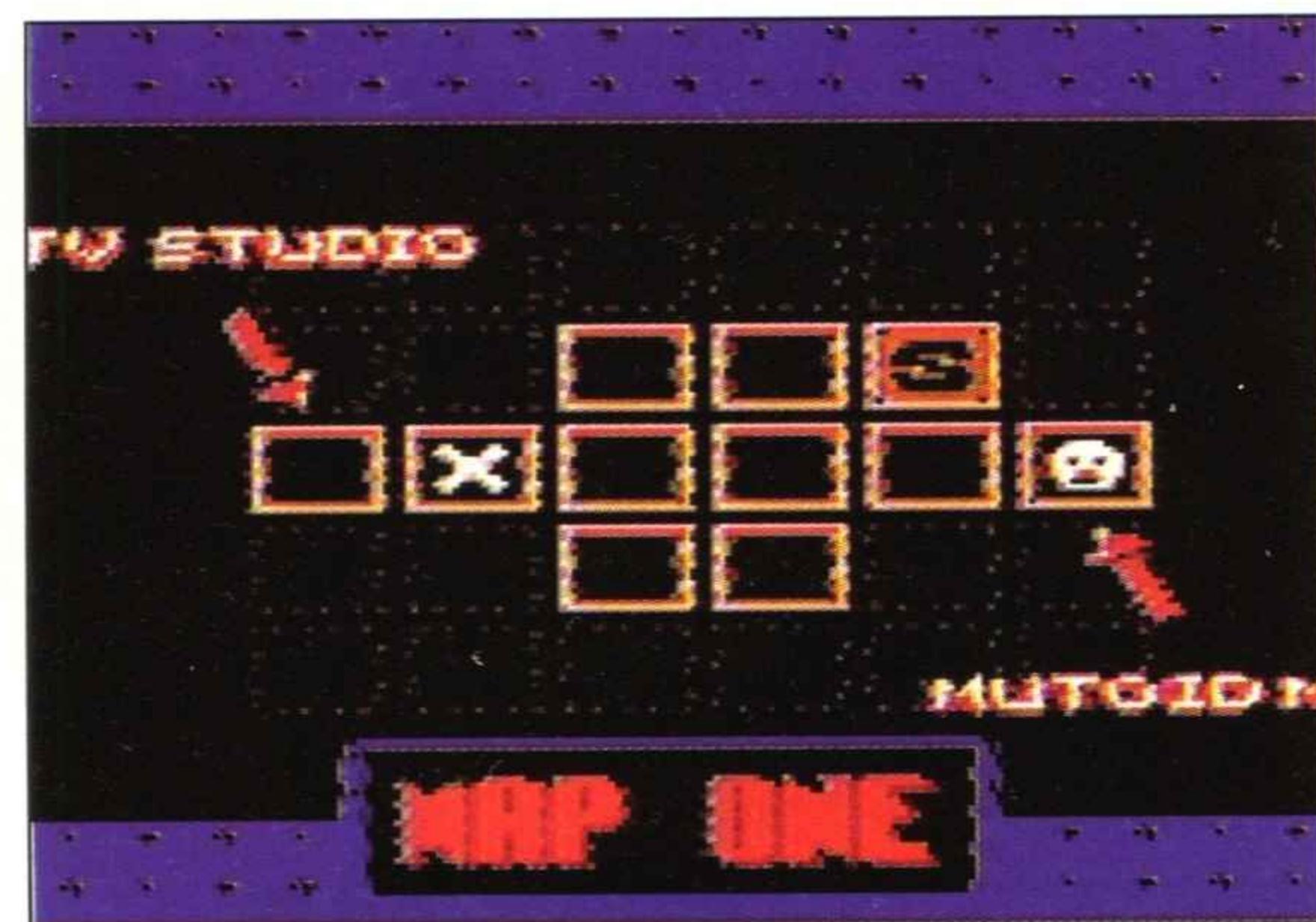
1999: Mike Buongiorno e Corrado sono ormai in pensione, i loro pacifici giochi a premi sono scomparsi. Una nuova generazione di programmi televisivi ha preso il loro posto: cattivi, pieni di violenza, presentati da showman dal sorriso cretino, queste le caratteristiche dei nuovi telequiz.



Siori e siori... ecco a voi i concorrentiiiiiii...



Zip, zing! I proiettili fischiano da tutte le parti!



All'inizio di ogni livello ci viene mostrata una mappa completa delle stanze.



"Hmm... ho come la sensazione che non resterò solo a lungo."



Le stanze sono tutte quadrate, un po' di varietà in più non avrebbe guastato.

**S**i può capire che per vincere televisori, montoni o videoregistratori non serve più prepararsi sulla vita di Manzoni, ma allenarsi duramente in palestra. Non si deve più rispondere a domande sulle oscure vignette di Apecar, ma combattere, uccidere, sterminare tutti coloro che ostruiscono il cammino verso il sospirato premio. Teatro di tale violenza: il più importante spettacolo del genere, Smash TV, lo show più seguito di tutti i tempi. I coraggiosi partecipanti al gioco vengono rinchiusi in uno stanzone dove cominciano a uscire orde di pazzi scatenati con l'intento di farli a pezzi. Fortunatamente i concorrenti non sono poi tanto poveri, hanno in dotazione un favoloso mitra capace di disintegrare intere squadre di nemici, che può essere anche potenziato raccogliendo dei power-up. Infatti, oltre ai nemici, i soliti mostri, androidi e robot, compaiono nello stanzone oggetti che facilitano

l'impresa dei "cacciatori di premi": vite extra, scudi, soldi, etc. Dopo aver eliminato un certo numero di mostri si aprono delle porte laterali, consentendo il passaggio dei giocatori ai livelli successivi, anch'essi straripanti di mostri e soldoni. Esistono inoltre stanze bonus, ancor più stipate di oggetti ma sempre strapiene di nemici, il cui accesso è facoltativo: rischiare o non rischiare, questo è il dilemma. Dopo una serie di stanze si accede a quella contenente il cattivone di fine livello, capace di stroncare i sogni di gloria dei prodi guerrieri a caccia di premi. In questa versione Nintendo di *Smash TV* il gioco conserva la frenetica azione e l'esagerata violenza dell'originale e, con essi, anche il solito limite: uno spasso nel modo a due giocatori, difficile e, a lungo andare, noioso nel modo singolo.



## I NEED MORE FIRE-POWER

Con tutti questi nemici bisogna avere anche un bel arsenale, no? Ecco quello che passa il convento... ehm... il programmatore.

**SCATTER GUN:** utilissimo quando i nemici sono divisi in più di un gruppo, poiché suddivide il proiettile in tre parti altrettanto efficaci.

**MISSILI:** trasforma momentaneamente il mitra in un micidiale lancia-razzi in grado di eliminare intere squadre di mostri in poco tempo.

**SPEW WEAPON:** consiste in una scatola di bombe a mano intelligenti, perché colpiscono autonomamente il bersaglio.

**NINJA BLADES:** le famosissime stelle ninja che ruotano intorno al concorrente. Lo proteggono distruggendo tutto quello che capita nella loro orbita.

**EXTRA LIFE:** una vita in più fa sempre comodo, specie in un gioco così frenetico e difficile.

**FAST FEET:** a volte è meglio aggirare l'ostacolo per colpirlo alle spalle, ma per questo c'è bisogno di una certa velocità e grazie a questo oggetto la si ottiene.

**SHIELD:** grazie a questo scudo, per alcuni secondi, il contatto col nemico non è più fatale.

**CASH:** soldoni, verdoni, dollari, liquidi, baiocchi...

**GOLD:** l'oro è anche meglio dei soldoni, dollari, verdoni, baiocchi...

**PRESENT:** anche se non è Natale, i regali sono sempre ben accetti, vero?



**PROVE**  
game power

# 80%

Se vi siete stufati di saltare in testa a tartarughe, rinchiudere gli avversari dentro bolle, se insomma avete voglia di scatenare la violenza che c'è in voi, fare a pezzi centinaia e centinaia di nemici, fare soldi, vincere premi favolosi (seppur fittizi), **Smash TV** è quello che fa per voi. È vero che i limiti dell'originale sono presenti anche in questa versione, ma certi giochi vanno amati anche per i loro difetti: d'altro canto anche la violenza ha un prezzo. Un breve cenno lo merita la grafica veramente carina: gli omini presenti sullo schermo sono davvero ben definiti e simpatici, mostri compresi.

Un gioco davvero difficile per un giocatore, ma spassosissimo se giocato in due; un titolo dalla longevità mooolto lunga.

**COMMENTO & VOTO**



Il secondo giocatore può entrare in gioco premendo Start.



Alla fine di ogni livello vengono totalizzati i premi raccolti.



Bonus, premi, cotillons, peccato che ce li si debba sudare.

## SOTTO CONTROLLO PLUS

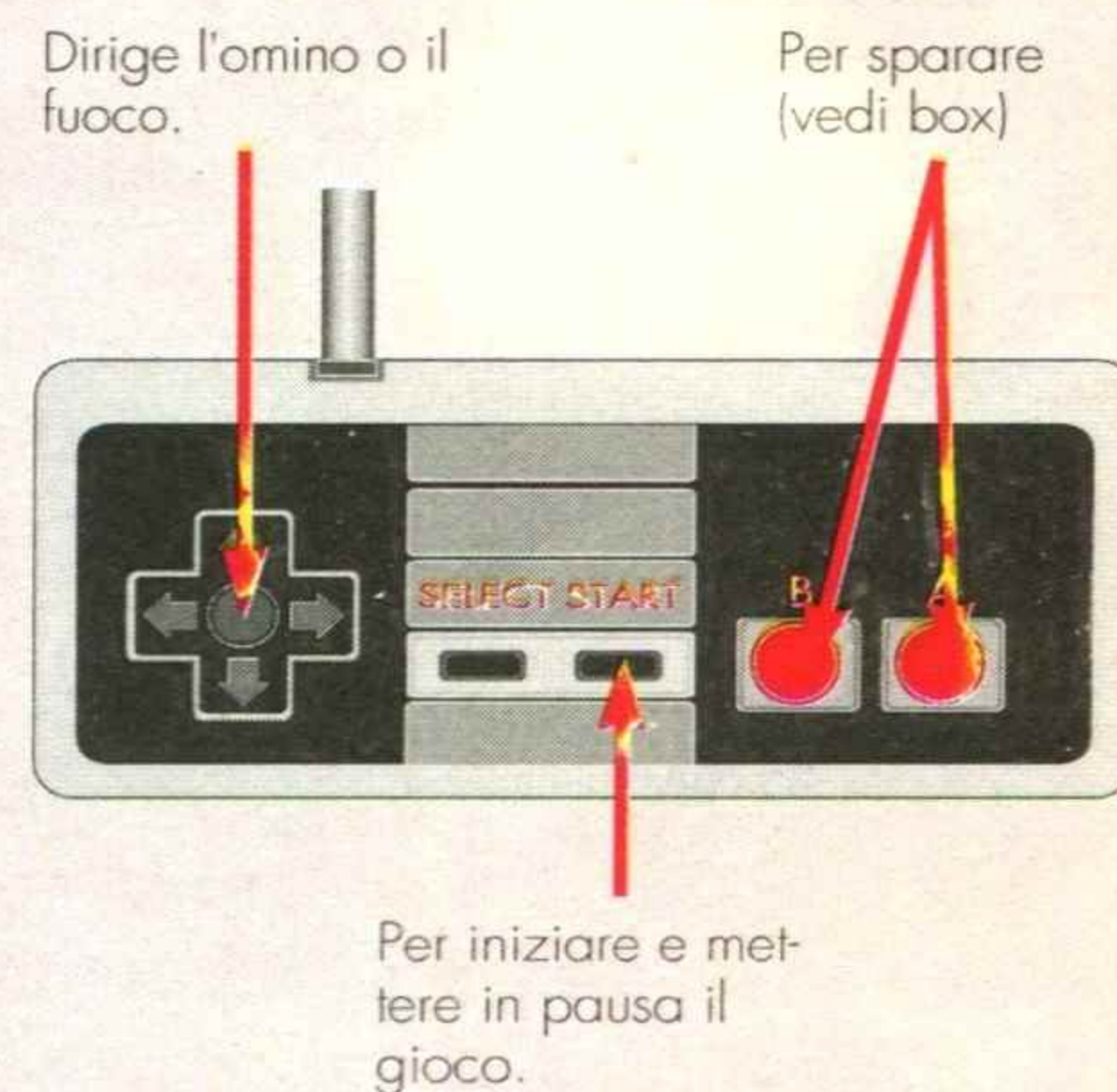
Il gioco prevede due modi per controllare l'omino: il primo consiste in un joystick per ogni giocatore, il secondo due joystick per un giocatore. Nel modo a un joystick, con la pulsantiera si dirige l'omino, con il tasto A si spara e con il tasto B si mantiene aperto il fuoco nella medesima direzione, ovvero il tasto A fa fuoco nella direzione nella quale ci si muove, il tasto B fa fuoco in quella in cui si trova nel momento in cui lo si preme. Il secondo metodo, che prevede l'utilizzo di due joystick a giocatore, consiste nel utilizzare una pulsantiera per dirigere l'omino e l'altra per direzionare il fuoco.

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Smash TV  
 Casa \_\_\_\_\_ Acclaim  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Leader  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2  
 Continua? \_\_\_\_\_ No  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

# AZIONE

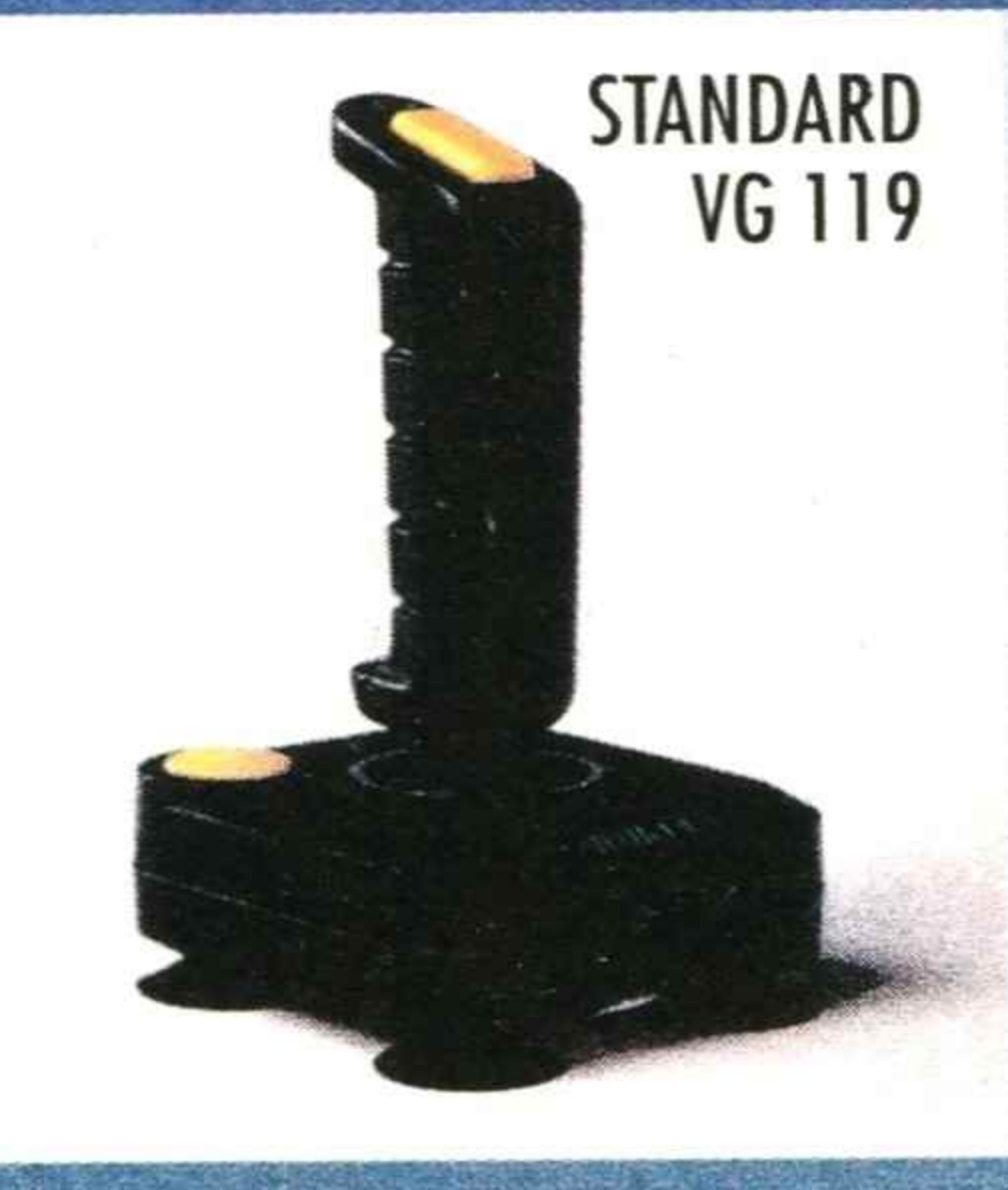
**SOTTO CONTROLLO**



Realizzazione: rps - Art & Copy - Milano

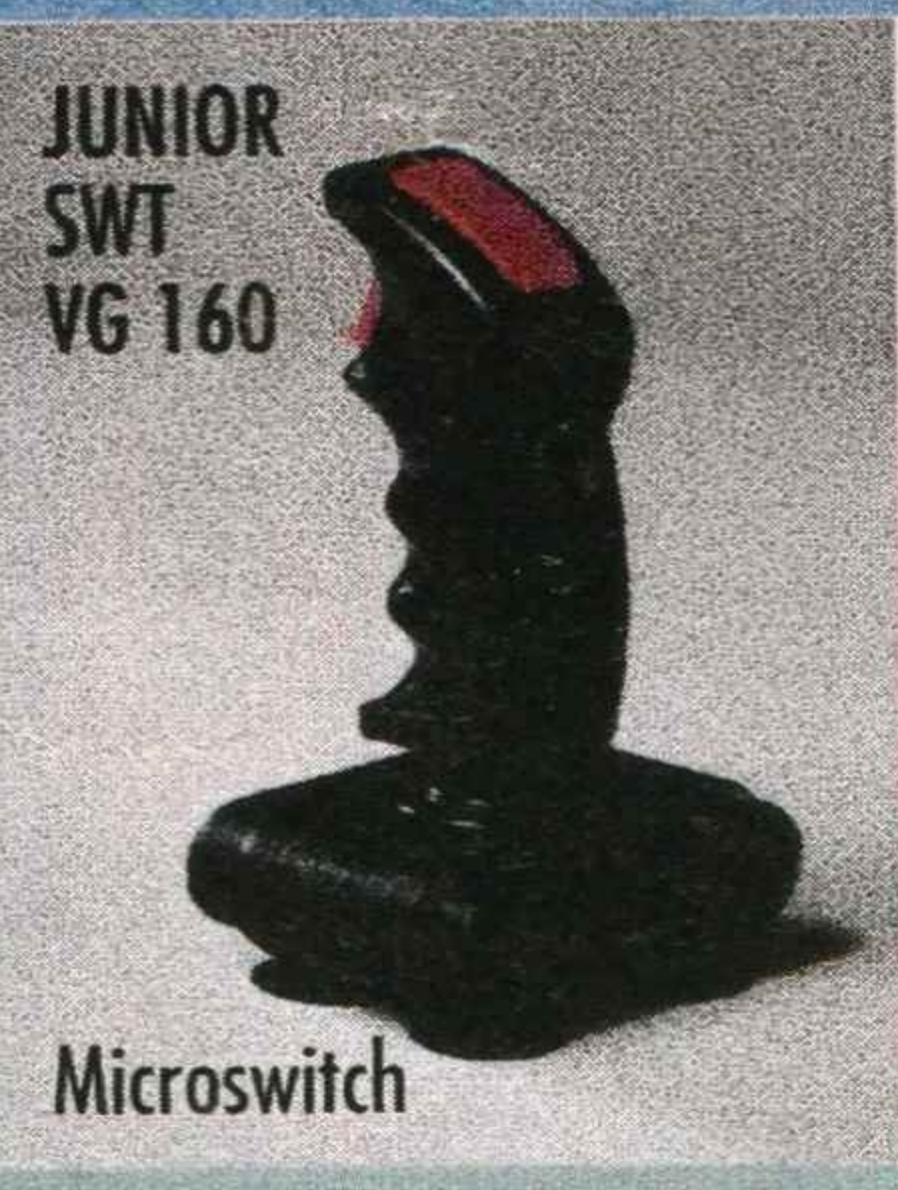
# I MAGNIFICI MARPES

# IO



# JOY

# TU



# STICK

# EGLI



# PAD

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

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

... a proposito, BUON DIVERTIMENTO!

## MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI RIVENDITORI DI SUCCESSO



ELETTRONICA MARPES s.r.l.

Via Montedoro, 77 - 80059 Torre del Greco (Na)

Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113- International Phone - 39/818821679

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

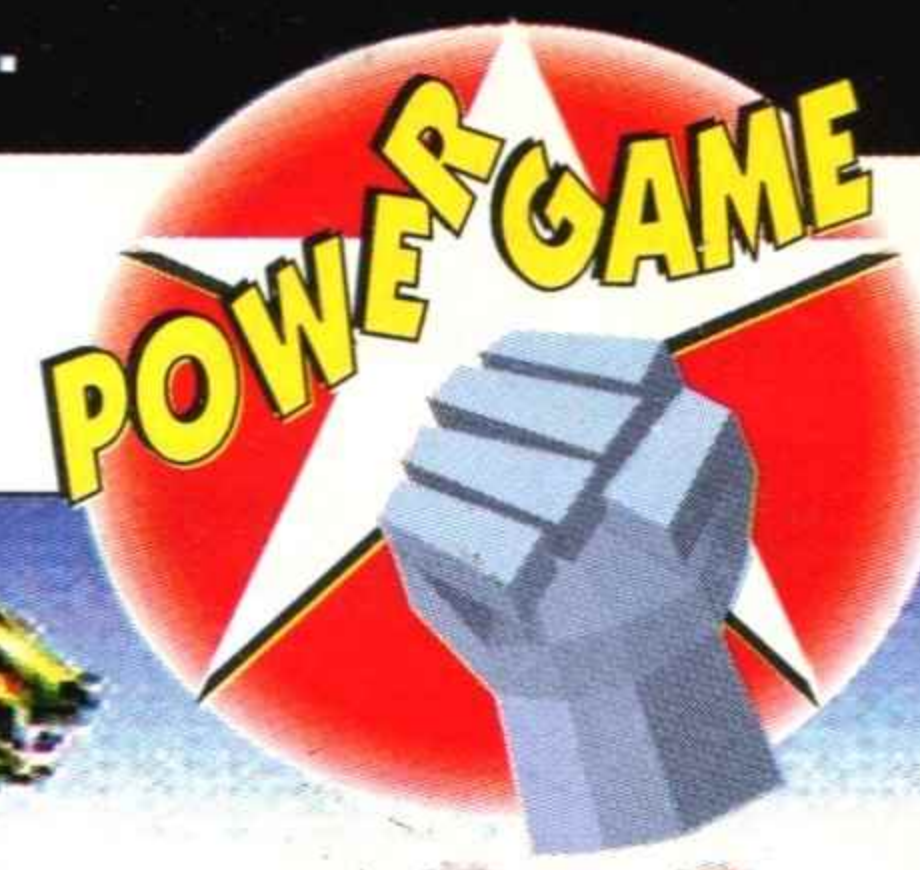


# SUPER STAR WARS

Sono tempi duri per la galassia! I malefici esattori dell'impero imperversano tra i pianeti, disanguando i poveri sudditi. Tasse sulle astronavi da più di 120 metri, sulle astromobili da più di 2000 cc di Plutonio, sulle astromoto che hanno meno di un anno luce sul contachilometri, sulla seconda casa, sulla seconda moglie, sul "secondo me...", sul secondo (ormai nella galassia si mangiavano solo il primo e la frutta!)...



Va bene, direte voi, al massimo non si paga, in Italia si fa così da tanto tempo. Ma scherziamo!? Il ministro del Tesoro è Dart Vader, non Gorla, e lui i pianeti evasori li incenerisce con la Morte Nera. Non tutto però è grigio come potrebbe sembrare: la stupenda ed amatissima principessa Leia deve riguadagnarsi una certa immagine, dopo un paio di scandaletti con le guardie del corpo e l'acquisto di un'astronave di Krukken5, una Biemwedec M560 SEC malvista dai sudditi, e decide quindi di elevarsi a paladina dei contribuenti tartassati. Comizi, conferenze tridimensionali in galassiovisione, sciopero del tè per protesta (per ben quindici giorni astinenza volontaria dalla merenda!), sortiscono il loro effetto; purtroppo non quello desiderato, in quanto la bella e amata principessa Leia riesce a farsi sbattere in galera, in un posto che non raccomanderebbe al vostro peggior nemico. A questo punto entra in scena il mitico Luke Skywalker (certo che a George Lucas la fantasia non manca) che faticosamente ma inesorabilmente, con l'aiuto dei suoi amici, dovrà distruggere la Morte Nera salvando la sua buccia, quella dei compari e, soprattutto, la carina e piuttosto apprezzata principessa Leia. Ora la questione è: ne vale la pena? Perché a me



Il primo livello vi vede impegnati contro delle bestiacce vermiformi che sbucano dalla sabbia.



Per gli scorpioni non ci sono problemi: sono lenti e si rivelano una buona fonte di energia.



Questo serpentone rosa è abbastanza tosto, il vostro blaster non avrà vita facile!



Il mostro della fine del primo livello. Affrontarlo con il blaster semplice è pura follia, ma con i missili a ricerca...

'sta principessa Leia proprio non piace e mi è pure antipatica. Non me ne vogliono i fanatici della saga di Star Wars per questa reinterpretazione della trama del gioco, in fondo l'ho fatto per voi. Personalmente non sopporto i pomposi cinefili che salgono in cattedra prima della proiezione di ogni film d'essai che si rispetti, raccontandovi la trama e le scene in ogni minimo particolare. Siccome nel nostro caso di film si tratta, cercherò di restare nel vago, per non togliervi la suspense.

Spero per voi che il vostro televisore sia stereo perché la presentazione vi toglierà il fiato. Come in alcuni intermezzi del gioco, rivivremo alcune scene del film, con musiche ed effetti sonori eccellenti, di grande atmosfera. I programmatori hanno puntato moltissimo sulla varietà del gioco, pur senza perdere in efficacia nelle singo-



Aaaaargh!!! Il mode 7 del secondo livello è la fine del mondo. Sembra di guardare una scena del film.



Volando ad alta quota è possibile evitare le rocce, ma il combustibile non è infinito.



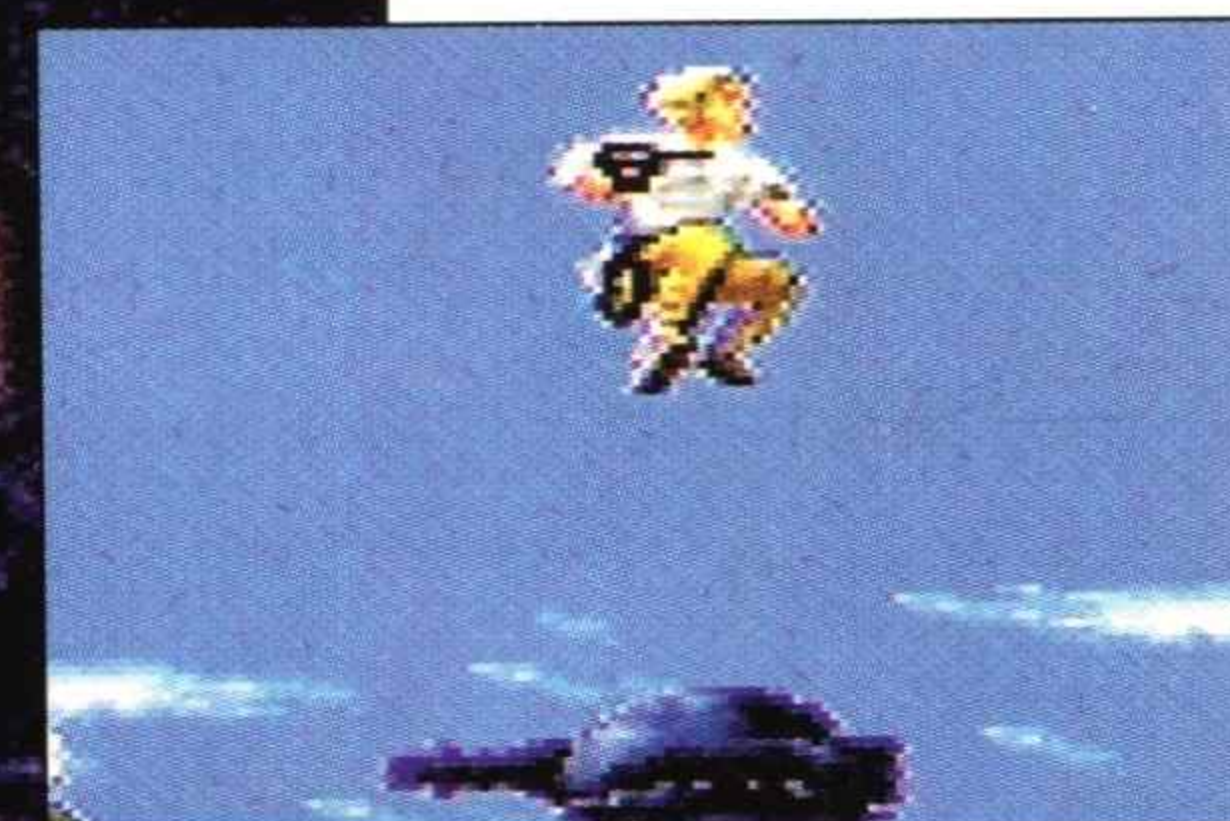
Ecco là in fondo il Sandcrawler, la meta sembra lontana ma la Forza è con noi.



Accidenti, eccoci dentro il sandcrawler. Qui le cose cominciano a farsi più dure. Meglio prestare attenzione alle porte a chiusura automatica.



L'Italia ha ancora la possibilità di partecipare agli Europei. Come S.Marino se volete.



Yiepppee! Un bel salto e quella torretta non sarà più una minaccia per la nostra salute.



Una bella capriola è la cosa migliore per evitare i colpi nemici. L'importante è non cadere di sotto, potreste incontrare Zia Marisa che fa le pulizie.



Che vorrà mai dire quella freccia. Forse vogliono che entriamo, mah...



Fermo o sparo! "Luke che fai parli da solo?"

## IL QUARTO CAPITOLO?

La scritta nella sigla del gioco, che scompare prospetticamente tra le stelle come nel film, dice:

Episode IV  
A NEW HOPE

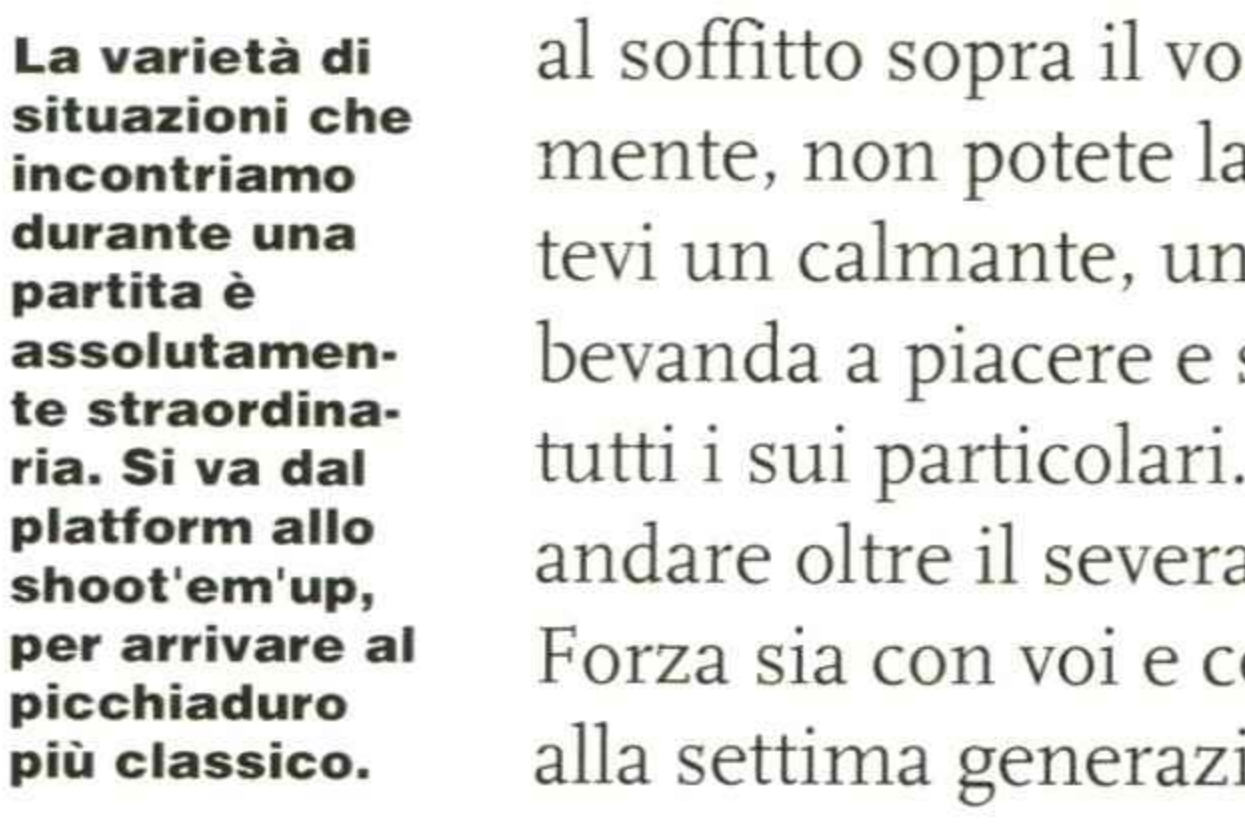
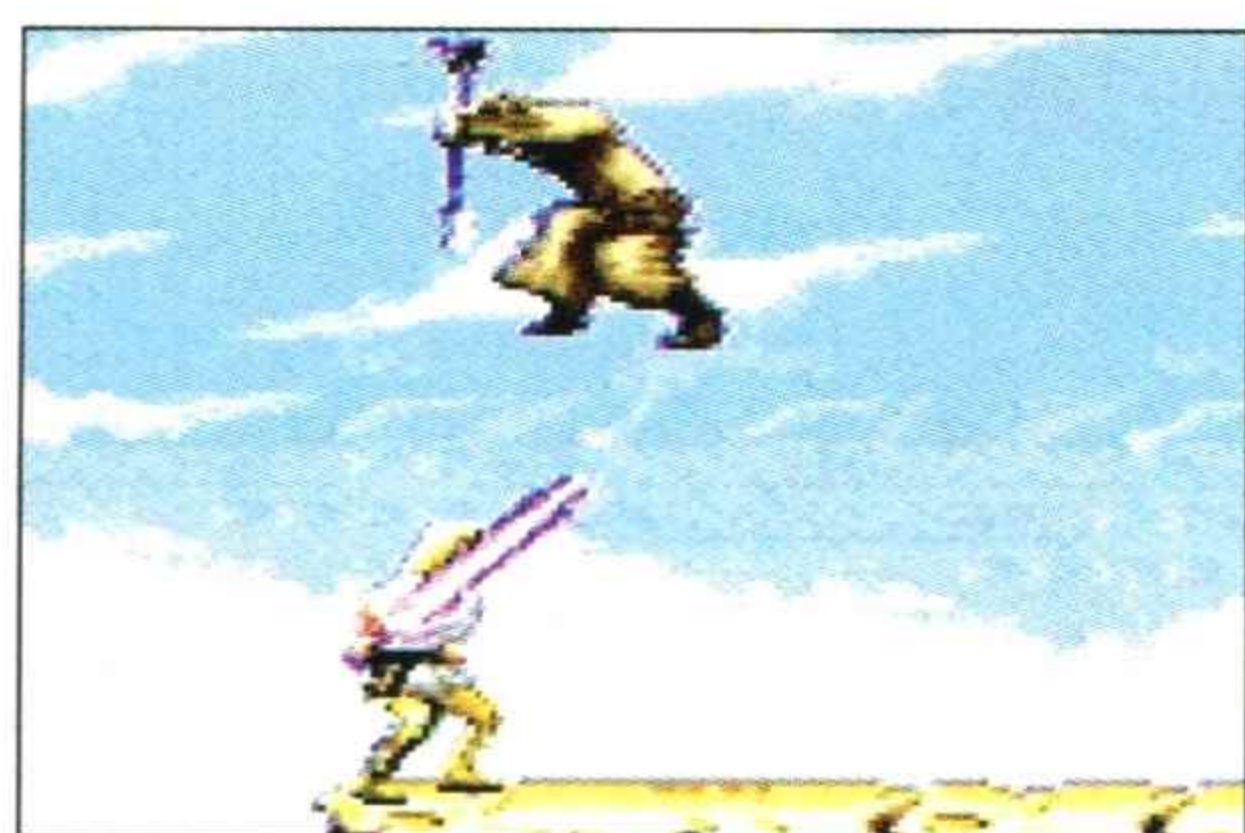
Segue il testo introduttivo che ricalca quello del primo film della serie, Star Wars, del lontano 1977. In realtà il gioco si ispira proprio a questo glorioso titolo, pur rimaneggiando la trama per motivi ludici. Si apre in pieno deserto per chiudersi con l'esplosione della morte nera. Allora perché "Episode IV"?

La risposta la avremo probabilmente nel '93 quando, secondo voci di corridoio, dovrebbe uscire un nuovo film della serie, primo di tre, riguardante la storia dell'Impero e dei Jedi. Nuove storie, nuovi attori, nuovi personaggi.

Le tre pellicole si posizionerebbero in un tempo cronologico antecedente *Star Wars, The Empire Strikes Back* e *The Return of the Jedi*, divenendo i primi tre episodi della saga.

Le solite voci dicono anche che la regia di uno di questi dovrebbe essere affidata a Steven Spielberg. Siamo tutti in fremente attesa.

Soprattutto, avremo altrettante trasposizioni in gioco? Ai poster l'ardua sentenza.



La varietà di situazioni che incontriamo durante una partita è assolutamente straordinaria. Si va dal platform allo shoot'em'up, per arrivare al picchiaduro più classico.

le sezioni. In linea di massima, però, domina il platform d'azione, sullo stile di *Super Contra*, solo meno frenetico e violento. Non è uno di quei giochi che si terminano in un pomeriggio, nemmeno selezionando il livello "incapace" e con un uso intensivo dei continui. La difficoltà è ben dosata ed il ritmo è da coin-op. Se dormite con il poster di Luke Skywalker attaccato

al soffitto sopra il vostro letto, il gioco, sinceramente, non potete lasciarvelo sfuggire. Prendetevi un calmante, una settimana di vacanza, una bevanda a piacere e sviscerate questo software in tutti i suoi particolari. Per tutti gli altri non posso andare oltre il severamente consigliato. Che la Forza sia con voi e con tutti i parenti vostri fino alla settima generazione.



**PROVE**  
game power

**90%**

**COMMENTO & VOTO**

I fanatici di Star Wars probabilmente pretenderebbero un 95%, e sinceramente la coreografia lo meriterebbe, colonna sonora in testa; l'obiettività, peraltro, richiede una maggiore cautela ed i fattori da analizzare sono molteplici. Il gioco è divertente, coinvolgente anche al livello di difficoltà inferiore, impegnativo in alcuni passaggi. Pur privilegiando il platform d'azione, si sconfinava nel picchiaduro e nel pilotaggio, a tutto vantaggio della longevità del gioco. La grafica è molto ben definita, ma lo scrolling spesso si impunta, particolarmente quando sono presenti molti sprite sullo schermo. Manca quel pizzico di novità, perché effettivamente non si è inventato nulla di nuovo; un gioco del genere sarebbe stato valutato diversamente un anno fa, ma ora si inserisce in un panorama piuttosto affollato presentando come unico e vero atout la storia: *Guerre Stellari*.

**CHI SONO E A CHE COSA GOCONO**

I casi sono due: o alla LucasGames sono molto indecisi, oppure hanno cercato di inventare il gioco globale. Quasi tutte le tipologie sono state riprese, dal platform al picchiaduro, dalla guida al volo spaziale, più o meno efficacemente. Vediamo insieme come sono organizzati i vari quadri.

- 1 - Dune Sea - Protagonista Luke, spara e fuggi a scorrimento orizzontale. L'arma è un laser a potenza incrementabile.
- 2 - Towards Sandcrawler - Protagonista Luke con C3PO passeggero. Pilotaggio di mezzo terrestre. Dovete bastonare i piccoli ma noiosi Jawas.
- 3 - Outside Sandcrawler - Ancora Luke, platform a scorrimento omnidirezionale.
- 4 - Inside Sandcrawler - Sempre Luke, ancora platform omnidirezionale.
- 5 - Land of the Banthas - Più che mai Luke, questa volta con la micidiale spada laser. Nuovamente platform ma la sensazione è quella del picchiaduro. Si comincia a sentire la Forza!
- 6 - Escape from Mos Eisley - Ora comandiamo Han Solo. Non è proprio identico ad Harrison Ford ma si sente l'aria di casa. Userete il laser fino a scottarvi le dita!



- 7 - Cantina fight - Chewbacca! La montagna pelosa più simpatica dell'universo si esibisce in un incontro di Wrestling. Picchiaduro dei più classici, per sgranchirsi le nocche.

- 8 - Tractor Beam Core - Torna Luke, torna il platform. Per non perdere l'abitudine.
- 9 - Death Star hangar bay - Forza Luke, manca poco alla meta. come al solito, attenti al mostrone finale, può essere veramente un osso duro!

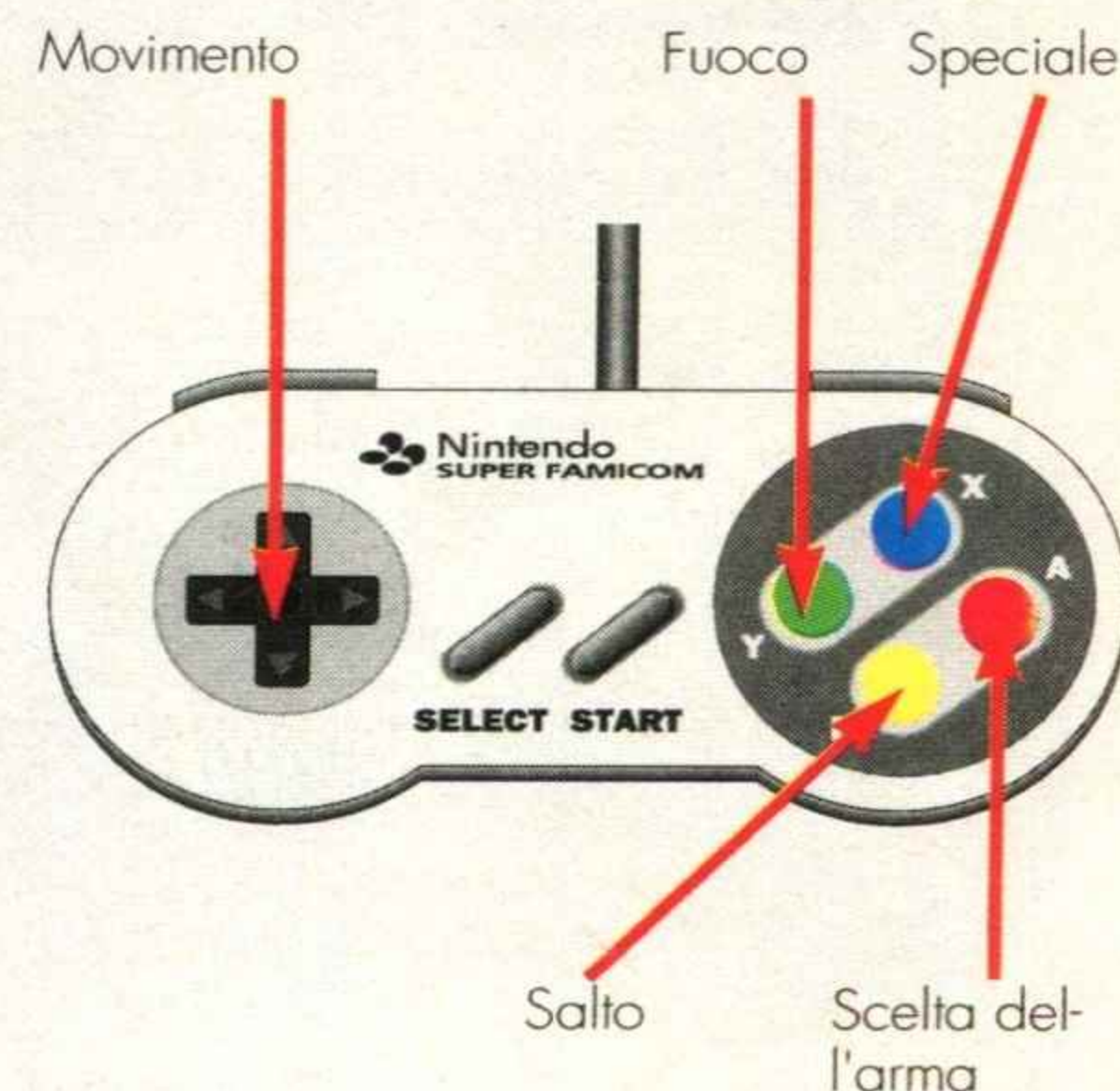
- 10 - Death Star - Siiiiiii! Avete indovinato, state pilotando un caccia attraverso la fenditura lungo l'equatore della Morte Nera, cercando di infilare due bei missiloni nel bocchettone dell'aria condizionata! Non male, ma i nostalgici rimpiangeranno i vettori del coin-op d'annata.

**SCHEDE TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Super Star Wars  
 Casa \_\_\_\_\_ Lucas Arts  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ Sì  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

**AZIONE**

**SOTTO CONTROLLO**



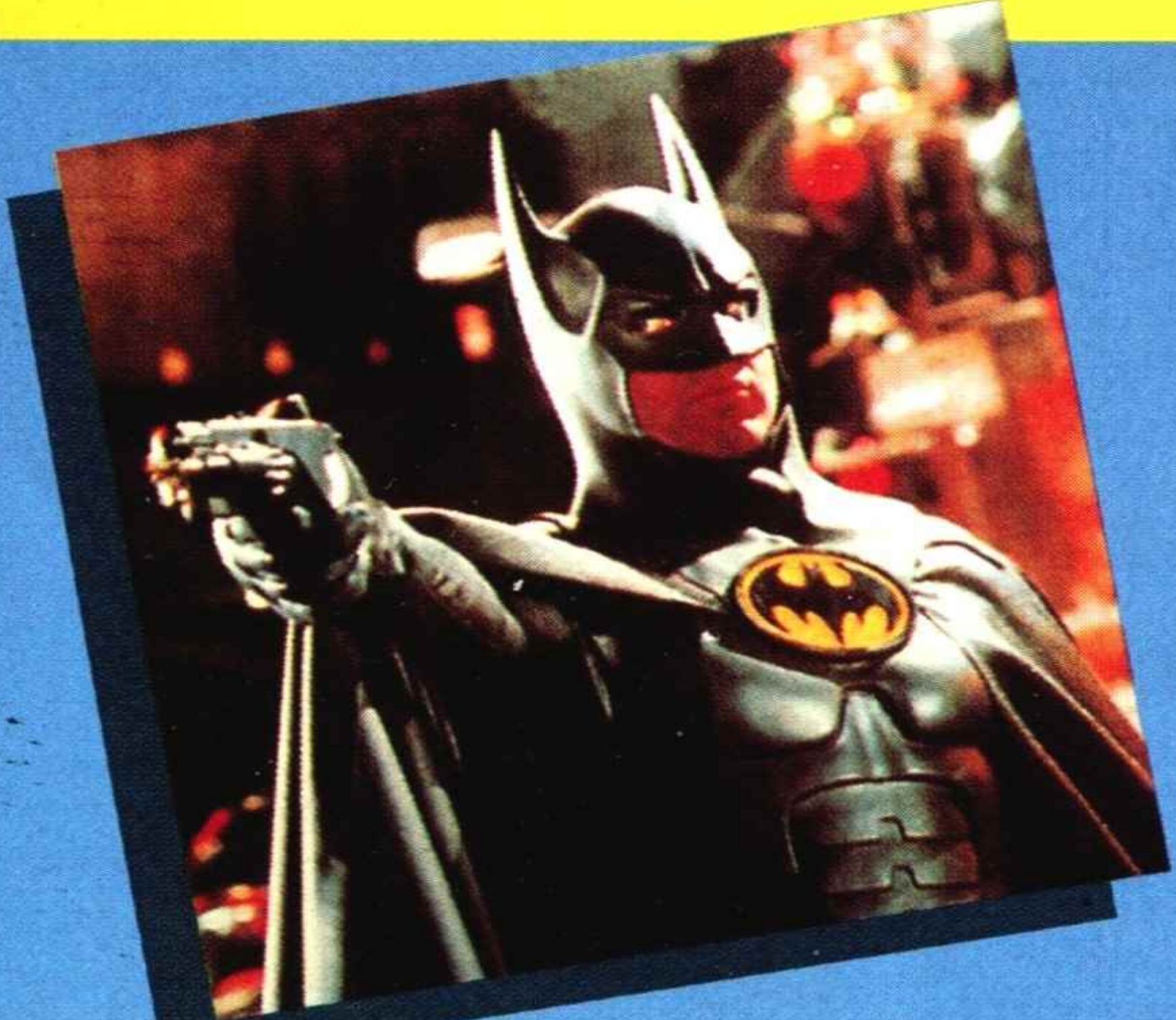




Packshot  
MONTA

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

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



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

**ESCLUSIVO GIOCO ATARI. DAL 15 SETTEMBRE NEI LYNX SHOP.**



# THE AQUATIC GAMES



Le scelte iniziali, rappresentate da icone demenziali!

Un merluzzo beota che rincorre una ranocchia verde. Ci può essere qualcosa di più ebete? Ritorna sul Megadrive il gommosissimo James Pond, disputando le Olimpiadi alla sua maniera.



La bella Ceceelia sta sudando sette camicie per riuscire a proteggere le sue amiche indifese.



Cra! Cra! Avanti stupido pinguino levati di torno che devo saltare! Naturalmente con angolo di 45°!



Bouncy Castle è una delle specialità più divertenti: James Pond si esibisce in una serie di acrobazie esilaranti.

Il caro James Pond ha perso il treno... "Quale treno?", direte voi, ma quello per Barcellona, no! Dopo essersi impegnato duramente in una serie di missioni ultra-secrete, il merluzzoide più obeso della storia dei videogiochi aveva deciso di iscriversi alle Olimpiadi per rilassarsi un po' in un clima di sana competizione sportiva. Ovviamente, la mattina del fatidico giorno dell'inaugurazione, James si è svegliato in ritardo e, non essendosi presentato per tempo, è stato squalificato. Che fare? Semplice, non resta che chiamare un paio di amici per delle sfide molto più adatte alla natura "aquatica" dei protagonisti.

L'unico scopo di questo preambolo è presentare l'ultima fatica del portabandiera Electronic Arts sulla console a 16-bit della Sega; *The Aquatic Games* è una rivisitazione demenziale dei classici giochi sportivi multientente, famosi fin dai tempi di *Hyper Olympics* nelle sale giochi. Il gioco presenta numerose opzioni interessanti come, per esempio, la possibilità di allenarsi con tre livelli di difficoltà crescente. La difficoltà, purtroppo, è uno dei punti deboli di questa



(Sopra) It's feeding time! Accidenti, sembra che i pesciolini si siano spaventati. Non scappate, vi voglio aiutare!



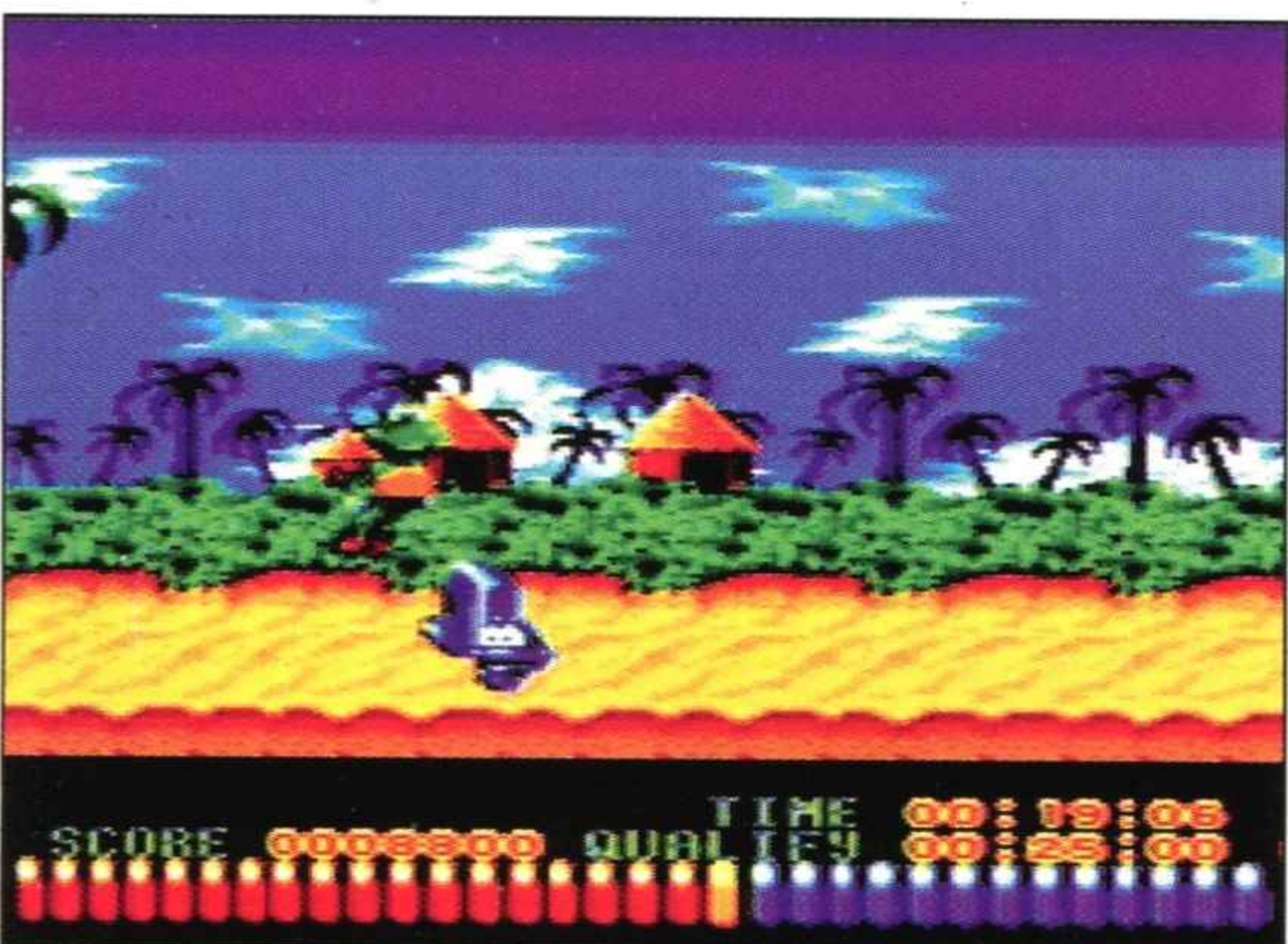
Il club Santa Monica impallidirebbe di fronte a tanto talento. Con una squadra così è impossibile non vincere. L'importante è pestare duro sui tasti!







Pazzesco, il metodo di controllo è pazzesco!



Delle anguille elettriche come ostacoli: ridicolo!



Se volete ottenere dei record dovrete farveli meglio. Vi verrà il pollice d'atleta!

cartuccia: alcune specialità sono relativamente semplici, mentre altre sono programmate con dei parametri al limite dell'impossibile.

Per quanto riguarda grafica e sonoro la qualità è quella che abbiamo già riscontrato in *James Pond* e *Robocod*: sprite "carini" e coloratissimi, fondali parallattici, motivetti circensi molto orecchiabili; niente di nuovo ma, del resto, "squadra che vince non si cambia".

Quello che manca a *The Aquatic Games* per meritarsi il titolo di Power Game è la possibilità di competere in due contemporaneamente nelle varie gare: uno dei punti di forza di questo genere di giochi viene a mancare senza che esista un'adeguata contropartita. Sicuramente il Megadrive poteva implementare due giocatori contemporaneamente senza rallentamenti, quindi non si capisce perché i programmatori abbiano deciso di farne a meno. Misteri dei microchip...



**83%**

Sicuramente James Pond è uno dei personaggi più divertenti che siano mai apparsi sul Megadrive, e vederlo impegnato in delle gare senza senso è quantomeno esilarante.

Grafica e sonoro sono OK, quello che forse manca un po' è la sfida tipica di questo genere di giochi: non poter giocare in due contemporaneamente toglie molto alle potenzialità di *The Aquatic Games* che, nonostante questo riesce a divertire e, a tratti (soprattutto in alcune gare), entusiasmare.

Da premiare il tentativo di aggiungere qualcosa ad un genere che sembrava avesse detto tutto quello che aveva da dire. Arrivederci a *Splash Jordan!!!*

**COMMENTO & VOTO**

## SPECIALITÀ DEMENTI PER TUTTI I DENTI.

In *The Aquatic Games* le gare che siamo chiamati a disputare sono assolutamente ridicole, giudicate voi:

**100 METRE SPLASH:** Una prova classica, pigiate i pulsanti del joypad più veloce che potete per far correre James Pond sul pelo dell'acqua. Attenti a F-Fortesque la rana che cercherà di battervi.

**TOUR DE GRASS:** Una delle prove più pazze: uno squalo di nome Mark che cerca di andare su un monociclo. Per pedalare dovete muovere il joypad in senso orario. Praticamente ingiocabile per delle mani umane (per quelle della Biomassa non garantiamo nulla!!!).

**LEAP FROG:** Una corsa ad ostacoli in cui F-Fortesque deve saltare delle anguille elettriche e delle pozzanghere. Poco originale e troppo facile.

**KIPPER WATCHING:** Una foca! Ci pensate?! Ho detto una foca! Ebbene sì, in questa gara dovrete aiutare la foca Ceceelia a proteggere le sue amiche dai malintenzionati che le molestano sulla spiaggia. Eroico!

**HOP, SKIP AND JUMP:** F-Fortesque ritorna per una gara di salto in lungo. Schema di gioco classicissimo, velocità determinata dall'abilità con i pulsanti e angolo ottimale di salto a 45°.

**FEEDING TIME:** Una delle gare più frenetiche e divertenti. È la passione di Rical che ogni giorno cerca di sfamare i pesci amici di Freddie Starfish prima che questi emergano, facendosi catturare dai pescatori.

**BOUNCY CASTLE:** James Pond un ginnasta? Ma fateci il piacere!!! In questa gara lo ritroviamo impegnato a saltare su delle spugne, prendendo lo slancio per esibirsi in folli acrobazie. Per una volta qualcosa di originale.

**SHELL SHOOTING:** James Pond deve utilizzare delle conchiglie per far scoppiare alcuni palloncini appesi sopra alla sua testa. Aspettate di vedere la faccia di James quando le fa saltare in padella e poi mi direte se non lo trovate assolutamente ebete.

Per chi raccoglierà abbastanza bonus durante le gare sono previste due prove speciali, ma per quelle dovrete impegnarvi: noi non vi riveleremo nulla!

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ The Aquatic Games

Casa \_\_\_\_\_ Electronic Arts

Distribuzione \_\_\_\_\_ Giochi Preziosi

N° Giocatori \_\_\_\_\_ Da 1 a 4

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

Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 3

**AZIONE**

Le funzioni del joypad e dei tasti variano in funzione delle varie gare: impossibile elencarle tutte.



**SOTTO CONTROLLO**





# Elite

Ci sono giochi che non tramontano mai. È banale, lo so, ma non ci sono altre parole per descrivere un titolo che, pubblicato per la prima volta nel 1984, ancora oggi riscuote successo a badili nella sua ennesima incarnazione.



Icona "Lancio": attivatala per lanciare il vostro Cobra MK III



Icona "Mercato": per far apparire la lista delle merci disponibili



Icona "Equipaggiamento": per equipaggiare e rifornire il Cobra



Icona "Dati sul sistema": per attivare il database planetario



Icona "Inventario": per ispezionare il contenuto della stiva

**L**e otto galassie sono un posto molto grande, e voi siete solo un umile vice/sotto/aspirante mercante ai comandi di un'astronave piccola piccola. Là fuori non c'è un universo da salvare, ma infidi pirati, severi agenti della pattuglia galattica, grandi incrociatori militari e, soprattutto, pianeti, pianeti, pianeti... Ogni pianeta ha i suoi abitanti, un sistema

politico più o meno democratico ed enormi stazioni spaziali orbitanti nella fascia esterna dell'atmosfera. Queste stazioni sono in realtà centri commerciali nei quali i mercanti interstellari possono acquistare e vendere merci esotiche: armi, schiavi, manufatti alieni, stoffe, liquori... Non è difficile arricchirsi se si conosce un po' l'andamento del mercato, vero? Basta acquistare merci su quei pianeti dove vengono prodotte a basso costo e rivenderle dove è possibile ritagliarsi una buona fetta di profitto. Davvero comoda la vita del mercante! Beh, in realtà no. Il primo problema sono i pirati: astuti e spietati bucanieri dello spazio che attendono in agguato lungo le rotte iperspaziali le grasse astronavi mercantili. In secondo luogo non tutte le merci possono essere trasportate con impunità: provate a farvi beccare dalla Polizia con a bordo un carico di schiavi e vi accorgete di quanto i pirati, in realtà, non siano poi così cattivi...



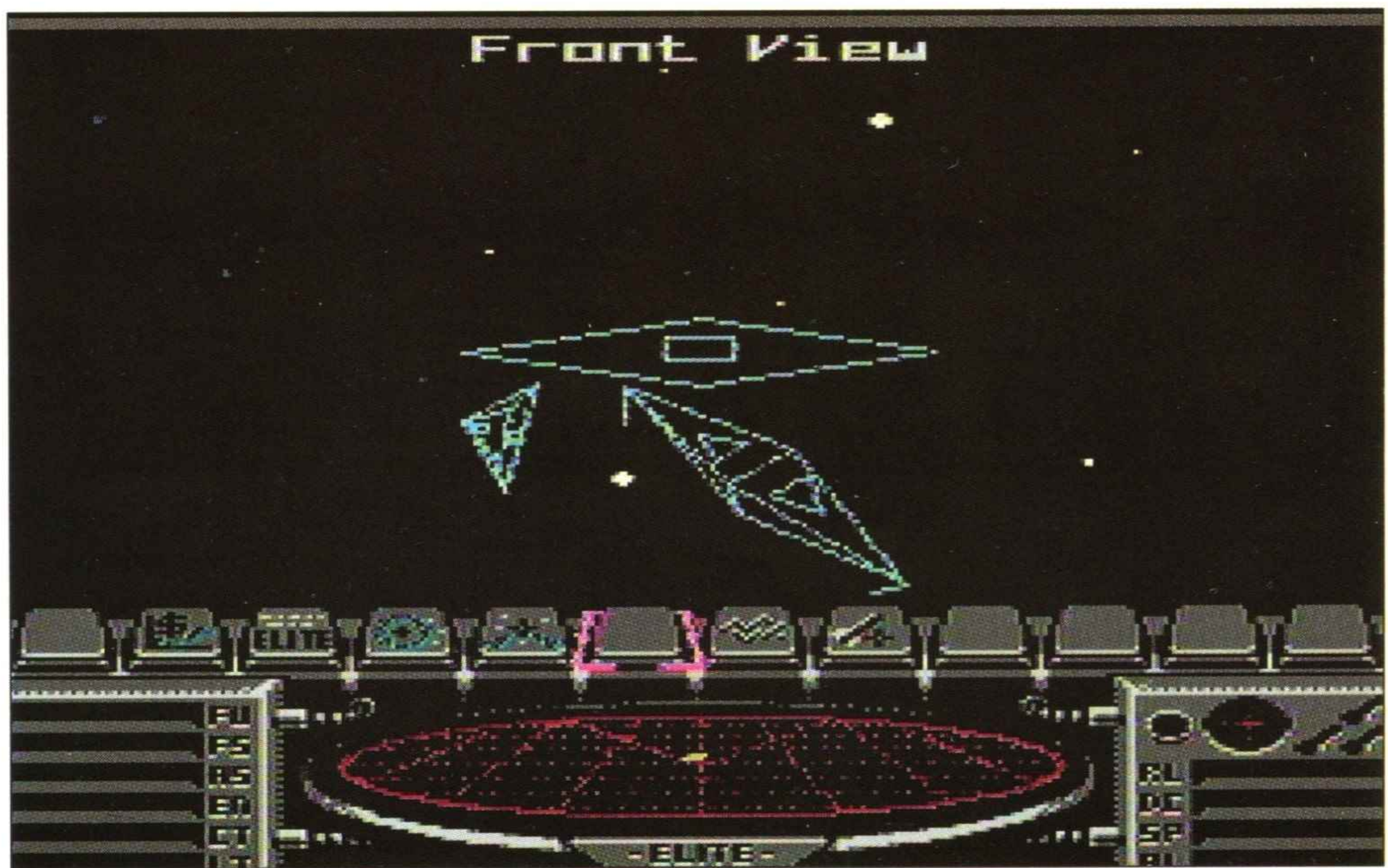
Icona "Elite": per visualizzare lo schermo di stato del pilota



Icona "Mappa": questa icona fa apparire la carta regionale (qui sopra a sx), mentre la foto a dx mostra la carta galattica generale



Icona "Posizioni salvate": per salvare il gioco.



Il sistema computerizzato del Cobra MK III vi consente di visualizzare diverse viste dall'abitacolo: frontale (come quella nella foto) posteriore e laterali (dx e sx).



Il computer si congratula con Raist per aver portato a termine la missione d'addestramento nel tempo previsto.



Dopo il balzo nell'iperspazio, destinazione Zaonce, il Cobra di Raist è in vista del pianeta.



La vista posteriore vi consente di vedere quello che avviene alle vostre spalle.

La vista del gioco è in soggettiva. Lo schermo mostra la plancia di comando del nostro fido *Cobra Mk. III*, un vascello piccolo ma veloce e manovrabile. All'inizio montiamo solo un laser leggero e tre missili a ricerca automatica del bersaglio, ma sulla garanzia dell'astronave c'è scritto che il Cobra è progettato per accettare armi più potenti se il proprietario può permetterselo.

Le nostre avventure iniziano nella stazione spaziale orbitante intorno al pianeta Lave. Una rapida occhiata al listino dei cambi, qualche rapida transazione ed eccoci pronti a lasciare la stazione. La mappa galattica ed il database planetario sono utili per decidere dove recarci con il nostro prezioso carico di paccotiglia. Memorizzati i dati iperspaziali nel computer di bordo un veloce balzo attraverso la quarta dimensione ci porta...

... Dritti nelle fauci di una squadriglia di navi pirata (non poteva essere altrimenti, vista la nostra normale fortuna). Il buio profondo dello spazio si illumina del bagliore dei laser e delle vampe dei missili. Blam, blam!!! Gli schermi reggono mentre le navi pirata esplodono una dopo l'altra. Via prima che ne arrivino delle altre!!! La sagoma familiare e gradita della stazione spaziale appare stagliata contro il pianeta. Il pilota automatico ci guida durante l'attracco mentre noi ci rilassiamo ascoltando il mitico "Danubio Blu" di Strauss. Missione compiuta? Sì... peccato che qui le nostre merci valgono meno della metà rispetto a dove le abbiamo acquistate! Ehm, imparare a fare il mercante non è poi così facile...



