

LA RIVISTA
PER LA TUA
CONSOLE

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

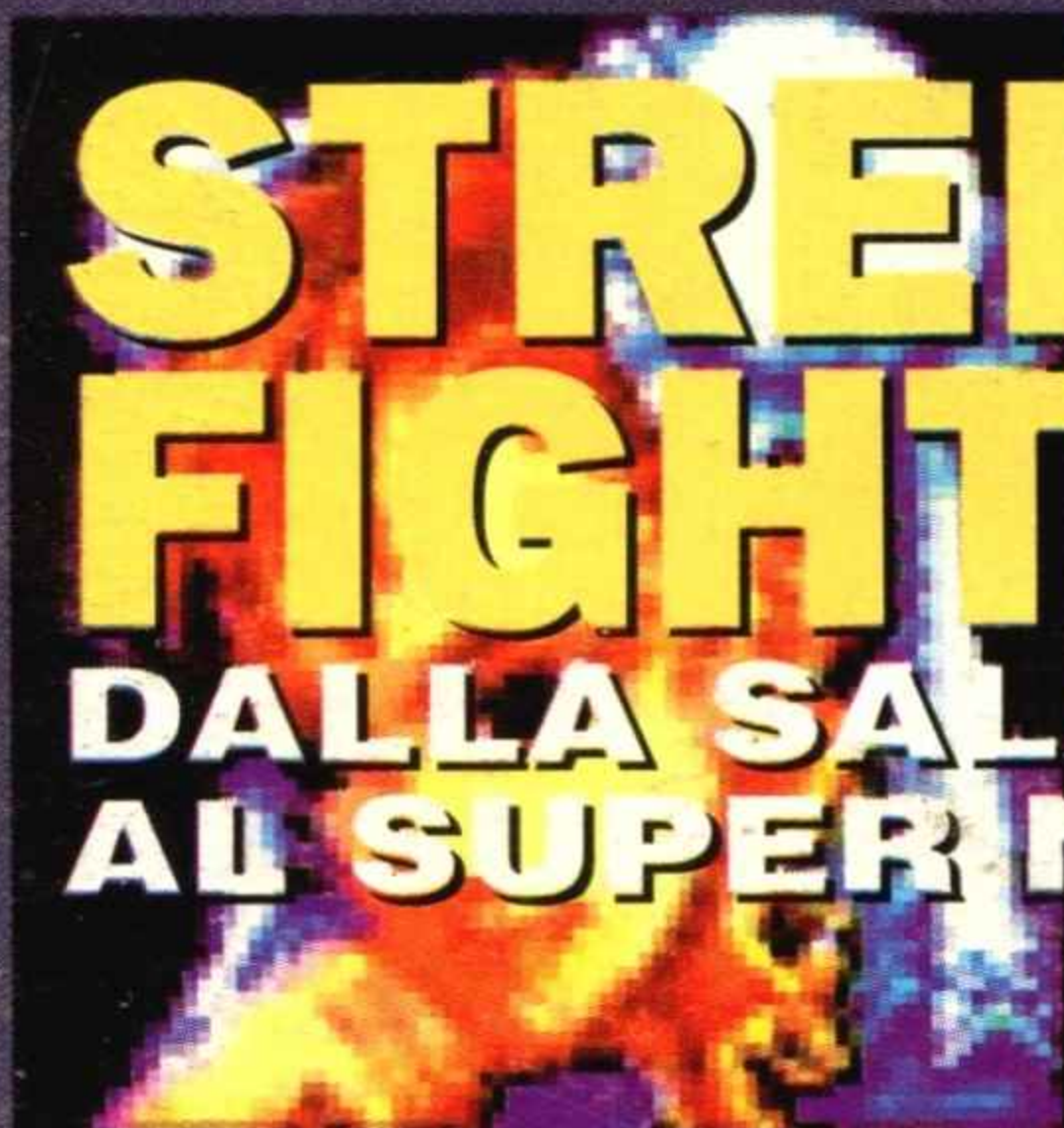
GAME POWER

9

Anno I n. 9 GAME POWER SETTEMBRE 1992 Lire 5000

STREET FIGHTER II

DALLA SALA GIOCHI
AL SUPER NES



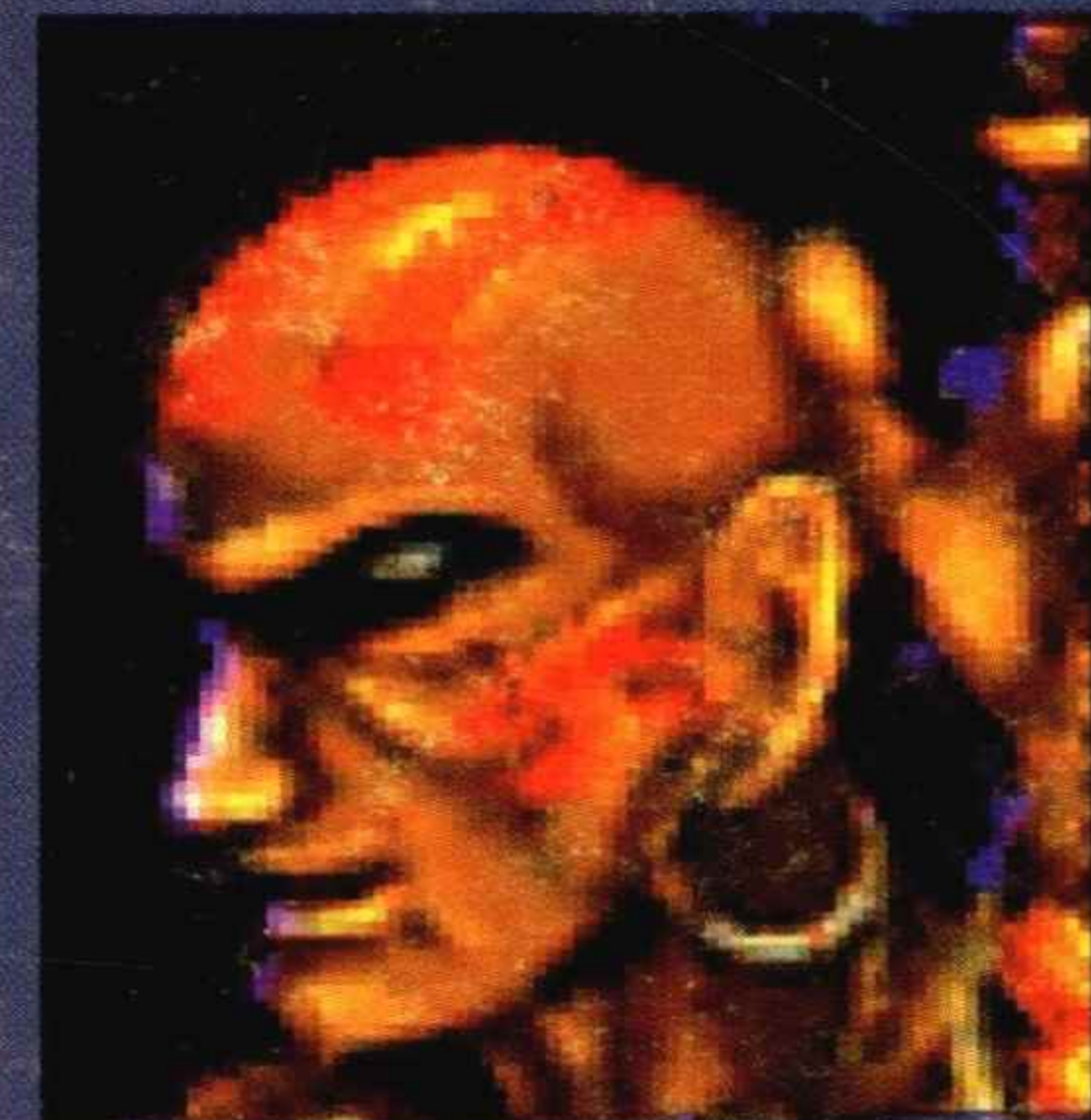
MONDO PIZZA!

TURTLES IV
PER SUPER NES



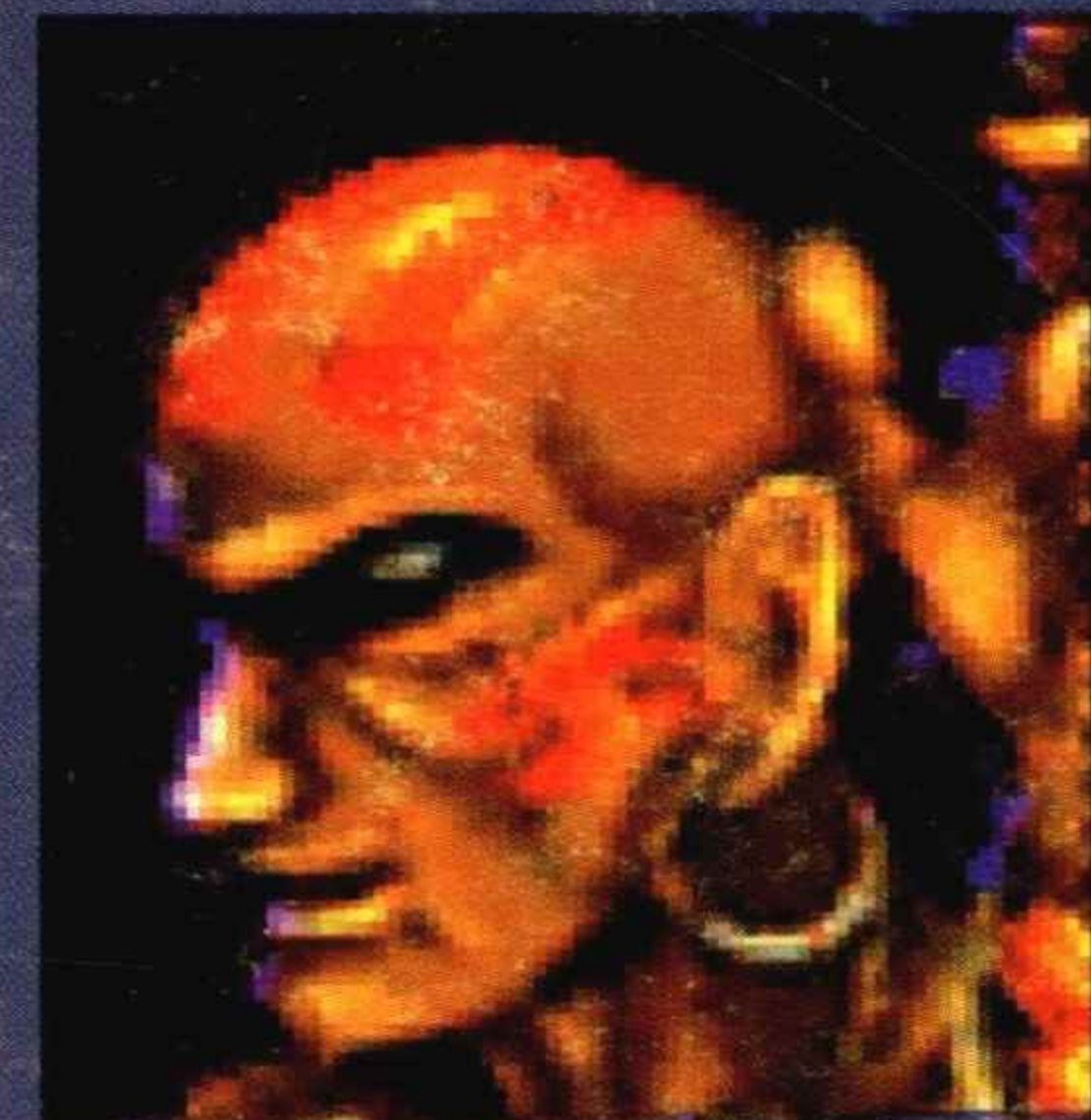
TAZ-MANIA

UN CARTONE ANIMATO
PER MEGADRIVE



NEO GEO

SCHEDATI TUTTI
I GIOCHI PER LA
CONSOLE DELLA SNK



PAGINE DI TRUCCHI,
CONSIGLI, MAPPE PER
SUPER MARIO LAND GB
MANIAC MANSION NES
JOHN MADDEN MD
PILOTWINGS SN
I CODICI PER ACTION
REPLAY MD

GRANDSLAM

FINALMENTE UNA VERA
SIMULAZIONE DI TENNIS
PER MEGADRIVE

TERMINATOR 2

ARNOLD RITORNA SU
NES E GAMEBOY

BATTLETOADS • PRINCE OF PERSIA • MACROSS 2036 • SUPER SLAM DUNK • SAGAIA • CORPORATION • WIMBLEDON • SUPER FANTASY ZONE • CAVEMAN NINJA • PAPERBOY 2 • BILL ELLIOT'S NASCAR FAST TRACKS • ELEVATOR ACTION

Publicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

L'IMMAGINE E' FIERA DI VOI.



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

Fiera Milano - 17-21 Settembre 1992

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



CONCERTI SERALI



GARE DI KARAOKE

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

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

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

E' un'iniziativa



ASSOEXPO

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

ASSOCIATO



ASSOMOSTRE



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

HANDY BOY by Joyplus



SV-907

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



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

HTD

HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

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

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



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

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

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

UBICAZIONE DELLA CENOBITICA REDAZIONE

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

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ

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

DIRETTORE (IR)RESPONSABILE Riccardo "Rical" Albini

(S)COORDINAMENTO ALLA PRODUZIONE Alberto "Alkross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta "Tetris" Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca "Shanghai" Badiolii

L'ABBOMINEVOLE REDAZIONE Vincenzo "Raist" Beretta, Matteo "MBF" Bittanti, Simone "Deejay" Crosignani, Andrea "Madoc" Minini, Paolo "Neon" Paglianti, Alex "Dupont" Pasetto.

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

LA MASCOTTE Michelino "Air" Rossetti

GAME OVER FANTASY STAFF Zia "Zia Marisa" Marisa, Fabrizio "Il recensore Cattivissimo" Rossini, Marcello "Il recensore Represso" Paoletta, Arcangelo Natali, Piergiorgio "Sorriso" Gallarani.

ART DIRECTOR Maria "Papin" Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRICA Dante "Maui" Pesenti

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

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

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

SI RINGRAZIA L'Ente per il Turismo di Cortina d'Ampezzo, il Grand Hotel Pinuzzo & Figli di Frosinone, Il Bar all'angolo (quello qui sotto no, perché fa dei panini che sembrano usciti da un film di Dario Argento), Zia Marisa per i bomboloni ripieni di crema al mascarpone avariata, la SNK per aver fatto una console così bella e Claudia Schiffer, semplicemente per essere Claudia Schiffer.

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, pena una visita inaspettata nel cuore della notte da parte della Bio Massa.

CONCORSO "IL SOSIA DI MARIO"

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

Ehi, ma cosa ci fate ancora qui? Avete davanti a voi più di 96 pagine di recensioni, news e anteprime varie, quindi... perché diavolo state leggendo queste righe?



Super Nes Fever

Ebbene sì: questo mese sono usciti una marea di giochi gustosi per il Super Nes, così abbiamo deciso di aumentare leggermente lo spazio dedicato al 16 bit di casa Nintendo. D'altronde voi cos'avreste fatto avendo fra le mani questi titoli?

Street Fighter 2: cosa si può dire che non sia già stato scritto, dibattuto e urlato circa il coin-op più famoso dell'Universo? Ora avete la possibilità di giocare con la incredibile conversione per Super NES, realizzata da quei genialoidi della Capcom. La recensione (pag. 28) è dello stesso livello del gioco con Dupont scatenato e QUATTRO pagine di foto, mosse varie e trucchi per avere la meglio su Blanka e compagni.

Turtles IV - Turtles in Time: la cartuccia preferita dalla Associazione Anfibi Italiani, nonché conversione pressoché perfetta del gioco da sala targato Konami (pag. 40).

Super Dunk Shot: uno dei migliori titoli sportivi disponibili per Super Nes e una delle migliori recensioni del mondo intero, grazie alla passione per il basket di Alkross (pag. 44)

Prince of Persia: Incal, furioso per la mancanza del suo nome nel colophon del mese scorso, sfodera tutta la sua conoscenza sui problemi del Medio Oriente per l'ennesima conversione del classico della Broderbund (pag. 36).

74 Action Replay

Ancora una pagina dedicata ai possessori della mitica cartuccia per Mega-drive e, di seguito, tonnellate e tonnellate di trucchi per tutte le console esistenti sul pianeta (no, per VCS e Coleco-vision non abbiamo niente, sorry...).

76 Super Mario Land

Ed eccola, la seconda e ultima parte della grandissima soluzione di Super Mario Land, uno dei migliori titoli tuttora disponibili per Gameboy. Se non riuscite a finirlo nemmeno così provate il ricostituente di Zia Marisa prima di colazione.

80 Maniac Mansion

Uno dei titoli per Nes più divertenti della storia, completamente risolto, vivisezionato e spolpato dal mitico Paolo. Se avete in casa l'otto bit di casa Nintendo e Maniac Mansion non potete certo fare a meno di questa soluzione.

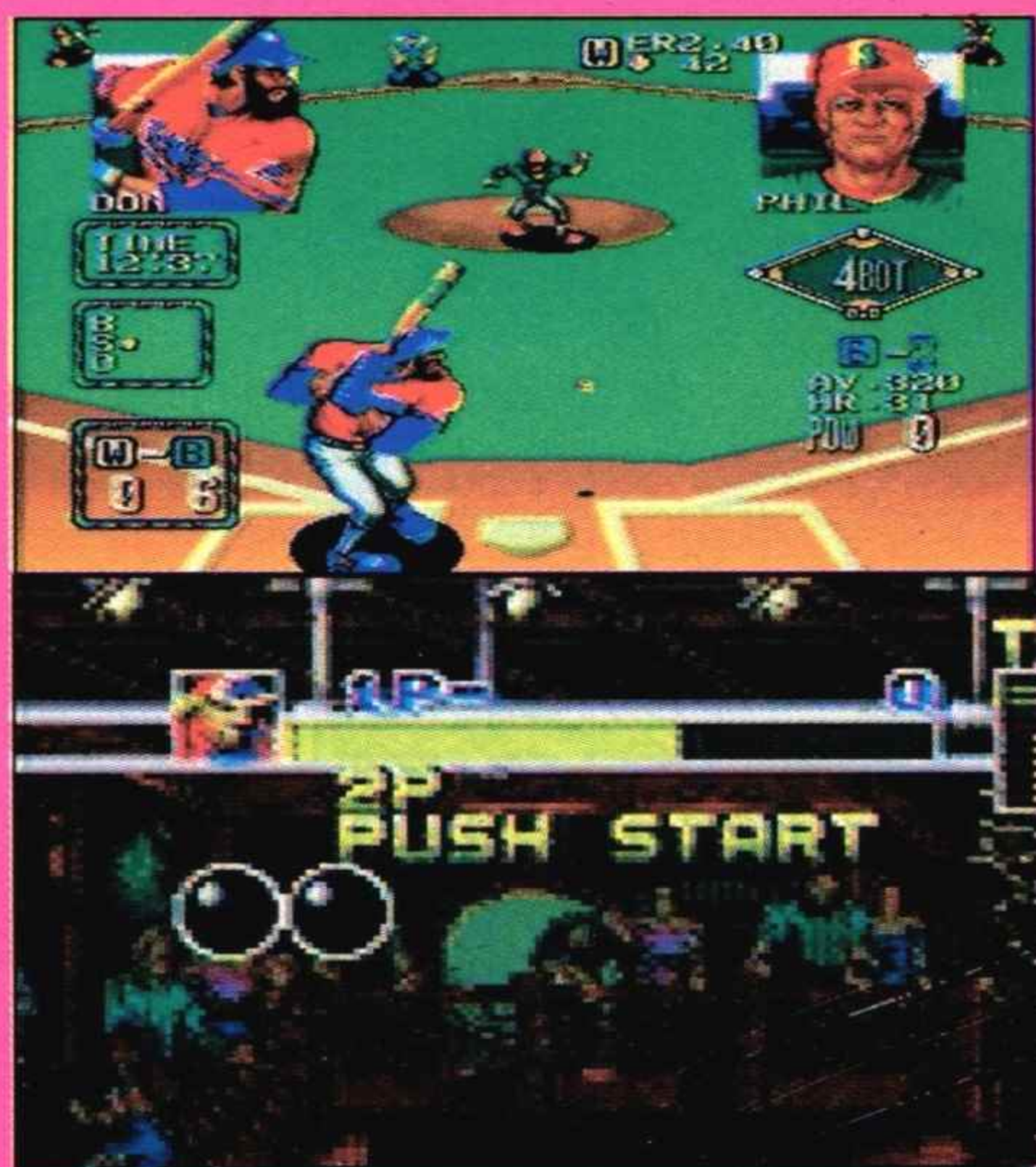
GAME power

9



38 Taz-Mania (MD) Dopo la febbre per il Super Nes, arriva dal Giappone un'altra terribile malattia, in grado di tenervi incollati al televisore o al monitor per ore e ore e di annientare la vostra vita sociale. Stiamo parlando della *Taz-Mania*, l'ultima trovata della Sega, interamente basata su un cartone animato di grande successo.

91 Guida al Neo Geo È la console più mostruosa, più incredibile e più cattiva che sia mai stata creata. I giochi sono della stessa qualità di quelli "del bar" e, se volete acciapparvi la console definitiva, avete finalmente trovato quello che fa per voi. Correte immediatamente a pagina 91 per saperne di più sul 24 bit della SNK e su tutti i giochi finora usciti per il Neo Geo!



85 Pilotwings Non sarà *Super Mario World*, ma è certo uno di quei giochi che hanno reso famoso in tutto il mondo il Super Nes. Ora potete bulgarvi con gli amici di averlo finito grazie alla prode opera di Dupont.

87 John Madden '92 Non capite niente di football americano? Volete semplicemente avere la meglio sul computer, evitando così brutte figure con parenti e conoscenze varie? Avete trovato quello che fa per voi: la guida completa a *John Madden '92*, il miglior titolo della Electronic Arts per Megadrive.

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

NES

- 32 Battletoads
- 48 Terminator 2
- 56 Caveman Ninja

MASTER SYSTEM

- 46 Sagaia
- 52 Wimbledon

MEGA DRIVE

- 38 Taz-Mania
- 50 Corporation
- 54 Super Fantasy Zone
- 58 Grandslam Tennis

PC ENGINE

- 42 Macross 2036

SUPER NES

- 28 Street Fighter 2
- 40 Turtles IV - Turtles in Time
- 36 Prince of Persia
- 44 Super Dunk Shot

GAME BOY

- 60 Bill Elliot's Nascar Fast Tracks
- 60 Elevator Action
- 61 Paperboy 2
- 65 Terminator 2
- 67 Battletoads

L'APPOSTA di mbf

5 L'apposta Se non ci fosse, bisognerebbe inventarlo. Chi? Ma MBF, il filosofo più fuori di melone del creato! Reduce da una vacanza massacrante, il nostro postino è tornato più distrutto e abbronzato che mai, ma con forza sufficiente per aprire e leggere tutte le lettere arrivate in redazione quest'estate. A proposito... forza con quei disegni: siete grandissimi!

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

MICRO GENIUS, IL COMPATIBILE.

Non c'è niente di più originale che giocare con la Console Marpes 7600 Micro Genius

COMPATIBILE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO FAMILY SYSTEM



Design "Big Box"

Vincitore del Premio TWC Design 1991

- Uscita stereofonica con cuffia in dotazione
- Tasto espulsione cartuccia
- Tasto reset
- Uscite audio video per monitors
- Alimentatore, Cavo RF e Deviatore TV

Inoltre nella confezione troverete una splendida cartuccia gioco e DUE JOYSTICK TURBO per giocare subito con i vostri amici!

...e la versione ACTION KIT...



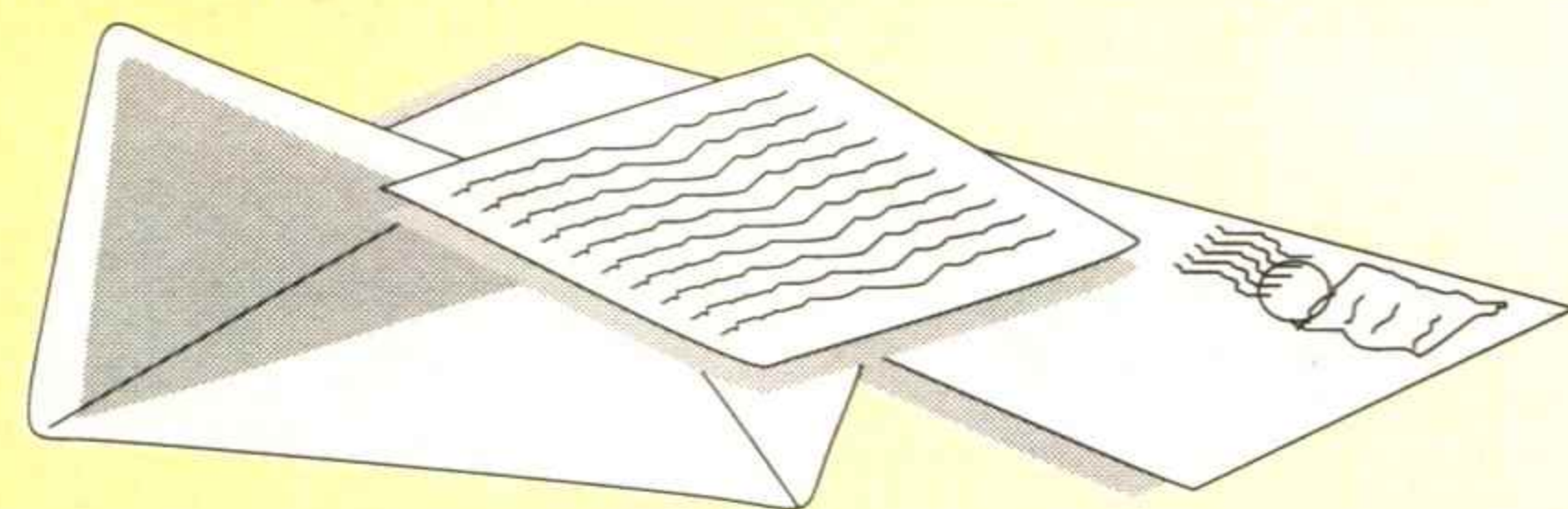
...contiene la fantastica pistola INFRARED LIGHT PHASER!

La più vasta disponibilità di giochi al mondo!



Electronica MARPES srl
Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco
Napoli
Tel. 081/8821044
Fax 081/8829113

L'APPOSTA



“Impariamo a nuotare se vogliamo stare a galla”, recita il testo di una mitica canzone del grande Battiato, riproposta recentemente dal “veramente falso” Fiorello. A parte il significato più superficiale, che può essere erroneamente confuso con la morale paternalistica di un bagnino di Cesenatico, la sentenza del noto Franco si presta a una moltitudine di parafrasi: impariamo a giocare se vogliamo finire il livello, impariamo a resettare se vogliamo ripartire da capo, impariamo a risparmiare se vogliamo comprarci una cartuccia. Liberi di scegliere quella che più vi aggrada e vivere in perfetto accordo con la neo-acquisita filosofia di vita videoludica: ma se avete problemi, beh, il salvagente è uno solo e si chiama Game Power. Dopo questa dissertazione nazional-popolare che aveva la pretesa di allargare gli orizzonti dei lettori e i portafogli dei negozianti di videogiochi, non ci resta che tuffarci nello spazio riempipista, oh, pardon, riempiposta... La colonna sonora è techno: avete sentito Tetris dei Gameboys? Troppobbella!

L'APPOSTA DI GAME POWER

**via Aosta 2
20155 Milano
Pianeta Terra**

UN NEO-NATO DI NOME NEO-GEO

Caro GP,
oggi non ho voglia di fare niente, così ho pensato bene di scrivervi. La vita fa schifo, la morte è peggio. Oggi siamo qui, domani siamo lì. Dopodomani siamo ritornati ancora qui. Ho una domanda per te, MBF, e vedi di rispondere, o vengo lì (Buffone, NdMBF). Che cosa cavolo è la memory card per Neo Geo? E perché costa 60 mila lire? Ma soprattutto, perché esisto?

Filippo Gatti (Roma)

Fai esplodere la tigre che c'è in te, caro Filippo Gatti. Ho letto tre-quattro mila volte la tua lettera e continuo a chiedermi se fra tre giorni saremo lì oppure qui. Ho una risposta per te, Filippo, e vedi di ascoltare, oppure resto lì. La memory card del Neo Geo è una sorta di cartuccia (esteticamente ricorda quelle del Pc Engine) che permette di salvare la propria posizione di gioco, e si inserisce sul frontalino della console o anche nei cabinati del bar che sono provvisti dell'apposita fessura. Potete andare in sala giochi, inserire il gettone e cominciare già dal sesto livello sbalordendo amici e parenti (“Ma come hai fatto?”, “Hey, guardate Filippo, è già al nostro finale!”),

“Naaaah, non ci posso credere, per

me il Gatti gabola”, “È tutta invidia, Rocco”). A questo punto potrei liquidarti qui, ma ci sono altre due domande che esigono risposta (pensavi di fregarmi scrivendo che avevi una sola domanda da porre quando poi ne hai piazzate tre, eh? Sottovaluti le potenzialità dello staff). Innanzitutto costa 60 mila lire perché... Perché... Ditemi perché, se la mucca fa “muu” il merlo non fa mee... Scusate, era il momento dei giovani comici di Corsico. Il prezzo è arbitrariamente scelto dal negoziante, non esiste una ragione particolare, se non l'interesse più squisitamente economico. La terza e ultima domanda ha una più facile risposta: esisti per leggere Game Power e per porre domande esistenziali. Se non hai perso la memory (card) torna a scrivere...



Ecco l'ottavo invitato, un Nes, solitario sulla sedia. Notare la statua sulla destra che si sta grattando il piede.



Marco Palumbo di Napoli e la sua gang. Notate i tre palloncini azzurri e i quadri sulla parete. Il tipo all'estrema sinistra fa l'indifferente, e quello che sghignazza tiene tra le mani il joypad del Nes. Radicale!

LE ULTIME LETTERE DI JACOPO ZULFANELLI

Supermegafantastica redazione di Game Power, scusate innanzitutto se vi ho scritto

a mano (vuol dire che la prossima volta ci scriverai in lavatrice, NdMarisa). Sono un possessore di un Megadrive e di Atari Lynx 2, ma riguardo al mio portatile ho delle domande da porvi:

- 1) La Nintendo ha Mario, la Sega ha Sonic, la Nec ha Pc Kid, ma l'Atari?
- 2) Uscirà un TV Tuner per il Lynx, e se, quando?
- 3) È più potente il Lynx o il Game Gear?

Zulfanelli Jacopo

1) La Atari ha Pac Man, e molti di voi non sapranno neppure chi è (sigh, sto invecchiando).

2) Al momento non è stato ancora denunciato, pardon, annunciato.

3) Sono due ottime macchine: il Game Gear ha più colori, ma il Lynx ha un microprocessore che gira a 16 Mhz...

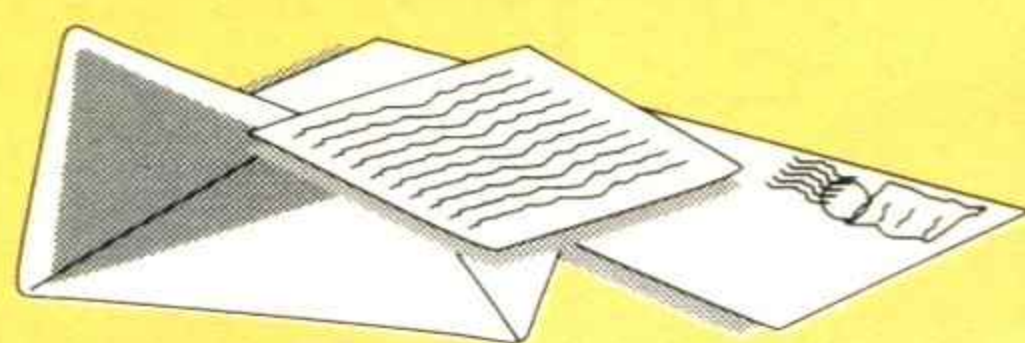
FRATELLO CONSOLE, SORELLA LUNA

Caro MBF, devo dire a te, ma soprattutto ai lettori una cosa: è stupido rovinare rubriche come questa scrivendo “Io ho un Megadrive, i possessori di Super Nes fanno tutti schifo” o viceversa, oppure, “Perché per il Game Gear ci sono così poche recensioni e per il Game Boy così tante?”. Io possiedo un Game Gear e un Amiga e non mi sono mai sognato di dire a certi miei amici che possiedono Lynx, Game Boy o Pc Ibm, che la mia console o il mio computer sia più bella della loro. Impariamo ad essere fratelli e a pensare che di guerre nel mondo ce ne sono già fin troppe e sicuramente più gravi.

Ciao da

Er Bandolero Stango (Mi)

Bella lì.



LEI NELL'ANGOLO, NON SUGGERISCA!

Mirabolante (nel senso di grandioso) MBF, oggi è il 2 giugno, ore 11,12, sto male, e sono rimasto a casa da scuola. Ho deciso di scriverti perché penso di avere qualche suggerimento per voi. Possiedo un C64 e da più di un anno leggo ZZAP!, TGM, Console Mania, K, C+VG e Gheim Paua. Confrontando quest'ultima con le altre riviste del settore ho rilevato alcuni difetti. Premetto subito che siete molto simpatici (dementi) e bravi. L'Apposta e le Preview sono ben fatte, Game Over è fantastico (2 pagine non sarebbero niente male), ma non posso fare a meno di notare come le recensioni siano poco soddisfacenti. Sacrificare il testo per troppe foto (secondo me) e per box a volte inutili è sbagliato. Soprattutto abolirei la scheda tecnica (ci sono cose che possono essere dette nella recensione) e "Sotto Controllo" (dato che nei manuali c'è sempre scritto tutto, anche i comandi), magari sostituiti da voti secondari (senza copiare da ZZAP!, Console Mania o K).

Inoltre sono molto d'accordo nell'inserimento di una rubrica dedicata ai coin-op.

Diego Guidi W '76 (Fano)

PS: Mi è passata la febbre!

Gentile redazione di Game Power, chi vi scrive è un felice possessore di Pc Engine completo di CD-ROM, il quale vorrebbe muovere alcune critiche circa l'impostazione della vostra rivista (che rimane, e ve lo dico in tutta sincerità, la migliore in Italia nel campo delle console).

Anzitutto, visto che dalla copertina intuisco che trattate anche il Pc Engine, mi aspetterei una maggiore considerazione per questa macchina, la quale, se unita al CD-ROM è capace di sfornare giochi di elevatissima qualità (*Shubibiman III*, *Gate of Thunder*, *Spriggan* ecc.).

Non pretendo tanto, ma gradirei almeno, come sul numero 7, una recensione per numero di un gioco interessante da acquistare, ed inoltre un maggior numero di anticipazioni e preview sul mondo di casa Nec.

Dalle lettere che pubblicate mi pare di capire che il Pc Engine interessa numerosi videogiocatori, i quali, pur non possedendo la suddetta console, vorrebbero un maggior numero di notizie e review riguardanti il "piccolo mostro" della Nec.

Un altro difetto della rivista è la scarsa qualità delle foto che inserite nelle recensioni, alcune hanno i colori alterati, altre i contorni sbiaditi, altre ancora hanno il fastidioso effetto dello spixelamento.

Per non parlare poi delle foto dei giochi del Game Boy, che sono le stesse raffigurate sul retro della confezione del gioco.

So benissimo che il GB ha uno schermo difficile da fotografare, ma sono sicuro che se vi impegnaste un po' di più con la macchina fotografica, il problema non sussisterebbe.

Infine conto in un miglioramento della scheda contenente voto e giudizio del gioco, in quanto penso che la specificazione delle singole voci quali grafica, giocabilità... sia molto più interessante.

Concludendo, spero che prendiate atto dei miei consigli, in modo da permettere a Game Power di compiere quel salto di qualità tale da raggiungere le migliori riviste straniere del settore (visto che in Italia siamo

messi piuttosto male, CONSOLE.... tanto per non fare nomi).

Tanti Saluti,

Marko (La Spezia)

Grazie per consigli e suggerimenti, che teniamo sempre in considerazione. Commentando le vostre osservazioni dobbiamo rilevare che:

1) Il PC Engine sarà mensilmente trattato e cercheremo di assicurare almeno una recensione al mese, mentre anteprime e news dedicate alle macchine della Nec sono ormai una realtà. Idem con patate per Neo Geo.

2) Ribadiremo l'aspetto tecnico dei giochi evidenziando le caratteristiche (grafica, sonoro, giocabilità ecc.) del titolo recensito, anche se è stato il nostro modus operandi fino ad ora. Non c'è alcuna differenza tra le scritte

"GRAFICA 90%" e "La grafica è eccezionale". Formalmente, almeno per adesso, non modificheremo l'impostazione grafica delle recensioni.

3) Il problema delle foto continua ad assillarci, ma dopo la pausa estiva nuove soluzioni tecniche dovrebbero assicurare un netto miglioramento.

UAN, TU, TRII

Cara redazione di Gheim Pauà, siete mitici!

Sono un tipo veloce, per cui passo subito alle domande

1) Uscirà *Final Fight* per il Master System?

2) Quanti bit ha il Game Gear?

3) *Prince of Persia* per Master System ha la stessa animazione di quella su Amiga?

Un saluto grande come una casupola!

Marco Sofia - Vimodrone (MI)

PS: Un saluto speciale a Fabio Paglianti che era mio compagno di scuola.

1) No.

2) 8, come gli anni di Simon.

3) Poco ci manca.

Un saluto particolare a John Smith, con il quale ho fatto il Vietnam.

SUPER INES CONTRO ZIA MARISA

Mega GP,

sei cenobitico! Se non esistessi bisognerebbe inventarti. Ogni mese aspetto con impazienza davanti all'edicola che arrivi la vostra rivista, che strappo di mano all'edicolante. Non potreste uscire due volte al mese?

Ho dimenticato di presentarmi: mi chiamo Marco, ho tredici anni e ho anche un Super Famicom. Volevo chiedervi alcune cose:

1) *Thunder Spirits* è bello?

2) Cos'è *Magic Swords*? Ne avete parlato un po' di tempo fa nelle news, ma non è ancora uscito.

3) Mi consigliate uno spara-e-fuggi non scattoso?

Marco Balestra (Ivrea)

L'intera redazione ringrazia per i complimenti, ma dobbiamo comunicarvi una brutta notizia: *Game Power* quindicinale è pura utopia.

I tempi sono già proibitivi attualmente, ma se dovessimo uscire due volte al mese, la situazione diventerebbe insostenibile...

Comunque, alcuni redattori mi hanno pregati di comunicarvi che escono la sera più di due volte al mese... Giù di risposte:

1) È penoso. Conversione di un capolavoro per Megadrive, *Thunder Force III* il gioco è stato privato di alcune sezioni della versione Sega, ma il peggio sono i rallentamenti, che rendono *Thunder Spirits* totalmente ingiocabile. Un acquisto da evitare assolutamente o da regalare a Dupont.

2) È la conversione dell'omonimo arcade della Capcom, pseudo-seguito del cupo ma avvincente *Black Tiger*.

Il gioco vanta 8 Mega di memoria, oltre 50 livelli e una marea di avversari legnosi. Nei panni di un valoroso guerriero dovete liberare i vostri amici rapiti dal malvagio *Black Orp* ed eliminare il cattivone. Immaginatevi un *Castlevania* a scorrimento prevalentemente orizzontale. Speriamo di recensirlo sul prossimo numero.

3) *Super Alestedella Toho* è un capolavoro: 12 livelli di grafica, power ups e mostri finali, dimostrano che il Super Nes è una macchina eccellente: occorre "solamente" saperlo programmare. Un must.



Marko Carmè

UOTSTAMERICA UOTSTAMERICA

Cari Amici di Game Power:

chi vi scrive è un felice possessore di Atari Lynx. Seguo la vostra rivista solo dal numero 6, perché prima non la conoscevo, ma ora che mi ci sono attaccato nessuno più ci separerà, perché "Game Power is the Number One!".

Asking Time!

1) Ho letto sul numero 7 che è in preparazione *Double Dragon*, sapete dirmi quando ne è prevista l'uscita?

2) *Road Blasters* è un bel gioco? Vale la pena di comprarlo?

3) Usciranno, anche se tra molto i seguenti coin-op per Lynx: *Dragon Ninja*, *Dynablast*, *Tetris*, *Le Tor-te di Zia Marisa*.

Vi prego di rispondere alle mie domande, vi ringrazio e...

"I like Game Power!".

Marcello Romeo

PS: Se c'è una cosa che mi fa elettrizzare sono le vostre risposte in americano, ayeah!

1) Dovrebbe uscire entro Natale.

2) È uno dei pochi giochi di corsa automobilistica (anche se futuristica) per Lynx. È un gioco da 75%: *Checkered Flag* rimane imbattuto.

3) Nell'ordine: no, no, no, mai. Sorry, dude (e giù una scarica da dodicimila volt)

DIRITTI O ROVESCI?

Caro MBF, sono furente! Ho comprato un Mega CD a Maggio prima di scoprire che la Sega ha realizzato versioni diverse in tutto il mondo. Ma che senso ha? Perché vuole scoraggiare l'importazione parallela? Sono comunque soldi che vanno alla Sega, o no? Come si fa a parlare di villaggio globale se tutti innalzano barriere e rendono le macchine incompatibili tra loro? Assurdo.

Luca "Pissed Off" Riboldi (MI)

Comprendo la tua irritazione... Scoraggiare l'importazione parallela significa impedire a terzi di rivendere software Sega o Nintendo senza autorizzazione. I negozi che attuano questa politica non devono pagare alcun diritto alle case madri e possono perciò vendere il soft a prezzi più bassi, assicurandosi così una fetta d'utenza maggiore dei rivenditori autorizzati. Da questo punto di vista l'atteggiamento della Sega e della Nintendo appare comprensibile. Per restare in tema di protezioni, pare che la Sega abbia intenzione di lanciare una serie di titoli contenenti uno speciale chip che li renderà incompatibili con le macchine giapponesi importate parallelamente in Europa. Le versioni ufficiali Ayrton Senna Super Monaco GP II, T2 e Sonic 2 saranno probabilmente giocabili solo sui Megadrive della Giochi Preziosi. Comunque non è da escludere un prossimo converter...

IL BATTUTONE DEL MESE

Sono indignata!

Ho comprato GP perché sulla copertina spiccava la scritta "TONNELLATA DI TRUCCHI", aspettandoci rossetti, maschera, fard... E invece nulla, nulla, solo codici, numeri e soluzioni... È sleale!

M.C. Giano's Plastic Shouting Sister from Red Outer Deep Space (Near Pregnana City, Milan)

Beh, almeno i Rossetti dovresti averli trovati, no?

LEI NELL'ANGOLO, NON FACCIA LO SPIRITOSO

Spett.le Redazione di Gheim Paua (Spett.le sta per Spettrale)

Sono Roberto, ho 14 anni e possiedo un Nes. La vostra rivista è stupenda: le vostre recensioni mi hanno veramente colpito, infatti adesso ho un occhio nero.

Complimenti siete addirittura più demenziali di Game Zone!

Nonostante tutto devo farvi una piccola critica: Help è peggiorato. Le gabole sono diminuite (Vedi GP #6) oppure trattano di giochi Nes semi-sconosciuti e/o non ancora usciti in Italia (GP #7) come: *Dick Tracy*, *8 Eyes*, *Castlevania 3*, *Dinowars*.

Riviste inglesi come Game Zone riescono a riempire 7 pagine al mese di gabole galattiche! Comunque la vostra resta la migliore rubrica di trucchi in Italia.

E adesso passo ad alcune domande, sperando che

scenderete dal vostro Olimpo per rispondermi.

1) Perché non dedicate una rubrica mensile ai coin-op?

2) Uscirà il gioco dei

Blues

Brothers su Nes?

3) Che voto dareste a *Rad Gravity*?

4) Chi è Zia Marisa?

5) Perché non create riviste specifiche per Nintendo e Sega? In Inghilterra ci sono...

6) È vero che Mario si sposerà con Princess?

Che differenza c'è tra un

medico e un giorno? Il medico è dottore, il giorno è diventiquattrore.

Qual è lo stato con meno camere d'albergo? Il Camerun.

Qual è la città più bombardata del mondo? Bucarest.

Cosa dice la gallina quando presenta a qualcuno il suo pulcino? Ecco il mio ram-pollo.

(Uah. uah. uah. uah. uah)

Se siete ancora vivi vi saluto, ciao

Roberto Chiavacci - Montale (PT)

PS: Mi regalate un CD-ROM per Game-boy?

Allora vuoi la guerra?!? Qual è la città più distante da Milano? Di-stambul.

E la nazione più lunga d'Europa? L'Un-

gheria. La

città più musulmana del mondo? Buddape-

st. Ah, (non) mi spiace contraddirti, ma Bucarest non è la città

più cannoneggiata del mondo, ma solo d'Europa, perché la metropoli più bombardata del globo resta Bomb-ay.

1) Ci stiamo pensando.

2) Pare di sì.

3) 80%

4) Mai dire Marisa.

5) Non è ancora nata l'esigenza e quando succederà, ti inviteremo al battesimo.

6) Rivolgiti a *Novella 2000*.

Alle sette pagine di Game Zone noi rispondiamo con le 20 in media di Gheim Power...



CASA MASA?

Mitica redazione di Game Power, la vostra rivista è super tosta, e quando la leggo con i miei amici ci sganasciamo sempre dalle risate. Posseggo un Amiga da tre anni e da poco anche il Super Nes, e ne sono fiero, perché per me è secondo solo al Neo Geo. Adesso passiamo alle domande:

1) Uscirà *Street Fighter II Champion Edition* per Super Nes?

2) Uscirà *Cadash* per Super Nes, tradotto in italiano come in sala?

3) *Phalanx* sarà lento e scattoso? Speriamo di

no!

4) Quando uscirà *Super Double Dragon* per Super Nes?

5) Uscirà un convertitore su Super Nes per giocare i giochi del Megadrive?

6) Uscirà *Splatter House* per Super Nes?

Ciao!

Triani Roberto

1) Bella domanda... Beh, se la Capcom ha realizzato una seconda versione di *Final Fight* non escluderei un aggiornamento di *Street Fighter* per Super Nes...

2) No, almeno per adesso.

3) Speriamo.

4) Per Natale.

5) Ehm... Mi sa tanto di no...

6) Leggi risposta 2.

CD, LP O MC?

Fondente Game Power, sono un fanatico dei videogames, ma devo parlare piano, perché se mia mamma mi sente, si arrabbia. Dice che penso sempre e solo a giocare, e il brutto è che ha ragione. È grave? Mia madre, dico. Perché scrivo? Chi lo sa alzi la mano... Volevo sapere a che Mario serve il CD-ROM e quali vantaggi potrei ricavarne, io, povero videodipendente.

Ciao,

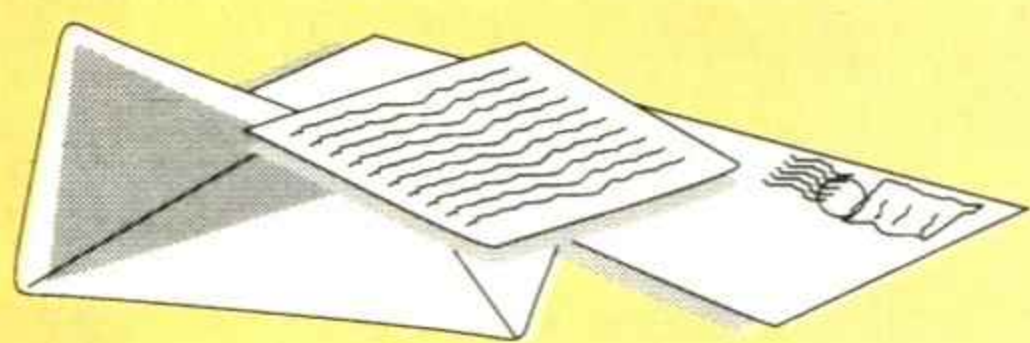
Ettore Stringhetti (Bg)

Ok, ok, facciamo un riassunto. Quando i glossari di *Game Over* non bastano più ecco entrare in gioco le definizioni del dizionario informatico di Game Power: CD-ROM: sigla di "compact disc read only memory". È un disco ottico di sola lettura (anche se tra poco sarà possibile anche la registrazione) per la registrazione di immagini, testi, e suoni (quindi anche videogiochi) che possono essere letti da un'apposita macchina (il CD-ROM player). Il vantaggio rispetto alle altre forme di registrazione di dati è l'enorme quantità di memoria disponibile (540 Mb: non sono bruscolini!!!) e l'estrema economicità del diskette (sulle due o tre mila lire) rispetto alla cartuccia. Inoltre, i videogiochi su CD-ROM vantano un sonoro galattico. Any question?

FUTURO VIDEOLUDICO

Massiccia redazione di GP, seguo quella che ritengo la migliore rivista italiana di videogiochi dal numero uno, e devo complimentarmi con voi per l'ottimo lavoro che avete svolto fino ad ora. Vi scrivo questa lettera perché volevo esprimere il mio





parere sul mercato delle console e sui suoi possibili sviluppi. Premetto che oltre a possedere un Megadrive ed un Super Nes, ho un Amiga 500 da circa 2 anni. Innanzitutto affermo con certezza che la macchina definitiva per giocare sarà il Super Nes, perché è tecnicamente superiore alla concorrenza (a parte il Neo Geo, che, comunque, costa troppo) e i giochi parlano da soli. I rallentamenti sono solo un ricordo, perché i giochi più recenti non sono per nulla scattosi (avete visto Super Contra o Smash TV? E da quello che ho sentito di Street Fighter 2, sembra più bello del coin-op!), mentre il Megadrive è rimasto ai soliti platform carini, che alla lunga sono tutti uguali. Il Mega CD potrebbe forse essere l'ultima speranza della Sega, ma dai primi titoli sembra un buco nell'acqua. Il PC Engine è finito, e in Italia non si è mai neppure affacciato, poi è un 8 bit, quindi morirebbe comunque in un paio d'anni, come succederà a Nes e Master System. Le altre macchine che verranno lanciate sono troppo poco note per poter immaginare un loro successo o fallimento, quindi concludo la mia analisi qui. Vorrei conoscere la vostra opinione a proposito. Ciao da

Giancarlo Panini (come quello delle figurine!) - Crema

Mi piacciono le previsioni di mercato: è un po' come giocare la schedina, in genere non si vince mai, ma qualche 11 lo hanno totalizzato tutti. Caro Giancarlo, concordo sul fatto che l'esperienza di programmazione acquisita sul Super Nes ha permesso un miglioramento radicale nel software, ma sarei cauto a strillare anzitempo la morte del Megadrive. La macchina dell'utenza vanta un'utenza enorme in tutto il mondo. È superfluo ripetere che in America ha conquistato il 60% del mercato, in Francia il 58%, in Inghilterra il 55% e in Italia ha ottimamente venduto. Inoltre, il prezzo del software è più basso rispetto a quello per Super Nes, e questo fattore gioca ruolo importante se si considera che gli acquirenti di videogiochi sono per lo più ragazzi di età inferiore ai 16 anni e che non possono gestire capitali elevati. Inoltre ricorda che l'aspetto tecnico non va sopravvalutato: non sempre la macchina migliore si impone sulle altre per questo aspetto e il mercato di portatili lo conferma: anche se Lynx, Game Gear e Pc Engine GT sono tecnicamente superiori, non sono ancora riusciti a superare il piccolo Game Boy della Nintendo.

Non sarei così critico nei confronti del Pc Engine (sì, è un 8-bit, ma la qualità dei giochi è spesso da 16, e poi cosa importa il numero i bit se il software è eccellente?), vendutissimo in Giappone ed in Europa, anche in Italia, con le debite proporzioni, a giudicare dalla valanga di lettere di protesta che abbiamo ricevuto a proposito della mancanza di recensioni su Gheim Pauà (ma abbiamo già provveduto, come potete vedere). Leggi inoltre le News e ti convincerai che la Nec ha più di un asso nella manica.

Inoltre il Neo Geo è venduto ora in Italia ad un prezzo quasi accessibile grazie all'importazione ufficiale della società (certi importatori lo vendono ad un prezzo inferiore del Super Famicom): il prezzo dei primi giochi usciti per la macchina è inferiore alle 100 mila lire.

Il mercato vive un momento assai confuso: non è ancora chiaro chi la spunterà, né chi ne uscirà sconfitto.

L'unica certezza sembra essere la prossima graduale scomparsa degli otto bit (Nes e Master System) ma le modalità ed i tempi rimangono incogniti. Con il lancio delle prossime macchine basate sul CD-ROM che tutti attendono forse la situazione si chiarirà, anche se è più probabile che diventerà ancora più caotica...

LA TELEVISIONE (SI) FA MALE

Cenobitico MBF! Game Power è la migliore rivista di videogiochi in Italia ed oblitera l'intera concorrenza. Mi chiamo Paolo, ho 20 anni e sono iscritto al primo anno di Ingegneria (sono anche la prova vivente che il vostro mitico mensile non è letto solo da dodicenni rampanti) e possiedo un Neo Geo ed un Super Nes. Non vi scrivo solo per farvi i complimenti, ma per sottoporre all'attenzione dell'onnisciente redazione un drammatico problema: ma è proprio vero che collegando le console al televisore non si incorre nel rischio di rovinare il tv? Il dubbio mi è sorto quando un mio amico tecnico mi ha sconsigliato di prolungare le partite perché potrebbero insorgere dei disturbi. Potete darmi spiegazioni? Ringraziandovi in anticipo, vi saluto

Paolo (MI)

Il dubbio che sollevi, Paolo, è legato ad ancestrali, ma talvolta fondate paure. Innanzitutto, avresti dovuto specificare che tipo di televisore possiedi: infatti se il tuo modello è a proiezione o a retroproiezione (ad esempio il Magnum della Philips a 41 o 46 pollici) il rischio di un danneggiamento al tubo catodico è fattibilissimo, tant'è che diverse software house sconsigliano vivamente di collegare la console a simili televisori. Nella confezione americana di Smash TV, ad esempio, è presente un opuscolo che avvisa gli utenti dei possibili danni derivanti da un simile collegamento. Capirete, danneggiare televisori che costano tra i tre e i cinque milioni non è consigliabile. Se invece hai un normale televisore i rischi sono evitabili grazie a due semplici accorgimenti. Innanzitutto, lunghe sessioni videoludiche davanti al televisore provocano l'usura del tubo catodico (che si verifica, comunque, anche utilizzando normalmente il tv), quindi giocare sì, ma non ventiquattro ore al giorno. Secondo evita di mettere il gioco in pausa

troppo spesso e troppo a lungo: colori troppo intensi rischiano di consumare anzitempo il fosforo contenuto nel tubo catodico del televisore e provocare delle minuscole bruciature visibili sullo schermo.

THE LAST WORD

Dopo il rodaggio iniziale, le console hanno conquistato tutti i mercati europei, e, anche l'Italia sembra destinata a convertirsi alla nippomania.

Dal momento che fra poche settimane finalmente anche il Super Nes sarà ufficialmente lanciato anche in patria

(per la cronaca, siamo gli ultimi in Europa anche nel settore videogiochi) possiamo ormai ritenerci perfettamente integrati. L'importazione ufficiale non cancellerà quella parallela (Megadrive doct) e, francamente, il fatto è da considerarsi estremamente positivo. Sebbene noi di GP ci divertiamo a scherzare

sullo stereotipo del negoziante "balordo", non dobbiamo sottovalutare alcune iniziative particolarmente intelligenti di alcuni privati.

Alcuni importatori paralleli hanno cominciato a permutare le cartucce usate: ciò significa che invece di lasciar ammuffire i giochi "vecchi" sui vostri scaffali potrete rivenderle, ad un prezzo ridotto ovviamente, e reinvestire il capitale ottenuto per nuovi games. In America sono molti diffusi veri e propri club che si occupano dell'acquisto e della vendita di giochi usati, creando così una sorta di sottomercato non meno vivace di quello ufficiale.

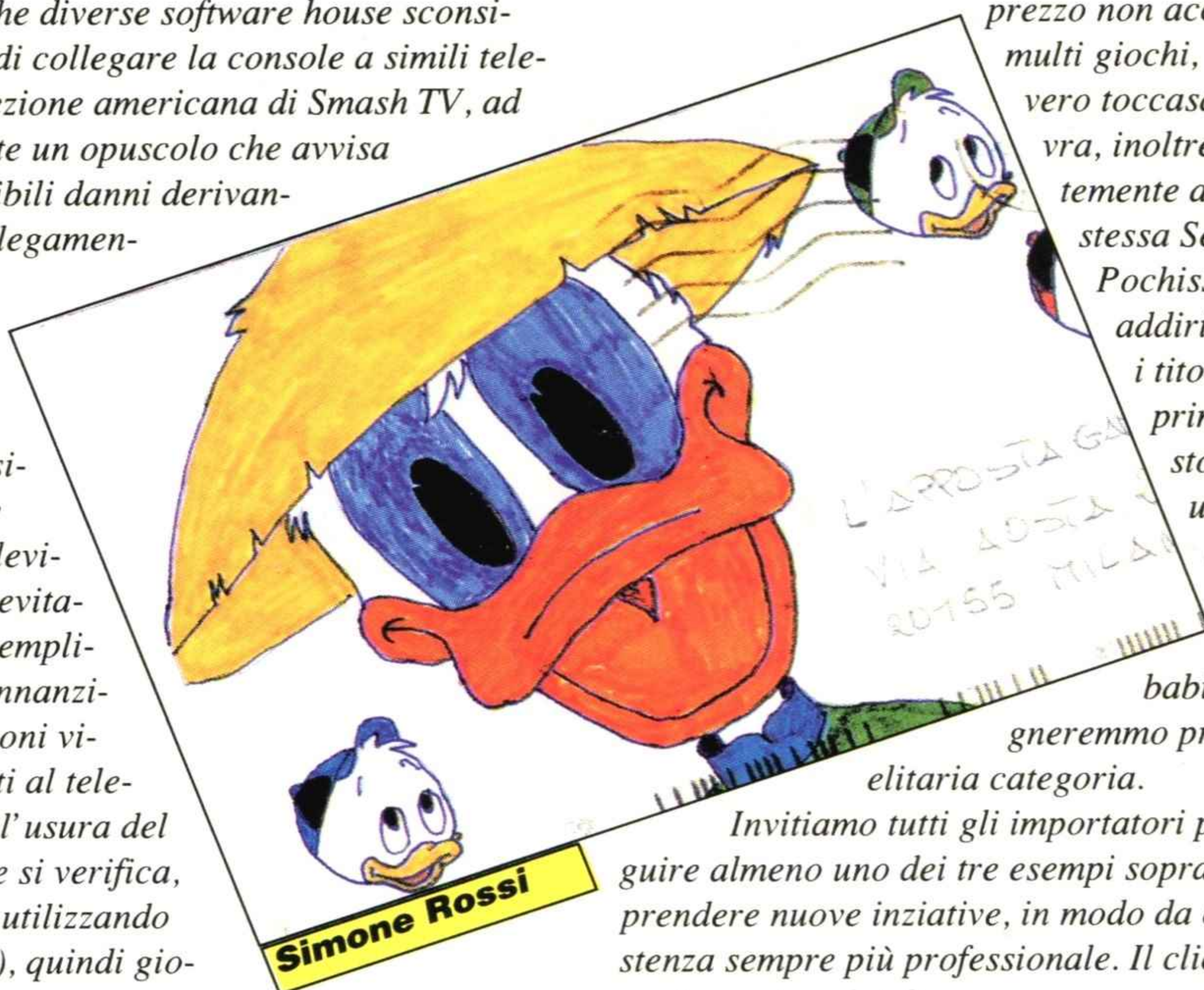
Altri hanno cominciato finalmente a noleggiare giochi su cartuccia, come un normale videoteca: dato il prezzo non accessibilissimo di multi giochi, l'iniziativa è un vero toccasana. La manovra, inoltre è stata recentemente autorizzata dalla stessa Sega.

Pochissimi permettono addirittura di provare i titoli in negozio, prima dell'acquisto: se esistesse un simbolico oscar del "Migliore Negoziante", probabilmente lo assegneremmo proprio a questa elitaria categoria.

Invitiamo tutti gli importatori paralleli a seguire almeno uno dei tre esempi sopracitati o intraprendere nuove iniziative, in modo da offrire un'assistenza sempre più professionale. Il cliente ha sempre ragione, ricordate?



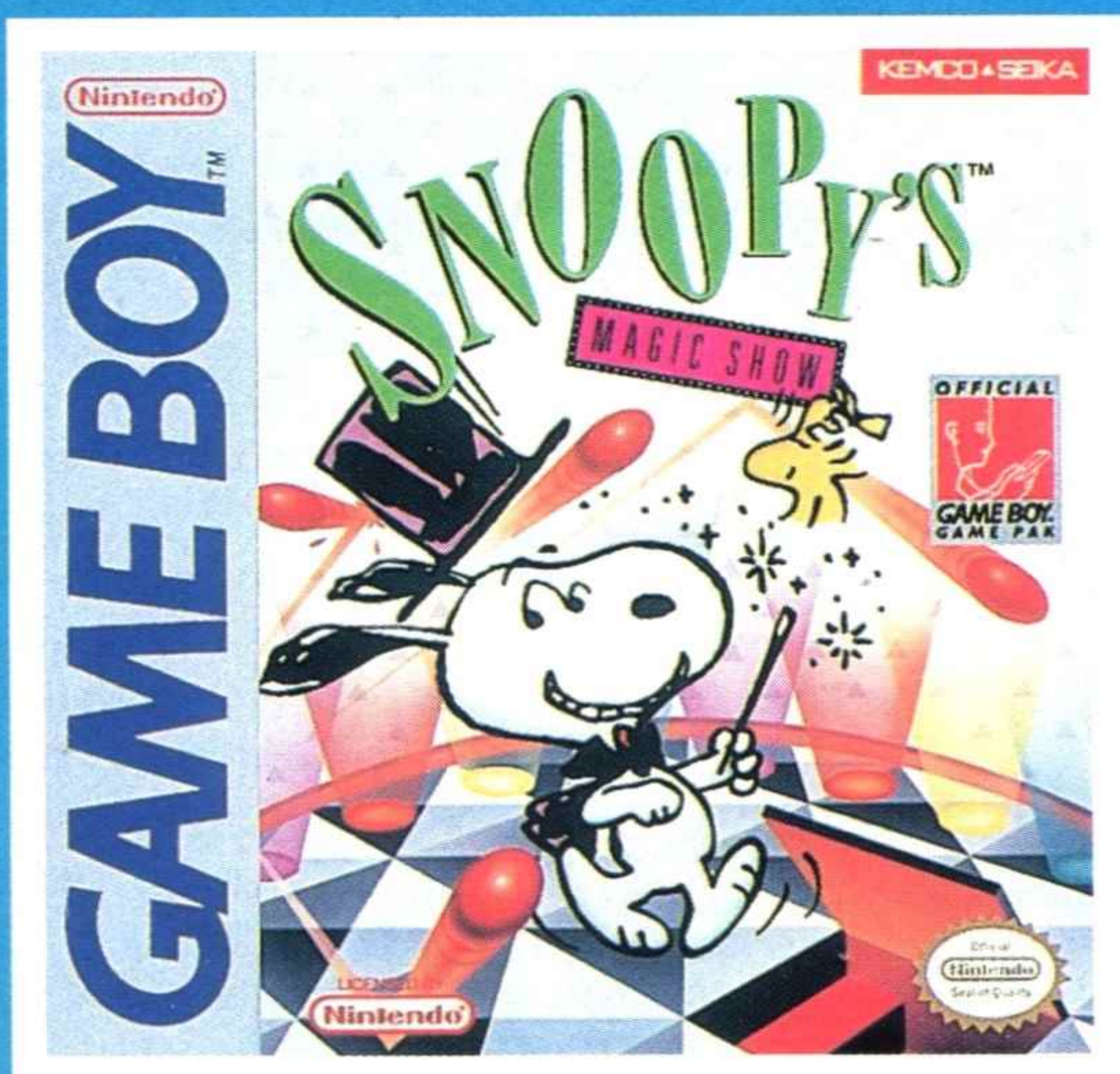
Roberto Chiavacci



Simone Rossi

Nintendo GAME BOY™

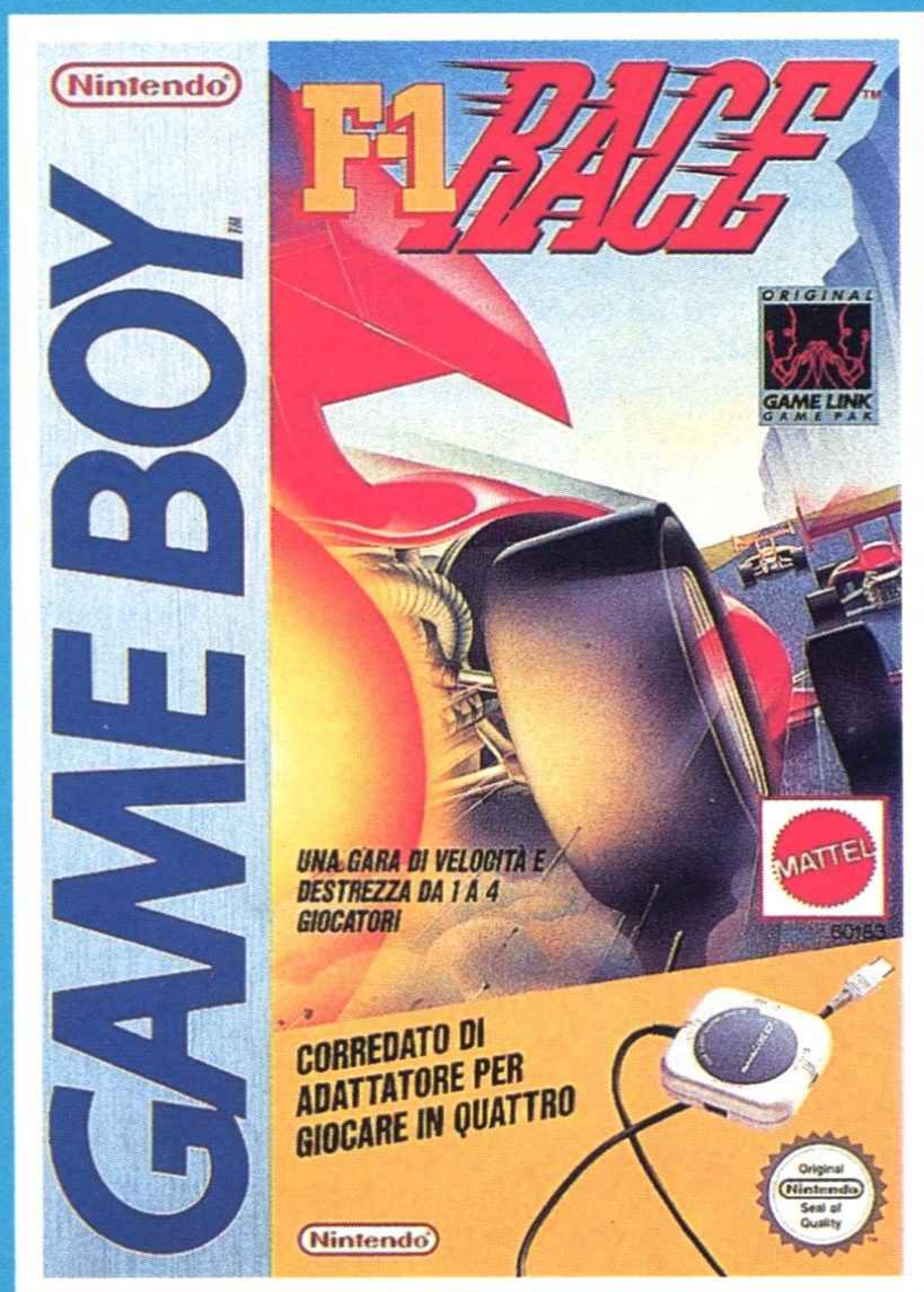
NUOVO POTERE NELLE TUE MANI.



SNOOPY MAGIC SHOW - Snoopy salverà Woodstock, superando cento livelli di crescente pericolo!



PAC MAN - Con l'aiuto di una pillola di energia, Pac Man sbraglia i fantasmi in una dura lotta.



F1 RACE - 14 circuiti "mondiali" per la tua abilità di pilota. Adattatore per 4 giocatori!



Perché tutti scrivono che il Neo Geo è un mostro? Ma vi siete mai visti? Ecceccapero, anche le console hanno dei sentimenti, tra un chip e l'altro... Comunque, l'obbrobriosa oscenità di potenza della SNK non se la prende e continua a sfornare software di altissima qualità. Cominciamo con *Andro Dunos*, che non è il nome di un giocatore di calcio greco (probabilmente dell'AEK di Atene), ma un favoloso spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale dell'ultima generazione. Come spesso capita per i titoli targati SNK, le innovazioni si contano sulle dita di una mano monca, ma la qualità del software è sempre all'en-



Spara-e-Fuggi brutto Pejo, gridò Boario

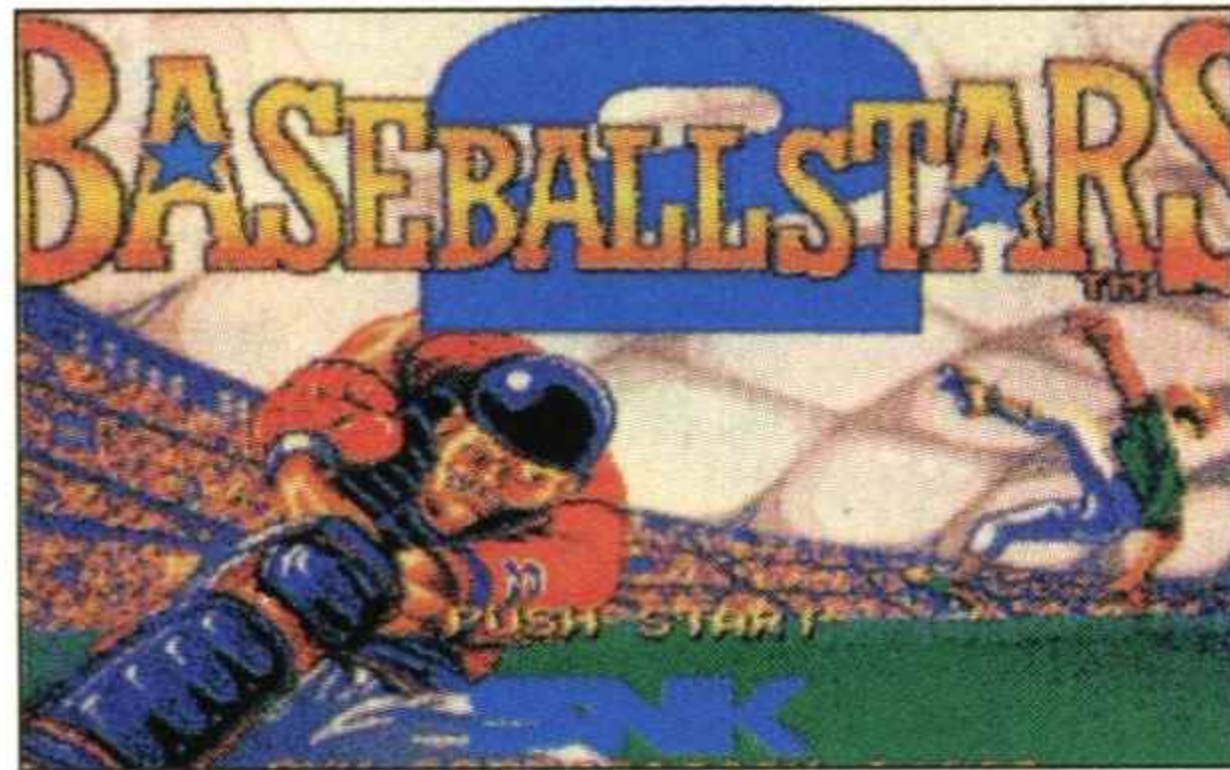


King of Monsters 2



Sì, quella è "solo" la zampa del cyborg del decimo livello...

NEO-esima potenza. Terracrestate di power-ups, armi extra, smart bomb, mostri finali, avversari iniziali per un totale di svariati mega (oltre 50). Speriamo di recensirlo al più presto... Amate lo sport? Datevi al baseball con *Baseball Stars 2* il seguito di una delle simulazioni più divertenti dello sport sopracitato. *BS2* si distingue dal precedente titolo solo per la grafica, ulteriormente migliorata, mentre le regole del baseball sono rimaste invariate



Baseball Stars 2

(ah, ah, ah, bella questa... Ehm, scusate). Come potete vedere dalle foto, sempre che la prolungata esposizione a intense sessioni videoludiche non via abbia portato alla cecità, il gioco sembra un gran tozzata, anzi, Tazzata (come il platform del Megadrive recensito in questo numero). Forse è ora di smetterla di dire tazzate.

Odiare lo sport? Datevi a *King of Monsters II*, il seguito di un clone di *Rampage* che più di un clone è un ciclone. Dobbiamo rilevare che pur copiando l'idea di *Rampage*, il gioco in questione è massicciamente più bello, quindi la SNK è scusata. Trascorrendo il fatto che la SNK se ne frega non solo delle nostre critiche ma anche del fatto che l'abbiamo perdonata, passiamo a commentare brevemente l'ultima fatica della regina degli arcade.

KOM2 vi permette di impersonare i gommosissimi mostri nipponici protagonisti dei film di serie B degli anni '50 (tutti ricorderete dei classici come Il Figlio di King Kong contro il nipote di Ultraman, Degola la Tegola o Lo chiamavano Godzilla) ed affrontare improbabili avversari in una sorta di catch demenziale. Potrete nel contempo radere letteralmente al suolo le città più importanti del mondo (Parigi, Londra, New York, S. Pietro all'Olmo). Attualmente non sappiamo se questo gioco diverrà il picchiaduro per eccellenza, ma quasi certamente non raggiungerà il primo posto della classifica degli RPG.

Concludiamo questo mini speciale con un altro spara-e-fuggi, *Last resort*, probabilmente uno dei giochi più interessanti degli ultimi mesi, se non altro per le esagerate dimensioni degli sprites e per un sonoro pazzescamente galattico (cosa se ne farebbe il Neo Geo di un CD-ROM?). Giudicato dalla critica come lo sparatutto a scorrimento orizzontale più impressionante mai apparso su una console, *Last resort* si annuncia purtroppo, enjoyable solo da pochi fortunati e questo per l'elevato prezzo della cartuccia.

NEWS ANTEPRIME

Where you read it...
FIRST!

PAGHI UNO PRENDI DUO

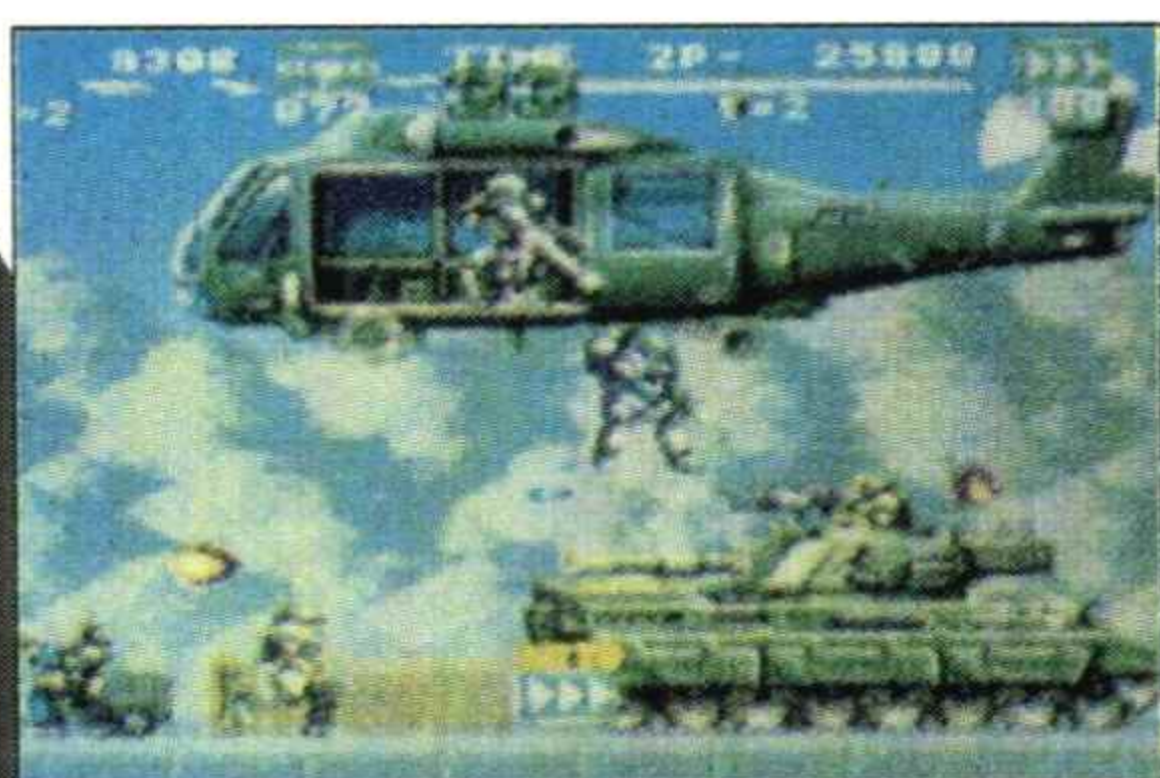
La Nec ha finalmente deciso di lanciare ufficialmente una console anche in un mercato fino ad ora snobbato, quello europeo. Dopo aver ormai ammainato bandiera bianca negli Usa, la società giapponese ha deciso di abbandonare la politica del sistema console-cartuccia, per gettarsi definitivamente in quello del CD-ROM, settore nel quale non è ancora emerso un vero leader. Non a caso, infatti, la macchina che verrà ufficialmente lanciata nel vecchio continente nei primissimi mesi del 1993 sarà il Duo, una console unita ad un lettore CD-ROM che rappresenta l'evoluzione della specie rispetto ai precedenti CD-ROM (ne abbiamo parlato qualche mese fa): la macchina è infatti in grado di "leggere" i CD-Games della nuova generazione (come il favoloso *Macross 2036* o *Rayxamber 3*, vedi Anteprime) mantenendo la compatibilità con quelli già in circolazione per il "vecchio" Pc Engine CD. È stato inoltre ufficializzato anche il lancio statunitense: il Duo raggiungerà gli States in autunno, dove sarà venduto al prezzo di 299 dollari, circa 370 mila lire. Giocando relativamente d'anticipo, la Nec spera di spiazzare le macchine basate sul CD-ROM di Sega, JVC e Nintendo, rispettivamente Mega CD, Wondermega e Super Nes CD. Dalla loro parte c'è un'esperienza ormai consolidata nel settore: non solo il Pc Engine CD è stata la prima macchina da gioco ad avvantaggiarsi delle enormi potenzialità del CD, ma fino a qualche anno fa il 60% dei lettori CD-ROM diffusi del mondo recavano proprio il marchio Nec: un vero e proprio monopolio. Al momento non è ancora chiaro se la macchina sarà distribuita in Europa dalla Nec stessa o da intermediari (come la Mattel per la Nintendo in Italia, ad esempio), così come permangono dei dubbi a proposito del prezzo (si parla di una cifra compresa tra 450-650 mila lire). Al momento del lancio saranno disponibili almeno 25 giochi esclusivamente sviluppati per Duo, e questo dimostra che il precedente insuccesso della Sega nel campo CD-ROM dovuto a carenza di software non sarà ripetuto dalla Nec. Proprio quest'ultima ha inoltre reso noto che il *Turbografx* (noto in Giappone come Pc Engine) non sarà MAI lanciato ufficialmente in Europa, nonostante abbia venduto grazie all'importazione parallela migliaia di pezzi. Il confermato interesse

COMBATRIBES SUPER NES

Siamo tutti in attesa di *Super Double Dragon* quand'ecco spuntare fuori la giapponese Palssoft ("Io ai miei hani sci do Palssoft, bei pezzettoni di harne, tutta forza, niente spine), con un picchiamolle di quelli duri. Conversione più o meno diretta di un coin-op praticamente sconosciuto in Italia, *Combatribes* offre una varietà di mosse leggermente superiore alla (scuola) media e una buona grafica. Augurandoci che la giocabilità sia sugli stessi livelli di *Street Fighter II* concludiamo ricordandovi che è possibile giocare simultaneamente in due. Dopo di che, potete andare a dormire sonni tranquilli.

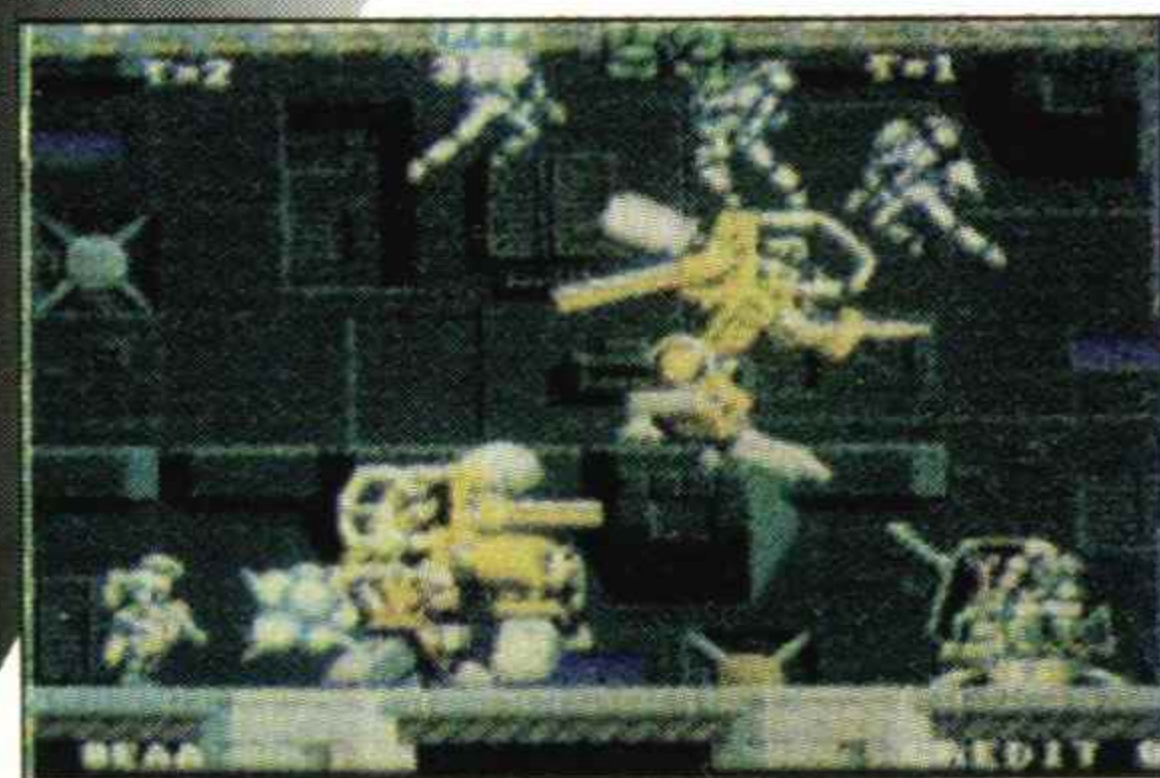


Il ritorno di Alito Pesante



Gunforce

Attenti a non suscitare le ire della Nintendo accusando il Super Nes di essere lento e scattoso... Potreste venire sommersi da una tonnellata di giochi galattici. Dopo Konami, Toho e Capcom ci prova anche la Irem, con *Gun Force*, conversione diretta di uno dei migliori coin-op del 1991, almeno secondo gli yankees. Si tratta di un favoloso sparatutto alla *Super Contra*, con il quale ha un'altra caratteristica in comune: la possibilità di giocare in due!



Gunforce

Speriamo in qualcosa di meglio dopo il deludente *Super R-Type*. Il prossimo, prego.

GUNFORCE

SUPER NES

NEWS ANTEPRIME

per il settore CD-ROM ha spinto circa 15 software house (tra cui Konami, Taito, Psygnosis, Hudson Soft, Icom Simulation, ecc) a dedicarsi allo sviluppo di giochi su CD, ma la Nec assicura che il loro numero sarà destinato ad incrementare rapidamente...

NEC NEWS

Eccovi qualche dettaglio in più a proposito della console Nec di prossima uscita. Pare che il cuore della macchina sarà costituito da un microprocessore Risc a 32-bit (in codice HuC62320, dove Hu sta per Hudson), estremamente veloce che si occuperà di gestire l'enorme massa di data dei futuri giochi (la maggior parte dei quali su CD). Ma tale mostro non farà che da capufficio a ben cinque co-processori che si occuperanno distintamente di grafica, sonoro, rotazioni, compressione e decompressione di dati. Teoricamente la macchina sarà in grado di gestire immagini a 16 e passa MILIONI di colori, anche se potrebbero insorgere problemi nel combinarli insieme agli sprites e movimentare il tutto, ma alla Nec non sono dei dilettanti. Al momento non è ancora chiaro se la macchina manterrà la compatibilità con il software esistente per Pc Engine o Super-grafx, anche se è praticamente certo che verrà messa in vendita insieme all'unità CD-ROM (vedi Wondermega). Tutti i nostri dubbi verranno dissipati solo tra cinque o sei mesi, quando cioè questa meraviglia sarà commercializzata in Giappone.

IL SUPER NES NEL FUSTINO IN POLVERE

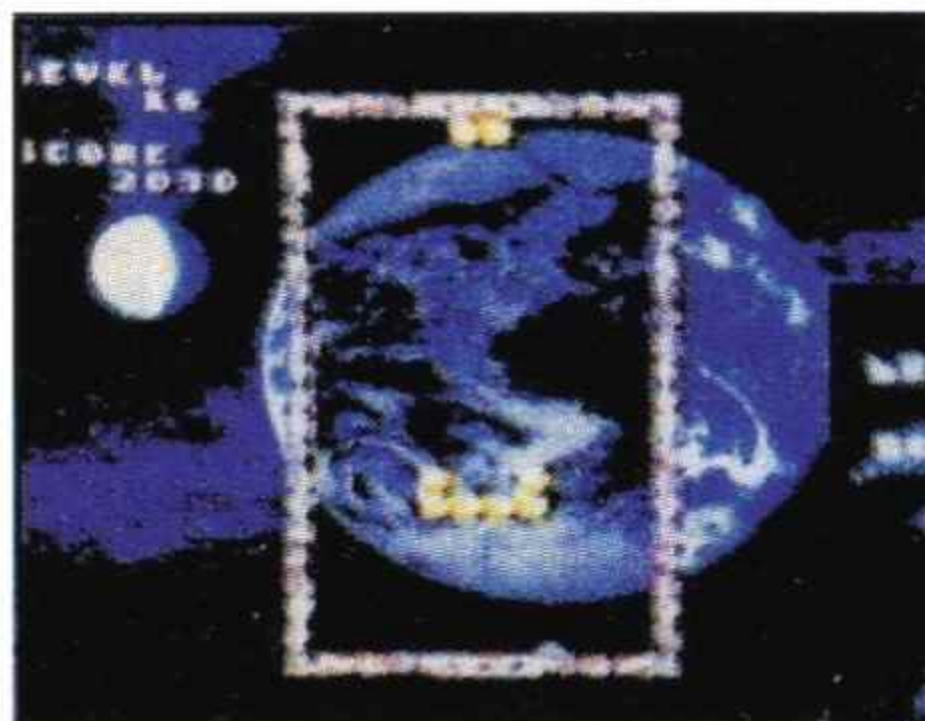
O poco ci manca. La battaglia dei 16-Bit imperversa negli USA e sembra destinata a protrarsi assai a lungo: chi la spunterà tra Genesis e Super Nes? Da una parte la Nintendo ha ridotto ulteriormente il prezzo del proprio cavallo di battaglia, ormai sceso a 99 dollari (vale a dire 125 mila lire, ripetiamo, 125 mila lire, non ha capito bene, 125 mila lire... anche se la confezione contiene un solo joystick, aaaah, beh), presentando nel contempo software assolutamente incredibile, la cui qualità è nettamente superiore a qualsiasi prodotto mai visto prima su una console a 16-bit (*Super Contra: Alien Wars, Street Fighter II, Teenage Mutant Ninja Turtles IV, Zelda III*). I giochi del Super Nes stanno inoltre quantitativamente aumentando in modo esagerato, ed il gap con la macchina della Sega non spaventa più i leader Nintendo. Negli ultimi sei mesi del 1992, infatti, è prevista l'uscita di almeno 75 nuovi titoli che porteranno a 125 il numero complessivo della soft del Super Nes.

La contromossa della Sega è stata di diminuire il prezzo del Genesis/Megadrive a 129 dollari (160 mila lire) includendo nella confezione *Sonic*, mentre il package sprovvisto del gioco rimane in vendita a 99 dollari, 125 mila lire. Una cosa è certa: ciò che serve ora alla Sega è del software all'altezza della situazione, visto il continuo miglioramento qualitativo della concorrenza. Riusciranno *Sonic II, Road Rash II* (che forse uscirà anche per Super Nes) e *Terminator II* a risolvere le quotazioni del Megadrive?

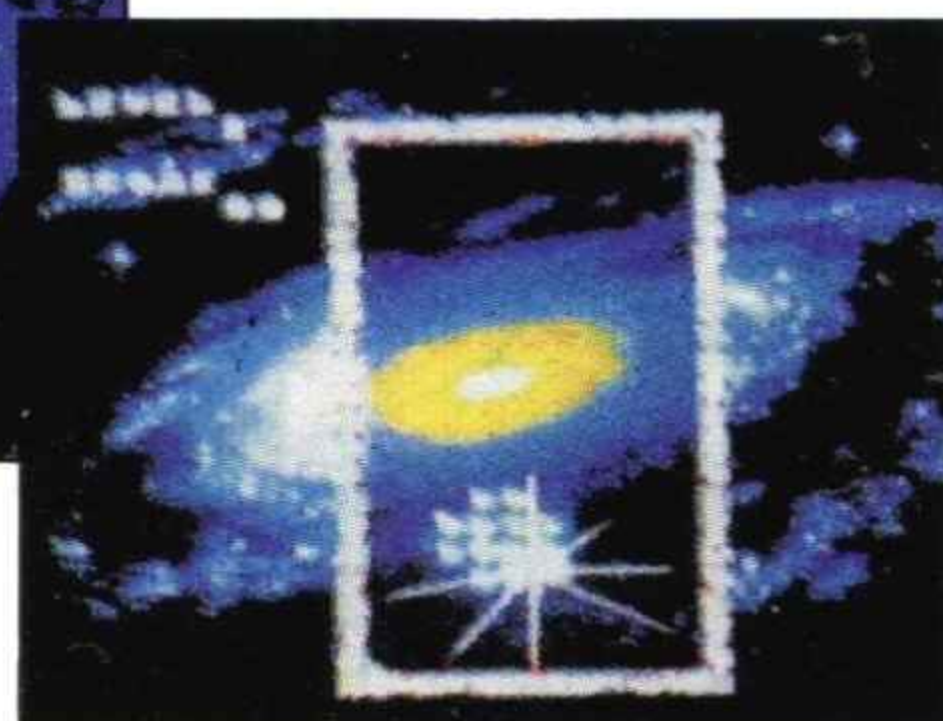
Lo saprete sul prossimo numero...

MYSTERY CIRCLE SUPER NES

Sebbene si vagheggi un *Super Tetris* in CD per la console a 16-bit della Nintendo, fino ad ora il puzzle game per eccellenza è sempre rimasto estraneo agli slot del Super Nes (stendiamo un velo sui demenziali puzzle game del Super Scope). Ma or ora, grazie agli snodabili programmatori della K Amusement (no, ve lo giuro, non siamo noi di K), potremo giocare un simpatico e coloratissimo programmino simile in tutto e per tutto al mitico gioco della Andromeda Software. Le differenze tra i due giochi sono minime, le somme anche meno. Innanzitutto dobbiamo rilevare che *MC* vanta un'abbondanza di sfondi pittorescamente disegnati, ma non è tutto: sono permessi incroci obliqui e se la classe non è acqua, Agnelli si è comprato la Perrier. A ottobre.



Sembra Tetris e invece è Mystery Circle



Sembra Mystery Circle e, in effetti, lo è

RAYXANBER III PC ENGINE DUO

Vacca polacca, mai visto uno spara-e-fuggi simile. Ok, provate ad immaginare sei livelli ultra-tossici di grafica corrosiva e sonoro martellante. Fatto? Adesso prendete l'astronave del terzo livello di *R-Type*, triplicatene le dimensioni (vedi la lunghissima scena iniziale di *Balle Spaziali* del grande Mel Brooks) ed avrete lo stato dell'arte degli sparattutto del Pc Engine. Considerato come il miglior amico dei Ravetto, *Rayxanber III*, nonostante il nome, è già leggenda.



Uno, DUO, tre



L'astronave padre

COSMIC FANTASY 2 PC ENGINE DUO

Se amate i cartoni animati giapponesi, non perdetevi *Cosmic Fantasy II* un favoloso gioco di ruolo alla *Phantasy Star* molto più vasto e vario. Dopo il rapimento della principessina Laura ad opera del maligno Galam, spetta al vostro team di cacciatori cosmici recuperare la tapina. Lasciamo parlare le foto:



La prospettiva a volo d'uccello domina gli RPG nipponici



A me gli occhi!



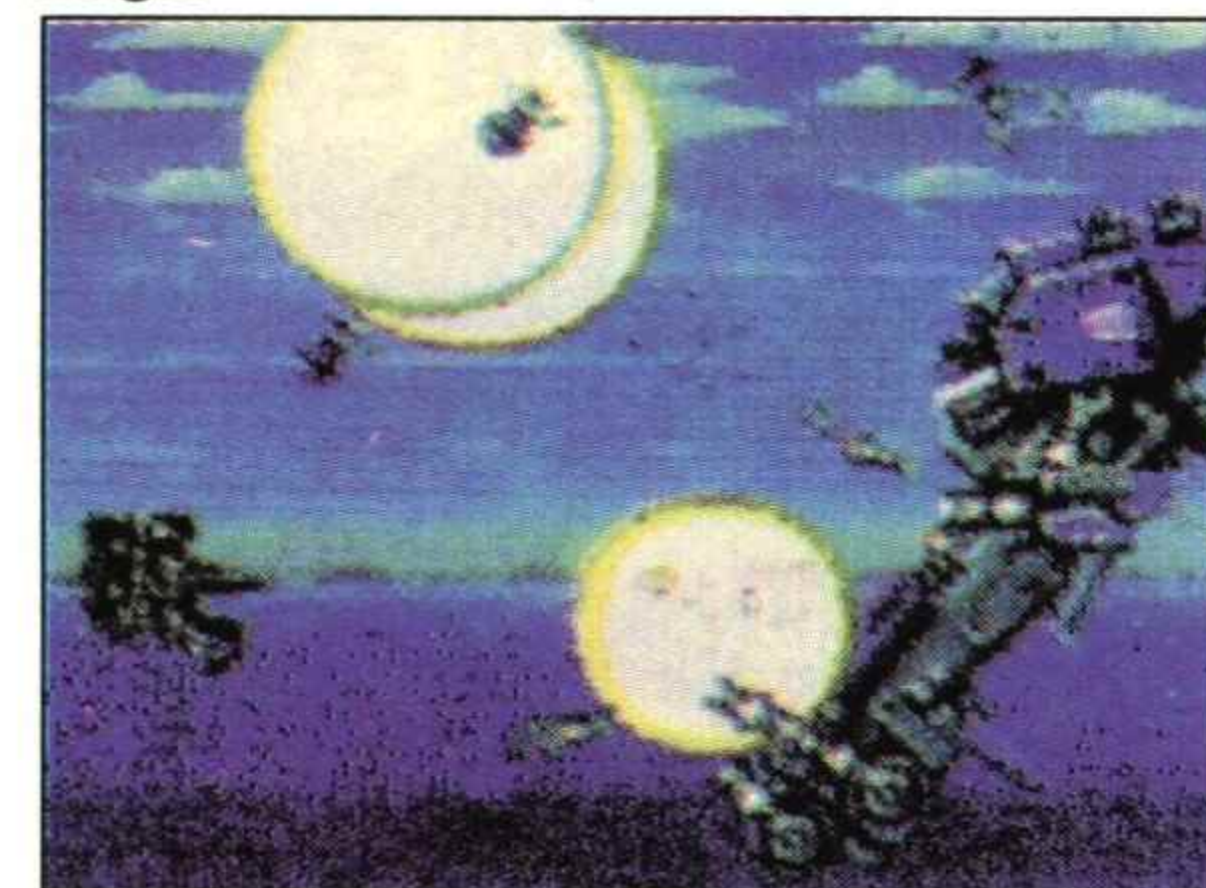
Ma è davvero solo un gioco? No way!



Zia Marisa, mi regali un Duo?



Quant'è bella giovinezza... (Pop'n Magic)



Spriggan 2

Spriggan II è uno titolo che si annuncia graficamente molto impressionante: si tratta di uno sparaspas a scorrimento orizzontale con un sacco di armi ed avversari con le parallax. Direttamente dal Megadrive: *Gain Ground* (Duo). Il gioco consiste nel portare in salvo il proprio team, composto inizialmente da tre tizi, alla casa-base, evitando gli attacchi di orde fameliche. Uno *Smash TV* in piccolo. Anche se era lentissimo (*Gain Ground*, non *Smash TV*, lo considero uno dei titoli più divertenti per Megadrive. È sempre più intramontabile la mania dei platform carini, tondeggianti e tenerosi. Se avessi studiato a Cambridge, probabilmente pronuncerei un lapolisiano "cheppalle!", ma verrei licenziato all'istante, per cui atteniamoci alla cronaca. L'ultima fatica della Telenet si chiama *Pop'n Magic* è ed un super mix tra *Bubble Bobble, Rod Land* e, soprattutto, *Leone di Lernia*. Sessanta livelli per uno e/o due players di sesso maschile e/o femminile dovrebbero tenervi occupati più

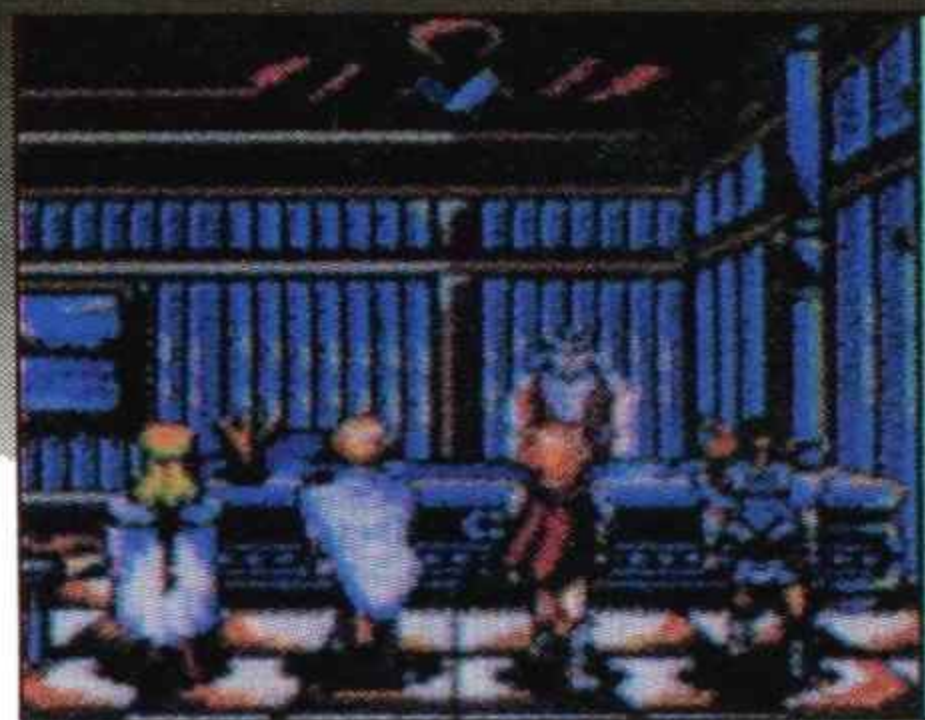
di una telenovela brasiliana, in caso contrario ricordate che Anche i Ravetto Piangono. Ma solo nel tempo libero. Non avete il CD-ROM: male, direbbero i Raves, ma non preoccupatevi, abbiamo qualcosa anche per voi...

Super Adventure Island, il clone più spudorato di *Wonder Boy* attualmente disponibile per Nes, Super Nes e Gameboy, sta per raggiungere anche il piccolo Nec, e scusatemi se è poco.

VARIIOUS PER PC ENGINE

MEGA CD: CICCA CICCA BUM

Ecco-
vi le foto
di *Aisle Lord*,
promesse sul numero
scorso ma tagliate per
mancanza di spazio. Approfitto
della situazione non solo per salutare
la mia mamma, ma anche per conferma-
re la notizia che il Mega CD comincia a
vendere discretamente in Giappone e il
numero delle software house coinvolte
nel progetto incrementa costantemente.
Oltre al già citato *Aisle Lord* che era e
rimane uno degli RPG più interessanti sul
mercato, è apparso anche *Nabunaga and
His Ninja Force* (il titolo è penoso, fortu-
natamente pare che la versione
euro/americana si chiamerà più sempli-
cemente *Ninja Aleste*, da non confondere
con il *Super Aleste* della Toho, a buon
intenditor...), un mega - è proprio il caso
di dirlo - sparaspara a scorrimento verti-
cale realizzato da quei salmoni al limone
della conosciutissima Compile. Il gioco
vanta una colonna sonora più cattiva dei
lenti di Cristina D'Avena, ma finché non la
sentiremo acqua in bocca. Come disse il cane di
Shadow Dancer, Pulcis in fundo: *Afterburner III* è in
arrivo per due macchine (e non una come afferma
Mean Machines): Mega CD (da qui il cicca cicca bum)
ed FM Towns (approfitto ulteriormente di questo spa-



Scusate le spalle...



