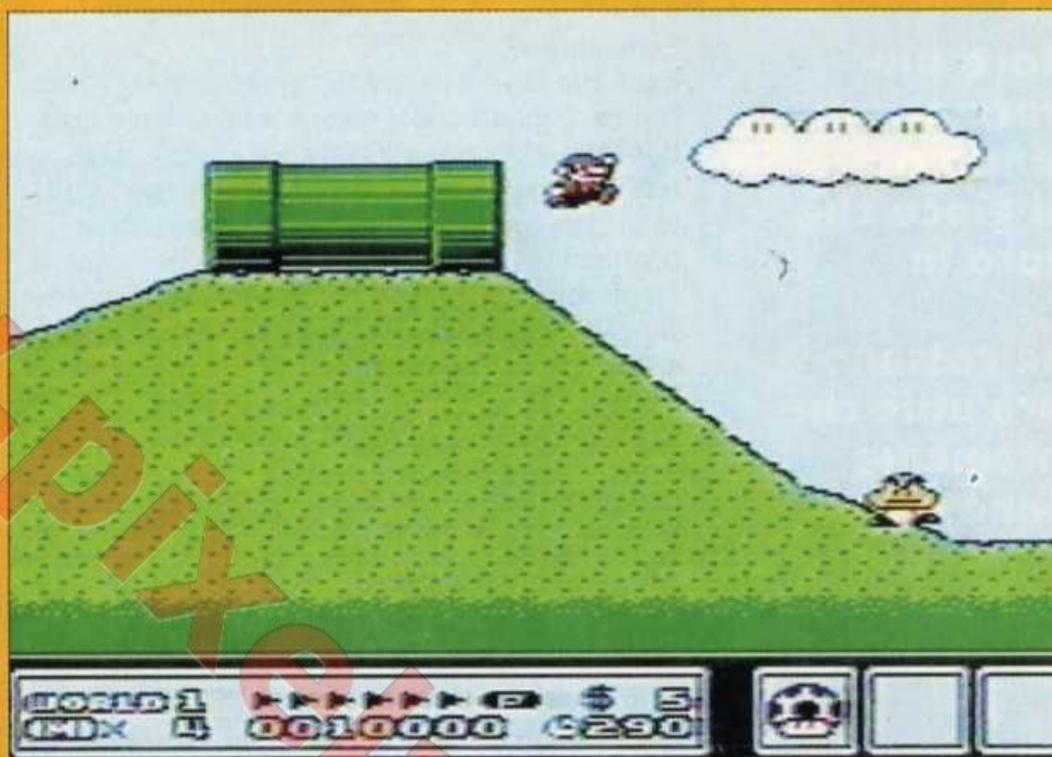


SUPER MARIO BROS. 3

Visto che non può esserci il due senza il tre, ecco che la Nintendo, puntuale nel periodo prenatalizio, ci fa omaggio di questo splendido *Super Mario Bros 3*. Il regno dei funghi è diventato da un po' di tempo un posto tranquillo, visto che Mario e Luigi lo salvano in ogni loro avventura, ma Bowser,

il drago cattivo, continua a tramare nell'ombra. Dopo lunghe macchinazioni si è deciso: si trasferirà dal Regno dei Funghi al Mondo dei Funghi, per poter agire malvagiamente senza che se ne accorgano i due più famosi idraulici del mondo. Così se ne è andato con i suoi sette figli a rubare le bacchette magiche dei re di ognuno dei regni di quel mondo, trasformando i loro governanti in animali (mi sa che Bowser sia passato qualche tempo fa anche dall'Italia....). Sta quindi a Mario e a Luigi riconquistare le



(Sx) Scivolando su quel pendio scsceso Mario può cadere di fondoschiena sul nemico e dargli il fatto suo.

chette e riportare tutti alla loro forma originale. Ma non sarà facile perché ci saranno molte difficoltà in ognuno degli otto mondi da salvare.... (Jumpy comincia presto, finisce presto e di solito non fa le recensioni! NDR)