Raist

**93%**

Veloce, divertente, coinvolgente, enorme... per *Elite* gli aggettivi giustamente si sprecano. La grande saga spaziale creata da David Braben e Ian Bell dopo otto anni ha meno rughe di Claudia Schiffer. L'implementazione tecnica sul piccolo Nintendo è ottima e non un bit della giocabilità originale è andato perduto. Graditissima è l'introduzione del pilota automatico di serie, che rimedia all'unico vero difetto del gioco originale (leggi "nasate contro le stazioni spaziali durante le operazioni di attracco manuale"). Compratelo subito!



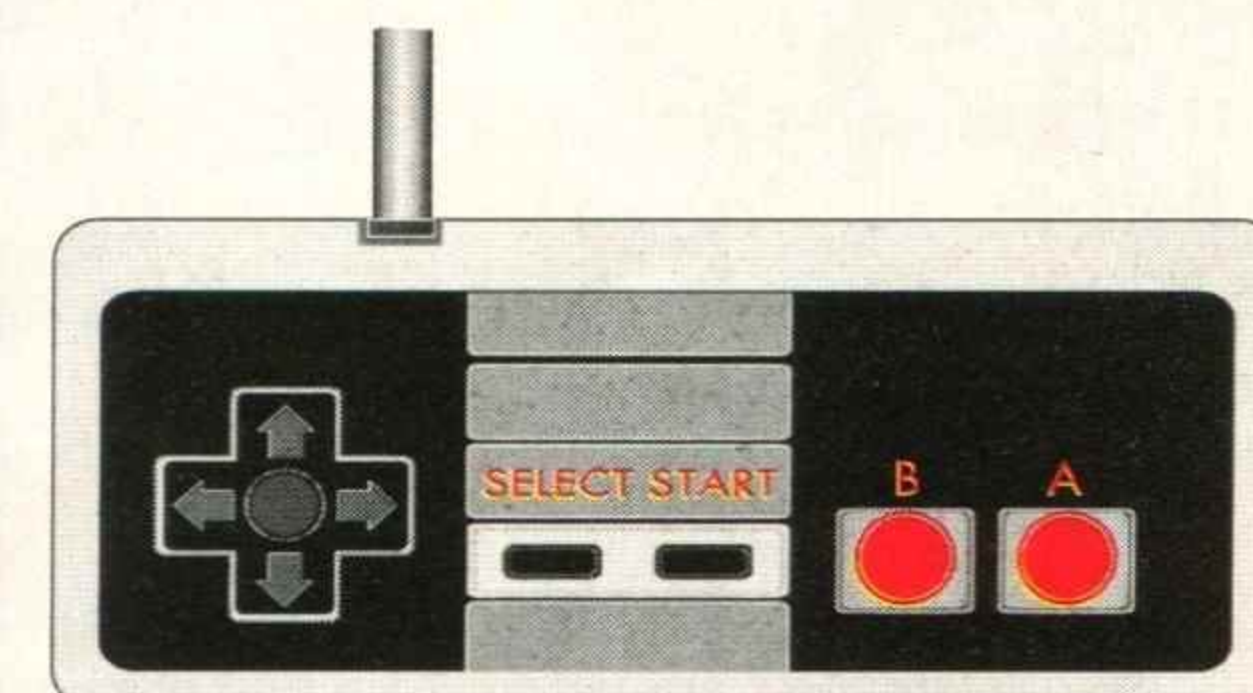
**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Elite  
 Casa \_\_\_\_\_ Imagineer  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Leader  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ Salvataggio  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

**AVVENTURA**

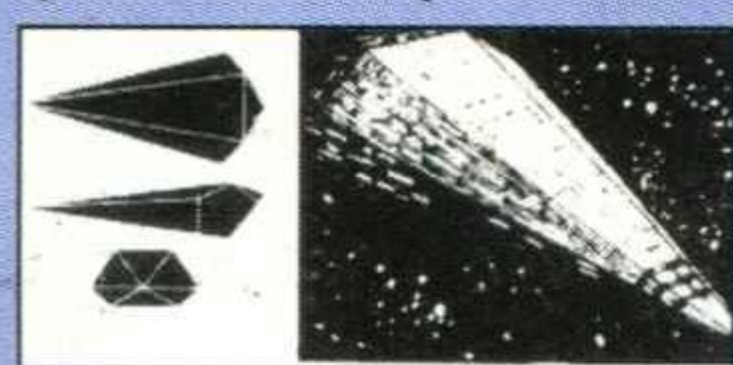
Una fila di icone permette di accedere alle varie funzioni del *Cobra Mk III*, armi, navigazione, commercio ecc... I comandi del joystick variano secondo la funzione selezionata.



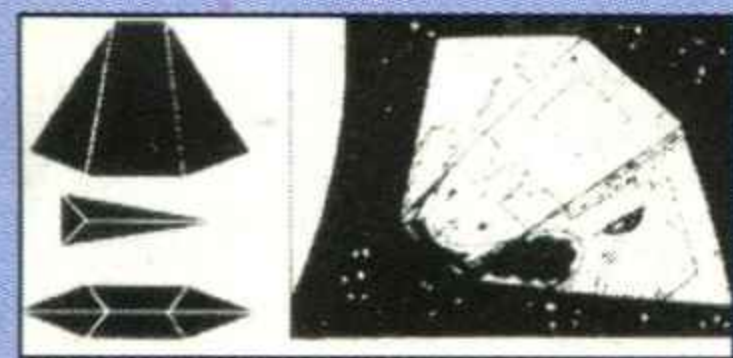
**SOTTO CONTROLLO**

**LE ASTRONAVI DELLE OTTO GALASSIE**

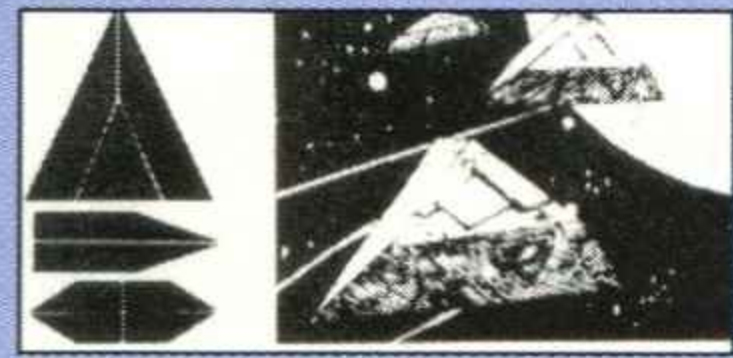
Durante le vostre avventure incontrerete molte classi diverse di vascelli interstellari. In questo box presentiamo alcune delle più comuni:



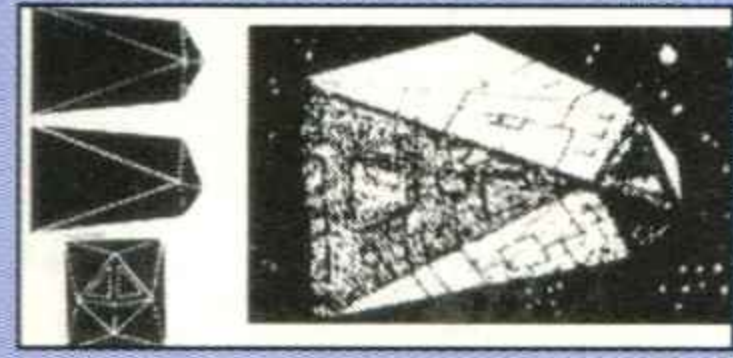
**ANACONDA** Grande nave da trasporto, lenta e pesante ma ben armata. Una delle prede più ambite se deciderete di intraprendere la carriera del pirata.



**GECKO** Piccolo e veloce vascello pirata, munito di armamento leggero. Pericoloso soprattutto quando attacca in stormi.



**VIPER** Navetta monoposto standard della polizia, ottima nell'impiego contro le astronavi meno armate.



**SHUTTLE ORBITALE** Piccola navetta che collega le stazioni spaziali ai pianeti, trasportando merci e passeggeri.



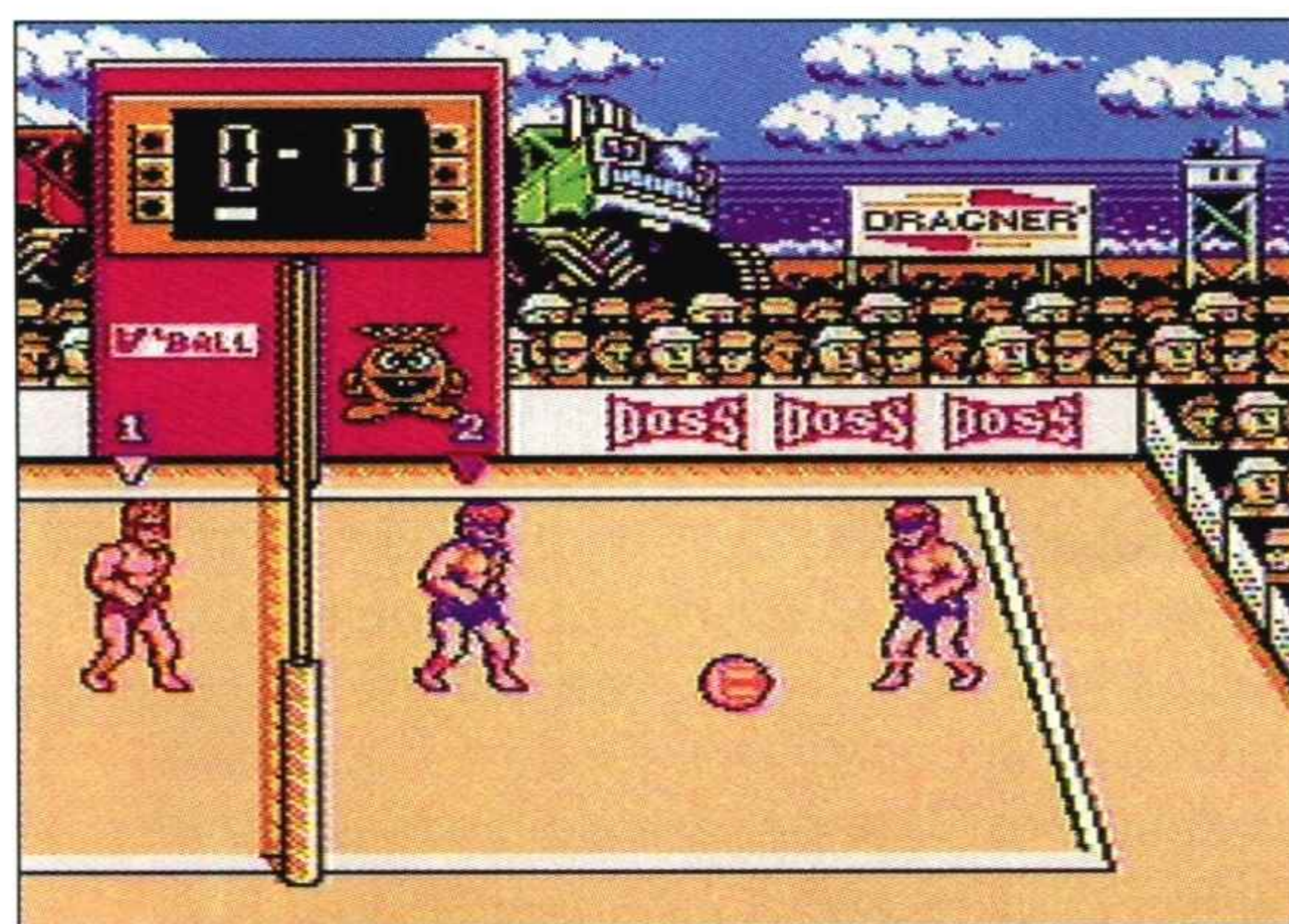
**THARGOID** Misteriosi dischi volanti alieni pesantemente armati ed altrettanto pesantemente corazzati. Trasportano in battaglia astronavi più piccole. Si sospetta che siano l'avanguardia di una flotta di invasione.

# SUPER SPIKE V' BALL

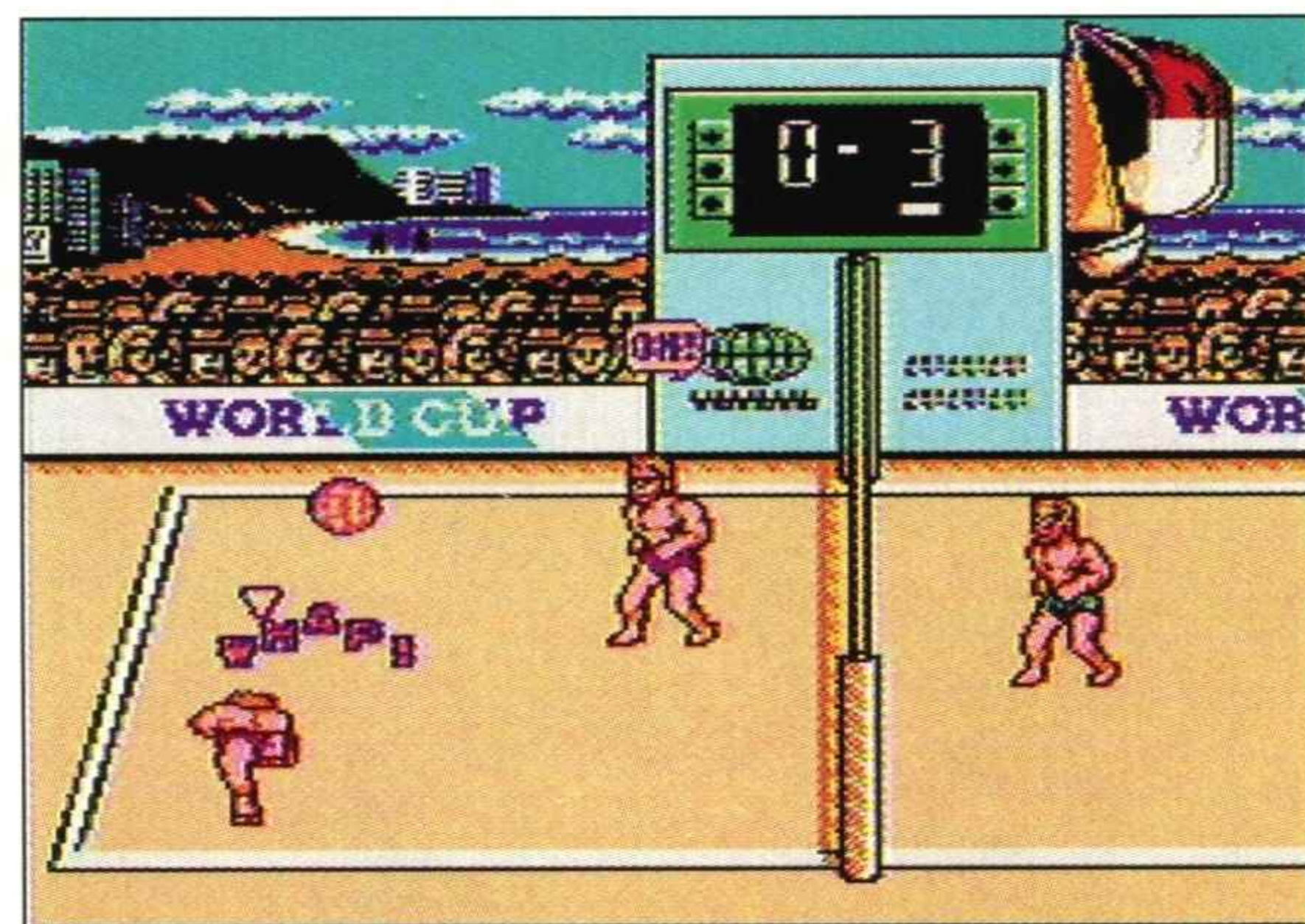


**A**h, quante ore abbiamo trascorso sotto il sole cocente a disputare partite di pallavolo, e quante ne abbiamo perse per colpa di quello stupido del nostro compagno di squadra; e ancora quanti tornei sono stati disputati durante l'estate (non quelli organizzati dal bagno Lido, ma quelli di una certa rilevanza, validi per il titolo italiano, per il titolo americano, per quello mondiale). Chissà quanti come me vorrebbero ritornare sulle spiagge a giocare a volley, magari in modo spettacolare per farsi vedere dalle ragazze. Beh, se vi accontentate di un pubblico digitale al posto di uno reale, se vi sta bene fare dello sport comodamente seduti su di una morbida poltrona, *Super Spike V'ball* è quello che fa per voi. Infatti, con questo nuovo gioco sportivo, ci si può esibire in spettacolari giocate, in acrobatiche

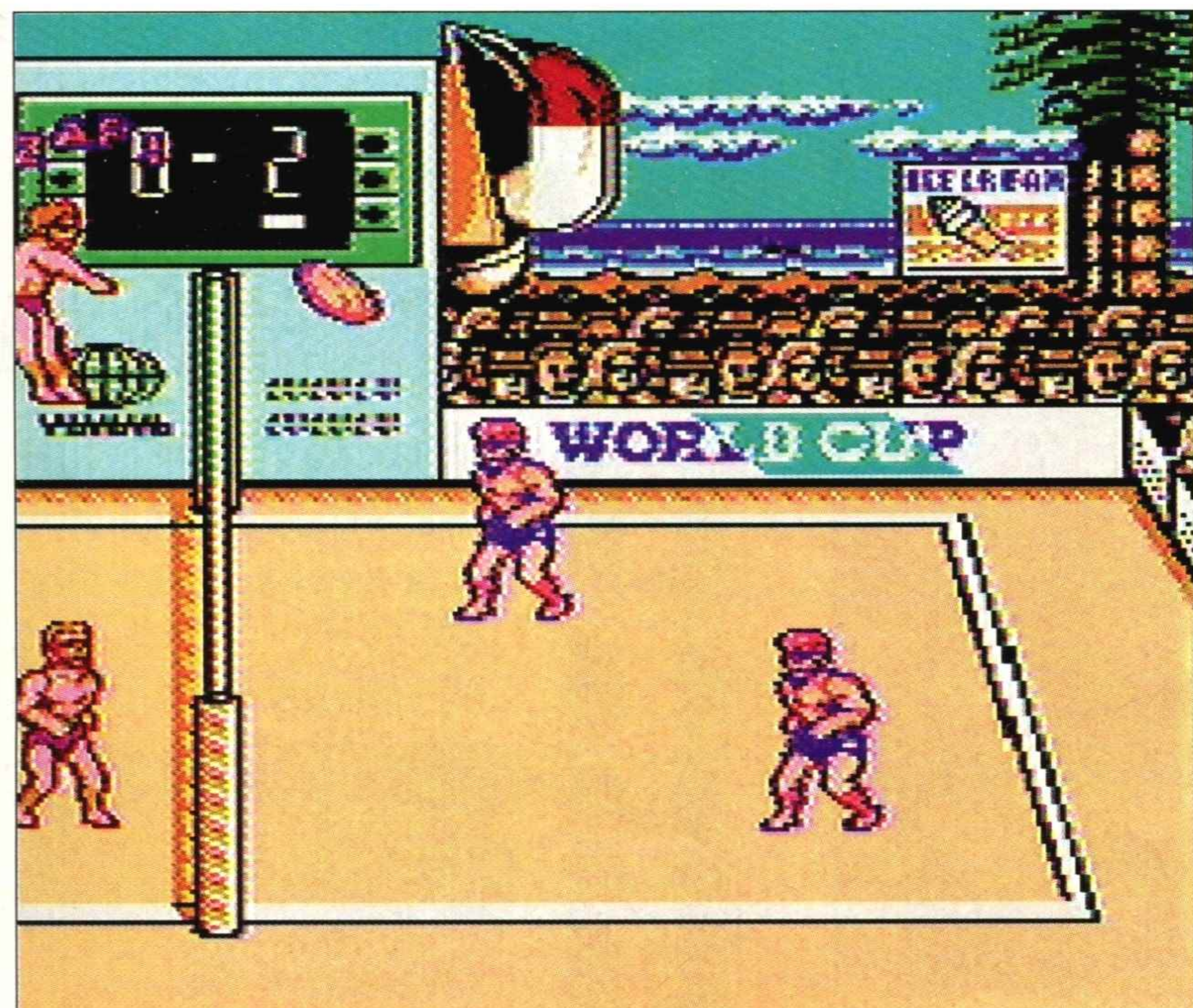
Accipicchia! Anche queste vacanze sono volate via. Con esse sono finite anche le calde giornate estive, passate pigramente a prendere il sole o attivamente praticando qualche sport: calcetto, nuoto, tennis, ma, soprattutto, beach-volley.



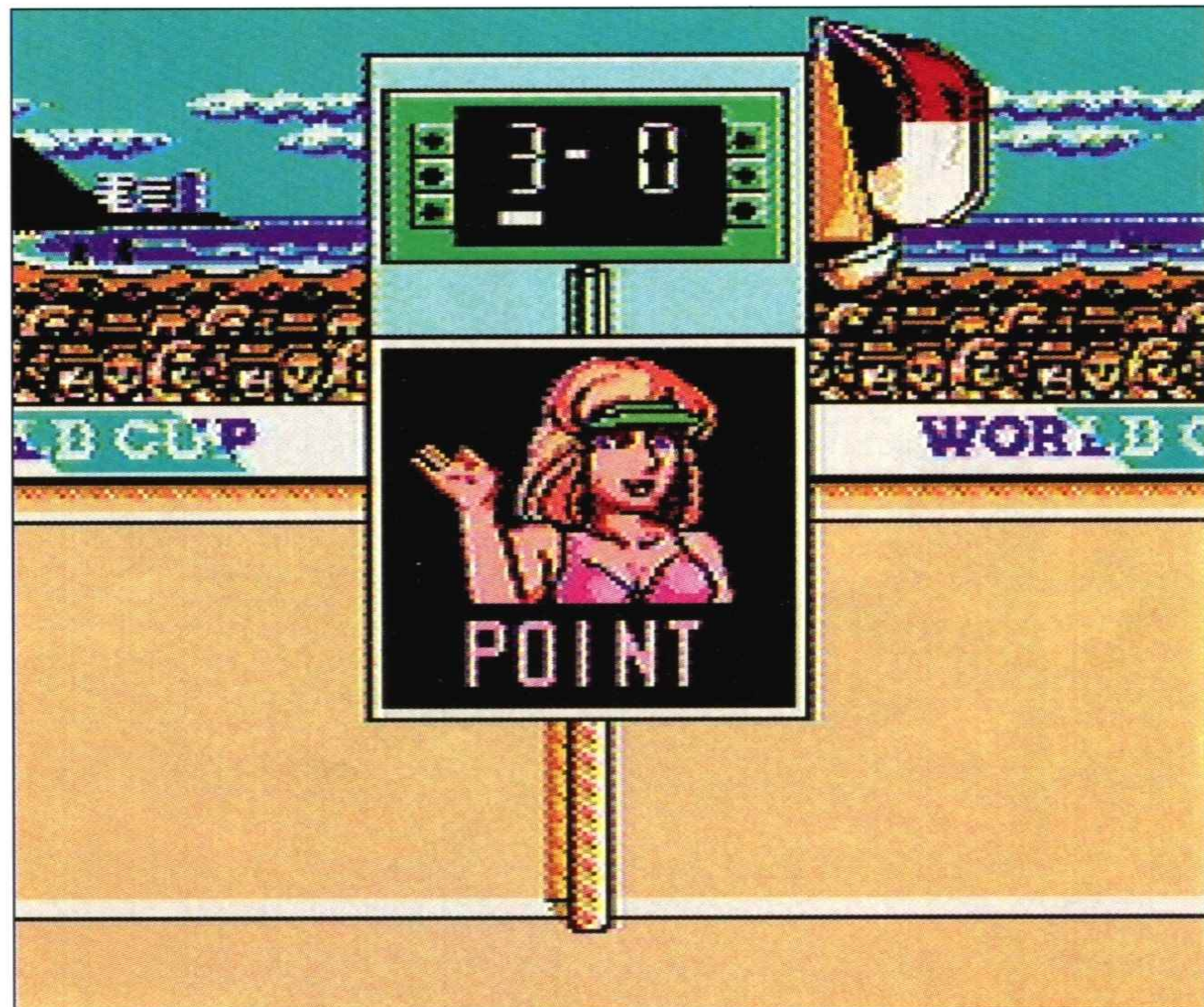
"È colpa tua!", "No, è colpa tua". Insomma, cominciamo a giocare sì o no.



"Hai visto che con un po' di impegno siamo già sul 3-0"



Una suuper-schiacciata, completa di effetto deformante japonese.



Molto meglio di un comune tabellone, non trovate?

## QUANTI MUSCOLI

Quattro sono le coppie di atleti in costume a disposizione, ed ognuna ha differenti caratteristiche che sono, a dir poco, fondamentali per l'esito della partita.



**GEORGE E MURPHY:** sono l'emblema dell'equilibrio, il loro stile è una perfetta combinazione tra potenza e tecnica, e grazie a questa loro convinzione hanno vinto parecchi titoli.



**AL E JOHN:** i classici muscolosi e portentosi, potenti e devastanti, la loro arma vincente è la super schiacciata; il prezzo di tante ore passate in palestra è l'eccessiva lentezza nei movimenti.



**BILLY E JIMMY:** direttamente da *Double Dragon*, ecco la coppia più dura di tutti tempi, ora in versione da spiaggia; puntano tutto sulla difesa, in grado di prendere qualsiasi schiacciata sono convinti di poter vincere anche in questo videogame.



La battuta normale: più sicura di quella in salto, ma molto meno efficace.



Una buona ricezione è la chiave per vincere la partita.

schiacciate, in fantastici salvataggi, proprio come nel vero volley da spiaggia. Prima di accedere alla fase più calda del gioco, cioè la partita, bisogna fare alcune scelte tra cui quella se disputare un incontro di allenamento o un torneo, che può essere americano, comprendente cinque tappe che vanno dall'est all'ovest degli States, o mondiale, che comincia dal Giappone. Fatto ciò, si può scegliere la coppia di muscolosi giovani con i quali disputare la/le partita/e. Il menu presenta anche una sezione nella quale è possibile settare alcuni parametri: il numero di punti a partita (5,10,15 o 20), il numero di set da giocare, la presenza o meno dell'auto select, le regole dell'assegnazione dei punti, la presenza o l'assenza della musica. Inoltre, per gli amanti delle scelte, si può selezionare uno dei 49 stati degli USA, presenti nel gioco, con cui essere rappresentati. A volte può capitare di perdere una partita, magari la finale, e il solo pensiero di ricominciare tutto da capo fa passare la voglia di giocare; niente paura, nel gioco è presente la possibilità di riprovarci (il classico continuo), che riduce notevolmente il fattore "che barba ricominciare da capo".



## COMMENTO & VOTO

# 79%

Questa versione di beach-volley ricorda molto quella apparsa diverso tempo fa su Amiga e, ancor prima, nelle sale giochi. Come quelle, *Super Spike V'ball* è dotato di una bella grafica e di ottimi colori. Gli atleti sono stati disegnati altrettanto bene, con tanto di muscoli o di pancia (nel caso di quelli italiani). I tornei presenti nel gioco offrono una sfida a lungo termine; mentre il torneo degli USA non è difficile da vincere, quello mondiale presenta notevoli difficoltà, una vera sfida. La possibilità di giocare contro un amico, e quella di poter disputare con lui i tornei, garantiscono ore ed ore di divertimento. Forse, la ripetitività di certe azioni può far scemare l'interesse prima di finire il gioco, che tuttavia resta un buon prodotto.

## SCHEDE TECNICHE

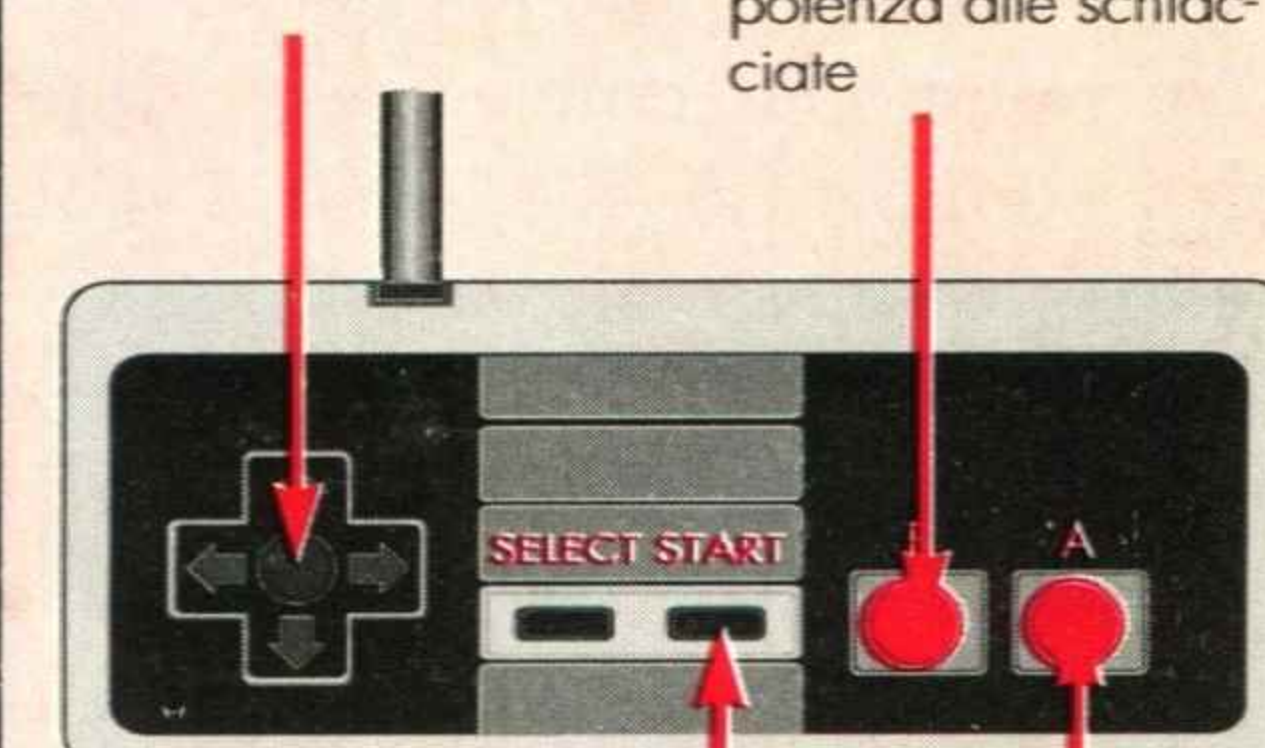
Titolo Super Spike Volleyball  
 Casa Nintendo  
 Distribuzione Gig  
 N° Giocatori 1/2  
 Continua? Sì  
 Livelli di difficoltà 2

## SPORTIVO

## SOTTO CONTROLLO

Per muovere gli atleti per direzionare i tiri

Per saltare e "murare" per dare potenza alle schiacciate



Per iniziare e mettere in pausa il gioco

Per colpire la palla

## COME VINCERE

O meglio, i colpi per poter vincere, poi sono la pratica e l'abilità del giocatore a fare la differenza (come nella realtà). Nel gioco sono presenti tutti i colpi principali del volley: palleggio, alzata, muro, battuta normale o con salto, ricezione a mani unite, salvataggio in tuffo e la schiacciata. Quest'ultima, proprio come nella realtà, gioca un ruolo decisivo; la potenza di tale colpo è decisa da un semplice procedimento: una volta che la palla è stata alzata dal compagno di squadra, bisogna premere freneticamente il tasto B, che, dopo aver fatto saltare il giocatore, funge da "elevator" di potenza, e quindi premere il tasto A per colpire la palla che può essere direzionata con la pulsantiera.

# NHLPA HOCKEY!



Poesia: ecco cos'è l'hockey su ghiaccio. Vedere due gruppi di atleti che, vestiti con magliettoni coloratissimi e caschetti per proteggersi il fragile capo, danzano letteralmente sulla superficie ghiacciata, lottando ora per difendere la propria porta, ora per segnare una rete, è davvero commovente e non può che far bene all'animo...



L'ingaggio di inizio partita. Il riquadro con l'arbitro è stato ridisegnato.



In *Nhlpa Hockey* ci sono anche gli infortuni e durante le risse il sangue scorre sul ghiaccio.



Le animazioni sono state migliorate con l'aggiunta di numerosi particolari come la perdita di equilibrio oppure i body-check esagerati.



Con il replay è più facile focalizzare il giocatore da seguire senza dover spostare il cursore per tutto lo schermo.

**N**o, non temete, non siamo impazziti: l'introduzione di cui sopra è stata scritta solo per passare la temutissima censura del Gran Giurì di Gheim Pauà, che esamina di volta in volta le recensioni e le giudica più o meno pubblicabili. In realtà sappiamo tutti benissimo che il bello dell'hockey è la sua miscela esplosiva di velocità, contatto fisico e violenza. Ammettiamolo, la parte più divertente di questo sport sono senza dubbio le risse che spesso coinvolgono decine e decine di persone, gli spintoni contro la balaustra, i colpi proibiti con la mazza alta...

La Electronic Arts vi offre, per la seconda volta nella storia, la possibilità di bearvi di tale sport senza dover ricorrere ad un abbonamento a Tele +2 e senza rischiare di rompervi le ossa su un paio di lamine larghe un paio di millimetri, nel vano tentativo di fronteggiare cinque giganti (portiere escluso) che desiderano solo farvi a pezzettini. Le

## VOGLIAMO VEDER SCORRERE IL SANGUE!

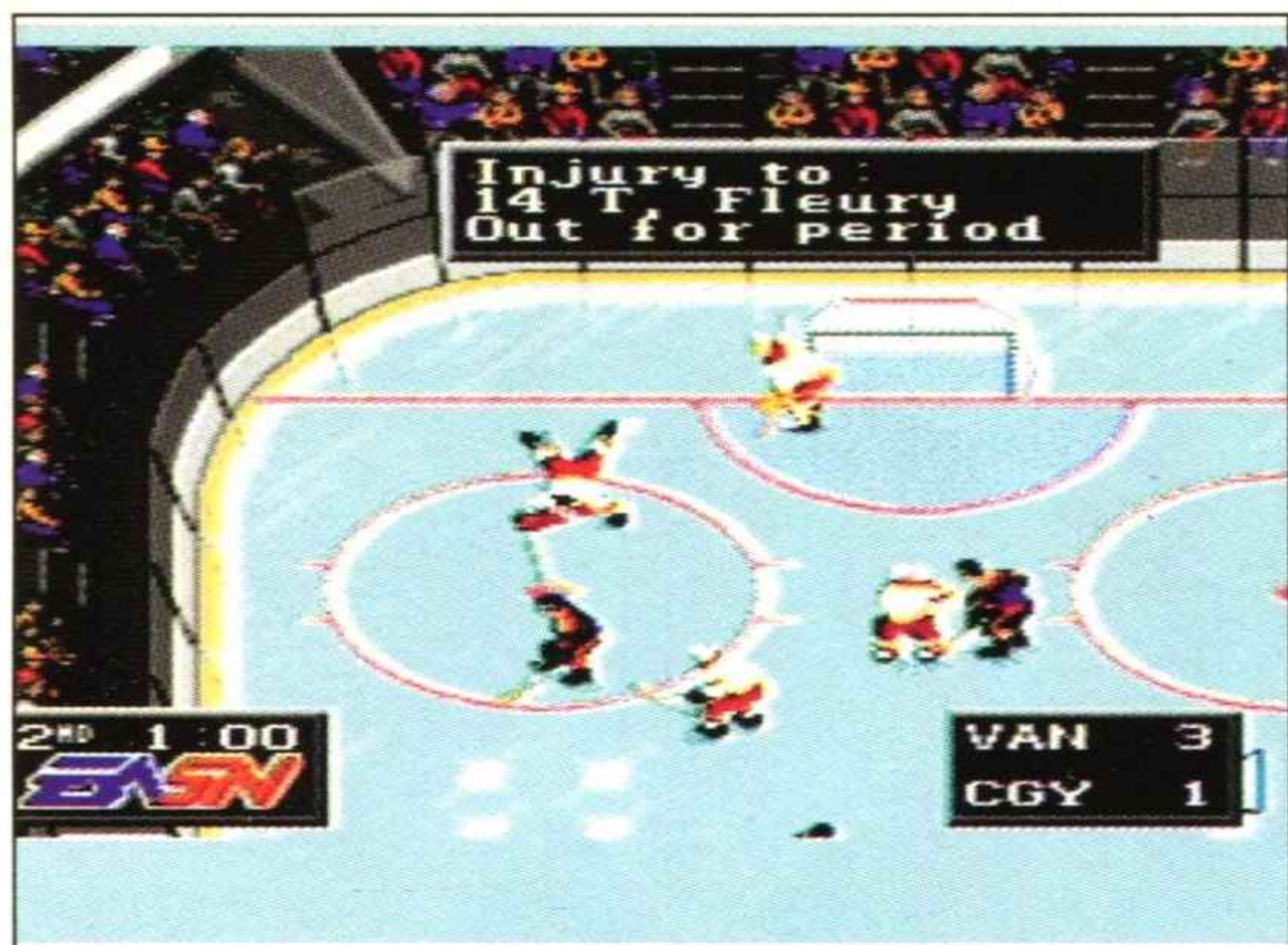
D'accordo, d'accordo, avrete sicuramente tutti capito che *NHLPA Hockey '93* è un capolavoro nel campo delle videosimulazioni sportive. Ma quali sono le caratteristiche che lo differenziano dal suo predecessore, quel *EA Hockey* che ha venduto milioni di copie e che ha fatto appassionare miliardi di videogiocatori, fino a quel momento totalmente immuni dal fascino di questo incredibile sport?

Beh, l'aggiunta peculiare, che eleva *NHLPA* al rango di "simulazione delle simulazioni" è senza dubbio la presenza di sangue sul ghiaccio in caso di rissa e il miglioramento dei combattimenti corpo a corpo, che sono probabilmente la parte migliore del gioco (tranne, ovviamente, le spinte proibite a 200 Km/h contro la balaustra e le mazzate in faccia agli avversari che non hanno fatto assolutamente niente).

Scherzi a parte, la principale innovazione di questo gioco è quella di usufruire dei diritti della NHLPA e di includere quindi i nomi di tutti i giocatori professionisti della NHL, caratteristica questa che rende ancor più simulazione e meno arcade il gioco, aggiungendo una discreta dose di realismo e strategia in più. Dopo ogni gol infatti appare su schermo il nome del marcatore e il relativo assistman: lo stesso accade in caso di infortunio, fattore che saggiamente alla EA hanno deciso di aggiungere. Come se questo non bastasse alla Electronic Arts hanno pensato bene di migliorare le animazioni, il sonoro (mitico l'organo che dà la carica) e di rendere il tutto ancora più veloce e giocabile: i portieri sono molto più in gamba di prima e il computer finalmente vi darà parecchio filo da torcere.

Inoltre le risse avvengono con molta meno frequenza, questo garantisce molte meno pause e, di conseguenza, una maggiore continuità di gioco. Per concludere una nota di merito va al "rilevatore di casino" che misura i decibel della folla in delirio. Più di così...





Si ringrazia Joystick Fun - MI

caratteristiche di NHLPA sono più o meno le medesime del suo predecessore EA Hockey e di tutte le simulazioni sportive per Megadrive della software house a stelle e strisce per eccellenza: potete disputare una partita singola o lanciarsi nei playoff (è possibile scegliere anche se giocare al meglio di una o delle sette partite) gestendo una delle squadre canadesi o statunitensi che animano la National Hockey League, il campionato professionistico nordamericano. La squadra scelta ha in comune con quella reale, non solo il colore della maglia (come accadeva in EA Hockey), ma anche TUTTI i giocatori con i veri nomi, i veri cognomi (la NHLPA è infatti l'associazione che "incorpora" tutti i giocatori facenti parte della NHL e ne tutela i diritti) e, ovviamente, le relative caratteristiche: ora infatti potete disporli a vostro piacimento, creando così le tre linee che più vi aggradano e rendendo il tutto molto più realistico. Inoltre è possibile decretare se giocare con o senza le penalità e scegliere il numero dei giocatori. Le opzioni in partita prevedono, ovviamente, il cambiamento di linea, la possibilità di far uscire il portiere e giocare con un uomo di movimento in più (in situazioni disperate), il replay in puro "stile videoregistratore", le risse e tutto quello che serve per fare di un semplice gioco di hockey una simulazione di successo e divertente da giocare.



93



La schermata iniziale vi offre una carellata sui migliori giocatori di ogni squadra.



Al termine di ogni partita potete consultare le statistiche di ogni giocatore e controllare quali sono stati i migliori di ogni squadra.



COMMENTO & VOTO

**90%**

Fino a poco tempo fa credevo che il buon vecchio EA Hockey fosse insuperabile nel suo genere. Beh, mi sbagliavo: NHLPA è semplicemente meglio. I programmatori della Electronic Arts sono riusciti a creare un vero mito giovanile dello sport videogiochiato: la grafica (in particolar modo le animazioni dei giocatori che si menano o esultano dopo un gol) è strepitosa, il sonoro è buono, anche se un po' ripetitivo, lo scrolling è iperfluido e la giocabilità è il massimo della vita, soprattutto nel modo a due giocatori. Se non avete già comprato EA Hockey un annetto fa, ora potete riparare a questo gravissimo errore aggiudicandovi NHLPA dal vostro videogiocchivendolo di fiducia. In caso contrario... Compratelo lo stesso perché è spaziale (NHLPA, non il giocchivendolo...)!

SCHEDA TECNICA

Titolo \_\_\_\_\_ NHLPA Hockey '93  
 Casa \_\_\_\_\_ Electronic Arts  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Import  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2  
 Continua? \_\_\_\_\_ Password  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

SPORT

SOTTO CONTROLLO



# SUPER SWIV



Data: 19-10-97. Ore 13:24. Una normale missione di collaudo a 30 chilometri a Nord-Ovest delle Bermuda. Il pilota di un nuovo caccia sperimentale si trova in difficoltà. "Alpha-1...Alpha-1...Sto perdendo il controllo...May Day...May Day...AAaaargh...". "Qui base Alpha-1...Delta-9 rispondete...Rispondete...Abbiamo perso il vostro segnale sui radar!...Rispondete Delta-9...!"



**S**embra che simili incidenti occorsi a materiale militare ultra-super-mega-giga-top secret si siano verificati un po' dappertutto nel mondo. Nell'ombra, una forza segreta sta accumulando materiale e conoscenze per costruire un'armata invincibile, basata sui prototipi rubati, pilotati da potenti droidi da combattimento. Il loro obiettivo: la conquista del mondo (e che se no? Una cena con Zia Marisa?!? Puah!). Apparentemente, l'intervento del lontano 1991 contro Salam Thu-ssein (traducibile con: tu sei un salame!) non è servito un gran che come lezione a tutti i dittatori dell'universo.

E moh, ci risiamo! Ma il fatto più grave sta nei recenti tagli al budget militare delle Armate Unite, che questa volta sono riuscite a inviare contro il nemico solo due unità: una jeep e un elicottero! Un po' magra come spedizione...!

Bisogna dire che per una volta i programmatori si sono sforzati per dare un pizzico di originalità allo scenario (per tirar fuori una storia così demente ce ne vuole!), ma in sostanza il discorso non cambia, anche questa volta dovrete tirar fuori la vostra artiglieria e blastare un intero esercito di beoti corazzati che gironzolano per lo schermo secondo il tradizionale scrolling verticale, affrontando alla fine di ognuno dei 6 livelli, il solito Big Boss ultra-massiccio.

L'originalità di questa cartuccia sta nella possibilità di giocare in due (finora sono ben poche!) e con due veicoli diversi (Yeah! Che bella idea!). Per il resto andiamo sul classico con i soliti power-up e bonus vari.



Certo che in elicottero ci si sente meglio che con la jeep, non essendo intralciati dalle varie asperità del terreno (nemici compresi!!!).



Che piccola astronavina!!! Adesso gliela fate vedere voi!



Guardate tutti quei cordardi che si nascondono nei bunker! Mi ricorda un certo tipo che viveva nel deserto...!



## "COME FRIGGERE I NEMICI"

- Il vostro armamento principale, **BULLETS**: Il Lanciarazzi, per un tiro concentrato e potente
- PLASMA**: Un cannone al plasma. Se potenziato diventa un bellissimo 3-way, un po' debole però...
- FLAME**: Il Lanciafiamme. Yeaah, maxi distruttivo ma a corto raggio e purtroppo limitato nell'uso!
- LASER**: Maxi distruttivo. Potenziandolo aumentate il suo volume di fuoco.
- IONIC**: Il cannone ionico. I proiettili che spara si dividono in due quando colpiscono un nemico, causando a volte incredibili reazioni a catena!!!

## LE ARMI SPECIALI (CHE DOVRETE RACCOGLIERE!!!)

X: I missiloni. Con questi entrate in casa del nemico senza bussare!

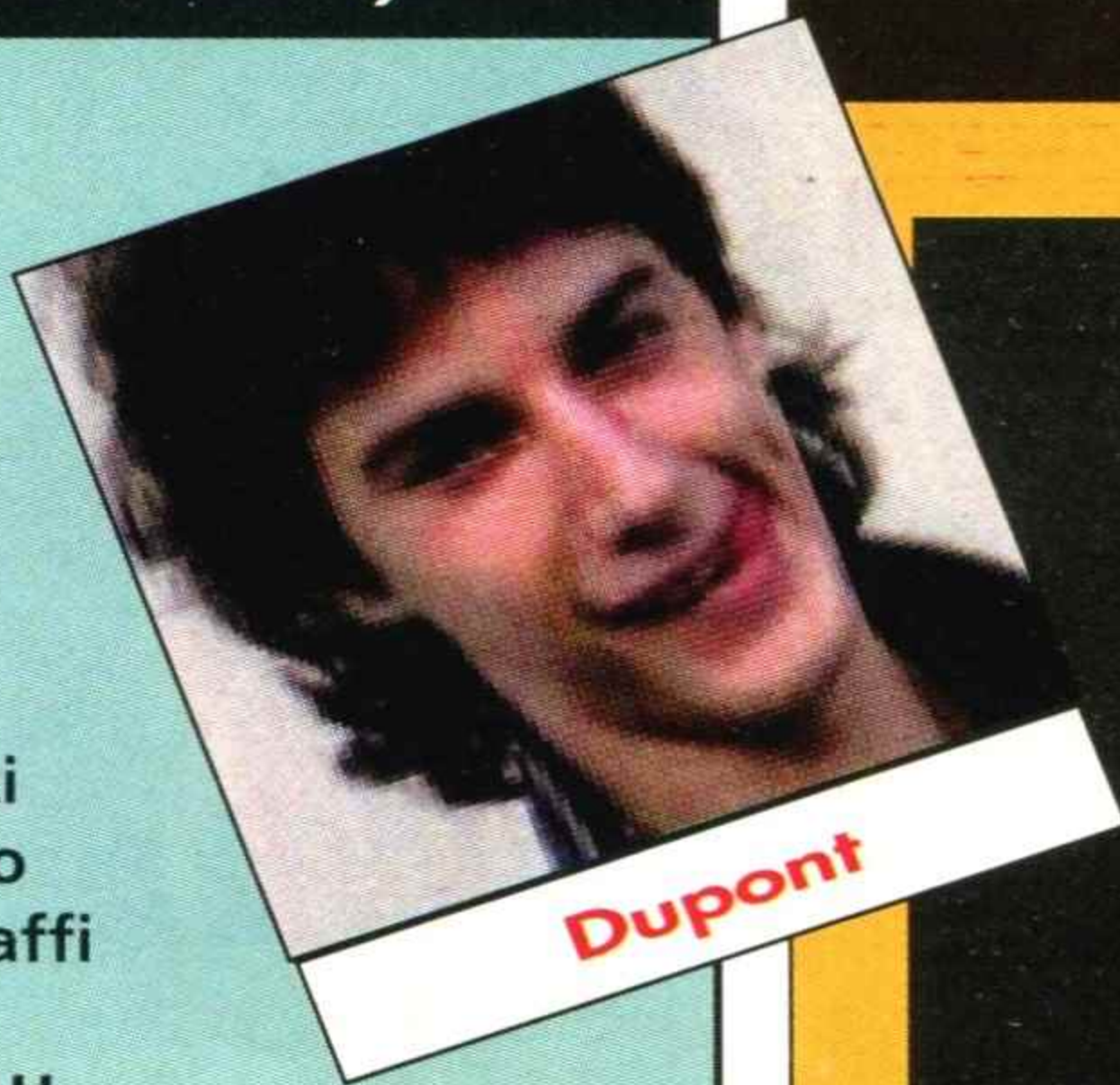
H: I missili teleguidati. Non ve ne scappa neanche uno di quei beoti!

S: La bomba. La classica Smart-bomb!

BOLLA: Lo scudo. Vi protegge per 12 secondi ma poi ve la dovrete cavare da soli. Se gli sparate invece di raccogliarla farete esplodere tutti i nemici presenti sullo schermo!

STELLE: Più ne raccogliete più bonus otterrete alla fine del livello.

IL PREMIO GHEIM PAUÀ: Al primo che telefona in redazione per chiederci quali sono i giochi che stanno per uscire, per fare una domanda stupida o per consegnare un altro testo di Dupont da correggere, 1 milione di schiaffi da parte di tutta la redazione o una cenetta intima con Zia Marisa (a scelta!...beh, mica tanto...secondo me sono meglio le sberle...PIM! PEM!!! AHIA!!! ©1989 Follins Inc.)

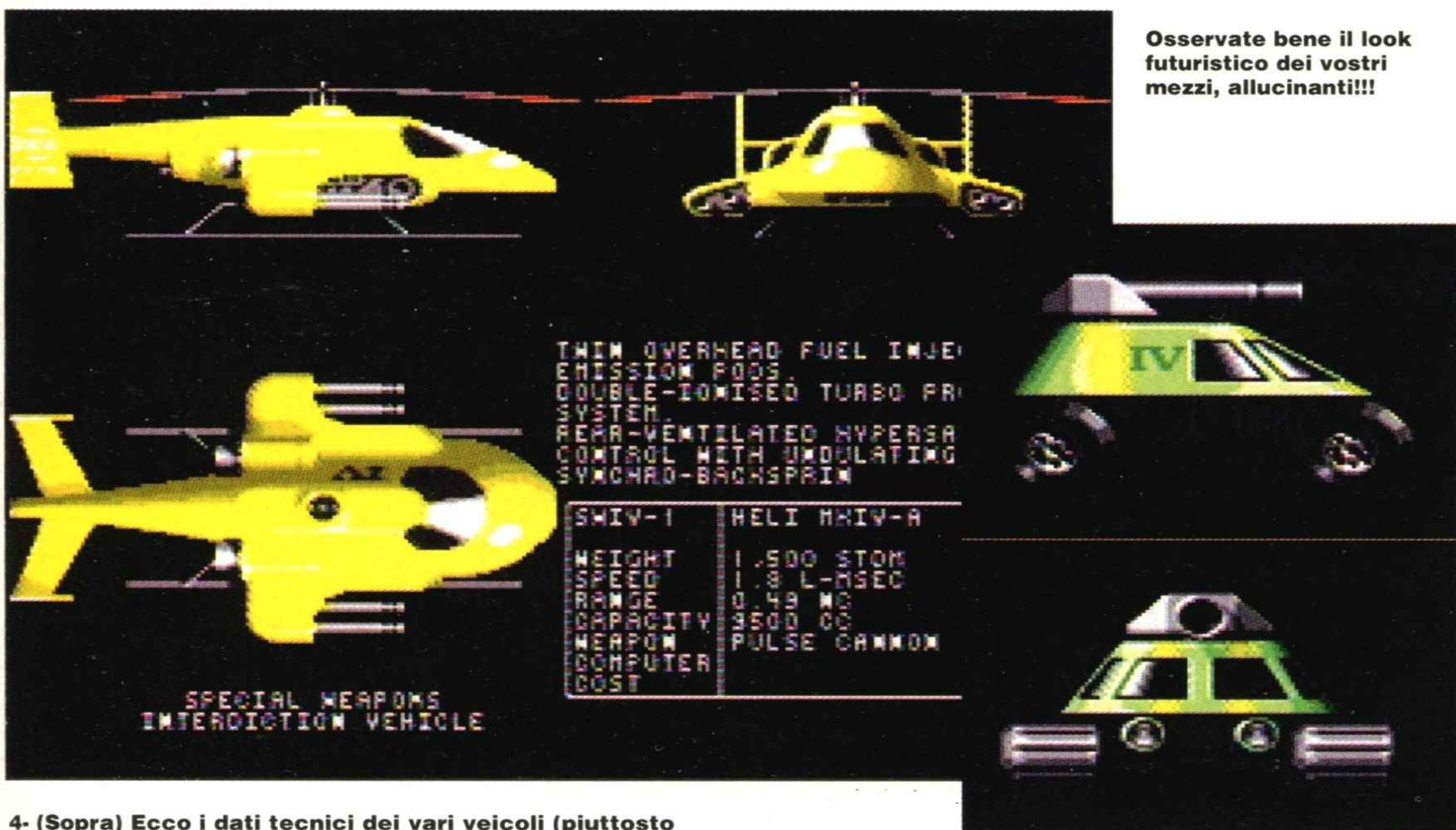


**PROVE**  
game power

# 82%

Mah... Vi dirò... *Super SWIV* non è riuscito a convincermi! Sì... è molto carino! Tutto è molto fluido, gli sprite sono numerosi, belli e grandi, la grafica è ben definita, il sonoro è occhei e non ci si può proprio lamentare della praticità dei comandi. Gli manca però quel tocco che lo avrebbe reso un fuoriclasse. Ormai ce ne sono fin troppi di spara-e-fuggi di questo tipo e la scatola di *SWIV* non va che ad aggiungersi ai suoi numerosi colleghi. L'opzione due giocatori e la diversità dei mezzi giocano a suo vantaggio e la difficoltà ben dosata vi garantirà dell'ottimo divertimento a lunga scadenza. Se siete un amante del genere potete comprarlo ad occhi chiusi, per gli altri...

**COMMENTO & VOTO**



Osservate bene il look futuristico dei vostri mezzi, allucinanti!!!

4- (Sopra) Ecco i dati tecnici dei vari veicoli (piuttosto fantascientifici!). (Sotto) Il pilota del caccia sperimentale ha qualche problema! Andiamo ad aiutarlo!



GERONIMOOOOooo! Spacchiamoli in 24 pezzi quei furfanti robotizzati (così magari ci faccio un puzzle)!



Quando vi dicevo che era meglio prendere l'elicottero. Ora ve la dovrete vedere con questa specie di ragno metallico!

## "IL MIO È PIÙ BELLO DEL TUO!"

Avete la scelta tra due veicoli da combattimento diversi: La jeep a terra o l'elicottero in aria!

La jeep: ha il vantaggio di poter sparare in tutte le direzioni, e di muoversi in una direzione mentre spara in un'altra. È però condizionata dalle varie asperità del terreno come buche, case, alberi, fiumi, e tante altre belle cose! Per sua fortuna può anche saltare.

L'elicottero: può sparare solo verso l'alto, ma in compenso non è ostacolato dai rilievi e può dunque muoversi liberamente sullo schermo; attenzione però alle mine volanti che lo potrebbero raggiungere!

**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Super SWIV

Casa \_\_\_\_\_ Storm/Sales Curve

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

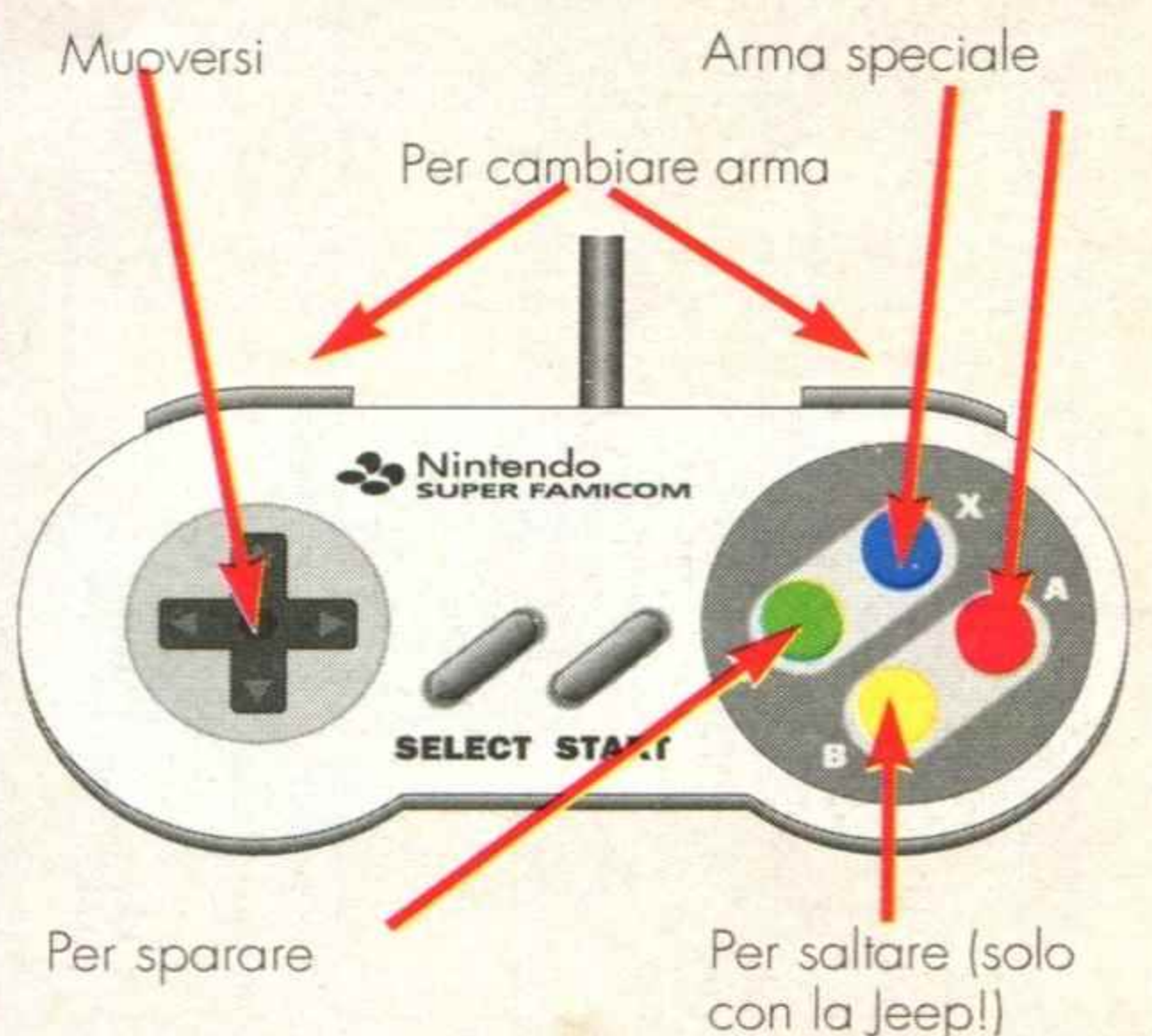
N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2

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

Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

# SPARATUTTO

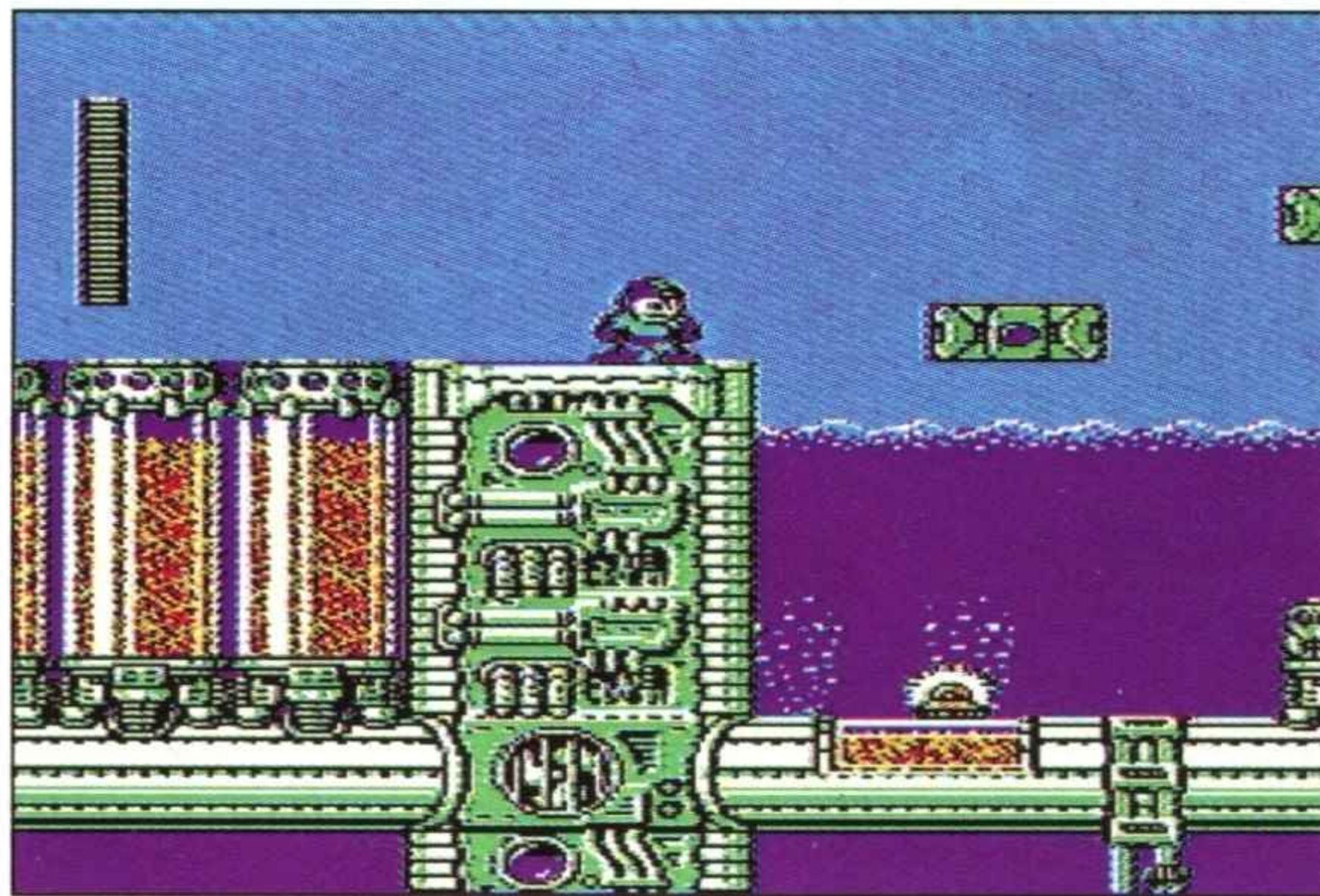
**SOTTO CONTROLLO**



# MEGAMAN 4

È proprio vero: i guai non finiscono mai, soprattutto per i supereroi. Infatti, quando sembra che ormai la pace sia tornata a regnare sovrana, che la serenità si diffonda tra gli uomini, e che tutto vada per il meglio, ecco che il pazzo di turno salta fuori dal nulla a rovinare la festa.

**L**a nuova insidia per la Terra porta il nome di Dr. Cossack, che se non è la reincarnazione del Dr. Wily, poco ci manca. Egli ha mandato una lettera al creatore di Megaman, il Dr. Light, nella quale comunicava tutta la sua invidia nei confronti del famoso Dottore, e minacciava l'imminente presa del globo con l'aiuto dei suoi terribili e potentissimi robot. Parte così la quarta missione di Megaman, con il solito obiettivo di eliminare il pazzo e i suoi scagnozzi. In questi anni di serenità,



**Dilemma:** è meglio saltare sul blocco oppure tuffarsi in acqua? Prima o poi un tuffo dovrete farlo.

il provvido Dr. Light, scettico sulla pace raggiunta, aveva apportato alcune modifiche al suo pupillo, migliorandone le prestazioni, e dotando di alcuni poteri il fido cane-robot di Megaman.

In questa quarta puntata (ormai è una tele-novela), il canonico sparo è stato potenziato con un accumulatore di energia, in grado di sprigionare devastanti scariche e, oltre alle armi che si ottengono eliminando i Robot di fine livello, come annunciato in precedenza abbiamo a disposizione l'amico più fedele dei robot: il cane-robot.

Il nostro piccolo amico ci permette di superare ostacoli e ottenere prestazioni prima impensabili (vedi box BAU-BAU), rivelandosi così un ottimo aiuto.

Gli otto nuovi "testa di latta" da sconfiggere, prima di vedersela con quel pazzo di Cossack, si trovano tutti alla fine del proprio livello (come nelle precedenti avventure) e, armati fino alla CPU, vendono



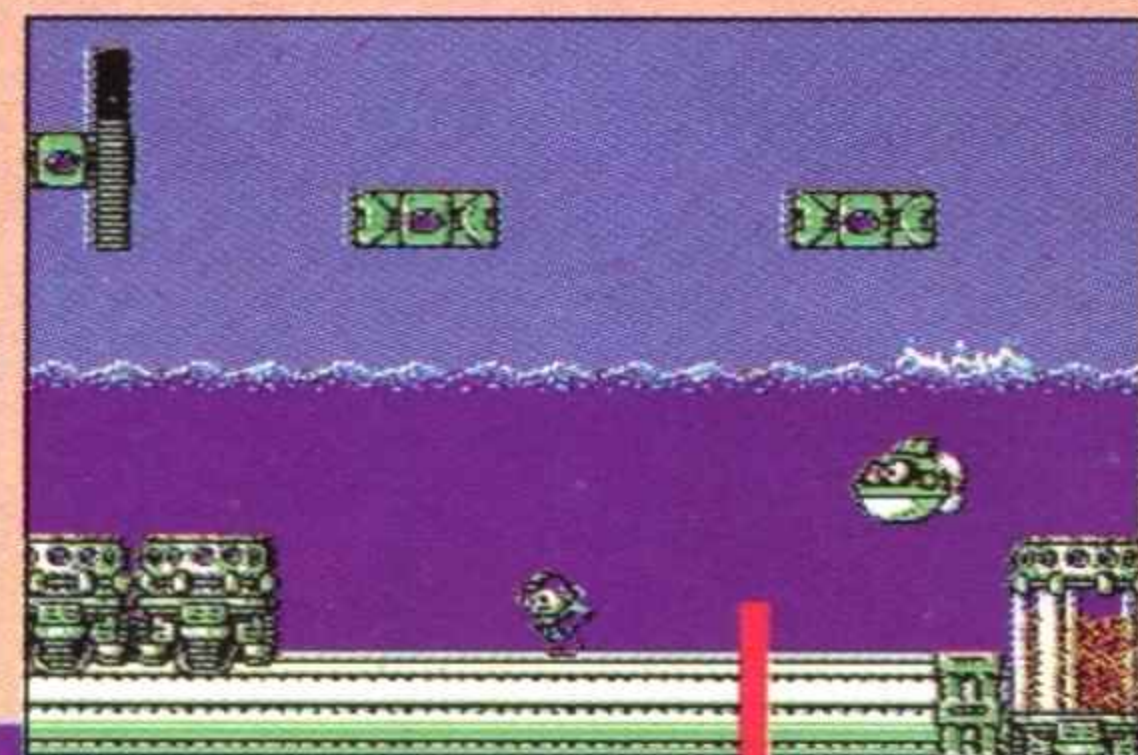
I fasci laser sono difficili da evitare: sono intermittenti!



Attento alle sabbie mobili Megaman!



Ma che belle cascate... quasi quasi mi tuffo...



