

NUOVA GRAFICA! IN REGALO UNA RIVISTA CON CD

N°43 L.8.000



PlayStation **Power**

ANNO V • N°4 • APRILE 2000

SUPER ANTEPRIMA!

**ALL'INTERNO
SCONTO L.5000
FUTURSHOW!**

COLIN McRAE 2

Abbiamo giocato con
il nuovo capolavoro!

SOLUZIONE!

TR4

L'ultimo Tomb Raider
risolto definitivamente!

SALVATE WOODY!

TOY STORY 2

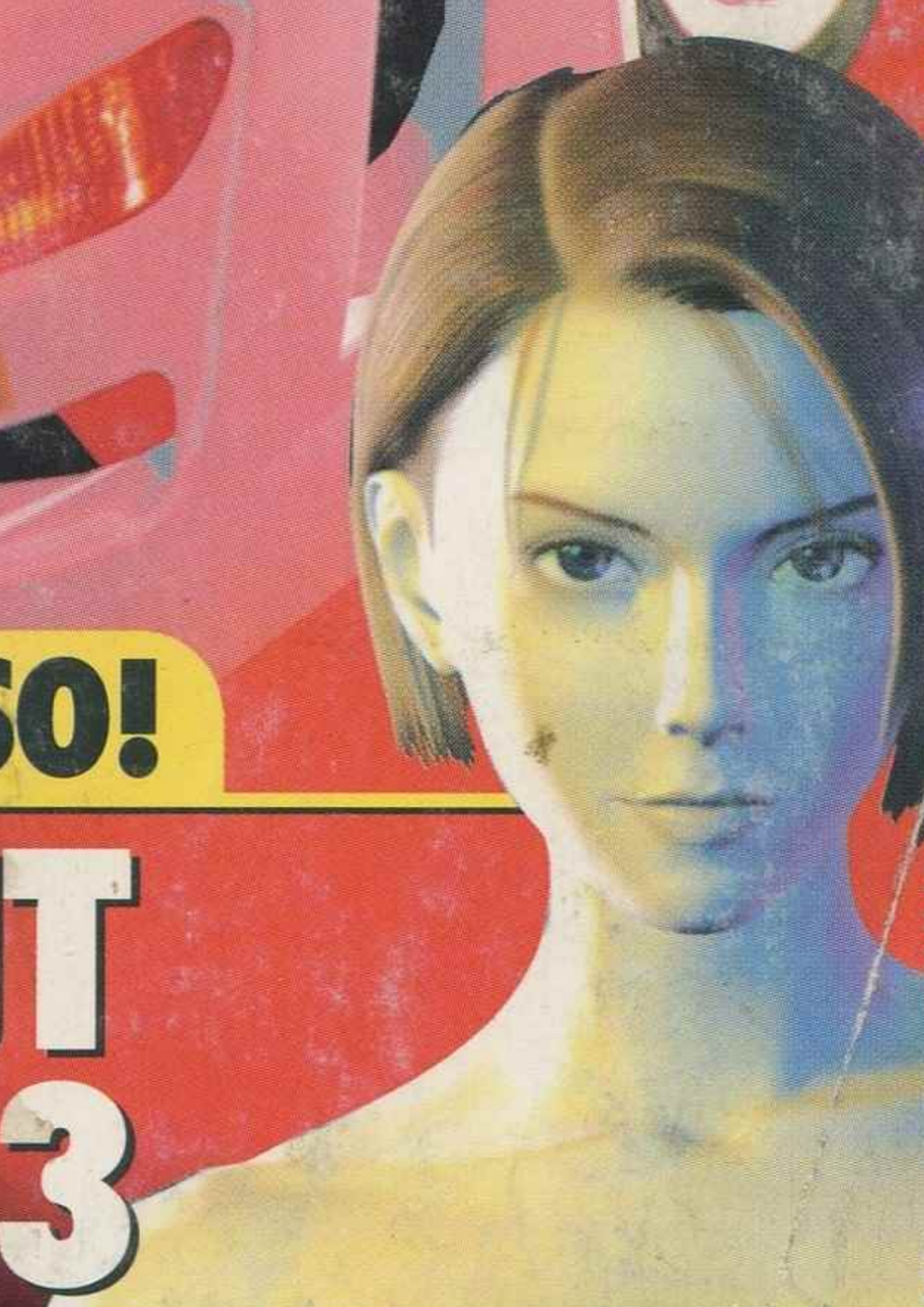
Al comando di Buzz
verso l'infinito e oltre!



E' SPAVENTOSO!

RESIDENT EVIL 3

Il vero
orrore
su PlayStation!



NON BASTA?

PLAYSTATION2

ISS EVOLUTION TRUCCHI



Specializzone in A.P. 45% - ART. 2 COMMA 20/B-LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO DISTRIBUZIONE DeADIS

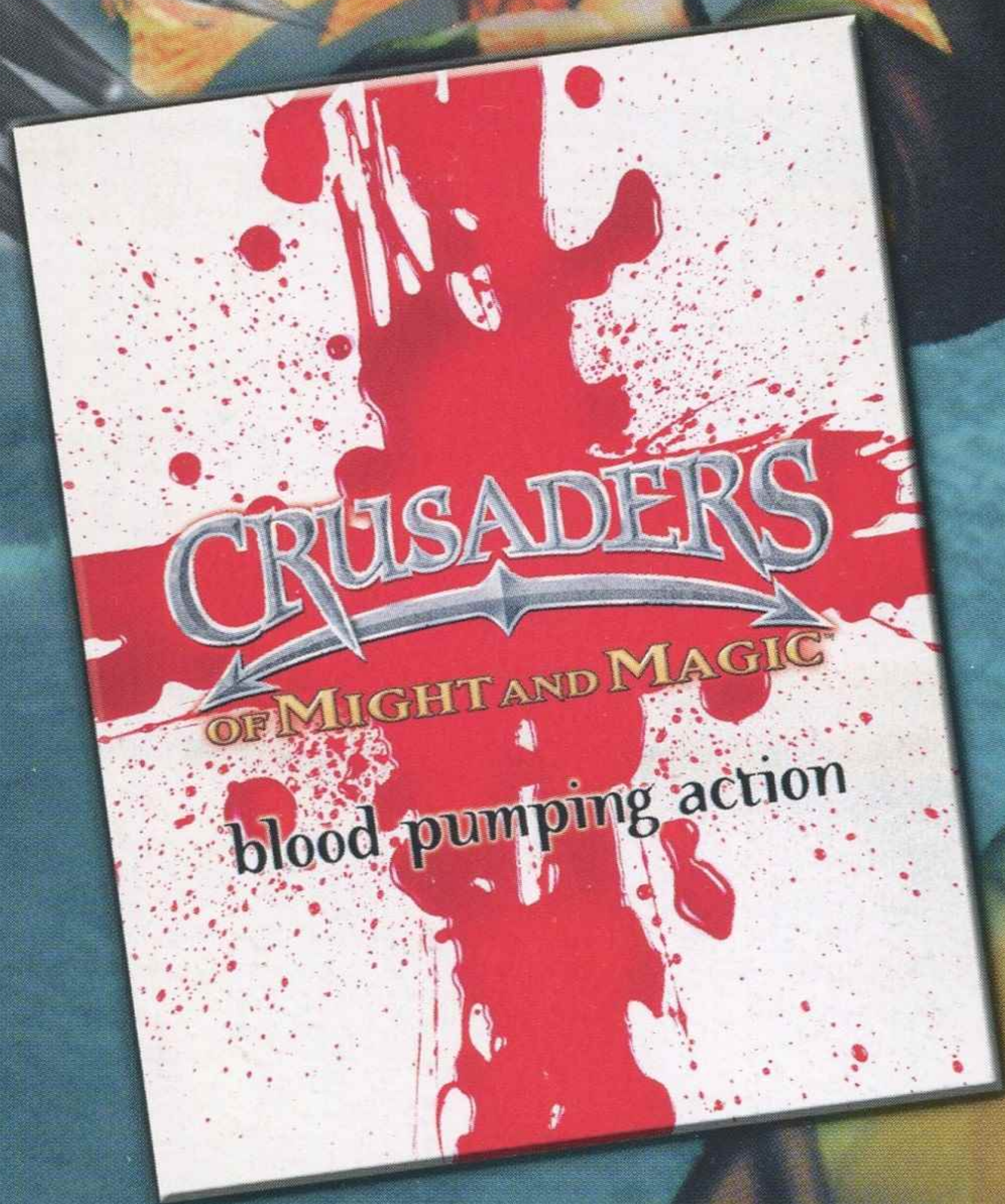
E LA SAGA

DI

MIGHT

AND

MAGIC



CONTINUA...

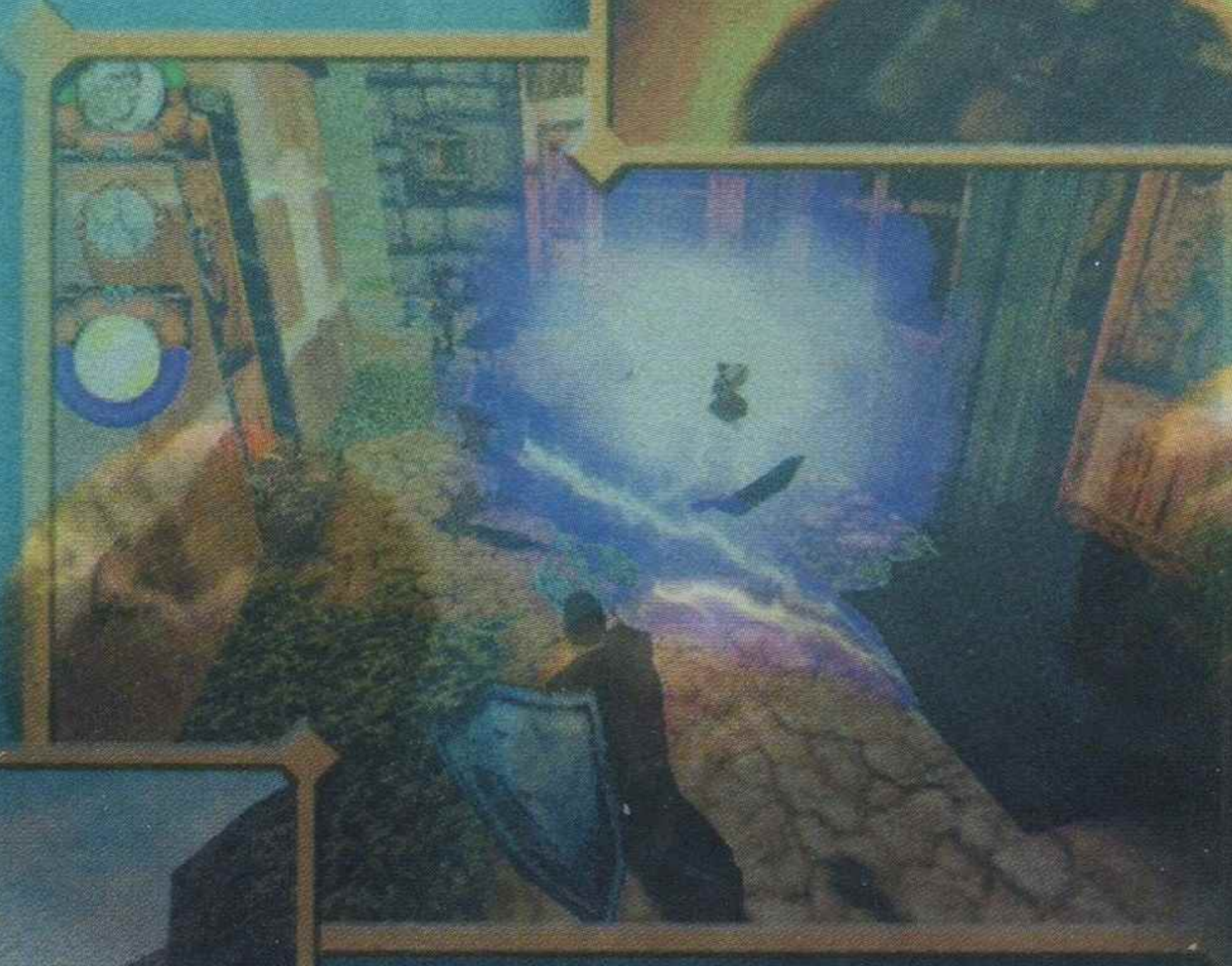
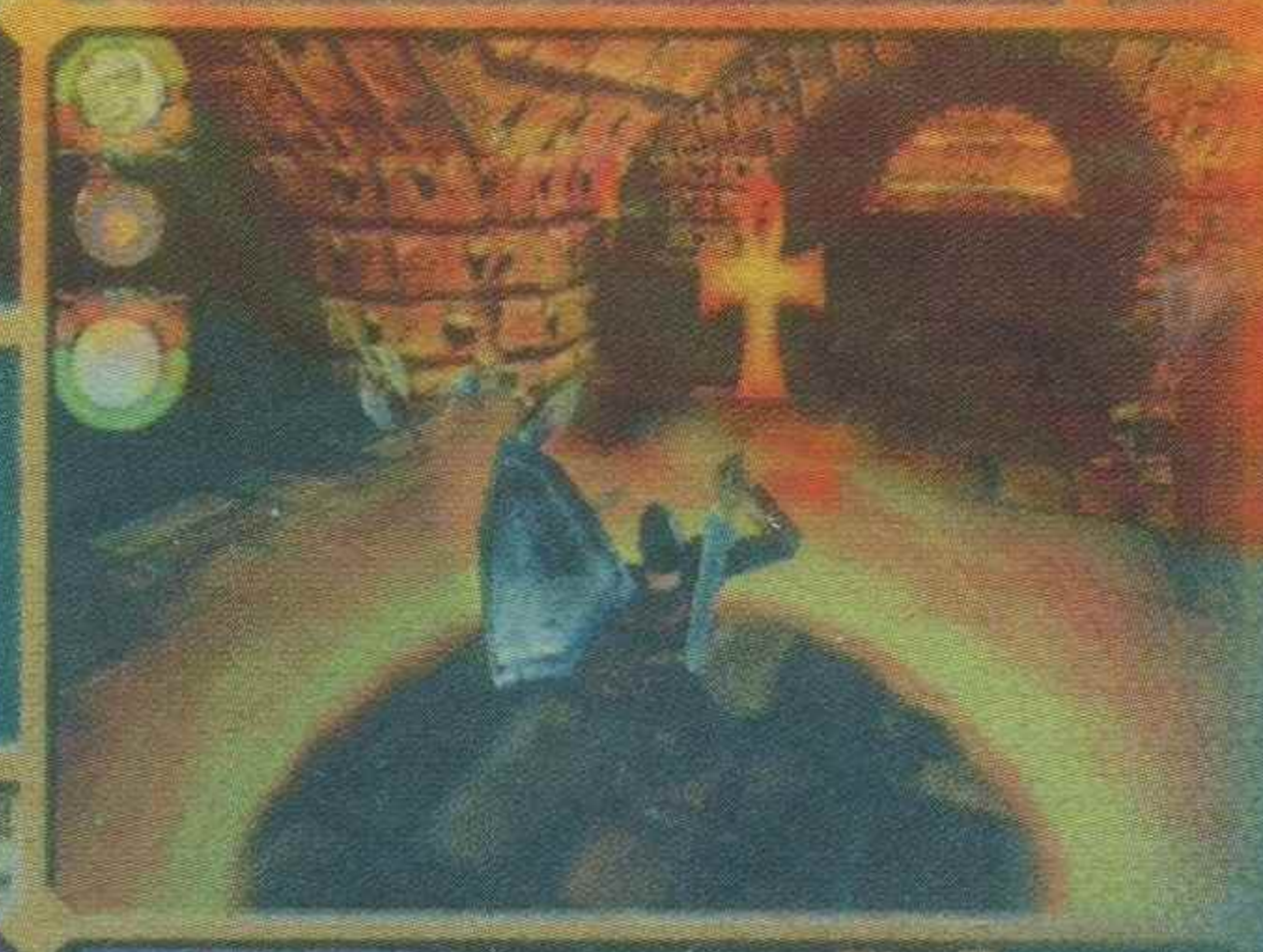
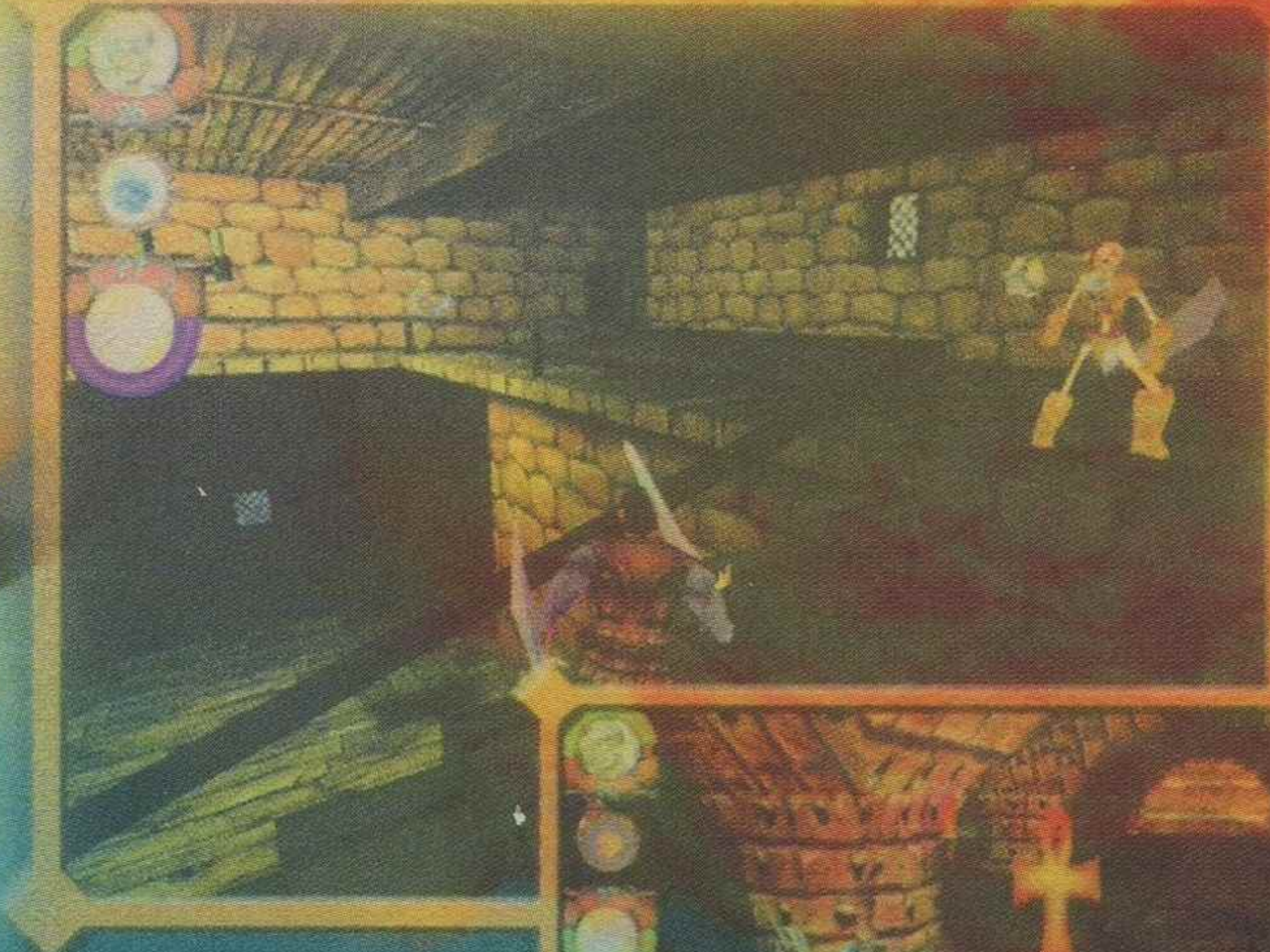
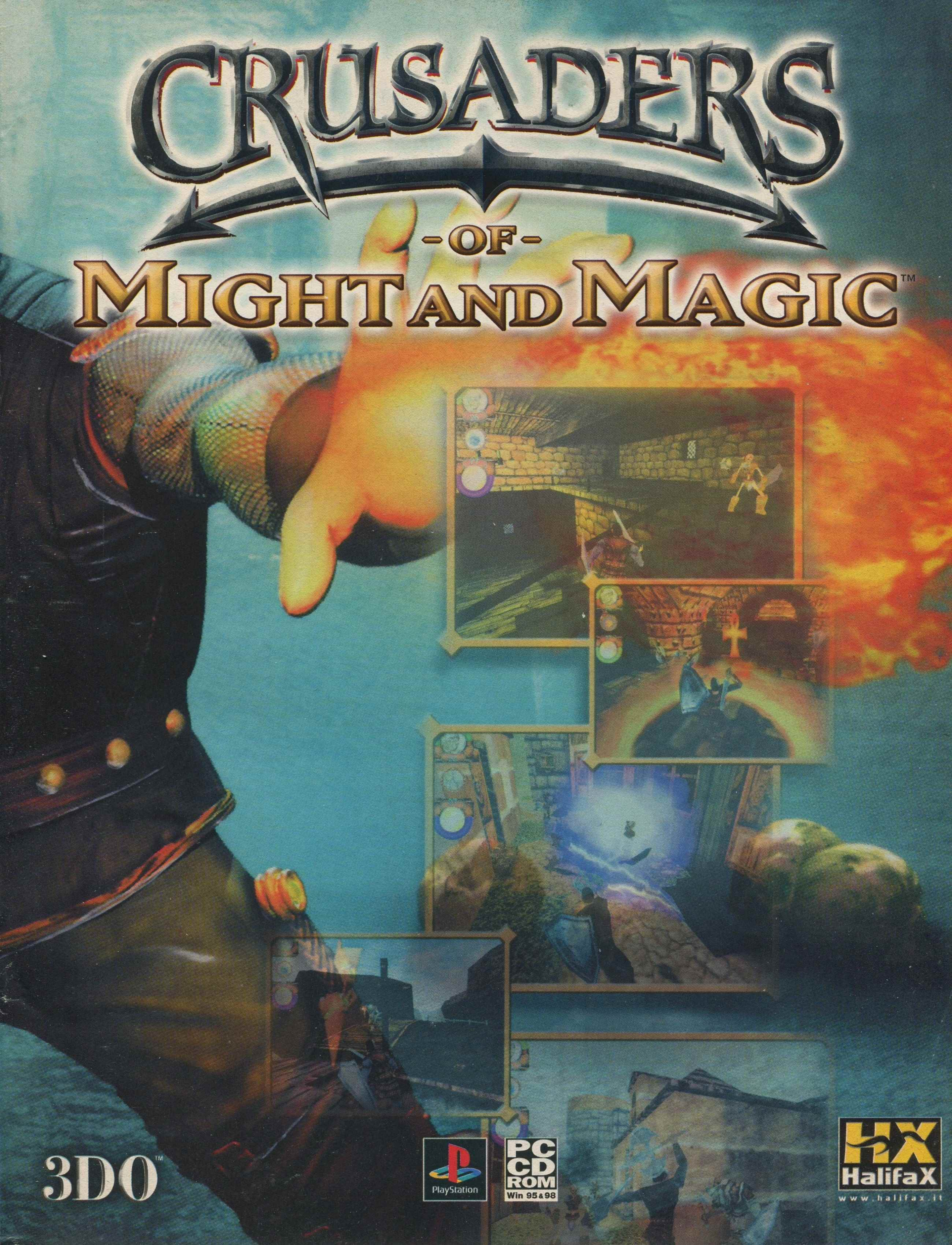
completamente
in
ITALIANO

© 1999 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Crusaders of Might and Magic, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of the 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.

CRUSADERS

-OF-

MIGHT AND MAGIC™



3DO™



PC
CD
ROM
Win 95&98



www.halifax.it

SONDAGGIO

APRILE 2000 NUMERO 43

ALL'INTERNO

6 NOTIZIE

La principale fonte di notizie su tutto ciò che ruota attorno all'universo PlayStation!

6 Novità PlayStation2

8 Chrono Cross

8 Ghou! Panic

9 Chase The Express

10 World Touring Cars

12 PRIMO IMPATTO

Le prime immagini dei giochi più esplosivi in avvicinamento.

Questo mese abbiamo avvistato: **Resident Evil Survivor**

34 SPECIALE

Vivisezione dei fenomeni digitali che popolano la comunità PlayStation!

34 Colin McRae 2

Uno dei titoli più attesi della stagione. Sviscerato in ogni singolo aspetto dal team di PlayStation Power.

16 ANTEPRIME

Tutti i migliori giochi che vi ritroverete a giocare nei prossimi mesi. Tutti in un'unica comoda sezione!

16 **Micro Maniacs**

17 **Fear Effect**

18 **Syphon Filter 2**

19 **Vanishing Point**

20 **F1 Racing**

Championship

22 **Street Fighter EX 2**

Plus Alpha

24 **Spec Ops**

24 **F12000**

25 **Psychic Force 2**

26 **WWF Smackdown**

27 **Suikoden 2**

28 **Player Manager 2000**

28 **Radikal Bikers**

30 **Crusaders Of**
Might And Magic

30 **JoJo's Bizarre**
Adventure

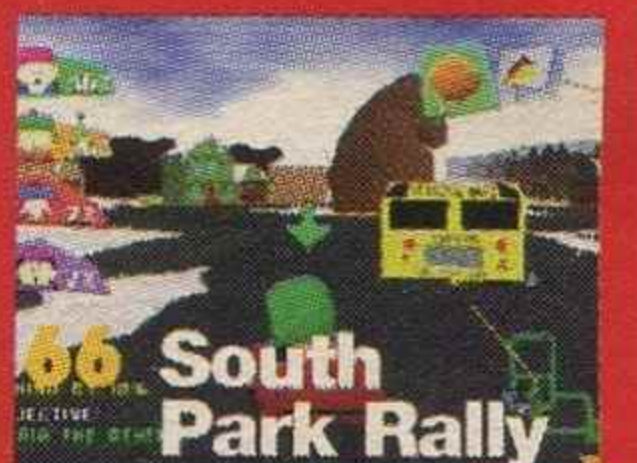
32 **ECW Hardcore**
Revolution

32 **In Lavorazione...**

43 RECENSIONI



52 **Eagle One**



66 **South Park Rally**



54 **Toy Story 2**

44 **Resident Evil 3: Nemesis**

50 **Ace Combat 3**

52 **Eagle One**

54 **Toy Story 2**

56 **Cool Boarders 4**

58 **Space Debris**

60 **Rally Championship**

62 **Marvel vs Capcom**

63 **Railroad Tycoon 2**

66 **South Park Rally**

68 **Tiny Tank**

70 **Army Men Air Attack**

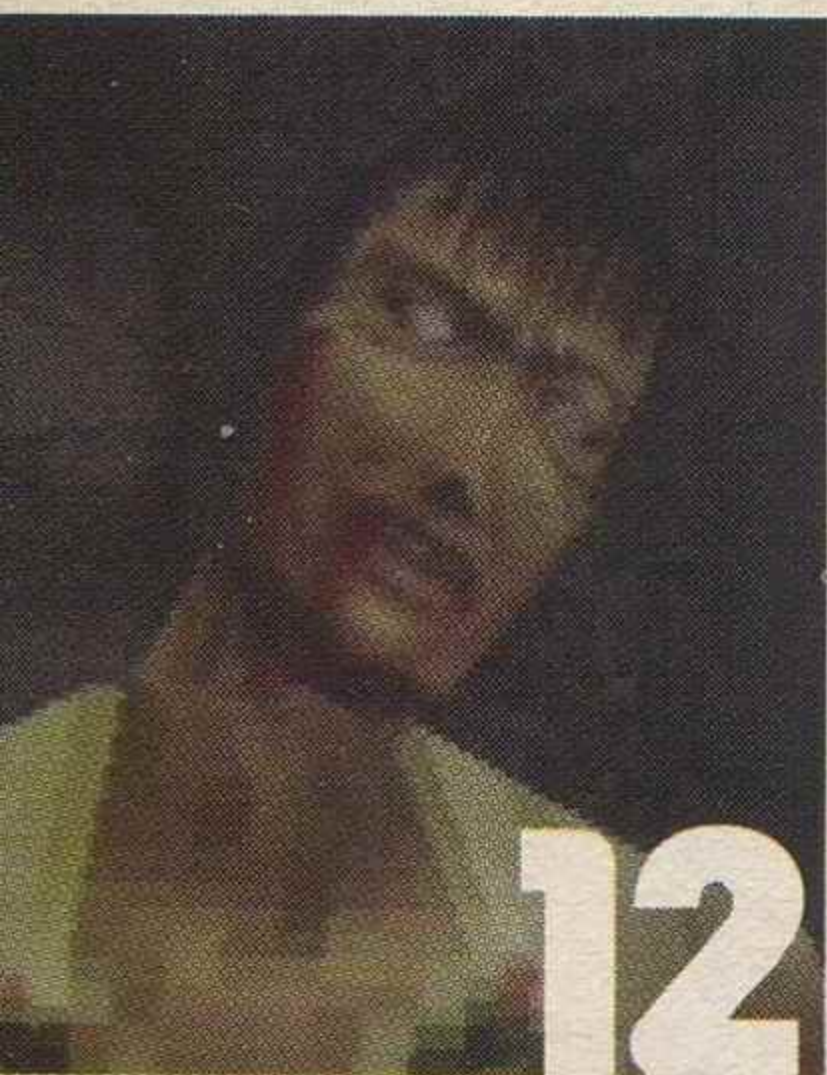
73 SOLUZIONI

ALL'INTERNO...

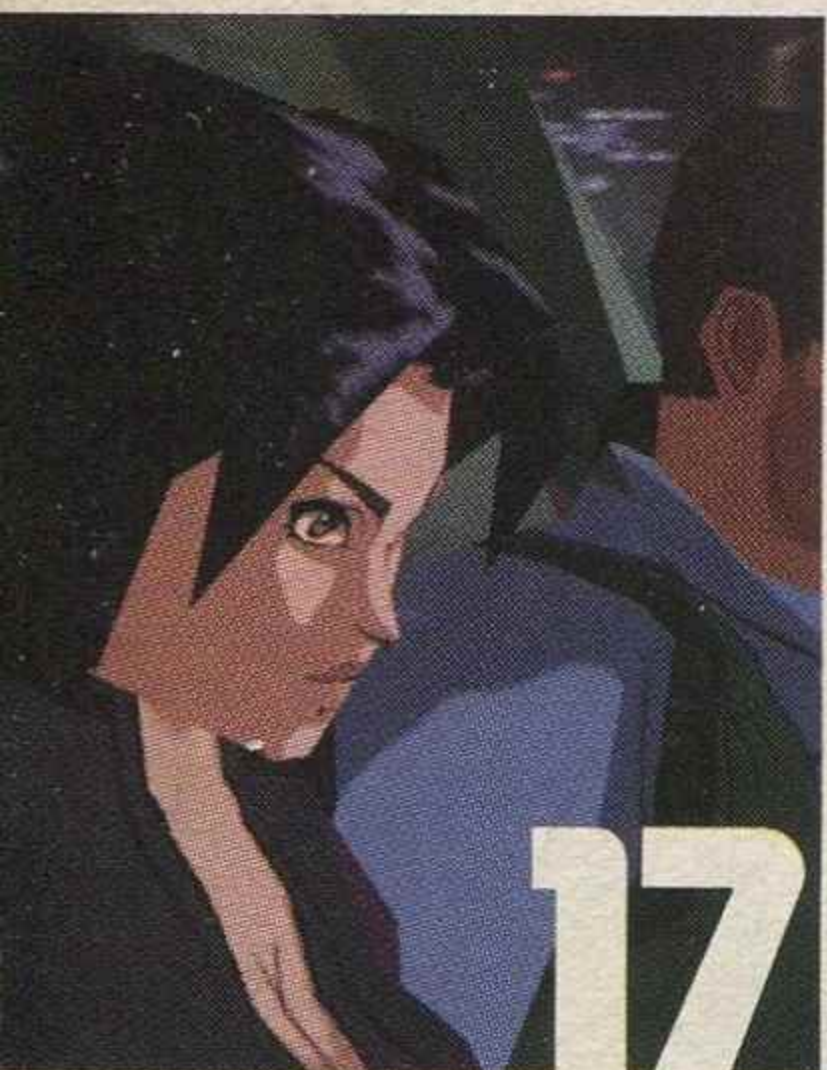
74 **Nuovi Trucchi**
Per maestri dell'inganno

77 **Tomb Raider 4**
La seconda e ultima parte

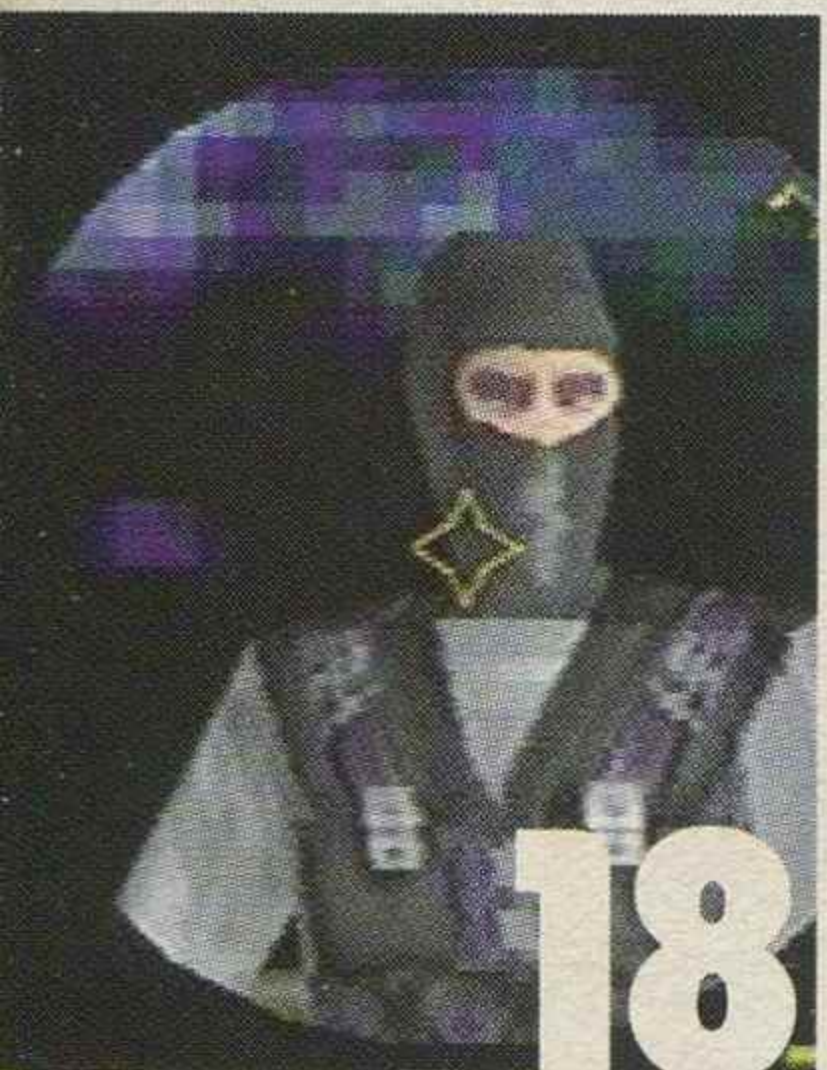
100 **Trucchi da Maestro 01**
Diventate i migliori!



12



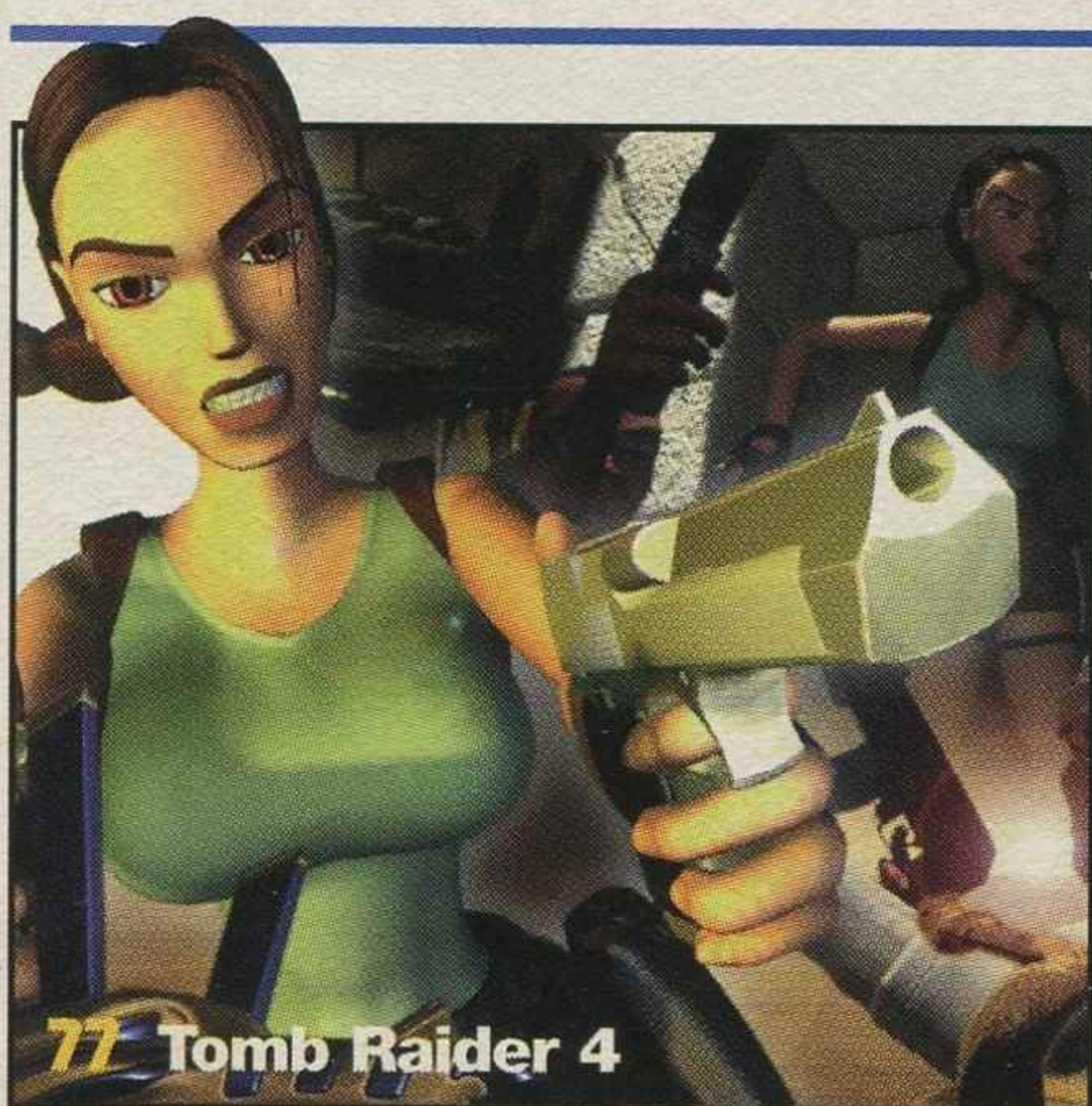
17



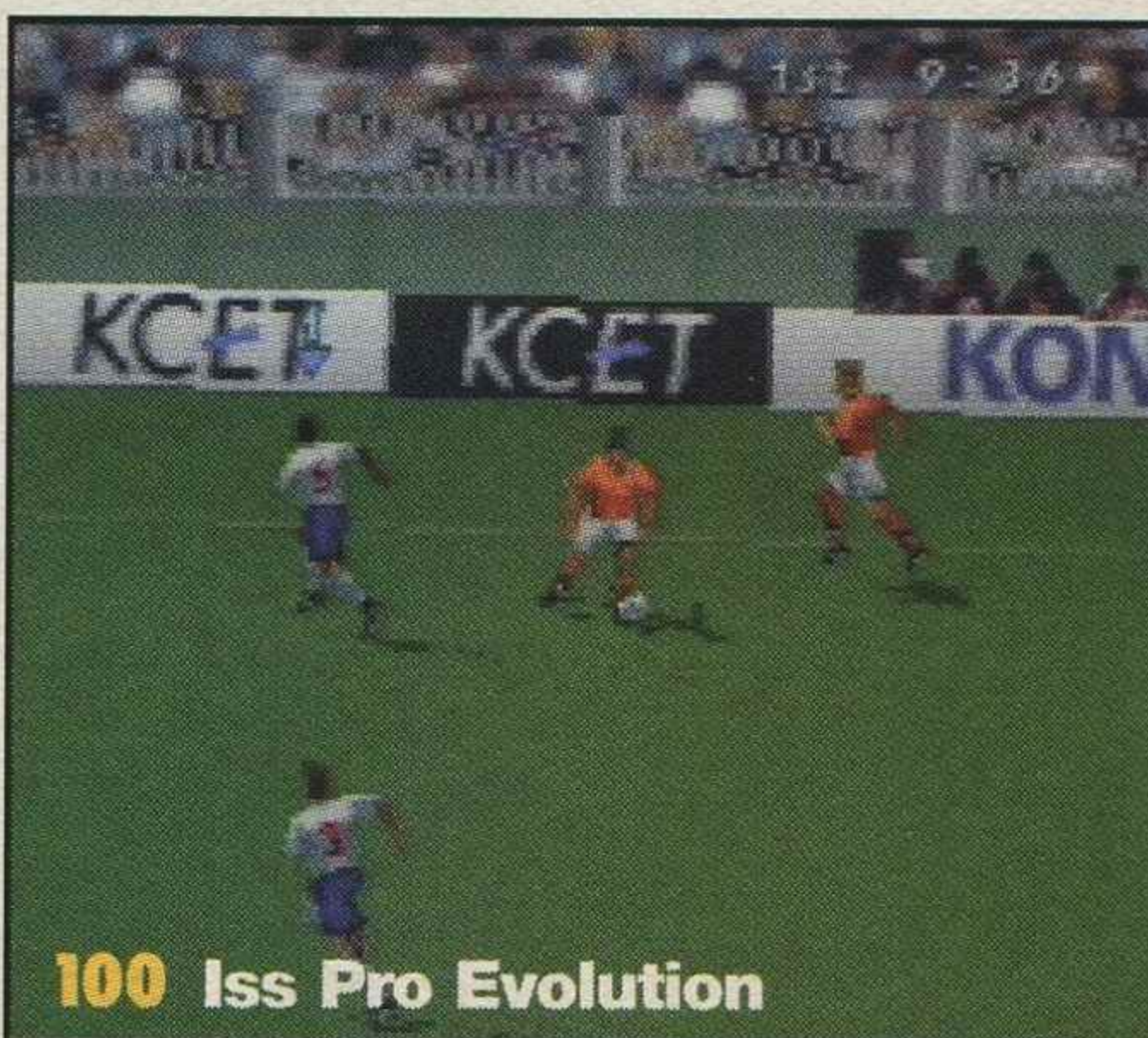
18



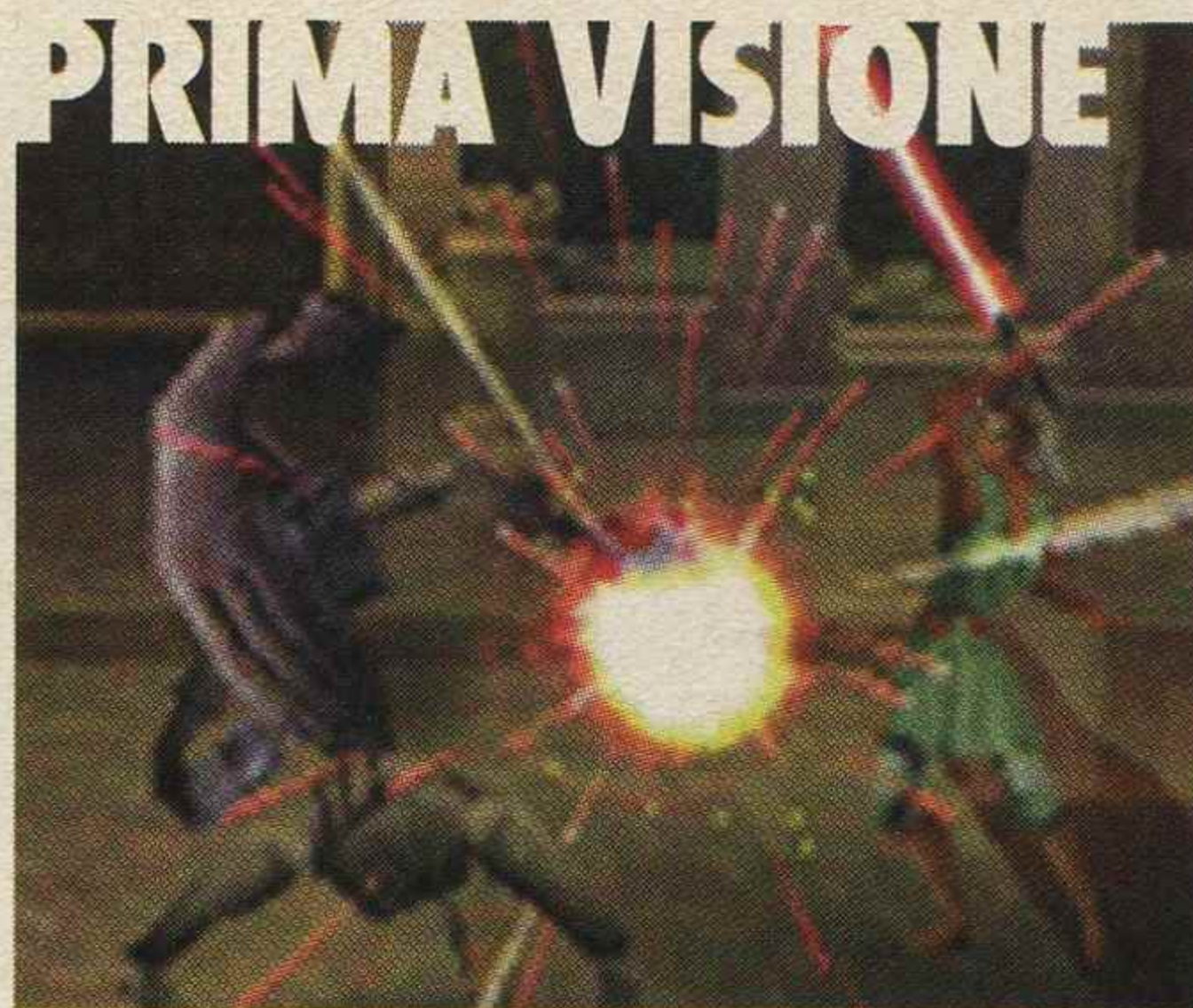
44



77 **Tomb Raider 4**



100 **Iss Pro Evolution**



9 FINAL FANTASY IX **10 JEDI BATTLES**

STORIA DI COPERTINA

34 COLIN MCRAE RALLY 2

Esattamente quello che stavate aspettando: il McRae del nuovo millennio!