...scusate la faccia

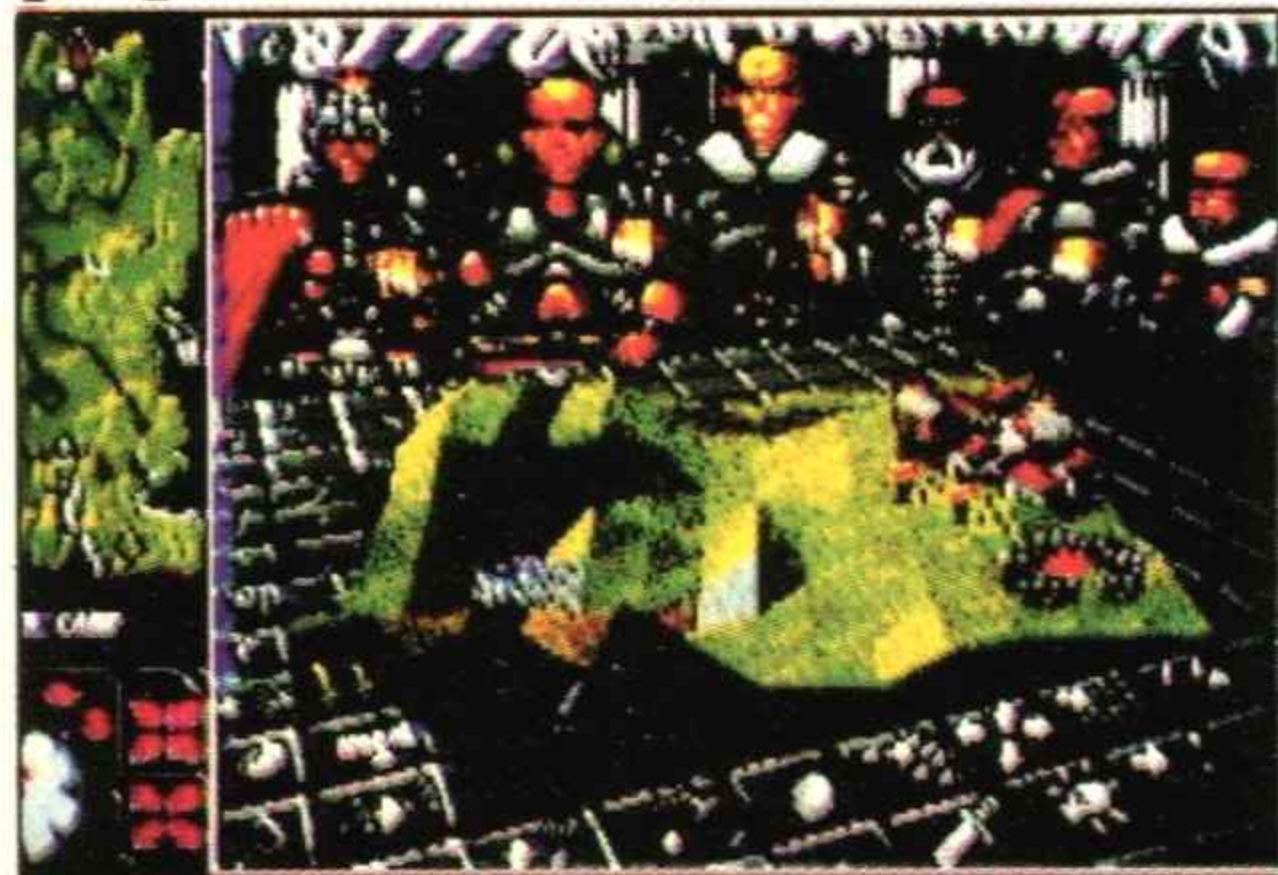
zio
non
solo per salu-
tare anche la mia
maestra delle elementa-
ri, ma per comunicarvi che è
uscita una versione potenziata del
primo Pc che sfruttava il sistema CD-
ROM per giochi e sollazzi, battezzato, con
molta fantasia FM Towns II, a presto more
news). Il gioco non si distingue dai prece-
denti episodi se non per il numero III a
fianco di *Afterburner*, ma ci auguriamo
che la Sega abbia trovato comunque qual-
che buon motivo per obbligarci a
comprare il suo gioco. Il mese prossimo
parleremo dettagliatamente di un fantasti-
co titolo per Mega CD: *Thunderstorm*. E
adesso non cominciate a telefonare!



Troppobbello! (Afterburner 3)

FRATTAGLIE PER MEGADRIVE

Con-
versioni
da Amiga a
Megadrive: è in arri-
vo dalla Electronic Arts il
bellissimo, *Black Crypt* un K-
Gioco per il 16-bit Commodore
che comincia dove *Chaos Strikes Back*
finiva. Non è finita: anche *Powermonger*,
altro K-Gioco nonché discendente ideale di *Popu-
lous* è in fase terminale di programmazione. Ci vor-
rebbe un mouse anche per Megadrive! Per la crona-
ca, anche *Populous II* è quasi finito. La Us Gold è
impegnata a dare gli ultimi ritocchi a *The Godfather
III*, una sorta di *Operation Wolf* tie-in del terzo epi-
sodio della saga ispirata ai romanzi di Mario Puzo,
atteso per novembre. Ma le conversioni non sono
finite: dalla Delphine è in arrivo *Out Of This World*,
trasposizione diretta del bellissimo *Another World*,
una sorta di arcade adventure semi laser con tanta
grafica massiccia. Il seguito di *Another World* uscirà
non solo per Amiga, ma anche per Mega CD nei
primi mesi del 1993. *Railroad Tycoon* è un super
simulatore ferroviario della Microprose, già apprez-
zato in versione Pc e Amiga. La conversione per
Megadrive si annuncia ancora più completa delle
precedenti. La Sunsoft sta progettando di lanciare
Oh, no! More Lemmings... Per la serie "Seguiti
Leggendari", la sempre più attiva EA sta lavorando a
Desert Strike II: Saddam is Back, che si annuncia
molto più vasto e bombardeggiante del primo epi-
sodio. E se cercassimo di dimenticare quella guerra,
invece di giocarci sopra? Due giochi sportivi di gran-
de interesse sono attesi per ottobre: stiamo parlan-
do di *Top Pro Golf* e *Satoru Nakajima F1 Hero* che
simulano rispettivamente golf ed automobilismo. A
presto foto e commenti. La Sega ha un ambizioso
progetto: la simulazione di baseball più completa
dell'universo! Il
gioco che indi-
cativamente si
chiamerà *CD
Baseball* è in
fase di realizza-
zione per Mega
CD. Pare che sia
coinvolto uno
staff di oltre 40
persone tra tec-
nici, program-
matori, musici-
sti e grafici.



Powermonger

Voci di



Godfather III



Another World

corridoio: sembra che *Ninja Gaiden* (*Shadow
Warrior*) sarà convertito per Megadrive... Conclu-
diamo con *Hot-Blooded High Scholl Dodge Ball*,
una sorta di calcio demenziale con omini
fortemente caricaturati. Un gioco simile è disponi-
bile per Pc Engine e la controparte per Super
Famicom è in fase di programmazione. Il gioco
presenta 13 squadre composte da 6 giocatori che
si affrontano nel torneo studentesco più ridicolo
del Giappone...

NEWS ANTEPRIME

SEGA + SONY
=
NINTENDO FURENTE

Dopo essere stata letteralmente bidonata
dalla Nintendo a proposito dello sviluppo di
un'unità CD-ROM per Super Nes, la Sony,
snobbata per l'olandese Philips, ha stretto
un'importante alleanza con la Sega, il
nemico numero uno del mastodontico lea-
der del divertimento elettronico targato
Mario.

Dalle prime indiscrezioni è risultato che
l'accordo permetterà alla Imagesoft, la
software house di proprietà della Sony, di
sviluppare software (in formato cartuccia e
CD) per Megadrive, ma non sono escludibili
a priori futuri sviluppi nei quali risulti coin-
volto anche il settore hardware.

Non dimentichiamo, infatti, che la Sega sta
sviluppando il Gigadrive, un sistema a 32-
bit basato su CD-ROM (vedi Box sottostan-
te) e la Play Station già realizzata dalla
Sony vanta specifiche tecniche eccellenti.
Cosa dovremmo concludere? Nulla, sono
solo considerazioni... Nel frattempo, la Nin-
tendo per recuperare il socio in affari si
dichiara pronto a rendere compatibile il
proprio CD-ROM (che uscirà in Giappone
nel marzo del 1993, notizia semi-certa) con
la Play Station della Sony. Tecnicamente è
possibile, anzi i tecnici della Sony hanno
già realizzato una sorta di adattatore, ma il
problema è più che altro di ordine economi-
co e legale: come conciliare tre colossi liti-
giosi come Nintendo, Sony e Philips?

BACK TO THE END BY PUBLIC DEMAND

It's here once again: il Mega CD, l'unità,
anzi "l'entità" (nel senso che tutti ne parla-
no, ma pochi l'hanno vista) CD-ROM della
Sega. Dal momento in cui è stato ritirato
dal mercato, gli sviluppatori non hanno
riposato sugli allori, ma hanno alacremente
lavorato dietro minaccia di fustigazione
per rilanciare un settore la cui genesi non
è stata brillantissima (vedi CDTV e CD-I).
Innanzitutto, qualche novità: la macchina
verrà chiamata Mega CD solo in Europa,
perché la Sega of America ha deciso di
battezzare il CD-ROM americano in modo
diverso (se lo chiamano Genesis CD dimo-
strano veramente una gran fantasia...). Non
solo, è previsto il lancio europeo della mac-
china il prossimo Novembre, ad un prezzo
che dovrebbe variare tra le 570 e le 670
mila, accompagnata da circa 20 giochi pro-
grammati ex novo (scordatevi *Ernest
Evans*, *Heavy Nova* e *Sol-Feace*).
Sempre a Novembre, la macchina sarà
messa in vendita in America: gli esperti di
marketing della Sega si augurano che il
Mega CD sarà il regalo numero uno sulla
lista di migliaia di teen-agers. Anche i
sogni hanno un prezzo? Il Mega CD si: 299
dollari, che in valuta nostrana equivalgono
a 370 mila lire. Un sogno che potrebbe tra-
sformarsi in un incubo: il Freddy Krueger
della situazione si chiama Super Nes CD
Rom, non ha gli artigli (o forse sì?) e
costerà 100 dollari in meno... A dicembre
uscirà in Giappone il Mega CD II, anche se le
differenze con il primo si limiteranno ad
irrilevanti accorgimenti estetici e, si auspi-
ca, ad una riduzione del prezzo.



HARDWARE E SOFTWARE

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI)

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

02/93505280

02/93505942

02/93505219

SEGA GAME GEAR



a 240.000 Lire!!!

SEGA GAME GEAR CARTRIDGE

Aleste	39.000	Monaco G.P.	48.000
Alien Syndrome	45.000	Monster World	90.000
Ariel	42.000	Ninja	79.000
Berlin Wall	60.000	Out Run	79.000
Buster Ball	45.000	Sear Stadium	53.000
Cluth Hitter	60.000	Shinobi the GG	60.000
Columns	48.000	Slider	60.000
Donald Duck	79.000	Solitaire Poker	60.000
Dragon Crystal	60.000	Sonic The Hedgehog	59.000
Fantasy Zone	60.000	Sonic	69.000
Frogger	69.000	Space Harrier	39.000
G-Loc Air Battle	60.000	Spider Man	80.000
George Foreman		Super Golf	60.000
Boxing (E)	73.000	Pengo	48.000
Hastle Golby	48.000	Psychic World	48.000
Head Buster	53.000	Put and Putter	48.000
Halley Wars	60.000	Ryukyu	53.000
Kinetic Connection	48.000	Turtles II	39.000
Joe Montana	90.000	Vagan Land	60.000
Magical Guy	60.000	Wonder Boy	53.000
Mappy	39.000	Woody Pop	60.000
Micki Mouse C	60.000	Zan Gear	48.000

TUNER GAME GEAR



£ 199.000



**NEO GEO
490.000**

**Sono disponibili
tutti i titoli
Neo Geo.
Telefonare
per informazioni.**

NINTENDO SUPER FAMICOM

OFFERTE SPECIALI

SUPERFAMICOM

Consolle 16 Bit
Completo di alimentatore
2 Joystick - Cavo TV o SCART
solo 399.000 lire!!!

E con una di queste cartucce:

Actraisers
Baseball
Contra
Darius Twin
Gouls'n Ghost
Gradius II
Final Fight
Populous
Pro Football
Super EDF
Super Professional Baseball
Super R Type

solo 460.000 lire!!!

**Con qualsiasi altra cartuccia
a sole L. 499.000.**

ACCESSORI

Scart Cable 28.000
Macicom Copier 480.000



SUPER FAMICOM CARTRIDGE

Actraisers	79.000	Pro Soccer	99.000
Baseball	79.000	Rushing Beat	90.000
Big Run	90.000	Sim City	90.000
Castelvania IV	90.000	Street Fighter II (Fighting)	176.000
Contra	99.000	Adventure Island	90.000
Darius Twin	79.000	Super professional	
Final Fight	79.000	Super Chinese World	79.000
Gouls'n Ghost	79.000	Super Edf	90.000
Gradius III	70.000	Super Mario World	99.000
Gundam F91	91.000	Super R Type	79.000
Hyper Zone	90.000	Super Tennis	90.000
On Area 88	79.000	Thunder Spirit	89.000
Populous	79.000		
Pro Football	79.000		



ATARI LINX 180.000



CARTE DI CREDITO: CARTA SI, VISA, MASTER CARD, AMERICAN EXPRESS



NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI)

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

02/93505280

02/93505942

02/93505219

SEGA MEGADRIVE



Completo di alimentatore,
joystick - cavo TV o SCART
SOLO 249.000 Lire!!!

OFFERTE SPECIALI

SEGA MEGADRIVE

con una di queste cartucce:

Sonic the Hedgehog	280.000
Task Force Harriers	280.000
Hell Fire	280.000

Gain Ground	270.000
Bare Knucle	270.000
Golden Axe	260.000
Raiden Densetsu	260.000

o con qualsiasi altra cartuccia
a sole L. 299.000.

SEGA MEGA DRIVE CARTRIDGE

Alien Storm	39.000	F22 Interceptor	80.000
Ambition of Caesar	75.000	Fantasy Zone	59.000
Art Alive	39.000	Final Blow	49.000
Atomic Robokid E	60.000	Fire Shark E	51.000
Atomic Robokid J	60.000	Gain Ground	29.900
Bad o Men	60.000	Golden Axe	49.000
Bare Knucle	70.000	Granada	51.000
Basketball	51.000	Hell Fire E	60.000
Battle Golfer	44.000	Hell Fire J	60.000
Battle Squadron	60.000	Human Wrestling	79.000
Bonanza Bross	44.000		
Block Out	44.000		
Burning Force	60.000		
Cadash			
(English Version)	56.000		
Centurion	90.000		
Crak Down	51.000		
Crude Buster	90.000		
Darwin 4081	44.000		
David Robinson			
Desert Strike	79.000		
Dick Tracy	51.000		
Dynamite Duke	90.000		
Dino Land	39.000		
Dj Boy E	51.000		
E Swat	44.000		
F 1 Hero	68.000		

NUOVI PREZZI - OFFERTA SPECIALE - TELEFONARE

Ax Battler	Leynos
Batman	Mikie Mouse
Block out	NBA Play off
David Robinson's	New Zeland Story
Dj Boy	Ninja Garden
Donald Duk	Out Run Turbo
E. Swat	Saint Sword
Fantasia	Sokoban
Fidernoi	Sonic
Heavy Weigh Champion	Space Harrier II
Kid Chamelon	What in Thims
Jon Moddem Football	Wrestle War
Jordan as Bird	Zoom

Ishido E	44.000
Jewel Master	51.000
Joe Montana Football	60.000
Magical Guy	39.000
Magical Hat	44.000
Marvel Land	60.000
Master of Monsters	70.000
Megatrax	79.000
Mega Panel	59.000
Moonwalker	51.000
New Zeland Story	36.000
Onslaught E	60.000
Out Run	60.000
Phelios	60.000
Rambo III	90.000
Rent a Hero	89.000
Road Blasters	90.000
Quack Shot	59.000
Shadow Dancer	51.000
Shove it	60.000
Slime World	56.000
Sonic the Hedgehog	59.000
Space Battle Gomola	39.000
Star Flight	90.000
Steel Empire	56.000
Stormlord	39.000
Super Thunder Blade	60.000
Sword of Sodan	51.000
Task Force Harrier	80.000
Toe, Jam & Earl	80.000
Underline	49.000
Volfied	44.000
Wardner	60.000
Whiprush E	51.000
Whiprush	44.000
Wonder Boy III	44.000

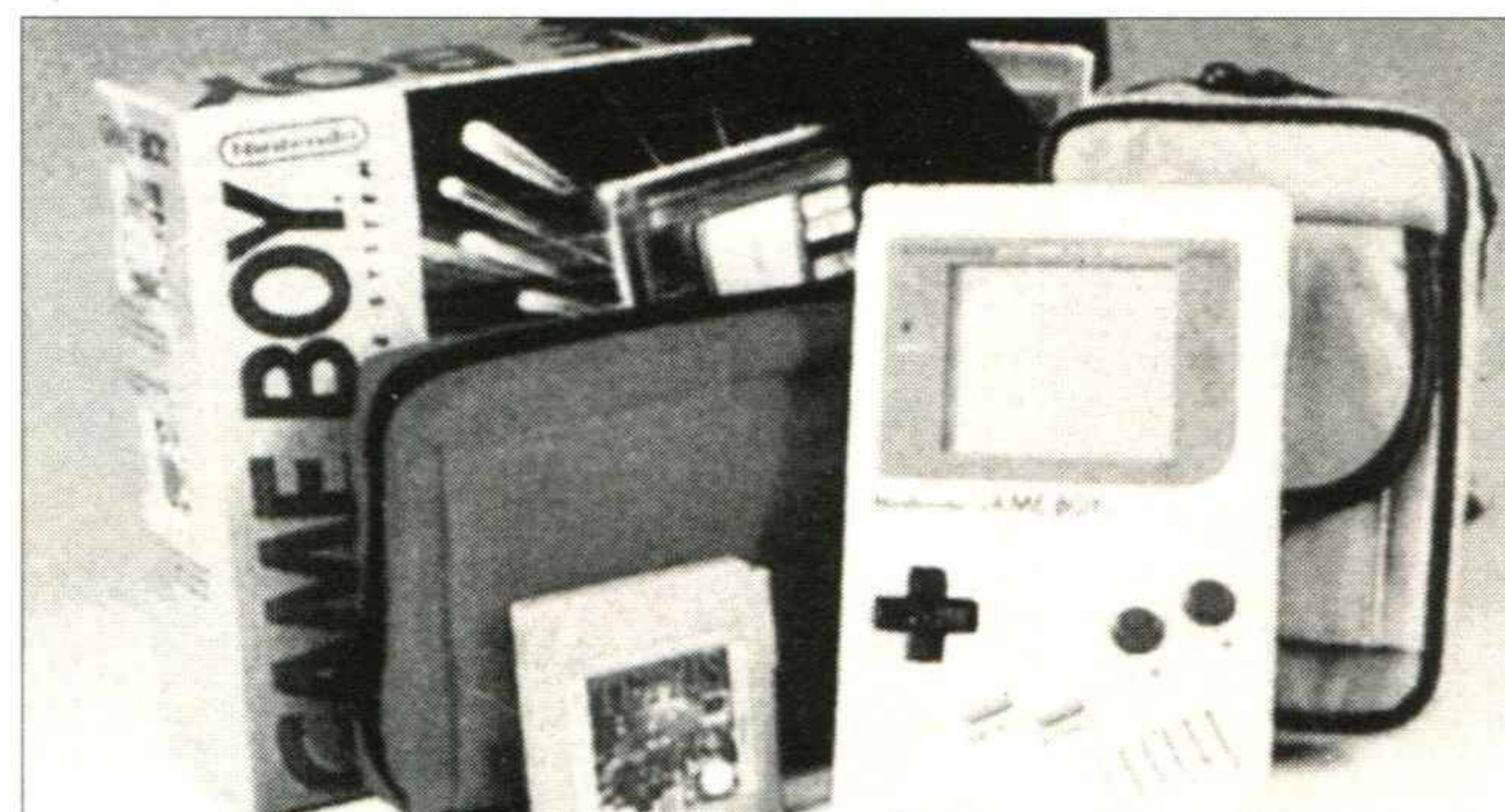
MEGA CD NEW

Cosmic	120.000
Feyore	120.000
Funky Orror	120.000
Slik Life	120.000
Fighty Moster	120.000

ACCESSORI

Mega Drive Adaptor	25.000
Megadrive Copier	450.000
J Pro	30.000
Converter Megadrive	29.000

GAME BOY CARTRIDGE



Alleway	51.000	Kwirk	51.000
Altered Space	51.000	Kung Fu Master	58.000
Astroids	51.000	Maru's Mission	51.000
Atomic Punk	58.000	Mega Man	58.000
Amazing Pinguin	51.000	Mercenary Force	58.000
Amazing Tater	58.000	Metroid II	51.000
Ballon Kid	51.000	Mosca Cieca	30.000
Baseball	51.000	Mr. Chin's Gourmet par	45.000
Base's Loaded	58.000	Mysterium	51.000
Batman	51.000	NBA All Star	58.000
Battle Bull	51.000	Nemesis	51.000
Beetle Juice	58.000	Ninja Boy	58.000
Bomber Boy	30.000	Ninja Turtle II	58.000
Boomers Adventure	51.000	Pac man	51.000
Boubble boubble	58.000	Paper Boy	58.000
Bouble Dragon II	51.000	Penguin Wars	51.000
Boubble Ghost	51.000	Pipe Dreams	45.000
Boxxle	51.000	Play Action Football	51.000
Brian Bender	58.000	Power Missione	45.000
Bugs Bunny II	58.000	Power Racer	51.000
Burai Fighter	51.000	Q Bert	58.000
Burger Time	58.000	Q Billion	51.000
Caesar's Place	51.000	Quarth	45.000
Castellian	51.000	Quix	51.000
Catrap	45.000	Radar Mission	51.000
Crystal Quest	51.000	Revenge of the Gator	45.000
Cyraid	51.000	Rescue of Princess	51.000
Dead Heat Scramble	45.000	Robocop I	58.000
Dead Lian Opus	45.000	Rolan's Cruise	51.000
Doctor Mario	51.000	Sagaia	39.000
Elevator Action	51.000	Serpent	51.000
Extra Bases	51.000	Shangai	45.000
First of North Star	45.000	Solar Strike	45.000
Fish Dude	51.000	Spiderman	58.000
Flipull	51.000	Simpsons	58.000
Fortified Zone	58.000	Side Poket	58.000
Fortress of Fear	51.000	Snoopy	51.000
Godzilla	51.000	Snorkies II	39.000
Golf	51.000	Snow Bros	30.000
Go Go Tank	51.000	Solomon's	51.000
Garfolys Quest	51.000	Spot	51.000
Hal Wrestling	45.000	Star Saver	58.000
Harmony	45.000	Super Mario Land	51.000
Heianko Alien	45.000	Super Rc Proam	51.000
Hook (Capitan Uncino)	58.000	Swords Of Hope	58.000
Home Alone	58.000	Tennis	51.000
In Your Face	58.000	The Punisher	51.000
Ishido Way O/T Ston	45.000	Track Meet	58.000
Kid Icarus	58.000	Turtles II	30.000
Klax	51.000	World Cup Soccer	51.000

PAGAMENTO: CONTRASSEGNO, BONIFICO BANCARIO, BANCOMAT

NEWS ANTEPRIME

DA MARIO...

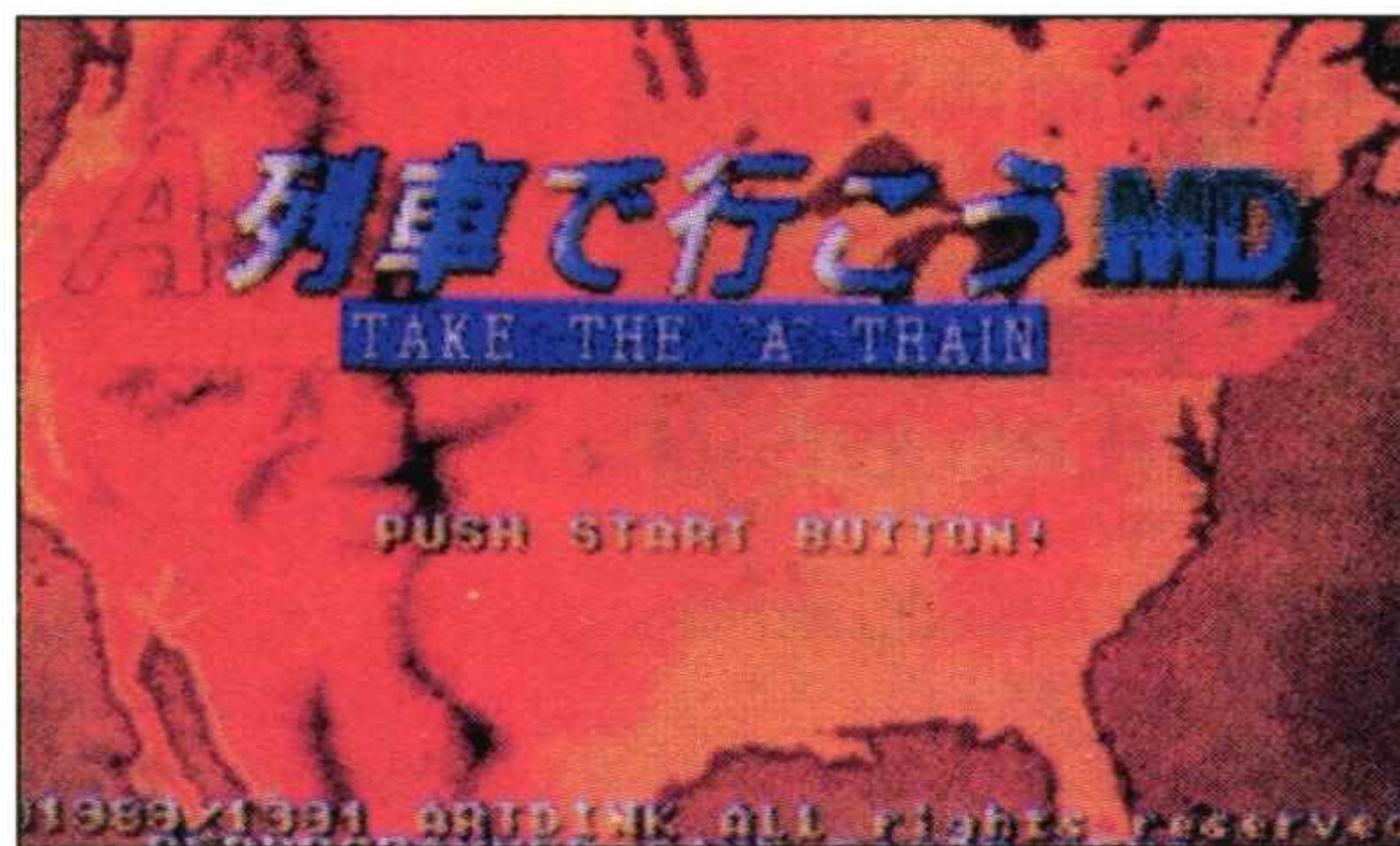
Come avevamo annunciato qualche tempo fa, è ormai imminente il lancio del mouse per Super Nintendo. Contro tutte le previsioni, la periferica si chiamerà *Power Mouse* e non *Super Mouse*, forse per evitare l'assonanza con quel super topo (Mighty Mouse) eroe dei cartoons. Il mouse sarà posto in vendita al prezzo di 60 dollari, circa 75 mila lire, accompagnato da un supporto software, *Mario Paint* (Mario Dipinge). Il titolo non è un'ennesima avventura dell'idraulico italiano più impegnato del mondo, ma il primo di una lunga serie di programmi didattico/educativi per il 16-bit Nintendo. *Mario Paint* permetterà di disegnare con semplicità sullo schermo, creare delle animazioni e comporre delle musiche. Sull'utilità di tutto questo abbiamo qualche riserva, così come le avevamo per *Art Alive* della Sega, comunque aspettiamo di vedere i risultati. A proposito, pare che il package verrà distribuito solo in Usa (è un'immane perdita, sigh), mentre il *Power Mouse* sarà disponibile nei negozi specializzati di tutta Europa verso Natale. Ma non cercatelo a Eurodisneyland.

NOTIZIE BREVIS

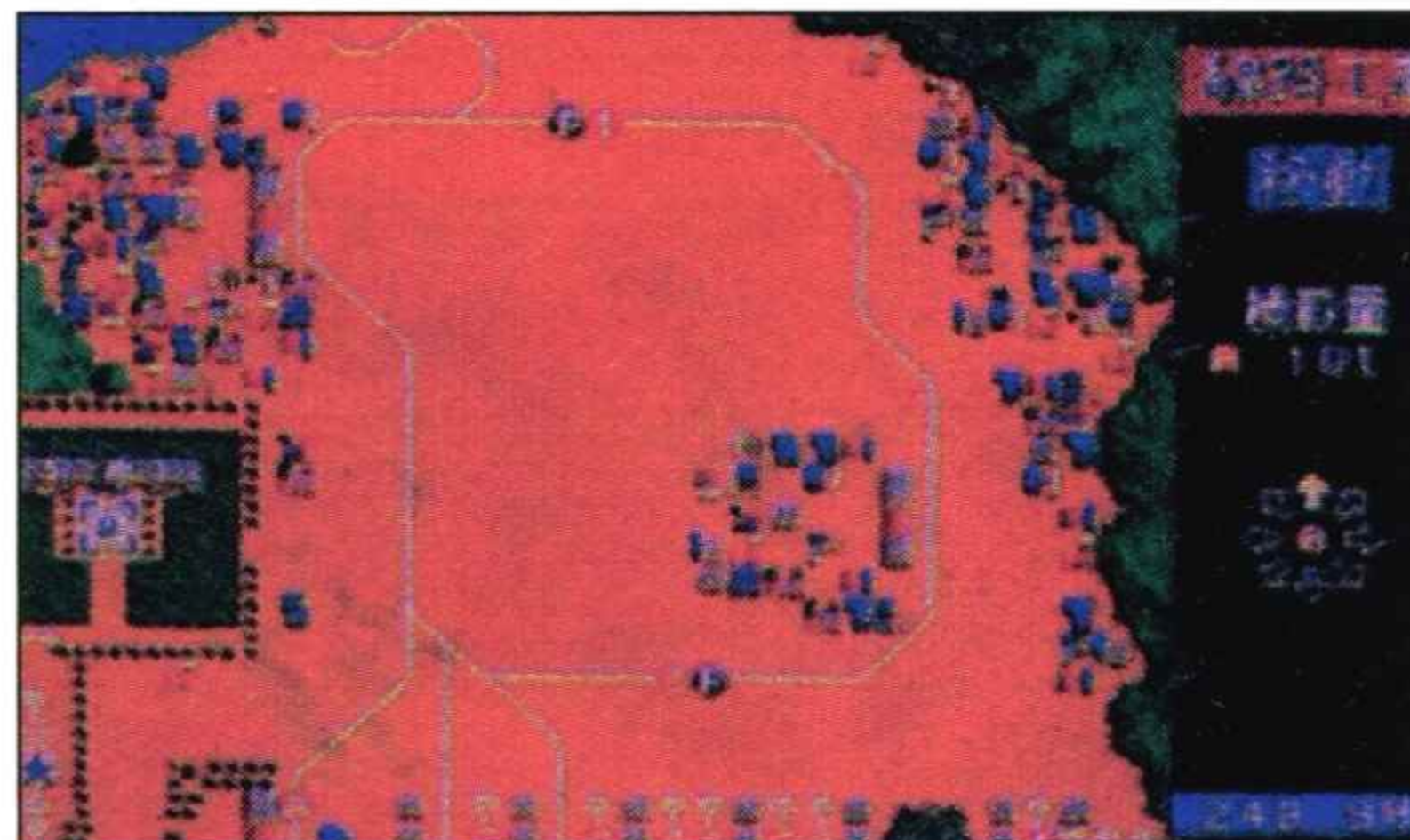
Prossimamente la Sega presenterà sul mercato un nuovo package comprendente il Master System II, *Alex Kidd* e *Olympic Gold*, il gioco ufficiale delle olimpiadi di Barcellona allo stesso prezzo del precedente, che includeva oltre ad *Alex Kidd* anche *Sonic*. Non solo: il gioco della Us Gold sarà incluso anche nella confezione per Megadrive. Quando? Tra breve, assicura la Sega, sicuramente prima delle Olimpiadi del '96...

Non ce n'è per nessuno! O meglio, non ce ne sarebbe per nessuno... Usiamo il condizionale, in quanto la notizia non ha ancora trovato conferme ufficiali. Pare che la Nintendo stia sviluppando una serie di giochi rivoluzionari per Super Famicom su cartucce da 32 Mbit, una quantità di memoria immensa mai sfruttata prima su una console casalinga a 16-bit (il massimo è, lo ribadiamo, *Street Fighter II*, a 16 Mbit). Ci auguriamo che la Nintendo abbia sviluppato dei chip più economici di quelli attuali, altrimenti il prezzo di simili giochi bisserebbe le irraggiungibili vette del software per Neo Geo...
Maggiori dettagli sul prossimo GP.

Torniamo a dati e statistiche: in cinque settimane (dal 13 di aprile al 18 di maggio), cioè dalla data di uscita del Super Nintendo in Inghilterra a pochi mesi fa, sono state vendute oltre 60 mila unità al pezzo di circa 300 mila lire caduna. Giudizio? Niente male davvero.



Cluff Cluff



Sembra Sim City, no?

Uno dei più grandi successi nipponici di qualche anno fa (correvano l'anno 1989, per essere precisi) è stato convertito dalla Artdink per Megadrive. *TTAT* è la risposta giapponese a *Railroad Tycoon* della Microprose, e vi permette di gestire una ferrovia, le sue stazioni, i suoi treni. Scopo del gioco: costruire nuove stazioni, potenziare le locomotive ed il servizio sbaragliando la concorrenza. Il vero ostacolo per noi europei non sarà la difficoltà del gioco, ma ancora una volta, la lingua. Ci auguriamo quindi una rapida traduzione inglese. Se amate le simulazioni manageriali alla *Sim City*, *Take the 'a' Train* potrebbe essere il gioco che avete sempre aspettato e finalmente potrete vendicarvi dei ritardi delle FFSS.. Non dimenticate il biglietto, però!

TAKE THE 'A' TRAIN

MEGA DRIVE

GAME GEAR CHE PASSIONE!

La migliore console portatile della Sega (è anche l'unica, ma non facciamo i pignolini) non ha finito di entusiasmarci con tonnellate di giochi bellini bellini, anzi, il meglio deve ancora venire. E vediamo, quindi, questo meglio: *Lemmings* è ormai quasi terminato e sarà commercializzato per Natale. *Double Dragon Extra* della Virgin sarà invece disponibile a ottobre e sarà una versione remixata e potenziata rispetto all'originale da sala giochi. *Pit Fighter* e *Out Run Europa* dovrebbero essere già in circolazione mentre leggerete questo numero di GP, mentre dovreste aspettare gennaio per *James Pond II*. Il titolo più atteso di tutti resta comunque *Super Sonic*, e per questo dovreste aspettare solo 2 mesi che corrispondono a 8 settimane, che corrispondono a 60 giorni, che corrispondono a 1344 ore, che corrispondono a...



Lemmings

La casa giapponese ha in serbo un paio di conversioni da coin-op che dovrebbero fare la felicità di tutti i possessori per Super Nes. La prima è *Hit the Ice*, un simulatore di hockey very very arcade proposto qualche mesetto fa anche sul PC Engine. L'originale da sala era molto divertente, soprattutto nel modo a due giocatori, e la violenza regnava, come in tutti i giochi di hockey, suprema: la grafica era massicissima, speriamo in bene...
Se detestate i titoli sportivi e amate invece le dimostrazioni pure della potenza dell'hardware del Super Nes, non perdetevi *Cameltry*: conversione dell'omonimo coin-op, *Cameltry* vi mette alla guida di una biglia, che dovete far uscire dal labirinto in cui è rinchiusa in un tempo prestabilito. Il bello del gioco è che, invece di muovere la boccia, dovete far ruotare tutto lo schermo e spostare lo sferoide grazie alla forza di gravità. Un titolo mitico e perfettamente adattabile al sedici bit di casa Nintendo.



Hit the Ice



David Crane's Amazing Tennis

Sul numero di Gheim Pauà che avete fra le mani, trovate la recensione di *Grand-slam Tennis*, il primo simulatore di questo

nobile sport per Megadrive. Fra non molto dovrebbe vedere la luce un altro titolo "sui generis" della Absolute Entertainment, chiamato, molto originalmente, *David Crane's Amazing Tennis*. David Crane, per i pochi che non lo sapessero, è uno dei più grandi programmatori della storia: a lui si devono titoli come *Pitfall* e *Decathlon*, autentiche pietre miliari sul mitico Atari VCS 2600. Per questo motivo aspettatevi qualcosa di spettacoloso da DCAT: nel frattempo gustatevi le foto con gli sprite alti una spanna e... non sbavate sulla rivista!

TAI TOPOWER

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS
MEGADRIVE
SUPER NES

CAMPANIA:

NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea, 115
 NAPOLI - ODORINO Largo Lala, 25/26
 ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI GIOCATTOLE Via Epomeo, 210/212

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri, 75/A
 BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Lombardi, 43
 FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via C. di Marte, 122

FRIULI:

TRIESTE - CARTOLERIA GIOCATTOLE Via Giulia, 7
 TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli, 3

LAZIO:

RIETI - RINALDI MARIO Viale Matteucci, 10/A
 RIETI - TOGNOCCHI Via Domiziano, 8
 ROMA - CIUFF CIUFF Via Etruria, 4/A
 ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina, 50/51
 ROMA - GIARDINO DEI BALOCCHI Circ. Gianicolense, 252/C
 ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Viale delle Province, 19
 ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Via R. Zampieri, 50/52
 ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Circ.ne Ostiense, 188
 ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Via Casal De' Pazzi, 113
 ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Via Baldo Degli Ubaldi, 21
 ROMA - LA CHIOCCIA Viale Marconi, 277
 ROMA - MARZI OTELLO Piazza Filippo Carli, 4
 ROMA - METRO IMPORT Via Donatello, 37
 TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana, 134

LIGURIA:

GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari, 2
 GENOVA - ELITE COMPUTERS Via Orsini, 31/R
 GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile, 112/R
 GENOVA - LA BEFANA Via Assarotti, 2-4-6-8/R
 GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci, 3-5-7/R
 GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri, 50/R
 GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie, 14-16-18
 LA SPEZIA - ABRUZZESE ANNA MARIA Via Dalmazia, 20
 RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti, 6
 SAVONA - BAZAR QUAGLIA Corso Italia, 235/R

LOMBARDIA:

BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni, 49
 CARAVAGGIO (BG) - MERISIO Via Oberdan, 13
 GALLARATE (VA) - GIOCHIGARDEN Corso Sempione, 33
 LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli, 48
 LEGNANO (MI) - G.M.L. Via C. Jucker, 1
 MILANO - B.C.S. Via Montegani, 11
 MILANO - CALLIGARO Via Ampere, 105
 MILANO - FLOPPERIA Viale Monte Nero, 15
 MILANO - FLOPPERIA P.zza S. Maria Beltrade, 1
 MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti, 37
 MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele, 22
 MILANO - NEWEL Via Mac Mahon, 75
 MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio, 37
 MUGGIO' (MI) - PRINCIPI CARLO Via 5 Giornate, 1
 NERVIANO (MI) - G.M.N. Via Nuova Str. Lat. Giovanni XXIII°
 ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua, 36

PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi, 5
 SABBIO CHIESE (BS) - BAZZANI OTTAVIA Via Parrocchiale, 22
 SAN GIULIANO MILANESE (MI) - G.M.S. Via L. Tolstoy, 85
 TIRANO (SO) - SICON NON FOOD Viale Italia, 24

MARCHE:

FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio, 67
 OSIMO (AN) - IL GIOCATTOLO Via Lionetta, 12

PIEMONTE:

ALBA (CN) - BONA Corso Coppino, 32
 ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri, 26
 BRA (CN) - BONA Via Principi, 4
 CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma, 181
 CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po, 2/C
 NOVARA - BARALE Via Omar, 2
 NOVARA - PARADISO DEI BAMBINI Via Tadini, 35
 PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico, 20
 RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa, 112
 TORINO - ALEX 2 Via Tripoli, 179/B
 TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia, 333/4
 TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi, 26/B
 TORINO - GIROTONDO TRE Corso Sommeiller, 33
 TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria, 8
 TORINO - PLAY GAME SHOP Via Carlo Alberto, 39/E
 VERCELLI - STILE Via Marsala, 25
 NEGOZI EXPERT PIEMONTE - VEDI PAGINE GIALLE -

PUGLIA:

BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia, 79

REPUBBLICA SAN MARINO:

SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio

SICILIA:

CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora, 122/124
 PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi, 50/E

TOSCANA:

AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà, 53/55
 AREZZO - BOBINI GIOCATTOLE Via L.B. Alberti, 1/H
 CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale, 241
 FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via De Tacchinardi, 2
 FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda, 1/R
 LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo, 216
 LIVORNO - DRAGON'S LAIR Via S. Francesco, 47/14
 LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli, 52
 LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate, 598
 MASSA CARRARA - FLOATING POINT Gall. L. Da Vinci, 32
 PIOMBINO (LI) - PUNTO ROSSO Via I. Barontini, 28
 POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via del Commercio, 29
 PONTE BUGGIANESE (PT) - DINI SHOPPING Via Buggianese, 108
 PRATO (LI) - CAPECCHI ROBERTO Via L. Muzzi, 52
 SIENA - BIANCHI Strada Massetana Romana
 VIAREGGIO (LU) - IL GATTO E LA VOLPE Via Dei Marmi (int. 3)

UMBRIA:

BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
 PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni, 17/29
 PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano, 3/10

In questi negozi è garantita
 la qualità' **LEADER !!**



Dimmi che Nintendo giochi e ti dirò chi sei.

NINTENDO
CALIFORNIA
GAMES

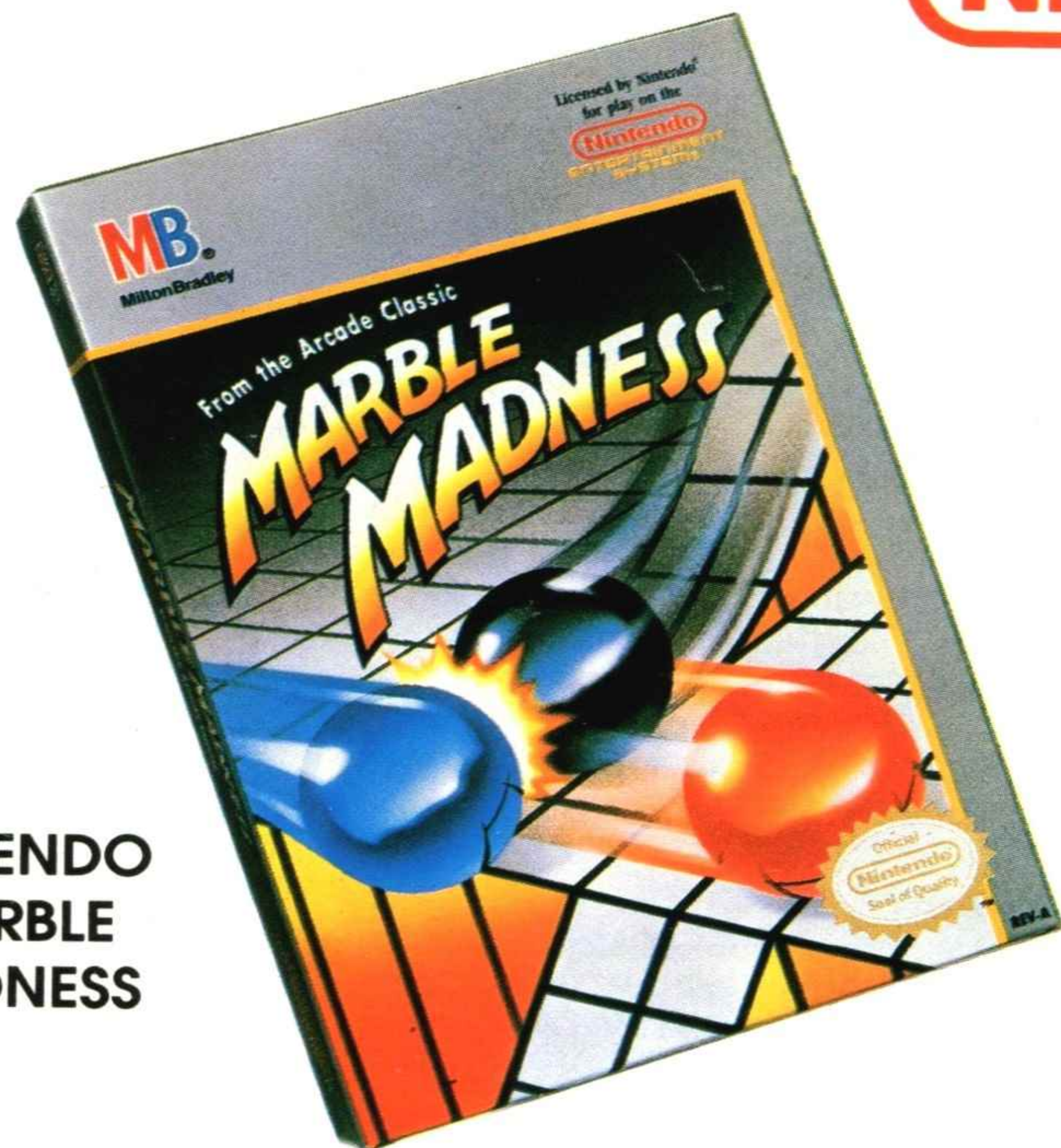


NINTENDO
TIME
LORD



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

si ringrazia Joystick Fun - MI

SUPERSCOPE

REGALA UN BAZOOKA AL TUO SUPER NES!

Diciamo francamente, il Super Nes è stupendo, è potentissimo, ha dei giochi fantastici, ma ha un grossissimo difetto: non ha periferiche. Certo, sono uscite decine e decine di joypad, joystick e comandi vari, più o meno comodi e più o meno costosi, ma, fino ad oggi, mancava qualcosa che rendesse il tutto ancora più unico, ancora più giocabile. Tanto per cambiare ci hanno pensato quei genialoidi della Nintendo a sopperire a questa lacuna, progettando un nuovo tipo di "arma" da interfacciare al 16 bit che tutti conosciamo. Scartata l'idea della pistola perché troppo banale e confondibile con la Zapper del Nes, eliminata la Uzi "alla Operation Wolf" o "alla Terminator 2" perché troppo violenta, ecco l'idea super: perché non realizzare un'arma devastante, come è devastante il Super Nes, talmente improbabile da non destare istinti omicidi nei ragazzi più impressionabili? Così ha visto la luce il Superscope, un bazooka lungo circa un metro e dal look tipicamente robotico, alla Gundam F91, tanto per intenderci. La confezione (che papà e mamma faranno davvero fatica a nascondere in occasione di compleanni o feste varie, visto che è circa il quadruplo di quella del Super Nes) comprende, oltre al cannone, il ricevitore per i raggi infrarossi e una cartuccia con sei giochi da usare con il Superscope.



È lui, il protagonista incontrastato di questa pagina. Siori e sioire, ecco a voi in tutta la sua bellezza... Il Superscope! Sullo sfondo, in tutta la sua bruttezza, Apecar.

Cominciamo con i lati negativi: il Superscope per funzionare ha bisogno di sei pile AA (le stilo che schiaffate solitamente nel walkman) e, sebbene non sia pesantissimo, dopo qualche partita, vi procura un minimo di dolore al braccio e alla spalla. Questo fastidio è comunque superabile ed è ampiamente compensato dalle enormi potenzialità del Superscope. Sul bazooka infatti trovate, oltre al mirino (posizionabile sia alla destra che alla sinistra



Apecar spiega a Dupont il funzionamento del Superscope il più chiaramente possibile.

del cannone, così da permettere di usufruire anche ai mancini), un pulsante di fuoco, il tasto di pausa, lo switch d'accensione (che consente di inserire anche il Modo Turbo, grazie al quale si può sparare a raffica) e un altro tasto che, a seconda dei giochi, può essere usato come secondo pulsante di fuoco o come detector in grado di mostrare sul teleschermo dove stiate mirando.

Dentro la scatola del Superscope troviamo una cartuccia con sei giochi. I primi sono due versioni differenti del medesimo gioco, *Blastris*: uno primo, chiamato molto originalmente *Blastris A*, è una variante del solito *Tetris* in cui bisogna colpire i pezzi per farli ruotare e disporli a proprio piacimento. Il secondo invece, chiamato altrettanto originalmente *Blastris B*, è un remix di *Columns*. In pratica ci sono dei blocchi che cadono e che cambiano colore ogni volta che vengono cuccati con il bazooka: scopo del gioco è riuscire a posizionare tre blocchi dello stesso colore vicini così da farli scomparire.

Il migliore del lotto è sicuramente *Mole Patrol*. Sullo schermo ci sono un sacco di buche, dalle quali spuntano delle talpe di diversi colori: per totalizzare il maggior numero di punti è necessario far fuori le talpe blu e risparmiare quelle rosa, cercando nel contempo di non finire la riserva di proiettili.

Gli altri tre giochi sulla cartuccia sono varianti del medesimo titolo, *Lazerblazer*: nel primo bisogna colpire il maggior numero di missili che attraversano lo schermo da sinistra a destra, mentre nel secondo e nel terzo bisogna affrontare i nemici che si avvicinano frontalmente.

Tutti i giochi permettono di scegliere il livello di difficoltà, di memorizzare i record e di giocare in due (non contemporaneamente, è ovvio).



Distruzione totale in Lazerblazer



Così non sembra granché, ma dovrete vederlo muoversi.



Il mirino per la messa a fuoco del Superscope.

IL RILEVATORE

Il fulcro del sistema è questo: una scatola quadrata più piccola di un dischetto da tre pollici e mezzo, che va collegata a una porta joypad della console e posizionata sopra o a fianco del televisore. Come accennato poco fa, questo rilevatore è il cuore del Superscope: senza di lui il bazooka (che va tenuto a una distanza di circa tre metri dallo schermo) servirebbe a meno di zero e, se fosse stato realizzato con i piedi, ci saremmo ritrovati con un gingillo costoso, ma inutile. Invece i tecnici della Nintendo ci hanno messo il solito impegno e il risultato si vede: i colpi sono precisissimi e non si ha quasi mai l'impressione di sparare a vuoto.



★ Le console stanno distruggendo i computer? Pare di no: secondo Amiga World nel 1991 le vendite di Amiga sarebbero aumentate del 21% in Europa, mentre la Commodore, sempre lo scorso anno, avrebbe venduto qualcosa come 800.000 C64.

★ A proposito di Nintendo e di Commodore. Si vocifera in ambiente telematico che l'impero giapponese stia per conquistare l'occidente anche in ambito home computer. Il colosso nipponico avrebbe infatti acquistato un rilevante numero di azioni della Commodore, divenendo il primo azionista. La notizia non ha trovato conferme né smentite, ma sul prossimo numero chiariremo la situazione.

★ Sempre a proposito di computer: poco tempo fa girava voce che esistesse un emulatore Megadrive per Amiga. A parte il fantomatico A-Miga Drive, celeberrimo pesce d'Aprile di C+VG inglese di qualche anno fa, il suddetto programma dovrebbe permettere ai possessori di Amiga di giocare con i titoli della console della Sega, con qualche limitazione dovuta ad incompatibilità di colori. Quando ne sapremo di più, lo pubblicheremo.

★ Pare che la Apple stia sviluppando in gran segreto una sorta di console multimediale (vedi CDTV o CD-I) molto più potente della concorrenza, che uscirà negli Usa entro Natale.

★ Tra pochi mesi sarà disponibile un adattatore SUPER NES-NES, che permetterà al 16-Bit della Nintendo di sfruttare i giochi del Nes, con una minima spesa (50 mila lire circa).

R-A-D-I-C-A-L-E !

I giappo sono sempre più megalitici... Indovinate un po' cosa hanno combinato tre giganti tecnologici quali la Taito, una delle software house più potenti del globo, la ASCII da decenni coinvolta nel settore videoludico e la JSB che controlla numerosi canali televisivi via satellite? Ebbene, hanno elaborato un radicale sistema di videogioco. Sarà infatti possibile downloadare i giochi direttamente dal segnale del satellite per giocare in casa propria i più recenti giochi arcade della Taito, grazie ad una speciale sistema console+Cd ROM che decodifica le informazioni provenienti dallo spazio. Anche se al momento sembra totalmente utopistico che un simile sistema verrà sfruttato al di fuori del Giappone l'idea è assai gongolante, anche perché il settore satellitare è in continua espansione in tutta Europa, Italia compresa.

SONIC 2: LE DATE!

L'attesa per l'uscita del secondo episodio del riccio più veloce del west è spasmodica e ricorda quella dei grandi avvenimenti, che so, il concerto degli U2, l'elezione di un presidente della repubblica, un sei in matematica... Non divaghiamo: *Sonic The Hedgehog II: Super Sonic* raggiungerà gli appositi slot del Megadrive fra poco meno di due mesi: per essere precisi sarà in vendita a partire dal 24 novembre in Usa, Giappone ed Europa. Lanciato contemporanea

NEWS ANTEPRIME

mente per le quattro macchine Sega (Megadrive, Mega CD, Master System, Game Gear), *Sonic II* si presenta come la contromossa all'attacco della Nintendo e si preannuncia come l'hit di Natale. La Sega ha investito oltre due milioni di dollari per propagandare il gioco nel vecchio continente. Al momento non è chiaro se il titolo su CD presenterà differenze di rilievo con la versione cartidge. Sul prossimo numero uno speciale.

È TUTTO MOLTO BELLO

- * 50 software house stanno sviluppando software per il Super Nes CD-ROM.
- * Il cane di MBF si chiama *Zelda*.
- * Uno dei primi titoli che uscirà per Super Nes CD ROM sarà *Zelda IV*.
- * Alcuni dei programmatori di *Fatal Fury* per Neo Geo hanno precedentemente realizzato *Street Fighter II* (almeno secondo Mean Machines)
- * Il prezzo di *Street Fighter II* per Super Nes in Italia si aggira sulle 200 mila lire. Alcuni negozianti lo hanno addirittura messo in vendita solo con un altro gioco. Non è esattamente quello che si definisce un comportamento onesto nei confronti dell'acquirente (vedi Apposta).
- * Michele è la nuova mascotte della redazione: no, non si tratta di un nuovo videogioco, ma del figlio appena nato di Alberto Rossetti, a cui vanno tutti i nostri complimenti.
- * È in arrivo un joypad a sei tasti per Super Nes.
- * La Nintendo ha comprato la squadra di baseball dei Seattle Mariners
- * La Konix ha realizzato una versione per Megadrive del joystick più apprezzato dalla redazione di K, lo Speedking.
- * La Irem è stata fondata nel 1974
- * Non dimenticate: l'i-Genesis innanzitutto!

L'ANAGRAFE DEI VIDEOGIOCHI

Il numero dei videogiochi commercializzati con nomi diversi è sempre crescente. A parte il fatto che la politica delle software house di assegnare titoli diversi agli stessi giochi con il pretesto che sono indirizzati a mercati differenti appare poco comprensibile (è come se la versione americana della *Divina Commedia* si chiamasse *Dante Alighieri goes to Hell...*), è inoltre causa di disguidi e confusione...

Presentiamo qui di seguito alcuni titoli di videogiochi: sareste in grado di elencare il corrispettivo nome sotto il quale il gioco è noto? Le "soluzioni" sono pubblicate al contrario per scoraggiare eventuali sbirciate...

- 1)EA Hockey Megadrive
- 2)Fantasia* Megadrive
- 3)Mercs Megadrive
- 4)Quackshot Megadrive
- 5)Runark Megadrive
- 6)Street of Rage Megadrive
- 7)Tokì Megadrive (2 nomi)
- 8)Trouble Shooter Megadrive
- 9)Truxton Megadrive
- 10)Two Crude Dudes Megadrive
- 11)Wonder Boy Megadrive
- 12)Sol Feace Mega CD
- 13)F1 Exhaust Heat Super Famicom
- 14)Goemon Gambare Super Famicom
- 15)Rushing Beat Super Famicom

NBA FANTASTIC

Avete già letto la recensione di *Super Dunk Shot* su questo numero di GP? Il titolo della Hal non è niente male, ma non raggiunge affatto un punteggio da Power Game. Molto più promettente sembra invece *NBA Super All Star Challenge*, un gioco della Acclaim che vi permette di lanciarvi in spettacolari "one-on-one" contro le più famose stelle della National Basketball Association.

La grafica è magistrale (date un'occhiata alla foto se non ci credete) e il riflesso dei giocatori sui parquet dovrebbe garantire una cura particolare anche per i minimi dettagli, e se lo stesso vale per la giocabilità state pur certi che a fine anno ci ritroveremo fra le mani un titolo per SuperNes davvero vincente.

Altro titolo cestistico di particolare interesse dovrebbe essere *NBA All Star Challenge* che, nonostante il nome pressoché identico, nulla ha a che vedere con il gioco della Acclaim: *NBA A.S.C.* è un gioco per Megadrive edito dalla Flying Edge (che in realtà è pur sempre una divisione della Acclaim), vagamente simile al buon vecchio *TV Sports Basketball* (uscito un annetto fa su PC Engine): la grafica è solo discreta, ma la giocabilità dovrebbe essere massicissima.

Visto che siamo in argomento annunciamo anche l'uscita per la fine dell'anno di *Super NBA Basketball* (caspita, si sono spremuti per trovare questi titoli?) della Temco, di cui purtroppo sappiamo troppo poco per potervene parlare e, udite udite, di un gioco avente come protagonista il più forte giocatore di basket di tutti i tempi, l'uomo che ha due razzi al posto dei piedi, l'unico, l'inimitabile Michael "Air" Jordan. Realizzato inizialmente per il solo PC, *Michael Jordan Flight* (questo il nome, finalmente originale, del gioco) della Electronic Arts dovrebbe vedere la luce quest'autunno su Megadrive e Super Nes come *Team USA Basketball*: protagonisti di questa simulazione i dodici componenti del mitico Dream Team (Bird, Magic, Barkley e compagnia bella) e... il Modo 7. Come in *Super Dunk Shot* infatti, il campo è un unico sprite che viene fatto ruotare a destra e manca con estrema facilità dal Super Nes. I giocatori, tanto per gustare, sono digitalizzati, quindi aspettatevi qualcosa di mostruoso!



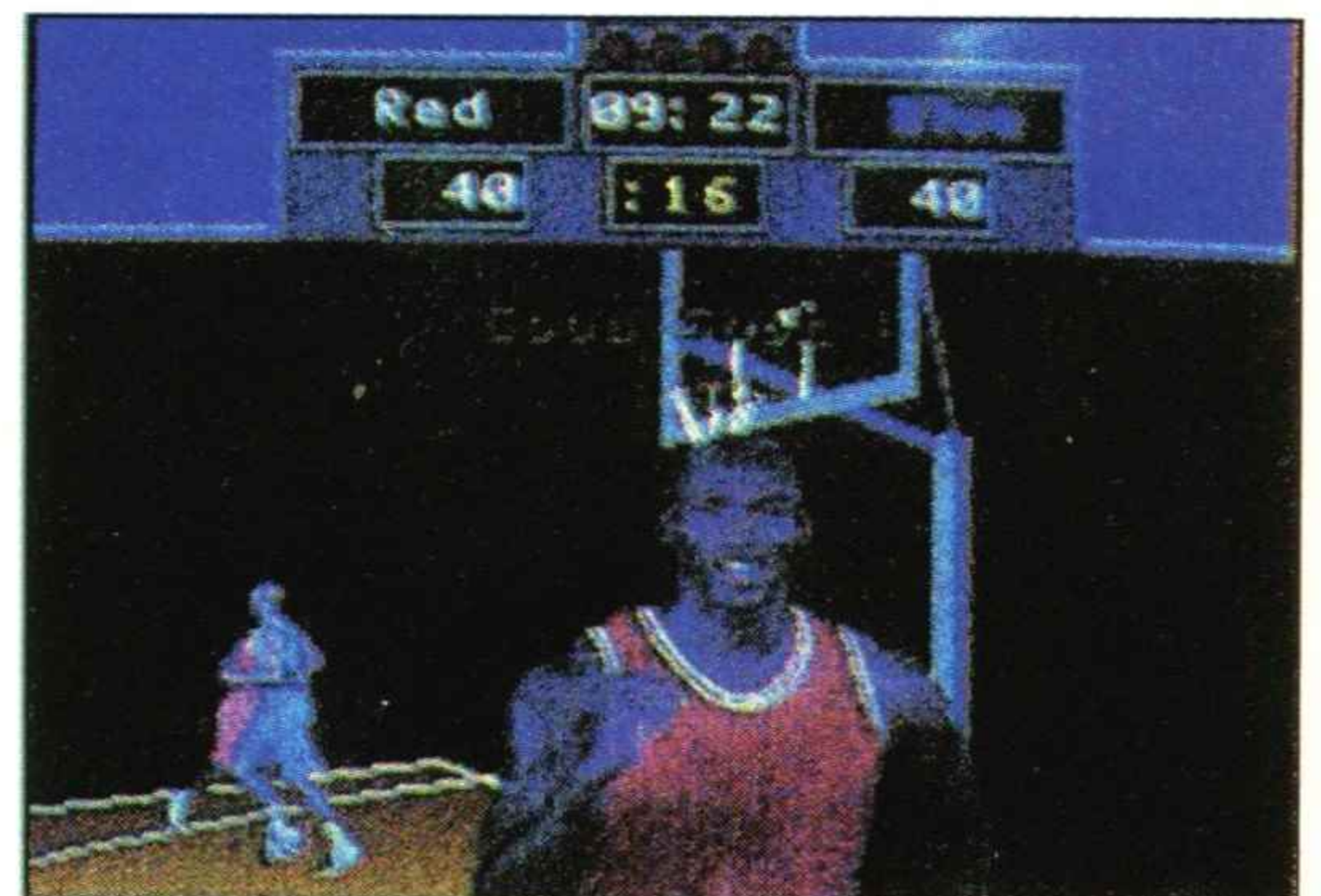
I tiri liberi in NBA All Star Challenge per Megadrive.



L'opzione videoregistratore in Team USA Basketball che permette di rivedere le azioni a proprio piacimento.

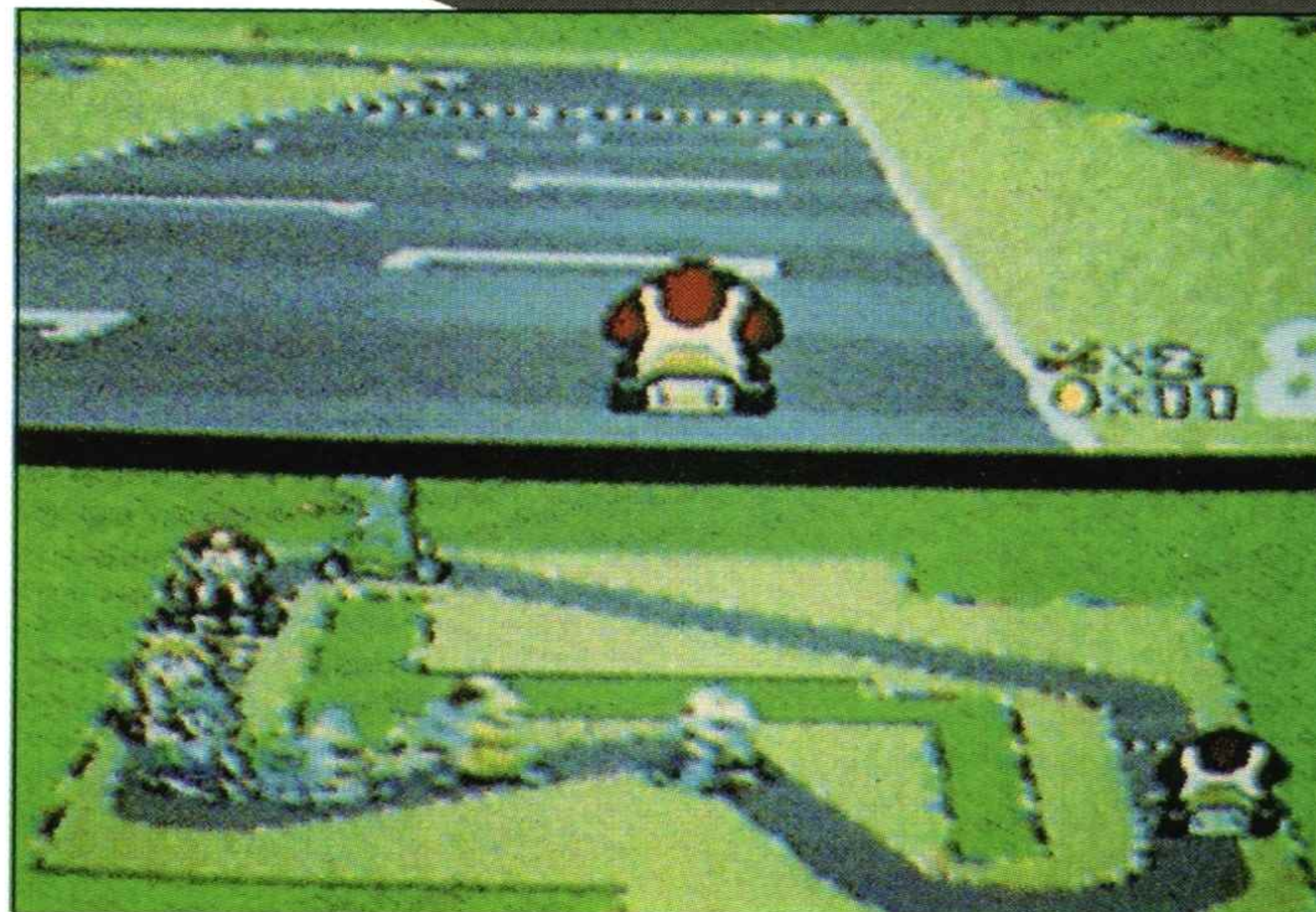


Mamma, butta la pasta: è arrivato NBA Super All Star Challenge!



Like Mike, Be Like Mike...

MARIO VA IN GO KART!



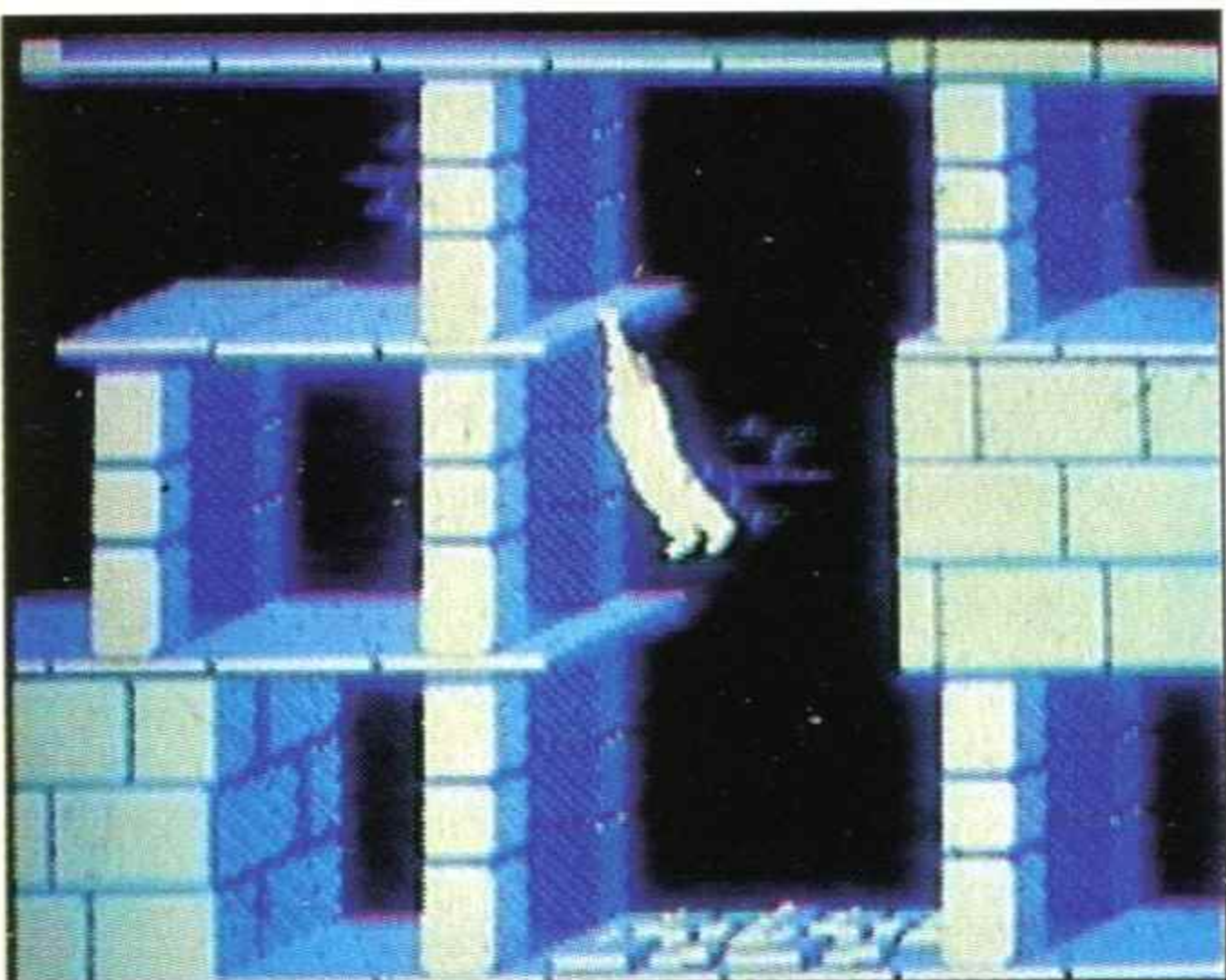
Dai Mario, pigia sull'acceleratore!

Ebbene sì! L'idraulico italiano più famoso del mondo ha colpito ancora: dopo essere stato protagonista di una serie infinita di platform, aver arbitrato partite di tennis, giocato a golf, espresso il proprio parere di dottore ed essere apparso in una miriade di giochi, Mario ha preso il sopravvento in un gioco di guida, e che gioco! *Super Mario Kart* è una simulazione "alla F-Zero" con la pista che ruota a velocità supersonica e fluidissima, grazie al rinomato Modo 7. L'inquadratura è posteriore e lo schermo è diviso a metà, per permettere a due giocatori di cimentarsi contemporaneamente o, nel caso si gareggi da soli, di avere una situazione aggiornata in tempo reale del distacco dagli altri concorrenti. Noi stiamo già sbavando al pensiero di guidare il mitico Mario alla vittoria, e voi?

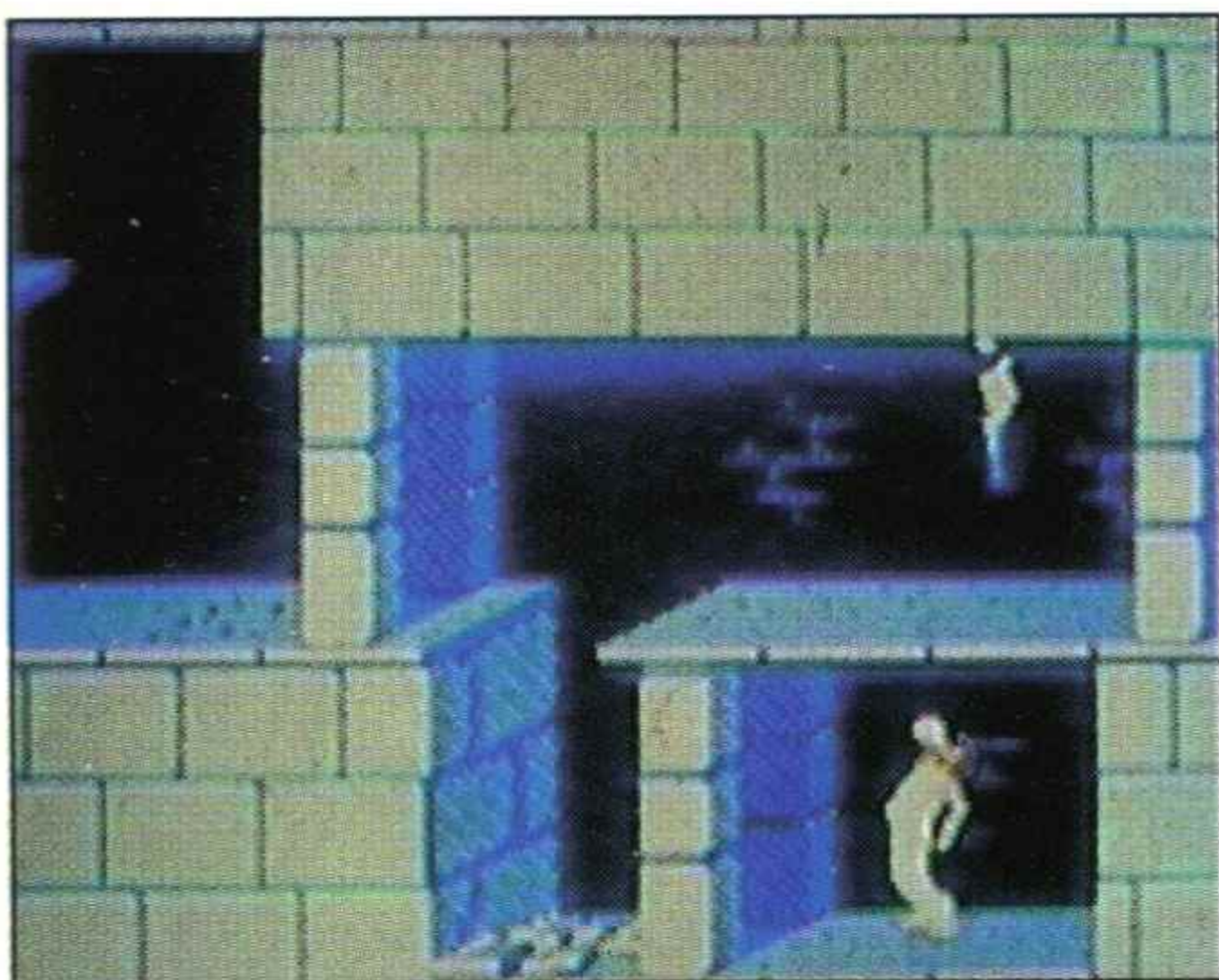
L'INVASIONE DELLA PERSIA

L'abbiamo giocato su Gameboy (GP 6), ci siamo divertiti sul Master System (GP 8), l'abbiamo recensito per il Super Nes (guardate un po' a pagina 36...) e ancora non è finita. Di cosa stiamo parlando? Ma di *Prince of Persia* ovviamente, il platform con le migliori animazioni mai viste su qualsiasi computer e console. È infatti imminente l'arrivo della versione Nes di questo stupefacente gioco.

La trama la conoscete già: il solito cattivone ha rapito la bellissima principessa, figlia del Gran Visir, e sta a voi recuperarla mettendo a repentaglio la vostra incolumità. D'accordo, l'originalità è pari a zero, ma la grafica spettacolosa dovrebbe costituire da sola un valido motivo per acquistare questo gioco. Se volete saperne di più non perdetevi la recensione sui prossimi numeri della vostra rivista preferita (è Gheim Pauà, vero?).



Che divertimento dondolarsi nel vuoto.



Una bella bevuta è proprio quello che ci vuole!

ANCORA VITE INFINITE

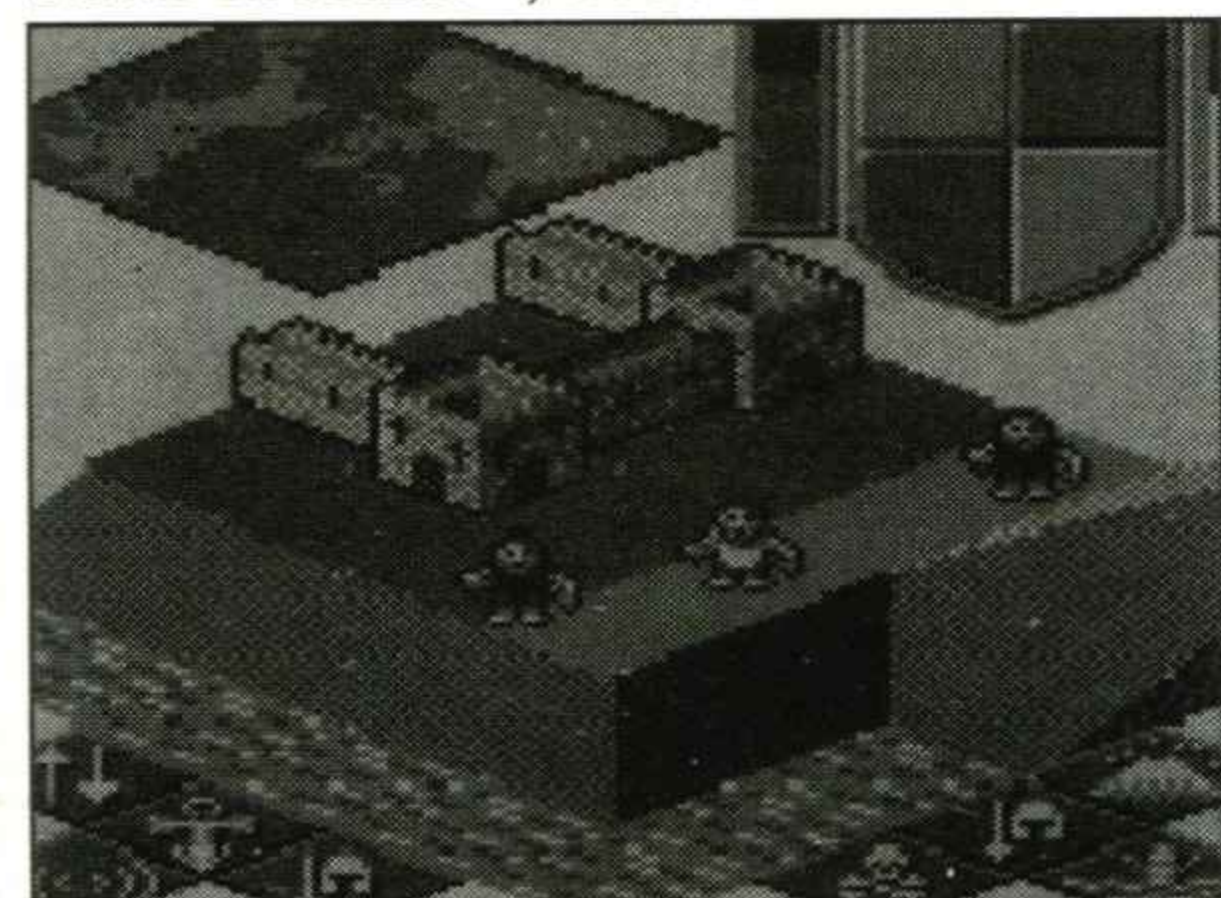
Lo scorso mese vi avevamo parlato della *Action Replay Pro* per Megadrive e del *Game Genie* per NES, due cartridge che, se inserite fra la console e la cartuccia del gioco, consentono (tramite l'inserimento di opportuni codici numerici) di avere vite infinite, energia illimitata e un sacco di crediti in un gran numero di giochi.

Ora è uscita, sempre per opera della Datel Electronics, la versione Super Nes della *Action Replay*. Non ci sono differenze sostanziali con la cartridge omonima per Megadrive, se non una piacevole innovazione: la cartuccia funge anche da adattatore universale e permette di usare i giochi americani o europei con il Super Famicom. Se volete saperne di più o acquistarne un esemplare rivolgetevi a Nex International - MI.



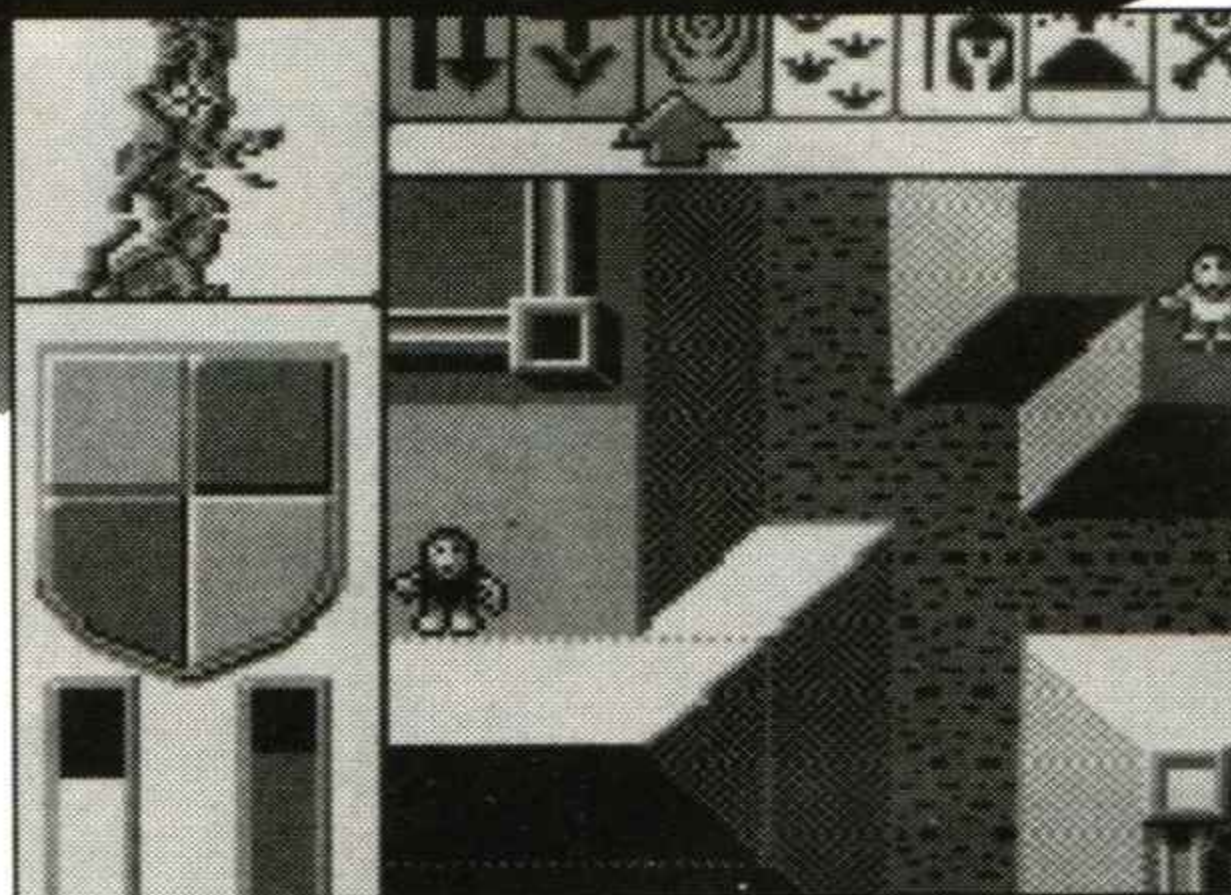
ODDIO, È UN GAMEBOY!

Dopo il bellissimo *Prince of Persia*, per la serie "Conversioni allucinanti - Parte seconda", ecco arrivare la



A quando la conversione di Street Fighter 2?

conversione per Gameboy di un classico di tutti i tempi, *Populous*. Per i pochissimi che non lo conoscessero, sappiate che si tratta del primo simulatore divino della storia: nel gioco bisogna "impersonare" una divinità e controllare una popolazione di genaloidi, cercando di farli prosperare e di accrescerne la potenza. *Populous* è uno dei giochi più ampi che siano mai stati creati, eppure alla Bullfrog non hanno alcun dubbio sulla buona riuscita della conversione: anche perché si vocifera già di una possibile versione Gameboy di *Powermonger*...



Pazzesco: Populous sul Gameboy!!!

NEWS ANTEPRIME

- 16) *Super Formation Soccer* Super Famicom
- 17) *Super Aleste* Super Famicom
- 18) *Shubibiman III* Pc Engine Duo
- 19) *Macross 2036* Pc Engine Duo

- 19) *Robotech 2036* Turbograft 16 CD
- 18) *Overhauled man III* Turbograft 16 CD
- 17) *Space Megarforce* Super Nes
- 16) *Super Soccer* Super Nes - S. Nintendo
- 15) *Rival Turf* Super Nes
- 14) *Legend of Mystical Ninja* Super Nes
- 13) *F1 Roc* Super Nes
- 12) *Sol Deace* Mega CD Usa
- 11) *Revenge of Drancon* Genesis
- 10) *Crude Busters* Md Japan
- 9) *Tatsujin* Md Japan
- 8) *Battle Mania* Md Japan
- 7) *Toki Going* Ape Spt Genesis
- 7) *Ju Ju Legend* Md Japan
- 6) *Bare Kuckle* Md Japan
- 5) *Growl* Genesis
- 4) *I love Donald Duck* Md Japan
- 3) *Commando II* Md Japan
- 2) *I love Mickey Mouse* Md Japan
- 1) *NHL Hockey* Genesis

Sul prossimo numero pubblicheremo altri titoli "ambigui", nel frattempo, invitiamo tutti i lettori ad inviarci esempi simili!

★ **Gigadrive**, una console che non deve chiedere mai. Eccovi di seguito il resoconto dalle indiscrezioni più recenti a proposito della nuova macchina Sega, carpite a tecnici loquaci ma non troppo:

- 1) Il Gigadrive verrà presentato sul mercato nel primo quarto del 1994
- 2) Avrà un microprocessore funzionante a 32-Bit
- 3) Sarà compatibile 100% con il software su cartridge del Megadrive/Genesis
- 4) Sarà compatibile 100% con il software del Mega CD e Wondermega
- 5) Come il Neo Geo, sarà compatibile 100% con i titoli Sega da bar
- 6) Sarà sviluppato sullo stesso concetto del System 32 Arcade
- 7) Ciò significa che potrete giocare *Rad Mobile* o *Arabian Fight* a casa vostra come se foste in sala-giochi, ma senza tutta quella puzza di fumo
- 8) Dal momento che la Nintendo non sta sviluppando nessun successore al Super Nes, la Sega si aspetta di lanciare un prodotto qualitativamente superiore a qualsiasi altro disponibile (Super Nes e Neo Geo inclusi) sul mercato ribadendo così la propria leadership, soprattutto nel caso che il Megadrive si dimostri incapace di resistere all'INCALzante avanzata del 16-bit targato Mario.
- 9) No, il Gigadrive non farà il caffè

★ **LEMMINGS AL BAR**. Fra pochi mesi potrete incontrare i simpatici ometti verdi nel vostro bar di fiducia. Il motivo? Per chi non lo avesse ancora capito, uscirà tra non molto il coin-op ispirato al mega-hit della Psygnosis, sviluppato da quei volponi della Data East. Sebbene la struttura rimarrà pressoché identica, la grafica verrà arricchita sensibilmente e i programmatori assicurano numerose sorprese. È prevista l'uscita europea entro Natale. Il gioco originale uscirà invece anche per Megadrive, Lynx, Gameboy e lavatrici Rex. La versione per Super Nes, nel frattempo, è stata giudicata uno dei migliori giochi sul mercato dalla critica americana. Cenobitico!

JOYSTICK *fun*

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

**eccezionale
anteprima!!**

È disponibile a £ 400.000 la console del 2000. Potrai noleggiare direttamente e vedere sul televisore tutti i coin-op preferiti del bar!

BLACK POWER

BLACK POWER

Non sentirai più parlare di console mal realizzate con grafica e sonoro scadenti, perchè con "BLACK POWER" avrai a casa tua i medesimi giochi utilizzati al bar. Telefona subito per saperne di più!

BLACK POWER

*Le offerte
di
settembre*

ORARIO:
9.00-12.30
15.00-19.30

**MEGADRIVE
+ 2 GIOCHI
£ 330.000**

**MEGADRIVE
+ 4 GIOCHI
£ 375.000**

**S.FAMICOM
+ 1 GIOCO
£ 550.000**

**GAMEGEAR
+ Donald Duck
+Lente "Magnifier"
£ 289.000**

**GAMEBOY
+ 2 GIOCHI
£ 175.000**

**LINKS
+ 1 GIOCO
£ 199.000**

**PC ENGINE
GT
£ 450.000**

**SCONTO 10%
SU 3 GIOCHI
ACQUISTATI**



❖ **SUPERFAMICOM** ❖

**disponibili
oltre 75 titoli per
FAMICOM e SUPERNES
a partire da
£ 89.000**

❖ **SEGA MEGADRIVE** ❖

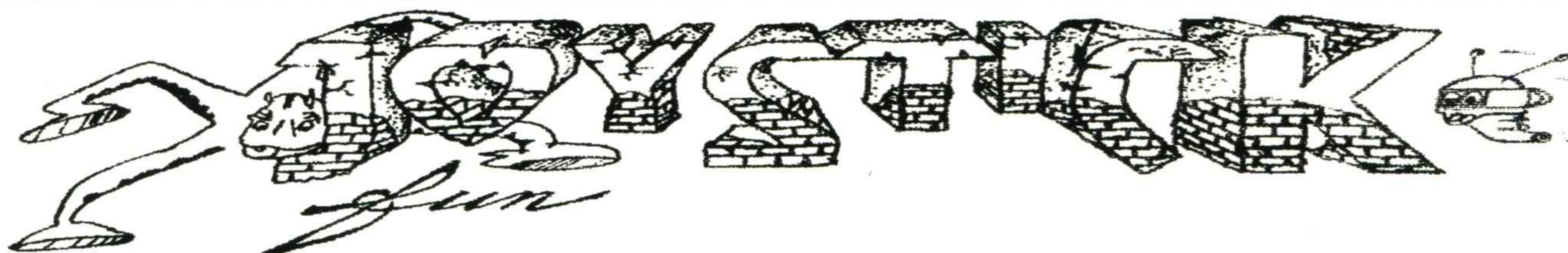
**Tutte le novità
in anteprima da
GIAPPONE U.S.A.
a partire da
£ 49.000**

❖ **GAMEBOY** ❖

❖ **GAMEGEAR** ❖

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

Gamegear	258.000
TV Tuner	199.000
Master Gear Conv.	55.000
Battery Pack	85.000
Alimentatore 220V	20.000
Big Window	45.000
Magnifier	39.000
Giochi da £ 55.000 a £ 65.000	



JOYSTICK *fun*

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

❖ PC COMPATIBILI ❖

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

❖ AMIGA ❖

AMIGA 500 PLUS

+ 50 GIOCHI + joystick
£ 670.000

AMIGA 600

£ 770.000

Drive esterno £ 140.000

Genlock a partire da £ 298.000

Digitatori

Espansioni di memoria

Tutto il software disponibile sul mercato

STAMPANTI:

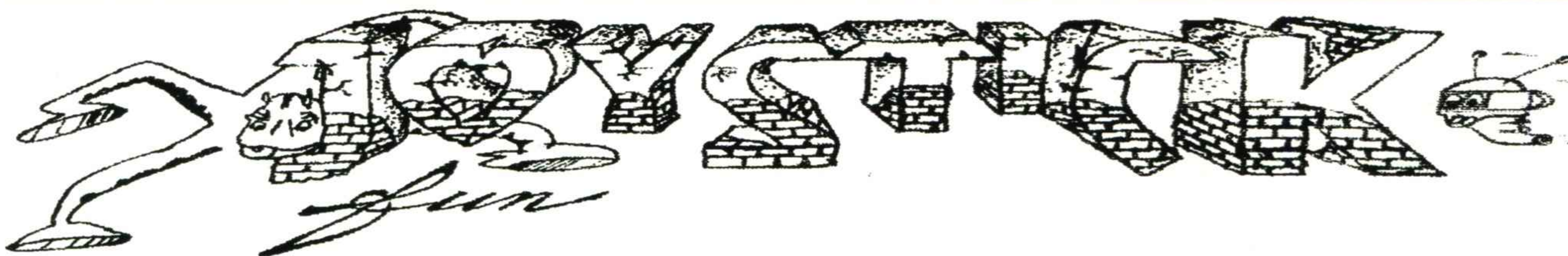
NEC - STAR - EPSON

vasta gamma a partire da £ 375.000

ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER,

AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI





25° SALONE INTERNAZIONALE
STRUMENTI MUSICALI, HIGH FIDELITY,
VIDEO ED ELETTRONICA DI CONSUMO

17-21 SETTEMBRE 1992

VIRTUALITY TROPHY

1° Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software

REGOLAMENTO

- Il SIM HI-FI '92, in collaborazione con R&C ELGRA, organizza il primo VIRTUALITY TROPHY - Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software.
- Il VIRTUALITY TROPHY è organizzato su un gioco di combattimento individuale tra due concorrenti che utilizzano un sistema Virtuality®.
- Partecipano al VIRTUALITY TROPHY 192 concorrenti, senza distinzioni di nazionalità e di sesso, nati negli anni 1978 e precedenti, le cui iscrizioni siano pervenute entro il 10 settembre 1992 a:
SIM HI-FI - Virtuality Trophy - via Domenichino 11 - 20149 MILANO.
- In caso di eccedenza nelle iscrizioni, verranno sorteggiati 192 partecipanti e 20 riserve, che verranno avvisati sulla data dell'incontro.
- **Le gare di qualificazione per il girone finale avranno luogo - ad eliminazione diretta su 64 concorrenti al giorno - giovedì 17, venerdì 18 e sabato 19 settembre 1992, nel Padiglione 16 della Fiera di Milano all'interno del SIM HI-FI 1992.** In ciascuna delle tre giornate verranno designati 4 finalisti.
- I 12 finalisti si affronteranno in un girone all'italiana Domenica 20 settembre 1992. In caso di parità al termine del girone, avrà luogo uno spareggio tra i primi classificati ex-aequo.
- La premiazione del vincitore avrà luogo Domenica 20 alle ore 21.00.
- Il premio del vincitore consisterà in una Mountain byke "Atala Climb 26"
- Tutti i partecipanti al Virtuality Trophy riceveranno in omaggio una maglietta Virtuality®.



1° VIRTUALITY TROPHY

R&C ELGRA

Questo coupon deve pervenire entro il **10 settembre 1992** a **SIM HI-FI 92 - VIRTUALITY TROPHY - Via Domenichino 11 - 20149 Milano**
Inviare in busta chiusa • Consegnare personalmente • Spedire via fax al n° (02) 4980330

Nome _____

Cognome _____

Data di nascita _____

Residente a _____

Indirizzo _____

Telefono _____

chiede di partecipare al 1° VIRTUALITY TROPHY organizzato dal SIM HI-FI e da R&C ELGRA nei giorni 17-18-19-20 Settembre. Dichiara di accettare integralmente le norme del Regolamento, in particolare di essere disponibile a raggiungere la sede della manifestazione a proprie spese nella giornata stabilita per la gara.

Firma

SEGA®

MEGA DRIVE



...l'avvincente
videogioco
SONIC
THE HEDGEHOG
è incluso nella
confezione Mega
Drive
16-BIT



GIOCHI PREZIOSI

LA NUOVA SFIDA DI CALCIO TRA LE SQUADRE EUROPEE

EUROPEAN CLUB SOCCER



... e da ottobre amici la grande iniziativa con la magica spilla elettronica SONIC BADGE.

Segui gli spots pubblicitari e le sponsorizzazioni televisive, dal televisore partirà uno speciale impulso sonoro che farà accendere le spille dei più fortunati. Comunque tutti i possessori potranno partecipare al super concorso con centinaia di premi in palio...

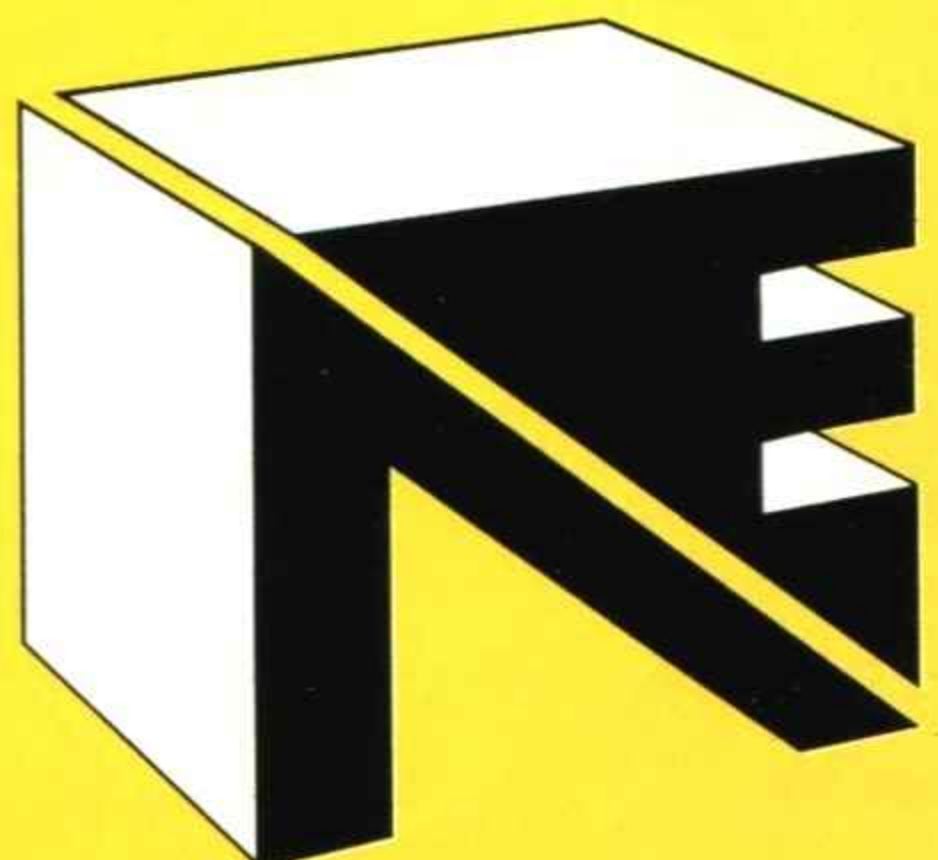
...e buona fortuna dal vostro velocissimo amico super



SONIC

**10% DI
SCONTO**

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



NEWEL[®] srl

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

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

**Aperto anche
il Sabato**

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

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

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

**SEGA GAME GEAR
+ GIOCO TETRIS / COLOMUS
L. 275.000**

**SEGA MEGADRIVE
+ CAVO SCART + ALIMENTATORE
L. 275.000**

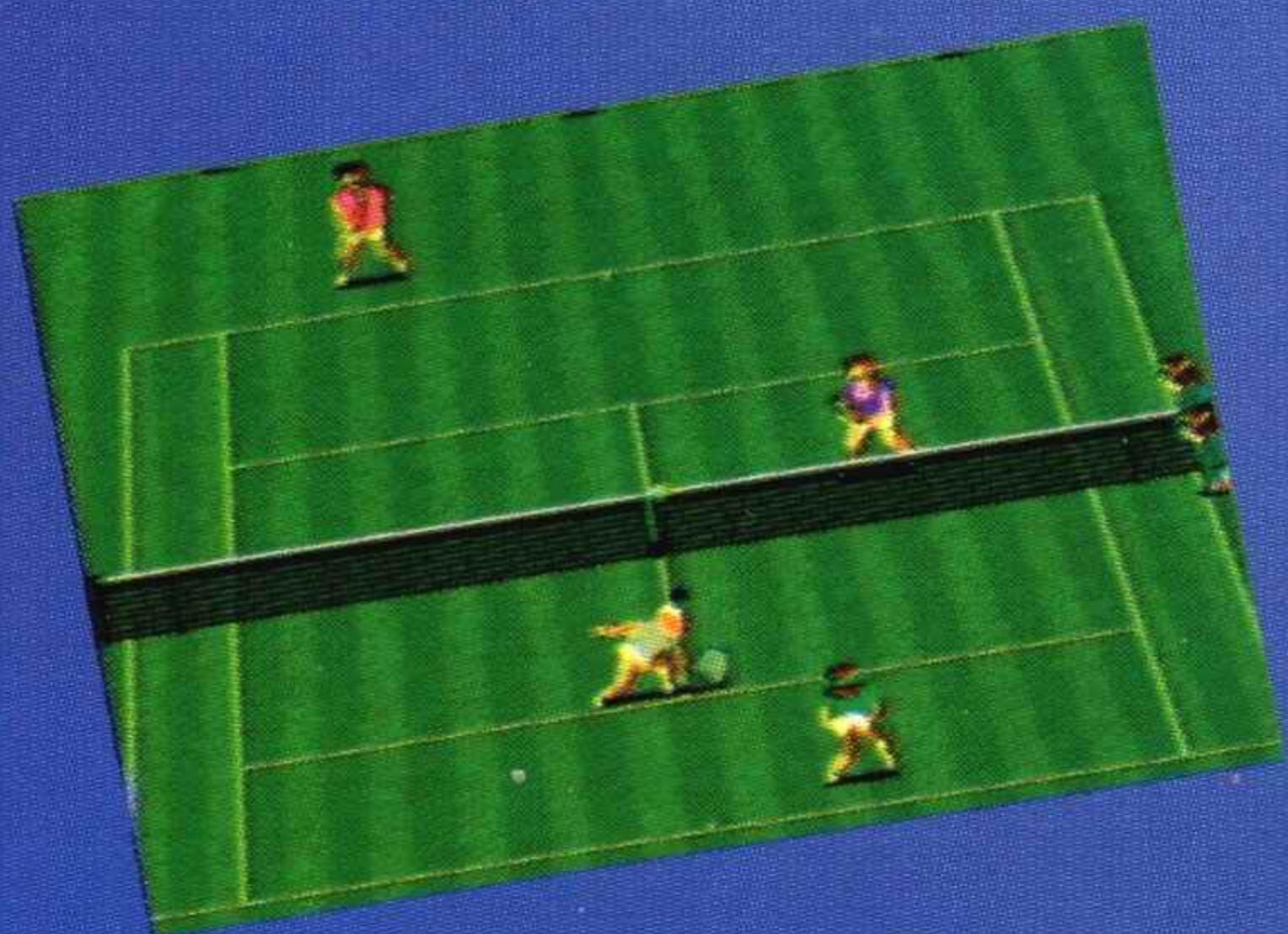
**DISPONIBILI TUTTE
LE ULTIME NOVITA'
PER ATARI LYNX !!!**

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

TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA !