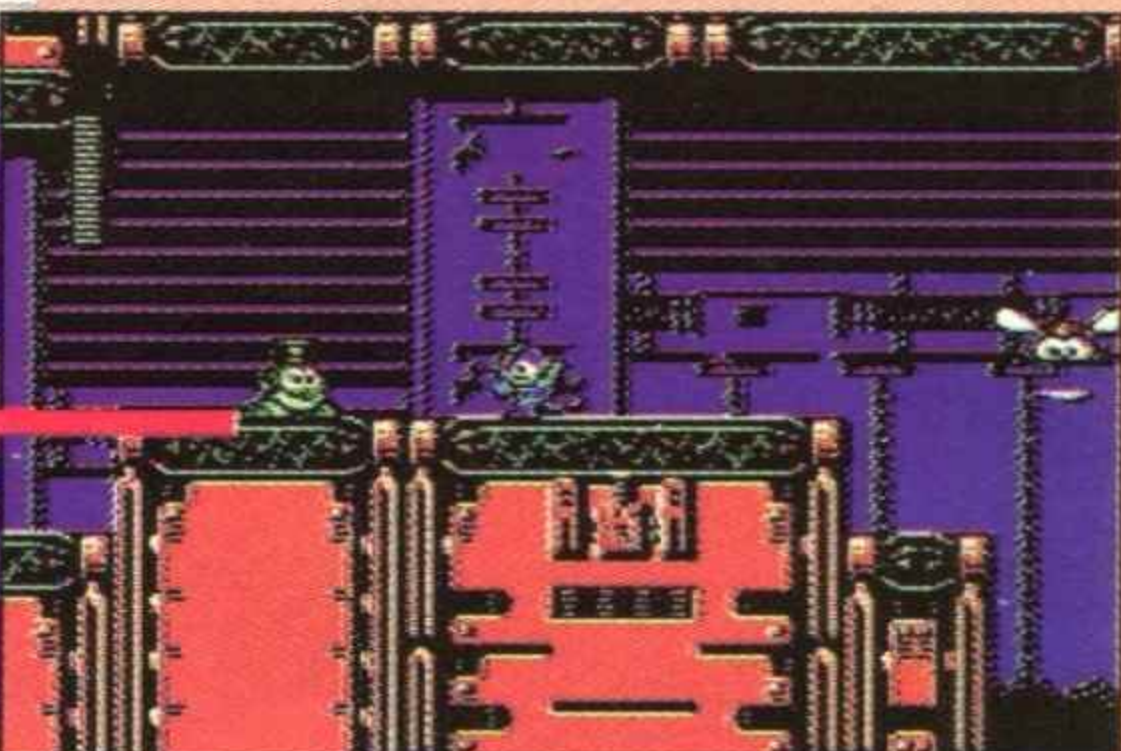
Le balene giganti di questo livello sono solo grosse ma non fanno paura.



Odioso robottone, non avrai il mio scalpo...



Notate le ossa di dinosauro sopra la vostra testa.



Un totem spara-pillole è quello che ci vuole per cominciare...



Accidenti a quelle fetenti coccinelle. Sempre in mezzo...



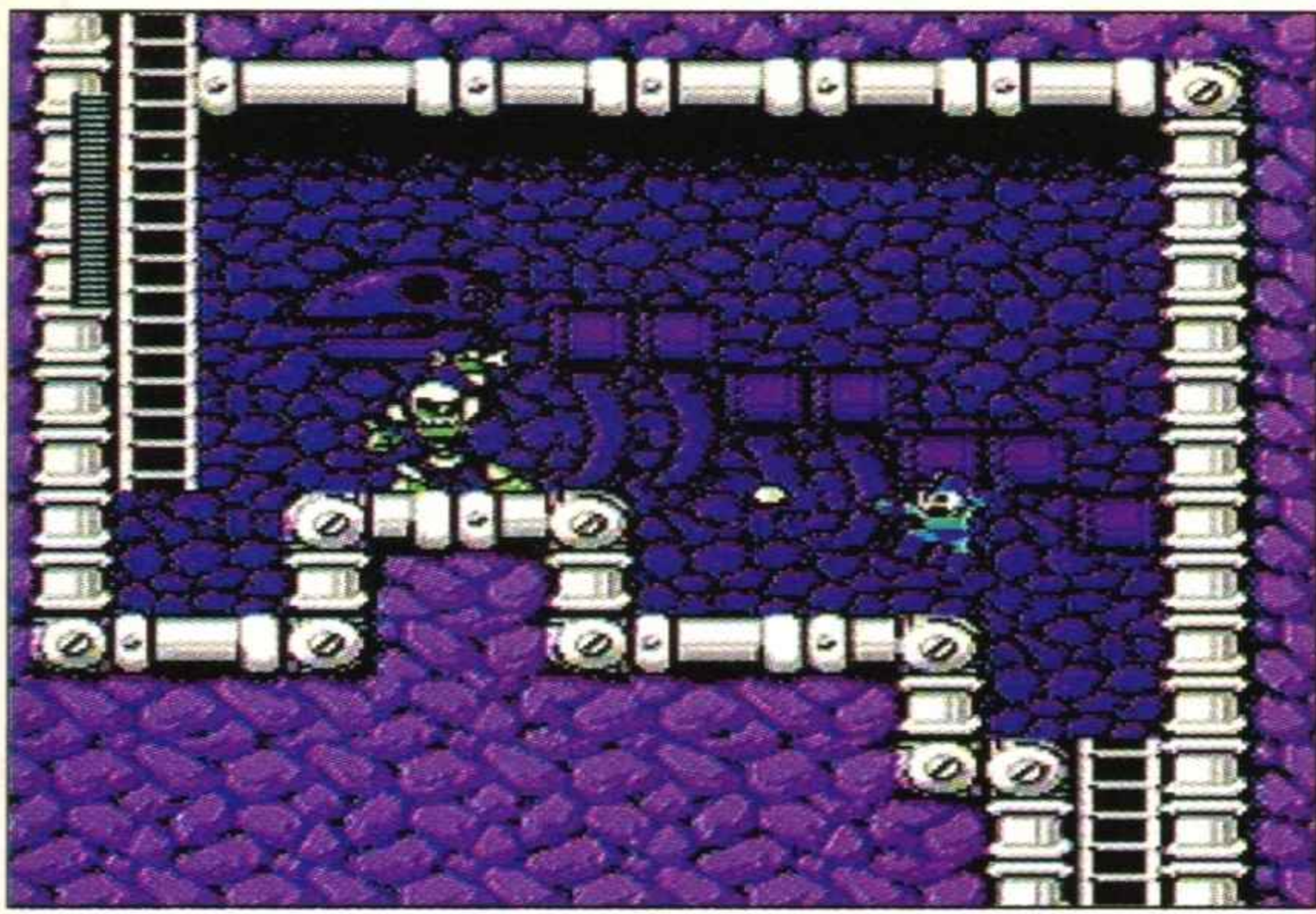
Bello... sembra uno dei livelli biologici di R-Type.



Aaah...salto nel vuoto!!!



Rush dammi una mano a saltare più in alto!



Skullman ci lancia delle tibie, dovremmo tenerne qualcuna da parte per il nostro fido Rush

davvero cara la propria lamiera. Il pieno di energia-vita ed energia-armi, lo si ottiene colpendo i nemici che sprigionano gli appositi contenitori che possono racchiudere energia o power-up.

Tutti i power-up possono essere trovati anche nella valigetta-robot che il Dr. Light spedisce a Megaman all'interno dei livelli; gli vuole proprio bene, non trovate?



Rush non ci molla un attimo, è proprio il migliore amico del Megauomo (ehehe)



Siamo sbucati in Parasol Stars?

## BAU BAU

L'amico più fedele di Megaman, anch'esso ricoperto di latta, riesce a far compiere azioni impossibili al suo padrone, facendogli raggiungere power-up e piattaforme apparentemente inaccessibili. Il cane ha tre poteri, il primo dei quali disponibile già dall'inizio del gioco: gli altri si ottengono uccidendo alcuni Robot-Master. Come le armi, anche i poteri di Rush (questo il nome del quadrupede) vanno a energia, purtroppo limitata. Il rifornimento si ottiene, come al solito, con gli appositi contenitori. Ma ecco i superpoteri di Rush:

**RUSH COIL:** è quello di serie, fornito all'inizio della partita. Con questo potere il cane catapulta Megaman in alto, rendendogli accessibile qualsiasi piattaforma o scaletta.

**RUSH JET:** Rush si trasforma in piattaforma volante e può trasportare Megaman ovunque. Ottimo quando si vuole sorvolare un pericolo. Questo potere lo si ottiene distruggendo Drillman.

**RUSH MARINE:** il fido cagnolino permette all'adorato padroncino di viaggiare più comodamente e meno pericolosamente nelle zone marine.



Log

**PROVE**  
game power

# 90%

Appena presa in mano la confezione, il mio primo pensiero è stato: "Ci risiamo! Ancora la stessa minestra con l'aggiunta dell'acqua fresca", ma dopo aver giocato per un'oretta mi sono accorto che, pur avendo un'originalità pari a zero, Megaman 4 è semplicemente fantastico. Anch'io ho giocato le precedenti versioni, ma non mi sono affatto annoiato, anzi, grazie ai piccoli miglioramenti grafici e sonori e ai nuovi elementi, ho trovato davvero esaltante combattere e sconfiggere i nemici più forti. Quindi, se siete fans di Megaman, non vi potete perdere questa nuova puntata. Per chi non ha mai provato Megaman e cerca un gioco tosto... beh, il consiglio è uno solo: compratelo!

**COMMENTO & VOTO**

## I CATTIVI DELLA SITUAZIONE

**PHARAOHMAN:** per costruirlo il Dr. Cossack si è ispirato all'antico Egitto. Così il livello parte da una zona di sabbie mobili per finire all'interno di una piramide abitata da mummie terrificanti e dalla versione in latta del faraone.

**TOADMAN:** vive nelle fogne più puzzolenti del mondo. Il suo livello è uno dei più difficili: la pioggia all'inizio e la corrente dell'acqua nelle fogne, rendono davvero difficile il controllo del personaggio. Lumache giganti spara-occhi, oltre ai mostri ordinari, sono gli abitanti di questo livello.

**BRIGHTMAN:** nemici che, se uccisi, fanno andar via la luce, altri che la fanno tornare, grilli meccanici trasportatori, totem spara-pillole e lampadari rotanti sono gli abitanti di questo semplice livello.

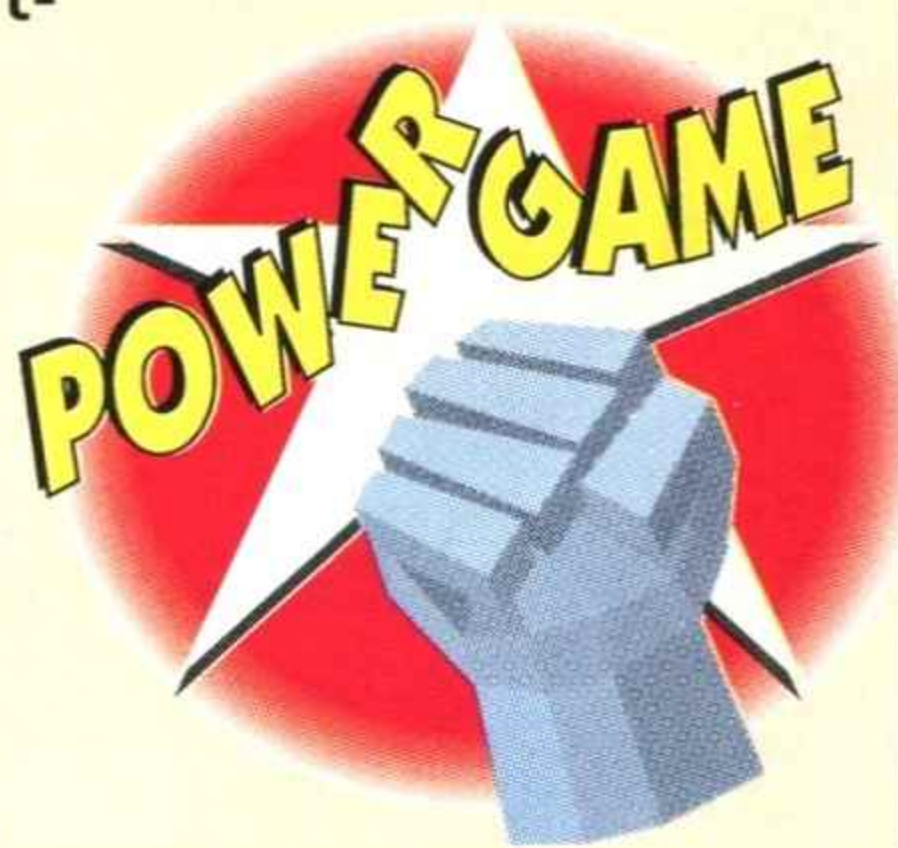
**DIVEMAN:** non è un divo della televisione, ma un robot avvolto in una stupenda muta blu. Vive in uno scenario marino pieno di balene giganti e mine vaganti; non impossibile.

**RINGMAN:** prima di affrontare il Robot in una sfida all'ultimo bullone, bisogna attraversare le mille insidie di questo livello, che sono costituite da piattaforme formate da fasci laser ad intermittenza: ora ci sono, ora non ci sono... Quando non ci sono avete la possibilità di fare un bel salto nel vuoto.

**DRILLMAN:** è in grado di perforare il suolo e rispuntare in superficie proprio sotto i piedi del povero Megaman; ricordatevi che un bersaglio in movimento è più difficile da colpire. Fastidiosissime sono le coccinelle assassine che inseguono la vittima perfino nella tomba.

**DUSTMAN:** in questo livello bisogna prestare attenzione a buchi e voragini varie, perché spesso si rivelano covi di mostriciattoli terribili, in grado di arrestare il salto di Megaman e trascinarlo nel vuoto. Ancora pericolose sono le coccinelle che tentano in ogni modo di far cadere Megaman dalle piattaforme a comparsa.

**SKULLMAN:** il livello nel quale si trova questo sinistro Robot ricorda molto l'interno di un dinosauro: ossa e costole fanno parte della scenografia, mentre scheletri, bruchi-robot e chiocciole assassine sono i nostri nemici. L'ordine con cui affrontare i livelli è puramente facoltativo ma, come sempre, esiste una sequenza che rende la vita meno dura.

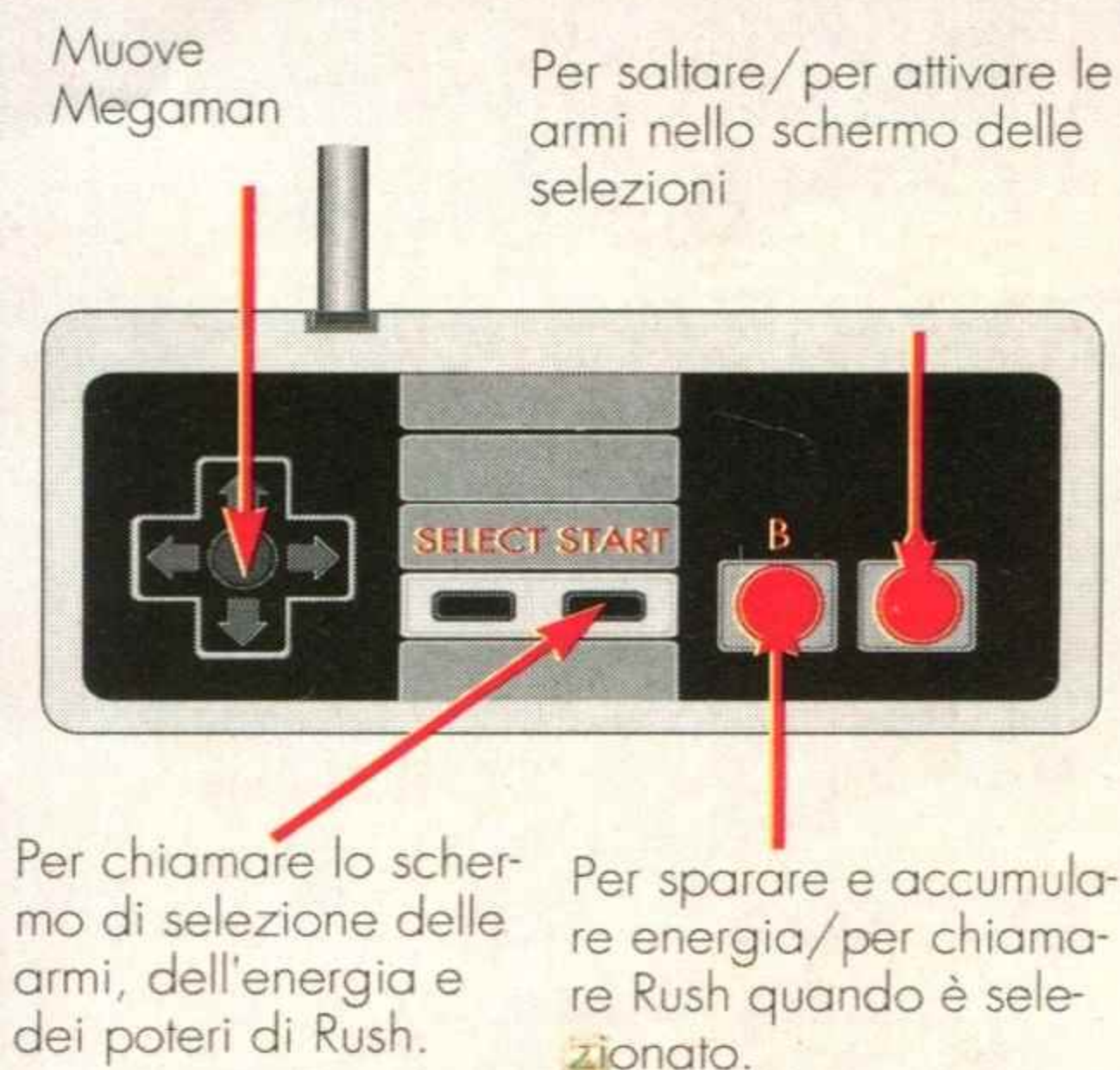


**SCHEDA TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Megaman 4  
 Casa \_\_\_\_\_ Capcom  
 Distr. \_\_\_Import (richiede Game Key)  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1  
 Continua? \_\_\_\_\_ Password  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

## PIATTAFORME

**SOTTO CONTROLLO**



# SUPER FAMICOM



NUOVI NUMERI :

TEL. 011/4031114

011/4031324

011/4031122

011/4031336



Fax. 011/4031001

## ALEX Mad Service

Vendita per Corrispondenza

### S-NES

### S.Famicom

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

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



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

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

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

**SUPER FAMICOM + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO SCART + Cartuccia L.399.000 iva inclusa.**



SN PRO PAD.....39000  
ANGLER PAD.....45000



SUPER SCOPE + 6 GIOCHI L.139.000

# MEGADRIVE



MEGADRIVE .....L.255.000



NHL HOCKEY.....	99000
PHANTASY STAR 3.....	139000
PIT FIGHTER.....	99000
PREDATOR 2.....	89000
REBIBASEBALL 4.....	99000
SMASH TV.....	89000
SLEMEWORLD.....	89000
SONIC 2.....	NOV
SPIDERMAN.....	99000
SPLATTERHOUSE 2.....	109000
SUPER MCGPII.....	99000
TAZMANIA.....	99000
TECH-MOSOCER.....	99000
TERMINATOR.....	99000
TOKI.....	89000
TWO CRUDE DUDES.....	99000
VALS.....	99000
WARSONG.....	99000
WINTER CHALLENGE.....	79000
WONDERBOY V.....	99000
WCSOCCER.....	89000
ALIEN 3.....	99000
ALIBAD DRAGON.....	99000
ATOMIC RUNNER.....	89000
BART'S MUTANT.....	99000
BATMAN RETURN.....	NOV
CADASH.....	99000
CHUCK ROCK.....	99000
CYBER COP.....	99000
FERRARI GP.....	99000
FIGHTING MASTER.....	89000
GALAXY FORCE 2.....	99000
GENFIRE.....	119000
GOLDEN AXEL.....	99000
HEAVY NOVA.....	109000
JORDAN VS BIRD.....	99000
KID CHAMALEON.....	99000
KRUST'S HOUSE.....	89000
LEMMINGS.....	89000



# NEO GEO

NEO GEO CONSOLE .....599.000

NAM75.....	119000
MAGI AN LORD.....	185000
RIDING HERO.....	185000
NINJA COMBAT.....	185000
SUPER SPY.....	185000
CYBER LIP.....	119000
PUZZLED.....	119000
LBOWLING.....	119000
GOLF TOP PLAYER.....	185000
BASEBALL STAR PROF.....	185000
SENGOKU.....	235000
GOST PILOTS.....	235000
KING OF MONSTER.....	235000
BLUES JOURNEY.....	185000
ALPHAMISSON 2.....	235000
BURNING FIGHT.....	Tel.
LEGOSUCC JOE.....	Tel.
CROSSED SWORD.....	275000
SBASEBALL 2020.....	235000
EIGHT MAN.....	275000
ROBO ARMY.....	235000
TRASH RALLY.....	275000
FATEL FURY.....	275000
SOCCER BRAWL.....	275000
FOOTBALL FRENZY.....	275000
MUTATION NATION.....	275000
LAST RESORT.....	275000
FATAL FURY 2.....	279000



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

I NOSTRI PUNTI VENDITA

# ALEX

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



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



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



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



**Fax.011/4031001**

**Alex** Mad Service

**Vendita per Corrispondenza**



# GAMEBOY

## GAMEBOY

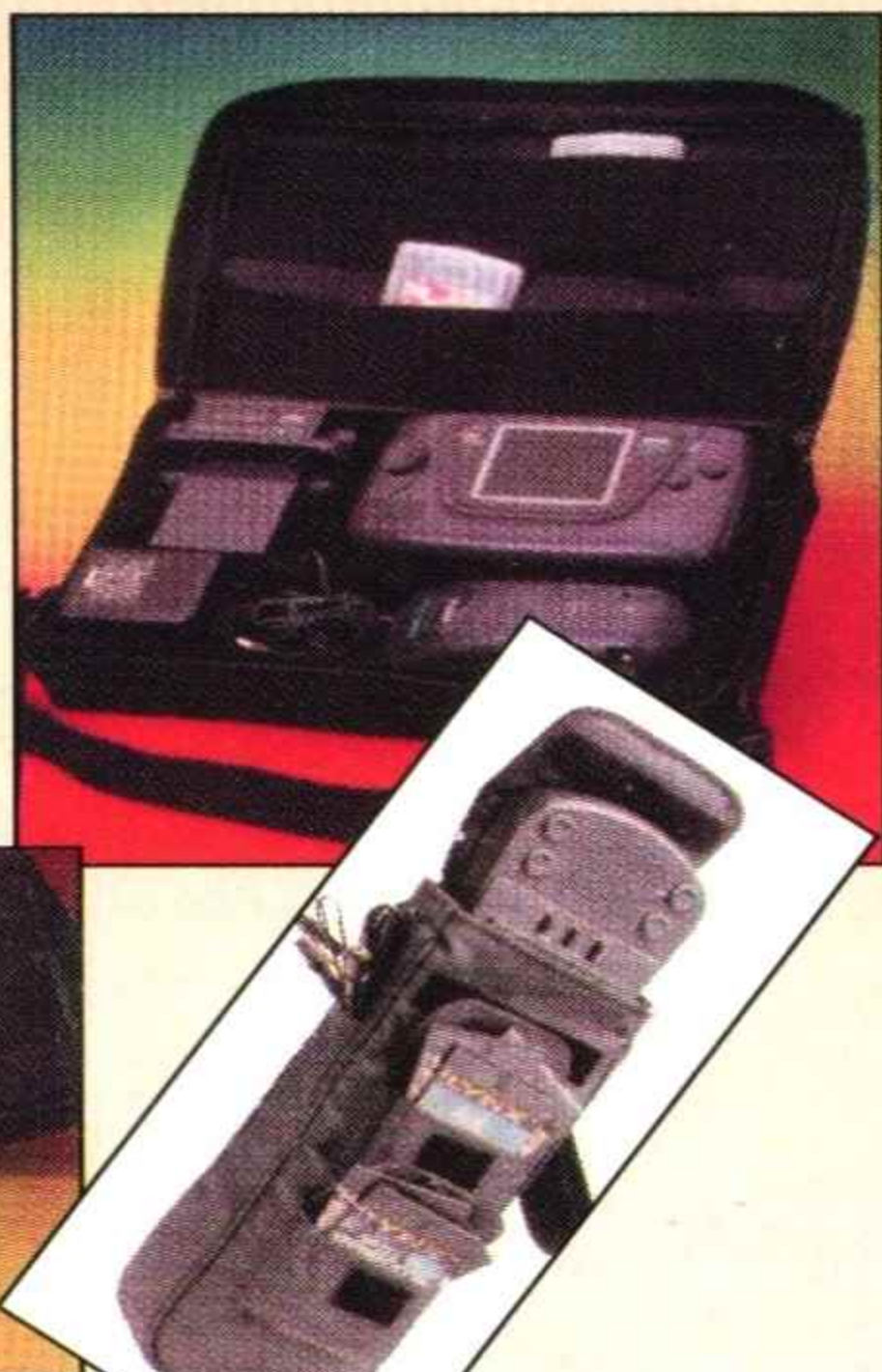
ADDAMS FAM.	59000	MEGAMAN 2	69000	SPIDERMAN 2	59000
ADV.ISLAND	59000	METROID 2	49000	TECMO BOWL	79000
ALIEN 3	69000	NBA 2	59000	TERMINATOR II	59000
BARBIE	59000	PIT FIGHTER	69000	T.M.N.T. II	69000
BATMAN 2	59000	POPEYE 2	69000	TINY TOONS	59000
BATTLE TODS	59000	PRINCE OF PERSIA	59000	TOM & JERRY	59000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



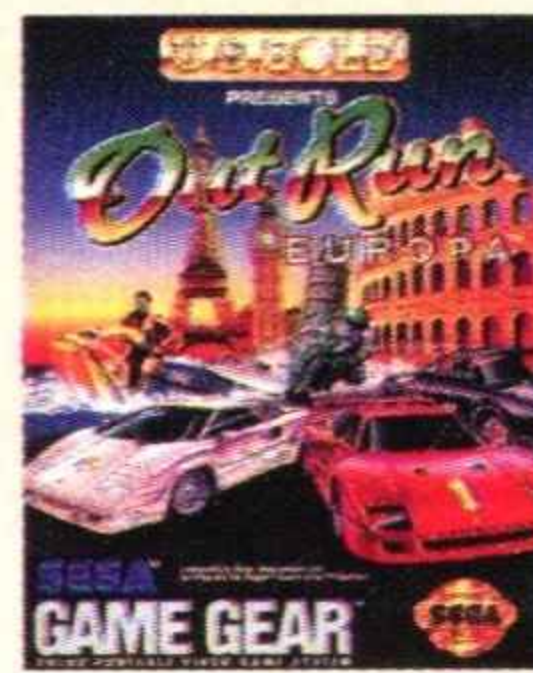
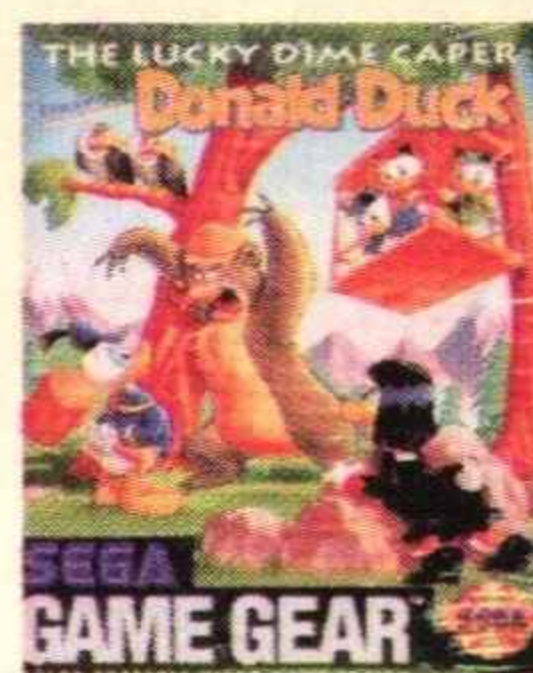
## SPECIALE BAG



LYNX BAG	29000
LYNX Carry Case	39000
Game Gear Bag	29900
Game Gear Case	39900
GAMEBOY CASE	35000
SOFT CASEBOY	19000
WIDEBOY	29000



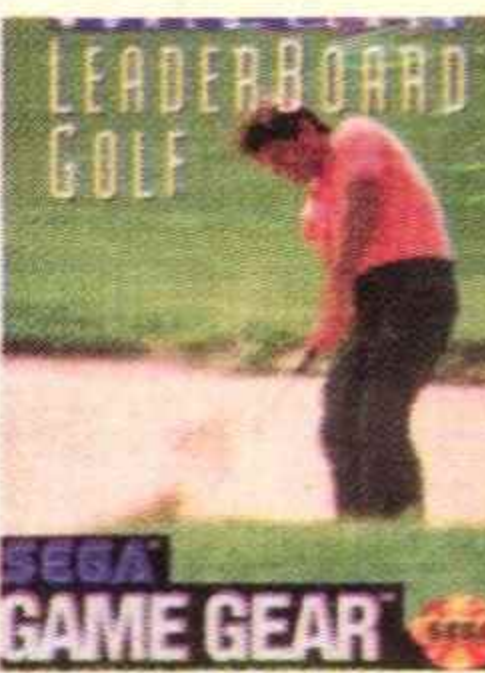
- \*Consegna in 24/36 ore in tutta ITALIA a Domicilio con Corriere.
- \*Hot Line per problemi sul materiale acquistato.
- \*Sostituzione della merce non funzionante.
- \*Pagamento solo alla consegna del materiale.
- \*Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
- \*Bollettini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



**GAMEGEAR CONSOLE** .....279.000  
**GAMEGEAR + SONIC** .....299.000

## GameGear

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



# VENDITA PER CORRISPONDENZA

# GET READY!

☎ 051/948119

☎ 051/948251

## MEGA DRIVE

Mega Drive Pal + Sonic	L.	279.000
Mega Drive Scart + Sonic	L.	279.000
Mega Drive Pal	L.	250.000
Mega Drive Scart	L.	250.000
Mega Drive Joypad	L.	40.000
Aecade Power Stick	L.	89.000
Convertitore JAP/ITA	L.	25.000

### Cartucce Americane

<b>Alien 3</b>	L.	<b>109.000</b>
<b>Acquatic Game (James Pond 3)</b>	L.	<b>89.000</b>
Arch Rival Basketball	L.	94.000
Arcus ODyssey	L.	119.000
<b>Atomic Runner (Chelnov)</b>	L.	<b>99.000</b>
<b>Batman Returns</b>	TELEFONARE	
Cadash	L.	94.000
Caliber 50	L.	59.000
<b>Captain America</b>	TELEFONARE	
Chuck Rock	L.	109.000
David Robinson Basketball	L.	109.000
Desert Strike	L.	94.000
Devilish	L.	94.000
<b>European Club Soccer</b>	L.	<b>99.000</b>
E. Holyfield Boxing	L.	94.000
F22 Interceptor	L.	89.000
Ferrari GP Challenge	L.	69.000
Fighting Master	L.	94.000
<b>Green Dog</b>	L.	<b>94.000</b>
Ishido	L.	34.000
John Madden 92	L.	89.000
Jordan Vs. Bird	L.	89.000
Krusty's Fun House	L.	94.000
NHL Hockey	L.	89.000
<b>NHL Hockey 93</b>	L.	<b>109.000</b>
Olimpic Gold	L.	99.000
<b>Predator 2</b>	L.	<b>99.000</b>
Robocod	L.	94.000
Rolling Thunder 2	L.	109.000
<b>R.B.I. Baseball 2</b>	L.	<b>104.000</b>
Super Off Road	L.	94.000
<b>Super Smash TV</b>	L.	<b>99.000</b>
Super Volleyball	L.	89.000
Tazmania	L.	99.000
Terminator	L.	109.000
Test Driver 2	L.	109.000
The Simpson	L.	99.000
Trampoline Terror	L.	59.000
Warrior of Rome	L.	79.000
<b>Wolf Child</b>	TELEFONARE	
Wonderboy 5	L.	109.000
<b>X Man</b>	DICEMBRE	
<b>Young Galahad</b>	L.	<b>104.000</b>
Telefonare per le ultime novità		

### Cartucce Giapponesi

Alisia Dragoon	L.	89.000
Arrow Flash	L.	59.000
Atomic Robokid	L.	54.000

**I PREZZI POSSONO  
VARIARE A CAUSA DELLE  
FLUTTUAZIONI VALUTARIE**

**LA GET READY!  
ANNUNCIA LA PROSSIMA  
APERTURA DI UN PUNTO  
VENDITA A BOLOGNA.  
PER I DETTAGLI VI  
RIMANDIAMO AL  
PROSSIMO NUMERO**

Battle Mania	L.	79.000
<b>Chelnov</b>	L.	<b>99.000</b>
Devil Crush	L.	104.000
El Viento	L.	99.000
Elemental Master	L.	64.000
F1 Circus	L.	89.000
F1 Gran Grand Prix	L.	89.000
F1 Hero	L.	89.000
Fantasia	L.	69.000
Fantastic Navigation	L.	79.000
Fighting Master	L.	89.000
Glayscale	L.	109.000
Grandslam Tennis	L.	99.000
Hell Fire	L.	54.000
<b>Hi School Soccer</b>	L.	<b>94.000</b>
Joe Montana II	L.	64.000
Kid Chamaleon	L.	89.000
Legend of Ninja Buraiden	L.	84.000
Leynos	L.	54.000
Mercs	L.	79.000
<b>Metal Fang</b>	TELEFONARE	
Mickey Mouse	L.	69.000
Out Run	L.	59.000
<b>Patlabor Mobil Police</b>	L.	<b>99.000</b>
Quackshot	L.	69.000
Senjo-No-Ohkam	L.	79.000
<b>Senna Super Monaco GP 2</b>	L.	<b>89.000</b>
Slime Word	L.	89.000
Sonic	L.	69.000
<b>Sonic 2</b>	NOV / DIC	
Spider Man	L.	59.000
Splatter House 2	L.	89.000
Steel Empire	L.	99.000
Street of Rage	L.	75.000
Strider	L.	69.000
Thunder Force 4 (Mega Drive Scart)	L.	109.000
Thunder Fox (Mega Drive Scart)	L.	79.000
Two Crude Dude (Crude Buster)	L.	94.000
Undealder	L.	89.000
Whip Rush	L.	54.000
Telefonare per le ultime novità		

### Giochi per Mega CD

Ernest Evans	L.	104.000
Fray Area	L.	94.000
Funky Horror Band	L.	79.000
Heavy Nova	L.	94.000
Prince Of Persia	L.	99.000
Sol Feace	L.	94.000
<b>Wonder Dog</b>	L.	<b>99.000</b>
<b>Final Fight</b>	NOV / DIC	

## SUPER FAMICOM

Super Nes System + Super Mario World + Cavo Scart + Trasformatore 220V	L.	399.000
Super Nes Pal - 1 Joyped		
Trasformatore 220V	L.	340.000
Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi)	L.	134.000
Super Famicom Pal	L.	460.000
Super Famicom Scart-RGB	L.	450.000
Convertitore USA/JAP - JAP/USA	L.	35.000

### Cartucce Americane

Addams Family	L.	129.000
<b>Axelay</b>	L.	<b>144.000</b>
Bill Lambers Combat Basketball	L.	89.000
<b>Burt's Nightmare (Simpson)</b>	L.	<b>124.000</b>
Castelvania 4	L.	119.000
<b>Dino City</b>	L.	<b>124.000</b>
Final Fantasy 2	L.	139.000
Final Fight	L.	119.000

F. Zero	L.	114.000
<b>Hook</b>	NOVEMBRE	
Jhon Madden Football	L.	129.000
Joe & Mac	L.	119.000
Krusty's Fun House	L.	119.000
Legend of Mystical Ninja	L.	124.000
Paperboy 2	L.	124.000
Pilot Wings	L.	114.000
Pit Fighter	L.	119.000
<b>Race Driving</b>	L.	<b>124.000</b>
<b>Rampart</b>	L.	<b>124.000</b>
<b>Robocop 3</b>	TELEFONARE	
Sim City	L.	114.000
Spanky's Quwst	L.	114.000
<b>Star Wars</b>	NOV / DIC	
<b>STG Strike Runner</b>	L.	<b>124.000</b>
<b>Street Fighter 2</b>	L.	<b>164.000</b>
Super Battle Tank	L.	114.000
<b>Super Battle Toads</b>	TELEFONARE	
Super EDF	L.	119.000
Super Off Road	L.	129.000
Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi)	L.	134.000
Super Smash TV	L.	119.000
Super Tennis	L.	114.000
Super WWF Wrestlemania	L.	124.000
Top Gear	L.	114.000
True Golf Classic	L.	124.000
True Golf Classic: Pibble	L.	129.000
<b>Wings 2</b>	TELEFONARE	
<b>X-Man</b>	TELEFONARE	
Zelda 3	L.	134.000
Telefonare per le ultime novità		

### Cartucce Giapponesi

Area 88	L.	109.000
Astral Bout	L.	134.000
<b>Axelay</b>	L.	<b>139.000</b>
Battle Blaze	L.	124.000
Blazeon	L.	99.000
Capitain Tsubasa 3	L.	139.000
Castelvania 4	L.	104.000
Contra Spirit	L.	129.000
Cyber Formula	L.	129.000
<b>Dinosaurios</b>	L.	<b>119.000</b>
<b>Dion</b>	TELEFONARE	
F1 Exhaust Heat	L.	140.000
F1 Grand Prix	L.	129.000
Final Fight	L.	119.000
F-Zero	L.	119.000
Hat Trick Hero (Taito)	L.	129.000
<b>Hiryuu No Ken Shiro (Golden Fighter)</b>	L.	<b>139.000</b>
Hook	L.	129.000
Hyper Zone	L.	105.000
Joe & Mac	L.	124.000
Last Fighter Twin	L.	129.000
Lemmings	L.	119.000
Magic Sword	L.	114.000
Musya	L.	129.000
<b>Ninja Turtles 4</b>	L.	<b>129.000</b>
<b>Nosferatu</b>	TELEFONARE	
Parodius	L.	134.000
Prince Of Persia	L.	134.000
Ranma 1/2	L.	129.000
Robo Police	L.	109.000
RPM Racing	L.	119.000
Rushing Beat	L.	114.000
<b>Stg Stryke Gunner</b>	L.	<b>119.000</b>
<b>Street Fighter 2</b>	L.	<b>164.000</b>
S. Adventure Island (Wonderboy)	L.	99.000
Super Aleste	L.	140.000
Super Basketball	L.	129.000
Super Bowling	L.	124.000
Super Ghouls & Ghost	L.	114.000
<b>Super Mario Kart</b>	L.	<b>164.000</b>

Super Mario World	L.	119.000
Super R-Type	L.	89.000
Super Smash TV	L.	114.000
Super Tennis	L.	124.000
<b>Super Volleyball</b>	NOV / DIC	
Top Racer	L.	99.000
World Champion Shipboxing	L.	119.000
World Cup Soccer	L.	124.000
WWF Wrestlemania	L.	114.000
Telefonare per le ultime novità		

## GAME GEAR

Game Gear	L.	250.000
Master Converter	L.	45.000

### Cartucce per Game Gear

Aleste	L.	69.000
Baseball	L.	59.000
<b>Chuck Rock (Usa)</b>	L.	<b>69.000</b>
Champion Boxing	L.	64.000
Chase HQ (Usa)	L.	69.000
Columns	L.	49.000
Donald Duck	L.	64.000
<b>Galaga 91</b>	L.	<b>64.000</b>
Gear Stadium	L.	49.000
GG Shinoby	L.	59.000
G-Loc	L.	64.000
Kinetik	L.	49.000
Magical Guy	L.	64.000
Mickey Mouse	L.	64.000
Moncao GP	L.	54.000
<b>Moncao GP 2</b>	L.	<b>64.000</b>
Ninja Gaiden	L.	54.000
Olimpic Gold	L.	64.000
Out Run	L.	49.000
Pengo	L.	49.000
<b>Poplis</b>	L.	<b>69.000</b>
Put & Putter	L.	54.000
Sonic	L.	59.000
<b>Spider Man</b>	L.	<b>79.000</b>
Squeek	L.	54.000
Super Golf	L.	59.000
<b>Super Smash TV (Usa)</b>	L.	<b>69.000</b>
<b>The Simpson</b>	L.	<b>69.000</b>
Wall of Berlin	L.	49.000
Wonder Boy	L.	69.000
Woody Pop	L.	54.000

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

# GET READY!

di Andrea Geraci

### Vendite per corrispondenza:

Tel. 051 / 948119 - 948251

### Orario di apertura:

9.30 - 13.30 / 14.30 - 19.30

Dal Lunedì al Sabato

### Condizioni di vendita:

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Spedizioni a mezzo posta o mezzo corriere espresso.

Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

I marchi Mega Drive, Game Gear, PC Engine, Super Famicom, sono di esclusiva proprietà delle singole case produttrici.



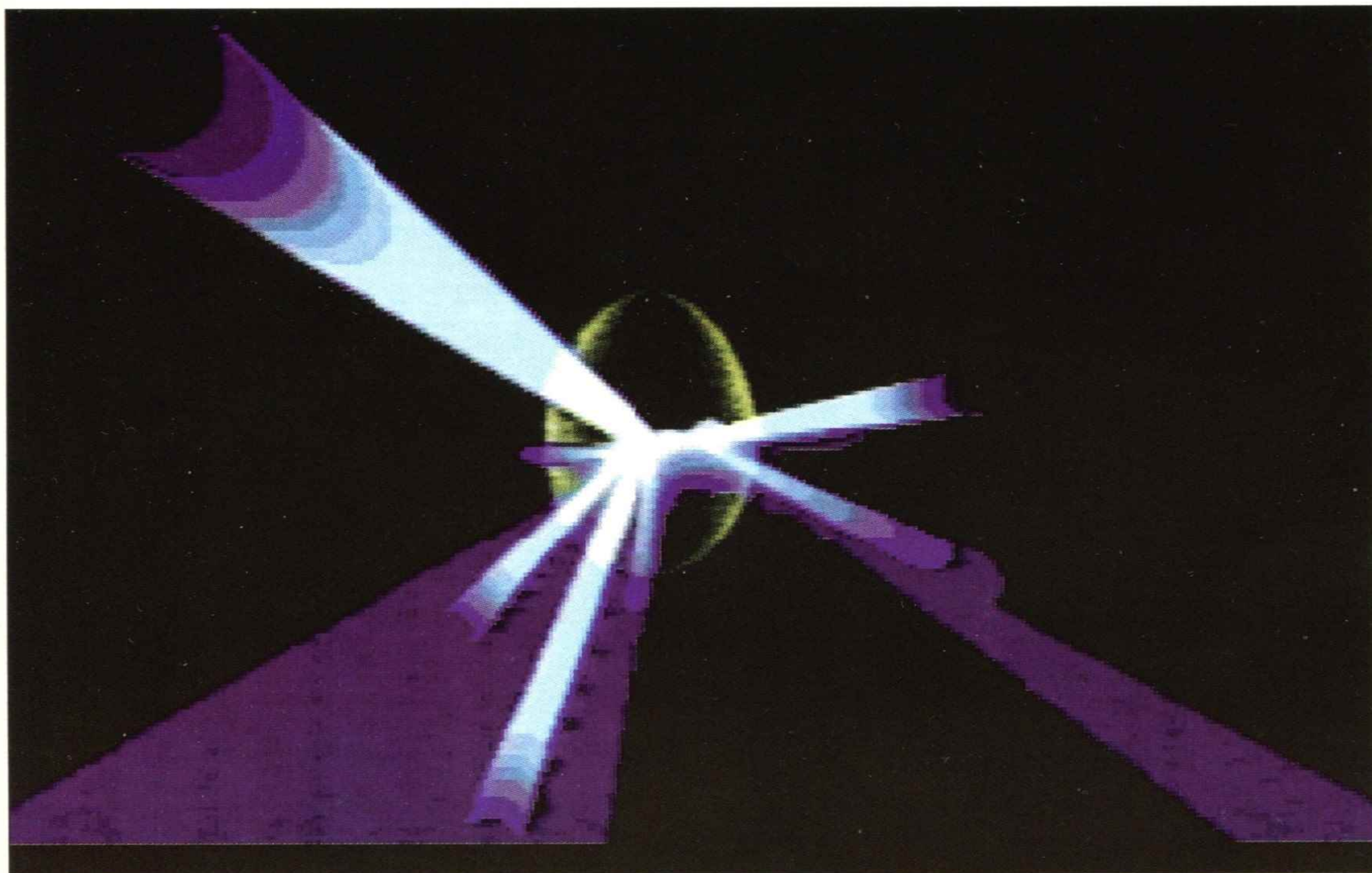


# Alien 3

“It’s here!”: il grido di Sigourney Weaver, insieme alla scena dell’alieno che le alita sulla faccia (chissà che fiato!) è probabilmente l’immagine più significativa di *Alien 3*, ennesima trasposizione cinematografica del genio di Giger, uno dei più grandi disegnatori fantascientifici di tutti i tempi. E ora finalmente possiamo urlare “*Alien 3 - The Videogame is here!*”



Il Motion Tracker non indica alieni in avvicinamento, godiamoci un attimo di riposo.



**D**ov'eravamo rimasti? Ah già, il tenente Ripley (Sigourney “ti spiezzo in due” Weaver) aveva fatto fuori la Grande Madre e, insieme a Newt, la bambina di 12 anni trovata sulla colonia, a Hicks, l'unico marine sopravvissuto e a Bishop, umanoide fedelissimo, stava facendo ritorno sulla Terra, in uno stato di ipersonno (una specie d'ibernazione) convinta di aver splatterato l'intero genere alieno. A un certo punto la nave SULACO che li sta trasportando registra un guasto ed espelle la EEV, la sezione dell'astronave contenente le bare criogene: la causa di tale anomalia in realtà è un alieno infiltrato nella navicella che, come se non bastasse,



## I NEMICI

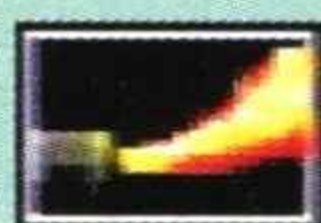
A differenza del film da cui è ispirato (in cui un solo essere bavoso si aggira per il penitenziario seminando morte e distruzione), in *Alien 3* ci sono parecchi nemici, che si possono suddividere in quattro generi principali. I primi sono gli alieni arrampicatori che si aggrappano letteralmente al soffitto cercando di mimetizzarsi con il fondale e di cogliervi di sorpresa: il modo più efficace di farli fuori è quello di ridurli a pezzettini con il mitra o con il lanciafiamme appena toccano terra. Simili a questi sono gli alieni quadrupedi (come quello del film) che s'arrampicano per i condotti d'areazione: sono ultravelocissimi e il mitra è la migliore arma per spedirli al creatore (cioè a Giger... e questa è satira). I più b\*^%!?i sono senza dubbio i bipedi (come quelli di *Alien 1 e 2*) che sbucano fuori dal terreno quando meno ve l'aspettate e vi attaccano spiccando poderosi balzi, magari mentre state correndo e credete che niente o nessuno possa fermarvi. I più temibili sono però i guardiani, che proteggono il passaggio ai livelli successivi: oltre ad essere particolarmente coriacei spruzzano acido a destra e manca, e ucciderli è davvero una bella impresa. Per concludere questa carrellata non potevano mancare le uova di alieno che sputano gli embrioni, quegli esseri malefici che s'attaccano a tutto e tutti e danno vita agli alieni veri e propri: questi maledetti si incollano alla faccia di Ripley e se non siete abbastanza lesti a smanettare con il joystick vi succhiano un bel po' d'energia. Se volete un consiglio, blastate l'uovo con il lanciafiamme o, ancor meglio, tirategli una granata e... KABLAM!

## L'ARSENALE

In *Alien 3* Ripley ha a disposizione quattro tipi di armi che, sfortunatamente per lei, non hanno durata infinita. Il numero dei colpi rimasti è infatti segnalato nella parte bassa dello schermo, insieme all'arma utilizzata in quel momento. Ovviamente, sparsi qua e là per la colonia penale, ci sono power up e kit vari che permettono alla benamata Sigourney di ricaricare mitra e granate. Ma vediamo com'è composto l'arsenale della nostra eroina (nel senso di eroe al femminile...):



**MITRAGLIATRICE:** All'inizio del gioco è carica con 99 colpi. È l'arma più primitiva e per spappolare un alieno dovrete colpirlo per cinque o sei volte, ma in compenso è anche la più maneggevole e la più comoda da usare in corsa e in situazioni disperate.



**LANCIAFIAMME:** 88 cariche all'inizio della partita. Come ben saprete gli alieni odiano letteralmente il fuoco, quindi cercate di abusare di quest'arma dirigendo il potentissimo getto a destra e manca. Utilissimo nei combattimenti ravvicinati (è un'arma a corto raggio), soprattutto quando si è circondati dalle perfide bestie bavose.



**LANCIAGRANATE M-80:** A disposizione 58 colpi alla partenza. È la versione aggiornata del vecchissimo fucile M-16 e si tratta dell'arma più terrificante di *Alien 3*: combina un raggio d'azione lunghissimo con un terrificante potenziale esplosivo. Ha un unico difetto: ci mette abbastanza a ricaricarsi e a esplodere il colpo, ma se riuscirete a pigliarci la mano potrete spasarvela alla stragrande.



**GRANATE:** 48 colpi. Le granate sono l'arma più efficace nei claustrofobici condotti per la ventilazione e sulle piattaforme semoventi. Provocano una deflagrazione tremenda e sono utilissime per far saltare porte e muri che sbarrano la strada. Occhio però perché hanno un timer e se le tenete troppo in mano... Beh, ci siamo capiti.

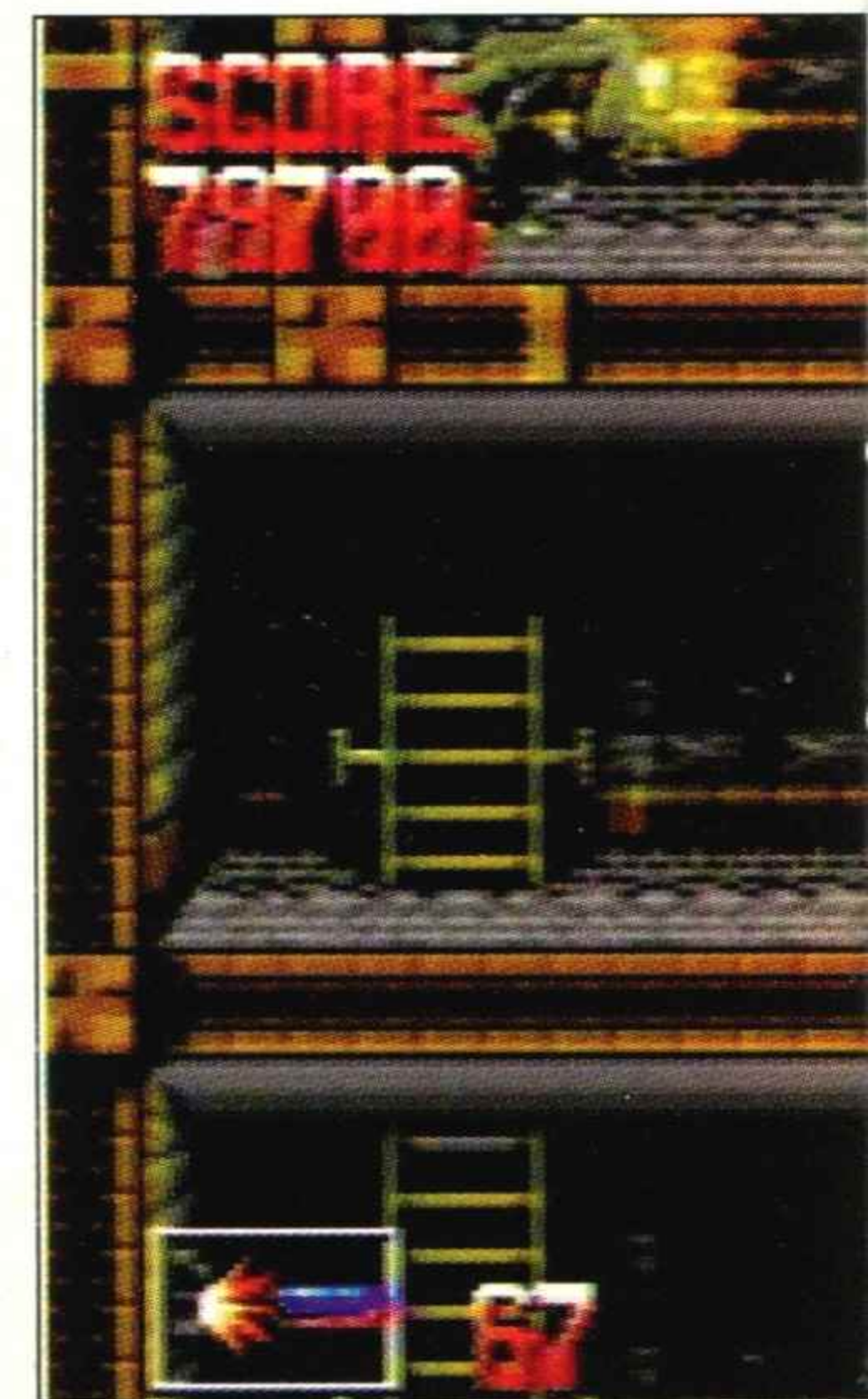


Gli effetti del lanciafiamme sugli alieni sono devastanti.



Ripley sta per avere un brutto incontro. Ma l'alieno non si aspetta certo una sventagliata di piombo caldo.

Nemmeno la Biomassa riesce ad incutere altrettanto terrore nei poveri prigionieri. Forza ragazzi liberiamoli.



(sinistra) Il kit di pronto soccorso è quello che vi vuole dopo una serie di combattimenti contro gli alieni.

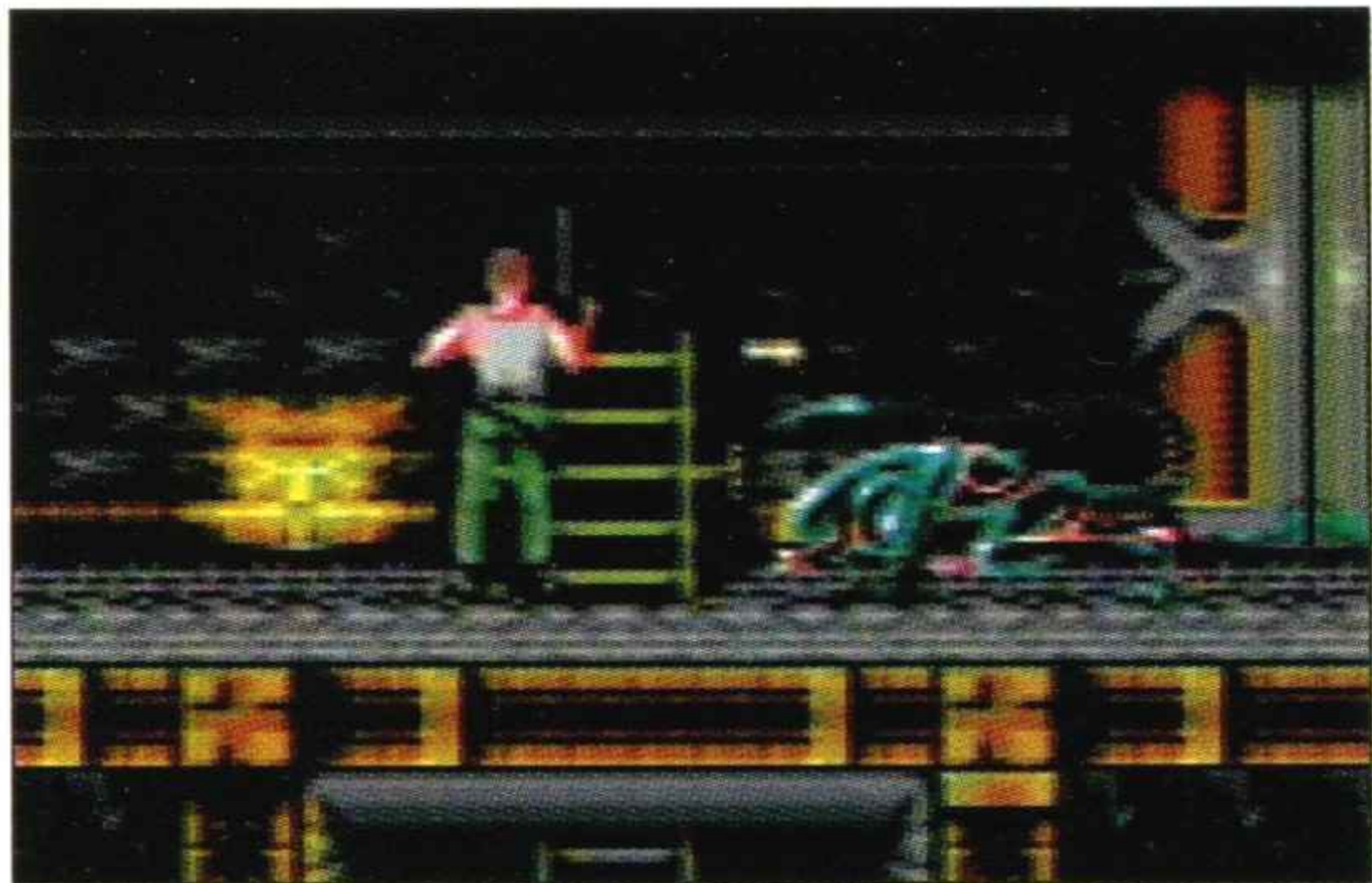
Cucù, chi c'è dietro l'angolo. Si sa, gli alieni non leggono Game Power...



La sensazione di claustrofobia che si prova ad aggirarsi nei tunnel è degna del primo film...

	PRISONER	008 x 500 =	4000
	TIME	1:05 x 10 =	650
	PULSE RIFLE AMMO	099 x 10 =	990
	FLAME THROWER FUEL	099 x 10 =	990
	HAND GRENADE	095 x 10 =	950
	GRENADE LAUNCHER	062 x 10 =	620

Il riassunto del nostro equipaggiamento e dei prigionieri portati in salvo.



Ripley, attenta!!! Gli alieni non concedono un attimo di respiro.



## IL RADAR

Sulla EEV, la navetta spaziale con cui Ripley è atterrata sulla Terra, era situato, a disposizione dei marines in missione in *Aliens* (R.I.P.) il Motion Tracker, un aggegglio che funge da radar e permette di rilevare tutti i nemici che si avvicinano, anche se non sono a portata di vista (vi ricordate la mitica scena del "10 metri... 9... 6... Ehi, ma non è possibile, dovrebbero essere già qui!", quando si ritrovano un milione di alieni proprio sopra la testa?). Il radar ha un solo piccolissimo difetto: funziona a pile. Così, dopo un certo lasso di tempo, i puntini azzurri (che indicano i nemici) e viola (gli alieni) inizieranno a lampeggiare e, subito dopo, scompariranno dallo schermo. Il rimedio? Uno solo: raccattare da terra le pile che di tanto in tanto si possono trovare lungo il tragitto.

Si ringrazia Computer One - BO

riesce a infestare il corpo di Ripley (in che modo non si sa e il film non è abbastanza chiaro...). Purtroppo la EEV, completamente in balia delle correnti spaziali, cade con estrema violenza su un minuscolo pianeta minerario, ora sede di una colonia penale, il Fiorina 161. Nell'urto Newt e Hicks ci lasciano la pelle e Bishop è talmente conciato male che dev'essere disabilitato. Solo Ripley sopravvive, ma non appena ripresa conoscenza si rende conto del tetto posto in cui è atterrata: scuro, freddo, infestato dai pidocchi (tanto che tutti, lei compresa, devono costantemente radersi la capoccia a zero) e popolato da 25 ex-stupratori e assassini, uniti solo dal credo in una oscura religione. L'unico personaggio positivo sembra essere il medico Clemens a cui Ripley confessa di temere la presenza di un alieno sulla navetta. Tale sospetto risulta essere giustificato e...

E basta: se volete sapere il resto andate al cinema sottocasa e gustatevi (per modo di dire, visto l'infimo livello) il film oppure procuratevi questo fantastico tie-in, in cui dovrete impersonare Ripley, fare a pezzi i malefici alieni bavosi e salvare i poveri carcerati del tutto ignari del pericolo rappresentato da queste bestiacce. Più sintetico di così...



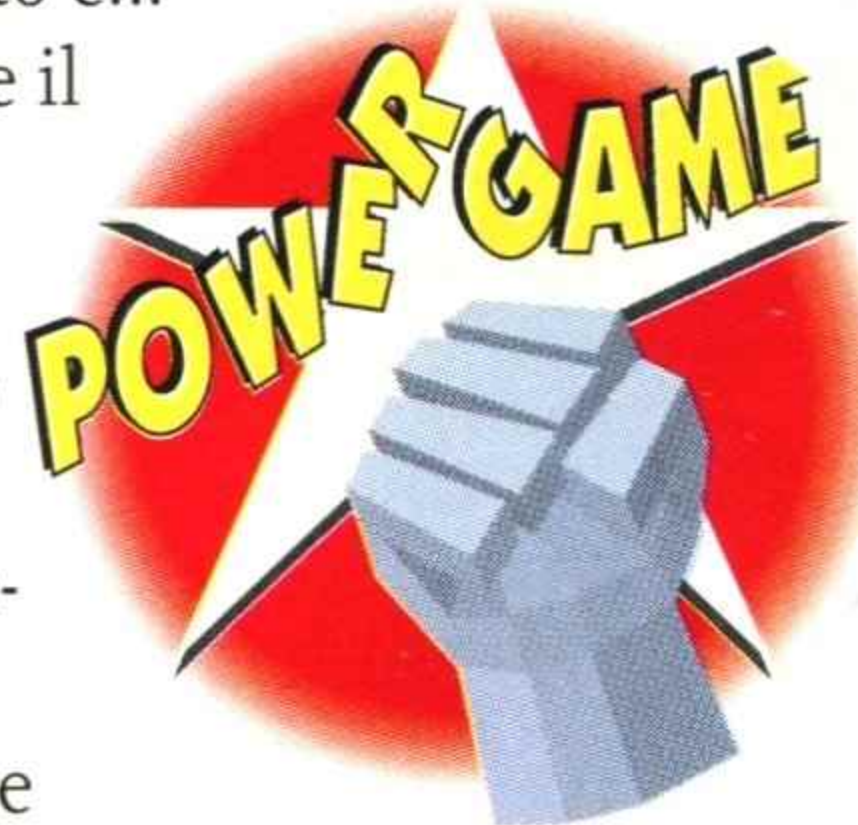
Cos'è? La macelleria? Il posto ideale per trovare un Alien affamato.

## I LIVELLI

Non tutti i livelli di *Alien 3* sono uguali l'uno all'altro, ma ne esistono tre tipi differenti: le Missioni, in cui dovete liberare i prigionieri e, man mano che avanzate, fare a pezzi gli alieni che vi sbarrano la strada. I livelli di ricerca, dove bisogna scovare gli umani fatti prigionieri dai bavosi e liberarli entro il tempo prestabilito. Infine ci sono i livelli di distruzione totale, in cui dovete ricercare gli alieni e splatterarli senza pietà. Viuuulenza!



Deejay



**PROVE**  
game power

# 90%

Devo ammetterlo, ero partito prevenuto nel giudicare questo *Alien 3*: il film è una discreta porcheria, soprattutto se paragonato ad *Alien* e *Aliens - Scontro finale* e mi aspettavo dal tie-in un gioco del medesimo (infimo) livello. Invece mi sono trovato di fronte a uno splatteratutto dalla grafica massiccia (in special modo le schermate statiche), dall'ottimo sonoro e dall'incredibile giocabilità. Alla Acclaim sono riusciti a ricreare quasi alla perfezione un'atmosfera "Gigeriana": lo sprite di Ripley è cattivissimo, i fondali non sono niente male e gli alieni fanno la loro parte alla perfezione. Questo gioco, a mio giudizio, ha solo due piccolissimi difetti: una certa ripetitività dell'azione e, in secondo luogo, una mancanza di longevità che vi porterà a finire il gioco dopo poco tempo. Una maggiore varietà e un numero di livelli più alto ne avrebbero fatto un titolo da 99%.

## COMMENTO & VOTO

## SCHEDA TECNICA

Titolo	Alien 3
Casa	Acclaim
Distribuzione	Giochi Preziosi
N° Giocatori	1
Continua?	9
Livelli di difficoltà	3

## AZIONE

## SOTTO CONTROLLO





# I PREZZI PIU' TOSTI

c.so MILANO, 193 - 37138 - VERONA  
TEL. 045 - 8101213  
FAX 045 - 8101217

## GENESIS (USA)

- + Sonic
- + Super Monaco GP II
- + Cavo Scart

**L. 349.000**

## GAME GEAR (USA)

- + Sonic

**L. 269.000**

## SUPERNINTENDO (USA)

- + Super Mario World
- + Cavo Scart

**L. 369.000**

## SUPER NINTENDO (USA)

- + Super Mario World
- + Zelda III
- + Cavo Scart

**L. 439.000**

## SEGA MEGADRIVE

- |                    |           |
|--------------------|-----------|
| Alien 3            | L. 95.000 |
| Double Dragon      | L. 95.000 |
| Dragon Fury        | L. 89.000 |
| Greendog           | L. 85.000 |
| Predator 2         | L. 89.000 |
| Super Monaco GP II | L. 89.000 |
| Super Smash TV     | L. 99.000 |
| Taz-Mania          | L. 89.000 |
| Terminator         | L. 95.000 |

## SUPER NINTENDO

- |                          |            |
|--------------------------|------------|
| Golden Fighter (SF)      | L. 135.000 |
| Prince of Persia (SF)    | L. 125.000 |
| Robocop 3                | L. 115.000 |
| Simpson Bart's Nightmare | L. 110.000 |
| Street Fighter II (SF)   | L. 179.000 |
| Super F1 Circus (SF)     | L. 125.000 |
| Super Mario Kart         | L. 122.000 |
| Top Gear                 | L. 120.000 |
| Turtles IV in Time (SF)  | L. 125.000 |



SOLE PER VIDEOGIOCHI

VALE FINO AL 30.11.92

**VALE L. 10.000**  
PER ACQUISTI SUPERIORI ALLE 100.000 LIRE



c.so MILANO, 193 - VERONA - TEL. 045 8101213

**DISCOUNT CARD**

# BONSAGLIO

S.R.L.