103 PS

ALL'INTERNO...

- 104 PS2**
- 112 PSPosta**
- 116 PSMania**
- 118 PSClassici**
- 128 ProSsimamente**



104 PlayStation 2

IL MIO CASTELLO EDITORE

Direttore editoriale: **Mietta Capasso**
Direttore responsabile: **Gaetano Manti**

Publisher: **Andrea Minini Saldini**
gorman@ilmioweb.it

Editor: **Claudio Tradardi**
ctradardi@ilmioweb.it

Deputy Editor: **Francesco Alinovi**
falinovi@ilmioweb.it

Corpo redazionale: **Primoz Skulj**
Luca Spinelli

Alessandro Trevisan
Alessandro Galli
Alessandro Polli

Segreteria di redazione: **Marina Albertarelli**
malbertarelli@ilmioweb.it

Impaginazione: **Davide Candiani**
Luca Patrian
Loris Lepore

Hanno collaborato

Luca Talamonti, Yuri Abietti, Andrea Cotta Ramusino, Luca Chichizola, Francesco Ginelli, Giorgio Fattori, Ugo Laviano, Marco Andreoli

EDITORE

Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02-2529161 - Fax 02-26005520

Chief Financial Officer: **Claudio Cuna**
Chief Operating Officer: **Stefano Spagnolo**
Publishing Director: **Vittorio Manti**
Direzione Amministrativa: **Clara Gazzola**
Assistenti alla direzione: **Alberta Rivolta**
Rosa Scarsetto

PUBBLICITÀ

Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02-2529161 - Fax-02 25706378

Responsabile: **Costantino Cialfi**
Segreteria: **Paola Altieri**
Gabriella Re
Traffico: **Elena Consoli**
Nicoletta Pappalettera
Domizia Ricci

Coordinamento di prod.: **Francesca Brenci**
francy@ilmioweb.it

Produzione: **Luigi Canton**
Lorenzo Cazzaniga

Diffusione: **Carlisa Mancini**
Massimo Maroni

Stampa: **Canale, Grugliasco (TO)**
Distribuzione per l'Italia: **DeAdis**
via Montefeltro 6/A
20156 Milano

Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96
Filiale di Milano.

In questo numero la pubblicità è del 25%.

Una copia: lire 8.000

Arretrati una copia: lire 16.000

Vaglia nazionale a: Gedi, via Pavia 23,
20098 S.Giuliano Milanese

Abbonamento annuale: lire 88.000

C/c postale: n. 43950203

Informazioni abbonamenti: tel. 039-2023303

Pubblicazione mensile registrata presso il
Tribunale di Milano il 15 giugno 1996 al n. 404.

Il Mio Castello Editore SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: Computer Arts, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PC Review, The Internet Magazine .net, Power The PlayStation Mag, The Official PlayStation Magazine, The Official PlayStation Tips. Copyright Future Publishing Limited. Tutti i diritti riservati.





ARRIVANO 7 NUOVI VIDEOGAMES PER PLAYSTATION. TUTTI INSIEME, TUTTI AD APRILE.
SARA' UNA LUNGA NOTTE.



Dalle nove alle dieci Syphon Filter 2, dalle dieci alle undici Ghouls'n Ghosts, dalle undici a mezzanotte Medieval 2, da mezzanotte all'una Saga Frontier 2, dall'una alle due Star Ocean 2, dalle due alle tre Star Ixiom, dalle tre alle quattro Colony Wars Red Sun. Dalle quattro in poi potete dormire. Se ci riuscite.

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION.



© 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. © 1999, 2000 Square Co., LTD. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. SAGA FRONTIER is a trademark of Square Co., Ltd. Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment America Inc. Game © 2000 tri-Ace Inc./LINKS/Minato Koio/ENIX. ALL RIGHTS RESERVED. STAR OCEAN is a trademark and ENIX is a registered trademark of Enix Corporation.

NOVITÀ E PETTEGOLEZZI DAL MONDO PLAYSTATION

PLAYSTATION 2: OBIETTIVO RAGGIUNTO

BREVI

SPIDERMAN

Le prime immagini di questo titolo, sviluppato dagli stessi autori di *Tony Hawk's Skateboarding*, hanno appena attraversato l'atlantico, suscitando delle ottime impressioni. *Spiderman* sfrutta lo stesso sistema grafico di *Tony Hawk's*, senza lo skate, ovviamente. Il gioco è organizzato in una serie di missioni in cui bisogna arrampicarsi e sparare molte ragnatele. La versione completa è attesa per l'estate.



GALERIANS

I cloni di *Resident Evil* proliferano in ogni dove. La speranza è che siano tutti della qualità di *Galerians*, un thriller psicologico in terza persona. Vestirete i panni di Rion, un ragazzo dotato di poteri telepatici, come leggere nel pensiero e levitare. Pronto in aprile.



4/3/2000: giorno e anno zero di una nuova era. Il futuro dei videogiochi è già arrivato.

Quando leggerete questo numero, nel lontano Giappone avrà già fatto la sua comparsa la più potente console di tutti i tempi: l'attesissima PlayStation2. Sarà molto difficile averne una in breve tempo (e anche sconsigliabile, dati i problemi col sistema video NTSC), ma il solo pensiero di poter mettere le mani sulla scatola blu oltremare più preziosa del mondo è già di per sé appagante.

Per tutti coloro che non hanno un paio di milioni da spendere, non resta che aspettare la data ufficiale del lancio nel vecchio continente, che da più parti si dice sarà il 9 di settembre. Ma la curiosità è molta, e tutti quanti non vedono l'ora di fare almeno una partita con la nuova macchina di casa Sony, candidata a futura regina dell'intrattenimento domestico, grazie anche al ritardo della nuova console Nintendo, che vedrà la luce non prima del 2001. Come l'onda sismica di un terremoto planetario che si propaga nel globo con epicentro in Giappone, la PlayStation2 cambierà radicalmente la vita di tutti i videogiocatori europei a partire da questo autunno, quando anche le vendite di film su DVD raggiungeranno livelli stellari.

Non è ancora stato stabilito il prezzo della nuova console al momento del lancio europeo. Ci sono comunque ottime ragioni per ritenere che sette/ottocento mila lire dovrebbero



Dark Cloud, gioco di ruolo della Sony, sembra destinato a diventare un classico per PS2.

bastare per accaparrarsela. Il vero problema sarà dato dall'esorbitante numero di richieste: non tutti potranno averla in tempi brevissimi.

Anche il prezzo dei giochi è solo ipotizzato. In Giappone dovrebbero essere in vendita a circa 100/120.000 lire. Comperarli d'importazione adesso vorrebbe dire spendere circa il doppio ma, quando saranno disponibili, i primi titoli PAL non dovrebbero andare oltre le L.120.000. Niente a cui il nostro portafoglio non sia abituato o, almeno, non più del solito.



“COME L’ONDA SISMICA DI UN TERREMOTO PLANETARIO CHE SI PROPAGA NEL GLOBO CON EPICENTRO IN GIAPPONE, LA PLAYSTATION2 CAMBIERÀ RADICALMENTE LA VITA DI TUTTI I VIDEOGIOCATORI.”

La lista dei titoli disponibili è molto promettente, dato che tutte le software house che stanno sviluppando giochi per PlayStation 1 si stanno occupando anche della PlayStation2. Tra le tante, mirabolanti applicazioni in programma, c’è chi parla addirittura di interfacce a riconoscimento vocale, previste già per il 2002!

Immaginatevi quindi seduti in poltrona, con una cuffia e un microfono, pronti ad impartire ordini a Solid Snake: “Spara!”, e lui lo fa. Strabiliante. Ma il meglio saranno i giochi di calcio manageriali, nei quali, alla stregua di un vero allenatore, sarà possibile impartire ordini alla squadra come se si fosse a bordo campo. Sono solo voci, è vero, ma ormai la Sony ci ha abituati a non stupirci più delle novità nel campo dei videogiochi.

Appena nata la PlayStation2 è già leggenda!



Tekken Tag Tournament e GT 2000 dovrebbero approdare in Europa entro Natale.

POWER CAMBIA PELLE



Aprendo la rivista vi sarete sicuramente accorti del cambiamento. Cosa è successo? Non preoccupatevi, abbiamo solamente deciso di migliorare una rivista che già ci piaceva. In questi mesi abbiamo ricevuto tante critiche positive e altrettanti suggerimenti per rendere queste pagine sempre più ricche di contenuti interessanti. Volevate più anteprime: eccovi accontentati. Un'altra delle richieste più frequenti riguardava un maggiore spazio da dedicare alla nuova generazione PlayStation. Bene, correte a pagina 104: ci sono ben sei pagine di notizie e di rivelazioni sulla PlayStation2 e sui nuovi giochi in arrivo. E tutto questo senza dover rinunciare all'imparzialità nelle recensioni che ci ha sempre contraddistinto, alla precisione delle soluzioni dei giochi più importanti e alla completezza delle informazioni. Insomma, troverete tutto quello che avete sempre cercato e molto di più. E visto che il vento dei cambiamenti soffiava a nostro favore, abbiamo anche deciso di aggiornare la veste grafica, per renderla più attuale e in linea con le nuove tendenze. Da questo mese, quindi, PlayStation Power sarà più bello e più interessante, proprio per tornare a ribadire il suo ruolo fondamentale di punto di riferimento per tutti gli appassionati di videogiochi. Siamo sicuri che ci darete ragione.



SOL LEVANTE

CHRONO CROSS

Uscita europea: probabile
Editore: Square Japan

Ancora non sappiamo se e, soprattutto, quando verrà commercializzato in Europa, ma *Chrono Cross* sembra proprio essere il titolo giusto per chi ha finito *Final Fantasy VIII* ed è alla disperata ricerca di nuove sfide. Si tratta di un RPG classico, ma il fatto di essere prodotto da una casa come la Square lo rende uno dei titoli più interessanti del 2000. La storia vedrà impegnati Serge e Kid, due avventurieri non meglio precisati, alla ricerca della Fiamma di Ghiaccio. Sebbene le immagini sembrano indicare una qualità grafica inferiore alla saga di *Final Fantasy*, è lecito aspettarsi una grande



Un mostro tentacolare: più brutto che cattivo.

profondità e alcune interessanti novità riguardo alla giocabilità e la gestione degli scontri.

JAPPO HIT

1. *Valkyrie Profile* (Enix)
Un bizzarro RPG che furoreggia tra gli appassionati.
2. *Gran Turismo 2* (Sony)
Il miglior gioco di guida del momento.
3. *Momotaro Railway 5* (Hudson)
Una saga che continua imperterrita nel tempo.
4. *Chocobo Collection* (Square)
Noo, basta con questi gallinacci!
5. *Crash Team Racing* (Sony)
Ma è davvero meglio di *Speed Freaks*?

PRIMA VISIONE

GHOUL PANIC

Casper il fantasmينو... con una pistola!

Uscita: maggio
Editore: Sony



Pare che in GP sia nascosto un mini gioco di freccette.

Direttamente dal mondo dei cabinati Namco, questo coloratissimo e divertentissimo sparatutto vi vedrà espugnare una casa infestata dai fantasmi a colpi di pistola. *Resident Evil Survivor* non sembra destinato a rimanere unico nel suo genere. Il gioco, realizzato dallo stesso team di sviluppo di *Point Blank* e del suo seguito, riprende la struttura di questi due bellissimi titoli. Si tratta di una serie di mini giochi collegati l'uno all'altro da una trama, divisa in sezioni che terminano ognuna con un boss di fine livello. Corredato da una fantastica opzione a due giocatori, *Ghoul Panic* dovrebbe essere davvero un gran titolo: caricate le vostre G-Con!

COME TI SENTI?

PlayStation Power vi consiglia il gioco migliore a seconda del vostro umore.



1 FELICE

Toy Story 2

Buttatevi con tutto il vostro buonumore nell'avventura più colorata della storia. Woody ha bisogno di essere salvato, e voi siete lì apposta per farlo.



2 TRENDY

Cool Boarders 4

Un gioco ambientato sulle nevi che vi terrà incollati alla TV non appena imparerete a eseguire le più grandi acrobazie della storia di questo sport.



3 ARRABBIATO

Marvel vs Capcom

Non c'è niente di meglio di un bel picchiaduro per sfogare le tensioni di una dura giornata. Un calcio nel sedere all'Uomo Ragno è sempre una soddisfazione.



4 STRAFOTTENTE

South Park Rally

Dissacrante e volgare come il cartone animato, non è certo un grandissimo titolo, ma è zeppo di trovate divertenti e pittoresche.



PRIMA VISIONE

UN BISOGNO PRIMARIO...

The Need for Speed: Porsche Challenge 2000!

Uscita: fine marzo
Editore: EA

La serie *The Need For Speed* consta di ben cinque episodi, ma quest'ultimo sembra essere di gran lunga il più interessante. Purtroppo, non si tratta di un aggiornamento del bellissimo *Porsche Challenge* targato Sony del 1997, ma c'è da

scommettere che la *Boxster* vestirà comunque un ruolo di primo piano.

Il gioco consente di cominciare la propria carriera nel 1948, come collaudatore della Porsche, acquistando di anno in anno nuove vetture con cui partecipare a diverse gare, fino ad arrivare ai giorni nostri, alla guida delle auto che hanno contribuito a far nascere la leggenda Porsche. Molto interessante.



ROBA CHE SCOTTA!

PICCOLO È BELLO!

Non è ancora stata detta l'ultima parola sulla PlayStation.

La PlayStation2 non ha ancora arrestato la propria evoluzione. Voci insistenti, infatti, annunciano che la Sony sta ideando una PlayStation1 più piccola e più economica da lanciare verso fine anno. Non ci sono conferme in proposito, ma pare che questa console avrà le dimensioni ridotte di circa il 50% rispetto all'attuale, e anche il prezzo sarà interessante. Ultima chicca: sarà blu anziché grigia.



FINAL FANTASY MAGAZINE



Il futuro della serie Final Fantasy è già scritto da tempo. La Square, infatti, ha programmato i prossimi tre episodi, fino ad arrivare a *FFXI* che vedrà la luce alla fine del 2001 e supporterà appieno le possibilità di gioco on-line offerte dalla PlayStation2.

Il nono episodio, che sarà ancora totalmente per PlayStation 1, farà la sua apparizione in Giappone a estate inoltrata. Tenuto conto del tempo necessario per tradurre l'immensa mole dei testi, non lo vedremo in Europa prima del 2001.

Il filmato promozionale che la Square ha recentemente mostrato al pubblico, ha gettato luce sui personaggi principali e ha rivelato la nuova impostazione di questo episodio, dai toni decisamente più fantasy rispetto ai precedenti su PlayStation. I fortunati spettatori sono letteralmente andati in visibilio.

Draghi volanti, tra cui Bahamut, fanno da introduzione all'arrivo in scena del personaggio principale, Zotan, accompagnato da altri protagonisti come Pipi, Garnet e l'enigmatico mago verde Steiner. All'improvviso, il tempio dove si svolge l'azione prende il volo tra una

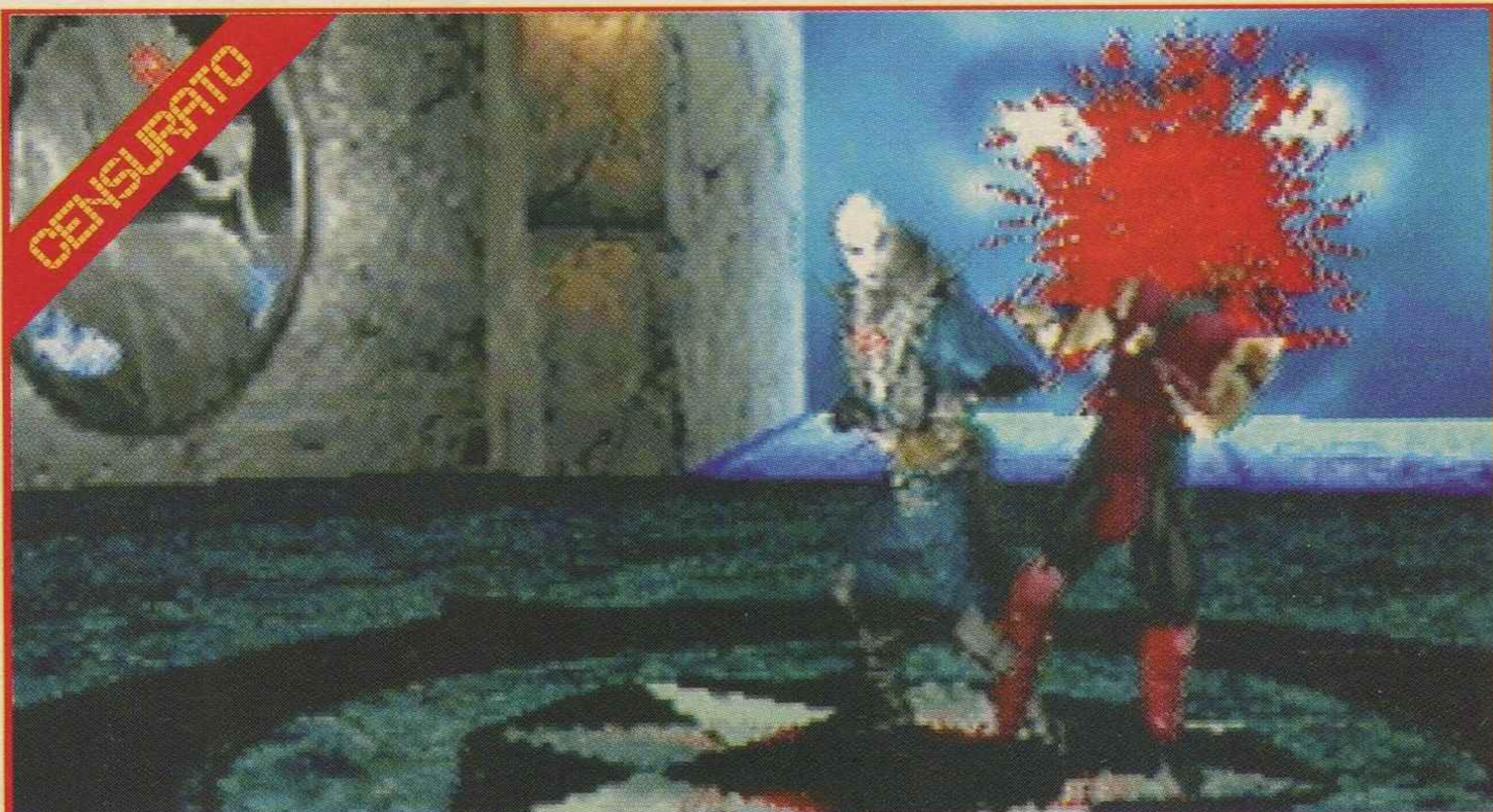
Aggiornamento mensile di tutto ciò che ruota attorno al miglior gioco di ruolo mai realizzato.

miriade di esplosioni, trasformandosi in un'areo-nave. Effetti speciali e immagini da antologia fanno da preludio all'inquadratura finale, nella quale Zotan giace inginocchiato reggendo in mano un oggetto misterioso che è il medesimo che si trova sullo sfondo del logo del gioco.

Final Fantasy X dovrebbe vedere la luce in tra circa un anno, e sarà possibile giocarlo sia singolarmente che on-line, per sfruttare le nuove caratteristiche della PlayStation2. In contro tendenza con lo stile cartoon delle ultime edizioni di *FF*, l'episodio dieci avrà dei personaggi con una grafica ultra-realistica, oltre a una nuova mappa del mondo e a una diversa interfaccia dei comandi.

Su *Final Fantasy XI*, invece, si sa ben poco. L'unica cosa certa è che la Square, puntando su un gioco completamente on-line, sarà una delle prime case ad aprire una nuova porta nell'universo del divertimento interattivo su console.

Il Prossimo Mese: Final Fantasy: Il film



“NON SAPETE QUELLO CHE STATE FACENDO!”

Storie varie di bigottismo su vasta scala.

Tre videogiochi per PlayStation sono stati ritenuti la causa di una sparatoria in un cinema e per questo sono stati immediatamente ritirati dal mercato.

Il fatto è avvenuto a San Paolo del Brasile, dove Mateus Da Costa Meira, in preda a raptus, ha sparato all'impazzata sul pubblico durante uno spettacolo cinematografico. Il dipartimento di polizia della città ha ritenuto che *Duke Nukem*, *Doom* e *Mortal Kombat*, a causa della loro reiterata crudeltà, fossero una delle cause scatenanti di tanta violenza, ordinando la censura immediata per questi tre titoli.

Nel frattempo, *Mortal Kombat*

1. “MORTAL KOMBAT È IL VIDEOGIOCO PIÙ MALVAGIO E DEPRAVATO PRESENTE SUL PIANETA, E NOI ABBIAMO DECISO DI FARLO SPARIRE!”

è al centro di qualche polemica a Chicago. Un'associazione chiamata The Christian



Mortal Kombat è davvero la causa di episodi violenti?

Peacemaker (i fautori di pace cristiani) ha indetto una campagna di protesta contro la decisione da parte del governo di garantire un finanziamento di due milioni di dollari alla Midway (gli autori di *MK*) per evitare che decidano di cambiare sede.

Gli editori del gioco, GT Interactive, si sono dichiarati stupefatti da tutto questo trambusto. “È la cosa più ridicola che io abbia mai sentito”, ha dichiarato il loro product manager Lee Kirton.

PRIMA VISIONE

CHASE THE EXPRESS

Sony scende in campo per battere *RE 3*



Curiosi, vero? Il prossimo mese ne sapremo tutti qualcosa di più.

Uscita: giugno
Editore: Sony

L'ultimo treno della sera, quello frequentato da pendolari assennati, potrebbe farvi assopire col suo dolce dondolio, per trasportarvi in un incubo degno di *Resident Evil*.

Nei panni dell'agente NATO Jack Morton, in *Chase the Express* dovrete cercare di liberare un treno preso in ostaggio da un gruppo di terroristi capeggiato dall'ex-spia del KGB Boris Zugosky. La trama è ricca d'azione, di colpi di scena e di una suspense fuori dal comune.

BREVI



SUB HUNTER

La JVC sta realizzando questa avventura sottomarina in cui un intrepido sommozzatore deve immergersi a caccia di segreti abissali. Ai giapponesi è piaciuto moltissimo. Provare per credere.



MUPPET RACE MANIA

Un altro gioco di corse umoristico, stavolta di casa Sony. La copia che abbiamo potuto vedere non era affatto male, grazie ai colori e alla fantasia dell'universo Muppet. Preparatevi a correre.

ALIEN RESURRECTION?

Power si è preoccupato del caso.

Qualcuno ha iniziato a porsi la domanda ormai qualche mese fa. Previsto infatti per la scorsa stagione, il gioco dell'Argonaut Software ha mancato l'appuntamento con gli scaffali numerose volte. Tanto da far dimenticare la sua esistenza.

Abbiamo così deciso di avviare un'indagine per scoprire cosa era in effetti successo. Alla Argonaut Software ci hanno detto di interpellare la Electronic Arts, che ha sua volta ci ha indirizzati verso una compagnia di pubbliche relazioni. Qui siamo stati avvertiti che per saperne di più avremmo dovuto bussare alla porta della Fox Interactive. Fatto, ma nessuno ha voluto darci spiegazioni, tranne il fatto che il gioco dovrebbe uscire in aprile. Onestamente non ci crediamo più. E poi, come mai tanta riservatezza su un titolo dato per imminente?

Non ci sorprenderemmo se, mancato l'appuntamento con la PlayStation1, lo vedessimo arrivare su PS2...



BREVI



BEAVIS AND BUTT-HEAD

Il famoso duo di MTV si prepara a fare il proprio ingresso nel mondo PlayStation con un gioco che si annuncia scarso di dialoghi ma zeppo di "hurr, hurr", "mmm, mmm".



SHORT FUSES

Una specie di puzzle game in stile Bomberman. Costruite le vostre trappole e tendete agguati ai vostri avversari. Un titolo che certamente darà il meglio di sé in multiplayer.



Non si tratta di TOCA 3, ma dell'evoluzione "globale" della serie.

LE PRIME ESCLUSIVE IMMAGINI!

WORLD TOURING CARS

Codemasters allarga gli orizzonti.

Uscita: giugno
Editore: Codemasters

Ecco in anteprima le straordinarie immagini dell'attesissimo World Touring Cars seguito ideale di Toca 2. Abbiamo anche scoperto alcuni dei modelli che appariranno nel gioco:

- Ford Mercury, Taurus, Mondeo
- Audi A4, TT
- Mazda RX7
- Peugeot 306, 406
- BMW 328
- Alfa 156
- Mitsubishi FTO, GTO
- Toyota Celica GT4, Camry



JEDI POWER BATTLES

L'Episodio Uno in versione Picchiaduro.

Uscita: giugno
Editore: Activision

Prima di saltare a piedi pari la notizia, leggete almeno questa considerazione: *Jedi Power Battles* non assomiglierà a *Masters of Teras Kasi*. Non basta? Be', allora aggiungiamo che non sarà nemmeno un gioco basato su una trama di seconda mano come *Guerre Stellari: Episodio Uno*, che non ha riscosso decisamente molto successo.

Si tratta invece di un picchiaduro a

scorrimento in stile *Fighting Force*, oppure *Super Stars Wars*, se siete abbastanza grandi da ricordarvelo.

Potrete giocare nei panni di Qui Gonn Jinn, Obi One Kenobi oppure di uno dei tre membri del consiglio Jedi: Mace Windu, Plo Koon e Adi Gallia. Ciascun personaggio avrà naturalmente abilità uniche. Pare, comunque, che l'aspetto migliore del gioco sarà dato dalla longevità. Preparatevi quindi a chiudervi in casa e a staccare il telefono per poi immergervi completamente in un'orgia di combattimenti e segreti.

Musica per le nostre orecchie!

SIAMO FIGLI DELLA TECNOLOGIA

Di chi saremo padri?

È questo l'efficacissimo slogan del *Futurshow*, manifestazione internazionale che si terrà a Bologna Fiere dal 31 marzo a 3 aprile.

Importante punto di riferimento per tutti gli appassionati del mondo d'informatica e di comunicazioni (nonché di videogiochi), l'edizione del *Futurshow* di quest'anno verterà su come le nuove tecnologie possano aiu-

tarci a preservare e a trasmettere alle future generazioni il patrimonio ambientale, culturale, sociale, scientifico che noi stessi abbiamo avuto in eredità. Gli importanti temi della protezione dei dati in Rete, delle telecomunicazioni e dell'esplorazione spaziale saranno solo alcuni dei tanti affrontati. Il futuro, insomma, è già qui.

Ah, dimenticavamo, ovviamente ci saremo anche noi!



SABATINI

31 MARZO 3 APRILE 3000

FUTURSHOW
PIÙ DI IERI
MENO DI DOMANI.

Bologna Città Europea della Cultura



photo by McKlein

RICORDATI

MENTRE SCALI LE MARCE OGNI 2 SECONDI, SEI IN VOLO,
ATTRAVERSI PONTI, DOSSI, TORNANTI COPERTI DI GHIAIA,
CONTROLLI LA TEMPERATURA DELL'OLIO, GLI STRUMENTI,
LA PRESSIONE DELLE GOMME E IL TRACCIATO

CHE CORRI CONTRO IL TEMPO



ACTUALIZE

by CTO
<http://www.cto.it>

www.rallychampionship.net

PlayStation and PS are trademarks of Sony Entertainment Inc. © 2000 Actualize Ltd. (formerly Europress Software Ltd.) and HotGen Studios Ltd. Volkswagen Trademarks, Design Patents and Copyrights are used with approval of the owner. The Castrol trademarks and logos are the property of Castrol Limited. Thanks to SEAT S.A. and SEAT Sport. PIRELLI and PIRELLI are registered trademarks of Pirelli S.p.A. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

PRIMO IMPATTO

L'ORRORE IN PRIMA PERSONA!

RESIDENT EVIL SURVIVOR

E ora qualcosa di completamente diverso!

Ve ne sareste già andati da un pezzo da questo dannato posto; ma quel pazzo è riuscito ad abbattere l'elicottero che vi stava finalmente portando via. Chissà poi perché. Il bello doveva ancora cominciare. Se non fosse stato per la vostra fedele pistola, gli zombie avrebbero posto fine a questo incubo già da molto tempo. E perché mai la voce dall'altra parte del telefono continua chiamarvi Vincent?

Una cosa comunque è certa: le strade di Raccoon City non sono mai state così terrificanti, perché *Resident Evil Survivor* porterà il genere horror a livelli di raccapriccio mai raggiunti prima.

In netta controtendenza con la linea tenuta sinora dalla Capcom, il gioco sarà basato su una visuale in prima persona. Le impressioni sono che, comunque, questo cambiamento non dimi-

nuirà il pathos tipico della fortunatissima serie, grazie anche al fatto che le scene di gioco saranno inframmezzate da diversi filmati in Full Motion Video per sottolineare le fasi più significative. Pur seguendo la strada battuta da *Medal Of Honor*, la nuova incarnazione di *Resident Evil* manterrà alcune delle sue caratteristiche peculiari, come il sistema d'inventario, le erbe medicinali e l'elettrocardiogramma che indica lo stato di salute, senza tralasciare le ormai irrinunciabili sequenze di passaggio da una sezione all'altra con le porte che si aprono nel buio.

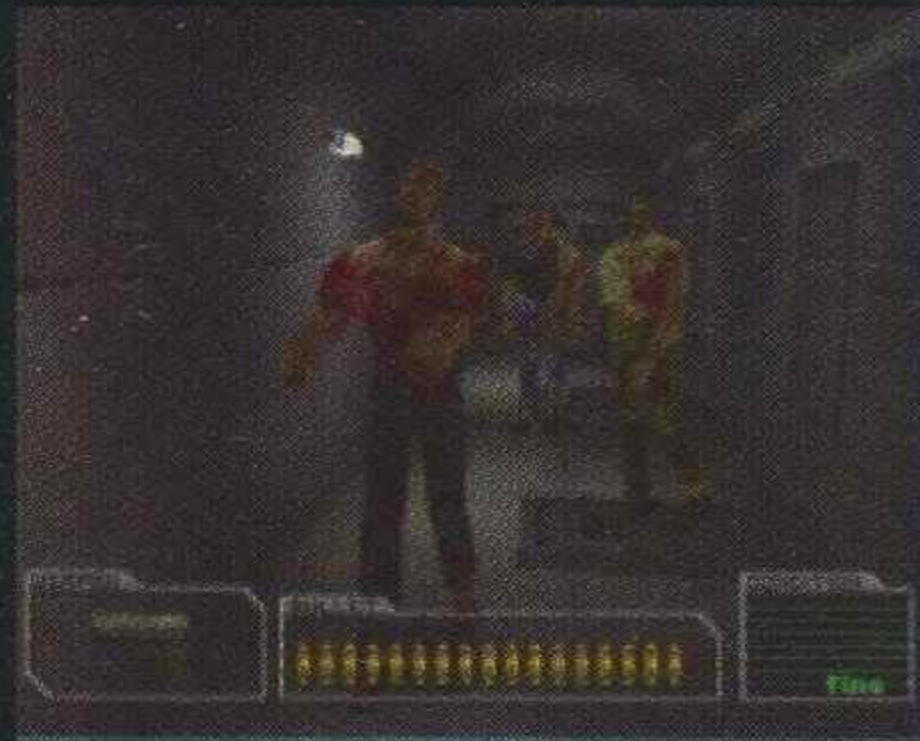
L'atmosfera, insomma, sarà sempre lo stessa, ma si presenterà in una veste che nessuno si sarebbe mai aspettato. Anche la trama sarà radicalmente differente. Se negli altri episodi la storia era scritta con un pennino intinto nel mistero, ma comunque chiara almeno nei presupposti, in questa ultima edizione vi ritroverete a giocare nella totale inco-



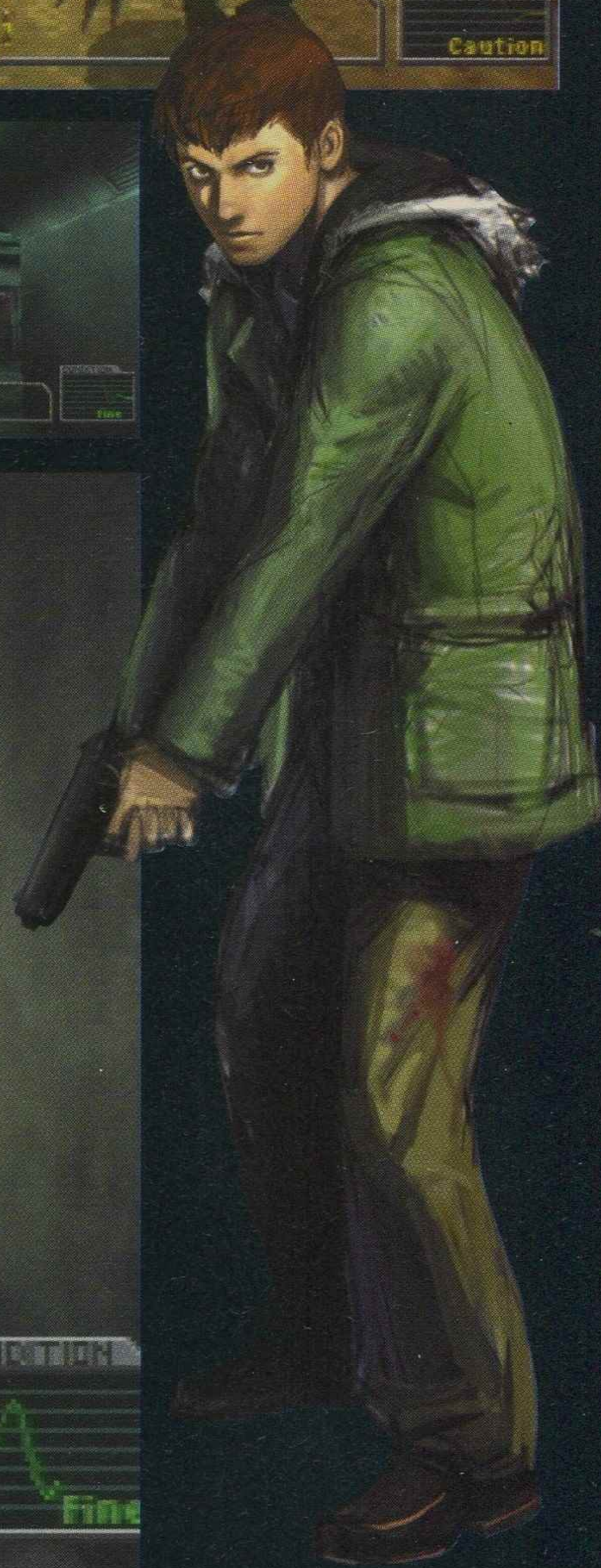
L'INIZIO

L'avventura comincia in maniera altamente drammatica. Un personaggio misterioso riesce ad abbattere l'elicottero che vi sta portando via dagli orrori di Raccoon City (il tutto è spiegato con un bellissimo filmato FMV). Appena vi riprendete, trovate il suo corpo che giace al suolo, senza però capire se sia morto o meno, ma non avrete molto tempo per verificarlo, dato che di lì a poco gli zombie cominceranno ad attaccarvi...





LE CREATURE
 I nemici più insidiosi si annidano dietro ogni angolo e ogni porta chiusa. Molte sono facce già viste nel corso dei vari episodi della serie, ma non per questo meno ributtanti. La coppia di alligatori che s'incontra a un certo punto (in basso a sinistra) sembra essere la prole dell'enorme rettile presente in *Resident Evil 2*.



GLI UOMINI MISTERIOSI
 Quando avrete la sensazione di avere debellato buona parte dei vostri nemici, farà la sua apparizione un elicottero che trasporterà nelle vostre vicinanze una squadriglia di truppe speciali bardate con una tuta nera. Subito si metteranno a darvi la caccia, ma non appena li colpirete spariranno in una misteriosa nebbia verde...

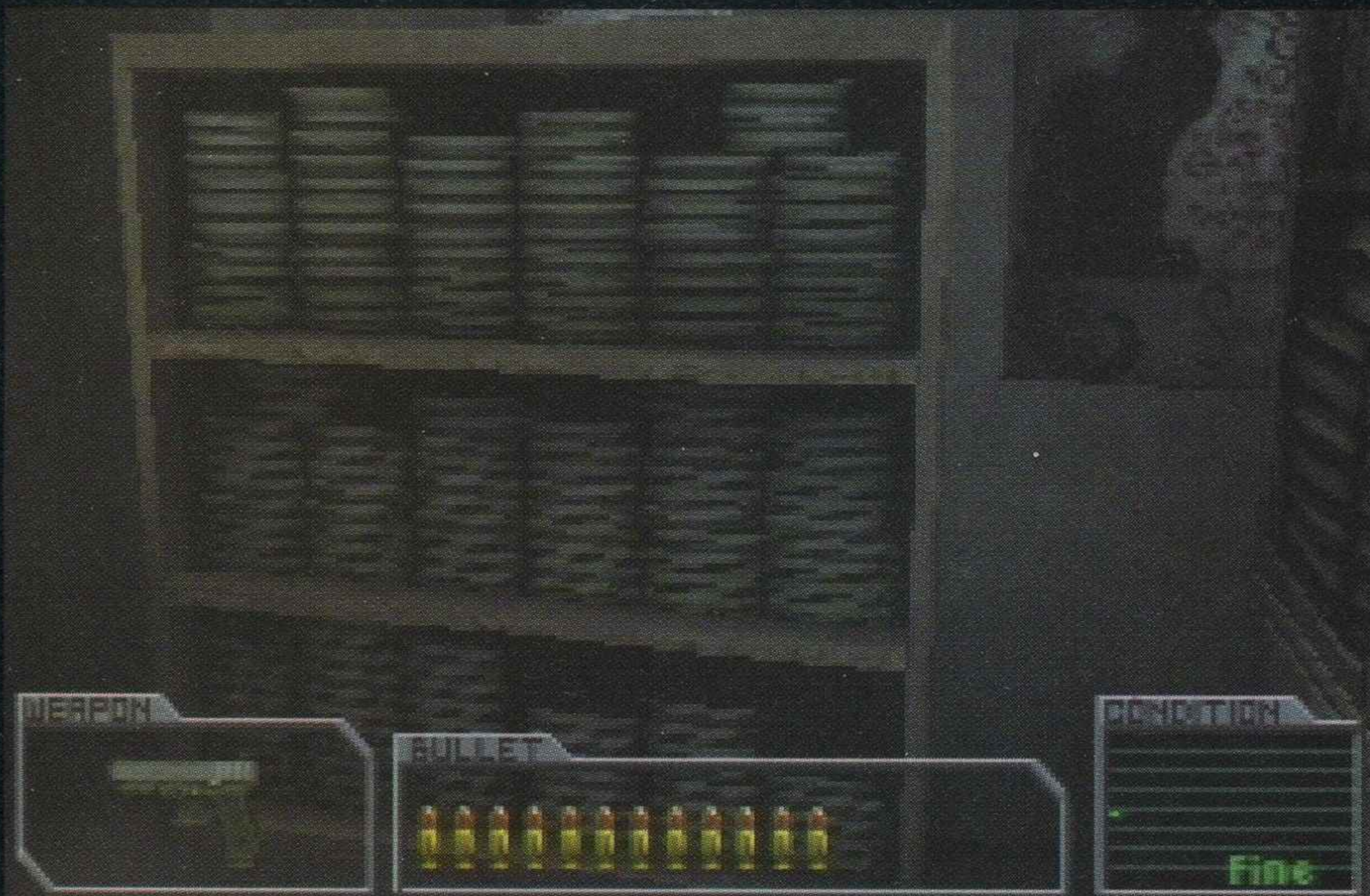
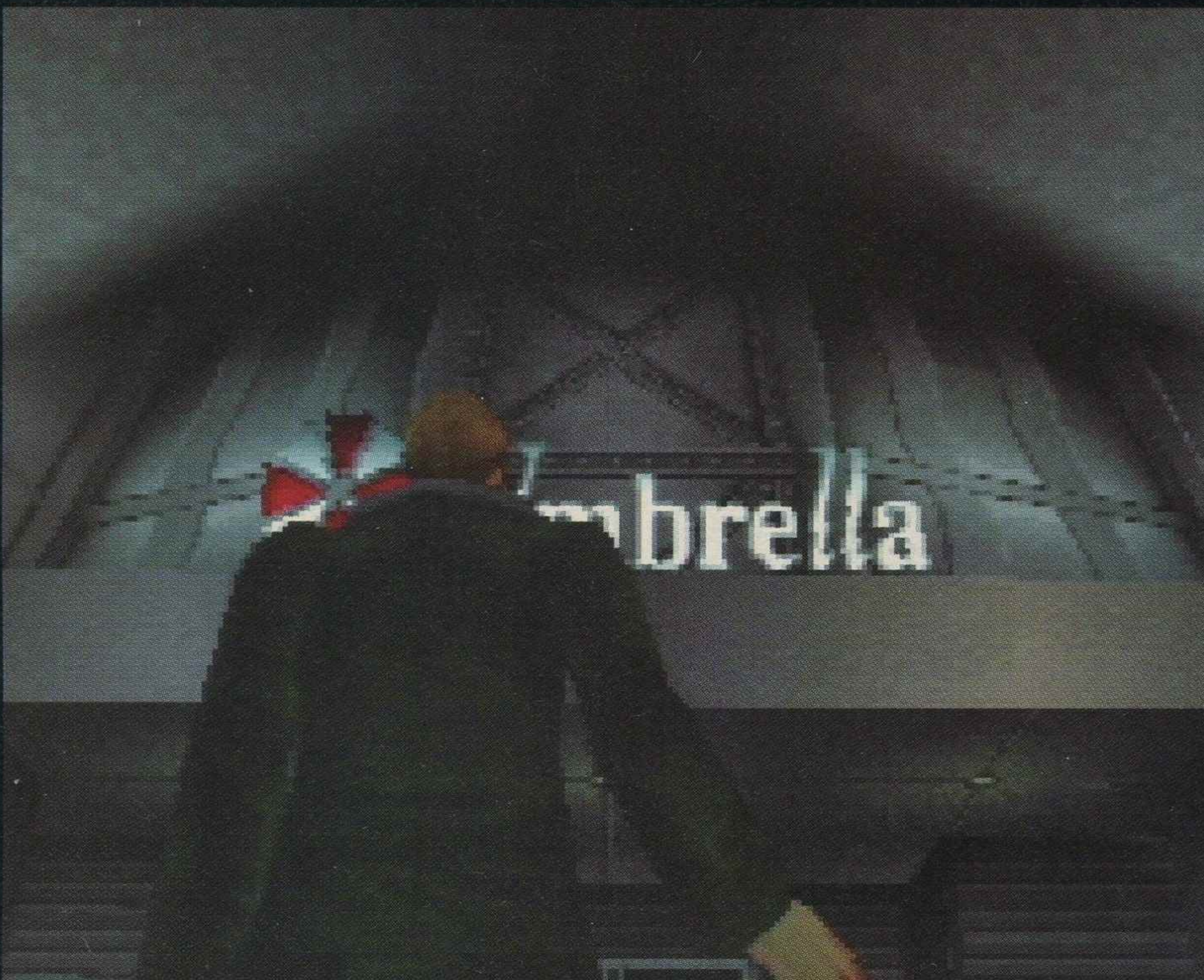


PRIMO IMPATTO

► scienza. Il personaggio principale, infatti, sarà disorientato, fin dall'inizio, dagli effetti di una devastante amnesia: l'unico legame col suo passato e la sua identità è costituito da una foto sbiadita che lo ritrae.

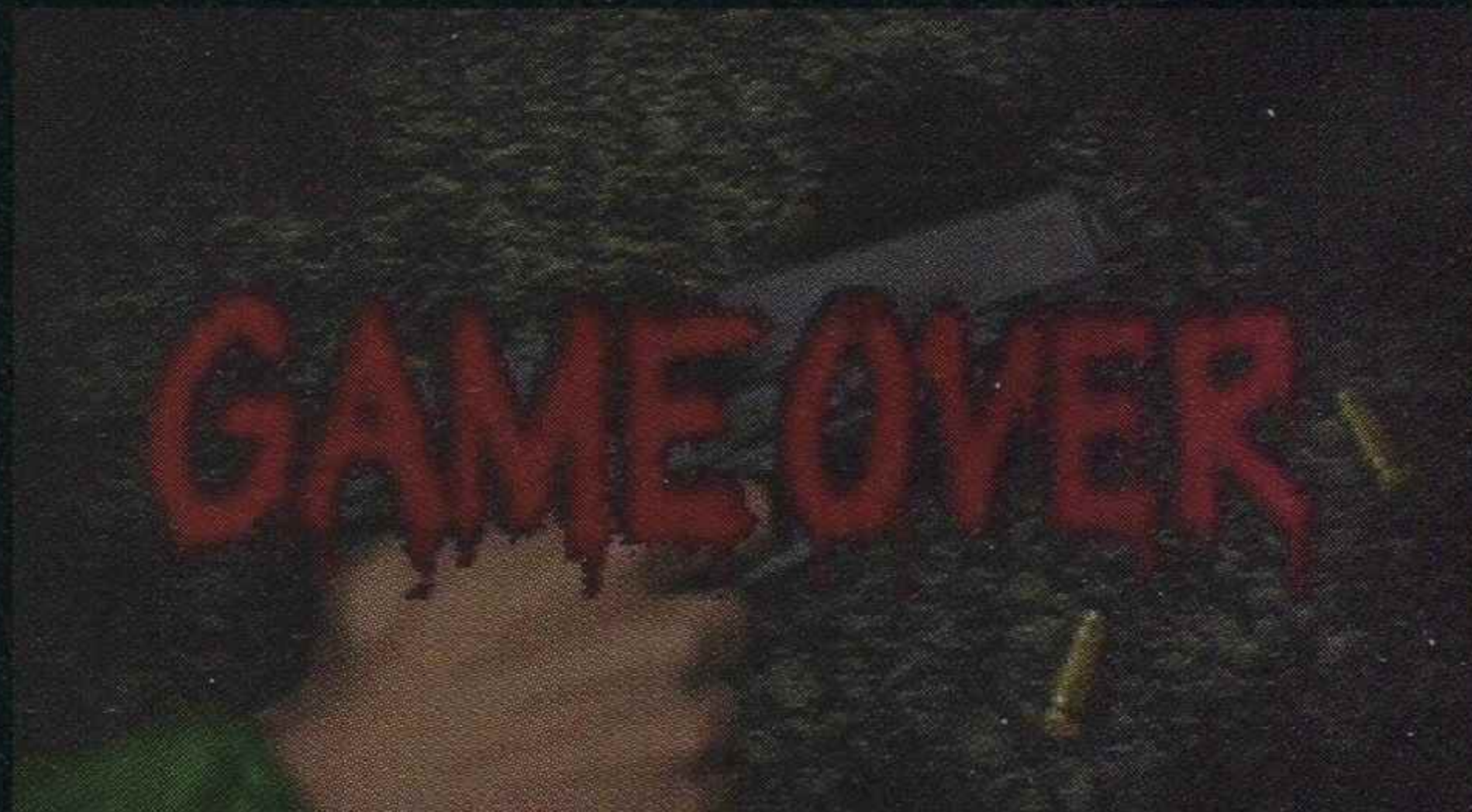
Sebbene il girovagare per le strade di Raccoon City in realtà non si discosti molto dalla meccanica ripetizione della sequenza trova-chiave-apri-porta, la tensione sarà ampiamente garantita dal terrificante impatto degli scontri con le creature più orrende, che vi salteranno letteralmente addosso dal nulla. Se l'alligatore di *Resident Evil 2* vi aveva terrorizzato, i mostri di *Survivor* riempiranno le vostre notti di adrenalina e di fitte al braccio sinistro.