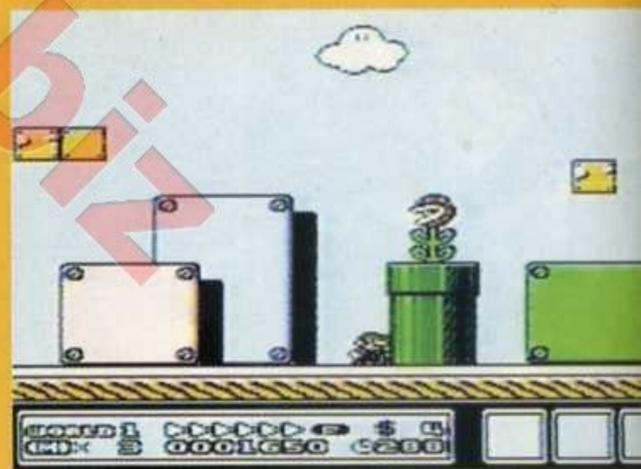


JUMPY

COMMENTO
& VOTO

94%

Mario è sempre Mario: simpatico, divertente, giocabilissimo. E poi l'opzione a due giocatori crea una sfida nella sfida: un vero spasso. Probabilmente la Nintendo considera *Super Mario Bros 3* la risposta alla sfida mossagli dalla SEGA con *Sonic The Hedgehog*. Si tratta proprio di uno scontro fra titani, fra due dei migliori giochi sul mercato, ma anche se la grafica e i colori di Mario sono al massimo livello per essere un gioco NES, ormai siamo arrivati a un punto di evoluzione tecnica tale, che le limitazioni di un sistema (seppur ottimo) a 8-bit sono troppo forti per poter competere con uno a 16-bit. Perciò, se Mario è perfino di un pizico superiore a Sonic in simpatia, divertimento e giocabilità, semplicemente non c'è più storia a favore di quest'ultimo se cominciamo e prendere in considerazione la grafica e la gamma dei colori. Ma cosa ci si può fare, visto che il NES non può competere tecnicamente con il Megadrive? Niente, se non mettersi il cuore in pace e divertirsi con questo *Super Mario Bros 3* che è, comunque, un gioco da comprare assolutamente.



I NEMICI

Le Tartarughe - anche se non sanno fare le Ninja, sono sempre pericolose.

Funghi Vampiro - I famosi funghi a due zampe del mondo di Mario: da schiacciare con attenzione.

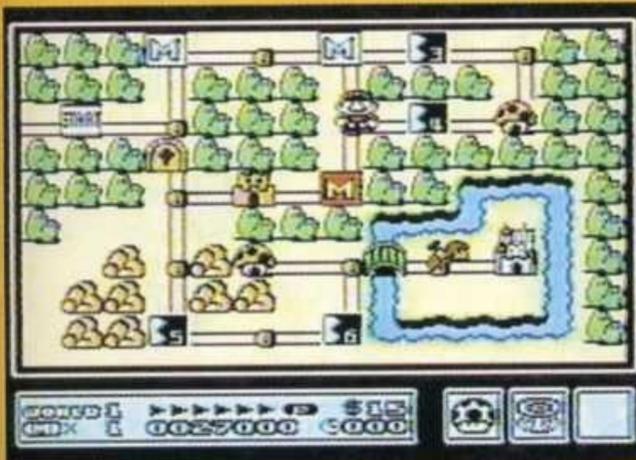
Funghi Vampiro Volanti - Sono come i funghi vampiro, solo che in più hanno le ali. Sono pericolosi il doppio e doppiamente difficili da sconfiggere.

Tartarughe Volanti - Se volano i funghi, perché non possono farlo anche le tartarughe? Attenti, perché sono cattivelle.

Fiori Lancia Palle di Fuoco - Non difficili da superare, ma creano qualche problema quando lanciano le palle infuocate da cui prendono il nome.

Piante Carnivore - Una stupidata. Facilissime da evitare, almeno nei primi livelli.

Tartarughe Lancia Boomerang - In assoluto i nemici più simpatici e divertenti. Un vero peccato eliminarli.



MARIO TRASFORMISTA



NORMAL MARIO - Eccolo qua, piccolo, ciociottello e simpatico come sempre... se tutti gli idraulici fossero così!