V I D E O G A M E S D I F F U S I O N  
LA SELEZIONE PIÙ RICCA • I MIGLIORI GIOCHI

**Nintendo®**

**SEGA MEGA DRIVE**

**ATARI 2600**

**SUPER MARIO BROS. 3**



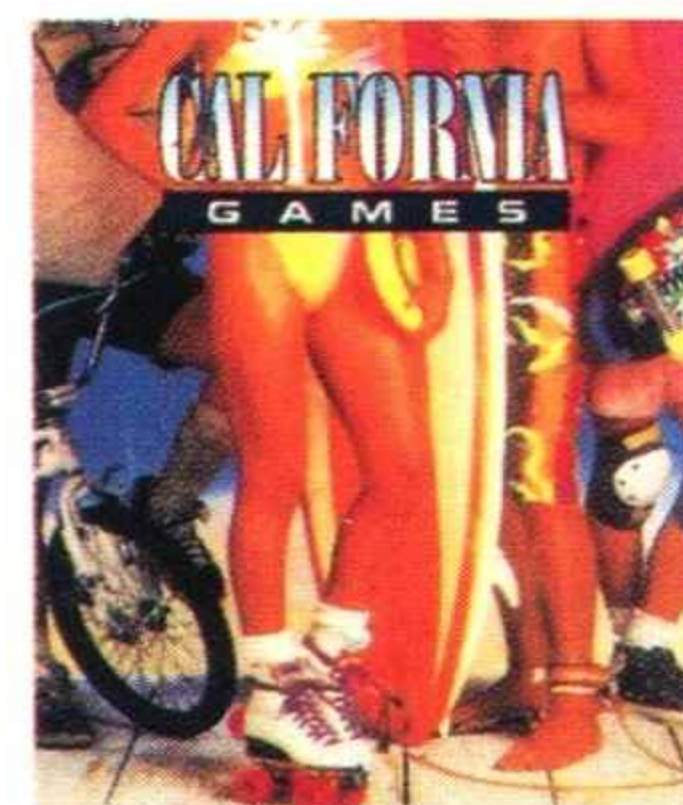
**CONTROL DECK**

**GAME BOY**



**Master System II**

**Game Gear**



**LYNX**

**V E N D I T A P E R C O R R I S P O N D E N Z A**

**PER LISTINO E INFORMAZIONI: TEL 0362/221081 FAX 0362/221085**

**SHOW-ROOM: VIALE DELLA REPUBBLICA, 200 - 20038 SEREGNO**

**SEGA MEGA DRIVE**  
**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



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

**NEO-GEO®**  
**SEGA GAME GEAR**

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

**IMPORTAZIONE DIRETTA  
CONSOLE E VIDEOGIOCHI:**

**SEGA MEGA DRIVE**  
**SEGA GAME GEAR**  
**SUPER NINTENDO**  
**GAME BOY**  
**SNK NEO-GEO**  
**ATARI LYNX**  
**PC ENGINE**

**TUTTI I VIDEOGIOCHI DA NOI  
DISTRIBUITI SONO ORIGINALI**

**ATTENZIONE!!!**

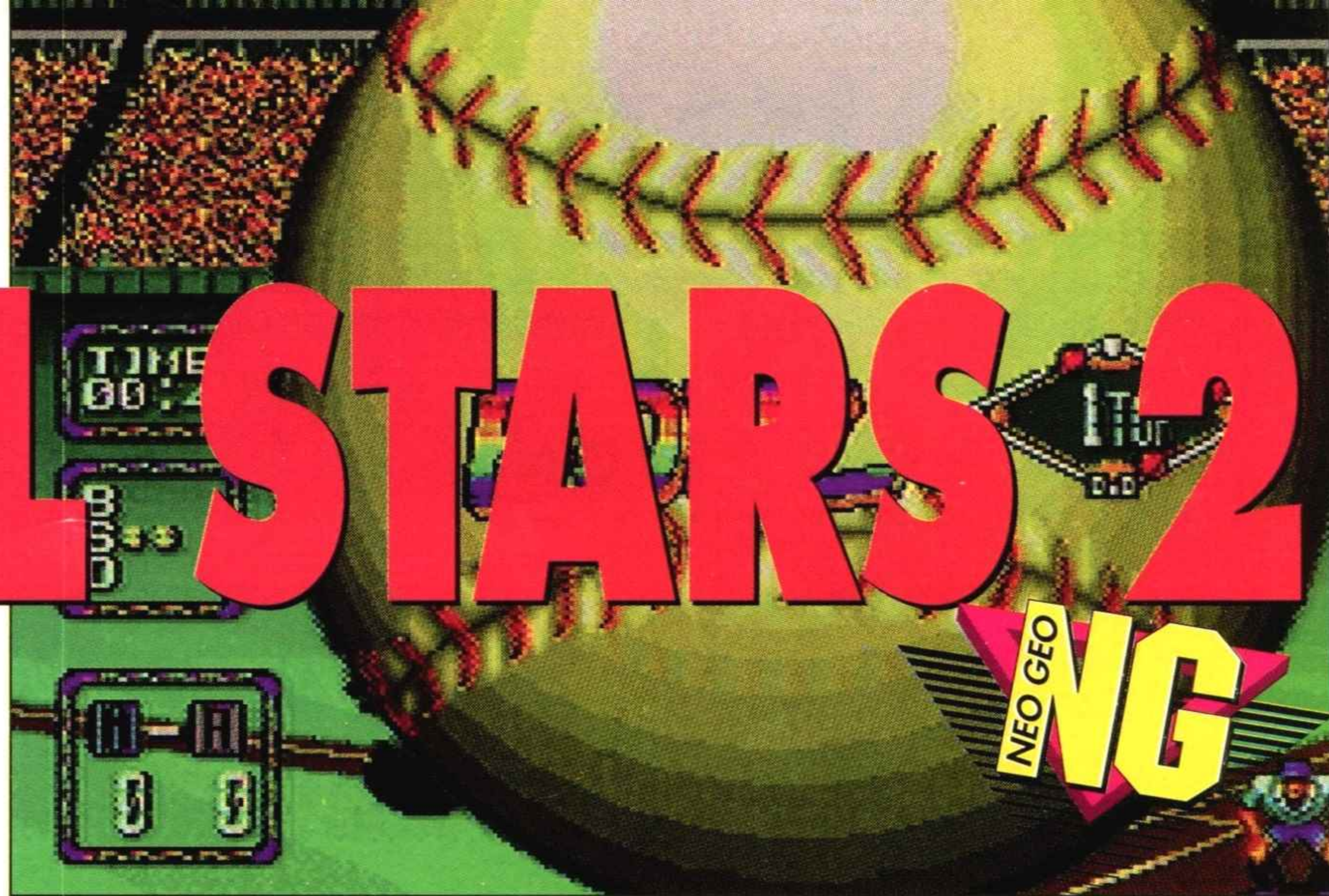
**ACQUISTA UNA CARTUCCIA  
PER QUALSIASI CONSOLE E  
AVRAI IN OMAGGIO LA  
NOSTRA TESSERA SOFTWARE  
CHE TI OFFRIRA' FANTASTICI  
VANTAGGI FRA CUI:**

- \* SPEDIZIONI GRATUITE**
- \* SCONTI ECCEZIONALI**
- \* LISTINO AGGIORNATO DELLE  
NOVITA'**

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO .

**RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO  
ILLUSTRATO...E' GRATIS**

# BASEBALL STARS 2



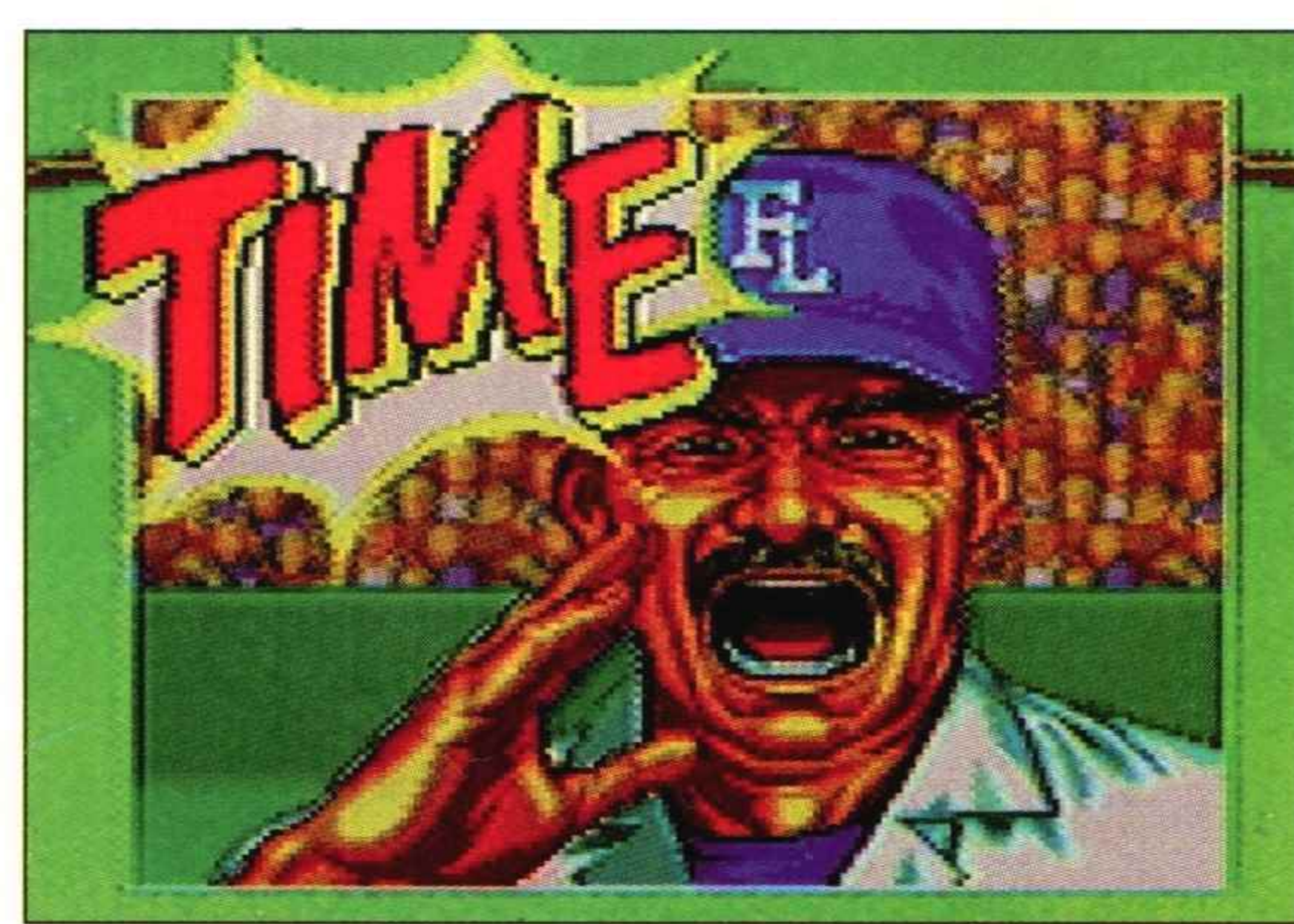
Cos'è quella cosa che ha quattro basi ma neanche un'altezza? Indizio: non si gioca in miniera, ma c'entrano i diamanti... Vi arrendete? È il B-A-S-E-B-A-L-L!!!



Le animazioni del lancio sono fantastiche, e le facce dei giocatori e del coach rispecchiano l'andamento della partita.



Un po' di aggressività non guasta mai in un gioco sportivo.



I comandi in difesa sono semplici e permettono di realizzare delle buone giocate.



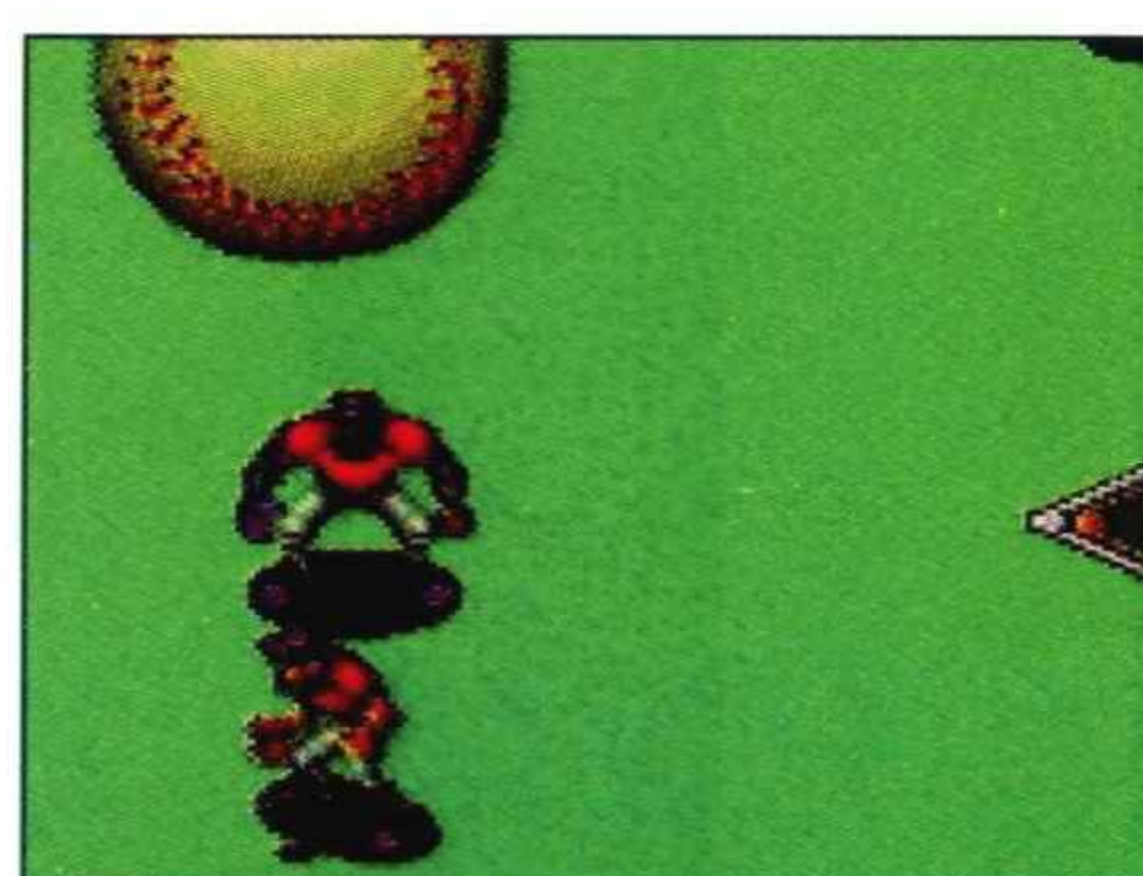
Uff...ce l'ho fatta!!!



Tira, tira!!! Troppo tardi...



I Japs sono sempre poco plateali nella loro gestualità...



Una fly ball che sarà facile preda per la difesa.

Si scrive baseball, si pronuncia "beisbol", ed è uno sport tipicamente americano (i maligni insinuano che per questo è tipicamente idiota, ma non vogliamo scatenare polemiche intercontinentali). Si pratica su un campo a forma di diamante, i cui vertici vengono chiamati basi. Problema esistenziale: abbiamo le basi, ma non l'altezza, come potremo calcolare l'area di gioco?

Il problema non ci tange, perché per giocare a *Baseball Stars 2* non occorrono calcolatrici trovate nei fustini dei detersivi in polvere, ma nervi saldi e tempismo sfrenato (viva le frasi fatte in laboratorio).

Dando per scontato che tutti conoscerete le regole basilari dello sport in esame (è assurdo ripeterle ogni volta che si recensisce un gioco del genere e poi non le ho mai capite, scherzo!), focalizziamo l'attenzione sul titolo in questione. Innanzitutto, balza subito all'occhio un enigmatico numero "2" a fianco del titolo, e i lettori più smaliziati avranno già intuito che potrebbe trattarsi del seguito dell'omonimo gioco.

Bella lì! Complimentandomi per la sagacia (o per la *Sagaia*?) di questa elite (e poi dicono che i videogiochi atrofizzano il cervello, tsé), lasciatemi un paio di righe per enunciare una grande verità: *Baseball Stars 2* vi consente di sfidare un avversario umano (il che esclude Madoc) o iniziare una vera competizione solitaria, che consiste in quindici interminabili incontri contro le squadre gestite dal comp. Obiettivo: diventare campioni del mondo di baseball.

I livelli di difficoltà abbondano, anzi straripano, anzi sono due: Exciting League e Fighting League. La prima è consigliabile ai novellini, mentre gli esperti dovrebbero buttarsi direttamente sulla seconda. Come ogni gioco che si rispetti, anche *BS2* offre una selezione abbastanza ampia di squadre, dodici, per essere precisi (vedi Box).

La prospettiva del gioco in pseudo 3D non è certo innovativa, ma sicuramente efficace. Voi interpretate il ruolo di primadonna (battitore e lanciatore) nel corso della partita, ma avete anche la possibilità di far correre i giocatori da

una base all'altra, nonché cogliere la palla al balzo in fase difensiva. Non mancano pestaggi e risse quando lanciate la pesantissima pallina contro un avversario, né schermate di notevole intensità grafica quando riuscite a raccogliere al volo una palla difficile. Una peculiarità del gioco merita una menzione speciale: si tratta del POWER BAT che non è un nuovo super eroe dei fumetti sostituto del defunto Uomo Ragno, ma una speciale battuta che si ottiene premendo il tasto D in fase di Batting.

Il battitore si ritroverà tra le mani un vero e proprio mazzone, ovvero una mazza da baseball enormemente massiccia. Bio Massa l'ha ricevuta in testa quando aveva tre anni e le conseguenze sono visibili agli occhi di tutti. Il mazzone facilita gli homerun, cioè i fuoricampo, ma potete utilizzarlo solo un certo numero di volte (non superiore a 4). Il vero protagonista del gioco non siete voi, ma il segaligno presidente della squadra, un arzillo vecchietto incredibilmente somigliante ad Agnelli. Compare molto raramente nel corso del

gioco, ma il suo peso è molto più che simbolico: è specializzato nel trovare nuove promesse del baseball e proporle, o meglio, imporle, all'allenatore della squadra, rafforzando così l'organico.

Oltre alla grafica impressionante ed allo scrolling megafluido, caratteristiche ormai più che casuali nei giochi del Neo Geo, ciò che colpisce è una fantastica presentazione a suon di rap cattivissimo (B-B-Baseball Staaaaars Twooo! Scatch Scratch) ed una serie di commenti digitalizzati durante il gioco che accrescono notevolmente il realismo, sebbene resti molto evidente l'impronta arcade.

BS2 è molto giocabile, anche se chi ama veramente il baseball l'ha definito un po' semplicistico: anche il precedente titolo soffriva di una certa carenza nella scelta delle mosse, lacuna che non è stata affatto colmata. In effetti, questo sequel incorpora un sacco di bella grafica, ma le animazioni e le caratteristiche strutturali sono rimaste del tutto invariate. Perciò, se avete già *Baseball Stars*, acquistare questo gioco potrebbe rivelarsi un po' azzardato, mentre tutti coloro che hanno sbavato in sala giochi, finalmente hanno trovato un prodotto che segna nuovi limiti e termini di paragone. Ed ora lasciamo parlare le foto...



Il momento che tutti aspettavano è arrivato: HOME RUN!!!

### LET'S GO, YANKEES!

#### PITCHING:

In questa fase non potete fare punti, ma cercare di eliminare l'avversario agguantando la palla in volo dopo una battuta per ben tre volte oppure "toccando" il corridore avversario che si invola verso la base successiva. Ora vediamo come si lancia:

Tasto A: lancia la palla

Tasto D: Time Out, cambia lanciatore

Tasto A + Su: palla lenta con parabola arcuata

Tasto A + Sinistra/Destra: palla rientrante a sin. e des.

Tasto A + Basso: Velocità pallina

Il lancio è una combinazione di questi comandi. Non dimenticate di muovere lo stick verso il basso per incrementare la velocità del tiro, o farete uno dei soliti lanci "telefonati".

#### BATTING:

Potete realizzare punti correndo attorno alle basi per ritornare a quella base. È necessario, comunque, colpire prima la pallina che il lanciatore vi scaglia. Se la vostra risposta è così potente da uscire dal campo, avete segnato un "homerun", ovvero "fuoricampo", e realizzate tanti punti quanti sono i giocatori che occupano le basi. Ma ora viene il bello, cioè, "Come Colpire la Pallina, quinta lezione":

Tasto A: per colpire la pallina con un movimento rotatorio

Tasto B: il giocatore corre verso la base successiva

Tasto C: Bunt, che si effettua impugnando la mazza in modo parallelo al campo per colpire la pallina delicatamente e sorprendere la difesa avversaria.

Tasto D: Time Out per cambio battitore o Power Bat Naturalmente muovendo lo stick in una delle otto posizioni consentite, vedrete il battitore agire in modo corrispondente sullo schermo.



# 90%

La prima cosa che vi colpisce, ed anche la seconda e parte della terza, non è la pallina, bensì la grafica straordinaria del gioco. Gli sprite sono enormi e favolosamente animati. Non dico che sembri di assistere, anzi di giocare, ad una vera partita di baseball perché è troppo banale e poi perché i personaggi del gioco sono così cattivi e muscolosamente esagerati da risultare alquanto improbabili nella realtà. Però, dopo aver apprezzato le varie animazioni dei personaggi, i colpi speciali e i vari trucchetti, sopraggiunge una certa monotonia, accentuata da una sensazione di déjà vu. Forse mi sono lasciato trasportare troppo dall'entusiasmo... Resta però da dire che se amate le simulazioni arcade e vi interessa poco il realismo, beh, BS2 è un must, e "batte" alla grande *Baseball Stars* e *2020 Baseball*. No doubt.

**COMMENTO & VOTO**

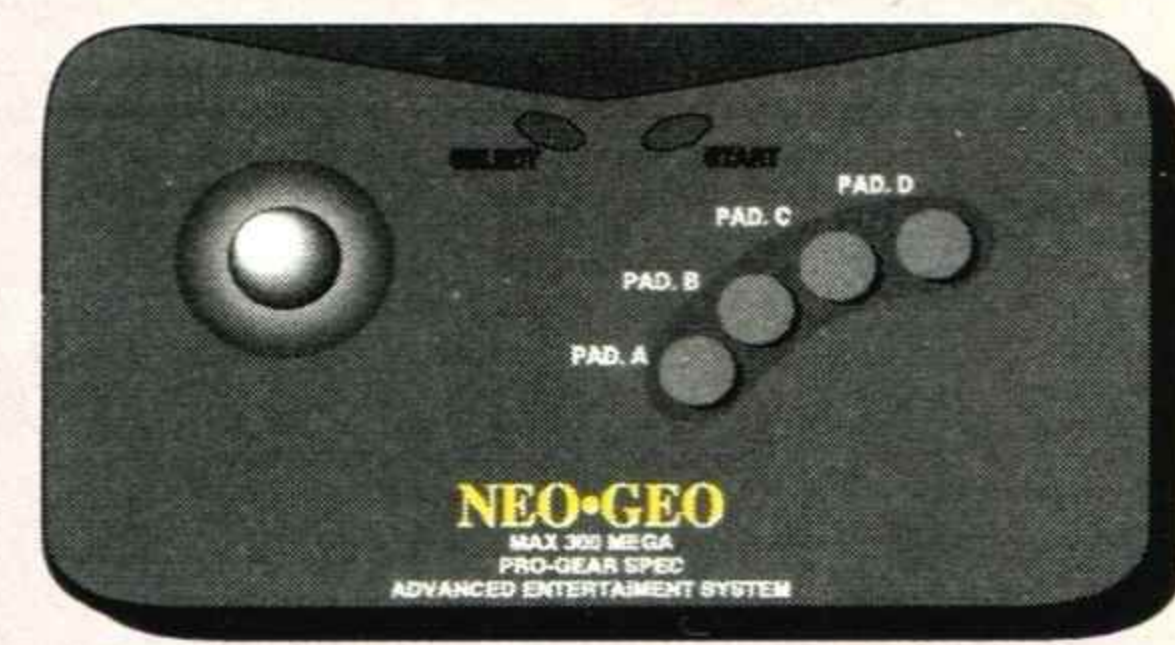
**SCHEDA TECNICA**

**SOTTO CONTROLLO**

Titolo	Baseball Stars 2
Casa	SNK
Distribuzione	Giocando
N°Giocatori	1/2
Continua?	Si
Livelli di difficoltà	2

## SPORTIVO

Vi abbiamo preparato un magnifico box nella recensione e voi state leggendo questo. Dovremmo chiedere a Zia Marisa di escogitare una punizione adeguata per voi...ma per stavolta lasceremo correre.



# SUPER OFF-R

Tra buche, fango, pozze d'acqua e rampe, ecco approdare anche sul Megadrive quello che tra tutti i cloni del mitico *Super Sprint* è sicuramente il più giocabile, divertente ed entusiasmante. In poche parole il migliore.



**N**e è una prova lampante il fatto che ogni volta che vado in sala giochi, questo gioco è uno tra i più gettonati, e bisogna fare sempre una coda chilometrica per potercisi trastullare un po'. Per quei pochi marziani che non ne abbiano mai sentito parlare, *Super Off Road* è una simulazione automobilistica vista dall'alto, in cui però si ha una visuale completa della pista, e in cui le vetture sono microscopiche. Si tratta di fare cinque giri sul suddetto tracciato tra buche, sassi, fango e schi- fette varie cercando ogni volta di guadagnarsi il gradino più alto del podio. Naturalmente, in una gara come questa, non si corre certo con una Formula 1, le vetture sono infatti dei Pick-Up, ovvero dei furgoncini mezzi scoperti con trazione integrale. Tornando al gioco, ogni volta che il giocatore vince una gara guadagna dei soldi a seconda del risultato, soldi che serviranno poi per elaborare e potenziare la vettura.

Vincere però non è l'unico modo per ottenere la lira. Infatti, durante la gara appaiono dei sacchi di denaro e basterà



Se arrivate a tutta velocità sulla rampa potrete fare un bel salto, ma attenzione! Non è così facile atterrare in pista.



Cunette e dunette: la zona accidentata della pista.

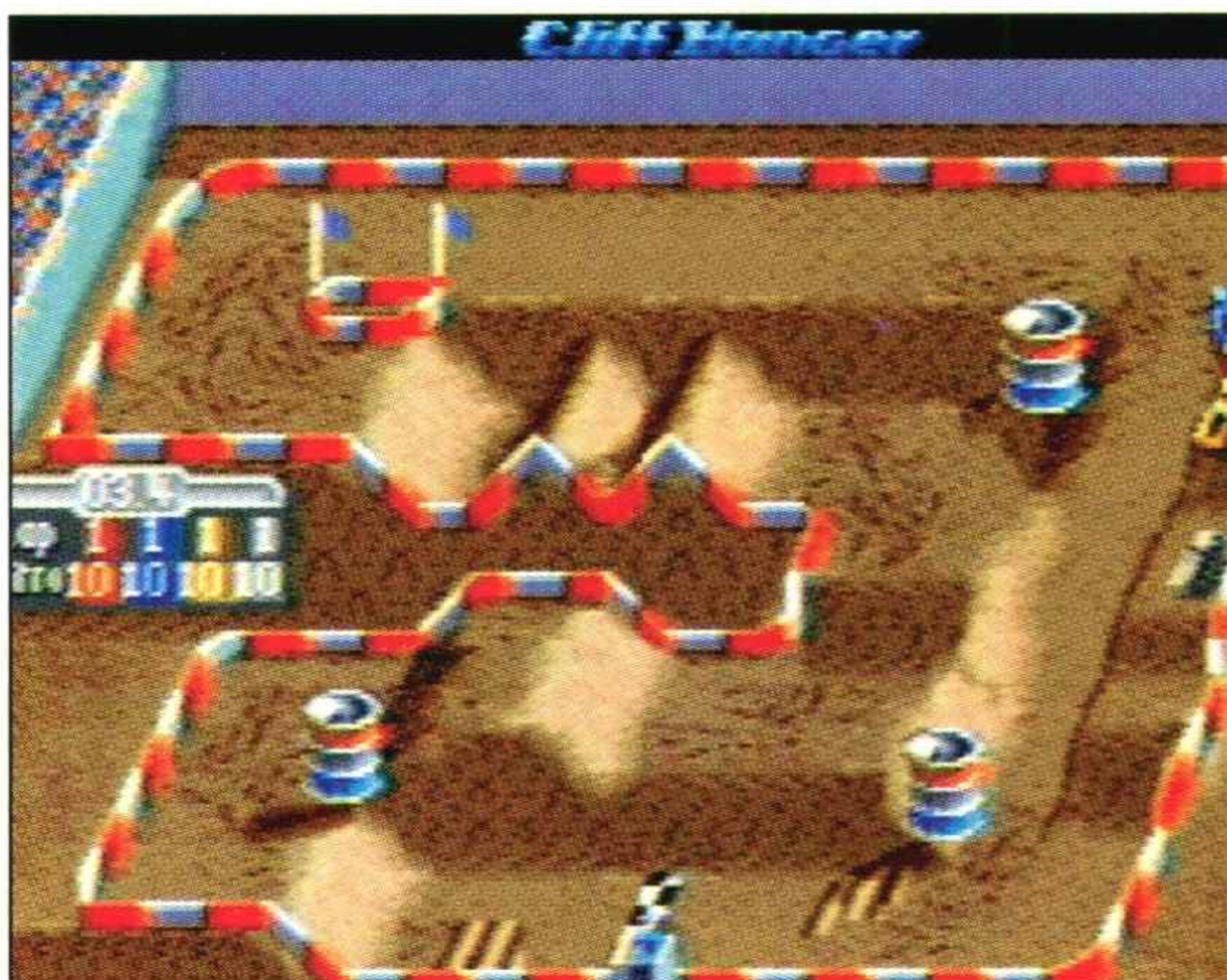
passarci sopra per raccoglierci e aumentare ulteriormente le proprie risorse finanziarie. E infine l'ultima risorsa, la nitro (squilli di trombe, rulli di tamburo, applausi prego...). Questa diavoleria si può rivelare un vero toccasana per chi si trovasse in difficoltà durante la gara, infatti se usata in modo corretto può aumentare la velocità fino a tre volte e offrire un'accelerazione senza pari. Purtroppo non è illimitata, ma per fortuna è possibile recuperarla, raccogliendo le bombole che appaiono di tanto in



Andiamo a far compere tra una gara e l'altra...Gomme nuove, Nitro, velocità e altri aggeggilli...



Ricordatevi di usare la Nitro con parsimonia!



Uno dietro l'altro a mangiar polvere e tentare di sorpassare...se vi sembra facile mettetevi al Joypad e poi ditemi!

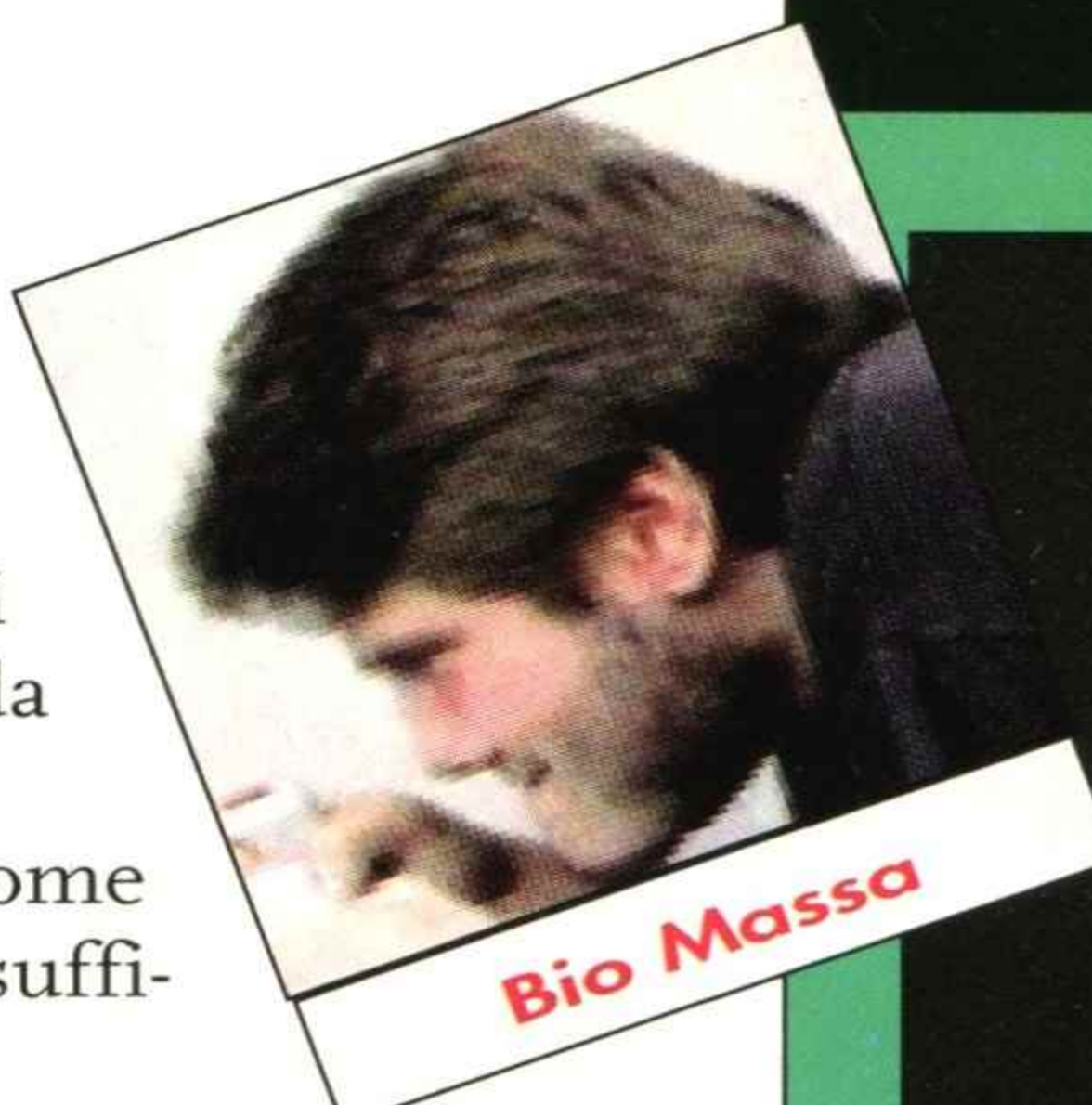


La macchina che vedete lassù è la famigerata 127 di un nostro carissimo redattore: indovinate chi?



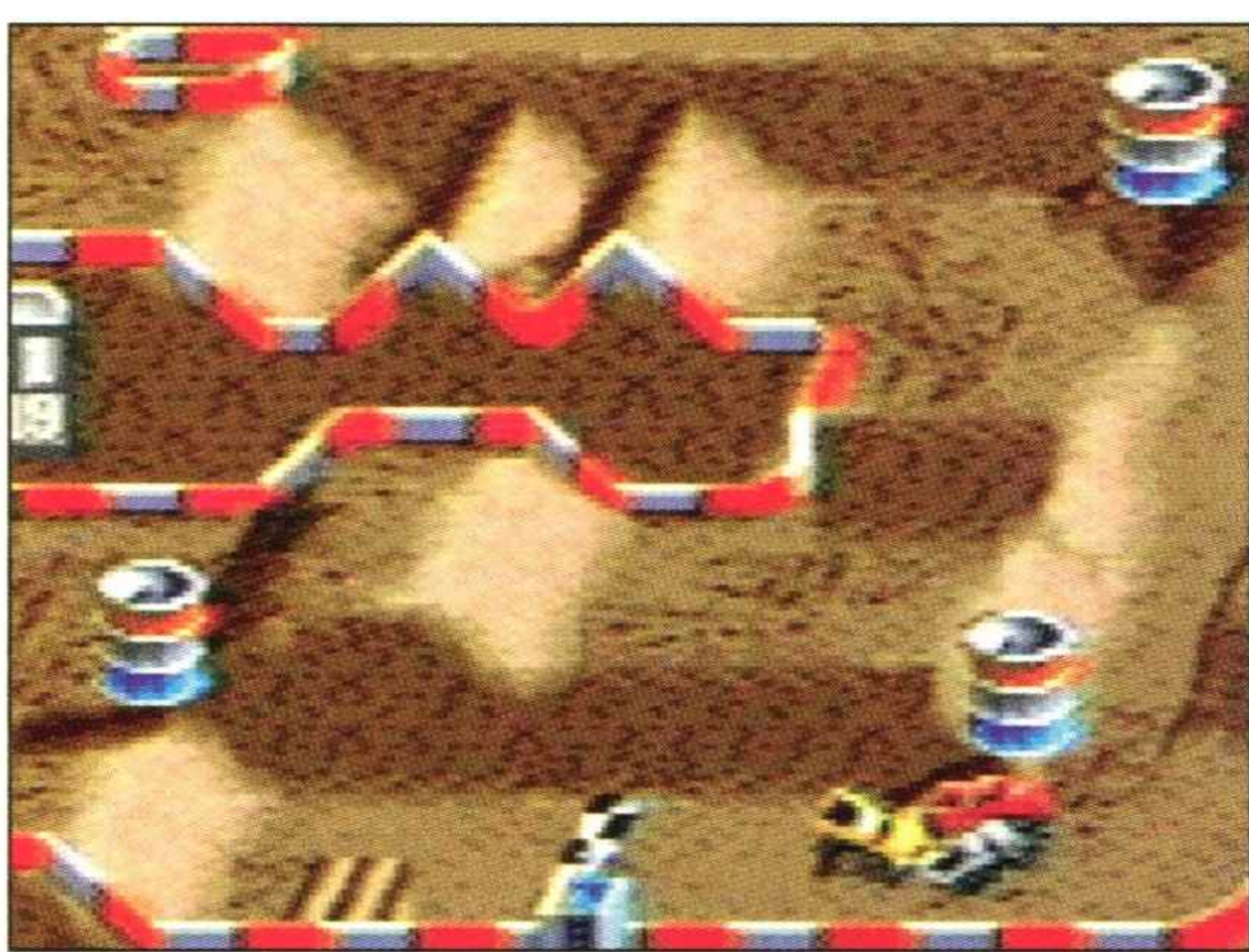
# OAD

tanto durante la gara oppure comprandola nel negozio di accessori. Per quanto riguarda le opzioni di gioco non c'è molto da dire, e anche se sono poche per un gioco come questo sono più che sufficienti.



Bio Massa

Prima di cominciare viene chiesto al giocatore di inserire le proprie iniziali, di scegliere la funzione dei tasti sul joystick e di decidere come spendere i 100.000 crediti che vengono messi a sua disposizione. È stato previsto anche l'inserimento di un secondo giocatore, che però potrà "entrare" solo durante le pause tra una gara e un'altra. Un'ultima cosa. È possibile continuare un numero limitato di volte, ma ogni volta che si usufruirà di questa possibilità il mezzo perderà due qualità a caso.



Uno, Due, Tre...Partiti!!! Comincia l'ardua lotta per conquistarsi il podio della vittoria!



Ecco la schermata che annuncia il risultato finale di una gara. Se siete degli assi del volante avrete la soddisfazione di abbracciare la ragazza più carina...Altrimenti non perdetevi d'animo e ricominciate a giocare!

## L'IMPORTANTE È ESAGERARE

- Dopo ogni gara è possibile potenziare fino a sei volte ogni qualità del proprio mezzo, fino a ottenere una vettura talmente elaborata da far invidia anche alla Lancia Delta Integrale (No, Apecar, non puoi elaborare in questo modo il tuo omonimo mezzo...).**
- NITRO:** Permettono di raggiungere velocità folli per un breve istante, ma durano poco e sono limitate.
- ACCELERAZIONE:** Serve per raggiungere la velocità massima nel minor tempo possibile.
- GOMME:** Aumentando la tenuta di strada si potranno affrontare le curve senza perdere velocità e soprattutto senza uscire di strada.
- VELOCITÀ:** Aumenta la velocità massima del fuoristrada.
- SOSPENSIONI:** Indispensabili per affrontare le buche e le pozze d'acqua senza rimetterci troppo in velocità, molto utili soprattutto nei tratti molto accidentati.

# 83%

Grande! È uno dei miei coin-op preferiti e la versione per Megadrive è stata realizzata egregiamente. La grafica è ottima, il sonoro perfetto e così anche la giocabilità. Certo non è originalissimo: resta sempre un'imitazione di *Super Sprint*. Ma per un clone che (secondo me), come qualità, supera l'originale centomila volte, sinceramente posso passare sopra a queste bazzecole. Peccato che però sia così difficile, infatti gli avversari sono degli autentici... fetenti, che appena si trovano in difficoltà cominciano a tirare come dei dannati e fanno di tutto per buttarti fuori strada. Oltretutto manca l'opzione per decidere da quale pista iniziare, ma per fortuna l'elevato numero di "continua" compensa questa mancanza. In conclusione i fanatici del coin-op non ne potranno fare a meno, gli altri, comunque, faranno bene a tenerlo in considerazione.

## COMMENTO & VOTO

## SCHEDE TECNICHE

Titolo \_\_\_\_\_ Super Off-Road  
 Casa \_\_\_\_\_ Ballistic  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Leader  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 2  
 Continua? \_\_\_\_\_ Sì  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

## AUTOMOBILISMO

## SOTTO CONTROLLO





# SONIC

## the HEDGEHOG 2

Era inevitabile. In un periodo come questo in cui i seguiti, i proseguimenti e le seconde puntate si susseguono a ritmo frenetico, era davvero inevitabile che alla Sega tirassero fuori un altro gioco avente come protagonista il loro personaggio più famoso degli ultimi anni, Sonic The Porcospin anzi, scusate, the Hedgehog

**O**ooh! Salve ragazzi! Finalmente sono tornato! Sono Sonic the Hedgehog, il porcospino blu più veloce del mondo. Come, non mi riconoscete? Ma se da un anno a questa parte ho invaso le vostre case, conquistando le vostre riviste, colorando i vostri zaini, invadendo i televisori e, naturalmente, facendovi divertire con il vostro amato Megadrive! Adesso che sono qua...

Buonasera!

Ehi! Ma chi ha parlato? Questa è la mia recensione e non tollero intrusi! Ma non sarai mica Mario? Guarda che la recensione di *Super Mario Kart* è in un'altra pagina, quindi... Scidi!

Ma no, sono io, Miles!

Miles chi? Miles Davis? Ma chi diavolo sei e cosa cavolo ci fai nella mia recensione? Guarda che sono molto cattivo e si vede anche dalla mia faccia, quindi pochi scherzi e fila.



Una delle macchine infernali del Dr. Eggman. Questa è quella della fine del primo livello, Emerald Zone. Saltateci sopra una decina di volte e libererete tutti gli animaletti prigionieri.



Miles usa le due code come pale per stare dietro a Sonic.



Il livello Hill Top è pieno di funicolari e saliscendi.



L'effetto cascata è stato migliorato in Sonic 2.

## UN LIVELLO MOLTO SPECIALE...

Se il modo a due giocatori è la principale innovazione di *Sonic 2* non c'è alcun dubbio che al secondo posto si piazza incontrastato il nuovo livello bonus studiato da quei megalomani della Sega (o della "Seeegaaaa" come si sente appena accesa la console...). In questo livello la prospettiva cambia radicalmente e, per la prima volta, abbiamo l'occasione di vedere Sonic e il nuovo arrivato Miles di spalle.

Questo stage è infatti una sorta di *Stun Runner* in miniatura" in cui i nostri eroi devono muoversi all'interno di una galleria in continuo movimento, raccogliendo gli anelli sparsi qua e là e cercando di avere la meglio sulla forza di gravità. Ogni volta vi verrà indicato un numero minimo di anelli da raccogliere: se riuscirete in questo intento, oltre a beccarvi una sfilza di punti, dovrete recuperarne un numero maggiore e poi ancora più grande. Se avrete successo per tre volte di fila vi accaparrerete un bel diamantone e una sporta di punti extra.

Questo livello bonus è nascosto in diversi punti del gioco, ma se volete avere l'opportunità di provarlo tenete d'occhio le colonnine che vi permettono di memorizzare la posizione in caso di morte: nel secondo livello del primo mondo, ad esempio, scegliendo la traiettoria più alta e toccando l'ultima colonnina (quella appena prima del mostro finale) potrete cimentarvi con questo gioco totalmente diverso. La storia troppobbbella è che potete giocarci anche in due contemporaneamente: uno controlla Sonic e l'altro Miles e alla fine del livello, zeppo di anelli, ma anche di pietre e altri ostacoli al cui contatto perderete tutto il vostro prezioso carico, chi ne ha raccolto il maggior numero vince. Semplice, no?



Ma cos'hai capito? Sono un tuo amico e quei genialoidi della Sega hanno pensato di affiancarmi a te per la tua seconda avventura.

COSA???

A parte il fatto che non ti permetto di chiamare genialoidi quei miti giovanili dei designer della Sega che mi hanno messo il mondo, cos'è 'sta storia dell'affiancamento. Forse non hanno fiducia nelle mie capacità?

Dai, su Sonicuccio, non t'alterare...

Ma tu chi diavolo sei? Non sarai mica un porcospino come me, verde per giunta (così Mario e Luigi non la smetteranno mai di prendermi per il sedere)?

Ma no, sono un volpino con due code...

Ahahahahah! Si è mai sentita un'assurdità simile? Un volpino con due code! Ahahahahah...

Senti da che pulpito viene la predica! Tu sei un porcospino: cammini su due zampe, porti le scarpe da ginnastica e, come se non bastasse, sei pure blu!

Ehm... Queste sono caratteristiche poco rilevanti. Cerchiamo di occuparci del gioco ora. In pratica si tratta del solito platform...

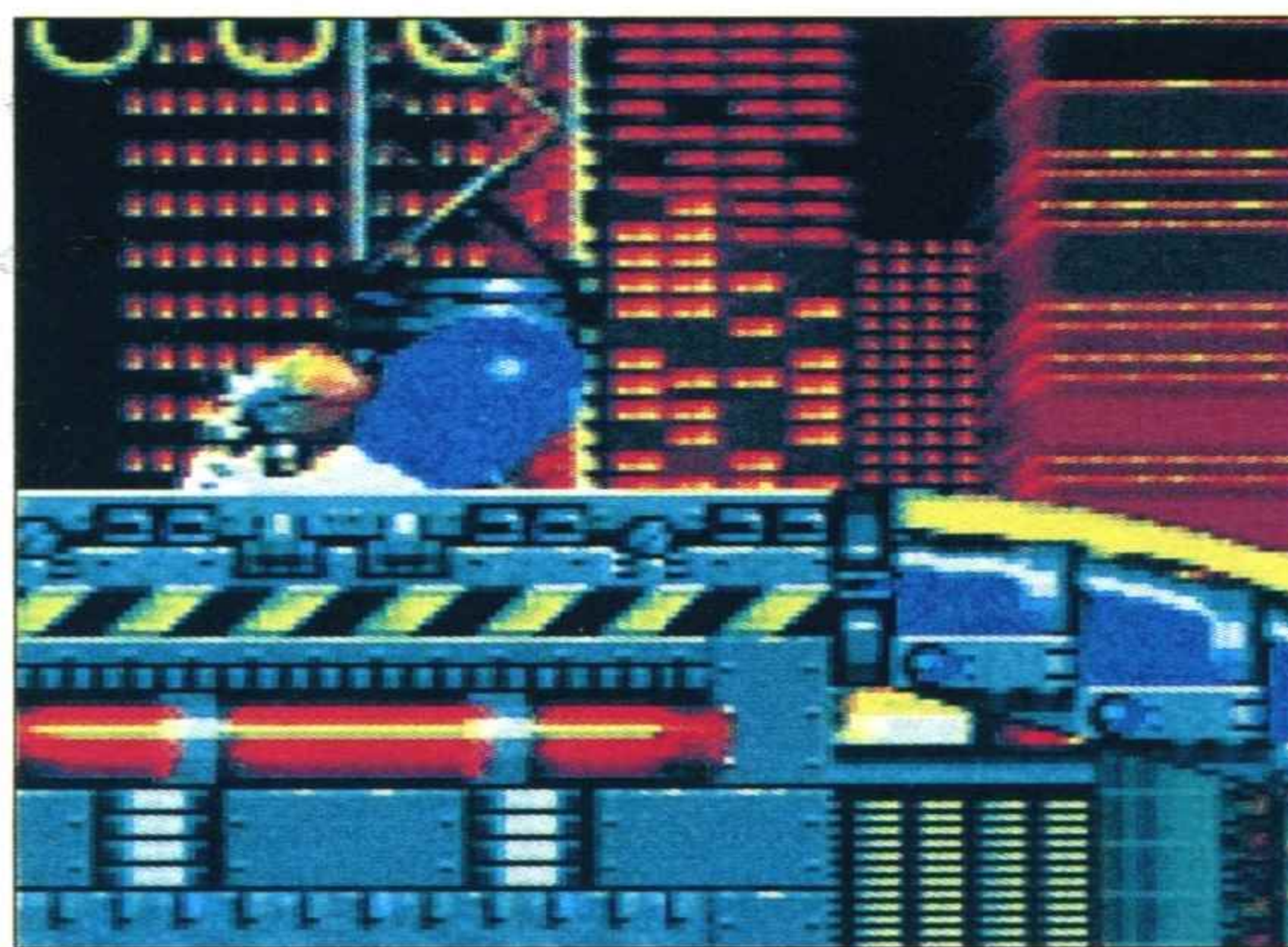
Ah, la solita banalità! Ho capito, sarà una vera buffonata arrivare alla fine!

Scusa, ma chi t'ha interpellato? E poi, sarai un volpino, ma non sei mica così intelligente. I livelli sono pieni zeppi di nemici che ci vogliono fare la pelle e c'è un solo modo per non crepare al loro contatto: raccogliere il maggior numero di anelli. Ogni volta che urteremo un nemico, anche se

avremo un solo anello, sopravviveremo. Hai capito, zuccone?

Ma ci sono anche i bonus! Allora è una cavolata!

Hmmrprm... Brutto s%&^\*\_o che non sei altro, ma chi t'ha chiamato? E i precipizi, i 360°, le punte acuminate, l'acqua che rischia di farci annegare dove le mettiamo?



La grafica di *Sonic 2* è fa-vo-lo-sa.



Sotto quella piattaforma c'è il condotto d'areazione.

**PROVE**  
game power



Il livello-flipper di *Casino Night* è uno dei più divertenti.

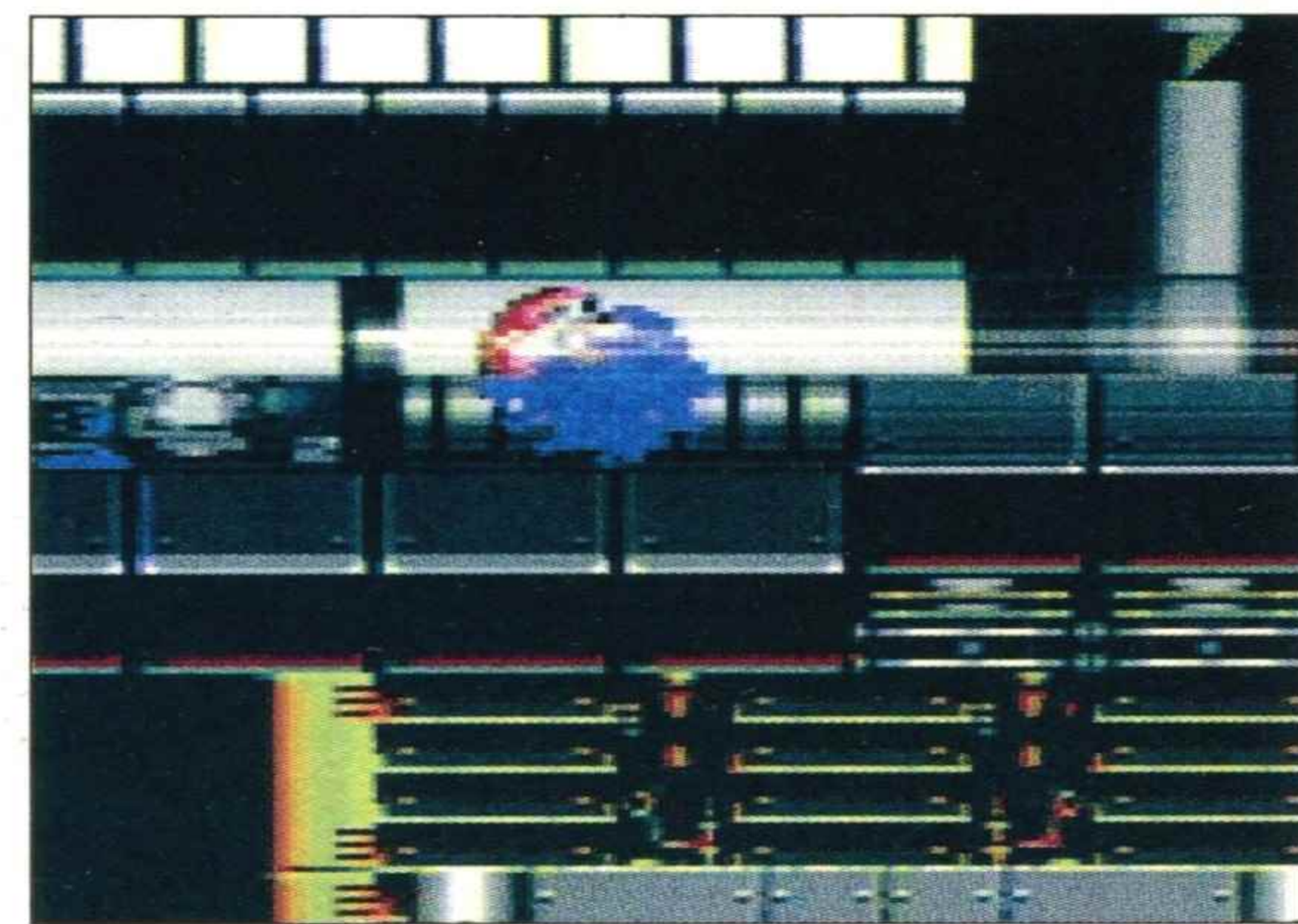


*Casino Night* in versione due giocatori.

Sì, ho capito. Ma la trama com'è?

Ma niente, c'è il solito pelatone fuori di testa, un tale Professor Eggman che ha rapito tutti i nostri amici animaletti e ora, oltre a tenerli prigionieri, li ha trasformati in orribili robot dagli istinti assassini.

Scusa, ma è completamente uguale a quella del primo episodio! Scommetto che



Rotola, mio caro Sonic, rotola...



Il livello *Metropolis* (che non ci stava nel box "Che Mondo!")

**CHE MONDO!**



**EMERALD HILL**

Emerald Hill vi permetterà di prendere confidenza con i comandi e a parte un paio di spuntoni e qualche piattaforma semovente non presenta eccessive difficoltà.



**CASINO NIGHT**

Casino Night è completamente fuori di testa: si tratta di un immenso flipper-slot machine pieno di funghi, respingenti, rampe e ascensori che vi farà venire il mal di testa come 6 successo al sottoscritto.



**OIL OCEAN**

Sonic sbarca in Arabia Saudita! Peccato non poterlo ammirare con il turbante, ma del resto non si può avere tutto dalla vita; in compenso non saranno certo le raffinerie e i depositi petroliferi a mancarvi.



**CHEMICAL PLANT**

Look prettamente tecnologico per questo mondo con delle rampe lunghissime che permettono di raggiungere velocità pazzesche, trampolini, blocchi semoventi e, dulcis in fundo un liquido viola pronto a sommergerci.



**HILL TOP**

Molto simile al primo, ma infestato dalla lava e pieno zeppo di funivie e aggeggi simili. Sonic e Miles se la spassano un mondo a dondolare sulle funivie, voi ad ammirare lo scrolling parallattico delle nuvole



**SKY CHASE**

Aaargh! Fantastico Sonic e Miles si sollazzano in aeroplano. Attenti ai nemici perché i programmatori vi hanno dotato di un misero piper, mentre gli scagnozzi di Eggman hanno dei modernissimi caccia!



**AQUATIC RUIN**

Probabilmente il mondo meglio disegnato: con cascate altamente spettacolari, cespugli che si muovono e perdono le foglie quando le attraversiamo e l'acqua che sommerge gran parte del mondo.



**MYSTIC CAVE**

Attenzione, qui le cose cominciano a farsi difficili! Una miniera misteriosa con liane che penzolano ovunque e mille e più insidie che vi aspettano dietro ad ogni angolo. Muovetevi con cautela se non volete finir male!



**DEAD EGG**

Come il nome lascia presagire, qui avranno termine (si spera felicemente) le vostre avventure. Il professor Eggman escogiterà ogni sorta di vile trucco per eliminarvi, ma resistete e lo vedrete soccombere: complimenti!!!

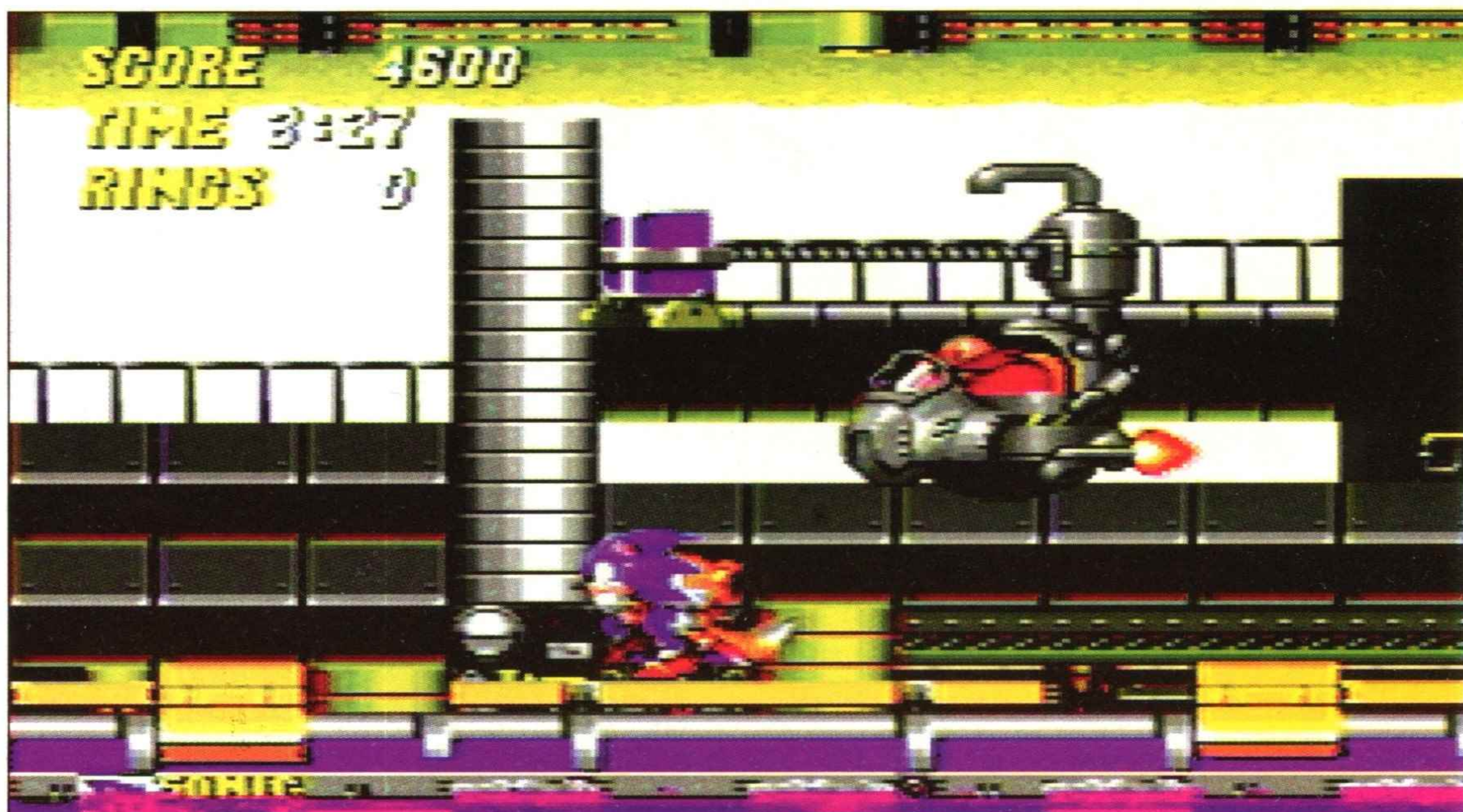
alla fine di ogni mondo c'è lo scontro con 'sto tizio.

Bravo, sei proprio una volpe! Ma c'è anche il livello bonus e il modo a due giocatori con lo split screen. A proposito, non mi starai mica sempre fra i piedi?

Purtroppo è così, ti starò incollato per aiutarti, quindi vedi di non andare troppo veloce e andremo d'amore e d'accordo.

Ah sì, allora facciamo a chi arriva prima alla fine del livello! 3, 2... Via!

Ehi, Sonic, aspettami! Dannazione, queste superstar sono tutte uguali! E pensare che mi avevano offerto di fare il dinosauro e di prendere il posto di Yoshi. Ora lui ha il suo gioco su NES e Gameboy e io devo star qui a fare da gregario a questo porcospino fuori di melone! Ehi Sonic! Fermati un secondo! Sooniiiiiiic...



Il Dr. Eggman non vi farà terminare un livello tanto facilmente: per passare a quello successivo dovete sconfiggerlo in un duello frontale.

## NON C'È L'UNO SENZA IL DUE

Ma qual è la peculiarità che distingue *Sonic 2* dal suo blasonatissimo predecessore? Senza dubbio è la presenza di Miles, il volpino dalle due code che affianca Sonic nelle sue missioni e gli dà (o, per meglio dire, dovrebbe dargli) una mano nel far fuori i nemici e nel raccogliere anelli e bonus vari.

Nel modo a un giocatore, la volpe (chiamata anche "Tails" a causa della doppia appendice caudale) funge da pod e segue come un servetto il proprio padrone, cercando possibilmente di non rimanere indietro: siccome questo non è sempre possibile, a causa dell'alta velocità di gioco, ogni tanto Miles recupererà la distanza che lo separa da Sonic emulando un elicottero e volando proprio grazie alle sue code che fungono da pale.

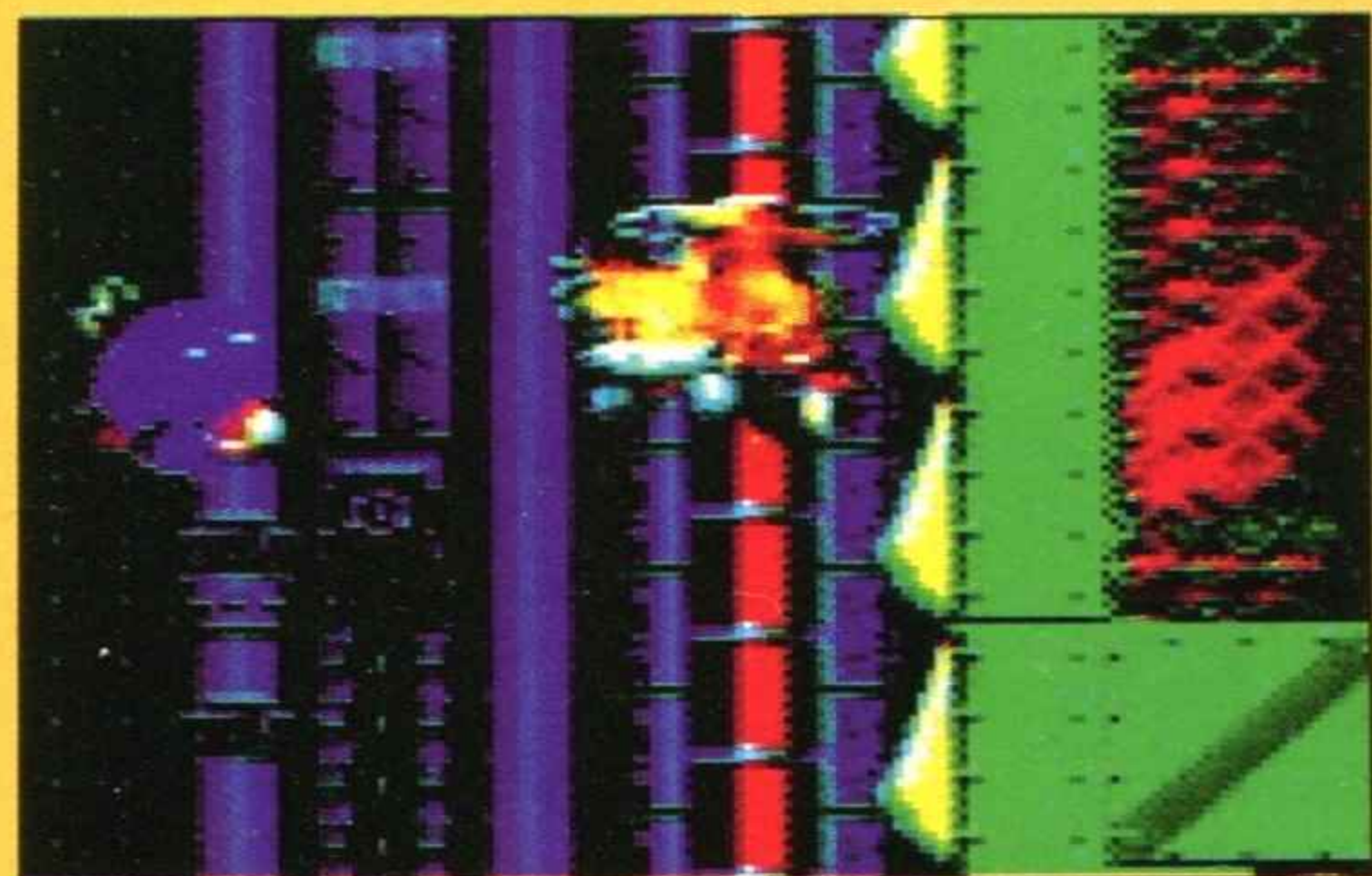
Le code gli sono anche utilissime quando deve acquistare una certa velocità: a differenza di Sonic, infatti, che mulinella i piedi in perfetto "stile Road Runner", Miles sfrutta le sue code per darsi la spinta come se fossero le eliche di un motoscafo e viaggia così sfiorando letteralmente il suolo. La presenza di un compagno ha

permesso anche a quei genialoidi della Sega un'opzione largamente desiderata dalla stragrande maggioranza dei videogiochiatori mondiali: il modo a due giocatori. Siccome far giocare due persone su un unico schermo in un titolo come *Sonic* era praticamente impossibile, cos'hanno combinato quei pazzerelloni dei nipponici? È semplice, hanno pensato bene di sfruttare il modo interlacciato del Megadrive: così facendo la risoluzione dei pixel in verticale è raddoppiata e... Voilà!

Lo schermo si è diviso in due parti, perfettamente uguali e identiche a quelle del modo a un giocatore: la parte sopra segue Sonic, mentre quella inferiore si occupa di Miles. Il bello è che nei tre mondi dove i due possono sfidarsi (oltre al livello bonus, di cui parleremo poi) il nostro porcospino e il volpino giocheranno contemporaneamente nello stesso livello, facendosi dispetti e scherzi di ogni tipo: alla fine del livello infatti verrà eseguito un confronto che terrà conto degli anelli raccolti, del tempo impiegato e di altre sta-

tistiche, che permetterà di decretare un vincitore.

A questo punto, la domanda è lecita: in quanti si giocherà a *Sonic 3* e come si fa ad attaccare il terzo joystick a briosche alla console?



## UN PUNTO DI VISTA OBIETTIVO (?)

D'accordo, non siete rimasti soddisfatti delle poche righe di commento e volete sapere con precisione perché diavolo abbiamo dato "solo" 89% a *Sonic 2*. Eccovi il perché... Tanto per cominciare, mettiamo in chiaro una volta per tutte che 89% è un buonissimo voto che solo pochi giochi meritano veramente (è come se voi a scuola prendeste 9-), giochi dalla tecnica mostruosa, ma che peccano leggermente in giocabilità o viceversa. Cominciamo con l'elencare i pregi di *Sonic 2*: grafica (pazzesca), scrolling iperfluidi, concept molto semplice che permette di giocarlo sin dalla prima partita, livello bonus originale e modo a due giocatori.

Detto così, sembrerebbe che *Sonic 2* sia il miglior gioco della storia, ma scendiamo più nel dettaglio, partendo proprio dal modo a due giocatori: se non vi si spappola la vista (a causa del modo interlacciato, che fa traballare l'immagine), dovrete subirvi i megarallentamenti quando ci sono un po' di sprite sullo schermo, rallentamenti che pregiudicano di gran lunga la giocabilità. C'è poi il famigerato livello bonus: bello sì, ma poco vario e graficamente mediocre. Le musiche? Carine la prima volta, noiose la seconda, insopportabili la terza. La longevità, come abbiamo già occasione di dire, non è eccezionale e l'originalità, essendo per molti versi identico al primo, è meno di zero.

Certo, c'è il volpino Miles, ma il più delle volte si rivela una palla al piede e le occasioni in cui torna utile sono davvero poche. Attenzione, non stiamo dicendo che *Sonic 2* sia un brutto gioco: è solo che ha troppo poche innovazioni rispetto al primo e quelle poche non sono all'altezza della fama che la Sega s'è conquistata in questi ultimi anni. Adesso, per favore, non tempestateci di telefonate minatorie (com'è successo per il giustissimo 97% di *Street Fighter 2*) che hanno l'unico risultato di aumentarvi la bolletta. Forse qualche altra rivista gli darà 98% o 99%... Beh, se proprio ci tenete, compratelo e poi fateci sapere chi aveva ragione...

**PROVE**  
game power

# 89%

So già cosa starete pensando: "Ma come, solo 89% a *Sonic 2*? Ah, l'ho sempre detto che a Gheim Pauà, soprattutto DeeJay e Dupont, sono dei fanatici del Super NES e considerano il Megadrive una macchina inferiore!". Mi dispiace dovervi contraddire, ma non è così. Il 16 bit della Sega è una console mitica capace di regalarci titoli fantastici come *NHLPA Hockey '93*, *Thunderforce IV*, *John Madden Football*... Titoli che affiancano a una realizzazione tecnica di primo livello una giocabilità da Oscar. Bene, questo non è il caso di *Sonic 2*: certo, la grafica e lo scrolling (con un solo giocatore) sono iperfantastici, ma che fine hanno fatto longevità (ho "rischiato" di finirlo dopo un solo pomeriggio di gioco) e originalità (è praticamente identico al primo)? Stendiamo un velo pietoso sul modo a due giocatori... AlKross, ridammi *NHLPA Hockey*!