L'aspetto in cui *Survivor* sembra essere più all'avanguardia è il sistema di controllo. Se *Quake II* aveva fatto un buon uso del Dual Shock, il nuovo parto degli sviluppatori Capcom sembra spostare l'indice di giocabilità una distanza più in avanti. Sarà addirittura possibile giocare con la G-Con (la pistola a raggi infrarossi della PlayStation) muovendosi all'interno dello scenario in maniera agilissima. Quando si combatterà contro i mostri la pistola servirà per mirare con la massima precisione, mentre nelle fasi esplorative basterà mirare al di fuori del teleschermo e premere il grilletto per camminare, oppure tirarlo due volte rapidamente per correre, utilizzando i tasti laterali A e B per muoversi a destra e a sinistra. Assolutamente geniale, con buona pace di chi sostiene che nel campo dei videogiochi non c'è più nulla da inventare. **L7**

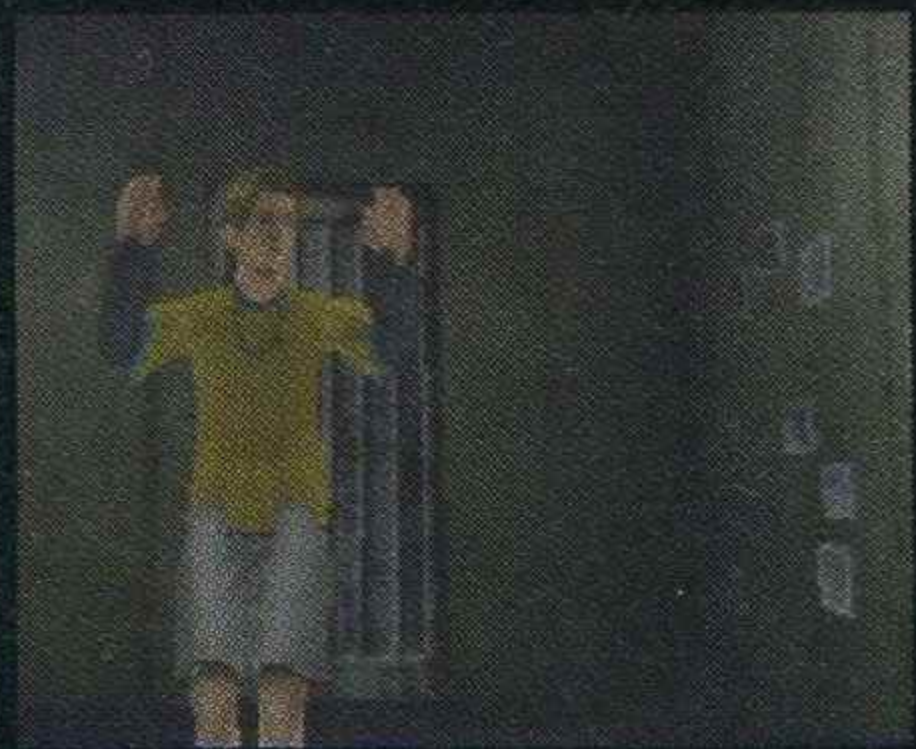
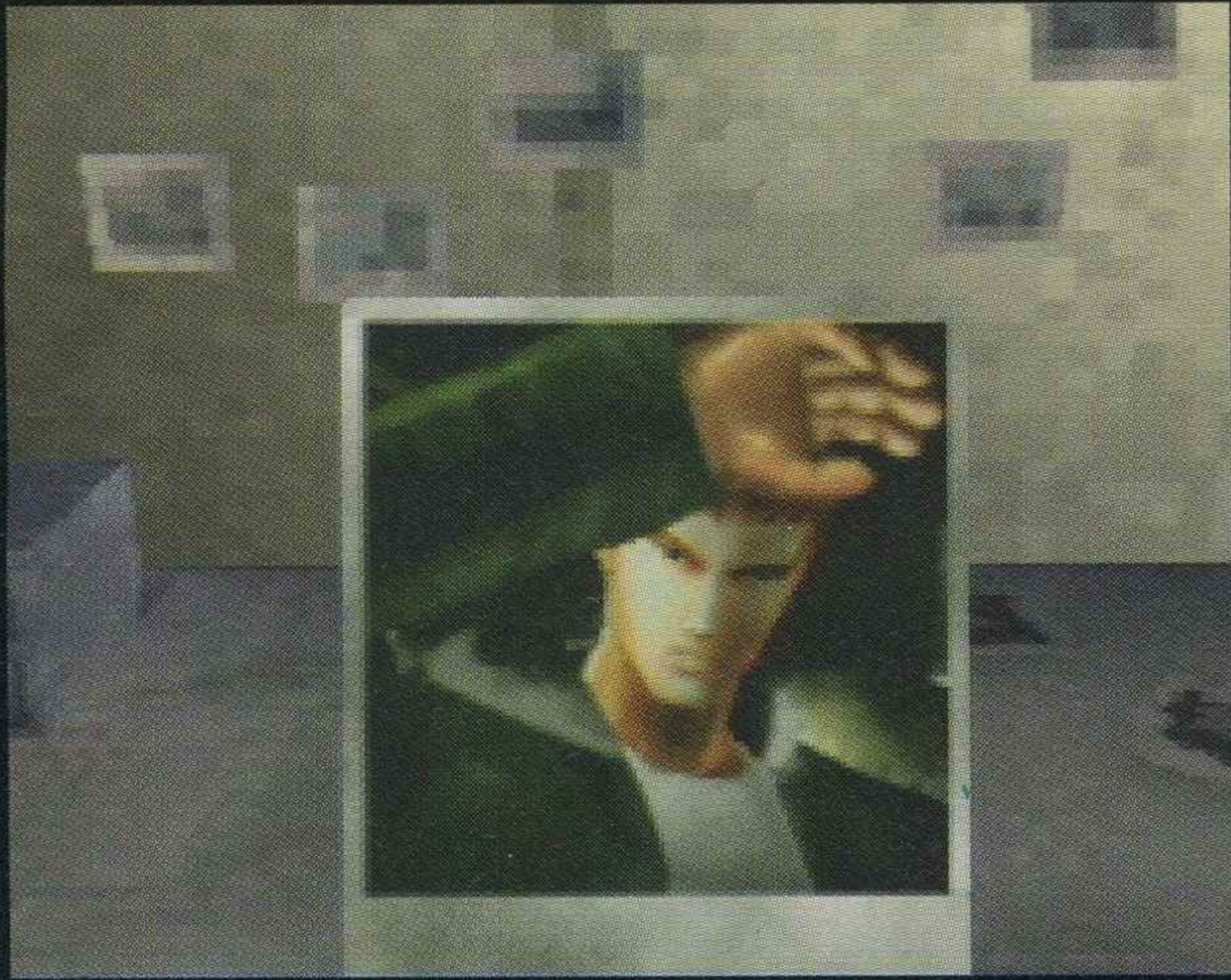


LA SAGA

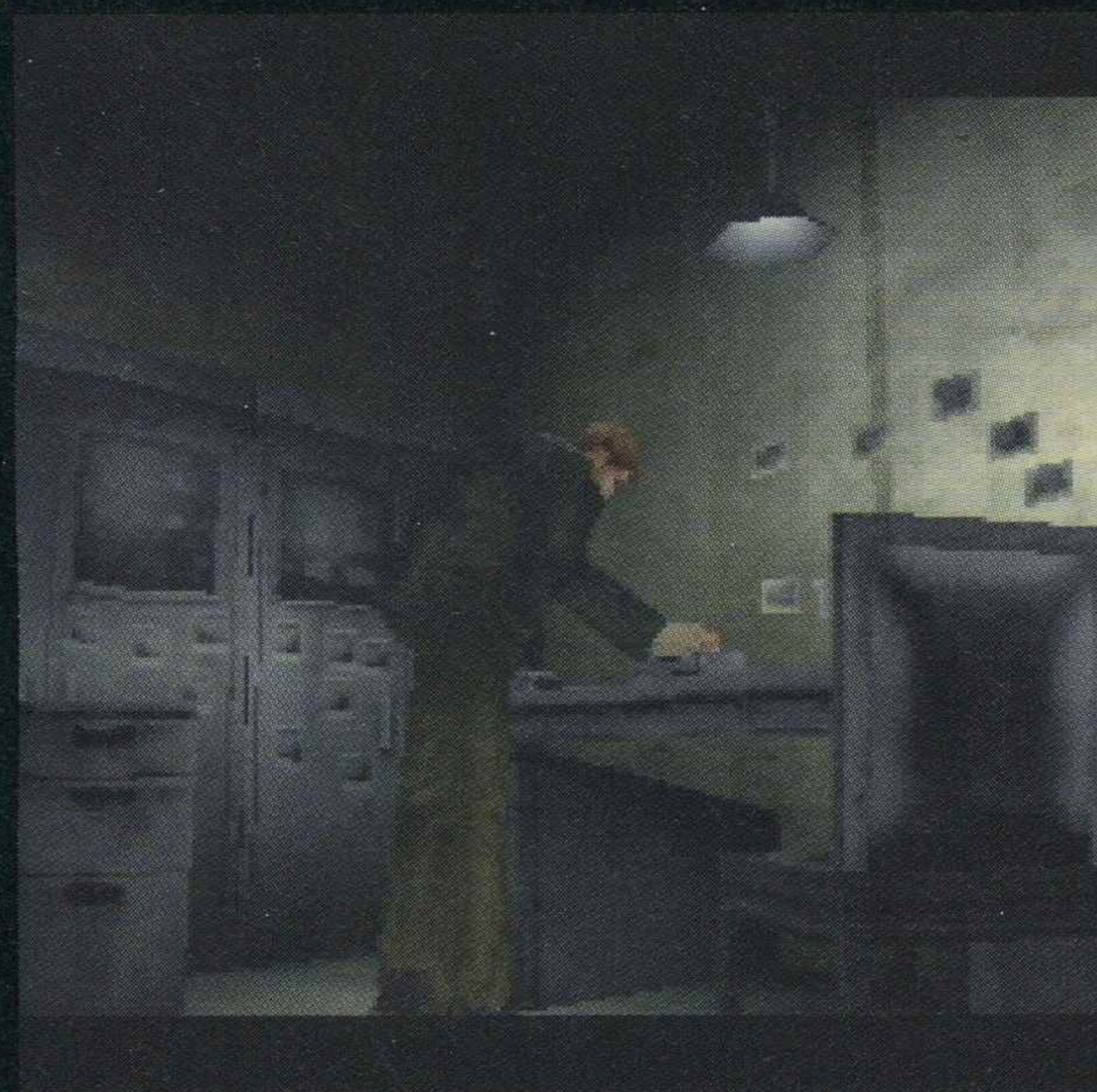
Troverete molti degli elementi che hanno caratterizzato gli altri episodi della saga: la multinazionale Umbrella, le chiavi nascoste nell'area di gioco, armi e gadget sempre più efficaci, enigmi da risolvere mediante l'uso di determinati oggetti. Insomma, molte cose già viste, compresa la sanguinosa scritta "Game Over".



RE SURVIVOR



LA STORIA SI DIPANA
Molti indizi inerenti alla trama vengono svelati attraverso dei flashback, che hanno inizio nel momento in cui trovate una vostra vecchia foto. Rivedrete una ragazza dietro il bancone di un negozio di computer, e un ragazzo con una mazza da baseball. A questo punto sentirete al voce di vostra madre che vi implorerà di tornare a casa...



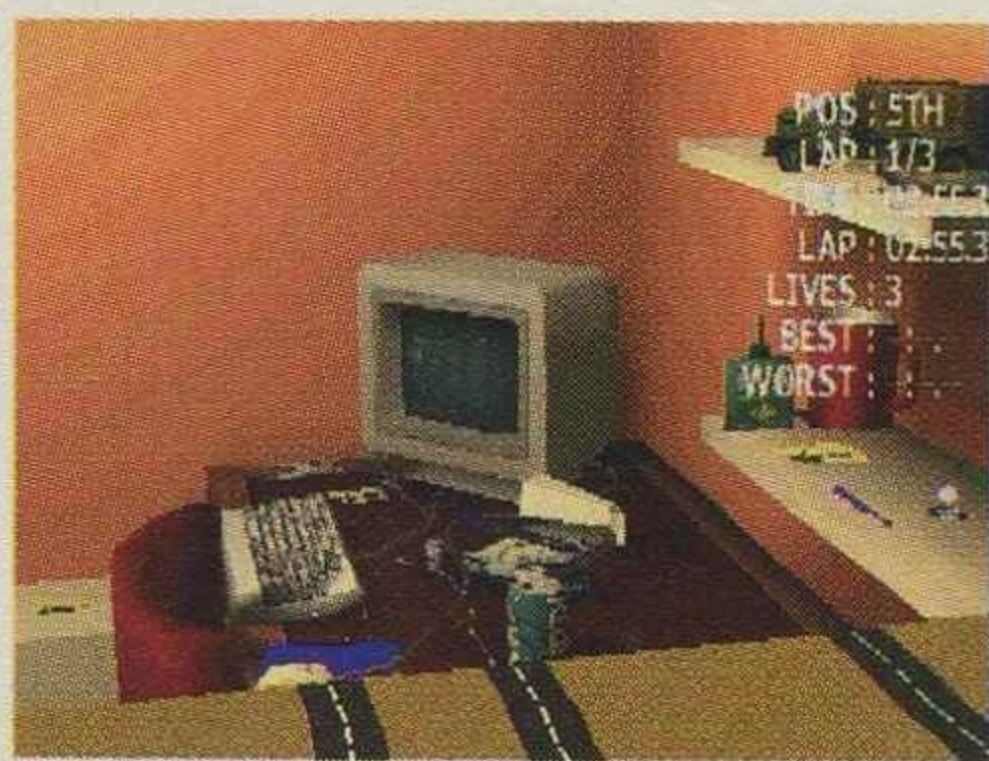
Resident Evil Survivor, di Eidos e Capcom, sarà disponibile dal 31 marzo.

VISIONI DEL FUTURO

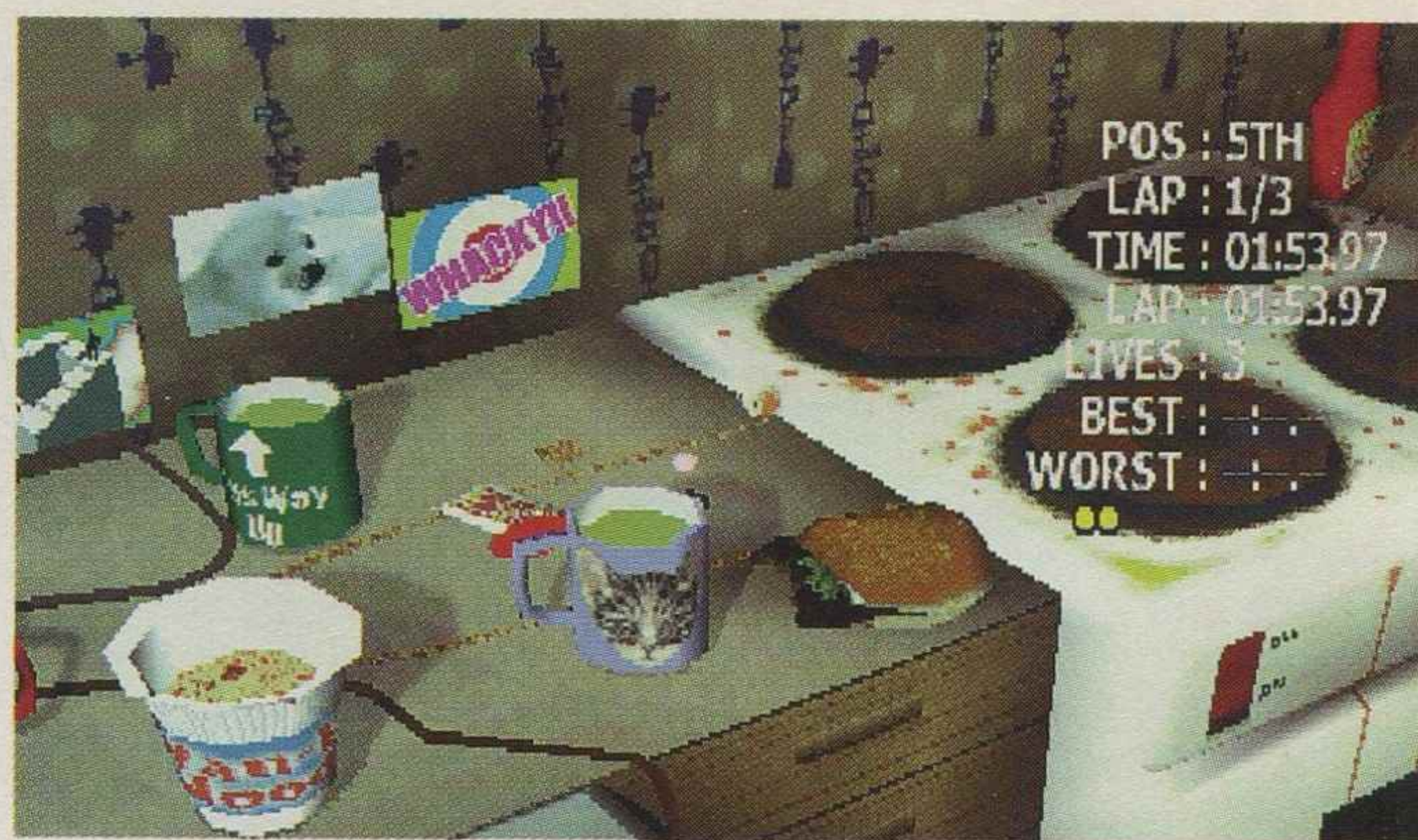
▶ GLI ALTRI 18 SYPHON FILTER 2 24 F1 2000 27 SUIKODEN II

● **PRIMA VISIONE** Ringraziamo Codemasters per i loro piccoli miracoli! *Micro Maniacs* si appresta a rivoluzionare la modalità multigiocatore.

MICRO MANIACS



Ogni pista in *Micro Maniacs* è stata realizzata perfettamente.



Tutti gli ambienti hanno trappole e ostacoli che bisogna evitare con cura.

Sembra essere passato molto tempo dalla pubblicazione di *Micro Machines V3*. Il gioco basato sulle macchine in miniatura ha riscosso un enorme successo fra gli utenti PlayStation nel lontano 1996.

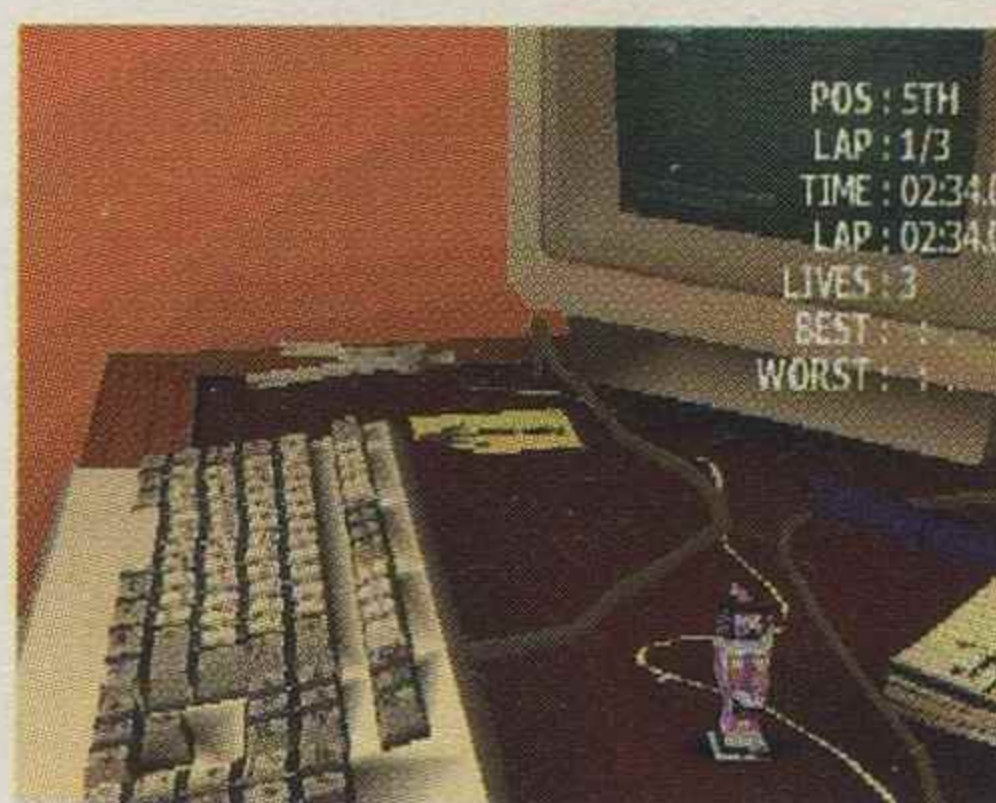
Codemasters era riuscita a realizzare un sistema di gioco per più persone grazie al quale tutti potevano gareggiare

nella stessa schermata. Sembra che ci siano riusciti di nuovo.

Questa volta i veicoli sono stati abbandonati in favore di piccoli ometti prodotti da esperimenti genetici, chiamati Micro Maniacs. Il loro creatore, il Dr Minimiser, ha organizzato una sfida fra i diversi gruppi di creature: dovranno correre uno contro l'altro per scoprire qual è il più veloce e abile da impiegare per assecondare gli inquietanti scopi del Dottore.

ATMOSFERA DI CASA

La visuale inclinata dall'alto è molto simile a quella del precedente episodio, con oggetti di uso quotidiano che diventano enormi ostacoli da superare: cacciaviti che devono essere saltati, laghi di colla che rallentano la corsa e così via. Le gare per singolo giocatore sono eccezionali. I quattro avversari sono controllati dalla PlayStation, ma sono astuti



Le piste sono delimitate in vari modi, dalle briciole ai cavi.

e malefici quanto dei veri giocatori umani. Ovviamente potete sfidare i vostri amici in una modalità a quattro giocatori: le regole cambiano leggermente, e se ne accorgerà presto il più lento del gruppo. Chi resta indietro al punto da uscire dallo schermo perde la

gara: è necessario, quindi, distaccare tutti gli avversari fino a restare da soli. Il "sopravvissuto" guadagna un punto, dopodiché si continua la corsa: dopo tre giri chi ha accumulato più punti vince.

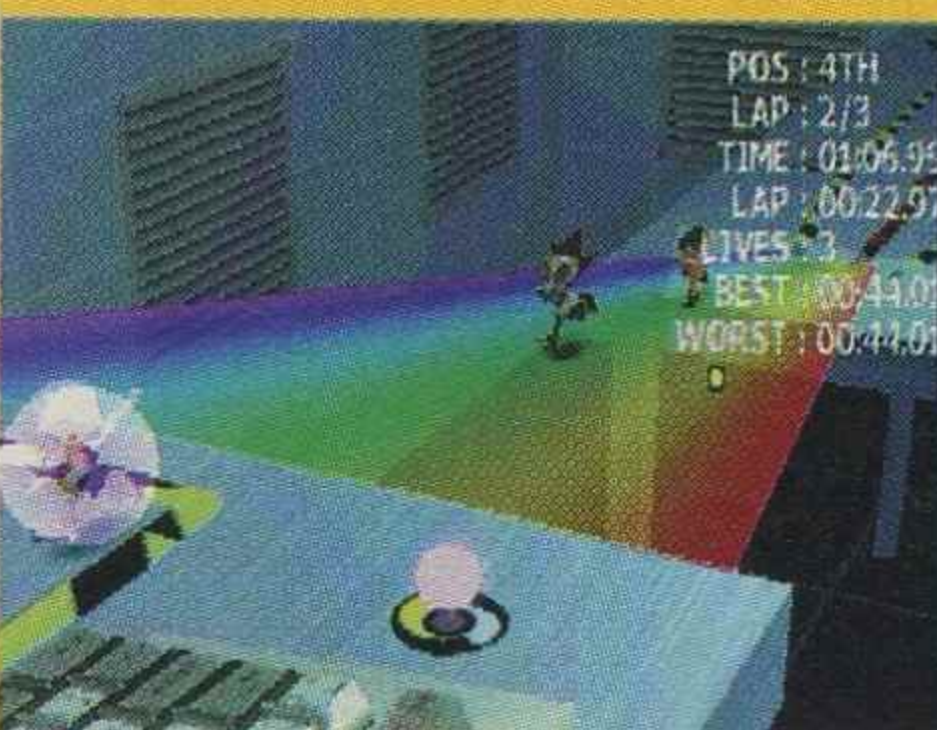
Per riuscire a ostacolare gli avversari ogni personaggio può contare su abilità differenti: V4, per esempio, ha un pugno volante che torna utile per stendere chi è in testa, mentre Vortex genera una palla di elettricità che avvolge un concorrente e lo spinge a lato fuori pista.

PUNGENTE COME UN'APE

Nella modalità per giocatore singolo ogni vittoria sblocca un nuovo gruppo di piste, per cui ci si sente spronati a proseguire. I piccoli ostacoli sono realizzati in modo geniale e permettono di vivere un'esperienza simile a quella del film *Tesoro, mi si sono ristretti i ragazzi*. Non tutte le corse si svolgono a piedi: in un'occasione bisogna "cavalcare" un'ape in una tumultuosa gara aerea.

La versione esaminata per

PUNTI A FAVORE



Gli ambienti e le piste sono versioni miniaturizzate di situazioni tratte dal mondo reale, il che rende il gioco molto divertente. Saltare sui coltelli, sulle forchette e sui fornelli è più interessante di qualsiasi altro circuito di fantasia mai concepito.



Ogni personaggio ha attacchi diversi da quelli degli altri, oltre a un look distintivo. Ogni giocatore può scegliere quello che si adatta maggiormente alla propria personalità - deviata....



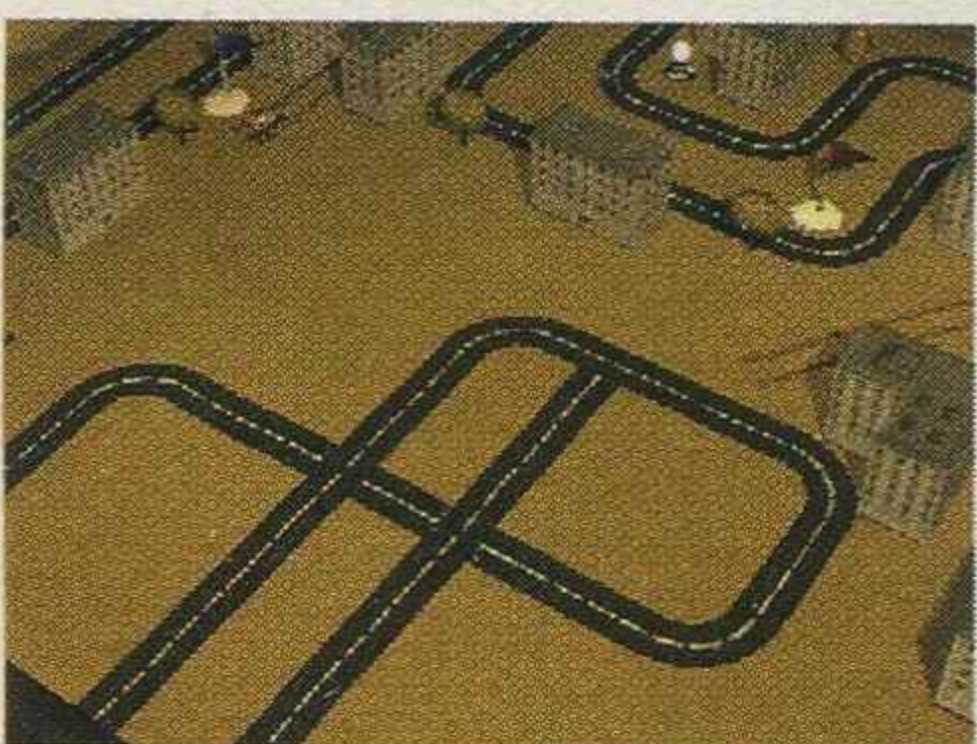
Questo sì che è uno stereo!



Ogni pista è caratterizzata da un tema particolare.



I dischi in vinile sono occasione di divertimento.



Ironicamente, si corre su una pista per automobili giocattolo.

questa anteprima presentava ancora alcuni piccoli difetti, che però nulla toglievano a un divertimento senza precedenti. ⚡

A NOSTRO PARERE

Come l'originale, *Micro Maniacs* si rivelerà un acquisto obbligato per tutti i possessori di multitaip. I personaggi divertenti e colorati e le piste piene di trabocchetti saranno apprezzati da tutti gli amanti dei giochi di corse.

● **AGGIORNAMENTO** Paura e delirio su PlayStation: un titolo da tenere sotto stretta osservazione.

FEAR EFFECT

SCHEDA

GENERE
Avventura
DATA DI USCITA
Aprile
CASA
Eidos



Avevamo dato un'occhiata in anteprima a *Fear Effect* nel numero di gennaio: la combinazione di eccellenti animazioni, contenuti adulti e giocabilità in stile *Resident Evil* era già stata perfettamente dosata in un gioco niente male. Ora la Kronos sta apportando i ritocchi conclusivi e ci ha fornito una copia preliminare da provare in anteprima.

La prima cosa che abbiamo notato è stata la nuova sequenza introduttiva, che cala in maniera strabiliante nell'atmosfera noir della vicenda. Tutti gli enigmi ora sono funzionanti, come anche i fondali superbamente animati. È stata inclusa la musica, che fin dall'inizio sottolinea in maniera drammatica i passaggi fondamentali, preparando ai cupi avvenimenti futuri. Come in un film di John Woo, Hana può dotarsi di un'arma per mano, scatenando così inferni di piombo rovente. È sempre possibile, però, passare al coltello per eliminare silenziosamente le guardie. Le armi sono dotate di un particolare sistema di puntamento: quando questo si illumina, sparando si è sicuri di centrare il bersaglio.

L'indicatore di paura è stato ritoccato per sembrare un



Il gioco è quasi pronto e stiamo sbavando nell'attesa.



elettrocardiogramma, il che consente un monitoraggio più immediato della propria salute. Serve anche (come lo Chi Meter di *Tenchu*) ad avvertirvi della presenza di nemici, attivandosi quando vi avvicinate a qualche guardia armata.

Ci sono ancora alcuni problemi di coerenza interna (in un filmato di intermezzo Hana estrae una pistola, ma nella scena immediatamente successiva si trova in mano un coltello) e la transizione fra scene non interattive e di azione è ancora un po' rozza, ma questi problemi dovrebbero venire risolti prima della data di pubblicazione. ⚡



• **PRIMA VISIONE** Non siete Bond. Non siete Snake. Siete Gabe, e siete tornati in cerca d'azione...

SYPHON FILTER 2



SCHEDA

GENERE
Aventura

DATA DI USCITA
Aprile

CASA
Sony

Avete appena finito di inseguire i cattivi per tutta la nazione, avete sventato i loro piani terroristici e siete tornati a casa per scoprire che i vostri superiori vi hanno traditi. Cosa farete in questa situazione?

Se non lo sapete, date un'occhiata a Gabe Logan e a come fugge dall'Agenzia in *Syphon Filter 2*. I viscidici capi l'hanno accusato di essere il colpevole di tutti gli attacchi terroristici, mentre il vero responsabile è in realtà ancora a piede libero con il virus Syphon Filter e ha inoltre rapito Lian Xing.

INFILTRAZIONE

La cospirazione sembra toccare persino il cuore del governo, per cui Gabe è solo contro tutti. Questa volta, però, è aiutato da più di dieci nuovi pezzi di equipaggiamento: fucili automatici o a visione notturna, un lanciafiamme, granate



Hmmm... Lo sguardo di questo tipo non ci convince. Perché indossa una maschera? Un buon motivo per riempirlo di piombo standosene rintanati.

esplosive, gas lacrimogeno, pistole col silenziatore, occhiali a infrarossi, un binocolo, un coltello da combattimento e un arco per combattere nella giungla cittadina. Un nuovo sistema di puntamento consente tre modalità di mira: normale, manuale e a blocco del bersaglio. Il sistema permette poi di gestire situazioni con nemici che indossano diversi tipi di protezioni. Mentre Gabe rotola, si inginocchia, scala e corre, può sempre tenere lo sguardo puntato su di un bersaglio, pronto a piantargli un proiettile in corpo in nome della giustizia.

Lian all'inizio è prigioniera ed è stata infettata dal virus Syphon Filter, ma in seguito potrete

PUNTI A FAVORE



giocare con lei otto livelli. Chi ricorda le toccanti scene con Snake e Mei Ling in *MGS* sa cosa aspettarsi.

UNA SCENEGGIATURA DA FILM

Si è parlato molto della nuova tecnologia che influenzerà gli eventi fra voi e i personaggi che incontrerete. Non sono stati rivelati molti dettagli ma, a quanto pare, la trama e le scene di intermezzo saranno influenzate dalle vostre azioni, come in *Resident Evil 3*.

La grafica è stata ritoccata per incorporare nuovi modelli e



Cos'è questo strano rumore?



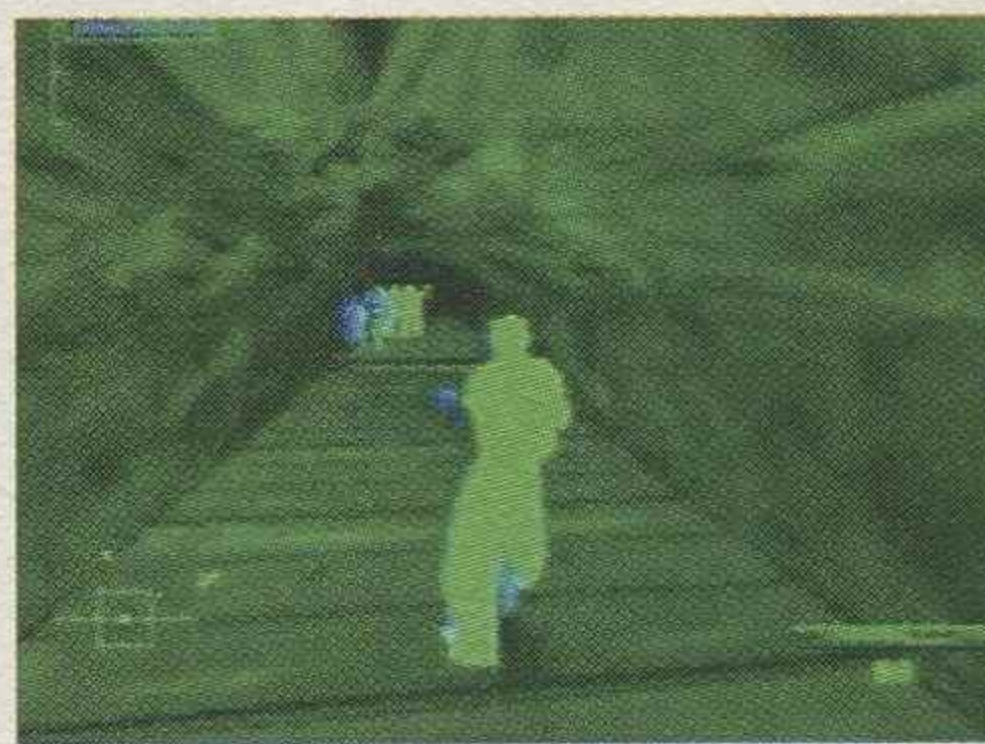
Un lancio di pomodori dalla cima di un edificio? Sarà meglio indagare.

Provate a immaginare il vostro agente segreto che deve mostrare la sua abilità in numerose ambientazioni in giro per il mondo. Questa varietà non era presente nel titolo originale, per cui l'attendiamo con ansia nel seguito.

animazioni per Gabe nonché nuovi effetti speciali per i veicoli, le armi, i vetri che si infrangono e le esplosioni. I checkpoint all'interno del livello possono ora essere utilizzati per salvare la partita sulla memory card, il che riduce la ripetizione di intere sezioni. In tutto ci sono 20 livelli (divisi su due dischi), più una modalità uno contro uno per due giocatori, nella quale è possibile scegliere fra diversi personaggi. Di sicuro sarà un grande successo!



E questa cos'è? È la modalità a due giocatori, ed è eccezionale.



Gli occhiali per la visione notturna sono un accessorio utilissimo.

A NOSTRO PARERE

Ora che l'eco di *Metal Gear Solid* si è smorzata - e grazie a tutti i miglioramenti introdotti, *Syphon Filter 2* sarà un gioco da tenere d'occhio, un acquisto praticamente obbligato.



● **PRIMA VISIONE** Una raccomandazione: guidate con prudenza...

VANISHING POINT

SCHEDA

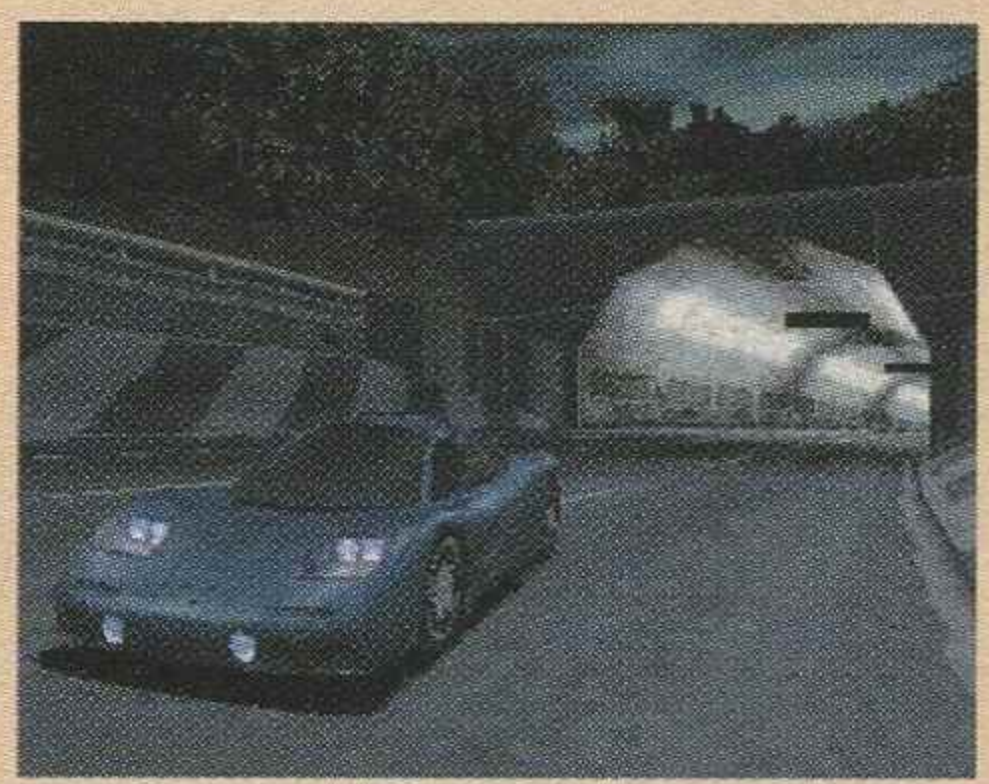
GENERE
Guida

DATA DI USCITA
Estate

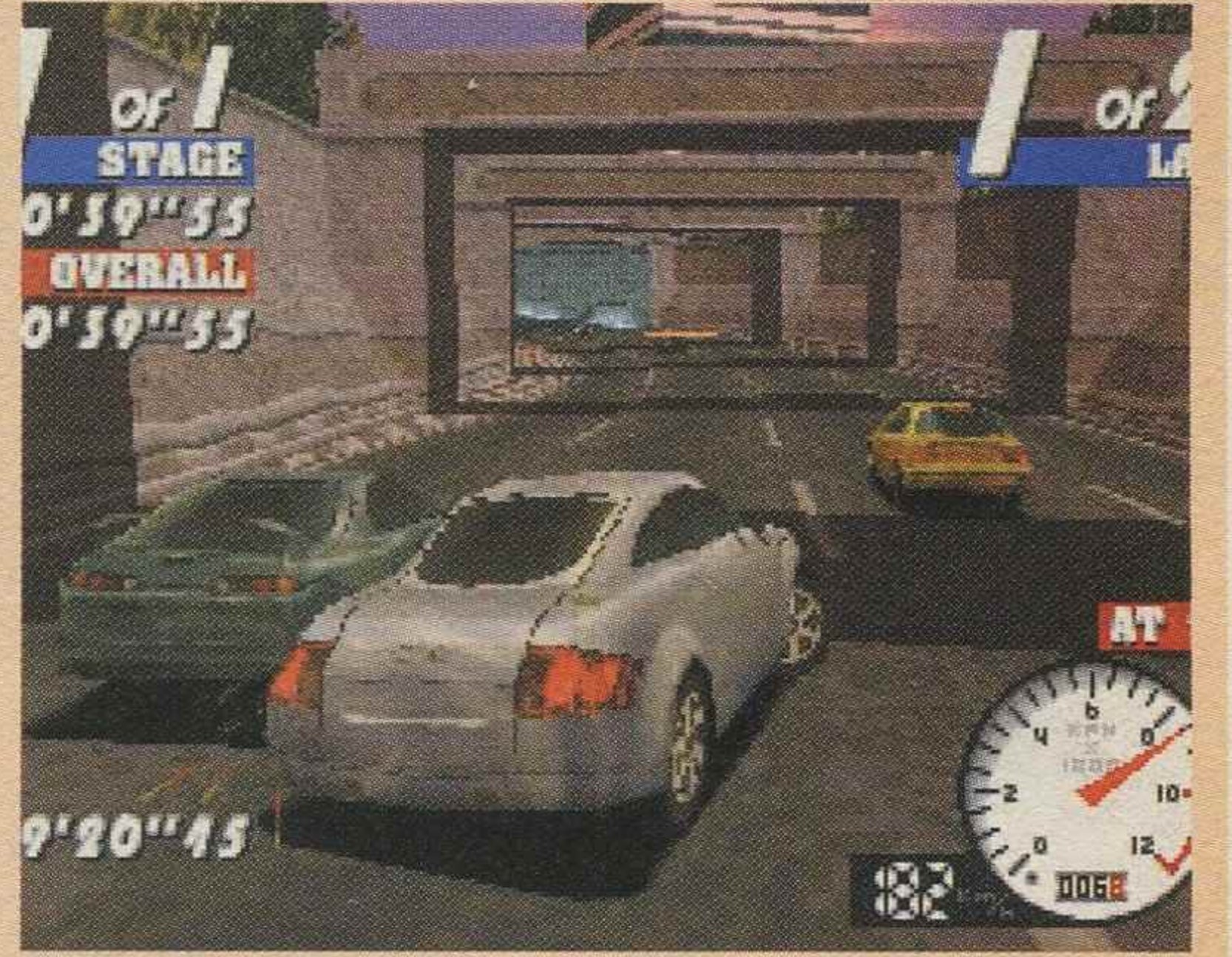
CASA
Acclaim



E potrete guidarne uno...



Aspettatevi dei replay spettacolari.



Le dinamiche degli urti sono realistiche ma, come sempre, le carrozzerie non mostrano danni e ammaccature varie.



Attorno alle auto che gareggiano sui diversi circuiti ci sono gli elementi del paesaggio, spesso in movimento.



Bisogna proprio essere pazzi per correre sul tetto di un treno in corsa all'inseguimento di un elicottero.



Logan: "Scusate per la cattiveria... ma mi sono svegliato col piede sbagliato!"

A proposito di prudenza, non sembra che alla Acclaim sappiano cosa significhi questa parola. Tutti conoscono il mitico *Gran Turismo*, *Ridge Racer* si è affermato come il miglior arcade in circolazione e *Colin McRae Rally* è il campione dei fuori strada... Prudenti certo no, coraggiosi senz'altro, i ragazzi della Acclaim si preparano a lanciare sul mercato un promettente gioco di guida, a metà tra la simulazione e un'esperienza più arcade, con una giusta misura di realismo e spettacolarità assieme.

Vanishing Point sorprende anzitutto per il nome, bizzarro e apparentemente poco evocativo, almeno per un gioco di guida su quattro ruote. Il nome viene dal sistema grafico, potente e preciso,

capace di generare i fondali in tempo reale, senza alcun difetto di pop-up. Tutti gli elementi del paesaggio non compaiono infatti all'improvviso, per incanto, ma scompaiono all'orizzonte o vi corrono incontro lentamente come nella realtà.

Il nuovo titolo di Acclaim ha ottime possibilità anche per altre sue caratteristiche. Anzitutto, l'Intelligenza Artificiale degli avversari è così evoluta che avrete a che fare con piloti dalle svariate personalità e mai una gara sarà simile all'altra. Esperti ingegneri hanno, infine, prestato la loro consulenza per donare credibilità alle dinamiche di guida, alle risposte dei comandi e alla reazione delle vetture in caso di urti e scontri.



● **AGGIORNAMENTO** Con la nuova stagione agonistica alle porte, anche i giochi di F1 si preparano a scendere in pista.

F1 RACING CHAMPIONSHIP



Visuale sopra al casco del pilota.

SCHEDA

GENERE
Corse automobilistiche

DATA DI USCITA
Fine marzo

CASA
Ubi Soft

Come ogni primavera, a marzo prende il via uno degli eventi sportivi più seguiti a livello globale: il campionato del mondo di Formula 1. Dopo quasi vent'anni di delusioni più o meno concetti, la speranza di tutti è che la Ferrari riesca finalmente a vincere il mondiale, che Jaques Villeneuve finisca una gara e che Schumi impari un po' d'italiano, da utilizzare possibilmente per celebrare trionfi e non per chiedere scusa di eventuali errori.

La Ubi Soft, quindi, non poteva scegliere un momento più felice per far uscire il suo *F1 Racing Championship*, un titolo che, nelle speranze della casa francese e degli appassionati, dovrebbe portare le gare automobilistiche su PlayStation a livelli di eccellenza. Dopo le notizie ricevute alla spicciolata il mese scorso, adesso è possibile dare un giudizio su base più concreta, grazie anche a una



I particolari abbondano e i circuiti sono ottimamente caratterizzati.