DRIVE game power

Pappapira-pira-pira... Zum, Zum, l'inno ufficiale di Game Power vi introduce nel fantastico e coloratissimo mondo delle recensioni (nulla a che fare con le recessioni) più gettonate dell'universo. Per sapere quale gioco comprare, cosa lasciare ad ammuffire sugli scaffali dei negozi e cosa invece farsi prestare dall'amico beota, le nostre recensioni (nulla a che fare con le recinzioni) sono semplicemente il massimo. Non 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.



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

COMMENTO
& VOTO

09%



SCHEDA TECNICA

Titolo _____ sul comò
Casa _____ Chiusa
Distribuzione _____ Con bagno
N° Giocatori _____ 700
Continua _____ Se ce la fate
Livelli di Difficoltà _____ 007

ASBURGICO

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.



STREET FIGHTER II



Guile e Dhalsim: l'America sfida l'India!



Uno scontro fratricida fra Ryu e Ken.



Blanka ha il suo solito aspetto minaccioso.



Avete notato la mancanza del famoso elefante?

Street Fighter II rimarrà sicuramente negli annali della storia dei videogames come la conversione più attesa per console, ma ora che abbiamo visto il gioco non c'è alcun dubbio che valesse la pena di aspettare tutto questo tempo: innanzitutto è la prima cartuccia per Super Nes che vanta ben 16 Mbit di memoria (vale a dire 2 Mb!!!), ma il vero prodigio sta nel fatto che i programmatori del Capcom sono riusciti a infilare tutti i dettagli del coin-op originale nella belva della Nintendo.



Per quelli che non conoscono ancora il gioco da bar (ma in che mondo vivete?), in *Street Fighter 2* dovete indossare i panni di uno degli otto migliori combattenti del mondo e partecipare ad un gigantesco torneo di combattimento da strada che si svolge in una dozzina di località diverse. Le regole sono semplici: non esistono regole! Tutte le mosse sono valide pur di riuscire a stendere l'avversario. In un primo tempo dovrete qualificarvi, sconfiggendo i 7 sfidanti rimasti, poi potrete accedere alle fasi finali del torneo e tentare così di gua-



(Sopra) Due bestioni così sono capaci di far tremare le montagne!

(Sinistra) Il mondo secondo *Street Fighter II*.



GHATER SN 2

CHI SONO? DA DOVE VENGO?



RYU: Il vincitore dello scorso torneo: fece a pezzi Sagat con il suo ormai famoso pugno del drago! Ha studiato per parecchi anni le arti marziali in Giappone e le sue mosse più pericolose sono il pugno del drago, il calcio tornado e la palla di fuoco.

KEN: Amico fraterno di Ryu, hanno partecipato tutti e due al precedente torneo. Tempo fa, Ken e Ryu si allenavano insieme, ma le loro strade si sono divise quando il primo si è messo in cerca di gloria, al contrario di Ryu che combatte solo per dimostrare la sua forza. Le sue mosse sono identiche a quelle di Ryu.



GUILE: Veterano del Vietnam, Guile partecipa solo per vendicare il suo amico Charlie, che morì per le torture di Mr. Bison durante la guerra.

CHUN LI: Combatte per la sola voglia di vendicare suo padre assassinato da Mr. Bison quando lei era ancora una bambina. Fin da quella età si è allenata per diventare la donna più forte del mondo. È famosa soprattutto per la sua velocità, ma anche per alcune mosse segrete come il colpo dei mille calci, la trottola e il suo colpo di tacco al volo (chi è, Gullit? Ndr)!



BLANKA: Unico sopravvissuto ad una catastrofe aerea in Brasile, il suo corpo animalesco è dovuto a una mutazione causata dalla potente scarica elettrica che lo colpì insieme all'aeroplano. Da quei tempi è sempre vissuto in compagnia di lupi e deve a loro il suo stile di lotta. Blanka è capace di generare un forte campo elettrico per difendersi e di scagliarsi come una palla contro i suoi avversari. La sua mossa preferita in combattimento ravvicinato è il morso in testa!



DHALSIM: Il personaggio più insolito e misterioso del gioco. Venuto dal più profondo dell'India, Dhalsim è capace di eseguire trasformazioni eccezionali con il suo fisico. Infatti è in grado di allungare ogni parte del suo corpo fino a diventare il triplo di grandezza, così da colpire l'avversario anche se è lontano. Sa maneggiare benissimo il fuoco ed è capace di eseguire attacchi quasi volando.



ZANGIEF: Venuto direttamente dalla Russia, le sue cicatrici sono lì per ricordargli i duri combattimenti vissuti contro numerosi orsi grizzly del suo paese. La sua potenza è incredibile, ma inversamente proporzionale alla sua velocità di reazione. È riuscito ad apprendere numerose mosse di wrestling, tra cui lo schiacciatasta, lo spaccaschiena ed una tremenda con i pugni rotanti!



E.HONDA: Numero uno dei lottatori Sumo in Giappone! Essendo maestro di una scuola di lottatori, partecipa al torneo per dimostrare ai suoi studenti la potenza delle sue arti. Durante tutti i suoi anni di duro allenamento ha imparato tecniche segretissime come il colpo delle mille mani o lo strizzaschiena: inoltre è in grado di lanciarsi sull'avversario come un missile!

dagnarvi il prestigioso titolo di miglior combattente del mondo. Dovrete infatti affrontare i tre difensori del challenger attuale, per ottenere poi il diritto a sfidare lo spietato e ancora imbattuto Mr Bison! Al fine di riuscire nella vostra impresa, avete a vostra disposizione un incredibile ventaglio di colpi da eseguire usando tutti e sei i pulsanti del joystick (tre tipi di calci e tre tipi di pugni!!!), e un certo numero di mosse segrete dagli effetti micidiali, ma a volte difficili da eseguire al momento opportuno! Dove però vi scatenerete di più sarà nei feroci duelli che potrete ingaggiare con un avversario umano (magari il vostro peggior nemico o un prof. della vostra scuola! Sapore di rivincita!). Una meraviglia!



Abbiamo mangiato pesante Dhalsim?



CHI SONO I CATTIVI?



BALROG: Un ex-campione di boxe che vuole rifarsi un nome grazie a questo torneo. Non usa mai calci, ma la sua abilità nel maneggiare i pugni e la sua incredibile resistenza ne fanno un avversario da non sottovalutare. I suoi pugni sono terribilmente veloci ed è capace di eseguire serie rapidissime e devastanti per l'avversario. Le sue mosse più pericolose sono il super-pugno con rincorsa, l'uppercut e il diretto in piena mascella!



VEGA: Ecco il personaggio più vigliacco del gioco. Si nasconde dietro una maschera e usa un artiglio come arma. La sua rapidità è comparabile a quella di Chun Li ed è anche capace di rimbalzare sui lati dello schermo. Inoltre è capace di arrampicarsi sulle pareti per eseguire un volo d'angelo mortale, di schivare i colpi facendo una capriola all'indietro e il suo calcio volante non ha rivali.



SAGAT: Ex-detentore del titolo, sconfitto da Ryu nel precedente torneo, è assai desideroso di vendetta. Dopo anni di allenamento è riuscito a migliorare le sue tecniche. La sua difesa è eccellente e la potenza dei suoi colpi impressionante, soprattutto quella delle sue palle di fuoco, che causano gravi danni anche se parate. Le sue mosse particolari sono le palle di fuoco alte e basse e l'uppercut della tigre, potente quanto il Pugno del Drago di Ryu!



Vigliacco! Non si picchiano le ragazze.



Contro un panzone come E. Honda non dovremmo avere problemi (!!!)



Forse la cosa sarà più impegnativa di quello che pensavamo.

MR BISON



L'ultimo, The Big Boss, il grande capo, il più brutto, il grande Manitù, il numero uno, il pezzo grosso: il dittatore Mr Bison! Le sue tecniche di

combattimento sono le più temibili. È capace di canalizzare l'energia del proprio corpo e concentrarla sui suoi pugni. La sua velocità nell'esecuzione di un colpo dopo l'altro e la sua forza gli permettono di stendere l'avversario in pochi secondi! Le sue mosse più pericolose sono la torpedine infiammata, il super salto e la tripla ginocchiata.

I LIVELLI BONUS

Ci sono due livelli bonus rispetto ai tre della versione arcade:

LA PIRAMIDE DI MATTONELLE: Dovete riuscire a distruggere tutte le mattonelle in meno di 30 secondi! I più veloci in questa specialità sono Blanka, Chun Li e Honda!

LA MACCHINA (quella di Rical, tanto per intenderci!): Per vostro grande diletto potrete fare a pezzi una macchina (sempre in meno di 30 secondi), senza sporcarvi le mani e senza farvi rincorrere dalla gentile polizia! Aaargh.... I love it!



97%

Aaarrgh!!! Eccolo! È lui, il Mito: l'incredibile picchiaduro della Capcom, Street Fighter II! Dopo i vani tentativi delle case avversarie di clonare il coin-op più in voga del momento (ricordiamo l'eccellente *Ranma 1/2* e il pessimo *Battle Blaze*), è finalmente arrivata l'attesissima conversione per Super Nes! Wow! Grandioso! Il gioco è stato riprodotto nei suoi minimi particolari (o quasi). La maneggevolezza è incredibile (anche se a all'inizio vi ci vorrà un po' di tempo per abituarvi al joypad), l'animazione è fluidissima, la grafica è molto nitida e precisa, la varietà dei colpi è impressionante e la giocabilità è fantastica!!! Picchiare qualcuno non è mai stato così bello! Unico rimprovero: la scarsità delle musiche, ma quello conta ben poco, perché i suoni campionati sono di ottima qualità. Se stavate risparmiando i vostri solducci per comprarvi il coin-op originale, lasciate perdere e sparatevi la cartuccia per il Super Nes: non noterete affatto la differenza!

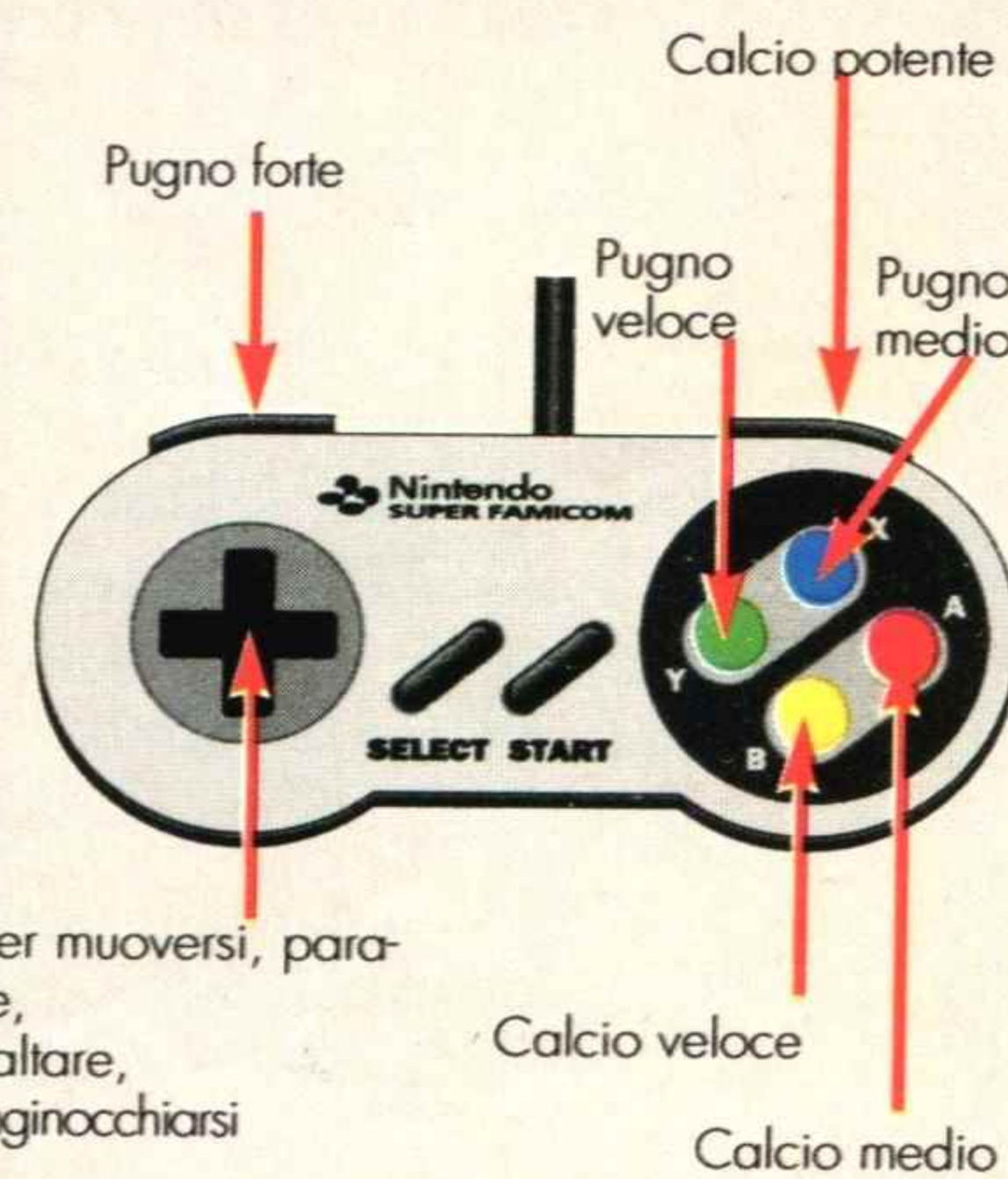
COMMENTO & VOTO

SCHEDE TECNICHE

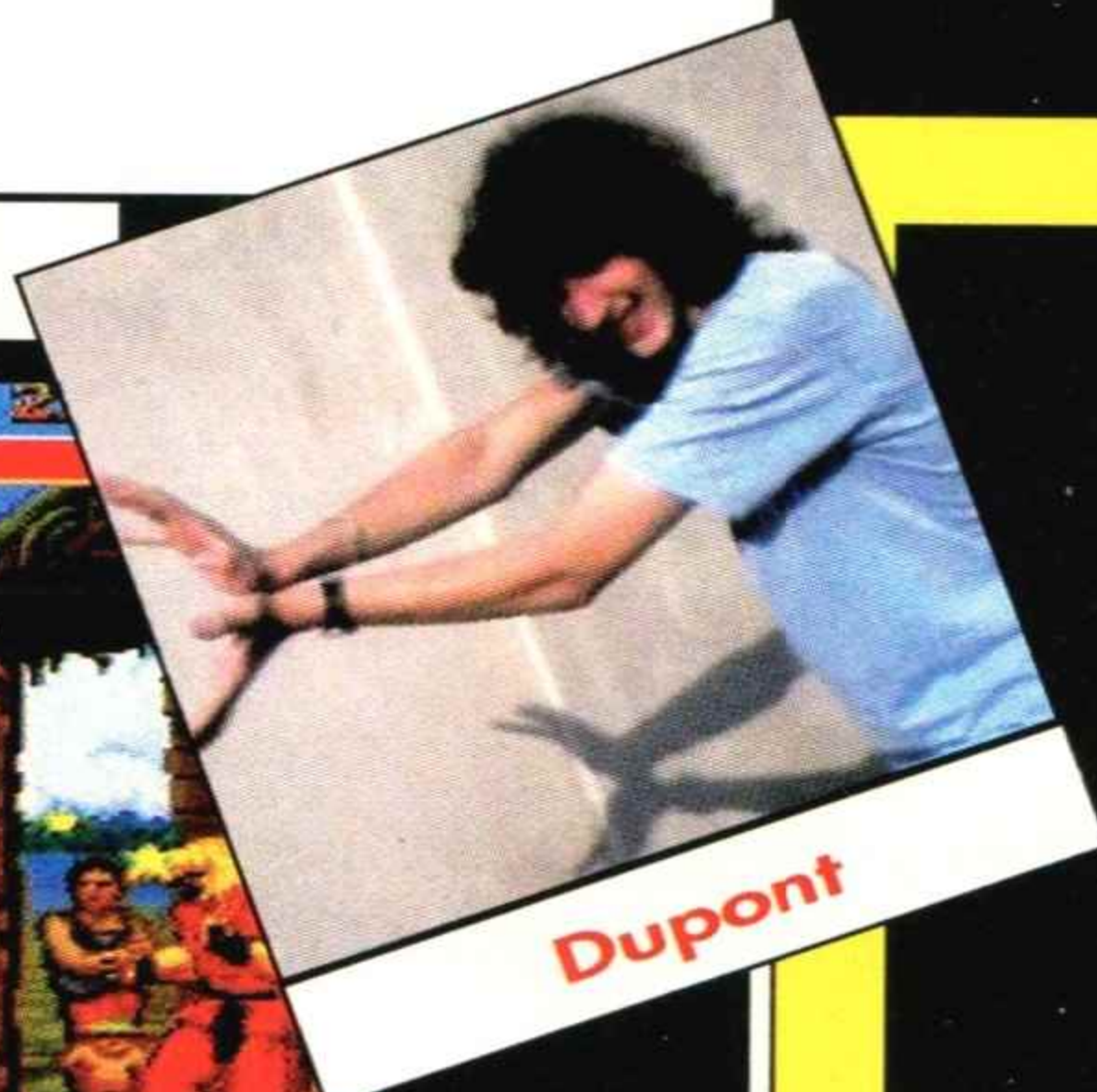
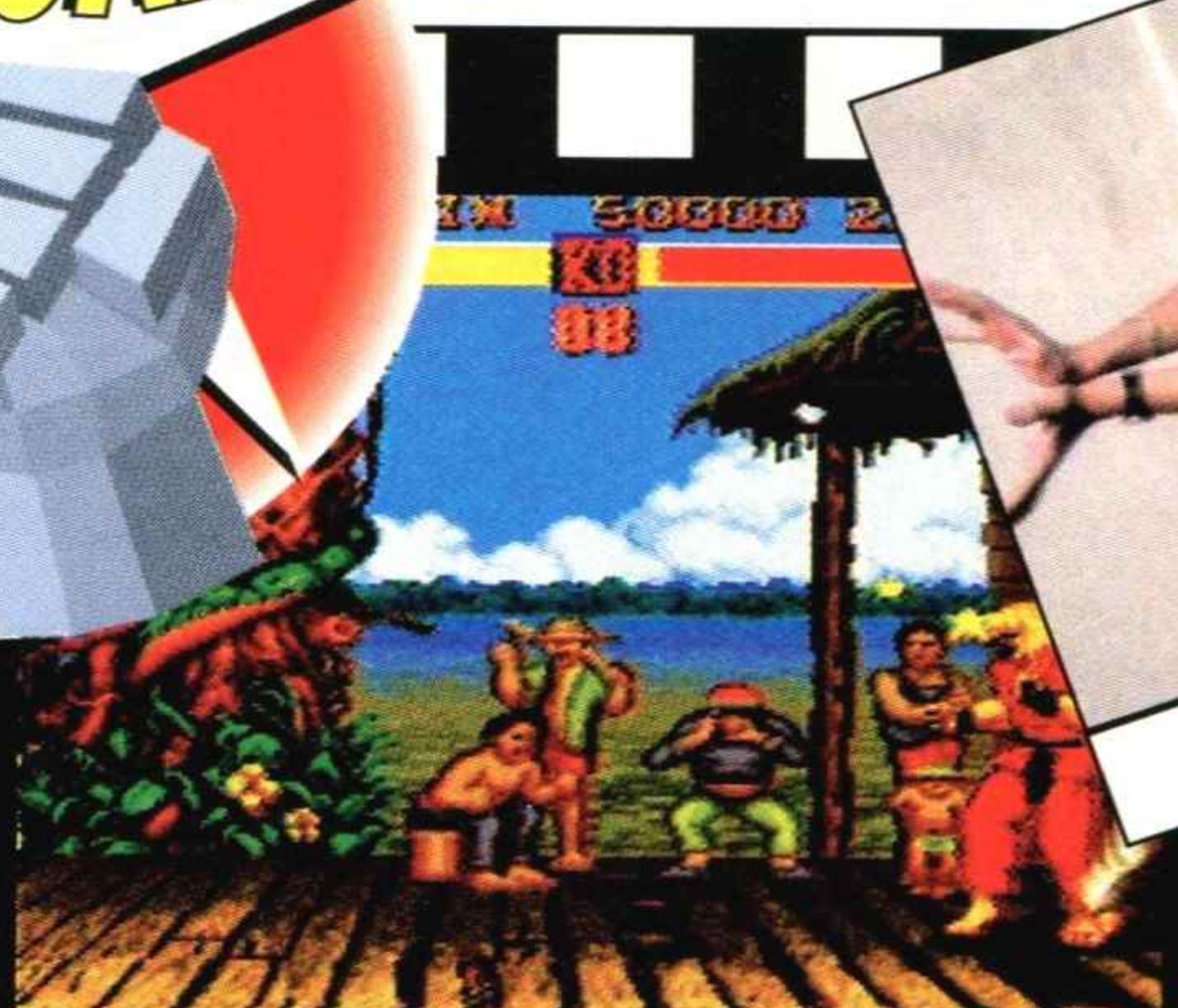
Titolo _____ Street Fighter II
 Casa _____ Capcom
 Distribuzione _____ Import
 N°Giocatori _____ 1/2
 Continua? _____ 10
 Livelli di difficoltà _____ 10

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



POWER GAME



COIN-OP VS SUPER NES

Come sarebbe a dire "uguale"? Certo, la versione Super Nes di *Street Fighter 2* è mooolto simile all'originale, ma, a voler essere proprio pignoli, qualche differenza, seppur minima, c'è. Come avranno infatti notato i veterani di questo splendido picchiaduro nel palazzo di Dhalsim sono spariti alcuni elefanti, lo schermo è stato accorciato di qualche centimetro rispetto all'originale, in alcuni fondali mancano dei colori, (vedi, in mezzo a quelle due strisce rosso scuro e rosso chiaro ce n'era un'altra intermedia), i due livelli bonus sono stati rimpiazzati con un'altro dove devi semplicemente distruggere alcune mattonelle...

Per piacere, se dobbiamo fare delle conversioni vediamo almeno di farle bene! Ecchecavolo! Per questa volta passi, ma con *Street Fighter 2 - Champion Edition* non tolleriamo errori...



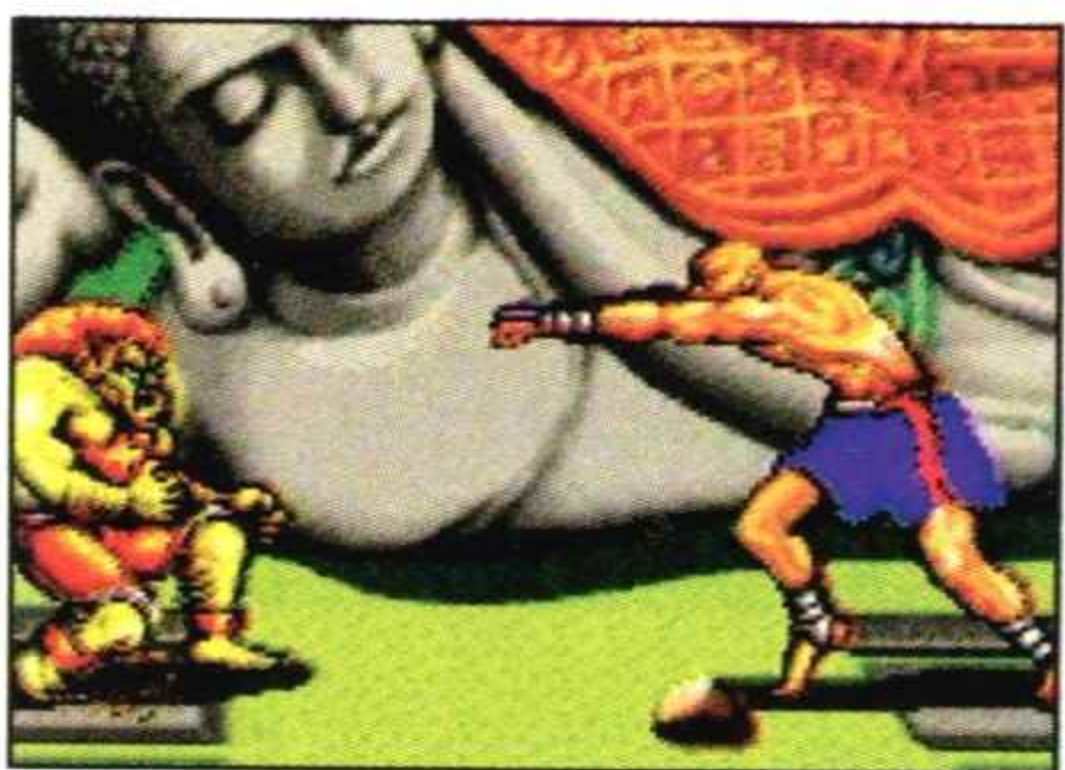
Caro Ken...



spiacente ma credo proprio che...



ti ridurrò a mal partito!



Dhalsim si sta proprio arrabbiando, non trovate?



Balrog è un brutto ceffo e merita tutte le botte che gli stiamo dando!



Affrontare Mr. Bison richiederà tutta la vostra concentrazione!!!

**ANCHE IL JOYSTICK
VUOLE LA SUA PARTE**

Per l'occasione, e per i super fanatici del coin-op, la Capcom ha messo in vendita anche un joystick a infrarossi, creato appositamente per giocare a *Street Fighter II* (naturalmente lo potete utilizzare anche per gli altri giochi), con una vera manopola a microswitch e con i tasti di fuoco disposti come nell'originale da sala. Bella idea!!!



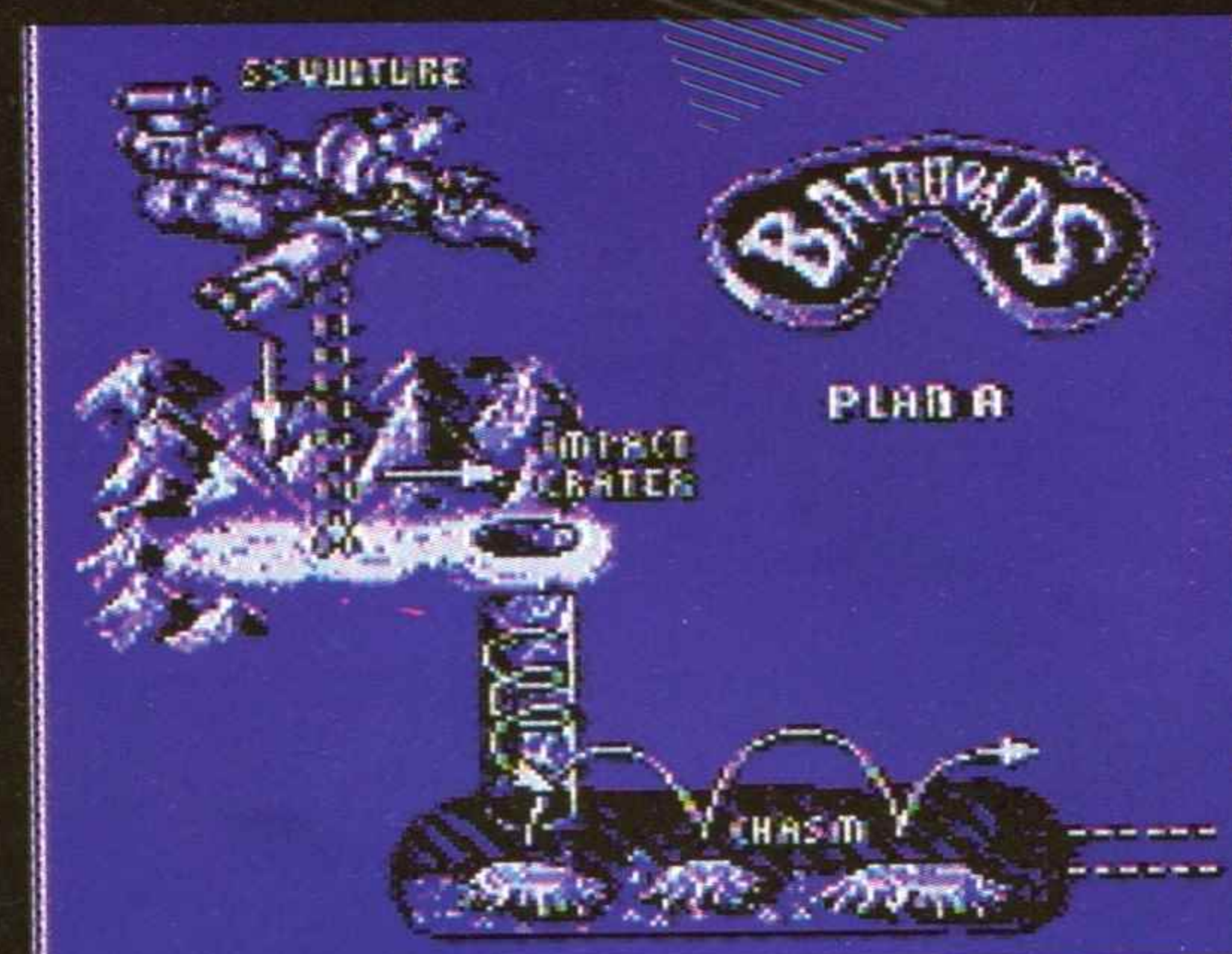
Che tenerezza, Blanka ha ritrovato la sua mamma!

BATTLETOADS

Era una notte buia e tempestosa, quando il Professor T. Bird, insieme alle sue tre Rane di Scorta, Zitz, Rash e Pimple, aveva dato uno strappo alla Principessa Angelica sulla sua bellissima astronave U. S. S. Avvoltoio con marmitta catalitica; ma, dalle parti del pianeta Ragnarok, proprio mentre Pimple stava facendo un bel giretto in un posto un po' appartato con la loro ospite reale, la malvagia Regina Scura rapì sia la Principessa d'innegabile bellezza, sia la malcapitata rana.

Naturalmente il Professore T. Bird non poteva certo starsene con le ali in mano, quindi, dimostrando il suo ardito coraggio di volatile, mandò le sue ultime due Rane d'assalto sul pianeta, nel tentativo di recuperare i due prigionieri. Avrete già capito che se c'è qualcuno che riuscirà a salvare la meravigliosa Principessa, sarete proprio voi, quindi preparatevi a indossare i verdi panni delle BattleToad. Ve la dovrete vedere con ben 12 livelli di incredibile azione, sia a scorrimento orizzontale (come Turrican, per esempio) che verticale. Ognuno di questi livelli è in pratica un sottogioco: la sua struttura cambia sempre dal livello prece-

dente, quindi non pensiate di trovarvi di fronte al solito picchiaduro tutto tragicamente uguale. In alcuni livelli, non potrete muovervi sulle vostre pinne, ma sarete costretti a inforcare alcuni mezzi che sembrano usciti dall'armeria di James Bond. In altri dovrete guidare delle specie di serpenti che escono dai muri, oppure dovrete risalire delle torri ruotanti, come in Nebulus. Se poi giocate con un amico, sicuramente raddoppierete il divertimento: infatti potete stendere voi stessi il vostro compagno a suon di schiaffoni, oppure, se è svenuto, potrete caricarlo sulle spalle per portarlo lontano dal pericolo.



QUATTRO PINNE IN LIBERTÀ

Oltre che sulle vostre zampe verdi e un po' ingombranti (parla quello che va in giro con barche taglia 46, NdR) dovrete destreggiarvi su diversi tipi di mezzi di trasporto:

SPEED BIKE: ottimo mezzo di trasporto, che permette di arrivare a 160 km/h in curva su cuscinetto d'aria, e permette di effettuare particolari salti "oltre il baratro". Non teme né pioggia acida né inquinamento, ma ha qualche problema con la ruggine - Speed Bike, per gli amanti dell'alta velocità a basso prezzo.

SPACE BOARD: se vi siete divertiti sulle Speed Bike, amerete gli Space Board, una specie di skate-hovercraft, come quello di Ritorno al Futuro II. Indicato per i tornanti, le strade di campagna, le file in città e l'acqua alta a Venezia. Space Board, e il mondo scorre sotto di voi!

TOAD PLANE: avete presente l'F-117, quel caccia che è in grado di superare i due mach (bugia! vergogna! l'F-117 supera sì e no la mia 127, NdRaist) ed è praticamente invisibile all'occhio dei radar (almeno di quelli iracheni, perché a Linate li vedono benissimo, nebbia permettendo...)? Scordatevelo! Entrate piuttosto nell'abitacolo del Toad Plane, un gioiello della tecnica aereo-spaziale: servo-freno, schiavo-sterzo, 32 valvole, iniezione atomica, finestrini elettrici e pedali in lega! Toad Plane, e sai cosa bevi!

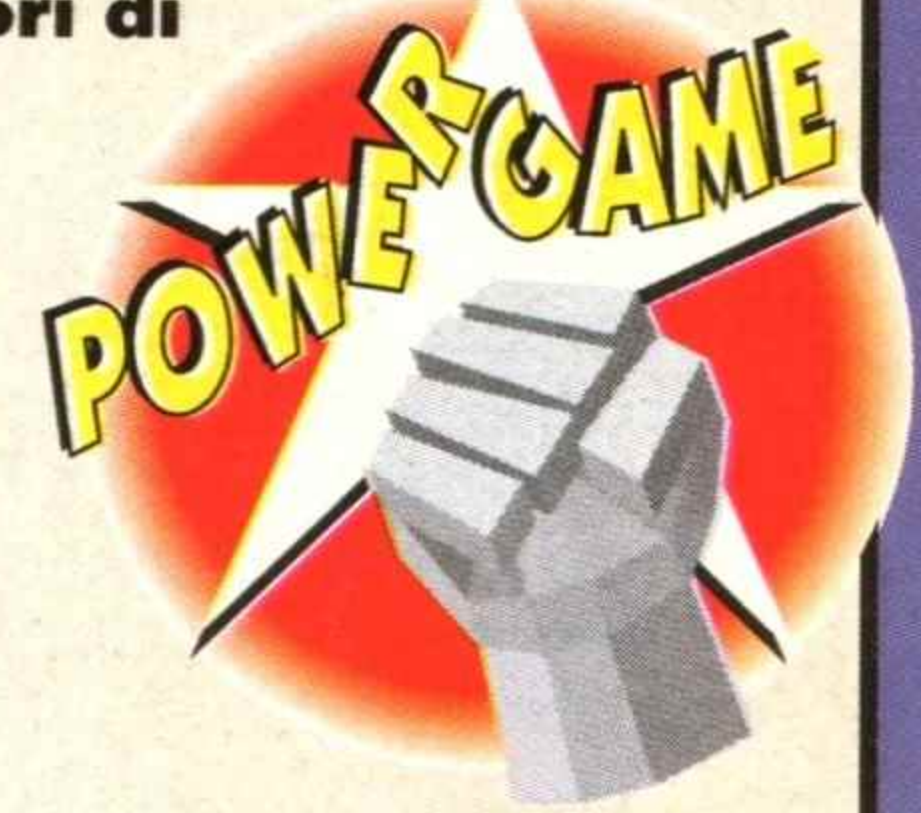
FIAT 127 TURBODIESEL PANORAMA, BIANCO-POLVERE: il top dell'abiezione! Non la troverete in BattleToad, ma non gioite troppo, perché se capitate dalle parti della provincia milanese, correte il rischio di incontrare la mitica turbo potenza dell'auto di Neon (se invece è blu è quella di Raist, NdR).



I GOTTA CRAVING FOR
ACTION! TAKE US TO THE
RUMBLE, COACH!

93%

Incredibile! Se non fosse per la grafica troppo "da otto-bit", sembrerebbe quasi di avere un Super Famicom tra le mani! Avete a disposizione ben 12 livelli di frenetica e velocissima azione, assolutamente diversi tra loro - è quasi come avere tre giochi distinti, al prezzo di uno. Non vi stancherete tanto facilmente, anzi, passerete le settimane successive all'acquisto a saltellare, menare cartoni, spalancare la bocca di fronte a mostri ciclopici, guidare moto spaziali o pilotare aerei. Raccomandato a tutti i possessori di NES!



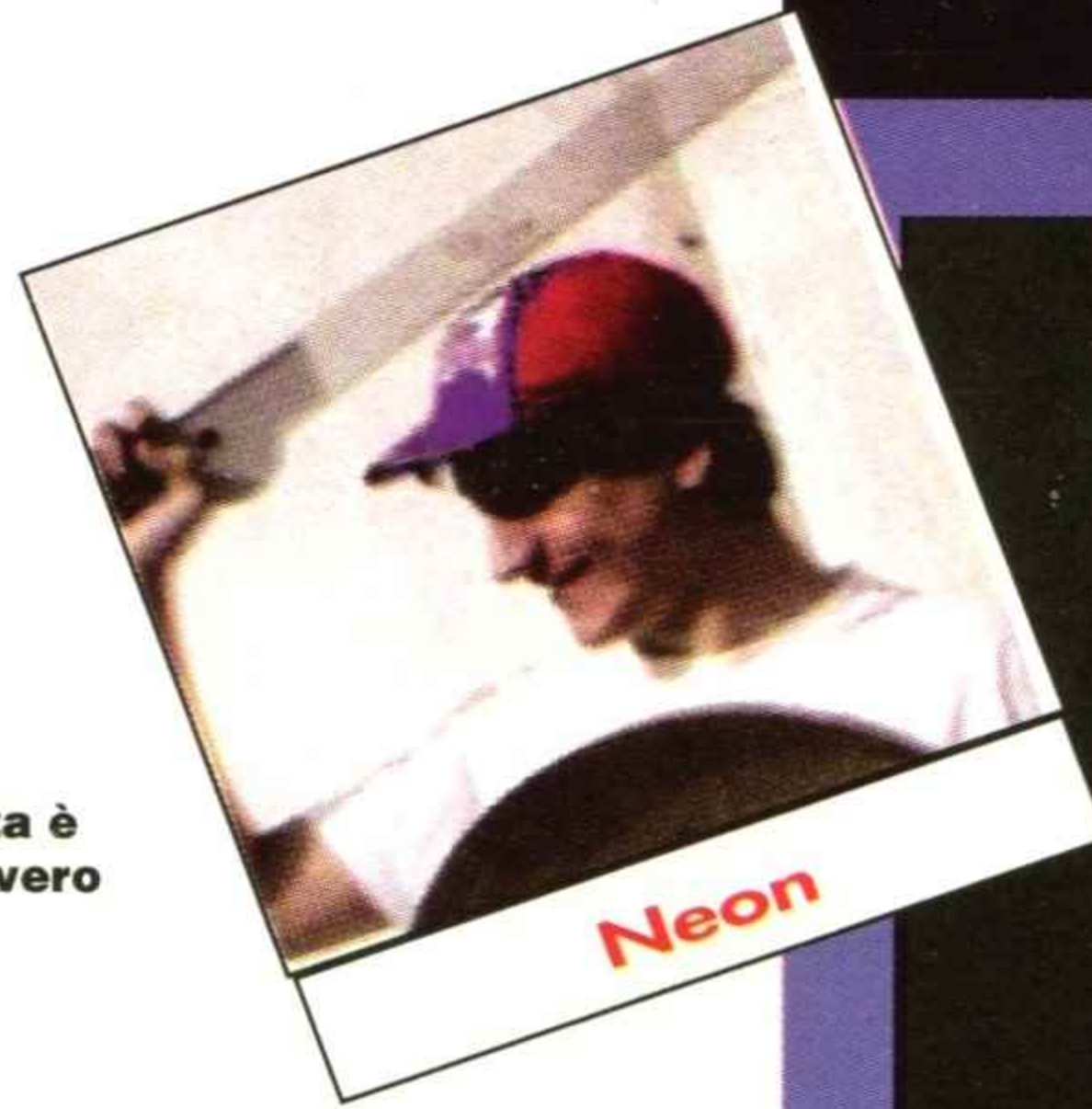
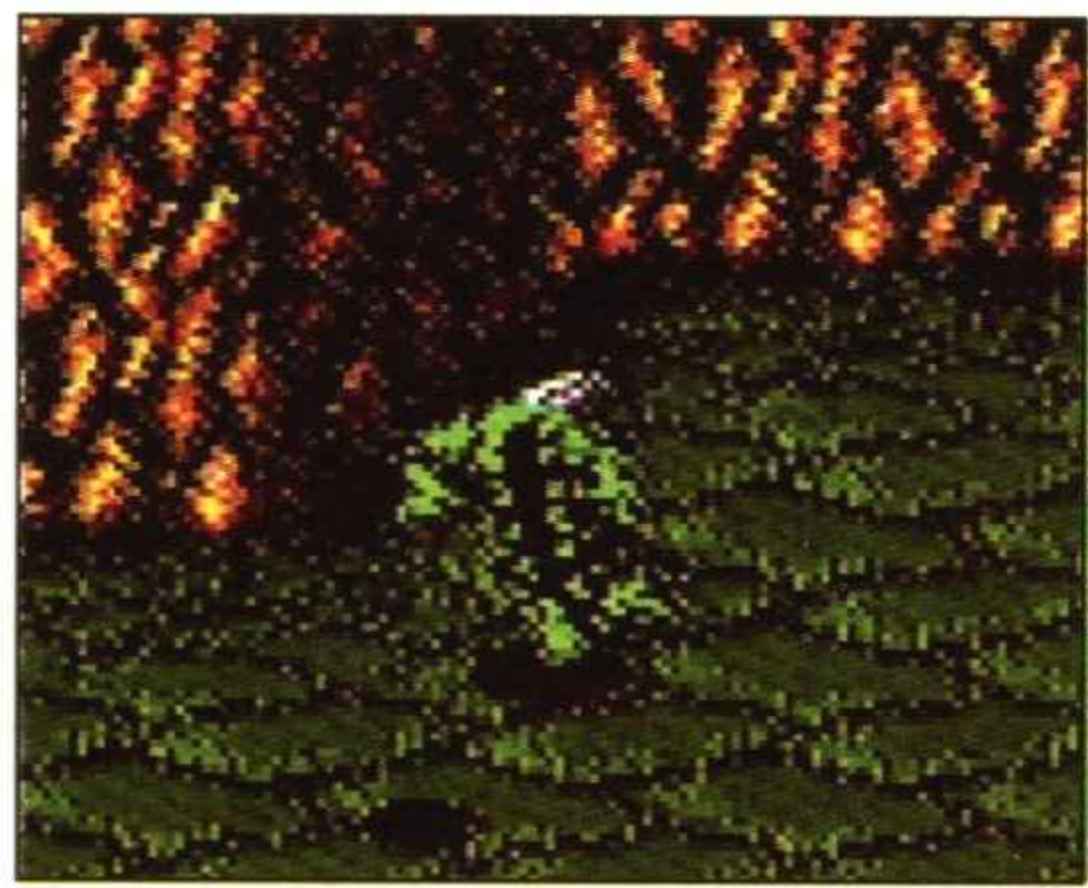
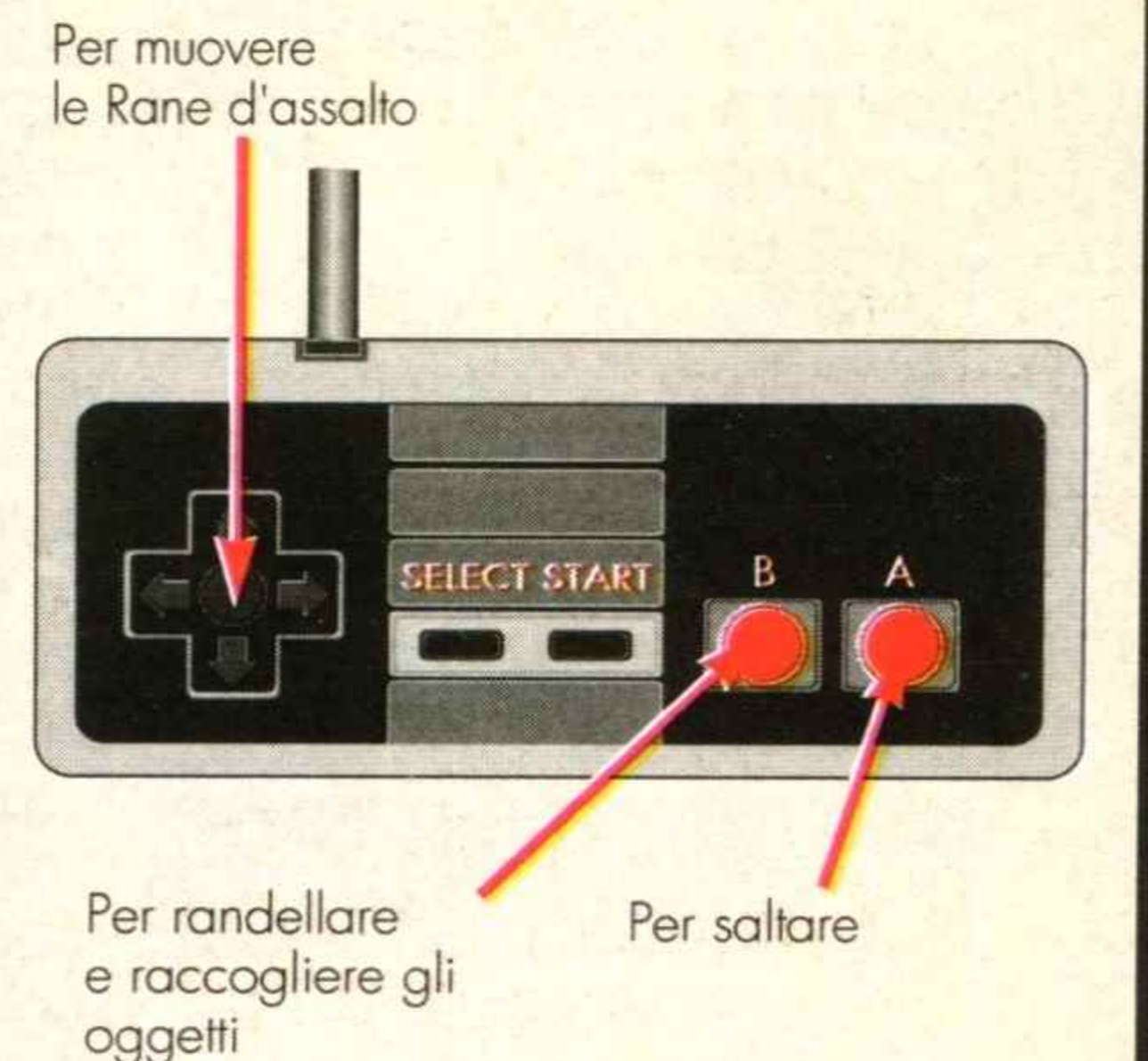
COMMENTO & VOTO

SCHEDE TECNICA

SOTTO CONTROLLO

Titolo _____ Battletoads
 Casa _____ Tradewest
 Distribuzione _____ Leader
 N°Giocatori _____ 1/2
 Continua? _____ SI
 Livelli di difficoltà _____ 1

AZIONE



Questa volta è andata davvero male.



Slurp, un moscerino al giorno, leva il medico di turno.



Un lancio ben assestato e il macigno danneggia il mostro.



Un salto e... il livello continua!



La discesa nel cunicolo del secondo livello e costellata di imprevisti.

LIVELLI

RAGNAROK CANYON: è il primo livello, quindi il più semplice. A un certo punto dovrete vedervela con un mega nemico, e la visuale passerà a quella della torretta laser dell'avversario. Quel che è certo è che non vedrete Tex Willer e i suoi Navajos (non l'avete capita? Perché siete in un Canyon!) (Satanasso! se non ce la spiegavi vivevamo meglio e con più salute, NdR).

IMPACT CRATER: passando per questo tunnel verticale, vi addenterete per ben due chilometri (millimetro più, millimetro meno) nelle profondità dell'impero della Principessa Scura. Vi aspettano trappole per rane, laser ad alto potenziale e retro blaster. Non sapete cosa sono? Aspettate di arrivare a quel livello...

TURBO TUNNEL: in questo livello dovrete saltare sulle velocissime Speed Bike, evitando con cura i numerosi ostacoli, dribblando a destra, slalomando a sinistra e saltando oltre i baratri. Eccitante, no?

ICE CAVERN: qui dentro fa più freddo che nel frigorifero di un eschimese. Oltre al solito set di schifidi vari, dovrete superare delle barriere poste ad hoc per bloccarvi (altrimenti che barriere sarebbero?).

SURF CITY: ci risiamo con le belle scoperte; preparatevi a salire sulle Space Board, e schizzare come una scheggia tra tronchi, cascate d'acqua e mine.

SNAKE PIT: saltate in groppa a quei serpenti! Le vipere che escono dai lati dei muri di questo livello non sono velenose, ma state attenti lo stesso!

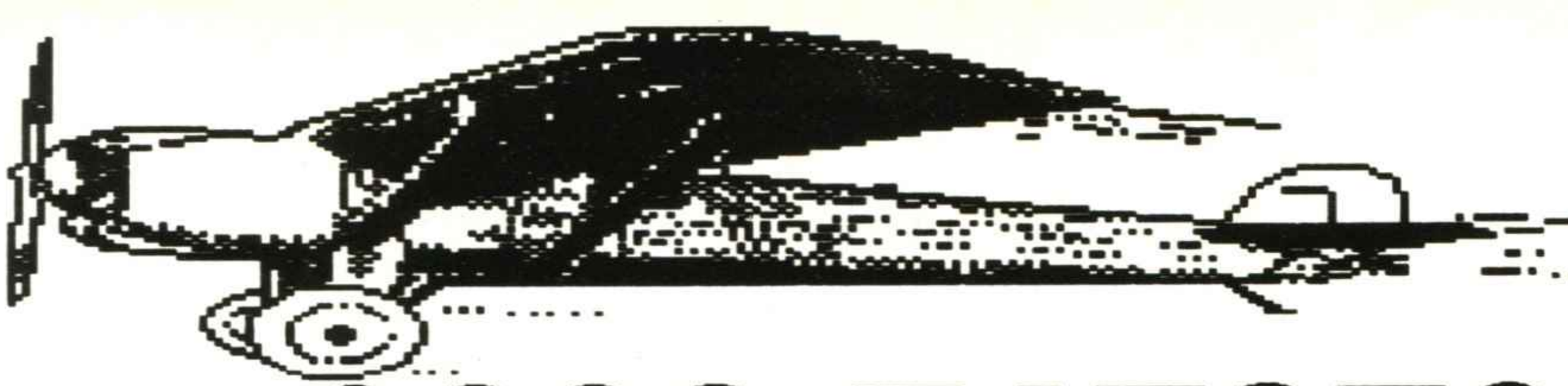
FIRE ZONE: pilotate i vostri Toad Plane in questo inferno di fuoco, evitando la pioggia a Random di palle di fuoco (se è Random non colpisce nessuno, NdRaist)..

ELEVATOR SHAFT: probabilmente il livello a scorrimento verticale più difficile di Battle Toads. Beh, dovrete affrontare delle repellenti Slime, ma almeno non sarete costretti a pilotare la Fiat 127 (vedi apposito Box).

GARGANTUGA DUCTS: quasi ci siete! Dovrete "solo" districarvi in questo dedalo di tunnel, condotti e tubi, e potrete arrivare a...

ASTRONAVE GARGANTUGA & TORRE DELLA REGINA SCURA: Top Secret... pochi sono entrati, e quei pochi sono ancora lì dentro che cercano l'uscita!

VIA AOSTA, 2: è un livello bonus; se siete dei normali mortali, non avete niente da temere, specie se portate un mottarello o due in omaggio a AIKRoss, ma se venite identificati dal portinaio come "Redattori - Wanted Dead or Alive", altro che Battle Toads!



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

Db_VOX: 0332.767303

CONSOLES

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

ACCESSORI

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

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

GAME BOY

HYPER BOY
PRINCE OF PERSIA
BIONIC COMMANDO
KONAMICS SPORTS
DOWN TOWN
PRO-BASEBALL STADIUM 92
GHOSTBUSTERS
SPIDERMAN- TECNO BOWN
SUPER MARIO LAND
BATMAN - CASTELVANIA
DOUBLE DRAGON
F1 RACE - OPERATION C
BOMBER KING2
ALTERED SPACE
CASTELVANIA 2
DOCTOR MARIO - BILL & TED
PAPERBOY - ATOMIC PUNK
GREMLINS 2 - BLAY LANCER
REVENGE OF THE GATOR
SNOOPY - KID ICARUS
ROBOCOP II - MEGAMAN
SKATE OR DIE - THE SIMPSON

CD MEGADRIVE

A WITCH OF SILKY-RIP
C. ANTASY STORIES -LUNAR -
EARNST EVANS - SOL FEACE
HEAVY NOVA - WOODSTOCK
TENKA FUBU- FREA AREA

SUPER FAMICOM

KING OF THE MONSTER
PRINCE OF PERSIA - RAMNA
DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADAMS FAMILY - HOOK
SUPER MOMOTARO II
AIR MANagements
SUPER DANK SHOT-SMASH TV
ASTRAL BOWT-BATTLE BLAZE
ULTIMATE FOOTBALL
FINAL FIGHT GUY -SYVALION
SUZUKI AGURI'S F1
DRAGON BALL - SUPER VALIS
SIM EARTH - SUPER ALESTE
ULTIMA IV-PRINCE OF PERSIA
SUPER ADVENTURE ISLANDS
CONTRA SPIRITS - PARODIUS
CASTELVANIA IV
DIMENSION FORCE
JOE & MAC - PILOT SWING
HYPER ZONE - JERRY BOY
LEGEND OF ZELDA
MAGIC SWORD -RAIDEN TRAD
SUPER E.D.F. - POPULUS
SUPER GHOUL'S N GHOST

SUPER NES USA

STREET FIGHTER II
ZELDA III
LEGEND OF MISTICAL NINJA
JACK NICKLAUS GOLF
TEST DRIVE - XARDION
SIMPSONS - SMASH TV
WWF WRESTLING
MAGIC SWORD - TOP GEAR
BASEBALL SIMULATOR 1000
CASTELVANIA 4
EARTH DEFENSE FORCE (EDF)
FINAL FANTASY II
GOEMON - JOE & MAC
LAGOON - LEGEND OF ZELDA
PAPERBOY II - PILOT WINGS
SIM CITY - SUPER TENNIS
SUPER GHOUL'S N GHOST
ULTRAMAN

NEO GEO

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

MEGA DRIVE

TWINFUL TALE -SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKET
ALISIA DRAGON-SIDE POCKET
BLAY LANCER - CHERROU
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"
SUPER MONACO GP II
SUPER FANTASY ZONE
ALISIA DRAGON - COLUMNUS
TOKI - THUNDER PROWRBTLING
TURBO OUT RUN - MASTER GOLF
CORPORATION -STORM LORD
CHUCK ROCK - WARI WARI WORD
TERMINATOR STARFLIGHT
ROBOCOD (JP II)
UNDEAD LINE
F1 CIRCUS
DAHNA
JOB MONTANA FOOTBALL II
MARIO LEMIBUX HOCKEY
F1 GRAND PRIX
HEAVY NOVA
DONALD DUCK QUACK SHOT
F22 INTERCEPTOR
MASTER OF WEAPON
TOBJAM & EARL
SHADOW OF THE BEAST
BLOCK OUT
DAVIL CRASHE
MERC II
SAINT SWORD
SONIC
GALAXY FORCE II
DRAGON'S BYE
FIGHTING MASTERS
688 ATTACK BATTLE
ALEX KIDD
COBRA
JEWEL MASTER
GALABBS
GAIN GROUND
GYNOUNG
HEAVY UNIT
LAKERS VS CELTICS
MARVELLAND
MICKY MOUSE

OFFERTA GIOCHI

MEGADRIVE:

LIT. 52.000

BURNING FORCE
BEAST WARRIOR SHIKIN JO
S. TUNDR BLADE - ISHIDO
SWORD OF SODAN (SMB)

LIT. 72.000

ALIEN STORM- GROWL
RUNARK - YS'III - OUTRUN
SPIDERMAN-TASK FORCE H.
WORLD CUP SOCCER
SUPER REAL BASKETBALL

LIT. 90.000

BACK TO THE FUTURE II
STREET OF RAGE
CALIFORNIA GAMES
F1 GRAND PRIX -FABRY TALB
GOLDEN AXE II-SPBBD BALLII

LIT 109.000

DOUBLE DRAGON II
SHINING IN THE DARKNESS
THE IMMORTAL

SUPER FAMICOM:

LIT. 99.000

SUPER FIRE PRO WRBLSING
GRADIUS III-MAGYAND LAND
MONKEY JIRO
THUNDER SPIRITS
PRO SOCCER - TUNDR SPIRITS



Db_VOX

GAME GEAR

FANTASY STAR ADVENTURE
GEA STUDIUM - SONIC
HOUSE OF TAROT
ALIEN SYNDROME -OUT RUN
BUSTER BALL NINJA GAIDEN
MAGICAL TARU-RUTO KUN
MONSTER WORLD II
SOLITAIRE POKER
THE LUCKY DIME
FANTASY ZONE GEAR
THE CHESSMASTER
GALAGA 91-AXE BATTLER
SUPER GOLF -MICKY MOUSE
GOLDEN AXE - SPACEHARRIER
S.MONACO GP -DONALD DUCK
CASTLE OF ILLUSION
JOE MONTANA FOOTBALL
DEVILISH - WOODY POP
DRAGON CRYSTAL

disponibili
riviste
giapponesi

Console NEO GEO: Lit. 630.000

BUONO SCONTO_{GPS}

Lit. 7.000

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

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

Db_VOX:

Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER.

Utilizzare Db_VOX e' facile basta che disponi di un telefono a TONI.

Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica)

Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db_Vox ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db_VOX.

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

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

...il magico mondo di Db_VOX ti attende. ciao Db_VOX

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

IL PROSSIMO 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

a settembre in edicola e nei migliori negozi di giochi

PER CHI GIÀ CONOSCE **SERIE A**

La terza edizione di **Serie A** è stata aggiornata e ampliata.

Ecco le novità:

- revisione delle Regole del Gioco (nuove norme per il tesseramento degli stranieri e per le trattative tra squadre;
- voti e statistiche di tutti i calciatori del campionato scorso;
- analisi e valutazioni dei calciatori del campionato 92/93, con statistiche comparate degli ultimi tre anni;
- i nuovi ruoli di tutti i calciatori di serie A 92/93
- fatti, curiosità e "campioni" delle Leghe locali.

Inoltre, troverete ...

- tagliando d'acquisto della nuova versione del programma di gestione computerizzata del Vostro campionato;
- tagliando d'iscrizione al Servizio di Calcolo e Gestione via fax.

PER CHI NON CONOSCE **SERIE A**

- ◆ **SERIE A** è il primo e unico gioco di simulazione sportiva basato sul **vero** campionato italiano di serie A.
- ◆ **SERIE A** è il gioco ideale per tutti coloro che, a torto o a ragione, credono di intendersi di calcio.
- ◆ Giocate a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrete lottare per lo "scudetto" anche se la vostra squadra del cuore rischia la serie B.
- ◆ Con **SERIE A** sei TU a decidere l'acquisto dei calciatori; sei TU a fare la formazione; sei Tu a calcolare i risultati delle partite.
- ◆ Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una calcolatrice.
- ◆ **SERIE A** è un gioco ideato da Riccardo Albini e realizzato dallo Studio Vit.
- ◆ Torverete **SERIE A** nelle edicole, nei migliori negozi di giochi e nelle librerie Feltrinelli.



Prince of Persia

Il principe Allan se ne stava tranquillo a cavallo del suo cammello, col binocolo a tracolla, mentre fumava un narghilé quando... la solita principessa imbecille si fa rapire dal Gran Visir. "E che due gobbe!" disse il cammello "Sono tre anni che andiamo in giro per tutti i computer e le console del mondo occidentale a salvare principesse. Vabbé, facciamoci anche questa, tu vai pure a farti rinchiudere nelle segrete che io ti aspetto al Pub. Vedi di fare in fretta!".

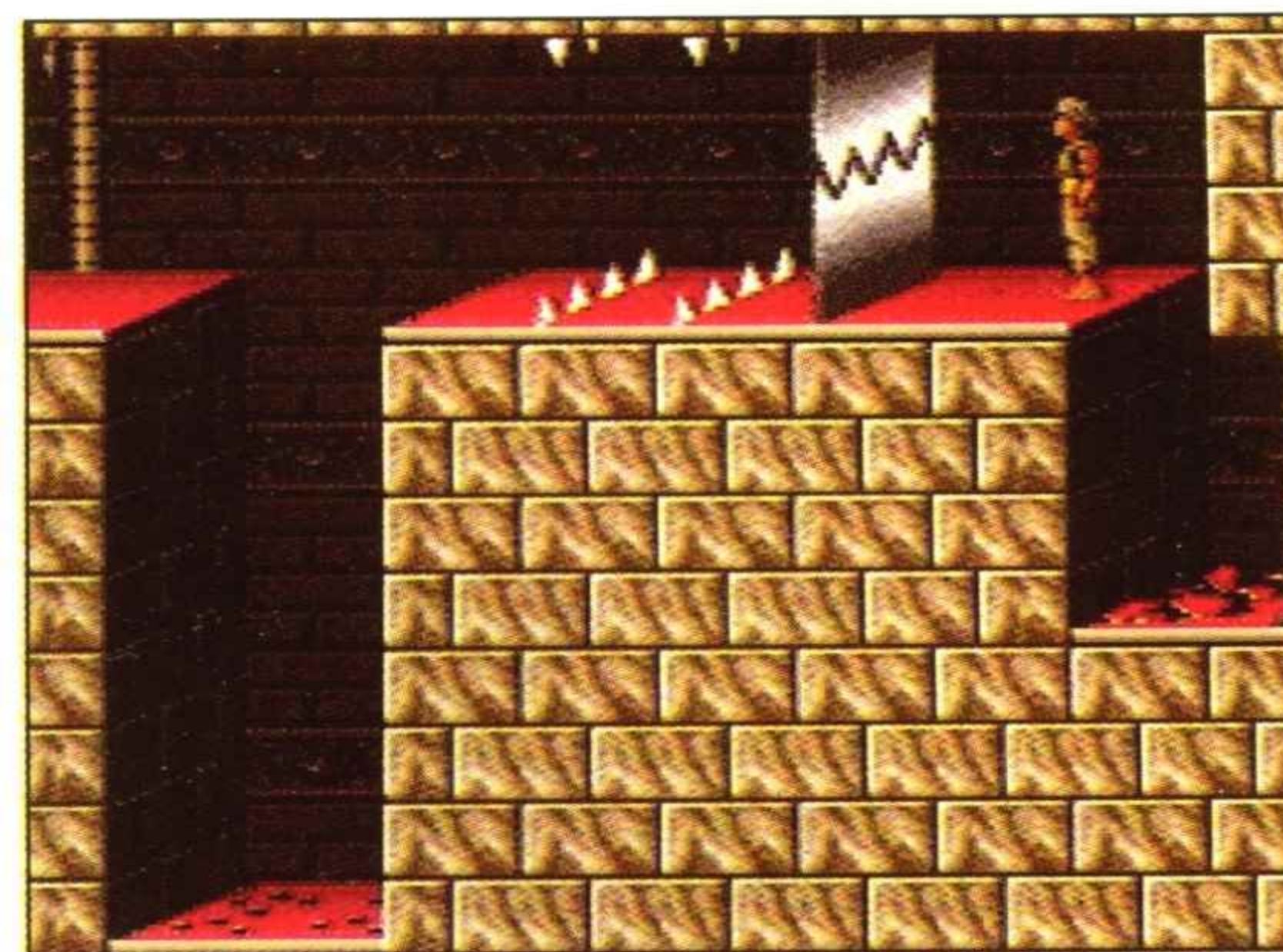
Il principe Allan, intonando "Allah, Allah, Allah, ma chi c'ha fatt' fà", andò diligentemente da Jaffar, il Gran Visir, che dopo avergli offerto un pompelmo lo fece sbattere nei lugubri sotterranei. A questo punto il fido recensore si trova di fronte all'ormai celeberrima schermata vista in tutte le salse, in tutte le tinte e in tutte le risoluzioni, con il nostro amico che attende ansiosamente che voi premiate un tasto per iniziare l'avventura. Appoggio il mio ditino sul joypad per far correre Allan verso destra e... orrore, infamia, sacrilegio!!



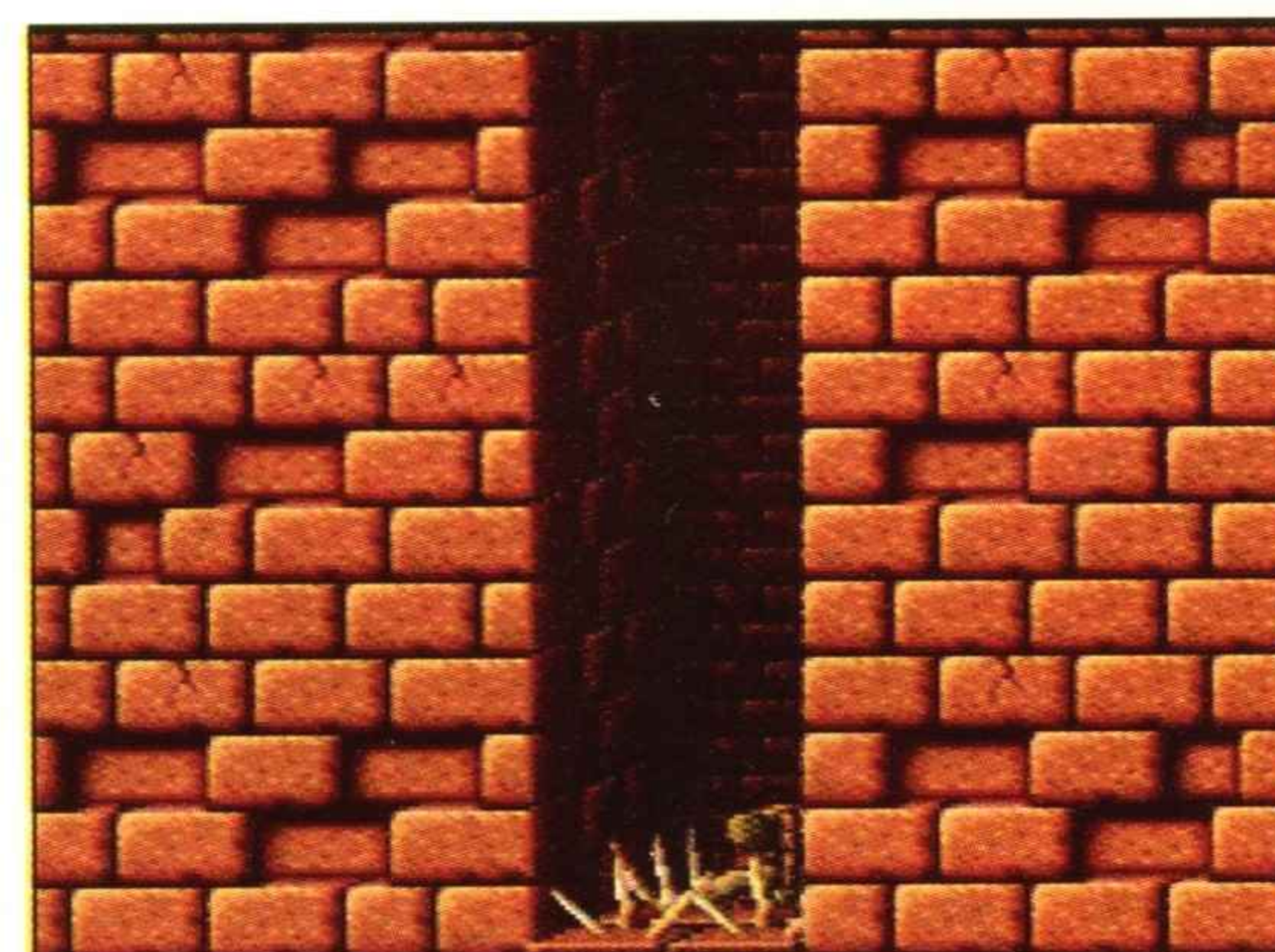
La sequenza d'introduzione che vi spiega l'intricata vicenda e il rapimento della figlia del Gran Visir.



Visto cosa succede a chi pretende troppo dalle proprie energie? E pensare che potevate starvene a casa a vedere la TV...



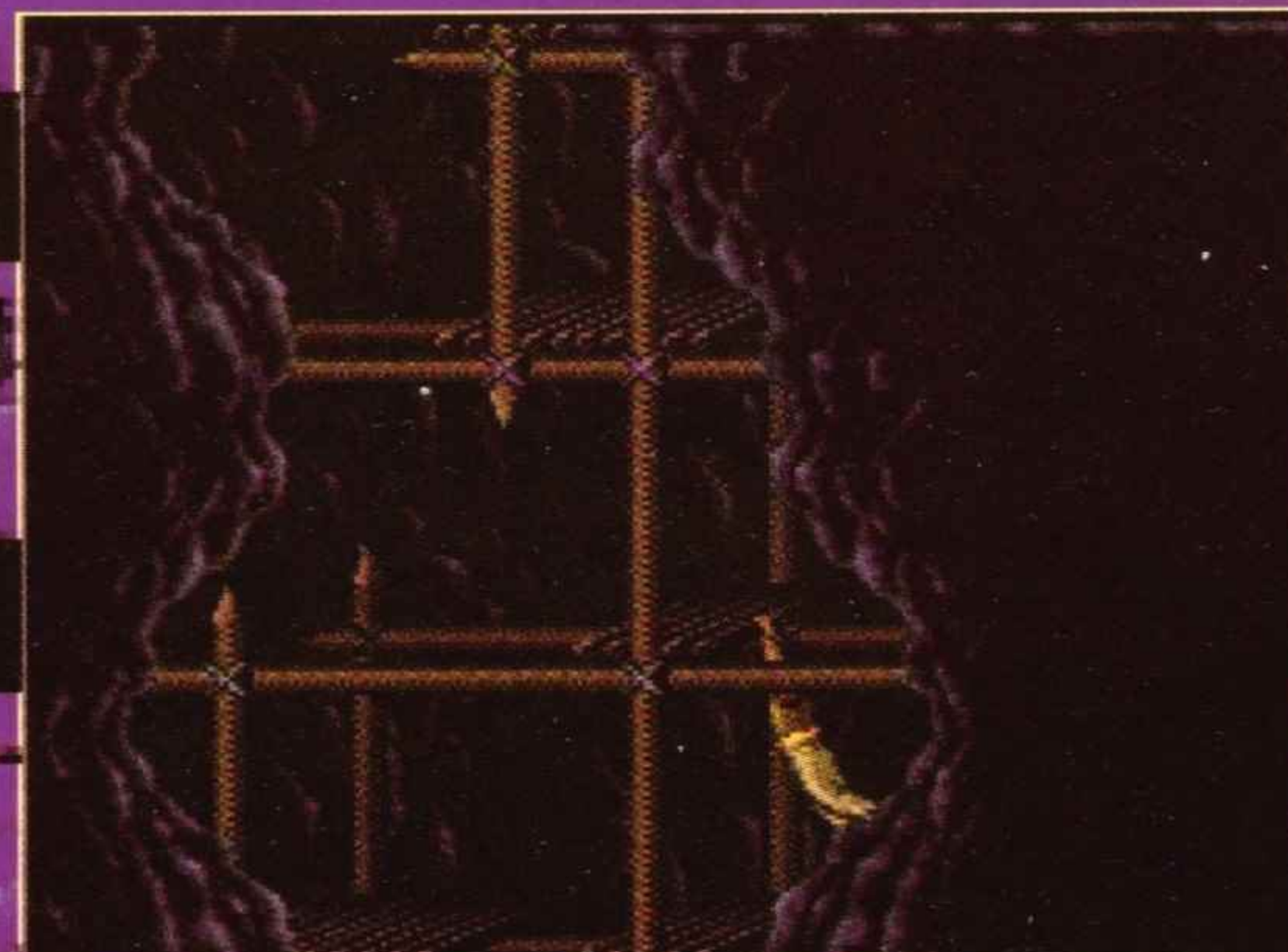
Aaargh! Passate velocemente attraverso quelle tagliole se non volete finire segati a metà!



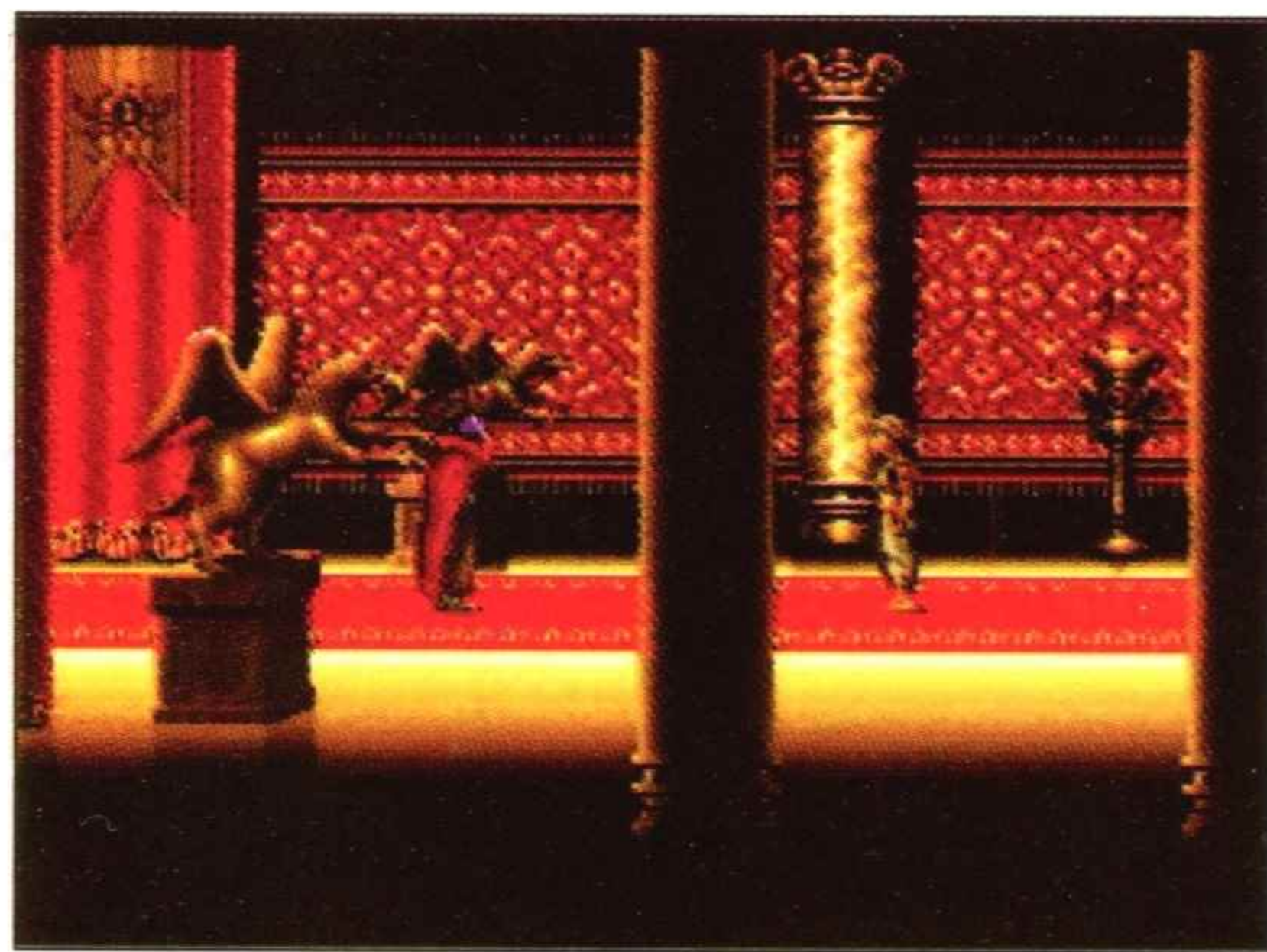
Squart! Non vi siete accorti del trabocchetto e questo è il risultato.



Eccola, la sciabola! Ora potete affrontare con maggior sicurezza i malefici rapitori della bellissima principessa.



E questo che schermo è? Semplicemente uno di quelli aggiunti solo nella versione Super Nes.



7 - L'ultimo livello! Forza, il traguardo è vicino!



Tranquilli: finché c'è quel burrone fra voi, quello spadaccino non vi potrà fare niente.



Accidempoli, che grafica! Peccato che le animazioni siano state ridotte...

Il personaggio si muove leggermente a scatti! Lo stesso principe sembrava stupito: "Oddio, cosa mi è successo!? Guarda, ti assicuro, nelle ultime quindici conversioni stavo benissimo, mi sentivo molto fluido, sarà l'umidità, sai le segrete.... Via in fondo non è poi così grave, un peccatuccio veniale... non parlerai male di me nella recensione, vero?!"

Poco convinto proseguo nell'esplorazione di un labirinto che ormai conosco meglio della segreteria della mia università: un giro ormai consolidato, mosse di provata efficacia, precisione nella scelta dei tempi e mi incuneo con sicurezza verso il secondo livello dove con altrettanta naturalezza... è diverso! No, non ho le allucinazioni, vi posso assicurare che è diverso dal solito, non solo per la grafica che è decisamente la migliore vista sinora, ma anche per il layout delle stanze che si discosta da quello classico. Una piacevole sorpresa in un gioco che credevo avesse ormai detto tutto ciò che aveva da dire. Proseguendo nell'esplorazione posso assicurarvi che le sorprese non sono finite, anche se siete amici di Allan da lunga data. Se siete novizi, le stanze, anche segrete, i trabocchetti, le pozioni nascoste vi terranno occupati a lungo, senza che l'interesse venga meno. Il sonoro è di buon livello ed i comandi sono piuttosto immediati. Un classico ben interpretato.

Si ringrazia Joystick Fun - MI



88%

Uffa, proprio quando stavo per convincermi che i problemi di "scattosità" del Super NES potevano essere risolti facilmente conoscendo bene la macchina, ecco che *Prince of Persia*, il gioco fluido per eccellenza, mi rallenta sull'animazione. L'imperizia del programmatore è a maggior ragione ingiustificabile, considerando che la mole di grafica da spostare è limitata e le dimensioni decisamente ridotte dello sprite. Il riscatto comunque viene dalla buona giocabilità e dalla bellezza degli scenari, in particolare nei livelli più avanzati. Un buon gioco che con uno sforzo maggiore avrebbe potuto essere ottimo; più che altro è scoccante pensare che questa è in assoluto la versione più lenta che ho giocato, Gameboy compreso.

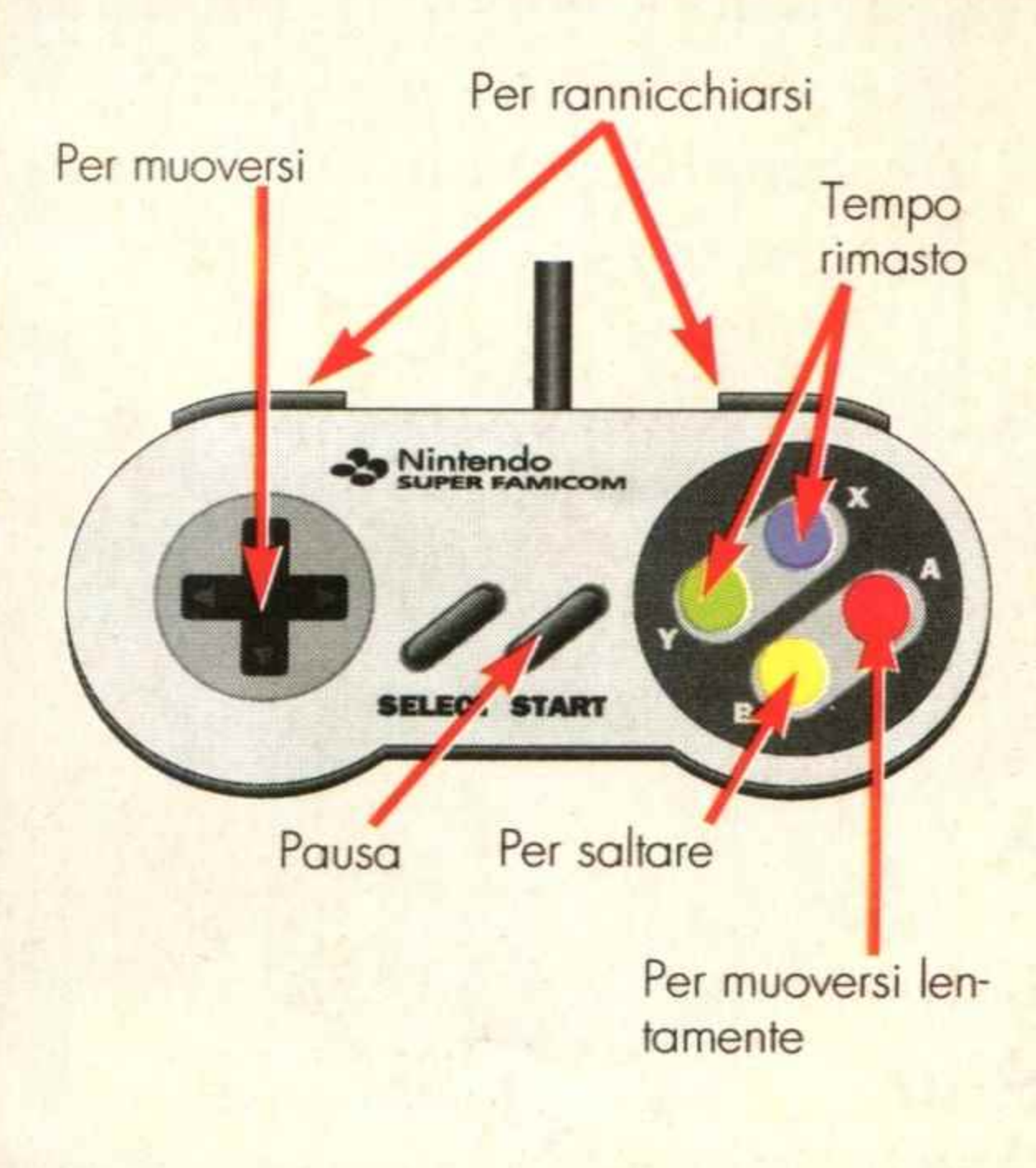
COMMENTO & VOTO

SCHEDE TECNICA

Titolo _____ Prince of Persia
 Casa _____ NCS
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ 1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



PRINCE PARADE

Un mini sondaggio in redazione ci ha permesso di stilare la classifica delle top conversion di *Prince of Persia*. Attenzione, questo box concorre per il premio "Box di cui ce ne è fregato di meno quest'anno", non dimenticatevi di votarlo.

- 1) Macintosh (colore)
- 2) Amiga
- 3) PC MS-DOS (con VGA)
- 4) Master System
- 5) Gameboy
- 6) Super NES
- 7) Atari ST
- 8) C 64





TAZ-MANIA

Taz, il Diavolo della Tasmania più assatanato che ci sia, è sempre affamato e alla costante ricerca di cibo. Un giorno il nostro eroe è venuto a sapere dell'esistenza di un uovo del gigantesco gabbiano della Tasmania ed è partito alla ricerca della cena più prelibata che un diavoletto possa desiderare: una frittata di 27 chili tutta per lui!

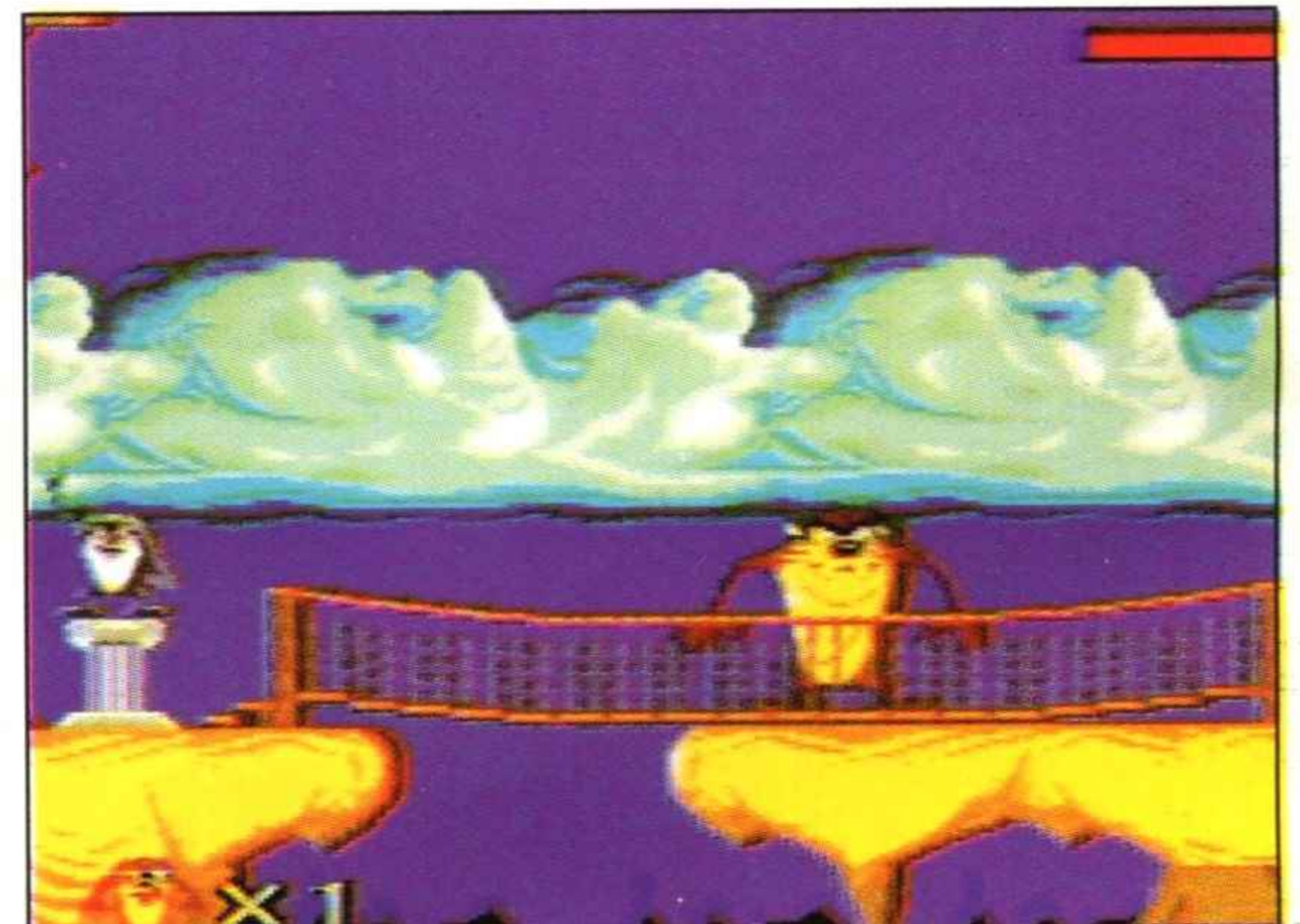


Lassù, sulle montagnee...

Frittaaataaa! Ogni animale ha le proprie esigenze alimentari: gli scoiattolini Cip e Ciop si nutrono di frutta secca, le Teenage Mutant Ninja Turtles di pizza e il Diavolo della Tasmania di frittata. A dire il vero Taz, il protagonista di questo gioco, si nutre di tutto ciò che incontra sul suo cammino, ma il suo desiderio nascosto è quello di appropriarsi del gigantesco uovo del gabbiano della Tasmania e di cucinarsi una frittata da Guinness dei Primati. Per riuscire nella sua avventura, che si dipana nel più tipico dei platform game di origine nipponica, Taz ha a disposizione un'unica arma: sè stesso. Quando si mette a roteare, infatti, il nostro eroe forma un vortice e diventa pressoché inarrestabile. Per sua fortuna lungo il tragitto si possono trovare un sacco di oggetti interessanti e utili al fine di completare la propria missione, missione che parte dalle assolate lande desertiche, attraversa una fabbrica di carri armati, una giungla, un'isola ghiacciata, una miniera, un livello con le rovine Taz-teche (ma non erano gli



Boom! Visto cosa succede a chi si mangia le bombe?



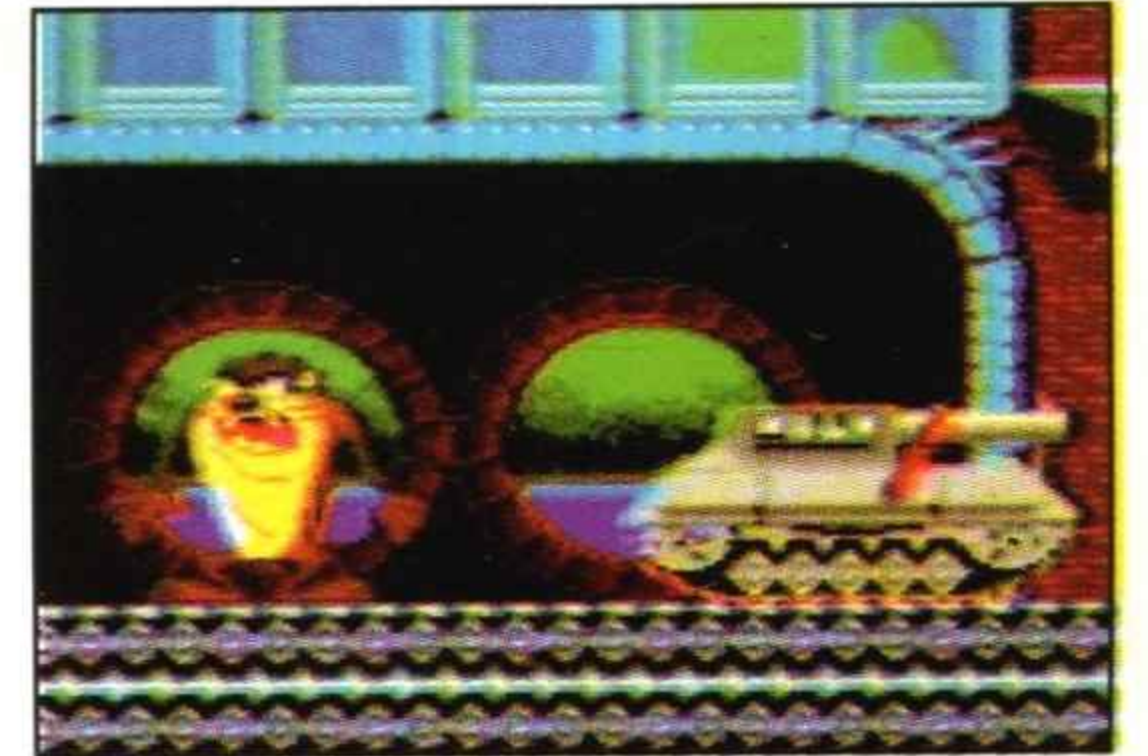
Non fatevi ingannare: sotto quel ponte potrebbe nascondersi una vita extra o un covo di nemici assatanati!



Ehi, un bel continue tutto per noi!



E adesso cosa devo fare?



Taz nella fabbrica di carri armati del quarto livello.



La mappa che vi dà un quadro della situazione all'inizio di ogni livello.

CIBOOO!!!

Taz è in grado di fare un sol boccone di tutto quello che incontra sulla sua strada, ma alcuni oggetti non sono molto digeribili...

PEPERONCINI ROSSI: i famosi Red Hot Chili Peppers (che nulla hanno a che vedere con il mitico gruppo rock di "Under the Bridge") procurano a Taz una megaustione alla gola, consentendogli di sputare fuoco e di far fuori i nemici in men che non si dica. Peccato che l'effetto duri solo pochi istanti.

MANGIME VARIO: polli arrostiti, pesce fritto, frutta e acqua restituiscono energia a Taz e vi permettono di guadagnare un bel po' di punti.

STELLE: rendono Taz invulnerabile per qualche secondo.

FOTOGRAFIE: ci sono due tipi di foto. La prima (il ritratto di Taz con il numero 1) regala al nostro eroe una vita extra, mentre la seconda (uguale alla prima, ma con un 3 al posto dell'Uno) fornisce addirittura un bel Continue in più, ossia tre vita extra!

BOMBE: indovinate un po'... Esplodono e, se mangiate, fanno saltare per aria Taz.



DeeJay



Ecco il Diavolo della Tasmania in piena azione!

inglesi quelli senza umorismo?) fino ad arrivare allo scontro finale con Mamma Uccello incavolata perché gli volete razzia-re le uova.

Riuscirà Taz a farsi una bella frittata con cipolle o sarà costretto ancora una volta a pasteggiare a pane raffermo e acqua?

Lo saprete solo giocando con *Taz-Mania* o guardando il cartone animato della Warner Bros. da cui è tratto questo gioco: a voi la scelta!

Si ringrazia Joystick Fun - MI



Glom! Hmmm... Pappa buona.



Se restate fermi per troppo tempo, Taz si arrabbia e inizia a dare in escandescenze.



Sullo sfondo la pietra miliare che vi permette di ripartire da quel punto ogni volta che perdetevi una vita.



SEGNALI E INDICAZIONI VARIE

Per aiutare Taz nella propria impresa ci sono diversi segnali, pulsanti e oggetti interessanti. Eccone alcuni...

PIETRE MILIARI: passateci davanti e spunterà una statuina di Taz. Da quel momento in poi, ogni volta che morirete, avrete l'opportunità di ripartire da quel punto invece che dall'inizio del livello.

FRECCHE: mostrano a Taz la strada esatta.

SEGNALI: indicano la fine del livello.

INTERRUTTORI: se attivati, permettono di interrompere campi elettrici, di fermare i nastri trasportatori o di causare altri effetti utili per completare il livello.

CASSE E MACIGNI: forniscono una base d'appoggio per raggiungere le piattaforme più alte. Alternativamente si può saltare sopra un nemico (cercando di non perdere energia nell'operazione).

PROVE
game power

90%

In questo mondo tutto è incerto, ma su una cosa non ci piove: i grafici della Sega sono dei mostri (in senso positivo, s'intende).

Taz-Mania ha alcune fra le più incredibili animazioni che io abbia mai visto su una console e molto spesso si ha l'impressione di guardare un cartone animato piuttosto che un videogioco. La giocabilità è notevolissima (come sempre d'altronde nei platform di provenienza nipponica), anche se in alcuni punti il tutto diventa altamente frustrante (provate a passare per lo stesso punto una dozzina di volte senza superarlo e capirete cosa intendo). Un punto debole, se escludiamo il sonoro tedioso (facilmente eliminabile), però *Taz-Mania* ce l'ha: è troppo semplice. Datemi retta, se volete divertirvi per un bel po' di tempo cimentatevi solo con il Modo Hard: in questo modo la sfida è garantita!



COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Taz-Mania

Casa _____ Sega

Distribuzione _____ Giochi Preziosi

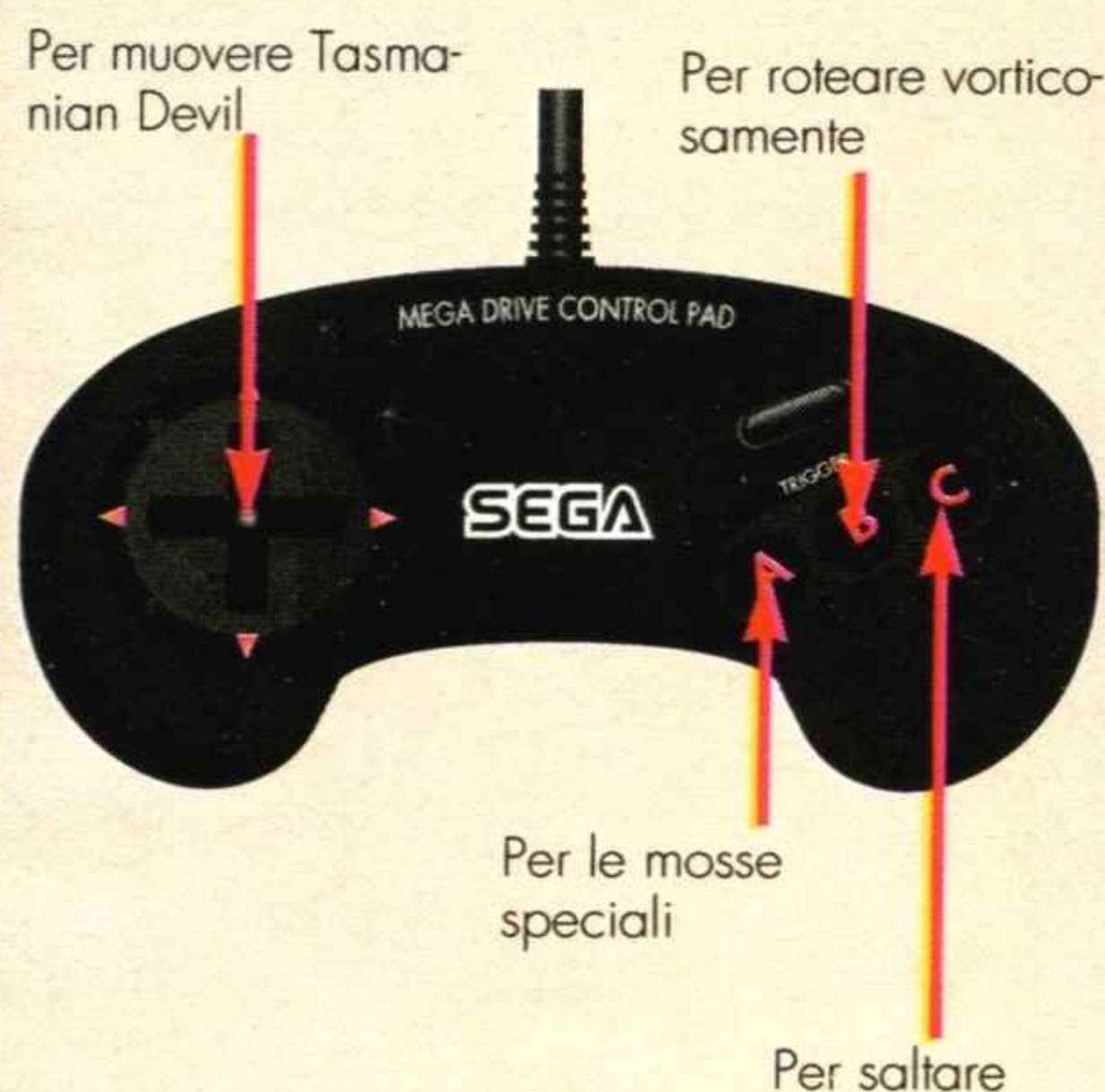
N° Giocatori _____ 1

Continua? _____ 3

Livelli di difficoltà _____ 3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



Teenage Mutant Hero Turtles IV

L'ignobile Shredder colpisce ancora impradronendosi, sotto gli occhi di milioni di telespettatori niente popò di meno che della Statua della Libertà! Cowabunga! Tartarughe ninja alla riscossa!



La sequenza dell'ascensore ha uno scrolling verticale fluidissimo.



Lo scontro con il malefico Shredder.



Fate attenzione a quelle chele che schizzano in avanti di tanto in tanto.

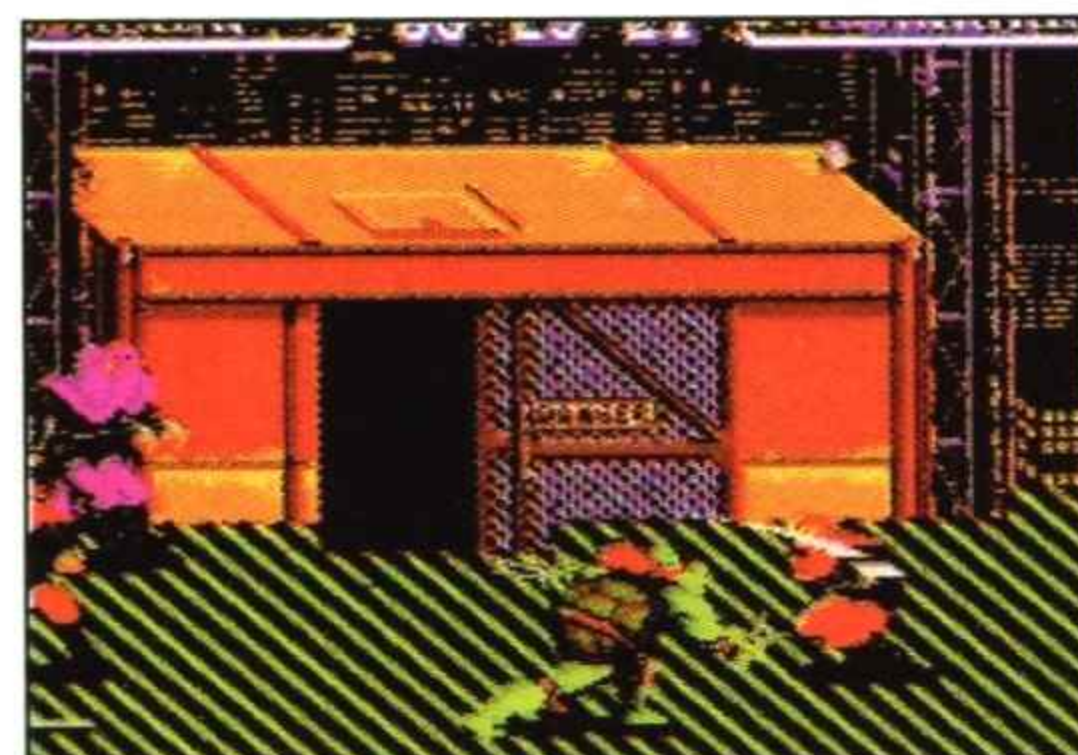


Vedete quel mirino? Quando è rosso significa che Shredder vi ha inquadrato: ora sono cavoli vostri...