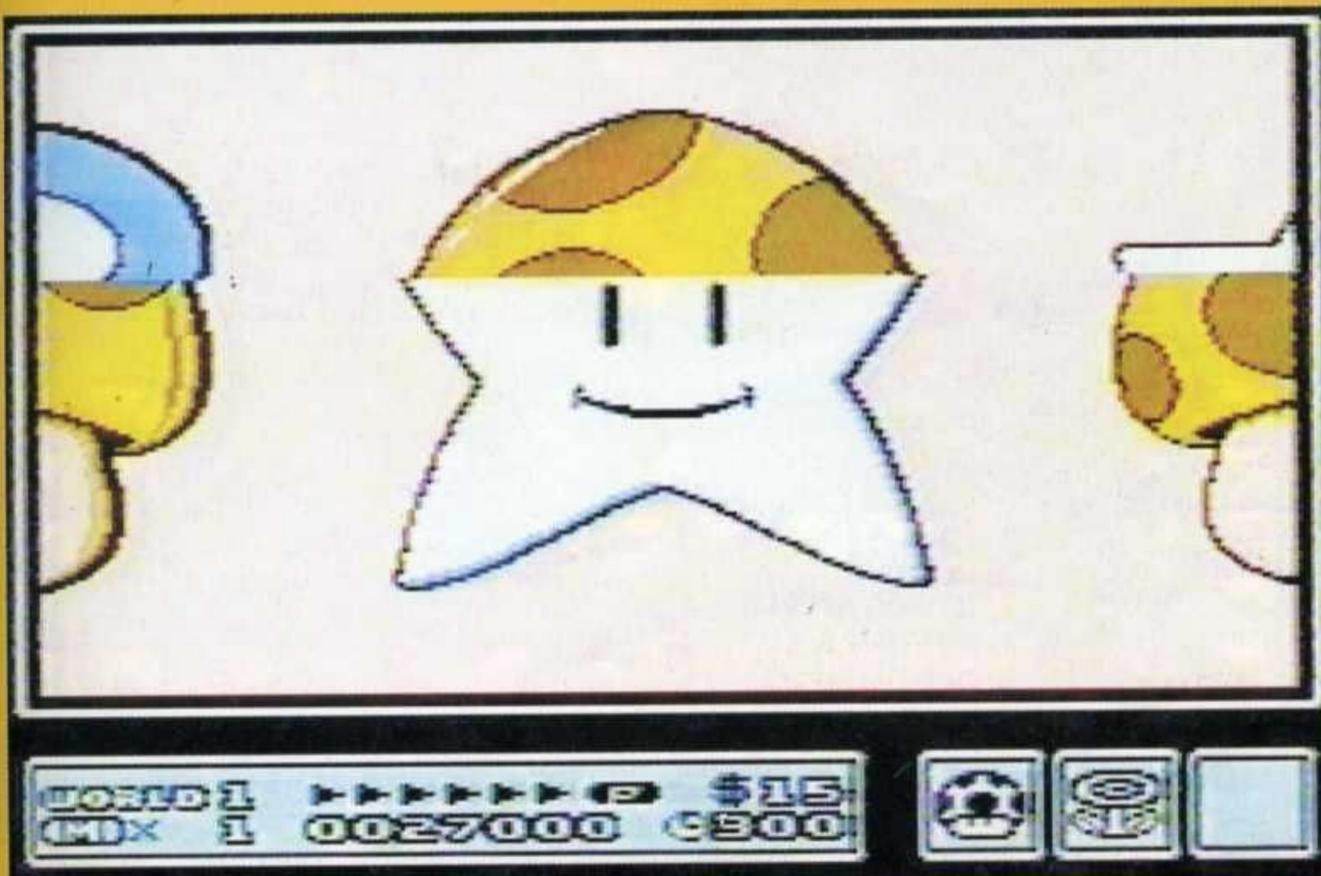


SUPER MARIO - Questa è la versione extra-large ottenibile prendendo il *Super Fungo*. Attenzione che così grossi è più facile sbagliare la mira durante i salti. Però possiamo rompere i mattoni per vedere se c'è qualche bonus nascosto.

RACCOON MARIO - Raccogliendo la *Super Foglia* trasformiamo Mario in un procione, con tanto di coda e di orecchie a punta. E proprio con la coda si possono colpire i nemici e rompere i muri con molta più facilità, senza contare la possibilità di volare per brevi periodi!



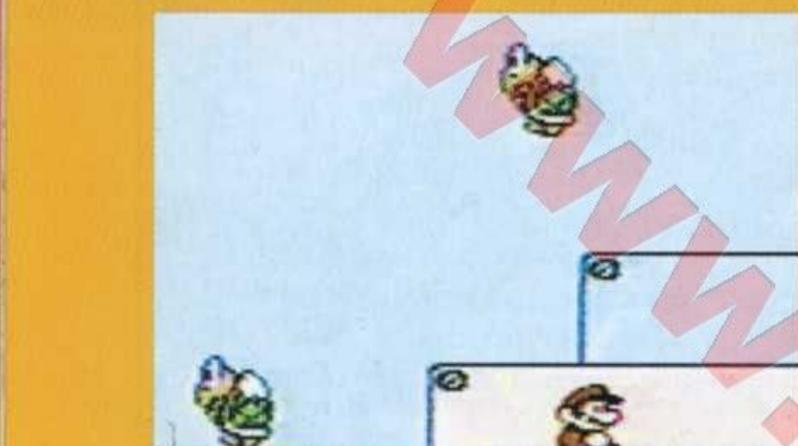
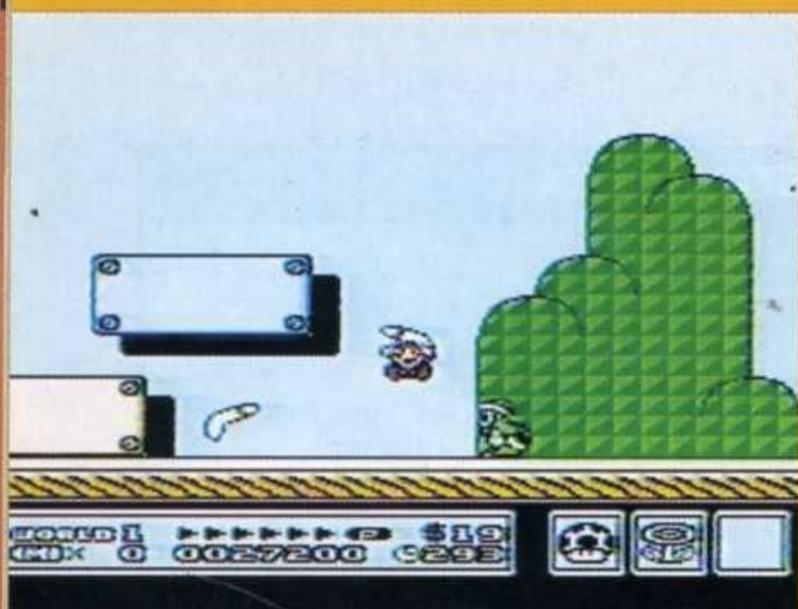
FIRE MARIO - Come l'Orlando Furioso, il Mario focoso è un tipino che si surriscalda facilmente. Se prende un *Fiore del Fuoco* ha la possibilità di tirare palle infuocate contro chiunque gli si pari davanti. Quindi, cari i miei Koopa, state all'occhio!