PUNTI A FAVORE



La scuola guida di *F1 Racing Championship* è davvero ben realizzata. Questa opzione vi permette di guidare nei vari circuiti aiutati da segnali che indicano i punti in cui frenare, mollare il gas o accelerare, avvalendosi anche della tradizionale scia gommata che descrive la traiettoria migliore.

presentazione del gioco in quel di Montreal. PlayStation Power era ovviamente presente.

Forte della licenza ufficiale della FOCA, *F1 Racing Championship* permetterà di gareggiare con tutti i team e i piloti ufficiali della passata stagione. Puntando molto sul realismo, gli sviluppatori hanno cercato, riuscendoci, di sviluppare un sistema grafico all'altezza. In effetti la grafica è quanto di meglio si sia visto finora per quanto riguarda i giochi di F1:

le vetture e i circuiti abbondano di dettagli e sono realizzati in maniera molto precisa.

Le due modalità di gioco principali, Arcade e Simulazione, puntano rispettivamente sull'immediatezza e sul realismo. Anche se all'apparenza le differenze potrebbero non sembrare rilevanti, nella modalità simulazione serve una maggiore attenzione nella gestione del gas, la monoposto, però, rimane ugualmente molto guidabile.



La grafica è davvero superba.



Manca un po' di velocità.



Una splendida inquadratura mostra la griglia di partenza.

Ottenere le massime prestazioni, però, non sarà affatto facile: presupporrà un ottimo controllo del mezzo e una conoscenza approfondita della pista.

F1 Racing Championship si preannuncia come un titolo decisamente sopra le righe, completo e versatile. La cura del dettaglio nella gestione delle corse è davvero notevole. Preparate casco e tuta: il campionato mondiale sta per avere inizio!



Un comodo radar permette di accorgersi in che modo un avversario ci sta seguendo senza dover guardare negli specchietti.



Diversi tocchi di classe che contribuiscono ad aumentare la qualità.



Siete pronti a premere il pedale del gas fino in fondo?

A NOSTRO PARERE

F1 Racing Championship sembra possedere tutti gli elementi per distinguersi dalla massa. La grafica è molto ben realizzata, così come le opzioni e le modalità d'assetto, complete ed efficaci. Per un'esauriente prova su strada non vi resta che attendere la recensione completa.

LA BATTAGLIA PER IL GENERE UMANO È COMINCIATA ...

TBWA / BDDP

COLONY WARS™ RED SUN

PLAYSTATION PRESENTA COLONY WARS RED SUN, IL COMBAT GAME DEFINITIVO. PROTAGONISTA È VALDEMAR, EROE INTERGALATTICO, INSIEME AGLI SHA'HAR, UNA RAZZA DI SUPERESSERI DEL MALE DECISI A DISTRUGGERE IL GENERE UMANO. CO-PROTAGONISTI, 50 MISSIONI SCELTE NELLE PROFONDITÀ DELLO SPAZIO E SULLA SUPERFICIE DEL PIANETA, CON OLTRE 30 ARMI MULTIFORMI MUNITE DI FUOCO SBRICIOLA-GRAVITÀ. AMBIENTATO IN 4 NUOVI ENORMI SISTEMI SOLARI, DOVE SI SVOLGONO ACCANITI COMBATTIMENTI, E PROIETTATO SOLO SU PLAYSTATION.



• **PRIMA VISIONE** È ora di prendere un po' più sul serio *Street Fighter*...

STREET FIGHTER EX 2 PLUS ALPHA

SCHEDA

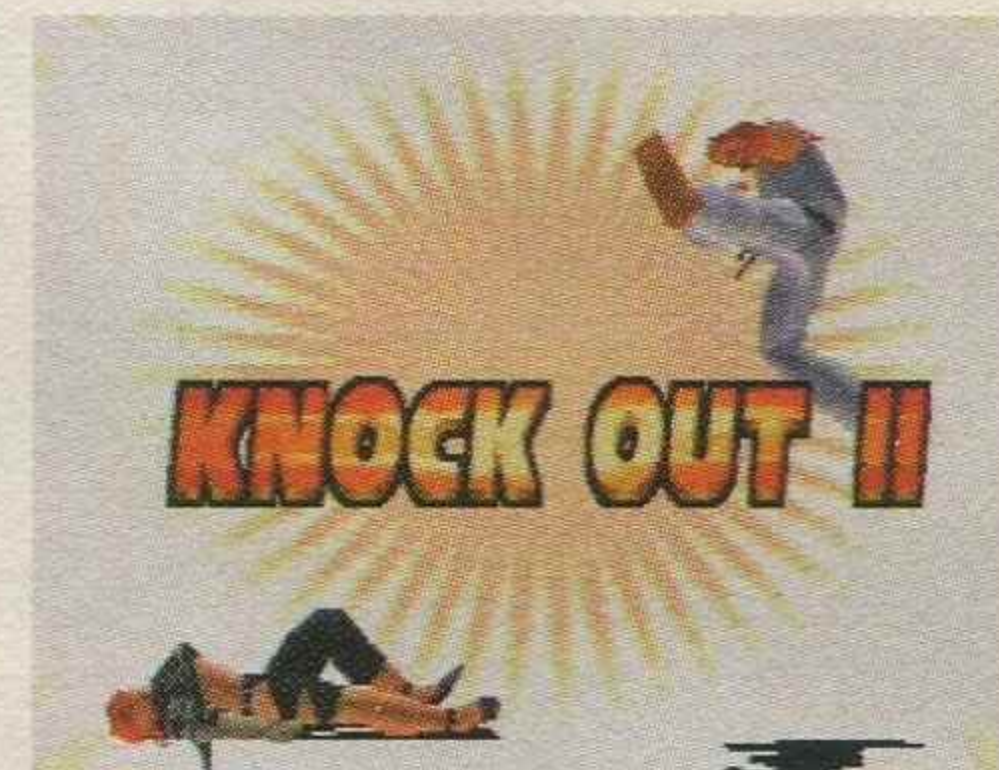
GENERE
Picchiaduro

DATA DI USCITA
Maggio

CASA
Virgin



La modalità da regista per giocare con i replay è superba. John Woo si mangerebbe le mani. Chissà che non ci faccia un film...



KO! Non c'è alcun dubbio...



In certe situazioni il gioco è veramente colorato e psichedelico.

L'ingresso di Capcom nel mondo dei poligoni fu molto interessante, anche se lontano dai nuovi canoni imposti da *Tekken*. Alla luce dei vari *Rival Schools* e *Power Stone*, il ritorno tridimensionale di Ryu e soci era più che auspicabile. *Street Fighter EX 2 Plus Alpha* promette di rinverdire i fasti della serie di picchiaduro più famosa della storia dei videogiochi.

Dai vecchi episodi sono stati ripescati alcuni dei nostri personaggi preferiti, più alcuni del primo *EX*. Il mitico mutante verde Blanka rispolvera il suo fascino animale, così come l'affascinante Vega. Sharon di *EX* ha ricevuto un completo lifting di poligoni e sono presenti anche i suoi amici Skullomania, Dr Dark e Hokuto.

NUOVI VOLTÌ

La rosa di combattenti è arricchita

PUNTI A FAVORE



La modalità da regista è grandiosa. Ken esegue un Hurricane Kick in faccia a Balrog... potrete rivedere la scena e montarla fino a creare una sequenza da capolavoro delle arti marziali. Ecco un extra che tutti i giochi per PlayStation dovrebbero avere: è troppo divertente!

anche da personaggi inediti, come V Rosso, che vuole vendicare un amico assassinato (suona familiare?). Segue poi la simpatica e giovane Area, dotata di accessori tecnologici creati da suo padre.

È stata inserita una completa sezione dedicata ai replay, simile a quella di *Driver*, nella quale potrete montare eccezionali scene di arti marziali. La grafica di questa

edizione è completamente rinnovata: i contorni spigolosi sono stati sostituiti da tratti morbidi e tondeggianti, mentre i fondali animati catturano lo sguardo con colori vivaci.

Le radici della struttura di gioco sono da ricercarsi nei precedenti episodi. Purtroppo sono ormai in molti a considerare datata la struttura della longeva saga

Capcom. Speriamo che la meravigliosa grafica, i personaggi e l'accessibilità possano portare ancora una volta la serie alla gloria di un tempo.



Blanka non fa prigionieri. Mai.



Visto che inquadrature? Ci sembra proprio un'ottima idea.



Ci sono un sacco di nuove mosse per la gioia dei grandi e dei piccini.



La serie *SF* è sempre stata molto orientata alle combo.



È sempre un piacere rivedere le proprie mosse vincenti.

A NOSTRO PARERE

Tutti i fan di *Street Fighter*, anche quelli che hanno abbandonato la serie dopo i tempi dello SNES, saranno eccitati: speriamo solo che abbia sufficienti punti a favore per tenerci incollati allo schermo.

CD Holder and SPACE case

contro le mamme che...

ROMPONO !!!



CD Holder
Porta CD PLAYSTATION™
Struttura modulare estendibile
Un modulo contiene 24 cd

... ordina, archivia e proteggi
i tuoi GIOCHI e le tue
MEMORY CARD

* L. 16.900



* L. 9.900

SPACE CASE
Porta MEMORY CARD
Custodia RIGIDA A CD
contiene 4 ALLOGGI
per conservare 4 MEMORY

D+
INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com



www.
atomic-
accessories
.com

* prezzo consigliato al pubblico

ORDINA-ARCHIVIA-PROTEGGI-PORTA



AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte
da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno,
68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione,
12-14 (NA)

ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausana (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Alserio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85R (GE)
DISCO PIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2
Genola (CN)

GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33
Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISEL GIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12
Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

**EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE**



D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

ATOMIC è un marchio registrato. Tutti i loghi e i marchi presentati appartengono ai legittimi proprietari

• AGGIORNAMENTO

Preparate la tuta mimetica!

SPEC OPS

SCHEDA

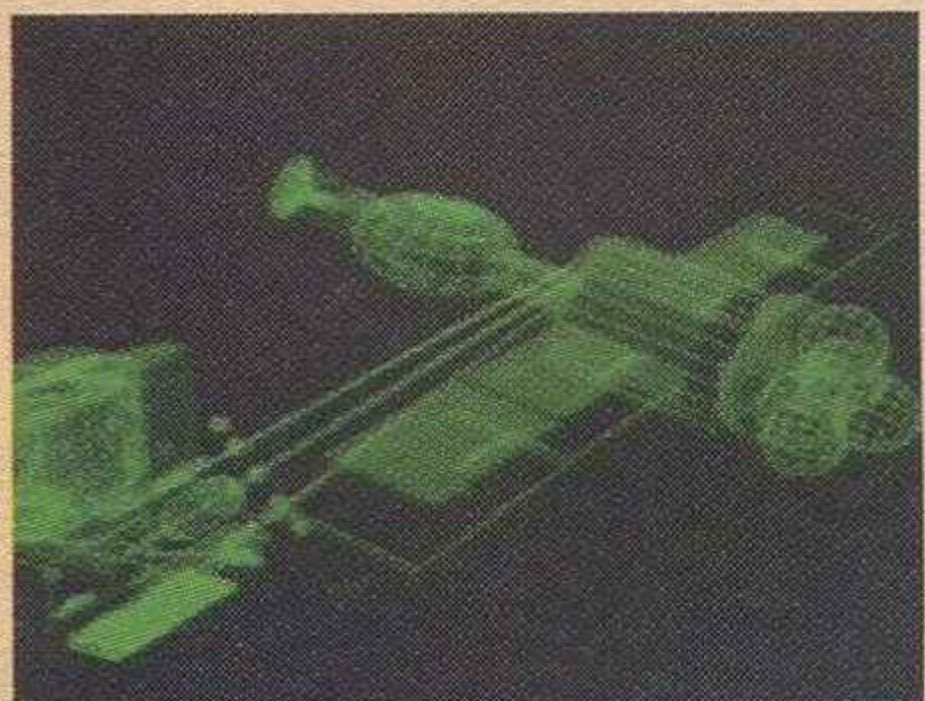
GENERE
Azione

DATA DI USCITA
Marzo

CASA
Take 2



Un'immagine molto d'atmosfera.



Ecco l'obiettivo della missione.



La visione notturna è molto comoda.




Le missioni sono divise in obiettivi individuali e compiti.

Se vi è piaciuto *Syphon Filter*, tenete d'occhio anche *Spec Ops*. Nei panni di un membro dell'élite degli Airborne Rangers dovrete affrontare varie missioni per salvare la patria: l'impressionante arsenale di armi vi darà il potere di sbarazzarvi dei soliti terroristi in autentici teatri militari.

Iraq, Bosnia, Nord Corea e Vietnam sono gli scenari nei quali dovrete aggirarvi con la vostra squadra scelta composta da cinque uomini. Ogni Ranger è specializzato in certi tipi di combattimento, dagli esplosivi al cecchinaggio, per cui scegliere con cura è di

vitale importanza.

Spec Ops è il primo gioco del suo tipo per due ragioni: innanzitutto si devono scegliere due Ranger per ogni fase delle cinque missioni. Il vostro compagno vi seguirà finché deciderete di assumerne il controllo e sfruttare le sue abilità speciali. In secondo luogo, potrete giocare con un amico controllando contemporaneamente i due soldati per porre un freno ai nemici della democrazia.

Al momento il gioco è troppo scuro ed è difficile capire cosa sta accadendo; inoltre si verificano alcuni problemi nel colpire i bersagli nemici. Tutto il resto sembra essere decisamente saporito... 

• **PRIMA VISIONE** Una squadra di sviluppatori con i fiocchi e un momento azzeccato: la nuova stagione.

FORMULA 1 2000



Le inquadrature multiple riproducono perfettamente l'esperienza televisiva, meglio di Telepiù!

SCHEDA

GENERE
Corse

DATA DI USCITA
Marzo

CASA
EA



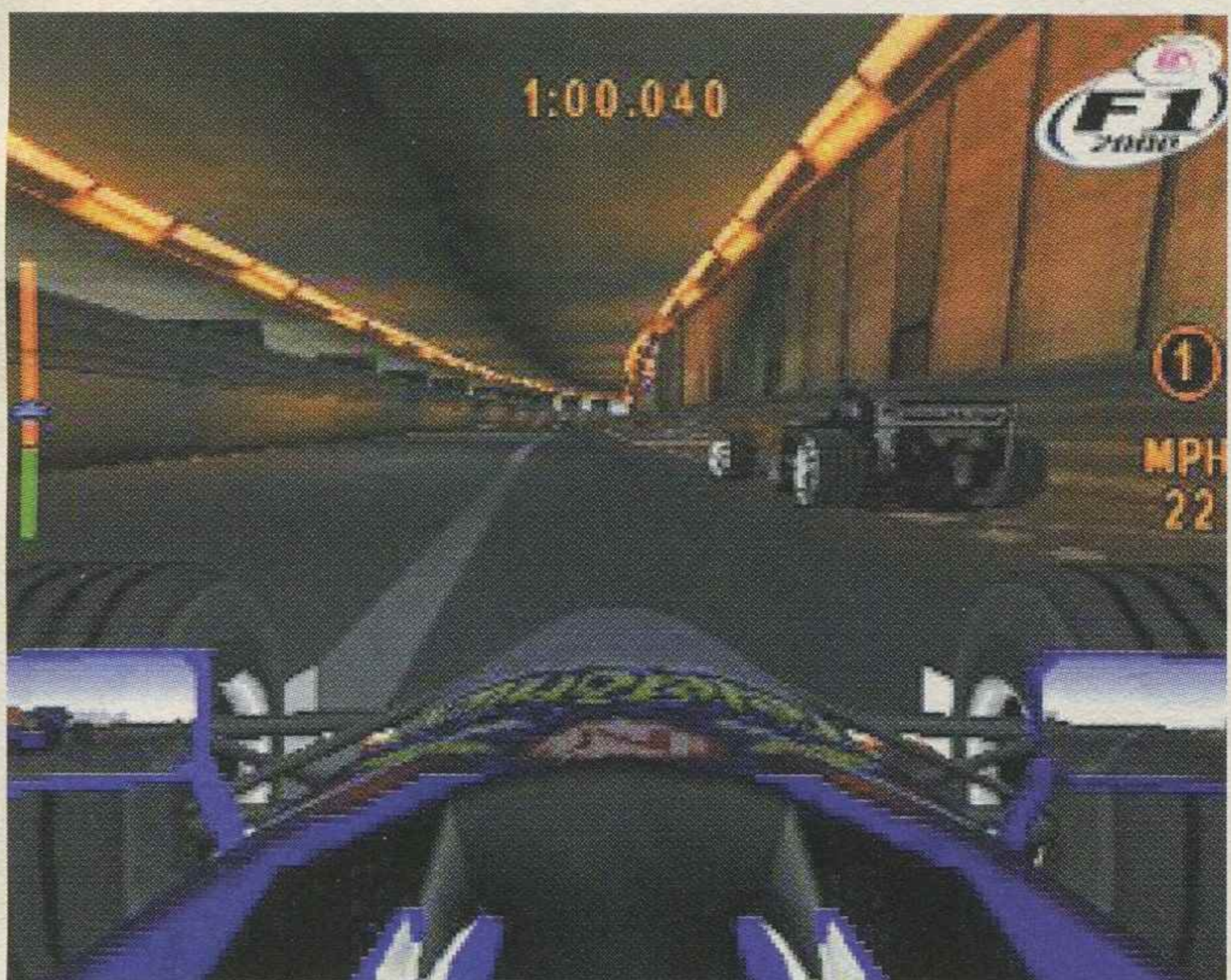
Le piste hanno un sapore autentico.

Con una squadra di programmatori come la Bullfrog al lavoro su questo gioco, EA ha ragione di essere soddisfatta. Le credenziali di questa software house sono altissime: *F1 2000* promette di essere uno dei migliori giochi della stagione e dalla Bullfrog non possiamo che attenderci un altro capolavoro.

Una strategia di marketing mirata ha comunicato l'arrivo del gioco sugli scaffali proprio in

concomitanza del primo Gran Premio del nuovo Campionato del Mondo. Come in tutti i titoli sportivi EA gli sviluppatori si sono concentrati su una giocabilità accessibile controbilanciata da una certa dose di realismo, un po' come *FIFA*.

Le caratteristiche speciali mai viste prima includono un completo display per la telemetria: questo significa che nel corso della gara un grafico permette di leggere esattamente quando e dove la vettura ha accelerato e dove ha



Il tunnel di Monaco è incredibilmente simile alla controparte reale.



Direttamente dal sedile.



La grafica promette molto bene.



Pilotate la Ferrari al posto del rimpianto Irvine.



Le livree sono assolutamente realistiche.

PUNTI A FAVORE



Vedere come le ruote si appigliano ai cordoli nelle chicanes, per poi ammirare al replay la velocità con cui è stata affrontata la manovra. Manca solo la possibilità di sbattere gli avversari fuori dalla pista come fa Schumacher.

frenato. Proprio quello che ci vuole per rendere la guida un'arte. I replay istantanei sono stati curati al massimo, permettendovi di rivedere in ogni istante gli ultimi dieci secondi di gara con la pressione di un pulsante. L'assetto della vettura può essere regolato durante la corsa, il che evita la scocciatura di dover uscire dalla gara e ricominciare da capo. Altri due elementi distintivi sono la grafica e l'assenza di fastidiosi cronisti: la voce fuori campo sarà quella dei tecnici ai

box, molto più utile. Insomma, un'esperienza di Formula 1 molto più accurata e tattica.



A NOSTRO PARERE

Ora che la licenza ufficiale è stata ridistribuita tra i vari editori, la lotta per il dominio del mercato si fa ancora più dura. Certo è che con titoli del calibro di *F1 Racing Championship* (Ubisoft) e di questo *F1 2000*, a goderne saranno soprattutto i giocatori...

● **AGGIORNAMENTO** Dagli autori di *Bubble Bobble* il ritorno di un folle picchiaduro 3D che ricorre alla magia.

PSYCHIC FORCE 2

SCHEDA

GENERE
Picchiaduro

DATA DI USCITA
Marzo

CASA
JVC

L'originale *Psychic Force* era memorabile per le sue curiose ambientazioni, per cui la Taito, nota per le serie *Bubble Bobble* e *Bust-A-Move*, ha deciso di mantenere la stessa impostazione. Sono stati introdotti gli Psychiccers, una nuova razza super-potente che vola nei cieli di incredibili scenari 3D.

Il look è sempre in stile manga, futuristico ed eccessivo.

Ci vuole un po' di abitudine ai capelli blu, ai vestiti fosforescenti e agli effetti pirotecnici che lancerete contro i vostri agguerriti avversari...

Il gioco è basato sul cabinato da sala *PF 2012*. Al momento sono disponibili solo dieci personaggi, più diversi altri da scoprire. Le sette modalità di gioco ne includono una in cui i combattenti aumentano le loro abilità come in un gioco di ruolo e uno Story Mode che approfondisce i rapporti tra protagonisti e antagonisti.

Psychic Force 2 di sicuro saprà farsi notare, non fosse altro per il fatto di essere "diverso". In Giappone il libro guida di questo gioco contiene 270 pagine, il che forse significa che è più profondo di quanto non si possa supporre.

Speriamo sia proprio così...



Ragazze svestite fanno sempre piacere.



Un cubo chiuso impedisce ai lottatori di volare lontano.



Gli attacchi a distanza sono frequenti.



Le combo permettono di riempire la propria barra di energia.



Le mosse speciali sono impressionanti.

● **PRIMA VISIONE** Salite sul ring. Il Re dei giochi di wrestling sta per arrivare, e indossa un paio di buffi pantaloni.

WWF SMACKDOWN

SCHEDA

GENERE
Wrestling

DATA DI USCITA
Aprile

CASA
THQ



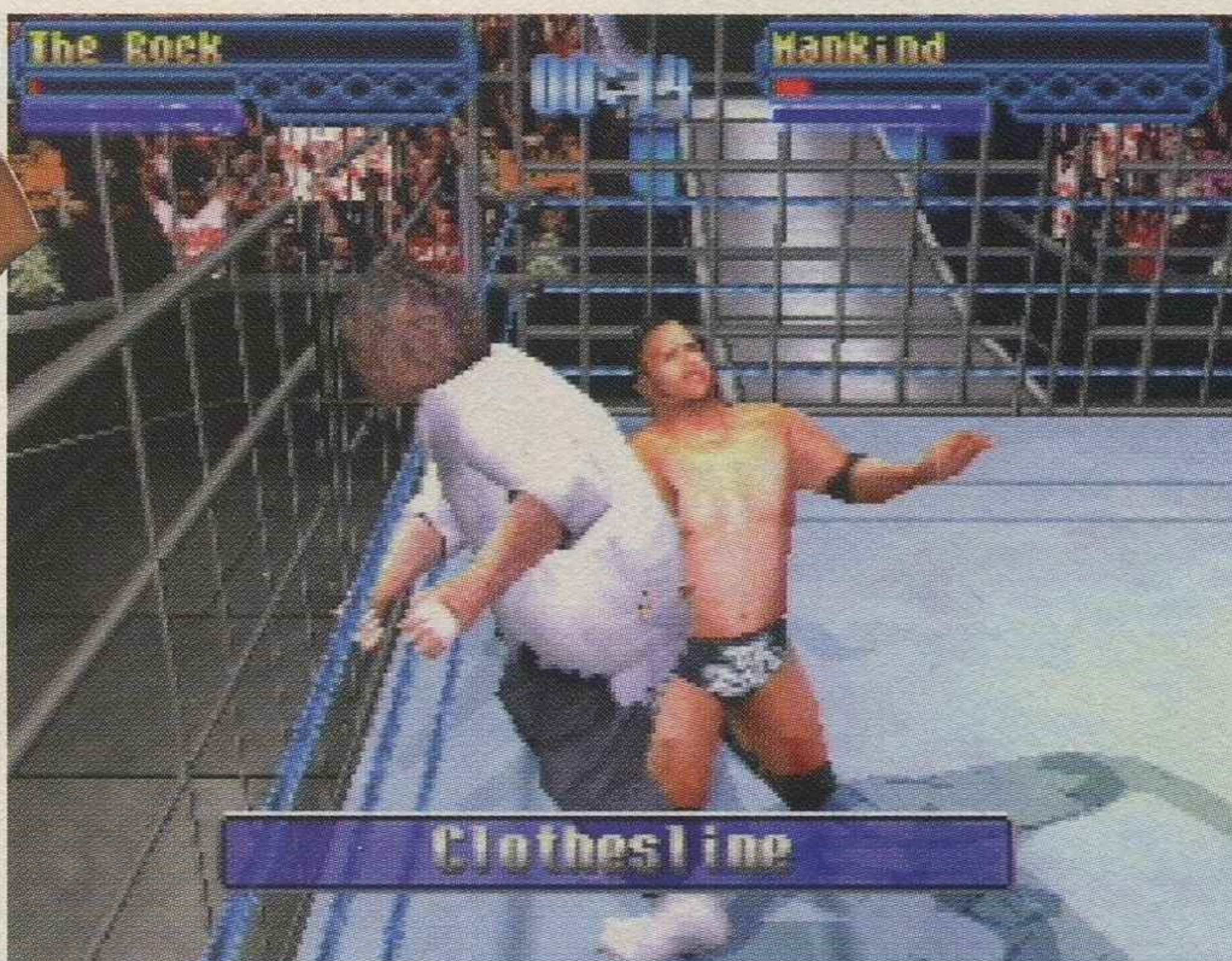
Quello con la camicia bianca è Jo Brand?

Non è mai successo di vedere così tanti esperti di videogiochi eccitati per delle immagini di lottatori sovrappeso, lucidi ed esaltati. Cosa c'è di tanto interessante in questo particolare gioco di wrestling?

Beh, per dirne una, è basato sul sistema grafico di un titolo giapponese chiamato *Toukon Retsuden 4*, del quale condivide anche gli sviluppatori (gli Yukes), e sembra veramente bello.

UN GIOCO DA K.O.

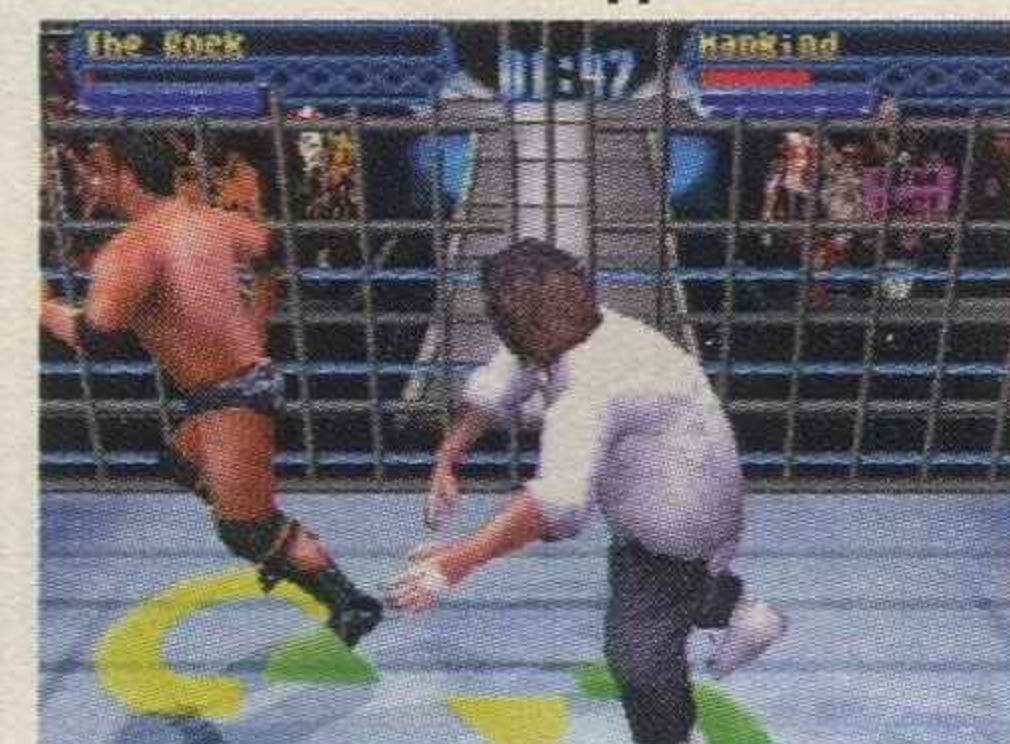
I programmatori hanno ottenuto animazioni fluidissime, senza salti fra le varie mosse. Potrete vedere Road Dogg, Mankind, The Rock, Tori, Hardcore Holly e tanti altri realizzati in perfetti modelli 3D: i personaggi sono stati riprodotti in scala talmente grande che spesso le loro teste toccano la parte superiore dello schermo. I dettagli abbondano e la folla sullo sfondo si agita e scatta fotografie col flash. Sono presenti oltre 30 personaggi della serie WWF, tutti dall'aspetto cattivo e dotati di stili di combattimento personali per ogni modalità di gioco. È anche presente la tradizionale opzione per creare il proprio lottatore. L'azione si svolge dentro e fuori il ring, con la possibilità di scegliere esattamente dove si vuole andare. Fra le



In seguito a una scivolata, la mano di The Rock colpisce nei paesi bassi...



Quello che conta è scappare!



Legnate gli avversari fino alla resa.



Anche le ragazze vengono coinvolte nell'azione luccicante del wrestling!

caratteristiche extra troviamo una variante della classica modalità a quattro giocatori con multi-tap: quando ci sono tre lottatori in

PUNTI A FAVORE



gara, un quarto giocatore può partecipare come arbitro! Troverete poi un coinvolgente story mode, legato principalmen-

te ai retroscena dell'ambiente. La wrestling-mania sta contagiando anche PSPower: chi l'avrebbe mai detto!



Tori spiega a The Rock cosa sia il dolore, con una schienata nei gioielli di famiglia. The Rock dovrà trovarsi un nuovo nome...



L'inquadratura ruota per dare la miglior visione degli attacchi.

A NOSTRO PARERE

Il più fluido gioco di wrestling per la console grigia. Tutti i fan saranno sbalorditi dalla cura per i dettagli. Potrebbe meritare il titolo della sua categoria.



• **PRIMA VISIONE** Un GdR della vecchia scuola...

SUIKODEN II

PUNTI A FAVORE



Arruolate valorosi guerrieri.



Le battaglie richiedono un massiccio allenamento.

SCHEDA

GENERE

GdR

DATA DI USCITA

Giugno

CASA

Konami

Square non è l'unico nome in materia di Giochi di Ruolo, anche la Konami si era già cimentata in questo genere, apprezzato da un pubblico sempre più numeroso, persino in Europa.

L'originale *Suikoden* era uscito diversi anni fa, disegnato in modo semplice, completamente 2D e con una trama fatta di intrighi politici, cospirazioni e despoti da rovesciare. Atteso a lungo da un cospicuo numero di appassionati, il

seguito di *Suikoden* finalmente si appresta a fare il suo ingresso, senza i piccoli difetti del passato, ma sostanzialmente immutato. Gli elementi che avevano catturato l'attenzione nel precedente episodio sono ancora al loro posto, a partire dalla presenza di ben 108 personaggi. La carta vincente del gioco, però, rimane la storia, sostenuta da un ritmo che non smetterà di coinvolgervi fino alle epiche conclusioni.



A NOSTRO PARERE

Suikoden II dovrebbe in breve tempo distinguersi come un GdR semplice e non eccessivamente lungo. La giocabilità non raggiunge certo lo spessore di un *Final Fantasy*, ma altrove devono essere ricercati i suoi punti di forza.



Suikoden II non è immune dalla sindrome dell'incontro casuale (con frequenze allarmanti), ma potrete almeno sbizzarrirvi nel combinare mosse e personaggi per ottenere i risultati più sorprendenti e spettacolari.



Le magie vi permettono di attaccare il nemico nei modi più svariati.

AUDIO VIDEO & GAMES

PINTO

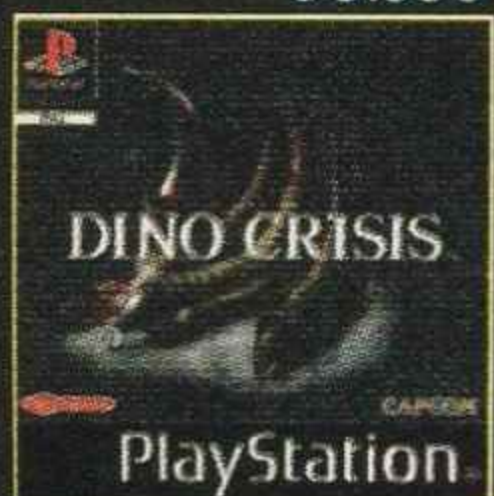
Via Cremona, 150 • BRESCIA
Tel. 030 2422720 • Fax 030 2423593
Via V. Veneto, 69 • BRESCIA
Tel. 030 381948 • Fax 030 395803
E-mail: pinto@protos.it

NOVITA' & OFFERTE

TOMB RIDER Last Revelation 89.900



DINO CRISIS 89.900



OVER BLOOD 2 89.900



GTA 2 89.900



RAINBOW SIX 89.900



FIFA 2000 79.900



FORMULA 1 - 1999 79.900



ACE COMBAT 3 99.900



TETRIS DISNEY 84.900



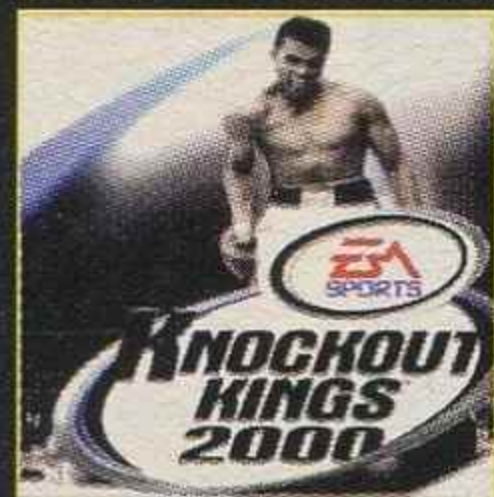
LIBERO GRANDE 49.900



CARMAGEDDON 89.900



KNOCKOUT KINGS 2000 89.900



QUAKE 2 89.900



SPEED FREAKS 69.900



MULAN 69.900



ROLLCAGE 49.900



GRAN TURISMO 2 99.900



ALUNDRA 49.900



SENTINEL RETURN 49.900



WILD 9 49.900



RIDGE RACER TYPE 4 49.900



RETROFORCE 49.900



OGNI 2 GIOCHI ACQUISTATI UNA MEMORY CARD IN OMAGGIO!

ALTRE NOVITA'

STAR WARS Episodio 1
EARTHWORM JIM 3D
PACMAN WORLD
URBAN CHAOS
PRINCE NASEEM BOXE
CHOCOBO RACING

40 WINKS
F1 WORLD GP
MUSIC 2000
NO FEAR
WU TANG
JIMMY WHITE'S CUEBALL

ASTERIX contro CESARE
DARK MESSIAH
THRASHER
RESIDENT EVIL 3
COOL BOARDERS 4
ROADMASTERS

LMA MANAGER
VIGILANTE & second offence
RONIN BLADE
DRACULA
LEGO ROCK RIDERS
007 Tomorrow Never Dies

UEFA STRIKER
LEGO RACER
DISK WORLD NOIR
BUSTER and BEANSTALK
SUPERCROSS 2000
SPYRO 2
SOUTH PARK

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

● **PRIMA VISIONE** Un gioco gestionale atteso come la brezza nel Sahara.

PLAYER MANAGER 2000



Ahh, quel familiare senso di impotenza all'inizio della partita...

SCHEDA

GENERE
Manageriale

DATA DI USCITA
Aprile

CASA
Anco



Preparatevi a perdere ore della vostra vita: un altro manageriale è in arrivo.

Basandosi sull'esperienza di un imponente gruppo di allenatori, il team di sviluppo di *Player Manager 2000* promette la simulazione manageriale più profonda mai vista su PlayStation.

Grazie al contributo di Gordon Strachan del Coventry, di Paul Bracewell e di Bobby Robson del Newcastle, il nuovo titolo Anco promette un buon livello di realismo. È stata introdotta un'opzione innovativa per vedere la formazione dell'avversario poco prima della partita, in modo da effettuare aggiustamenti dell'ultimo minuto. Il

nuovo sistema di disposizione tattica è attivo in tempo reale con una visuale dall'alto del campo di gioco ed è stato molto apprezzato dagli allenatori coinvolti nella fase di test. C'è persino una barra testuale che contiene i consigli dell'allenatore alla propria squadra. L'elemento unico di questo gioco è la profondità tattica. Può essere generato uno scenario specifico nel quale descrivere in dettaglio cosa volete che ogni giocatore faccia con la palla. Una modalità 3D e le statistiche in tempo reale sulle prestazioni sono di grande importanza durante la partita, rese accessibili da un sistema amichevole.

In breve, *PM2000* ha molto da offrire: vi faremo sapere di più in tempo per il calcio di inizio.



A NOSTRO PARERE

L'originale *Player Manager* era ottimo, ma terribilmente lento se paragonato con *LMA Manager* (per altro mai arrivato in Italia). Se il difetto è stato corretto, Anco ha un prodotto vincente fra le mani.

La buona vecchia schermata delle statistiche: ignorate questi numeri a vostro rischio e pericolo.

PUNTI A FAVORE



L'intricata griglia tattica che consente di specificare le giocate. La nostra squadra comincia con il passaggio del difensore al centrocampista destro. La tattica adottata è basata sui passaggi, ma si sarebbe potuto scegliere una mossa più aggressiva.

● **PRIMA VISIONE** Pizze a domicilio in motorino

RADIKAL BIKERS

SCHEDA

GENERE
Guida

DATA DI USCITA
Marzo

CASA
Infogrames



La situazione si fa frenetica...

PUNTI A FAVORE



Salti acrobatici e scontri che nella realtà sarebbero letali sono un esempio dell'umorismo di questo titolo. È un piacere trovare un gioco che si propone di essere divertente invece che noiosamente realistico o attento soltanto agli effetti grafici.

Crazy Taxi di Sega ha forse iniziato una piccola rivoluzione. Le sue folli corse hanno ispirato un nuovo tipo di giochi, il cui primo nuovo esempio è *Radikal Bikers*.

Il vostro compito è consegnare pizze entro un certo limite di tempo per le strade cittadine a bordo di un motorino. Per consegnare una 4 formaggi calda al cliente dovrete ricorrere ad ogni sorta di trucco, come calciare i pedoni con una pedata, o sfruttare al massimo i bonus di scudi e velocità per proteggervi dal traffico.

Londra, Italia, Francia e New York sono le ambientazioni di 28

"circuiti" tutti di carattere metropolitano. Ogni strada contiene scorciatoie nascoste per aiutarvi a rispettare i tempi, per cui scoprirle è importante se volete completare tutti i livelli.

Si tratta di un titolo fuori di testa: noi siamo rimasti completamente catturati!



A NOSTRO PARERE

In giro ci sono troppi giochi di guida che pretendono di essere una seria simulazione: ci voleva proprio qualcosa di diverso e rinfrescante centrato sulla giocabilità. Qui si pensa solo a divertirsi, proprio come nella versione da sala giochi. E la colonna sonora è vivacissima!



Nemmeno i camion costituiranno un ostacolo per voi!



Riusciremo ad evitare la signora grassa che attraversa la strada?



Purtroppo
non è facile
centrare un demone.

GHOUL PANIC™



SOLO PER PLAYSTATION

*Hai la casa infestata da demoni e non si vede un esorcista neanche a pagarlo.
Hai due gatti che rischiano la pelle. Hai un'arma fenomenale in mano.
E tua madre se la prende per quattro forellini alle stoviglie? Ingrata.*



OLTRE 600 VIDEOGAMES

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it Ghoul Panic © 2000 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. Ghoul Panic © 2000 NAMCO LTD. All right reserved Namco is a registered trademark of NAMCO LTD Published by NAMCO LTD. G-Con45® and © 1996 NAMCO LTD.

● **AGGIORNAMENTO** I non-morti tormentano ancora una volta gli umani...

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

SCHEDA

GENERE

Avventura

DATA DI USCITA

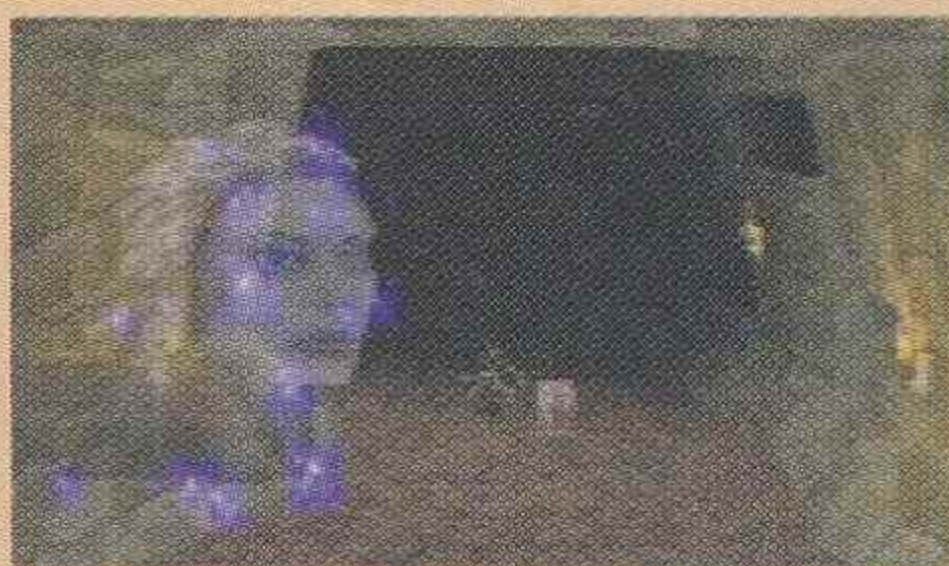
Aprile

CASA

3DO



Prenderete a mazzate orde di goblin.



I poteri magici giocano un ruolo importante.

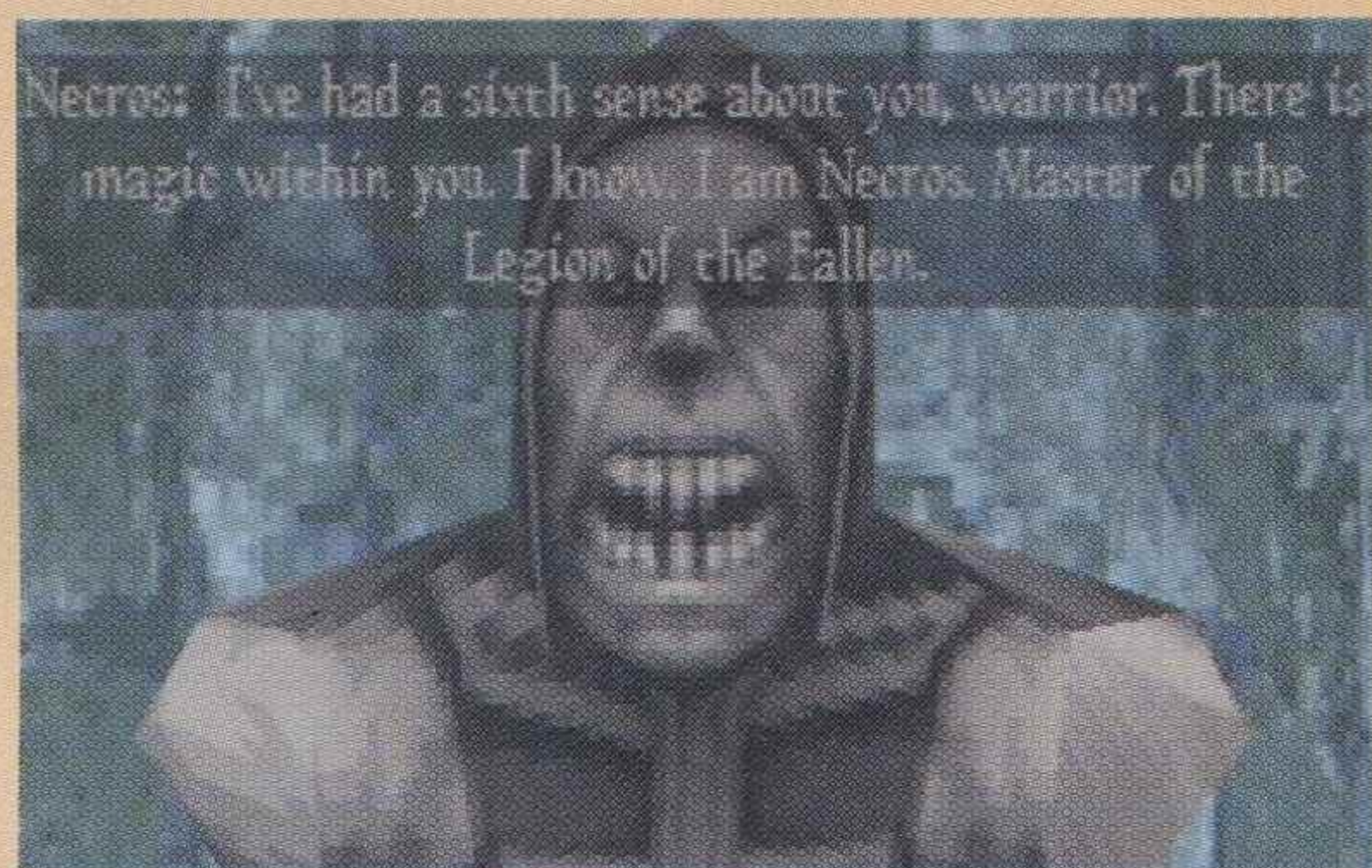
Negli ultimi tempi la serie *Might and Magic* è risorta agli antichi fasti e la PlayStation per la prima volta ne ospita un episodio, più orientato all'azione che al gioco di ruolo - al contrario dei sette capitoli che l'hanno preceduto su PC.

L'eroe di nome Drake ha vissuto una vita difficile dopo essere sopravvissuto alle crociate della Legion of the Fallen. Il suo villaggio è stato decimato dai soldati non-morti, che hanno posto sotto il loro giogo l'intera regione. Drake si ritrova così a dover affrontare da solo le orde del male, e per farlo decide di partire subito dalla cittadella nemica.

Lo stile di gioco è chiaramente ispirato a *Tomb Raider*, con salti e puzzle da risolvere. È anche importante,



Per la prima volta vi troverete veramente DENTRO un'ambientazione da gioco di ruolo.



Necros avrebbe sicuramente bisogno di un buon dentista...



Molta cura è stata riposta nei filmati di intermezzo.

però, cercare nuovi incantesimi e accumulare punti esperienza, proprio come in *FFVIII*. I due generi sono stati fusi per creare un mondo in cui l'interazione con i personaggi e gli ambienti 3D è costantemente in tempo reale. Una ragazza dai poteri psichici, forse l'amata di Drake, vi guiderà poi nelle vostre peripezie come un fantasma amichevole. Presto indosseremo la nostra armatura e ci accingeremo a recensirlo... ⚡



La grafica del gioco è una trasposizione fedele di quella del manga.

● **PRIMA VISIONE** Un altro folle gioco di combattimenti bidimensionali da Capcom!