Per gli appassionati dei picchiaduro frenetici, per i fanatici del fumetto originale, per gli sfegatati del celeberrimo coin-op... Eccovi il secondo episodio delle avventure delle più celebri tartarughe mangiapizze del mondo. La Banda del Foot Clan ha colpito nuovamente e questa volta ha deciso di andare piuttosto sul pesante rapendo, senza farsi troppi complessi, il simbolo della libertà più rinomato in tutto il mondo, tra l'altro gentilmente offerto dai francesi agli indigeni americani (Dupont, datti una calmat... Ndr): la Statua della Libertà!



Michelangelo e Donatello fanno piazza pulita degli scazzozzi di Shredder.



Che pizza queste Turtles!



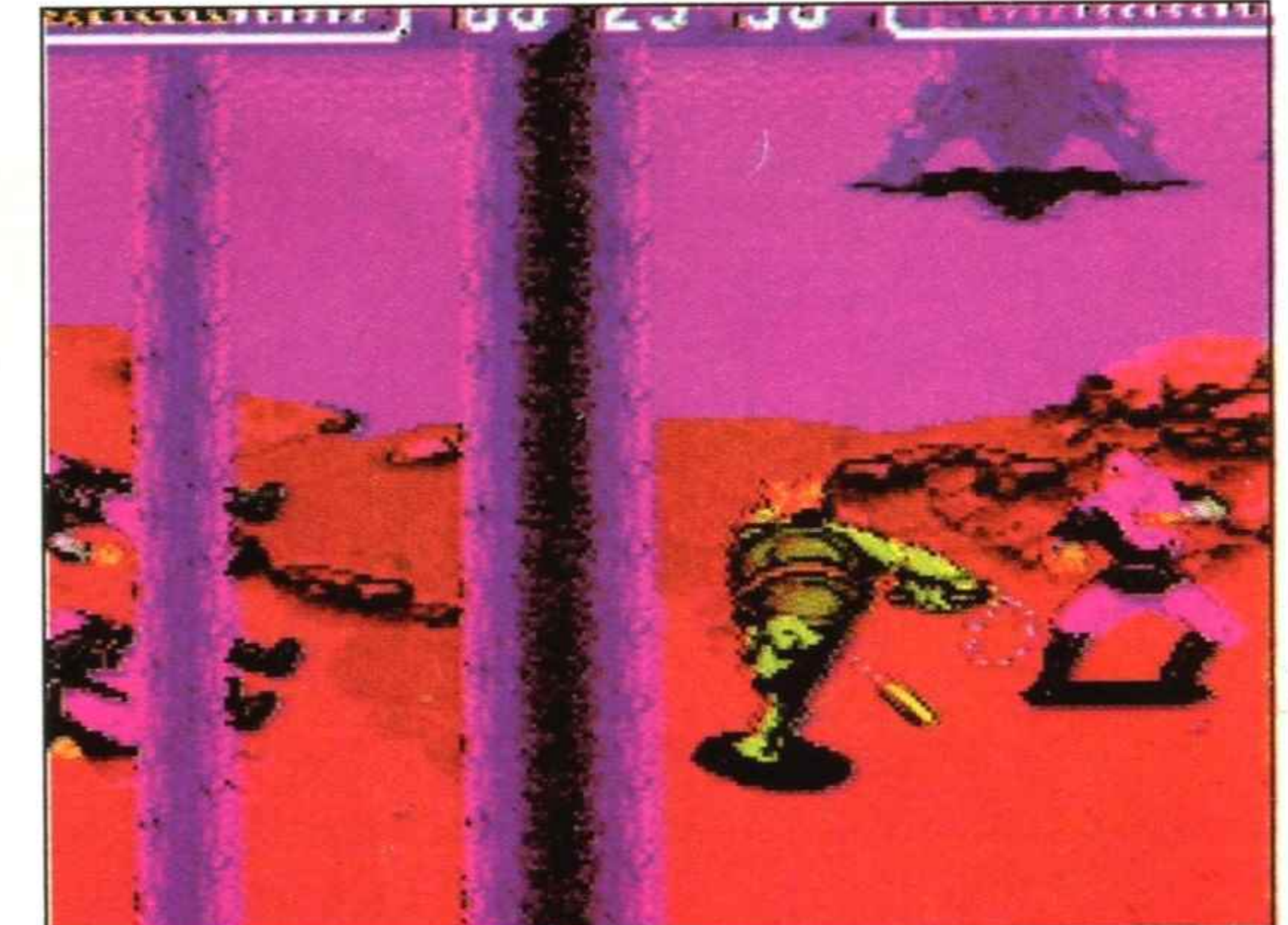
Sdeng! Questa sera, per secondo, abbiamo frittata di tartaruga...



Ahiahiahi... Siete messi davvero male: datevi da fare con quei nunchaku!



Occhio a quei laser perforanti che vi potrebbero rovinare la corazza...



Utah! Chi ha detto che le tartarughe sono gli animali più goffi del pianeta?



85%

A parte un'introduzione piuttosto scadente bisogna dire che il gioco se la cava con tutti gli onori. La grafica è ok, il sonoro è demenziale con alcune musiche entusiasmanti e numerose frasi campionate di ottima qualità. La maneggevolezza delle tartarughe è eccellente ed è probabilmente la caratteristica che rende la cartuccia più attraente: picchiare la banda del Foot Clan diventa un vero piacere e si scoppia dalle risate davanti al monitor per ogni azione che compiono le nostre simpatiche tartarughe. I livelli sono vari e abbastanza lunghi, ma sussiste un unico piccolo problema: lo si finisce troppo rapidamente, anche con il Modo Hard (io ce l'ho fatta al secondo tentativo!). Peccato, poteva essere un Power Game!

COMMENTO & VOTO



Visto cosa succede a chi cammina con il naso per aria?



Provate ad aprire quella cassa: ci potrebbero essere degli oggetti interessanti.



Ehi! Due contro uno non vale!

I nostri amici dalla pelle verde non possono tollerare un simile evento e così comincia il loro inseguimento alla ricerca del nascondiglio segreto dell'infame Shredder. Ma una volta raggiunto il malvagio, costui scapperà attraverso il tempo usando una delle sue ultime invenzioni. Visiterete così posti assurdi come caverne preistoriche, una nave pirata, un treno ai tempi del Far West, una città futuristica a bordo di stani veicoli e una stazione orbitale del 2100 dove nessuna tartaruga è mai stata fino ad ora (o dovrei dire fin nel futuro?). Per farla breve, *TMNT4* è un picchiaduro della miglior specie, nel quale dovrete attraversare una buona decina di livelli, ognuno dei quali è difeso alla fine dal rispettivo, e ormai tradizionale, guardiano, che tenterà di fermarvi ad ogni costo. Il gioco riprende completamente lo stile del coin-op (stessa grafica e stessi comandi), anche se sono state aggiunte parecchie mosse, nuove gag esilaranti (come quella dell'asse che vi prendete nei denti passandoci sopra o quella della tartaruga che saltella su un piede perché si è fatta male) e un'opzione per giocare uno contro l'altro "alla *Street Fighter II*".

Si ringrazia Newel - (MI)

GLI ANFIBI



LEONARDO: È la tartaruga standard del gruppo. I suoi katana sono abbastanza potenti, si muove relativamente veloce e il suo attacco speciale è un doppio colpo rotante.

MICHELANGELO: È la tartaruga più potente. I suoi nunchaku sono potentissimi, ma la sua velocità è pessima. Il suo attacco speciale è un doppio colpo di nunchaku volante.

DONATELLO: È piuttosto lento, ma la gittata del suo bastone gli permette di picchiare i suoi avversari prima che possano raggiungerlo. Il suo attacco speciale è il salto con l'asta (e chi è, Bubka? Ndr)!

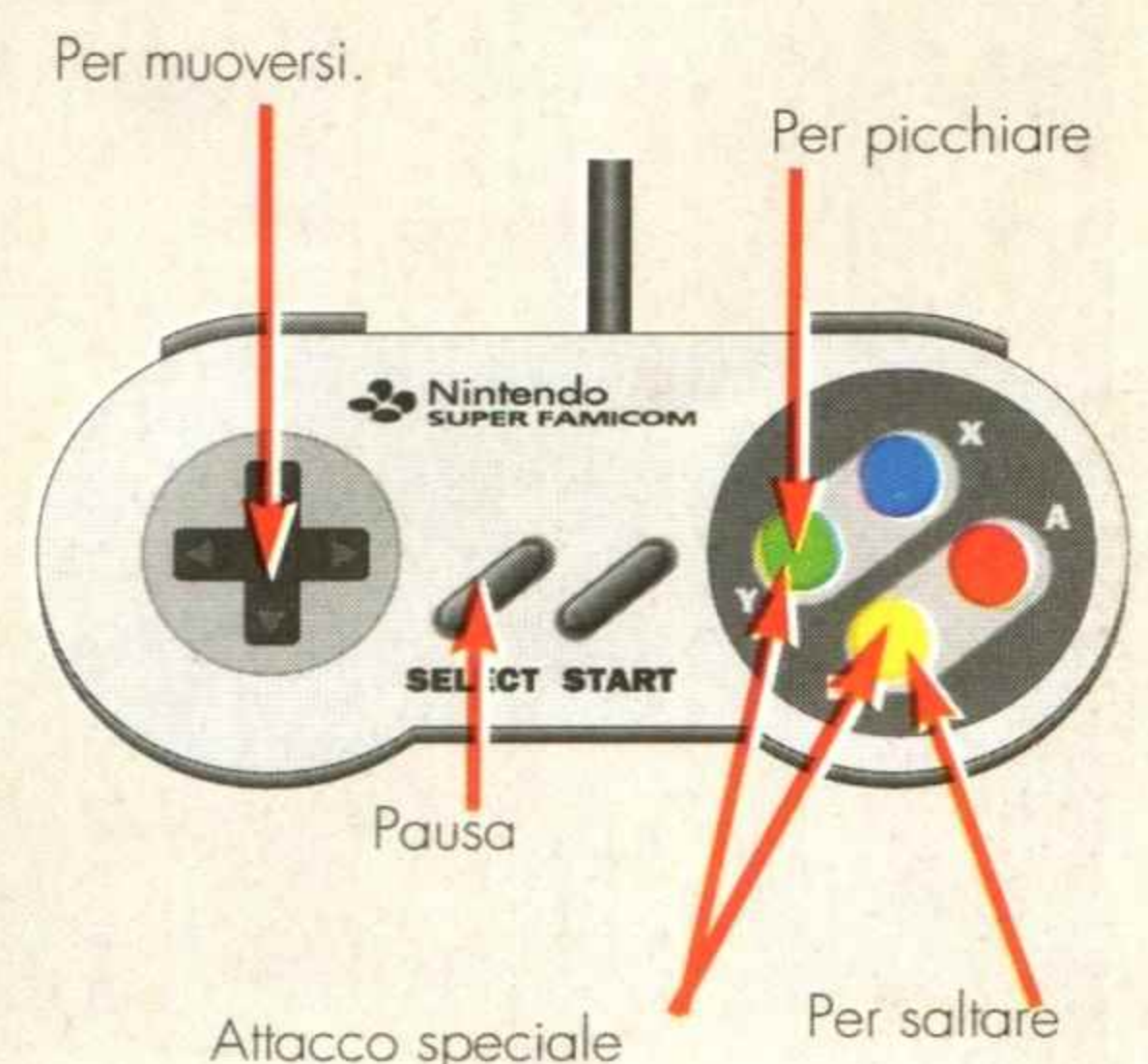
RAPHAEL: È la tartaruga più rapida, il che gli permette di avere molta potenza quando si scaglia contro il nemico. Le sue armi sono i sais. La sua mossa speciale è il calcio rotante.

SCHEDE TECNICA

Titolo *TMNT4 - Turtles in Time*
 Casa Konami
 Distribuzione Import
 N° Giocatori 1/2
 Continua? Sì
 Livelli di difficoltà 3

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO





MACROSS 2036

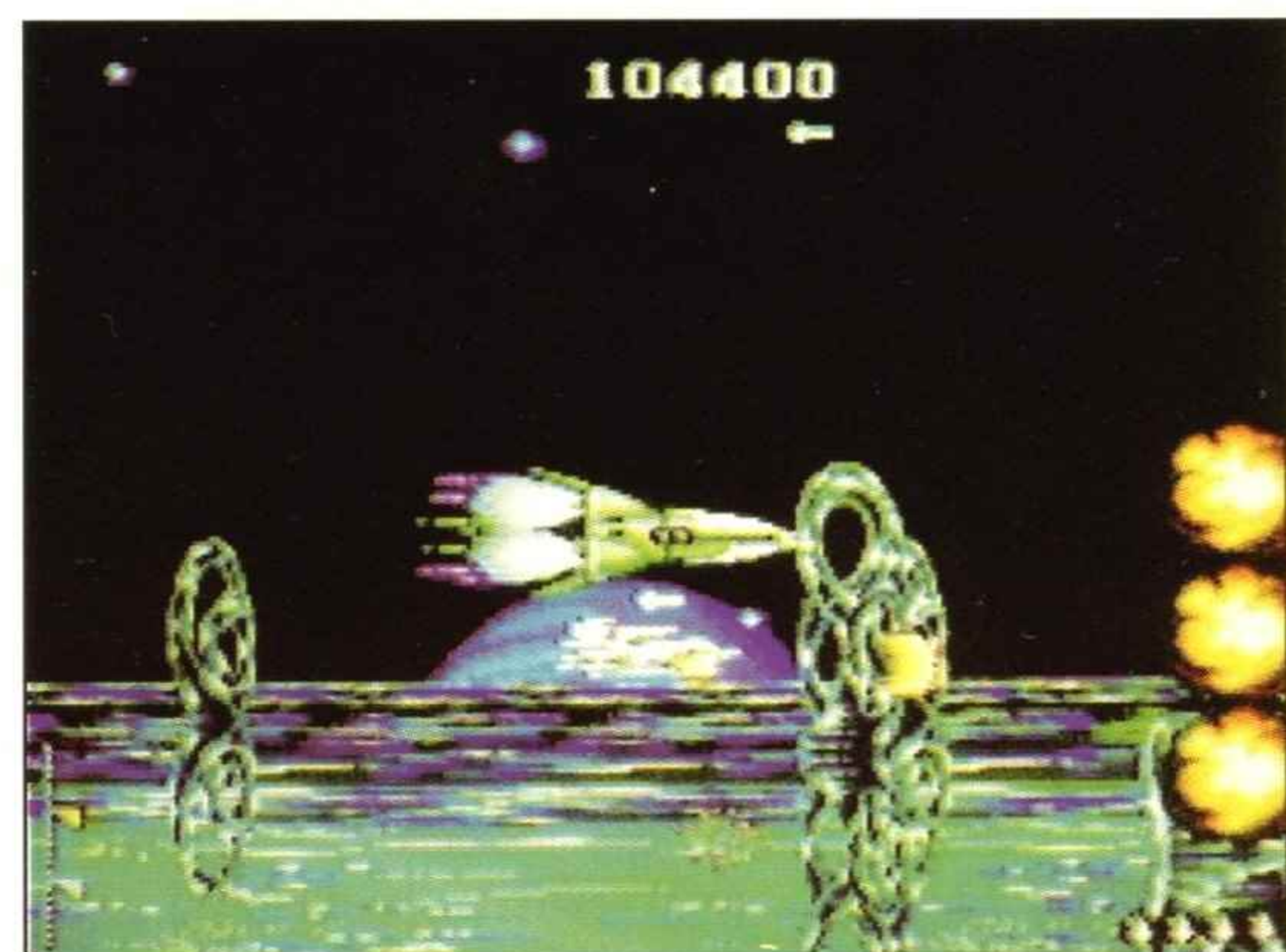
Rapporto dell'Ammiraglio Global in data 27/4/2036. Ho deciso di redarre questo resoconto sulla guerra finora intrapresa contro gli Zentradi per la gravità della situazione in cui ci troviamo. Tutto è cominciato nell'anno 2025 quando un'astronave sconosciuta precipitò sull'isola di Macross...

La sua tecnologia era incredibile e così i capi del nostro governo decisero di ripararla per poterla utilizzare nella nostra flotta. Ci vollero circa 10 anni, ma alla fine tutto fu pronto e così arrivò il giorno dell'inaugurazione. Non dimenticherò mai ciò che accadde quella giornata. Le cose infatti andarono male fin dall'inizio: in un primo momento i sistemi di difesa della nave si attivarono automaticamente, lanciando un raggio di energia di incredibile potenza dal cannone principale nello spazio. Alcuni pensarono che si trattasse di un guasto, altri di una dimostrazione delle capacità della nave, e ma nessuno poteva immaginare cosa era successo in realtà: erano arrivati gli Zentradi e da quel momento la nostra vita sarebbe cambiata profondamente. Difatti una piccola parte della loro flotta, capi-

tanata dal comandante Britail, era giunta nel nostro sistema solare alla ricerca dell'astronave precipitata sul nostro pianeta: questi loschi figure volevano recuperare il segreto della tecnologia dei loro fondatori, i signori di Robotech, che avevano nascosto nel caccia precipitato a terra. Inutile dire che il fuoco del nostro cannone fu un segnale inconfutabile della presenza dell'astronave e ciò diede inizio all'invasione aliena. Così, per evitare la totale distruzione dell'isola ed il relativo massacro degli abitanti, fui costretto a ordinare il decollo e, nonostante avessi un equipaggio giovanissimo ed inesperto, dovemmo eseguire una piega iperspaziale (una sorta di balzo temporale). Purtroppo la tecnologia aliena si rivelò inaffidabile e così ci trovammo nei pressi di Giove con una parte dell'isola e senza più il sistema di piega. L'unica speranza di salvezza che ci rimaneva era quella di ritornare a terra con i propulsori e così iniziammo il viaggio. Naturalmente gli Zentradi tentarono di fermarci in ogni modo, ma grazie al coraggio di tutti i membri dell'equipaggio, riuscimmo a tornare sulla terra. Fu proprio allora che accadde una cosa incredibile: alcuni alieni si ribellarono ai loro comandanti. I ripetuti contatti che avevano avuto con la nostra cultura avevano portato alcuni di loro alla follia e altri al rifiuto della guerra. Il comandante Britail comprese imme-



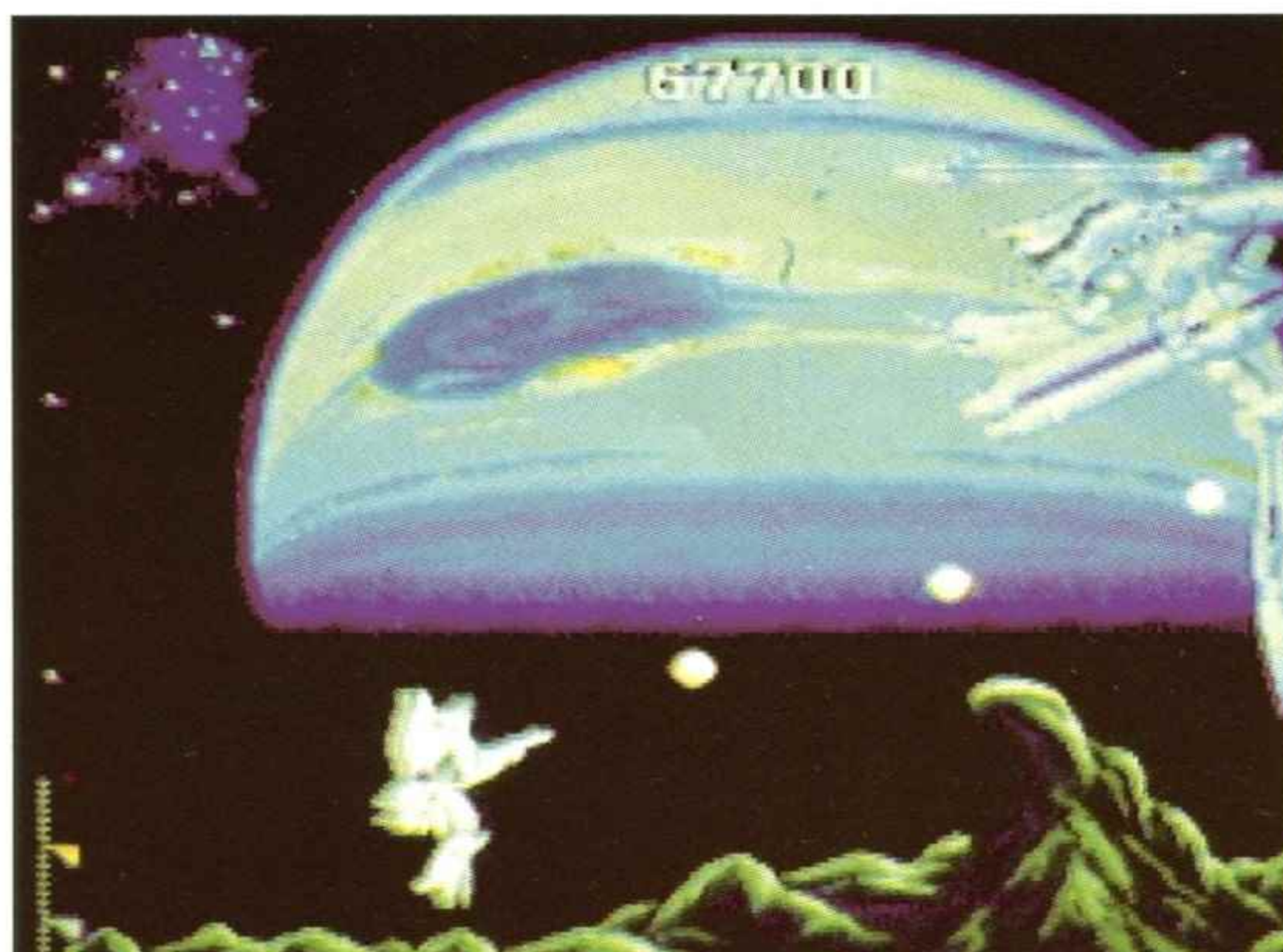
Questo bestione sta terrorizzando la vostra città... Fategli un po' vedere chi è che comanda!



Certo che questa volta c'è mancato veramente poco.



Dopo aver distrutto questo mostro vi troverete al cospetto del guardiano del secondo livello.



Si alzi il sipario e compaia il mostro del secondo livello.

GINGILLI SPAZIALI

Questi oggetti devono esser colpiti prima di venir raccolti. Infatti inizialmente sono invisibili, ogni volta che vengono centrati si illuminano e, dopo un certo numero di colpi, compaiono sullo schermo.

POD BLU: Potenzia i vostri missili

POD ROSSO: Potenzia il vostro laser

MIN MEI: Vi dona una vita extra

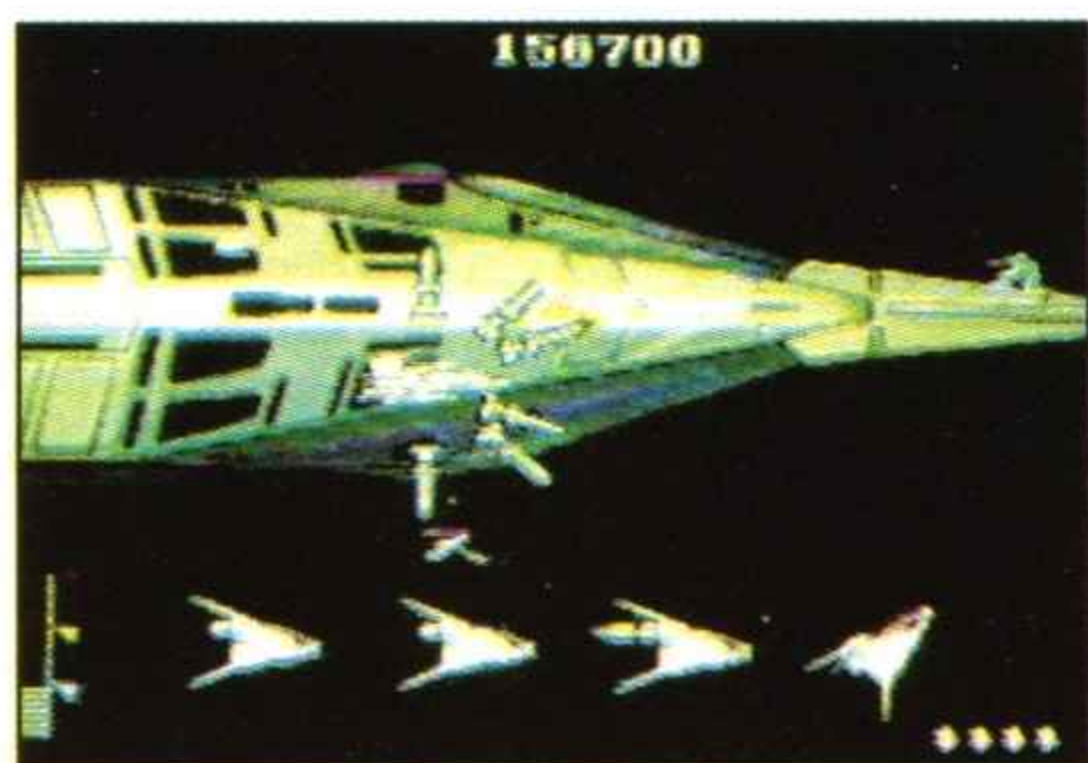
ASTRONAVE: Vi rende invincibili per un certo periodo



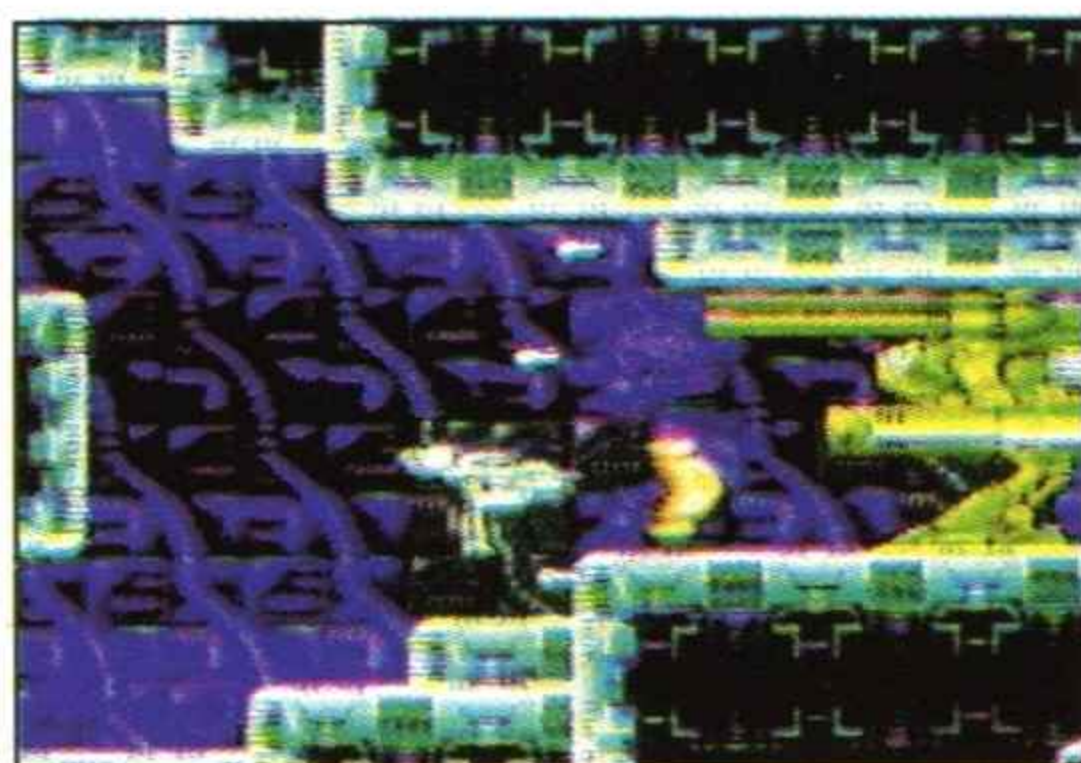
Crash! Chissà a chi toccherà pagare i danni.



Questo "simpatico" Mech non vede l'ora di fare la vostra conoscenza; vedete di non deluderlo!



Difendete la vostra astronave a tutti i costi.



Avanti ragazzi, un ultimo sforzo!

diatamente che il "contagio", che si era già manifestato in precedenza, non era più controllabile e, forse per la prima volta, capì anche lui che la guerra doveva cessare.

Speravamo tutti in una pace duratura, ma ora si sta avvicinando alla Terra la flotta Imperiale Zentradi e così, con i nostri nuovi alleati, ci stiamo preparando a combattere ancora.....



PROVE
game power

89%

Robotech è senza dubbio una delle migliori serie di cartoni animati mai trasmesse in Italia e quindi un videogioco ispirato a questo concept non può che esser ben accetto. Il gioco in sé stesso è un classico shoot'em up a scrolling orizzontale, che però, a nostro parere, non rende giustizia al cartoon. Ci aspettavamo di più: certo, la grafica è molto bella, anche se ogni tanto ci sono degli occasionali rallentamenti, gli sprite dei nemici sono pazzeschi (in certi momenti sembra di muoversi in una puntata di *Robotech* alla TV) ed il sonoro è tratto interamente dalla serie ma, nonostante ciò, qualcosa è andato perduto. In fondo di spara e fuggi per il PC Engine ce ne sono tanti e questo non fa molto per distinguersi dalla massa. Lo ripetiamo: il gioco non è brutto, ma non è nemmeno quel capolavoro che avrebbe potuto essere. Consigliato a tutti gli amanti della serie e degli shoot'em up, ma con *Robotech* si poteva fare di più.

COMMENTO & VOTO

ARMAMENTO D'AUTORE

Ed ora ecco a voi una rassegna di tutte le armi che potrete trovare in questo gioco:

DOPPIA ONDA : È una doppia onda d'energia, non molto potente, ma utile per evitare spiacevoli sorprese alle spalle.

BOLLA D'ENERGIA : È un potente raggio frontale in grado di attraversare qualunque materiale: purtroppo si surriscalda molto rapidamente

DOPPIO LASER : È un raggio frontale più potente di quello precedente: peccato che si fermi contro l'oggetto che colpisce.

MISSILI A RICERCA : Sono missili molto rapidi e potenti, sfortunatamente bisogna aspettare che tutti colpiscano un bersaglio prima di poterne sparare altri.

BARRIERA IONICA : L'arma più utile del gioco. Quando è attivata protegge il giocatore e non appena si lascia il tasto viene scagliata contro i nemici: peccato che abbia una lenta ricarica.

LASER MULTIPOLO : Quest'arma dona al vostro caccia un laser a raggiera; purtroppo la sua potenza è veramente insulsa.

TEMPESTA DI FUOCO : Provoca delle esplosioni intorno alla vostra astronave, è molto utile con i nemici di piccolo calibro, ma non può praticamente nulla contro gli avversari più massicci.

BOMBE A CADUTA LIBERA : Molto utili per distruggere gli alieni a terra, ma inefficaci in tutte le altre situazioni.

PIOGGIA D'ENERGIA : Un vero e proprio bombardamento laser, anche quest'arma però si surriscalda rapidamente e non è molto efficace contro i nemici più potenti.

CANNONI MOBILI : Sono dei pod che possono esser spostati intorno al vostro caccia, tuttavia risultano fastidiosi negli ultimi livelli.

SFERA ROTANTE : Quest'arma ruota intorno al vostro caccia lanciando della potentissime sfere di energia, sfortunatamente si surriscalda rapidamente e in alcuni casi le sfere vengono facilmente evitate dai nemici.

CANNONI FISSI : Questi pod lanciano delle potenti bolle d'energia: peccato che siano inutili contro gli alieni che vi arrivano alle spalle.

LANCIA MISSILI : Con le stesse caratteristiche dei Cannoni Fissi, ma ancora più distruttivi: peccato per la loro lenta ricarica

SUPER BEAM : L'arma più distruttiva a nostra disposizione. I cannoni esterni lanciano dei raggi laser altamente distruttivi che, dopo aver colpito un nemico, si mettono a rimbalzare per tutto lo schermo. Peccato che, come tutti pod, sia solo di impaccio nell'ultimo e decisivo livello.

SCHEDE TECNICA

Titolo	Macross 2036
Casa	Masna
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di difficoltà	4

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



SUPER DUNK SHOT



Chi l'avrebbe mai detto? I giapponesi, rinomati intenditori di baseball e golf, e popolo tradizionalmente sotto il metro e settanta, si sono innamorati della pallacanestro! Purtroppo questa passione da parte della popolazione più tecnologica del globo s'è rivelata in qualche modo controproducente: un gioco di basket realizzato dai nipponici, infatti, non poteva che diventare uno sparatutto...

Super Dunk Shot è il primo titolo di una nuova serie della Hal, chiamata Dynamic Sports. Il gioco ha molti pregi e qualche difetto e quindi non assomiglia per niente alla nazionale di Gamba, che un paio di mesetti or sono ha fatto una ben magra figura in quel di Saragozza, riuscendo per la seconda

volta di fila a non qualificarsi per le Olimpiadi. Fra i pregi segnaliamo la possibilità di disputare partite singole o partecipare a un campionato, l'aggiornamento in tempo reale delle statistiche di ogni singolo giocatore, l'inquadratura estremamente originale (vedi box "Televisione e rotazione") e la varietà di team selezionabili.

MOLTA AZIONE, POCA STRATEGIA

Super Dunk Shot ha anche una parte tattica strategica che, purtroppo, influenza troppo poco il gioco.

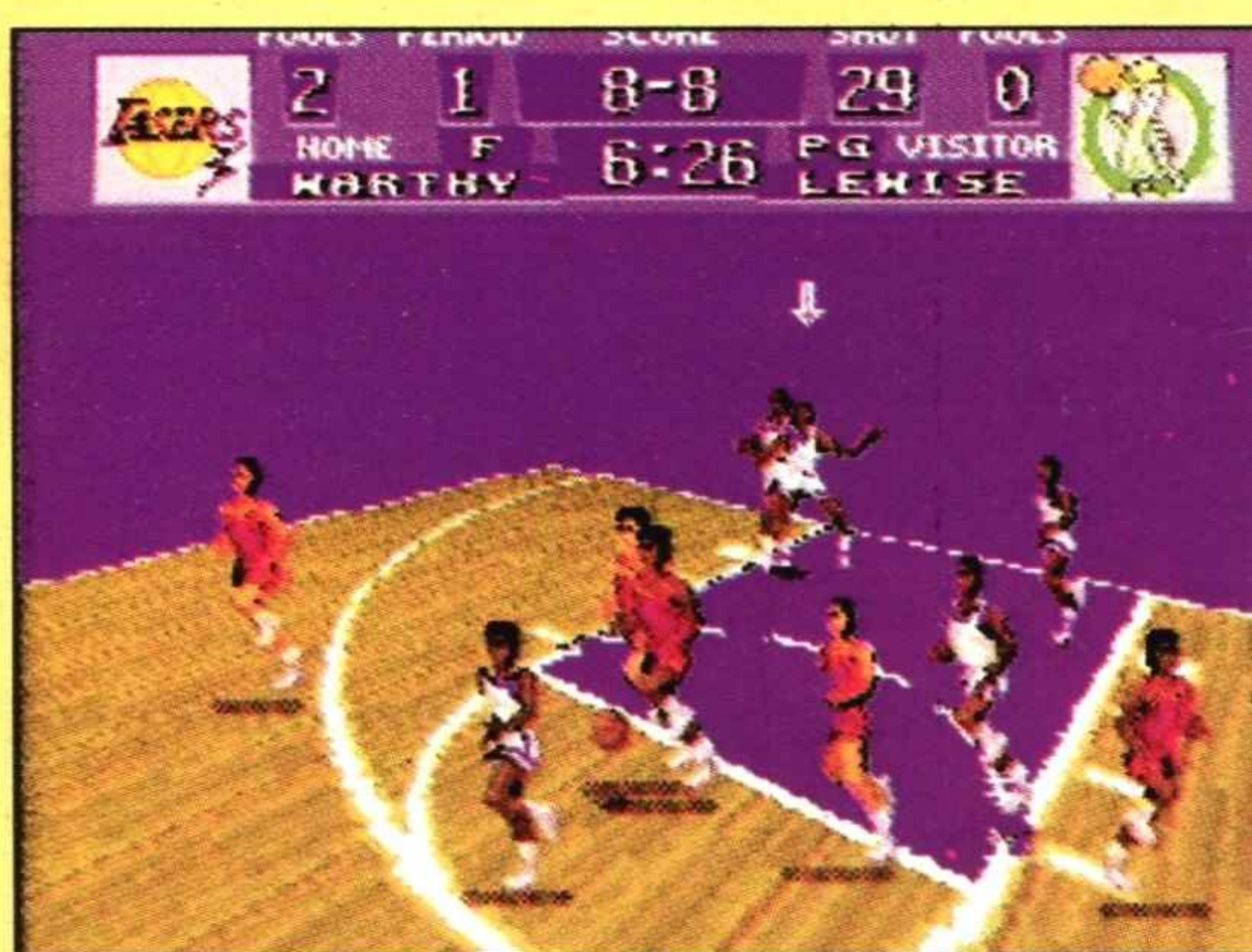
Durante i time out si possono cambiare gli schemi dell'attacco e della difesa, dare uno sguardo alle statistiche della partita e complessive dei propri giocatori e sostituire il quintetto: i giocatori infatti si possono stancare e quindi è bene impostare saggiamente i cambi. Gli schemi d'attacco e di difesa non sono moltissimi, ma è comunque possibile avere una discreta scelta (si passa dal classico "dai e vai" alla mitica 1-3-1).

Quando si è in attacco il giocatore pronto a ricevere la palla è indicato da un triangolo e da una sigla che ne descrive il ruolo. In base al colore del triangolo avrete un'indicazione per capire se il passaggio è sicuro oppure suscettibile di

intercettazione da parte dell'avversario.

In difesa si può pressare l'avversario con il

giocatore sotto controllo, tentare di rubare la palla (anche se è molto facile fare fallo) oppure provare la stoppata. Oltre ai falli personali, le penalità fischiate dall'arbitro comprendono i 24 secondi, i 3 secondi, i 10 secondi, la violazione di campo e i passi.



Lewise dei Boston ha appena rubato palla a Warthy dei Lazars. Inizia la rotazione...



Mentre il giocatore avanza in palleggio la visuale è passata a lato del campo.



Si inizia a intravedere l'area avversaria e, volendo, si può aprire il contropiede.



Sono passati pochi secondi. La rotazione è finita e Boston può impostare l'attacco.

Chicago		
Full Season Record 61-21		
Division Record 44-18		
Bills		
Jordan		
23	Guard	6' 6"
Game Averages		
23	Jordan	31.5
33	Pippens	6.6
54	Grante	2.7
24	Earl	1.7
16	Armste	1.7
5	Paxsen	0.5
34	Kong	0.5



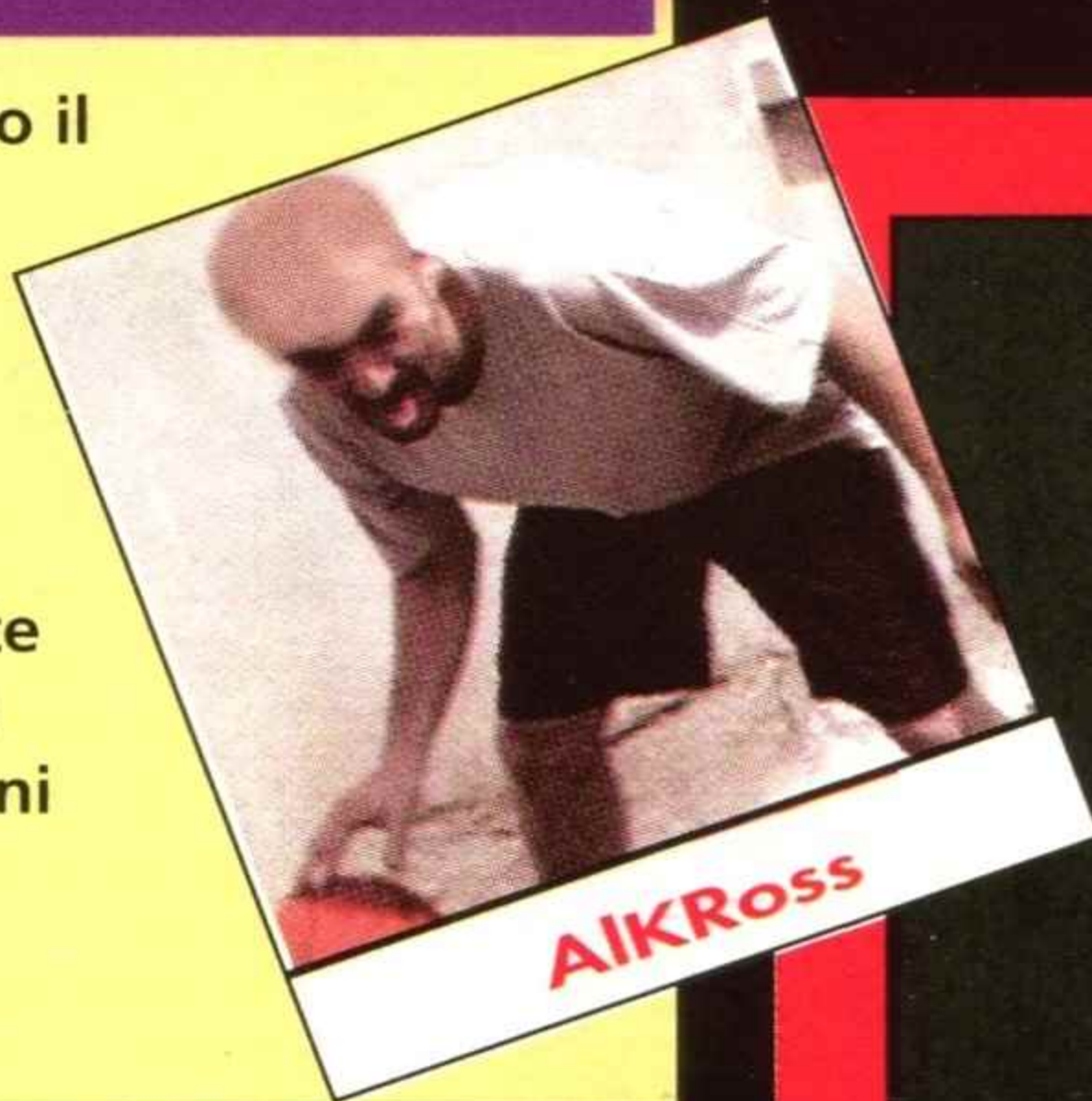
Il tiro libero richiede pazienza e colpo d'occhio.

TELEVISIONE E ROTAZIONE

La prospettiva di gioco è molto televisiva: una telecamera segue da dietro il giocatore in possesso della palla. Non appena c'è un passaggio, un tiro o una palla persa, il campo ruota di tot gradi e la telecamera si mette a seguire il giocatore in attacco.



Questa tecnica è possibile grazie al celeberrimo Modo 7, le cui rotazioni hanno reso famoso il Super Nes (provate a pensare a *F-Zero* o *Contra Spirits*); e a particolari studi fatti con alcuni modellini di giocatori (come si può vedere nella foto).

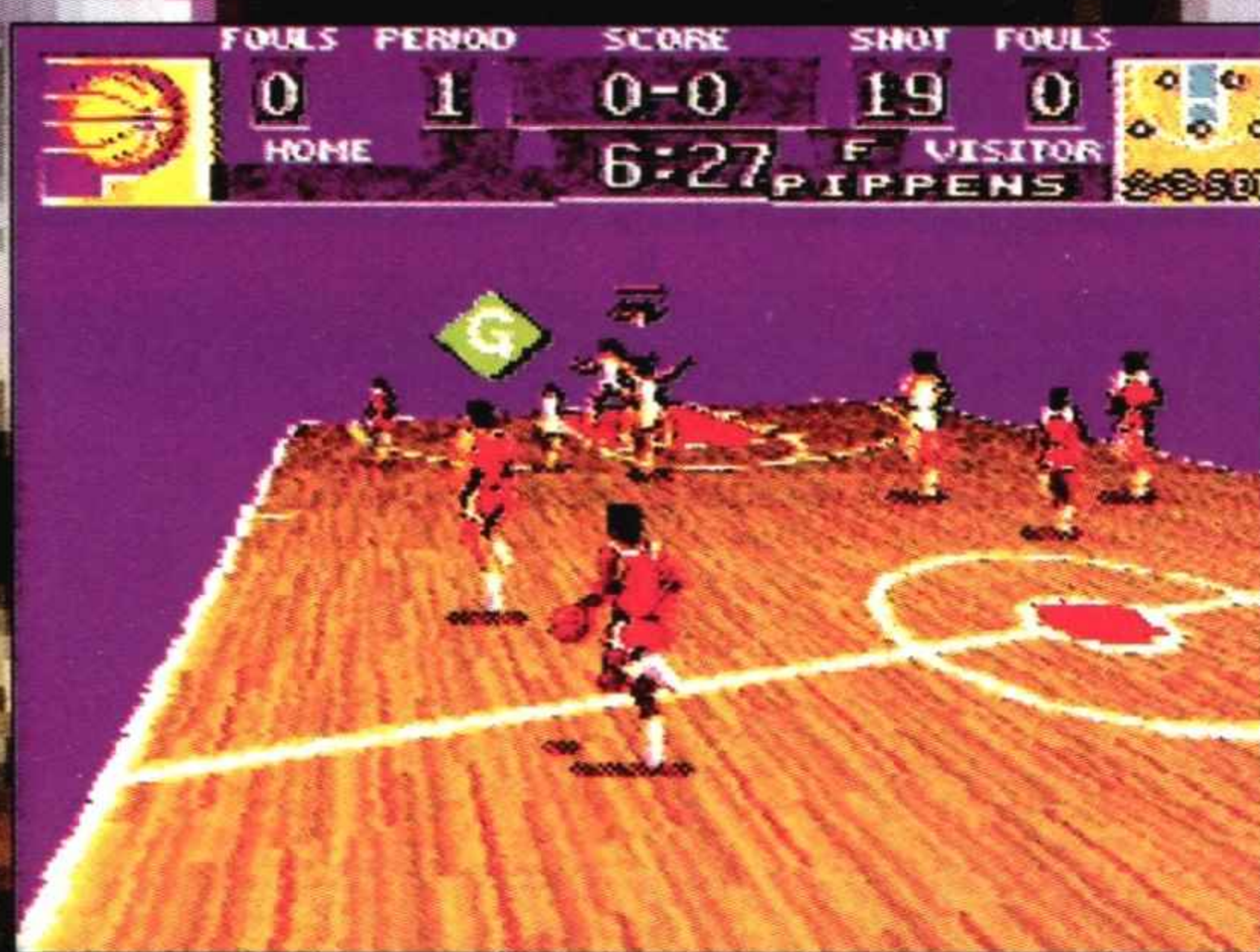


Le squadre che si incontrano in *Super Dunk Shot* sono infatti la storpiatura delle 28 iscritte al campionato della National Basketball Association: i nomi dei team, che sono divisi come nella realtà in quattro gironi, sono così diventati Chicago Bills, Los Angeles Lazars e Boston Celeries.

Fra i difetti non si può non citare la spartanità del campo di gioco, che sembra quello della palestra di una scuola di serie B e la scarsa longevità di una simulazione che, alla lunga, si riduce a una serie di "uno contro uno" da una parte e dall'altra.

Insomma, non siamo ai livelli dell'Italia di Gamba, ma nemmeno ai fasti del Dream Team o delle nazionali lituane e croate...

N.b. La versione americana si chiama NCAA Basketball ed è dedicata al basket universitario.



Rombi e quadrati indicano il giocatore pronto a ricevere il passaggio. Se il simbolo è verde il passaggio è sicuro. Se è giallo è probabile l'intercettazione. Se è rosso, praticamente la palla è persa.

1-3-1 Zone Defense



This zone defense places the small forward on the baseline. It is an effective defense against the high post.

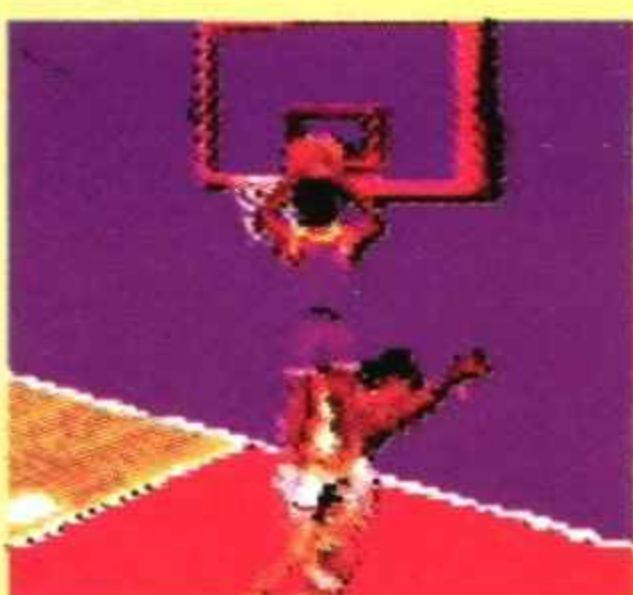
Se avete dei dubbi su quale schema scegliere, potete dare una ripassata con la opzione "coach" a tutti gli schemi di attacco e di difesa disponibili. Pat Raley docet!



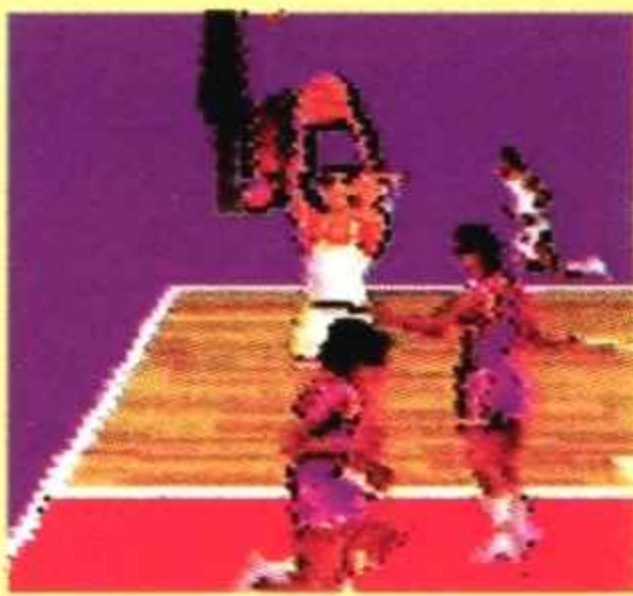
Il gancio cielo è uno dei tiri più sicuri.

IT'S SHOWTIME!

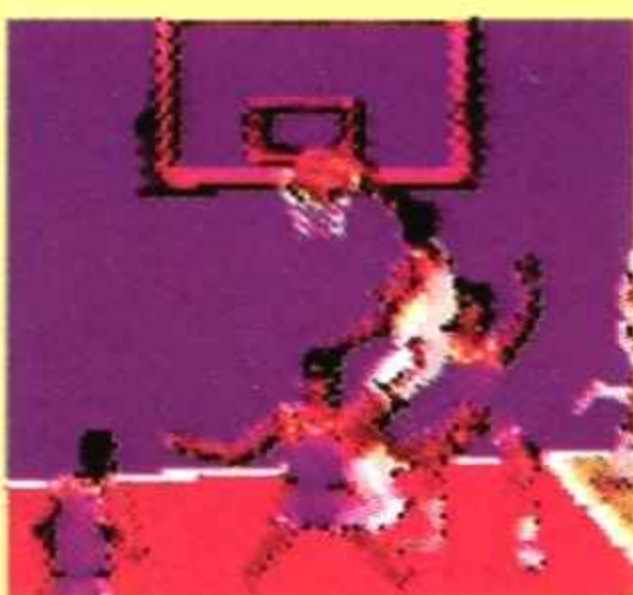
Super DunkShot ha nelle schiacciate (chissà come mai?) il suo punto di forza. Il gioco ne prevede cinque tipi:



SCHIACCIATA A DUE MANI:
un classico. Il giocatore si alza e mette la palla nel canestro.



SCHIACCIATA ALL'INDIETRO:
altamente spettacolare con piroetta a 180 gradi.



BE LIKE MIKE:
l'emulo di Air Jordan fluttua in aria e deposita la palla nel canestro con una mano.



SCHIACCIATA A 360 GRADI:
il giocatore esegue una rotazione in aria per depositare poi la palla nell'anello.



SCHIACCIATA A UNA MANO:
come la prima, ma ancora più spettacolare.

PROVE
game power

85%

Dopo il fantastico *Super Tennis*, il 16 bit di casa Nintendo non ha più brillato per i giochi sportivi: tra *Super Cup Soccer*, *John Madden*, *PGA Golf* e *Formula 1 GP* vari, c'era ben poco da divertirsi. Con *Super Dunk Shot* possiamo guardare con maggiore entusiasmo al futuro dei giochi sportivi. La precisione con cui è stata realizzata questa cartuccia è maniacale: basta vedere i modellini utilizzati per studiare l'animazione e l'inserimento di tutte le squadre e delle caratteristiche di ogni singolo giocatore. Anche il sistema di visuale in rotazione è molto interessante e rivoluzionario. Il gioco comunque ha un difetto: è troppo facile. Nonostante i vari schemi e ruoli dei giocatori vi troverete molto spesso a fare degli spettacolari uno contro uno con schiacciate alla Michael Jordan. Passaggi e assist sono quasi superflui e questo, alla lunga, diventa frustrante e un po' noioso per i veri amanti della pallacanestro.

SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN - MI

COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Super Dunk Shot

Casa _____ Hal

Distribuzione _____ Import

N° Giocatori _____ 1/2

Continua? _____ Password

Livelli di difficoltà _____ 3

SPORTIVO

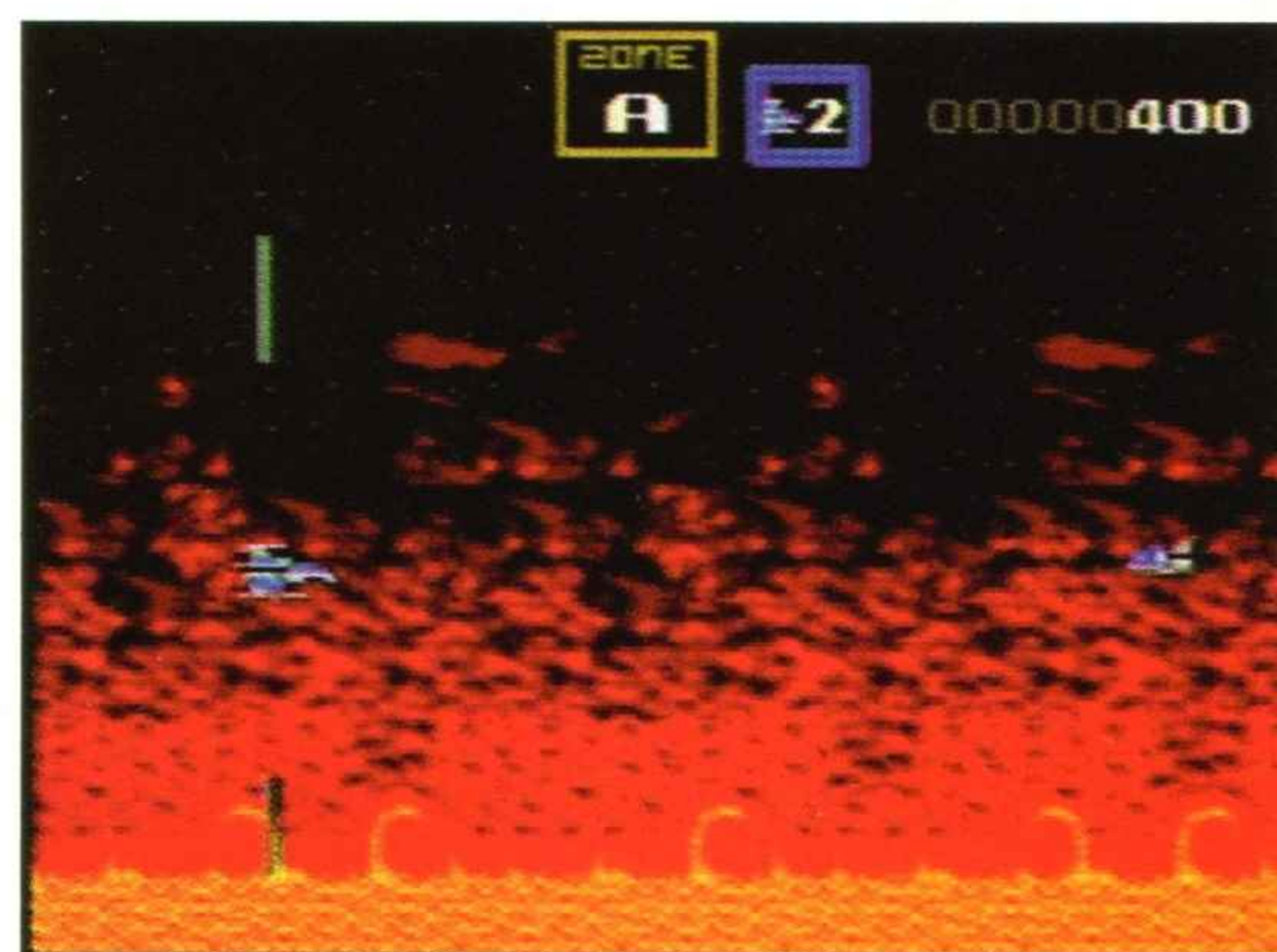
SOTTO CONTROLLO



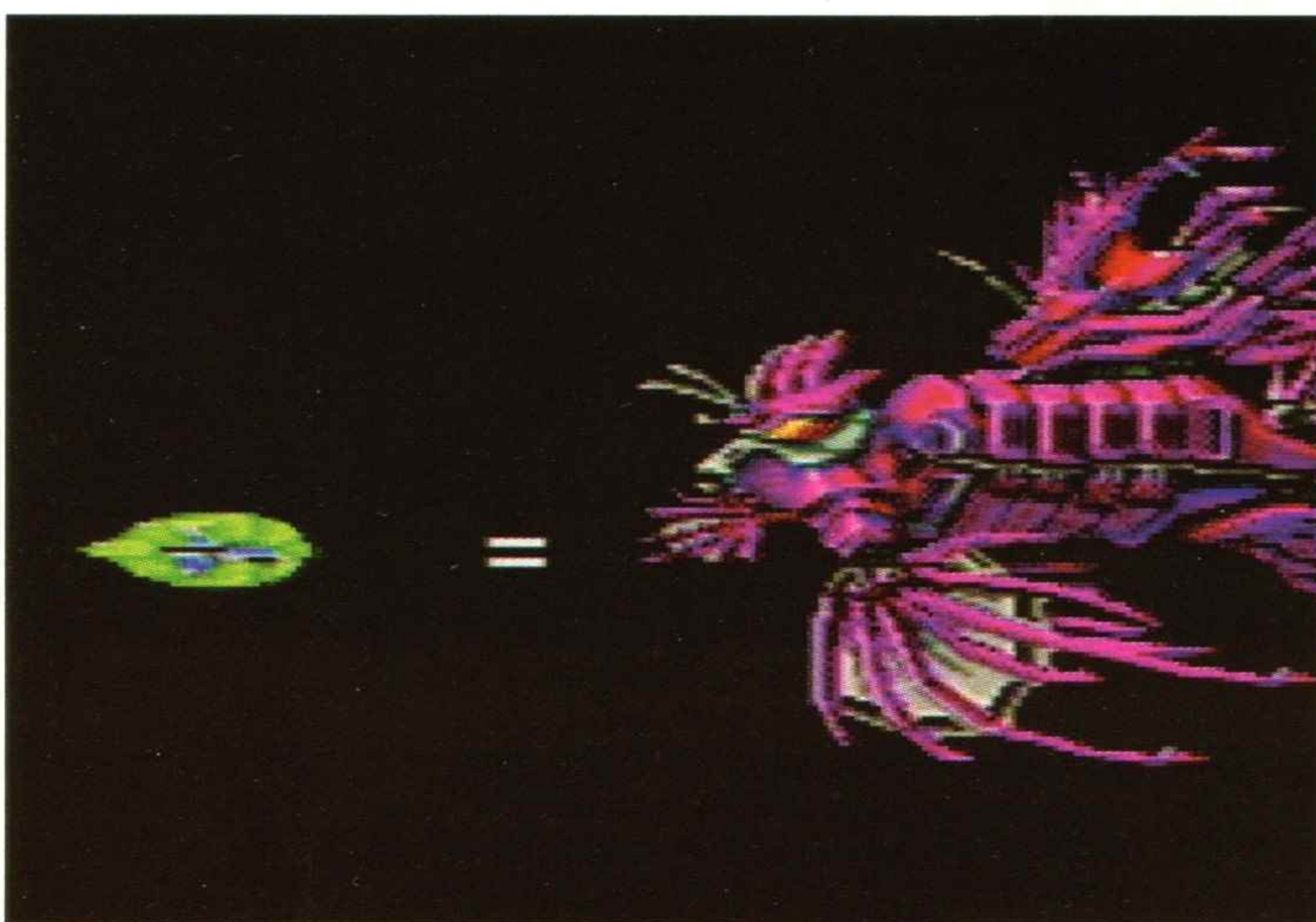
SAGAIA

Darius è un pianeta fantastico molto simile alla Terra e totalmente pacifico: ovviamente, essendo questo un videogioco, cosa può accadere a un tale pianeta, se non esser attaccato da una massa gargugliante di alieni?

La popolazione di Darius si trovò completamente impotente di fronte a un così improvviso e imponente assalto di alieni, tanto che gli invasori spaziarono via il piccolo astro senza tanti problemi. In questa terribile sciagura però non perirono tutti gli abitanti di Darius. Infatti due giovani piloti di caccia interstellari, Tiat il Giovane (Young per gli amici) e Proco Jr, figlio del leggendario Gio Proco (sì, avete capito bene, proprio quel vecchio Procio di Proco) erano riusciti a sfuggire al genocidio. I due al momento dell'attacco si trovavano in una stazione statale orbitante dove stavano eseguendo degli esperimenti, con i quali avrebbero dovuto fornire al loro mondo un impenetrabile sistema di difesa. Appena giunta la notizia della tremenda catastrofe che aveva colpito il loro pianeta, i due, dopo una breve riunione, decisero di abbandonare le loro ricerche e contemporaneamente di darsela a gambe sui loro caccia. Chissà, forse temevano il ritorno



L'effetto onda del fondale è davvero qualcosa di incredibile!



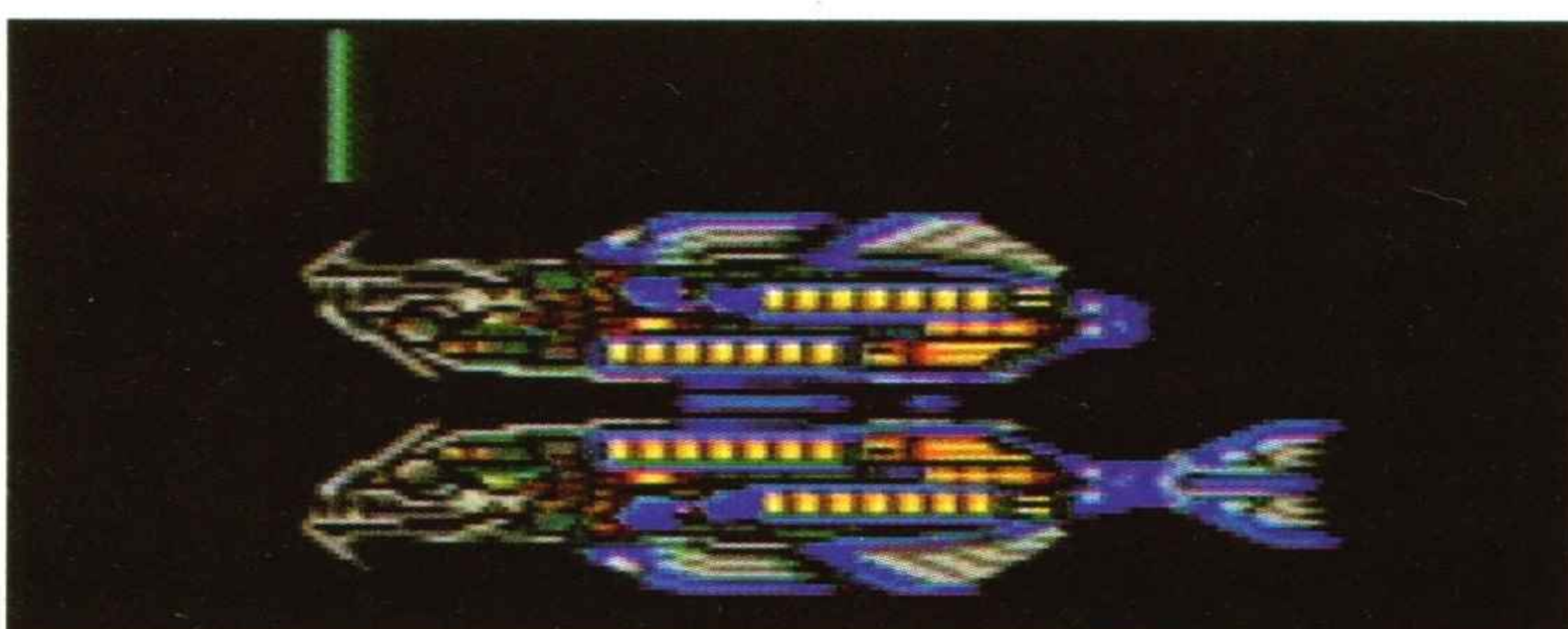
Il gigantesco mostro finale del primo livello.



Occhio a quei missili!



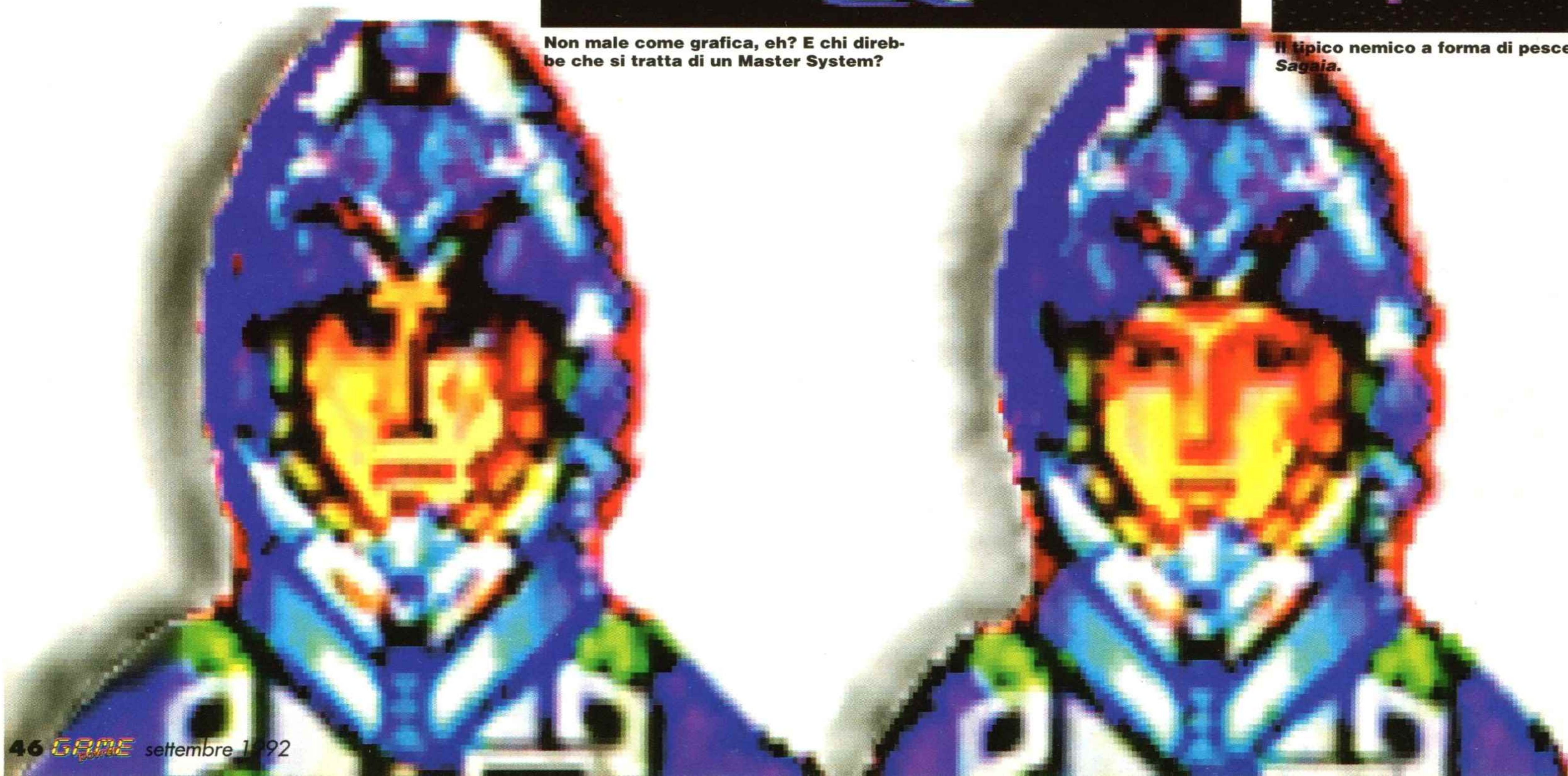
La zona "D" è già tosta. Immaginatevi la "K"!!!



Non male come grafica, eh? E chi direbbe che si tratta di un Master System?



Il tipico nemico a forma di pesce di Sagaia.



SPARA TU CHE SPARO ANCH'IO

Ed ora ecco a voi tutte le armi che potrete recuperare durante il vostro terrificante viaggio.

SCUDO ROSSO: Aumenta la forza distruttiva dei vostri missili.

SCUDO VERDE: Vi permette di sganciare delle bombe più potenti.

SCUDO GIALLO: Prendendo questo pod incrementerete la potenza del vostro laser.

SCUDO BLU: Una bella barriera di energia non si rifiuta mai.

1-UP: No! Non è una bibita. È la solita, cara, vecchia, unica, mitica vita extra.

NUCLEO D'ENERGIA: È una specie di piccola astronave con un nucleo altamente instabile. Distruggendola eliminerete anche tutti i nemici.

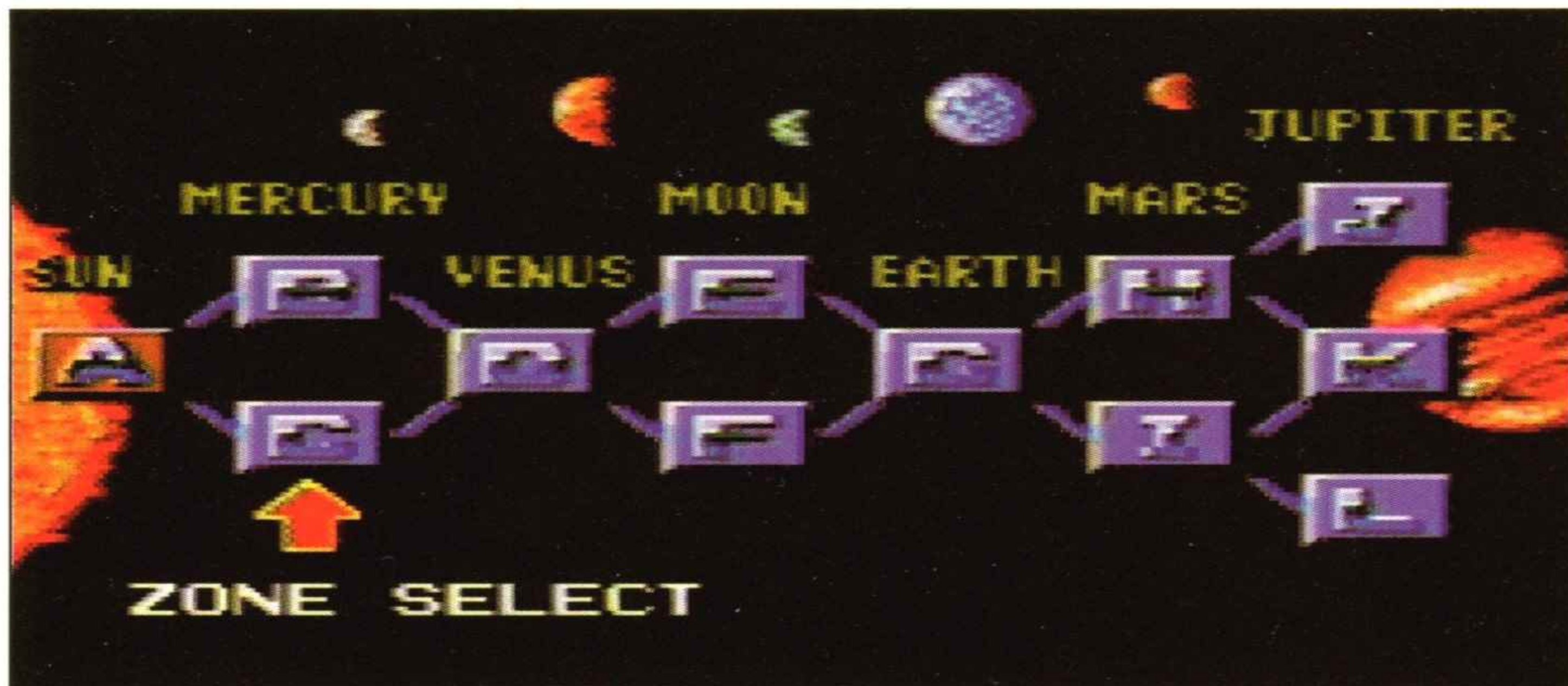


PROVE
game power

90%

Il lancio di *Sagaia* è una vera e propria ventata d'aria fresca per i possessori dell'otto bit Sega amanti degli shoot'em up: era infatti dai tempi di *R-Type* che non si vedeva uno sparattutto per il Master System così divertente, giocabile e ottimamente realizzato. La grafica del gioco infatti è veramente molto bella con degli sprite ben definiti, con fondali veramente carini, una varietà incredibile di nemici e mostri di fine livello veramente massicci. Anche lo scrolling dello schermo non è niente male e il livello di difficoltà è veramente ben calibrato, mentre il sonoro rientra nella media dei giochi per questa console. Gli unici veri difetti che si possono trovare in questo prodotto sono la mancanza dell'opzione a due giocatori e lo sfarfallio che si verifica quando sullo schermo ci sono molti sprite. In conclusione un buon prodotto consigliato caldamente a tutti gli amanti del genere.

COMMENTO & VOTO



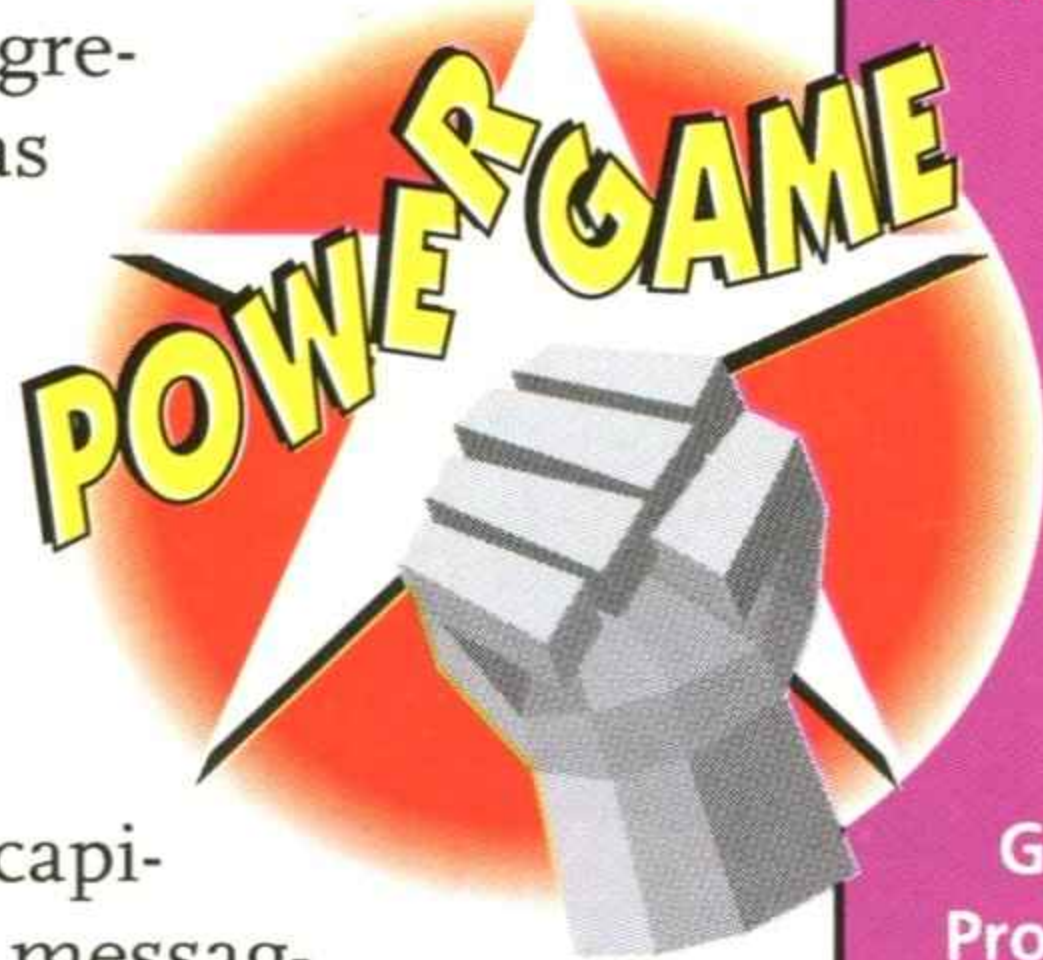
Lo schermo con la selezione dei pianeti su cui cimentarsi e dei relativi livelli.

degli alieni o forse l'arrivo di qualche incolto contribuente, chi lo sa...

Così Proco e Tiat si misero alla ricerca di un nuovo pianeta su cui andare a stabilirsi, e magari sul quale generare anche una nuova specie...

Stavano vagando nello spazio quando, all'improvviso, giunse alla loro radio un disperato appello d'aiuto: "Aqui la linea Interplanetaria 9031, solicitando ayuda. Atacados por un agresor desconocido. Todas las naves destruidas o danadas. Solicitamos medios de transporte de los supervivientes a otro lugar de la galaxia.

Repito....". I due, vista la loro grande cultura, non capirono che si trattava di un messaggio d'aiuto, ma pensarono che fosse la pubblicità di un nuovo astro-ristorante messicano e così si misero a seguire il segnale affamati più che mai. E ora indovinate un po' a chi toccherà tirarli fuori dai guai....

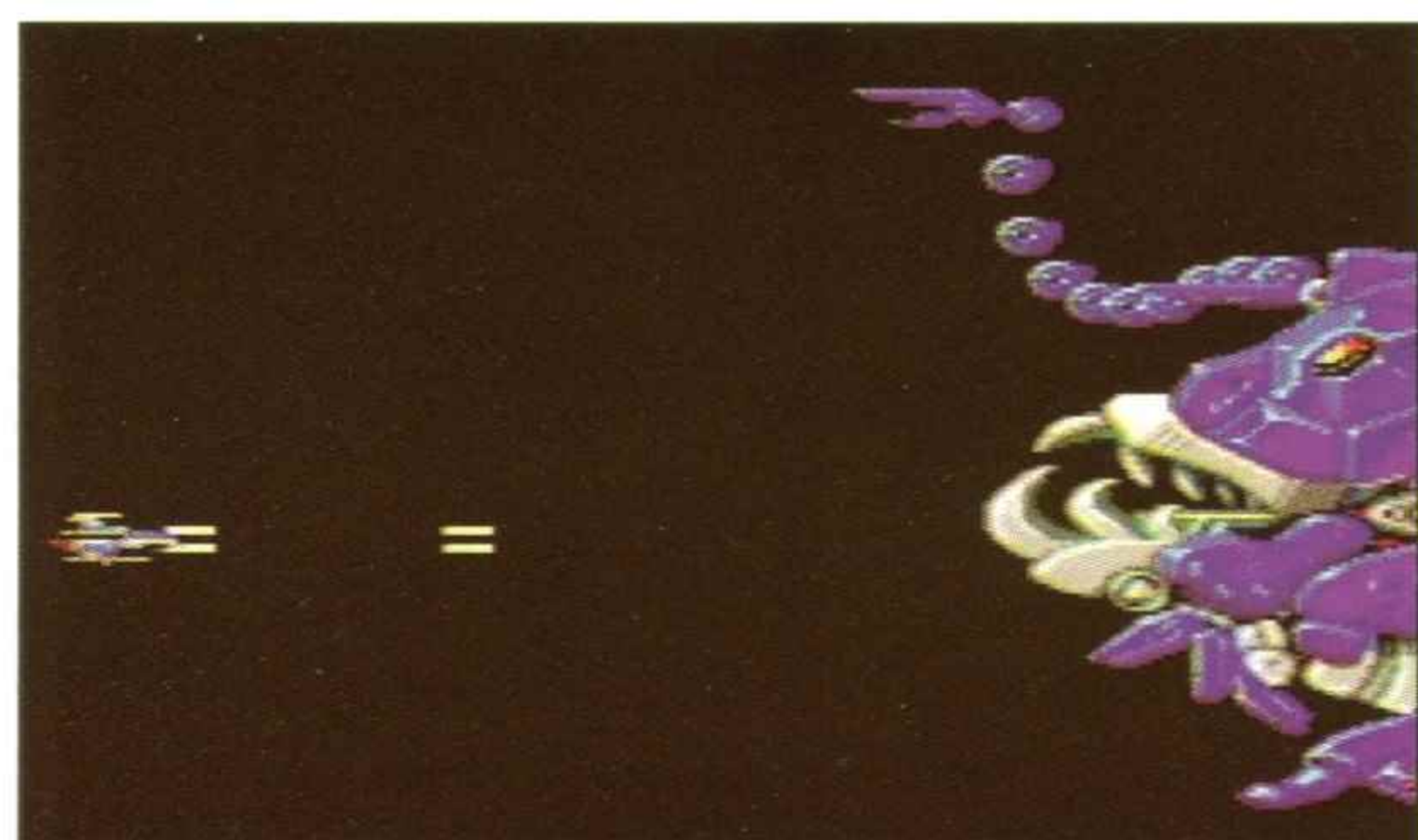


RAZZISMO VIDEOLUDICO PARTE SECONDA

Nel menu delle opzioni di questo gioco vi viene offerta la possibilità di scegliere tra due piloti: Tiat Young o Proco Jr.

Orbene, dai dati in nostro possesso risulta che Tiat sia più giovane, più alto, più forte, che la mattina faccia sempre una colazione sostanziosa, che non sporchi mai la maglia del concerto, che la sua astronave sia la più potente, che ce l'abbia profumato (l'alito, of course!), che lo ficchi da tutte le parti (il naso, e che avevate capito?) e, cosa più importante, che, rispetto al suo compagno, non si mangi le unghie. A questo punto, visto che durante il gioco, se scegliete Tiat cambia solo il guardiano della zona G, noi ci chiediamo: "Ma quel poveretto di Proco cosa lo hanno messo a fare?". Non sarebbe stato meglio lasciarlo a casa evitandogli così una simile figuraccia?!?

Dopo il caso Mario-Luigi Bros ecco un altro avvenimento che turba profondamente il coloratissimo e divertentissimo mondo dei videogiochi!



Come potete vedere in questa foto, nello scontro finale il fondale scompare totalmente.



In *Sagaia* non dovete prestare attenzione solo ai nemici, ma anche al paesaggio circostante.

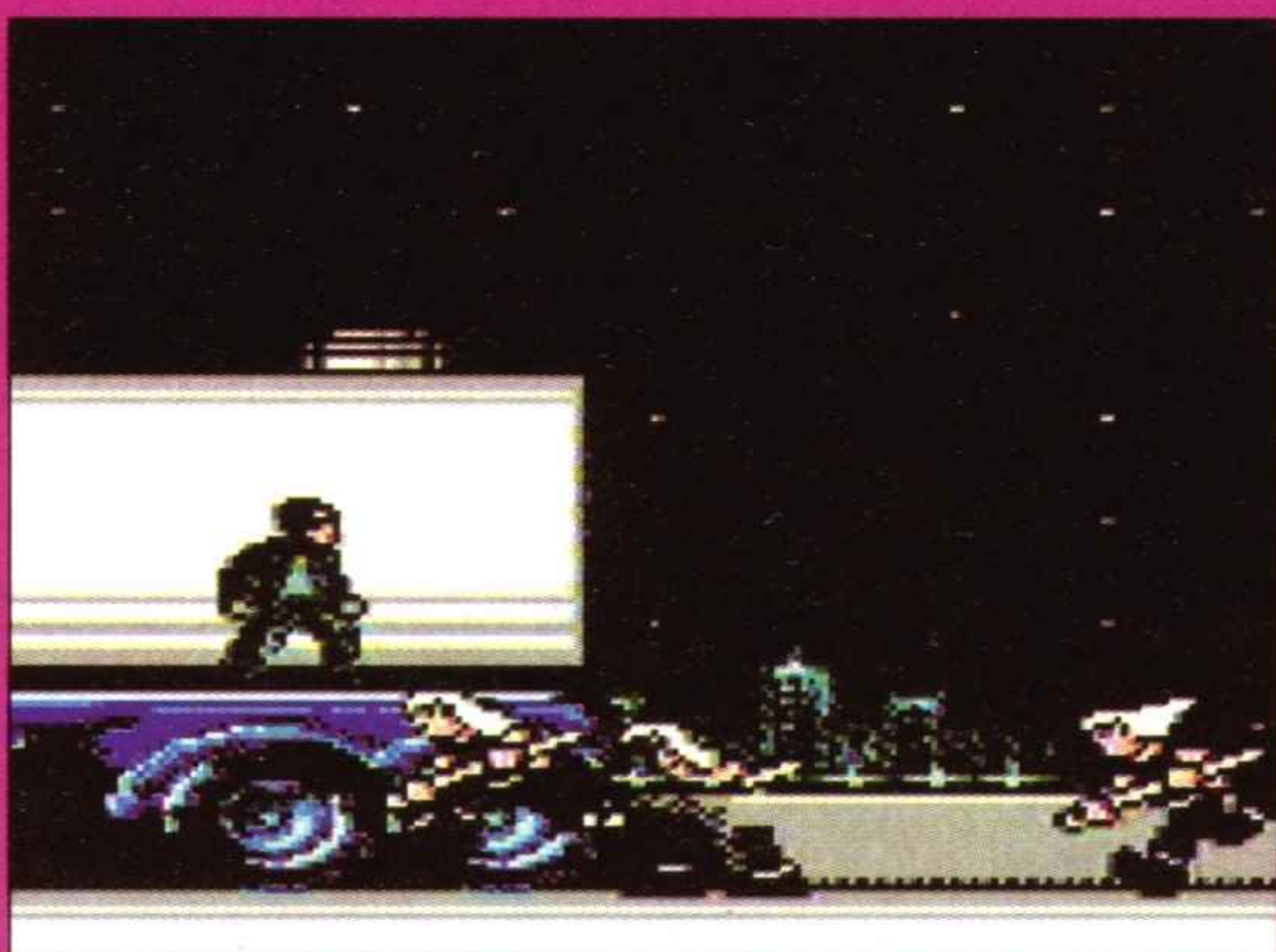
SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Sagaia
Casa _____ Taito
Distribuzione _____ Giochi Preziosi
N° Giocatori _____ 1
Continua? _____ 5
Livelli di difficoltà _____ 3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



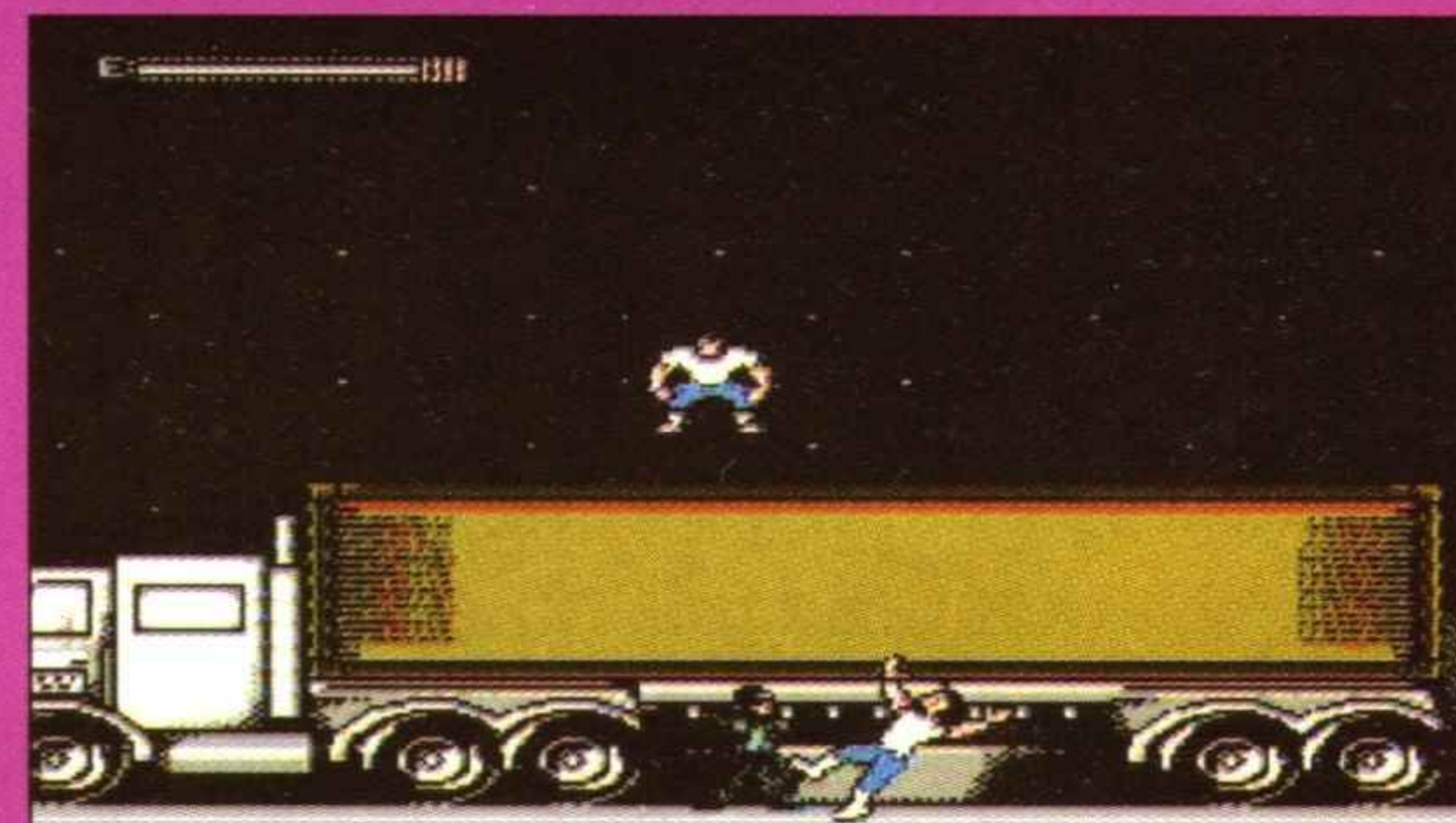


Il primo livello di T2.



TERMINATOR 2

Anno 1997: Skynet, il super-computer della Cyberdyne in grado di pensare come un essere umano, dopo venticinque giorni di vita diventa cosciente della sua potenza e sferra un attacco totale all'Unione Sovietica (pace all'anima sua), causando così una guerra termonucleare che distrugge il 74% della popolazione umana. È il giorno del giudizio!



Sembra Green Beret, ma è Terminator 2 per Nes!

I superstiti dell'olocausto si impegnano a combattere il super-computer, intenzionato ad estinguere la razza umana. Il capo della resistenza è John Connor, figlio di Sarah Connor. Skynet, per stringere i tempi, manda nel passato due Terminator: il primo, un T-800, programmato per uccidere Sarah, fallisce. Il secondo, un T-1000, ha il compito di uccidere John all'età di dieci anni. Un T-800 viene catturato dalla resistenza e riprogrammato da John, che lo manda nel passato con il compito di proteggerlo.

Nel gioco si è chiamati a vestire i panni di Arnold Schwarzenegger e svolgere i seguenti compiti: trovare armi e mezzo di trasporto, scovare John e proteggerlo dal T-1000, liberare Sarah, far saltare in aria il complesso della Cyberdyne ed eliminare il T-1000. Ognuna delle cinque missioni rappresenta una sezione diversa del gioco e, in un certo senso, uno stile di gioco differente. Per riuscire nell'impresa, il giocatore che



È lui: il T-800 in tutta la sua maestosità! Roba da sognarselo la notte...

RITORNO AL FUTURO

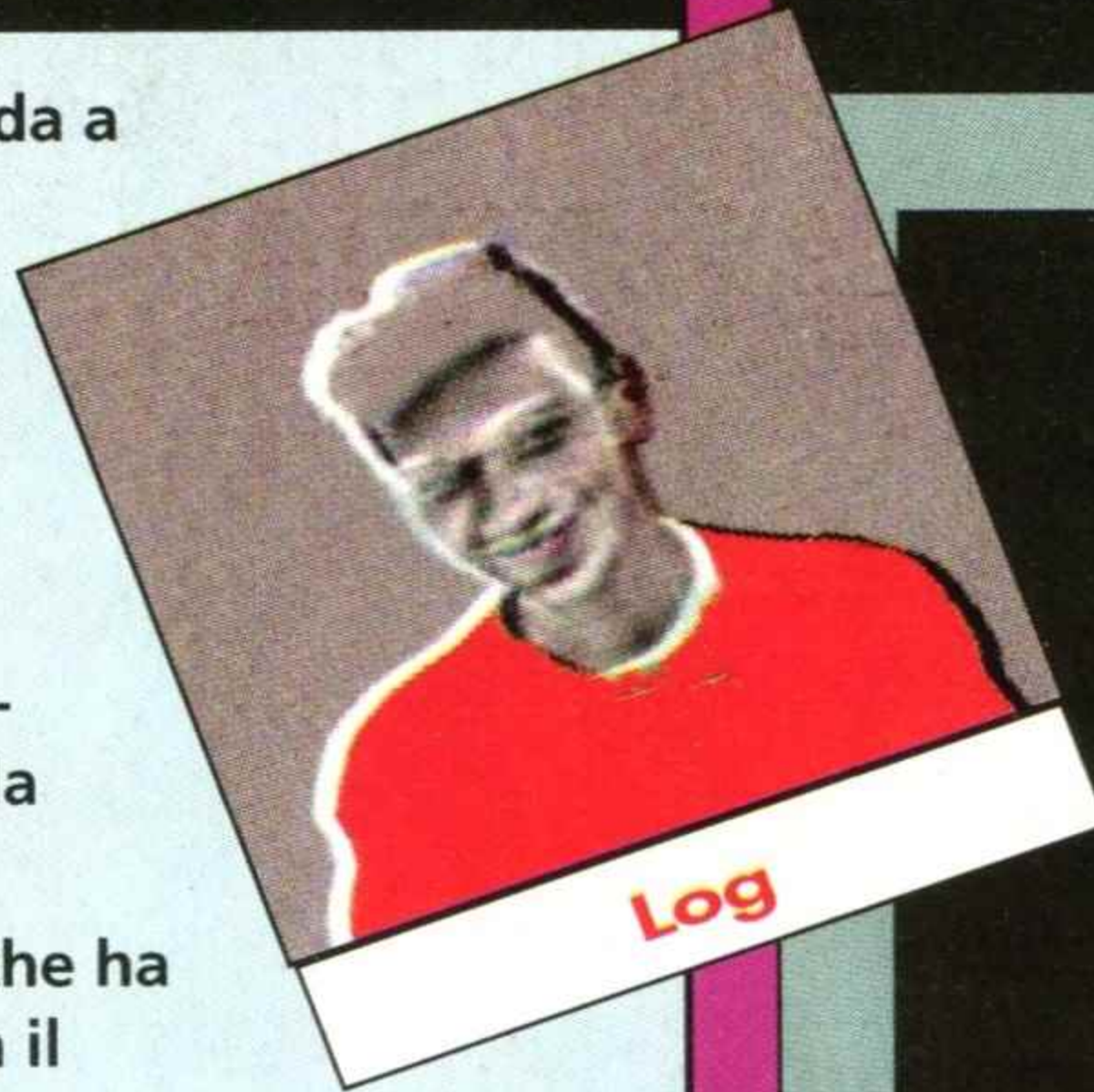
LIVELLO 1: Il parcheggio dei camion. In questa prima parte bisogna farsi strada a forza di pugni tra la gente inospitale che popola il posto. Alla fine del parcheggio si entra in una baracca dove, eliminati gli irriducibili, si deve affrontare il capo dei motociclisti, che hanno cercato più di una volta di "stirare" Arnie.

LIVELLO 2: Il canale di scarico. A bordo di una rombante motocicletta, si deve percorrere quest'insolita strada tallonati dal T-1000 alla guida di un camion. Inoltre, si deve prestare attenzione a non sbattere contro degli ostacoli e, come se non bastasse, bisogna anche aprire dei cancelli che sbarrano la strada. Alla fine del canale, si incontra John in sella ad una moto da cross.

LIVELLO 3: L'ospedale per i criminali pazzi. Qui si trova imprigionata Sarah, che ha cercato di far esplodere la Cyberdyne System e che ha raccontato alla polizia il motivo di tale atto. L'edificio è formato da più piani: nell'ultimo c'è Sarah. Per arrivare in cima bisogna usare l'ascensore che funziona a schede: queste si trovano nelle stanze imbottite e devono essere trovate in ogni piano per accedere al successivo.

LIVELLO 4: Il complesso di Cyberdyne. Dopo il fallito tentativo di Sarah, tocca al T-800 far saltare in aria il maledetto edificio; la prima cosa da fare è cercare sui sei piani le dieci cariche esplosive e portarle a tre alla volta (sarà forte, ma anche lui ha solo due braccia) nel serbatoio, all'ultimo piano. Dopo, entro il tempo limite di ottanta secondi, bisogna piazzare le cariche nelle posizioni indicate da una freccia, sempre al sesto piano, e scappare nell'ascensore.

LIVELLO 5: Il mulino d'acciaio. Questo è il luogo dell'ultimo duello; questo posto, se si finisce il gioco, è la tomba del T-1000, l'ultimo nemico rimasto. L'impresa è tra le più ardue dato che, oltre al Terminator che compare all'improvviso, bisogna stare attenti alle mille insidie presenti in questo orrendo posto. Fatto di una lega speciale, che gli permette di cambiare forma, di comparire e di sparire quando e come vuole lui, T-1000 deve essere battuto più di una volta.



PROVE
game power

86%

Fin dalla prima partita mi sono accorto di alcune cose: la grafica, e in particolare l'animazione di Arnie, sono state fatte con un'incredibile cura e con notevole attenzione. Quando poi ho visto il T-1000 e ho ascoltato tutta la colonna sonora dal primo al quinto livello, mi sono accorto di avere sotto mano un probabile Power Game. Infatti, l'incredibile sonoro e la bella grafica fanno meritare il sospirato bolli-no, ma la dubbia longevità (anche se l'ultimo livello è piuttosto difficile), ridimensiona il voto. Pur restando un ottimo prodotto, Terminator 2 ha la durata, o quasi, di un film e con quello che costano i giochi, non me la sento di dargli un voto troppo elevato. Un consiglio: compratelo con un amico, così da poterci giocare senza rimetterci troppo.

COMMENTO & VOTO

impersona il T-800 ha a disposizione sia dei pugni devastanti, sia delle armi, che si possono trovare un po' ovunque nelle sezioni tre e quattro. Prima di ingoiarsi il joypad per la rabbia alla scritta "Game Over", si devono perdere tutte e cinque le vite, formate a loro volta da barre decrescenti, che indicano, di ognuna, l'energia rimasta. Fortunatamente, sparsi per i livelli tre, quattro e cinque, ci sono alcuni contenitori di energia e di vite extra (quest'ultimi sono a volte nascosti), che rimandano di qualche minuto lo spuntino forzato. A volte, ci può scappare anche un continue, ma solo in determinate circostanze. Tra un livello e l'altro è possibile gustarsi le conversazioni di Arnie in stile computer, utili fra l'altro per capire ciò che si deve fare in quello successivo.