**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDA TECNICA**

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

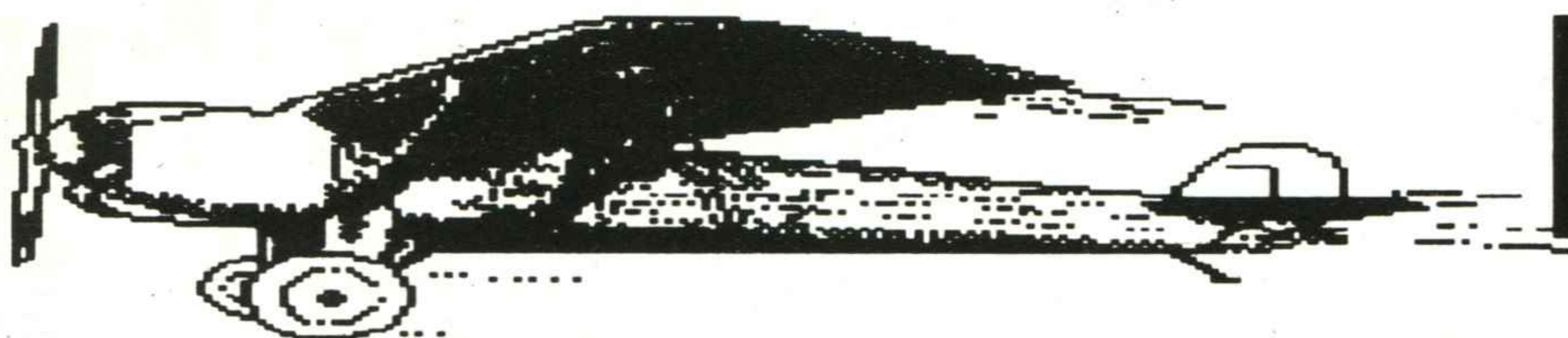
## PIATTAFORME

**SOTTO CONTROLLO**

Per muovere e far abbassare Sonic e Miles



Per saltare, accelerare e colpire gli avversari



# 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

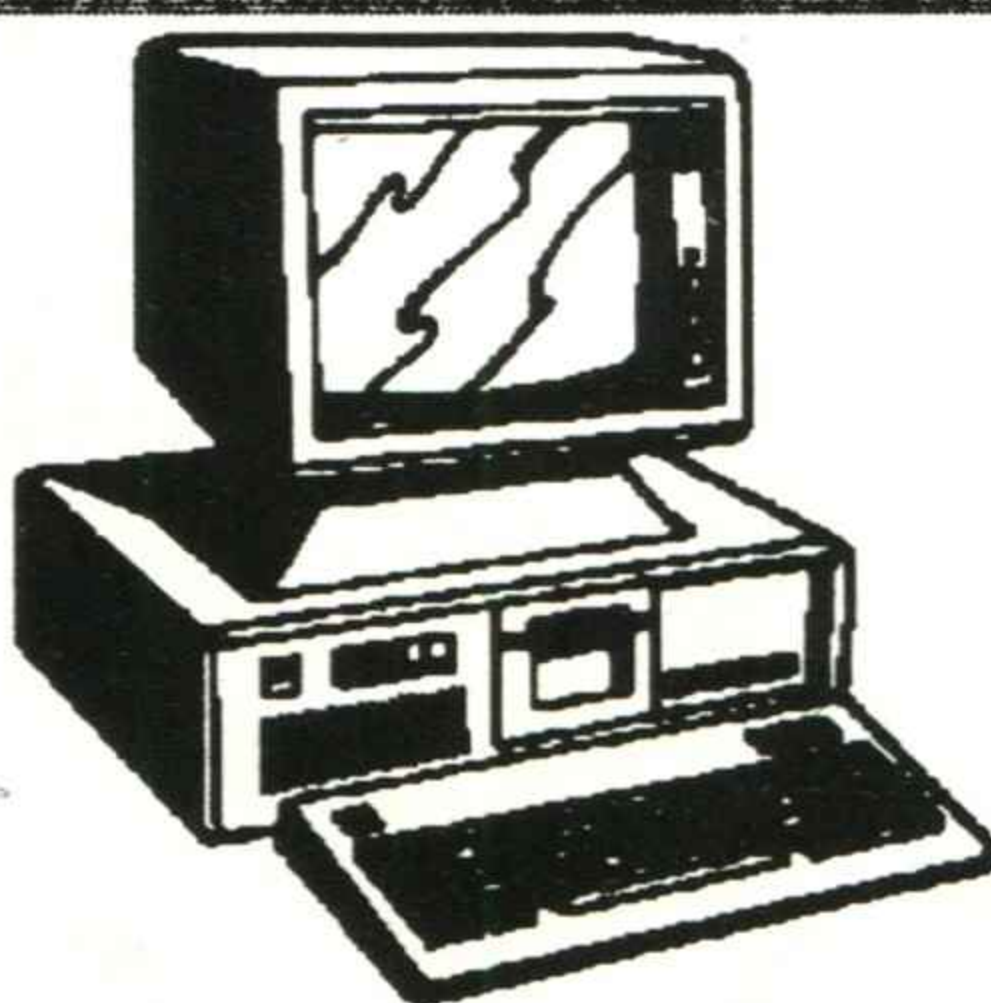
### Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

## CONSOLES SUPER FAMICOM MEGA DRIVE

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

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

SONIC II - GODS  
I LOVE MICKY & DONALD  
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY  
LHX ATTACK BATTLE  
METAL FANG  
SPLATTER HOUSE II  
TERMINATOR-THUNDER F. IV  
ALIEN III - AQUABATIC GAME  
TAZMANIA - CHUCK ROCK  
EUROPEAN CUP SOCCER  
USA TEAM BASKETBALL  
TWINFUL TALE -SD VALIS  
DAVID ROBINSON BASKET  
ARCH RIVALS - BADOMEN.  
DRAGON-SIDE POCKET  
COLUMNS - DESERT STRIKE  
BLAY LANCER - CHERROU  
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"  
SUPER MONACO GP II  
SUPER FANTASY ZONE  
ALISA DRAGON -OKI - THUNDER  
PROWRESTLING TURBO OUT RUN  
MASTER GOLF - ZOMBIE HIGH  
CORPORATION -STORM LORD  
CHUCK ROCK - WARI WARI WORD  
TERMINATOR STARFLIGHT  
ROBOCOD (JP II) - UNDEAD LINE  
F1 CIRCUS - DAHNA-HEAVY NOVA  
JOB MONTANA FOOTBALL II  
MARIO LEMIBUX HOCKEY  
F1 GRAND PRIX - JOHN MADDEN 93  
FANTASTIC NAVIGATION  
DONALD DUCK QUACK SHOT  
F22 INTERCEPTOR-ROAD RASH II  
STAR ODYSSEY - TOBJAM&EARL  
SHADOW OF THE BEAST  
BLOCK OUT - DAVIL CRASHE  
MERC2 II -SAINT SWORD  
SONIC -GALAXY FORCE II  
DRAGON'S EYE  
FIGHTING MASTERS  
688 ATTACK BATTLE-ALEX KIDD  
COBRA - JEWEL MASTER



Db\_VOX:  
Il primo servizio d'informazione clienti operato 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)

## Db\_VOX GAME GEAR

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

Adesso componi il numero: 0552.767305 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db\_Vox ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db\_VOX.  
Db\_VOX ti dirà per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novità in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db\_VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.  
**Attenzione.** Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa generare toni. Se chiami Db\_Vox con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. A presto quindi...  
...il magico mondo di Db\_VOX ti attende.  
ciao Db\_VOX

## ACCESSORI

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

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

## SUPER MAGICOM GAME BOY

SUPER BIKKURIMAN  
ANTASM - NOO BOO  
GAMBARUGHER  
GB GENJIN - HOOK  
PRINCE OF PERSIA  
FINAL FANTASY LEGEND II  
BIONIC COMMANDO  
KONAMICS SPORTS  
DOWN TOWN-GHOSTBUSTERS  
PRO-BASEBALL STADIUM 92  
FINAL FANTASY LEGEND II  
SPIDERMAN- TECNO BOWN  
SUPER MARIO LAND  
BATMAN - CASTELVANIA  
DOUBLE DRAGON - F1 RACE  
MAGICAL TARU-RUTO KUN II  
BOMBER KING2-BILLE & TED  
ALTERED SPACE  
CASTELVANIA 2- PAPERBOY

## CD MEGADRIVE

NOSTALGIA -FINAL FIGHT  
BLACK HOLE ASSAULT  
PRINCE OF PERSIA-WONDER  
DOG-AFTER BURNER III  
THUNDER STORM FX  
A WITCH OF SILKY-RIP

## SUPER NES USA

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

## NEO GEO

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

## DIVENTA CLIENTE DB-PRIVILEGED

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

CHIAMA DB-LINE  
PER LE MODALTA'  
DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette  
inoltre di conoscere lo  
stato dei tuoi ordini.  
RICHIEDICI IL TUO  
CODICE PERSONALE

Il servizio e'  
GRATUITO!!!

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

## BUONO SCONTO Lit. 7.000

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

COGNOME e NOME: \_\_\_\_\_  
INDIRIZZO e N.CIVICO: \_\_\_\_\_  
CAP e CITTA': \_\_\_\_\_  
(prefisso) TELEFONO: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ ETA': \_\_\_\_\_  
Hai gia' acquistato da Db\_Line? SI NO  
Console Posseduta: \_\_\_\_\_  
Rivisto di giochi abitualmente letto: \_\_\_\_\_  
Hai provato Db-Vox (0332.767305)? SI NO -Voto per Db-Vox (0-10): \_\_\_\_\_  
Il buono, sara' valido se compilato in ogni sua parte. Validita' fino 3/12/92

# RAMPART

**PROVE**  
game power

# 82%

Meglio di un ponte levatoio a benzina o di una torre merlata: *Rampart* è pronto a difendere la contea del Lynx, anche a costo di usare l'olio bollente...



In *Rampart* l'azione si svolge in un medioevo, non prossimo venturo, come nel libro di Vacca, ma oscuro e remoto. Un periodo di tempo in cui non vigeva altra legge che quella del più forte, allora più di oggi. E il forte in questione non è colui che, metaforicamente parlando, mangia spinaci e pratica body building; per "forte" si intende fortificazione, fortezza o, più semplicemente, castello. Toccherà a voi difenderlo dagli attacchi nemici tentando, nel contempo, di conquistarne altri.

All'inizio del gioco dovete selezionare il livello di difficoltà (Beginner o Veteran) e la rocca di partenza, munita di una muraglia di serie: osservatela bene, perché difficilmente sarete in grado di costruirne una così regolare.

Dopo aver piazzato all'interno di essa i cannoni, verrete immediatamente presi di mira dalle bocche di fuoco delle navi avversarie. Non biasimatele, il loro scopo è ridurre il vostro maestoso castello a un cumulo di macerie. Questa fase dura dieci, lunghissimi, secondi. Potete però difendervi, indirizzando i vostri colpi contro gli intrusi. Non sottovalutate le navi nemiche! Ce ne sono di quattro tipi: marroni, verdi, grigie e rosse. Le prime sono facilmente eliminabili: due colpi e zack! Calano a picco. Le cose si complicano con le verdi e le grigie che si muovono assai più velocemente delle altre e necessitano rispettivamente di tre e cinque colpi. Ma le imbarcazioni più ostiche sono sicuramente le rosse: sparano dei colpi che complicano irrimediabilmente la ricostruzione dei bastioni. Quando si dice: la rossa che impazza...

Se una nave raggiunge la spiaggia, vedrete sbarcare, velocissimi quanto inopportuni, incursori il cui passatempo prediletto è bruciare tutto ciò che incontrano; non solo, essi trasportano anche cannoni di terra particolarmente nocivi alla salute del vostro castello... Tra una fase di cannoneggiamento e l'altra,



dovrete ricostruire le mura danneggiate con i pezzi che il computer vi fornisce, quindi disporre i cannoni extra, spazio permettendo. Dov'è l'inghippo?

- a) i pezzi hanno forma assurda (vedi *Tetris*), che spesso mal si incastrano con quelli rimasti;
- b) il tempo a disposizione per ricostruire i bastioni non supera i 26 secondi, e vi assicuro che vola, Jovanotti insegna;
- c) gli incursori pedestri renderanno problematico il lavoro, compromettendo il risultato finale...

È consigliabile tentare di circondare con la muraglia gli altri castelli presenti, che diverranno così vostri. Se non riuscirete a cingere neanche un castello (non dovete lasciare alcun spazio aperto, nemmeno lungo le diagonali), potete benissimo darvi all'ippica: questo gioco non fa per voi e l'immane, irridente musicchetta finale ve lo confermerà. Vincendo un certo numero di battaglie, si accede - previa scelta - al livello successivo.

La difficoltà del gioco è medio-alta, il sonoro è condito da qualche frase digitalizzata (Ready! Aim! Fire!) che fa sempre piacere, e la giocabilità è più che convincente.



Un vero gioco Rampart é!



Chissà che dopo Rampart non vedremo Rompart...

**COMMENTO & VOTO**

Sarà perché "Il Castello" di David Macaulay è uno dei miei libri preferiti in assoluto, ma aspettavo *Rampart* con una certa ansia... Le mie attese non sono andate deluse: un ottimo mix di strategia e azione che cita *Tetris* qua e là e che ha, come unico obiettivo, quello di farvi venire una crisi di nervi. La fase "ricostruzione" è demenziale: il computer vi elargisce sadicamente i pezzi più inutili, rendendo impossibile restaurare il vostro castello, mentre il tempo scorre inesorabile fino al Game Over. Bersagliare le navi nemiche con i vostri cannoni è molto divertente, e rievoca le fasi analoghe - non più "alla cieca" - di quel gioco ormai dimenticato che era *Battleships* (Amiga). La grafica è ottima nelle schermate fisse e nella presentazione, accettabile durante il gioco vero e proprio. Un bel giochillo insomma, che, anche se un po' ripetitivo, non posso fare a meno di consigliare, compromettendo sin d'ora la salute dei vostri nervi...

**SCHEDE TECNICHE**

Titolo \_\_\_\_\_ Rampart  
 Casa \_\_\_\_\_ Tengen  
 Distribuzione \_\_\_\_\_ Atari  
 N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1/2  
 Continua? \_\_\_\_\_ 1 o 2  
 Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 2

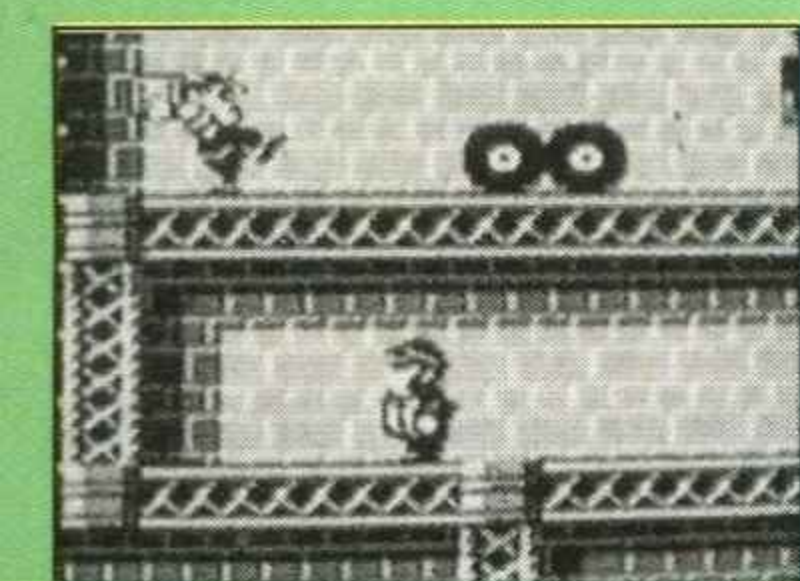
## STRATEGIA

**SOTTO CONTROLLO**

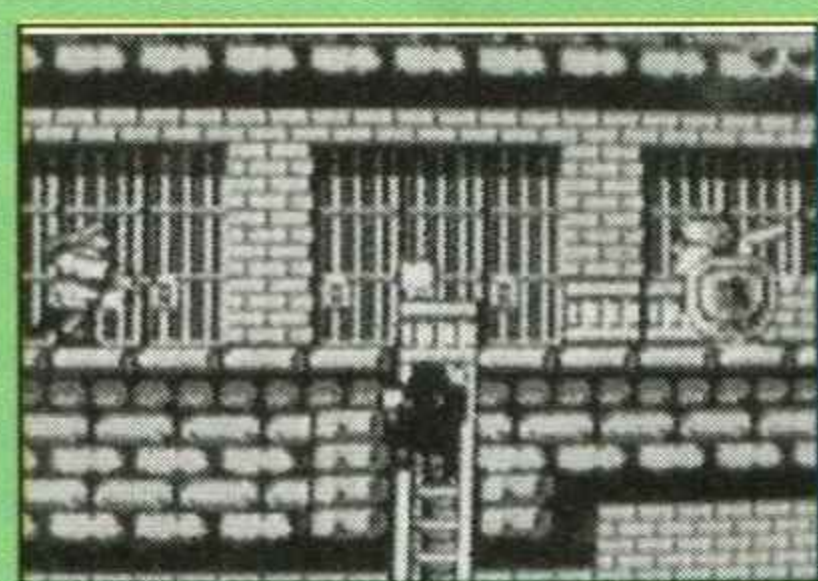


# THE BLUES BROTHERS

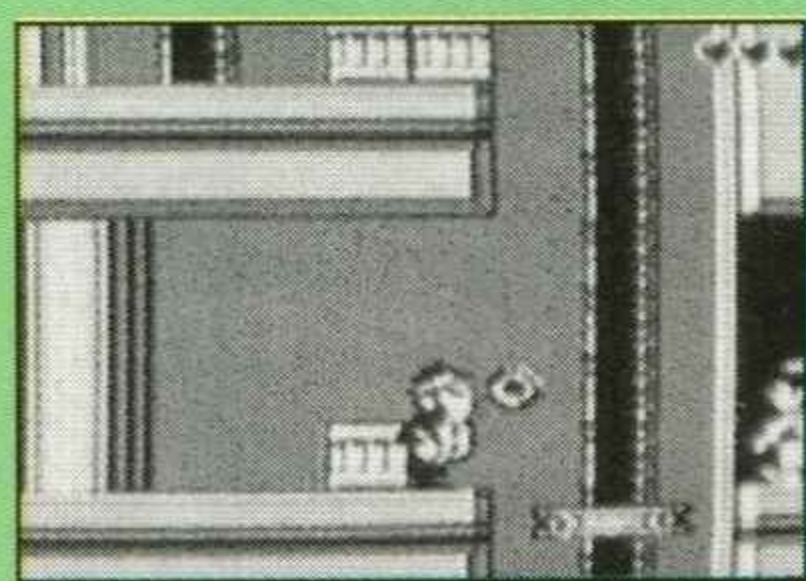
“They have come back”, ecco cosa dice il manifesto appeso in tutta la città, ma i nostri Blues Brothers non sembrano proprio euforici come al solito.



**Pronti a raccogliere un po' di dischi.**



**Sali, sali che perdi un po' di ciccia...**



**Occhio alle camere.**

**J**ake ed Elwood sono davvero alla disperazione per essere nuovamente vittime della sorte avversa: i preziosi strumenti dei nostri eroi infatti sono misteriosamente scomparsi.

Voi, accanitissimi fan dei nostri Brothers, dovrete riuscire a recuperare tutto ciò che è sparito prima di questa sera, altrimenti il concerto salterà e con lui la fama delle nostre star!!!

Fronteggerete a testa alta mascalzoni come il terribile Evil Cop, o come l'irrefrenabile Banana Split, senza dimenticare Ringo, Quiet Riot e tanti altri. Per combatterli avrete a disposizione una serie di scatole che troverete lungo il cammino, non dovrete far altro che sollevarle e gettarle in testa ai vostri avversari: li atterrerete senza problemi.

Lungo il percorso riuscirete a reperire numerosi bonus che vi saranno senz'altro utili nella vostra avventura: quello più frequente sarà senza dubbio il disco, quando sarete riusciti ad averne 100 avrete un punto energia in più.

Altrimenti è possibile trovare anche i dischi rotti che valgono 10 volte più dei precedenti, perciò per avere un punto energia supplementare dovrete recuperarne 10. Il cuore vi donerà direttamente un nuovo punto energia ed infine gli occhiali e il cappello varranno una vita extra.

Gli strumenti da recuperare sono proprio tanti e si trovano alla fine di ogni livello: dovrete infatti ritrovare la mitica chitarra, le cuffie, il microfono, l'altoparlante e un riflettore (praticamente tutto il palcoscenico, manca solo la donna delle pulizie). Recuperato il malloppo musicale dovrete tornare e preparare accuratamente il palco per la vostra m-e-g-a-s-e-r-a-t-a!!

Durante il cammino potrete trovare alcuni accessori che vi aiuteranno nella vostra avventura: le molle che vi permetteranno di saltare senza problemi e i palloncini che vi daranno la possibilità di raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili!

Insomma “everybody needs somebody”, in questo caso sono proprio i mitici fratellini (no, no, non i Raves!) ad avere bisogno di voi... Allora siete ancora qua? Come on, let's go!!!

Se impazzite per le telecronache di Dan Peterson, se dei colossi americani ipervitaminizzati che se le suonano di santa ragione risvegliano in voi degli istinti bestiali, allora *WWF Superstars 2* è il gioco che fa per voi.

**A**mmettiamolo, il bel faccione di Hulk Hogan che si affaccia dal teleschermo, proclamandosi il più forte del mondo, non può non far venire le lacrime agli occhi ai molti appassionati di wrestling che lo hanno seguito fin dagli esordi nel circuito professionistico giapponese (ricordate le mitiche trasmissioni di Tony Fusaro?). Il primo *WWF Superstars* per Gameboy era passabile e con una buona grafica. L'abilità dei lottatori controllati dal computer era però a dir poco infima. Ora alla LJN hanno imparato la lezione e gli atleti inclusi in *Wwf 2* riescono a darvi del filo da torcere, soprattutto considerando che sono previsti tre livelli di difficoltà crescente.

Il gioco è ricco di opzioni: è possibile disputare un incontro singolo, un torneo, oppure lottare con un partner contro un'altra squadra. Nel torneo i lottatori sono davvero tosti ed è perfino possibile lottare all'interno di una gabbia (fare gioco di corde diventa un terno al lotto!). La grafica è molto particolareggiata e gli sprite dei lottatori si muovono con estrema fluidità; la varietà delle mosse è sufficiente (il classico volo dell'angelo non manca, non vi preoccupate). Ovviamente è stata inclusa l'opzione per giocare in due utilizzando il Game Link, peccato solo che, ma questo è un difetto del Gameboy, siano necessarie due cartucce per farlo; in ogni caso se avete un amico con cui giocare, non perdetevi l'occasione di provare l'ebbrezza di spatasciarlo sul tappeto e rifilargli una bella gomitata nello stomaco a seguire.

Ah, dimenticavo, se sperate di ritrovare la Biomassa oppure Neon in questo gioco, scordatevelo, per ammirarli durante i loro incontri dovrete proprio aspettare la prima edizione del “Zia Marisa's Wrestling Tournament”, sorry no bonus...

**si ringrazia Joystick Fun - MI**

# WWW SUPERST



Red Fury

COMMENTO  
& VOTO

*The Blues Brothers* è il tipico gioco che farà la felicità dei patitissimi dei platform. Infatti come cartuccia non è male, gli schermi sono abbastanza vari anche se a volte un po' noiosi; gli sprite sono accettabili, ben disegnati anche se non molto accurati e lo scrolling è abbastanza fluido da rendere l'azione veloce e divertente. Devo però protestare per l'estrema facilità dei primi livelli cosa che, purtroppo, condiziona la valutazione globale di questo tie-in: se persino io, pessima giocatrice, sono riuscita a superare il terzo livello in meno di un quarto d'ora, figuriamoci voi!!! Sul sonoro, che riprende il ritmo dei mitici Blues Brothers, niente da eccepire, senza dubbio ottimo.

85%

SCHEDA TECNICA

Titolo        The Blues Brothers  
Casa        Titus  
Distribuzione        Import  
N° Giocatori        1  
Continua        Si  
Livello di Difficoltà        1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per iniziare la partita e per mettere in pausa e controllare la propria situazione sul menu

Per muoversi e arrampicarsi



Per mettere in pausa

Per saltare

Per sollevare e lanciare le scatole





Madoc

Ahhaaa! Basta Dupont piantala di saltarmi sulla schiena... oohh, finalmente. Scusate ci stavamo allenando... La LJN ha fatto un ottimo lavoro. È stupefacente (no, non preoccupatevi: "Winners don't use drugs") il livello di dettaglio che i minuscoli sprite dei lottatori sono in grado di sprigionare, le musicchette sono azzeccatissime e la quantità di opzioni di gioco è davvero elevata. Anche il livello di difficoltà è calibrato ottimamente e finalmente i match che disputerete saranno impegnativi come ci si può aspettare da una cartuccia pagata fior di bigliettoni. L'unico difetto riscontrabile è rappresentato dalla scarsa varietà dell'azione (in fondo ci si limita a pestare la gente), ma in ogni caso ci troviamo di fronte ad un ottimo prodotto, che rappresenta un notevole miglioramento rispetto al suo predecessore. Se amate il wrestling non potete sbagliare...

COMMENTO & VOTO

89%

SCHEDA TECNICA

Titolo WWF Superstars 2  
 Casa LJN  
 Distribuzione Import  
 N° Giocatori 1/2  
 Continua No  
 Livello di Difficoltà 3

SPORTIVO

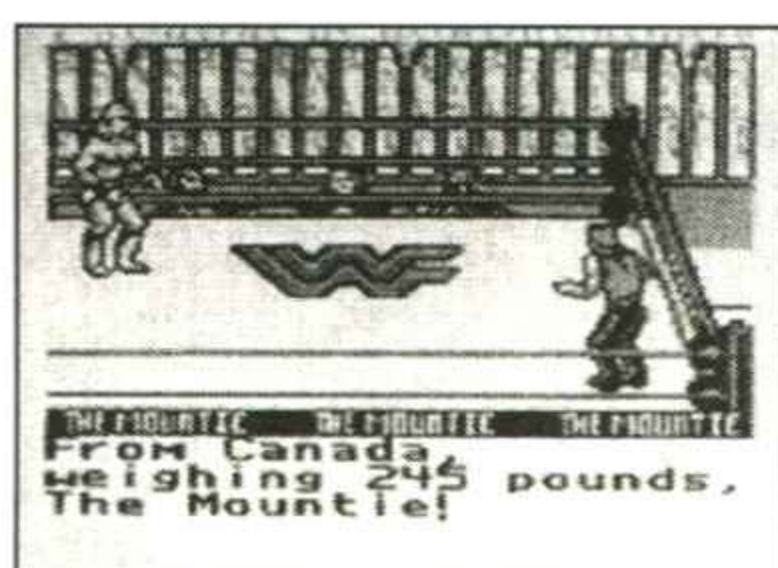
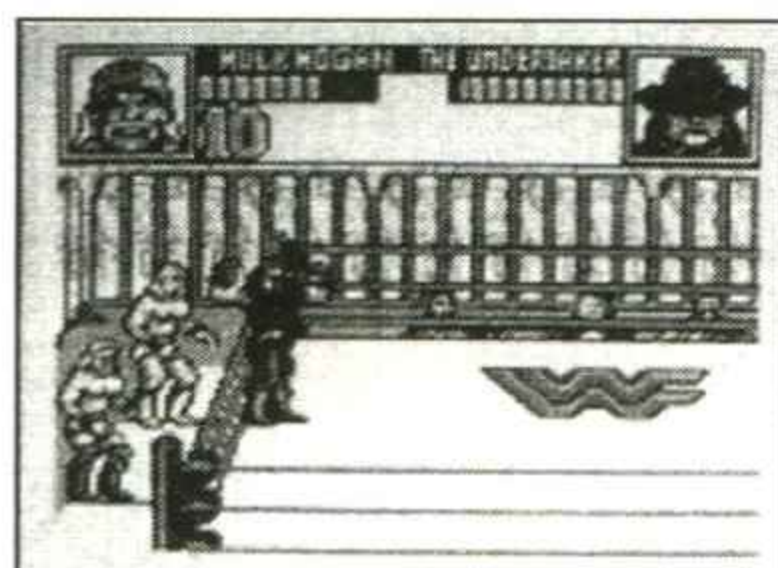
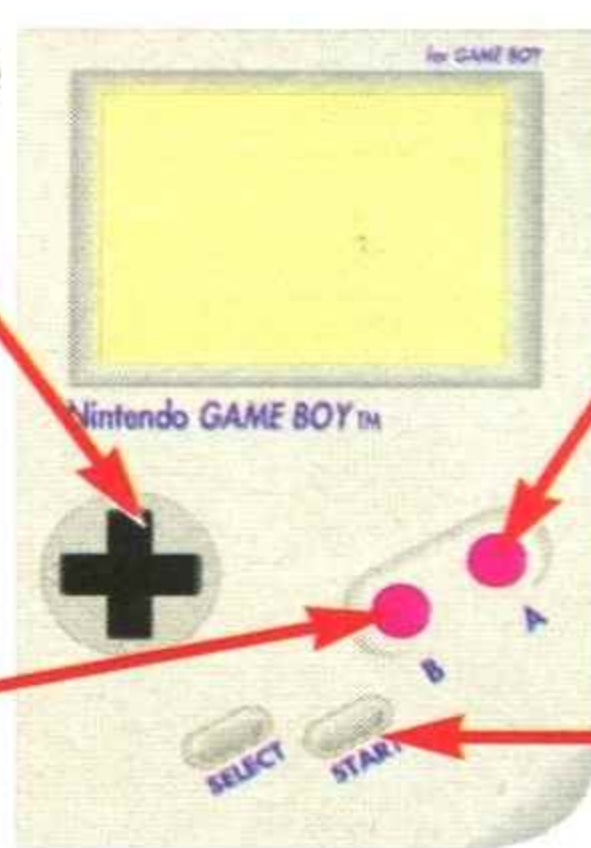
SOTTO CONTROLLO

Per muovere il lottatore

Per tirare i pugni

Per tirare i calci

Pausa



1, 2, 3... giù botte

FARS 2

PROVE game power

# POP UP

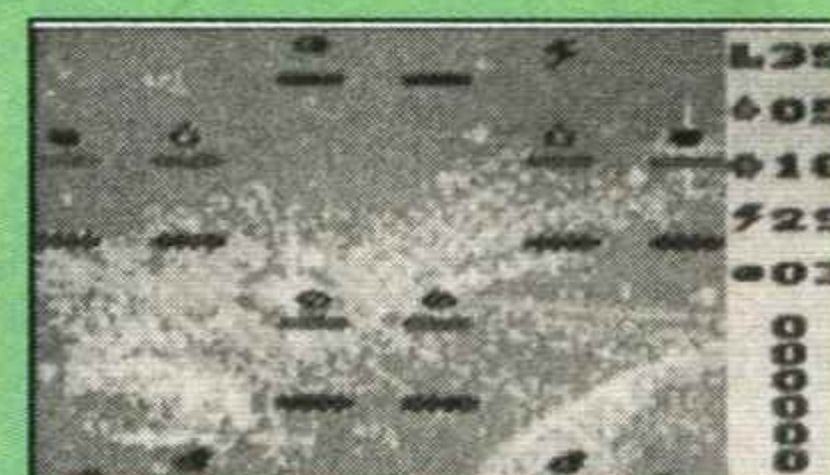
Le radici di tutti i videogiochi di questa Terra sono piantate nella cartuccia mitica di *Pong* per il mitico VCS 2600. Oggi sul GameBoy torna una mitica pallina come protagonista!

**S**tanco ormai di scervellarmi con il mitico (Mystere è inutile che insisti, non diremo mai che TU sei mitico NdR) *The Final Fantasy Legend* ho scelto di giocare con un gioco molto semplice ma carino. Questa considerazione degna di Solone riassume molto bene lo spirito di *Pop Up!* Il gioco si divide in un numero considerevole di stage incasinati al massimo.

Infatti dovrete raccogliere il numero minimo di oggetti consentiti e.. Ta-Daaaa ecco a voi l'uscita per il livello successivo! Purtroppo per voi la questione sarà complicata dai vari nemici, come le temibili meduse volanti, le piattaforme chiodate (gruppo di piattaforme metallare) o le gigantesche piattaforme incendiate! Fortunatamente fin dal primo livello troverete importantissimi bonus come la goccia d'acqua (ottima per spegnere le piattaforme incendiate) o il martello per passare attraverso il muro senza troppo problemi!

Grazie alla vostra grande elasticità riuscirete anche a fare salti molto alti per poter passare da un piano all'altro senza dover aspettare l'ascensore (che in effetti non c'è neanche)! Un'ultima considerazione: questa povera pallina mi

ricorda tanto Apecar quando cerca di convincere Alkross di farsi assegnare almeno una recensione al mese...



Mystere

COMMENTO & VOTO

L'ultimo prodotto della casa francese (Chi mi cerca? NdDupont) racchiude molti aspetti diversi, quindi andiamo per ordine! La grafica è semplice ma ben realizzata con uno scrolling molto fluido. Purtroppo il sonoro lascia un po' a desiderare ed è praticamente identico per tutto il gioco... ma in fondo il Walkman lo avete, vero? Il gioco vero e proprio è molto intuitivo (Apecar riesce persino ad arrivare al 5° livello), vanta una serie lunghissima di stage e ha tutte le possibilità per essere giocato e rigiocato anche a molti mesi di distanza divertendovi sempre moltissimo. Un'idea molto semplice sfruttata all'85%.

85%

SCHEDA TECNICA

Titolo Pop Up  
 Casa Infogrames  
 Distribuzione Import  
 N° Giocatori 1  
 Continua Password  
 Livello di Difficoltà 1

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

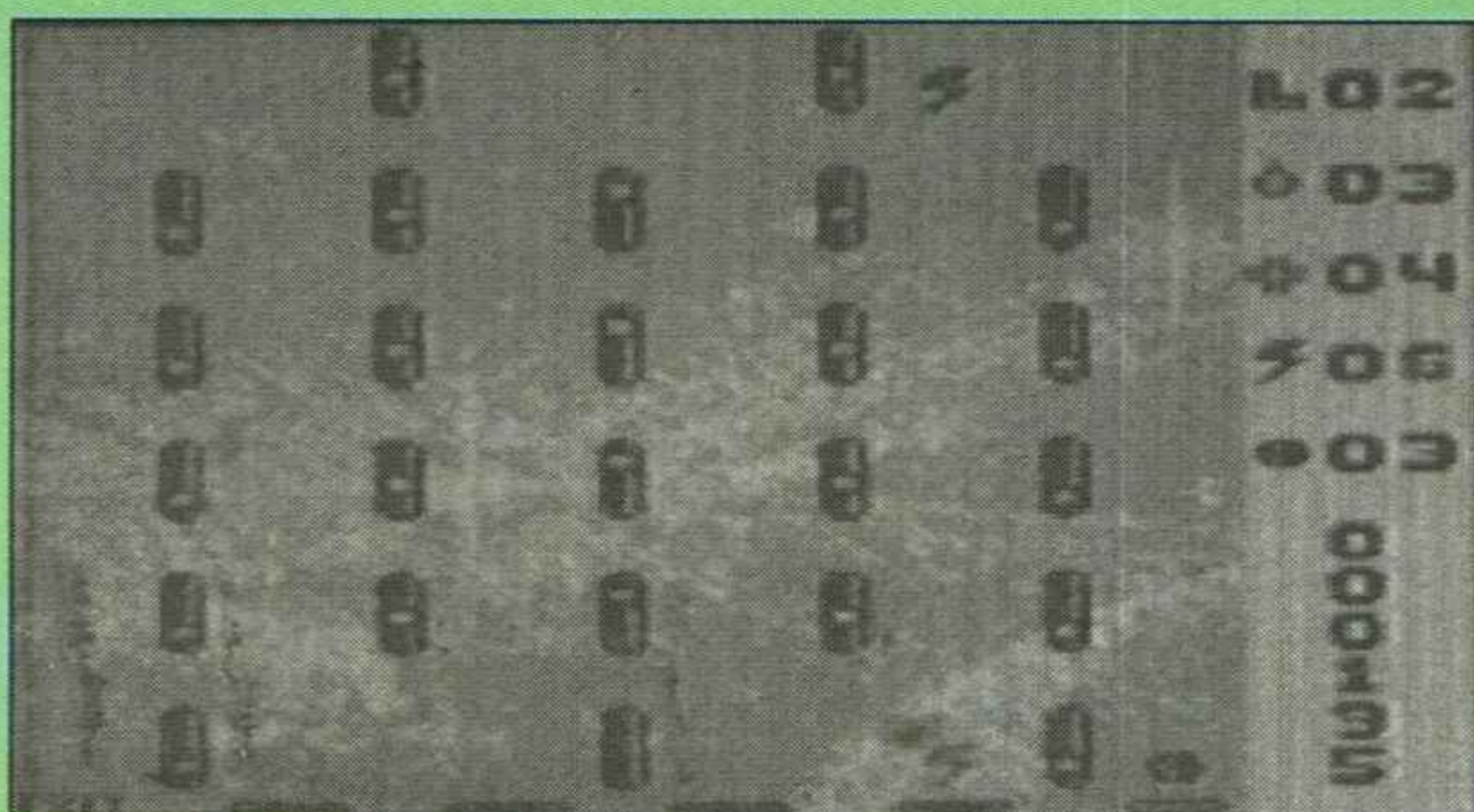
Per dare la curvatura SX/DX

Per selezionare le varie opzioni del menu e per cancellare tutte le caselle di una qualsiasi griglia.

Identico ad A

Per saltare (+ volte per andare più in alto)

Per ripartire quando intrappolati



ENTRA  
IN GIOCO  
CON....

SEGA™  
Master System™

PAC-MANIA™



Una delle conversioni coin-op più divertenti che si siano mai viste. Simpatici personaggi in mezzo ad intricati labirinti.

TECMAGIK™



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

CADARIO  
TM Namco © 1991 Tengen, Inc. All rights reserved.  
SEGA™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM.  
TECMAGIK is a trademark of Lance Investments. All rights reserved.

# DR. FRANKEN

Era una notte buia e tempestosa... quando alcune delle creature dell'ormai defunto Dr. Von Frankenbone, pazze di gelosia per la felice vita che conducevano Franky e Blisty, le due migliori creazioni scaturite dalla mente malata del dottore, decisero di rapirne una: Blisty, e scomporla in tanti pezzi diversi disperdendo il suo corpo nei meandri del castello.

**N**on è finita, perché l'altra, Franky, non appena sveglia, oltre a scoprire che la sua amata è stata rapita, si ritrova alta appena 60 centimetri dal gigante di 2 metri che era prima! Toccherà a voi ora recuperare tutti i pezzi di Blisty e portarli nel laboratorio ormai mezzo fatiscante dove si trova la macchina Rigenera-Vita del Dr. Frankenbone (come dire "la famosa crema antirughe di Wanna Marchi").

Il vostro cammino sarà articolato su 230 schermi, ossia le stanze e i cortili del castello, disposti su sette piani. Come ogni costruzione centenaria che si rispetti, all'interno di questa sinistra dimora troverete passaggi e stanze segrete, a cominciare dall'Armeria Nascosta, al Tunnel di Fuga sotterraneo che saranno un passaggio obbligato per concludere felicemente la vostra impresa.

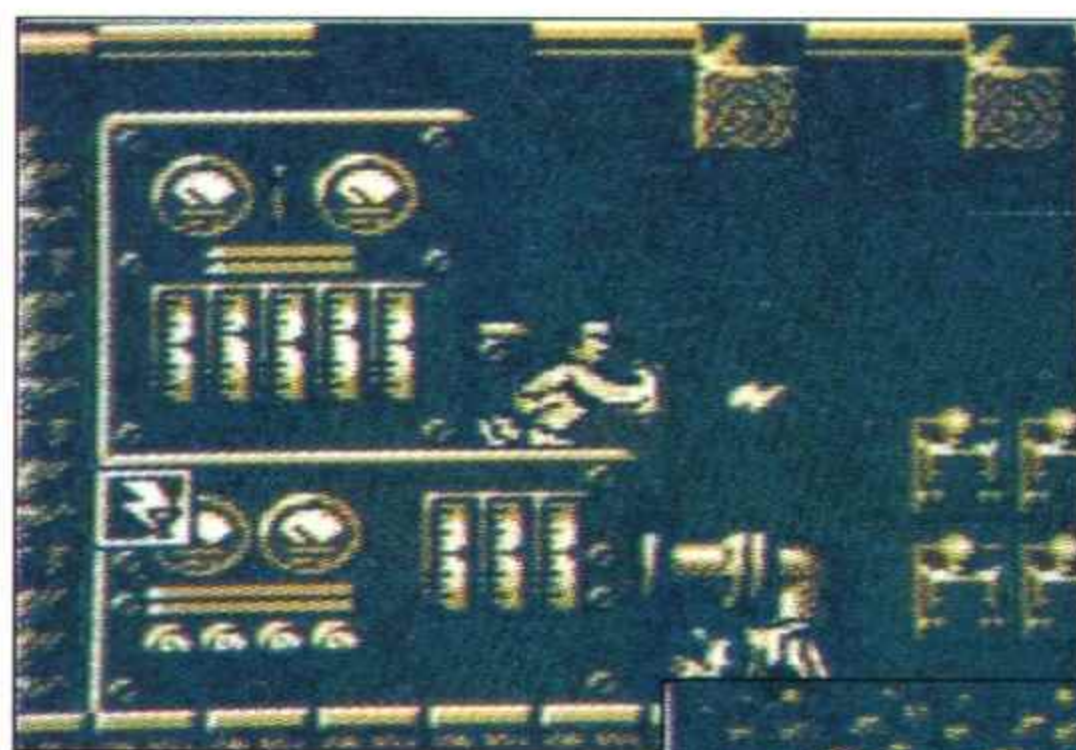
Fin dall'inizio avrete a disposizione una mappa del piano su cui vi trovate, in modo da orientarvi meglio durante la vostra ricerca, inoltre ogni volta che cambierete stanza ne verrà visualizzato il nome nella parte bassa dello schermo.

Ricordate che ogni stanza ha fino a sei possibili uscite: destra, sinistra, dentro, fuori, giù e su. Naturalmente, se dove vi trovate non vi sono

scale o buchi, non avverrà alcun cambiamento di piano.

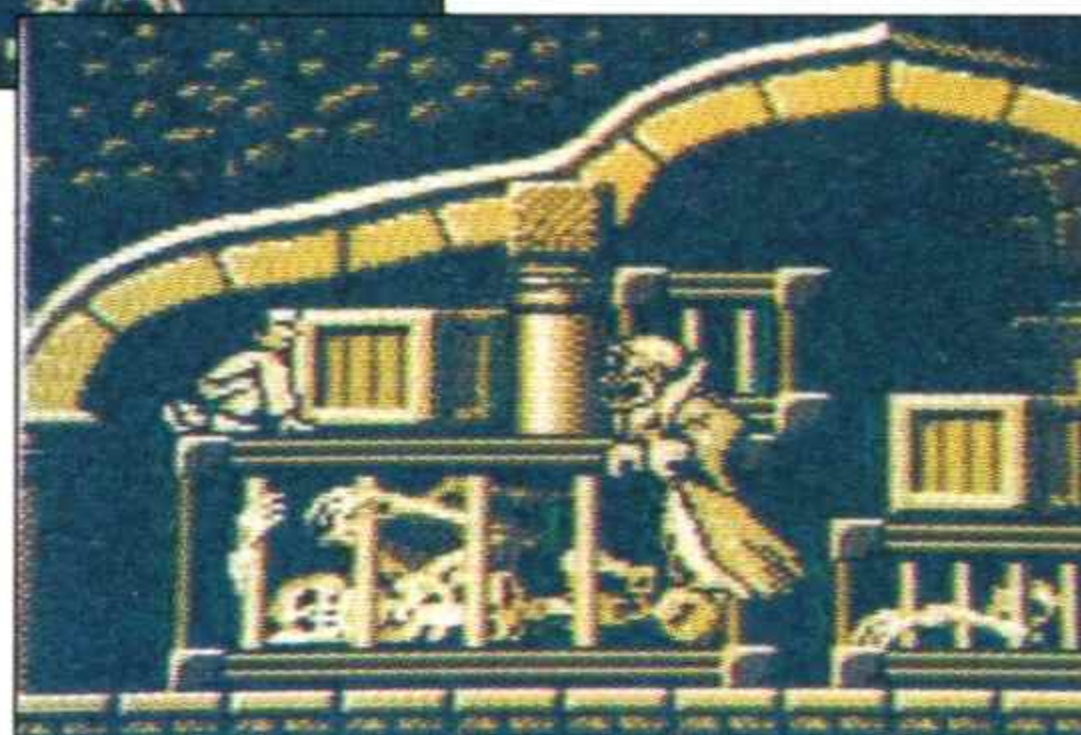
Fate molta attenzione alle orribili creature (caro Neon non sentirti tirato in causa!) che cercheranno in ogni modo di ostacolarvi, perché tra scheletri e fantasmi vari rischierete di lasciarci la pelle... ehm, cioè i bulloni, se non troverete il modo di superare anche quelle immuni alle vostre armi.

Il mio ultimo consiglio è di salvare spesso la partita facendo uso dell'utilissima opzione-codici.



Brrrr... Sembra di essere nella caldaia di Nightmare... c'è da aspettarsi che salti fuori da un momento all'altro Mr. Krueger in persona...

Ed ecco a voi un autentico spettro nella magnificenza dei due polli del vostro Gameboy...



## ANFRATTI, CUNICOLI E... OPZIONI:

Selezionando Select vedrete apparire questa lista di possibilità:

**Salva il gioco:** in questo modo vi verrà mostrata la sequenza numerica dei numeri in codice.

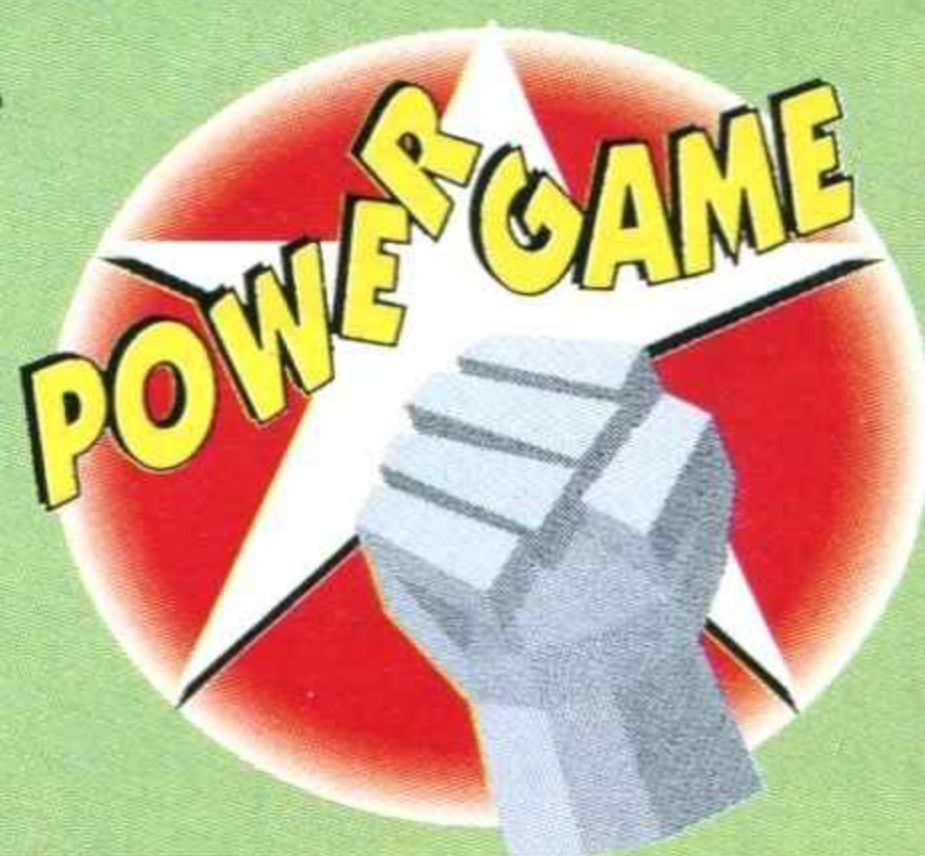
**Azzeramento:** selezionando questa opzione ricomincerete a giocare dal punto in cui avrete salvato l'ultima volta.

**Inventario:** vi sarà mostrata (dato che siete dei mostri!!) la lista di ciò che avete raccolto finora.

**Energia:** importantissimo!, la barra mostra il livello della vostra energia che è racchiusa all'interno del corpo di Franky, ogni contatto con le malefiche creature ne abbassa il livello ma potrete facilmente ripristinarla raccogliendo le icone con i fulmini oppure usufruendo del "Cubicolo Ricaricante" che si trova al quarto piano nella Stanza del Padrone.

**Lanterna:** questa barra vi permette di vedere quanto petrolio vi resta ancora nella lanterna, ricordate perciò di raccogliere tante più icone con la lanterna quante potrete perché non tutte le zone del castello sono illuminate.

**Percentuale completata:** questo numero rappresenta la totalità degli oggetti che siete riusciti a raccogliere.



**PROVE**  
game power

**93%**

(Sconsigliamo l'utilizzo di questo gioco ai fantasmi di età inferiore ai duemila anni). Ho trovato *Dr. Franken* un gioco divertentissimo, pieno di imprevisti stimolanti e di situazioni appassionanti. L'Elite ha fatto davvero le cose con i fiocchi, programmando una cartuccia di notevole livello tecnico per una console come il GB. Gli schermi sono numerosissimi, tutti molto ricchi di particolari, ben curati e chiari. Lo scrolling è fluido e assolutamente godibile. Il sonoro fa da degno supporto a un gioco che, ne sono certa, vi appassionerà sia che siate amanti del brivido sia che cerchiate semplicemente un buon passatempo nelle vostre buie, fredde... terrificanti sere invernali. Ha, ha, ha, haaaggg.

**COMMENTO & VOTO**

**SCHEDE TECNICA**

Titolo \_\_\_\_\_ Dr. Franken

Casa \_\_\_\_\_ Elite

Distribuzione \_\_\_\_\_ Leader

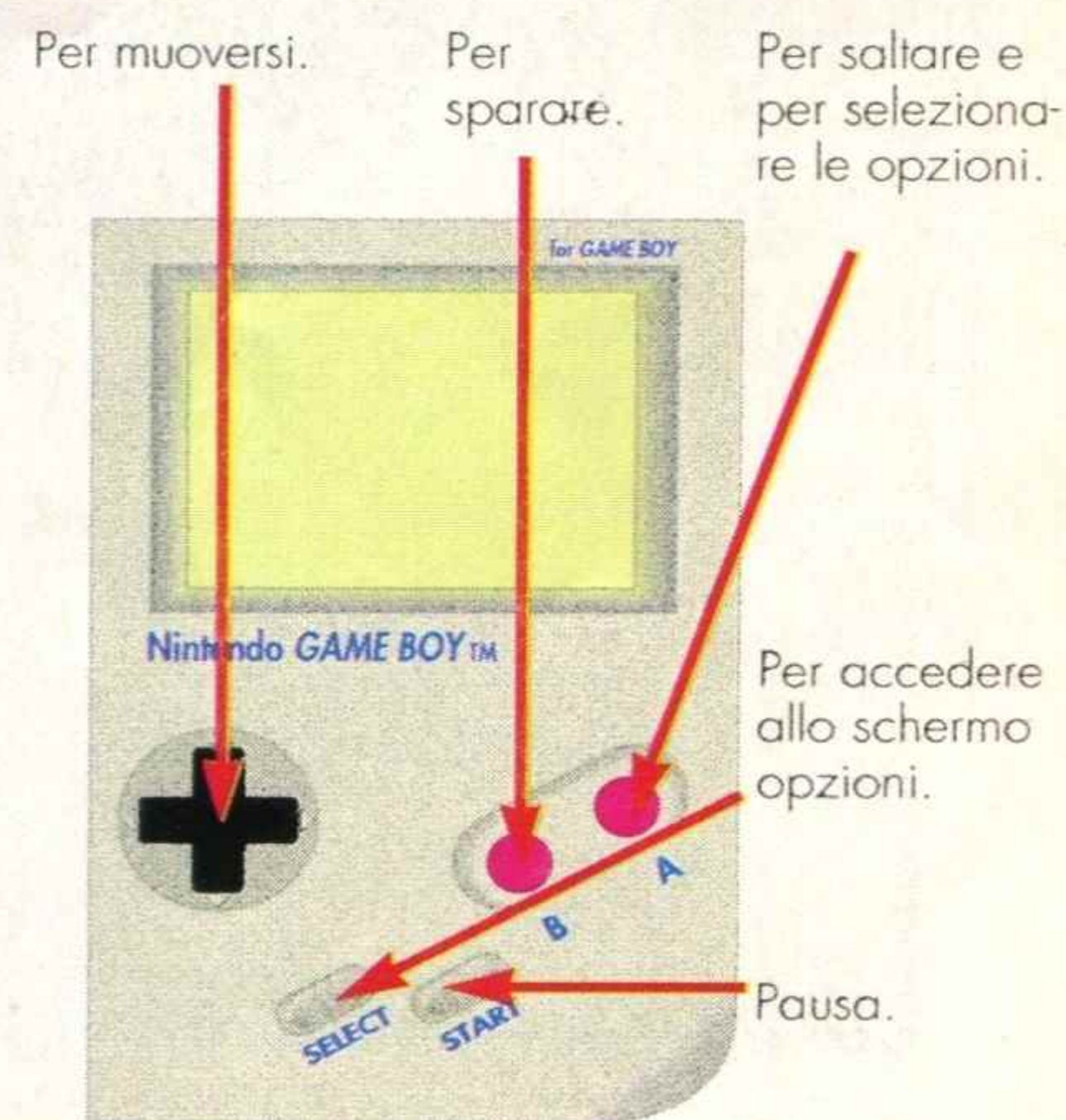
N° Giocatori \_\_\_\_\_ 1

Continua? \_\_\_\_ Codice/Password

Livelli di difficoltà \_\_\_\_\_ 1

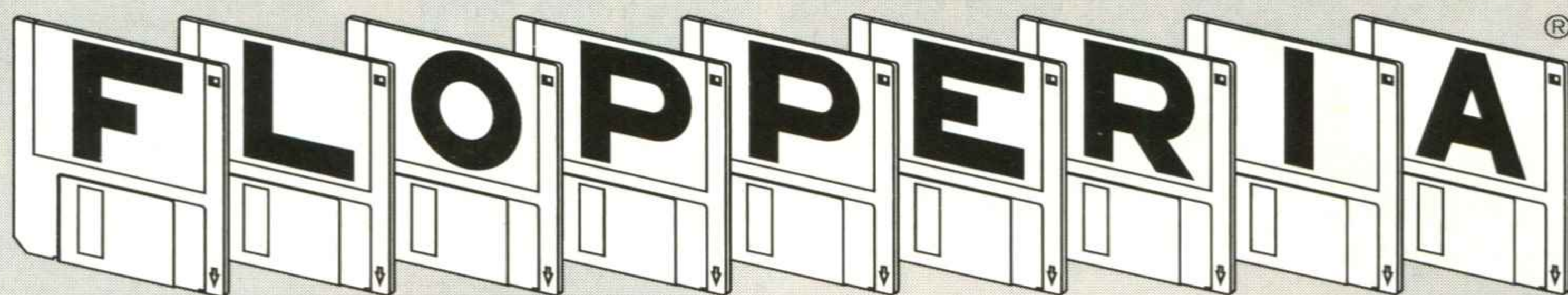
**PIATTAFORME**

**SOTTO CONTROLLO**



## FLOPPERIA 1

Viale Monte Nero, 15  
20135 Milano  
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.  
Fax (02) 55.18.81.05  
MM3 Medaglie D'Oro



## FLOPPERIA 2

P.zza S. Maria Beltrade, 1  
(angolo Via Torino)  
20123 Milano  
Tel. (02) 72.00.18.10  
S.r.l. MM1-MM3 Duomo

*Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.*

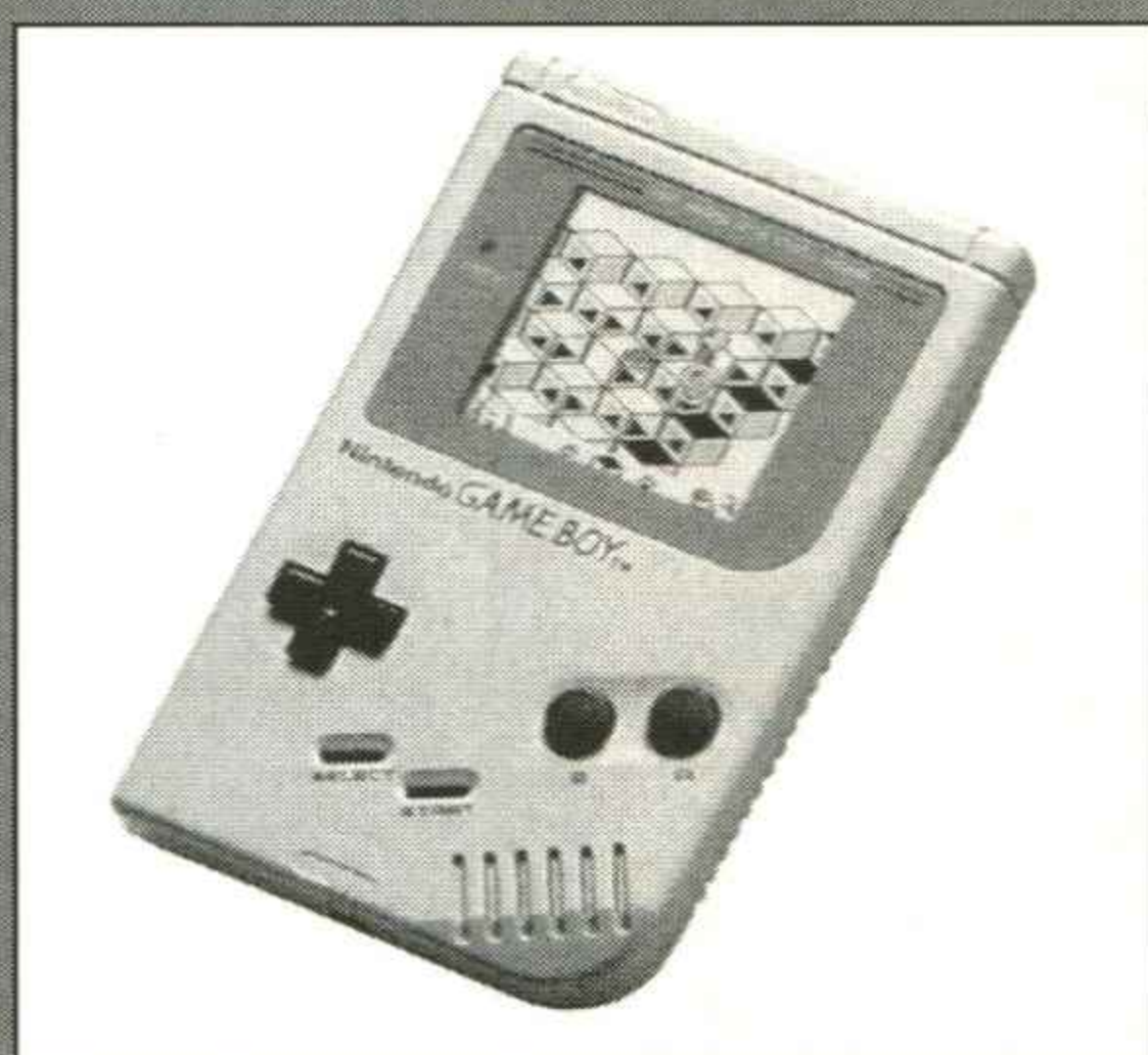
## NUOVI FANTASTICI PREZZI DA



### Nintendo GameBoy L. 199.000

In omaggio il gioco Tetris

Giochi per GameBoy  
a partire da L. 39.000



### Sega MasterSystem II° In omaggio il gioco Alex Kidd L. 199.000

### SNK Neo Geo Scart-RGB L. 629.000

Giochi per Neo Geo  
a partire da L. 119.000

### Sega GameGear L. 319.000

In omaggio il gioco Sonic

Giochi per GameGear  
a partire da L. 39.000

### PC Engine

CoreGrafx II • Scart-RGB  
L. 249.000

SuperGrafx • Scart-RGB  
L. 289.000

Giochi per PC Engine  
a partire da L. 59.000

### FANTASTICO! Nintendo SuperNES



Scart-RGB  
L. 319.000

Scart-RGB con  
gioco Super Mario 4  
L. 469.000

Scart-RGB con  
gioco Street Fighter 2  
L. 519.000

Giochi per Super Famicom  
a partire da L. 99.000

### Sega MegaDrive



Scart-RGB  
L. 249.000

PAL  
L. 269.000

Giochi per MegaDrive  
a partire da L. 39.000

### Atari Lynx II con 2 giochi L. 299.000

Giochi per Lynx  
a partire da L. 59.000

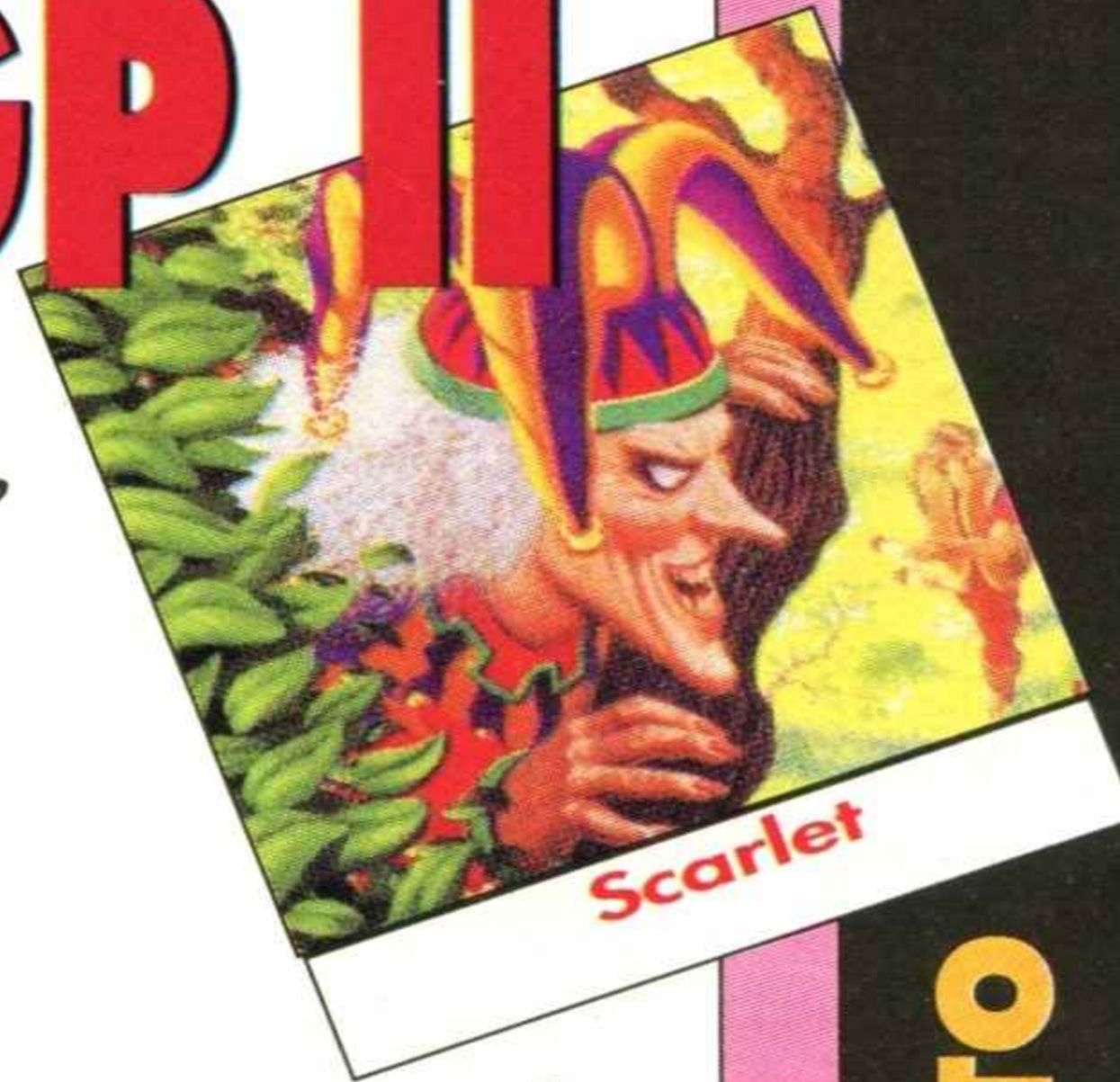
### Sega MegaCD L. 695.000

con 3 giochi  
L. 995.000

Giochi per MegaCD  
a partire da L. 99.000

Prezzi comprensivi di I.V.A.

# AYRTON SENNA'S Super Monaco GP II



# 75%

Il Game Gear viene sfruttato abbastanza bene per quanto riguarda la grafica del gioco, che è sicuramente all'altezza dei suoi predecessori, se non superiore; l'aspetto sonoro è stato, invece, trascurato: le musicchette sono semplici e poco ispirate. La giocabilità è discreta e la varietà di piste dovrebbe tenervi impegnati per un po', anche se non è sufficiente a cancellare la ripetitività del gioco. Se i giochi di corse vi appassionano non dovrete esitare ad acquistare *Super Monaco GP II*, in caso contrario, rivolgetevi altrove.



COMMENTO & VOTO

Titolo      Ayrton Senna's S. M. GP II  
 Casa                                      Sega  
 Distribuzione                      Import  
 N° Giocatori                              2  
 Continua?                                      No  
 Livelli di difficoltà                      2

SCHEDA TECNICA

## GUIDA

SOTTO CONTROLLO



“Prodotto con la supervisione di Ayrton Senna”, dice la schermata iniziale di presentazione di questo gioco di gare automobilistiche che vuole rinverdire i fasti di *Super Monaco GP*.

All'inizio vi si presenta un menu con tre opportunità: il Campionato Mondiale, l'Allenamento e le Opzioni: se le prime due sono chiare, per la terza possiamo dire che offre la possibilità di eseguire un sound test e di scegliere il livello di difficoltà tra “principiante” (Raist) e “professionista” (eh! eh! eh!). Selezionando l'allenamento, il gioco vi permette di scegliere una delle sedici piste disponibili, che altrimenti dovrete affrontare nell'ordine presentato qui sotto, nel Campionato Mondiale. Dopo aver selezionato la pista, compare l'ennesima immagine del nostro caro pilota con il sotto menu che vi permette di scegliere tra marce automatiche e manuali e tra i diversi tipi di alettoni e pneumatici.

Giocare il Campionato Mondiale può richiedere un bel po' di tempo (anche farsi accompagnare a casa da Raist...) ma alla cosa si può ovviare inserendo una password di salvataggio del gioco in corso. Anche in questo sotto menu è ovviamente possibile modificare la propria vettura. Inoltre, per migliorare la propria posizione in pole position, che altrimenti viene d'ufficio posta come decima, è necessario compiere un giro di qualificazione. Durante la gara, il giro di qualificazione o l'allenamento, lo schermo viene diviso in due: sulla parte superiore appare una vista dall'alto della pista con un pallino rosso che rappresenta la nostra macchina ed uno giallo che rappresenta quella di Ayrton Senna.