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

SCHEDA

GENERE

Picchiaduro

DATA DI USCITA

Fine marzo

CASA

Virgin



Una combinazione davvero esplosiva!

Le *Bizarre Avventure di JoJo* è un celebre manga che da qualche anno tiene compagnia anche ai divoratori di fumetti italiani, per cui le credenziali del omonimo picchiaduro sono più che solide. La grafica è in 2D come nella migliore tradizione Capcom, con oltre dieci personaggi fra cui scegliere.

Almeno la metà di questi combattenti possono usare lo Standing Character, una loro proiezione infuriata che può essere evocata a volontà per infliggere ingenti danni.

Sono presenti i soliti elementi del genere, come i recuperi, le

schivate e le parate, più una barra per attacchi super esplosivi e una modalità Story per l'intrepido Jostar contro il nemico di sempre il vampiro che risponde al modesto appellativo di Dio.

Avrete certamente capito che si tratta di un gioco molto, ma molto bizzarro... ⚡

A NOSTRO PARERE

Riusciremo a sopportare un altro picchiaduro 2D? Be', se si rivelerà ben fatto, il mondo sarà sicuramente un posto un po' più felice in cui vivere. Rimandiamo il giudizio alla recensione vera e propria.

PUNTI A FAVORE



Abbiamo visto un sacco di picchiaduro 2D negli ultimi anni, e nemmeno un degno rivale tridimensionale di *Tekken*. Tuttavia, quando si riesce a realizzare una combo da 24 colpi, il morale comincia a risollevarsi, poligoni o sprite che siano.

グランディア

GRANDIA

Il leggendario gioco di ruolo giapponese,
finalmente disponibile sulla tua PlayStation™!



www.grandia.game.com



Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it

www.ubisoft.it



Distribuito da:
3D Planet S.r.l.
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel: 02 4886711
Fax: 02 48867137
E-mail: info@3dplanet.it



Esp

GAME ARTS

Grandia™ & © 1997, 1999 GAME ARTS/ESP Inc. Tutti i diritti riservati. CG / LINKS Corporation. Tutti i diritti riservati. © 2000 Ubi Soft Entertainment. Sotto licenza di ESP Inc.

● **PRIMA VISIONE** Un'altra licenza di wrestling approda su console

ECW REVOLUTION

SCHEDA

GENERE
Wrestling

DATA DI USCITA
Aprile

CASA
Acclaim



Come se il sangue e la violenza non fossero abbastanza ripugnanti di per sé...

I wrestling potrebbe anche rappresentare un valido sfogo all'insana passione per la violenza. Sta di fatto che, nonostante gli esiti poco brillanti, i titoli

PlayStation dedicati a questa disciplina sembrano moltiplicarsi come conigli.

I dati di vendita sono rassicuranti, soprattutto negli Stati Uniti, per cui gli sviluppatori si sentono motivati a migliorare i loro prodotti di volta in volta. Proprio quello che è stato fatto da Acclaim con *ECW* (Extreme Championship Wrestling) *Revolution*. Si tratta di una categoria del wrestling in cui i lottatori si fanno veramente male, sanguinano e bestemmiano: la stessa durezza

viene riprodotta nel gioco. È addirittura possibile usare corde per il ring di filo spinato: questa e altre nefandezze potrebbero renderlo il primo gioco di wrestling per PlayStation vietato ai minori.

Sono state incluse tutte le introduzioni dei lottatori, con tanto di riprese video, e tutte le mosse caratteristiche sono state catturate chiamando direttamente in causa le controparti reali. Fanno la loro bella figura anche le partite a coppie, suddivise in diverse modalità, tutte contraddistinte da controlli intuitivi. Per il massimo del divertimento, potrete anche creare il vostro lottatore personale.

Abbondanza di opzioni e più sangue che nell'auto di *Pulp Fiction*: due ingredienti che dovrebbero farlo salire alto in classifica!



A NOSTRO PARERE

Si sta scaldando negli spogliatoi, pronto a dare una bella lezione a *WWF Smackdown*: potrebbe essere la giusta combinazione di sangue e giocabilità, capace di esaltare buona parte del pubblico.

PUNTI A FAVORE



La faccia di questo strano lottatore... Ahem, non proprio. In realtà non c'è un elemento in particolare che ci ha esaltati. Quello che ci piace di questo gioco è semplicemente, in generale, la possibilità di massacrare gli avversari con ogni mezzo possibile, per ore e ore. Alla faccia dei detrattori del genere...

A che punto è quel gioco che aspettavate tanto?

IN LAVORAZIONE



È solo uno schizzo di lavorazione, ma il tono del gioco ci sembra appropriato.

EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES

Completo: **40%**

Nel 1982 un piccolo capolavoro autoprodotta attirò l'attenzione di un pubblico ignaro: *La Casa* (*Evil Dead* il titolo originale) consacrò fin da subito Sam Raimi allo status di regista di culto, creatore di un nuovo genere di horror. Dopo *Resident Evil* la moda dei videogiochi con zombie e affini si è diffusa velocemente, per cui è ora di tornare alle origini: il gioco ispirato al film di Raimi è in produzione sotto l'etichetta THQ, per opera degli Heavy Iron Studio. *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* è anche il frutto della collaborazione di Raimi, del produttore Robert Tapert e dell'attore Bruce Campbell, che presterà la sua voce al protagonista Ash.

HOGS OF WAR

Completo: **98%**

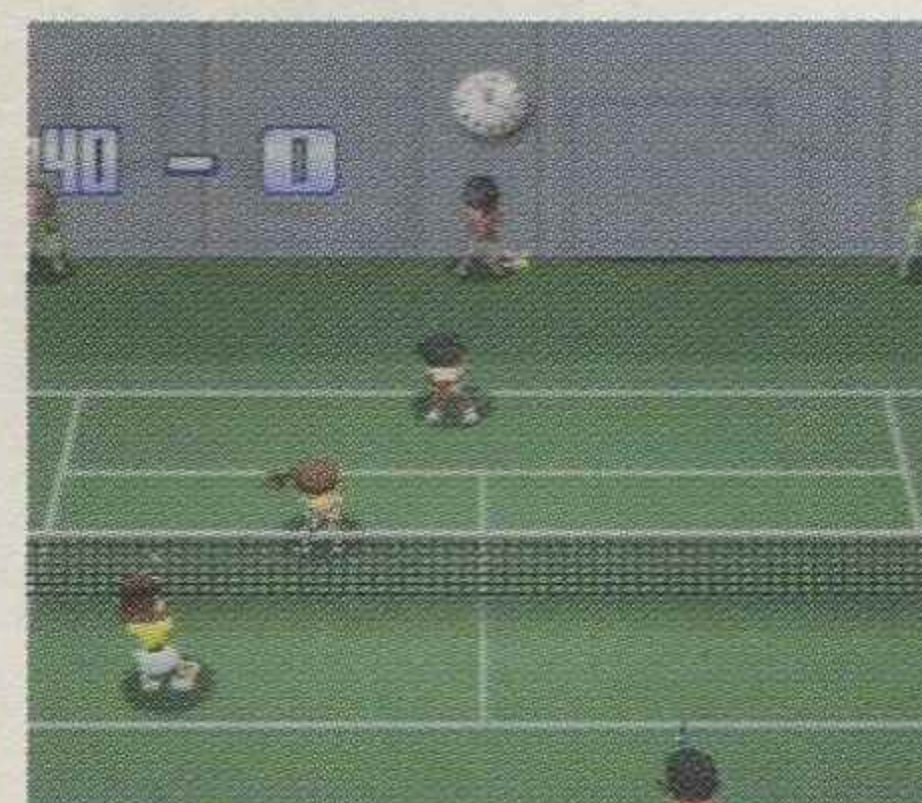
Ci sono delle ovvie similitudini fra questo gioco e *Worms*. Il che può essere un male o un bene, a seconda del vostro punto di vista. Vi starete chiedendo come possa un clone di

Worms con maiali su biplani dotati di artiglieria pesante essere migliore del titolo a cui si ispira. O, forse, nemmeno questo, e vi trovate dalla parte di quelli che non vedono l'ora di mettere le mani su un gioco di strategia con elementi di C&C con i maiali protagonisti. Noi propendiamo per questa seconda possibilità. Gremlin ci sta lavorando da molto tempo, l'aspettiamo a breve.

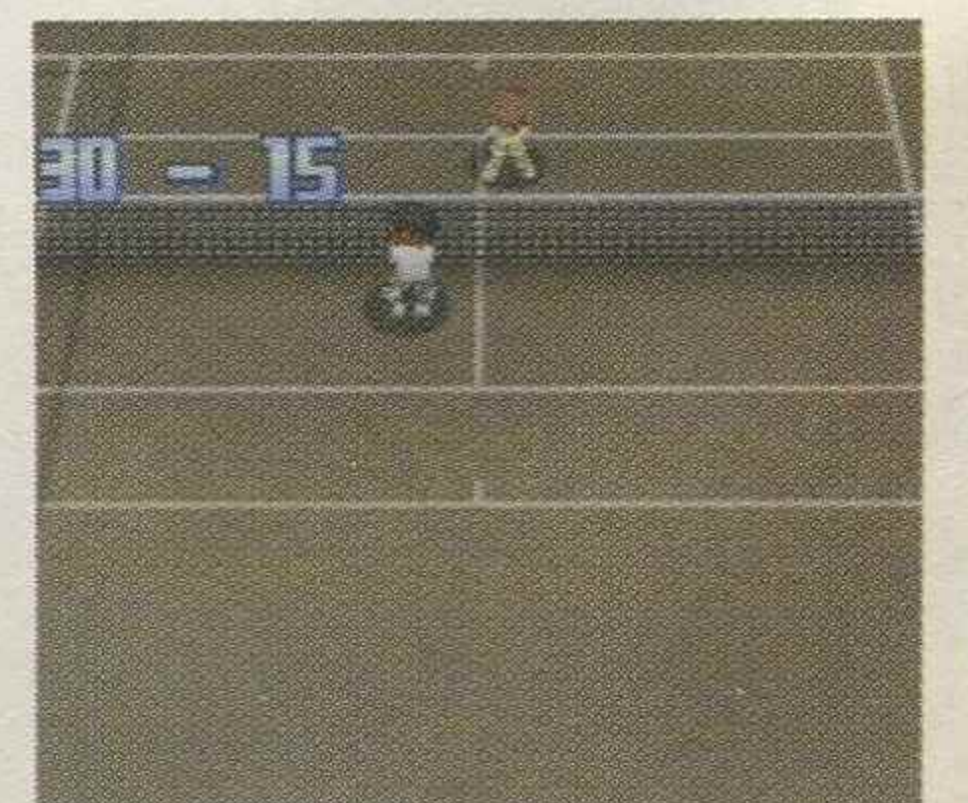
YEH YEH TENNIS

Completo: **100%**

Appena completato, questo gioco dovrebbe placare la nostra sete di appassionati di tennis. Per ora non possiamo esprimere un giudizio, ma la partitella che siamo riusciti a disputare prima di scrivere questo box, è stata promettente. Sembra il fratello gemello di *Smash Court*, con personaggi disegnati meno bene ma una giocabilità più frizzante. Dovremmo presto ricevere una copia definitiva. Rimanete quindi sintonizzati sulle nostre frequenze per un'analisi più dettagliata.



Sarà bello come *Anna Kournikova*?



Oppure mediocre come altri?



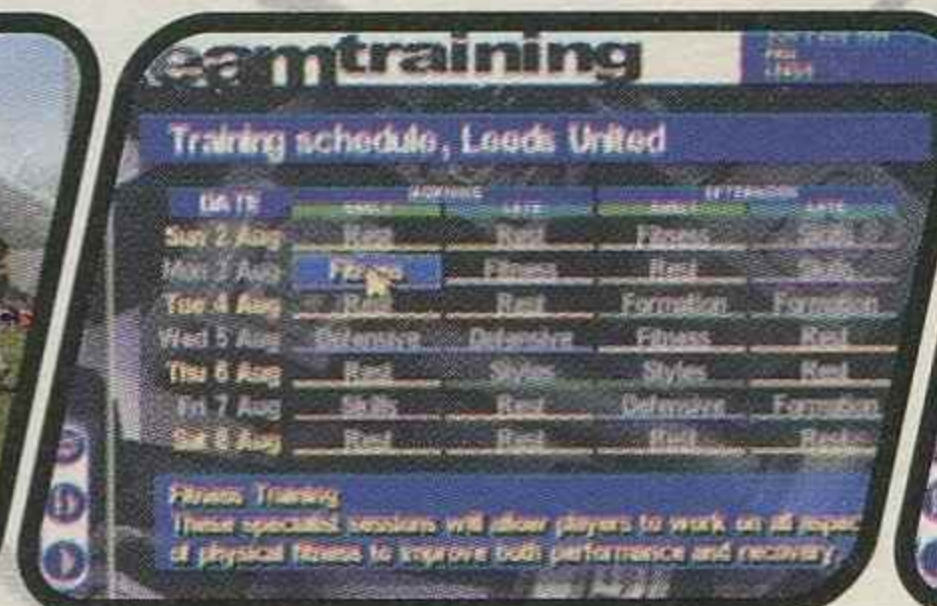
TELE +

Premier Manager

**DIETRO IL SUCCESSO
NON CI SONO SOLO
11 UOMINI...**

**In campo puoi anche mandare i
migliori giocatori del mondo, ma
non basta se non hai capacità
organizzative e strategiche.**

**Quindi, se la squadra perde,
Rifletti sui tuoi errori!**



Tutto il calcio schermata per schermata!

Raccomandato da Fabio Capello

Fabio Capello

in italiano



al gioco ti converte.



+ GRANDE.

+ VELOC

+ BELLO...


PIÙ...

● ●
E ● ● ●

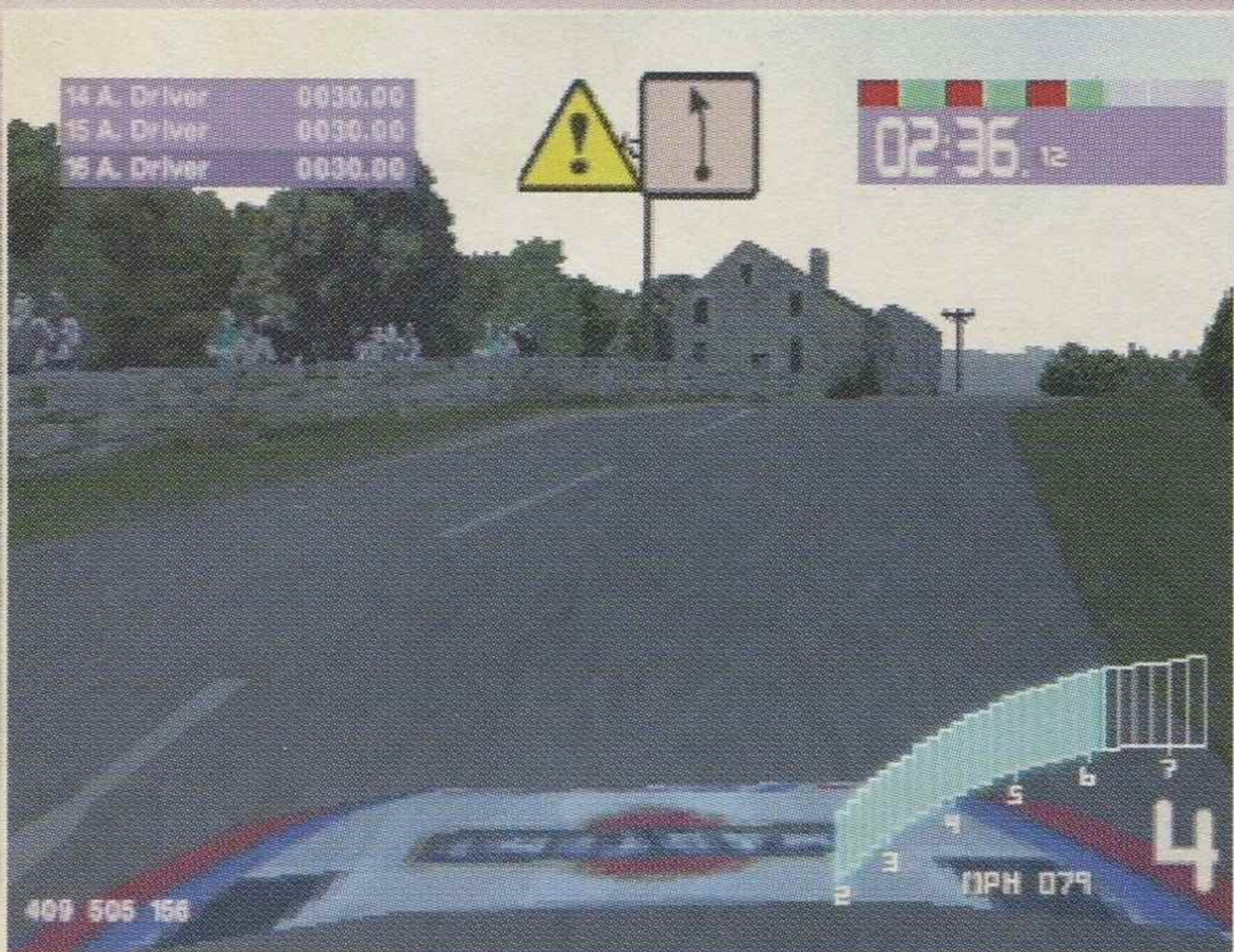
Convinti di poter dar vita alla miglior simulazione di rally, Colin e i ragazzi della Codemaster si sono nuovamente riuniti. Allacciatevi le cinture di sicurezza e lasciate che sia PSP il vostro navigatore...

ESCLUSIVA DI POWER!

Potrebbe anche sembrare strano ma l'America sta iniziando ad assaporare il primo episodio di *Colin McRae Rally* soltanto adesso. Normalmente i migliori videogiochi approdano in Europa solo dopo essere stati pubblicati oltreoceano ma, in questo caso, è toccato agli americani mettersi l'animo in pace mentre 1,3 milioni di europei si divertivano non solo con la miglior esperienza rallistica mai apparsa su PlayStation ma con quello che, in assoluto, risulta essere uno dei migliori giochi di guida.

D'altra parte, non abbiamo neanche avuto il tempo di dispiacerci per i giocatori a stelle e strisce, che il glorioso *CMR* sta già per essere spazzato via dal suo diretto discendente. L'impressione che *Colin McRae 2* avesse tutte le carte in regola per poter diventare il nuovo punto di riferimento per i giochi di rally si è definitivamente radicata in noi quando, 





► varcati i cancelli della sede centrale della Codemaster, abbiamo avuto modo di provare una versione preliminare del gioco. Nonostante mancassero infatti ancora due settimane di sviluppo, le prime impressioni su *Colin McRae 2* denotavano già le enormi potenzialità di questo titolo.

Quello che in *CMR2* colpisce maggiormente è senz'altro l'azzeccata miscela tra vecchio e nuovo. D'altronde, gallina vecchia fa buon brodo: e alla Codemaster lo sanno bene, tanto che del primo *Colin McRae Rally* hanno voluto mantenere l'inebriante sensazione provocata dalle derapate, la fluidità con cui le ambientazioni scorrevano a bordo pista nonché quella pressione psicologica che ad ogni curva attanagliava il giocatore.

Le novità? Beh, innanzitutto c'è la neonata Ford Focus con cui Colin McRae quest'anno gareggia nel mondiale rally dopo aver abbandonato la mitica Subaru Impreza. C'è inoltre una grafica riveduta e corretta, capace di rappresentare tracciati e paesaggi nel modo più fluido, variopinto e dettagliato possibile. L'auto sullo schermo è ancor più definita. Me è vedendo affiancati i due titoli che si possono notare con più facilità tutti i miglioramenti.

IL NUOVO CHE AVANZA

A illustrare a PlayStation Power le tante delizie di *Colin McRae 2* ci ha pensato Guy Wilday, produttore del gioco. Il connubio tra esperienza passata e innovazione è stato uno degli aspetti che ha tenuto maggiormente a sottolineare. "L'obiettivo che abbiamo voluto deliberata-

La visuale in prima persona consente di calarsi al centro dell'azione di gioco. È la miglior soluzione per i principianti che vogliono prendere confidenza con *Colin McRae 2*.

ARCADE MODE



Dopo le innumerevoli richieste ricevute, la Codemaster si è sentita spinta ad offrire anche una modalità Arcade.



DA SOLI È BELLO MA IN TANTI È MEGLIO!



Ogni macchina avversaria viene gestita indipendentemente.



La modalità Arcade non è una versione ridotta del gioco normale. Anche in questo caso per vincere bisogna veramente impegnarsi a fondo.

La principale innovazione di *Colin McRae 2* risiede senz'altro nella modalità Arcade. Questa nuova interpretazione del gioco altro non è che la naturale evoluzione del primo episodio, in cui, come nella realtà, il giocatore era limitato dal fatto di non poter sfidare altre vetture direttamente sul tracciato. Grazie a questa nuova modalità, invece, ora è possibile ingaggiare duelli accesissimi con altri cinque avversari.

L'intelligenza artificiale con cui vengono gestite le macchine avversarie rasenta la perfezione. In ogni gara, le vetture controllate dalla CPU ragionano sempre individualmente, evitando così l'insorgere di monotoni incolonnamenti. Lo stile di guida degli avversari non è mai banale né tantomeno infallibile e schermaglie tra i concorrenti sono all'ordine del giorno: pur mantenendo un comportamento corretto, i piloti non rinunciano mai a pressarsi a vicenda o a manifestare una certa aggressività.

Va poi detto che i tracciati presenti nella modalità Arcade, anche se ambientati nelle stesse località, sono estremamente diversi da quelli impiegati nella simulazione. Ma, al posto degli interminabili percorsi dei rally tradizionali,



I tracciati della modalità Arcade sono un po' meno complessi ma sono in grado di offrire un maggior divertimento.

sono stati previsti soltanto circuiti. Le piste sono molto meno articolate, poco tecniche ma ugualmente divertenti. Il percorso Italiano vanta ad esempio un tornante strettissimo seguito da una serie di curve ad alta velocità.

Ad ogni modo, partecipare alla modalità Arcade non significa che si possa guidare come pazzi ubriachi tagliando ogni curva. Nonostante una leggera riduzione dei dettagli grafici e una migliore manovrabilità, le macchine sono infatti praticamente identiche a quelle utilizzate nella versione simulativa del gioco. Solo avendo il pieno controllo della vettura è possibile ambire alla vittoria ed è questa la ragione per cui la modalità arcade rappresenta un elemento fondamentale della nuova edizione.



I modelli tridimensionali delle auto (ciascuno composto da 300 poligoni) sono incredibilmente dettagliati. Effetti spettacolari come i riflessi o le fiammate dal tubo di scappamento li rendono ancora più convincenti.

mente perseguire nella realizzazione del gioco è stato quello di avvicinare tanti nuovi giocatori senza perdere i fan del primo episodio". Guy ha così proseguito: "L'aver impiegato gli stessi sviluppatori del primo *Colin* ci ha consentito di non dover ripartire da zero ma di poter direttamente sviluppare le precedenti esperienze. Inoltre siamo riusciti ad aggiungere tutta una serie di nuovi elementi che, siamo sicuri, sarà ben accolta da tutti".

Dopo una meritata pausa pranzo le previsioni di Guy si sono magicamente avverate. La modalità Arcade, che di fatto rappresenta una delle novità più rilevanti del gioco, è a dir poco geniale. Rispetto al gioco originale, le competizioni sono infatti molto più combattute e cariche di adrenalina. Un intero nuovo capitolo è così destinato ad aggiungersi nella leggenda di *Colin McRae*. "Abbiamo cercato di assecondare le richieste più frequenti e la modalità Arcade è senz'altro una di queste", ha confessato Guy Wilday. Nel menu principale, oltre alle voci Arcade e Championship sono poi previste Time Trial, in cui si gareggia contro i record del tracciato, e la modalità Rally Challenge che consente di prendere parte a sfide speciali a eliminazione diretta. Per quanto riguarda invece i replay, è stata scelta un'interpretazione riconducibile a quella delle normali riprese televisive. Quando ad esempio una vettura si dirige verso l'obiettivo, lo zoom viene aumentato perché di fatto è quello che, in simili circostanze, farebbe qualsiasi cameraman.



UN UOMO, UN MITO

COLIN McRAE: CHI È COSTUI?

CURRICULUM

Debutto: 1986

Debutto nel Campionato Mondiale: 1987

Campione Inglese: nel 1991 e nel 1992

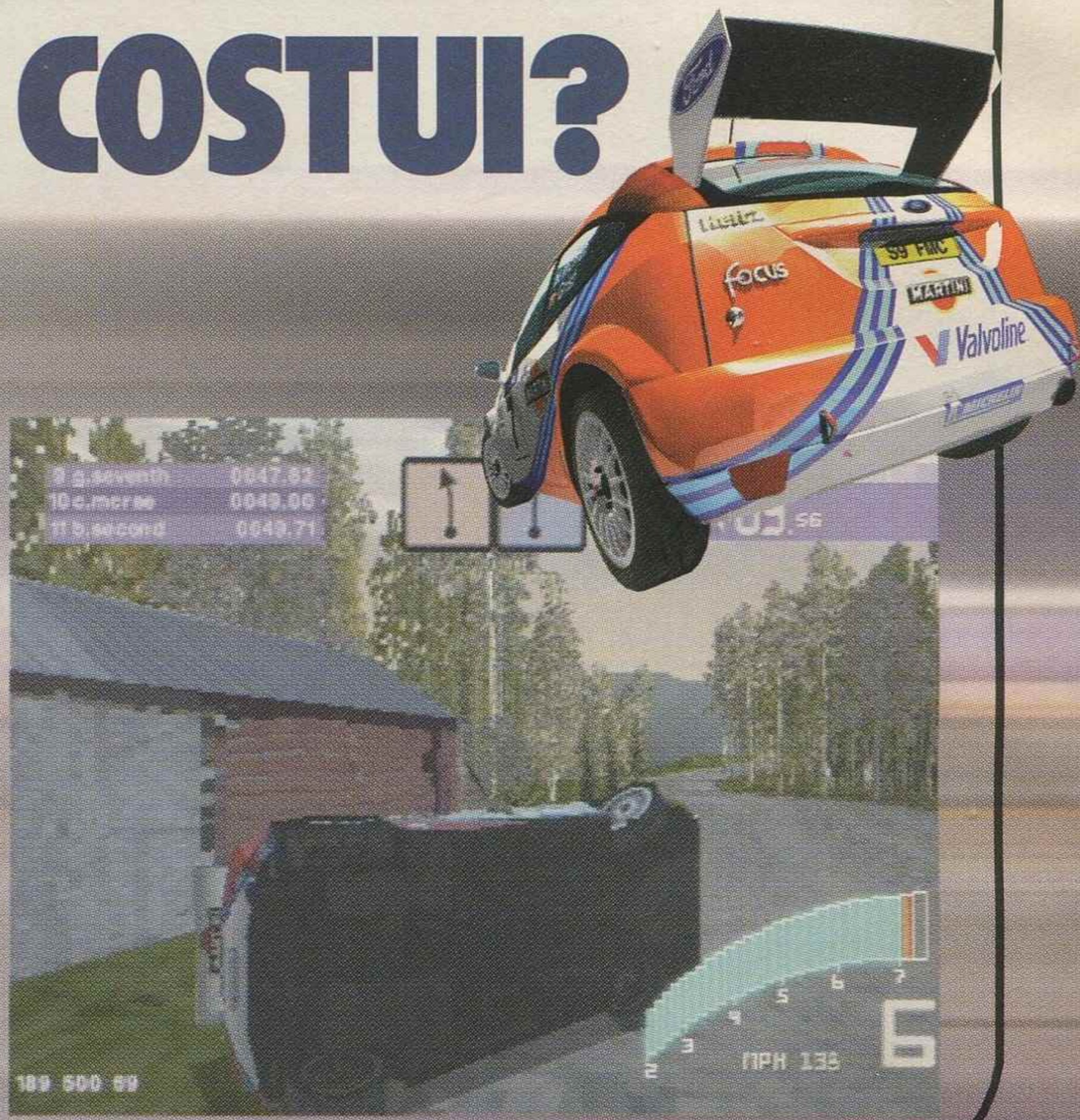
Campione del Mondo: nel 1995, secondo nel 1996, nel 1997 e terzo nel 1998.

Premio MBE: 1996

Nato il 5 agosto 1968, Colin McRae portava già scritto nel suo cognome il proprio destino. Suo padre Jimmy era infatti il detentore di ben cinque campionati di rally inglesi. Non è insomma un caso se il giovane Colin ha cominciato ad appassionarsi a queste competizioni. Nel 1986, a bordo di una Talbot, McRae junior fece il proprio debutto nel mondo dei rally. Cinque anni dopo passò alla Subaru con cui iniziò a collezionare importanti vittorie, tra cui due campionati inglesi, fino ad arrivare al titolo mondiale, vinto nel 1995.

Lo scorso anno, Colin e il suo navigatore Nicky Grist (sua è la voce che accompagna il giocatore nelle versioni inglesi dei due giochi) sono passati alla Ford. Recentemente hanno visto sfumare un brillante terzo posto nel Rally di Montecarlo per un problema al motore insorto nelle fasi conclusive della competizione.

Colin McRae e Nicky Grist sono stati ben lieti di prestare la propria esperienza al mondo dei videogiochi. Altrettanto entusiasti sono stati alcuni fortunati dipendenti della Codemaster che, con la scusa di raccogliere dati per lo sviluppo del gioco, hanno potuto farsi strapazzare dal signor McRae in un emozionante giro in macchina.



▶ REALISTICO MA NON REALE

Tutte queste caratteristiche del gioco sono senz'altro positive, ma per trasformare un ottimo gioco di guida in capolavoro sono indispensabili due ingredienti: un parco macchine da urlo e tracciati affascinanti.

Tranquilli, *CMR2* non delude neppure sotto questo aspetto. La Codemaster ha infatti dedicato centinaia di ore lavorative allo sviluppo dei vari percorsi. Un responsabile artistico e un addetto al disegno dei tracciati sono poi stati mandati in giro per il mondo a raccogliere e catalogare una mole immensa di informazioni, immagini e filmati. Tutti questi dati sono naturalmente serviti per riprodurre al meglio le specifiche condizioni climatiche e ambientali di ogni località anche se poi il design dei percorsi è puramente immaginario.

"Non abbiamo riprodotto dei tracciati reali" - ha spiegato Wilday - "ma soltanto realistici. In questo modo, utilizzando un nostro apposito programma, abbiamo potuto adattare i percorsi in funzione delle esigenze di gioco. Parte del codice è poi stato riadattato in modo da accontentare le aspettative di chi aveva giocato al primo *Colin McRae* e offrire tutte le innovazioni che gli appassionati nuovi e vecchi possono desiderare". Esiste però un estimatore del gioco che gli sviluppatori della Codemasters avrebbero voluto accontentare a tutti i costi: "Il Signor McRae? Beh certo ci è stato sempre vicino, ha provato il gioco più volte, fornendoci importanti suggerimenti tecnici. Per esempio, ci ha suggerito di far staccare lo spoiler posteriore dopo un ribaltamento della vettura proprio perché nella realtà è quanto solitamente succede".

MICROFONI ROVENTI!

Il team di sviluppo non ha commesso l'errore di strafare includendo elementi inutili che avrebbero potuto compromettere la giocabilità.

I paraurti possono danneggiarsi e, a seconda del colpo subito, inclinarsi o staccarsi del tutto. In ogni caso, negli scontri tra vettura e corpi estranei non sembrano verificarsi erronee sovrapposizioni tra i rispettivi modelli tridimensionali. Grazie poi ai vetri trasparenti è possibile intravedere pilota e navigatore all'interno dell'abitacolo. Altrettanto spettacolari sono i ritorni di fiamma che fuoriescono dai tubi di scappamento o i riflessi che avvolgono l'intera carrozzeria.

Per rendere *Colin McRae 2* il più realistico possibile si è infatti ricorso alle più disparate tecniche. Per campionare il rumore delle vetture è stato addirittura montato un microfono sul tubo di scappamento di una normale Focus sprovvista di silenziatore. Risultato? Alla prima accelerata il microfono si è sciolto.

Sviluppare il seguito di un gran videogioco è impresa ben più difficile di quanto si possa inizialmente immaginare. I problemi si moltiplicano e, se solitamente ci si deve limitare a creare un buon prodotto, al secondo episodio bisogna avvicinare nuovi utenti senza deludere le aspettative dei vecchi sostenitori e soprattutto evitare di riproporre un gioco identico imballandolo in confezioni diverse. Grazie alla professionalità che vige alla Codemaster, *CMR2* non è caduto in alcuna di queste trappole. Alla prima partenza potreste anche sentirvi un po' spaesati, ma non preoccupatevi, non appena sentirete scandire "3, 2, 1" verrete proiettati in un'esperienza rallistica tanto divertente quanto intuitiva.



In molti si sono sentiti scoraggiati dall'eccessiva difficoltà del primo *CMR*. Il seguito sembra essere un po' più intuitivo e accessibile a tutti.

LA NUOVA FORD FOCUS

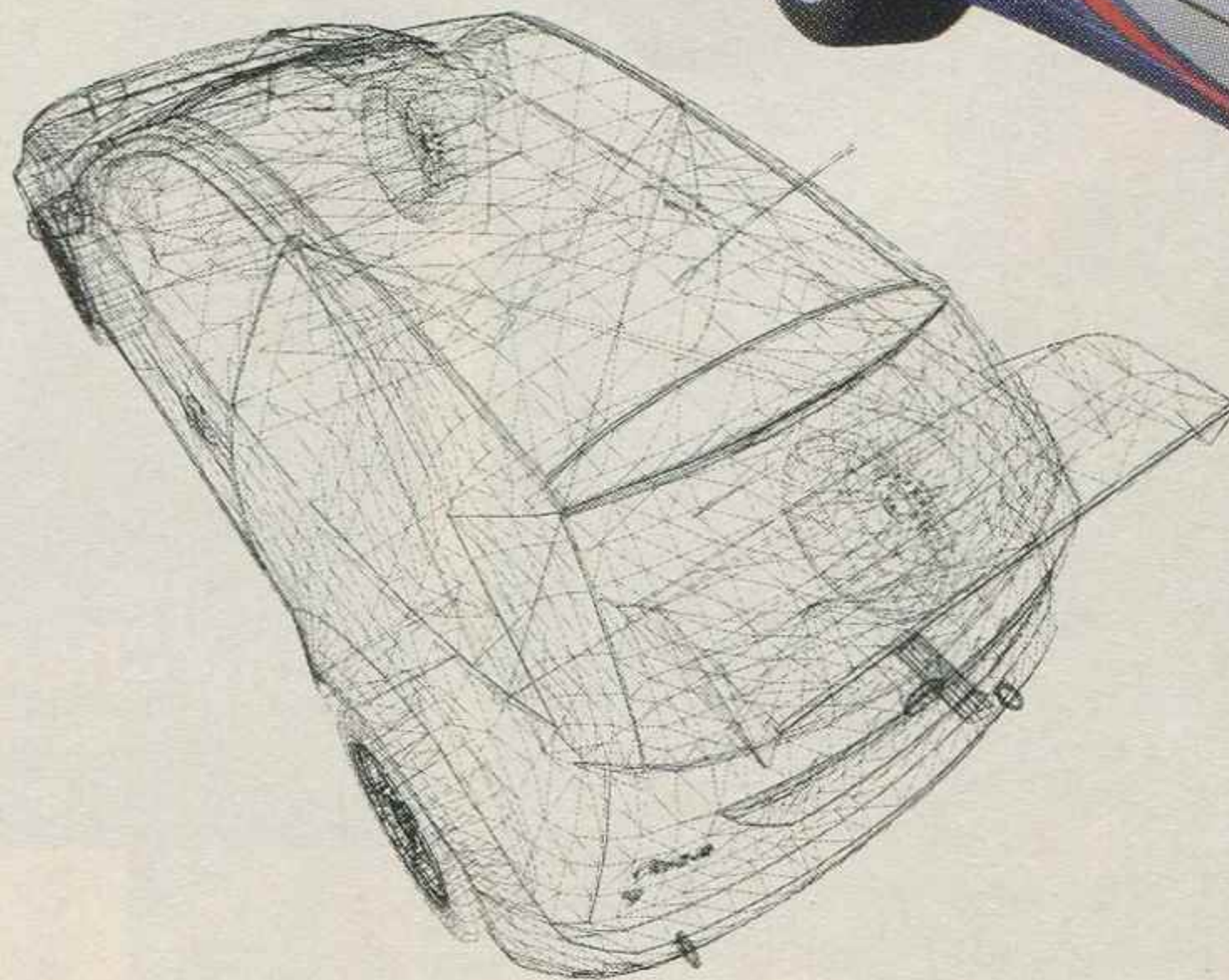
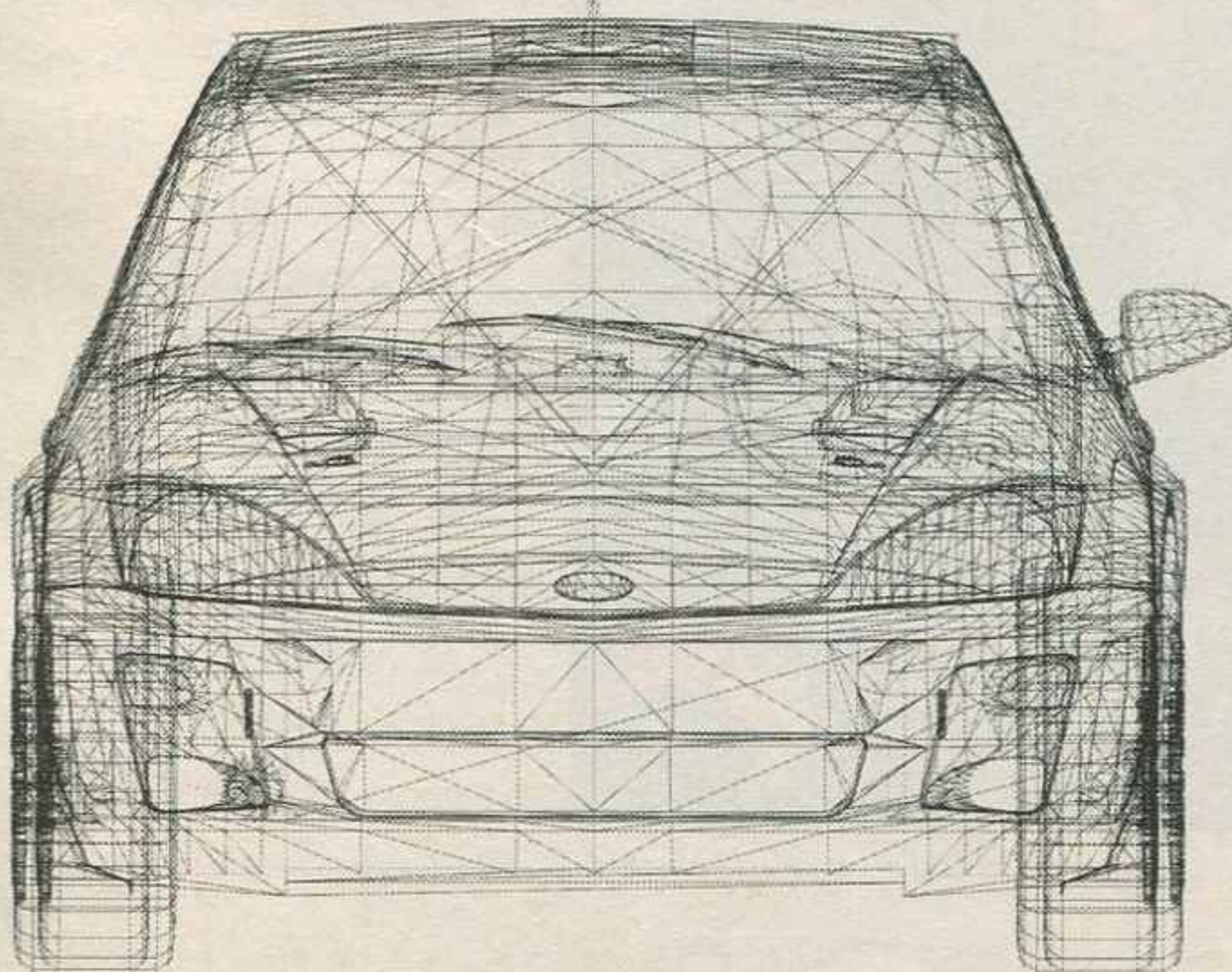
UNA FIAMMANTE FORD FOCUS PER NON RIMPIANGERE LA MITICA SUBARU IMPREZA

La Ford ha recentemente presentato la sua nuova Focus in versione rally.

Colin McRae avrà tutto il tempo per mettersi al volante della nuova Ford Focus ma alla Codemaster hanno dovuto fare i salti mortali per inserire nel gioco la versione aggiornata della vettura.

Colin McRae 2 è stato sviluppato

utilizzando il modello tridimensionale della vecchia Focus e soltanto nelle ultimissime fasi di sviluppo è stato possibile inserire l'ultimissima versione di questo bolide. D'altra parte, sarebbe stato un vero peccato dover rinunciare a un'auto così bella.



Colin McRae ha deciso di lasciare la splendida Subaru Impreza per passare alla Ford. La casa americana ha comunque saputo ripagare la scelta del campione scozzese, fornendogli una macchina a dir poco eccezionale. La Focus è stata premiata nel 1999 come "Auto dell'anno" ed è la prima vettura a giovare della rivoluzione che ha investito i processi progettuali e produttivi di casa Ford.



GLI ALTRI GIOCHI DI RALLY

GLI INSEGUITORI

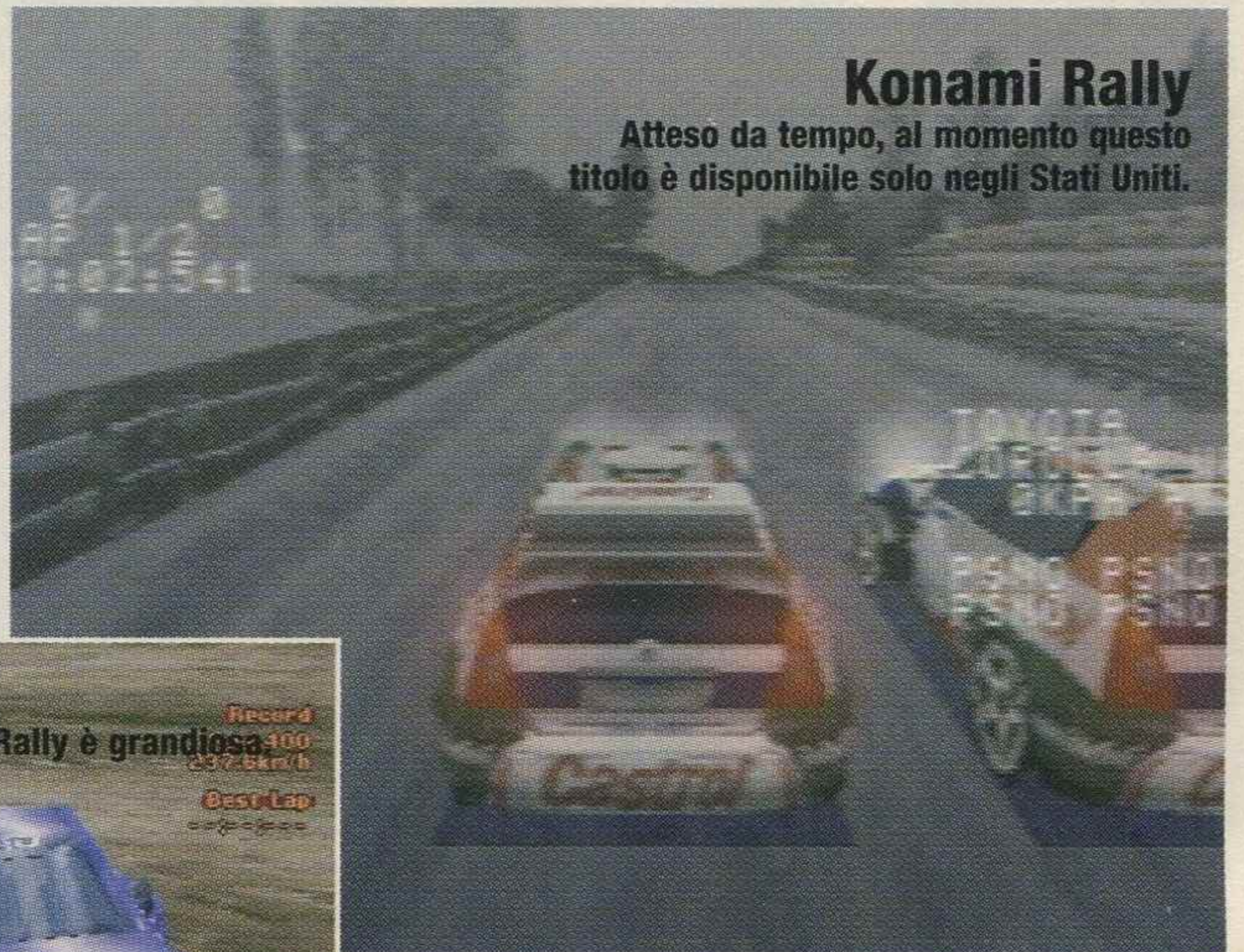
Rally Masters

Un titolo della Infogrames molto promettente, ormai prossimo alla pubblicazione.



Konami Rally

Atteso da tempo, al momento questo titolo è disponibile solo negli Stati Uniti.



GT2

La nuova modalità Rally è grandiosa



L'enorme successo di Colin McRae ha spinto diversi sviluppatori a non limitare il proprio orizzonte unicamente alle competizioni su asfalto.

Il fatto che *Gran Turismo 2* offra anche una modalità rally è la chiara dimostrazione del fascino dello sterrato. Nessuno è però ancora riuscito ad ottenere i successi conseguiti da *CMR*, qualcuno ci ha provato - andandoci anche vicino - ma battere il seguito sarà un'impresa ancora più ardua.