Non guardate troppo il biliardo e cercate di difendervi dagli attacchi dei cattivoni del luogo.

"Un caffè, due frullati alla fragola e una birra media, per favore. Come? Potete darmi solo un paio di sberle e tre calci? Ah, non tornerò mai più in questo bar..."



All'inizio dovete impegnarvi alla stragrande perché avete solo pugni e calci a disposizione.

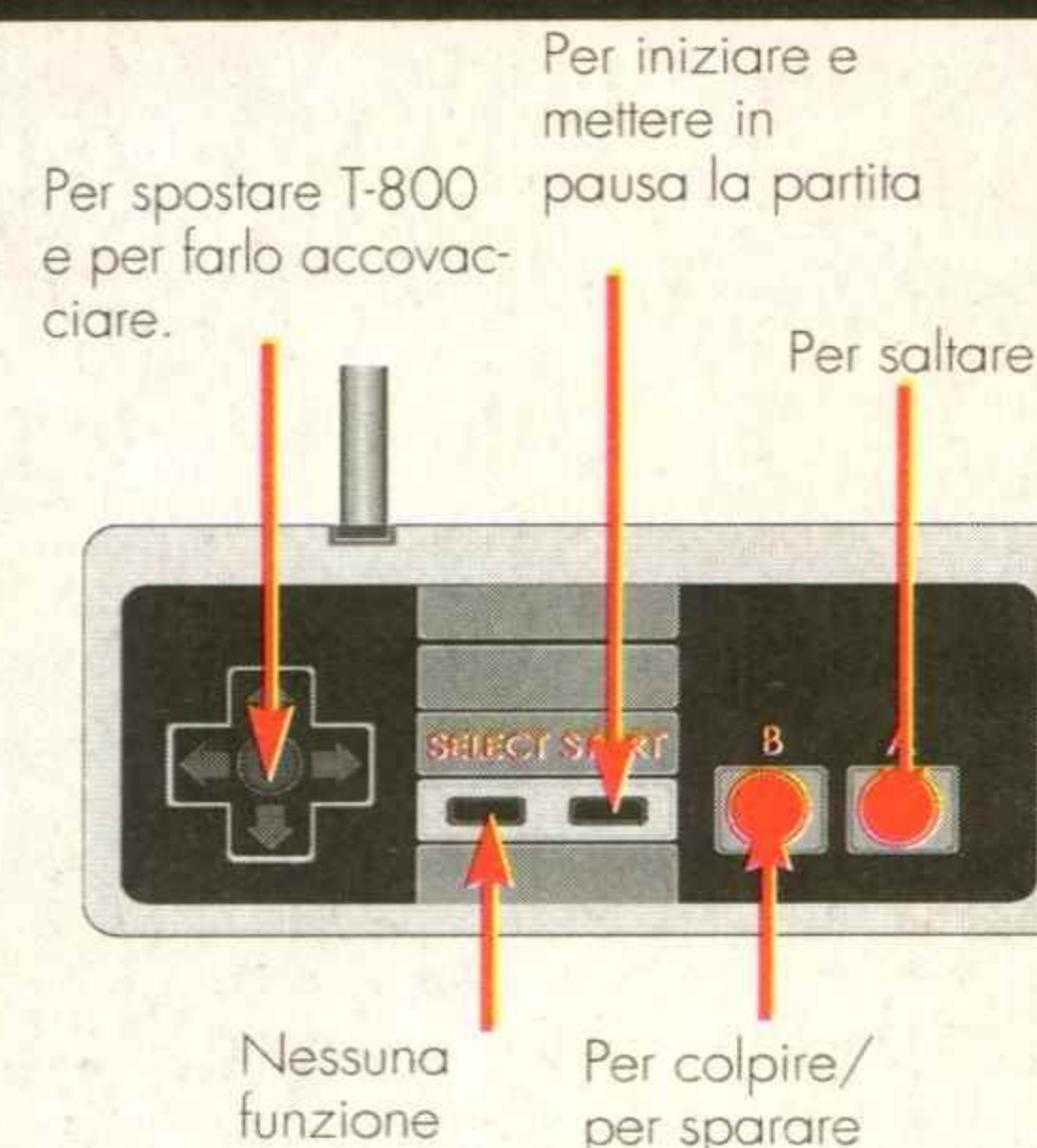


SCHEDA TECNICA

Titolo Terminator 2 - The Judgment Day	
Casa _____	Ljn
Distribuzione _____	Mattel
N° Giocatori _____	1
Continua? _____	1
Livelli di difficoltà _____	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



PROVE
game power



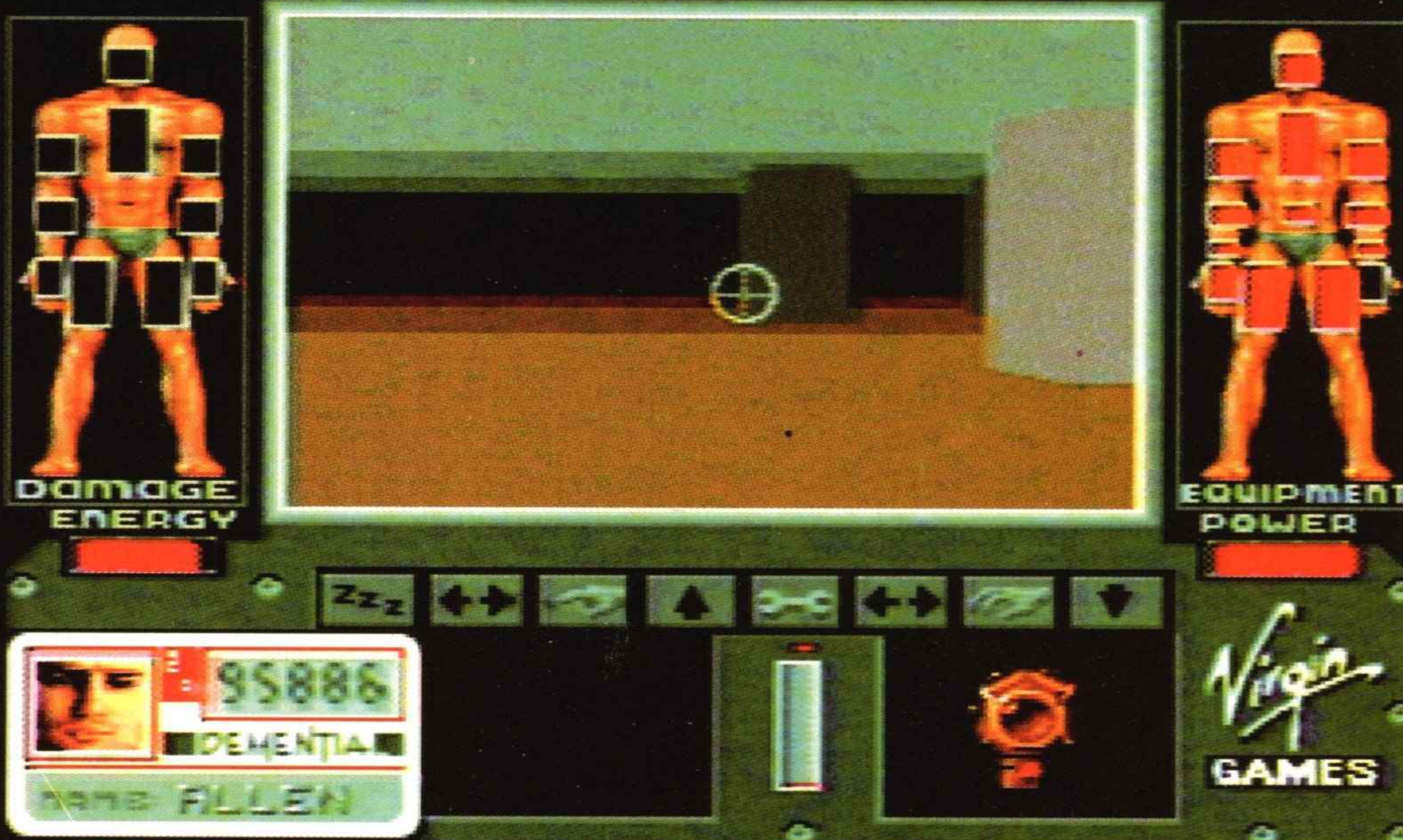
Lo schermo iniziale con la selezione del proprio personaggio è essenziale per la buona riuscita della missione.



Qui sopra Donna Jaxxon... Chi è, un incrocio fra Donna Summer e Michael Jackson?



Ogni personaggio ha le proprie caratteristiche, descritte abbondantemente in questa schermata.



Questo è quello che vedete nella partita vera e propria: al centro c'è il mirino, a sinistra i danni subiti, a destra la potenza dell'equipaggiamento, in basso gli oggetti usati, l'inventario e i dati relativi al vostro personaggio.



La quinta pistola, una delle armi più potenti e maneggevoli disponibili in Corporation.

CORPORATION

La trama è molto semplice, ma vincere lo è molto meno. La Universal Cybernetics Corporation è una società che si occupa di robotica e cybernetica, e i suoi modelli di robot per uso domestico hanno avuto un grandissimo successo rendendo la UCC un colosso sul piano economico mondiale. Tuttavia, anche la UCC ha i suoi segreti. Alcuni fatti recenti indicano che la UCC potrebbe essere coinvolta in ricerche biogenetiche allo scopo di creare una perfetta e imbattibile macchina da guerra. Se così fosse queste ricerche dovrebbero essere immediatamente repressate, anche con un eventuale ricorso alla forza. Ciò nonostante, entrare con la forza nella UCC provocherebbe un grosso scandalo e una conseguente crisi economica,

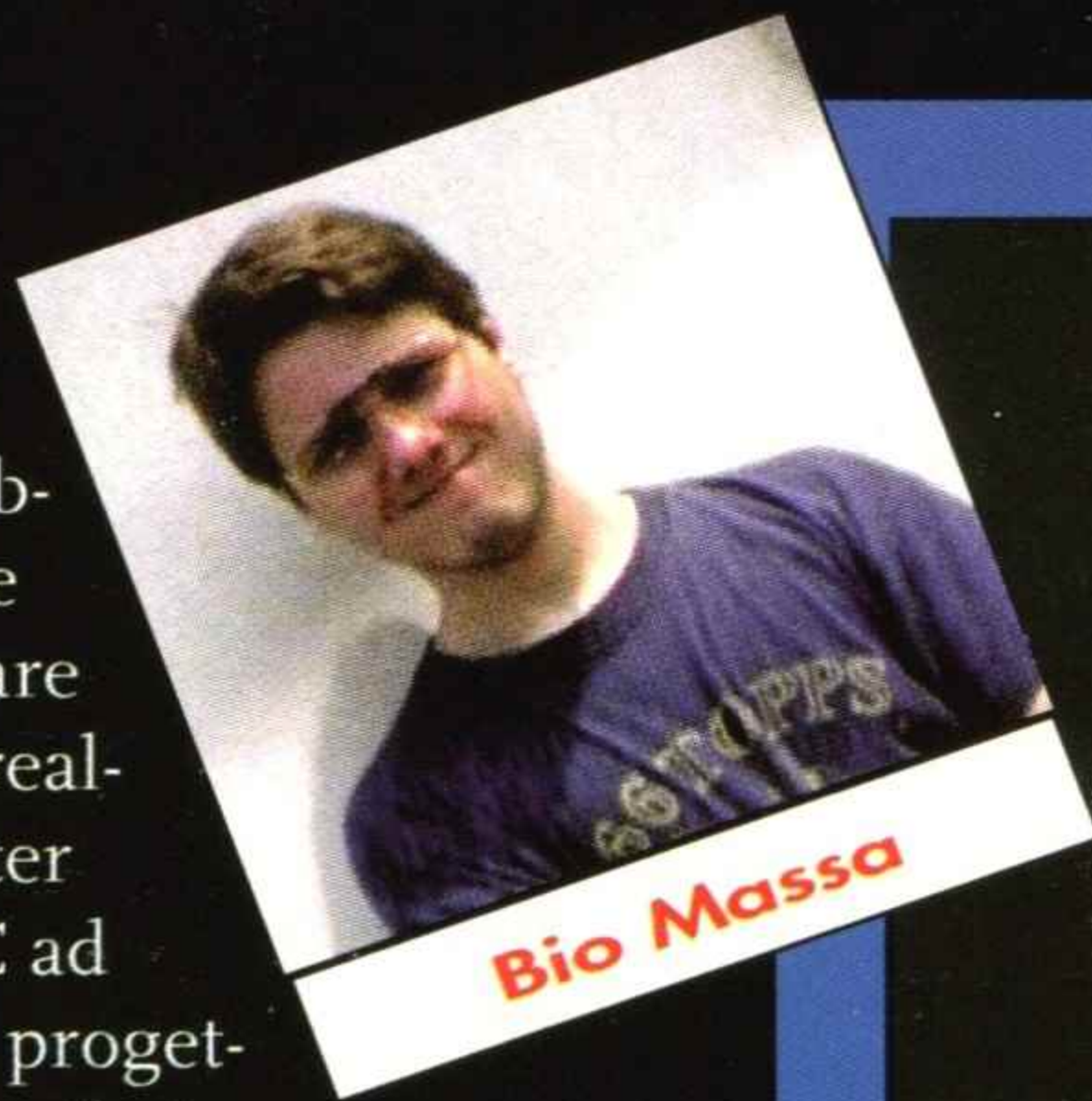
Dopo quasi due anni dalla sua uscita per Amiga, *Corporation*, il primo gioco della Core Design che fece scalpore grazie alla fantastica grafica 3D, fa la propria comparsa anche sul 16 bit della Sega.



89%

Corporation è sicuramente una delle migliori avventure che mi sia capitato di vedere sul Megadrive, ed è senza dubbio destinata a diventare uno dei migliori giochi per questa macchina. Il sistema di controllo è molto semplice, intuitivo e immediato grazie, soprattutto, all'ottima interfaccia grafica. La grafica e il sonoro, realizzati in maniera superba, ricreano un realismo denso di atmosfera che rendono **Corporation** molto più suggestivo di altri giochi del suo genere. Inoltre ci sono molti enigmi da risolvere e aree da esplorare, e questo fatto rende il gioco adatto a vari tipi di giocatori. Inoltre quando lo avrete finito potrete rigiocarlo con un altro personaggio, usando una tattica differente. Insomma **Corporation** è un vero capolavoro che non deve assolutamente mancare nella vostra collezione.

COMMENTO & VOTO



Bio Massa

così si è deciso di mandare all'interno della fabbrica un agente speciale con la missione di trovare le prove di quanto stia realmente accadendo, e poter così costringere la UCC ad abbandonare il proprio progetto. All'inizio della partita il giocatore deve selezionare l'agente da utilizzare. È possibile scegliere fra due donne, due uomini e due androidi, e naturalmente la tattica da adottare nel gioco varia a seconda del tipo di agente scelto, dato che le abilità individuali variano da carattere a carattere. Inoltre durante il gioco è possibile trovare altri oggetti più o meno utili, senza il quale procedere diventerebbe un'impresa impossibile. Infatti non è possibile disattivare il sistema di illuminazione e d'allarme se prima non si è in possesso di un paio di visori a infrarossi e non si possono usare certi ascensori senza specifici pass. Insomma, **Corporation** è un ottimo gioco che vanta elementi di giochi di ruolo e arcade, il tutto tenuto insieme da un'atmosfera molto suggestiva.



La faccia che vedete qui sopra si muove a destra e sinistra costantemente ed è interamente a poligoni "light sourced".



Il droide è più resistente degli esseri umani, ma è nettamente inferiore in velocità.

ARMI E AMENITÀ VARIE

Prima di cominciare il gioco vero e proprio, dovete equipaggiare nel modo migliore il vostro personaggio dosando adeguatamente i crediti messi a vostra disposizione.

ARMATURA 1 - È la più economica, ma non resisterà a lungo essendo, anche, la meno resistente.

ARMATURA 2 - Ottima contro tutte le armi ad energia tipo pistole laser e fucili al plasma.

ARMATURA 3 - È l'armatura standard, e offre un'adeguata protezione.

ARMATURA 4 - La migliore, efficace contro qualsiasi tipo di attacco.

ESOSCHELETRO - Rende il corpo del personaggio più resistente e in grado di sopportare meglio gli attacchi.

PISTOLA 1 - Ha una gittata molto corta, e va ricaricata spesso.

PISTOLA 2 - Molto più potente della prima, ha una gittata più lunga.

PISTOLA 3 - Non sarà molto più potente della seconda, però è più bella (ecchisene frega? Ndr).

PISTOLA 4 - Costa un sacco, ma è molto potente.

PISTOLA 5 - La migliore, perfetta per uccidere chiunque!

GRANATA - Molto efficace a lunghe distanze.

BOMBA A TEMPO - Ideale per distruggere pareti, ma letale se esplode nelle vicinanze.

STUN BOMB - Stordisce i nemici organici, è inutile contro robot e sentinelle.

BRACCIO BIONICO - Aumenta la forza fisica.

CERVELLO BIONICO - Aumenta l'intelligenza.

GAMBA BIONICA - Aumenta la velocità.

DROGA - Aumenta temporaneamente le abilità del personaggio.

DIPLOMA - Assegna abilità extra.

TONICO - Restituisce un po' di energia.

KIT ELETTRONICO - Indispensabile per riparare le armi.

KIT MEDICO - Restituisce tutta l'energia vitale.

BORSA DA LAVORO - Contiene oggetti molto utili.

MASCHERA FACCIALE - Offre una lieve protezione contro i gas.

MASCHERA ANTI GAS - Efficace contro qualsiasi tipo di gas.

VISORE - Consente di vedere al buio e attraverso i muri.

COMPUTER - Ideale per non perdersi.

DISTURBATORE - Confonde i segnali nemici.

POWER PACK - Essenziale per ricaricare le armi.

JET PAC - Per sollevarsi da terra ed evitare così alcune trappole.

KIT DA SCASSINATORE - Per aprire porte chiuse e lucchetti.

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Corporation
 Casa _____ Virgin
 Distribuzione _____ Giochi Preziosi
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ 1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



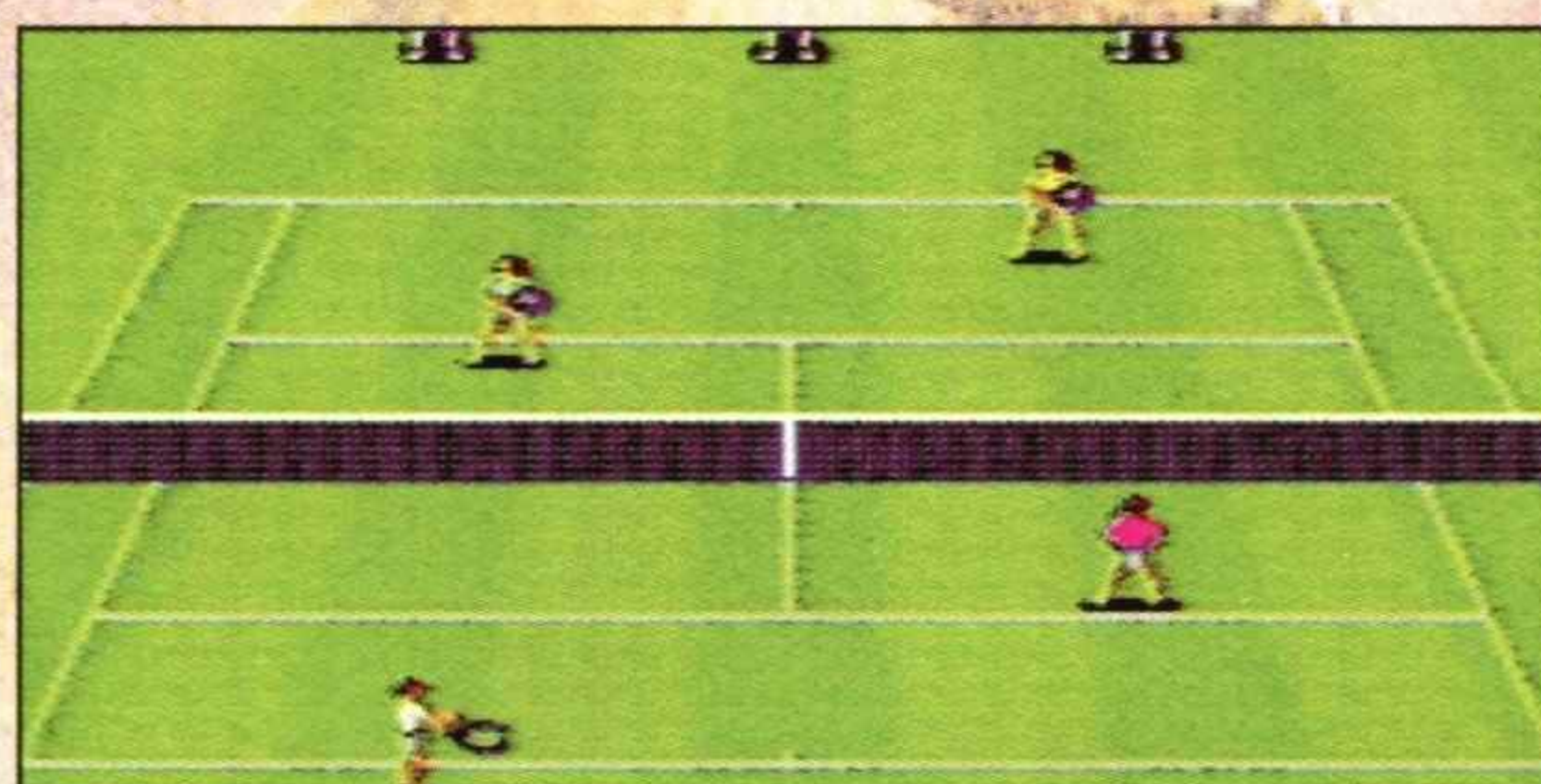
WIMBLEDON

Wimbledon, il torneo tennistico più importante del mondo, uno degli avvenimenti sportivi di maggior richiamo del globo terraqueo, un nome entrato nella storia dello sport e, ovviamente, sicuro pretesto per la realizzazione di una simulazione tennistica su Master System.

Dite la verità: quando lo scorso luglio Agassi ha vinto la finale del torneo di Wimbledon, battendo al quinto set il povero Ivasine... Inavise... vabbé il croato (spero di aver azzeccato la nazionalità, dopo la scissione della Jugoslavia azzeccare la nazione degli atleti è davvero difficile) Ivanisevic, e s'è messo a piangere come un bambino steso al suolo, non l'avreste preso a pugni? Lui, il tennista più maranza del circuito ATP, il tennista con le magliette più assurde del creato, il tennista con i capelli lunghissimi e la barba non fatta, il tennista con l'orecchino, il tennista insomma che farebbe la disperazione di Aldo Agropi, si è messo a piangere come un bambino di due anni: semplicemente ridicolo... Per fortuna la Graf ha avuto la meglio in campo femminile e... Come dite? Non avete visto assolutamente niente perché non vi siete ancora abbonati a Tele+ e siete stati costretti a sorbirvi il Torneo Internazionale di Busto Garolfo sulla TV di stato? Ma allora dovete riscattarvi alla grande e quale occasione migliore per emulare le gesta dei vostri beniamini di questo Wimbledon per Master System?

Questo gioco infatti è stato realizzato con i diritti del prestigioso All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon e come credenziale questa dovrebbe bastare e avanzare. Purtroppo la possibilità di scegliere il terreno su cui giocare all'inizio di ogni partita scredita il tutto (ma come? Il gioco si chiama Wimbledon ed è possibile palleggiare anche sul sintetico?) E ci riporta con i piedi per terra. Le opzioni sono quelle tipiche di ogni simulazione tennistica: è possibile scegliere se giocare contro un'altra persona o contro il computer, disputare un singolo o un doppio e lanciarsi in una partita singola o in uno dei quattro tornei del Grande Slam (ehi, ma non si chiamava Wimbledon e basta?).

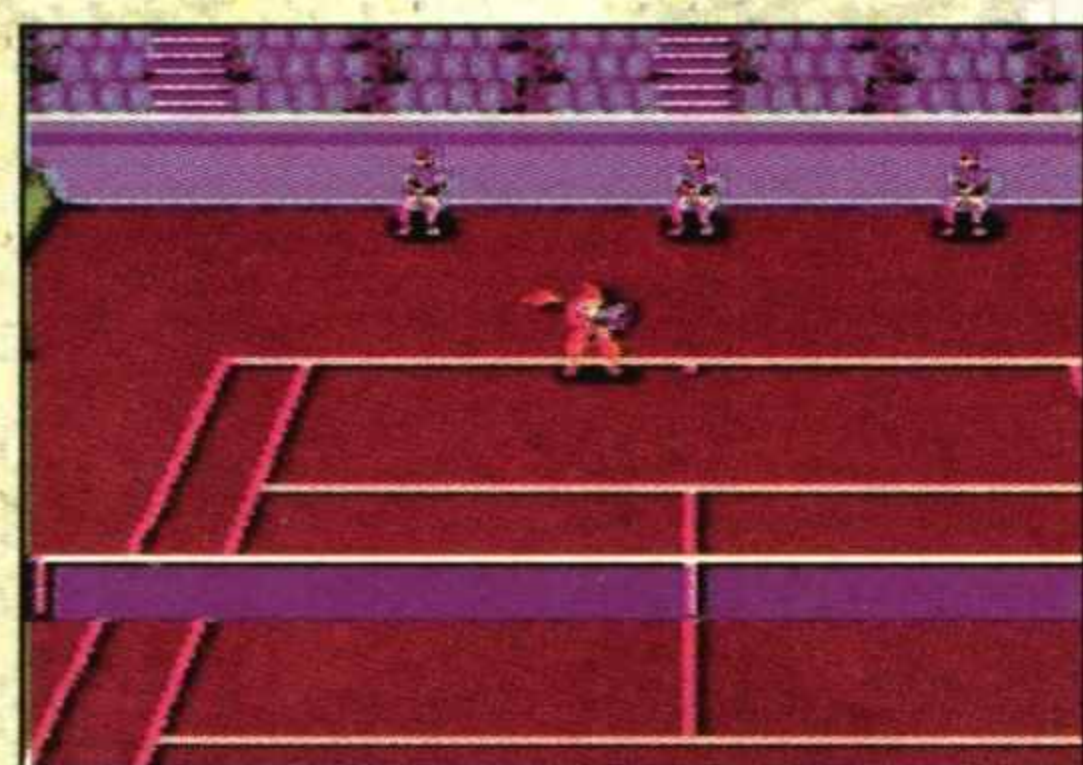
Particolarmente interessante è l'opzione che permette di crearsi il proprio giocatore scegliendo a piacimento come distribuire l'energia a disposizione fra velocità, potenza e resistenza.



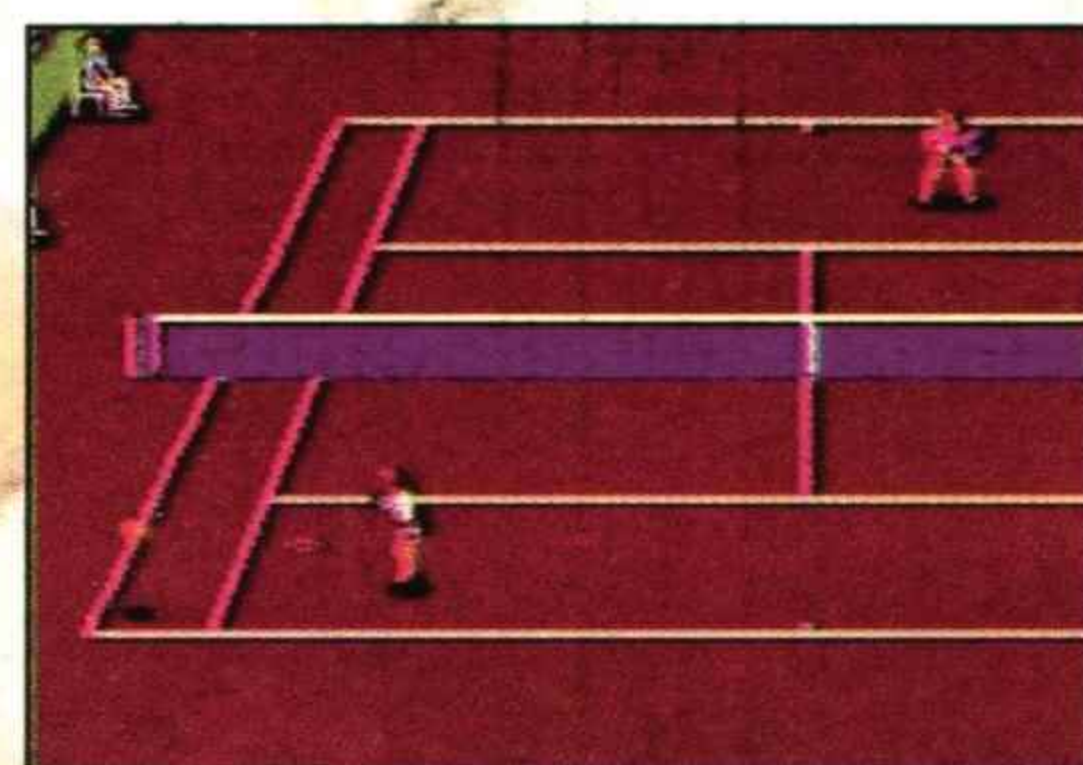
Il doppio è mitico: avete sempre la possibilità di dare la colpa al vostro compagno...



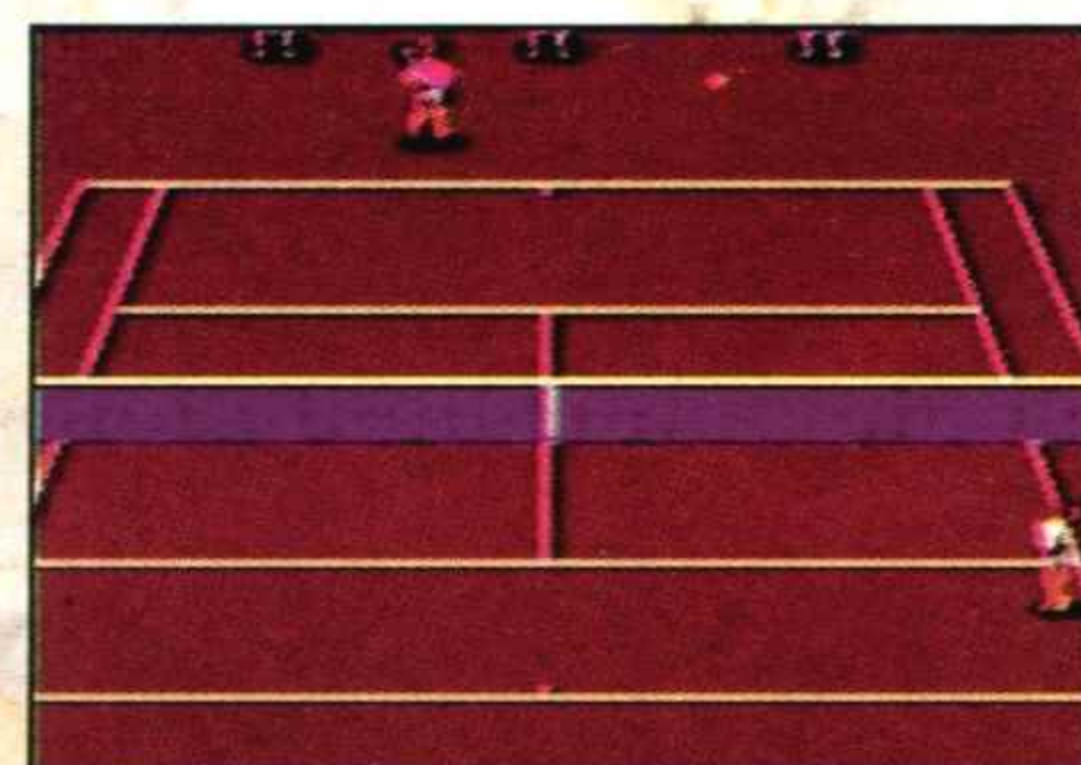
Lo schermo che precede l'inizio della partita, con i quattro giocatori in piena azione.



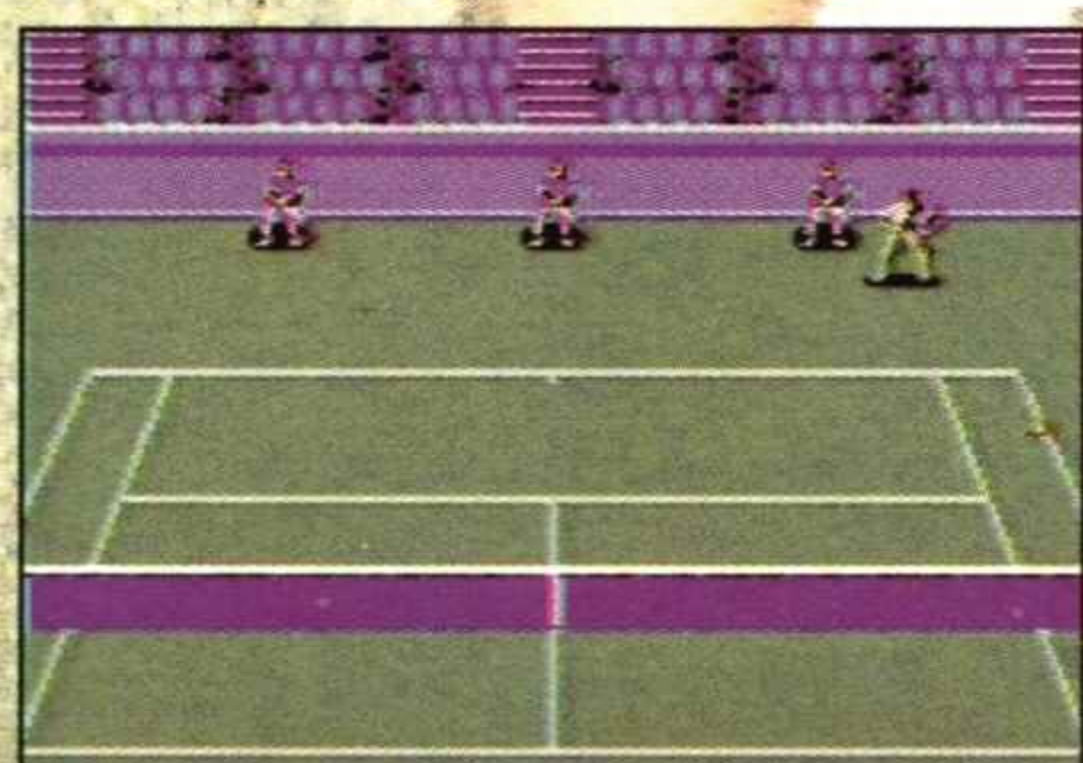
Ma questa non è una pallina: è una saetta!



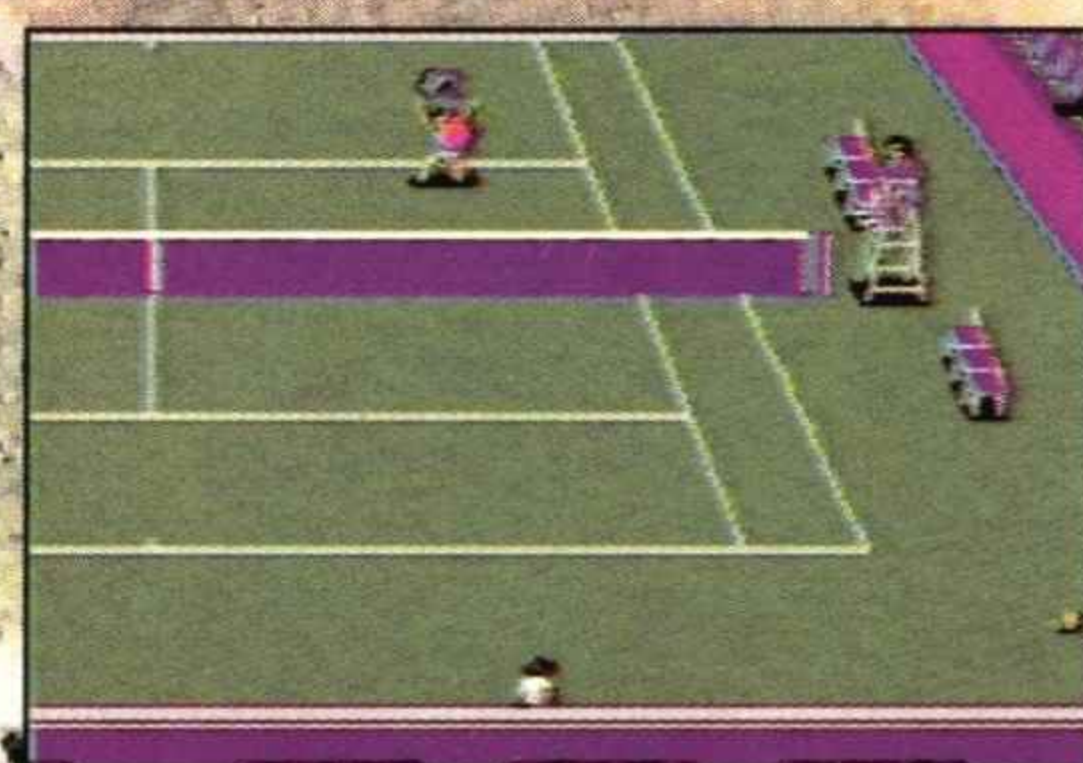
Il rovescio è il mio punto debole...



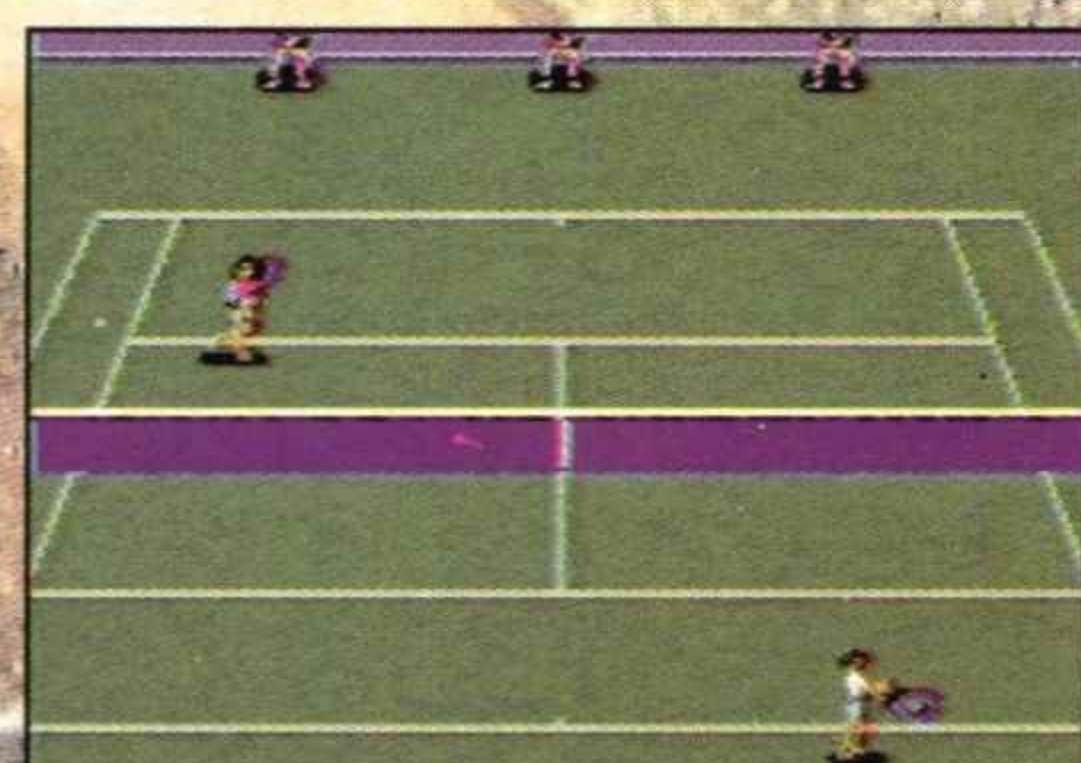
Chi perde paga da bere!



Ehi, dov'è finita la pallina?



Il giudice di linea osserva impassibile gli scambi di gioco.



Se state così avanti non vi accieterete mai a rispondere al servizio dell'avversario...



Lo schermo con la selezione del terreno su cui giocare e la durata della partita.



Avete perso ignobilmente un gioco: cercate di riposarvi per strappare il servizio all'avversario.



I colpi a disposizione in partita sono discretamente numerosi: è possibile effettuare un tiro con top spin, slice ed effetti vari, schiacciare o sferrare un pallonetto. Insomma, tutto quello di cui avete bisogno per far sudare il vostro avversario e far esaltare il pubblico.

Esilaranti le scenette e le schermate che fanno da contorno al match vero e proprio con i giocatori che esultano per il set vinto, con gli sconfitti che si disperano, prendono a racchettare il campo di gioco o picchiano i pugni per terra o semplicemente che si riposano fra un gioco e il successivo. Praticamente c'è tutto, anche la password per salvare la situazione al termine di ogni partita e riprenderla a proprio piacimento in un secondo tempo: mancano solo le giocatrici femminili e Agassi che si mette a piangere dopo aver vinto...



80%

Fiuuuuu... Sbam! Aiuto, cos'era? Un missile terra-aria o una pallina da tennis scagliata a velocità supersonica? Scherzi a parte, tutto si può dire di Wimbledon, tranne che sia lento. I giocatori si muovono come delle saette anche se la velocità non risulta sulla scheda tecnica come la loro dote migliore e le palline arrivano alla velocità della luce, lasciandovi spesso impietriti. Se poi questo sia un difetto o un pregio del gioco sta a voi deciderlo: personalmente lo reputo un pregio e una qualità in grado di migliorare di molto la giocabilità di una simulazione altrimenti "troppo standard". La grafica è nella media del Master System e il sonoro è discretamente insopportabile. Certo, l'opzione due giocatori, che permette di cimentarsi in doppio contro il computer, è carina, ma in fondo l'abbiamo già vista in altri seicento titoli tennistici e adesso desideriamo qualcosa di maggiormente originale. Nel frattempo... perché non vi fate una partita a Wimbledon?

COMMENTO & VOTO

I SEDICI ERBIVORI

In Wimbledon potete scegliere se crearvi il vostro tennista partendo da zero o impersonare uno fra i seguenti giocatori.

SELNİK: Un pallettaro cecoslovacco che, nonostante il nome, gode di una notevole velocità e di un gran tiro da fondo campo. Uno dei più forti giocatori di Wimbledon.

CAMUS: Un francese abile sia a rete che a fondo campo. Un ottimo compagno per un possibile doppio.

HAWK: Un americano che avrebbe fatto meglio a chiamarsi "Allocco" invece di "Falco". Se non altro ha una discreta resistenza e può sempre tornare utile nelle partite al meglio dei 5 set.

EKBERG: Probabile parodia di Edberg, questo tennista svedese è uno dei migliori sulla piazza. Gioca a rete divinamente e in quanto a velocità non lo batte nessuno.

MAUSER: Il nostro tennista preferito. Trattasi di un "tetesco di Cermania" dalle schiacciate devastanti e dalle voleé al fulmicotone. Consigliatissimo.

HINES: Un altro pallettaro dritto dritto dagli United States of America. È un filino carente in velocità, ma per il resto è ok.

WHITE: L'ennesimo americano del lotto. Questo signor Bianchi è notevole a rete, ma per il resto si limita ad essere un giocatore medio.

SILVAS: Che schifo! Un'autentica fetecchia dal dritto moscissimo e dal rovescio mozzarellato e la cui unica dote è la velocità.

DIEGO: Anche se è argentino e si chiama Diego non ha niente a che vedere con Maradona e, soprattutto, non gioca a tennis come il Pibe de Oro giocava a calcio. Un tennista completo, ma mediocre.

CORTEZ: Vade retro! Un giocatore penoso che avrebbe fatto meglio a dar retta alla mamma e dedicarsi alla corrida piuttosto che al tennis.

HART: Un australiano che ha l'unico compito di rappresentare il proprio paese a Wimbledon e tornarsene a casa al primo turno.

BISHOP: Questo canadese è un discreto pallettaro, ma pecca un po' in quanto a resistenza. Né buono, né cattivo, né carne, né pesce...

FRANKO: Un altro spagnolo? E gli italiani dove sono finiti? Meno male che questo tizio è scarso in tutto, tranne che in velocità.

EVANS: Bleargh! Basta, non ne possiamo più di americani, quando poi sono così scarsi come Evans...

GUSTAF: Un buon giocatore di origine svedese, completo sotto tutti i punti di vista e consigliato proprio per la sua poliedricità.

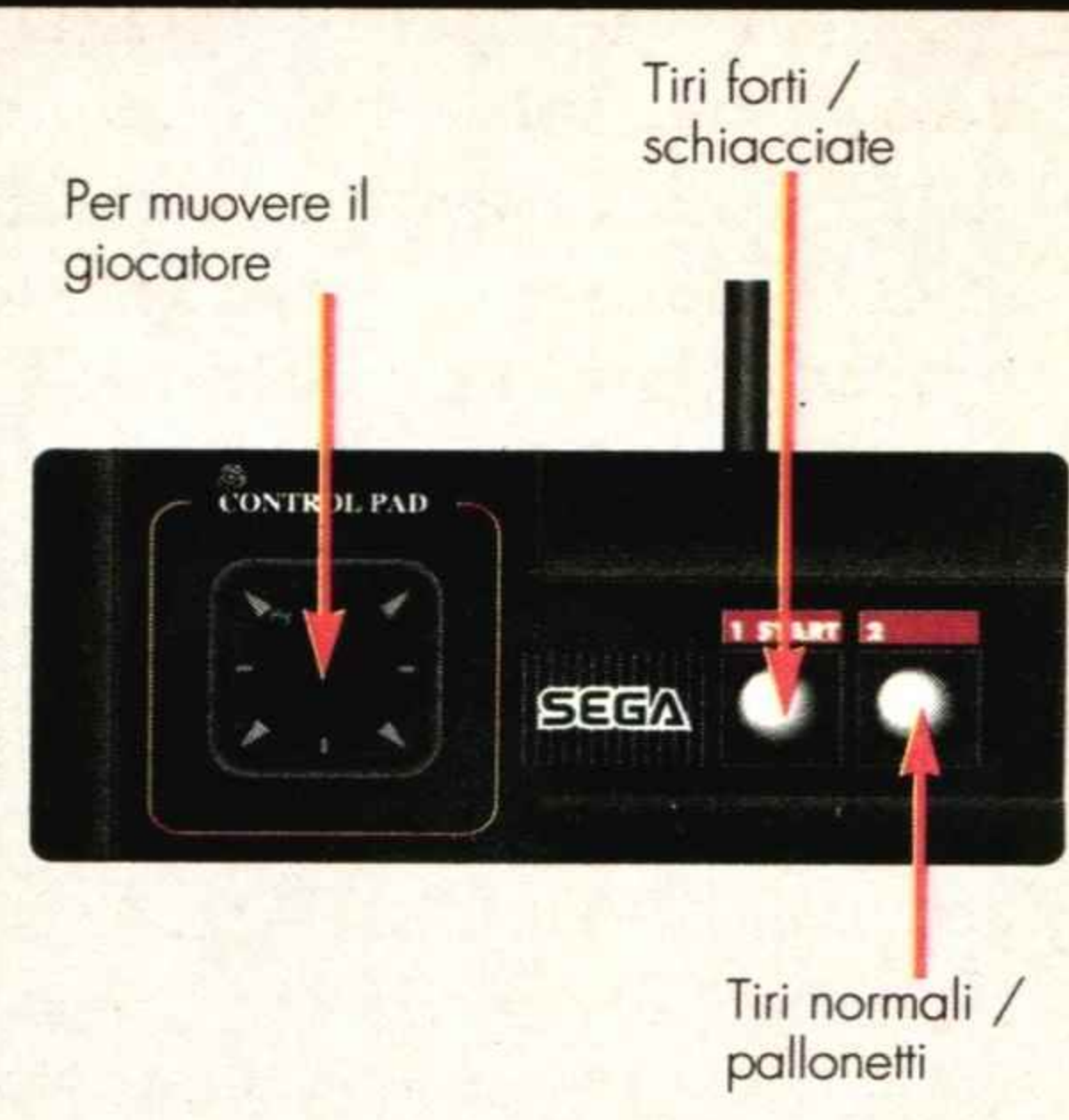
WILSON: Un buon palleggiatore, ma dalla potenza di tiro alquanto limitata. Tanto per cambiare arriva dagli States...

SCHEDE TECNICHE

Titolo _____ Wimbledon
 Casa _____ Sega
 Distribuzione ___ Giochi Preziosi
 N°Giocatori _____ 1/2
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ 1

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO





Il primo livello è veramente facilissimo, soprattutto se scegliete di avere il massimo di vite possibili e giocate nel Modo Easy.



Il mostro finale del primo livello, uno zuccone "alla Halloween".



Cercate di beccare la mongolfiera con la scritta "Shop" e potrete comprarvi un sacco di armi extra gustose (sempre che abbiate abbastanza soldi).

SUPER FANTASY ZONE



Tanto tempo fa, nel paese di Kinder, gli ovetti di cioccolato vivevano tranquilli e felici. Un brutto giorno però arrivò dal cielo una voce tonante che fece tremare ogni angolo della felice landa: "Mamma!" - fu la prima e sconcertante parola - "Voglio qualcosa di nuovo, un gioco e del cioccolato!".

Gli ovettoni tremarono al pensiero del triste destino che li attendeva. Sì, erano loro gli oggetti del desiderio del pargolo; il loro destino era quello di essere digeriti da un mero infante. Passarono pochi, quanto terribili, momenti di panico, dopo i quali venne deciso che era giunto il momento di ribellarsi. Era ora di basta! Fu quindi prescelto l'oveletto (l'ovetto eletto) che avrebbe avuto la gioia di intraprendere la missione suicida contro gli inviati dei commercianti, venuti a rapire i malcapitati. Questo prescelto, ovviamente, eri tu. Tu, il coraggioso! Tu, il potente! Tu, il padrone dell'universo! Tu, lo sf...ortunato! Questa, signori miei, (beh, non proprio questa...) è la trama di *Super Fantasy Zone*.. Passando alla descrizione del gioco, questi



Quando atterrate dall'astronave sbucano un paio di piedini e potete camminare sul terreno, ma occhio ai nemici!



Vedete quei cannoncini? Sparano delle laserate incredibili, ruotano e, come se non bastasse, diventano invisibili per brevi intervalli di tempo.



Date un'occhiata al coloratissimo fondale del terzo livello. Non male, eh?

LE ARMI VARIE



WIDE BEAM - Lo sparo immenso, più grosso del naso di Dupont (impossibile NdR)



LASER BEAM - Laserone modello R-Type.



SEVEN WAY SHOT - Le sette vie del massacro...



CROSS RANG - Shuriken elettrizzanti.



TWIN BOMBS - Ne sgancia due al posto di una.



HEAVY BOMB - Una bomba pesantissima da digerire.



SMART BOMB - Eccola, è proprio lei, la miglior amica del videogiocatore.



QUARTET MISSILES - Missili teleguidati in quattro direzioni.



BACK FIRE - Un amico che vi protegge le spalle.



THUNDERBOLT - Lampi e fulmini (Flash! Aaaah...) a volontà.



HURRICANE - Spiattellate i nemici a destra e a sinistra con la tromba d'aria.



ULTRABOMB - Viuuuulenza, morte e distruzione!



SHOVERBOMBS - Una doccia a base di bombe.



EXTRA SHIP - Un'ovetto Kinder in più.



SHIELD - Scudo protettivo.



RUBBERBOOTS - Gli scarponcini chiodati di Sonic.



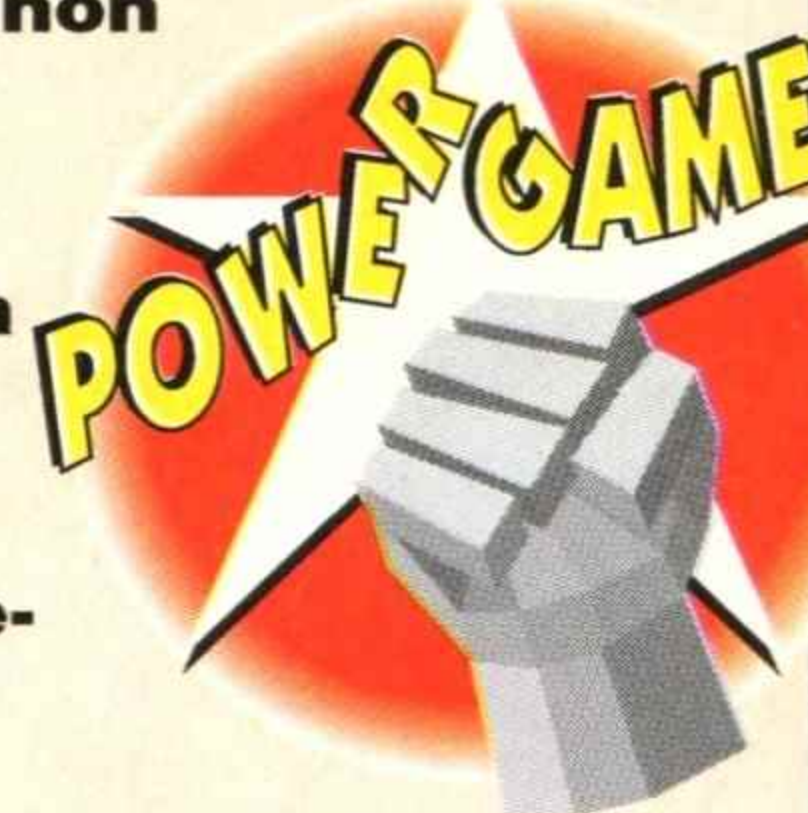
SUPERLIGHTS - Da usarsi su strade extraurbane con insufficiente illuminazione senza mezzi provenienti da davanti (capitolo, Mercurio è fresco di patente...NdR).



PROVE
game power

90%

Tondo come il mondo, idiota come Mercurio (forse un pelo meno), bello come pochi: questo è un Gioco con la G maiuscola. Il paralasse è pregevole, la difficoltà pure, le armi sono una caterva, i nemici imbecilli e il vostro divertimento assicurato (e il bollo di circolazione?). Sì, è il solito shoot'em up, e allora? A noi ci piace (rafforzativo)! Certo, di questi giochi ne abbiamo visti una montagna, eppure sono sempre divertenti e per questo degni di ben più che una semplice occhiata. Questo è il nostro giudizio e pensiamo non ci sia più nulla da aggiungere. Ora sta a voi, impavidi ovetto, fatevi valere!



COMMENTO & VOTO



Lo sparo a sette direzioni è ultracomodo: peccato abbia una durata così limitata!

si presenta come un tondo, idiota e coinvolgente spara spara, ovviamente "Made in Japan". Lo schermo scrolla sia a sinistra che a destra: proseguendo in una direzione, infatti, si ritorna sempre al punto di partenza. Inoltre il nostro ovino può volare o camminare sulla terraferma, possibilità questa che aiuta a risolvere molte situazioni altrimenti senza uscita. Per accedere al guardiano devono essere annientati tutti i nemici che affollano ciascun livello e per aiutarvi nel gravoso compito si può accedere all'onnipresente supermercato che saprà offrirvi, dietro opportuno compenso monetario, un sacco di armi davvero micidiali.

Quindi ricordatevi, quando mangerete un ovetto Kinder, di quanto sangue e quanta morte si cela dietro l'innocente foglio d'alluminio... E intanto laggiù nell'amena valle, dove le uova vivono ancor intatte, e dove tante battaglie vennero fatte, risuona ancora il grido "Meno cacao! Più latte!" (e con questa battuta è assicurato il mal di pancia per i prossimi tre mesi NdR)

I MOTORI



BIG WING - Le ali giganti che vi permetteranno voli pindarici.



JET ENGINE - Beh, non è male: un ovetto di cioccolato dotato di un potentissimo reattore.



TURBO ENGINE - Metti il tigre nel motore!



ROCKET ENGINE - Avete mai visto un potentissimo razzo espellere inermi nuvolette di fumo, modello Fiat 500?

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Super Fantasy Zone
 Casa _____ Sunsoft
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ No
 Livelli di difficoltà _____ 3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



CAVEMAN NINJA

Al giorno d'oggi per conquistare il cuore di una donna è sufficiente essere belli o ricchi, ma all'età della pietra avere una compagna non bastava: bisognava anche tenercela stretta, a costo di prendere un sacco di randellate.

Uno, due, tre, quattro, cinque... niente paura, sto solo facendo il conto di quanti siano i giochi per console che abbiano per protagonisti intrepidi cavernicoli. E infatti dopo il mitico Fred in *The Flintstones*, *Wonder Boy* e il suo clone *Super Adventure Island* e, infine, il buffissimo *Chuck Rock*, ecco arrivare fresco fresco di conversione *Caveman Ninja*, meglio conosciuto dai lettori di *Game Power* come *Joe & Mac*. La storia è sempre la solita solfa. Era una calda notte dell'anno nonloso, quando qualcuno decise di fregare le ragazze ai due protagonisti, ovvero gli impavidi Joe e Mac. Natu-



Premendo due volte di seguito il primo tasto di fuoco potete eseguire un megal salto mortale, utilissimo per uscire dalle situazioni particolarmente intricate.



Avete il pollice verde? Amate alla follia l'intera flora del pianeta? Beh, vedremo se sarete sempre dello stesso parere dopo aver affrontato un'orda di piante carnivore affamate!

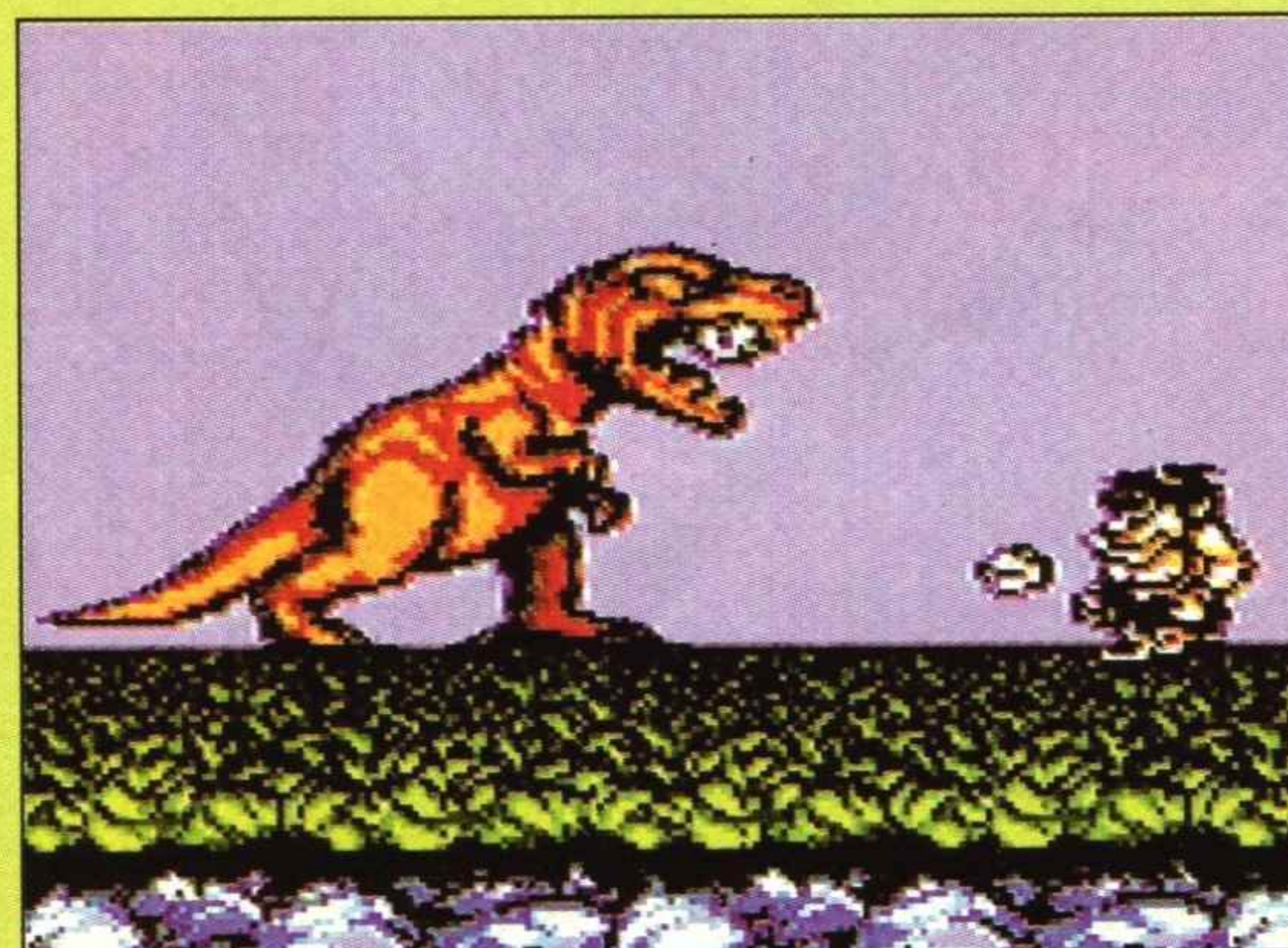


Desiderosi di passare al Super Nes? Guardate questa grafica prima di vendere il vostro buon vecchio otto bit...





Nella parte bassa dello schermo, a sinistra, trovate l'energia di Joe, mentre a destra potete controllare quella dei mostri di fine livello

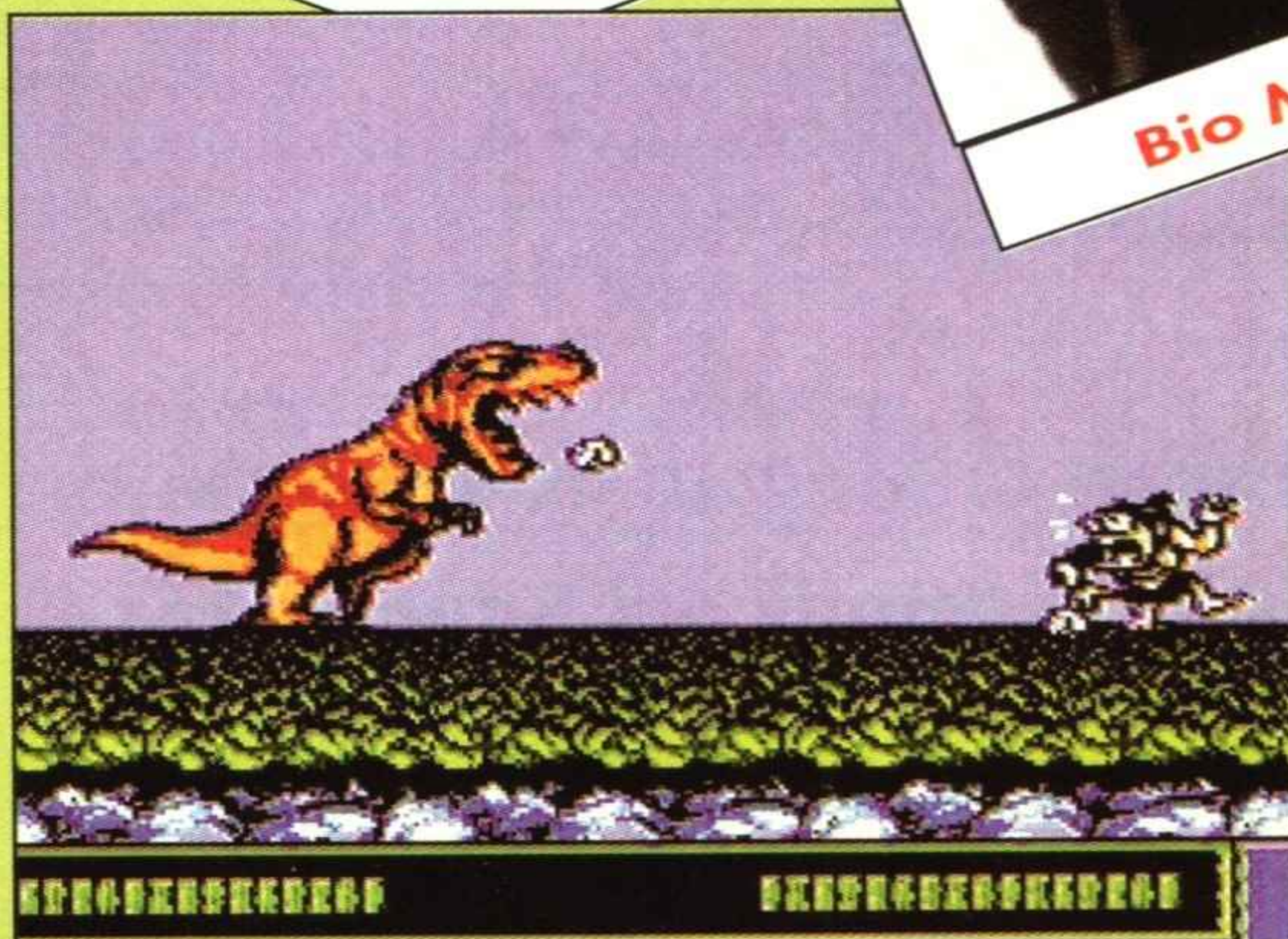


Per avere la meglio su questo tirannosauro dovete colpirlo una ventina di volte in testa: l'impresa è più facile a dirsi che a farsi, visto che nel frattempo verrete bersagliati da oggetti volanti di ogni tipo.

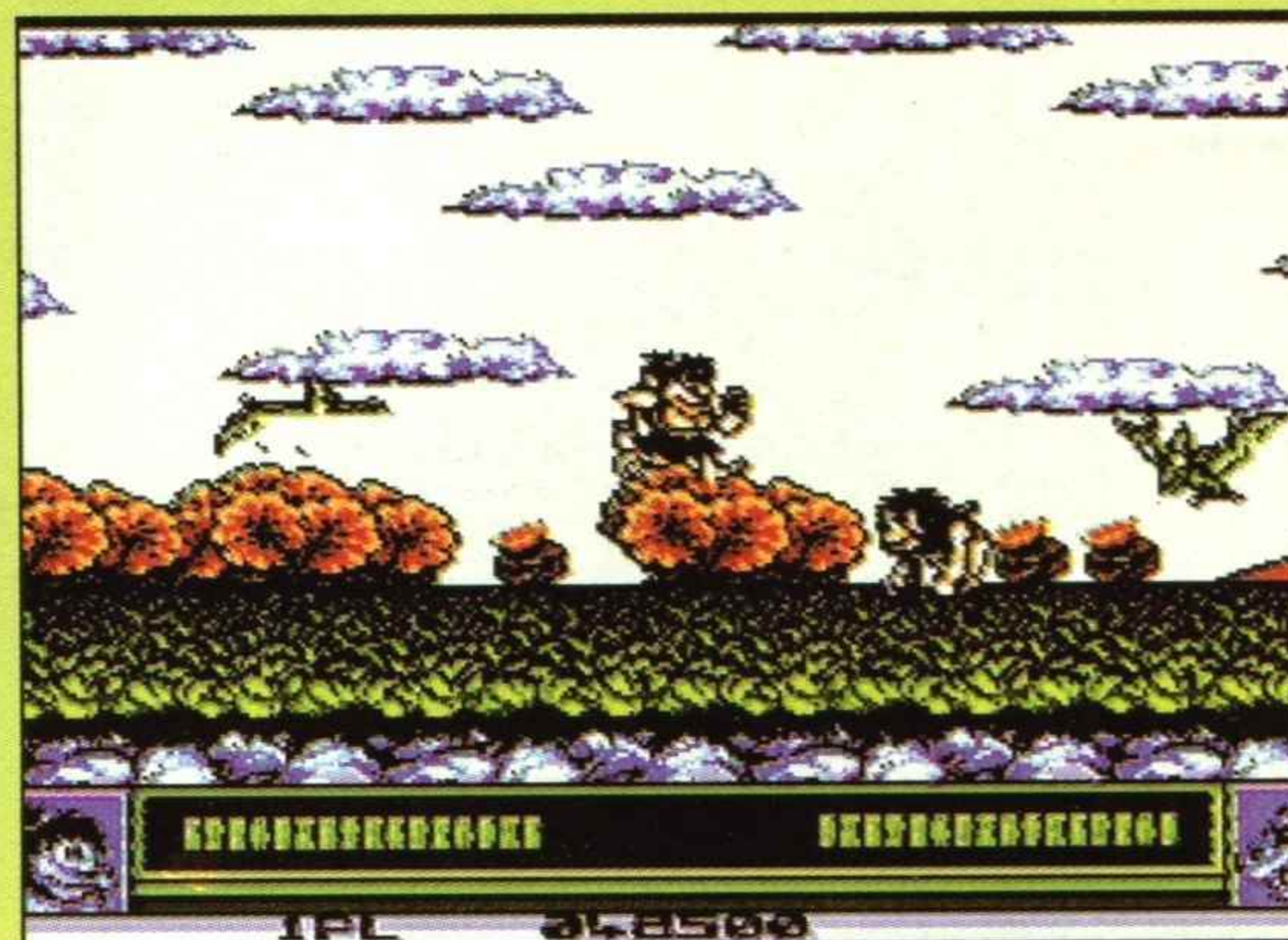
ralmente i nostri eroi non potevano rimanere impassibili e tollerare un simile affronto standosene lì senza batter ciglio, e decisero così di andare a recuperarle. Il tutto attraverso un misto fra un gioco di piattaforme e un picchiaduro, pieno di nemici e creature varie, e, alla fine di ogni livello, gli immane giganti megaguardiani rappresentati da giganteschi dinosauri, piante carnivore e altro.



Bio Massa



Aaargh! L'orridodepilante e temibilissimo mostro finale del primo livello! Notate l'espressione terrorizzata del povero Joe di fronte a cotanta bestialità...



Oltre a saltare le pietre rotolanti e a schivare pterodattili e dinosauri vari dovete fare attenzione ai cavernicoli incavolati, che non sopportano minimamente l'intrusione di un forestiero.



75%

Devo dire che *Caveman Ninja* mi ha molto deluso. In effetti, dopo giochi del calibro di *The Flintstones* o *Star Wars*, pensavo che le cose per il NES sarebbero andate sempre meglio, ma evidentemente mi sbagliavo. Questo non vuol dire che *Caveman Ninja* sia un brutto gioco, ma sinceramente mi aspettavo molto di più. La grafica è ben definita ma poco varia e il sonoro è, a voler proprio cercare il pelo nell'uovo, ripetitivo. Inoltre la giocabilità, già parecchio limitata per l'eccessiva difficoltà (annientare i mostri di fine livello è un'impresa pressochè titanica, soprattutto nei mondi più avanzati), risente anche della pessima gestione degli sprite. Se siete degli appassionati del genere, allora potete anche dargli un'occhiata, ma non aspettatevi nulla di speciale.

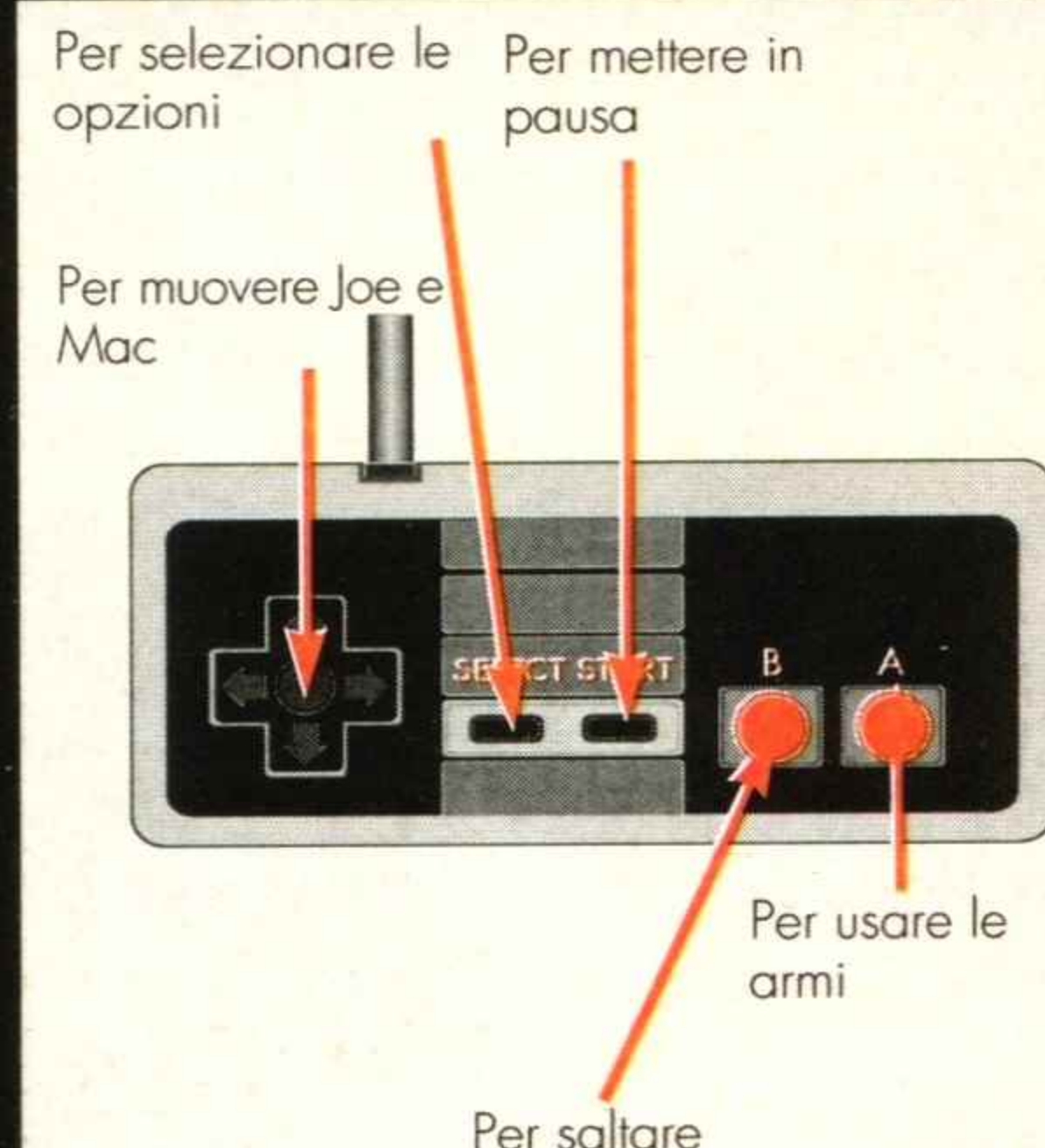
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Caveman Ninja
 Casa _____ Elite
 Distribuzione _____ Mattel
 N°Giocatori _____ 1/2
 Continua? _____ No
 Livelli di difficoltà _____ 1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



GRANDSLAM TENNIS

Era da un po' di tempo che i possessori di Megadrive sbavavano davanti alla meravigliosa simulazione di tennis del Super NES; ora la Telenet sembra essersi decisa a porre rimedio a questa situazione.

Infatti, se è vero che il Megadrive regna sovrano nella maggior parte delle simulazioni sportive, è anche vero che, per quanto riguarda il tennis, il 16 bit di casa Sega era sempre rimasto a bocca asciutta; con prodotti come *John Madden Football '92* e *EA Hockey* era tempo che anche il tennis venisse proposto adeguatamente anche sul Megadrive.

Tutti coloro che avevano avuto la fortuna (sfortuna?) di leggere, sull'ormai mitico numero uno di Gheim Pauà, la recensione di *Super Tennis* del nostro redattore d'oltralpe, Dupont, avranno immediatamente riscontrato un'incredibile somiglianza grafica proprio con quel *Super Tennis*, a lungo invidiato ai possessori di SNES.

Effettivamente, le analogie con il sopraccitato titolo sono notevoli: i tennisti sono riprodotti utilizzando lo stesso stile grafico, la scelta dei campi è identica, i tennisti a disposizione sono praticamente i medesimi e perfino i tuffi per i salvataggi in extremis vengono effettuati allo stesso modo.

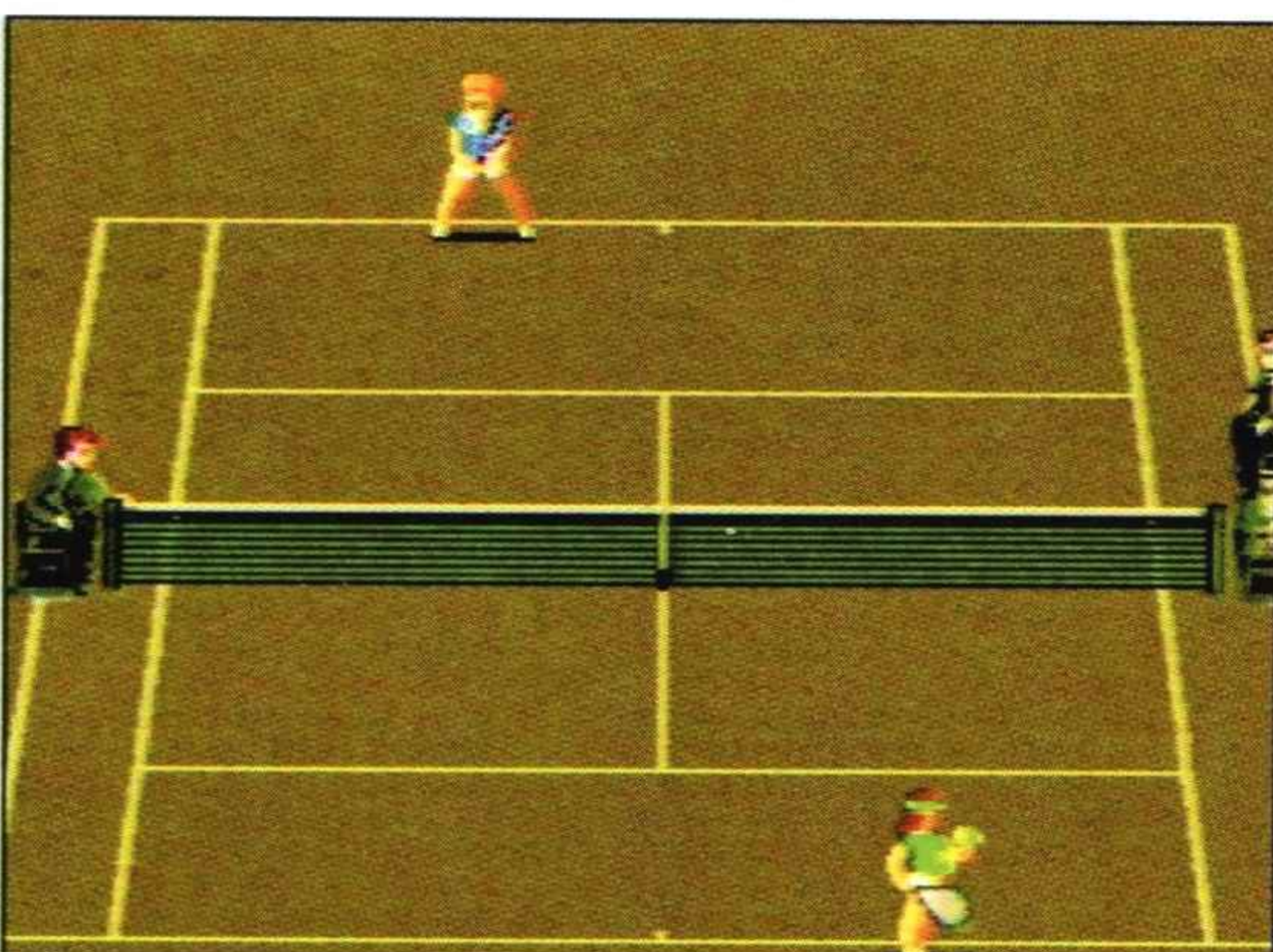
All'inizio del gioco dobbiamo effettuare alcune rapide scelte da un menu di opzioni discretamente fornito, che ci permette di decidere se disputare una partita singola, un torneo oppure (per quelli che hanno una racchetta al posto del cervello) iscriversi al circuito professionistico per partecipare ai tornei più importanti del mondo. Successivamente dovremo decidere se affrontare un incontro di singolare o di doppio e se farlo contro un amico o contro il computer; in questo caso l'opzione più gustosa è forse quella che permette di affrontare insieme ad un amico una coppia gestita interamente dal computer, soluzione che si trasforma in breve in uno spassosissimo "batti e ribatti", con continui incitamenti dei due giocatori che si disperano nel tentativo di



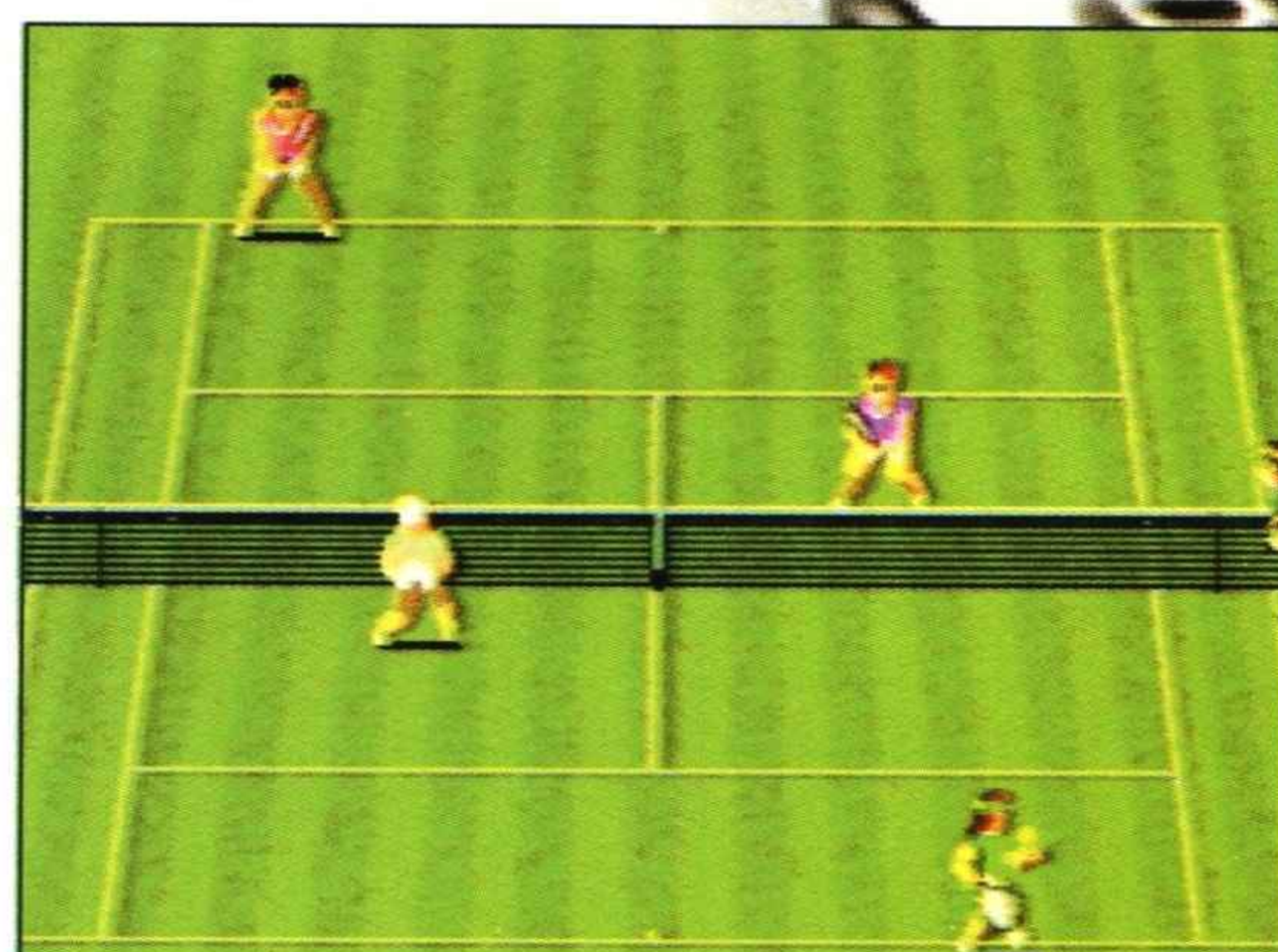
La scelta della superficie può influenzare il rimbalzo della palla.



Fra i tennisti disponibili riconosciamo facilmente André Agassi, il trionfatore di Wimbledon.



Servire un ace non è molto facile, occorrono buoni riflessi e un notevole tempismo per colpire la pallina al momento giusto.



Giocare in doppio si rivela esilarante: se avete un amico e due joystick ve lo consigliamo!



sconfiggere i due genialoidi gestiti dal Megadrive.

Come è facilmente immaginabile, in un prodotto di questo tipo ciò che conta è la giocabilità e posso subito affermare che la Telenet ha posto molta cura nell'implementazione dei comandi, che risultano semplici ed intuitivi. Lo stile di gioco è più impostato sul puro divertimento in stile arcade, piuttosto che sulla simulazione realistica e la cosa non potrà che fare piacere a tutti coloro che temevano di trovarsi di fronte al classico titolo della serie "studiati un manuale da 2 chili e mezzo e poi giocaci".

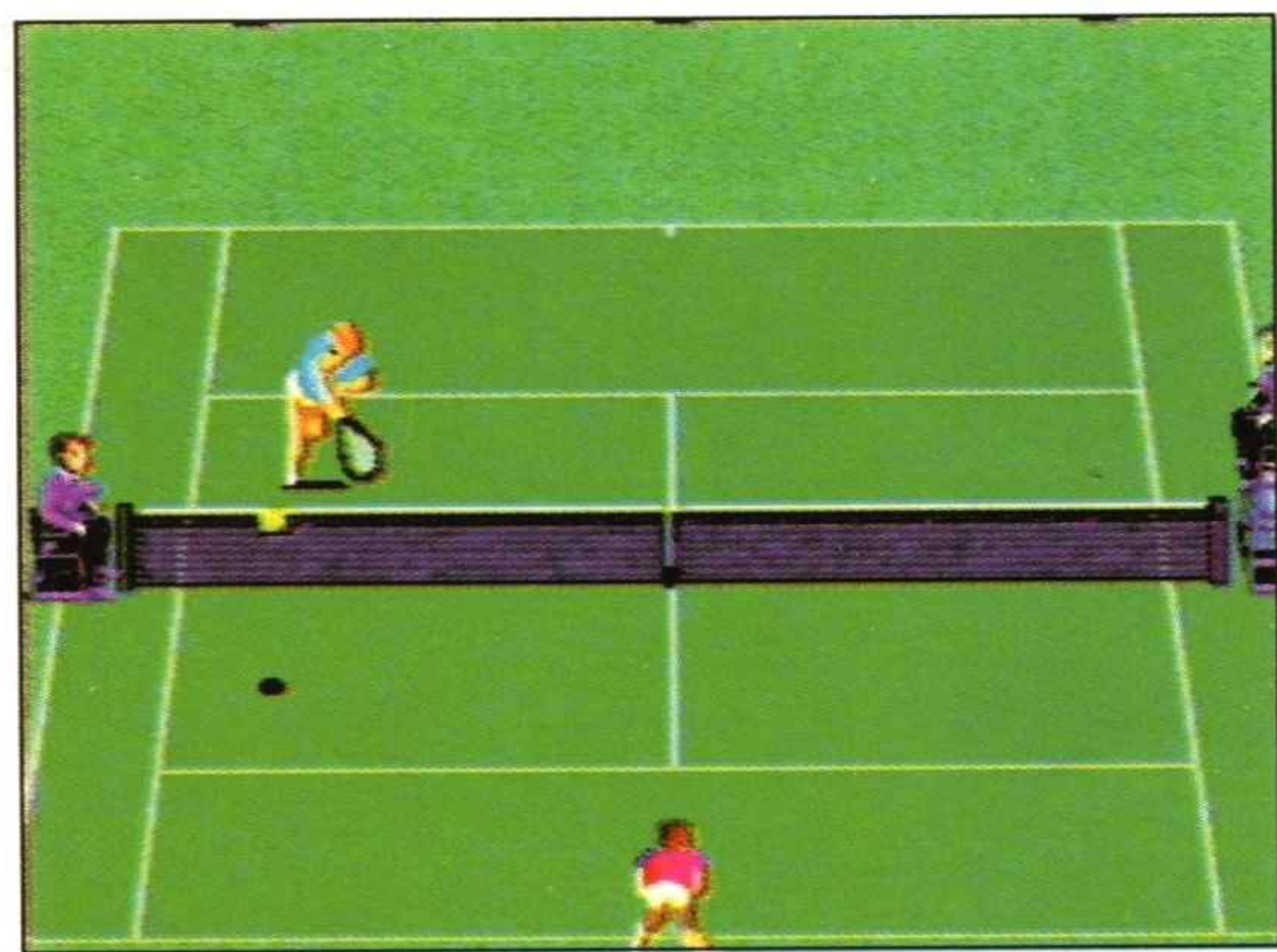
L'influenza dei vari campi di gioco sul rimbalzo della pallina non si fa sentire più di tanto ma contribuisce comunque a ricreare un feeling ottimale: giocare a Wimbledon per poi vedere il fondo del campo di colore blu sarebbe stato sicuramente un colpo basso!

È possibile creare un proprio giocatore, decidendo lo stile che questi dovrà adottare nel colpire la palla, il colore della sua pelle, della maglietta e il nome; queste informazioni verranno codificate in una password composta da un numero esorbitante di caratteri (altra somiglianza con *Super Tennis*), che vi farà venire il mal di testa ogni volta che dovrete inserirla.

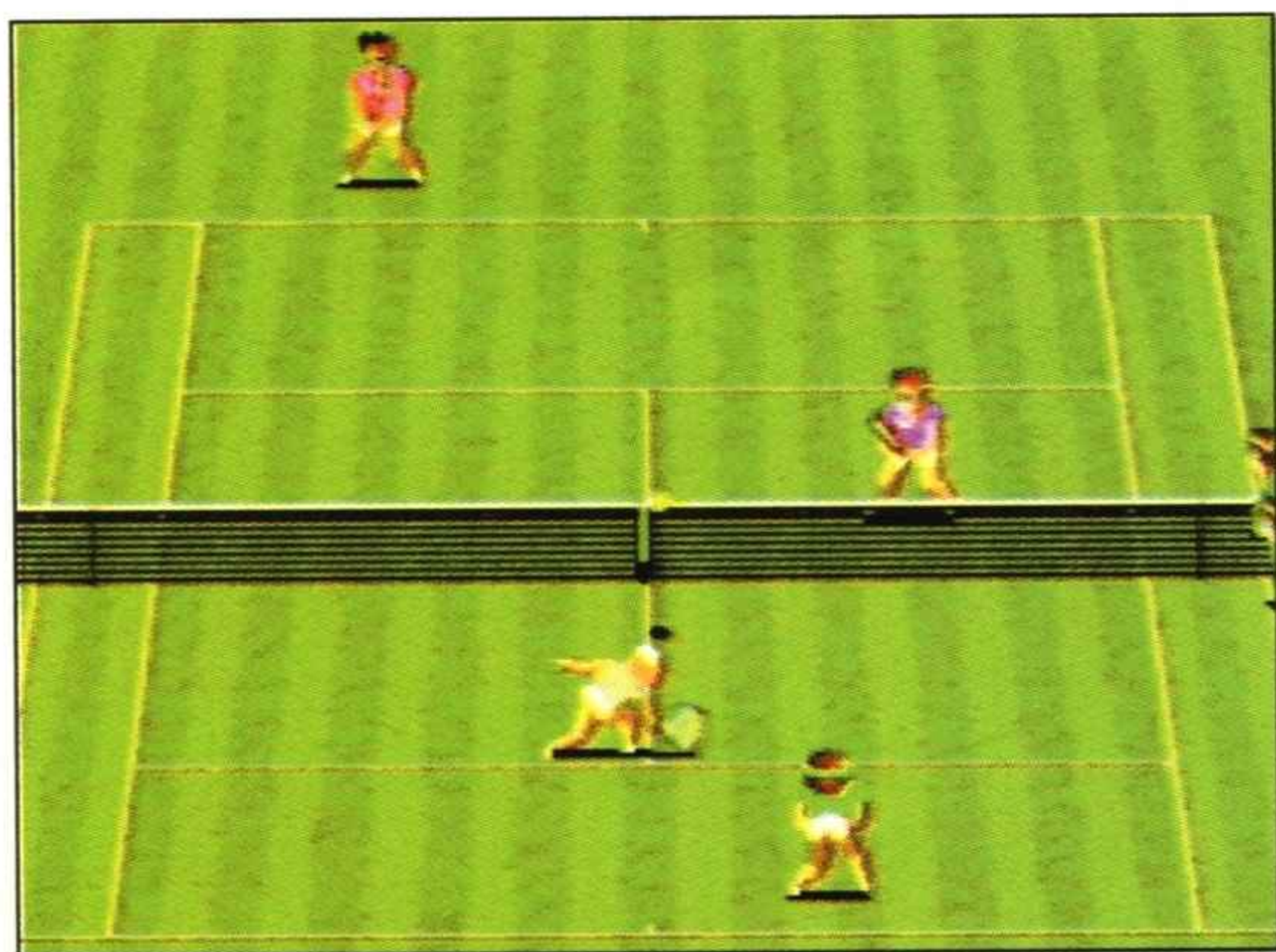
Nel gioco sono inclusi la maggior parte dei tornei più importanti del circuito ATP, così come i giocatori più forti del circo tennistico (anche se a dire il vero i loro nomi non sono molto riconoscibili, "grazie" agli ideogrammi giapponesi).



Nel gioco sono compresi i tornei principali, eccoci agli Australian Open.



Una schiacciata che non perdona per aggiudicarsi il punto!



La demi-voleé, come nella realtà, è uno dei colpi più difficili da realizzare.

GRANDE SLAM: COS'E, SI MANGIA?

Molto spesso, seguendo una partita di tennis in televisione, capita di ascoltare i telecronisti blaterare qualcosa riguardo a questo fantomatico Grande Slam. Sicuramente i più esperti fra voi sapranno di che cosa si tratta ma per tutti gli altri ricordiamo che il Grande Slam è composto dalla vittoria dei quattro tornei più importanti del mondo: gli Open d'Australia, Roland Garros, Wimbledon e gli US Open. Fino a qualche anno fa le quattro vittorie dovevano essere conseguite nello stesso anno, oggi (per facilitare il compito dei tennisti) basta che queste siano consecutive.

86%

L'impressione iniziale in redazione: "Ehi, ma è uguale a quello del Super NES!" Il commento immediatamente successivo: "Sì, però non è altrettanto veloce..."

Tutte e due le impressioni si sono rivelate esatte, ma non è detto che la seconda affermazione debba per forza essere negativa: il movimento più lento degli omini può aiutare i giocatori meno abili a posizionarsi correttamente per colpire la palla. Purtroppo però il gioco un difetto ce l'ha: indirizzare la palla nella zona di campo desiderata non è molto facile e occorre molta pratica per ottenere un numero di errori non forzati che non sia esorbitante.

Questo particolare toglie parte del divertimento ad un gioco che altrimenti sarebbe stato quasi perfetto ma che comunque si attesta al primo posto delle simulazioni tennistiche per il Megadrive (bella forza, è l'unica!): speriamo in un sequel che possa meritarsi il titolo di Power Game.

COMMENTO & VOTO

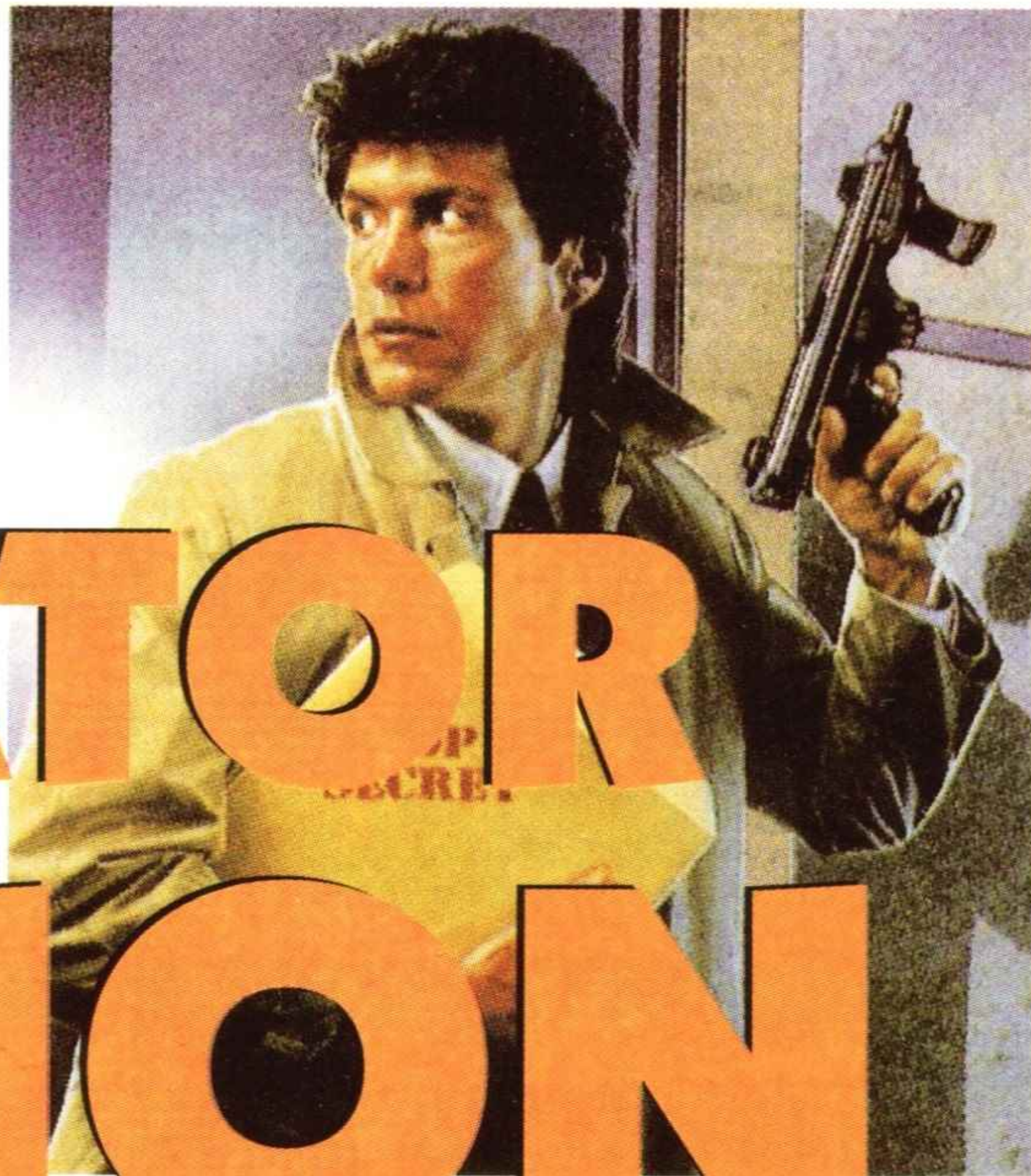
SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Grand Slam Tennis
 Casa _____ Telenet
 Distribuzione _____ Import
 N° Giocatori _____ 1 o 2
 Continua? _____ Password
 Livelli di difficoltà _____ 1

SPORT

SOTTO CONTROLLO





ELEVATOR ACTION



Mercurio

COMMENTO
& VOTO

Chi di voi ha posseduto un computer a 8 bit certamente ricorderà *Elevator Action* che solo oggi si presenta sullo schermino del Gameboy. Lo schema di gioco è idiota: sparare, correre ed aprire le porte, niente di più. La grafica non è per niente eccezionale, e così pure il sonoro, che si limita a banali effettini. La giocabilità è buona, le prime volte è bello saltare da un ascensore all'altro e massacrare poveri ometti, ma presto vi stufferete, e se riuscirete a finirlo, dubito che vi verrà voglia di giocarci ancora. La cosa più bella rimane comunque il manuale, uno dei peggiori in circolazione, costellato da miriadi di errori. Se volete farvi due risate leggendo qualcosa di divertente comprate *Elevator Action*.