I LIVELLI BONUS

LA SLOT MACHINE - Il gioco consiste nell'allineare assieme le tre parti del simbolo prescelto: se riusciremo a mettere insieme il fungo riceveremo due vite extra, con il fiore tre vite, con la stella addirittura cinque! Non penso sia necessario dirvi di provare sempre con la stella.

LA CASA DI TOAD - Toad è sempre così gentile: ogni volta che passiamo a trovarlo ci permette di aprire uno dei suoi forzieri, da cui uscirà un oggetto bonus.



Il Mondo dei Funghi è composto da otto regni. Qui di seguito il nostro esploratore ne traccia una sommaria esecuzione (scusatelo, voleva dire descrizione, NdR).

MONDO DEI PRATI

Saltare, correre e ancora saltare, con piattaforme a volontà. Attenti alla quinta sezione.

MONDO DEL DESERTO

Sabbia, palme e piattaforme: perché non dare un'occhiatina anche alle piramidi?

MONDO DELLE ACQUE

Nuotare, nuotare e ancora nuotare. Col costume da rana tutto sarà più facile, ma qui, più che Mario, si ha l'impressione di essere Mark Spitz!

MONDO DEI GIGANTI

Qui tutto è gigantesco (toh, hai scoperto perché si chiama così, Nghee... NdR): le montagne, i fiumi, persino i nemici! Mario non è mai stato così piccolo e indifeso....

MONDO DEL CIELO

Volaaree! Oh, oh...., Cantaaree! Oh, oh, oh, oh. Nel Blu... (Si Jumpi, ma cosa sei stonato! NdRnd)...Beh, continuate voi, ho una recensione da finire, io.

MONDO DEI GHIACCI

Ghiaccio dappertutto e si scivola come dei dannati. Brrrr, che freddo!

MONDO DEI TUBI

È un livello difficile, ma Mario si sente proprio come a casa.

MONDO DELL'OSCURITA'

Il livello più difficile di tutti. Solo i più in gamba riusciranno a sconfiggere Bowser e i suoi terribili pargoli.

SCHEDA TECNICA

Titolo Super Mario Bros 3
 Casa Nintendo
 Distribuzione Ufficiale
 N° Giocatori 1/2
 Continua? Si
 Livelli di Difficoltà 1

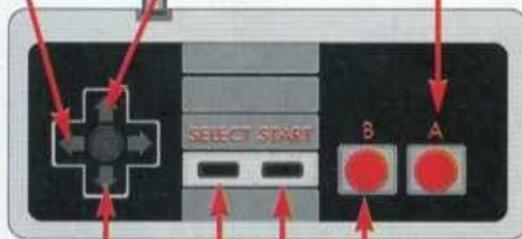
PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per passare attraverso una porta/saltare fuori dall'acqua (+A)/infilarsi in un tubo capovolto (+A)

Per dirigere Mario a sinistra/destra/accelerare (+A)/prendere quota (+B)

Per saltare/nuotare/volare/galleggiare/super salto



Per accovacciarsi/entrare nei tubi/scivolare su un pendio

Per selezionare le opzioni

Per cominciare il gioco/mettere in pausa

Per accelerare/raccogliere le conchiglie/dare colpi di coda/tirare palle di fuoco/trasformarsi in una statua