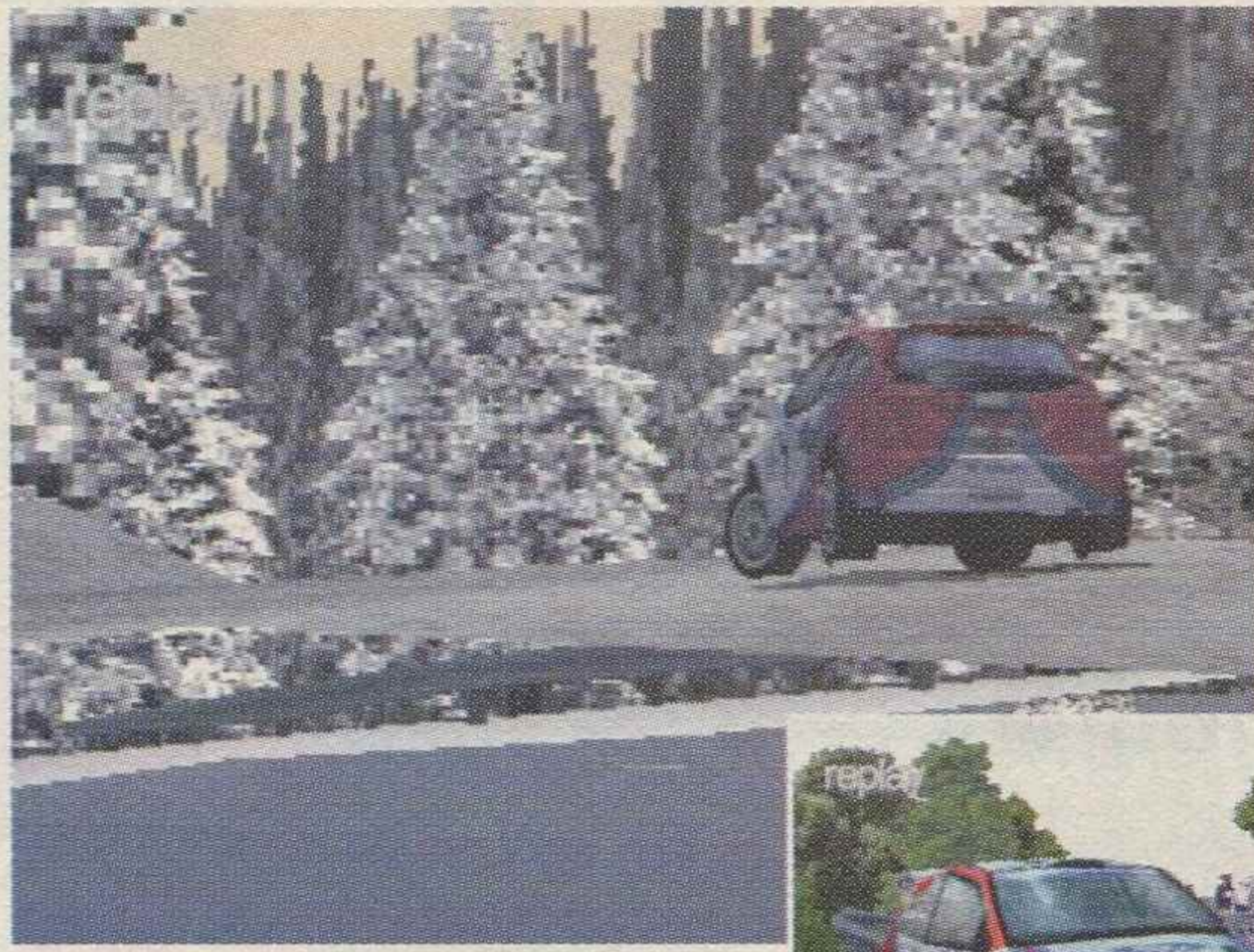
Tommi Makkinen

Un gioco discreto con editor di circuiti.



Rally Championship

Un ottimo concorrente. Leggete la recensione su questo stesso numero.



Le spettacolari inquadrature impiegate nei replay si rifanno allo stile solitamente utilizzato dai veri cameraman.



“I POSSESSORI DEL PRIMO COLIN MCRAE RALLY HANNO RICHIESTO A GRAN VOCE UNA MODALITÀ ARCADE... ORA CE L'HANNO.”

IL GIRO DEL MONDO IN OTTO RALLY

Otto diverse nazioni su cui correre in entrambe le modalità di gioco (normale o arcade):

- Finlandia
- Grecia
- Francia
- Svezia
- Australia
- Kenya
- Italia
- Regno Unito

Parco macchine:

- Ford Focus
- Peugeot 206
- Subaru Impreza
- Mitsubishi Lancer
- Toyota Corolla

In più un'altra vettura ancora da definire

Altre sei macchine storiche e una manciata di vetture bonus saranno poi la giusta ricompensa alla nostra carriera di pilota da rally.



E' IN EDICOLA

PLAYSTATION: TRUCCHI E SOLUZIONI Dagli autori di PlayStation Magazine

Ufficiale PlayStation Tips N°11 • PRIMAVERA 2000

Anno III • n°2 • L.8.000 SPEDIZIONE IN A.P. 45% - ART.2 COMMA 20/B - LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO - Distribuzione DeAdis

GUIDA COMPLETA!
RESIDENT EVIL 3
Imperativo: sopravvivere!

VELOCITA' MASSIMA
GRAN TURISMO 2
18 pagine
27 circuiti
Le migliori elaborazioni
I consigli dell'esperto!

EROI DI GUERRA!
MEDAL OF HONOR
Completate tutte le missioni

TUTTI PROFESSIONISTI!
ISS PRO EVOLUTION
Trucchi e esercizi per diventare imbattibili!

SUBITO CAMPIONI!
READY 2 RUMBLE
Elencate tutte le mosse!

GIOCARE PER VINCERE!
NFL BLITZ 2000

OLTRE OGNI OSTACOLO!
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION
Tutti i consigli più utili!

12 PAGINE DI TRUCCHI DALLA A ALLA Z

8 GUIDE IMPERDIBILI
A PAG.94 LA SOLUZIONE COMPLETA DI TOY STORY

A SOLE 8.000 LIRE

**LA RIVISTA CON
SOLUZIONI, TRUCCHI, CONSIGLI
E NOTIZIE DEI GIOCHI PLAYSTATION**

IL MIO CASTELLO EDITORE

APRILE 2000 : NUMERO 43

QUESTO MESE

- 44 RESIDENT EVIL 3**
Raccoon City: ultimo atto...
- 50 ACE COMBAT 3**
No, non è la nuova formula di un detergente.
- 52 EAGLE ONE**
Top Gun è il vostro film preferito?
- 54 TOY STORY 2**
Divertimento in compagnia di Buzz.
- 56 COOL BOARDERS 4**
Il più "cool" della serie?
- 58 SPACE DEBRIS**
A tutto fuoco! Lasciate da parte il cervello.
- 60 RALLY CHAMPIONSHIP**
Colin McRae può dormire sonni tranquilli...
- 62 MARVEL VS CAPCOM**
Viva i supereroi!
- 63 RAILROAD TYCOON 2**
Come diventare manager delle ferrovie.
- 66 SOUTH PARK RALLY**
Dov'è il divertimento della serie televisiva?
- 68 TINY TANK**
La buffa guerra dei robot.
- 70 ARMY MEN: AIR ATTACK**
I soldatini di plastica prendono il volo.

COME PROViamo I GIOCHI

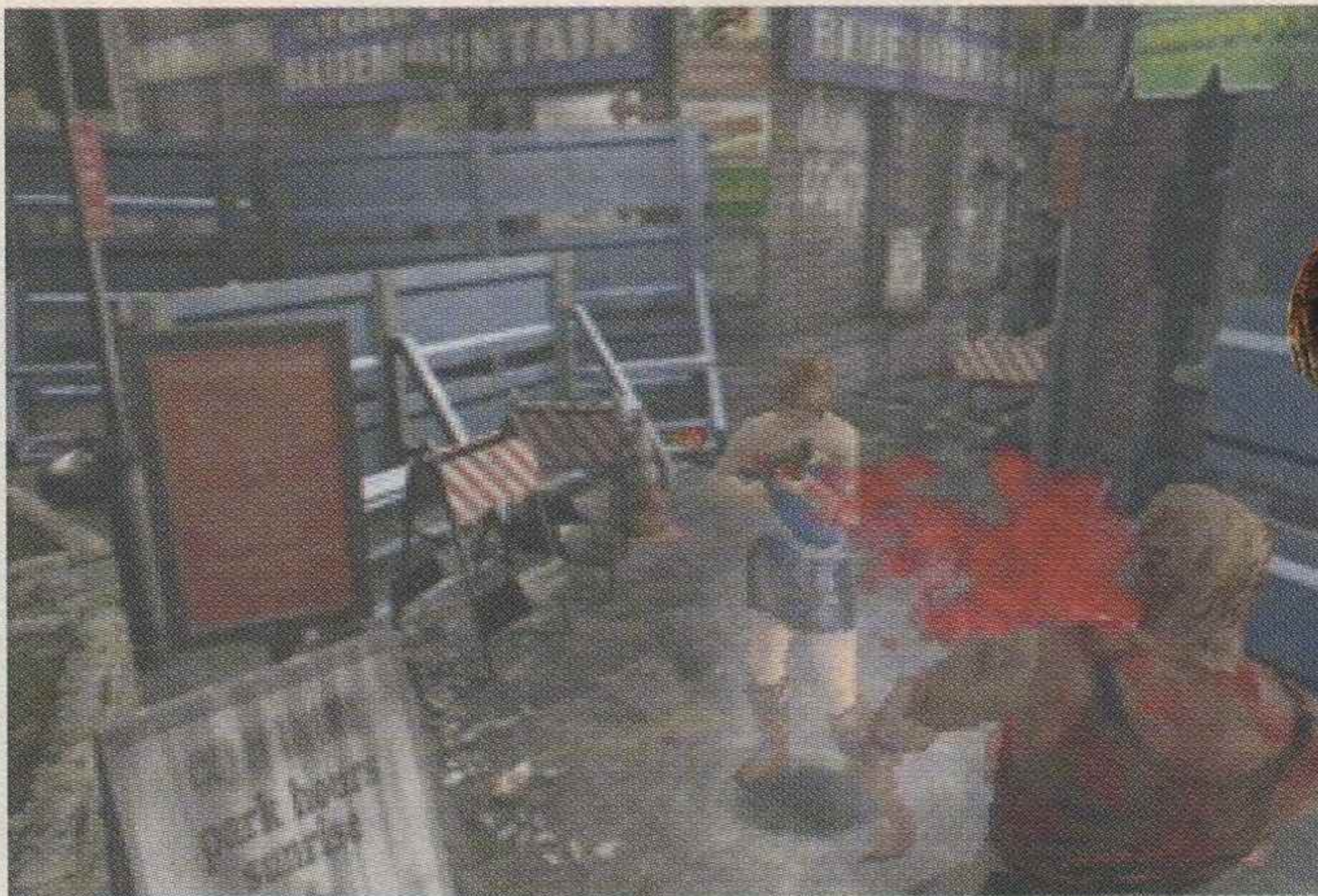
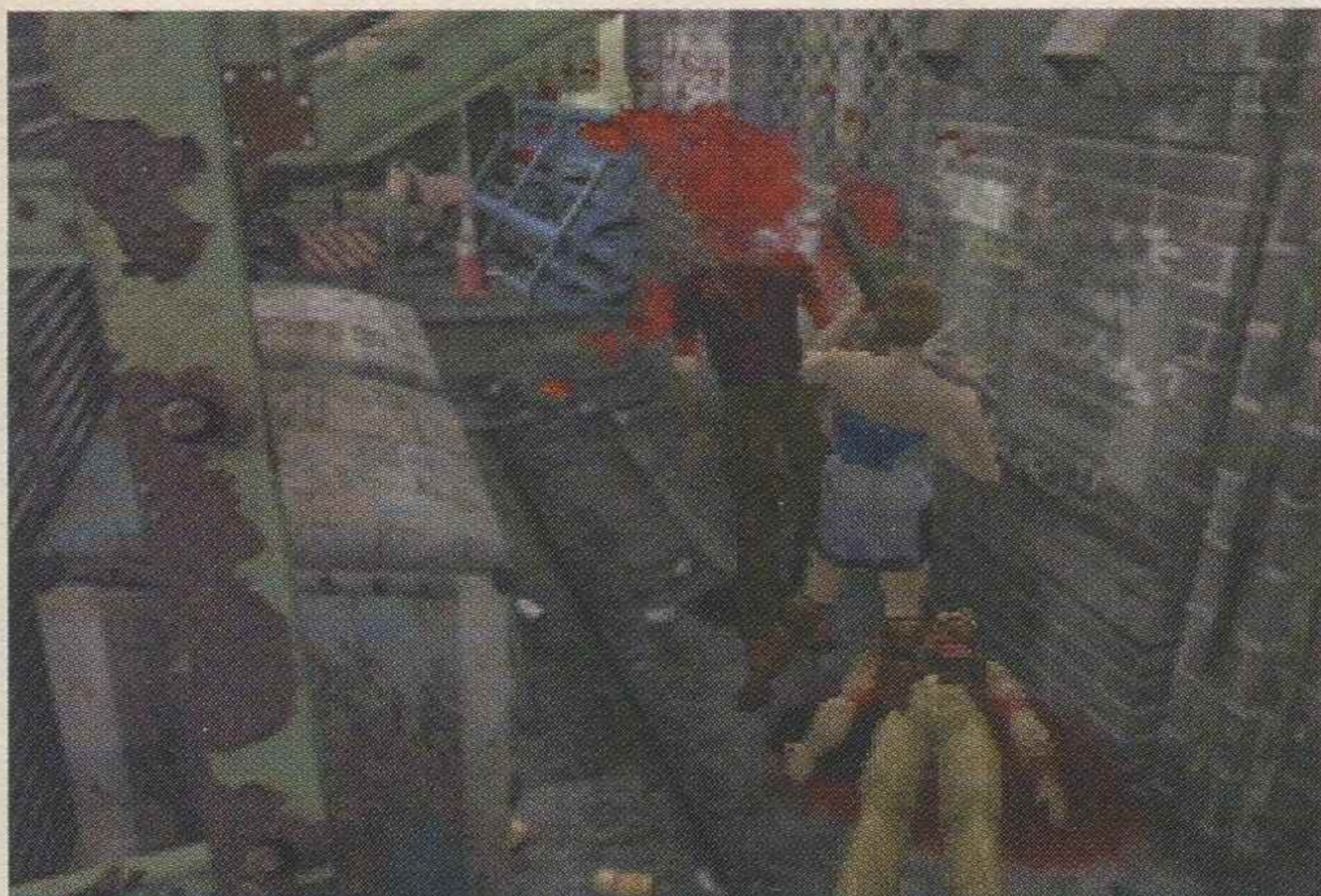


Una delle nostre prerogative è continuare a giocare un titolo fino a quando non l'abbiamo completato, anche se si rivela mortalmente noioso e ci porta via ore e ore per settimane intere in cui avremmo anche potuto fare cose molto più interessanti. Ma

questo non importa, se poi possiamo garantirvi le recensioni più complete e professionali dell'intero panorama editoriale italiano. Tutti i nostri uomini hanno ricevuto un allenamento pari a quello di Tana delle Tigri, sottoposti alle più dolorose torture per fortificare il carattere. Solo in questo modo possiamo essere sicuri che anche davanti a un gioco come *Revolution X* non subiscano la tentazione di spegnere d'impulso la PlayStation.

PERCHÉ I VOTI IN PERCENTUALE?

La differenza che passa tra un 83 e un 84% potrebbe sembrare marginale e, in un certo qual senso, lo è. Quando però si sta parlando di due giochi, usciti lo stesso mese ed entrambi di qualità (pur non trattandosi di capolavori assoluti), crediamo che, in caso di scelta obbligata, il giocatore debba sapere cosa avrebbe comprato il redattore di PlayStation Power in quella determinata situazione. Questo non vuol dire che così possiamo lavarci la coscienza e dare voti medio/alti a tutti i giochi, utilizzando la già vasta gamma di sfumature dal 70 al 90%. No, i lettori di lunga data sanno che quando un videogioco provoca solo urti di stomaco la sua votazione non va oltre al 20%, così come i capolavori assoluti che ogni giocatore deve possedere superano il 90%. Detto questo, siamo pronti ad accettare le vostre critiche e i vostri commenti: in fin dei conti, anche noi, prima di essere giornalisti, siamo giocatori appassionati!



RESIDENT EVIL 3

Siete pronti ad affrontare la vostra nemesis?

PlayStation Power
Stellare!

SCHEDA

Quando esce?

Ora

Chi lo ha sviluppato?

Capcom

Cos'altro hanno fatto?

Marvel vs Capcom

Street Fighter A3

Quanto costa?

L.119.900

Editore

Eidos

Giocatori

Uno

Controlli

Dual Shock

Sito web

www.capcom.com

Tutti i capitoli della pluripremiata serie di *Resident Evil* sono diventati dei classici per PlayStation. Il primo episodio ci stupì per la sua struttura ingegnosa e l'ambientazione d'atmosfera. Il suo seguito riuscì a mantenere vibrante la tensione e il terzo capitolo non ci ha affatto deluso. La Capcom è riuscita a rendere questo incubo ancora più coinvolgente, migliorando nel frattempo anche l'azione. È come se ci trovassimo di fronte a *Scream 1* e *2*. L'unica differenza è che non si stanno solo guardando, si vivono sulla propria pelle. Avete già paura?

Resident Evil 3 non è il semplice seguito che ripete fino alla nausea le solite idee, è il degno capitolo conclusivo dell'intera serie. Lo apprezzeranno di più quelli che hanno seguito la saga sin dall'inizio: in questo terzo capitolo veniamo infatti a scoprire che Jill Valentine (presente nel primo gioco) era rimasta intrappolata all'interno di Raccoon City tanto quanto i traumatizzati Clare e Leon di *Resident Evil 2*.

DEJA VU?

Jill sta finalmente per fuggire quando gli abitanti della cittadina iniziano a trasformarsi in zombie. Intorno a lei si scatena il caos. Nel frattempo si assiste ad una scena in cui un gruppo di mercenari, catapultati da un elicottero, cercano di avere la meglio su un gruppo di zombie che li vorrebbero come portata principale del loro banchetto. Esplode un altro edificio e la nostra eroina finisce al suolo. Prima ancora che ve ne rendiate conto, l'orrore, il vostro orrore, è iniziato.

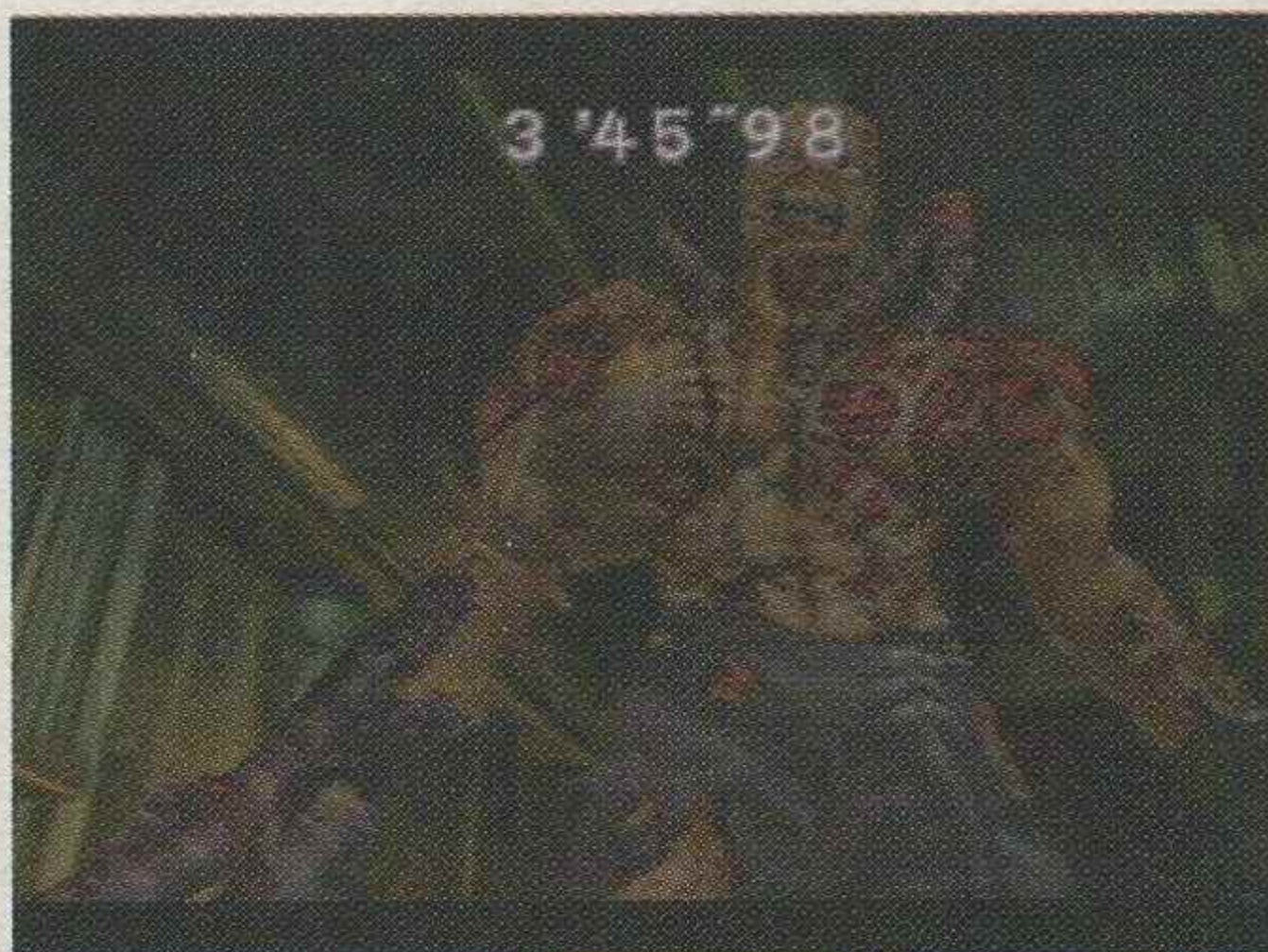
Naturalmente, l'aspetto migliore in quanto seguito, è che *Resident Evil 3* calza subito come un vecchio paio di pantofole. Vi sentirete subito a vostro agio all'interno della nuova struttura di gioco, mentre premete il pulsante per mirare e riempire di buchi i non morti, e cercate di fuggire da questa città dimenticata da tutti (ed è un'impresa lunga e difficile, lasciatevelo dire). Questa volta gli zombie sono veramente un'orda infinita, e sono più brutti e più cattivi

PAURA ESPONENZIALE

Nemesis spaventa solo a guardarlo. L'unico risultato della vostra prima vittoria consiste solo nel mutarlo in qualcosa di ancora più orribile...



Per questa stagione, Nemesis indossa un elegante impermeabile di pelle nera adatto ad ogni occasione...



Oh! Il sole splende! Tempo di spogliarsi un po'. Così è ancora peggio di prima, rivoltante.



Questo è ehm... Nemesis nella sua apparizione finale. Non c'è nulla al mondo paragonabile a quest'abominio.

TRUCCHI

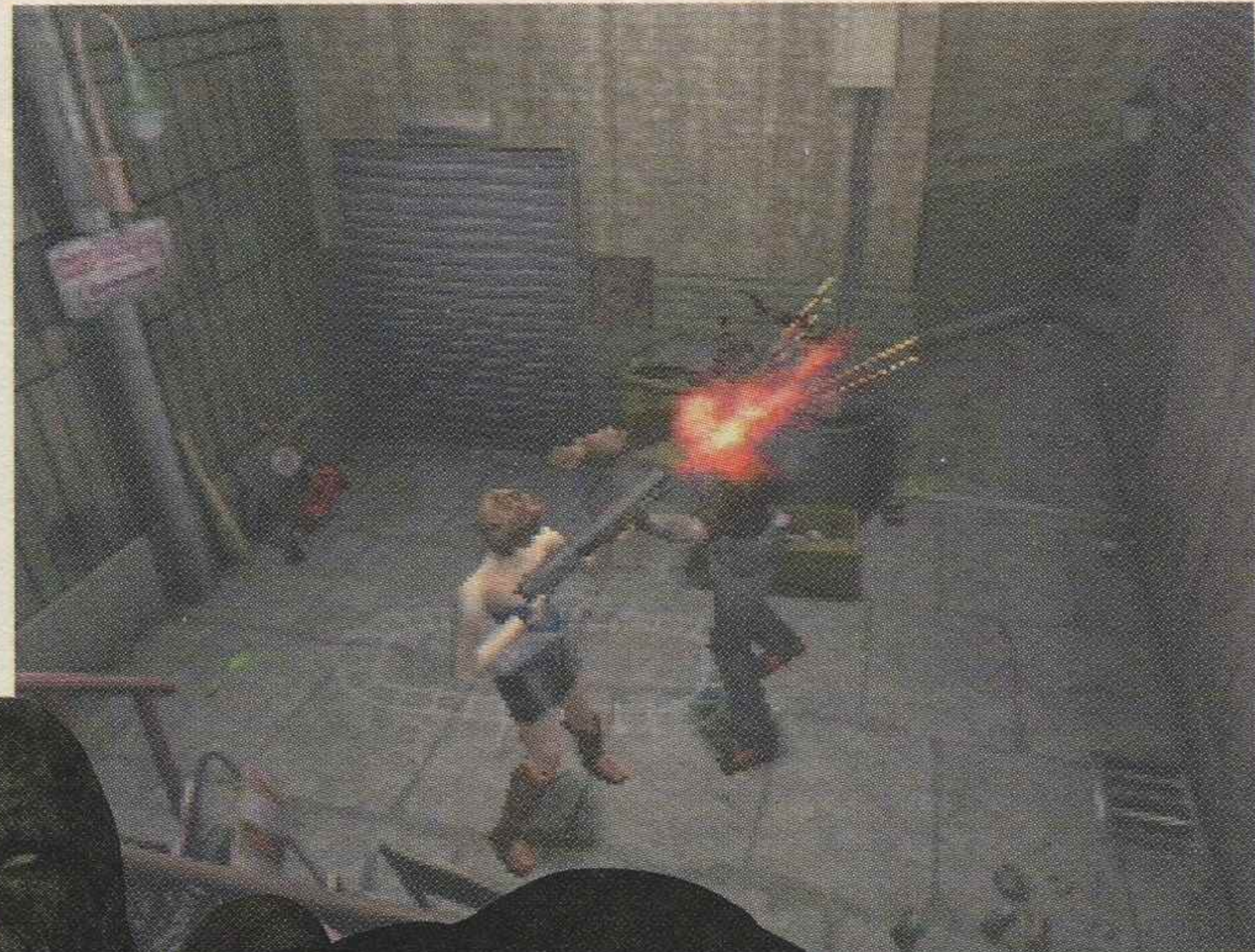
Per accedere all'uniforme della polizia, all'abito da discoteca e a quello da motociclista dovete completare il gioco a livello difficile ottenendo una A come voto sulla prestazione.



Gli zombie sono più assetati di sangue che mai, e la Capcom non si fa problemi a farcire i filmati di orrori di ogni tipo.



Queste inquadrature davanti ad una porta significano una cosa sola: appena aperte sparate!



A Jill non piaceva la faccia del tipo, quindi ha deciso di modificargli leggermente i tratti somatici.

che mai. Naturalmente questo significa più carne da barbecue per i nostri eroi: RE3 vede una Jill padrona di molte più armi dalla potenza di fuoco impressionante. Il nostro preferito, il fucile a pompa, è un gradito ritorno e si candida a diventare l'arma più sadica della serie: fa saltare in aria teste come fossero meloni marci. La migliore di tutte però è un'arma nuova: usando per la prima volta il lancio mine, vi sembrerà che non stia succedendo nulla; mentre vi chiedete come mai ha fatto cilecca, sentirete un boato che vi farà saltare dalla sedia. Inoltre, la funzione per mirare è stata migliorata moltissimo, il vostro personaggio punterà infatti al nemico più vicino in maniera automatica, facendovi risparmiare tempo e munizioni.

STRAZIAMI

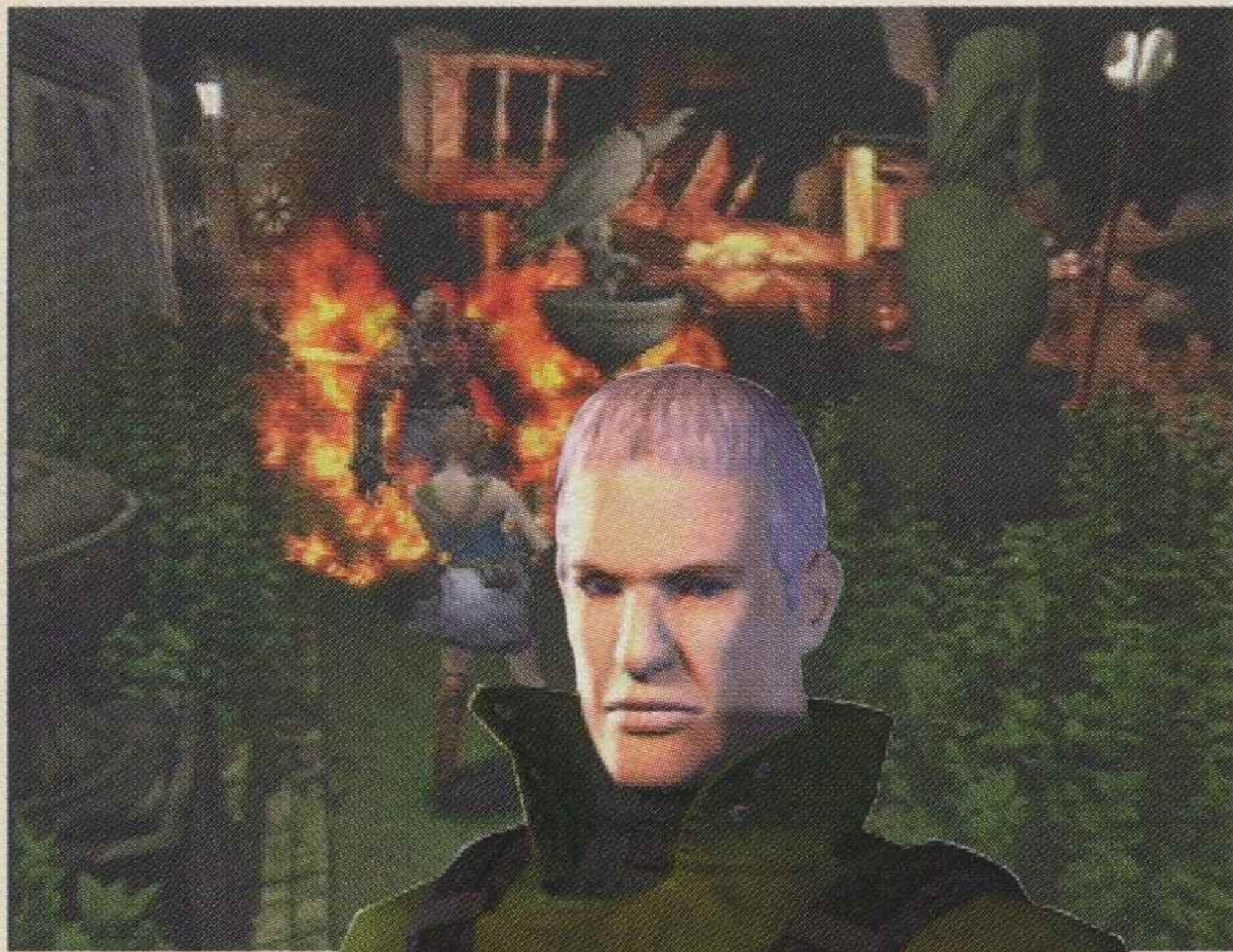
Avete presente quelle situazioni in cui vi trovate chiusi in un vicolo cieco, circondati da un gruppo di divoratori di carne umana e il primo di questi sta per affondare i suoi denti aguzzi nelle vostre delicate membra? In maniera ingegnosa, adesso il pulsante per mirare svolge anche il compito di tasto per la difesa, ricacciando gli avversari più vicini contro il gruppo, permettendovi quindi di fuggire o di sfoderare l'arma per sparare. Una



ABITI DI SCENA

Una volta completato il gioco otterrete la chiave della boutique al cui interno si trovano i nuovi abiti che Jill potrà indossare. Tra questi c'è la sua uniforme della STARS e il vestito della protagonista di Dino Crisis.





Questo tizio è il peggior mercenario che vi capiterà d'incontrare. Nikolai Ginovaef ha un nome da duro e l'aspetto non è da meno.

JILL VALENTINE

Jill è l'unica persona a Raccoon City che sa della tragedia che minaccia la città. Sta cercando di andar via prima che gli eventi precipitino, ma è troppo tardi, ormai deve solo cercare di sopravvivere.



Jill è molto pensierosa, si sta ricordando degli orrori del laboratorio segreto dell'Umbrella. Guardatela...



Jill sa cosa la aspetta fuori adesso che il T-Virus si sta diffondendo a Raccoon City.



I morti viventi non risparmiano nessuno!



Cadaveri al suolo con segni di morsi su tutto il corpo.



Jill controlla l'area guardando. Cos'è stato?



No! È stata circondata. Presto Jill, fuggi!

“LA TRECENTESIMA VOLTA CHE ENTRATE IN UNA STANZA, ORMAI SICURI DI NON TROVARE NESSUNO, POTRESTE INVECE RITROVARVI DAVANTI UN'ORDA DI ZOMBIE CHE DESIDERA FARVI LA PELLE.”

▶ novità certamente gradevole, ma che non vale la metà rispetto alla nuova capacità di schivare il pericolo all'ultimo momento. Non sarete più allo sbaraglio davanti a un gruppo di cani infernali che vi stanno per saltare addosso. Un veloce passo laterale vi permetterà di infilare una pallottola nelle loro testoline in un istante. Inoltre, come ultima risorsa, se nella stanza c'è un oggetto esplosivo, premendo R2 mirerete a lui invece che agli zombie e, premendo il grilletto, farete saltare in aria il tutto incendiando i vostri avversari.

DOMINATI DAL CASO

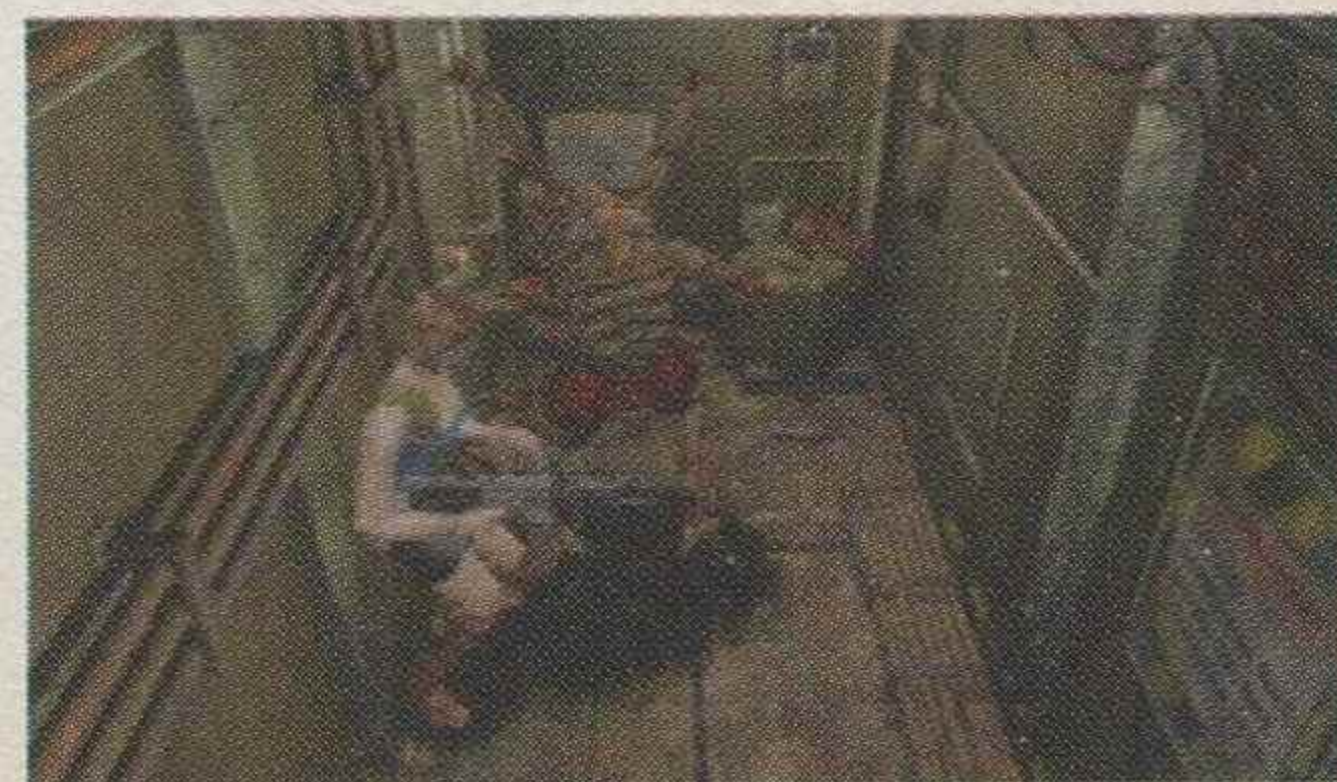
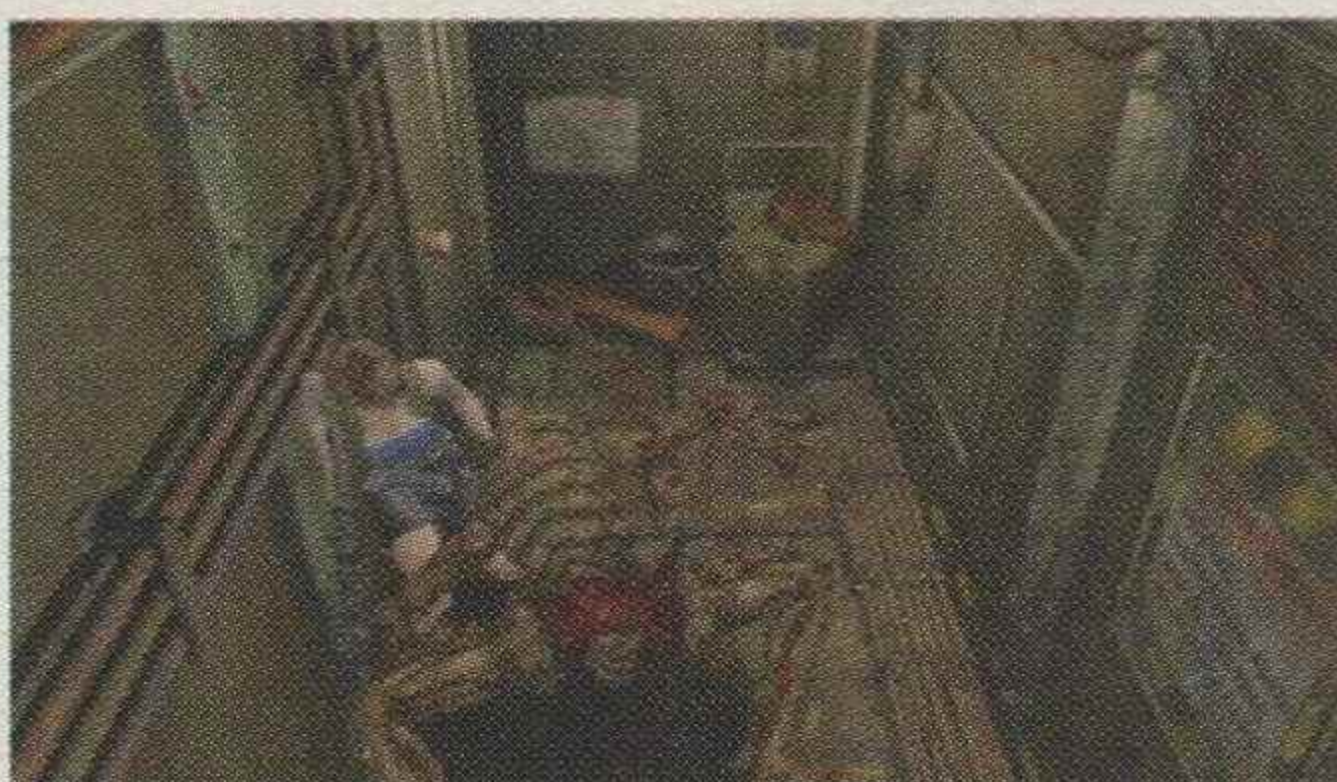
Gli enigmi sono familiari, ma alcuni di questi contengono dei cambiamenti sostanziali. Certi hanno più di una soluzione, ogni volta diversa e calcolata a caso. Ci sono altre sorprese in serbo per gli

amanti del brivido: anche alcuni dei mostri che si incontrano sono inseriti a caso nel gioco. La trecentesima volta che entrate in una stanza, ormai sicuri di non trovare nessuno, potreste invece ritrovarvi davanti un'orda di zombie che desidera farvi la pelle. Oltretutto, quando raggiungete determinate aree, potreste trovarvi di fronte a delle creature diverse da quelle incontrate in precedenza. È un gioco davvero ricco di sorprese geniali.

Non è possibile affermare che sia più terrorizzante del capitolo precedente, ma l'esperienza è sicuramente resa più intensa dagli inseguimenti mozzafiato. È proprio in questi casi che entra in scena Nemesis. Sin dalle prime fasi del gioco sarete perseguitati da questa strana e immensa creatura. Quest'orco all'apparenza invincibile è anche estremamente veloce e vi ritroverete- ▶

MOMENTI DI GLORIA

Jill deve aver seguito degli allenamenti particolari che la hanno trasformata da ragazza terrorizzata qual era, in una gatta agilissima. Guardate come riesce a schivare questo Drain Demon e a piazzargli una pallottola nel cranio.



A VOI LA SCELTA

Nemesis ha appena trucidato il vostro compagno e si sta dirigendo verso di voi. Avete due alternative: rimanere a combattere o fuggire? Sta a voi decidere.



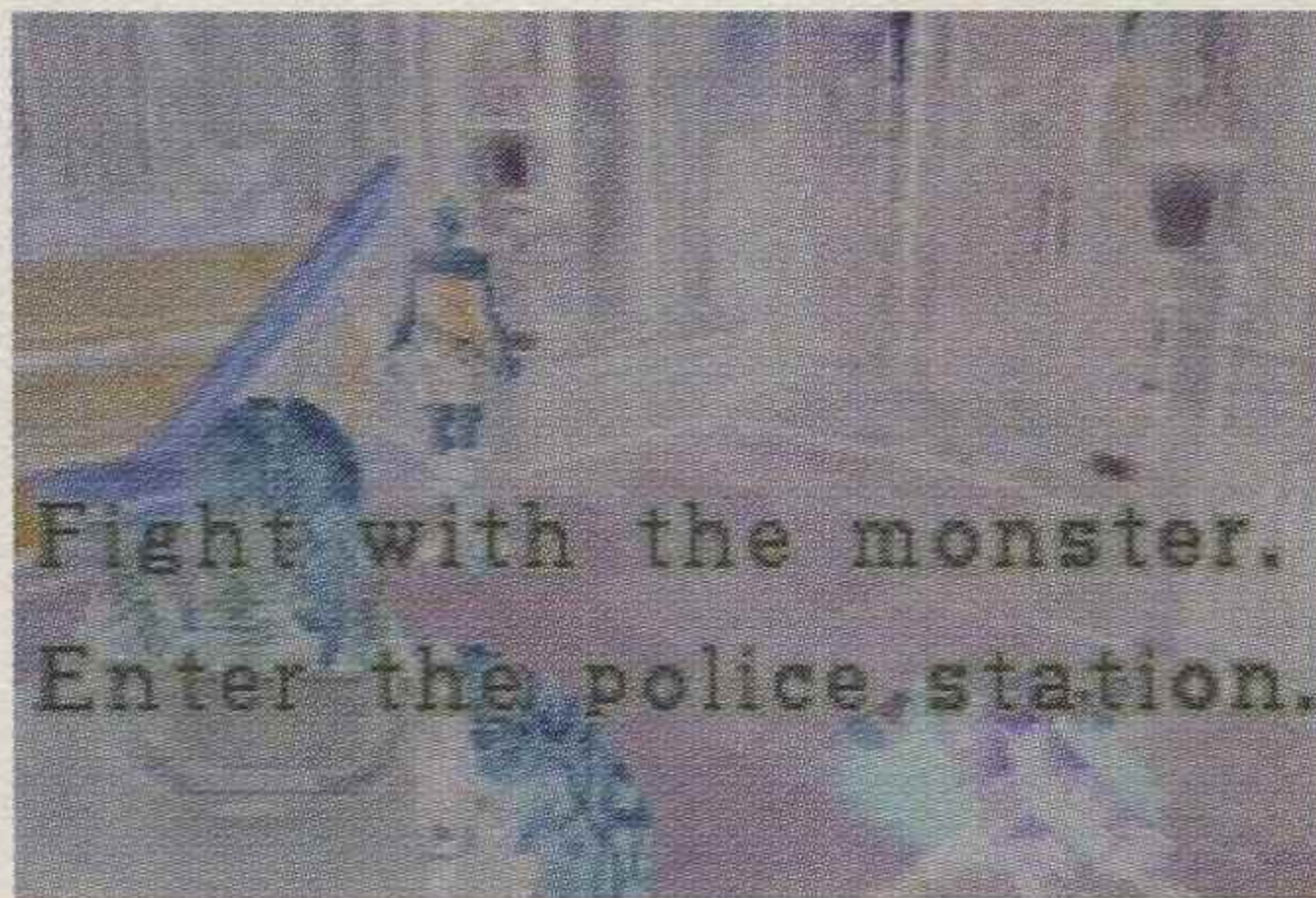
Nemesis appare all'improvviso: "Salve, adesso ti mangio le cervella, non ti dispiace vero?"



Povero Brad Vickers. Non si era visto molto in RE, la sua ultima apparizione lo vedeva con il cranio perforato.



Oh che orrore! Brad è morto! Questo Nemesis è veramente terribile e adesso ha puntato lo sguardo su Jill. Cavoli...



Lo schermo cambia di colore e appaiono delle parole davanti ai vostri occhi... scappate!



La creatura vi si avvicina con passi lenti ma decisi: vuole spezzarvi il collo in due.



Non è abbastanza rapido da catturarvi mentre fuggite dalla stazione di polizia.



Fight with the monster.