Nella parte inferiore appare la pista con la nostra vettura in primo piano, sopra la quale un numero indica la nostra posizione. Sotto ci sono tre indicatori: i giri del motore, la marcia (da 1 a 6) e i chilometri orari. I fondali, come alcuni altri particolari, cambiano a seconda della pista anche se

avrebbero potuto essere meno statici, e la grafica è soddisfacente e fluida. In particolare è molto utile avere la cartina della pista davanti agli occhi per prepararsi alle curve che, altrimenti, vengono annunciate dai consueti cartelli ai lati della strada con troppo poco anticipo. Un difetto, almeno a mio parere, che questo gioco ha, come molti altri di questo tipo, è l'eccessiva penalizzazione provocata da un'uscita di pista... una volta tornati sull'asfalto siamo ridotti al livello di guida di Raist, e questo, in certe situazioni può significare perdere preziosi secondi di tempo e due o tre posizioni in classifica. E poi questi avversari non sbagliano mai!!!. Tutto sommato non si tratta di una simulazione di corsa, ma di un gioco sullo spirito di Out Run o Top Gear. Di prossima uscita: “John Danubio's Super Gallarate GP IV”.

Si ringrazia Computer One



Modificare la macchina si può rivelare necessario in alcuni circuiti impegnativi.

### LE PISTE

Come già detto le piste di questo gioco sono ben sedici. Le presentiamo in ordine qui sotto:

- |            |             |
|------------|-------------|
| U.S.A.     | Brasile     |
| S.Marino   | Monaco      |
| Canada     | Messico     |
| Francia    | Inghilterra |
| Germania   | Ungheria    |
| Belgio     | Italia      |
| Portogallo | Spagna      |
| Giappone   | Australia   |

Una bella varietà, non c'è che dire.



La gara vera e propria, con tanto di sfondo cittadino.

euro  
**bit**  
international

VIA CERVINIO 90/A - 41100 MODENA

TEL. 059/254514 • FAX 059/252382

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

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



**Tutto per Neo Geo!**



**Roba da matti!**



**Roba da Eurobit!**

*Offertissime  
Megadrive:*

**Megradrive  
+ Sonic**

Immortal ..... L. 120.000  
Super Hang-On ..... L. 110.000  
Alien 3 ..... L. 109.000  
Dragon's Fury ..... L. 108.000  
Greendog..... L. 108.000  
Jordan VS Birds ..... L. 110.000

**OFFERTISSIMA DEL MESE:  
GAME BOY + CUFFIE  
+ CAVETTO + PILE + TETRIS  
+ UN GIOCO IN OMAGGIO  
A LIRE 185.000**

- Consegne 24 max 48 ore in tutta Italia
- Ordinanze telefono 059/254514
- Ordinanze fax 059/252382
- Oppure puoi venire a trovarci a
- Modena in Via Cervino 90/A ricorda che:  
con Eurobit sei sempre al massimo !!!

Final Fantasy..... L. 60.000  
Hook ..... L. 60.000  
Super Hunkbook..... L. 60.000  
Spankysques't..... L. 62.000  
Tecno Bowl..... L. 60.000  
WWF Superstar..... L. 60.000  
Ishido ..... L. 60.000  
Marus Mission..... L. 59.000  
Dexterity ..... L. 55.000  
Burgherity ..... L. 59.000  
Elevator Action ..... L. 55.000  
Trax ..... L. 55.000  
Altered Space..... L. 61.000  
Fortified Zone..... L. 59.000  
Red October ..... L. 58.000  
Jack Nicklaus ..... L. 60.000  
Mr Chins ..... L. 60.000  
Ninja Boy..... L. 60.000  
Jeopardy..... L. 60.000  
Pac Man ..... L. 58.000  
Paper Boy ..... L. 50.000  
Pipe Drime ..... L. 59.000  
Roger Rabbit..... L. 62.000  
Power Racer ..... L. 60.000  
Deadalian Opus ..... L. 59.000  
Hal Wrestling..... L. 60.000  
Godzilla..... L. 60.000  
Kid Icarus..... L. 59.000  
Tiny Toon..... L. 65.000  
Turn & Burn ..... L. 60.000  
Mickey Mouse ..... L. 65.000

Aereostar..... L. 50.000  
Amazing Tater ..... L. 55.000  
Boxxle 2..... L. 60.000  
Snoopy's ..... L. 65.000  
Boxxle..... L. 60.000  
Ninja Gaiden..... L. 65.000  
Excellent Adventure ..... L. 65.000  
Dead Heat..... L. 65.000  
WWF Superstar 2..... L. 60.000  
Cristal Quest ..... L. 60.000  
Flash..... L. 70.000  
Ultra Golf..... L. 65.000  
Kung'Fu Master ..... L. 55.000  
Side Pocket..... L. 55.000  
Bo Jackoson ..... L. 60.000  
Dr Mario..... L. 59.000  
Robocop ..... L. 60.000  
Solomon's Club ..... L. 60.000  
Ultima Runes ..... L. 60.000  
Tasmania Story ..... L. 56.000  
Yoshi..... L. 60.000  
Holly e Benji..... L. 59.000  
Snow Bros ..... L. 60.000  
Asmik World..... L. 55.000  
Musashi Road ..... L. 59.000  
Square Deal ..... L. 60.000  
Harmony..... L. 56.000  
Jeep Jamboree ..... L. 61.000  
Nemesis..... L. 60.000  
Nascar ..... L. 55.000  
Wheel of Fortune ..... L. 62.000  
Prophecy..... L. 65.000  
Bugs Bunny 2..... L. 60.000  
Spot..... L. 59.000  
Double Dragon 3 ..... L. 65.000  
Ken Shiro ..... L. 65.000  
Adventure Island..... L. 59.000  
Boggle + ..... L. 60.000  
Monopoli ..... L. 59.000  
Skate or Die 1..... L. 59.000  
Q Bert ..... L. 59.000

Kwirk ..... L. 60.000  
Chase Hq ..... L. 54.000  
Super RC Proam ..... L. 55.000  
Bubble Ghost ..... L. 63.000  
Attack of the Killer ..... L. 60.000  
High Stakes..... L. 60.000  
Qix ..... L. 59.000  
Radar Nission..... L. 60.000  
Startrek 25 Anniver..... L. 60.000  
Spy VS Spy ..... L. 55.000  
Horse Racing ..... L. 60.000  
Bomber Boy ..... L. 55.000  
Metroid 2 ..... L. 50.000  
Turtles 2..... L. 67.000  
Probotector ..... L. 60.000  
Navy Seals ..... L. 60.000  
Aerostar..... L. 55.000  
Double Dragon 2 ..... L. 60.000  
Caesars Palace ..... L. 65.000  
Marble Madness ..... L. 55.000  
All Star Challenge ..... L. 60.000  
Cyrad..... L. 54.000  
Final Fantasy Adve. .... L. 60.000  
Fish Dude ..... L. 56.000  
Soccer Mania ..... L. 50.000  
Knight Quest ..... L. 65.000  
Jordan VS Bird..... L. 80.000  
Sword of Hope ..... L. 55.000  
Shangay..... L. 55.000  
Motocross Maniacs ..... L. 62.000  
Sneaky Snakes..... L. 50.000  
The Punisher ..... L. 60.000  
Fortress of Fear..... L. 65.000

F1 Races+ Colleg.  
X 4 Game Boy ..... L. 80.000  
Addams Family..... L. 65.000  
Blaster Master ..... L. 60.000  
Ducktales ..... L. 62.000  
Dragon's Lair ..... L. 59.000  
Wave Races ..... L. 60.000  
5 on 5..... L. 59.000  
Track Meet..... L. 60.000  
King of Zoo ..... L. 60.000  
Crystal Warriors ..... L. 80.000  
Psychic World..... L. 70.000  
Paperboy..... L. 70.000  
Pengo ..... L. 67.000  
Putt & Putter..... L. 67.000  
AX Battler..... L. 60.000  
Dragon Crystal..... L. 80.000  
Chase HQ ..... L. 75.000  
Space Harrier..... L. 75.000  
Popils ..... L. 75.000

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

Slider ..... L. 68.000  
G-Loc ..... L. 70.000  
Woody Pop..... L. 70.000  
Solitaire Poker ..... L. 65.000  
Donal Duck ..... L. 56.000  
Fantasy Zone ..... L. 75.000  
Ko Boxing..... L. 75.000  
Collums ..... L. 65.000

**OFFERTISSIMA  
GAME GEAR :  
GAME GEAR  
+  
CAVETTO  
L. 238.000**

**OFFERTISSIME  
GAME GEAR:  
GAME GEAR + SONIC  
+ CAVETTO  
L. 280.000**

**PROSSIMA APERTURA:  
VERONA • MESTRE •  
CASTELFRANCO EMILIA (MO)  
REGGIO EMILIA (MO)**



**D**opo la delirante Posta di MBF, le farneticanti recensioni dei Raves e gli errori grammaticali di Random, siete finalmente arrivati agli Help di (in ordine alfabetico) Neon e Dupont, non meno deliranti e farneticanti. In questo numero potrete rifarvi gli occhi con la mega soluzione di *Shining in the Darkness* (MD), salvare Leila in *Star Wars* (NES), finire *Fortified Zone* (GB) e ricevere qualche consiglio da Random. Mi raccomando, se avete soluzioni, trucchi o errori da spedirci, fatelo, mandando il tutto a **HELP! - Studio VIT, Via Aosta 2, 20155 - MILANO.** E non avete ancora letto **Game Over!**

# CODICI ACTION REPLAY

## DEVILISH

(cartuccia Genesis)

Digitate i seguenti codici insieme per avere sfere illimitate:

0157A 64A38

0159F C4A38

Non ce la fate proprio? Allora proviamo con tempo illimitato:

01565 A6002

## STEEL EMPIRE

(cartuccia Genesis)

00CB6 A0013 per avere il livello dell'arma a 20

01427 C4A79 per avere bombe illimitate

Non vi basta? Allora avete proprio bisogno di una mano!

00DB7 84A79 per avere vite infinite

## Y'S III

(cartuccia MegaDrive)

Vabbè, sarà un po' vecchiotto come gioco, ma sicuramente qualcuno sarà rimasto bloccato come me! Incominciamo con avere anelli infiniti con:

00657 04E71

Ma sì, dai... diventiamo anche invulnerabili con il seguente codice:

00D76 A6002

00ED5 86008

Per cominciare con XXXX punti ferita, immettete questo:

00229 8303C

00229 A(XXXX)

## SHINING IN THE DARKNESS

(cartuccia MegaDrive)

Beh, visto che abbiamo fatto la soluzione in questo numero che ne direste di qualche aiuto supplementare? Non vi interessa? Va bene! Allora vi racconterò una barzelletta di Random! Preferite le gabole? Occhei... occhei... basta con le ciance, qui si gabola!!!

0014F E0000 per avere erba guaritrice infinita

00150 60000 per avere antidoti contro il veleno infiniti

00151 60000 per avere wisdom seed infinito

00159 60000 per avere healer fruit infinito

00159 E0000 per avere smelling salts infinito

002D3 403E7

002D4 003E7 per avere 999 punti

0012C E0000 per avere la woodstaff

00123 60000 per avere la sword

00143 E0000 per avere il bronze shield

00141 60000 per avere la bronze armour



## PHANTASY STAR II

(cartuccia MegaDrive)

Il primo episodio era già bellissimo, ma il secondo lo è ancor di più! Per quelli che non sono riusciti a finire questa grande avventura spaziale ecco qualche gabolina per aiutarli:

00D01 C600C per non pagare nessuno oggetto

00A60 86008 eh eh! Sorpresa!

002B0 C6012 per non subire alcun danno dagli attacchi normali

002C1 46012 per non subire danni da attacchi velenosi

00716 E6014 per non subire danni

002D5 26002 per evitare di essere paralizzato

## STORMLORD

(cartuccia Genesis)

Per avere vite infinite digitate:

05868 A6006

per iniziare il gioco con X vite immettete il codice seguente:

05660 4000(X)

per avere tempo illimitato:

057C3 66002

## VALIS

(cartuccia Genesis)

Eccovi qualche gabolina per far andare avanti le vostre belle (e che qualcuno non interpreti male le mie parole!):

00493 6600A vi darà energia infinita

0048F 44A78 vi impedirà di perdere magie

# STUN RUNNER

Dupont, nelle sue peregrinazioni di fine settimana, ha scoperto che al dodicesimo livello c'è un comodissimo warp. Per entrarci basta, appena arrivati al tunnel, raccogliere il pod del booster e stare molto vicini al soffitto del tunnel. Dopo essere entrati nella botola, vi ritroverete al diciottesimo livello. Dupont ha scoperto che il trucco funziona anche sull'arcade.



# HELLFIRE

Selezionate Hard come difficoltà, quindi scegliete una musichetta qualsiasi e ascoltatela per almeno 70 secondi. Dovrebbe quindi partire il gioco da solo, con la scritta YEAH RIGHT al posto del DIFFICULTY SETTING - avrete infatti ricevuto 99 continua.

# M1 ABRAMS BATTLE TANK

Aspettate lo schermo demo, e premete: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C e Start. Sarete in grado di massacrare tutti i nemici della Star & Stripes senza nemmeno rischiare di graffiare il vostro bel carro armato nuovo.

# SOLSTICE

Premete Select mentre giocate e premete: B, START, START, B, B, START, START, B, B, START, START, B, START, B, B, B, START, B, B, B, START, START, START, B, START, B, START, START, B, START, B, START, START, B, B, START, B e START. Lo schermo dovrebbe lampeggiare e per ottenere vite e energia al massimo basterà premere SELECT.

# SLIDERGG

Eccovi in anteprima regionale, i codici di Slider per Game Gear. E poi non dite che abbiamo la barba lunga!

LVL	CODICE	LVL	CODICE	LVL	CODICE
50	AGAG	67	JNPF	84	EACG
51	JGJI	68	CEEK	85	NALI
52	APAP	69	LENM	86	EJCP
53	JPJB	70	AGEK	87	NJLB
54	AGCI	71	JGNM	88	GAAG
55	JGLK	72	APED	89	PAJI
56	APCB	73	JPNF	90	ECAG
57	JPLD	74	AGGM	91	NCJI
58	CGAI	75	JGPO	92	ELAP
59	LGJK	76	APGF	93	NLJB
60	AEET	77	JPPH	94	ECCI
61	JENK	78	CGEM	95	NCLK
62	ANEB	79	LGNO	96	ELCB
63	JNND	80	EAAE	97	NLLD
64	AEGK	81	NAJG	98	CGAI
65	JEPM	82	EJAN	99	PCJK
66	ANGD	83	NJJP		

# ROBOCOP

Quando appare lo schermo del Game Over, e avete già finito tutti i Continue tradizionali, premete A, B, Select e Start per riprendere la vostra avventura robotizzata.



# SPACE HARRIER

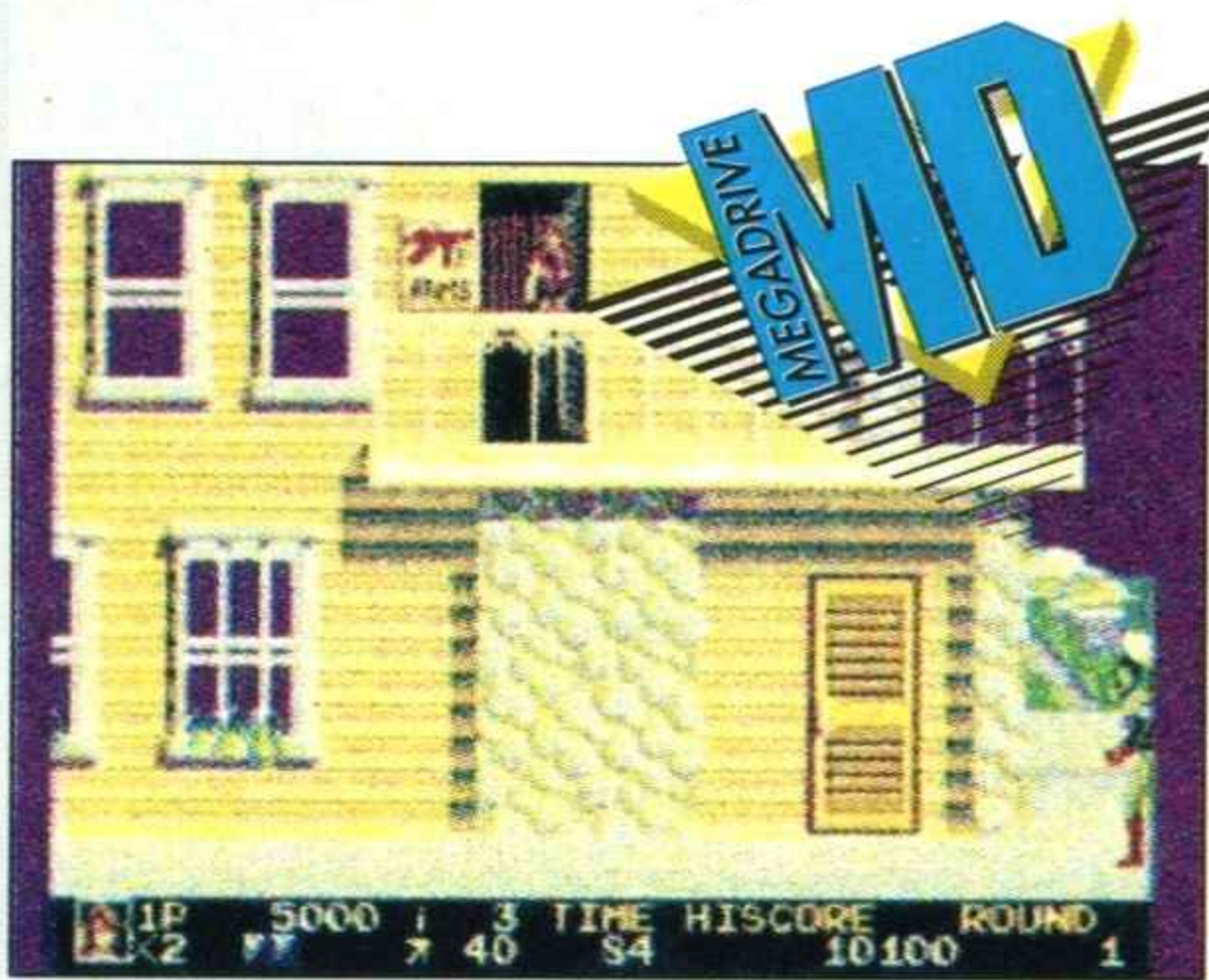
Con questo trucco potrete modificare il livello di difficoltà della partita: accendete la console tenendo premuto il pulsante Due, e giocherete con il livello Easy, mentre accendendo il Game Gear premendo il pulsante Uno potrete vivere un'avventura più difficile, e la scritta YEAH RIGHT al posto del DIFFICULTY SETTING.



# ROLLING THUNDER 2

I mitici codici che hanno fatto perdere le notti a milioni di italiani (forse ho esagerato, saranno due o tremila al massimo):

- 2 - A Magical Thunder Learned The Secret
- 3 - A Natural Fighter Created The Genius
- 4 - The Rolling Nucleus Smashed The Neuron
- 5 - A Curious Program Punched The Powder
- 6 - A Logical Leopard Blasted The Secret
- 7 - A Private Isotop Desired The Target Probe
- 8 - A Natural Rainbow Elected The Future
- 9 - A Magical Machine Muffled The Killer
- 10 - A Digital Nucleus Punched The Device
- 11 - A Private Thunder Created The Powder



# DEAD ANGLE

Inserite entrambi i jypad nella console e premete alternativamente Sinistra e Destra su entrambi. Riceverete qualcosa come 24 vite extra. Un bel business, no?



# NEW ZEALAND STORY

Durante il demo, ruotate i jypad in entrambe le direzioni, e otterrete un extra di nove crediti.



# EA HOCKEY

Volete giocare la Finale USA-URSS nell'Hockey firmato Electronic Arts? Inserite questo codice: HKT82Y93JDB7G435. Mitico!



# SUPER TENNIS

Eccovi le password per i più famosi campi del mondo:

**RIO**  
VC2GRYD T75275F  
7PDJVTI 9YD3HRF  
VMWJPC2 GNYBQI4  
065X6SD FKY  
**MELBOURNE**  
RJYK7LV J9MYQSG  
3GRYDQ2 5295C6P  
FKTVK8X D3HRFTL  
WJPZ2RP IQQ

**NAIROBI**  
4R6RYKY PKLRQ5K  
QYFS34I 88G6PFJ  
TWL9XD3 HRFTLWJ  
PC259TD 3D5  
**PARIGI**  
CZTQ8PS 5BS4L8B  
8DBRHKT WNCXD4H  
SHVMWJP C3GNYBQ  
I4055N9 CDM



**BERLINO**  
OPWSQIY XGZLLRW  
KXSYMQD 4KRYBS2  
6376C6P DKSTK0X  
D3HQGRQ VQI  
**LONDRA**  
QVGVN2K Z8WSS5P  
7LOHXMV LSG2HQ?  
DT26065 C7PDJST

**K8XC6TX RTR**

**TOKYO**  
W?H4VTY 77B3XDW  
WK2NOKS GGLQ?HT  
582F5C6 PFJSTK8  
XD3GZB? TKP

Merci ad Alvis e Ramon di Udine.

# BUBBLE BOBBLE

Per iniziare verso la metà del gioco (con tre cristalli) inserite questo fantasmagorico codice: RY7CQK65. Se in più volete un ricco assortimento di power-up e vite extra, andate nello schermo della password, premete Pause e Tasto 1, Sinistra, Giù, Su, Tasto 1, Su, Tasto 1 e Su. Premete di nuovo Pause e ricominciate il gioco. Facile come premere nove tasti, no?



# SPLATTERHOUSE 2

Eccovi i codici di tutti i livelli:

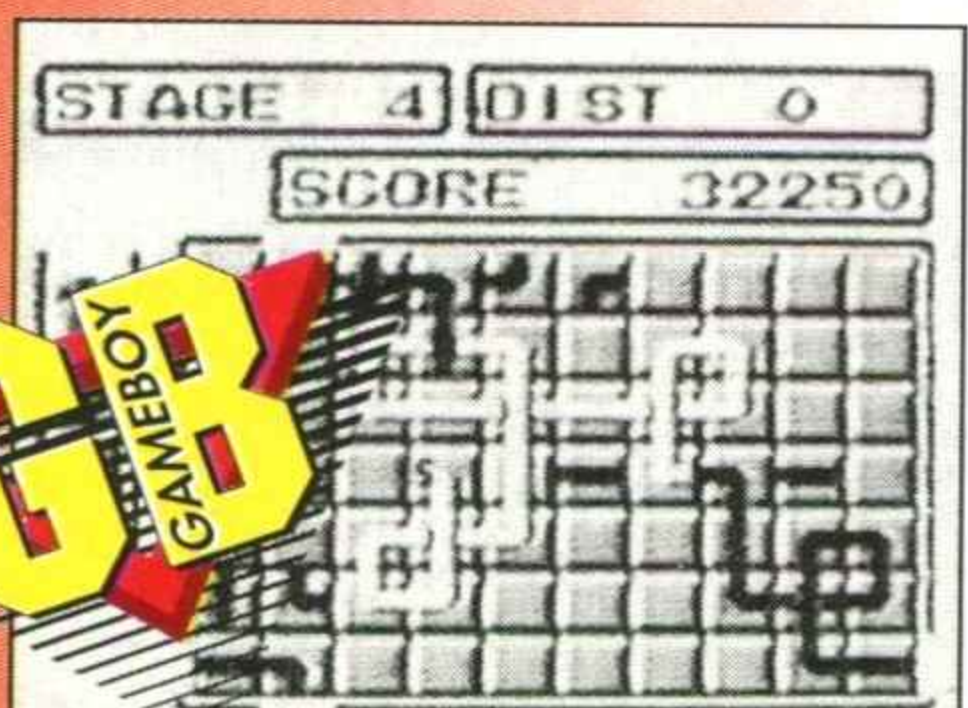
livello 2 = EDK NAI ZOL LDL  
livello 3 = IDO GEM IAL LDL  
livello 4 = ADE XOE ZOL OME  
livello 5 = EFH VEI RAG ORD  
livello 6 = ADE NAI WRA LKA  
livello 7 = EFH XOE IAL LDL  
livello 8 = EDK VEI IAL LDL  
Ringraziamo per questo trucco Fabio Rattin di Torino.



# PIPE DREAM

Qualche aiuto per farvi arrivare alla fine:

- livello 5: HAH
- livello 9: GRIM
- livello 13: REAP
- livello 17: SEED
- livello 21: GROW
- livello 25: TALL
- livello 29: YALI



# GOLVELLIUS

AMINIGUIDA SUI CATTIVONI

• DESPA

La cava di questo fetentone si trova in uno schermo pieno di insetti e serpenti. Eliminate due o tre nemici e apparirà l'entrata segreta. Entrate e apritevi la strada (non dovrebbe essere troppo dura) fino al Demone finale, Despa. Per distruggerlo, attaccatelo da davanti con colpi frontali. Una volta eliminato, andate nello schermo a destra per trovare un Cristallo, in vendita a 1000 pezzi d'oro.

• ROLLICK

Troverete l'entrata della cava di Rollick in uno schermo pieno di pietre blu. Stando al centro dello schermo, colpite ripetutamente la roccia più a destra, finché non appare l'entrata. Seguite la grotta fino alla stanza di Rollick: appena entrate, attaccatelo. Noterete che inizierà a muoversi seguendo un percorso rotatorio. Cercate di colpirlo, rimanendo però abbastanza distanti in modo da poter evitare i colpi del nemico. Una volta che anche Rollick è passato a miglior vita, andate nella stanza piena di teschi e comprate il cristallo per altri 1000 pezzi d'oro.

• BACHULAR

Per arrivare alla Cava di Bachular, dovrete proseguire verso nord oltre il ponte di Rollick. Arriverete in una specie di cimitero (tié, Ndr); proseguite verso nord e attraversate uno schermo pieno di rane rosse. Iniziate a colpire le tombe finché una non si trasforma in un'entrata. Quando arrivate al cospetto di Bachular, aspettate che smetta di lampeggiare e

poi attaccatelo dal davanti (dalle altre direzioni è inutile perché è invulnerabile), ricordandovi che le fireball non vi faranno niente finché si stanno ancora muovendo.

Una volta eliminato anche questo demone, troverete un cristallo nello schermo con i serpenti verdi a nord del cimitero (aritié, Ndr).

• FOSBUS

Prima di tutto dovrete trovare gli Aqua Boots, quindi dirigetevi oltre la montagna verso le paludi di Fosbus. Nello schermo a sud della prima sezione di paludi, dovrete trovare un'isoletta. Colpite la roccia verde sul continente ed entrate nella cava di Fosbus.

Arrivati dal quarto demone di questa mini-guida, continuate a muovervi e a colpirlo, stando molto attenti ai proiettili che vi spara, perché si dividono in tre parti. Il cristallo si trova nel primo schermo di paludi.

E ORA, UN PO' DI CODICI...

Un Cristallo: MB2Y U8SB M40H AG4B EY37 AFKZ KO22 W46Z

Tre Cristalli: WVO4 DQAD CAKW DLLG 6RQK XKAG TBOX TCUJ

Quattro Cristalli: 4AU6 FKCF B8FR TPP5 WZKM 2DLE J2GF FJMX

Sei Cristalli: S4SQ FVZX N8KX CS6H QFM7 30YW FSYE S7QW

Sette Cristalli: J7VZ HEQV AWPJ 42S8 36AL PQLH MRLY O258

Una gradita sorpresa: QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ



# AX BATTLER

I codici vanno dalla prima mossa speciale fino all'ultima con in tasca un bel gruzzoletto!

PHOO ANPA  
ONOF LHAC

FBAM NOPI  
DFKO EFOH

FEFA ECAN  
FFBK KCPN

EJCO CGBH  
CFOK CINO

KJFE EKJP  
EOAD JDOP

JMPM FLIG  
HJII CEBE

LOCH JILI  
ILGO IPNL



Grazie ad Alessandro Crea di Roma (comincia a preoccuparti perché Zia Marisa lo sa!)



# SKATE OR DIE

Finalmente i codici di tutti i livelli di questo capolavoro ultragadificile!

livello 1: GNBF  
livello 2: MTGP  
livello 3: PVFS  
livello 4: FVCH  
livello 5: BXHN  
livello 6: GFTQ  
livello 7: JZWC



# BATTLETOADS

Nello schermo dei titoli, premete Giù e A, B, Start. Dovreste sentire un'esplosione, segno che la gabbia è riuscita. A questo punto avrete sei cuori al posto di tre.



# PRINCE OF PERSIA

Tutte le password per finire definitivamente questo mega-gioco:

06769075 58 livello 2  
24613065 56 livello 3  
99116015 53 livello 4  
50005005 50 livello 5  
46308135 48 livello 6  
12936195 43 livello 8  
07838685 39 livello 9  
99420654 35 livello 10  
86725644 30 livello 11  
48693774 26 livello 12  
73191764 24 Combattimento finale  
60096714 23 Scena finale  
Stavolta il merito va ad Alberto Ruggiero.



# THE HUNT FOR RED OCTOBER

Sullo schermo della mappa, premete contemporaneamente: su, A e B, quindi alto e basso. Wow! Ora disponete di ben 25 sottomarini per fare fuori i nemici che gironzolano per i fondali oceanici.



# ADVENTURE ISLAND II

Per poter scegliere il livello da cui iniziare fate un reset e premete nella schermata di presentazione i seguenti tasti: destra, sinistra, destra, sinistra, A, B, A, B! E... voilà!



# Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO  
Linea 1 MM Gambara  
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE  
PERIFERICHE  
ACCESSORI PER  
AMIGA E PC AI  
PREZZI  
MIGLIORI

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

### DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

### DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

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

L. 99.000

### ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 69.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 330.000
Espansione 1Mb per plus	L. 105.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

### ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

## HARD DISK

### HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb, autaboot.

#### OFFERTA LANCIO

L. 580.000

### HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb con moduli slim, autaboot.

#### OFFERTA LANCIO

L. 849.000

## MONITOR

PHILIPS 8833 II  
L. 430.000  
COMMODORE 1084S  
L. 450.000

## NOVITA'

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

L. 340.000

## KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

## NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA  
L. 129.000

## MATERIALE DI CONSUMO

### DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.  
50 Pz. L. 800 cad.  
100 Pz. L. 750 cad.

### DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.  
50 Pz. L. 1300 cad.  
100 Pz. L. 1200 cad.

### DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.  
50 Pz. L. 600 cad.  
100 Pz. L. 500 cad.

## GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K990 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini sensazionali.

L. 299.000

## GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 490.000

## COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

### AMIGA 500 PLUS APPETIZER

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 640.000

### AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 670.000

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

L. 1.290.000

### AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L. 1.440.000

### NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

L. 530.000

Con Hard Disk

L. 890.000

### SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 144 Mb  
1 Hard Disk 40 Mb 1 Monitor a Colori VGA  
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali  
1 Mouse 1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

### SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria 1 Drive 3 1/2 144 Mb  
1 Hard Disk 40 Mb 1 Monitor a Colori VGA  
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali  
1 Mouse 1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

### TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

### STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

## CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART  
L. 249.000

CON SONIC L. 279.000

GAME GEAR L. 249.000

CON SONIC L. 289.000

### SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART CON ADATTATORE PER CARTUCCE UNIVERSALE

A SOLE

L. 389.000

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

**MEGADRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR**



**DISTRIBUZIONE NAZIONALE**

**Compel**

**AREA VIDEOGAMES**

Via Cisa Ligure, 28/A 42016 Guastalla (R.E.)

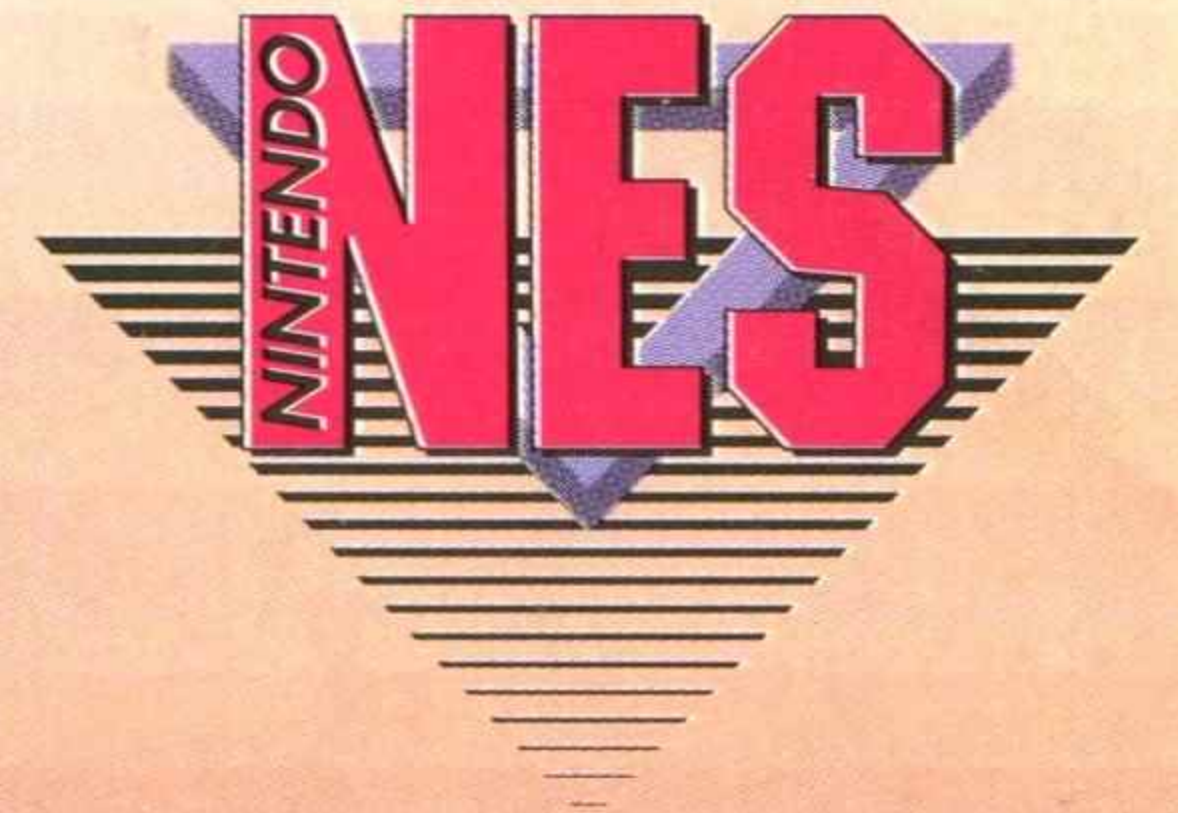
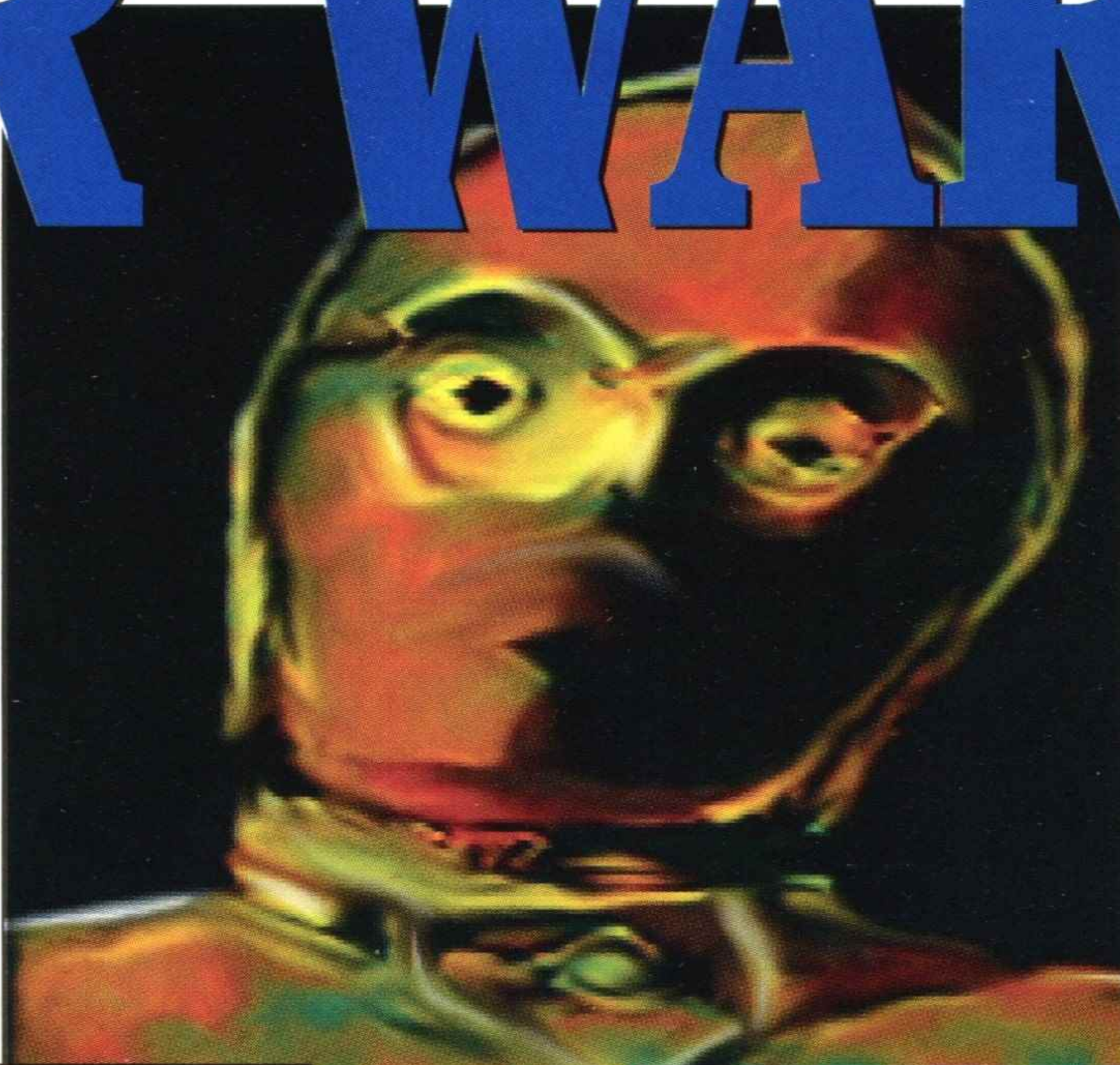
**TEL. 0522-826841**

**FAX. 0522-838329**

**SUPER NINTENDO • SUPER FAMICOM • GAME BOY**

# STAR WARS

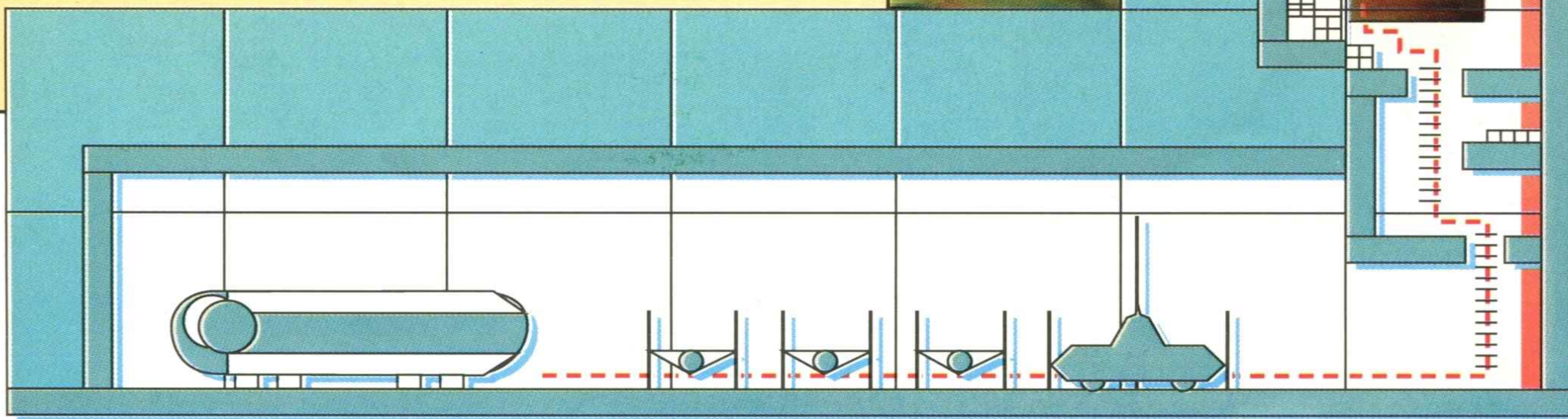
**In mancanza di un Jedi che vi possa insegnare i segreti della Forza accontentatevi dei suggerimenti di Paolo "R2-D2" Paglianti.**



## L'HANGAR

Appena arrivati sulla Stella della Morte, riceverete una calorosa accoglienza da parte delle Truppe Imperiali; in generale, la tattica migliore è di muoversi lentamente e sparare con calma, ma con precisione. Meglio prendersi un colpo di fulminatore in testa che cadere da una piattaforma e doversi rifare un bel pezzo di livello.

Da segnalare un Imperiale con cannoncino subito dopo il primo ascensore a cuscino d'aria; a proposito, premendo **2** mentre siete in uno di questi dispositivi, potrete salire un po' di più.



## LA STELLA DELLA MORTE

Grazie al terzultimo Cavaliere Jedi, Neon del pianeta Help del Sistema Gheim Pauà, siete arrivati alla Stella della Morte; il vostro obiettivo consiste nel neutralizzare il raggio trattore, salvare la Principessa Leila e riuscire a scappare per raccontarlo ai nipotini. Abbiamo segnato sulle mappe il personaggio che vi conviene usare in ogni punto (L-Luke, H-Han Solo e P-Principessa Leila). Un ultimo consiglio: visto che la base di Darth Vader è davvero enorme, vi conviene fare un salto nella Stanza di Controllo, per collegare R2-D2 al computer della base e conoscere così la posizione della prigione della Principessa. **1** Che la Forza sia con voi!

## IL RAGGIO TRATTORE

In questa stanza si trovano due terribili cannoncini e altri due laser scorrevoli. In più, se sbagliate di un pixel quando saltate, vi aspetta una caduta di chilometri verso lo spazio profondo. Non è certo una bella prospettiva!

Dato che l'obiettivo (l'oggetto luminoso al centro dello schermo) è invulnerabile ai colpi della spada laser, dovrete rimuoverlo a colpi di pistola laser: perciò colpitelo circa 12 volte con l'arma di Luke, ma solo 6 con quella di Han Solo. L'unico modo per colpirlo efficacemente è di salire in alto, lasciarsi cadere e nel frattempo sparare al generatore, quindi riaggrapparsi alla scala e tornare in alto. **4**

NINTENDO

## IL PRIMO CORRIDOIO

Il vostro prossimo obiettivo è collegare R2-D2 al Sistema Computerizzato della Base. Da

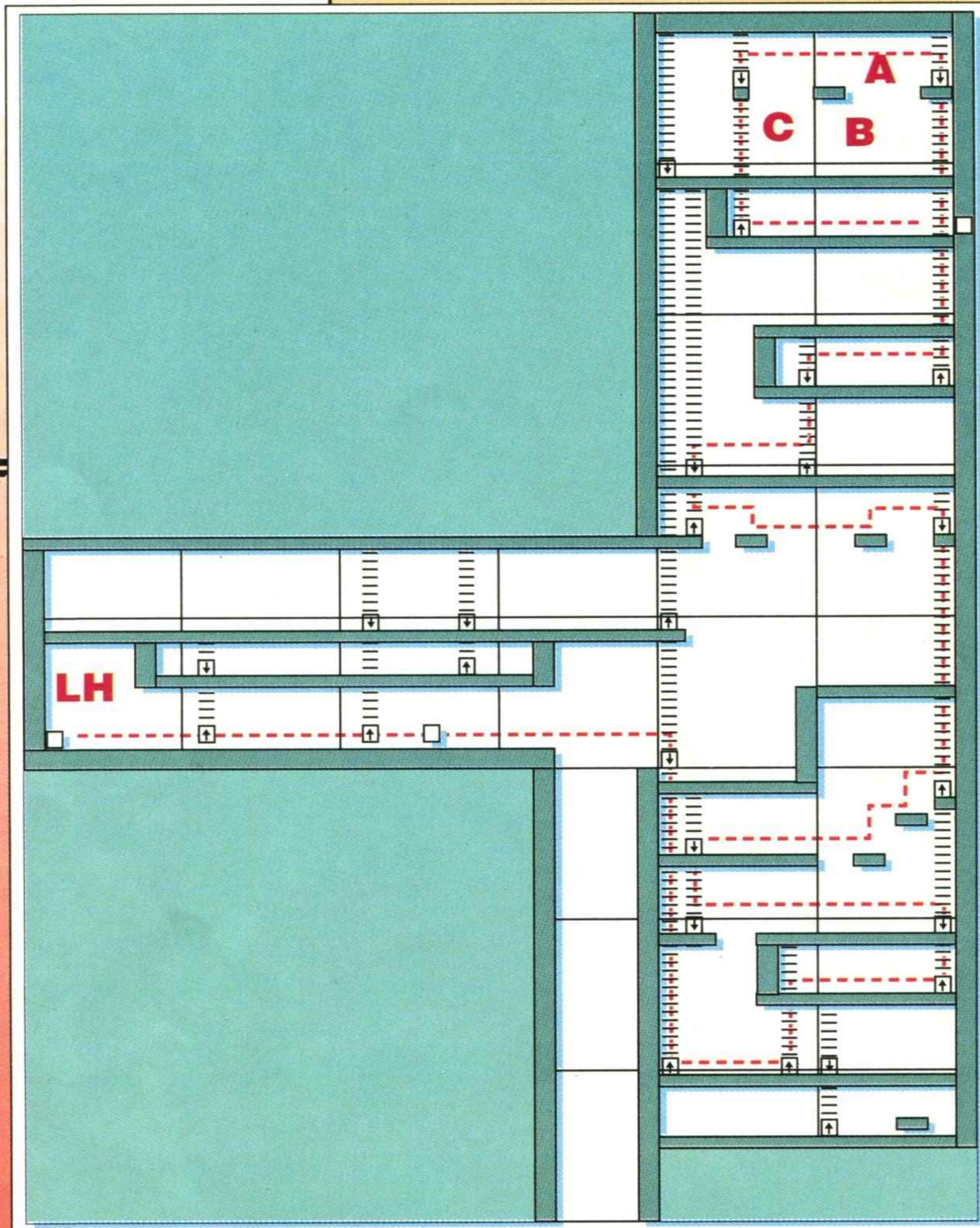
questo livello in poi, troverete anche i terribili droidi militari dell'Impero, quindi occhio!

Dirigetevi subito verso la Stanza di Controllo e collegate il mitico bidonci- no al computer. Tra l'altro, questo è l'ultimo livello in cui potrete guad- gnare delle vite extra, visto che ne troverete una nell'angolo in basso a destra. Certo, è controllata da un enorme droide che spara missili, ma c'è la gabolina: avvicinatevi al droide e, quando si prepara a lanciare i mis- sili, abbassatevi. Quindi saltate i due missili e subito dopo vedrete il robot saltare a sua volta. A questo punto non vi resta che prendere la vita extra e ripetere il tutto. Ricordatevi infatti che basta uscire da questo livello e rientrare subito per ritrovare tutte le sfere e la vita extra di nuovo lì ad aspettarvi!

Dirigetevi poi verso la stanza del Rag- gio Trattore, entrate, disattivate e tornate.

Un ultimo avvertimento: proprio all'u- scita dell'ascensore in basso a destra, troverete un Imperiale armato di can- noncino. Se vi accorgete che sta per colpirvi, scendete di nuovo premendo verso il basso, altrimenti uscite, diri- getevi verso il nemico e saltategli sopra.

3



## IL TRASH COMPACTOR

Siete arrivati nel punto puzzolente del gioco, quindi tappatevi il naso! Anche se il nemico principale è il serpente, dovrete stare molto attenti anche allo slime (la traduzione in italia- no sarebbe un po' troppo volgare anche per Game Power!) verde. Zompettate in fretta verso le piattaforme più rialzate, quindi pensa- te a come eliminare il Boa gigante. Probabil- mente il metodo migliore è blastarlo via con la pistola di Han, visto che per sventrarlo con la spada di Luke dovrete andargli un po' troppo vicino. Tuttavia, se siete abbastanza in gamba con la lama laser, sappiate che quest'arma elimina il mostro molto più velocemente che qualsiasi tipo di pistola. Se osservate il percors- o del serpente noterete che quando decide di attaccare, impennerà improvvisamente verso la vostra piattaforma: a questo punto saltate sulla piattaforma opposta e iniziate a blastarlo.

7

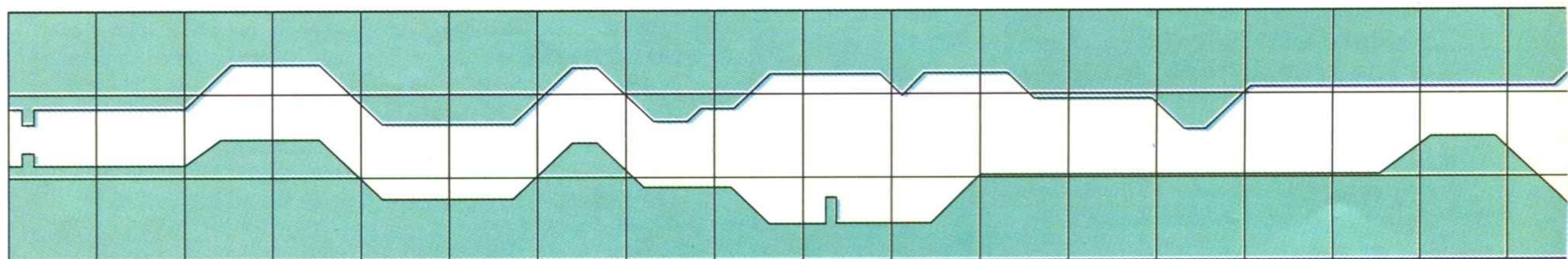
## X-WING VS STELLA DELLA MORTE

Qui ci vorrebbe uno squillo di trombe, ma purtroppo Game Power non è ancora attrezzata per il sonoro. Forse nelle prossime puntate di Help troverete una cassetta da ascoltare quando state per concludere un gioco!

Comunque siete arrivati nella fase finale di *Star Wars*. Ora soltanto voi potrete infilare un paio di siluri fotonici nel cuore della Stella della Morte, quindi nervi saldi e pulsanti pronti.

Studiate attentamente le nostre mappe, perché vi permetteranno di capire dove andare e quali osta- coli state per incontrare. Purtroppo le torrette laser e i caccia nemici appaiono a random, quindi non è stato possibile segnarli sulla mappa. L'importante è evitare i loro colpi e centrare il "tubo di scappamento" della Stella della Morte (occhio che se sbagliate dovrete rifarvi tutto il livello!). Un con- siglio: abbiamo osservato che il percorso di destra è un tantino più semplice dell'altro. Beh, non ci resta che augurarvi buona fortuna!

11



NINTENDO

## IL SECONDO CORRIDOIO

Okkey, ora arriva la parte romantica dell'avventura: dovrete salvare la principessa dalle mani del perfido Darth Vader e portarla nel monnezzaio spaziale, dove rischierà solo di finire come una schiacciata scaduta. Il problema maggiore di questa sezione è di perdersi, quindi studiatevi bene la mappa prima di iniziare a gironzolare per la base. Potrete notare che la cella della Principessa è proprio sopra il Trash Compactor (il monnezzaio), ma state attenti perché dovrete farvi un bel po' di strada per arrivarci (sulla mappa sono segnati i due percorsi).

Il Secondo Corridoio è pieno zeppo di StormTrooper di tutti i tipi, quindi nervi saldi e laser pronti. Ricordatevi che i nemici armati di cannoncino sono invulnerabili, quindi concentratevi su quelli che pattugliano il Corridoio. A volte è necessario utilizzare un personaggio particolare, come Leila che salta più lontano di tutti: da questa mappa in poi, i punti "speciali" sono segnati con l'iniziale del personaggio corrispondente.

5

## X-WING VS TIE FIGHTER

Finalmente su un vero caccia ribelle! Dovrete distruggere circa 60 caccia nemici (roba da Guinness dei Primati) prima di poter arrivare alla Stella della Morte. Noterete che dopo avere eliminato 12-13 nemici, i caccia avversari cercheranno di spingervi verso il basso con i loro colpi. Invece contrastateli e cercate di rimanere nella parte alta dello schermo, dove è più semplice beccarli.

Se avete preso con voi l'unità R2-D2, scoprirete che è molto utile nello spazio profondo: infatti può rigenerarvi alcuni scudi persi nel combattimento.

10

## MILLENNIUM FALCON VS TIE FIGHTER

Ora dovrete liberarvi di tutti i caccia nemici sguinzagliati alla vostra ricerca dal perfido Darth Vader. Tenete presente che più caccia eliminate, prima finisce la sequenza, quindi non pensate di cavarvela evitando semplicemente i colpi dei nemici. Sul Millennium, potrete colpire i nemici prima che i vostri laser raggiungano la croce dell'obiettivo. Con un po' di pratica potrete distruggerne due per volta!

Cercate infine di intercettare i colpi dei nemici con i vostri prima che colpiscano la nave facendovi perdere uno scudo.

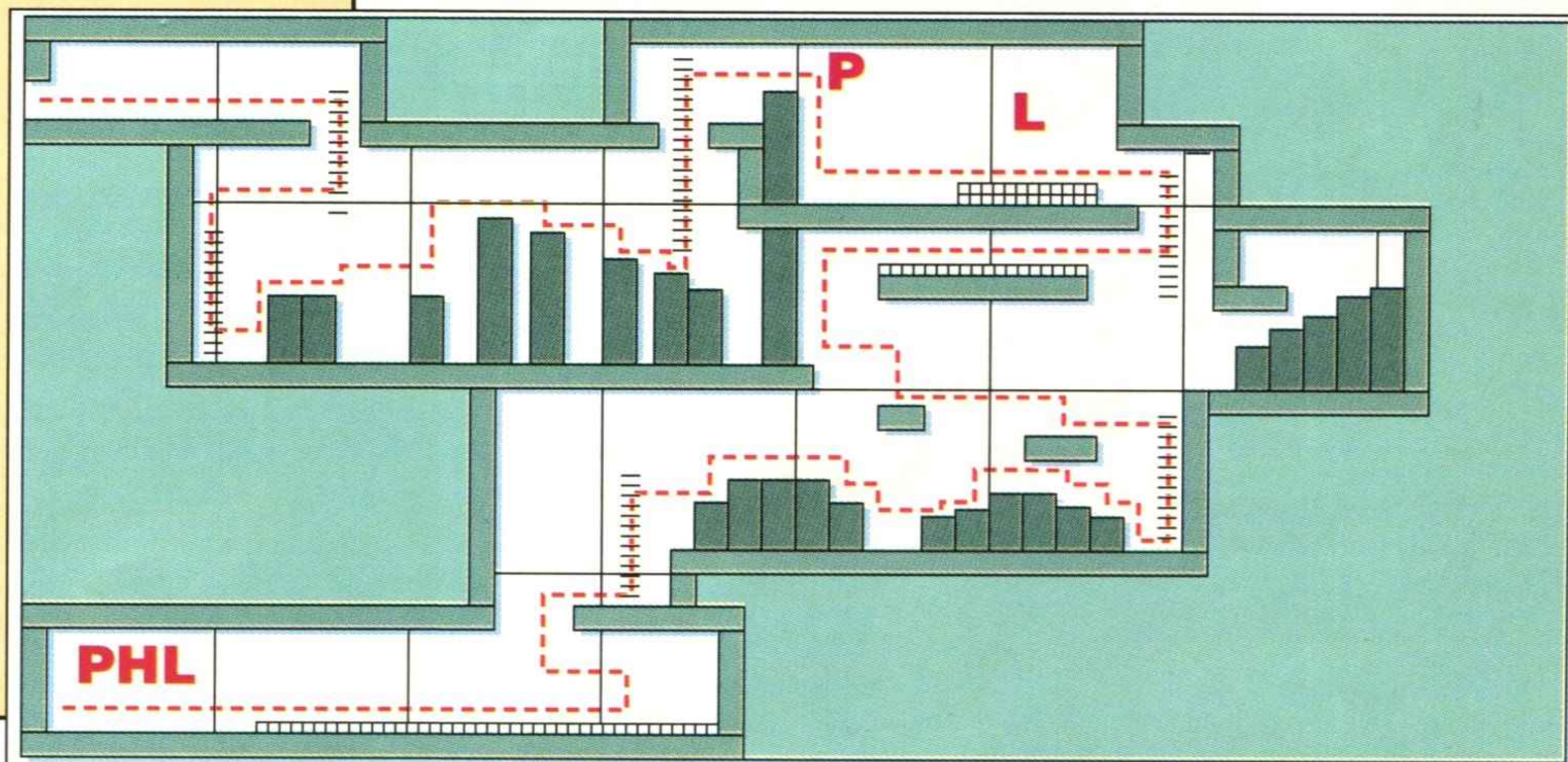
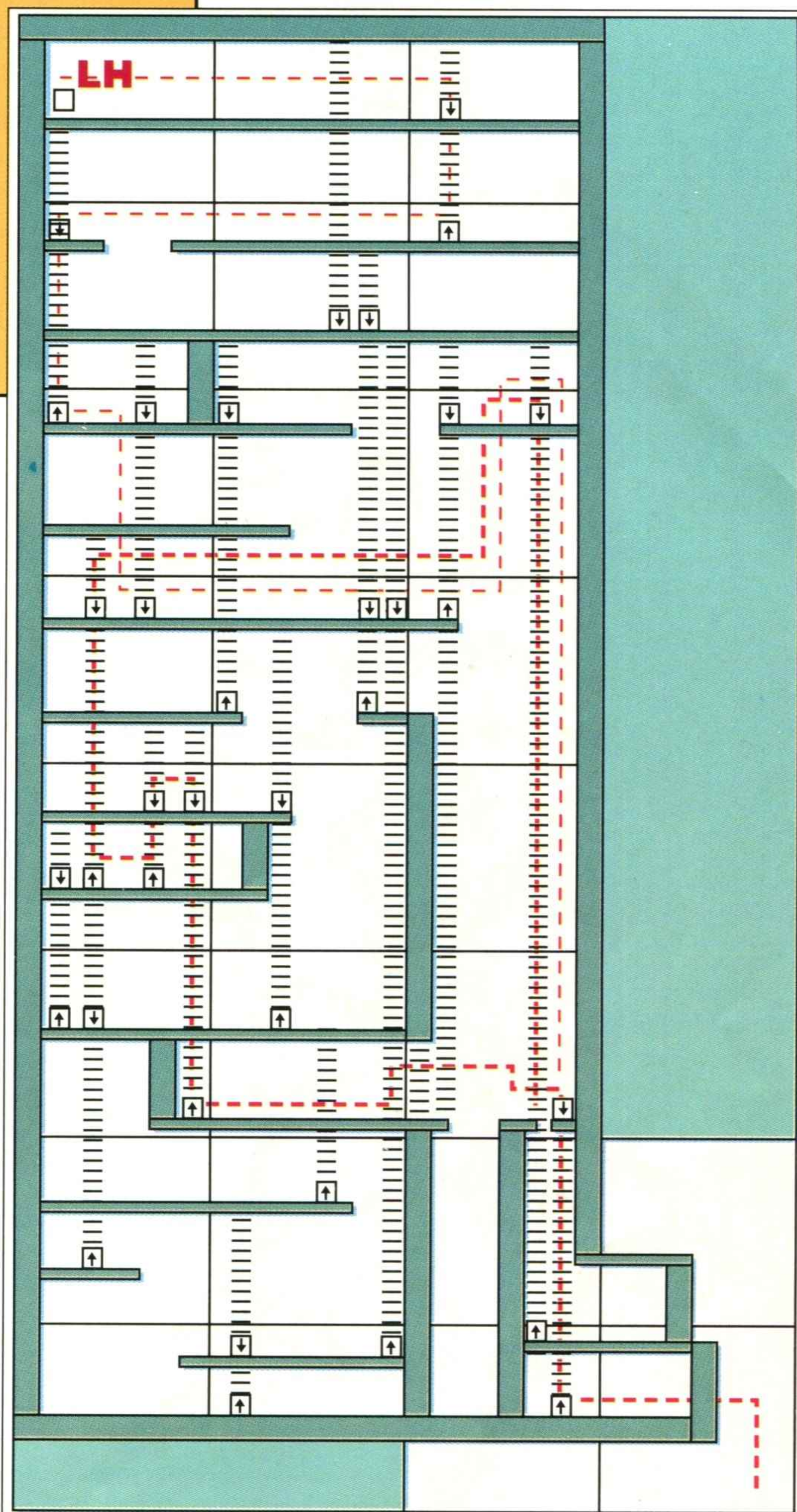
9

## VERSO IL TRASH COMPACTOR (PRIMA DEL MOSTRO)

Ora dovrete raggiungere l'entrata del monnezzaio spaziale, cercando di non essere fatti a pezzi dalle truppe imperiali. Per arrivare in fondo, dovrete utilizzare i tubi e le cinghie di trasporto, sfruttando la loro spinta supplementare per saltare più lontano, in special modo per arrivare alla piattaforma che si trova subito dopo il terzo ascensore a cuscino d'aria.

Nessun droide di questo livello può essere distrutto, quindi evitateli, osservando attentamente come si spostano (seguono tutti dei tragitti ben precisi). Verso la fine del livello ci sono due ostacoli particolarmente difficili: prima incontrerete un paio di schiacciarifiuti che hanno tutta l'intenzione di ridurvi in hamburger. L'unico metodo per non subire una drastica riduzione di altezza è osservare molto bene come si muovono e saltare solo quando si è sicuri di non essere colpiti. Quindi, verso la fine del livello, troverete un noiosissimo robot che gironzola a mezz'aria cercando di farvi l'elettroshock - per evitarlo utilizzate l'ascensore a cuscino d'aria e saltatelo.

6





NINTENDO

## DOPO IL TRASH COMPACTOR

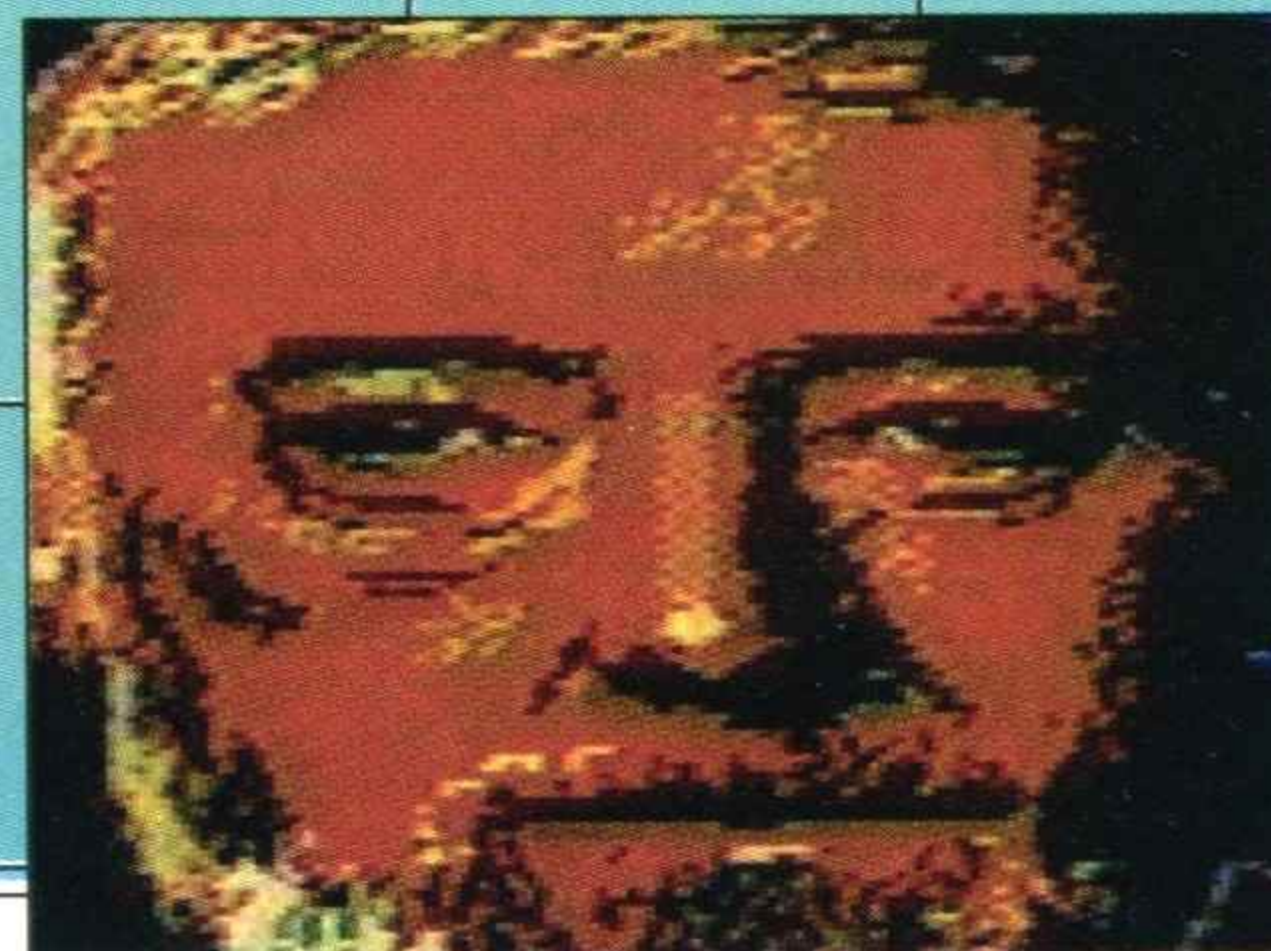
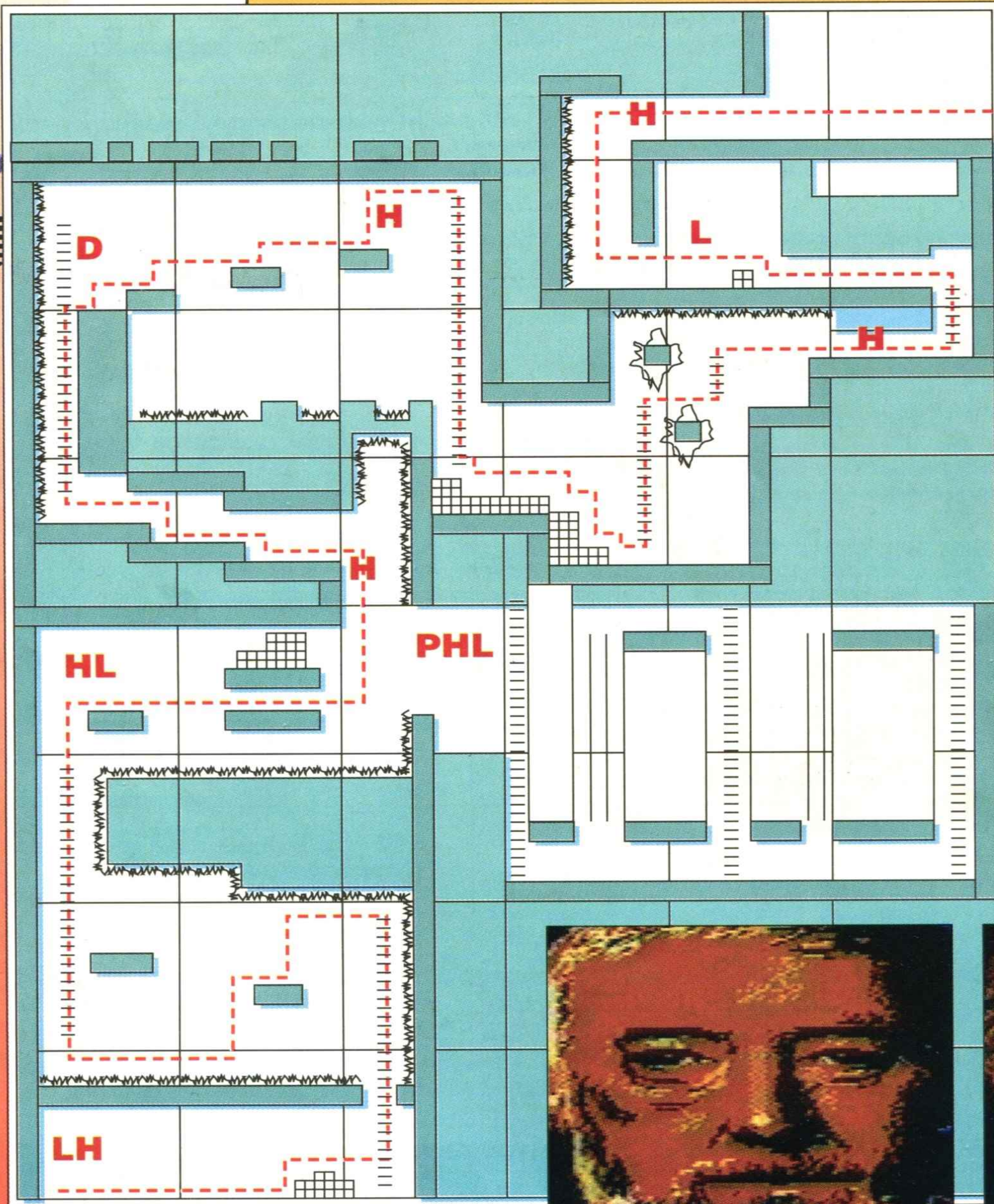
Well done, boys! Liberata la Principessa, distrutto il Raggio Trattore e cancellato dalla zoolo-

gia spaziale il Boa della Monnezza, è tempo di dirigersi verso il Millenium Falcon e saltare nell'iperspazio. Questo è sicuramente il livello più difficile e incasinato, ma visto che ora avete nel vostro gruppo la Principessa Leila, saltare sarà un gioco da ragazzi. Valgono gli stessi consigli dati per la prima parte di questa sezione, anche se qui dovrete eseguire un sacco di salti premendo il pulsante B.