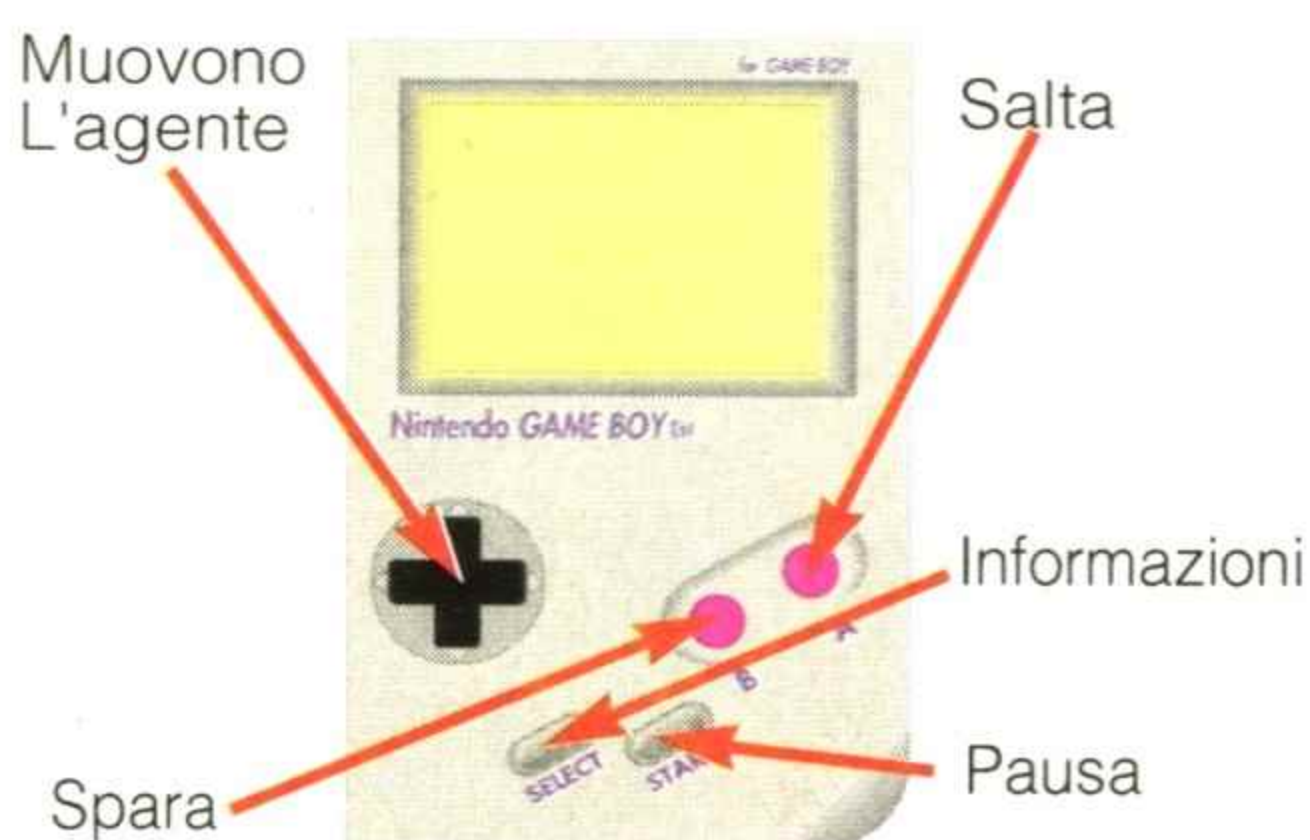
73%

SCHEDA TECNICA

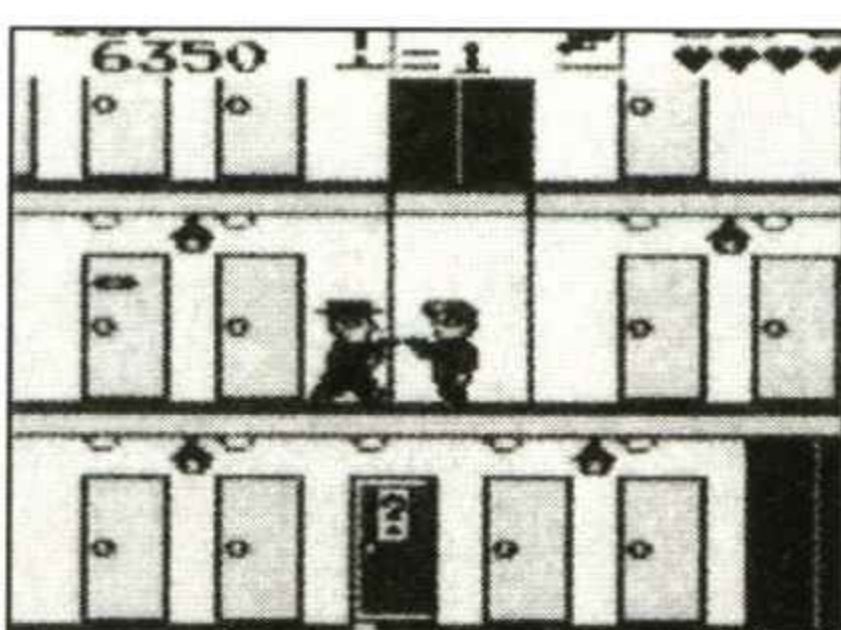
Titolo Elevator Action
Casa Taito
Distribuzione Mattel
N° Giocatori 1
Continua No
Livello di Difficoltà 1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



Il vostro nome è Agente 17 (wow, che numerillo...) ed il vostro compito è quello di recuperare preziosissimi dischetti contenenti informazioni segretissime, sottratti al governo da una terribile banda di malviventi denominata Bad Guys International. A questo punto la recensione potrebbe essere finita, ma siccome sono in vena, vi dirò qualcosa di più. Dovete sapere che la BGI ha nascosto i dischetti nel proprio edificio, protetto da cani, robot, allarmi e naturalmente pieno di piccoli ometti impermeabilizzati (dotati cioè di impermeabile nero, modello "mi sporco ma tanto non si vede"...), pronti a tutto pur di ridurvi ad un ammasso informe di carne ed ossa. Come se non bastasse, gli edifici sono formati da innumerevoli piani, collegati fra loro da scale e ascensori (da cui il nome del gioco), e l'unico modo di fuggire è raggiungere il seminterrato con tutti i dischetti richiesti. Nella vostra missione dovrete quindi stare attenti anche a non cadere nei pozzi degli ascensori e a non diventare schiacciate sotto il peso terribile dei parallelepipedi di metallo adibiti al trasporto di persone. Circa le armi a vostra disposizione ricordiamo: la pistola, il fucile a pallettoni (viuuuulenza!!!), la mitragliatrice e l'immancabile granata all'idrogeno, dal dubbio potere distruttivo. Inoltre, se la situazione diventasse particolarmente calda (ovvero nemici ovunque) potrete simpaticamente sparare alle luci e mettere un po' di confusione nelle fila nemiche, ma ricordatevi che i malviventi impiegano meno di dieci secondi a cambiare le lam-

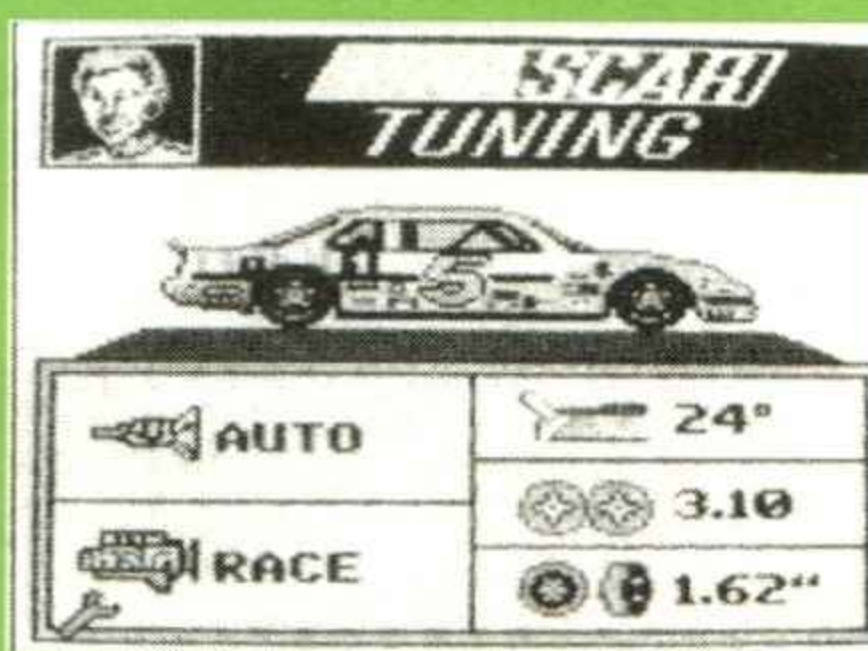


padine (Così dice il manuale, sarà vero??? Ai posteri l'ardua sentenza...).

Non vi ha mai sfiorato il desiderio di salire su una bella macchina, girare la chiave d'accensione e sfrecciare a velocità mozzafiato sui più famosi circuiti mondiali? Se poi avete visto il film *Days Of Thunder* conoscerete perfettamente l'oggetto di questa recensione: le corse di NASCAR, pericolose, noiose (personalmente trovo noiose le corse automobilistiche in generale) ma anche esaltanti, se vissute in prima persona. Ovviamente la possibilità di usufruire di questi bolidi non è da tutti, perciò la Konami ha pensato bene di offrire a tutti coloro che lo desiderassero da tempo, l'ebbrezza di una stagione di corse, seppure attraverso lo schermo verdognolo del Gameboy.

Dopo aver acceso la console e osservato la tradizionale introduzione vi ritroverete nel modo Select Screen, per mezzo del quale potrete scegliere il livello di realismo (e difficoltà) della simulazione, il percorso sul quale correre, la macchina con la quale competere (da una gamma di 3 vetture), se includere la sessione di prove prima della gara (in caso contrario partirete dal centro del gruppo), se far pratica e, finalmente, se iniziare la corsa.

Prima di gareggiare dovrete però definire l'assetto della vostra vettura attraverso la scelta del cambio automatico o manuale, dell'angolo d'inclinazione dell'alettone, del rapporto delle marce e della diversa dimensione dei pneumatici. Inutile dire che gran parte delle vostre chance di portare a termine una gara in modo vittorioso si giocano in questa fase di settaggio della vettura: i percorsi richiedono talvolta un'accelerazione bruciante, talvolta una maggior stabilità: tutto dipende dal modo con cui preparerete la macchina. Da segnalare l'importanza dedicata alle fermate ai box (non i box delle recensioni, quelli in pista) con le quali, pagando lo scotto di una perdita di tempo proporzionale all'entità dell'intervento me-



canico, potrete rimettere in sesto la macchina danneggiata nella corsa. Attenti a non fondere (per la serie "viva la sottiletta")!

BILL EL NASCAR TRACKS

PAPERBOY 2



Bono

Bill Elliott's NASCAR Fast Tracks non mi ha particolarmente entusiasmato. Certo, conosco i limiti del Gameboy, ma mi sarei aspettato qualcosa di più da questo titolo. Finché la strada scorre "orizzontalmente" non c'è nessun problema (a parte la poca varietà degli oggetti ai lati del tracciato), ma quando si affronta una delle tante curve paraboliche ci si accorge dei limiti del software: alla visuale che si aggiorna circa ogni 3-4 decimi di secondo, ridisegnandosi completamente, si aggiunge una confusione generale che dimostra una certa svogliatezza da parte dei programmatori. Peccato, il resto era più che discreto, ma di realistico questa simulazione non ha proprio niente... Bah...

COMMENTO
& VOTO

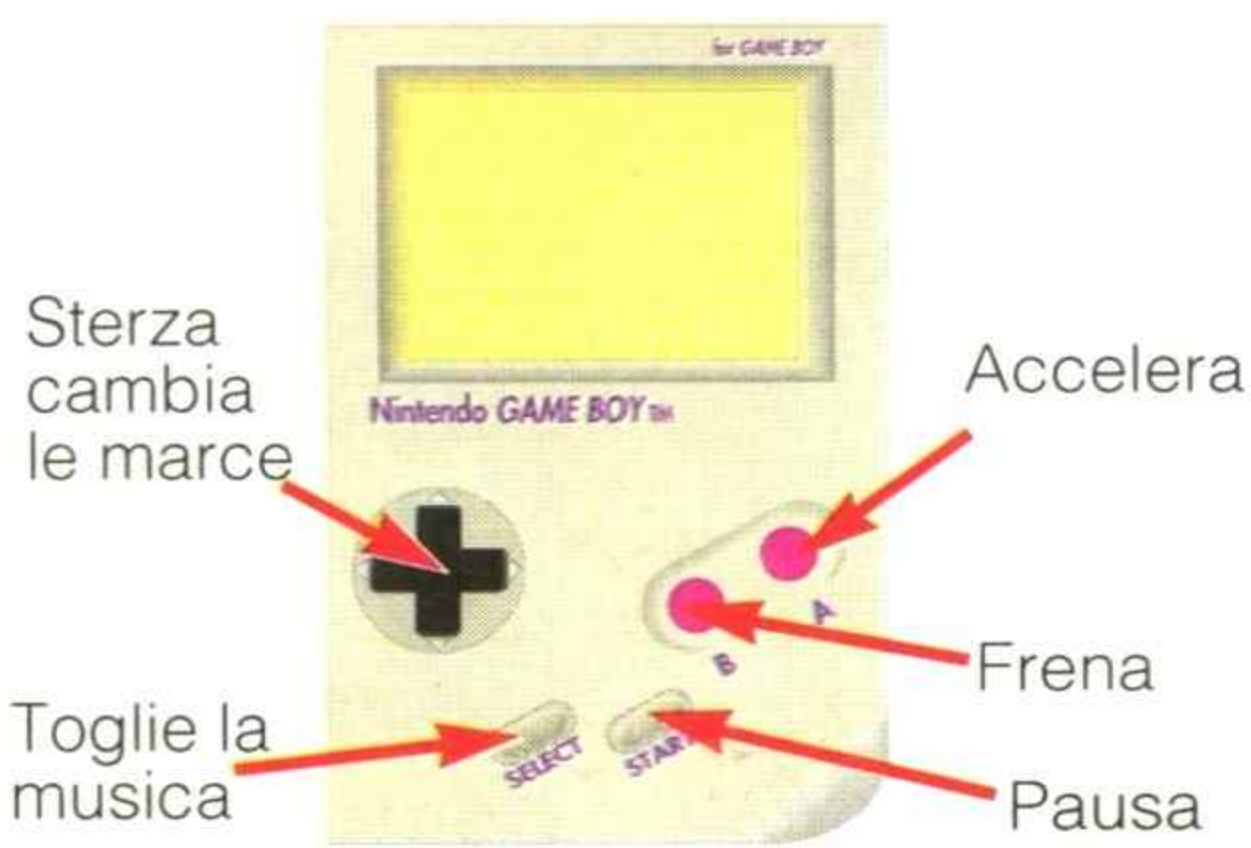
68%

SCHEDA TECNICA

Titolo Bill Elliott's N. F. T.
Casa Konami
Distribuzione Import
N° Giocatori 1
Continua Password
Livello di Difficoltà 3

GUIDA

SOTTO CONTROLLO



ELLIOTT'S FAST

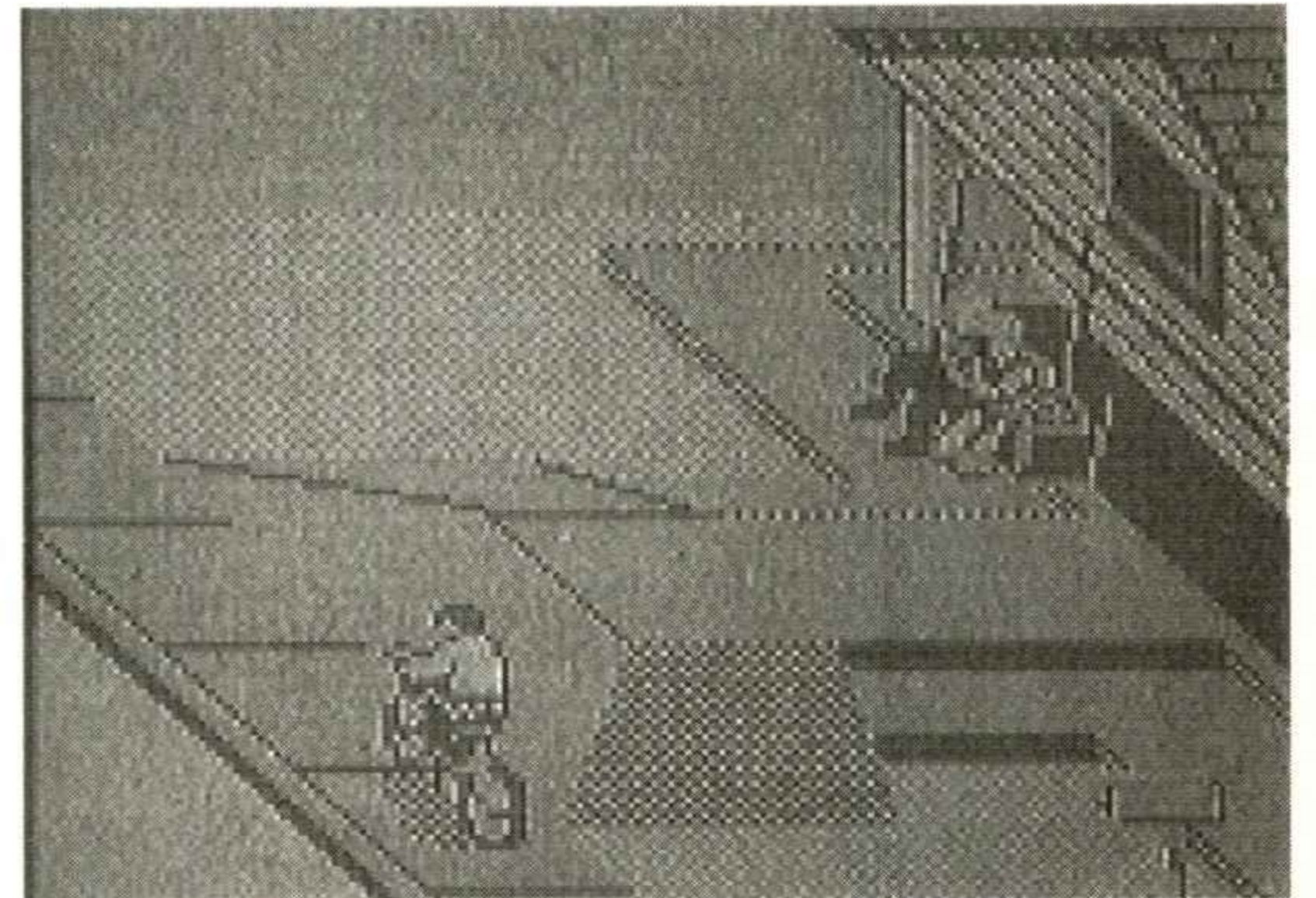
Edizione straordinaria, edizione straordinaria! È giunta fino a noi la nuovissima rivisitazione del famoso coin-op! Tutti i particolari in esclusiva! Edizione straordinaria, edizione straordinaria...

Eccoci dunque a un nuovo giorno di lavoro per l'infaticabile ragazzo dei giornali (volendo scegliere c'è anche la controparte femminile): se fino ad ora avevate pensato che distribuire quotidiani fosse una cosa semplice, avrete modo di ricredervi. Il vostro compito sarà infatti quello di recapitare il giornale a casa dei fedeli abbonati avendo cura, nel frattempo, di guardarvi bene intorno per non andare a sbattere contro qualche muro, per non rovinare con catastrofiche cadute le siepi dei vicini e, soprattutto, per evitare di finire sotto qualche macchina!

Potrete riconoscere le abitazioni degli abbonati dalle cassettoni della posta stile "Willy il coyote" che dovrete centrare con la copia del giornale: in questo modo i clienti saranno soddisfatti e voi non rischierete di perdere il posto. Con il lancio del giornale, inoltre, avrete la possibilità di mutare alcuni avvenimenti in corso: riuscirete ad esempio a far smettere di litigare due tipi un po' troppo focosi, oppure potrete farvi notare da una biondona tutte curve se riuscirete a bagnarla colpendo l'idrante, oltre a questo dovrete tentare di convincere gli illustri signori non ancora abbonati a sottoscrivere il servizio per il recapito giornali al più presto e ciò sarà possibile se, casualmente, gli romperete qualche vetro di casa (non dite però che ve l'ho detto io!).

Durante il percorso attenti alle numerose insidie che vi si potrebbero porre di fronte: potreste incontrare infatti fantasmi e mostri di vario genere e allora non vi resterà altro da fare che atterrarli con una giornalata in fronte.

Se riuscirete a consegnare tutti i giornali, per passare di livello, dovrete sostenere una prova di "bici-cross" durante la quale bisognerà fare davvero molta attenzione per non cadere in acqua. Vi ricordo solo un'ultima cosa: cercate di raccogliere sempre i vari pacchi di giornali che incontrerete durante il percorso, vi saranno utili infatti se vi troverete a corto di "munizioni".



Red Fury

Paperboy è stato senz'altro uno dei coin-op più conosciuti e apprezzati in passato, soprattutto per una particolarità che lo rendeva estremamente divertente, il manubrio per guidare la bicicletta.

Ecco perché, a mio parere, **Paperboy 2** per Game Boy non rende neanche la metà rispetto all'originale.

La grafica in 3D è sicuramente buona, ma è compromessa da uno scrolling non sempre chiaro, il sonoro è inconsistente (nel senso che non ci si fa neanche caso) e la discreta giocabilità non supplisce ad un'assoluta mancanza di varietà tra livello e livello.

Un consiglio per chi volesse comunque cimentarsi: giocate con la miglior luce possibile, altrimenti lo schermo vi risulterà troppo confuso.

In ogni caso per Game Boy esiste senza dubbio di meglio.

COMMENTO
& VOTO

65%

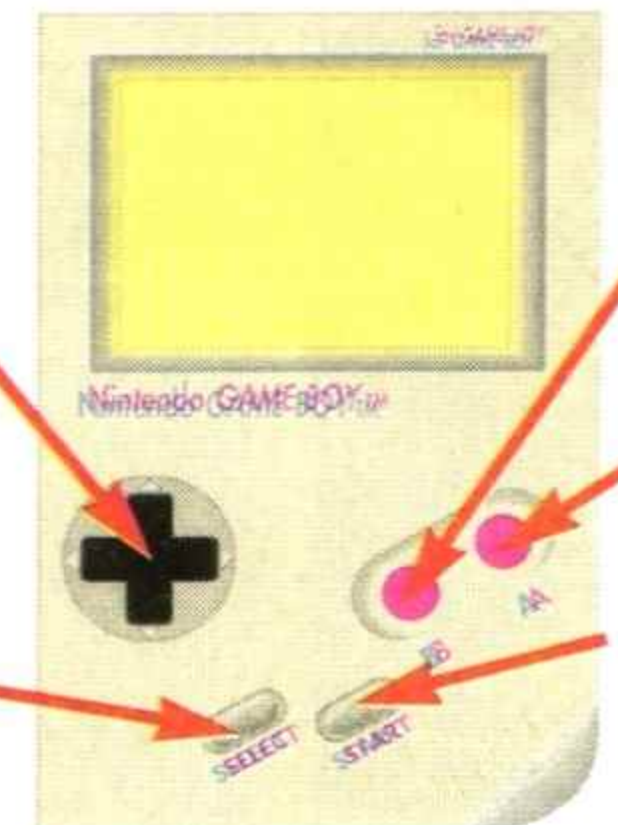
SCHEDA TECNICA

Titolo Paperboy 2
Casa Mindscape
Distribuzione Leader
N° Giocatori 1/2
Continua Si
Livello di Difficoltà 1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per controllare la bicicletta di Paperboy.



Lancia i giornali a sinistra.

Lancia i giornali a destra.

Scegli il numero di giocatori.

Comincia il gioco.

SUPER FAMICOM



FINAL FANTASY II



RAMNA 1/2



TOP RACERS



XARDION



WWF



PRO FIRE WREAST.

S.Famicom	S-NES
ADDAMS FAMILY.....109000	ADV. ISLAND.....169000
BASEBALL 1000.....110000	CASTELVANIA.....129000
CASTELVANIA.....129000	BOXING.....129000
CONTRA III.....119000	D. MASTER.....149000
F-ZERO.....110000	DRAGON B.....169000
FINAL FANTASY II.....129000	F1-EXHAUST.....139000
FINAL FIGHT.....110000	FORMULAY.....115000
GHOULS & GHOST.....110000	HATTRICKH.....120000
JOE & MAC.....120000	MAGICAL T.....135000
LAGOON.....119000	PRO-WREST.....129000
LEMMINGS.....109000	GUNDAM F-91.....139000
MYSTICAL NINJA.....110000	KNIGHT G.....149000
PAPER BOY II.....115000	PRO-FOOT.....159000
PITFIGHTER.....109000	ROCKETEER.....139000
PILOT WINGS.....110000	ROM. SAGA.....
POPOLOUSE.....105000	SUP. C. SOC.....120000
RIVAL TRUF.....119000	SUPER E.D.F.....139000
RPM RACING.....110000	S.FOR. SOC.....139000
SMASH.T.V.....90000	STG GUNNER.....120000
STREET FIGHT. 2.....PREN	ST. FIGHT. 2.....TEL
TOP GEARS.....105000	SUP ALESTA.....129000
N. SQUADRON.....109000	SUPER VALIS.....135000
WWF WRESTLING.....109000	TOP RACER.....105000
ZELDA III.....119000	Y'S III.....110000
XARDION.....125000	W. CHAMP.....120000
JB-KING.....135000	ZELDA III.....139000
ASCII PAD.....65000	

STREET FIGHTER II
 STREET FIGHTER II USA149.000
 STREET FIGHTER II JAP219.000



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

Fax.011/4031001

ALEX Mad Service

Vendita per Corrispondenza



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

MEGADRIVE



F22 INTERCEPTOR.....89000
FATAL LABRINT.....89000
FATEL REWIND.....99000
GALAXY FORCE.....99000
J.B.D. BOXING.....99000
JAMES POND 2.....99000
KID CHAMELION.....99000
MIDNIGHT RESISTENCE.....99000
MIKE D. POWER FOT.....99000
MYSTIC DEFENDER.....99000
MERCS.....99000
PHANTASY STAR 3.....139000
STREETS OF RAGE.....99000
SPLATTER HOUSE 2.....99000
TASMANIA.....89000
TOE & JAMEARI.....99000
TOKI.....99000
TURBO OUT RUN.....99000
UNDEADLINE.....129000
WONDERBOY 5.....99000
WARSONG.....99000

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

MEGADRIVE
ALISA DRAGON.....99000
ALIBI STORM.....99000
ALTERED BEAST.....79000
ARCUS ODDISEY.....99000
ARROW FLASH.....99000
BATTLE SQUADRON.....89000
BEAST WARRIORS.....129000
BONANZA BROS.....79000
BURNING FORCE.....89000
CYBERBALL.....69000
DAISENRYAKU.....79000
DARK CASTLE.....109000
DARWIN 4081.....69000
FIGHTING MASTER.....109000

**PRESENTI
 ALLO
 SMAU
 '92**



TURBO OUT RUN



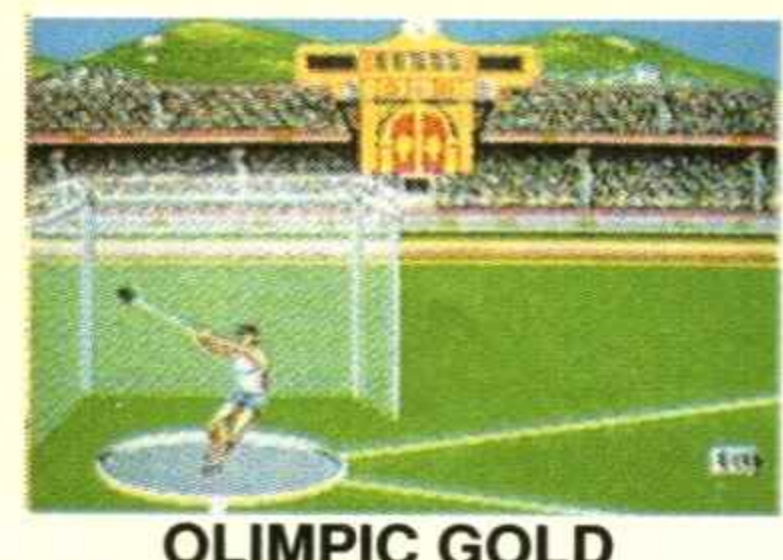
TURRICAN



ALISA DRAGON



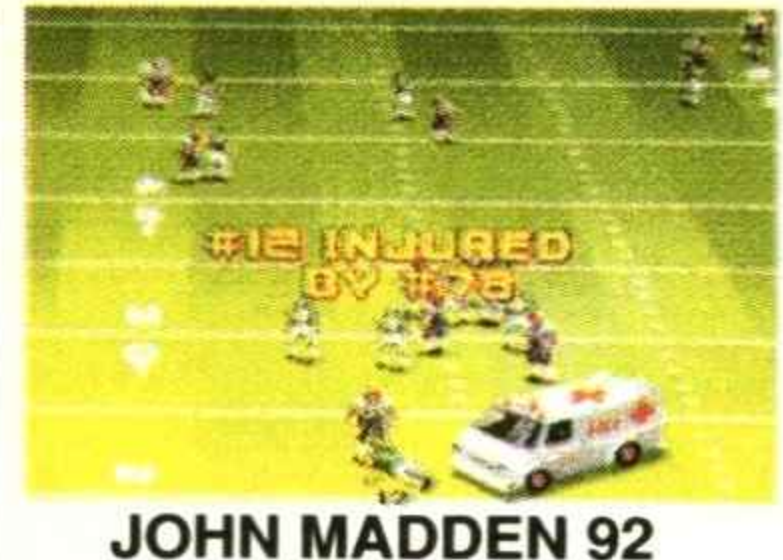
GALAXY FORCE II



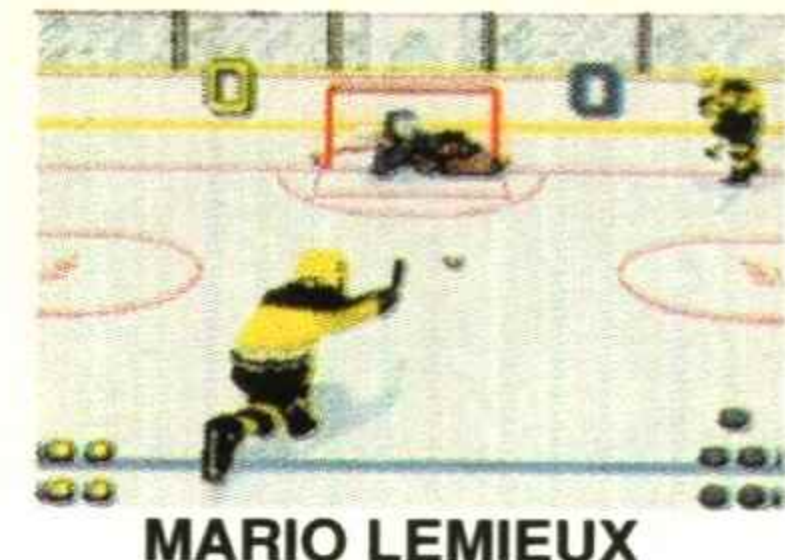
OLIMPIC GOLD



MERCS II



JOHN MADDEN 92



MARIO LEMIEUX



NEO GEO
 NEO GEO CONSOLE.....499.000

NEO GEO	NEO GEO
NAM75.....119000	BLUES JOURNEY.....185000
MAGIAN LORD.....185000	ALPHAMISSION 2.....235000
RIDING HERO.....185000	BURNING FIGHT.....
NINJA COMBAT.....185000	LEGOSUCCJOE.....
CYBERLIP.....185000	CROSSED SWORD.....275000
PUZZLED.....119000	SBASEBALL 2020.....235000
L.BOWLING.....119000	EIGHTMAN.....275000
GOLF TOP PLAYER.....185000	ROBO ARMY.....235000
BASEBALL STAR PROF.....185000	TRASH RALLY.....275000
SENGOKU.....235000	FATEL FURY.....275000
COST PILOTS.....235000	SOCCER BRAWL.....275000
KING OF MONSTER.....235000	FOOTBALL FRENZY.....275000
	MUTATION NATION.....275000
	LAST RESORT.....275000

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

OFFERTISSIMA

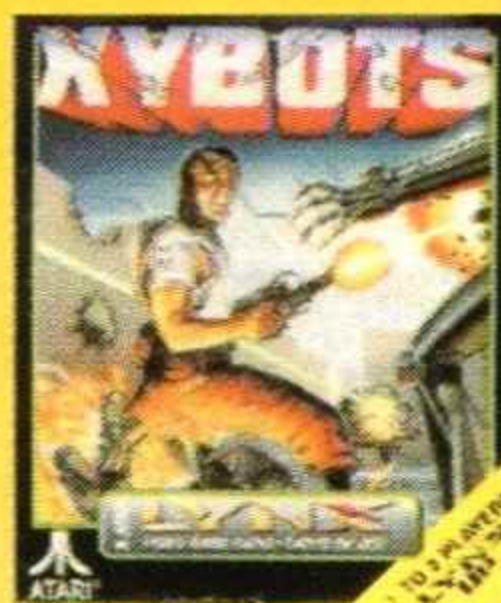
LYNX NEW L. 169.000



LYNX

- 720.....69000
- APB.....60000
- A.GOLF.....59000
- BLUE LIG.....60000
- BLOCK OUT.....60000
- B.&T.E.ADV.....69000
- CALIF.GAM.....69000
- CH.FLAG.....70000
- CHIP CHAL.....60000
- CRISTAL M.....69000
- ELET.COP.....60000
- GAUNT.3.....70000
- H.DRIVIN.....70000
- KLAX.....70000

- MS.PACMAN 60000
- PAPERBOY ..69000
- N.GAIDEN70000
- PACLAND.....59000
- R.BLASTER..70000
- ROBOSQ.....60000
- ROBOTR.....69000
- RAMPAGE....70000
- RYGAR.....70000
- STUNT R.....70000
- SCR.DOG.....60000
- T.A.SLIM.W. .60000
- TURBO SUB.60000
- TOKI.....59000
- TOUR CYB...70000
- VICK.CHILD..70000
- XYBOTS.....69000
- XENOPHOBE60000



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



Fax.011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza



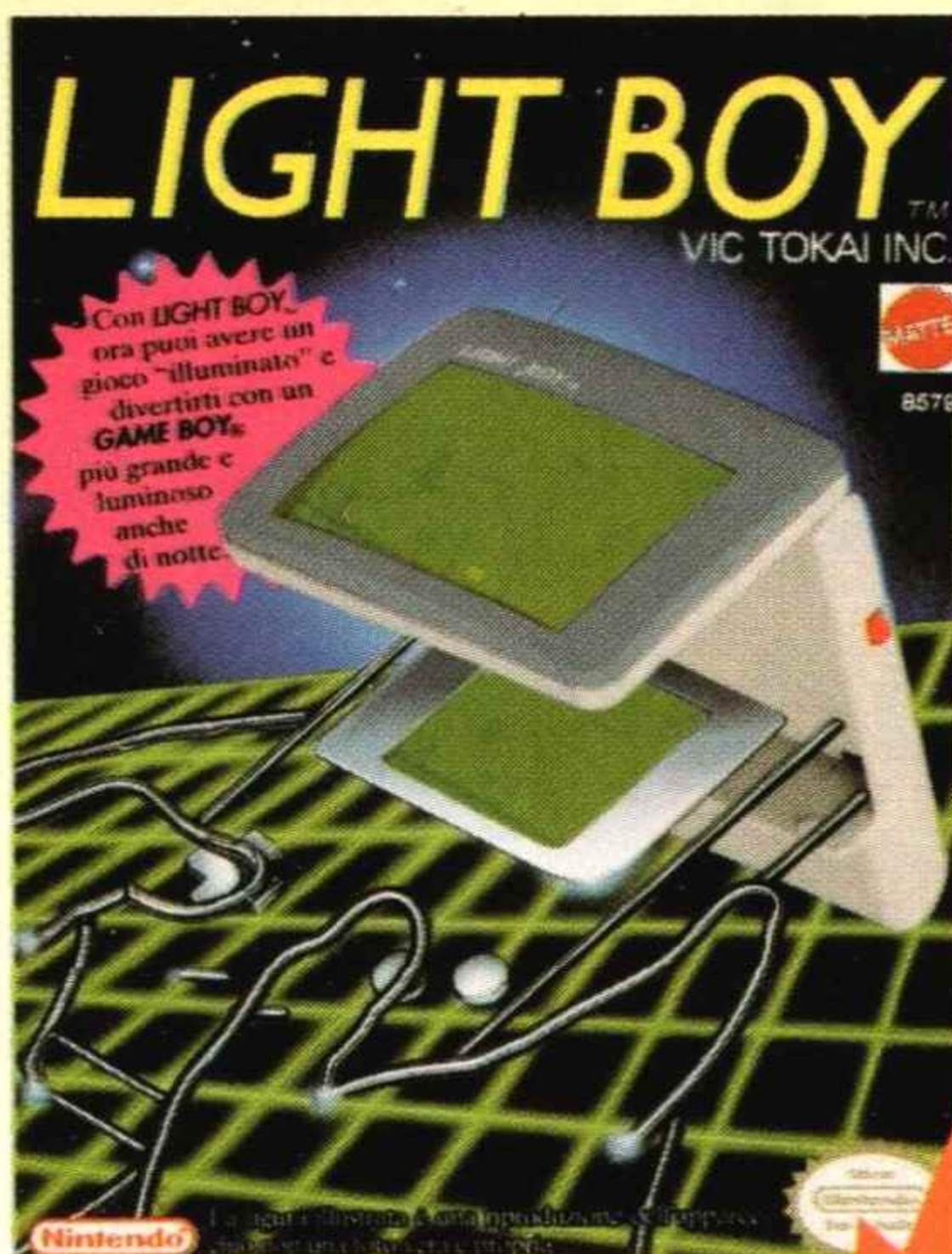
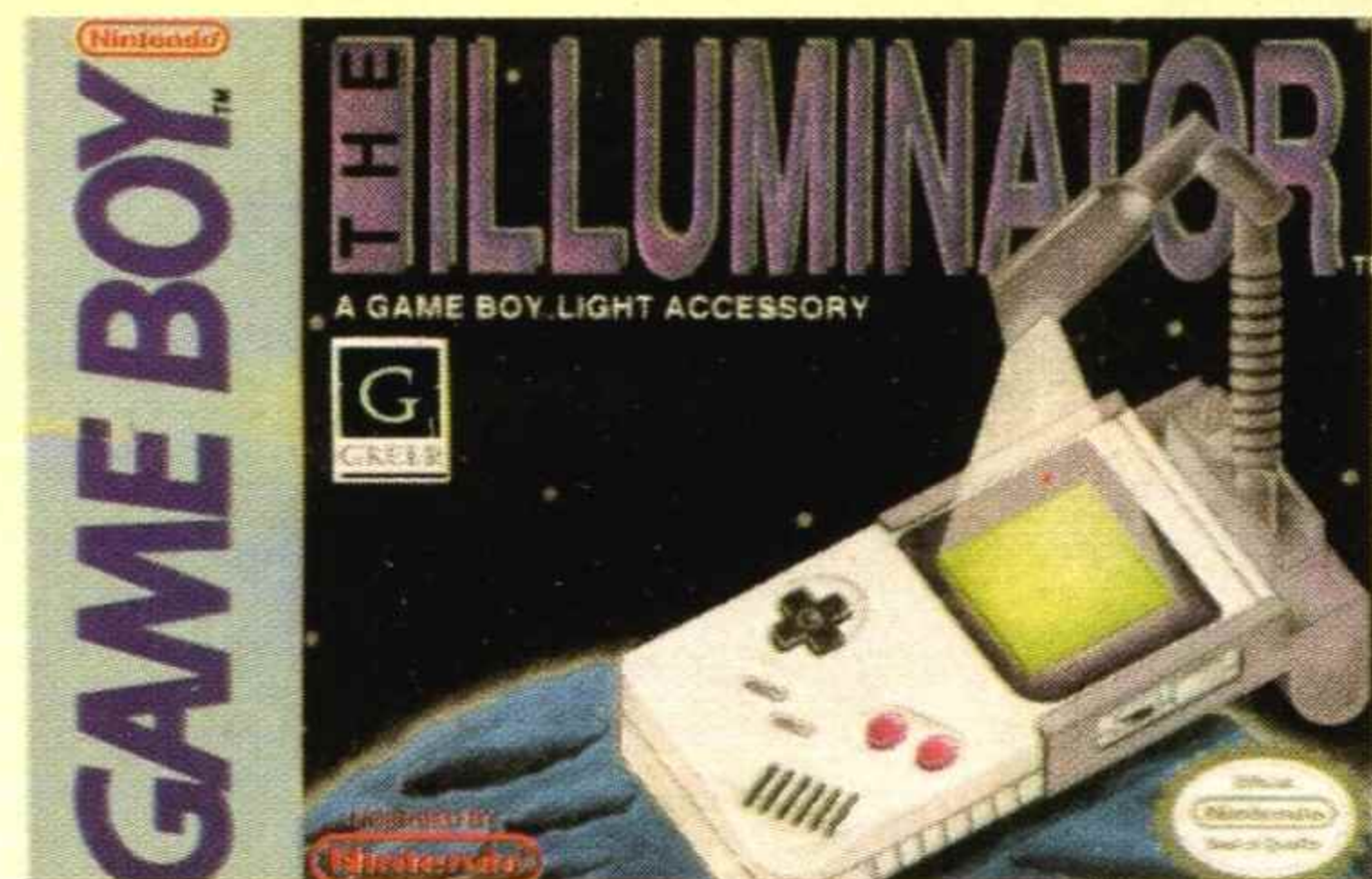
GAMEBOY

GAMEBOY

- ALL S.CHAL. 59000
- ATT.K.TOM...69000
- ADDAMS F...59000
- BUR.T.DEL...59000
- BUBBLE B...59000
- B.SIMPSON..59000
- BUBBLE G...59000
- BOXXLE.....59000
- B.E.NASCAR 59000
- CHASE HQ...70000
- DYNABLAST.59000
- D.DRAG.II....69000
- DAEDAL. OP.49000
- DR.MARIO...49000
- D.H.SCARM..55000

- DUCK T.....59000
- ELEVAT.AC...59000
- F1-RACER...59000
- F.F.LEGG.II ..69000
- FORTR.O.F ..59000
- GREMLINS II 69000
- GO GO TANK49000
- ADV.ISLAND 59000
- K.O.T.ZOO...59000
- KLAX.....59000
- KWIRK.....65000
- MOTOC.MAN49000
- MERC.FOR...59000
- MEGA MAN II59000
- NAVY SEAL..59000
- NOBUN.AMB 69000
- OPERAT.C...69000

- POWER RAC59000
- PUNISHER...69000
- QUARTH.....59000
- R-TYPE.....59000
- ROBOCOP II 59000
- RADER M.....49000
- SHANGHAI...59000
- SOLAR STR. 55000
- SOL. CLUB ..59000
- TASMANIA S.59000
- TENNIS.....49000
- TURRICAN...69000
- TURTLES II ..69000
- WORLD CIRC.69000
- W.CUP SOCC.49000
- WWF WREST69000
- ZEOTH.....59000



ACCESSORI GAMEBOY

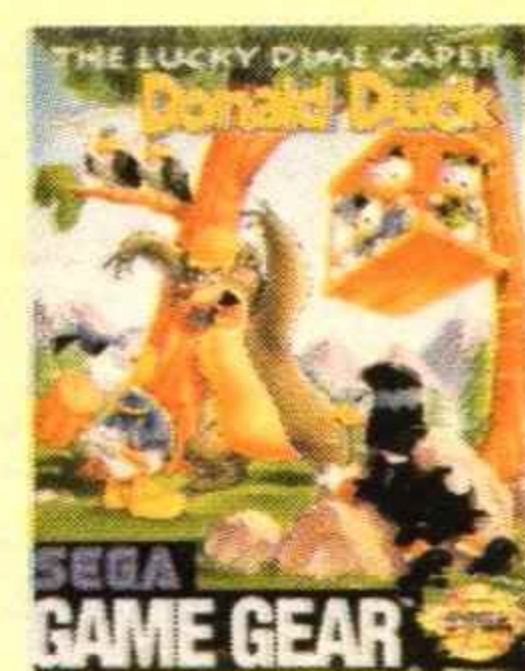
- GAMEBOY CONSOLE+TETRIS.....159000
- ALIMENTATORE.....19900
- BAG GAMEBOY.....22000
- LIGHTBOY.....49000
- ILLUMINATOR.....39000



GameGear

- ALESTE.....75000
- ARIEL.....65000
- BASEBALL...65000
- BUBBLE D...59000
- CHASE HQ...75000
- COLUMNS...45000
- DEVILISH...59000
- DONALD D...59000
- DRAGON C...55000
- ETERNAL L...65000
- FANTASY Z...59000
- FORB.CITY...55000
- G-LOC.....59000
- GEA STIDIU. 55000
- GALAGA 91..59000
- GOLDEN A...55000
- GOLF.....55000
- GRIFFEN.....49000
- HALLEY W...59000
- HEAD B.....59000
- JUNCTION...49000

- LITTLE DEV..59000
- MAHJONG...59000
- MAPPY.....55000
- MICKEY M...59000
- MONACO GP55000
- MOONWAL...65000
- NINJA G.....49000
- NINJA.L.....59000
- OUTRUN.....49000
- POKER.....59000
- PONGO.....49000
- PSYCH.W....59000
- PUTT &PUT..55000
- RASTAN S...69000
- SHANGH.II ..75000
- SHINOBI.....55000
- SONIC.....55000
- SPACE H.....59000
- SUPER WAR 79000
- T.BERLIN W. 65000
- WAGON L....55000
- WONDERB...55000
- WOODY P...49000



GAME GEAR
299.000
CON SONIC

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

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

SEGA MEGA DRIVE

Nintendo

SUPER FAMICOM

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

ATARI
SEGA GAME GEAR

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

**IMPORTAZIONE DIRETTA
CONSOLE E VIDEOGIOCHI:**

SEGA MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR

NINTENDO SUPER FAMICOM

GAME BOY
SNK NEO-GEO
ATARI LINX

I PREZZI SONO IVA COMPRESA

SUPER OFFERTE DEL MESE:

CARTUCCE MEGADRIVE

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

CARTUCCE SUPERFAMICOM

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

ECCEZIONALE OFFERTA



SNK
NEO-GEO®

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO

Videoland

Noleggio e vendita videogiochi • console

Apertura dalle 10.00 alle 22.00

Domenica dalle 14.00 alle 22.00

Corri a noleggiare Street-Fighter II

SEGA GAME GEAR

Nintendo

GAME BOY

NOLEGGIO

Nintendo

ATARI LINX

SUPER NES

SEGA MEGA DRIVE - SUPER FAMICOM

Videoland s.n.c. - Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

Terminator 2: Judgement Day



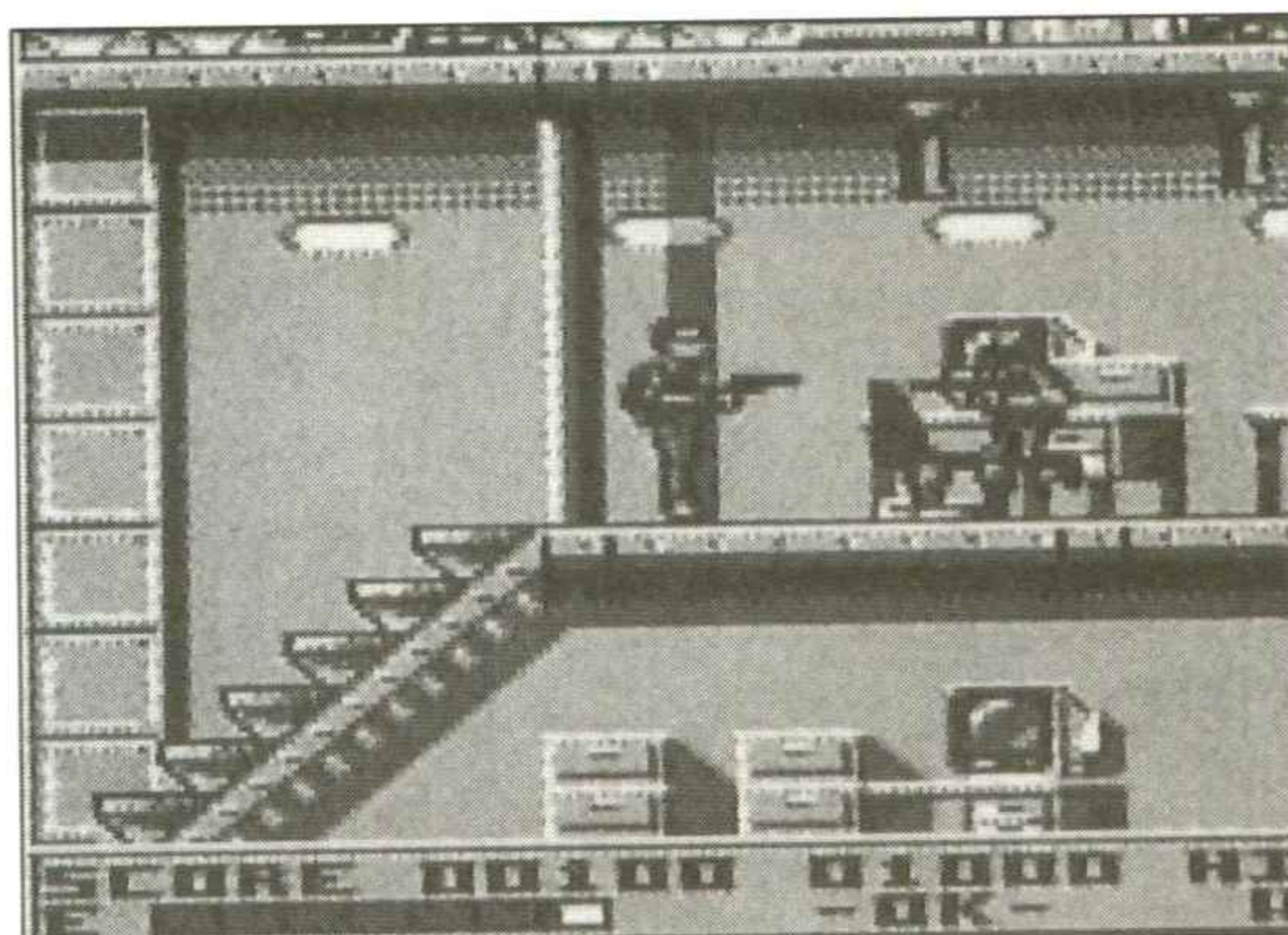
Arnold Schwarzenegger, un uomo, un incasso, un record! Nessun altro attore viene pagato quanto lui ma nessun altro attore fa guadagnare ai suoi produttori altrettante vagonate di dollari!

Il film che ha scatenato gli entusiasmi delle folle durante lo scorso Natale è stato, ovviamente, trasportato anche su Game Boy, macchina per la quale la Nintendo sta sfornando i titoli più assurdi (quando vedrò *Street Fighter 2* penso che mi ritirerò a vita privata su un'isola del Pacifico).

Dal momento che le potenzialità del baby Nintendo sembrano essere infinite, i programmatori della LJN si sono scatenati: la colonna sonora e i fondali grafici del gioco sono grandiosi, l'atmosfera cupa ed ossessiva del futuro alternativo in cui vive John Connor è stata ricreata con maestria e contribuirà ad aumentare il vostro divertimento.

La presentazione della cartuccia è di prima qualità ed è inframmezzata da sequenze in cui Sarah vi dà dei consigli su come risolvere i problemi che ostacolano il vostro cammino verso il successo. Nel primo livello, per esempio, dovrete eliminare le torri che riforniscono Skynet di energia, purtroppo queste sono di altezze differenti e vanno distrutte in un ordine preciso; Sarah ad un certo punto vi aiuterà, indicandovi la sequenza con cui dovrete abatterle, salvandovi così da una fine poco gloriosa.

Il gioco è uno shoot 'em up arcade/adventure abbastanza classico in cui potete saltare, abbassarvi e sparare: insomma, niente di particolarmente originale. Eppure, nonostante l'apparente banalità, *Terminator 2* riesce ad essere estremamente giocabile e coinvolgente. L'azione, infatti, non vi darà un attimo di tregua: i droidi nemici vi incalzeranno da ogni parte, il T-1000 si dimostrerà un avversario durissimo e

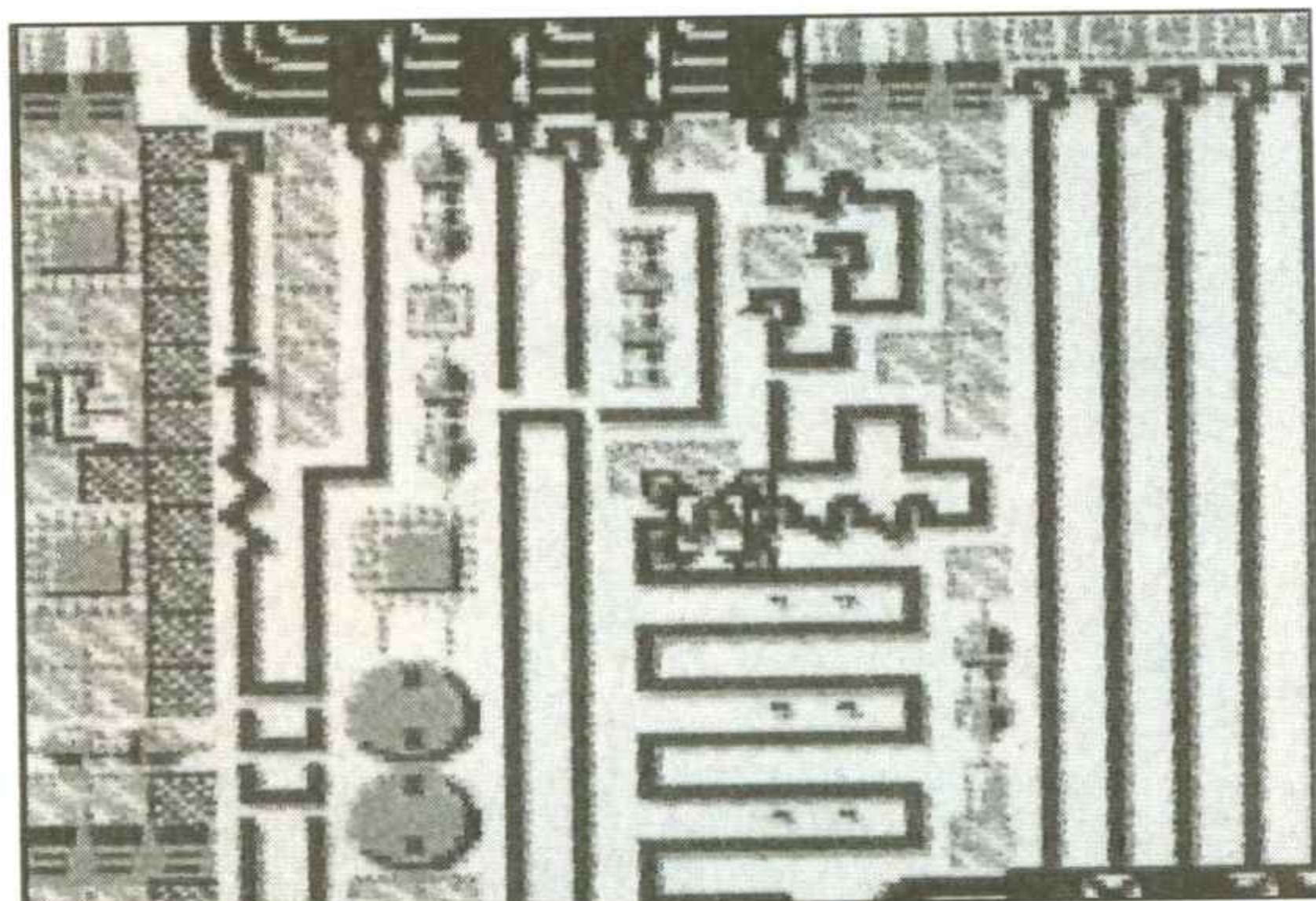


Una delle stupende scene d'intermezzo nell'intervallo fra un livello e il successivo.

Il secondo livello di T2 con John Connor alla disperata ricerca del T-800.

la polizia sulla Terra non apprezzerà le vostre scorribande nelle fabbriche della Cyberdine. Un po' di varietà, comunque, non guasta mai e nel terzo livello dovrete cimentarvi in un rompicapo per riuscire a riprogrammare un T-800 (il buon vecchio Arnie), la cosa non sarà facilissima anche perché avrete pochi secondi a vostra disposizione e sicuramente le mani vi tremeranno.

La cartuccia segue fedelmente la trama del film e i fan del cyborg più famoso del mondo non potranno fare a meno di esaltarsi di fronte alle peripezie che il loro eroe dovrà affrontare per poter trionfare ed eliminare il perfido T-1000. Se state cercando una cartuccia che vi garantisca ore e ore di divertimento, *Terminator 2* potrebbe rivelarsi la scelta migliore, soprattutto se fate parte della folta schiera di ammiratori del nerboruto Arnold.



Ecco invece, nella più sana tradizione dei tie-in multievento, il livello strategico.

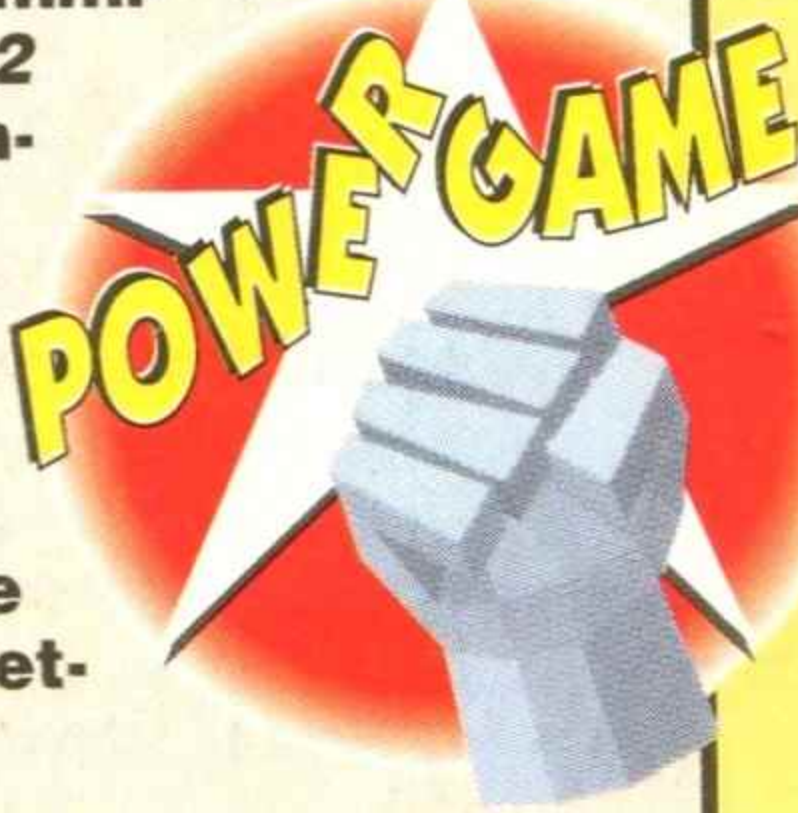
PROVE
game power

90%

Grande! Un gioco che sicuramente sfrutta le qualità del Game Boy fino all'inverosimile, gli effetti sonori e le musiche sono fra le migliori che io abbia mai sentito (all'altezza di quelle di *Gargoyle's Quest*) e la grafica (soprattutto in alcuni livelli) fa gridare al capolavoro.

Per quanto riguarda la giocabilità, ci troviamo di fronte ad uno di quei programmi classici, ma che riescono ad attirarci eternamente per quella famosa "ultima partita". La difficoltà è elevata, ma questo può essere un vantaggio: almeno non lo finirete dopo pochi giorni!

Per tutti coloro che amano distruggere ogni cosa che attraversa il loro cammino *Terminator 2* sarà sicuramente un acquisto azzeccato, per gli altri potrebbe costituire un'interessante variazione rispetto ai soliti rompicapi.



COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ T2: Judgement Day

Casa _____ LJN

Distribuzione _____ Mattel

N° Giocatori _____ 1

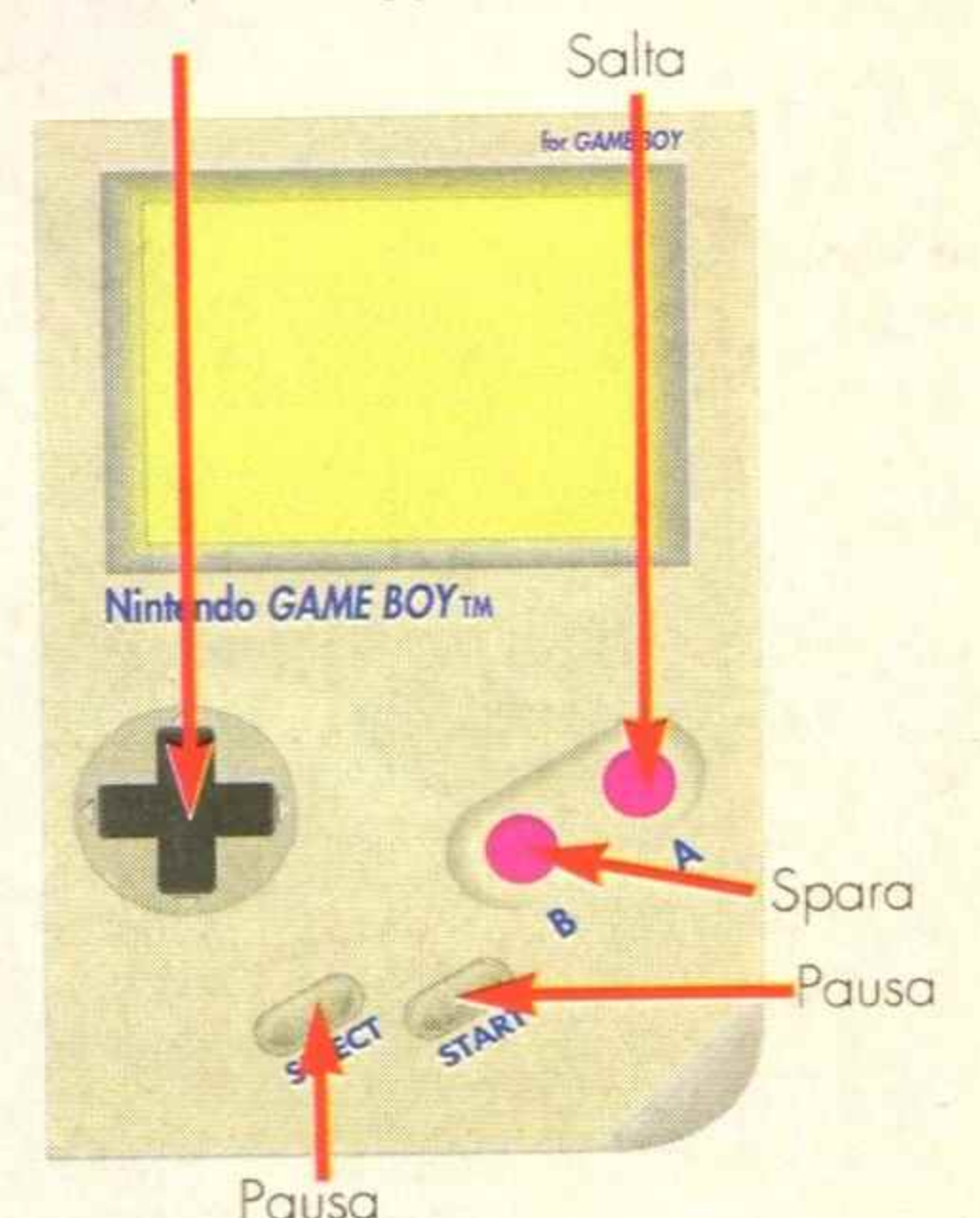
Continua? _____ No

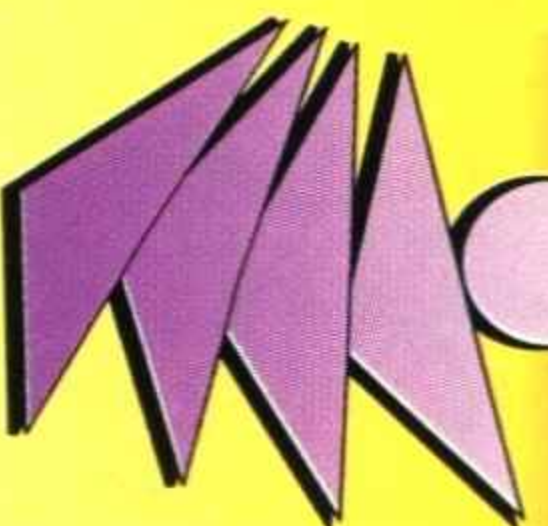
Livelli di difficoltà _____ 1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Muove il personaggio





Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

OK IL PREZZO È GIUSTO

1 console più joystick, presa scart, adattatore 220V.
più una di queste 4 cassette in omaggio solo a **£. 480.000**

ABBONARSI CONVIENE!

Entra a far parte del **CLUB NEO - GEO**

Con sole **£ 1370** al giorno potrai noleggiare una cassetta a tua scelta che ti verrà sostituita ogni mese per 12 mesi

L'Abbonato ha diritto allo sconto "del 15%" su tutti i prodotti **NEO GEO**

Puoi noleggiare la cassetta anche se non sei abbonato.

NON CI CREDI TELEFONA!

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

Fatal Fury

Soccer Brawl

Last Resort

Thrash Rally

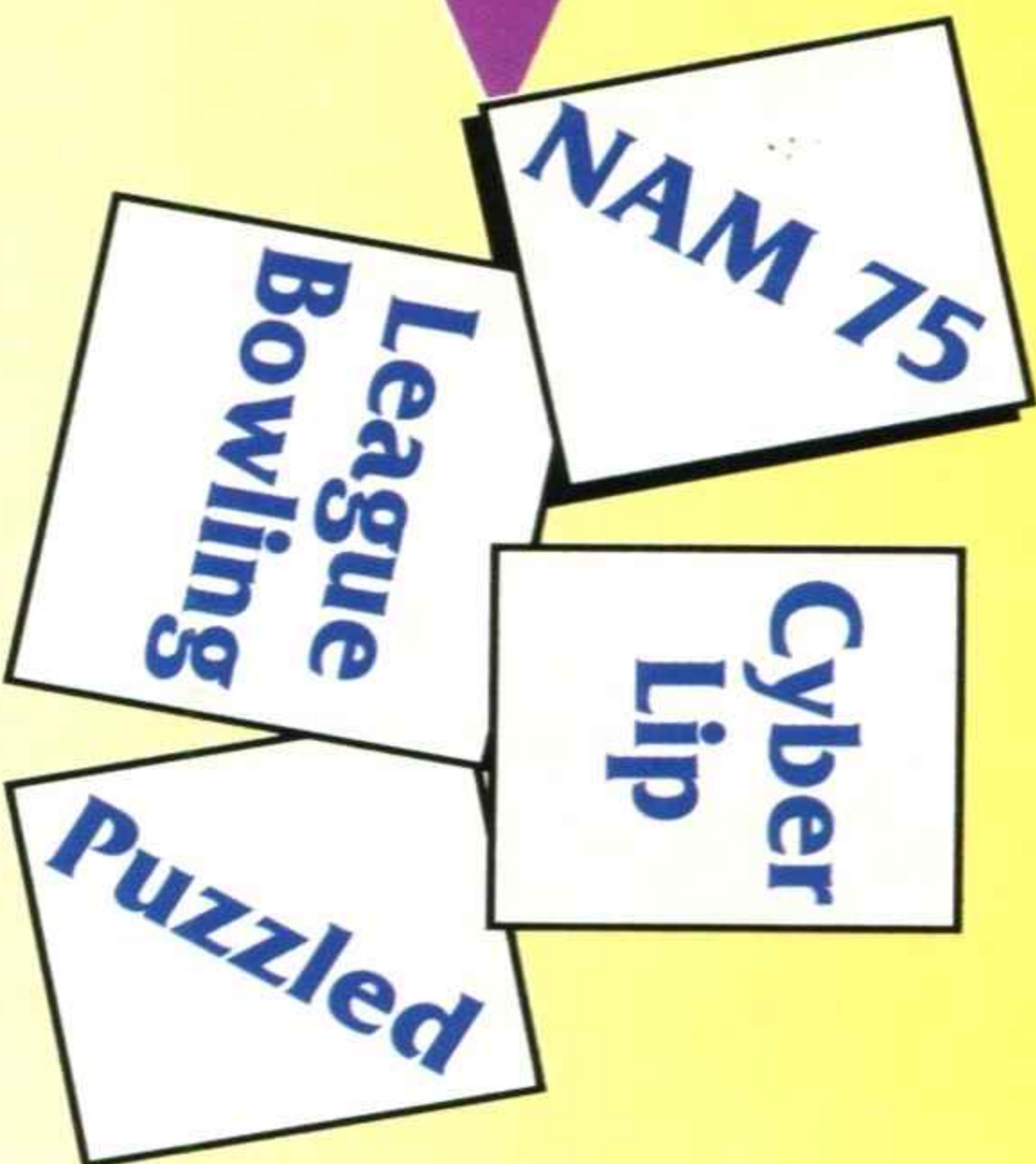
Ninja Commando

Mutation Nation

More Che Qualcosa e che Svari!

GIOCHI ELENCATI SONO GLI STESSI DELLA TUA SALA GIOCHI

PROPOSTE



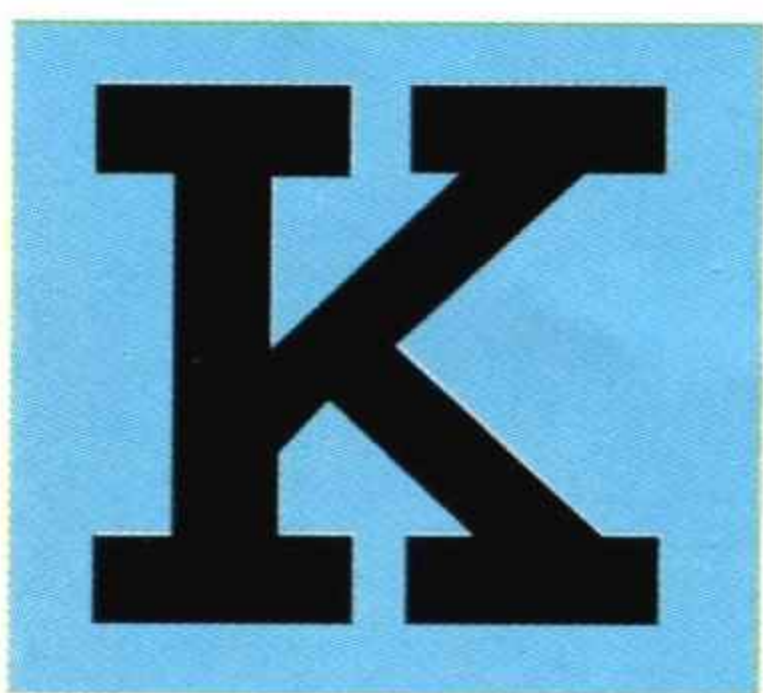
Nam 75	£ 90.000
Magician Lord	£ 140.000
Riding Hero	£ 140.000
Ninja Combat	£ 140.000
Super spy	£ 140.000
Cyber Lip	£ 90.000
Puzzled	£ 90.000
League Bowling	£ 90.000
Top Player Golf	£ 140.000
Baseball Star Professional	£ 140.000
Sengoku	£ 180.000
Ghost Pilot	£ 180.000
King of the Monster	£ 180.000
Blue's Journey	£ 140.000
Alpha Mission II	£ 180.000
Crossed Sword	£ 210.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 180.000
Eight Man	£ 210.000
Robo Army	£ 180.000
Thrash Rally	£ 210.000
Fatal Fury	£ 210.000
Soccer Brawl	£ 210.000
Football Frenzy	£ 210.000
Mutation Nation	£ 210.000
Last Resort	£ 210.000
Baseball Star Professional II	£ 210.000
Ninja Commando	£ 210.000
King of the Monster II	£ 210.000
Andro Dunos	£ 210.000
Sengoku II	£ 210.000

NEO GEO®
Emozioni Senza FINE

L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

NINTENDO · GAMEBOY · SEGA · MEGADRIVE · GAME GEAR · SUPER FAMICOM · LYNX · PC ENGINE · NEO GEO



TEL. 02/66.10.32.23 FAX. 02/66.10.32.22

BATTLETOADS

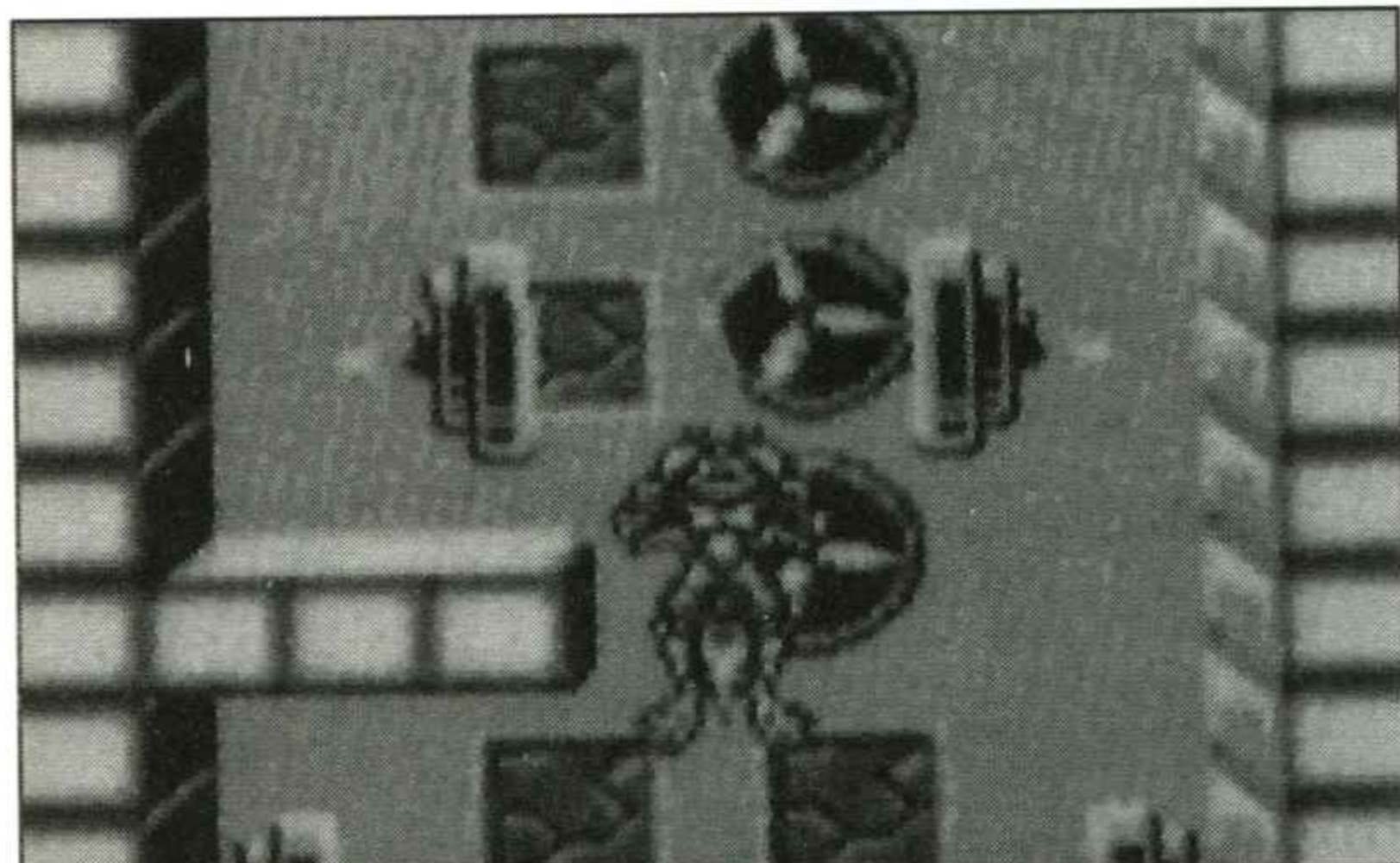
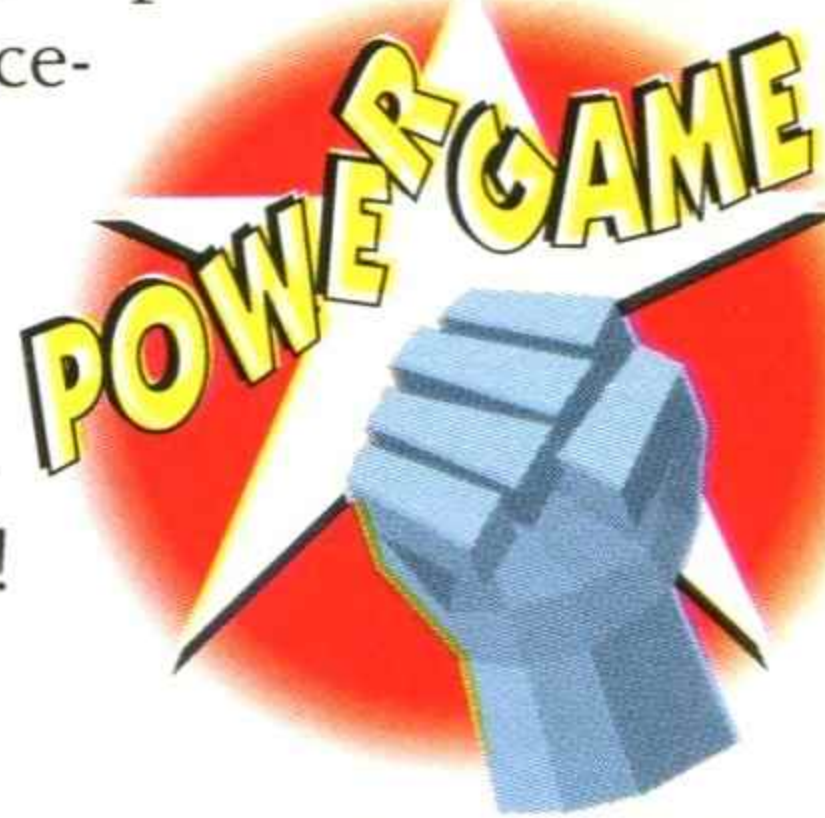
PROVE
game power

Con le Turtles ormai "out", ecco arrivare freschi freschi dagli States un nuovo gruppo di anfi bi pronti a conquistare lo schermo della vostra console preferita.

In una lontana galassia, nella notte dei tempi, è stato creato un temibile gruppo speciale di rospi super-addestrati per il combattimento a zampe nude o servendosi di ogni genere di arma, dal laser agli spray anti-zanzare: il mitico BattleToad! I tre componenti del team vivevano felici e spensierati, tra un salvataggio di una principessa e la distruzione di alcuni dinamitardi spaziali, finché un giorno furono invitati a una mega festa da ballo (Thallian Thorax Dancer, per i più curiosi). Il povero Zitz, proprio quando stava per conoscere una bella rana biondina, vede arrivare la tremenda e perfida Dark Queen che gli rapisce i suoi migliori amici e colleghi, Rash e Pimple. Cosa poteva fare, se non tornare sul suo pianeta, Volture, e partire per una missione di salvataggio confidando solo sulla propria forza e sull'astronave del prof. (non di latino, per fortuna) T. Bird? Il vostro compito, vestendo i panni dell'uni-



ca Battletoad ancora in circolazione, è molto semplice (si fa per dire): dovete andare su Armagedda, il pianeta-prigione dove la diabolica Dark Queen tiene segregati i vostri due amici, e affrontare i micidiali Grogg, i Clubba, gli Snotball e i pericolosissimi Droidvader. Naturalmente questi non sono che l'antipasto, visto che i veri carcerieri dei vostri due amici sono bestione enormi come Big Blag o il generale Vermin. In bocca al Lupo!



No, non è una Tartaruga, ma un Rospo da Battaglia ed è anche incavolato perché gli hanno rapito i fedeli compagni Rash e Pimple.

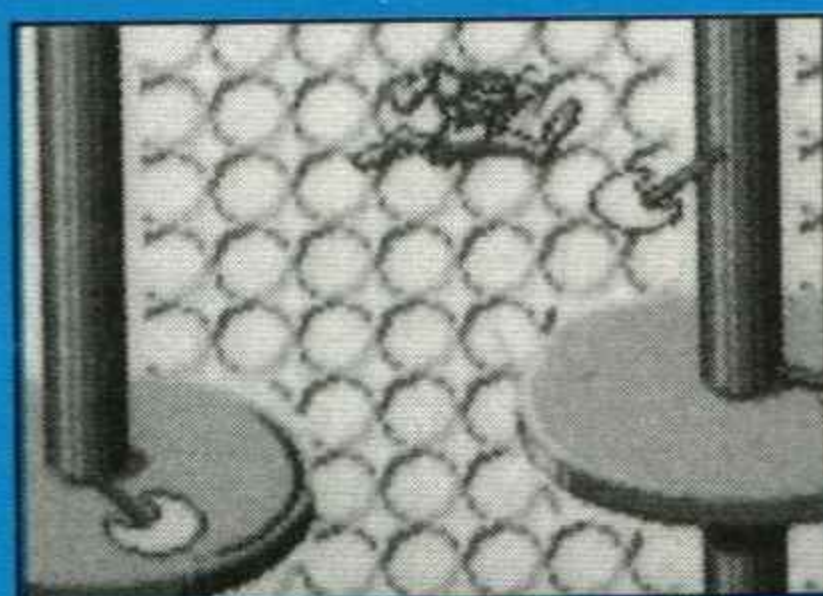
I FANTASTICI QUATTRO

ZITZ: That's you! Ecco il vostro alter ego ranesco, la più veloce e scaltra rana tra tutti gli anfi bi del creato. Si è salvata dalla retata ordinata da Dark Queen solo perché la navetta ha avuto un guasto (la solita scusa di Neon che arriva sempre in ritardo, NdR). Naturalmente è il leader delle BattleToad.

RASH: Il suo idolo è Arnold Schwarzenegger, ma i suoi atletici muscoli non lo hanno salvato dalla retata della Dark Queen. È un tantino esaltato, e pecca un po' di megalomania. Oltretutto si crede un genio!

PIMPLE: Grande, deciso, forte e non troppo intelligente, non è il tipo a cui chiedere un'indicazione quando vi perdete. È un amante dei motti dei dolcetti della fortuna; uno di essi gli è molto caro: "Dove il potere della mente fallisce, la forza brutta prevale!".

PROFESSOR T. BIRD: Nella graduatoria dei cervelloni più pazzi dell'universo dopo Frankenstein, Einstein e Helmut "DOC" Brown arriva l'unica rana tifosa dell'uomo dei tre punti, Larry Bird! Ha cambiato il suo cognome da Razor (che si confondeva troppo spesso con quello della celeberrima cantante rock-punk di *Maniac Mansion*) in Bird per sottolineare il suo tifo per Larry.



90%

Ma cosa vedono i miei occhi? Sogno o son desto? (No, sei quasi sempre addormentato, NdR). Da oggi su tutti gli schermi del GameBoy, potrete vedere una grafica da coin op (anche se monocromatica...)! Escludendo un sonoro non troppo esaltante, l'ultimo prodotto della Tradewest è praticamente perfetto. Semplicissimo da giocare, non certo facile da finire, grafica ai limiti delle possibilità del Gameboy (da notare le varie posizioni della vostra rana preferita nella corsa e nei salti) con un altissimo livello di giocabilità! Un vero e proprio cocktail di arcade (con scrolling misto) e picchiaduro in stile WWF Wrestling con tanto di posizioni diverse per i pugni o i montanti; il mitico Zitz prima tira una serie di due o tre pugni ben assestati per passare poi a un colpo speciale che varia dal megamontante al calcio volante! Nel complesso un gran gioco, così divertente che inizierete ad amare le rane come la Principessa delle favole!

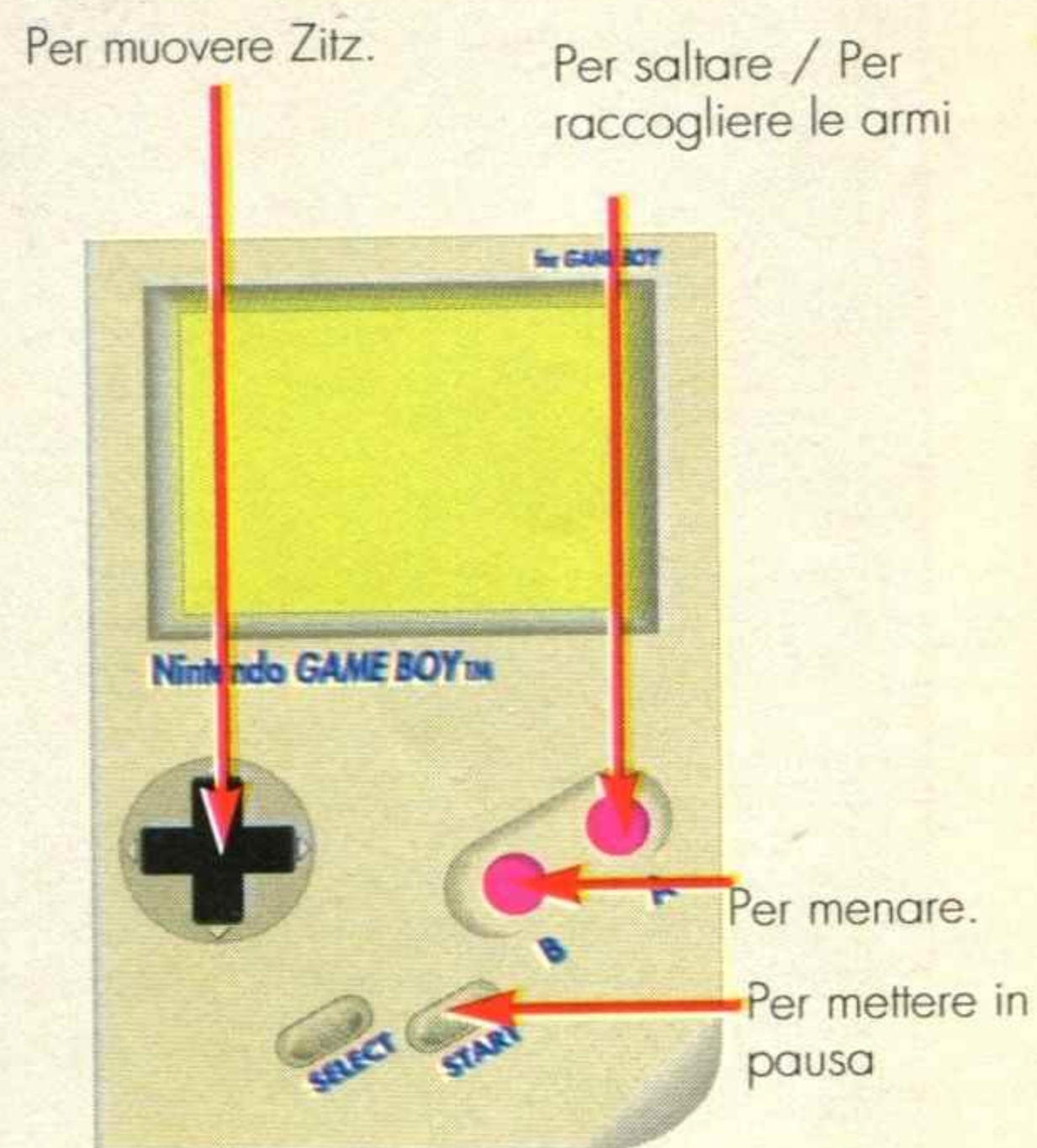
COMMENTO & VOTO

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Battletoads
 Casa _____ Tradewest
 Distribuzione _____ Leader
 N° Giocatori _____ 1
 Continua? _____ Tre
 Livelli di difficoltà _____ 1

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



ORA SÌ CHE I CONTI TORNANO!

1 FLOPPERIA +
1 FLOPPERIA =

2 FLOPPERIE

Se finora ci avete trovato solo in Viale Monte Nero 15 a Milano,

**da Settembre veniteci a trovare anche
in Piazza Santa Maria Beltrade 1, a Milano.**

In occasione dell'apertura del secondo punto vendita Flopperia,
situato a 50 metri da Piazza Duomo, troverete fantastici

SUPER SCONTI PROMOZIONALI
dal 10 al 40% sul software!

**Vasta esposizione di programmi e videogiochi
con migliaia di titoli sempre disponibili.**

Ecco alcune delle ulteriori eccezionali offerte:

Nintendo Super Famicom + Street Fighter II	L. 499.000
Nintendo Super Famicom + due giochi	L. 549.000
Sega MegaDrive + Terminator II	L. 349.000
Sega MegaDrive + due giochi	L. 399.000

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05
Negozio aperto al pubblico
dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30

Piazza S. Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano
Telefono (02) 72.00.18.10
Negozio aperto al pubblico
dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30

Vendita anche per corrispondenza

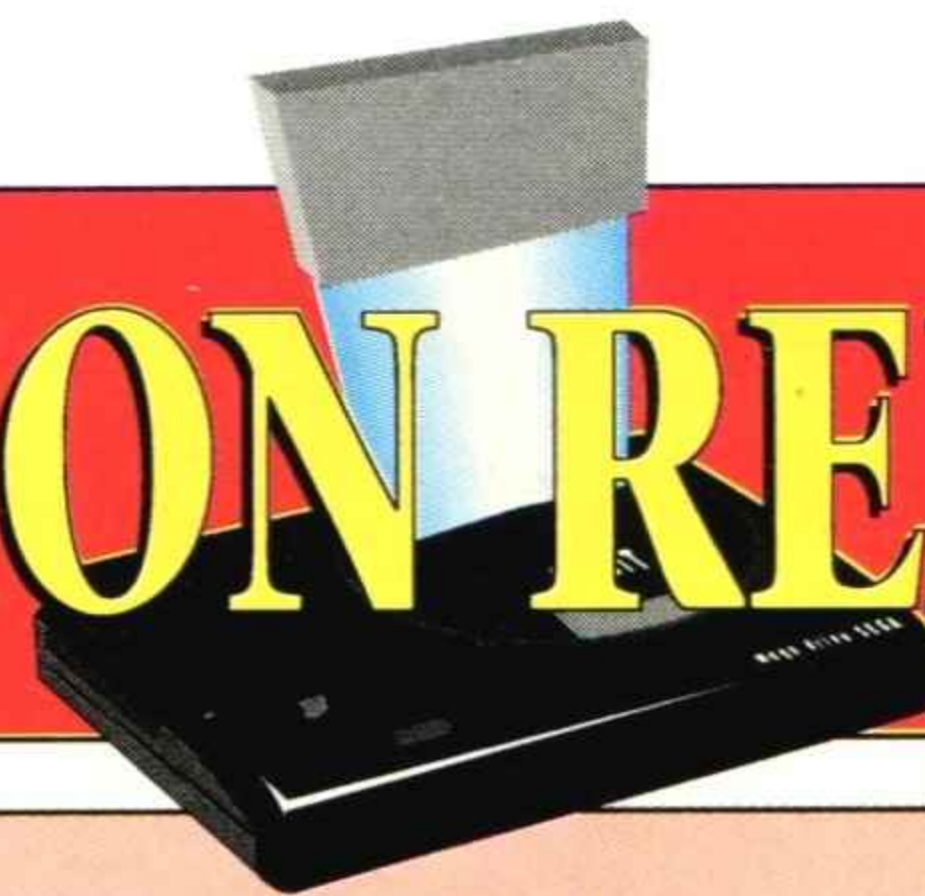


Dopo la pubblicazione dell'ultimo Help (GP8), è seguita una rissa di epiche proporzioni: Alex Dupont Pasetto, sguainata la spada di Zelda III, ha cercato di affettare Paolo Neon Paglianti in dodici fette. Quest'ultimo però è riuscito a saltare in groppa a Sonic e si è portato a distanza di sicurezza, dalle parti delle isole Azzorre. Naturalmente i nostri due amici si sono riappacificati dopo poco tempo, e hanno brindato insieme agli Help del nono numero di Gheim Pauà che redigono insieme. L'unica cosa che la redazione non capisce è perché Dupont abbia rotto lo champagne sulla testa del povero Neon: forse in Francia fanno così'...

Scherzi (e botte) a parte, il nostro duo ha preparato per voi altre sedici pagine ben assortite di trucchi e gabole, tra cui spiccano la soluzione di Maniac Mansion per NES, la fine dei livelli di Super Mario Land (GB) e una super guida a Pilot Wings (SN).

CODICI

ACTION REPLAY



È tempo di inserire ancora una volta l'Action Replay nel vostro inseparabile Megadrive! Ricordatevi di posizionare la cartuccia alla perfezione e di assicurarvi che sia della versione indicata: per capirci se c'è scritto "Megadrive" e voi utilizzate la versione Genesis, potrebbe non funzionare (lo stesso vale se la scritta è "Genesis" e lo utilizzate con il Gameboy o nella macchina del caffè, ma questo spero l'abbiate capito da soli. Ricordatevi soprattutto di inserire la spina e... buona gabola a tutti!

RUNARK

(Cartuccia Giapponese)

D'accordo, d'accordo: questo gioco non è nuovissimo e, a volere essere onesti, non è nemmeno il massimo della vita, ma un bel codice Action Replay per gli sfortunati possessori di questa cartuccia ci sta sempre bene...

- 01E5A 84A79 Energia infinita.
- 00C0F 24A79 Proiettili per bazooka illimitati.
- 00C03 E4A79 Altri proiettili infiniti, stavolta per il mitra.
- 00BF2 64A79 E non vogliamo anche proiettili infiniti per la rivoltella?

KID CHAMELEON

(Cartuccia per Genesis)

- 00BEA 84A78 Questo parametro blocca il timer. Ottimo per i ritardatari...
- 00B83 84A78 Vite infinite!
- 00B73 44A78 Il vostro mitico Kid Chamaleon sarà a prova di nemico.
- 00FE3 65E78 Raccogliendo un diamante, riceverete 7 punti invece dell'unico normale.



IMMORTAL

(Cartuccia della EA)

Se non vi è bastata la soluzione dell'ultimo numero, eccovi ora i codici per gabolare alla grande! .

- 0081E 8197C
- 0081E A00FF Vite infinite! Alé!
- 0113F 46006 Con questo codice sconfiggerete sempre i Goblin ingaggiati in combattimento.
- 00993 04E75 Un toccasana per trappole, vermi, frecce, ecc. Garantito a vita (Immortal - a vita, eh eh eh, bella battuta!).



CHASE H.Q.

Per andare nella schermata del Sound Test premete, nella schermata di presentazione dopo il segnale sonoro, sinistra, destra, 1, 2, giù, Select, su, Select.



AERA 88

Nella schermata delle opzioni, posizionatevi su "Game Level" e tenete premuti i tasti A & X sul secondo joypad: potrete così selezionare il livello GAMER (Il più difficile in assoluto) con il primo joypad.



1941 COUNTER ATTACK

Un trucchetto per i soli possessori di SuperGrafix. Non appena appare la scritta "WARNING" sullo schermo, usate il fuoco automatico del tasto 2: avrete accesso a una schermo bonus con tonnellate di opzioni (vite, livello, ecc....)



KLAX

Non appena fate Game Over, quando il "Continue" inizia il suo conto alla rovescia, tenete premuto il tasto Select e premete varie volte in alto. Nello schermo delle opzioni, premete invece Select+Run e potrete vedere tutte le schermate di questo Megagioco! Per concludere provate 2+Select+Run. Troverete un Sound Test più bello di quello normalmente accessibile!



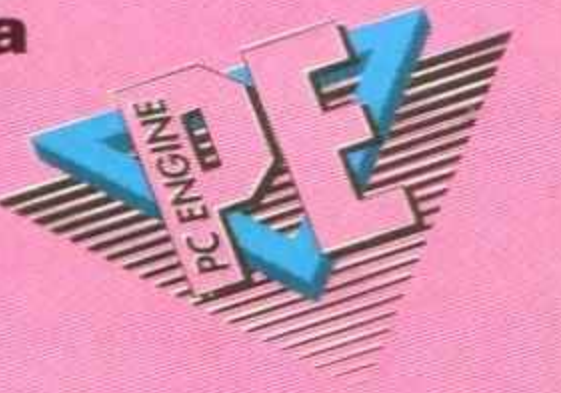
DEAD MOON

Nello schermo di presentazione, premete diagonale basso-sinistra, 1, 2 & Run per poter scegliere da che livello partire!



1943

Una gabola un po' particolare: quando il vostro aereo sta per decollare, premete su, su, giù, giù, destra, destra, sinistra, sinistra, tasto 2 e questo si capovolgerà!!! Se volete scegliere la potenza del vostro sparo, premete invece giù, tasto 2, destra, 2, su, 1, sinistra, 1 e usate il pulsante Select per variare la potenza.



RANMA 1/2

Eccovi un megastravagante gabolone. Nei duelli con due giocatori, non avete mai rimpianto il fatto di non poter scegliere lo stesso personaggio del vostro compagno? Beh il problema ora è risolto! Scegliete tutti e due lo stesso combattente (nello schermo di selezione, ma non schiacciate Start!!!) e premete contemporaneamente i tasti L, R & Start! Niente male, eh? (Si ringrazia Giorgio Tercon per l'incredibile scoperta!!!)



DARIUS TWIN

Quando andate su Select Mode, premete L, R, Select & Start per ottenere 49 vite (vale anche per il secondo giocatore). Avete tre finali diversi a seconda del tipo di percorso scelto:
a, b, d, e, g, j, l per il finale n°1
a, b, d, e, h, k, l per il finale n°2
a, c, d, f, h, k, l per il finale n°3



FINAL MATCH TENNIS

Per scegliere la forza del computer, tenete premuti i tasti Select & 2, mentre schiacciate quattro volte a sinistra e dieci volte a destra! Cenobitico!



A BOY AND HIS BLOB

Ecco gli effetti dei vari gusti:
Licorice ==> scala
Strawberry ==> ponte
Coconut ==> noce di cocco
Cola ==> bolle
Cinamman ==> lancia fiamme
Apple ==> ascensore
Vanilla ==> ombrello
Tangerine ==> trampolino
Root Beer ==> il razzo
Honey ==> uccello-mosca
Ketchup ==> meglio evitarlo!!!
Punch ==> buco



GUN SMOKE

Quando compare lo schermo introduttivo, premete quattro volte il pulsante A, quattro volte Select, due volte a destra e poi Start. Avrete così una pistola con 300 pallottole!!!

Per trovare un WANTED sparate su tutto lo schermo: quando vi sembrerà di colpire qualcosa di invisibile, concentratevi il vostro tiro, e vedrete che apparirà!

Quando avrete perso, sparate sulla scritta Game Over per continuare!



IKARI WARRIORS

Se uno dei due giocatori vede il suo carro armato esplodere, fate uscire anche il secondo giocatore: se riuscirete a entrare contemporaneamente nel carro rimasto, vedrete che questo si sdoppierà! Dopo aver perso la vostra ultima vita, premete A, B, B, A e riprenderete il gioco da dove avevate perso, belli freschi e armati.

Per scegliere il livello, digitate in meno di 15 secondi nello schermo di presentazione: su, giù, a, a, b, sinistra, destra, a, b, su, a, giù, destra, destra, sinistra, b, su, sinistra, a, destra, b, sinistra, destra, a, sinistra, su, a, giù, a, destra, sinistra, a e Start (lo so, è un po' lungo, ma ne vale la pena!!!).



DREAM WARRIOR

Quando non avete più vite, digitate A, B, B, A e ricomincerete da dove avete perso.



LEE GACY OF THE WIZARD

Digitate sul secondo joystick: destra + su + A + B (contemporaneamente!) e sul primo joystick: sinistra + giù + Select (sempre contemporaneamente). A questo punto premete Start sul primo joystick per avere una bella sorpresa!!!

CONTRA
Premete i tasti A, B & Start contemporaneamente per accedere al Sound Test.

Nella schermata di presentazione premete su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, B, A, Select & Start prima che inizi il demo e otterrete 30 vite supplementari.



FIST OF THE NORTH STAR

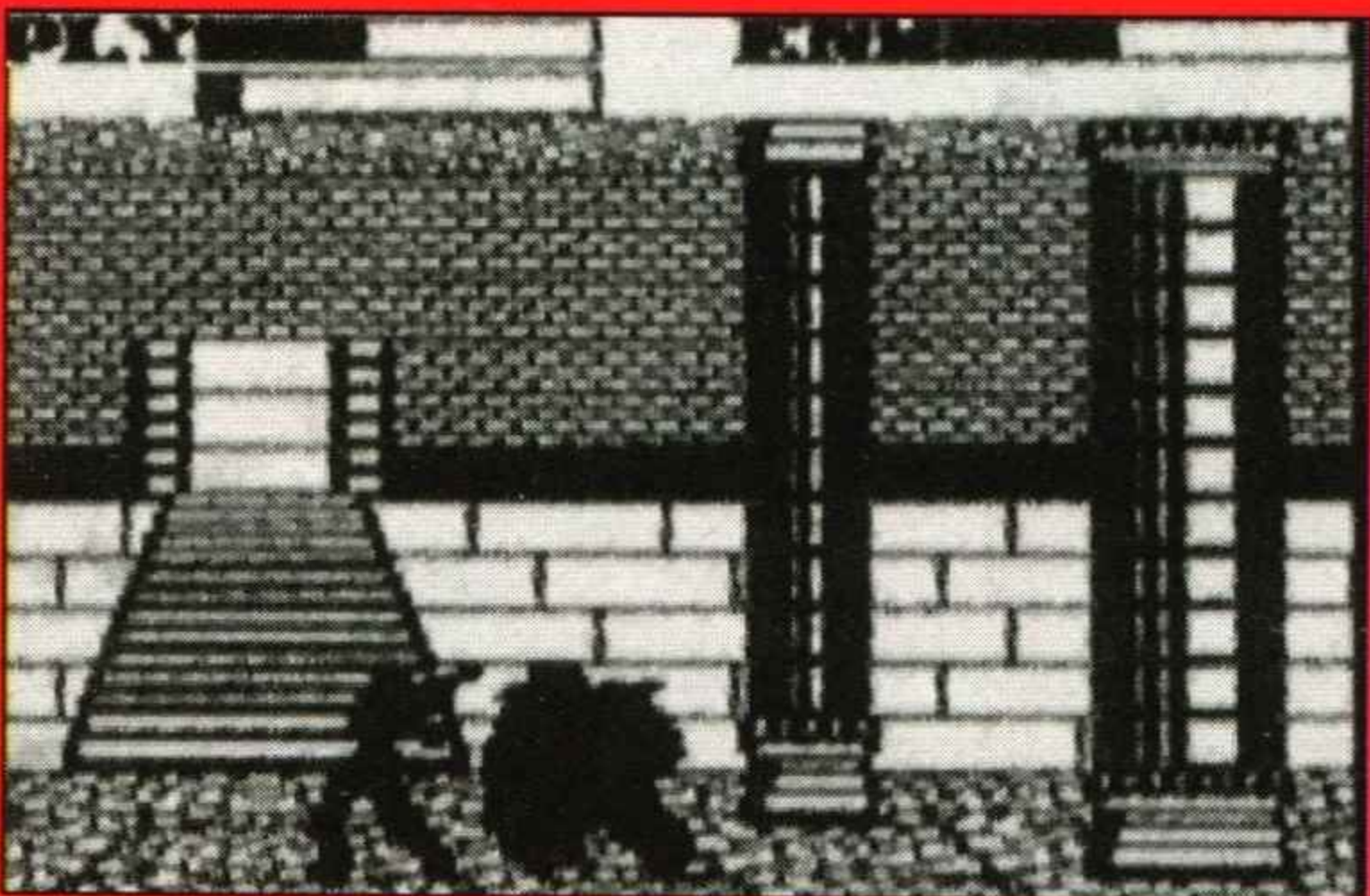
Ecco i codici dei livelli:

Livello 1: e4d y3h0 xl7 26n1

Livello 2: oml tz8s vpg cy9i

Livello 3: xkp 72qn zhr jtus

Livello 4: fwh gce9 c80 47ab



GREMLINS 2

Per saltare la lunghissima presentazione premete varie volte i tasti A & B contemporaneamente, dopo avrete premuto Start.