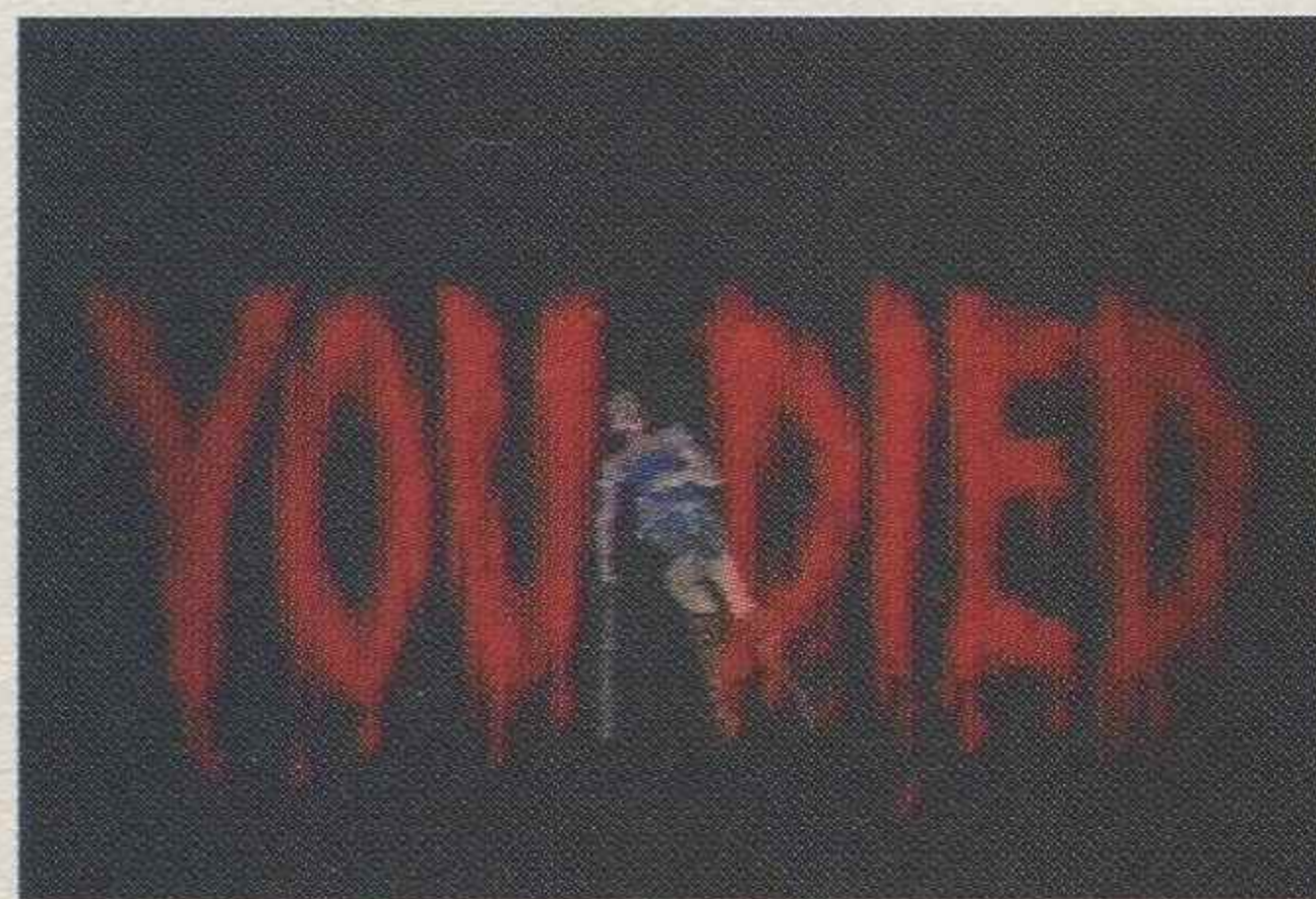
Vediamo cosa sarebbe successo se non aveste deciso di fuggire e foste rimasti a combattere.



Oops. Vi ha preso. Jill viene strozzata e sbatocchiata come un gattino mentre urla nella sua agonia.



Viene penetrata da un piccolo tentacolo che la infetta con il morbo mortale. La fine è ormai vicina...



Jill adesso è un cadavere e in un paio d'ore si tramuterà anche lei in uno zombie. Ritentate sarete più fortunati!



Questo è forse il personaggio più nobile di Resident Evil 3. Mikhail Victor sembra un inetto, ma salva un sacco di gente dai guai.



La gente si spaventa quando vede penzolare un ragno dal soffitto. Questo è nulla paragonato a quello che vi aspetta in *Resident Evil 3*:

▶ te ad urlare mentre correte nel disperato tentativo di raggiungere la porta successiva. Nemesis però, e qui sta colpo di genio, non smetterà di inseguirvi solo perché avete oltrepassato una porta. Dopo un attimo di respiro lo vedrete solcare la porta, pronto a continuare la sua caccia, fino a quando non lo riuscirete a seminare ingegnandovi alla bell'e meglio, sapendo che comunque non è finita.

Durante tutto lo svolgersi del gioco continuerete ad avvertire il suo fiato sul collo - e non è certo una sensazione piacevole.

LA MINACCIA INCOMBE

In *RE2* ci venivano proposti due personaggi con due storie ciascuno, in modo da raddoppiare il divertimento e la longevità. In questo titolo, invece, useremo un solo personaggio per la maggior parte del gioco (solo per un breve periodo si vestono i panni di Carlos). Non si tratta però di un ritorno sui propri passi da parte di Capcom, per rendere più interessante e la vicenda e nuova ad ogni partita, sono stati inseriti momenti in cui bisognerà scegliere un determinato percorso, eliminando le alternative. Questo aumenta il fattore rigiocabilità di *RE3* in maniera esponenziale: se a tutto ciò aggiungiamo la struttura casuale degli enigmi e della posizione di oggetti e nemici, ci si rende presto conto del tempo necessario per vedere tutto ciò che nasconde questo gioco. Giocarlo al livello facile serve unicamente a completarlo in fretta, mentre la modalità difficile è una sfida molto più appagante. Tutto risulterà così familiare ai veterani della serie che la maggior parte procederà lungo il gioco speditamente (almeno fino al primo incontro con Nemesis).

Noi vi abbiamo avvertito, Nemesis è una vera carogna... e fa paura, tanta paura. I livelli, va detto, non sono claustrofobici come un tempo. Quasi tutta la prima sezione vi vedrà impegnati a disinfestare le strade di Raccoon City dai non morti. Questo non vuol certo dire monotonia del paesaggio: la serie ha fatto passi da gigante rispetto al primo episodio, ambientato in un'unica dimora, e al secondo, all'interno della stazione di polizia e nei condotti fognari. La sensazione di trovarsi in diversi quartieri di



SAN CARLOS

L'incontro con Carlos dipende dalle vostre azioni. Quest'uomo è fantastico, specialmente quando ne prenderete il controllo per trovare una cura per Jill.



Jill incrocia uno strano uomo affascinante e si chiede come svegliarlo. Magari rubandogli l'arma?



Poco dopo si sveglia e mostra la sua arma poderosa a Jill visto che la ha presa in simpatia.



Le scale! È di nuovo Nemesis, e non vede l'ora di fare a pezzi Jill e il suo nuovo amico.



Momento delle scelte! Qual è la cosa giusta da fare? Forse correre a nascondersi finché non se ne va?



No, così è noioso. Meglio rischiare la pelle e saltare fuori della finestra, forza e coraggio!



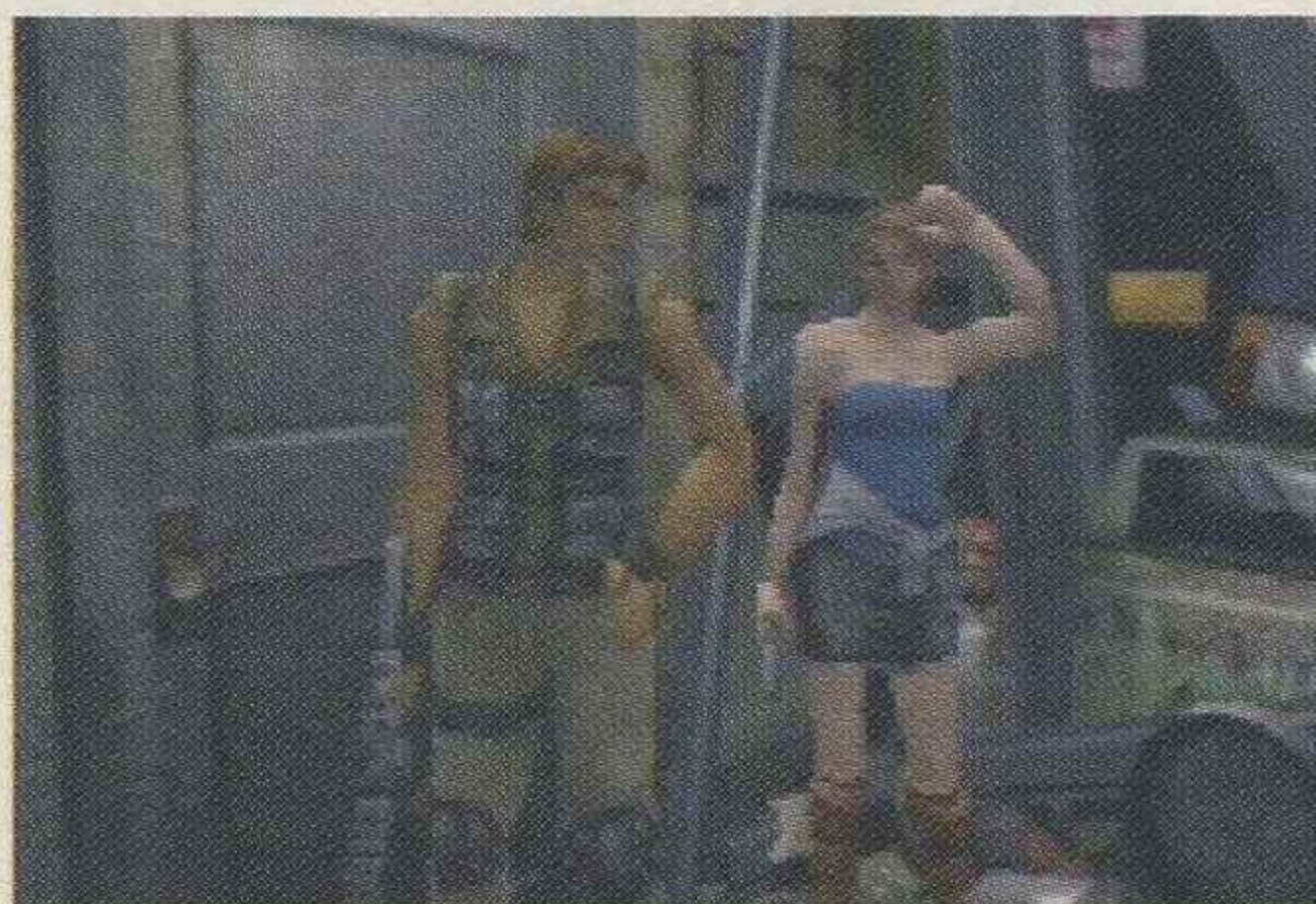
Ottima idea! A quest'ora Carlos e Jill avrebbero già potuto ritrovarsi conciati come un maiale arrosto.



Solo per mostrarvi che non ci sono controfigure, la telecamera mostra un'inquadratura della caduta.



Carlos e Jill atterrano entrambi incolumi e si apprestano a fuggire da Nemesis per salvarsi la vita.



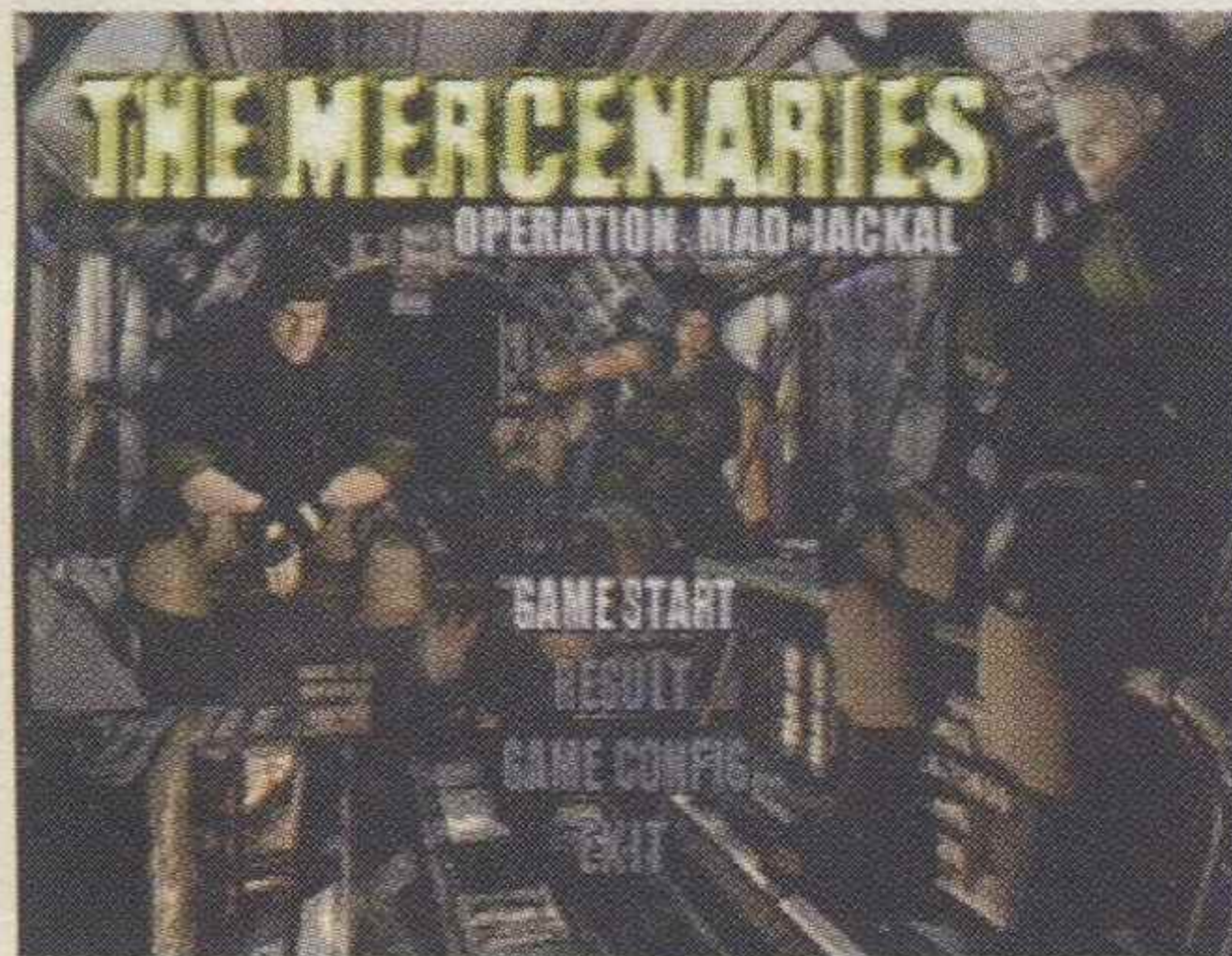
Si fermano per riprendere fiato e Jill controlla che il suo deodorante non l'abbia piantata in asso.



Una scena di pura azione per Carlos, durante la sua missione per salvare la vita di Jill. Che eroe!

MASTINI DA GUERRA

Completando *RE3* si sbloccherà questo fantastico sottogioco, nel quale dovete scegliere uno dei mercenari e raggiungere l'altro lato della città. È una gara contro il tempo, ogni nemico che ucciderete vi darà altri secondi. Alla fine riceverete un voto, sarete pagati e potrete acquistare delle nuove armi da usare nella partita successiva.



Si tratta di un gioco a sé, con una schermata iniziale che riporta alla mente moltissimi film di guerra.



Potete scegliere di giocare con uno qualsiasi dei mercenari presenti nel gioco.



Affrettatevi ad attraversare la città infestata.



Cercate di raggiungere l'altro lato della città.



Una collega vi passa una valigia importante.



È piena di denaro che serve per le armi!

un'intera città fornisce al gioco un grande senso di libertà, che all'inizio può sembrare preferibile al dover rimanere chiusi all'interno di un edificio, ma basta poco per intuire che negli spazi aperti è più facile venire rintracciati dai mostri. Le rovine e le macchine distrutte riescono a imbrigliare la vostra fuga, semplificandovi la vita.

CAPITOLO FINALE

Come già ripetuto, per godere al massimo di questa esperienza interattiva, è meglio aver preso parte alle vicende di Clare e Leon in *Resident Evil 2*. Ci sarà infatti molta più soddisfazione nel raggiungere il finale del gioco con Jill in cui la sorte di Raccoon City viene definitivamente sancita. Davvero un finale col botto! A

quel punto sarete sorpresi da un nuovo interrogativo: chi ha il coraggio di affrontare ancora una volta Nemesis? Per fortuna, a differenza di altre avventure, il gioco è abbastanza vasto da poter essere giocato con gusto più di una volta.

ZOMBIE AMANTI DELLA CARNE

Resident Evil 3 rappresenta l'apice di un'epica saga, ed è sicuramente il migliore della serie. Le uniche imperfezioni sono quasi impercettibili, come un brufolo sulla faccia di uno zombie devastata da un colpo di fucile. La trama è leggermente più debole ed è meno terrorizzante di quelle degli altri episodi, anche perché, ormai, le situazioni sono ben note. L'aumento dell'azione è un'ottima scelta

MIGLIORE DI RESIDENT EVIL 2 PEGGIORE DI NULLA!

PlayStation
Stellare!

PlayStation Power VERDETTO



Un superbo festival dell'orrore pieno di azione. I fan della serie saranno elettrizzati visto che questo gioco aggiunge una nuova dimensione alla saga, con l'avversario più terrorizzante di sempre. Questo terzo capitolo è uno dei migliori giochi per PlayStation: verrà ricordato come un classico.

STELLE

- + GRAFICA SUPERBA
- + TERRORIZZANTE
- + DIVERTENTISSIMO

STALLE

- TROPPO RIPETITIVO
- SALVATAGGIO SCOMODO
- TROPPO LINEARE

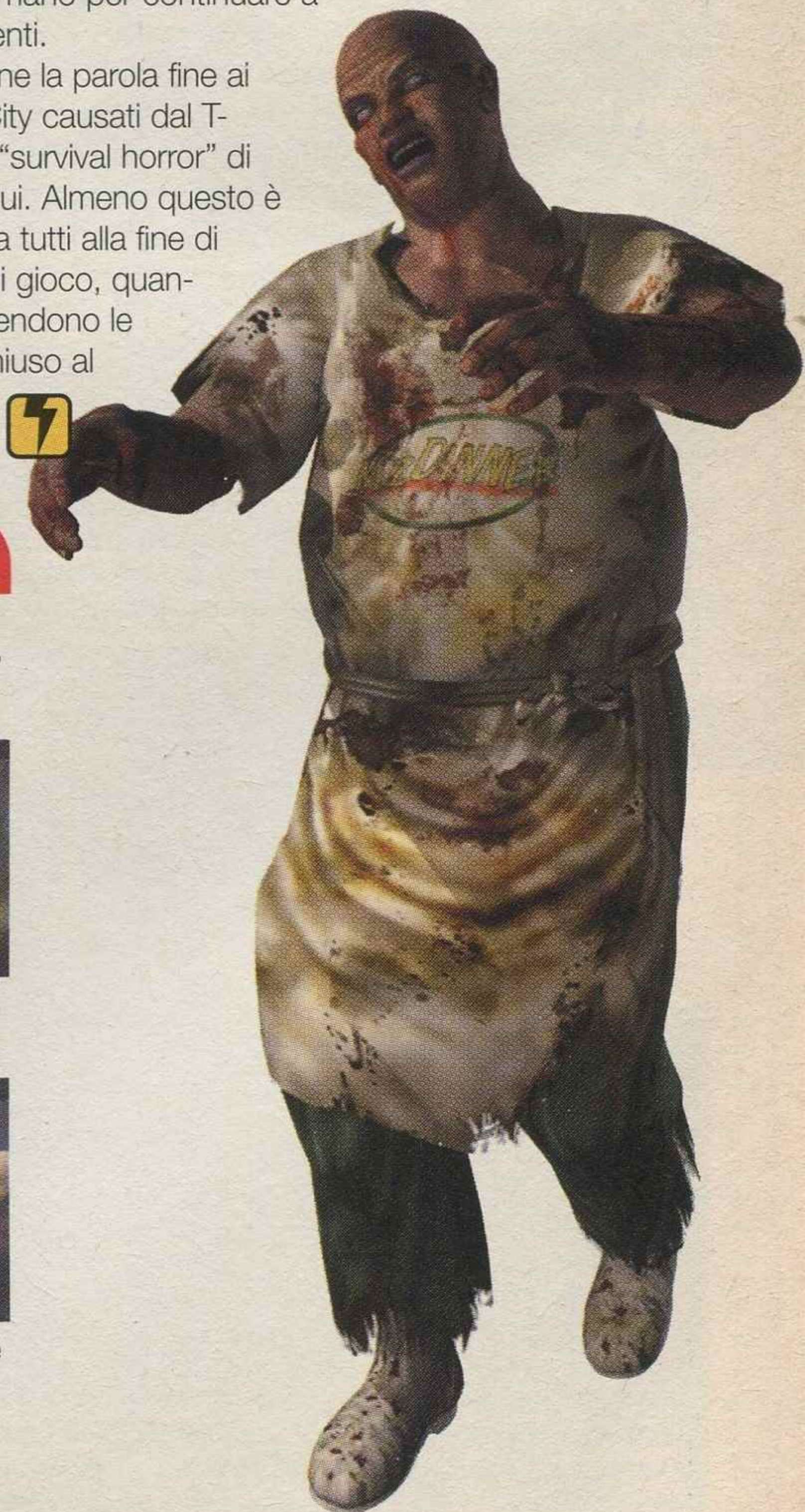
97%



Queste creature immonde si alzano direttamente davanti alla vostra linea di fuoco. Che idioti, si vede che gli manca proprio il cervello.

soprattutto giocando a livello difficile. Durante lo scontro con Nemesis nella cappella, vi infurierete prendendo nota della sua forza. Verrete sbudellati spesso e volentieri ma tornerete sempre con il pad in mano per continuare a massacrare morti viventi.

Resident Evil 3 pone la parola fine ai problemi di Raccoon City causati dal T-Virus, ma la saga del "survival horror" di certo non terminerà qui. Almeno questo è quello che ci si augura tutti alla fine di un'intensa sessione di gioco, quando finalmente si riaccendono le luci e Nemesis è rinchiuso al sicuro nella sua confezione di plastica.



I FILMATI

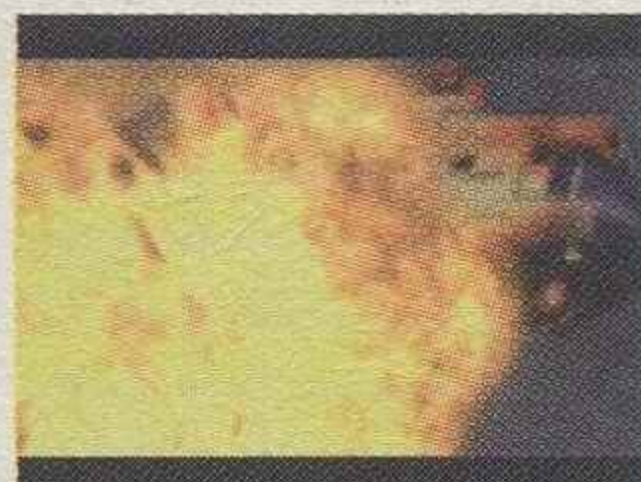
Jill esce fuori dalla porta della cappella per raggiungere l'elicottero che la porterà in salvo, ma verrà distrutto sotto i suoi occhi da un missile lanciato da Nemesis. Una sequenza memorabile. La imparerete a memoria durante i disperati tentativi di sconfiggere Nemesis che seguiranno.



Col cuore in mano, alza lo sguardo al cielo.



L'aria viene attraversata da un missile.

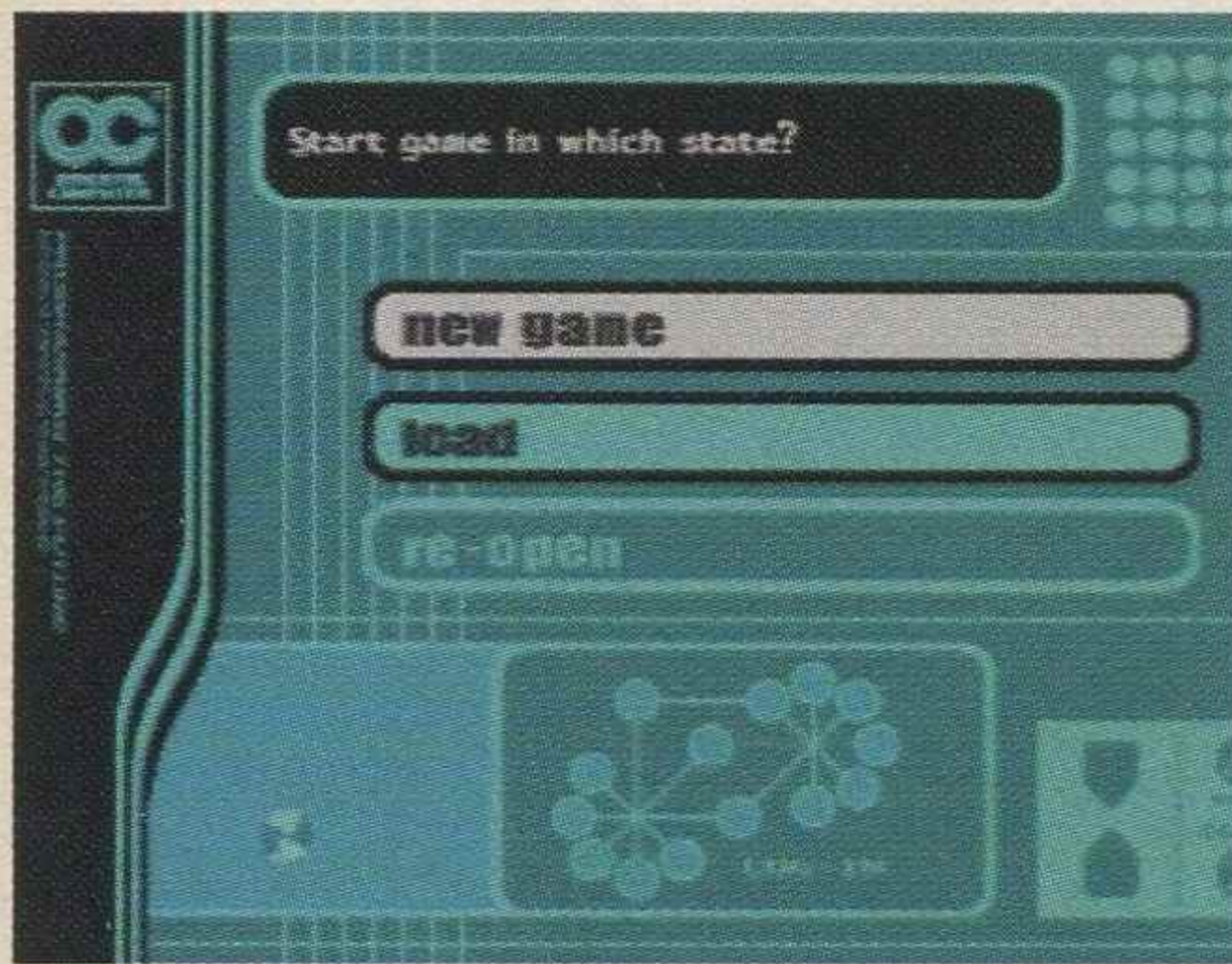


È la fine dell'elicottero e del suo equipaggio.

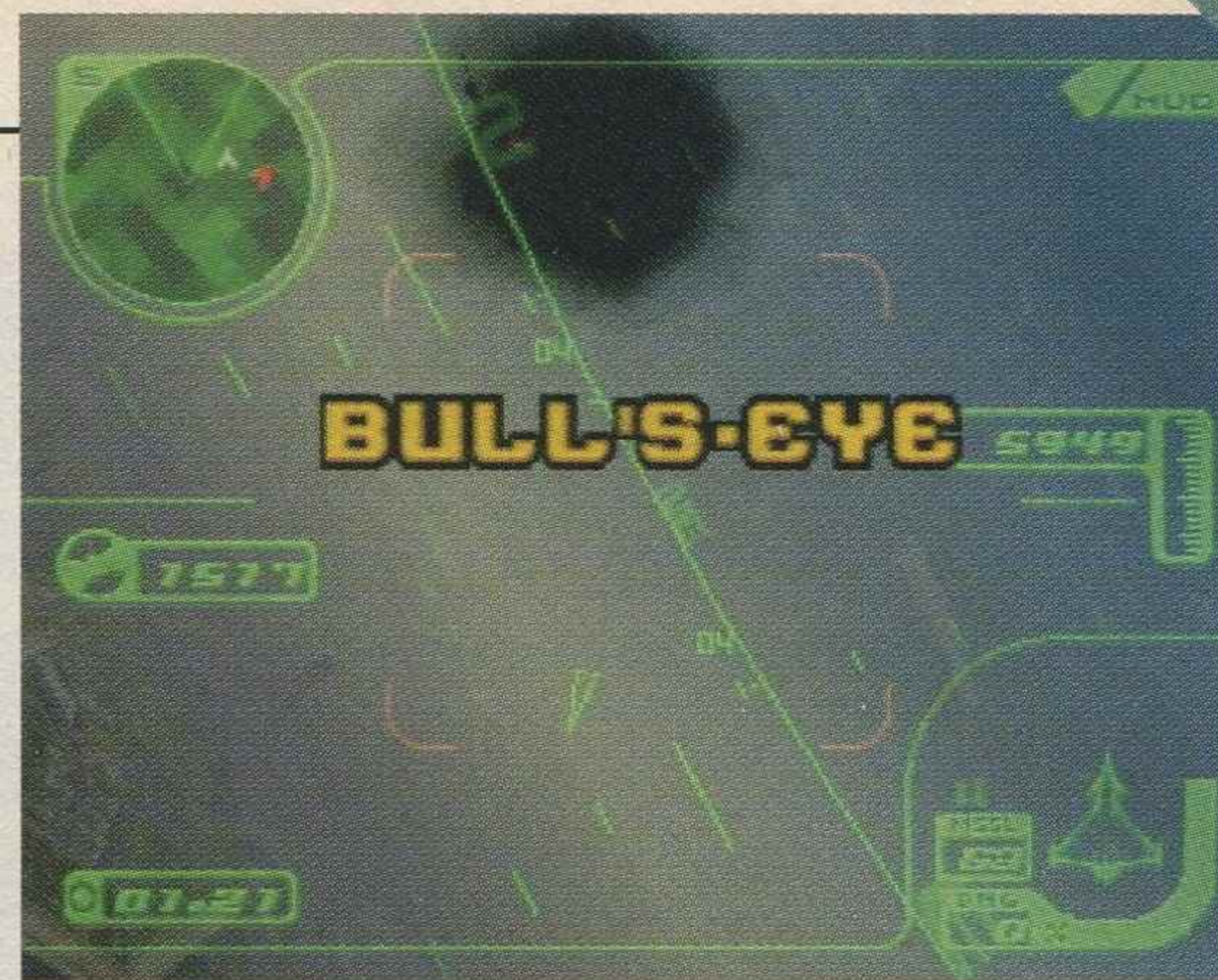


È sconvolta, le speranze sono andate perdute.

Un velo di serenità le carezza il volto quando raggiunge il cortile. Non è forse adorabile?



Il design dell'interfaccia rende facile capire tutto quanto c'è da fare.



Obiettivo centrato. Per ogni bersaglio colpito appaiono delle scritte di congratulazioni.

ACECOMBAT 3

Per chi preferisce l'otto cubano alle spiagge caraibiche...

SCHEDA

Quando esce?

Disponibile

Chi lo ha sviluppato?

Namco

Cos'altro hanno fatto?

Tekken 3

Ridge Racer Type 4

Quanto costa?

L.110.400

Editore

Sony

Giocatori

Uno

Controlli

Dual Shock, Memory Card

Sito web

www.namco.com

I (pochi) simulatori di volo per PlayStation hanno la tendenza a offrire la maneggevolezza e il raggio d'azione di un aeromodello. Molti titoli, infatti, hanno una grande immediatezza di controllo ma anche un'area di gioco estremamente limitata, come nel caso di *G-Police*. *Ace Combat 3*, invece, pur coi limiti relativi all'hardware della PlayStation, riesce a garantire un livello di libertà maggiore rispetto a tutti i titoli di questo genere.

Seppur ogni missione di gioco abbia un'area geograficamente circoscritta non esistono limiti di altitudine, se non quelli fisici. Si può tranquillamente volare a Mach 3 a 40 metri dal suolo (sempre a patto di esserne capaci), oppure puntare dritti verso il cielo come il mitico Chuck Yeager, fino a raggiungere i 37.000m d'altezza! È a questo punto che, toccato lo strato più alto dell'atmosfera, la stratosfera, l'azzurro azotato del cielo sfuma dolcemente nel nero bigio e stellato dello spazio siderale.

Bellissimo!

VOLO REALE?

Al di là del piacere letterario del "tornare a riveder le stelle", questo tentativo della Namco di realizzare un simulatore quanto più affidabile possibile è da apprezzare, anche se in realtà i limiti del gioco rimangono ancora notevoli. Il modello di volo dell'aereo, infatti, è molto semplificato rispetto alla realtà. Se questo fa sì che il gioco sia più immediato e coinvolgente, d'altro canto lascerà un po' d'amaro in bocca a tutti i puristi del volo, che ancora una volta dovranno accontentarsi di un prodotto non all'altezza da questo punto di vista.

DOGFIGHT CLUB

Qualsiasi sia l'obiettivo della vostra missione, vi ritroverete sempre impegnati in appassionanti testa a testa contro agguerritissimi assi dell'aviazione avversaria. Solo il migliore resterà in cielo!



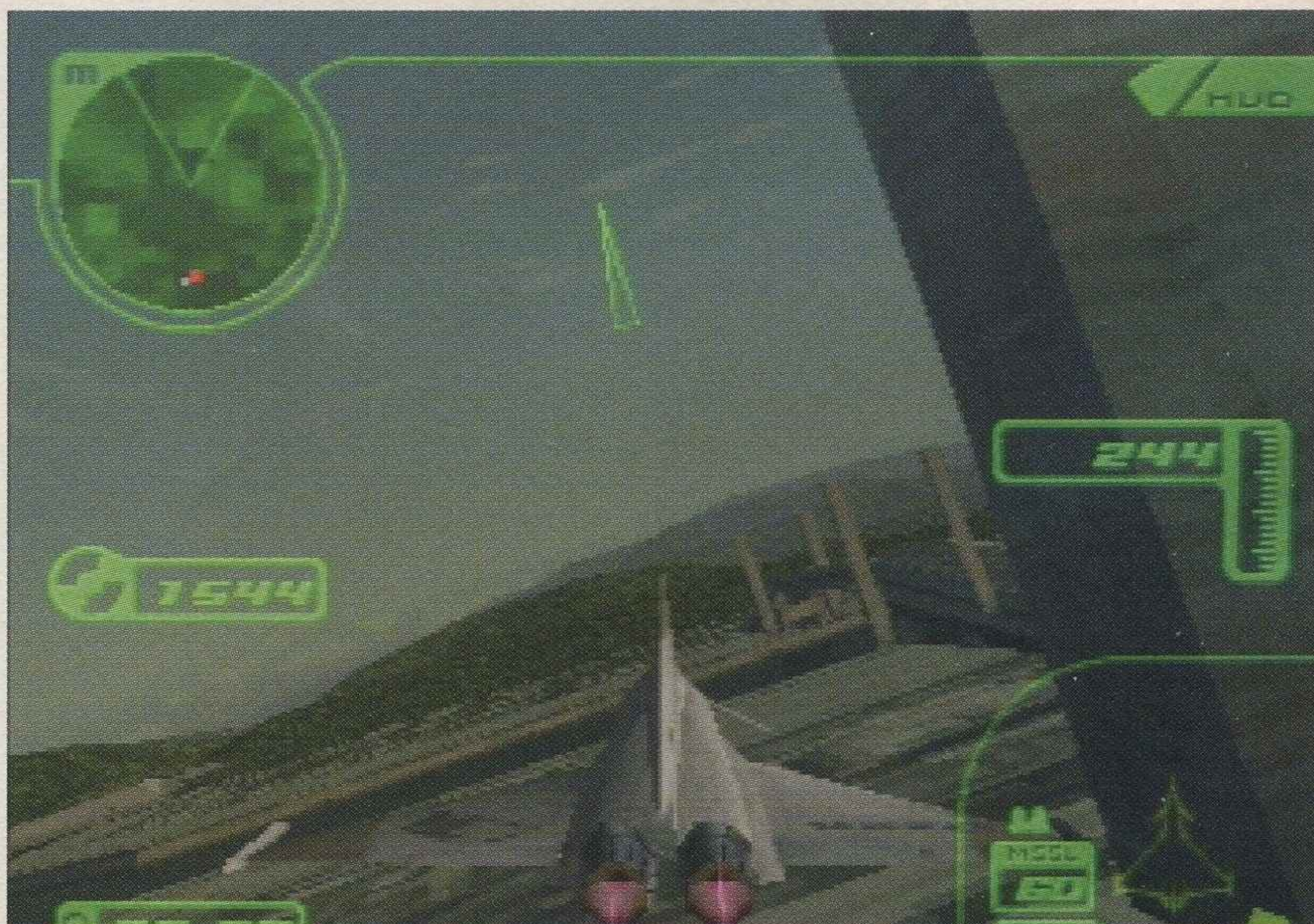
Molti filmati fanno da intermezzo tra una missione e l'altra...



...offrendo immagini di duelli davvero memorabili.



Molti degli aerei di *Ace Combat 3* sono frutto dell'immaginazione degli sviluppatori. Come farebbe a volare un aereo come questo, altrimenti?



Dopo ogni missione vi viene riproposto il replay completo delle vostre azioni, compresi voli radenti, passaggi sotto ai ponti e ogni sorta di acrobazia. Rivedervi piombare sull'obiettivo in volo rovesciato è davvero eccezionale!

TRUCCHI

Per distruggere le postazioni di terra avvicinatevi a circa 300m dal suolo mantenendo la velocità inferiore ai 1000 km/h. Se il bersaglio si trova in una depressione o in un vulcano, invece, avvicinatevi in picchiata, ricordando di alzare immediatamente il muso non appena avete sganciato il missile.

MEGLIO DI ACE COMBAT 2 PEGGIO DI VOLARE IN UN VERO CACCIA

PlayStation Power VERDETTO



Se pesassimo sui due piatti di una bilancia Arcade e Simulazione, l'ago penderebbe verso il primo. È un valido tentativo di realizzare un simulatore di volo per PlayStation ma mantiene ancora dei limiti in questo senso. Piacerà sicuramente agli amanti dell'azione grazie a una giocabilità davvero elevata.

STELLE

+ GRAFICA SORPRENDENTE
+ BUON REALISMO
+ AZIONE COINVOLGENTE

STALLE

- TROPPO BREVE
- ALCUNE MISSIONI SONO UN PO' CONFUSE

88%



Nemico agganciato... ora non vi resta che bersagliarlo con una pioggia di fuoco.

“SIN DALLE PRIME MISSIONI VI TROVERETE PERFETTAMENTE A VOSTRO AGIO.”

Guidare un aereo come una bicicletta, però, ha i suoi bei vantaggi. Sin dalle prime missioni, infatti, vi troverete perfettamente a vostro agio, muovendo agilmente nell'aria il vostro velivolo grazie a un sistema di controllo sui tre assi interpretato alla perfezione dal Dual Shock. Questo vi permetterà di concentrarvi molto di più sugli obiettivi.

MORDI LA CODA

Si parte con delle missioni piuttosto semplici, che non vanno al di là di un banale “trova & distruggi”, senza troppo preoccuparsi delle

controffensive avversarie. Man mano che il gioco procede, però, obiettivi e avversari diventano sempre più impegnativi, garantendo una bella dose di sfida, pur mantenendo un carattere molto arcade.

I dogfight (cioè gli ingaggi uno contro uno coi piloti avversari) sono interessanti e coinvolgenti, grazie anche alla buona disponibilità di armi che consente di scannarsi alla grande in un duello senza esclusione di colpi.

Un difetto abbastanza fastidioso di *Ace Combat 3* è la notevole propensione allo stallo. Il messaggio di pericolo che appare poco prima

sarà uno dei vostri compagni di gioco, date le moltissime circostanze in cui il velivolo tende a diventare privo di portanza. Questo impone una certa attenzione a non effettuare determinate manovre che nella realtà sarebbero effettivamente possibili.

IL BELLO DEL VOLO

A parte il modello di volo, però, tutto il resto cerca di essere il più fedele possibile alla realtà. La grafica, ad esempio, è davvero ricca di particolari bellissimi, sorprendenti per la PlayStation. Provate a volare radenti sui palazzi di una città per apprezzare tutti i particolari, oppure sfiorate l'acqua dei fiumi o del mare e vedrete levarsi una nuvola di vapore. Anche i molti aerei disponibili (si parte col l'EF2000 per poi sbloccarne diversi altri) sono molto particolareggiati e hanno, nei limiti del possibile, modelli di volo differenti. Il Blackbird SR-71, ed esempio, a bassa quota ha la manovrabilità di blocco di calcestruzzo, mentre a grandi altitudini diventa uno degli aerei più maneggevoli.

TOCCATA E FUGA

Il gioco, in ogni caso, è divertente e interessante. Le missioni sono belle, varie e ricche di nemici e obiettivi. Piacerà sicuramente agli amanti dei giochi d'azione, mentre i puristi dei simulatori di volo lo troveranno poco più che un giochino. La sua facilità, comunque, lo rende accessibile a tutti, cosa impossibile per un simulatore rigoroso, garantendo diverse ore di divertimento e interminabili dogfight.

Roger! Bersaglio colpito, signore!

I SIGNORI DELL'ARIA

Nonostante la bella grafica e la precisione tecnica, la cosa migliore di tutto il gioco è la soddisfazione che si prova nell'abbattere i nemici con la mitragliatrice.



La preda è ingabbiata in un bel quadratino rosso.



Bum! Non si può sfuggire a un signore dell'aria.



Fermatevi a mezz'aria per colpire le postazioni di terra.

EAGLE ONE HARRIER ATTACK

Provate a essere Tom Cruise per un giorno...

SCHEDA

Quando esce?

Ora

Chi lo ha sviluppato?

Glass Ghost

Cos'altro hanno fatto?

Un sacco di simulatori di volo per PC.

Quanto costa?

L.99.900

Editore

Infogrames

Giocatori

1-2

Controlli

Dual Shock

Sito web

www.eagleone-thegame.com

Tutti quelli che già nel lontano 1986 avevano raggiunto l'età della ragione non possono assolutamente negare di aver visto *Top Gun* almeno un paio di volte, desiderando, al contempo, di essere il fichissimo pilota di F-14 che abbatte tutti i Mig nemici.

Tralasciando la parte in cui Goose muore e Meg Ryan si dispera, i duelli aerei rappresentavano l'aspetto più eccitante di un film altrimenti inutile e soporifero.

Eagle One Harrier Attack vi concede ora

l'opportunità di realizzare questo vecchio sogno, insediandovi nella cabina di pilotaggio di uno dei migliori aerei militari del mondo. La notizia ci ha reso subito molto felici. Fatta eccezione per la serie *Ace Combat*, il panorama dei simulatori di volo su PlayStation sembrava alquanto desolato.

LA 1ª RIVOLUZIONE DEL 2000

Le isole Hawaii sono state conquistate da un gruppo chiamato Esercito del Nuovo Millennio, e tocca a noi, nei panni di Eagle One, pilota della marina degli Stati Uniti, liberare le cinque

isole dalla tirannia dei terroristi. Una trama che certo non si può definire originale, ma che ci viene presentata attraverso una brillante raccolta di false notizie: il perfetto trampolino di lancio verso tutta l'azione che ci attende.

Dopo ogni missione completata con successo abbiamo accesso a nuove notizie, che contribuiscono a mantenere elevata l'atmosfera durante l'intero gioco.

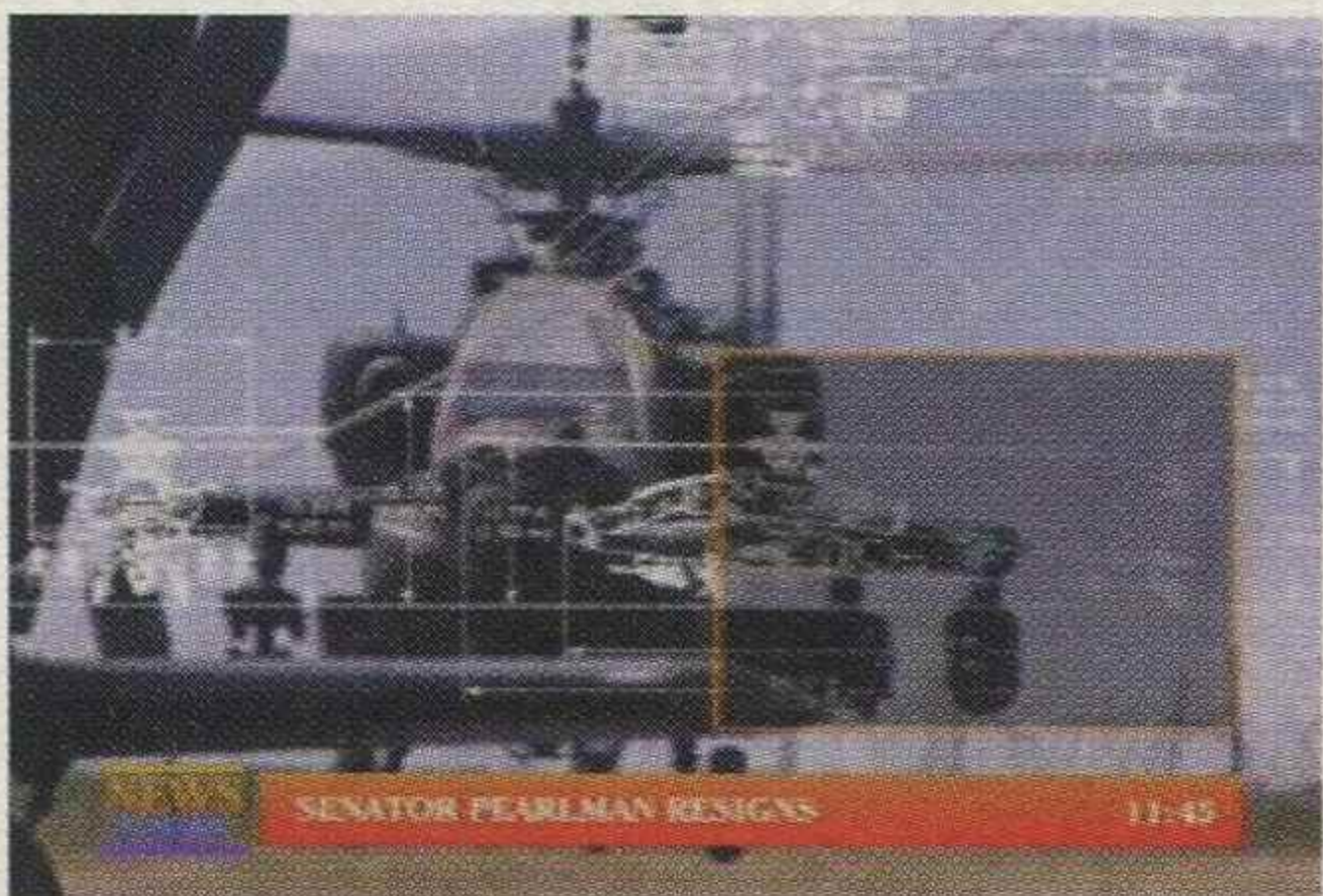
Le missioni sono suddivise in cinque gruppi da cinque, ogni gruppo ambientato in un'isola differente. Per prima cosa dobbiamo liberare le Hawaii, poi sarà la volta di Maui, e così via. In

BUONE NOTIZIE PER NOI...