Inoltre, studiando la mappa, vi renderete conto che c'è una sezione segreta al centro del livello, verso destra. Vi sconsiglio di scendere il secondo ascensore a cuscino d'aria, perché vi aspetta uno StormTrooper armato di cannoncino, che, come ben sapete, è invulnerabile ai vostri attacchi.

Infine, un ultimo consiglio. Proprio nello schermo a sinistra dell'uscita, si trova un fetentissimo nemico, anche lui armato di cannoncino. Saltatelo e raggiungete il Millenium Falcon.

8



## I NEMICI DELLA FORZA - Seconda Parte

Oltre agli SturmTruppen, nella Stella della Morte troverete un impressionante assortimento di droidi e robot. Occhio perché molti sono indistruttibili!

**Robot da Combattimento:** gironzola per i Corridoi della Stella della Morte ed è molto pericoloso, visto che può lanciarvi missili a grande distanza. Ma per fortuna c'è la gabolina del Dr. Neon! Appena vi spara il missile, saltate il colpo e correte verso il droide, che, a sua volta, dovrà saltarvi. Il gioco è fatto.

**Droide a Parallelepipedo:** lo potrete incontrare nella sezione precedente al Trash Compactor. Non c'è l'ha proprio con voi, ma segue la sua strada ignaro di quello che gli succede intorno. Evitelo e basta.

**Robot-Sfera Rosso:** si trova solo nel Secondo Corridoio. Evitelo e non vi farà nulla.

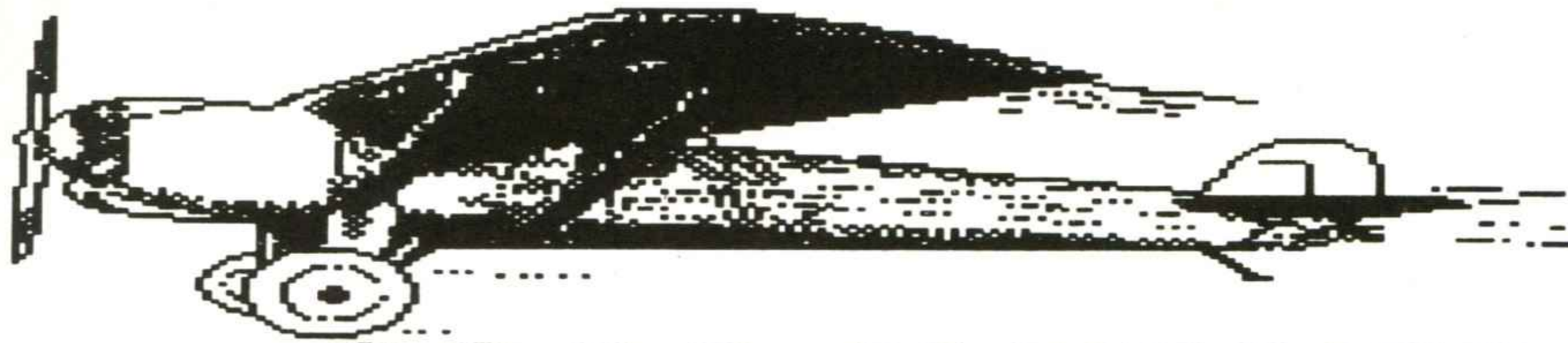
**Droide Alto Blu:** questo tizio, oltre a seguire una strada ben precisa, spara a casaccio delle scariche letali per i nostri eroi. Si trova solo nella zona del Trash Compactor.

**Robot Spia ad Alta Velocità:** viaggia ad alte velocità senza un obiettivo preciso. Evitelo. Lo incontrerete nel Secondo Corridoio e nella zona del Trash Compactor.

**Droide Piccolo:** ah ah! Anche se non sembra, è davvero un osso duro; quando è vicino al gruppo, lancia scariche di energia ben mirate, perciò evitate di stargli troppo vicino. Controlla il blocco prigionieri e i due Corridoi.

**Droide Lancia Missili:** come si può intuire dal nome, questo fetentone lancia missili a ripetizione, e pure con molta accuratezza! Tuttavia può essere distrutto. La miglior strategia è avvicinarsi con mille cautele e massacrarlo a colpi di laser.





# Db Line srl

## tel. 0332.767270

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

### Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

#### CONSOLES

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

#### ACCESSORI

-BAZOOKA +6 GIOCHI PER  
SNES E S.FAMICOM: 150.000  
-SUPER MAGICOM  
-ADATTATORE PER  
SNES EUROPEO  
GG-MASTER GEAR CONV.  
GG-ALIMENTATORE 220  
GG-ALIMENTATORE AUTO  
MD-ARCADE POWER STICK  
MD-MEGA JOYSTICK  
MD-JOYPAD (5 MODELLI)  
SF-JBKING - SF-ASCII PAD  
NUOVI ACCESSORI PER GB  
NUOVI ACCESSORI PER GG  
TELEFONATECI!!!!

#### SUPER FAMICOM

MULTIGAMES 3:1 (Street Fighter...)  
STREET FIGHTER II  
SUPER DUNK SHOT  
SUPER MARIO KART  
FATAL FURY - GUN FORCE  
KING OF THE MONSTER  
MICKY'S MAGICAL ADVENTURE  
AXERAY - BATTLE BLASE  
SONIC BLASTMAN - HOOK  
PRINCE OF PERSIA - RAMNA1/2  
DODGE DANPEI - DYNA WARS  
ADAMS FAMILY - SMASH TV  
SUPER MOMOTARO II  
AIR MANagements  
CONTRA SPIRITS - PARODIUS  
CASTELVANIA IV - SYVALION

#### NEO GEO

KING OF THE MONSTER II  
MUTATION NATION  
ALPHA MISSION II  
BASEBALL STAR PRO II  
CROSSEDE SWORD  
FATAL FURY LAST RESORCE  
MAGICIAN LORD - NAM 1975  
RASH RALLY - SUPER SPY  
ANDRO DUNOS - ROBO ARMY  
NINJA COMBACT/COMMANDO

#### SUPER NES USA

STREET FIGHTERII-PUSHOVER  
ROBOCOP III-SPACE FOOTBAL  
TOM & JERRY - RADIO FLYER  
TURTLES IV - TEST DRIVE  
AMERICAN GLADIATOR  
WHEEL OF FORTUNE  
BULL VS.LAKERS - XARDION  
SIMPSONS II - SMASH TV  
CARMEN S.DIEGO -CONTRA III  
CLEMENS BASEBALL E.D.F.  
MAGIC SWORD - TOP GEAR  
BASEBALL SIMULATOR 1000  
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC  
DESERT STIKE - EQUINOX  
FINAL FANTASY II - GOEMON  
SUPER GHOUL'S 'N GHOST

#### GAME GEAR

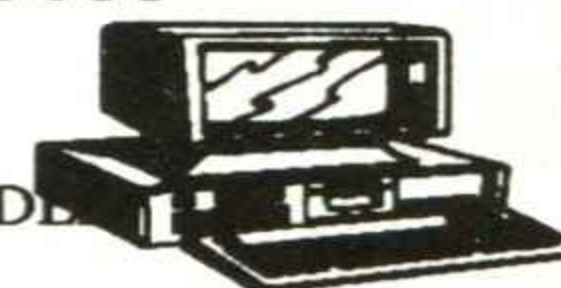
BARE KNUCKLE -CHUCK ROCK  
WINBLEDON TENNIS-SONIC II  
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA  
SUPER MONACO GP II  
PROFESSIONAL BASEBALL  
BADMAN RETURNS - SONIC  
INDIANA JONES -MULTIGAMES  
IN THE WAKE OF VAMPIRE  
OLIMPIC GOLD-DONALD DUCK  
NINJA GAIDEN-HALLEY WARS

#### MEGA DRIVE

SONIC II - GODS  
I LOVE MICKEY & DONALD  
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY  
LHX ATTACK BATTLE  
SPLATTER HOUSE II  
METAL FANG-NINJA GAIDEN  
SUPER MONACO GP II  
THUNDER FORCE IV  
POWER STREET/ATHLETE  
TERMINATOR - ALIEN III  
PREDATOR II - TAZMANIA  
AQUABATIC GAME  
CHUCK ROCK - E.CUP SOCCER  
USA TEAM BASKETBALL  
TWINFUL TALE . SD VALIS  
DAVID ROBINSON BASKETBAL  
ARCH RIVALS - BADOMEN  
DRAGON - SIDE POCKET  
COLUMNS - DESERT STRIKE  
BLAY LANCER - CHERROU  
GRANDSLAM TENNIS TOUR 92  
ALISIA DRAGON - T.OUT RUN  
MASTER GOLF - GAIARES  
LAKERS VS CELTICS  
MICKEY MOUSE - COBRA  
DONALD DUCK - F1 CIRCUS  
F1 GRAND PRIX

Console NEO GEO: L. 630.000

Db VOX:  
0332.767303



**DIVENTA  
UN  
CLIENTE**

#### DB-PRIVILEGED

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

CHIAMA DB-LINE  
PER LE MODALTA'  
DI ISCRIZIONE

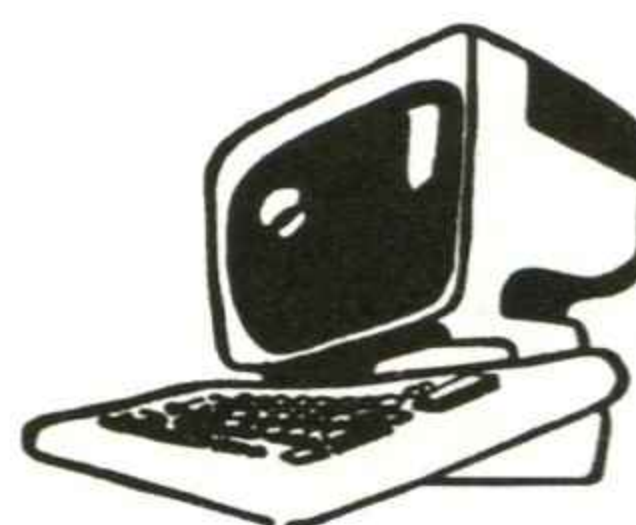
Db-Vox ti permette inoltre di  
conoscere lo stato dei tuoi ordini.

RICHIEDICI IL TUO CODICE  
PERSONALE

Il servizio e' COMPLETAMENTE

## PERFORMANCE by G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)  
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023



**SCONTI  
PER RIVENDITORI  
CASH & CARRY**

FlashFire

Commodore

SEGA MEGADRIVE  
GAME GEAR

# IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.  
Tutti gli accessori esistenti  
per Personal Computer e Console.

#### SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240 - 02/66016401  
oppure scrivete al nostro indirizzo.  
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato  
dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

#### RIPARAZIONI COMPUTER E CONSOLE

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI



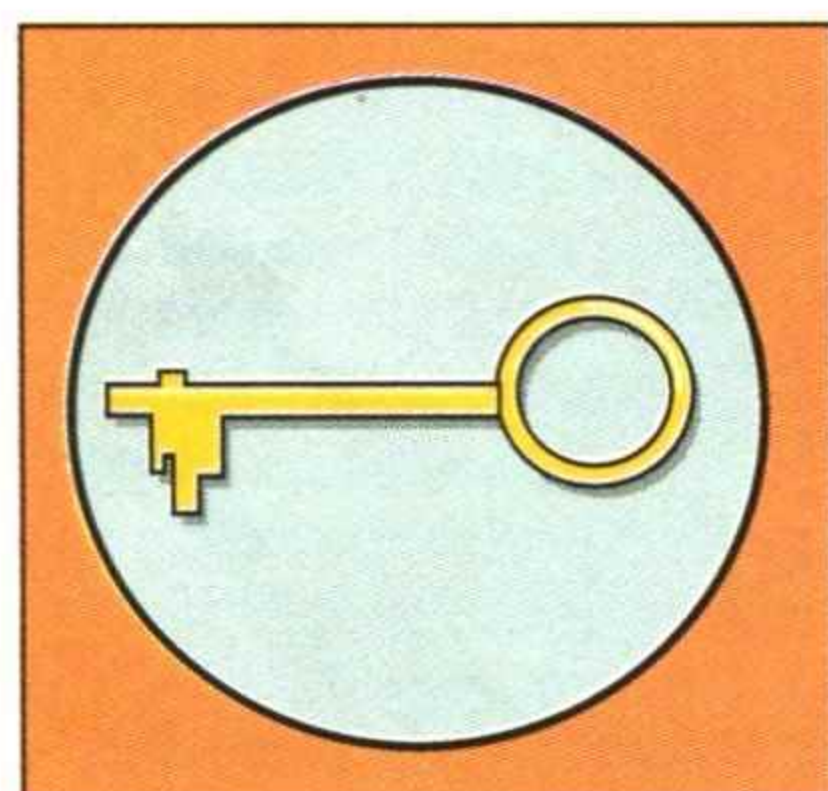
CORE GRAFX  
GAMATE



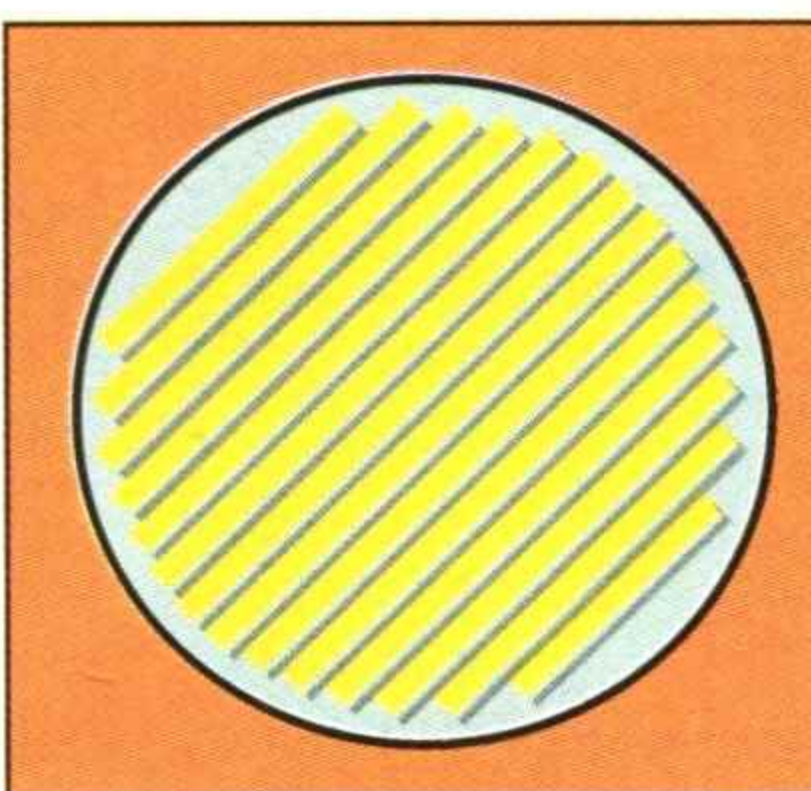
# FORTIFIED



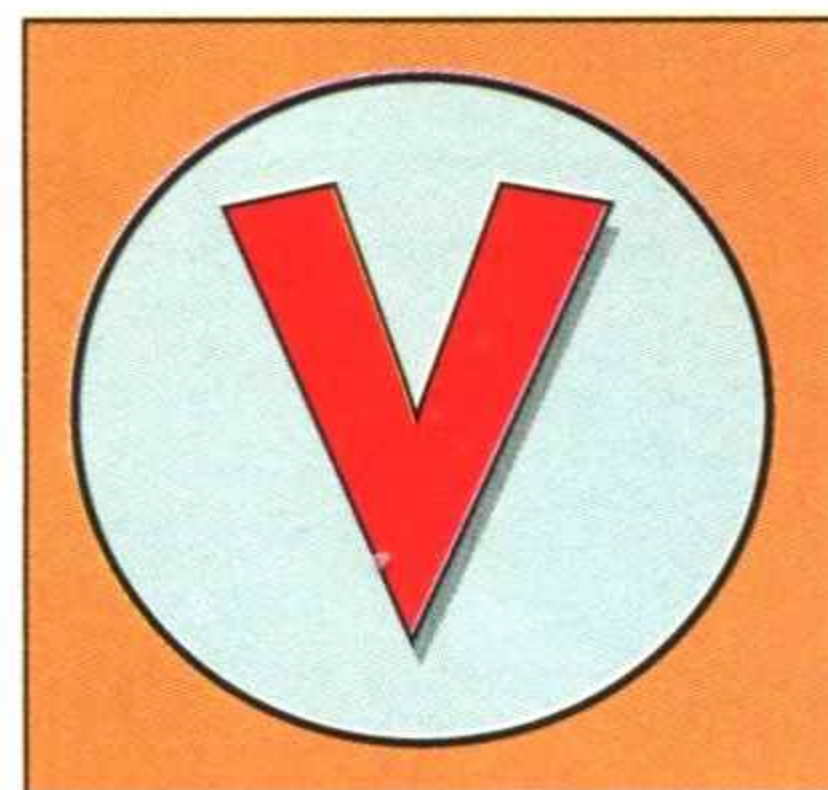
**Entrare nella fortezza di Fortified Zone é facile, il difficile é uscirne! Ma ad aiutare tutti i combattenti (che leggono Game Power) c'é Help, che pubblica le mappe complete. Ricordatevi che i numeri indicano le scale tra un piano e l'altro.**



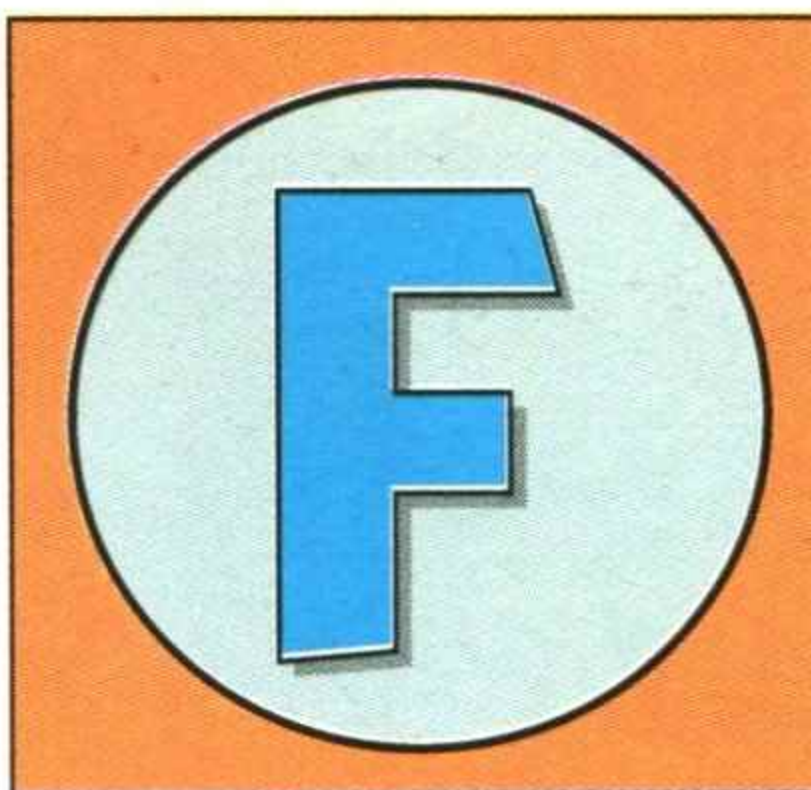
**Chiave**



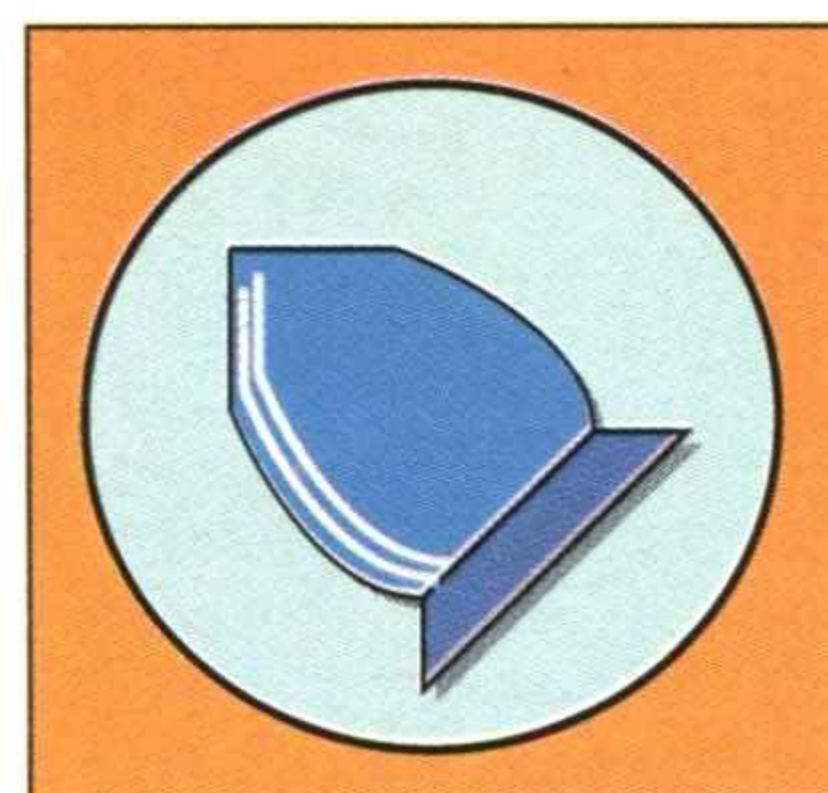
**Qui partono i missili dai muri**



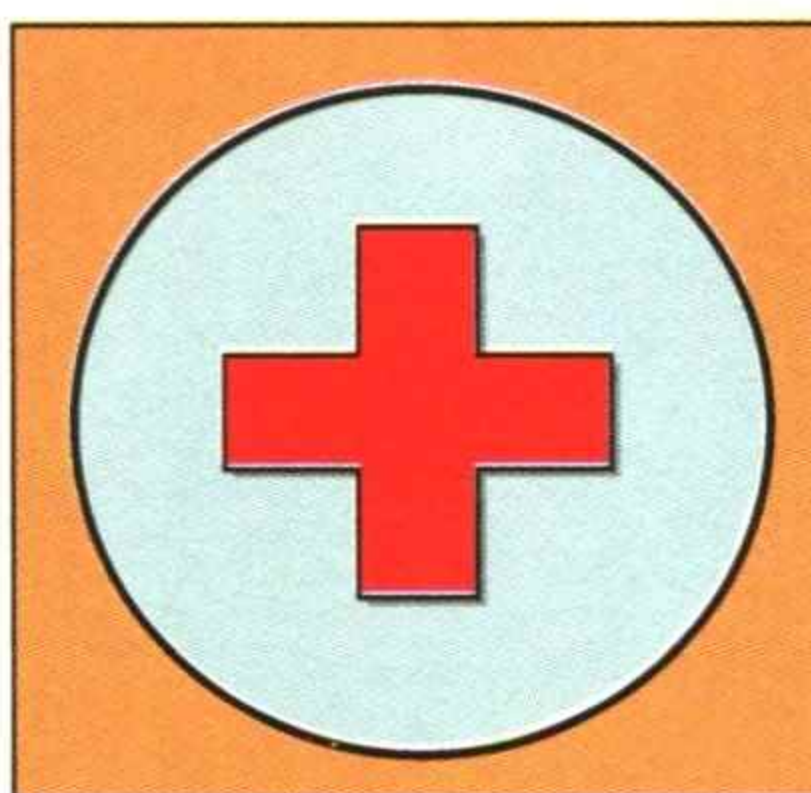
**Punto di partenza**



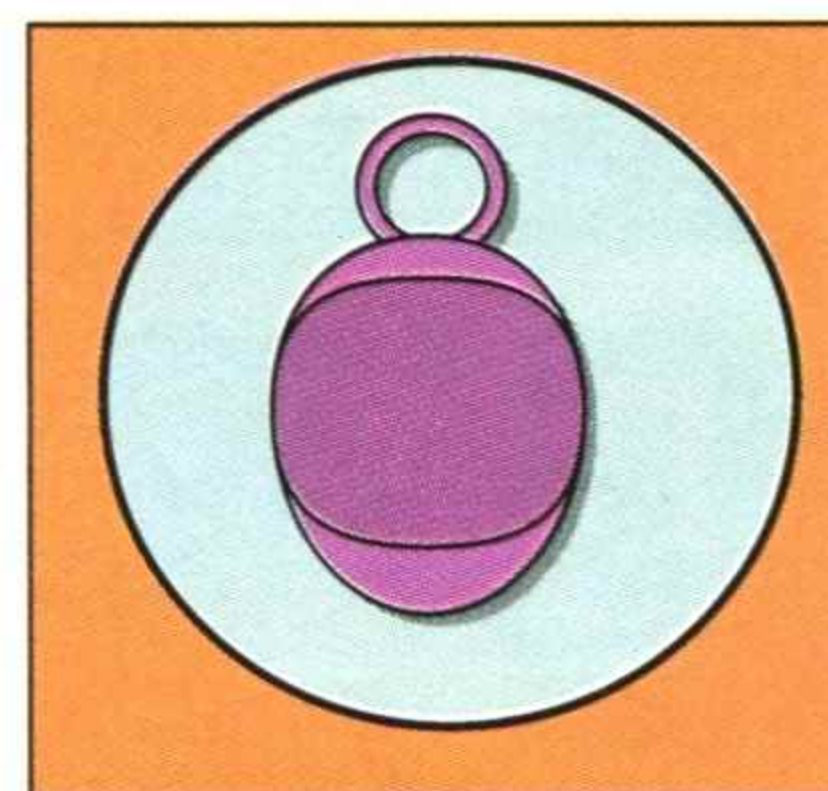
**Fine livello**



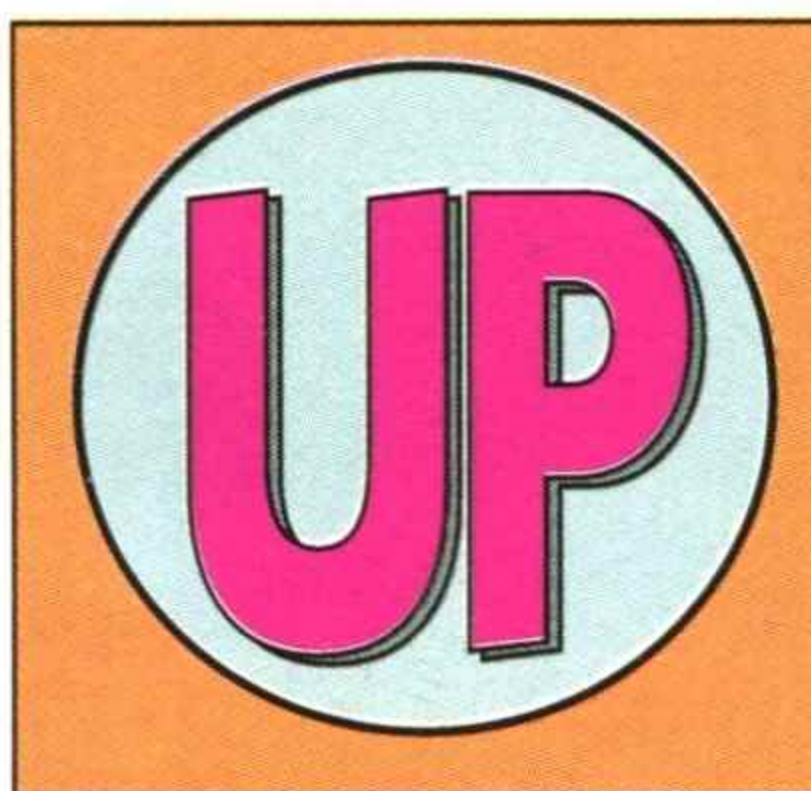
**Caricatore per armi**



**Pronto soccorso**

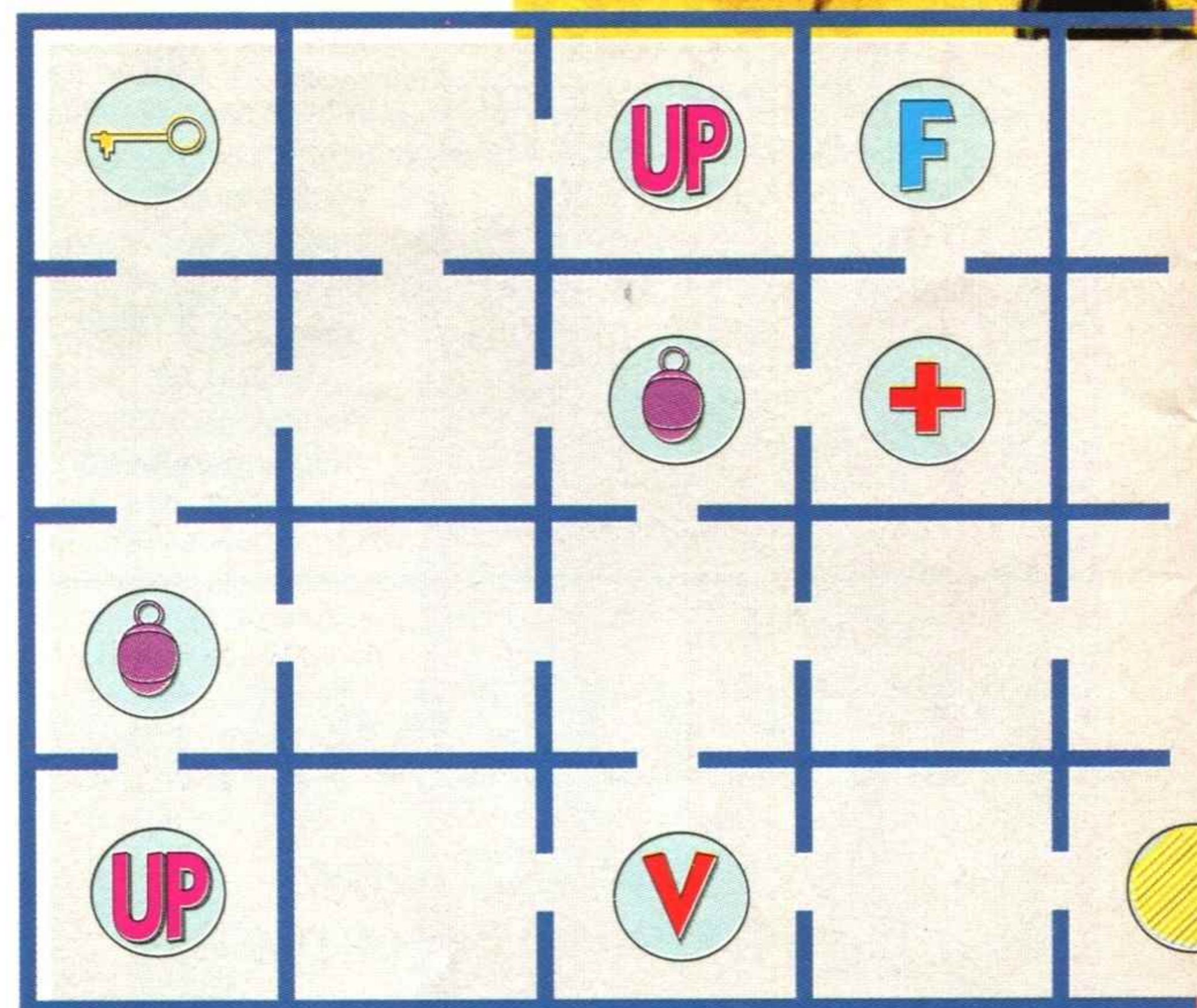


**Bombe**

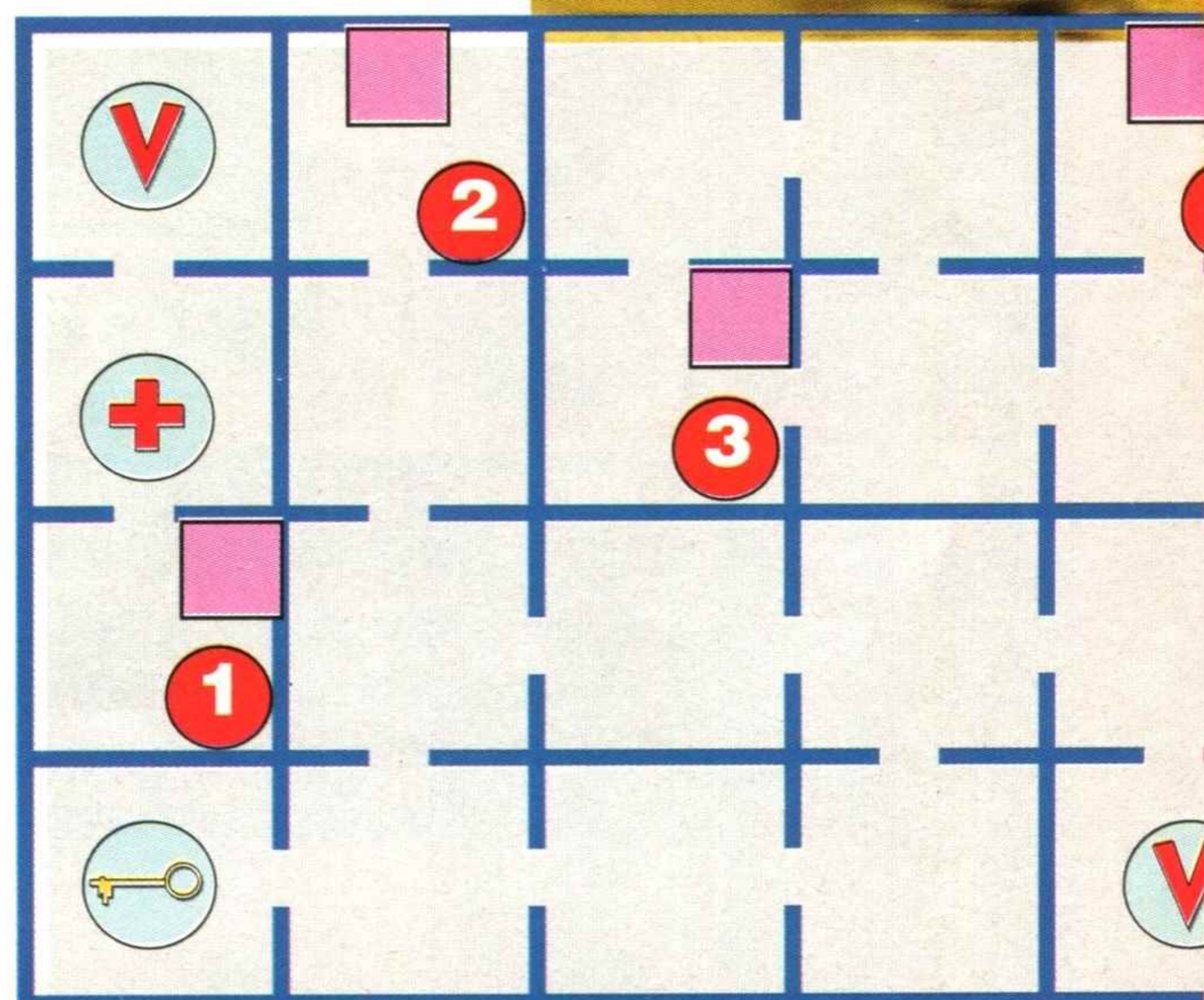


**Pieno di energia**

## Livello 1



## Secondo piano del 3 livello



**GAMEBOY**

# ZONE

Livello 2


Livello 3


Occhio quando entrate in questa stanza.

Livello 4

	<b>Entrate nella botola</b> →			

Secondo piano del 4 livello


Attenzione quando entrate

ENTRA  
IN GIOCO  
CON....

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

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



**IN REGALO  
LA MASCOTTE  
UFFICIALE**

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

**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!



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

CADARIO  
TECMAGIK IS A TRADEMARK OF LANCE INVESTMENTS. ALL RIGHTS RESERVED. CHAMPIONS OF EUROPE: UEFA '92 COPYRIGHT LANCE INVESTMENTS LTD 1992 © BERNI © UEFA 1987  
© UEFA 1982 "SEGA" IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD., "LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD., FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM".

# SHINING IN THE DARKNESS

**Prima di iniziare, usate le 200 monete a vostra disposizione per comprare una Short Sword nel negozio di armi (vi darà più potenza). Vendete poi il Bronze Knife e usate il denaro ricavato per comprare le erbe magiche (per curarvi le ferite).**

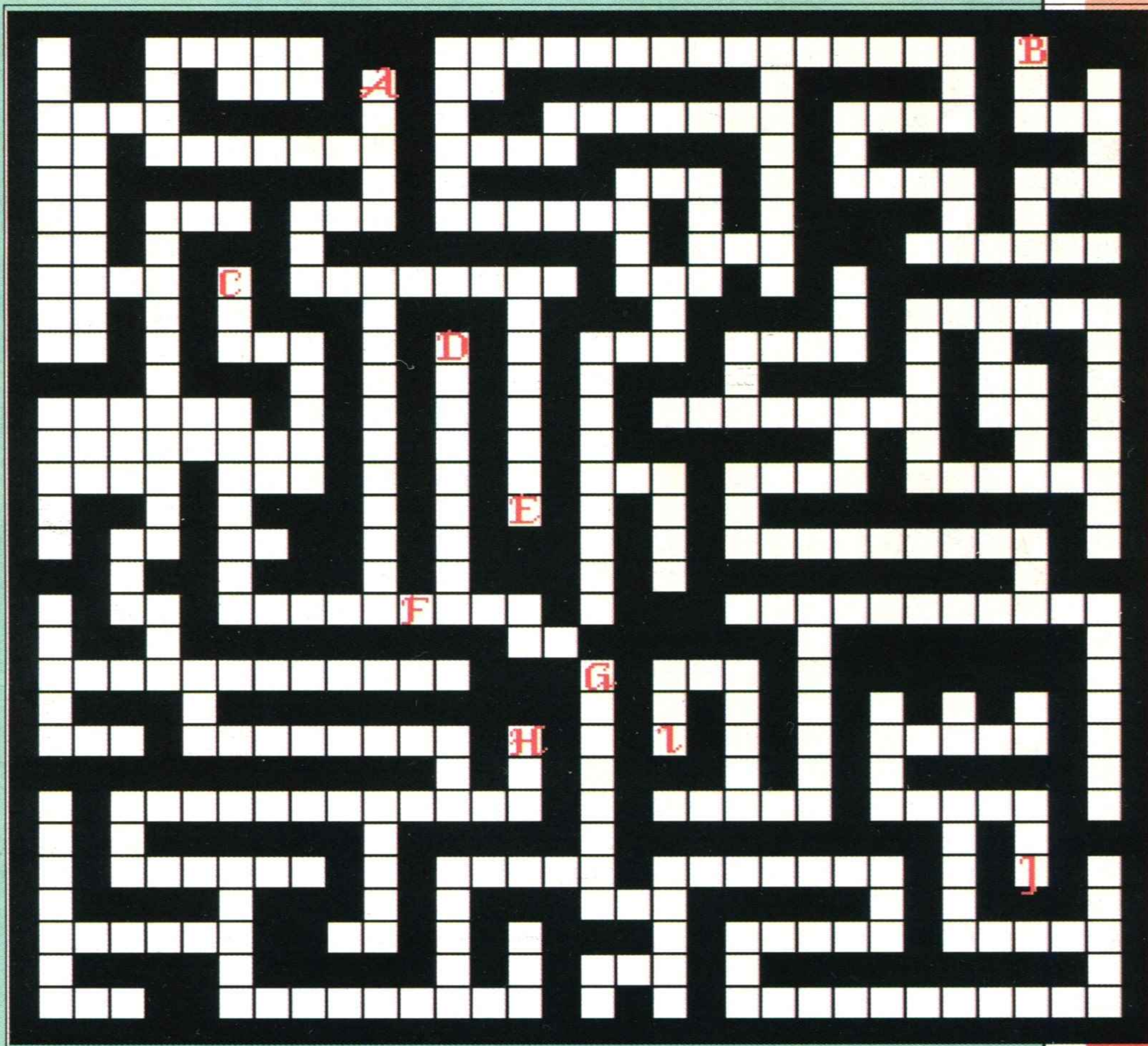
Si ringrazia Fiodor Tonti per la collaborazione



## Livello 1

In questo livello troverete l'entrata di tutte le Cave e la scala per scendere al secondo livello.

Prima di cominciare le quattro prove (la forza, il coraggio, la verità e la saggezza) dovrete eliminare il Kaisercrabe per recuperare la Royal Tiara. Riportatela al castello e il Re vi darà in cambio 200 monete e la Dwarf Key, che vi permetterà di aprire la porta della Cave of Strength. Andate poi al villaggio, dove troverete due preziosi alleati: Milo (dentro la chiesa) e Pyra (nell'osteria). Non dimenticate di equipaggiarvi bene e di salvare spesso!



- A Erbe
- B Cave of Truth
- C Cave of Wisdom
- D Verso livello 2
- E 100 Monete
- F U Granchio
- G Demon Wall
- H Bronze Knife
- I Cave of Courage
- L Cave of Strength



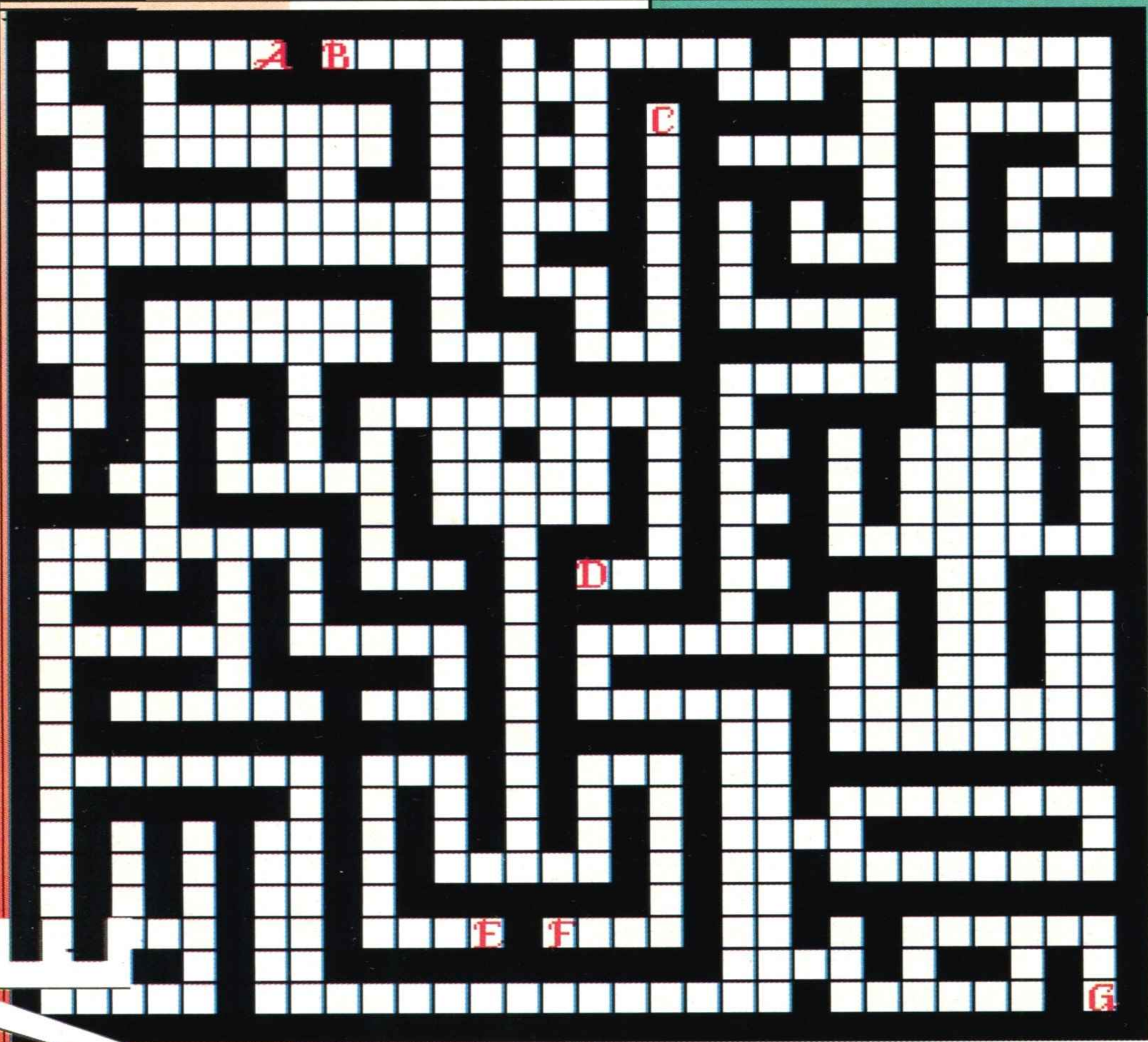
MEGADRIVE



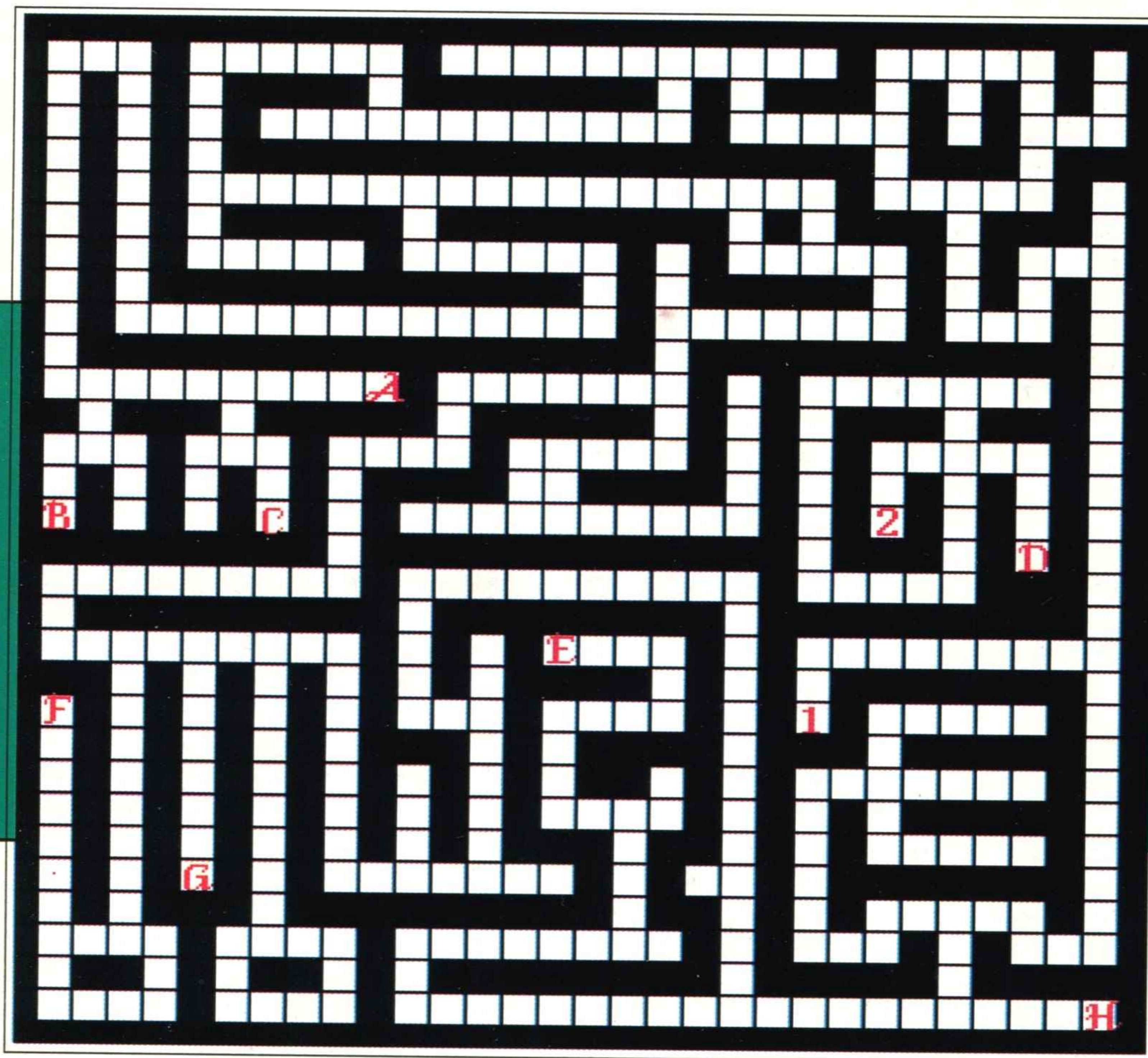
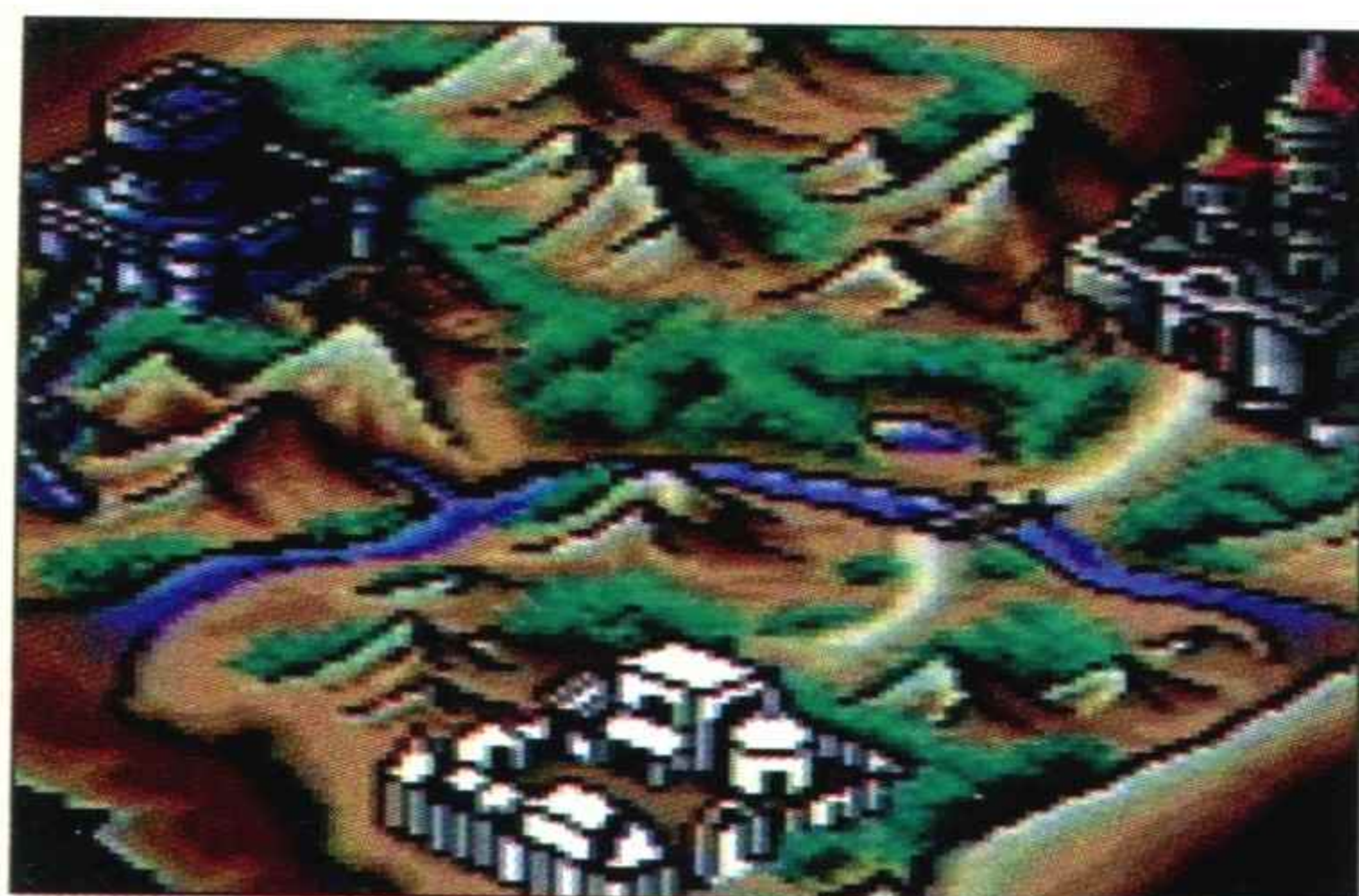
## La Cave of Strength

Per passare questa prova dovrete solo trovare la Shrine (a Ovest della mappa). Naturalmente vi converrà esplorare a fondo il livello per poter raccogliere tutti i tesori e guadagnare esperienza.

- A Cheastbeak
- B Wisdom Seed
- C Shrine of Strength
- D contro-veleno
- E 100 Monete
- F Smelling Salts
- G Woven Robe



MEGADRIVE



### La Cave of Courage

Anche qua dovrete trovare la Shrine (a Sud-Ovest della mappa) per passare la prova, ma dovrete anche combattere contro un Tartaruga piuttosto coriaceo per strappargli l'Orb of Truth. Quest'ultimo oggetto vi servirà a fare comparire il Grimwall che blocca il passaggio dalla Cave of Truth alla Cave of Wisdom e anche l'accesso ai livelli successivi!

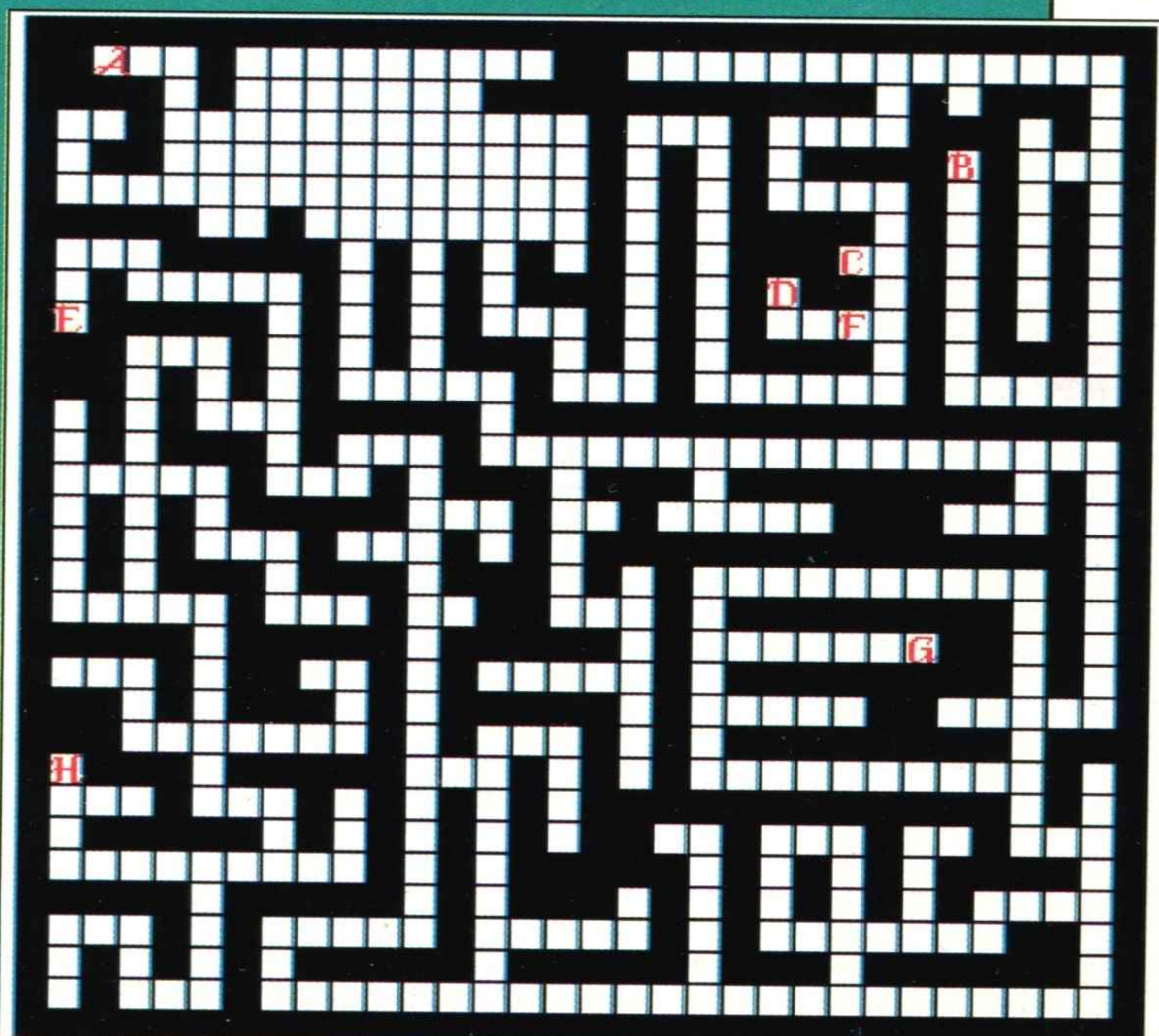
- A 100 Monete
- B Angel Feather
- C Morning Star
- D Orb of Truth
- E Demon Stall
- F Bronze Shield
- G Shrine of Courage
- H Healer Fruit
- 1-2 Tunnel da 1<---->2

servirà a fare comparire il Grimwall che blocca il passaggio dalla Cave of Truth alla Cave of Wisdom e anche l'accesso ai livelli successivi!

### La Cave of Truth

Distruggete il Grimwall, aiutandovi con l'Orb of Truth e molta magia, entrate nella Cave of Truth. Più avanti dovrete usare di nuovo l'Orb of Truth per far scomparire un muro magico. Per liberare la principessa dovrete piazzare il False Idol nella Niche, ma vi accorgete che non era la vera principessa, ma solo un altro mostro che vi vuole per colazione (come cibo, mica come ospite!). Una volta ammazzato, recuperate la Rune Key nel cofano dietro di lui. Questa chiave vi servirà a entrare nella Cave of Wisdom. Per passare la prova del coraggio andate alla Shrine a Nord-Est della mappa.

- A Chainmail
- B Shrine of Truth
- C Niche (per l'idolo)
- D Rune Key
- E Healer Fruit
- F Jessa (Arghh!!!)
- G Idolo Falso
- H Wisdom Seed



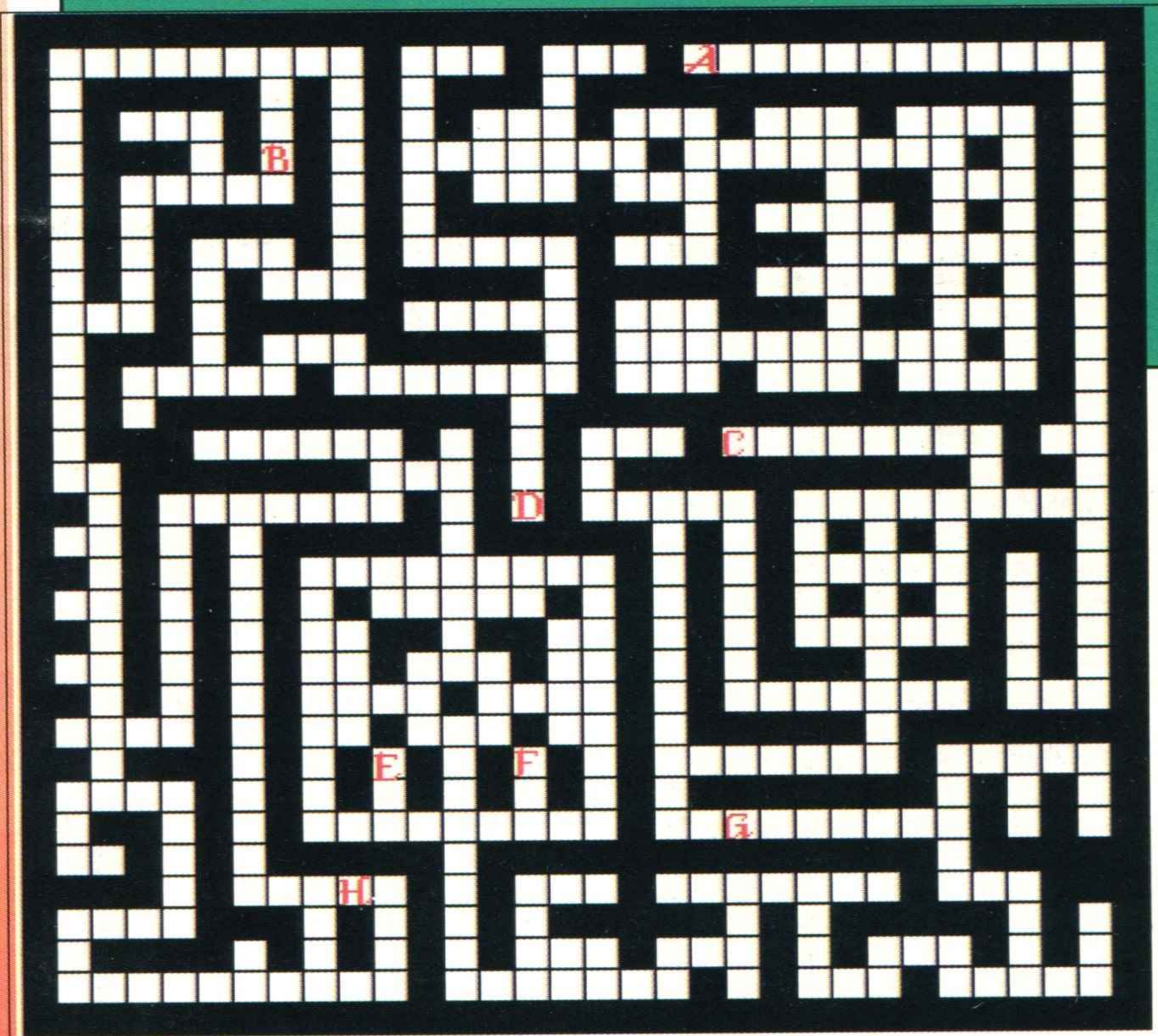


## La Cave of Wisdom

Aprirete la porta della Cave of Wisdom con la Rune Key trovata nella Cave of Truth. State attenti in questo livello perché è pieno di trappole. Potrete trovare due pezzi di mappa che vi indicheranno dove sono! Se per caso cadete in una delle fosse, cercate le scale per risalire. Troverete il fratello di Dyan, Dai. Si unirà a voi, ma è meglio per voi che lo riportiate al castello.

Passate poi davanti all'ultima Shrine (più o meno al centro della mappa) e avrete completato le 4 prove. Tornate al castello a informarvi e andate al villaggio dove è apparso un nuovo negozio: il Trader; Troverete nuove armi, ma anche la possibilità di farne costruire delle speciali (le più potenti!) usando i Mithril Ore che troverete sparsi in tutto il dungeon. Potrete anche riparare quelle danneggiate.

- A Mithril Ore
- B Map 2
- C Shrine of Wisdom
- D Flail
- E Map 1
- F Battle Axe
- G Herb-Water
- H H-Dai (fratello di Dyan!)