Per uccidere il mostro del primo livello è sufficiente posizionarsi sulla sesta casella e sparare incessantemente.

Nel "Bonus Game", se colpite il Punching Ball cento volte in dieci secondi, vincerete una vita!

Quando raccogliete una radio, tenetevi la nota musicale perché vi proteggerà dai pipistrelli.



IS THERE A WAY OF PREVENTING THE GREMLINS FROM TOTALLY DESTROYING CLAMP CENTRE?



BURAI FIGHTER DELUXE

Ecco i codici di tutti il livello, compreso l'ultimo!!!

Livello ACE:

GBAL / MHC B / ODEN / KDPI

Livello EAGLE

HGKM / CPFG / JJCM / DKLF

Livello ALBATROS

AGNC / BEHB / DIBF /

JCJA

Livello ULTIMATE

IDCP / LEOJ / COHL /

AFKP / BNGN

E infine il supermegagigastragante codice

LTBB!!!



DRAGON'S LAIR

All'inizio del gioco andate verso lo schermo a sinistra.

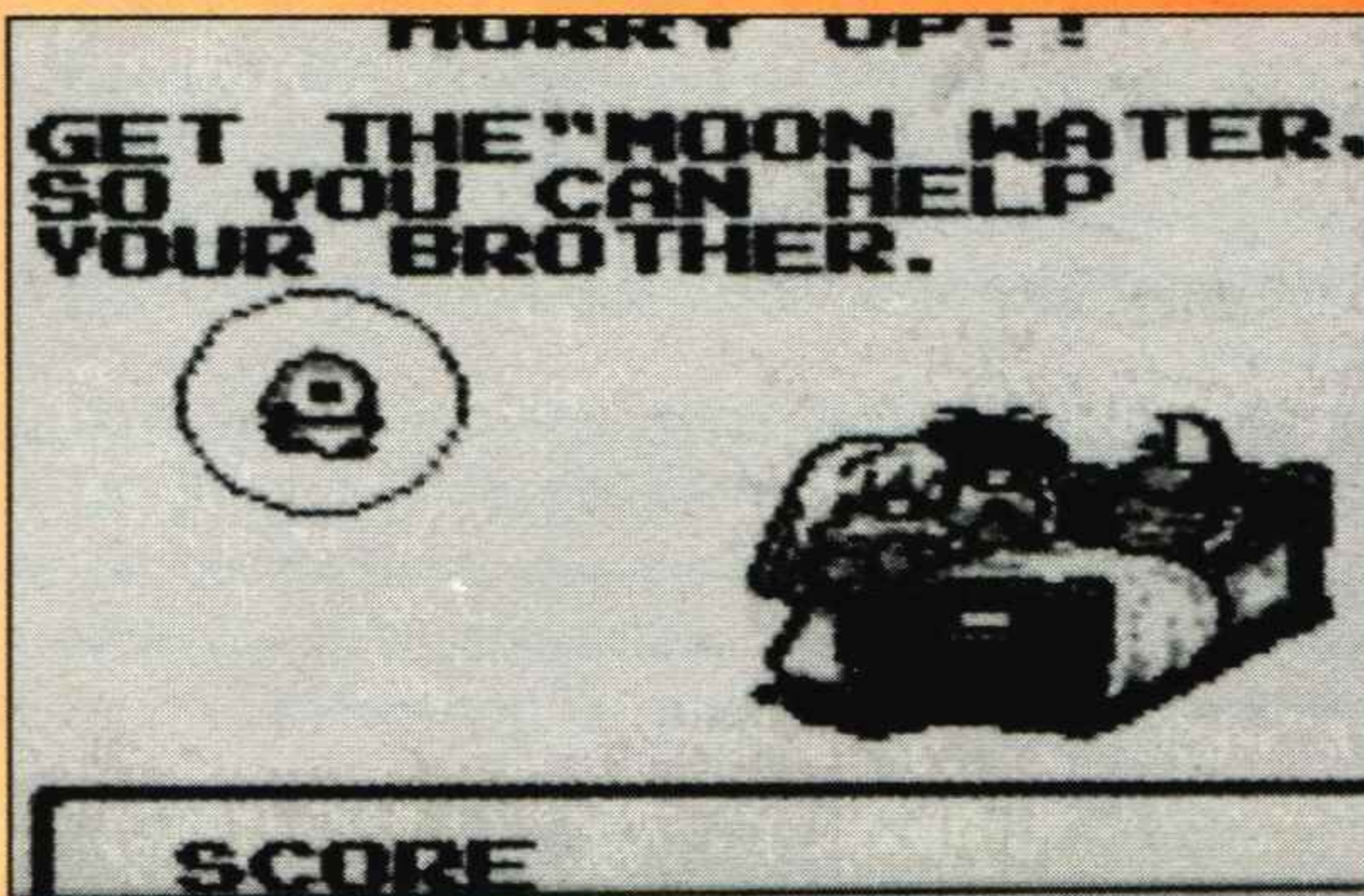
A questo punto lasciatevi cadere nel buco a sinistra: non perderete vite e vi ritroverete in un altro livello.



BUBBLE BOBBLE

Ecco i codici dei 100 livelli del primo mondo:

Stage 01: VLL1	Stage 55: DLBF
Stage 03: KLL1	Stage 57: 4LBF
Stage 05: WLL1	Stage 59: CLBF
Stage 07: JLL1	Stage 61: 5LBF
Stage 09: XLL1	Stage 63: BLBF
Stage 11: HLL1	Stage 65: VLB3
Stage 13: ZLL1	Stage 67: KLB3
Stage 15: GLL1	Stage 69: WLB3
Stage 17: 1LB1	Stage 71: JLB3
Stage 19: FLB1	Stage 73: XLB3
Stage 21: 3LB1	Stage 75: HLB3
Stage 23: DLB1	Stage 77: ZLB3
Stage 25: 4LL1	Stage 79: GLB3
Stage 27: CLB1	Stage 81: 1LB3
Stage 29: 5LB1	Stage 83: FLB3
Stage 31: BLB1	Stage 85: 3LB3
Stage 33: VLBF	Stage 87: DLB3
Stage 35: KLBF	Stage 89: 4LB3
Stage 37: WLBF	Stage 91: CLB3
Stage 39: JLBF	Stage 93: 5LB3
Stage 41: XLBF	Stage 95: BLB3
Stage 43: HLBF	Stage 97: VLBD
Stage 45: ZLBF	Stage 99: KLBD
Stage 47: GLBF	Stage 100: KGBJ (Groble Grobit)
Stage 49: 1LBF	
Stage 51: FTBF	
Stage 53: 3LBF	



Per ottenere il codice di un livello pari, digitate il codice del precedente a quello che desiderate e sostituite la seconda lettera con una "G".

Per ottenere i codici di tutti i livelli del secondo mondo, cambiate sempre la terza lettera con una "T". L'ultimo codice è KGTD (ci vuole l'eccezione che conferma la regola!!!).

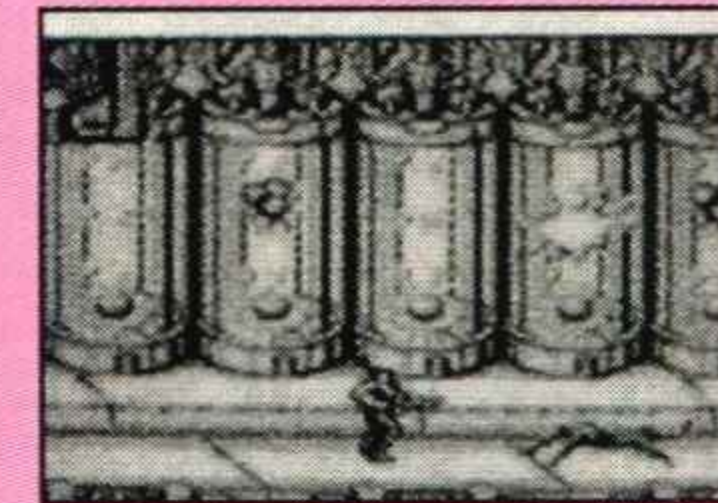
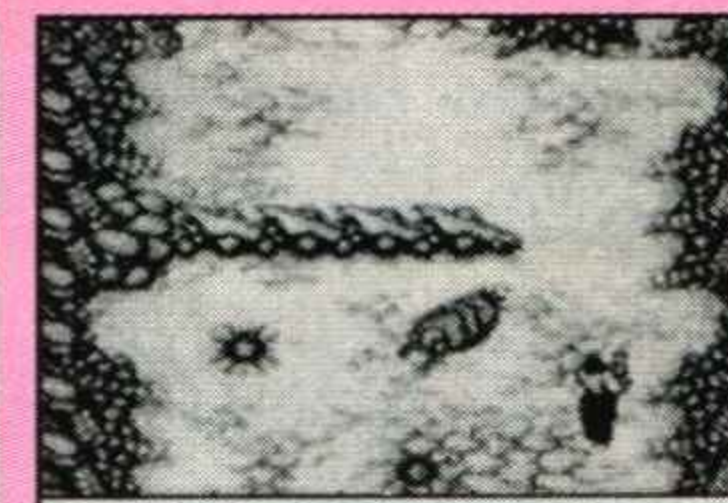
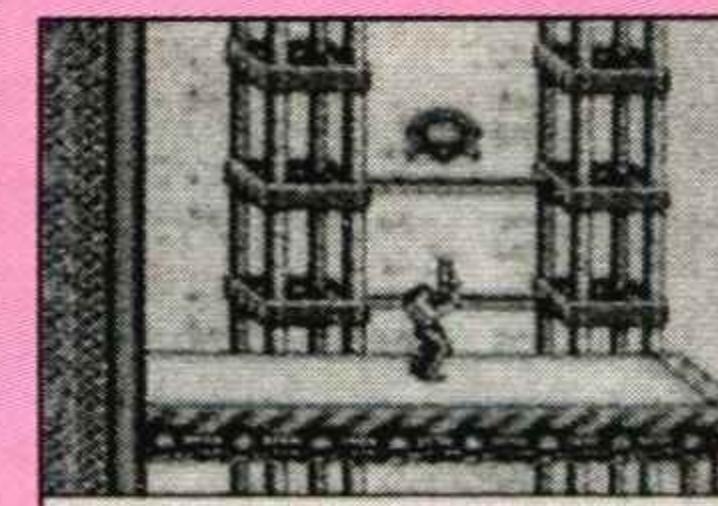
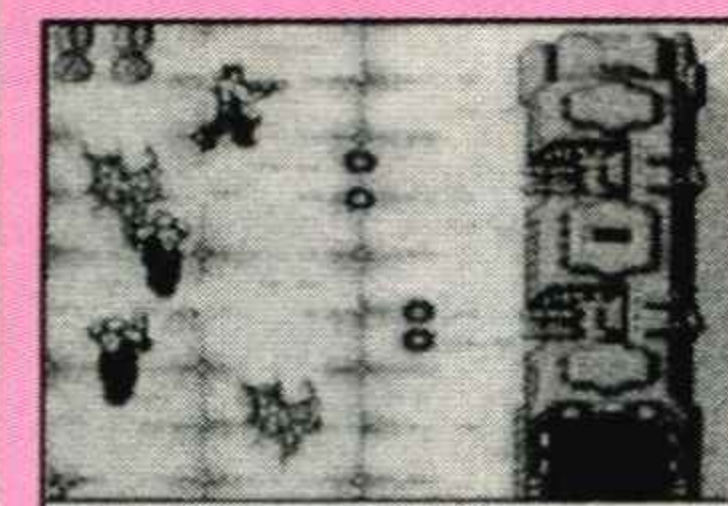
CONTRA

Una volta terminata la sequenza introduttiva provate: su, su, giù, giù, sinistra, destra, B, A, B, A, A e Start. Avrete così nove vite, anche se in realtà ne vedrete solo tre!



Per avere il Sound Test, premete invece su, giù, sinistra, destra e Start.

Per scegliere il livello infine premete su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, B, A, B, A. Comparirà la scritta "Stage Select 1". Andate ora su o giù per selezionare il livello.



GO GO TANK

Per diventare invincibili, premete i seguenti tasti nello schermo introduttivo: sinistra, su, destra, su, sinistra, sinistra, su, destra, su, sinistra, su, sinistra, Start.



EL VIENTO

Mettete in pausa il vostro magico guerriero e premete Su, Sinistra, Destra, Giù e C. Ogni volta che premerete questa sequenza di tasti, otterrete uno dei cinque poteri magici. Ripetete per cinque volte per riniziare con un set completo di scudi, palle di fuoco, ecc.



Non vi basta? Vabbé, per oggi saremo magnanimi: iniziate una partita e mettete in pausa come prima, ma premete Su, Sinistra, Destra, Giù e poi A. Riniziando a giocare, scoprirete di aver attivato la moviola; se poi mettete in pausa, premete Su, Sinistra, Destra, Giù e B, potrete saltare il livello corrente.

CENTURION: DEFENDER OF ROME

È ora di inserire la password definitiva, con cui potrete dominare il mondo!
QDUA YQ25 5555 55NK
VKXW IPJI



SAINT SWORD

Avete comprato Saint Sword? Ok! Tutto quello che dovete fare è inserire la cartuccia nel Megadrive, accenderlo e inserire i codici:



Livello 1: GOQJHJ	Livello 5: MQOFA1
Livello 2: HYZD4W	Livello 6: UZKGMH
Livello 3: CSOGIA	Livello 7: VWJFSK
Livello 4: NZNFWL	

MAGICIAN LORD

Ok, è un trucco limitato ad una sola sezione del gioco, ma è utile lo stesso, no? Per far sparire tutti gli Spettri Viventi, dirigetevi verso la zona dove appaiono, quindi scendete per le lunghe scale. Quando siete andati abbastanza lontano (e non siete più in vista degli Spettri), tornate su e avrete la strada libera.



DYNAMITE DUKE

Per entrare nel "Super Schermo dello Opzioni", premete dieci volte C e poi Start quando siete nello schermo delle opzioni "standard": potrete scegliere di aumentare il numero delle vite, saltare i livelli o avere più Continue.



SUPERMONACO GP

Inserite questa password e partirete dal secondo anno di GP al primo posto. Meglio di così...

4000 0000 0000 0000
0800 GGD5 3627 B14C
FA89 E000 0000 0001
0000 0000 G300 3F07



KLAX

Quando iniziate una partita nei livelli Easy, Medium e Hard scegliete di cominciare dal livello 11. In questo schermo fate una croce gigante di un unico colore e, oltre ad acchiapparvi 700.000 punti, accederete direttamente al livello 56!!!



SPACE INVADERS '90

Nello schermo dei titoli, premete A, C e START. Potrete così scegliere il livello da cui partire.



WOODMAN

Per eliminare Woodman, basta la vostra pistola iniziale. Alla fine, riceverete il Leaf Shield.
Codice: A1, A3, B3, C3, D2, D4.



NFL FOOTBALL

Per aumentare un po' la velocità del vostro team, premete, nello schermo dei titoli, Su, Su, Giù, Giù, Sx (19 volte!), Dx, Dx e Sx. Se invece volete qualche abilità in più, ripetete la stessa sequenza, tenendo però premuto "B" (utilizzate uno dei due trucchi per volta, o non funzioneranno).



METALMAN

Distruggere Metalman è un tantino più difficile. Utilizzate la pistola iniziale, e riceverete la Metal Blade e il Rush Marine.
Codice: A1, A3, B4, C3, D2, D4.



AIRMAN

Utilizzate il Leaf Shield quando affronterete Airman. Riceverete l'Air Shooter e il Rush Jet. Comodo, no?
Codice: A2, A3, B1, B4, C3, D2, D4.



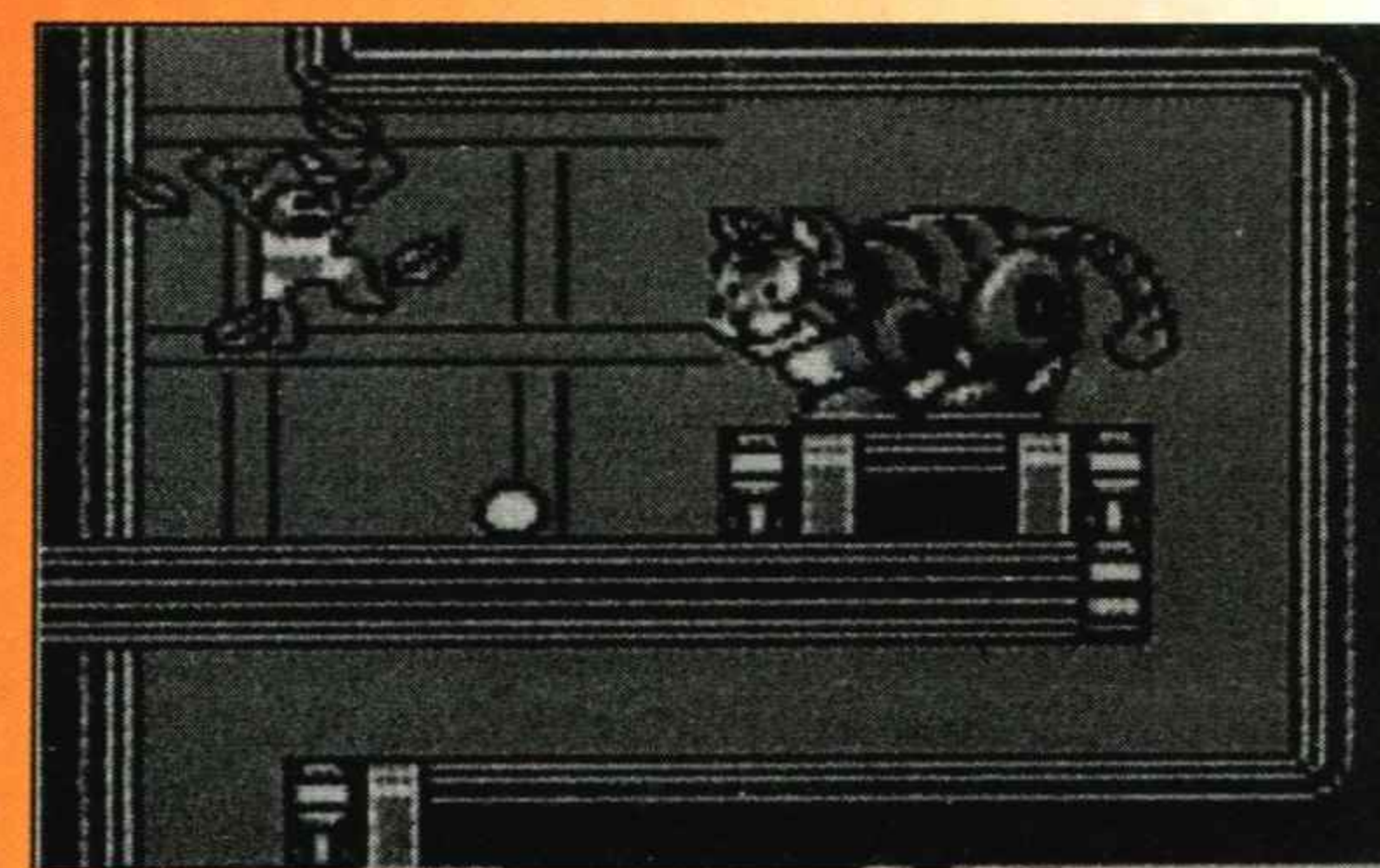
CLASHMAN

L'Air Shooter è sicuramente l'arma migliore per levarvi dai piedi Clashman. Riceverete la Clash Bomb e il Rush Coil.
Password: A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.



MEGAMAN II

Okkei, un sacco di lettori sono bloccati in questo incasinatissimo gioco. Per darvi una mano, pubblichiamo la guida rapida ai primi quattro livelli, con relativi codici. In bocca al lupoman!

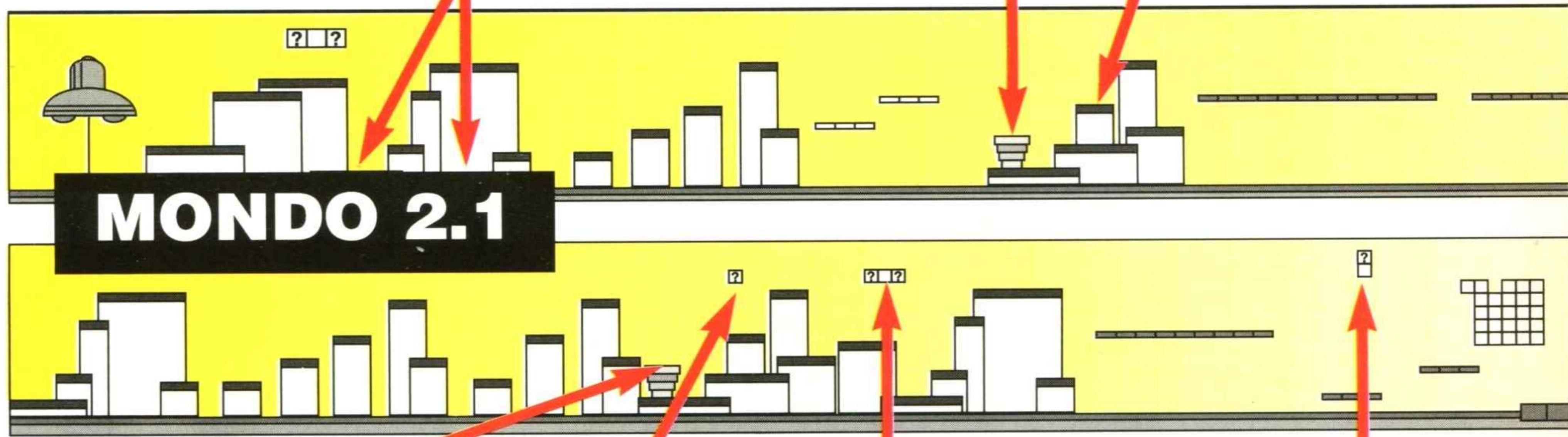


Super Mario Land



Se volete far comparire un power-up, saltate in questo punto.

Una stanza segreta piena di monete. Un power-up.



Una stanza segreta con qualche moneta.

Un blocco jackpot!

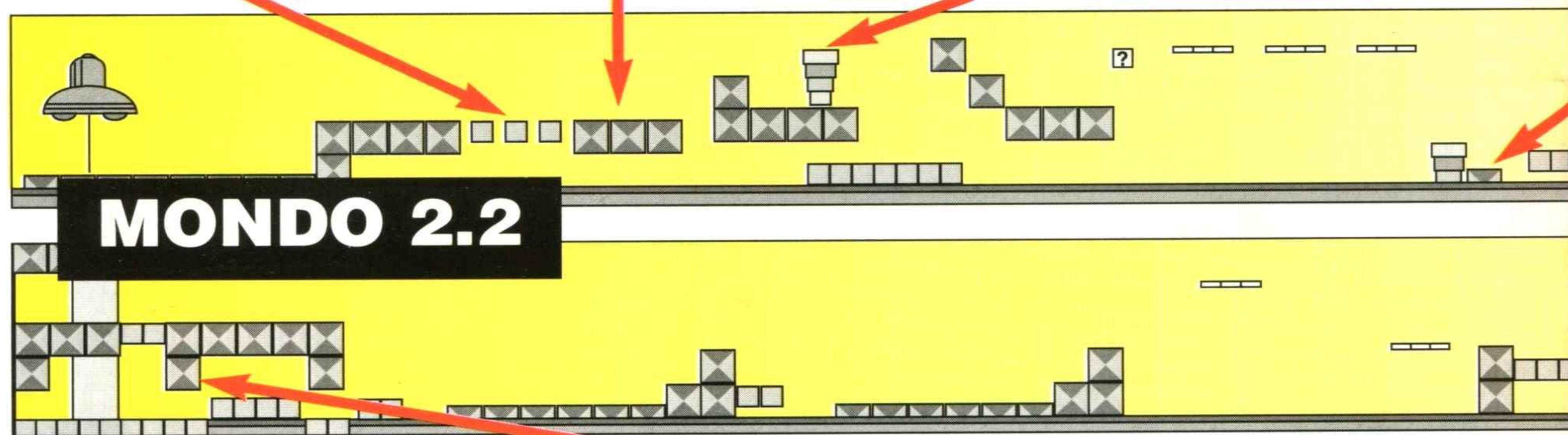
Un power-up.

Se siete grandi, distruggete il blocco e picchiate quello sopra per procurarvi una vita extra!

Quando i blocchi sono così stretti, vi conviene correre piuttosto che tentare di saltarli.

Ma che bel power-up!

Un'altra stanza piena di monete.

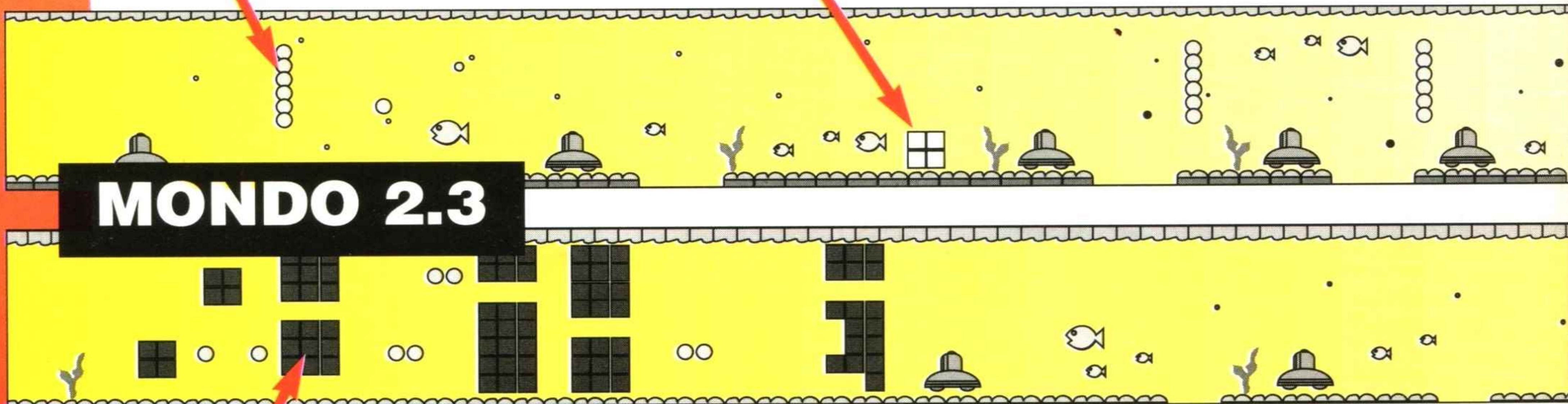


MONDO 2.2

Un power-up.

Distruggendo questi blocchi troverete un power-up.

Qui invece una stella.



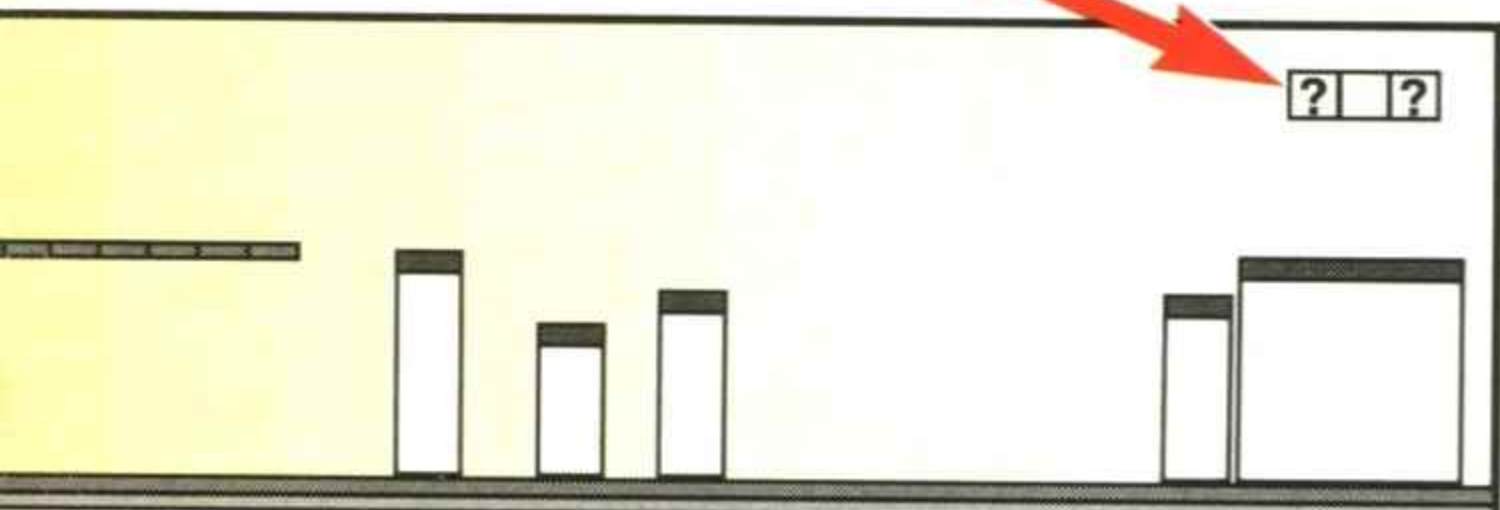
MONDO 2.3

Una vita extra! Wow!

GAMEBOY

Appena tornati dalle vacanze, già ricomincia la scuola (bleahhh! Per quello che mi riguarda significa altri esami da passare!!!), ma, come vedete, noi redattori di Gheim Pauà, non prendiamo mai vacanze e vi abbiamo preparato la soluzione dei livelli finali di questa megacartuccia, mentre voi gironzolavate per le spiagge (magari in compagnia di qualche bella ragazza!!!). Ahhhh! Quanto è duro il lavoro!

Una stella.



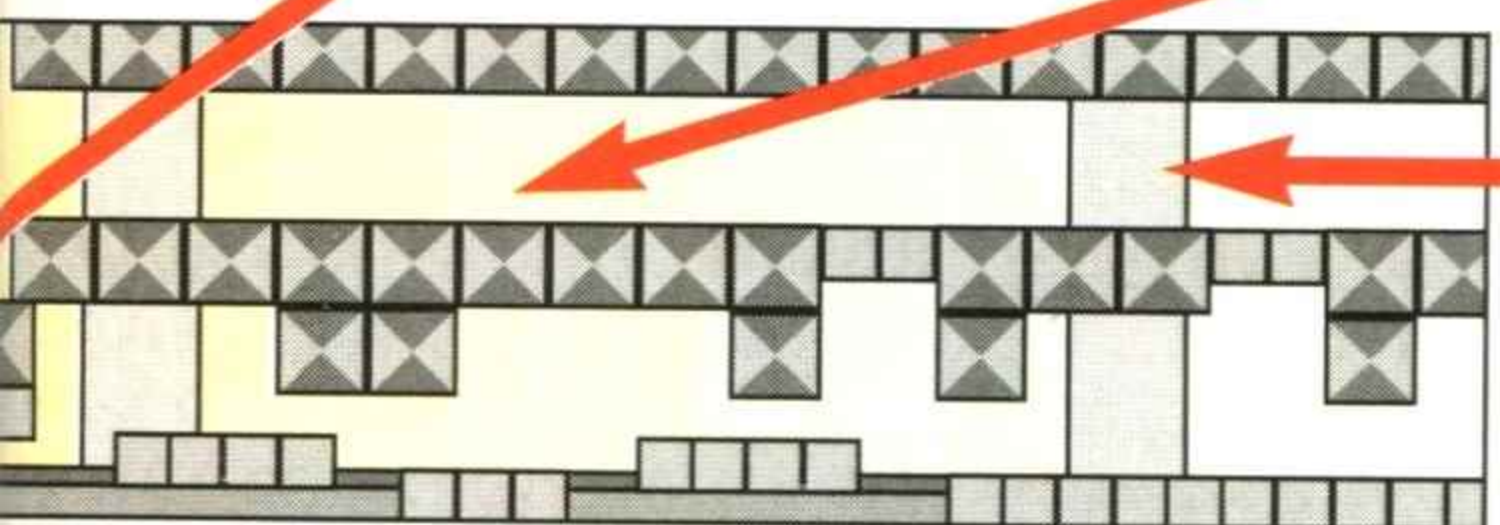
Guardiano mondo 2

Avete due metodi possibili per sbarazzarvene. Il primo è di sparargli addosso tutto il vostro arsenale, evitando la palla che vi insegue, finché questo non esplode. Per i meno coraggiosi, cercate di passarli sotto mentre sta salendo, distruggete i blocchi e recatevi all'uscita! Ayeahhh!

Guardiano mondo 3

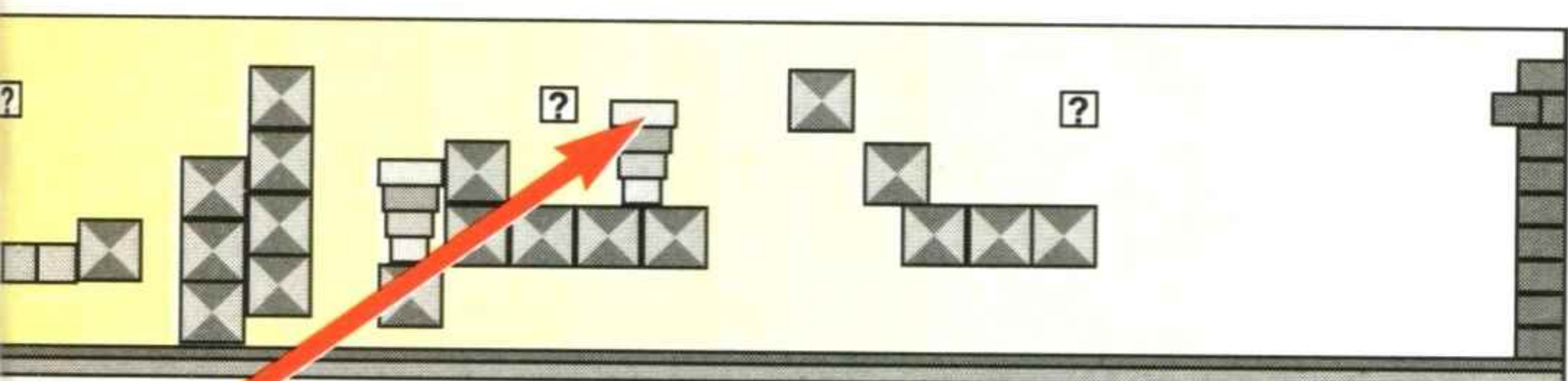
Se siete grandi passategli attraverso e raggiungete l'uscita. Se potete sparare, fatelo fuori da lontano. Se invece siete piccoli vi trovate nei guai fino al collo: dovete infatti cercare di rimbalzare su una delle sue pietre per raggiungere l'uscita!

Se volete raccogliere tutte le monetine, saltate sulla piattaforma invisibile.



Una stella.

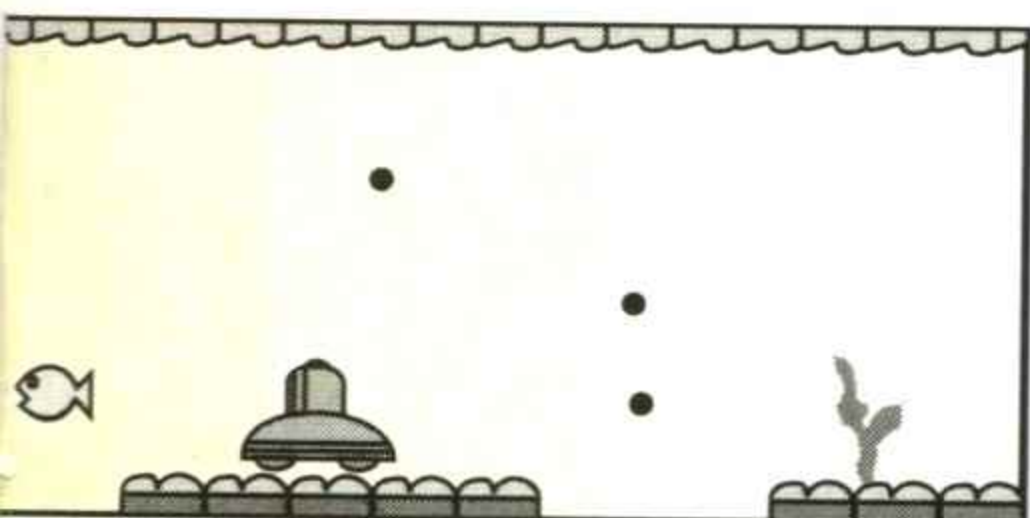
Un altro power-up.



Ancora monetine nascoste in questo tubo.

Guardiani mondo 4

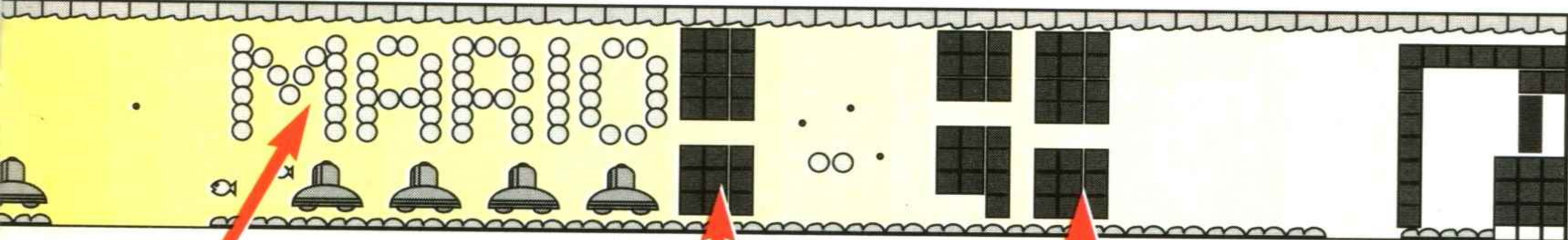
Guardiano nuvola: Stategli vicino e sparategli continuamente, ma se si avvicina troppo alla parte sinistra dello schermo, spostatevi e ricominciate da capo.
Guardiano finale: Sparate sempre andando continuamente su e giù e mantenendo il ritmo giusto, così da evitare i suoi micidiali proiettili! Buona fortuna e godetevi la stupenda fine di questo megagioco.



Monete! Monete!

Altra vita extra.

Prima del combattimento contro il guardiano di fine potrete rifornirvi con un bel power-up.



Queste monete possono essere raccolte solo con lo sparo!

Quii dovete salire sulle rocce in movimento per poter proseguire.

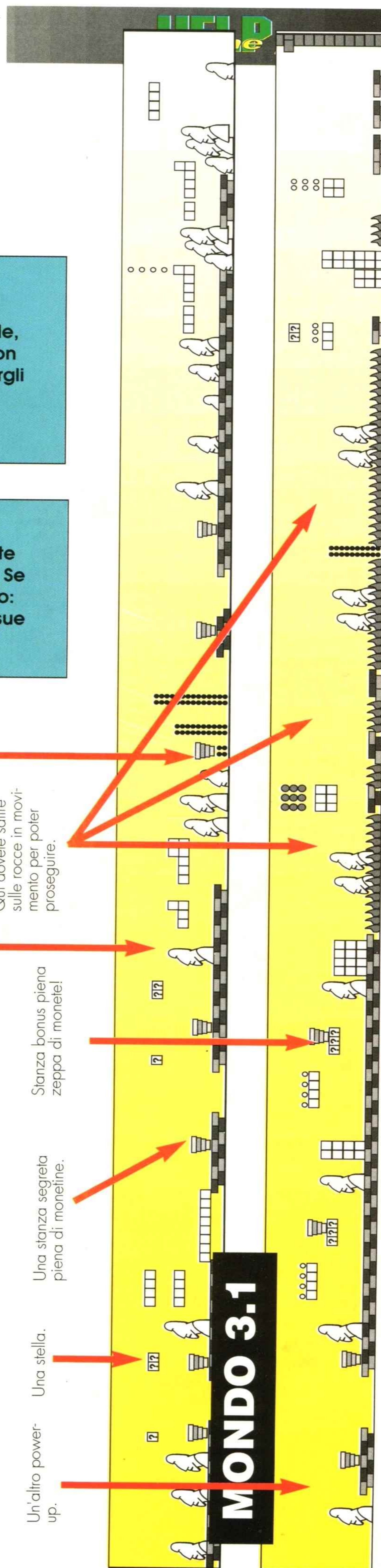
Blocco jackpot.

Stanza bonus piena zeppa di monete!

Una stanza segreta piena di monetine.

Una stella.

Un'altro power-up.

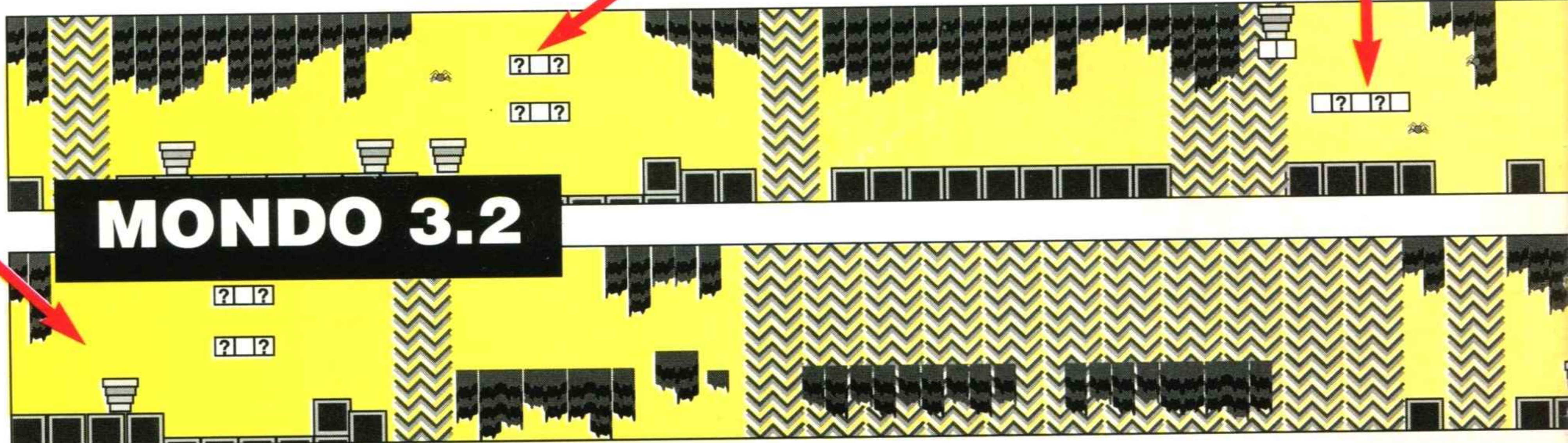


MONDO 3.1

Super Mario Land



Un power-up.



Attenti, qui c'è un blocco invisibile da far comparire.

Un power-up!

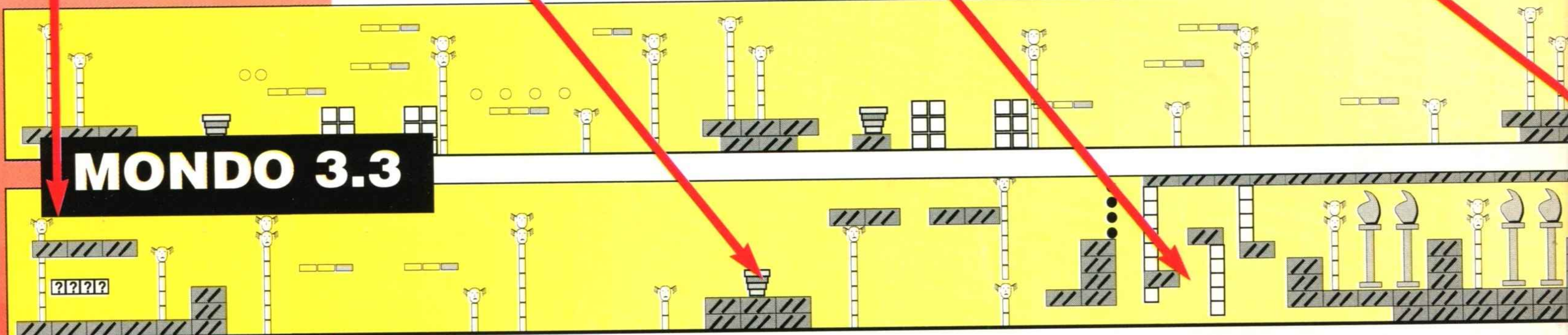
MONDO 3.2

Una vita.

Stanza bonus!

Un passaggio difficile, se siete grandi non dimenticatevi di abbassarvi per passare!

Power-up.

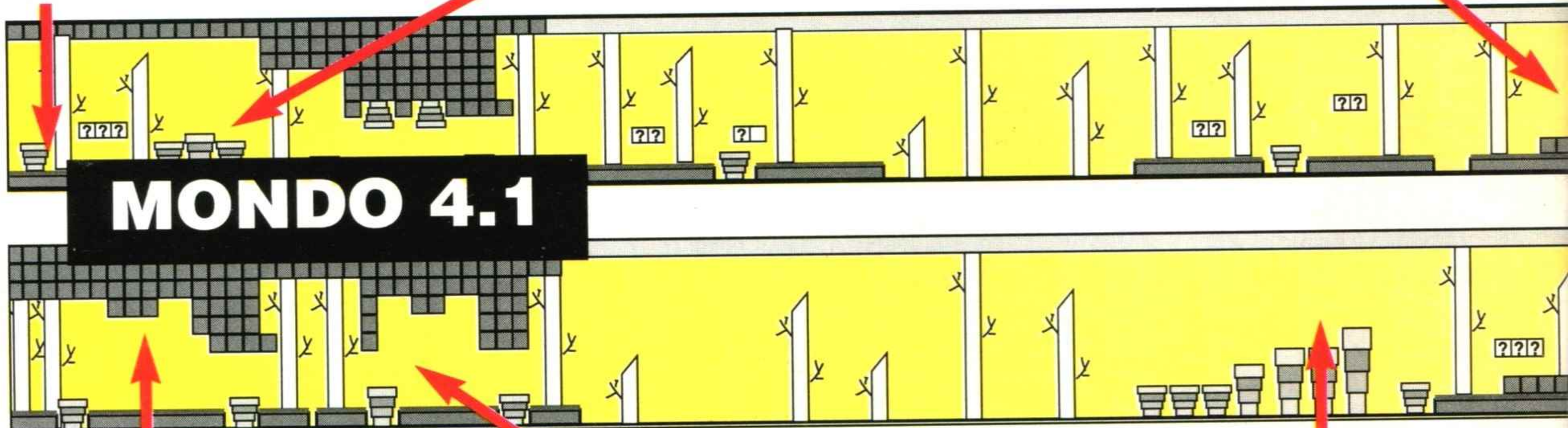


MONDO 3.3

Una stanza bonus subito all'inizio: tenete il joypad verso destra per raggiungere le preziose monetine.

Indovinate.... Un power-up (bravi!).

Jackpot!



MONDO 4.1

Un power-up.

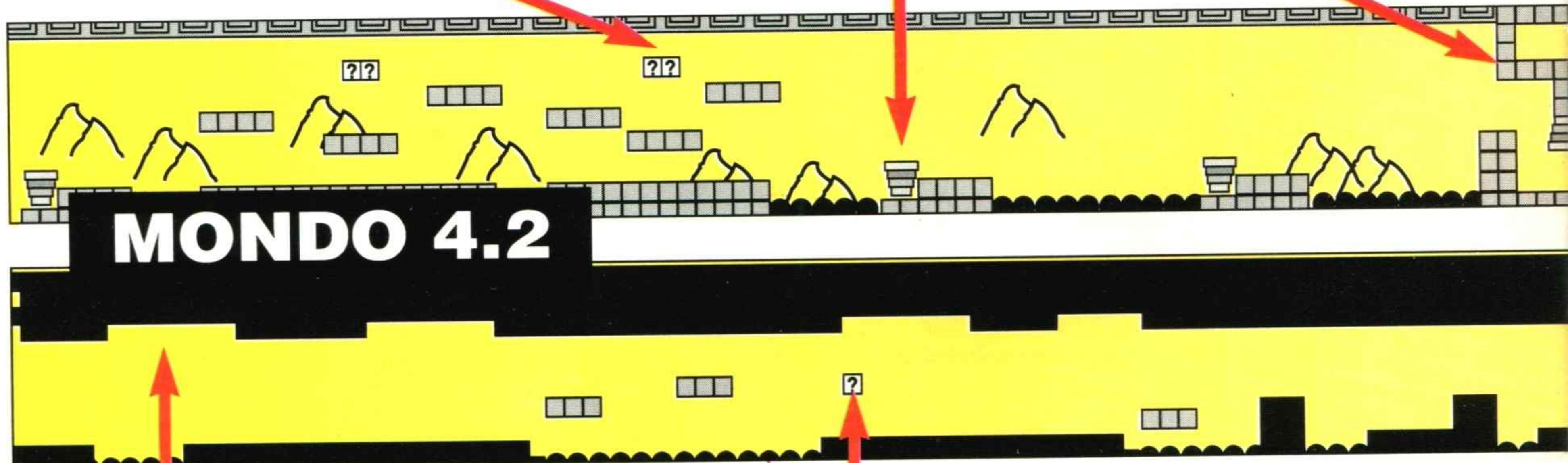
Ancora un'altro jackpot.

Un power-up.

Un bel power-up tanto per cominciare.

All'interno di questo tubo troverete la più grande stanza bonus del gioco (235 monete!).

Se siete grandi, passate dall'alto distruggendo i blocchi.



MONDO 4.2

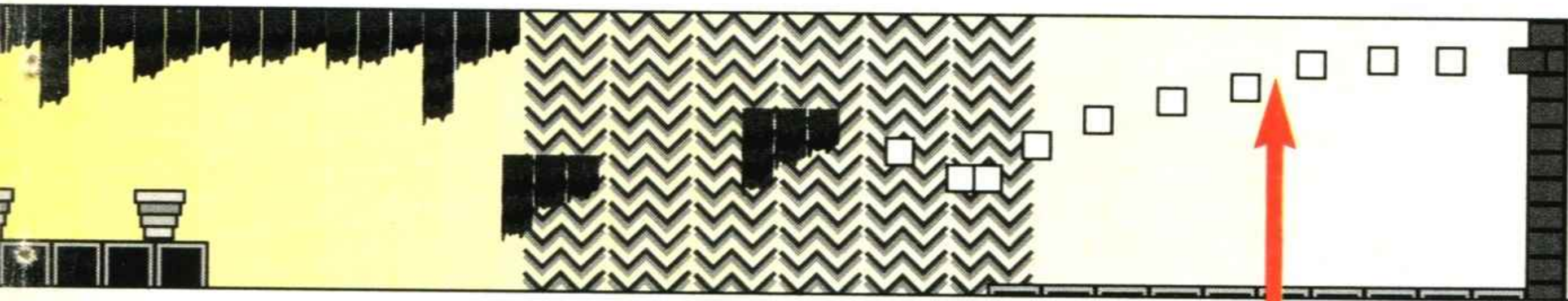
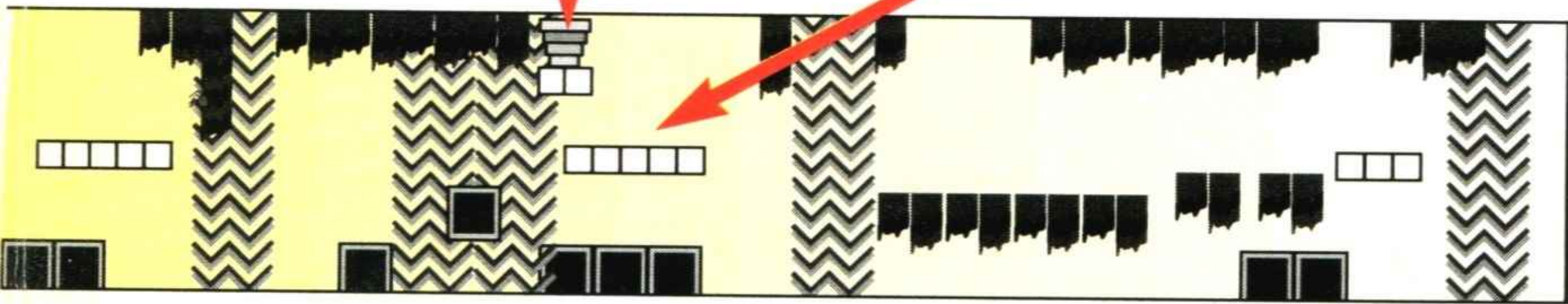
Una stella di invincibilità.

Un power-up.

GAMEBOY

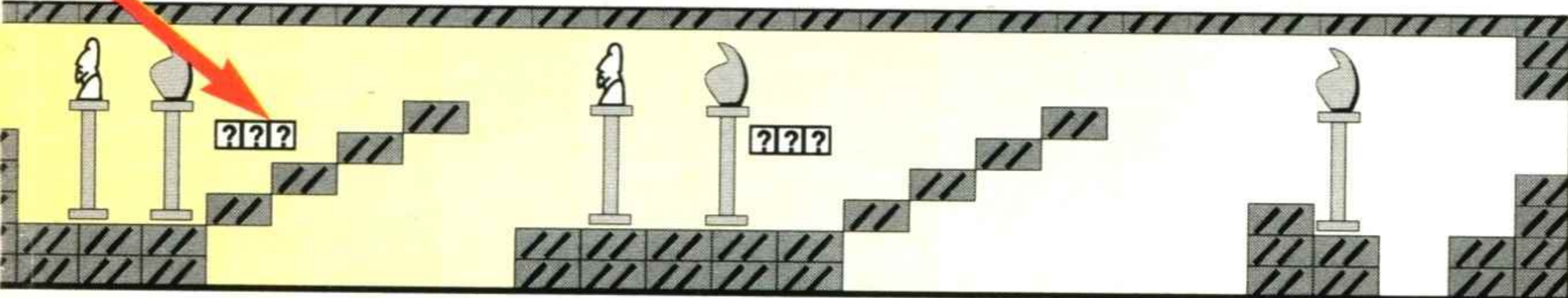
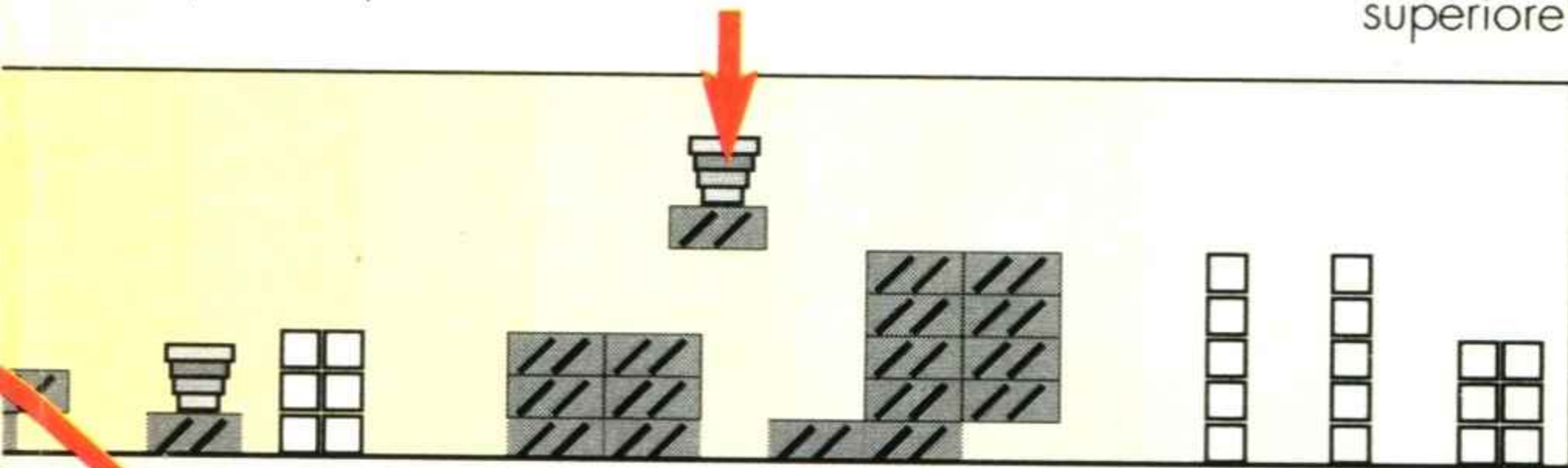
Superstanza bonus stracolma di monetine e contenente un power-up!

Per raggiungere la stanza bonus dovrete far comparire l'ascensore in mezzo a due blocchi "??"



Ci vuole tempismo e abilità per raggiungere questa stanza bonus piena di monete e contenente un power-up!

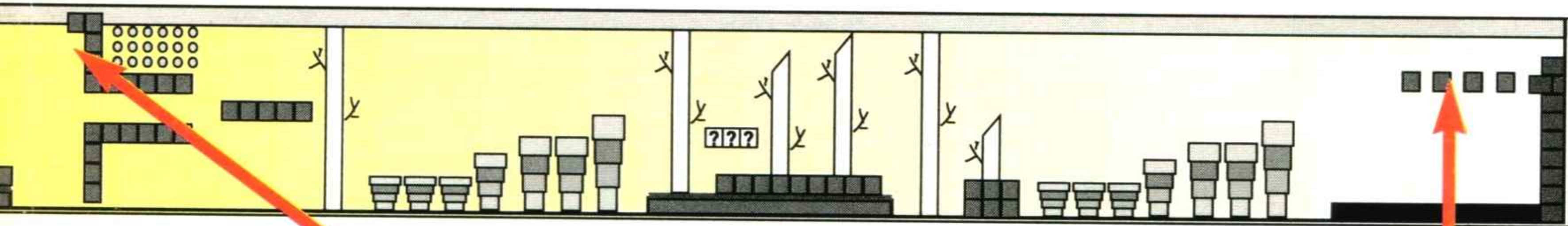
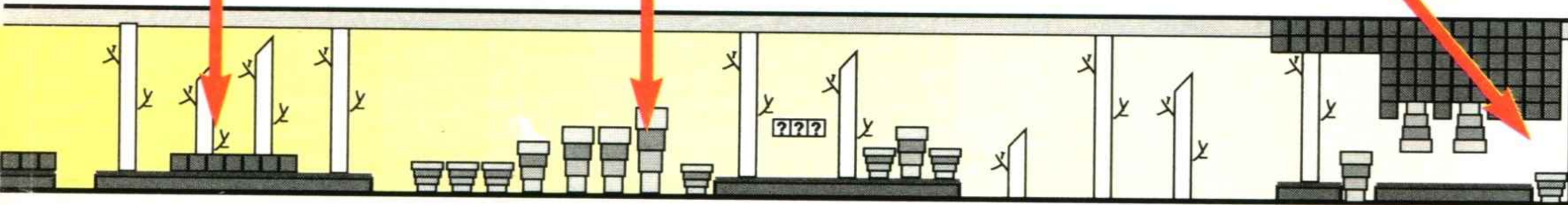
Occhio, è un passaggio difficile, ma se riuscite a mantenere la calma potreste anche raggiungere l'uscita superiore!



Power-up.

Una stella nel primo blocco del soffitto.

Un blocco jackpot.



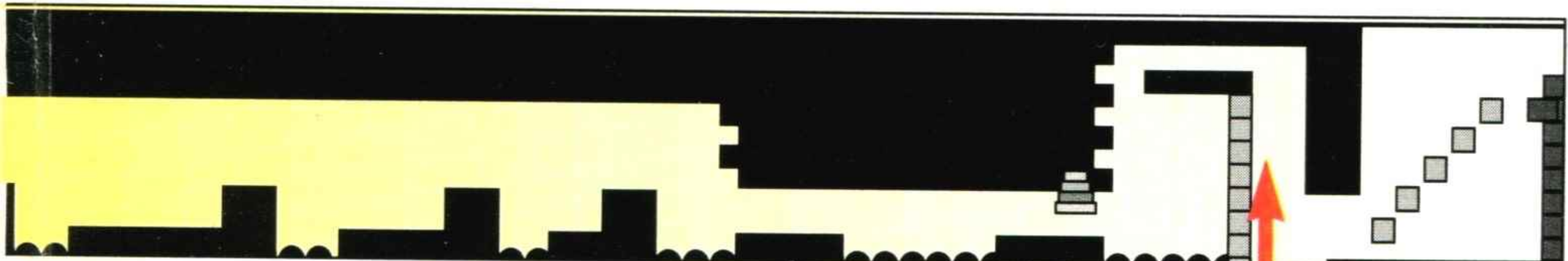
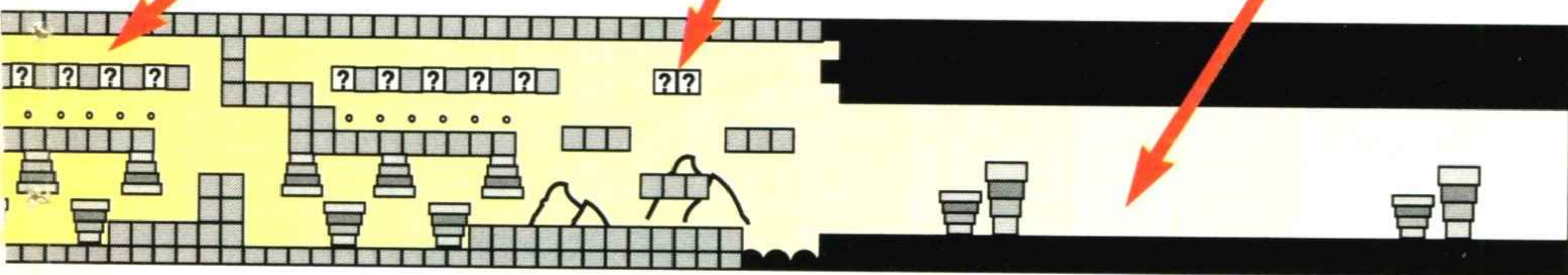
Una vita extra. Tenetevi sulla destra della piattaforma mobile, fate comparire il blocco invisibile e sbrigatevi a raggiungere il cuore!

Basta correre a tutta manetta.

Un Power-up di qui...

... e un altro Power-up di qua!

Attenti a queste trappole! Il tempismo è importante!



Non dimenticatevi di stare sulla destra.

Bravi! Bravi! Siete arrivati all'ultima stanza! Adesso sono cavoli amari...

Una stella.

Un ultimo power-up.

Una vita extra.

Un power-up.

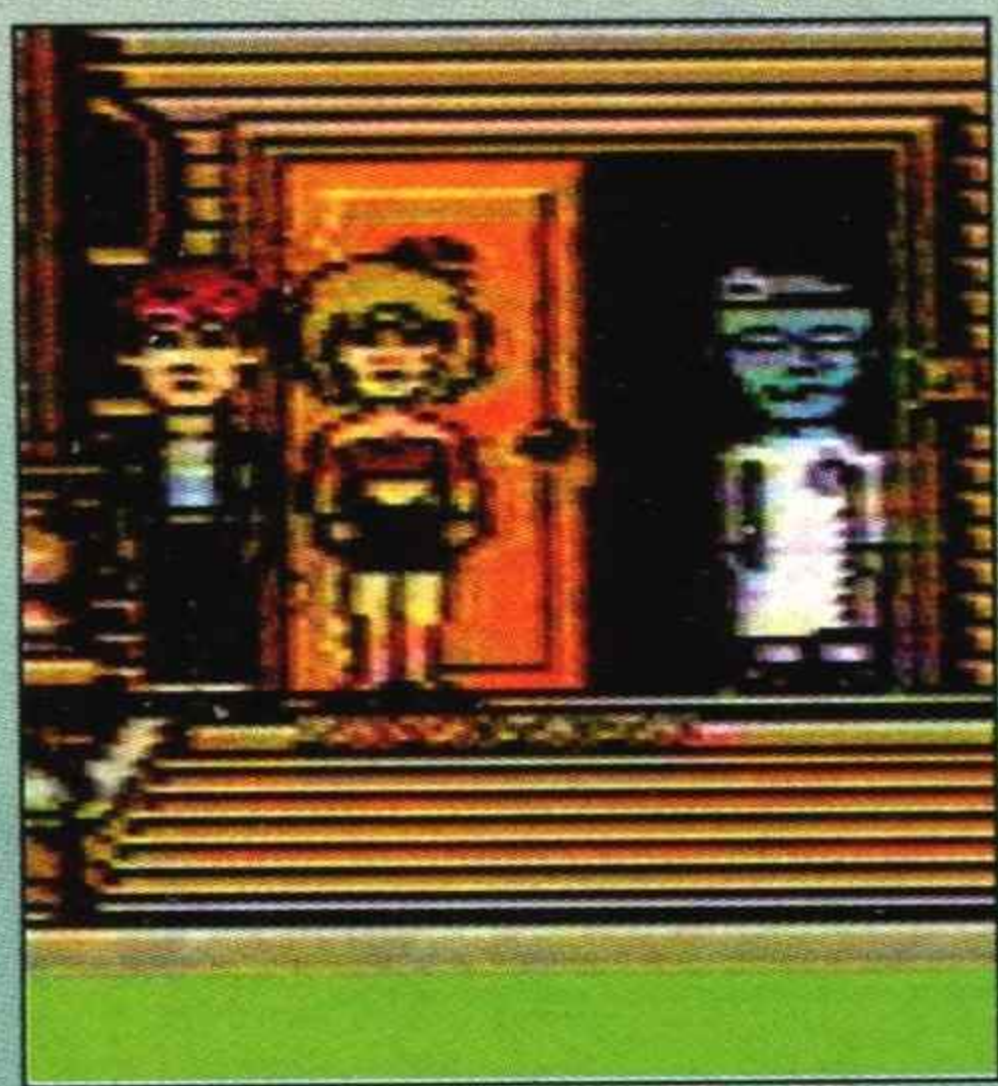
Monete a gogo, ma non dimenticatevi di distruggere i blocchi per uscire, perché lo scrolling non sta ad aspettare voi!

Ancora un power-up.

Distruggete il blocco per trovare un power-up.

MONDO 4-3

MANIAC MANSION



Altro che famiglia Addams! La vostra dolce metà viene rapita da un professore pazzo che insegue il sogno di conquistare il mondo, e voi, aiutati da uno sparuto gruppo di ardimentosi amici, dovrete entrare nella sua abitazione, dove non entrano neanche i gatti neri, svelarne gli incredibili segreti e riprendervi la ragazza. Entro ventiquattr'ore, naturalmente! Seguite la soluzione trovata dal mitico Fabio "Mystere" Paglianti per scoprire come salvare mondo e ragazza. Per completare la vostra maniacale avventura, scegliete come partner Syd e Bernard. Se decidete di scegliere altri personaggi da questi due, la "trama" dell'avventura potrà essere un po' diversa... Il gioco ha diversi finali. Noi, in questo numero, ve ne indichiamo due, ma nella soluzione vera e propria troverete le indicazioni per trovare anche degli oggetti a prima vista inutili, ma che potrebbero servirvi per un terzo o quarto finale. Se scoprite qualcosa di nuovo, non mancate di farcelo sapere!

Davanti all'entrata, spostate i cespugli, sollevate lo zerbino e prendete la chiave. Quindi aprite la porta con questa chiave e entrate. Andate nella stanza 6, accendete la lampada, andate a destra e spostate il pannello mobile, dietro cui troverete una cassetta. Quindi tornate nella stanza 1.

Attivate *Bernard*, conducetelo fino alla stanza 1, e fategli premere il gorgone; fate superare a *Dave* la porta che si apre, e vi ritroverete nei sotterranei nucleari del Professore Svitato. Premete l'interruttore per fare un po' di luce, prendete la chiave d'argento e risalite. Raggiungete la stanza 11, prendete il solvente e il cesto di frutta; spostatevi dunque nella stanza 2, prendete la torcia, aprite il frigorifero, prendete le batterie vecchie e la lattina di pepsi. Andate nella stanza 4 e prendete il barattolo di vetro e i succhi di frutta, aprite la porta con la chiave d'argento e uscite all'aperto. Usate il barattolo di vetro con la piscina.

Attivate *Bernard*, uscite e azionate la bandierina della casella postale. A questo punto potete azionare un altro personaggio, ma non appena suona il campanello, ritornate su *Bernard* e fategli prendere il pacco e aprirlo, in modo da staccare i francobolli; ricordatevi però di allontanarvi un po' dalla casella, per non farvi beccare dal prof.

Con *Dave* andate fino alla stanza 15, e date il cesto di frutta e i succhi di frutta al tentacolo. Raggiungete la stanza 18, prendete le cento lire e andate nella mansarda, salendo per la scala a pioli. Prendete il vecchio disco e la chiave gialla. Andate nella stanza 23 e utilizzate il solvente sulla macchia di vernice sul muro a destra, usate il barattolo di vetro nel vaso e fate lo stesso con la pepsi. Raggiungete la stanza 21 e usate due volte la hunk-o-matic machine, per farvi un po' di muscoli; filate alla stanza 10, usate la cassetta nel registratore e il vecchio disco sul grammofono, e ricordandovi di accendere PRIMA il registratore e POI il giradischi. Dopo aver registrato, spegnete sia il grammofono che il registratore, accendete la tv, guardate la scenetta e poi spegnete il televisore. Ora andate nella stanza 5 e

usate la cassetta nel registratore (che si trova dentro il mobiletto a sinistra), quindi prendete la chiave arrugginita, caduta in terra dopo la distruzione del lampadario.

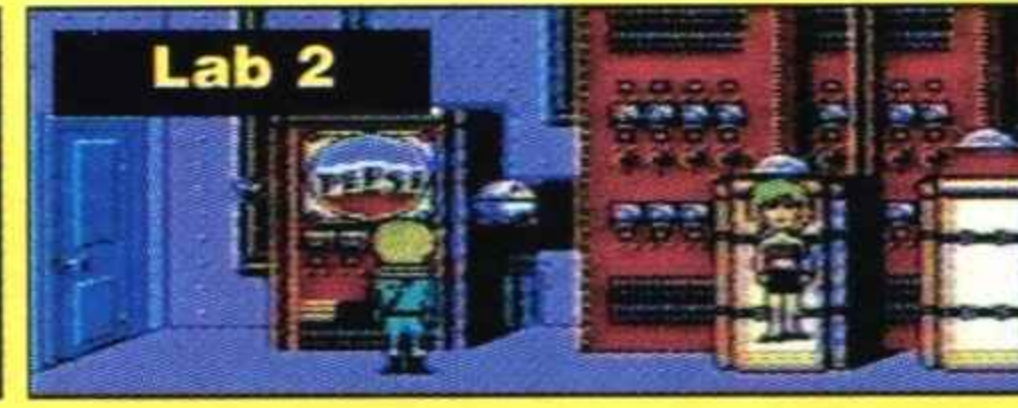
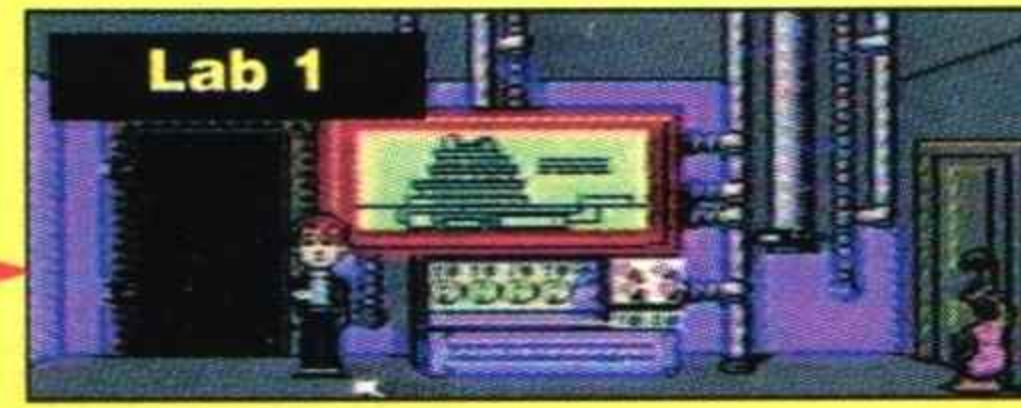
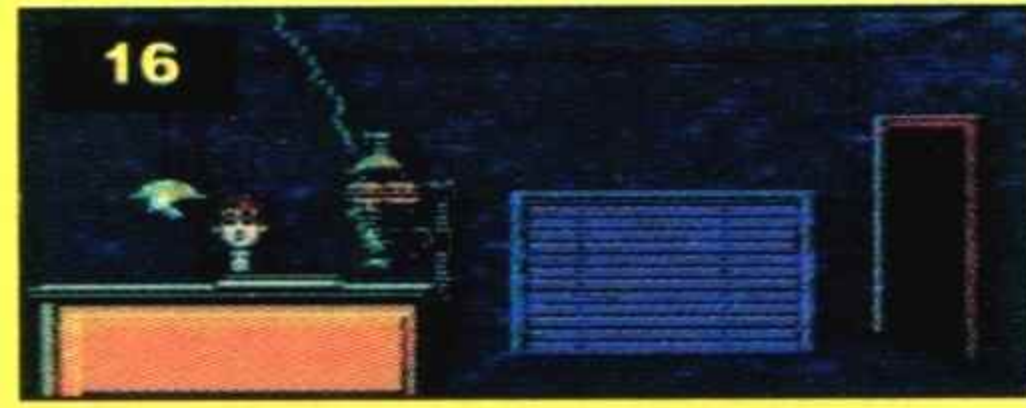
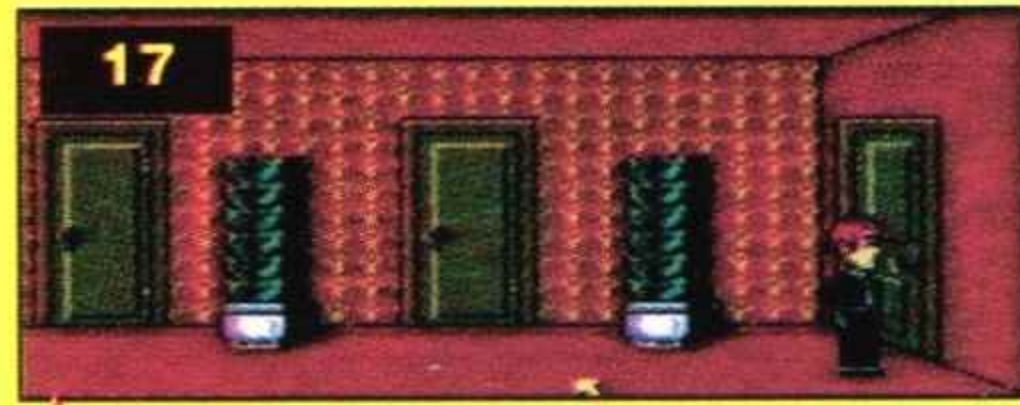
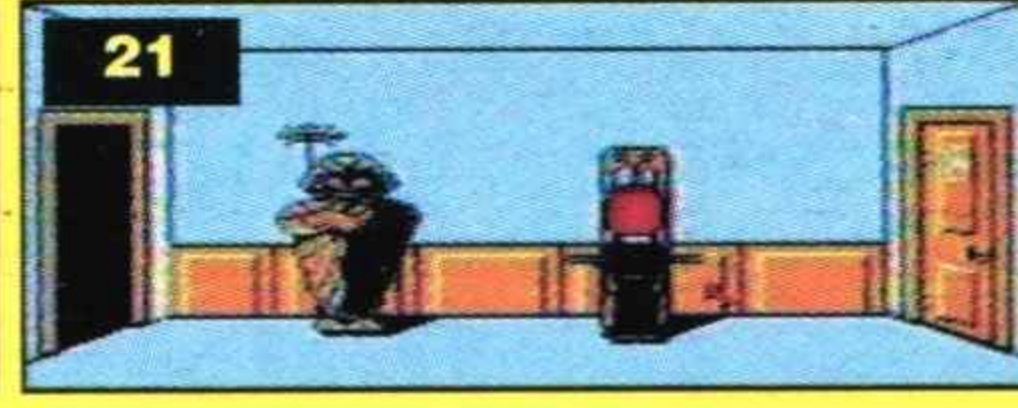
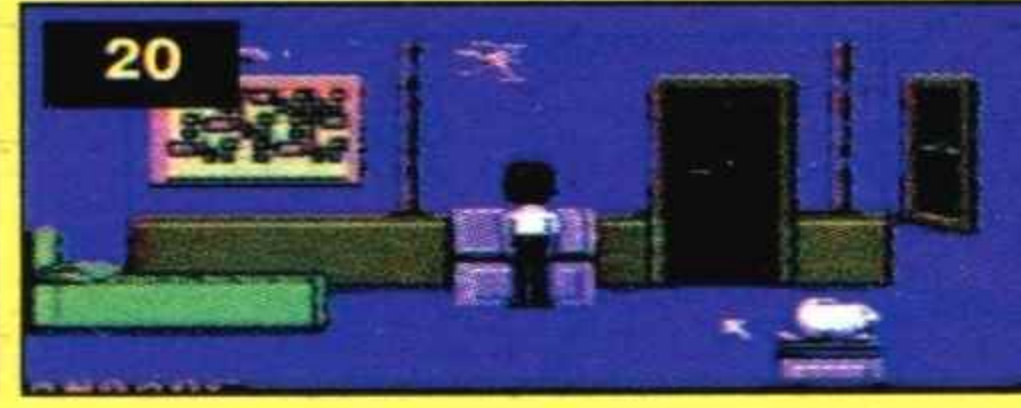
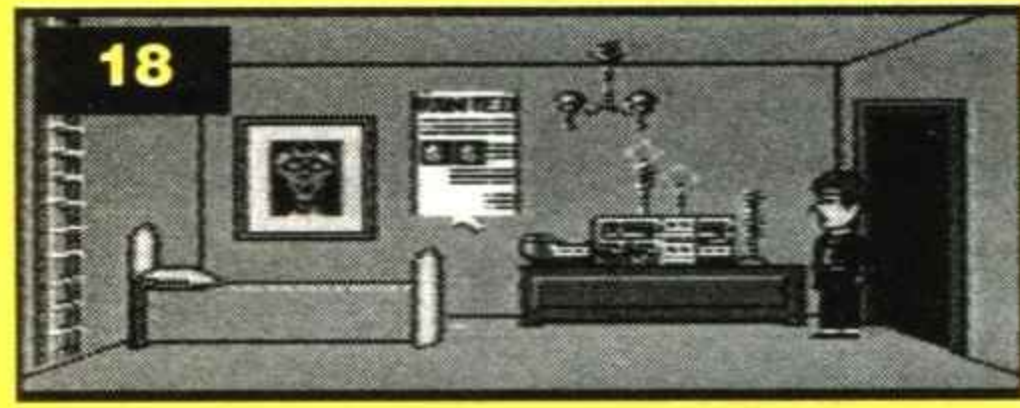
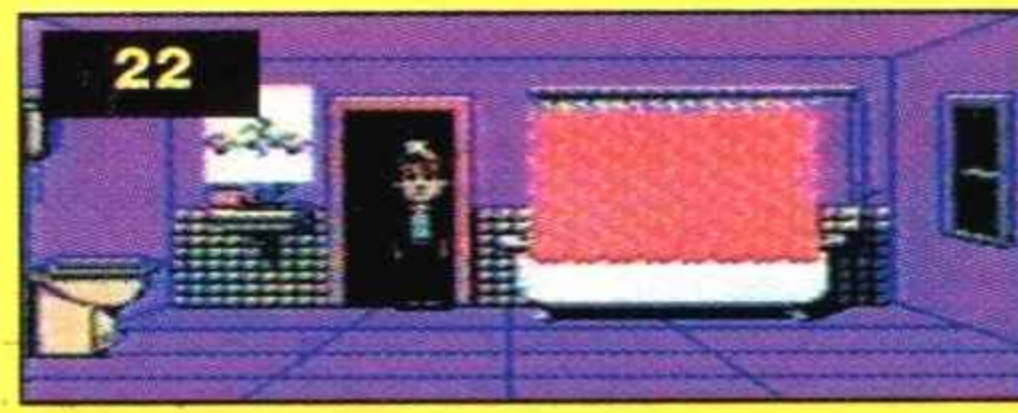
Uscite dall'abitazione maniacale, passando per la stanza 4, e aprite il cancelletto e la porta del garage. Dentro l'autorimessa prendete la maniglia del rubinetto, usate la chiave gialla nel bagagliaio e prendete gli attrezzi. Andate nella stanza 22, aprite la doccia, e usate la maniglia sul rubinetto, in modo da spostare la mummia del cugino Ted (ma non era il cugino It?). Chiudete l'acqua e potrete segnare il numero di telefono di Edna.

Passate a *Bernard* (solo se ha già ricevuto il pacco, altrimenti aspettate). Andate nella stanza 5, aprite la radio antica e prendete il tubo della radio. Raggiungete la stanza 18, usate il tubo della radio nell'attacco dell'altra radio, leggetevi il poster della meteora e annotatevi il numero letto. Attivate *Syd*, che è ancora fuori dalla casa. Suonate il campanello, fuggite e passate velocemente a *Bernard*. Mentre Fred (il prof pazzo) è fuori, entrate nella stanza 20, prendete il criceto e la chiave scheda. Aprite il salvadanaio e prendete le monete da cento lire; se Fred riesce a catturarvi, usate la chiave arrugginita per evadere e ritentate.

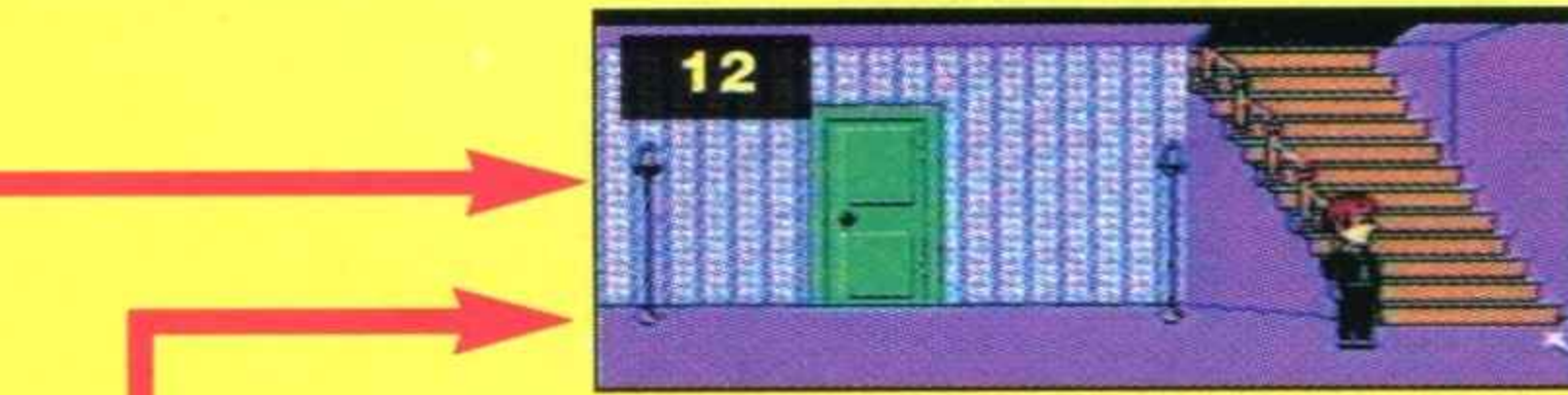
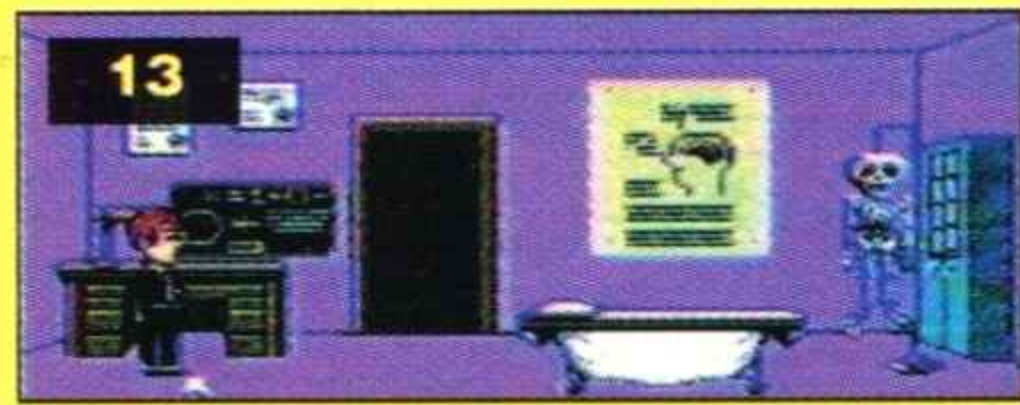
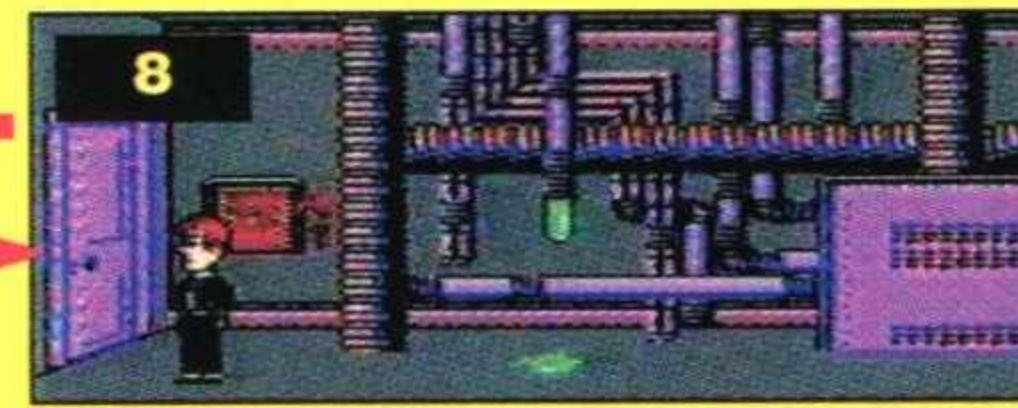
Andate quindi nella stanza 22, e date la chiave scheda e le cento lire a *Dave*, quindi attivatelo e date gli attrezzi e la torcia a *Bernard*. Attivate quindi *Syd*, raggiungete la stanza 22, riattivate *Dave* e date a *Syd* la cassetta. Riattivate *Syd* e tornate nella stanza 10, usate la cassetta nel registratore, accendetelo, suonate il piano e riprendetevi la cassetta. Andate quindi nella stanza 18, salite per la scala a pioli, date la cassetta al Tentacolo Verde, che vi ridarà la cassetta demo. Andate nella stanza 4, uscite e cliccate sulla scaletta della piscina.

Attivate *Bernard* e andate nella stanza 6. Utilizzate gli strumenti sul telefono, quindi uscite dall'ingresso principale. Utilizzate gli strumenti sulla grata e entrate, camminate fino alla valvola dell'acqua e apritela. Passate a *Syd*, scendete sul fondo della piscina e prendete la chiave incandescente e la

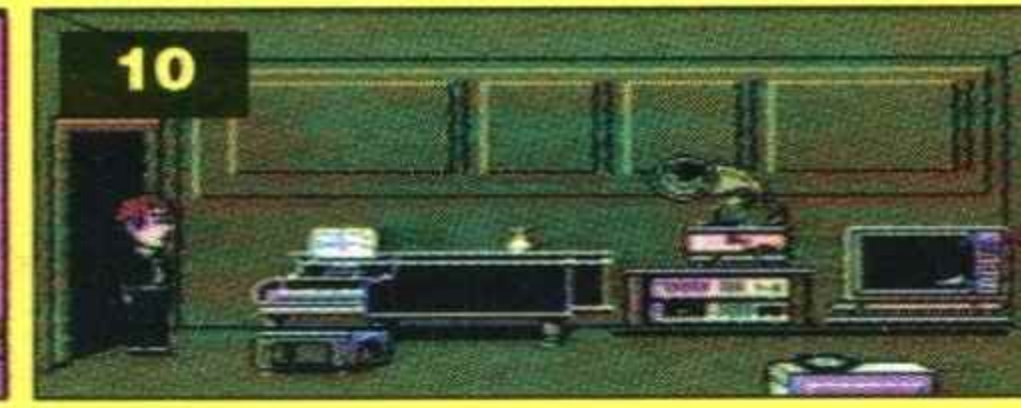
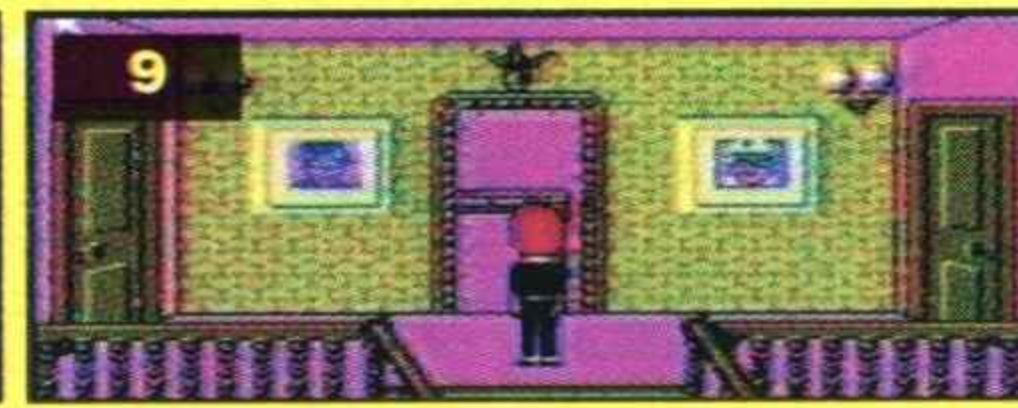
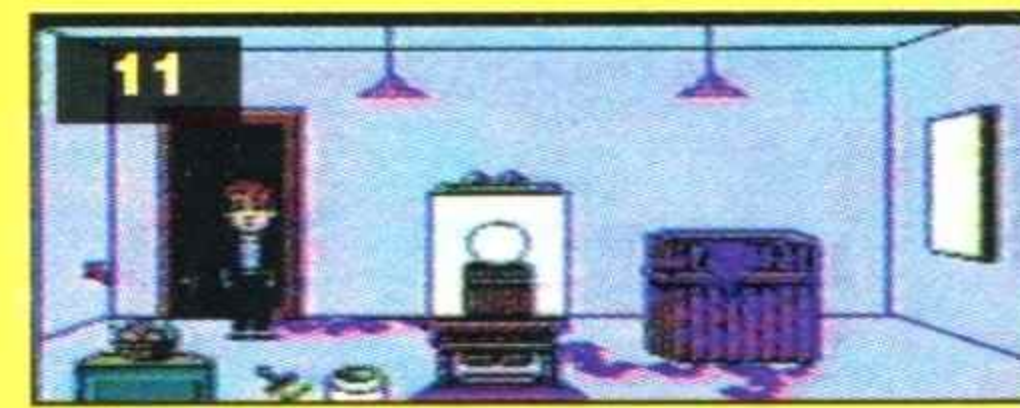
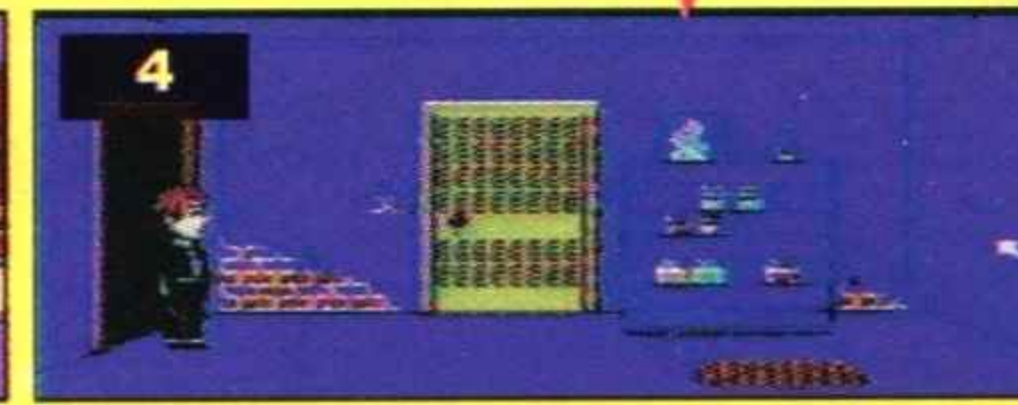
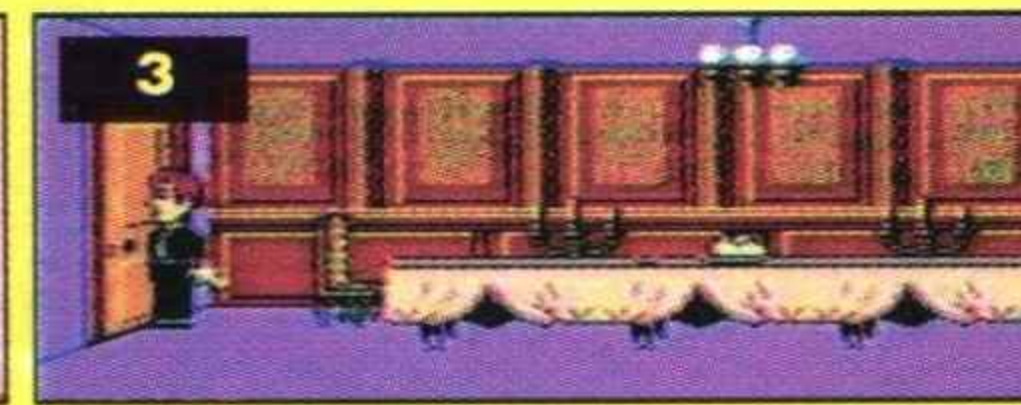
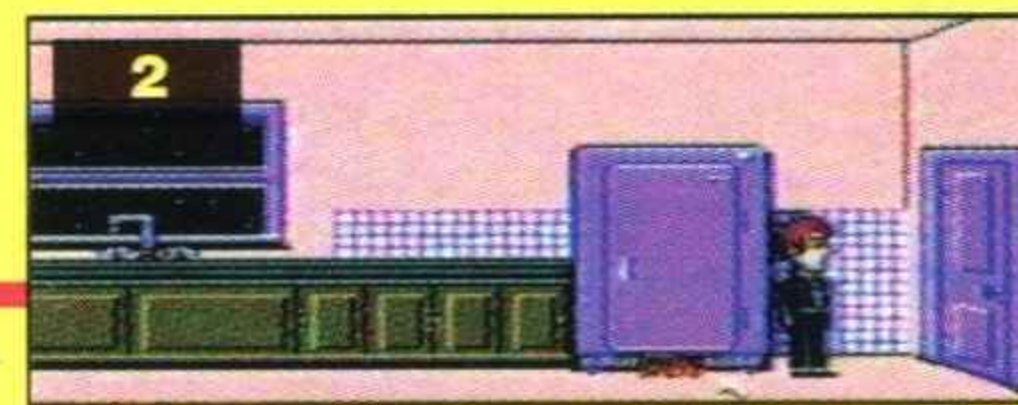
NINTENDO



1

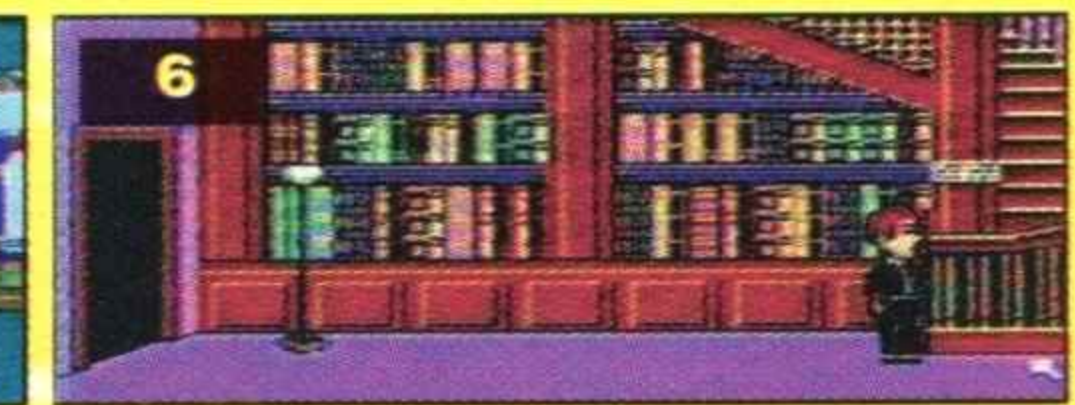
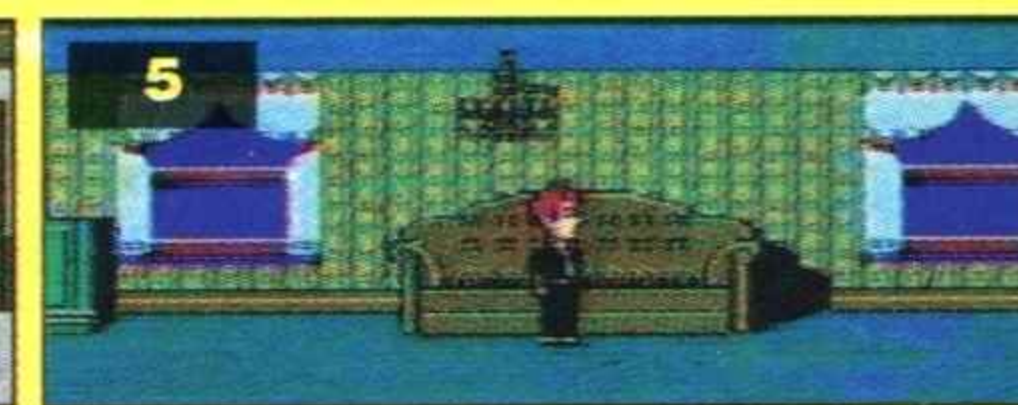
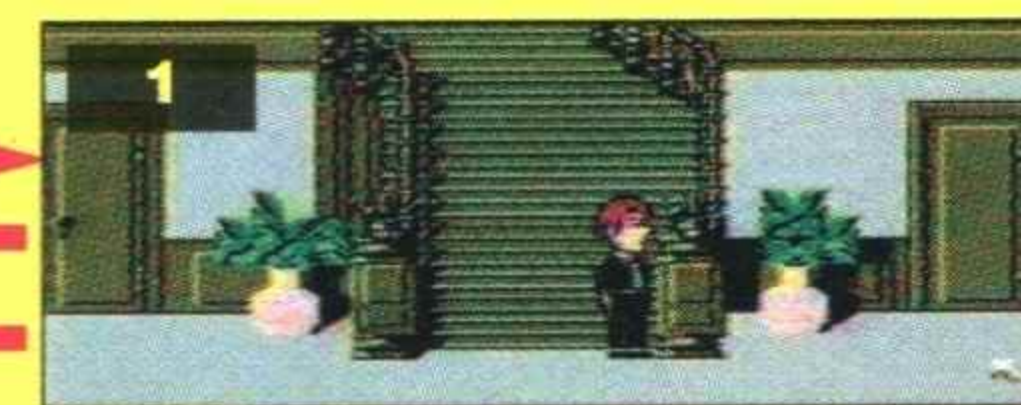


1



2

8



MANIAC MANSION



radio, ma NON toccate altro.

Risalite in superficie, attivate *Bernard* e fategli chiudere la valvola.

Attivate *Syd*. Mandatelo davanti alla porta della stanza 19, passate a *Bernard*, e andate nella stanza 6. Usate il telefono e componete il numero trovato sul muro del bagno. Attivate di nuovo *Syd* e superate la porta, prendete la chiave piccola e salite VELOCEMENTE la scala a pioli. Nella soffitta accendete la luce, tirate il quadro. Passate a *Dave*, andate fino alla stanza 23 e arrampicatevi sulla Pianta Mangia-Uomini. Una volta arrivati all'osservatorio, usate

cento lire nel fessura per monete e premete il pulsante destro, ripetete una seconda volta queste due ultime operazioni, e poi utilizzate il telescopio molto potente, ricordandovi di annotare il numero che potrete vedere. Ritornate a *Syd* e aprite la cassaforte usando la combinazione



scoperta usando il telescopio. Prendete la lettera SENZA APRIRLA, e uscite dalla stanza usando lo stesso procedimento (telefonando con *Bernard*, ecc. ecc.). Se venite catturati, utilizzate il trucco machiavellico spiegato prima. Andate nell'osservatorio e date la chiave piccola a *Dave*. Attivate *Bernard* e mandatelo nella stanza 24. Quindi raggiungetelo con *Syd* e dategli la chiave incandescente, aprite la radio e dategli le batterie, che dovrete usare con *Bernard*, sulla torcia.

Riattivate *Syd*, mandatelo a premere il gorgone nella stanza 1, scendete con *Dave* nel sotterraneo e aprite la scatola dei fusibili. Spegnete gli interruttori, attivate *Bernard* accendete la torcia e usate gli strumenti sui cavi scoperti.

A questo punto ritornate a *Dave*** e riaccendete gli interruttori. Tornate nella stanza 1 e, attivando *Syd*, date a *Dave* la lettera. Andate con *Dave* nella stanza 2, aprite il rubinetto e usate la barattolo di vetro.

Dopo aprite il forno a microonde e metteteci dentro il barattolo di vetro pieno d'acqua insieme alla lettera. Chiudete il forno e accendetelo, aspettate qualche secondo, quindi spegnetelo e riprendete la lettera e il barattolo.

Aprite la busta, andate nella stanza 23 e usate la macchina da scrivere con la busta, e uscite dall'ingresso principale. Uscite anche con *Bernard* e

date a *Dave* i francobolli.

Usate con *Dave* i francobolli sulla busta, in cui dovete mettere anche la cassetta. Mettete il tutto nella casella postale, chiudetela e alzate la bandierina. Lasciate *Bernard* fuori e attivate *Dave*, ma non appena suona il campanello, ritornate a *Bernard*, aprite la casella postale e prendete il contratto. Nel frattempo, Ed, il figlio di Fred, dovrebbe essere andato nella stanza 14 a giocare a "Meteor Mess"; dopo (e solo dopo) questa scenetta, andate con *Dave*, inserite le duecento lire nella fessura per monete e fatevi una bella partitina. Annotatevi quindi il punteggio massimo.

Attivate *Syd*, andate da *Dave* e consegnategli tutti gli oggetti. Aspettate l'arrivo del contratto, prendetelo con *Bernard* e poi andate da *Dave*, e dategli tutti gli oggetti dell'inventario.

Andate con *Dave* nella stanza 18, salite la scala a pioli e date il contratto al Tentacolo Verde. Andate poi nella stanza 19 e fatevi catturare (!). Vi ritroverete nelle segrete. Andate alla porta esterna e usate la chiave incandescente prima nel lucchetto superiore, poi in quello più in basso. Aprite la porta e usate la porta interna, inserendo il numero trovato giocando al videogame. Camminate verso destra finché non troverete il Tentacolo Viola che vi minaccia di rinchiudervi. Non preoccupatevi, perché i Tentacoli Verdi hanno la memoria di un Elefante Rosa, quindi quello che avete aiutato in precedenza accorrerà per aiutarvi! Andate nel laboratorio, aprite l'armadietto, prendete la tuta antiradiazione e usatela. Da adesso in poi avrete solo due minuti per terminare l'avventura, in quanto il Fred ha attivato il processo di autodistruzione della casa. Usate la chiave scheda nella fessura per schede, entrate nella stanza della Meteora e spegnete l'interruttore. Prendete la meteora (verso destra) e aprite la porta. Vi ritroverete nel garage. Aprite il bagagliaio con la chiave gialla e mettete la meteora nel bagagliaio. Chiudetelo e usate la chiave gialla nella macchina (simile al mitico 127 Diesel di Neon!). E avrete finito!

Giusto per stimularvi un po', vi indichiamo un secondo finale. Se ne scoprite altri, spediteceli! Andate nella stanza 18, accendete la radio e usatela; quando appare la tastiera inserite il numero letto sul poster della meteora, mettendovi così in comunicazione con la meteor police. Fatevi catturare e aprite sia la porta interna che quella esterna come descritto nel finale precedente. Aspettate l'arrivo del poliziotto, ma NON ENTRATE. Il piedipiatti si porterà via la meteora e lascerà un distintivo nelle segrete. Raccoglietelo e quando il Tentacolo Viola vi ferma, consegnategli il distintivo e godetevi la scenetta...

Entrate nel laboratorio, aprite l'armadietto, prendete e usate la tuta antiradiazione; utilizzate la chiave scheda nella fessura per schede. Entrate e spegnete l'interruttore - in questo modo la meteora tornerà da dove era arrivata!

NINTENDO

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE
E' PIU'
FACILE CON....



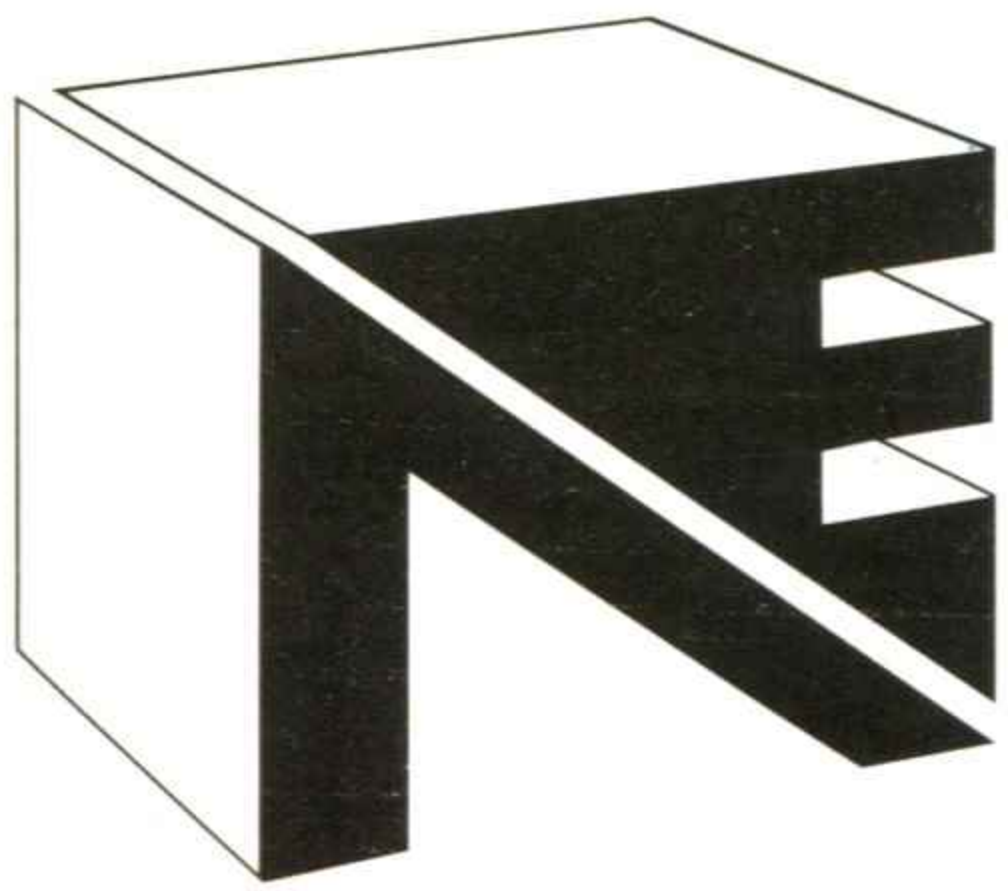
LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE,
IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO
LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

Attenzione Zitz! La perfida Regina Nera ha fatto prigionieri Rash e Pimple, i tuoi migliori amici. Hai molta strada da fare per raggiungerli: nelle caverne, attraverso le paludi e addirittura nella pancia del mostruoso verme gigante. E, naturalmente, alla fine dovrai sconfiggere il terribile, il furioso Trita-Rane Robo Manus! Sei sicuro di avere quello che ci vuole per essere un buon Battletoad? Lo vedremo presto, in un modo o nell'altro...



NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1991 RARE LTD. LICENSED BY TRADEWEST, INC. BY RARE COIN-IT, INC. © TRADEWEST INC.

CADARIO



NEWEL[®] srl

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

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

**10% DI
SCONTO**

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

Aperto anche il Sabato

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

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



NEO GEO



IL VERO
ORIGINALE
SUPER FAMICOM

PREZZI MAI VISTI!

**NEO GEO
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
L. 498.000
JOYSTICK MAX 330
L. 118.000
MEMORY CARD
L. 58.000**

**SUPER FAMICOM
L. 398.000
OFFERTA!
SUPER FAMICOM
+ GIOCO A SCELTA
FINO A ESAURIMENTO
L. 480.000**

**SENSAZIONALE!!!
per il mese di Settembre
GRANDE OFFERTA
giochi SUPERFAMICOM
A SOLE L. 98.000
(fino ad esaurimento scorte)**

**PER LE ULTIME NOVITA'
RICHIEDI IL NOSTRO
NUOVO LISTINO**

NCAA BASKETBALL	L.	98.000
PACHINKO WARS	L.	98.000
PAPER BOY	L.	98.000
PGA TOUR GOLF	L.	98.000
PILOT WINGS	L.	98.000
PRO BASEBALL	L.	98.000
PRO FOOTBALL	L.	98.000
PRO SOCCER	L.	98.000
RAIDEN DENSETSU	L.	98.000
RANMA 1/2	L.	98.000
ROCKETEER	L.	98.000
RPM RACING	L.	98.000
SD GREAT BATTLE	L.	98.000
SPANKY'S QUEST	L.	98.000
S. ADVENTURE ISLAND	L.	98.000
SUPER ALESTE	L.	98.000
SUPER CHINESE WORLD	L.	98.000
SUPER EDF	L.	98.000
SUPER FAMISTA	L.	98.000
S. FIRE PRO-WRESTLING	L.	98.000
S. GHOUST & GHOST	L.	98.000
SUPER MARIO WORLD	L.	98.000
SUPER OFF-ROAD	L.	98.000
SUPER R-TYPER	L.	98.000
SUPER WAGYAN LAND	L.	98.000
SUPERVALIS	L.	98.000
THUNDER SPIRITS	L.	98.000
TOP RACER	L.	98.000
ULTIMATE FOOTBALL	L.	98.000
ULTRA BASEBALL	L.	98.000
ZELDA	L.	98.000

ALTRE OFFERTE SUPERFAMICOM

GUNDAM '91	L.	69.000
LEMMINGS	L.	99.000
SIM CITY	L.	79.000
SIM EARTH	L.	79.000
SMASH TV	L.	99.000
SOUL BLADER	L.	69.000
S. FORMATION SOCCER	L.	89.000
SUPER STADIUM	L.	88.000
WONDER BOY	L.	99.000
XARDION	L.	128.000

**SUPEROFFERTA!
SUPERNES completo
+ giochi Super Mario
a sole L. 388.000**

**CONVERTITORE PER
USARE I GIOCHI DEL
SUPERNES sul
SUPERFAMICOM
L. 38.000**

**OFFERTA!
BAZOOKA
KIT + 6 GIOCHI
PER FAMICOM/S-NES
L. 148.000**

**PC ENGINE GT
L. 448.000
Vasto assortimento
giochi!**

ALPHA MISSION II *	L.	210.000
BASEBALL STAR P. *	L.	165.000
BLUE'S JOURNEY *	L.	165.000
BURNING FIGHT	L.	248.000
CROSSED SWORD	L.	248.000
EIGHT MAN	L.	248.000
FATAL FURY	L.	248.000
FOOTBALL FRENZY	L.	248.000
GHOST PILOT *	L.	210.000
GOLF TOP PLAYER *	L.	165.000
KING OF THE MONSTERS *	L.	210.000
LAST RESORT	L.	248.000
LEAGUE BOWLING *	L.	128.000
LEGEND OF SUCCESS OF JOE	L.	248.000
MAGICIAN LORD *	L.	165.000
MUTATION NATION	L.	248.000
NAM 75 *	L.	98.000
NINJA COMBAT *	L.	165.000
OYBER LIP *	L.	98.000
PUZZLED *	L.	98.000
RIDING HERO *	L.	165.000
ROBO ARMY *	L.	210.000
SENGOKU *	L.	210.000
SOCCER BRAWLN	L.	248.000
SOCCER FRENZY	L.	248.000
SUPER BASEBALL IN THE YEAR 2020 *	L.	210.000
SUPER SPY *	L.	165.000
TRASH RALLY	L.	248.000

AREA 88	L.	98.000
ARIANA	L.	98.000
CASTELVANIA/Dragula	L.	98.000
CHESS MASTER	L.	98.000
COTRA SPIRITS	L.	98.000
D-FORCE	L.	98.000
DARIUS TWIN	L.	98.000
DIMESION FORCE	L.	98.000
DODGE DANPEI	L.	98.000
DREAM TV	L.	98.000
EARTH DEFENCE FORCE	L.	98.000
EQUINOX	L.	98.000
F1 EXHAUST HEAT	L.	98.000
FINAL FIGHT	L.	98.000
FINAL FIGHT GUY	L.	98.000
GAMBA L. BASEBALL	L.	98.000
GOEMON	L.	98.000
GPX CYBER FORMULA	L.	98.000
GRADIUS III	L.	98.000
HOLE IN ONE	L.	98.000
JOE AND MAC	L.	98.000
MAGICAL TARUTO	L.	98.000
MATTRICK HERO	L.	98.000
MISTICAL NINJA	L.	98.000
MONDEY JIRO	L.	98.000

**NOVITÀ
STREETFIGHTER II
SUPERFAMICOM
L. 188.000**

**FINALMENTE DISPONIBILE
ACTION REPLAY !!!
Vite infinite sul tuo
SUPERFAMICOM A L. 98.000**

* OFFERTE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

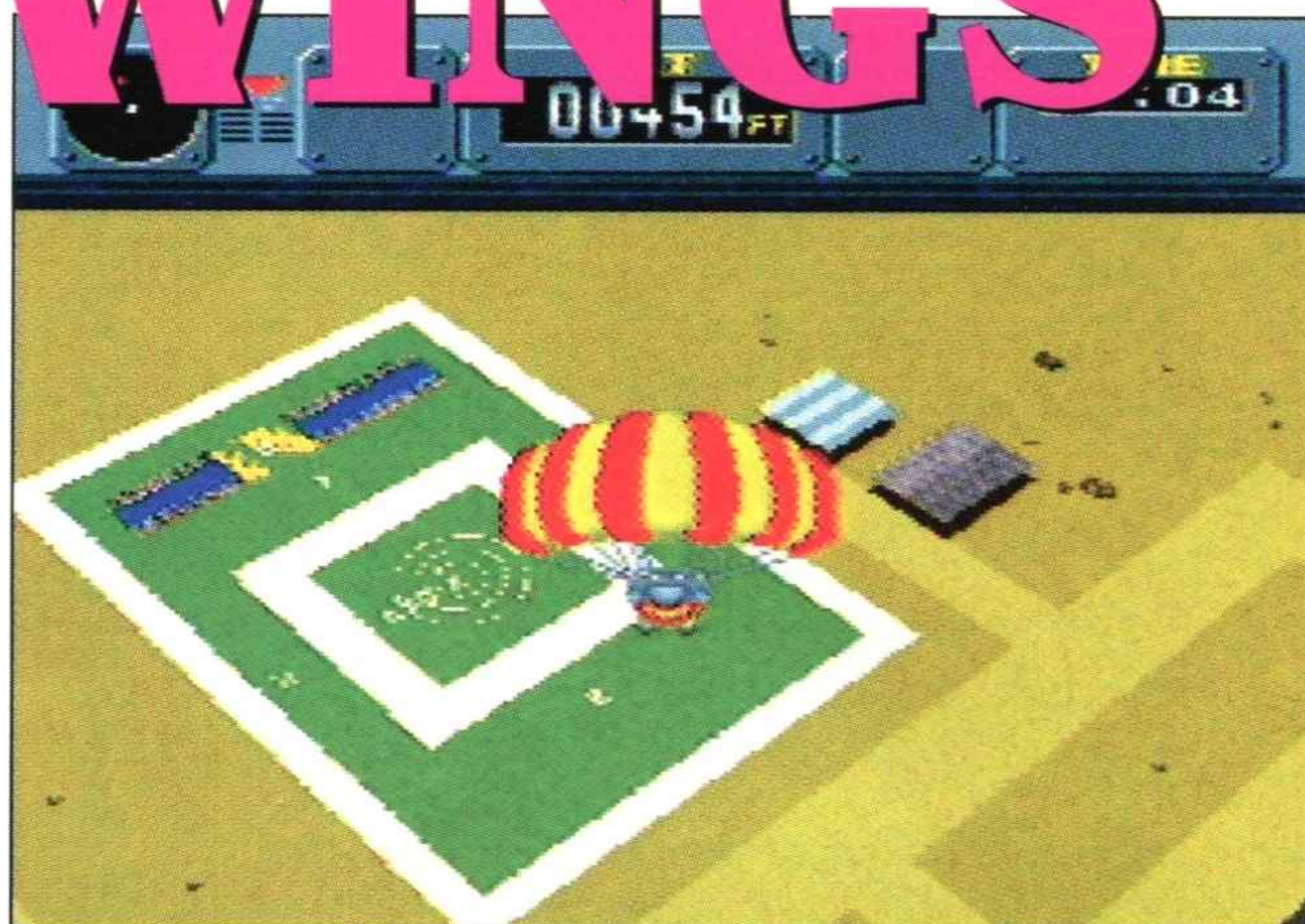
Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

PILOTWINGS

Esperti della cloche e non, eccovi un piccolo aiuto per Pilotwings (soprattutto per coloro che hanno la versione giapponese).

QUALCHE CODICE QUA E LÀ....

Livello uno= 000000
 Livello due= 985206
 Livello tre= 394391
 Livello quattro= 520771
 Missione= 108048
 Livello cinque= 400718
 Livello sei= 773224
 Livello sette= 165411
 Livello otto= 760357
 Missione finale= 882943



STRATEGIE GENERALI

AEROPLANO

Ad ogni missione aumentate subito la potenza del motore a 99%. Quando dovete atterrare, cercate di allinearvi bene con la pista, poi scendete a 100 piedi e abbassate progressivamente la potenza del motore. Mentre scendete potrete girare a sinistra o a destra per piazzarvi meglio senza rischiare di andare fuori pista!

PARACADUTE

Aprite il vostro paracadute sui 600 piedi e cercate di fare un lungo approccio rettilineo sul vostro bersaglio. Girate o mettete la manopola indietro per accelerare la vostra caduta. Mettete in avanti per frenarla e avvicinarvi al bersaglio. Potete anche usare la vista da sopra per piazzarvi meglio nel cerchio nella fase finale dell'approccio.

JETPAC

Usate sempre i propulsori più potenti per aver una risposta rapida nelle accelerazioni. Evitate di curvare usando i propulsori per non stare ore e ore a lottare contro la vostra inerzia!!! Quando atterrate usate la vista da sopra per centrare al meglio il vostro bersaglio.

DELTAPLANO

Le colonne di nuvole bianche sono le correnti di aria calda che vi riporteranno in altitudine. Per usarle dovrete attraversarle e vi ritroverete qualche centinaio di piedi più in alto. Per atterrare muovetevi il più diritto possibile sul bersaglio e cercate, se possibile, di beccarlo in diagonale, così da avere più spazio per atterrare. Mettete in avanti per planare di più o premete il pulsante per frenare il vostro arrivo (attenti a non frenare troppo: perderete troppa quota e troppa velocità!). Per atterrare dovrete per forza premere il pulsante o vi ritroverete per terra sul vostro fondo schiena!



SUPERNES

PILOTWINGS



I VARI LIVELLI...

LIVELLO 1 (120 PUNTI)

Aeroplano: atterrate beccando il maggior numero di sfere verdi.

Paracadute: atterrate passando attraverso i vari cerchi e cercando di beccare il cerchio più piccolo.

LIVELLO 2 (220 PUNTI)

Aeroplano: passate dentro i vari cerchi, aiutandovi con le indicazioni sullo schermo, poi atterrate.

Jetpack: passate nei tre cerchi e poi ritornate a terra.

Deltaplano: passate nei vari cerchi stando attenti al quarto che è leggermente fuori simmetria.

LIVELLO 3 (220 PUNTI)

Deltaplano: salite a più di 500 piedi e poi atterrate.

Aeroplano: passate nei vari cerchi,

ma state attenti all'ultimo perché è abbastanza alto.

Jetpack: andate a toccare le tre colonne di fumo ma state attenti perché sono molto basse! Cercate di rimanere sui 50 piedi.

LIVELLO 4 (300 PUNTI)

Deltaplano: passate la prima volta nel cerchio, beccatevi una corrente d'aria ascensionale e poi ripassate nell'altro senso e atterrate.

Jetpac: certi cerchi si muovono o si restringono, ma non sono poi così difficili! Quando atterrate cercate di beccare il disco al centro!

Paracadute: qui i cerchi sono quasi tutti scentrati, cercate di prenderli tutti per aver un punteggio alto.

MISSIONE

Volate sui 2000 piedi e curvate sempre a sinistra o a destra per evitare la contraerea. Fate fuori tutti i cannoni vicino all'obiettivo, ma state attenti a quelli nascosti, e atterrate stando attenti alla forza del vento che cercherà di spostarvi.

LIVELLO 5 (140 PUNTI)

Aeroplano: passare nei cerchi è facile, ma evitate il ghiaccio nell'atterraggio se non volete sbandare!

Paracadute: Non muovetevi e passerete i cerchi, ma atterrare è molto più difficile perché il bersaglio si è ristretto!

LIVELLO 6 (240)

Aeroplano: per passare sotto i ponti volate a circa 20 piedi, evitando di scendere in picchiata e rallentando progressivamente per non schiantarvi!

Jetpac: andate verso i cerchi e poi usate l'inquadratura da sopra per passarli.

Paracadute: state attenti al vento che vi sposta. Scegliete di atterrare sul 70, perché sono tutti della stessa dimensione.

LIVELLO 7 (240 PUNTI)

Deltaplano: usate le correnti d'aria per raggiungere 700 piedi di altitudine.

Aeroplano: Se mancate un cerchio non fateci caso e allineatevi per quello seguente (velocità 90%).

Jetpac: le quattro colonne sono veramente basse (10 piedi) e una si trova addirittura in acqua! Attenti!

LIVELLO 8 (320)

Deltaplano: passate due volte nel cerchio e poi atterrate.

Aeroplano: se vi avvicinate abbastanza lentamente ai due cerchi non dovrete avere problemi, anche se girano.

Jetpack: guardate dove sono gli obiettivi e usate la vista da sopra per rimbalzarci sopra!

Paracadute: il vento è fortissimo, tanto che è quasi impossibile passare negli otto cerchi; cercate di fare del vostro meglio.

MISSIONE FINALE

Come la prima missione, tranne che sarete al buio!

Buona fortuna!

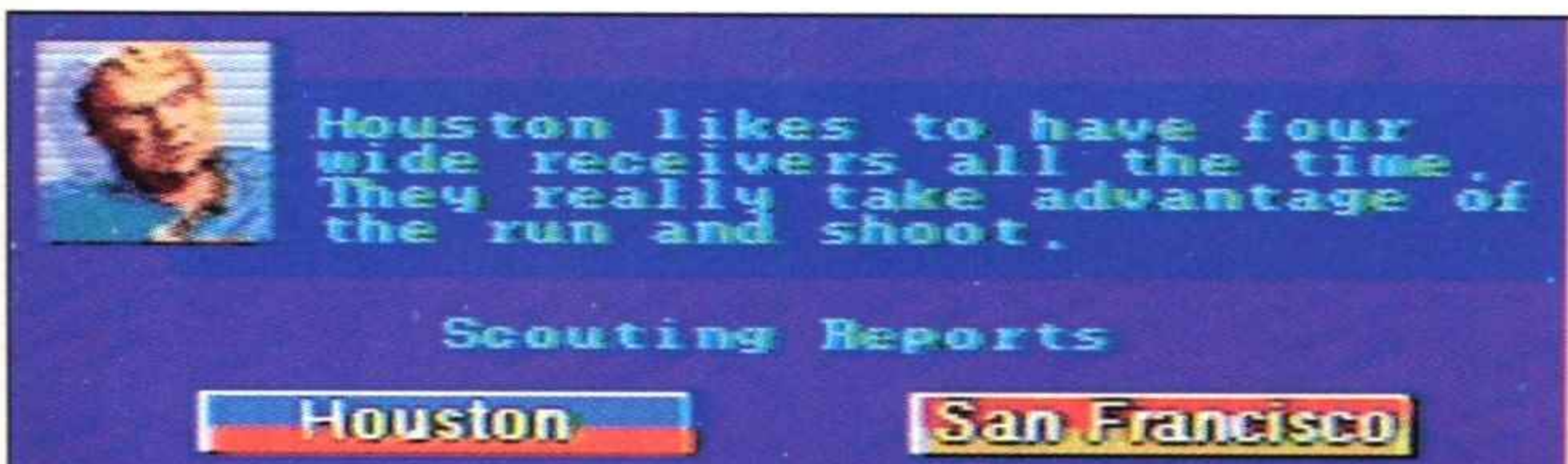


SUPERNES

JOHN MADDEN '92

HELP
game power

Rispetto al suo predecessore, Madden 92 ha subito modifiche minimali per quanto riguarda la grafica e l'interfaccia, ma sostanziali per quanto riguarda l'intelligenza artificiale delle squadre del computer. Se nel primo Madden bastava trovare un paio di azioni che funzionavano e si poteva battere facilmente le squadre del computer, in Madden 92 ciò non è più possibile. Il computer è in grado di "capire" quali sono le azioni che ripetete frequentemente e trovare le giuste contrarie. Le squadre di Madden 92 sono basate su quelle della NFL della stagione scorsa, quindi la conoscenza della vera NFL aiuta. Se avete seguito le trasmissioni di Tele +2, dovrete sapere vagamente quali sono le tendenze di ciascuna squadra e quali i giocatori più pericolosi: ad esempio, dovrete sapere che il WR80 di San Francisco è Jerry Rice, mentre l'HB20 di Detroit è Barry Sanders, e che entrambi sono due giocatori pericolosissimi da tenere sempre d'occhio se sono vostri avversari o sui quali contare se sono della vostra squadra. Madden 92 è molto più difficile del suo predecessore e necessita una conoscenza più approfondita delle squadre, del gioco e delle sue sfumature tattiche. Ecco alcuni consigli per gli "head coach" a cui non piace perdere.



Leggete sempre il commento di John Madden sulla squadra avversaria così da farvi un'idea di quello che vi aspetta. Ad esempio, di Houston Madden dice che: "Gioca sempre con quattro ricevitori. Utilizza al meglio la run and shoot". Quindi dovrete utilizzare formazioni difensive con quattro, o cinque, "defensive backs", adatte a contrastare le azioni di lancio.



Le abilità di una squadra, o meglio i reparti in cui è forte o debole, variano a seconda dell'avversario, come è riportato dallo "scouting report". Un segno di spunta di fianco di una posizione/reparto indica che la squadra è più forte dell'avversario in quella posizione, due segni che è molto più forte, mentre se entrambi hanno un segno sono di pari forza. Come potete vedere da queste schermate, i reparti di San Francisco rispetto a quelli di Buffalo e Dallas variano notevolmente e quindi varia la strategia di gioco. Ad

esempio, contro Buffalo dovrete stare molto attenti alle azioni di corsa, ma anche a quelle di lancio poiché i suoi ricevitori sono di un solo segno inferiori a quelli di Frisco, che sono tra i migliori in assoluto.



ATTACCO

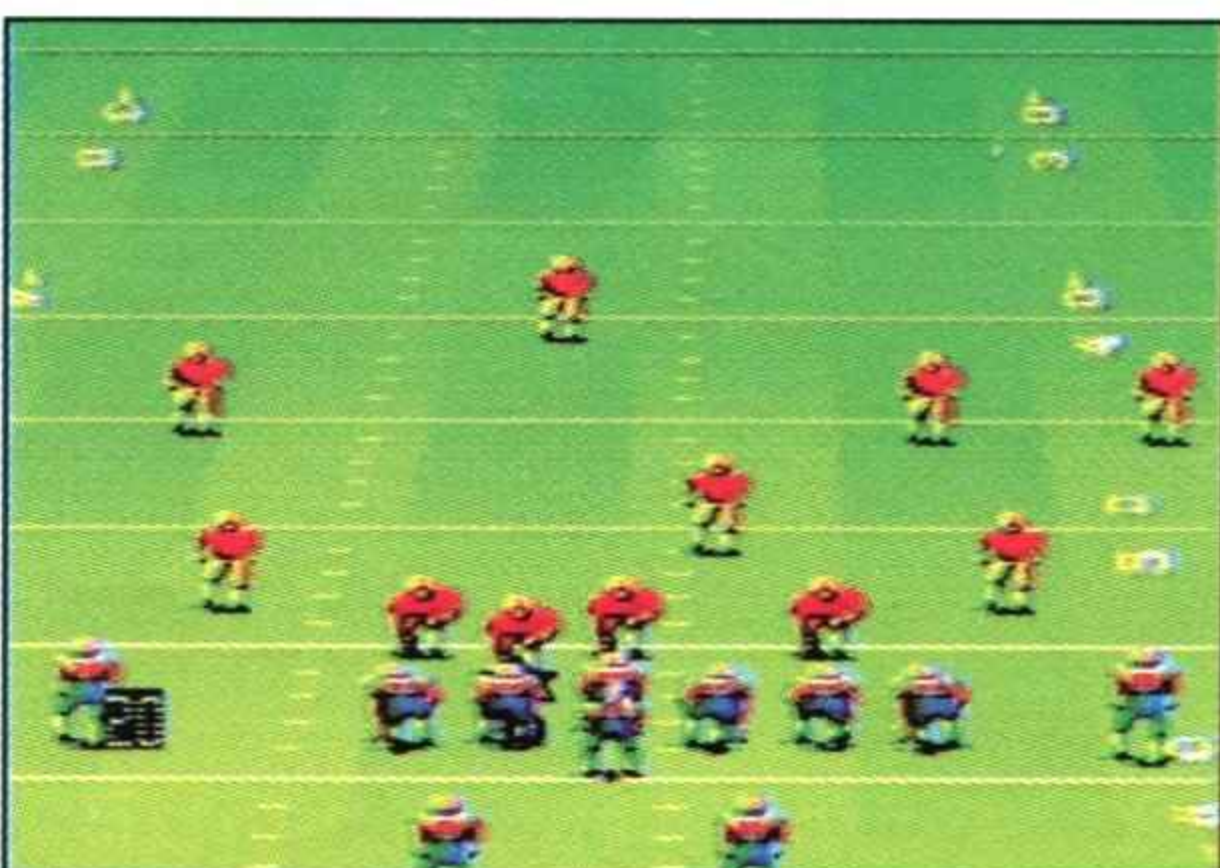
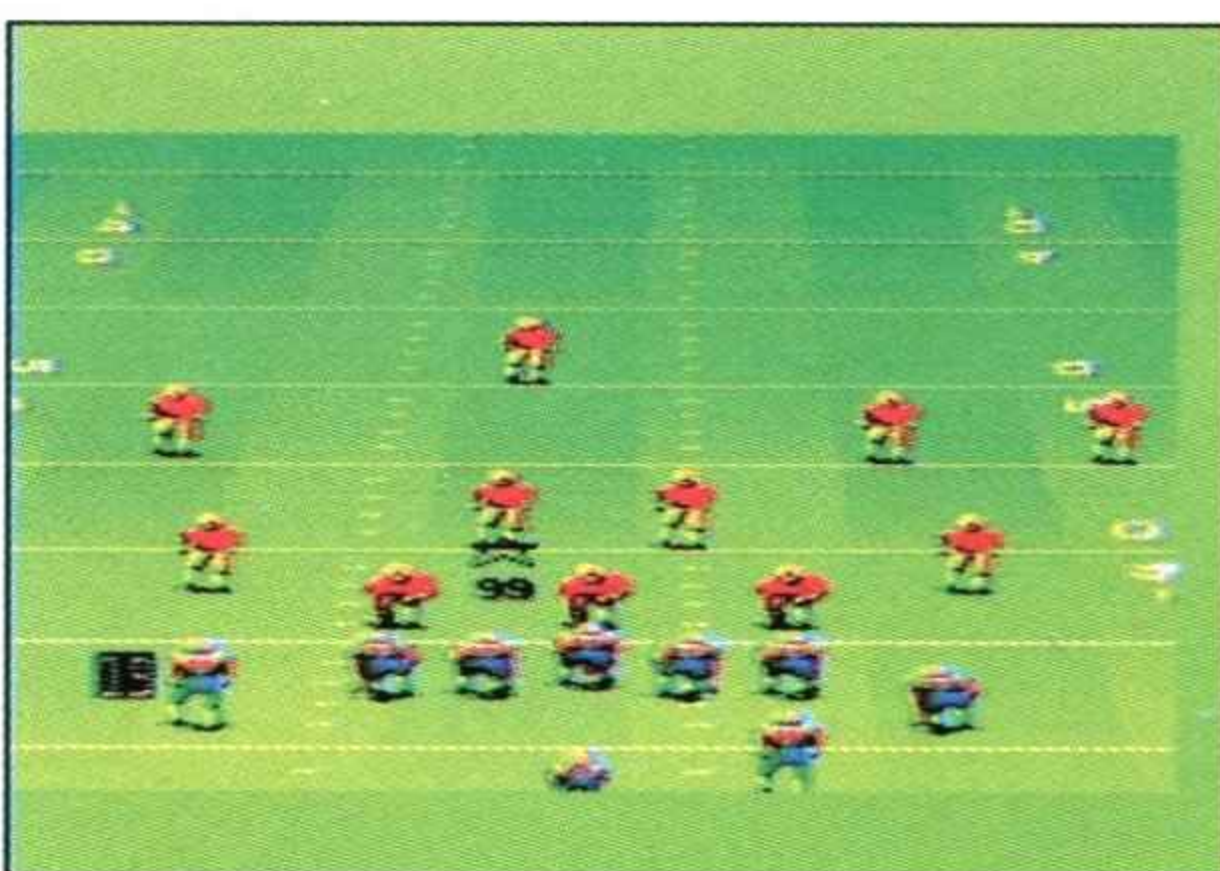
In attacco, una squadra di football fa sempre quello che gli riesce meglio, cioè sfrutta i suoi migliori giocatori. Se una squadra ha una buona linea d'attacco e un buon reparto di "running backs", dovrà cercare di giocare sulle corse per sfruttarne le caratteristiche. Innanzitutto, quindi, bisogna familiarizzare con le abilità dei propri giocatori. Leggete sul libretto di istruzioni i "player ratings" dei giocatori della squadra che volete guidare e confrontatele con gli "Offensive Alignments" alle pagine 40/43.

Per le azioni di passaggio notate quali sono i giocatori indicati come A, B e C, che sono le tre opzioni possibili di sviluppo di un'azione di lancio: saprete dov'è il vostro migliore ricevitore e se l'azione prevede o meno una sua partecipazione attiva. Ovviamente vi conviene usare azioni che prevedono la sua partecipazione perché avranno maggiore probabilità di riuscita.

Lo stesso dicasi per le azioni di corsa: scegliete le azioni in cui sia il vostro miglior running back a portare la palla. Nelle azioni di corsa cercate inizialmente di seguire l'azione nel modo previsto, infilando i buchi aperti dai vostri uomini di linea: se poi vedete che la difesa ha trovato le giuste contrarie, allora improvvisate.

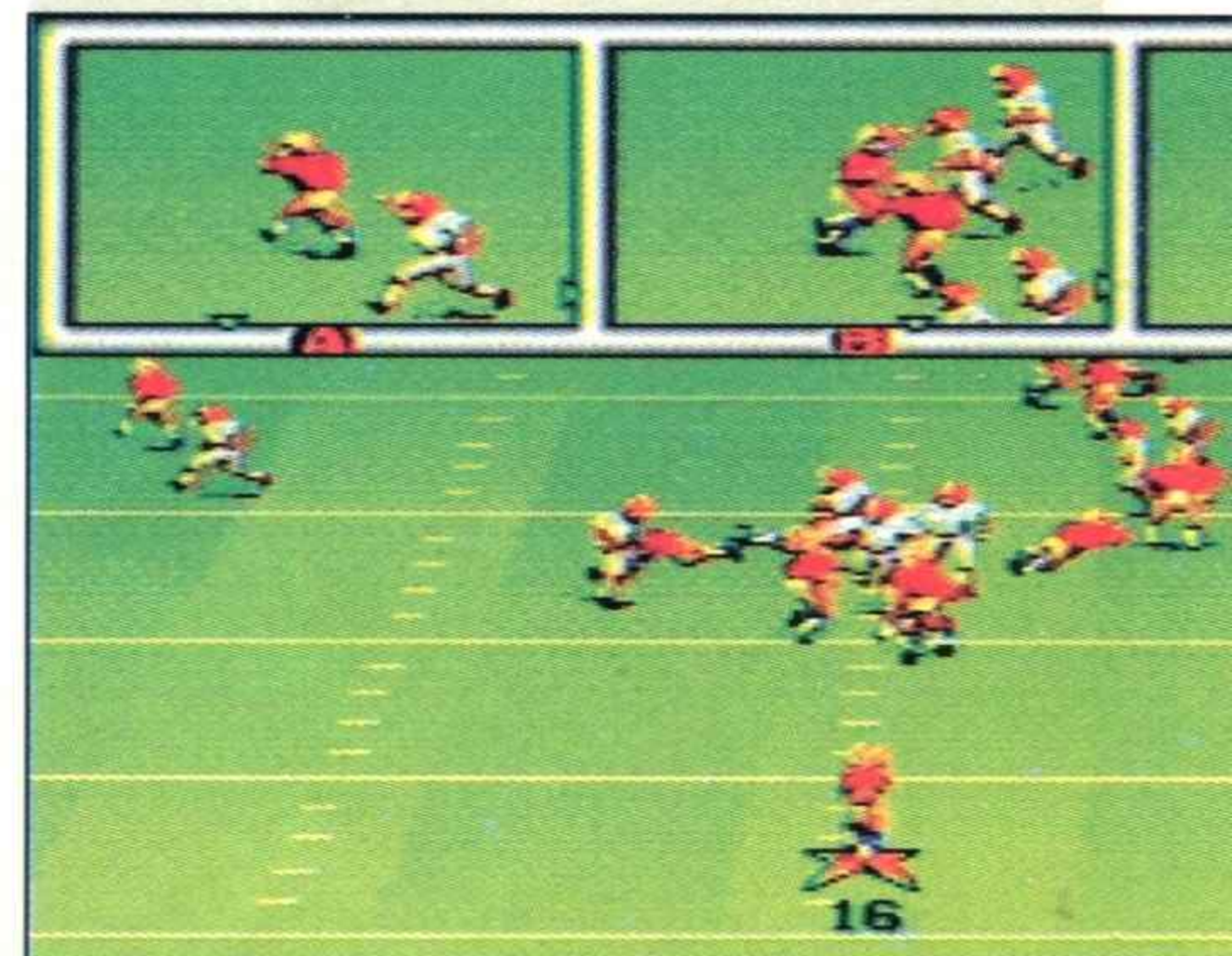
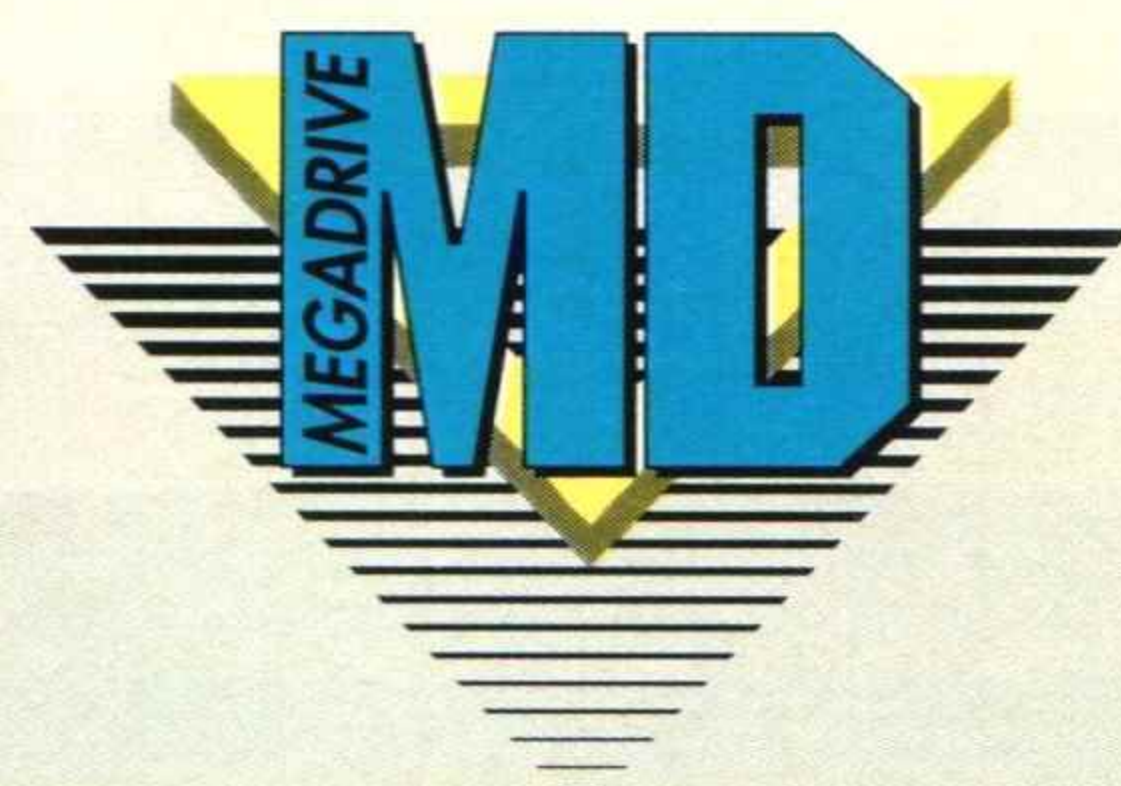
Compatibilmente con le abilità della vostra squadra, mescolate azioni di corsa o di passaggio per tenere la difesa avversaria sul chi vive, cosicché non possa prevedere che cosa farete.

Leggete i "player ratings" dei difensori delle varie squadre che affrontate: saprete quali sono i difensori più bravi e pericolosi, così da evitare, quando possibile, di sviluppare azioni offensive nelle loro zone di competenza. Infine, imparate a distinguere le formazioni difensive, così da sapere, prima che parta l'azione, se è il caso di chiamare un "audible" per sfruttarne i punti deboli.



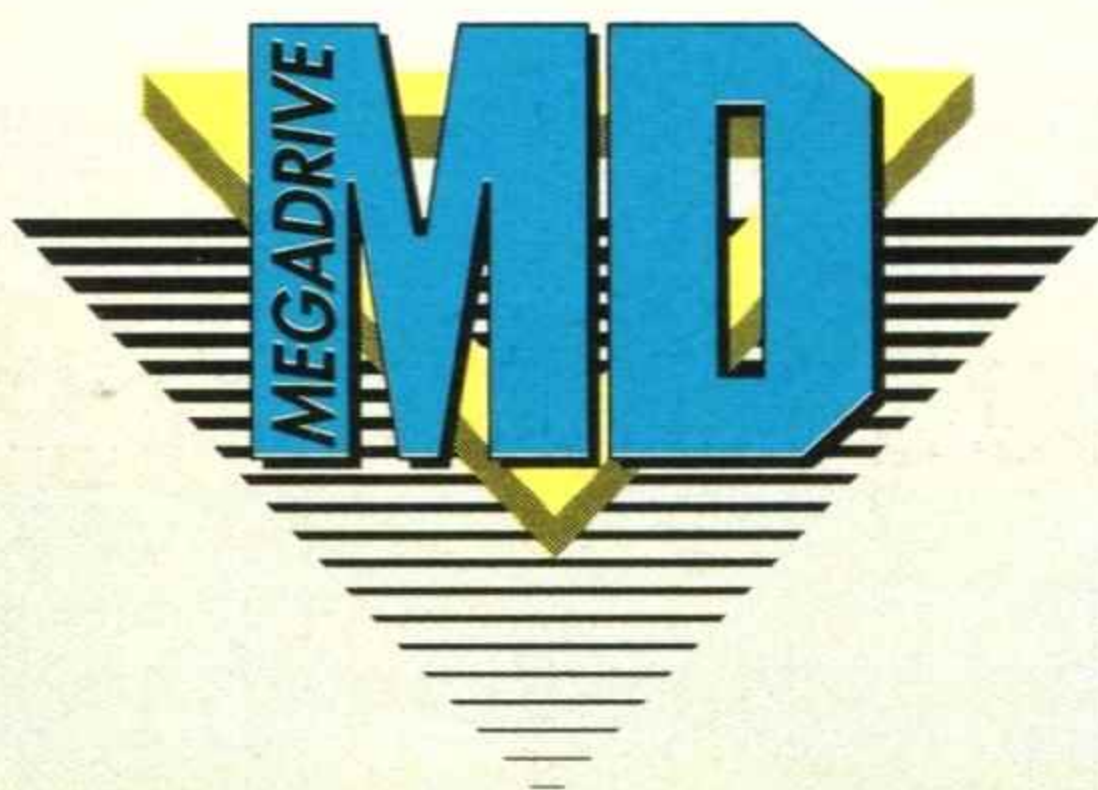
troppo occupati a vedersela con i "defensive linemen" per potervi fermare. Attenzione però: questa azione funziona solo nel primo tempo poiché nel secondo il computer trova le contromisure.

Non ci sono azioni che funzionano sempre, poiché ogni squadra ha le sue caratteristiche, ma se avete un ILB o linebacker interno (nella foto il RILB #99) molto veloce (in una formazione 3-4) ecco un'azione che ha buone probabilità di successo contro qualunque avversario: posizionate il vostro LB (dopo esservi accertati che non abbia funzioni di copertura sui passaggi) tra due uomini di linea, uno o due passi più avanti, e quando parte l'azione sfondate la linea di difesa: i due "offensive linemen" saranno



MEGADRIVE

JOHN MADDEN '92



FERMARE L'OROLOGIO

Il tempo è un elemento essenziale del football, soprattutto negli ultimi minuti del 2° e 4° quarto. È importante imparare a gestirlo.

Se siete in svantaggio:

Innanzitutto, tenete sempre d'occhio l'orologio. Poiché avete a disposizione solo tre "time-outs" per tempo (se siete sotto di non più di 3 punti, tenete l'ultimo per il "field goal"), dovrete sfruttare altri modi per fermare l'orologio. Le azioni di lancio sono ideali in queste situazioni poiché sono veloci e fanno guadagnare molte yarde

rapidamente. Secondo le regole, se il ricevitore viene placcato dentro il campo, il tempo continua a scorrere. Invece, se il portatore di palla esce dal campo l'orologio si ferma. Quindi, usate azioni di corsa o di passaggio all'esterno e se il portatore di palla sta per essere placcato buttatevi fuori dal campo. L'orologio si ferma anche in caso di passaggio incompleto: può essere un sistema (scegliete un lancio lungo e

tirate subito appena dopo lo snap), ma fate attenzione perché si rischia un intercetto.

Se siete in vantaggio:

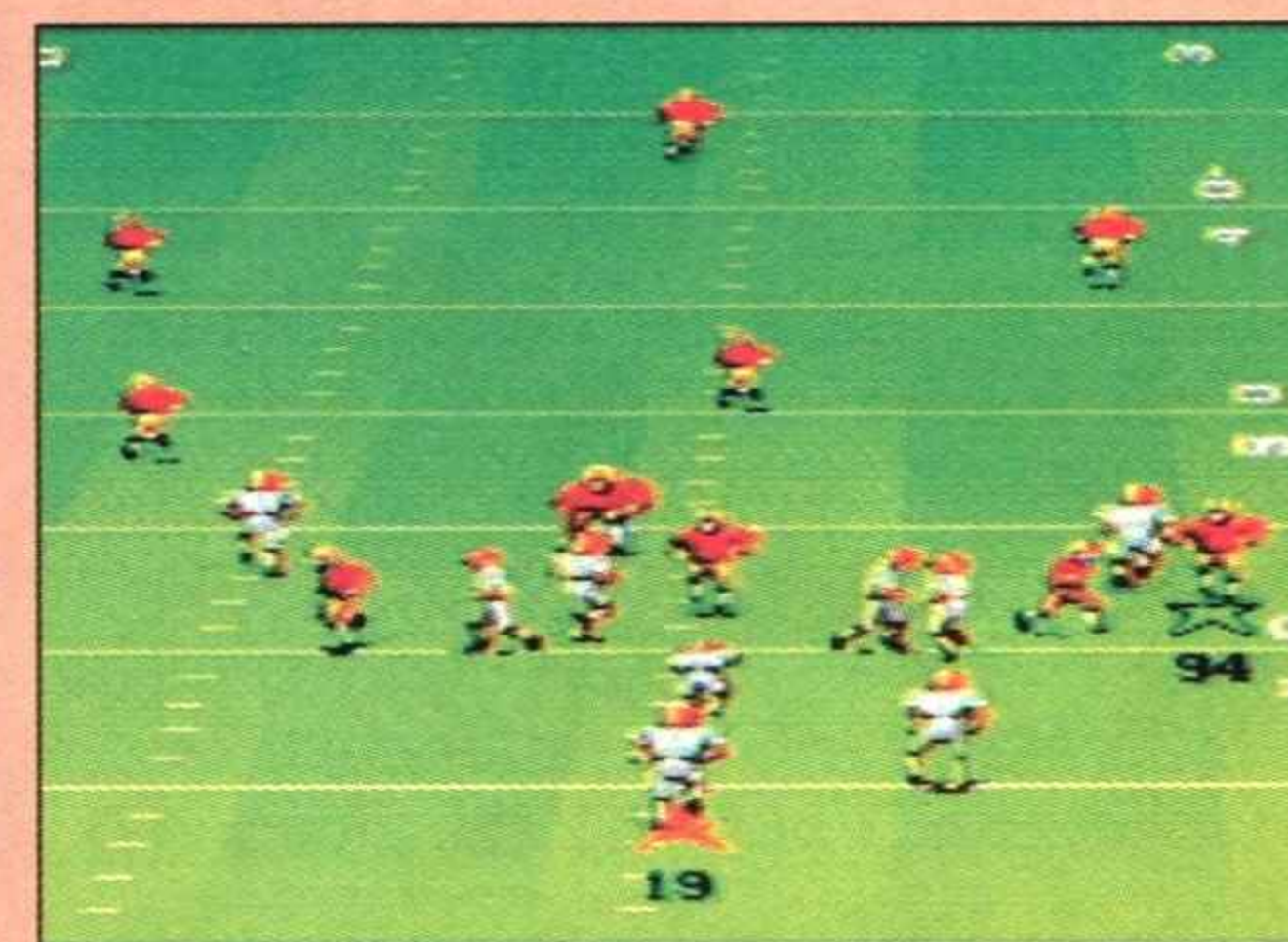
Cercate di consumare tempo con azioni di corsa. Qualunque cosa facciate non uscite mai dal campo. Costringete gli avversari a usare i loro tre time-out. Controllate l'orologio in basso a sinistra e fatelo scorrere fino quasi a zero prima di dare lo snap, così da mangiare più secondi possibile. Non è sportivo, ma quello che conta è vincere, o no?



Ecco lo spettacolo pirotecnico che premia i vincitori del John Madden Championship, la finale che le persone normali chiamano Superbowl e che le società, per non pagare i diritti, chiamano in modi curiosi, come ad esempio John Madden Championship.

DIFESA

Le stesse cose dette per l'attacco valgono per la difesa. Anche qui dovete familiarizzare con le abilità dei vostri giocatori, leggendo sul libretto di istruzioni i "player ratings" dei vostri difensori e confrontandole con i "Defensive Alignments" alle pagine 47/48. Saprete dove si trova ciascun difensore e quali sono le sue abilità in caso di azioni di corsa o di passaggio. Sulla base dei "player ratings", che riportano il numero di "linebackers" e di uomini di linea titolari, scegliete il tipo di difesa-base da adottare - 3-4 o 4-3 - così da sfruttare al meglio il vostro organico. Imparate a distinguere le formazioni offensive, così da avere un'idea, prima dello "snap", su quale giocatore punterà la squadra avversaria e in che modo si svilupperà l'azione. Potreste



scoprire che è il caso di chiamare un "audible", per evitare di farvi prendere di

sorpresa da un'azione di lancio quando siete in formazione per bloccare una corsa.

E SE PROPRIO NON CE LA FATE...

...ad arrivare a giocare il John Madden Championship con questi consigli, ecco qua i codici per giocare la finale con una qualunque delle 28 squadre della Lega. In caso di vittoria, potrete godervi i fuochi d'artificio!

Atlanta:	D72C835L
Buffalo:	DWJ4NLPV
Chicago:	DNGTY8P0
Cincinnati:	C536LLJY
Cleveland:	BH50J4GN
Dallas:	BDNZZTR1
Denver:	DNZ7N50D
Detroit:	BHL50XB6
Houston:	CLDCKBFT
Indianapolis:	DKXLZ1LW
Kansas City:	DGXNTKWT
Los Angeles:	BHJFGFVR
Miami:	C2Z4ZSZS
Minnesota:	CC50N7W4
New England:	DG10WJCT
New Jersey:	CS41LX68
New Orleans:	DV8XCHZG
New York:	BTCHRSRX
Oakland:	BH4MBJ03
Philadelphia:	BTGBF4Y9
Phoenix:	DR85KS35
Pittsburgh:	DWN8M06J
San Diego:	C8X8RT1V
Seattle:	D5KT9LWW
San Francisco:	CC7CDVLS
Tampa Bay:	DNBS1KMB
Washington:	FB16WJWP

MEGADRIVE

Finalmente è qui! La console più possente dell'Universo è sbarcata in Italia! Dopo mesi e mesi di notizie, conferme e smentite, il Neo Geo della SNK, la console più mostruosa dell'Universo, ha raggiunto il nostro bel paese per la gioia dei videogiocatori più esigenti (e più ricchi)...

La SNK è una casa nipponica (di Osaka, per la precisione) discretamente famosa per la produzione di coin-op, cabinati e affini: nonostante questa popolarità, i suoi prodotti da sala sono sempre stati di medio livello e, diciamolo francamente, non hanno mai conquistato il cuore (e, cosa più importante, il portafoglio) dei videogiocatori. Un paio d'anni fa, quando case come Capcom, Konami e Sega, sembravano avere ormai il predominio del divertimento da sala mondiale, la SNK ha tirato fuori dalla manica il cosiddetto jolly (rigorosamente con gli occhi a mandorla): visto che colossi come la Taito apparivano imbattibili nel settore coin-op, l'unica soluzione possibile era quella di superarli su un altro campo, quello del divertimento videoludico da casa. Anche in questo settore però la concorrenza era spietata: il Megadrive della Sega aveva conquistato una fetta di mercato immensa, il Nes andava ancora di brutto e l'uscita del Super Famicom era vista come l'arrivo della console definitiva. Ed ecco la trovata geniale del settore marketing della SNK: realizzare una console destinata esclusivamente a una fascia di mercato elevata, sfruttando le conoscenze del settore coin-op. E così ha visto la luce il Neo Geo, la prima "console a 24 bit". I primi titoli usciti erano notevoli, ma facevano sorgere qualche lecito dubbio: l'unica software house con l'evidente intenzione di supportare la macchina era la SNK stessa e, come

ci ha insegnato la storia, console e computer con un solo sviluppatore hanno sempre fatto una brutta fine. Eppure, nonostante siano passati svariati mesi, il Neo Geo vive alla stragrande e, anche grazie alla realizzazione della versione da sala e alla notevole diffusione nelle sale giochi nostrane, gode di una buona fama negli ambienti videoludici italiani. Se escludiamo il Giappone, paese d'origine, l'importazione ufficiale del Neo Geo è iniziata in USA e in Francia dove, pur non raggiungendo (ovviamente) la quantità di vendite di Megadrive e affini, la console SNK è stata accolta positivamente. In Italia il Neo Geo, essendo arrivato tramite importatori paralleli, è stato posto in vendita a prezzi ciclopici e proposto come potenziale concorrente di Megadrive e Super Nes. Il risultato? La fascia più giovane del mercato videoludico ha optato per le console della Sega e della Nintendo, essendo questi sistemi meno costosi e avendo più software a disposizione, mentre il target ideale (adulti o giovani danarosi, magari non fanatici di computer) non è nemmeno venuto a conoscenza dell'uscita del Neo Geo. Fortunatamente, grazie alla General Game di Napoli (società famosa per la distribuzione nel nostro paese di coin-op e affini), la console è ora disponibile ufficialmente con conseguente diminuzione di prezzo, quindi, se cercavate una valida alternativa a Megadrive, PC Engine Duo e Super Nes, avete trovato quello che fa per voi.

TECNICAMENTE PARLANDO

Come tutti certamente saprete già, il Neo Geo è una console mostruosa. All'interno dello stupendo chassis nero (che ne fa una macchina vincente anche sotto il profilo puramente estetico) troviamo due microprocessori: un Motorola 68000 (lo stesso che troviamo all'interno del Megadrive, dell'Amiga e dell'Atari ST) "settato" a 12Mhz e il buon vecchio Z80 a 4Mhz (uno dei processori più diffusi al mondo). Ecco quindi spiegato l'arcano mistero dei cosiddetti "24 bit". Il 68000 è a 16 bit, lo Z80 a 8: facendo una somma che farebbe rabbrivire Einstein, Norton e Mike Buongiorno, e mettendo insieme i bit dei due processori (operazione assurda, se non in una pagina pubblicitaria) si ottiene il famigerato 24. La palette è di 65536 colori, con un massimo di 4096 colori disponibili su schermo contemporaneamente, gli sprite hardware sono 380 e i canali audio (stereofonici) sono 15 con 7 di questi in FM (quindi in grado di trasmettere sonoro campionato). Un particolare molto interessante del Neo Geo è la possibilità di utilizzare la Memory Card: in pratica si tratta di una scheda, della grandezza di una normale carta di credito, della capacità di 2 Kb. Su questa scheda è possibile salvare la situazione in ogni istante, così da poter continuare in qualsiasi istante una partita interrotta al quarto livello senza aver perso neanche una vita. Il bello è che la Memory Card può essere usata anche in sala giochi con i cabinati Neo Geo per salvare una partita e continuarla con tutta tranquillità a casa. Una menzione particolare merita anche il joystick, realizzato davvero egregiamente: quattro tasti di fuoco, una manopola da coin-op, un tasto Select e uno Start sono una garanzia

per il futuro, anche in previsione di titoli "incasinati" sotto questo punto di vista, come *Street Fighter 2*. Purtroppo, come sempre quando si parla del Neo Geo, questa qualità si paga e, visto che nella confezione è incluso un solo joystick, se volete giocare in due contemporaneamente dovrete "tirar fuori la lira" per un altro comando e non aspettatevi di averlo gratis! L'uscita video è Scart, e altro non avrebbe potuto essere: solo in questo modo infatti è possibile collegare il Neo Geo alla stragrande maggioranza di monitor e televisori e avere, allo stesso tempo, un'ottima definizione dell'immagine con colori nitidi e non slavati. Di hardware abbiamo già parlato, la parte video è descritta qui sopra, del sonoro ce ne siamo già occupati (a proposito, c'è anche un'uscita per la cuffia per non rompere le palle ai vicini con lo stereo a tutto volume)... e i giochi? Eheheh, sapevamo di avervi fatto venire l'acquolina in bocca, quindi eccovi una descrizione sommaria di tutti i titoli disponibili per la mitica console della SNK; i prezzi variano di molto, ma se volete un'indicazione sappiate che si viaggia dalle 100.000 lire, per i titoli più vecchi o più scadenti, alle 240.000 - 250.000 circa per le ultime uscite. A proposito, come certo saprete, la console della SNK può gestire con facilità cartucce contenenti fino a 330 Mb di dati!!! Finora le cartucce uscite contengono da una quarantina a sessanta-settanta mega di dati (provate voi a riempire in poco tempo 300 Mega!) e già così i risultati sono ottimi: chissà quando, e se, i giapponesi arriveranno a riempire interamente una cartuccia... Neo Geo: la nascita di una nuova generazione di console?

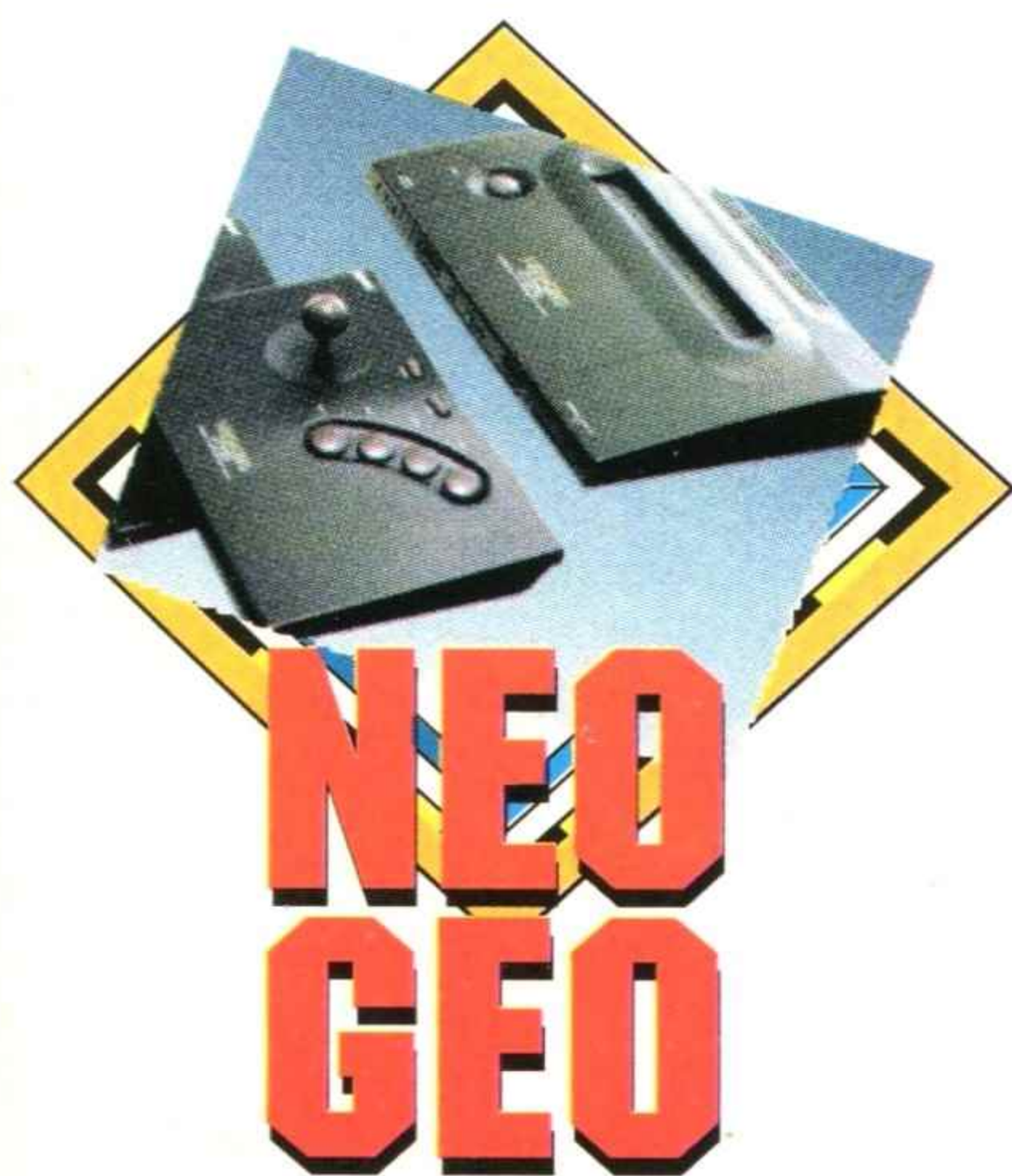


Blue's Journey



Baseball Star Professional II

I voti, come per la Guida Gameboy, variano da una stella (vade retro) a cinque stelle (ipotecatavi la casa, ma procuratevi questa cartuccia. Vai con le recensioni!



ALPHA MISSION II

Spara che ti passa. *Alpha Mission II* vi mette ai comandi di una potentissima astronave con il compito principale di fare a fettine le orde di invasori alieni che in tutti i modi tentano di farvi la pelle. Come avrete capito da quest'introduzione *Alpha Mission II* è tutto men che originale.

In compenso anche la realizzazione tecnica è appena sufficiente, con una grafica così così e un sonoro appena accettabile: queste caratteristiche ne fanno un titolo "only for fans", che non piacerà di certo a tutti coloro che vogliono stupire gli amici con qualcosa di colossale.

★★

ANDRO DUNOS

Uno dei pochi sparatutto spaziali disponibili per il Neo Geo.

Lo sprite principale è un po' piccolo, ma il resto della grafica è da mascella spezzata (non è una brutta cosa: significa solamente che quando vedrete il gioco rimarrete a bocca aperta per così tanto tempo che vi si spezzerà la mascella inferiore) e nel complesso è più che giocabile.

Armi extra ce ne sono a bizzeffe, quindi se

volete dare la paghetta al vostro amico gasato per il Super Nes non vi resta che comprarvi *Andro Dunos*.

★★★★

BASEBALL STAR PROFESSIONAL

Magnifico! Fantastico! Stupendo! Sensazionale! Probabilmente una delle migliori cartucce esistenti per Neo Geo, nonostante il peso degli anni. La grafica è bellissima, c'è una stragrande abbondanza di sonoro campionato e la giocabilità è eccelsa, soprattutto nel modo a due giocatori. Compratelo, anche se non amate il baseball, perché ne vale veramente la pena!

★★★★★

BASEBALL STAR PROFESSIONAL II

Magnifico bis! Fantastico bis! Stupendo bis! Sensazionale bis! *Baseball Star 2* è persino meglio del suo predecessore: gli sprite sono ancora più giganteschi, il sonoro è ancora più ricco e la giocabilità è immutata. Senza alcun dubbio la cartuccia da acquistare per prima se avete un Neo Geo. In ogni caso, se non vi fidate di queste righe (e fate male!), aspettate la recensione completa su uno dei prossimi numeri di Gheim Pauà!

★★★★★

BLUE'S JOURNEY

Se volete avere un'idea di cosa sia *Blue Journey* è sufficiente che immaginate la versione Neo Geo di *Super Mario World*: grafica ultracolorata, sonoro orchestrale e ingrandimenti hardware a condire il tutto. In pratica Sonic può pure andarsi a nascondere...

La giocabilità non è esattamente quella di Mario, ma poco ci manca e fareste bene a dargli un'occhiata. Anche in questo caso vige la legge dei crediti infiniti che, se mal adoperati, tolgono tutto il gusto e il divertimento al gioco.

88% GP 8

BURNING FIGHT

Ennesimo tentativo di scopiazzare i coin-op più in voga del momento.



Fatal Fury

Questa volta il prescelto dei programmatori della SNK è *Final Fight*, picchiaduro a scrolling orizzontale con possibilità di giocare in due contemporaneamente e di scegliere il proprio eroe fra una gamma di tre coraggiosi.

La giocabilità è ok, ma la grafica è parecchio piatta e non sfrutta al meglio le possibilità della "bestia" su cui gira. dategli comunque un'occhiata.

★★★

CROSSED SWORDS

Avrebbe benissimo potuto chiamarsi *Cyberlip 2*. L'inquadratura è la medesima (sofferta) e il gioco è più o meno lo stesso: ammazza i cattivoni e non farti beccare, altrimenti scende l'energia e appare il Game Over. Per fortuna alla SNK si sono impegnati un filino di più e il risultato si vede: grafica e sonoro ottimi, buona giocabilità e divertimento assicurato per un bel po' di partite. Consigliato.

★★★★

CYBER LIP

Malriuscito tentativo di realizzare qualcosa di particolarmente originale da parte dello staff creativo della SNK. In pratica si tratta di un arcade-sparatutto

"alla *Operation Wolf* con la solita inquadratura in soggettiva: l'originalità sta tutta nel fatto che potete vedere di fronte a voi, oltre ai nemici che tentano di farvi la pelle e a missili e armi varie, le vostre mani e le armi di cui siete in possesso (un po' come nel vecchio *Exterminator*).

Sarebbe stato meglio se grafica, sonoro e giocabilità fossero stati all'altezza dell'originalità...

★★

FATAL FURY

Grandissimo! Ultramitico! Cenobitico! Meraviglioso! Un picchiaduro con i controfiocchi e, con ogni probabilità, il miglior gioco di questo genere disponibile su Neo Geo.

Ci sono un casino di mosse speciali (dovreste vedere quella tipo tornado "alla *Tasmanian Devil*"), la grafica è mostruosa e il sonoro è ottimo.

Per non comprarlo dovrete veramente avere i banchi nel cervello (oppure non possedere un Neo Geo, nel qual caso vi conviene comprarvene uno)!!!

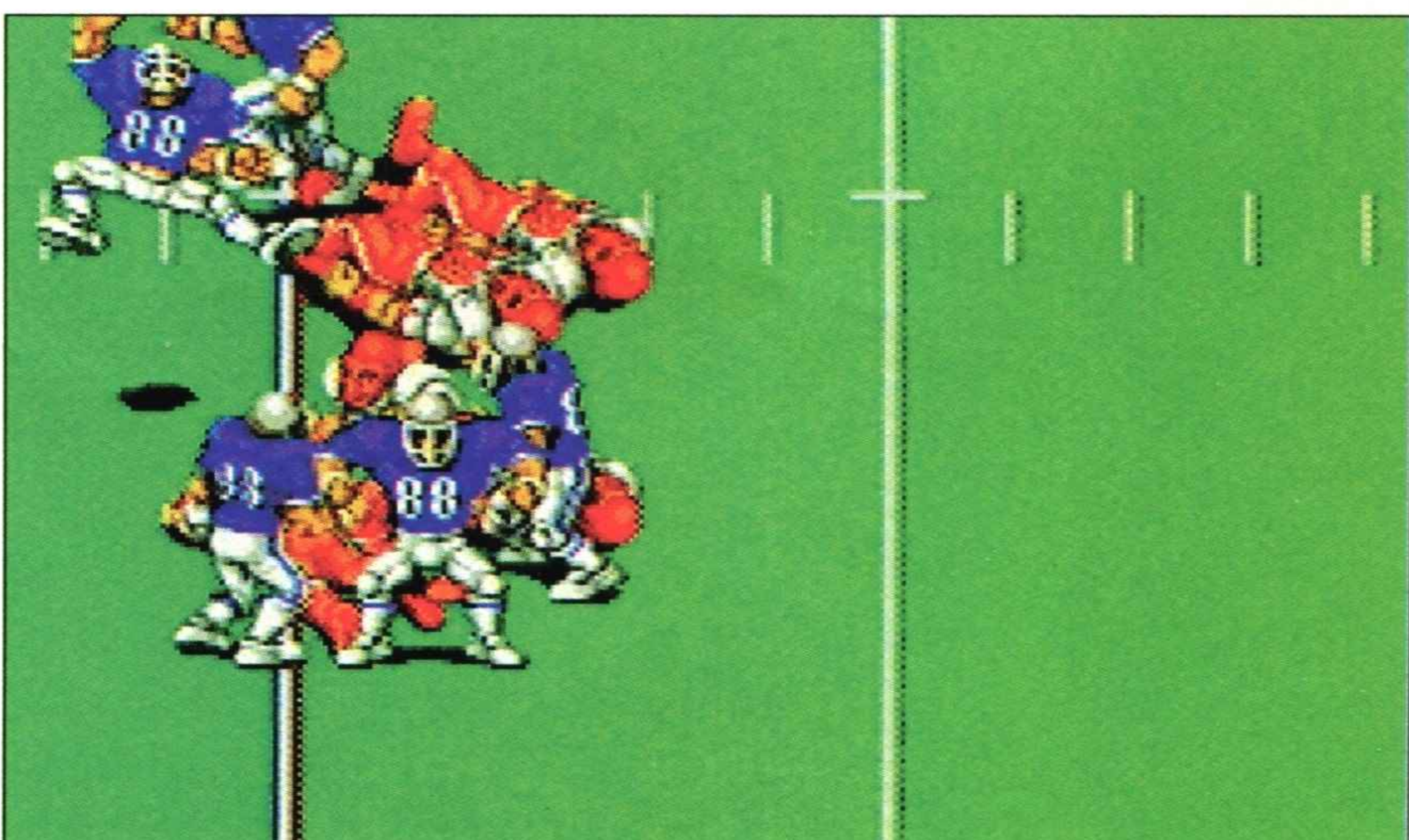
★★★★★

FOOTBALL FRENZY

Ennesimo titolo sportivo della SNK. Questa



Burning Fight



Football Frenzy



Last Resort

volta la disciplina riproposta è quella violentissima del football americano. Le squadre, purtroppo, sono inventate, ma il divertimento è assicurato al cento per cento. Le animazioni sono pazzesche con gli sprite alti una spanna che si pestano, tentano di strozzarsi e si fanno in generale un sacco di male. Forse è un tantinello facile e alla lunga giocare contro il computer diventa monotono, ma in due contemporaneamente è uno dei titoli più forti della gamma Neo Geo....



GHOST PILOT

Avete presente il buon vecchio 1943? No, non stiamo parlando dell'anno, disgraziati, ma del coin-op! Si trattava di uno sparattutto con inquadratura verticale, interamente ambientato nella seconda guerra mondiale, in cui dovevate pilotare un aereo da guerra e far fuori una marea di portaerei, torrette mitragliatrici e cannoni. *Ghost Pilot* è la "cover" di quel gioco, opportunamente rielaborato per il Neo Geo. Carino, ma niente più..



KING OF THE MONSTERS

Ancora una volta un'idea rubata dai genialoidi della SNK a un gioco di un'altra casa di software. *King of the Monsters* non è altro che la versione 3D migliorata di *Rampage*, un vecchio gioco in cui bisognava guidare una serie di mostri come Godzilla e draghi vari e distruggere il distruggibile in una città evitando di esser colpiti da pompieri, polizia e guardia civile vari. Recentemente è uscito anche *King of the Monsters 2*, ancora più massiccio e ancora più terrificante (aspettatevi la recensione al più presto). Un must per tutti i videogiocatori con istinti distruttivi.



LAST RESORT

Ecco un altro sparattutto spaziale vagamente simile a *Andro Dunos*. Grafica e sonoro sono da Neo Geo e la giocabilità, grazie anche alla risposta rapida dello stupendo joystick (chiamalo joystick...) Neo Geo, è ottima. Un titolo papabile d'acquisto, soprattutto se odiate i giochi sportivi che sono, probabilmente, i migliori per la console della SNK.



Ninja Commando



Mutation Nation

LEAGUE BOWLING

Adesso spiegatemi chi può essere così folle da tirar fuori un tot di soldi per una simulazione di bowling! D'accordo, in fondo non è malaccio come gioco e se vi ci imbattete in sala giochi potreste anche investirci un gettone. Ma se state cercando una cartuccia con cui passare i piovosi pomeriggi invernali, statene alla larga (a meno che non siate degli ultramegappassionati di bowling che si portano in giro la boccia anche quando vanno al bagno).



MAGICIAN LORD

Un gioco, un mito giovanile. *Magician Lord* è uno di quei titoli che hanno contribuito a rendere la console della SNK famosa in tutto il mondo. Definirlo un arcade platform sarebbe quasi limitativo, vista la mole degli sprite e lo straordinario utilizzo dei colori del grande Neo Geo da parte dei grafici della casa nipponica. Se vogliamo cercare il pelo nell'uovo dobbiamo evidenziare l'eccessiva difficoltà del gioco, ma se quello che desiderate è il tipico gioco "uguale al bar" dalla realizzazione tecnica superba, *Magician Lord* fa proprio al caso vostro.



NAM '75

Uno dei primissimi titoli per Neo Geo. Praticamente si tratta di un incrocio fra *Operation Wolf* e *Cabal*: nei panni del solito eroe temerario dovete fare la pelle ai nemici, evitando di finire senza armi e senza energia. L'inquadratura è in soggettiva, con i nemici che avanzano di fronte a voi e lo scrolling laterale a rendere il tutto ancora più incasinato. Le animazioni sono notevolissime, il sonoro è ottimo e, soprattutto se giocate in due, il divertimento è assicurato. Peccato solo sia così difficile da finire...



NINJA COMBAT

Shinziplinvintincinbin... No, non siamo impazziti: è solo il verso (rigorosamente campionato) che emette il protagonista di *Ninja Combat* quando lancia un megaincantesimo contro i nemici! In pratica ci troviamo di fronte all'ennesimo picchiaduro "alla *Double Dragon* con la possibilità di giocare in

due contemporaneamente, scrolling orizzontale e una tonnellata di nemici da affrontare. Purtroppo questa cartuccia si rivela troppo facile e gli improvvisi rallentamenti quando ci sono troppi sprite su schermo sono davvero insopportabili.



NINJA COMMANDO

Togliete il sostantivo "Ninja" al titolo di questa cartuccia e capirete di cosa stiamo parlando. Trattasi di versione anni '90 di *Commando*, uno degli sparattutti più acclamati dello scorso decennio. La grafica è ottima (con l'inquadratura a volo d'aquila che permette di avere maggior libertà in campo artistico), il sonoro è mitico e la giocabilità, come sempre quando si splatterano una fila di sprite, è ottima.



MUTATION NATION

Ebbene sì, ancora un picchiaduro e, forse, il migliore disponibile sulla console SNK. La grafica e il sonoro sono irresistibili, la giocabilità, soprattutto nel modo a due giocatori, è mitica e, in generale, si ha quel feeling "da coin-op" tipico delle cartucce realizzate con particolare cura. Acquisto consigliatissimo.



PUZZLED

Cosa sarà mai un gioco dal nome *Puzzled*? Ma un puzzle game ovviamente. Peccato che il livello di questa cartuccia sia appena mediocre e la longevità faccia pena. Se volete buttare dalla finestra una mazzetta di deca freschi freschi di stampa fate pure...



RIDING HERO

Il primo gioco di corse motociclistiche per la console della SNK e, ad essere sinceri, uno dei più scarsi. La grafica è notevolissima e la possibilità di cimentarsi nel più tipico dei RPG nipponici è davvero ben accetta. Purtroppo il 3D è osceno e non si ha assolutamente la sensazione di velocità. Un titolo consigliato solo ai megafanatici delle due ruote (con molta disponibilità economica).



ROBO ARMY

Sembra proprio che i beat 'em up siano il genere preferito dai game designer della SNK. Anche in questa cartuccia bisogna massacrare tonnellate di nemici smanettando e pigiando furiosamente sui quattro tasti di fuoco.



Super Baseball 2020



Soccer Brawl



Thrash Rally

Anche in questo caso però non ci troviamo di fronte allo stato dell'arte dei picchiaduro, ma a un gioco onesto dedicato soprattutto agli amanti del genere sopraccitato. In parole povere... fate vobis!



SOCCER BRAWL

Sovvero come i giapponesi vedono il calcio.

I giocatori sono megarinforzati come se fossero linebacker della NFL, la palla è d'acciaio e il contatto fisico e la violenza gratuita sono i requisiti fondamentali per avere successo e vincere il campionato.

La grafica è, manco a dirlo, iperstrabiliante, il sonoro è favoloso, ma, quello che più conta, la giocabilità è massicissima.

In sala giochi ha avuto un successo senza precedenti e voi cosa aspettate a comprarvene una copia?



SUPER BASEBALL 2020

"Super" perché, essendo sul Neo Geo, è super, "Baseball" perché, in fondo in fondo, si tratta di una simulazione di baseball, e "2020" perché è l'anno in cui è ambientato questo gioco. Al posto dei soliti giocatori umani che masticano e sputano tabacco ci sono dei poderosi

robot che, oltre a giocare a baseball, devono evitare bombe, armi e altre amenità. Tutto è poderoso in questa cartuccia: grafica, sonoro, giocabilità e longevità. Il baseball è lo sport preferito dai giapponesi, e si vede...



SUPER SPY

Azione a tutto andare per questo platform-sparatutto dalla grafica molto dettagliata e colorata e dal look tipicamente giapponese. Gli sprite sono forse troppo piccoli, ma i nemici di fine livello (giganteschi), lo scrolling ultrafluido e la possibilità di giocare in due contemporaneamente ne fanno un must per i fanatici dei giochi arcade. Un solo appunto: cercate di non abusare dei continue infiniti o vi ritroverete ben presto con una cartuccia di cui non saprete che farvene.



THRASH RALLY

Bah! L'idea è buona, ma la realizzazione... Di cosa stiamo parlando? Ma di un arcade automobilistico con inquadratura dall'alto e rotazioni varie dello schermo a destra e manca. In pratica bisogna affrontare il solito rally stile Parigi - Dakar evitando gli spettatori posi-



Andro Dunos

zionati a lato del tracciato, le barriere architettoniche poste un po' ovunque e arrivando al traguardo entro il tempo prestabilito. La grafica è carina e ci sono alcune zoomate hardware che fanno impressione, ma la monotonia prende ben presto il sopravvento, garantendo una longevità pari a zero spaccato. Pazienza, sarà per la prossima volta...



TOP PLAYER GOLF

Primo titolo sportivo (insieme a *Baseball Star Professional*) per Neo Geo. Come avrete senz'altro capito si tratta di una simulazione di cricket e... Scherzi a parte, trattasi di simulazione dello sport

più praticato in Giappone (insieme al sopraccitato baseball). La grafica è molto buona, il sonoro idem e l'impostazione tipicamente arcade ne fanno un titolo consigliato anche dopo qualche anno dalla sua uscita. Menzione particolare per le zoomate hardware che farebbero impallidire un Super Nes.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

Se, dopo aver letto queste pagine, desiderate acquistare un Neo Geo o volete semplicemente qualche chiarimento, ecco l'indirizzo del distributore italiano della console SNK:

Giocando

Via Nuova Poggioreale 163 - F

80143 Napoli

Tel. 081/5536918

GAME OVER

LA GIORNATA DI UNO SCRUTATORE

Quando il discepolo di Marcello Marchesi incontra James Joyce è peggio di Blob.

Talvolta. Un bell'inizio. Potrebbe essere un finale suggestivo, odioso o pessimista a seconda dei punti di vista. I punti di vista. Perché non esistono i punti di udito? Uno potrebbe raccogliere cento punti di udito e partecipare al concorso dei biscotti per un viaggio in Groenlandia. Vuoi un po' di moralismo? No, grazie sto cercando di smettere. Tutti vogliono smettere, forse sarebbe ora di cominciare. Chi comincia è già a metà dell'operazione (meglio non usare anestetici). Che operazione, un'addizione forse? Banale. Sottrazione.

Anticonformista. No, no, è un elevamento a potenza. La volontà di Potenza. Cosenza. Carne morta in partenza. Sono vegetariano. No, non è un partito politico. E neppure una squadra di calcio. Il calcio fa bene alle ossa, bevete latte, vince l'osteoporosi. Però è difficile da digerire. Il latte, non l'osteoporosi. Il mio stomaco ama il rischio. Lascia o raddoppia? Premi il pulsante e rispondi alla domanda. È la prima risposta che conta le pecore. Per addormen-

tarsi. Dormire è un lusso che pochi possono permettersi. A torsolo nudo. La mela è il simbolo della sessualità. Anche la ciliegia. Perfino l'ananas, il mango e la Nes-pola. E se l'uomo del Monte fosse un'entità divina? E se il monte fosse il Sinai? Giocate ai videogiochi con la televisione spenta. I giochi vi sembreranno tutti uguali, ma almeno risparmierete sulla bolletta della luce. Comunque sono identici anche quando è accesa. E se diventassi un asceta? Mi darei un'ascetata sul cranio. Di Canio è un bel giocatorino, ma tiene troppo la palla. La terra è una sfera. La luna una biglia. Pizzul ha invaso Marte. Odio la guerra, ma in mancanza di pace è preferibile al traffico. Sveglia la tigre che c'è in té lipton al limone. Last but not least al limone sgrassa a fondo e senza ZZAP!. Albi non si attacca al lavoro del tuo dentista e di solito non pulisce il water. Tremate, tremate, fuori fa Freddy. Un, due, *Tetris*, chi è fuori è fuori chi è dentro ha incassato la tangente. Il candidato verifichi che la *Tengen* te alla parabola di Gesù coincide con la curva CIP. Odio gli scoiattoli. Ma non ditelo in giro, i verdi spuntano come funghi atomici

ad ogni angolo di strada. La lunga marcia. Bordin sei tutti noi. Ci divertiremo un frigo e mezzo. Spegni la luce che devo studiare. Accendi il libro che voglio dormire. La vita non è altro che un continuo ON/OFF. Sei morto? È saltata la luce. Saltellare, saltellare. Essere stupidi non basta più. Chi ha mangiato la confettura? Probabilmente si è macchiato tutto. Allora è stato quello là, che ha le guance tutte Rossetti. Signor Crosignani, mi parli di Adolf Hitler. Non saprei, non m'intendo di calcio. *Pacco Man* è uno che fa tanti bidoni. TV spazzatura. Giornalismo spazzatura. Videogiochi spazzatura. Assurdo univerno. È sempre più difficile andare avanti. Io resiste. Sesso, Droga e *Rocketeer*. Ascoltate la musica? Non potete sbagliare, Elliott e le storie stese. Al sole, così si asciugano. Siamo tutti Baldacci? Non mi permetterei mai. Ma Marco Auletta mangerà mai? Fatti i Kappa tuoi! E Dupont respira? Sì, ma senza farsi vedere, ve lo assicuro. Winners don't use drugs. They just sell'em. Il videogioco è un tuo diritto, amalo e rispettalo. PiCi (engine) eravamo tanto amati. Non mi hai fatto niente, faccia di serpente. Sei una mezza Cal-

zetta, disse Arcangelo Natali alla Befana. Che differenza c'è tra il TG2 e TGM? Le disgrazie non vengono mai Sole Piatti. Meglio console che male accompagnati. Forza = Biomassa per Accelerazione. Hey piccolo! È vero che il tuo è a colori? Sì, l'ho pitturato. Vuoi proprio vederlo? Atari Mannari. Oggi i bambini non credono più in Babbo Natale, ma solo nel mago Loris. Ed è subito Sega. Non nominare il nome di *Mario* invano. Comprate cartacce originali. È peggio Beam Bum Bam o PIG!? Ho sempre odiato il Pig Jim della Martel. Meno male che non ne hanno tratto (pen) un gioco. Il videogioco opprime. Ai miei tempi ci si divertiva di più, disse il congiuntivo. Perché nonseivenutaping! Si avvertono i gentili signori che stiamo entrando nella stazione Roma-Terminator. Vi giuro che è l'*Ultima* volta che succede, disse Lord British. Scrive meglio Joyce o Joystick? E dopo la frutta? *Dessert Strike*. Sesso nei videogiochi? Hard Core Grafx. *APB*, hey, you know me. Kriss Kross, by Playtex. *Dinoland* è il parco di divertimenti di Zoff. La rivista di Madonna? *Consolemaria*, Tutta l'arte è abbastanza inutile.

IL SOSIA DI MARIO



Barettino Edis



LE GRANDI DOMANDE

- Dopo *Tommy La Sorda* uscirà *Jimmy La Cieca*?
- Ma si dice Neo Geo o Neo Gheo?
- Perché i nomi dei giochi che appaiono nelle liste software dei negozianti sono sempre cannati?
- *Toki* è la capitale del Giappone?
- Ma l'*Ultraman* della Bandai e l'oltreuomo di Nietzsche sono la stessa cosa?
- È meglio il dottor Kildare o *Dr. Mario*?
- Intellevision? No, al cinema.

IL NEGOZIANTE BALORDO

Sono sempre io, il gestore del mitico negozio "Da Mario il divertimento è vario". Sono emozionato perché stiamo per aprire un nuovo locale, a Vergate sul Membro. Si chiamerà "Con Sega non spendi una Bega", e ci occuperemo esclusivamente di prodotti Atari. Nel '93, se tutto andrà come previsto, apriremo un megacentro a Turbigo Grafx, "Atari, o vinci, o bari", specializzato in software per Gheim Giar. All'inaugurazione ci sarà anche Riciard Giar. Saremo i primi a fornire un completo servizio di assistenza termica, nel senso che bruceremo le case dei clienti insoddisfatti. Invece di regalare i cavi insieme alle console, regaleremo un biglietto per gli scavi di Pompei, che è molto più istruttivo. Stiamo sezionando agenti per le zone libere. Infatti, vendiamo illegalmente, e la tortura è l'unico modo per mettere a tacere le autorità. Importiamo indirettamente dal Marocco le ultimissime novità, e tra pochi mesi sarà finalmente attuato il servizio "per corri-spondenza", un nuovo tipo di battuta tennistica che si effettua correndo a tutta velocità contro la rete e rimbalzando di sponda contro il giudice di linea. I nostri giochi sono tutte delle esclusive. Escludiamo infatti che altri possano avere in catalogo simili schif... ehm, chicche. Offriamo il 15% di sconto a chi acquista sette Neo Geo e almeno dodici giochi. Siccome non potevamo assicurare che i marchi riportati nel nostro catalogo fossero registrati, abbiamo comprato De Marchi dalla Roma ed ora è assistente in negozio. Oltre ai marchi abbiamo anche qualche dollaro, per ogni evenienza. Garantiamo i nostri prodotti fino al momento dell'apertura della confezione. Presso le nostre sedi non è possibile provare i giochi, ma per sole 10 mila lire aggiuntive vi raccontiamo il finale. È una presa per le sedi. Non crediamo nel fax, ma solo nel sex. E ricordate che... "Da Mario il divertimento è vario". Siamo aperti tutti i giorni tranne quelli che finiscono per i dalle 15,00 alle 15,30. Domenica e Lunedì esclusi.

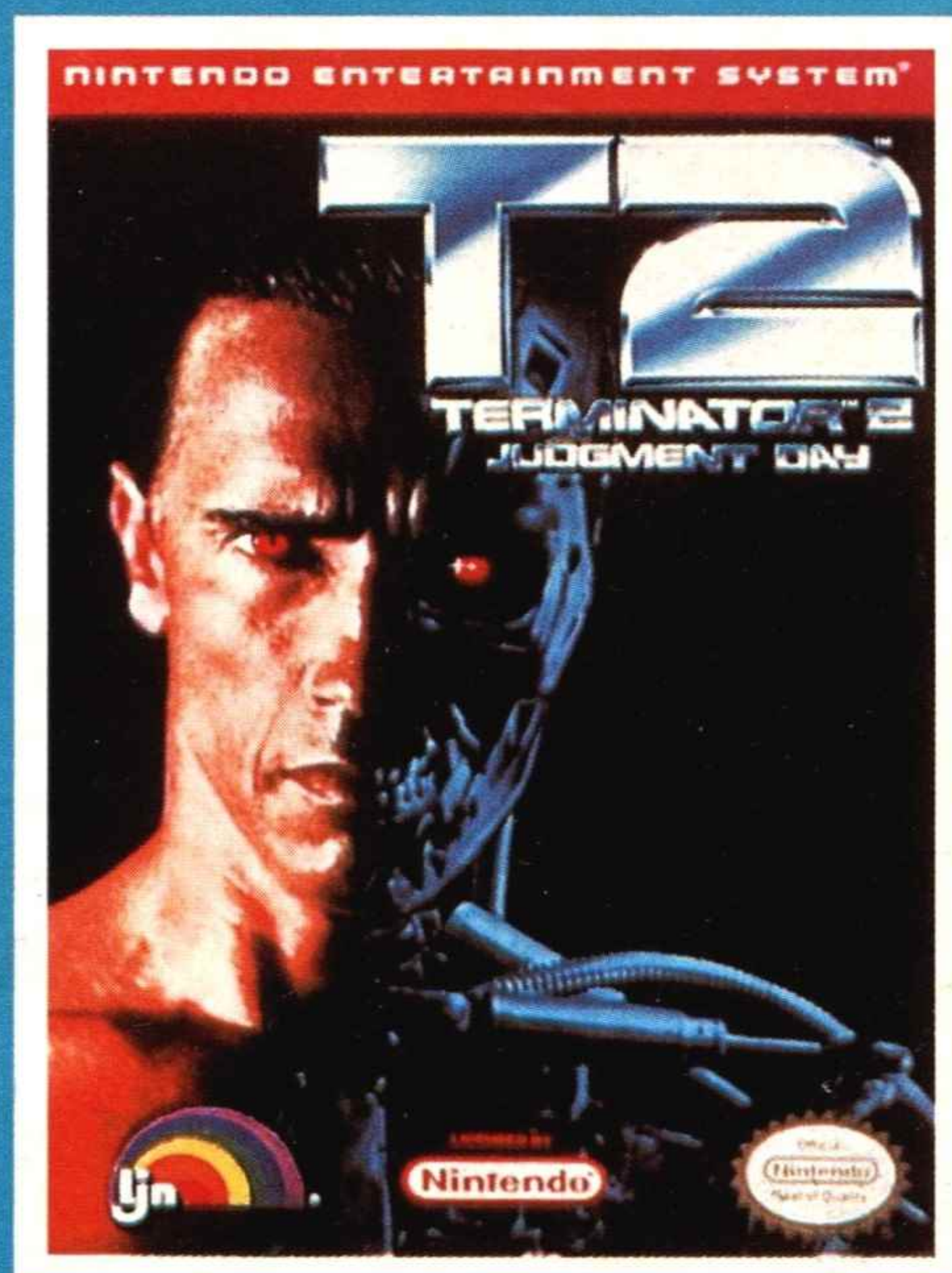


Nintendo®

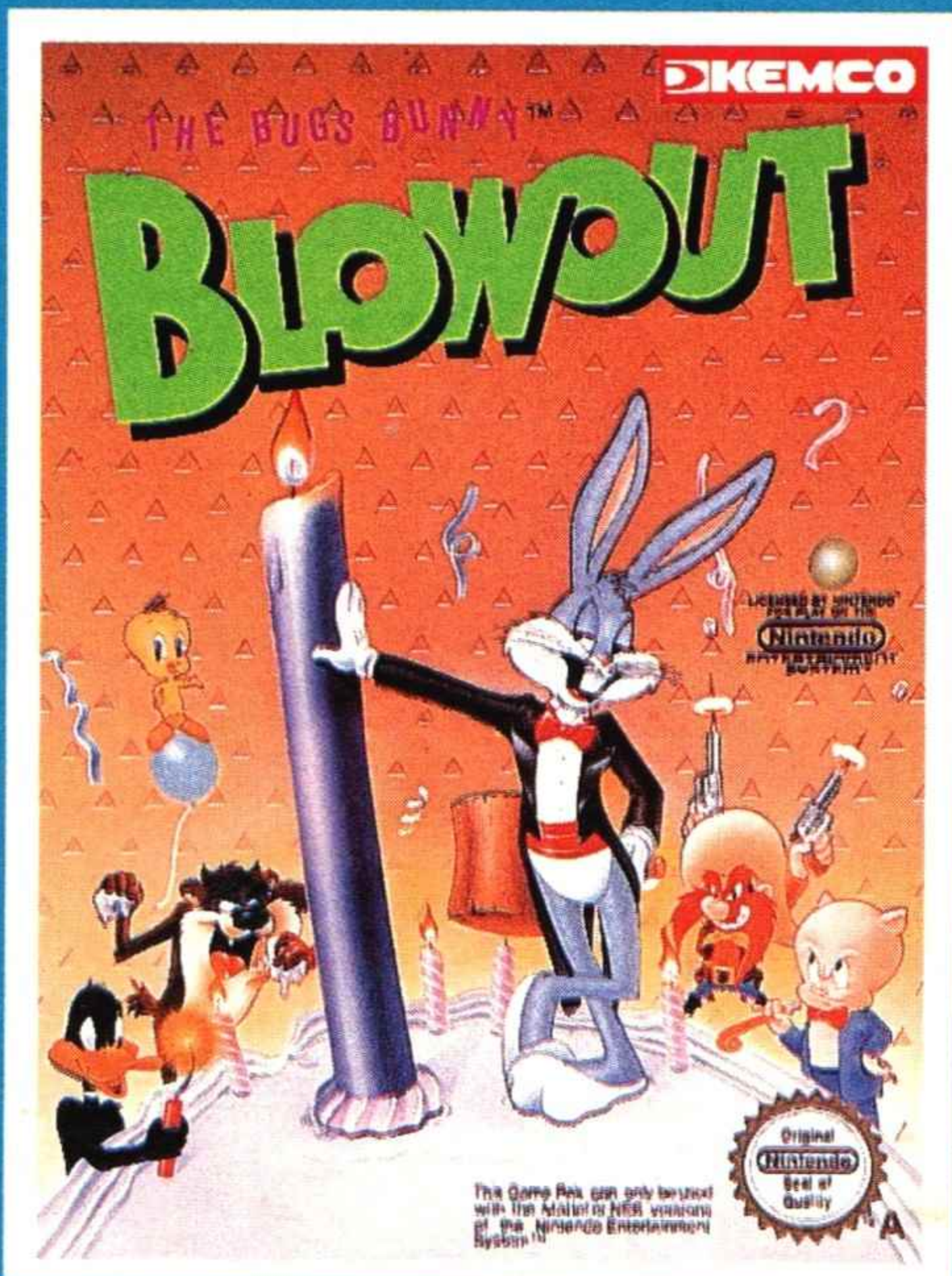
NUOVO POTERE NELLE TUE MANI.



TROG - Sfuggi alla fame insaziabile di Trog, il troglodita con un occhio solo.



TERMINATOR 2 - Tu e Schwarzenegger in mille avventure per fermare la distruzione dell'umanità.



BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT - Proteggi Bugs Bunny da trappole mortali: arriverà sano e salvo alla festa.



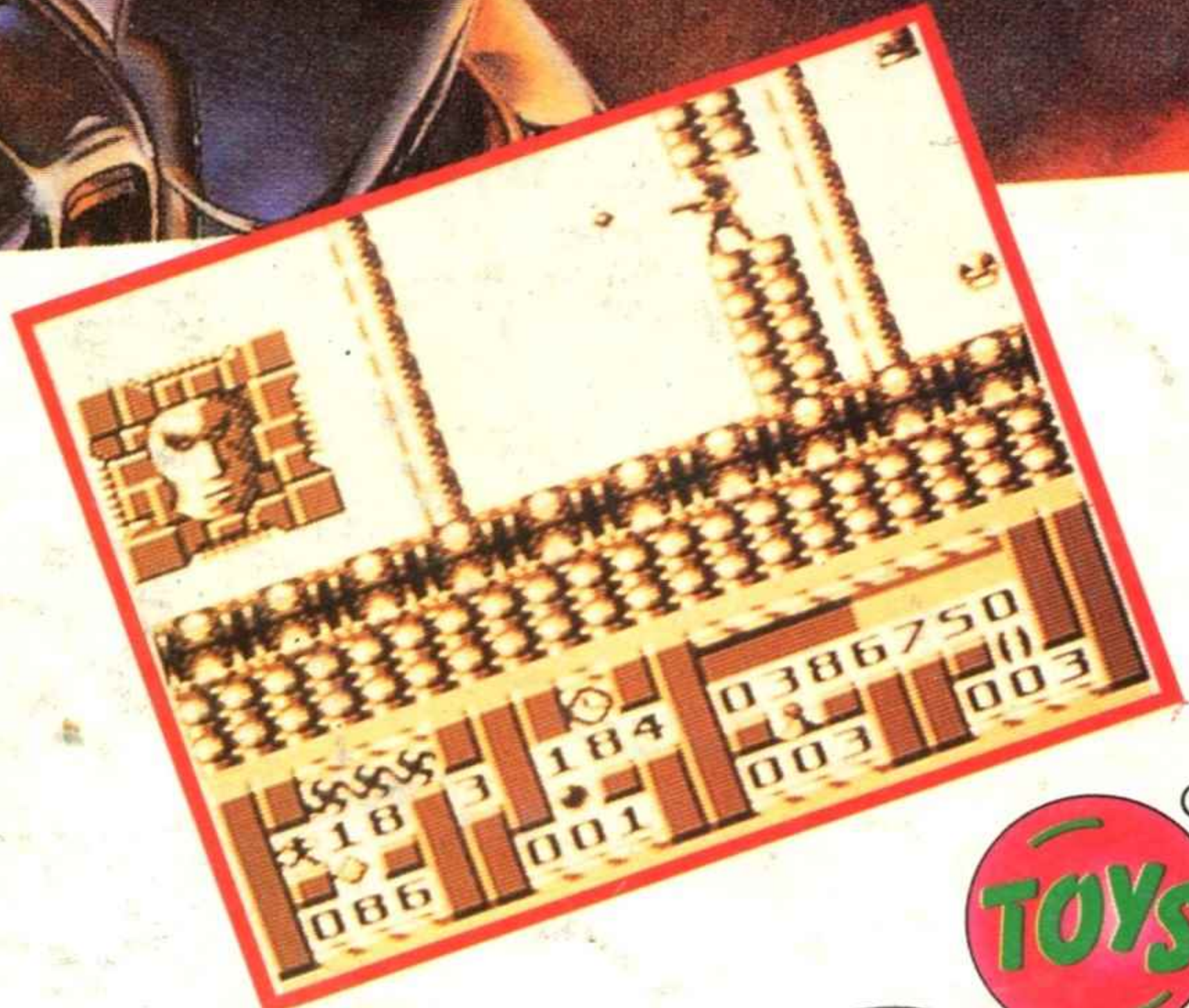
Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE
E' PIU'
FACILE CON....



Tu sei Turrigan, un guerriero freddo e combattivo. La tua missione? Esplorare e liberare, dalle mani di assassini sanguinari e biomutanti, la colonia di Alterra persa nello spazio. È un'impresa dura e difficile ma un gioco da ragazzi quando si è forti e a prova di proiettile.



ACCOLADE™
The best in entertainment software.™



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

LICENSED BY SOFTGOLD GMB H. TURRICAN IS A TRADEMARK OF SOFTGOLD GMB H. © 1991 ACCOLADE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO®, GAME BOY™ THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

CADARIO