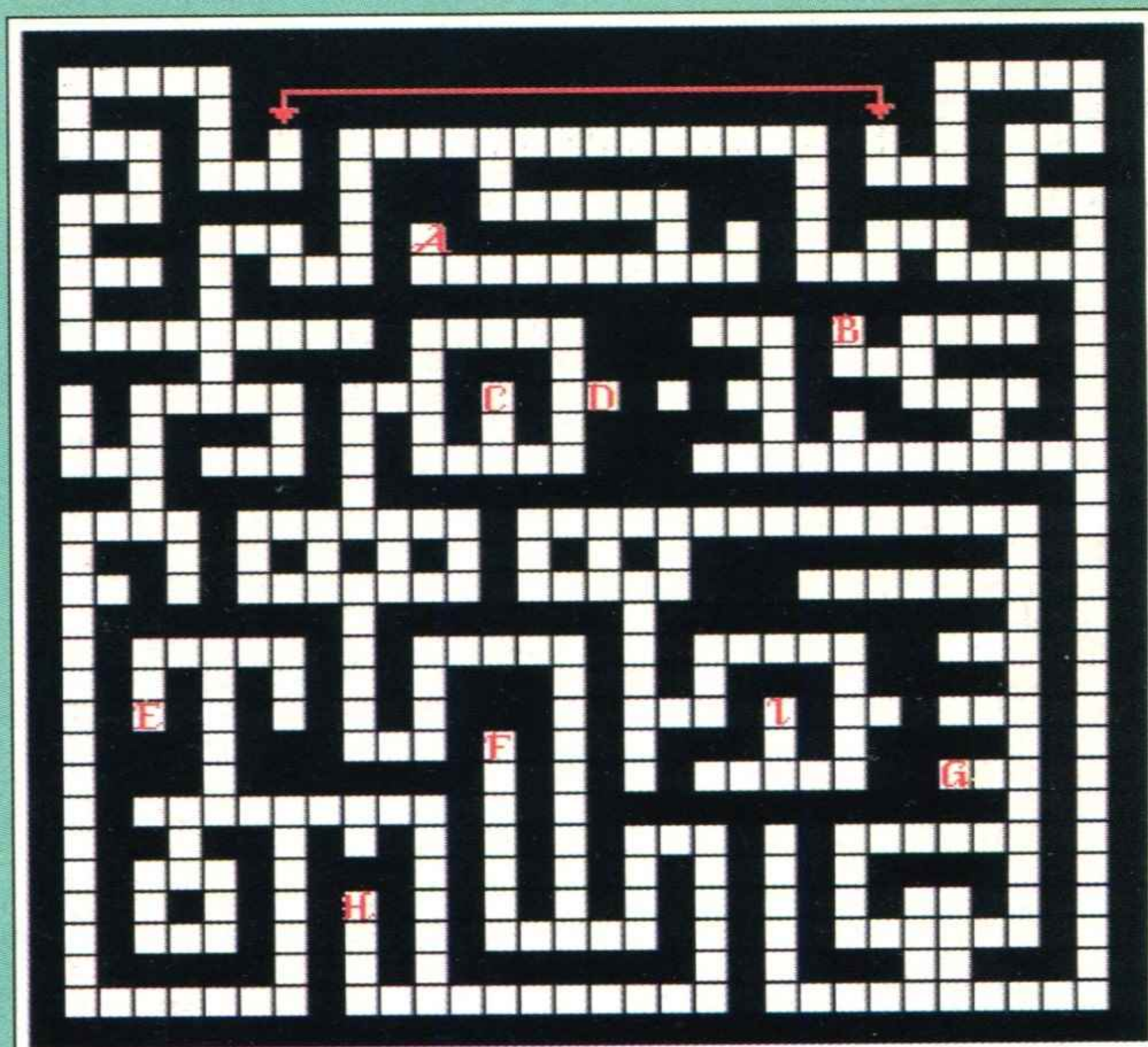
MEGADRIVE



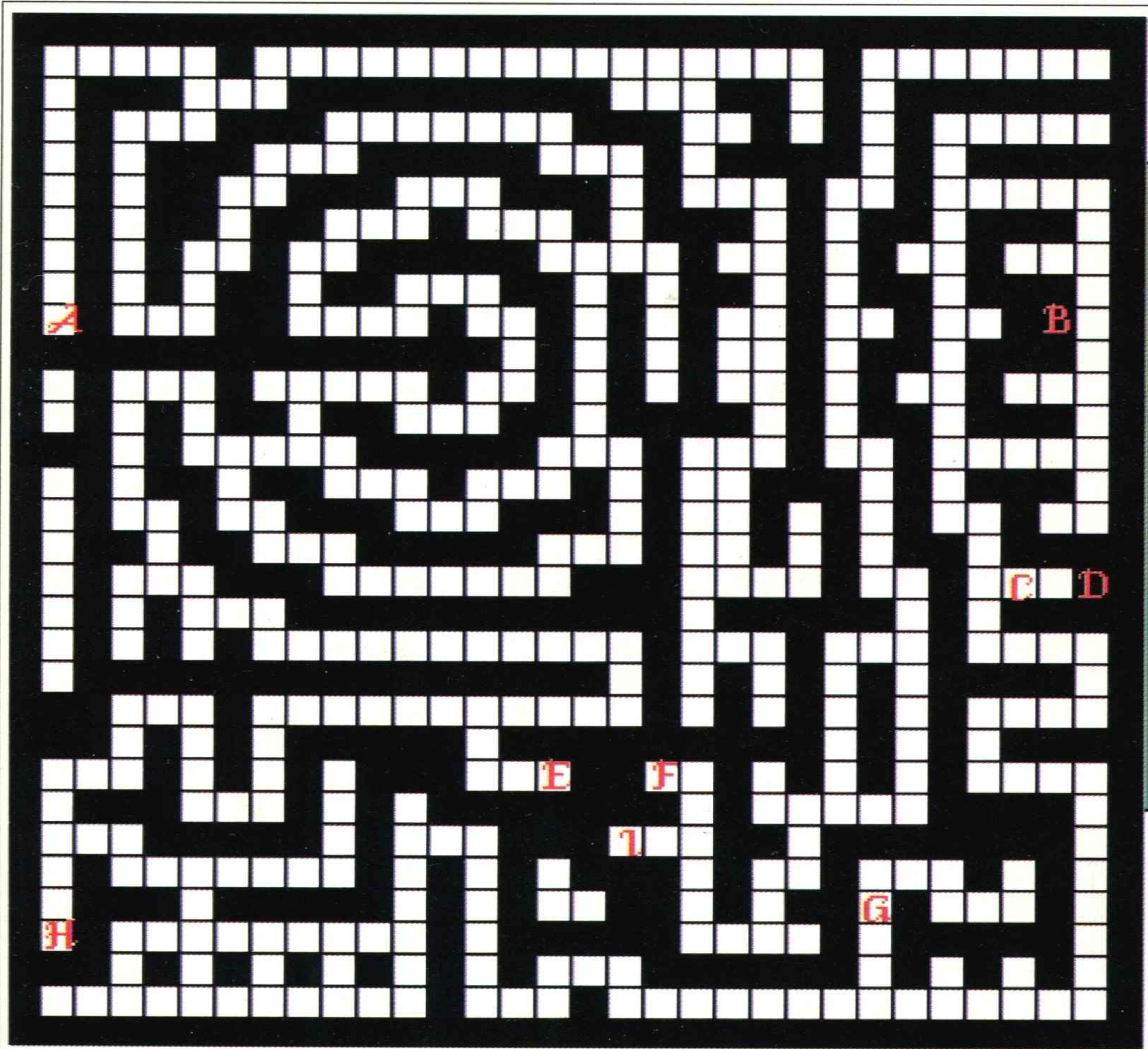
## Livello 2

Usando il teletrasportatore del primo livello vi ritroverete qui! Frugate per tutto il livello alla ricerca di cofani e mostri per aumentare la vostra esperienza e localizzate la scala per accedere al livello 3.

- A Magic Hood
- B Firestaff
- C Verso livello 1
- D Mithril Ore
- E Great Axe
- F 500 Monete
- G Sun Armor
- H Barrier Ring
- I Verso livello 3







### Livello 3

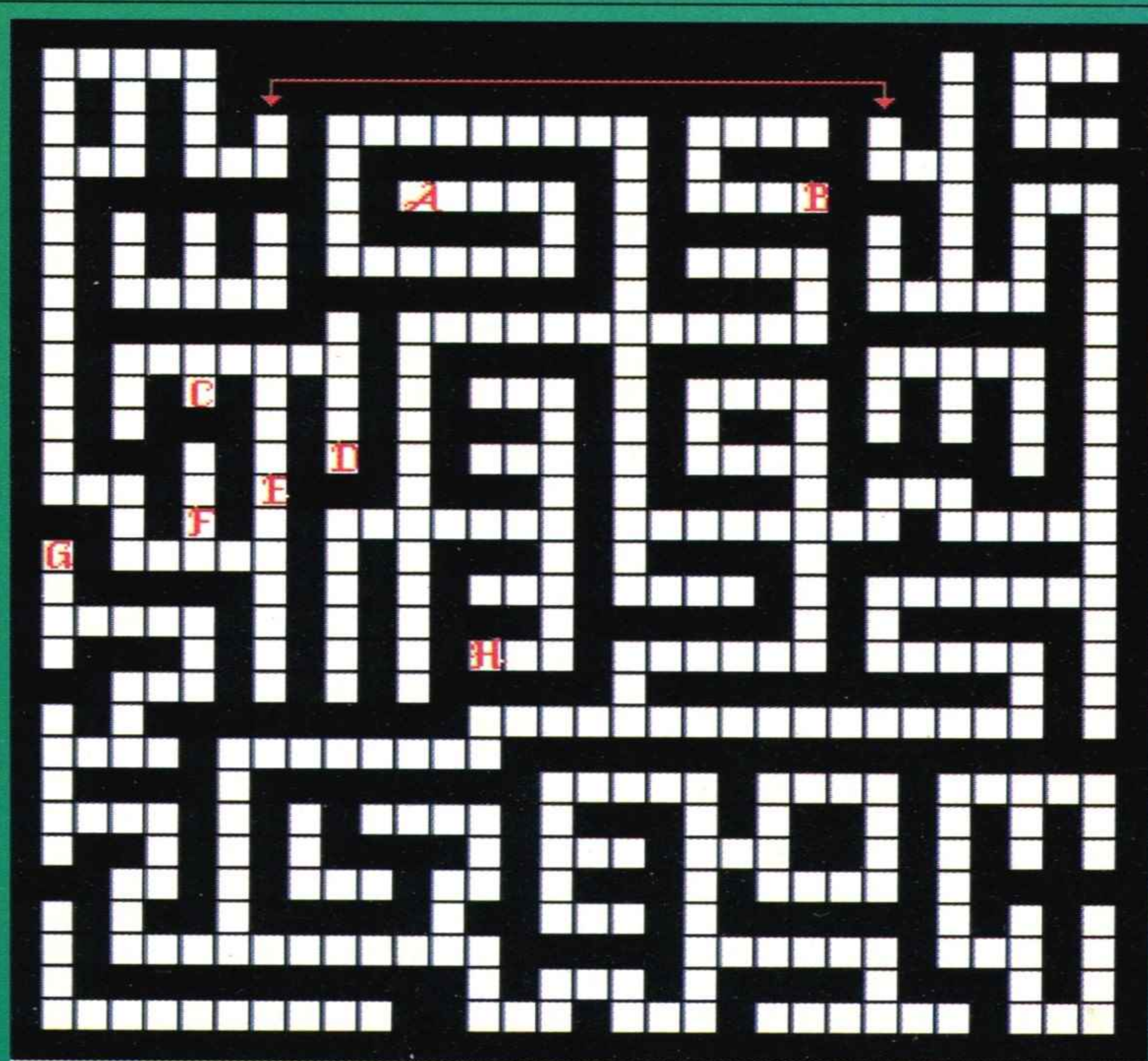
Una volta raggiunto questo livello, tornate al villaggio e al castello dove vi spiegheranno come trovare il Medaglione! Dopo la visita al castello andate all'osteria e interrogate tutti finché uno dei clienti non si trasformerà in Dark Sol e vi chiederà di raggiungere le forze dell'oscurità. Rispondete negativamente e tornate al castello dove vi daranno il Medaglione. Esplorare

a fondo questo livello. Cercate la prima fontanella d'oro che trovate e salvate la vostra posizione con il Medaglione. Ora potrete ricominciare sempre da questo punto semplicemente usando il Medaglione da qualsiasi parte del dungeon. Troverete nuove armi, ma anche nemici sempre più forti, quindi occhio!

- A Light Shield
- B Light Elm
- C Demon Wall
- D Lestall
- E 500 Monete
- F Golf Fountain
- G Mithril Ore
- H Mystic Rope
- I Verso livello 4



### Livello 4:



Esplorate bene tutto il livello e cercate di raccogliere tutto quello che trovate. Per liberare la vera principessa Jessa prigioniera in questo livello dovrete purtroppo ammazzare vostro padre che ha raggiunto le forze del Male (questa storia mi ricorda un po' un certa trilogia spaziale... non vi pare?). Usate il Medaglione, riportate la principessa dal Re e preparatevi bene per affrontare l'ultimo livello contro Mister "super-incavolato-mega-cattivo" Dark Sol!

- A Light Blade
- B Elven Hood
- C Gold Fountain
- D Cell Key
- E Dark Knight
- F Princess Jessu
- G Steelwhip
- H Forst Arnur



### Le super armi

Con le MITHRIL ORE potrete far costruire dal Trader le seguenti armi:

Una MITHRIL WHIP per Pyra

Una MITHRIL AXE per Milo

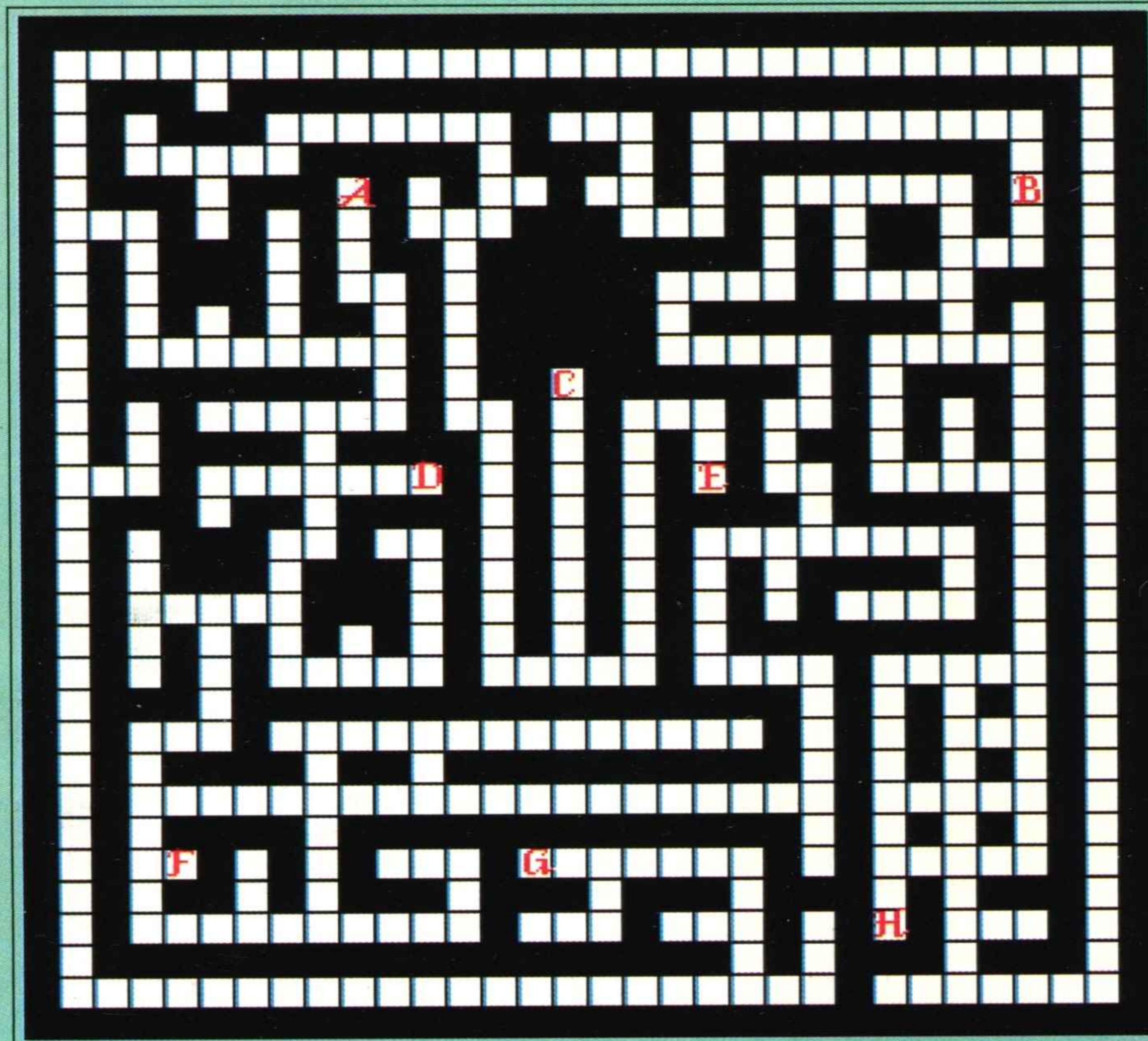
Una MITHRIL SWORD per voi

# MEGADRIVE

## Livello 5

Se avete raccolto tutti i cofani dovrete essere in possesso di tutte le armi della luce. Tornate allora al

castello dove vi daranno delle lacrime. Tornate alla fontana con il medaglione e utilizzate le lacrime sulla fontana. Adesso siete un Light Knight e avrete la possibilità di rigenerarvi ogni volta che passerete davanti a questa fontana. Ora siete pronti a sconfiggere Dark Sol. Ricordatevi di usare la magia e non scordatevi del Heal di Milo per recuperare energia! Buona fortuna!



- A Light Armor
- B Mithril Ore
- C DARK SOL!!!
- D 2000 Monete!!!
- E Miracle hert
- F Fairy Fountain
- G Magic Robe
- H Magic Ring

## Le diverse magie

Il numero tra parentesi indica quanti livelli di potenza ci sono per quella magia!

### Gli incantesimi offensivi:

Blaze (4) = brucia il nemico

Blast (4) = pioggia di comete

Bolt (4) = fulmini

Burst (4) = esplosioni multiple

Freeze (4) = raffredda i vostri nemici (hahaha!!!)

Boost (2) = aumenta la vostra forza

Desoul (2) = uccide il nemico succhiandogli la vita!

### Gli incantesimi difensivi:

Slow (2) = rallenta il nemico

Sleep (2) = addormenta il nemico

Muddle (2) = crea panico tra gli aggressori

Dispel (2) = impedisce ai nemici di usare la magia

### Gli incantesimi di guarigione:

Heal (4) = vi rida energia

Detox (2) = cura l'avvelenamento e anche la paralisi

Revive (2) = fa rivivere un membro della squadra

### Gli incantesimi ausiliari:

View (1) = fa vedere un pezzo della mappa dove avete esplorato

Peace (1) = impedisce per un po' di tempo di fare brutti incontri

Vision (1) = permette di sapere tutte le caratteristiche di un oggetto trovato

Quick (2) = incrementa la vostra rapidità e la vostra difesa

Egress (1) = vi teletrasporta subito fuori del labirinto



**Distributore per l'ITALIA**

**NEO-GEO®**

**MOVITÀ  
MOVITÀ  
MOVITÀ**

**CLUB.**

**NEO GEO**



**PROPOSTE  
PROPOSTE  
di vendita per corrispondenza**

Nam 75	£ 107.000
Magician Lord	£ 166.000
Riding Hero	£ 166.000
Ninja Combat	£ 166.000
Super spy	£ 166.000
Cyber Lip	£ 107.000
Puzzled	£ 107.000
League Bowling	£ 107.000
Top Player Golf	£ 166.000
Baseball Star Professional	£ 166.000
Sengoku	£ 214.000
Ghost Pilot	£ 214.000
King of the Monster	£ 166.000
Blue's Journey	£ 214.000
Alpha Mission II	£ 214.000
Crossed Sword	£ 250.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 214.000
Eight Man	£ 250.000
Robo Army	£ 214.000
Thrash Rally	£ 250.000
Fatal Fury	£ 250.000
Soccer Brawl	£ 250.000
Football Frenzy	£ 250.000
Mutation Nation	£ 250.000
Last Resort	£ 250.000
Baseball Star Professional II	£ 250.000
Ninja Commando	£ 250.000
King of the Monster II	£ 286.000
Andro Dunos	£ 270.000
Sengoku II	£ 270.000

**Da noi la FANTASTICA console più joystick, presa scart, adattatore 220V. a £. 599.000 ( IVA inclusa )**

**PROPOSTE  
PROPOSTE  
di vendita per soci**

Nam 75	£ 91.000
Magician Lord	£ 142.000
Riding Hero	£ 142.000
Ninja Combat	£ 142.000
Super spy	£ 142.000
Cyber Lip	£ 91.000
Puzzled	£ 91.000
League Bowling	£ 91.000
Top Player Golf	£ 142.000
Baseball Star Professional	£ 142.000
Sengoku	£ 182.000
Ghost Pilot	£ 182.000
King of the Monster	£ 142.000
Blue's Journey	£ 182.000
Alpha Mission II	£ 182.000
Crossed Sword	£ 212.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 182.000
Eight Man	£ 212.000
Robo Army	£ 182.000
Thrash Rally	£ 212.000
Fatal Fury	£ 212.000
Soccer Brawl	£ 212.000
Football Frenzy	£ 212.000
Mutation Nation	£ 212.000
Last Resort	£ 212.000
Baseball Star Professional II	£ 212.000
Ninja Commando	£ 212.000
King of the Monster II	£ 243.000
Andro Dunos	£ 230.000
Sengoku II	£ 230.000

**Per voi la FANTASTICA console più joystick, presa scart, adattatore 220V. a £. 599.000 ( IVA inclusa )**

**ÉNATO IL  
NEO-GEO CLUB**

Perché conviene? Cosa fare per entrare a far parte del club NEO GEO?  
 Ti conviene per gli straordinari sconti di cui potrai usufruire.  
 Ti conviene perché potrai avere direttamente a casa tua in noleggio tutte le cassette della vasta gamma NEO GEO ( soluzione per giocatori incalliti )  
 Quanto costa iscriversi al NEO GEO club? È davvero conveniente! Potrai farlo con 3 comode rate da:  
 £. 250.000  
 £. 150.000  
 £. 150.000  
 ( compreso spese postali )

**NEO GEO®  
Emozioni Senza FINE**

**SUPERGAMES**

VIA VITRUVIO, 37 - MILANO  
 TEL. 29520184/29520180

**GAME BOY+GIOCO  
L. 149.000**

**ECCEZIONALE !!!  
CONSOLE SUPER NINTENDO  
CON SUPER MARIO BROSS,  
CAVO SCART, ALIMENTATORE  
L. 390.000**

**GAME GEAR+SONIC  
L. 265.000**

**SEGA MEGA DRIVE  
EUROPEO+SONIC L. 299.000**

**ATARI LINX+4 GIOCHI  
L. 220.000**

**GIOCHI PER CONSOLE**

QUATTRO GIOCHI PER GAME BOY  
L. 89.000

STREET FIGHTER II SUPER NINTENDO  
L. 149.000

**GIOCHI PER SEGA MEGA DRIVE**

DA L. 59.000  
4 GIOCHI PER GAME BOY  
L. 89.000

GIOCHI PER GAME GEAR  
DA L. 49.000  
GIOCHI PER SUPER NINTENDO  
DA L. 109.000  
GIOCHI PER ATARI LINX  
DA L. 59.000

**TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI DI IVA  
PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA ENTRO LE 48 ORE**

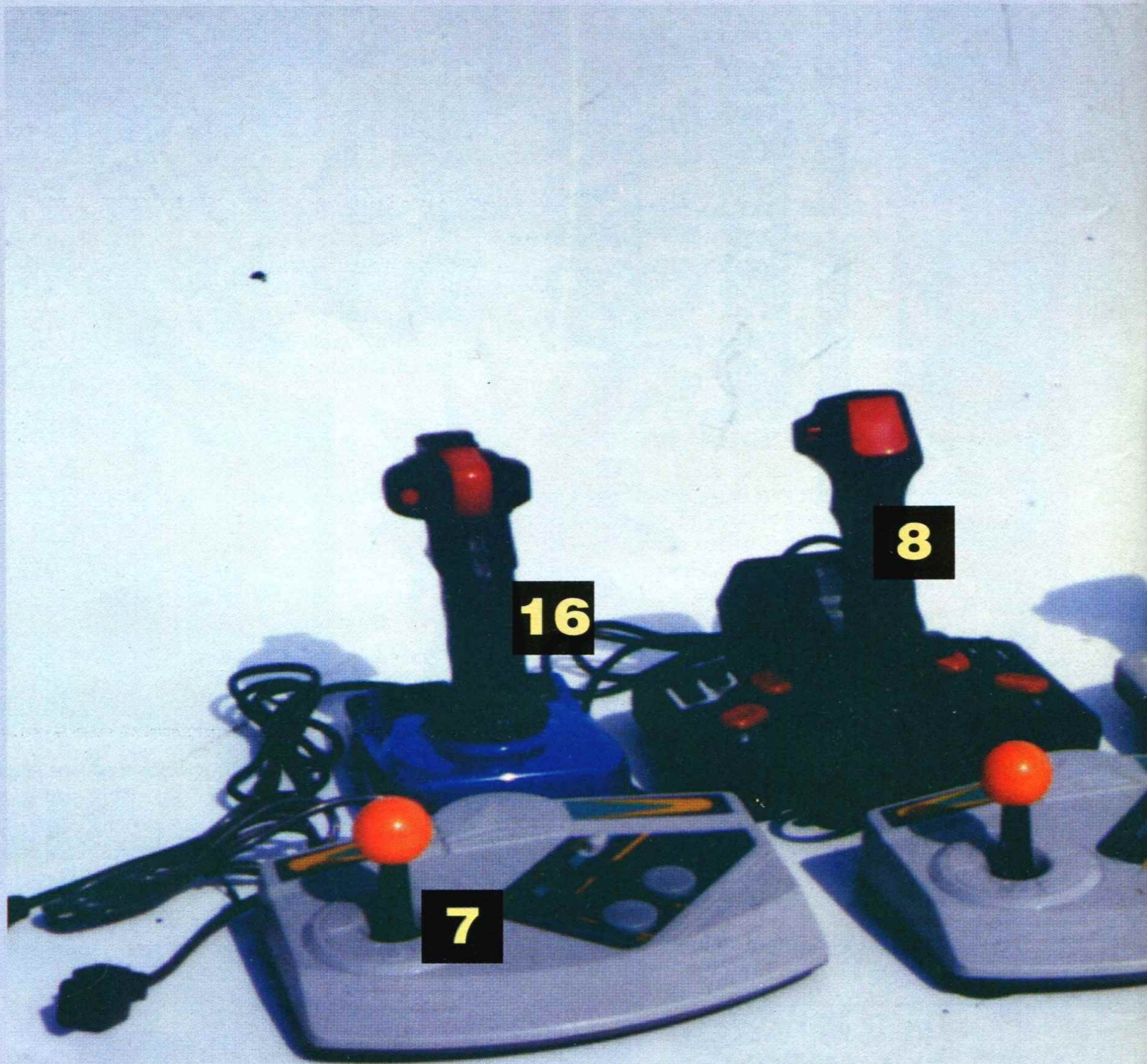
N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

# JOYPAD

**Un joypad vale l'altro? No way, amigo.**

**Se avete speso 40 mila lire per un pezzo di plastica hi-tech e qualche microswitch per giocare al meglio il vostro gioco preferito, volete essere più che certi di avere acquistato il joypad giusto. Ci sono poche cose più irritanti nella vita di un videogiatore che giocare con un joypad che risponde troppo o troppo poco ai vostri comandi.**

**Quindi, visti i tempi di crisi, è saggio spendere bene i propri soldi - e questo è proprio lo scopo di questo speciale sui joypad per console, il primo nel suo genere mai apparso su una rivista italiana. Buona lettura.**



## **1** SUPREME MARPE (MS)

Piuttosto brutto esteticamente, questo joystick a 6 microswitch si è rivelato di una precisione incredibile. Dispone di 2 autofire (uno per l' A, l'altro per il B) sulla base, e dello START in cima allo stick. Si sarebbe potuta migliorare, però, la qualità dei pulsanti triangolari di fuoco posizionati alla base. Comunque uno dei migliori attualmente disponibili.

**Estetica**  
**Resistenza**  
**Precisione**  
**Comodità**  
**Voto globale**

**3**  
**4**  
**5**  
**4**  
**8/10**

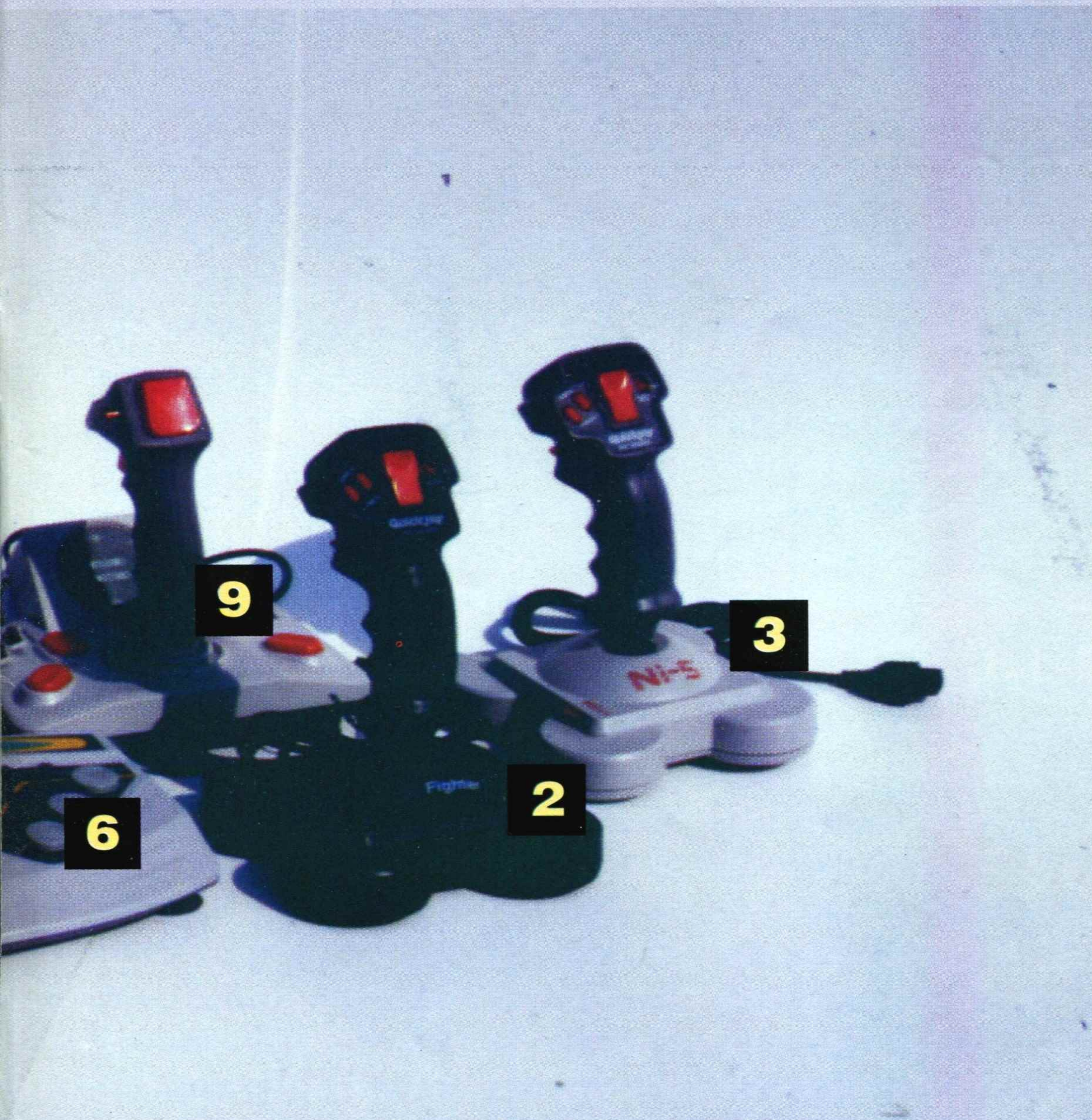
## **2** SG-FIGHTER QUICKJOY - HdT (MD/MS)

Di color nero, ha un look infernale che ricorda la cloche di un caccia (anche per la comodità). Con una sola mano avete accesso a tutti i pulsanti: Il pollice comanda i pulsanti START, B, C, e lo Slow motion, mentre l'indice aziona il pulsante A. È fornito di 6 microswitch, di un autofire collegato a tutti i pulsanti e dello Slow Motion per rallentare i vostri sparatutto più difficili! Ottimo per quest'ultimo tipo di giochi, rischia però di rivelarsi un serio handicap per i platform game o i picchiaduro.

**Estetica**  
**Resistenza**  
**Precisione**  
**Comodità**  
**Voto globale**

**5**  
**4**  
**4**  
**4(MD)/ 5(MS)**  
**8/10 (MD)/ 9/10 (MS)**

**Un gioco vale tanto quanto il joypad con cui lo si gioca.  
Dupont va alla ricerca del comando perfetto.**



### **3** Ni-5 QUICKJOY - Hdt (NES)

In questo Joystick, identico al suo fratellino per MD ma di color grigio chiaro, il tasto C è stato sostituito dal SELECT, che ne accresce la comodità e permette di giocare anche altri tipi di giochi, oltre che gli sparattutto, altrettanto comodamente. Inoltre l'autofire è diventato regolabile in velocità! Peccato che abbia perso lo slow motion. Ottimo!

**Estetica** 5  
**Resistenza** 4  
**Precisione** 4  
**Comodità** 5  
**Voto globale** 9/10

### **4** JOYCARD MARPE (MD/MS)

Buaaahhh! È brutto, scomodo e di scarsa precisione! Peggior dei Joypad che vi danno nella confezione! Le poche cose carine che si possono trovare sono una specie di mini-stick che si può infilare nella croce di direzione, i due turbo (A, B e basta!), e lo slow-motion per rallentare i giochi un po' troppo veloci! Volete un consiglio? Regalateglielo al vostro peggior nemico al suo compleanno!!!

**Estetica** 2  
**Resistenza** 4  
**Precisione** 2  
**Comodità** 2  
**Voto globale** 5/10

### **5** JOYCARD MARPE (NES)

Idem con patate! È stato aggiunto il tasto SELECT e tolto il tasto C, purtroppo è sempre piuttosto scomodo ma può degnamente sostituire i joypad originali, grazie all'aggiunta degli autofire ed dello slow motion!

**Estetica** 2  
**Resistenza** 4  
**Precisione** 2  
**Comodità** 2  
**Voto globale** 5/10

### **6** TURBO STICK MARPE (MD/MS)

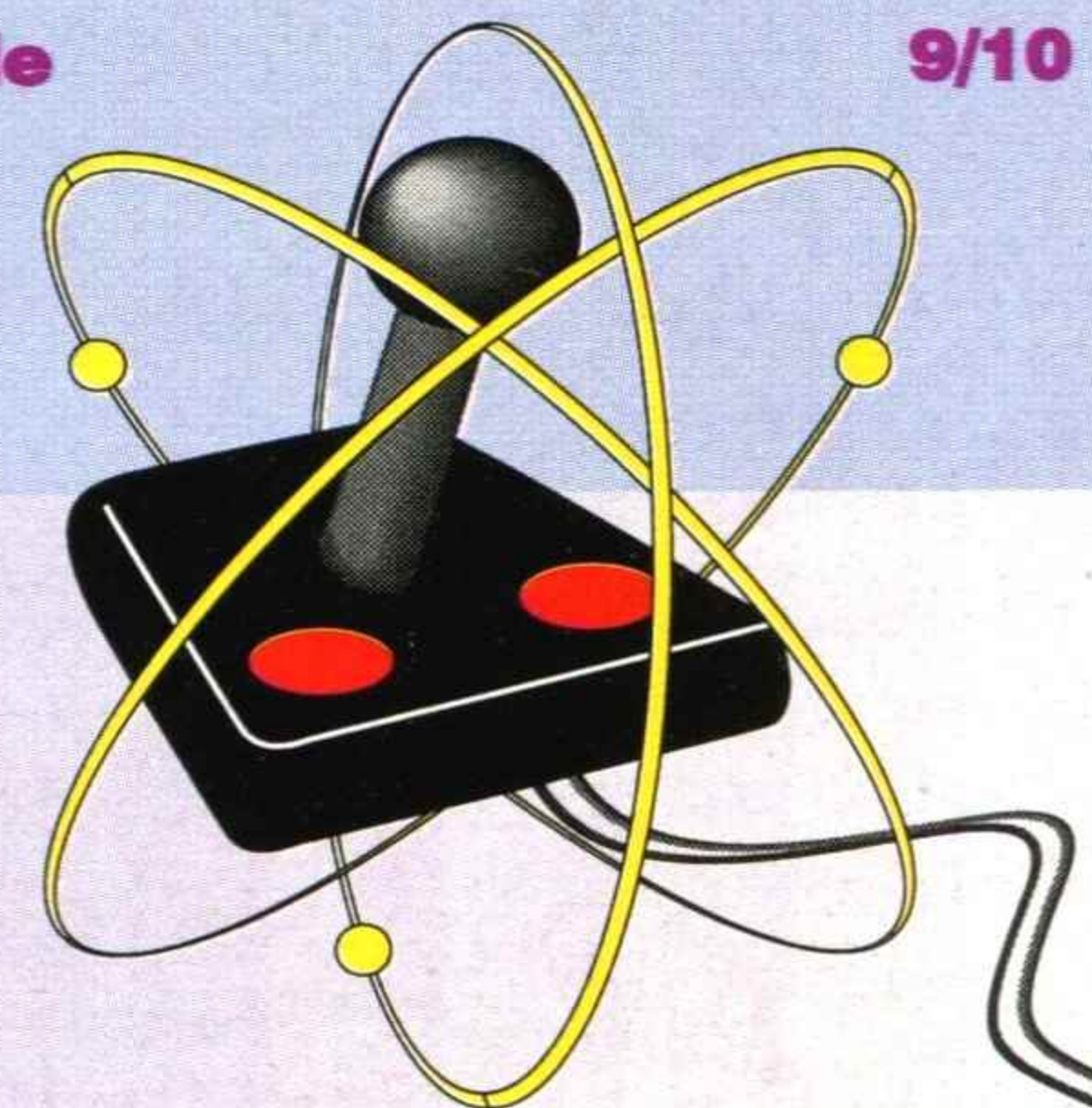
A mio avviso il migliore disponibile per megadrive! La manopola è abbastanza precisa e i tasti sono comodi da raggiungere (tranne che per i mancini ma ormai si saranno abituati col joypad!). Si posiziona bene sul tavolo o sulle ginocchia ed è completo di tre tasti autofire indipendenti (totale di sei tasti), e dello slow-motion. Un joystick veramente occhei!!!

**Estetica** 4  
**Resistenza** 5  
**Precisione** 4  
**Comodità** 5  
**Voto globale** 9/10

### **7** TURBO STICK MARPE (NES)

Ottima anche la versione NES di questo Joystick dai tasti molto comodi e dalla manopola più che robusta.

**Estetica** 4  
**Resistenza** 5  
**Precisione** 4  
**Comodità** 5  
**Voto globale** 9/10



# JOYSTICK



## 8 SG-SUPERBOARD QUICKJOY - HdT (MD/MS)

WOW!!! Sembra di pilotare un'astronave! Mettetevi un casco e giocate ad *Afterburner II*: sembrerebbe Tom Cruise al comando del suo F14 TOM-CAT! Bando alle ciance! Se volete un joystick a microswitch completo e anche per mancini, questo fa per voi. Sulla base sono presenti i tasti B e C sia a destra che a sinistra della manopola mentre su quest'ultima ci sono presenti gli autofire ed i tasti A e B. Ha anche la particolarità di avere uno slow-motion regolabile. Unica pecca, il tasto start è piuttosto scomodo da raggiungere e da azionare. Ottimo, comunque!

**Estetica** 4  
**Resistenza** 4  
**Precisione** 4  
**Comodità** 3  
**Voto globale** 7/10

## 9 N-PRO QUICKJOY - HdT (NES)

Uguale al precedente, per Megadrive, ha esattamente le stesse caratteristiche con un tasto select in più e con l'ovvio identico problema di accessibilità; è privo del tasto C.

**Estetica** 4  
**Resistenza** 4  
**Precisione** 4  
**Comodità** 3  
**Voto globale** 7/10



## 10 POWER PAD HONEST SOFT (MD)

Identico al Joypad originale ma fornito di tre pulsanti supplementari per il turbo. Se non trovate niente di meglio può sempre sostituire il joypad originale per i suoi autofire e la sua maneggevolezza leggermente migliorata. Ha la solita forma di brioche ma mi sembra che non ci sia pericolo di confonderlo e pucciarlo nel cappuccino, a meno che non siate proprio rincitrulliti di mattina presto o che mangiate di solito paste carbonizzate.

**Estetica** 2  
**Resistenza** 5  
**Precisione** 3  
**Comodità** 4  
**Voto globale** 6/10



## 11 PRO-2 (MD)

Uguale al Joypad originale ma con la possibilità di commutare gli autofire (on/off) per ogni pulsante indipendentemente, e di montare uno stick abbastanza pratico sulla croce di direzione. Per il resto non cambia niente. È sempre robusto, ma manca di precisione!

<b>Estetica</b>	<b>2</b>
<b>Resistenza</b>	<b>5</b>
<b>Precisione</b>	<b>3</b>
<b>Comodità</b>	<b>3</b>
<b>Voto globale</b>	<b>6/10</b>

## 12 SPEEDKING Konix - Leader (MD/MS)

Ormai rinomato in tutto il mondo per la sua comodità e la sua precisione (7 microswitch!) ma purtroppo anche per la sua fragilità! I mancini rischiano di trovarsi un po' a disagio perché il Joystick si tiene nella mano sinistra e si usa con la destra, e i 3 tasti fire si premono con il pollice, l'indice e il medio della mano sinistra (quindi attenti ai crampi!!!). È fornito anche di un autofire simultaneo per tutti i pulsanti.

<b>Estetica</b>	<b>4</b>
<b>Resistenza</b>	<b>3</b>
<b>Precisione</b>	<b>5</b>
<b>Comodità</b>	<b>4(MD)/5(MS)</b>
<b>Voto globale</b>	<b>7(MD)/8(MS)</b>

## 13 SPEEDKING KONIX - Leader (NES)

Identico ma con solo 2 pulsanti fire che lasciano così riposare il pollice.

<b>Estetica</b>	<b>4</b>
<b>Resistenza</b>	<b>3</b>
<b>Precisione</b>	<b>5</b>
<b>Comodità</b>	<b>5</b>
<b>Voto globale</b>	<b>8</b>

## 14 BINGER MARPES (NES)

Dai colori più che insoliti (infatti è disponibile in varie tonalità fosforescenti! Bleah!), è completo di 4 pulsanti (2 sullo stick e 2 sulla base) che lo rendono ottimale per qualsiasi tipo di gioco. Sulla base sono anche disponibili 2 autofire per ogni pulsante (A e B).

L'innovazione sta nel fatto che non ci sono i pulsanti START e SELECT ma che sono accessibili con una rotazione dello stick rispettivamente oraria e antioraria di 1/8 di giro. Niente male come sistema anche se vi ci vorrà qualche minuto per abituarvi!

<b>Estetica</b>	<b>3</b>
<b>Resistenza</b>	<b>3</b>
<b>Precisione</b>	<b>3</b>
<b>Comodità</b>	<b>4</b>
<b>Voto globale</b>	<b>7/10</b>

## 15 Sigma-Ray LOGIC 3 - Leader (MD)

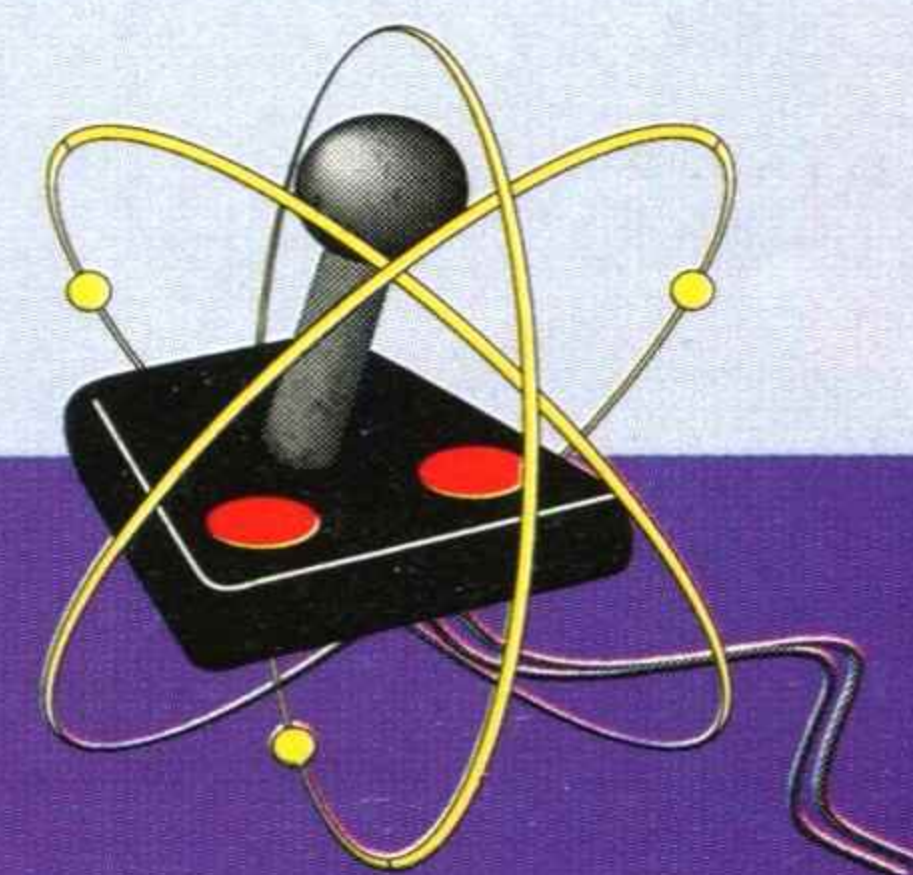
Il look decisamente aggressivo di questo joystick non vi tragga in inganno: il Sigma-Ray dispone di un'ottima precisione e risposta ai comandi. Quattro pratiche ventose vi consentono di fissarlo su un piano d'appoggio e l'interruttore dell'autofire è posizionato vicino alle vostre dita, per un facile utilizzo. Unica pecca: la resistenza, se siete intenzionati a utilizzarlo in giochi che prevedono movimenti molto bruschi preparatevi a cambiarlo con abbastanza frequenza.

<b>Estetica</b>	<b>4</b>
<b>Resistenza</b>	<b>2</b>
<b>Precisione</b>	<b>4</b>
<b>Comodità</b>	<b>5</b>
<b>Voto Globale</b>	<b>8/10</b>

## 16 Mother Ship SUNCOM - Leader (NES)

In questo caso non ci troviamo davanti ad un vero e proprio joypad, ma piuttosto a un "control enhancer": un accessorio che trasformerà il vostro joypad in un joystick ipervitaminizzato. Il funzionamento è semplice: è sufficiente inserire il joypad nella "pancia" del Mother Ship, che provvederà, con una serie di meccanismi interni a trasferire i vostri comandi alla console. Il Mother Ship migliora nettamente il controllo sulle diagonali e dispone anche di quattro utilissime ventose, che renderanno più sicuri i movimenti bruschi.

<b>Estetica</b>	<b>3</b>
<b>Resistenza</b>	<b>3</b>
<b>Precisione</b>	<b>4</b>
<b>Comodità</b>	<b>4</b>
<b>Voto Globale</b>	<b>7/10</b>



Videoland

Noleggio e vendita videogiochi • console

Apertura dalle 10.00 alle 22.00

Domenica dalle 14.00 alle 22.00

Sega Mega Drive

SEGA GAME GEAR

Nintendo®

GAME BOY

NOLEGGIO

Nintendo®

ATARI LINX

SUPER NES

SNK NEO GEO - SUPER FAMICOM

Videoland s.n.c. - Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

L.T AVANT GARDE

CONCESSIONARIA  
DI PUBBLICITA'

GAME  
power

K

TEL. 02 / 66.10.32.23

FAX. 02/66.10.32.22 (nuovo numero)

Giochi  
Strategie  
a NAPOLI

il primo centro  
specializzato in consoles

Veniteci a trovare...  
Salita Arenella 22/11  
(P.zza Arenella)  
tel. 081/578931

E inoltre...

Giochi di ruolo  
Giochi da Tavolo e Fantasy  
Miniature e accessori

Organizzazione continua  
di corsi e tornei!!

vendita anche per corrispondenza

sconto 10%  
ai lettori di GPI!





# ANNUNCI game power

Gli annunci devono essere spediti a  
**Game Power- Annunci**  
via Aosta 2 - 20155 MILANO  
o inviati via fax a GP Annunci  
02-33104726

## VENDITA

### Super offerta! VENDO

VENDO per Nes Nintendo: quanto magico L. 100,000, pistola con 2 giochi L. 100,000, 15 videogiochi in gruppi di 5 per L. 220,000. Giovanni tel. 059/771779 dalle ore 14,00 alle ore 19,00.

### VENDO al miglior offerente

il gioco F1 Hero (Ferrari Grand Prix '92) per Megadrive. Sabina tel. 0575/612605 dalle ore 20,00 alle ore 21,30.

### VENDO Atari Lynx 16 bit,

acquistato da 1 mese in Inghilterra, in condizioni eccellenti, munito dei seguenti giochi: Slime World, Blockout e Hard Drivin' a L. 230,000. Michele tel. 02/3085760.

### VENDO Nes + 2 giochi

+ zapper a L. 120,000 o scambio il tutto con Gameboy. Vendo inoltre cartucce per Nes a L. 50,000 cad. Tel. 040/305558.

### VENDO per MD: F22,

Valis III, Fighting Master, Spider Man, A.P.T. Golf, Populous, Heavy Nova, Out Run, Sonic, Ghouls'n'-Ghosts, Shadow Dancer, Mercs, Gaires da L. 50,000 a L. 75,000. Faccio sconti a chi ne prende più di due. Damiano tel. 0322/804390 dalle ore 14,00 alle ore 17,00.

### VENDO, causa doppio regalo,

Gameboy Nintendo + cavo per due giocatori + cuffie stereo e con due giochi: Tetris e Terminator 2 a sole L. 150,000. Pasquale tel. 099/367254 (dopo le ore 14,00).

### VENDO cartucce per

Sega Megadrive, preferibilmente nella zona di Novara e dintorni. Dispongo di molti titoli, che offro

ad un prezzo inferiore di circa il 20% rispetto al loro prezzo d'acquisto. Marcello tel. 0321/402846 ore serali.

### VENDO Sega Megadrive

+ 20 cassette con 2 joypad e adattatore japan a L. 1,350,000. Solo per Roma e Bologna. Qualsiasi prova. Mimmo tel. 06/8172916.

### VENDO Nintendo Nes

+ pistola zapper, trasformatore, 2 joypad, + joystick professionale Nes Advantage + 13 giochi che comprendono i più grandi titoli Nintendo a L. 400,000 in blocco. Tutto con imballi originali, nuovo e perfettamente funzionante. Alessandro Cantoni tel. 0376/697010.

### VENDO Sega Megadrive

+ 11 giochi tra cui F1 Circus, Dahna, Valis, ecc. a L. 600,000, tutto come nuovo. Luzio tel. 06/7194306.

### VENDO per Sega

Megadrive i seguenti giochi: Arnold Palmer T. Golf, Super Thunder Blade e Altered Beast a L. 50,000 cad.; Castle of Illusion e Moonwalker a L. 60,000 cad. Massima serietà. Luca Risso tel. 0185/770364 ore pasti.

### VENDO Sega Master System,

2 joystick, pistola e due giochi inclusi a L. 150,000. Andrea tel. 0371/92379 dalle ore 19,00 alle ore 20,30.

### VENDO Sega Megadrive

completo di 1 joypad, trasformatore, cavo antenna e 12 cartucce a sole L. 400,000. Marco tel. 035/261556 dalle ore 15,00 in poi.

### VENDO Sega Master

System II + 2 joypad + 14 giochi a sole L. 850,000!!! Massima

serietà.

Alessandro tel. 0766/857241 ore pasti e serali.

### VENDESI Nintendo

Action Set, 2 joystick, pistola zapper + 3 giochi: Super Mario Bros, Duck Hunt e Star Wars, usato solo 2 mesi, ancora in garanzia, a L. 200,000. Salvo tel. 095/337321.

### Occasione! VENDO 2 giochi

per Super Nes (S. Wrestle Mania e Final Fight) a L. 50,000 l'uno e 2 per Super Famicom (S. Formation Soccer e F1 Exhaust Heat) a L. 60,000 cad. Tommaso tel. 0323/641342 ore pasti.

### VENDO per Megadrive

a prezzo stracciato più di 20 cassette -offerte specialissime per chi ne compra due o più - giochi nuovissimi tra cui: F22 Interceptor, J. Madden Football '92, Outrun, Road Rush, Warrior of Rome e tutti i titoli più belli dell'ultimo anno!! Pier tel. 02/8693290 ore pasti.

### VENDO Nes (ottime condizioni)

con ben 7 cassette (Tiger Heli, World Wrestling, Ice Hockey, Double Dribble, Wrestle Mania, Super Mario Bros, Blades of Steel) a sole L. 180,000. Luca tel. 02/4239362 (ore serali).

### VENDO per Nintendo

Nes i seguenti giochi: Wrestle Mania, Volleyball, Duck Tales, Metal Gear e altri. Tutti con istruzioni. Vendo inoltre Power Glove completo di istruzioni. Prezzi trattabili. Fabio tel. 089/799692 ore pasti e serali.

### VENDO Gameboy,

nuovo, mai usato, in confezione originale + pile + i giochi Tetris e Super

Mario Land in confezione + istruzioni a L. 100,000. Simone tel. 031/282501 ora di cena.

## CERCO

### Acquisto giochi per Sega Master System

2. Per chi fosse interessato, basta spedire una lista dei giochi in vostro possesso (ed il prezzo da voi richiesto per ogni singola cassetta)! Denis D'Ignotti via Garibaldi, 87 - 95047 Paternò (Ct).

### Compro giochi e accessori per console Game Gear

di qualunque genere, purché in ottime condizioni e a prezzi veramente vantaggiosi. Diego Giorgi tel. 0933/938404.

## SCAMBIO

### SCAMBIO le seguenti cartucce per

Gameboy: Duck Tales, Super Mario Land, Shadow Warriors, Double Dragon II. Alfonso tel. 0823/804362 ore pasti.

## CONTATTI

Cerco CONTATTI con possessori di Super Famicom/Super Nes nella zona di Livorno per scambio cartucce, trucchi, consigli su eventuali difficoltà incontrate.

Alessandro tel. 0586/509635 ore pasti.

### Vorrei CONTATTARE

ragazzi e preferibilmente ragazze che abitano nei pressi di Bernalda o di Matera che amano la stupenda console Sega Megadrive. Vi prego, contattatemi!

Gianluca Mariano via Meucci, 7 - 75012 Bernalda (Mt).

# GAME OVER

## GHEIM PAUA A PAM BICH

**Mentre il resto della compagine caporedattoriale se la spassava allegramente in quel di Milano nell'annuale appuntamento dello SMAU (ma stai scherzando, vero?, NdR), altre "gravi" incombenze mi chiamavano a Palm Beach, Florida, dove si sarebbe tenuto il 2° Annual Golf & Tennis Classic della Virgin Games. (Devo aver letto un'introduzione simile da qualche parte, ma non mi ricordo dove: forse su qualche fanzine di Heavy Metal, NdR)**



**SPECIALE VIAGGI**

Il ritrovo era il 30 settembre a Gatwick un'ora prima della partenza del volo della Virgin Atlantic di cui, purtroppo, non mi ricordo il numero.... Essendo compagnia aerea e casa di software entrambi di proprietà di Richard Branson, il trattamento riservato al nostro gruppo era di prima classe: champagne a fiumi e scelta del pranzo tra tre diversi menu. La disponibilità quasi illimitata di champagne ha suggerito ad Ash Taylor, boss della Leisuresoft e solitamente persona a modo, di organizzare, tanto per ingannare il tempo, un party in coda all'aereo a base di champagne a cui ha partecipato anche una hostess, tra lo stupore degli altri viaggiatori. All'arrivo a Miami il conto dei "cadaveri", cioè delle bottiglie vuote, ammontava a 15. Voto & Commento sul party: 91%. La mancanza di spazio non ha reso possibile trasformare il party in festa danzante, comunque lo champagne era di ottima qualità e altrettanto dicasi per la compagnia, nonostante il loro italiano fosse pessimo, anzi inesistente.



Venerdì è stato giorno di shopping: tutti al Garden Mall, un centro commerciale grande quanto cinque campi da calcio. Da notare il mostruoso acquisto di compact disk, rivelatisi poi decisamente più economici che in Italia - ed erano tutti singoli ancora non troppo facili da reperire nel nostro paese. (Ma, insisto, non è che hai copiato questo articolo da qualche parte?, NdR) (Occhei, occhei, l'articolo l'ho copiato, il numero del volo non me lo ricordo, ma i compact disk però costavano meno.)

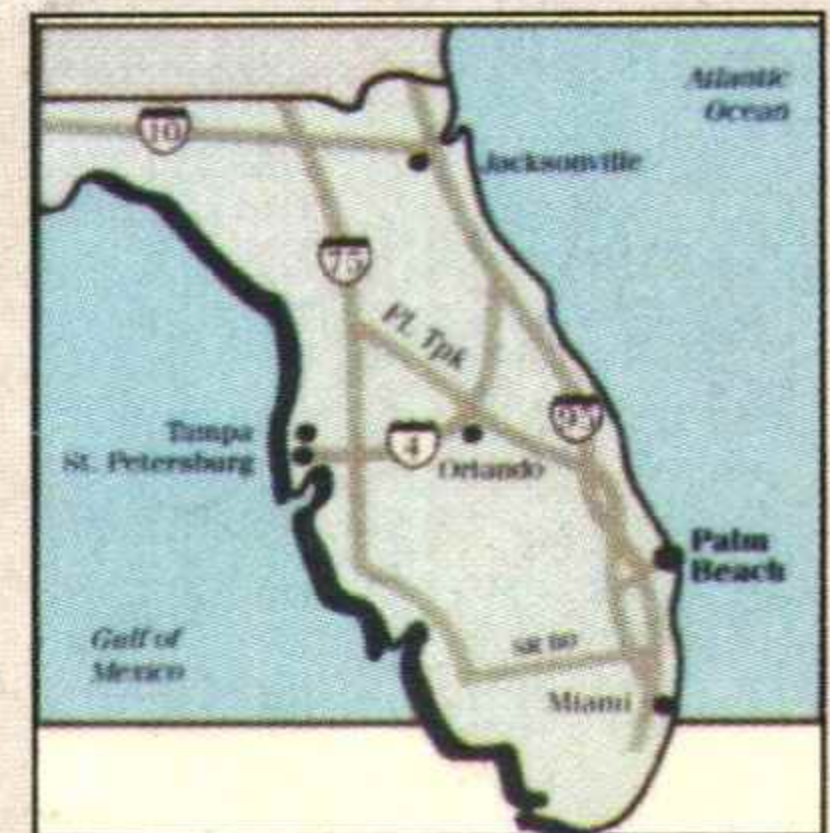


Il direttore di Game Power se la spassa ai bordi della piscina del Breakers, con Davina Kaye, ottima organizzatrice del viaggio. Purtroppo, da lì a qualche giorno tutto ciò sarebbe finito e, seppure a malincuore, Riccardo e Davina avrebbero dovuto prendere il volo per Londra numero... cribbio, non me lo ricordo proprio... e tornare nella grigia Europa.

The Breakers in tutto il suo splendore. Ricostruito nel 1926 dopo che l'edificio precedente fu distrutto da un incendio, è uno dei più lussuosi hotel del mondo. In primo piano nella foto, il pulmann che attende di portarci all'aeroporto di Miami per prendere il volo della Virgin Atlantic numero... caspita, ma com'è che non mi ricordo mai questa importantissima informazione.



Palm Beach è considerata una delle capitali delle vacanze da "sciuri": sole, mare (anzi, oceano) e dolce vita. Sarà che non siamo sciuri, ma la nuvola dell'impiegato fantozziano ci ha seguito fin dall'altra parte dell'oceano. Il sole in effetti ha fatto capolino solo mezz'ora prima che partissimo per Miami per prendere l'aereo per Londra, volo numero... aaaaarrgh!!! Il mare era praticamente invicinabile visti i cavalloni oceanici che mandavano spruzzi fin sulla passeggiata a mare attorno all'albergo. La dolce vita... beh, quella c'era. Peccato che è finita.



Questi non sono, come potrebbe sembrare, un gruppo di hooligans inglesi pronti per una trasferta, bensì alcuni degli invitati al Virgin Games Golf & Tennis Classic, in attesa all'aeroporto di Miami della partenza del volo numero... non c'è verso, non mi viene in mente. Nonostante l'apparenza è tutta gente di una certa importanza, come risulta evidente da questa lista di titoli e cariche societarie: un direttore marketing della Virgin Games, un direttore marketing della Sega Europe, un redattore di CVG inglese, un distributore della Sega per il Benelux, un direttore vendite per l'Europa della Virgin Games, un responsabile prodotti della Centresoft, uno che non mi ricordo chi è, un direttore di Sega Power e un direttore di CVG inglese. Dietro la macchina fotografica c'è un direttore di Game Power, rappresentante dell'unica rivista italiana che la Virgin Games si è presa la briga di invitare. Chissà perché?



Alla cena di gala, tra i cui ospiti c'erano Muhammad "The Greatest" Ali (che ci ha fatto l'autografo), il golfista Greg Norman più altri professionisti del circuito PGA e la tennista inglese Virginia Wade, il pericolo numero uno si chiamava "granny", la cameriera addetta a riempire i bicchieri d'acqua alla velocità della luce. Non facevi in tempo a mettere giù il bicchiere vuoto che lei arrivava di gran carriera, più veloce di Sonic, a riempirtelo nuovamente, lasciando gocciolare rivoli di acqua sulla tavola, sulle cartelle stampa, sulle giacche degli invitati, insomma su qualunque cosa si trovasse nei dintorni del bicchiere. Dopo un po', ogni qualvolta la "granny" si avvicinava al tavolo tutti si alzavano di scatto per evitare di essere inondati d'acqua. (Nella foto Riccardo Albini e Davina Kaye si fanno consigliare un Pully Fumé dal cameriere durante la cena di gala.)



# METTI IL TURBO!

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

# GAME GENIE

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

## IL GENIO DEI VIDEOGAMES

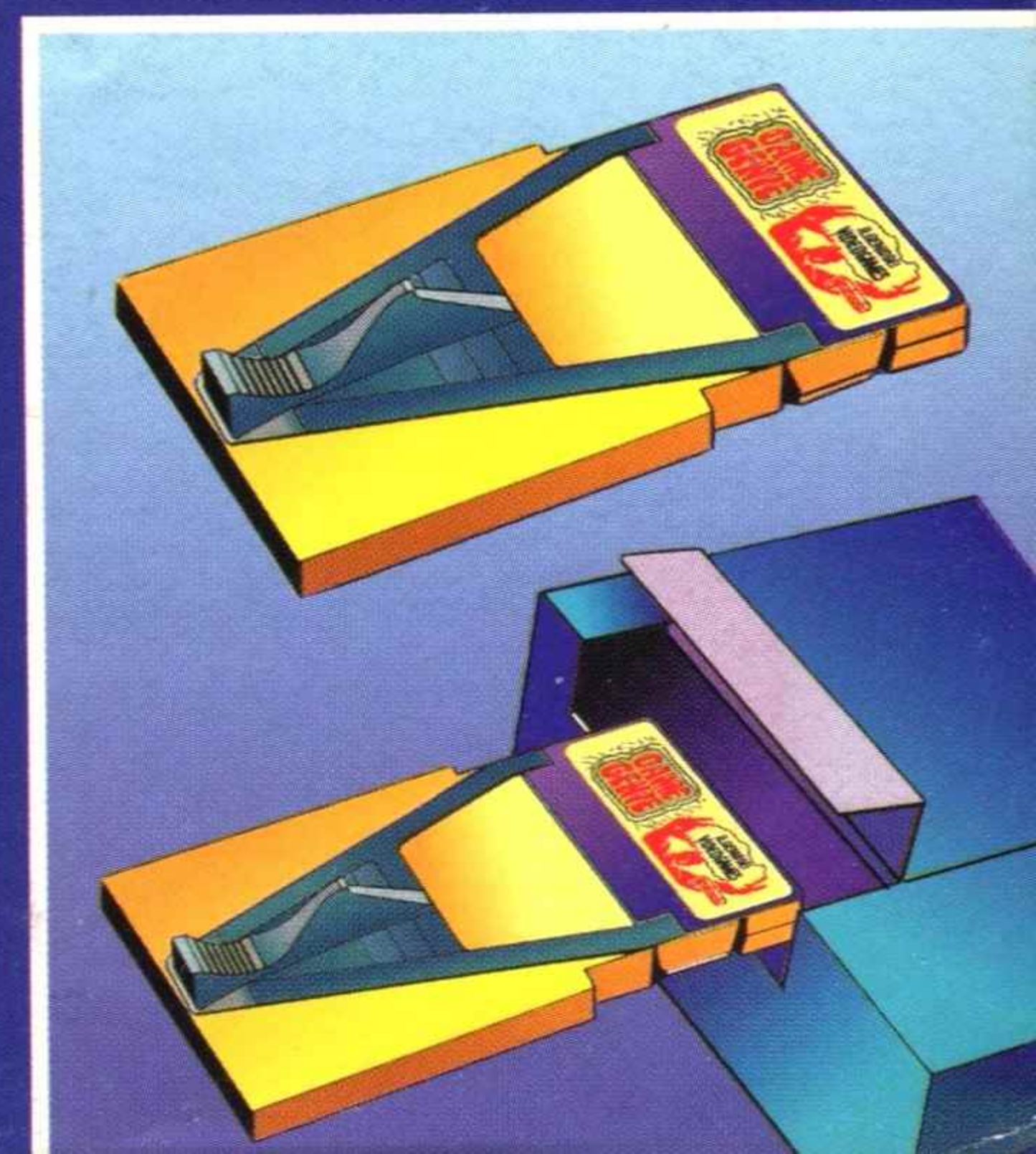
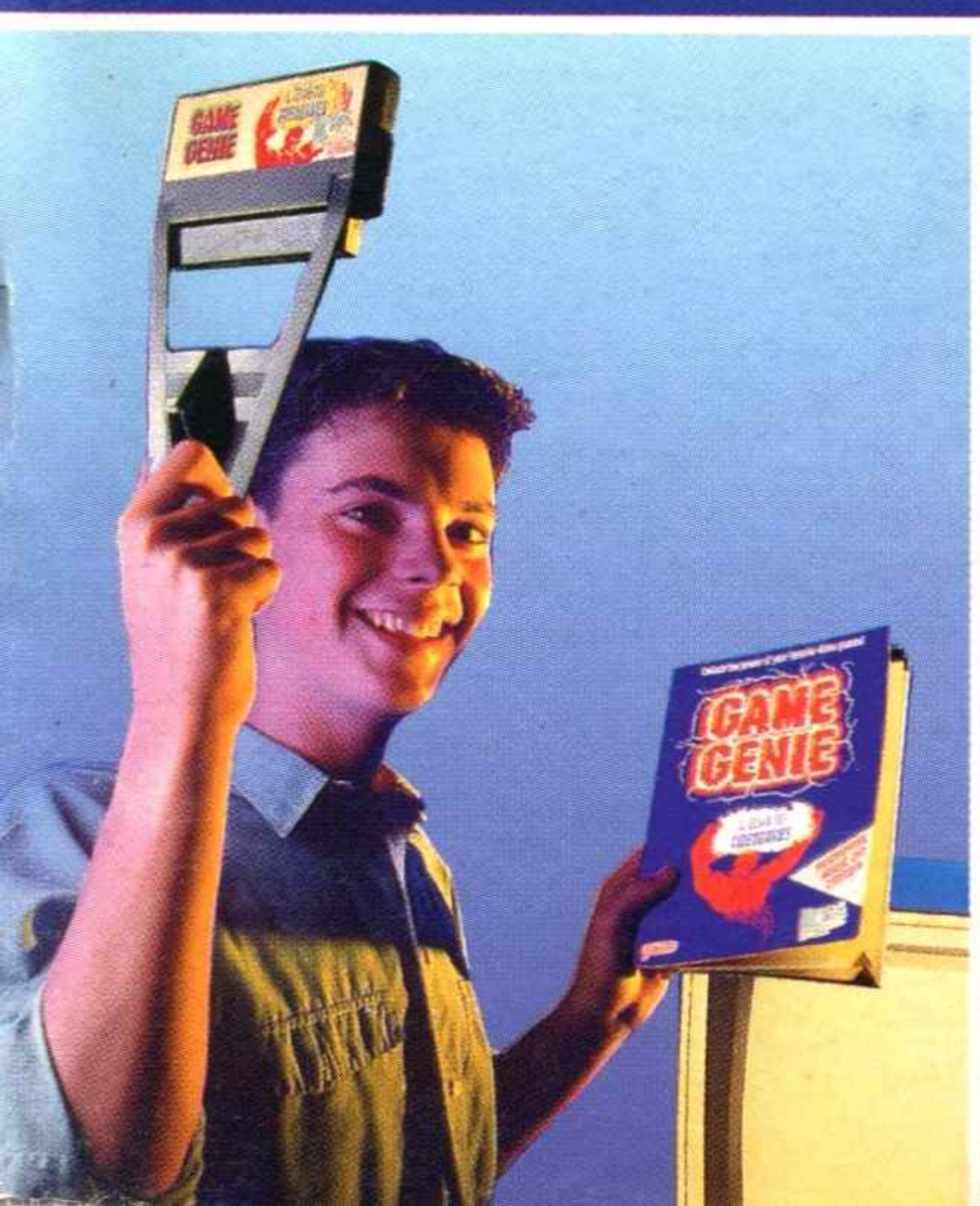


- GAME GENIE™ E' IL FANTASTICO STRUMENTO ELETTRONICO PER:**
- AMPLIARE LE POSSIBILITA' DI GIOCO CON LA MASSIMA FACILITA'
  - MOLTIPLICARE LA TUA POTENZA SUI PIU' FAMOSI VIDEOGAMES NINTENDO®\*

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

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

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



**KIDS ELECTRONIC**

ENTRA  
IN GIOCO  
CON....

SEGA™  
Master System™



Prendi la macchina e torna nel 1985. Doc, più scombinato che mai, ha deciso di restarsene nel passato! Conscio di dover salvare ancora una volta l'amico inventore, Marty si catapulta nel secolo precedente e cioè nel Far West!



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

© 1990 UCS & AMBLIN. MARKED AND DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.  
IMAGE WORKS IS A BRAND NAME OF ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.

CADARIO