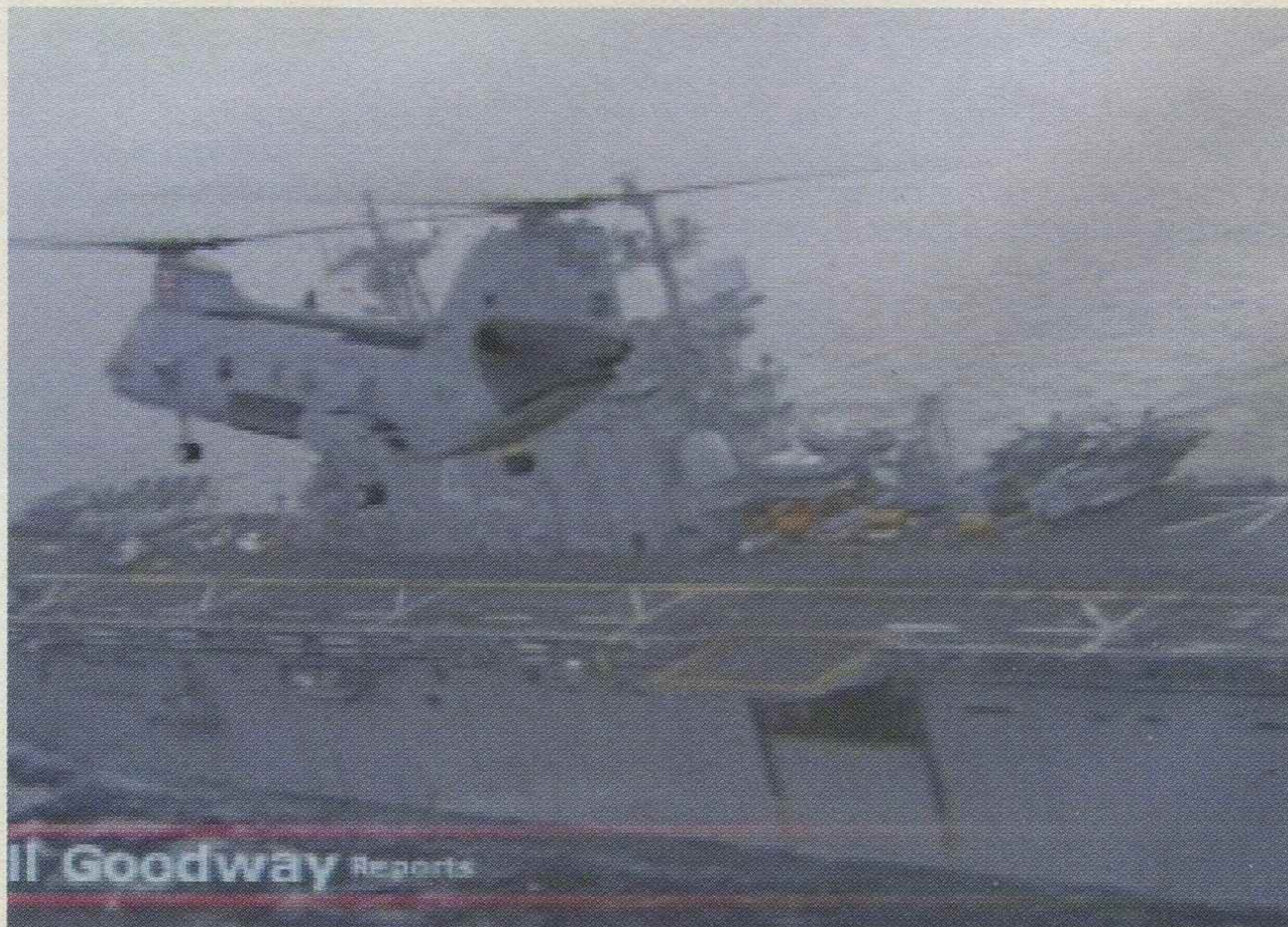
L'azione non è male ed è inframmezzata da alcuni filmati - presentati come realistici notiziari TV - che contribuiscono a creare l'atmosfera e a coinvolgere rapidamente nello scenario di gioco. Dobbiamo convincerci di essere il meglio del meglio, come Tom Cruise...



La strumentazione di bordo.



Il miglior sistema di consegne a domicilio.



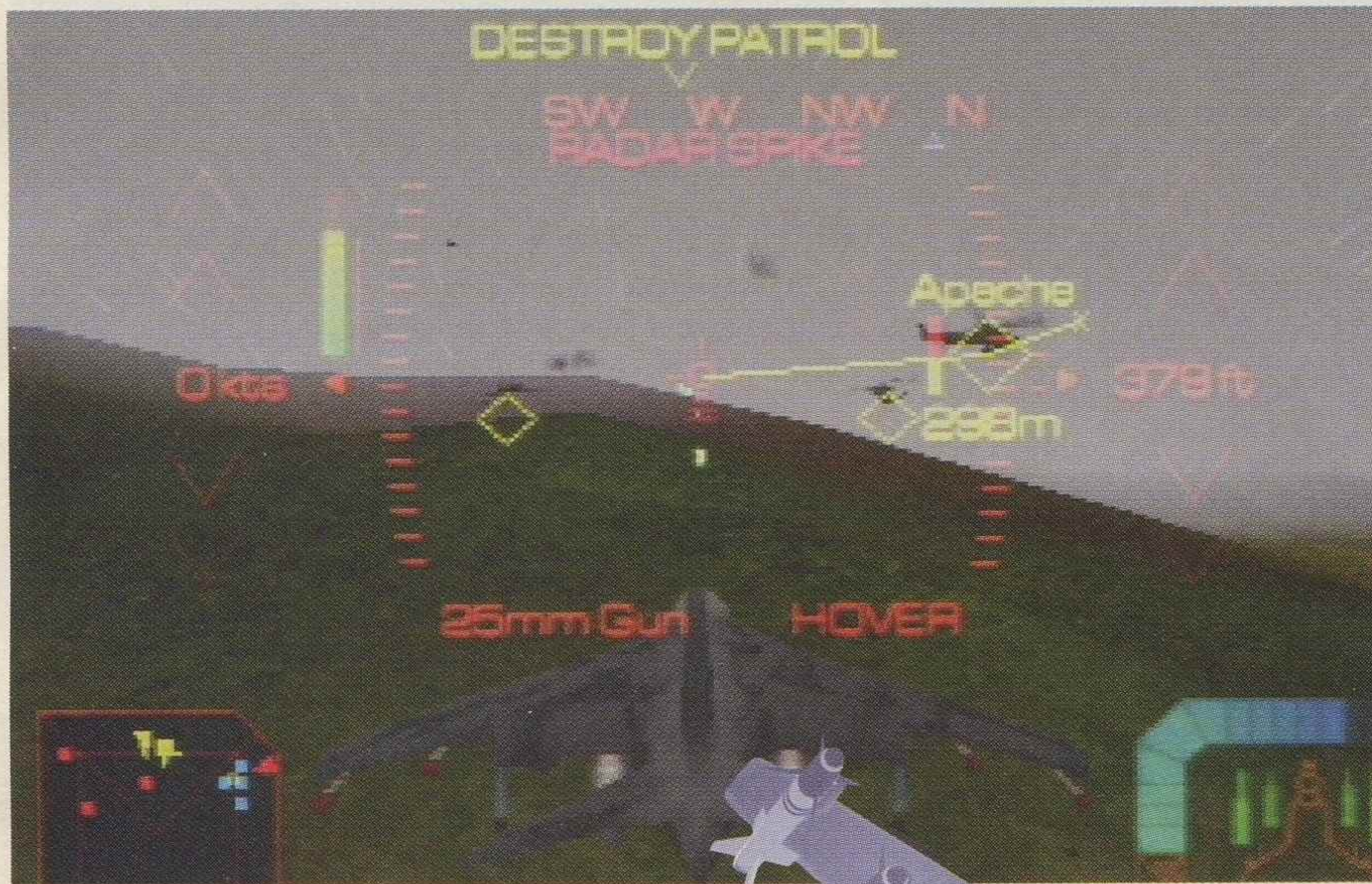
Questo genere di sequenze, realizzate nello stile di *Top Gun*, aumentano l'impatto drammatico della trama.

TRUCCHI

Premendo R1 + L1 + R2 + L2 + Start si ottiene l'accesso a tutti i livelli. R1 + L1 + R2 + L2 + R1 rende illimitate le munizioni del nostro aereo. R1 + L1 + R2 + L2 + L1 rende invincibili.

MOMENTI DI GLORIA

La vostra prima missione a Maui: quando vedrete lo stormo di elicotteri Apache e i due jet comparire alle vostre spalle vi sentirete per un breve istante al settimo cielo.



In ogni caso è una buona idea fare un salto alla scuola di volo prima di imbarcarsi nelle missioni di guerra, per imparare a controllare il nostro mezzo, a utilizzare le armi di bordo e a leggere il sistema radar. Tutte queste operazioni sono abbastanza semplici, solo l'uso del radar può presentare qualche complicazione.

VOLATE E SPARATE

Una volta passati alle missioni vere e proprie si tratta soprattutto di seguire gli ordini e di abbattere tutti i cattivi. Nonostante la complessità della trama e la presenza di un buon numero di obiettivi differenti - che possono anche cambiare nel corso della missione, diventa ben presto chiaro che volare in giro e sparare ai cattivi è tutto quello che possiamo fare. La cosa potrebbe anche andarci a genio se il simulatore di volo e i duelli aerei riuscissero a lasciarci senza fiato,

ma purtroppo non è questo il caso. Supportato da una grafica di qualità inferiore rispetto a quella di *Ace Combat 3*, questo prodotto non riesce a essere sufficientemente coinvolgente e adrenalinico da diventare un classico. E inoltre manca la bella istruttrice di volo da concupire...



MIGLIORE DI WING OVER 2 PEGGIORE DI ACE COMBAT 3

PlayStation Power VERDETTO



Un'ottima idea e un discreto simulatore di volo ma, nel complesso, monotono. Qualche difetto nella grafica (rallentamenti, imperfezioni) non gioca certo a suo favore. I difetti sono in parte controbilanciati dall'aspetto narrativo, rendendo quindi *Eagle One* un titolo sufficientemente stimolante.

PlayStation

STELLE

+ UN'OTTIMA TRAMA
+ NON SI TRATTA CERTO DI UN GIOCO USA E GETTA

STALLE

- GRAFICA APPENA DISCRETA
- MISSIONI POCO VARIE

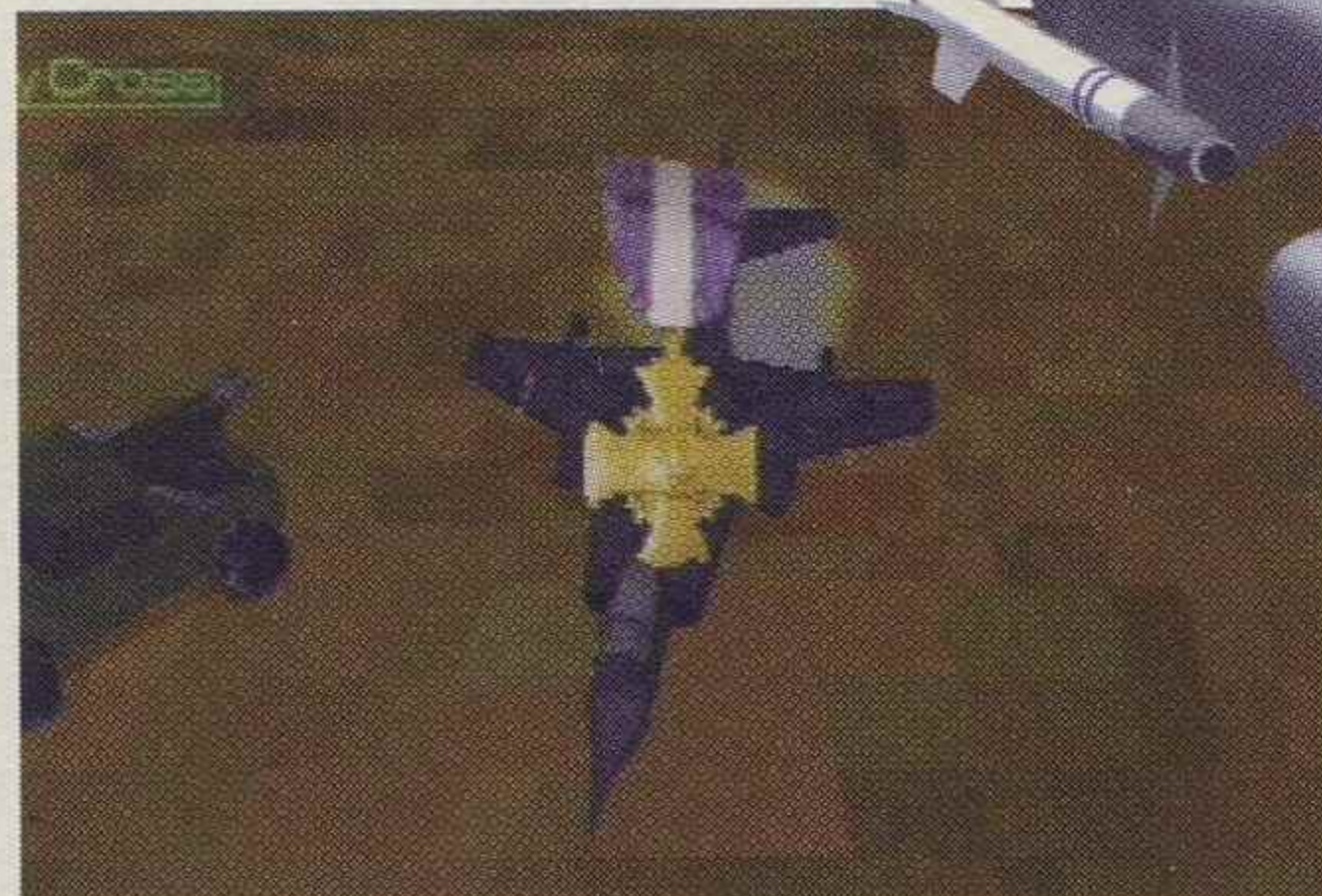
74%



Fa male al cuore vedere i nostri giocattoli finire in pezzi.



"Ora ascoltami bene..."



Una bella medaglia!



Siete pronti a catapultarvi fuori dal ponte ragazzi?

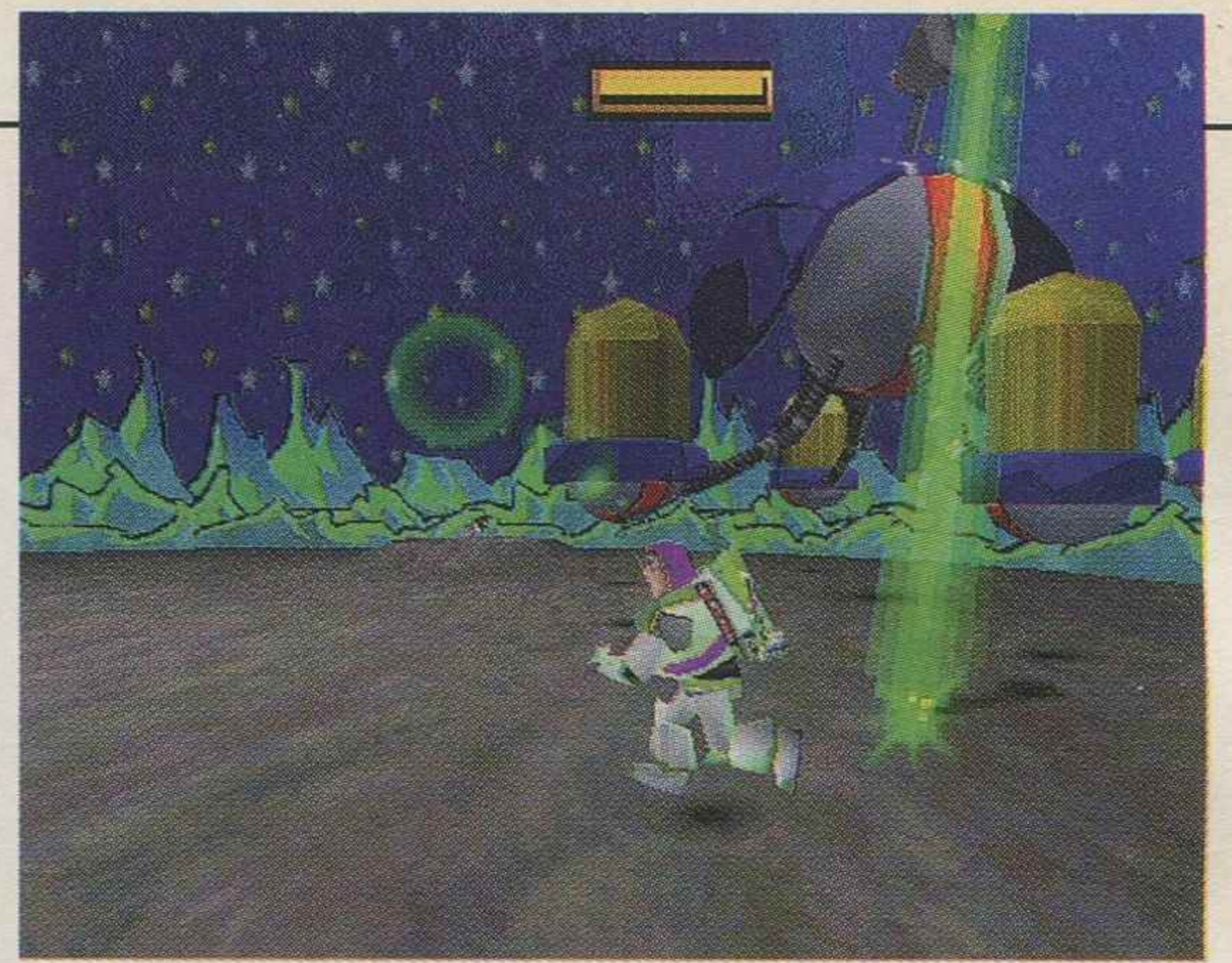
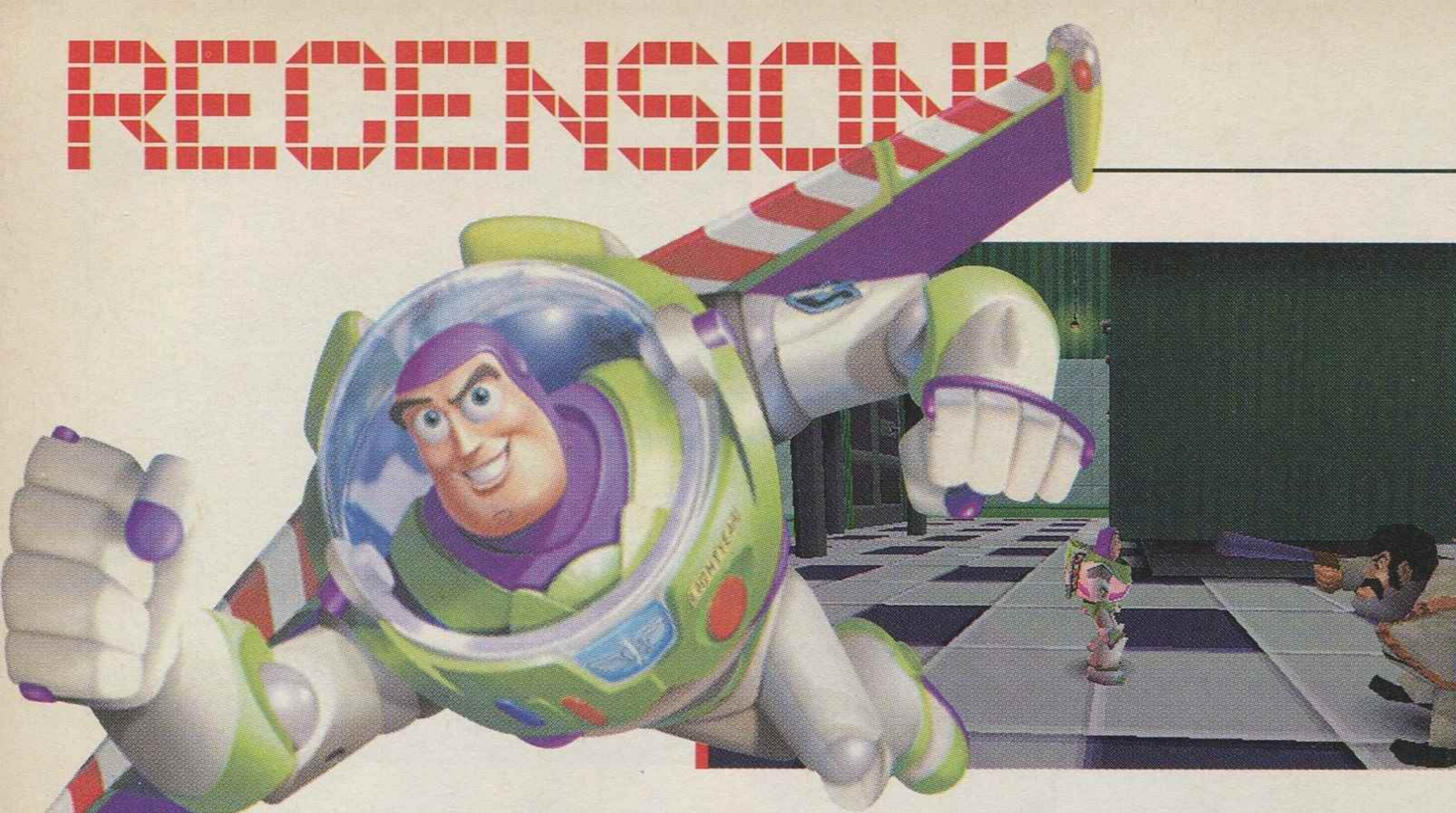


Mettete alla prova la vostra abilità con l'atterraggio.



C'è del curioso fumo rossastro nell'aria...

REVIEW



Buzz deve sconfiggere un gigantesco robot alieno. Sparate alle piattaforme e agli alieni prima di colpire il corpo principale.

TOYSTORY 2

Woody è scomparso e Buzz Lightyear corre alla sua ricerca!

SCHEDA

Quando esce?

Ora

Chi lo ha sviluppato?

Disney Interactive

Cos'altro hanno fatto?

Hercules

Tarzan

Quanto costa?

L. 119.900

Editore

Activision

Giocatori

Uno

Controlli

Dual Shock

Sito web

<http://disney.go.com/>

DisneyInteractive/

IL VOSTRO AMICO DI PLASTICA

Signore e signori, ecco di nuovo il migliore amico di ogni bambino. Gli amici di Buzz si possono vedere e incontrare in ogni livello. Dovrete accettare le loro sfide per raccogliere i buoni del Pizza Planet.



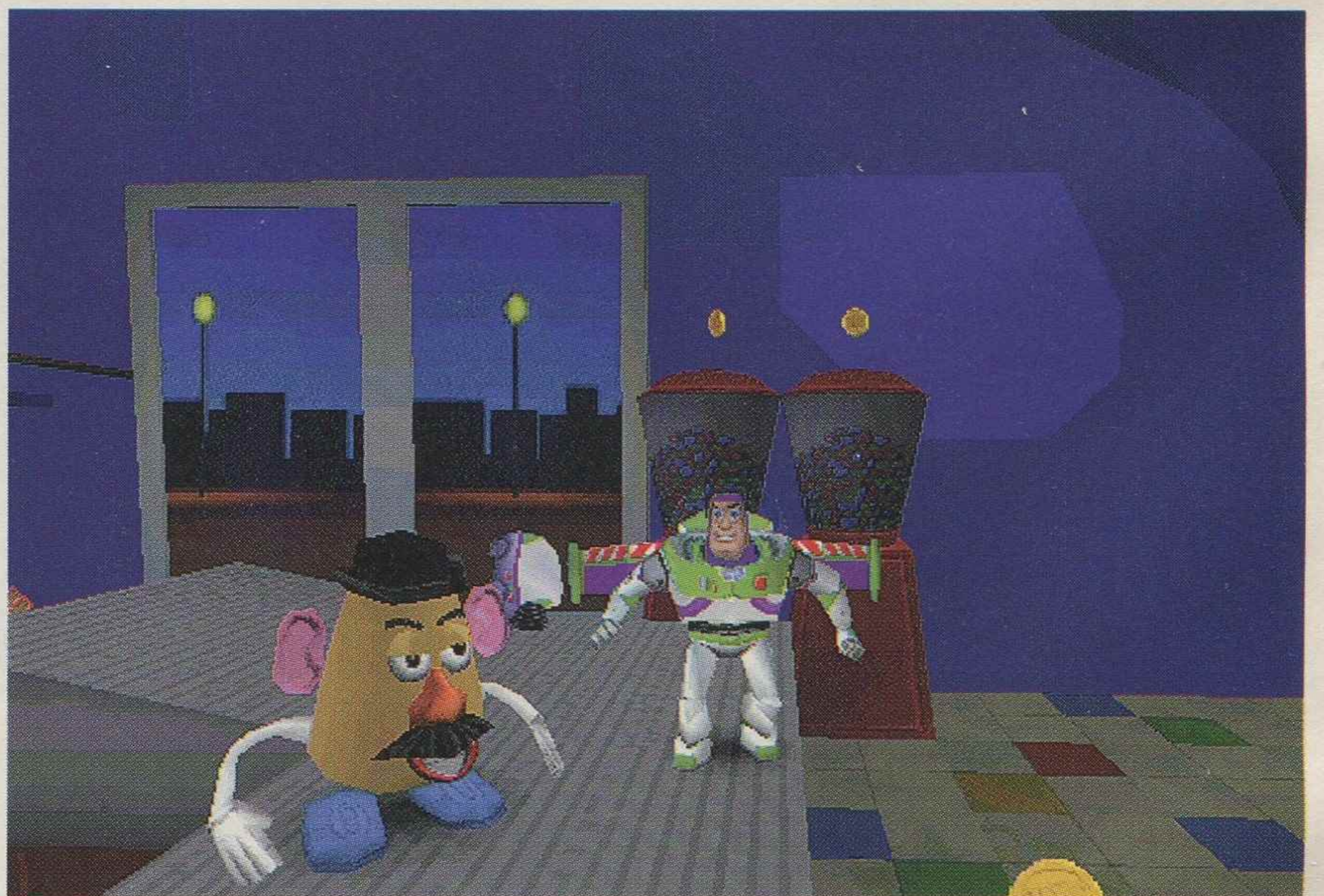
Rex è il Tirannosauro con tutte le risposte.

Non si può negare che alla Disney sappiano come fare un film. Sebbene la media redazionale superi la ventina, molti di noi hanno un'età mentale di un bambino di 5 anni, e questo è il motivo per cui Toy Story 2 ci è piaciuto tanto. Mentre la pellicola impazza nelle sale cinematografiche, diamo un'occhiata anche al gioco.

In genere i "tie-in" dei film sono giochi abbastanza poveri, con grosse pecche nella giocabilità. Detto questo, *Toy Story 2* si rivela un'autentica sorpresa. La prima impressione, dopo aver visto le obbligatorie scenette d'introduzione dal film, è ottima. Ogni livello viene introdotto da disegni che sembrano schizzi raccolti dai tavoli della Disney Studios. Questo, unito alle schermate di caricamento, prepara al giusto stato d'animo per il gioco vero e proprio.

FALSI AMICI

Ovviamente non sono soltanto le scene introduttive o le schermate a creare l'atmo-



Mr Potato perde di continuo parti della sua anatomia. Se le trovate vi fornirà dei bonus.

sfera: tutti gli ambienti risultano fantastici e Buzz Lightyear è una meraviglia capace di compiere qualsiasi azione. Anche l'attenzione ai dettagli è notevole. Gli oggetti danno una reale impressione di solidità, i livelli sono credibili e vi faranno venire voglia di esplorare ogni angolo. Cosa ancora più importante, la giocabilità è buona. I livelli non sono molto grandi ma i rompicapo sono realizzati con intelligenza e danno soddisfazione una volta completati. Seguendo la storia, scoprirete un colpo di scena inte-

ressante che fa parte integrante della giocabilità. Tutti i personaggi presenti nel film sono stati inseriti anche nel gioco ma, invece di aiutarvi nella ricerca, vi sfideranno con problemi sempre più difficili a ogni livello. Risolvendo con successo ciascun rompicapo riceverete un buono per il Pizza Planet: raccogliendone abbastanza potrete raggiungere il livello finale. Slinky, per esempio, vi chiederà di trovare cinque oggetti in un certo periodo di tempo, mentre Mr. Potato perderà regolarmente gli arti e i lineamenti!



PlayStation Power VERDETTO



È un gioco di piattaforme molto vario che soffre di un bassissimo livello di difficoltà. È comunque un gioco logico, divertentissimo e graficamente ben realizzato – un gioco per ragazzini che si rivelerà una tentazione anche per i più grandicelli.

STELLE

- + GRAFICA NOTEVOLE
- + LIVELLI BEN REALIZZATI
- + ROMPICAPPO LOGICI

STALLE

- TROPPO FACILE
- TROPPO CORTO
- VISUALI UN PO' SCOMODE

85%

GRANDE MOMENTO

Quando dovrete usare per la prima volta la visuale in soggettiva per sparare, noterete il riflesso di Buzz nel vetro del casco. Attenzione ai dettagli? Proprio così.



È l'attenzione ai dettagli più insignificanti che rende Toy Story 2 migliore del gioco di piattaforme standard.



Questo mega-cannone è un boss.



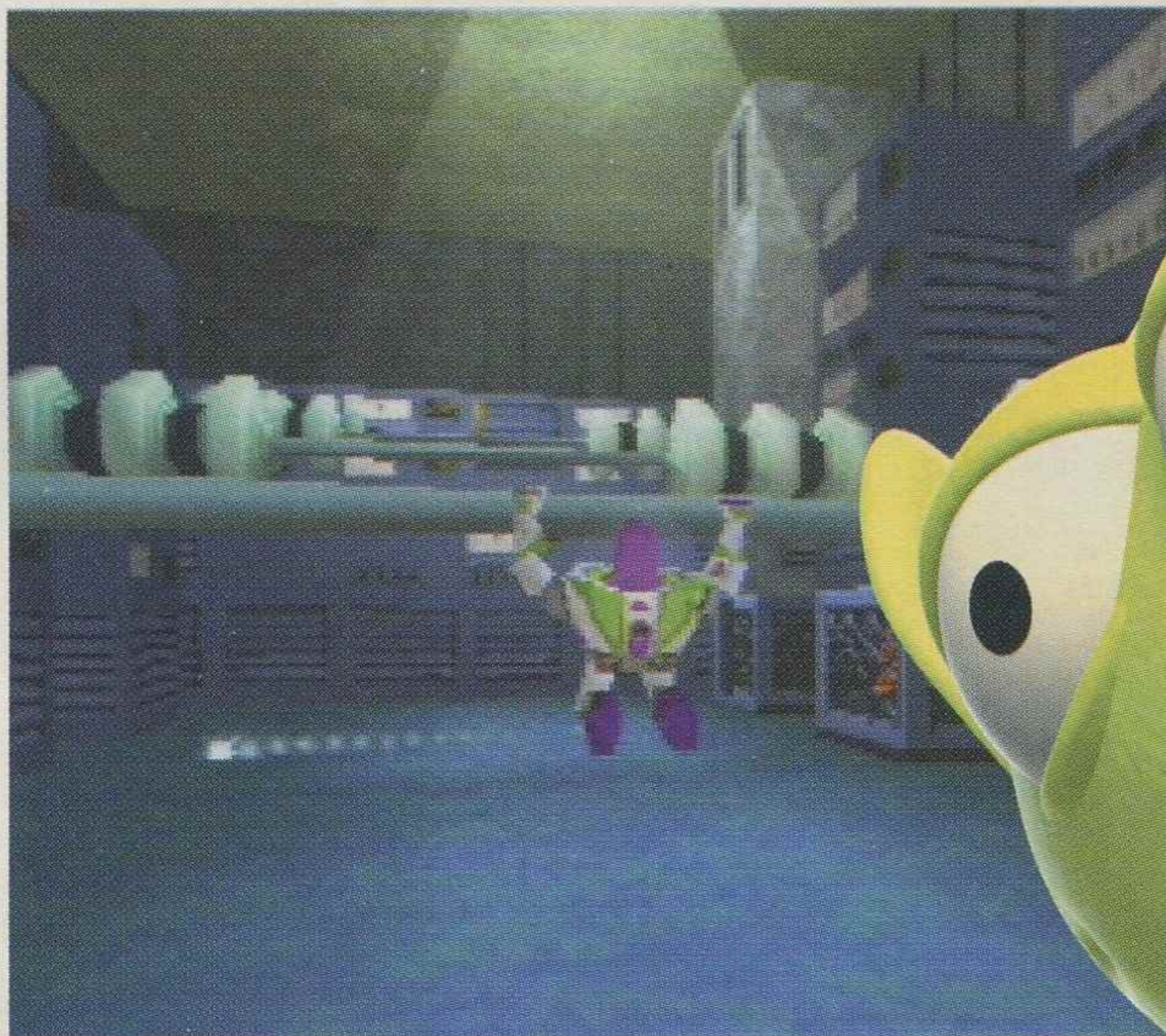
Raccogliete 50 monete in un livello e datele a Hamm.

PIANETA PIZZA

Come già detto, i buoni per il Pizza Planet sono il passaporto per il livello finale: dovrete raccoglierne almeno 30 ma, per completare del tutto il gioco, dovrete trovarli tutti quanti. Rex è sempre pronto a darvi una mano nei momenti difficili: ogni volta che chiederete informazioni, vi fornirà degli indizi e vi rivelerà anche alcuni segreti del gioco. Se volete aumentare il livello di difficoltà, potete semplicemente ignorare questi aiuti.

UN GIOCO DA RAGAZZI

L'unico vero problema di Toy Story 2, infatti, è proprio la difficoltà. I rompicapo e l'azione a piattaforme sono piuttosto semplici per il giocatore medio e completare tutti i livelli sarà una questione di pochi giorni, se non di poche ore. Ufficialmente questo gioco è stato presentato come prodotto adatto ai giocatori "più giovani", ma sappiamo tutti che non è una grande scusa: di certo il fatto di finirlo così rapidamente non giustifica il suo prezzo. Comunque, se si avvicina il compleanno del vostro fratellino o della vostra sorellina, compratelo per loro e provatelo mentre stanno facendo il sonnellino pomeridiano!

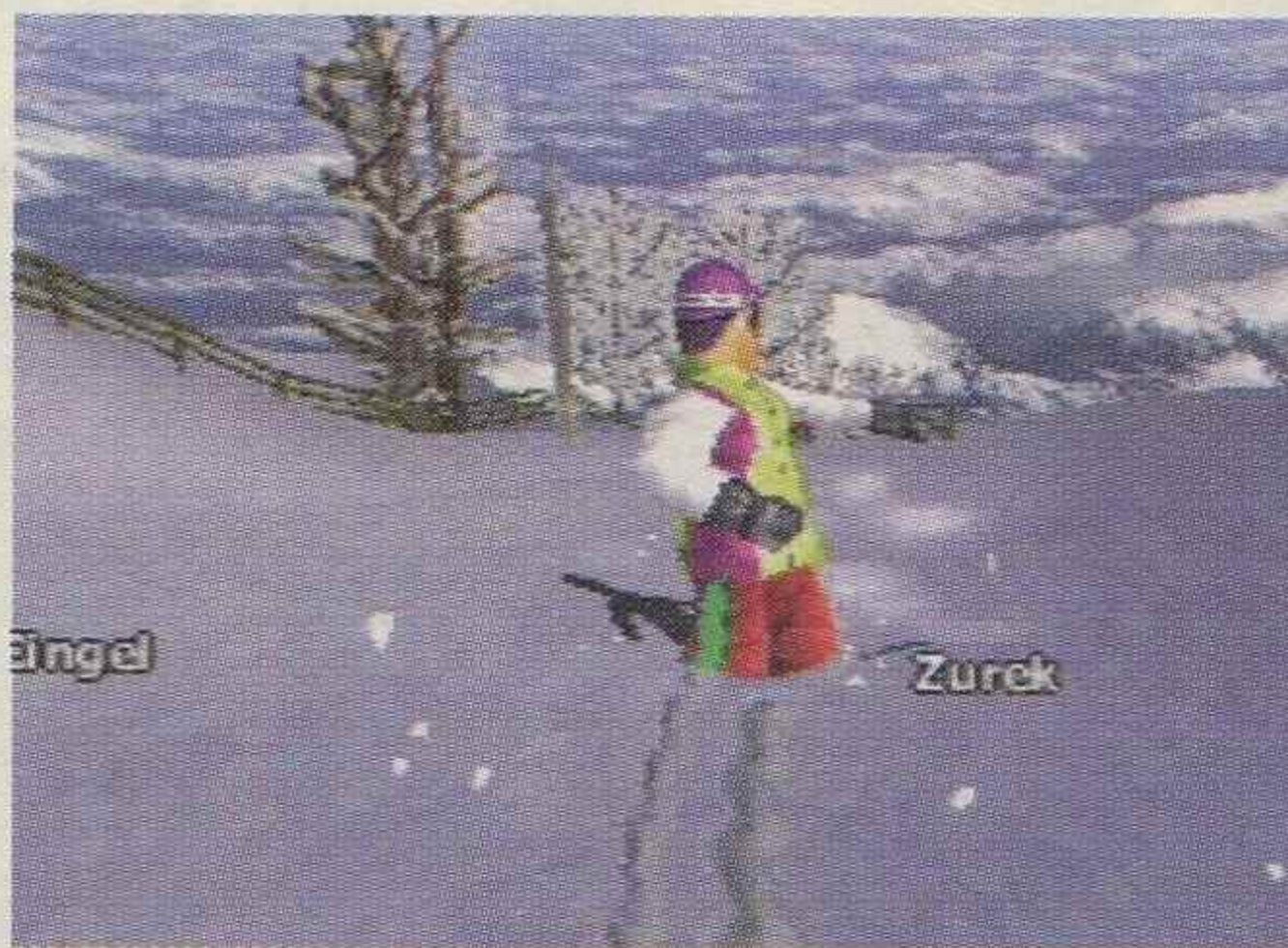


Imparare a dondolarvi dovrebbe essere la vostra prima preoccupazione.



Raccogliete cinque piccoli marziani e guadagnerete un buono.





La neve fresca è una delle novità di Cool Boarders 4. L'effetto non è lo stesso di quella vera, purtroppo, ma si tratta comunque di una bella iniziativa.



COOLBOARDERS 4

Non c'è due senza tre... Ma il quattro?

SCHEDA

Quando esce?

Ora

Chi lo ha sviluppato?

Idol Minds

Cos'altro hanno fatto?

Cool Boarders 3

South Park Rally

Quanto costa?

L.92.400

Editore

SCEE

Giocatori

1 - 4

Controlli

Dual Shock, Multi Tap

Sito web

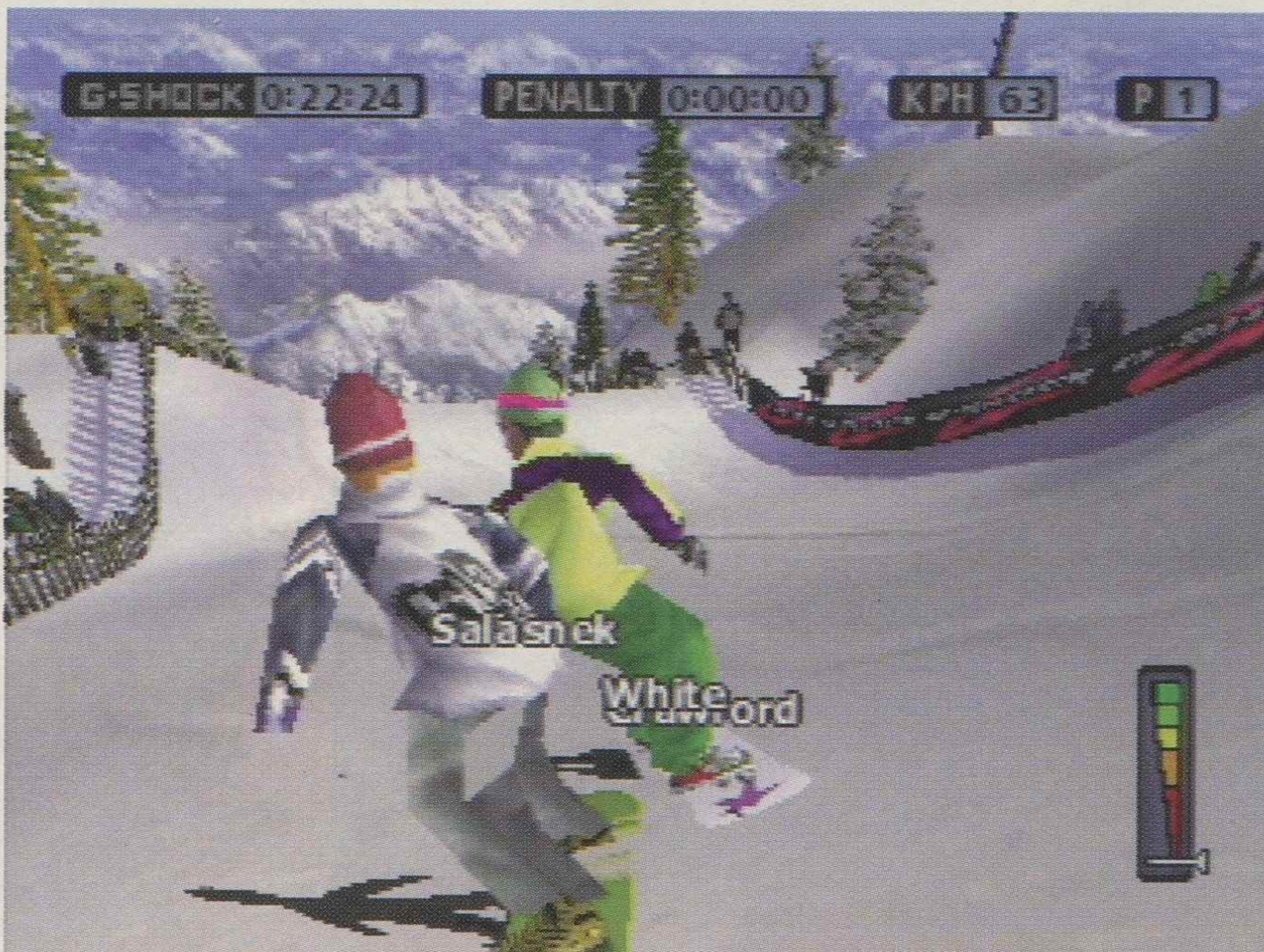
www.playstation-europe.com

I cinema ci ha abituati ad avere scarse aspettative rispetto ai seguiti. In genere il primo della serie è il migliore, mentre i successivi sono mere operazioni commerciali. Avete presente *Highlander 1, 2, & 3?* D'altro canto, esistono anche seguiti all'altezza, tipo la *Trilogia di Guerre Stellari* o quella di *Indiana Jones*. *Cool Boarders 4*, passando ai videogiochi, sta un po' in mezzo a queste due visioni antitetiche. Da che parte penda l'ago della bilancia, poi, dipende fortemente dalla passione individuale per questo tipo di gioco.

Negli ultimi tempi si sono visti diversi titoli inerenti le tavole "scivolose", sia sulla neve che su quattro ruote. Il bello di questi giochi è che danno la possibilità di provare evoluzioni - troppo rischiose dal vivo - con una giocabilità altissima. *Cool Boarders 4* è sicuramente un titolo di ottima qualità ma, essendo giunto ormai alla quarta edizione, bisogna verificare con attenzione se vale effettivamente la pena acquistarlo anche se si possiedono già altri episodi di questa serie. Pur non essendo rivoluzionario, comunque, il gioco presenta diversi elementi nuovi di una certa rilevanza. Innanzitutto ci sono diversi snowboarder professionisti,

così come è possibile utilizzare delle tavole reali. L'acquisto di queste licenze aggiunge al gioco un po' di realismo, ma tutto sommato la maggior parte di questi personaggi sono sconosciuti al grande pubblico. Inoltre, non hanno nemmeno delle schede tecniche, per cui non si capisce immediatamente quali sono (e se ci sono) le differenze tra uno e l'altro. Le tavole, invece, sono molto

“FARE LE ACROBAZIE VI VERRÀ SPONTANEO QUASI DA SUBITO.”



TUTTI IN TAVOLA!

No, non è pronto il pranzo. La tavola di *Cool Boarders 4*, naturalmente è quella da snowboard. Se siete appassionati di questo sport, potrete sfrecciare sulle nevi avvalendovi di tavole identiche a quelle che potete trovare nei negozi di articoli sportivi, grazie alle licenze ufficiali acquistate dalla Idol Mind.



Potete personalizzare liberamente la vostra tavola.



Il richiamo ai tasti della PlayStation è molto intuitivo.

TRUCCHI

Come in tutti i giochi di questo tipo, la strada migliore per realizzare degli alti punteggi è quella di eseguire delle mega-combo. Ci vuole parecchia abilità, soprattutto per calcolare bene il tempo dell'atterraggio. Il segreto sta nella pratica. Utilizzate la sezione di allenamento per perfezionare al massimo anche le acrobazie più impegnative. A meno che non vi piaccia il vitto dell'ospedale delle località sciistiche...

UN GIORNO DI PIOGGIA...

Sole? Pioggia? Neve? Non sapete cosa mettervi? Non c'è problema, date un'occhiata agli indumenti sportivi di *Cool Boarders 4*, che servono a personalizzare il proprio atleta, e troverete il capo di abbigliamento più adatto. Creare un personaggio da zero può produrre effetti molto divertenti e bizzarri. Peccato, però, che le caratteristiche fisiche non influiscano sul sistema di controllo.



Piazzate l'uomo che vi siete fatti sulla neve...



Potete creare dei veri personaggi, come il tizio qui sopra.



...e fategli assaporare subito la leggerezza dell'aria.



Crawford? Se è la mitica Cindy conviene raggiungerla!

MEGLIO DI BIG AIR PEGGIO DI COOL BOARDERS 2 PLATINUM

PlayStation Power VERDETTO



PlayStation

Ok, non è particolarmente innovativo, ma è comunque il miglior titolo di snowboard attualmente sul mercato. Grafica, giocabilità e opzioni sono state migliorate. Chi non ha nessuno dei precedenti episodi, o è innamorato di questo genere di giochi, lo acquisti senza alcuna esitazione.

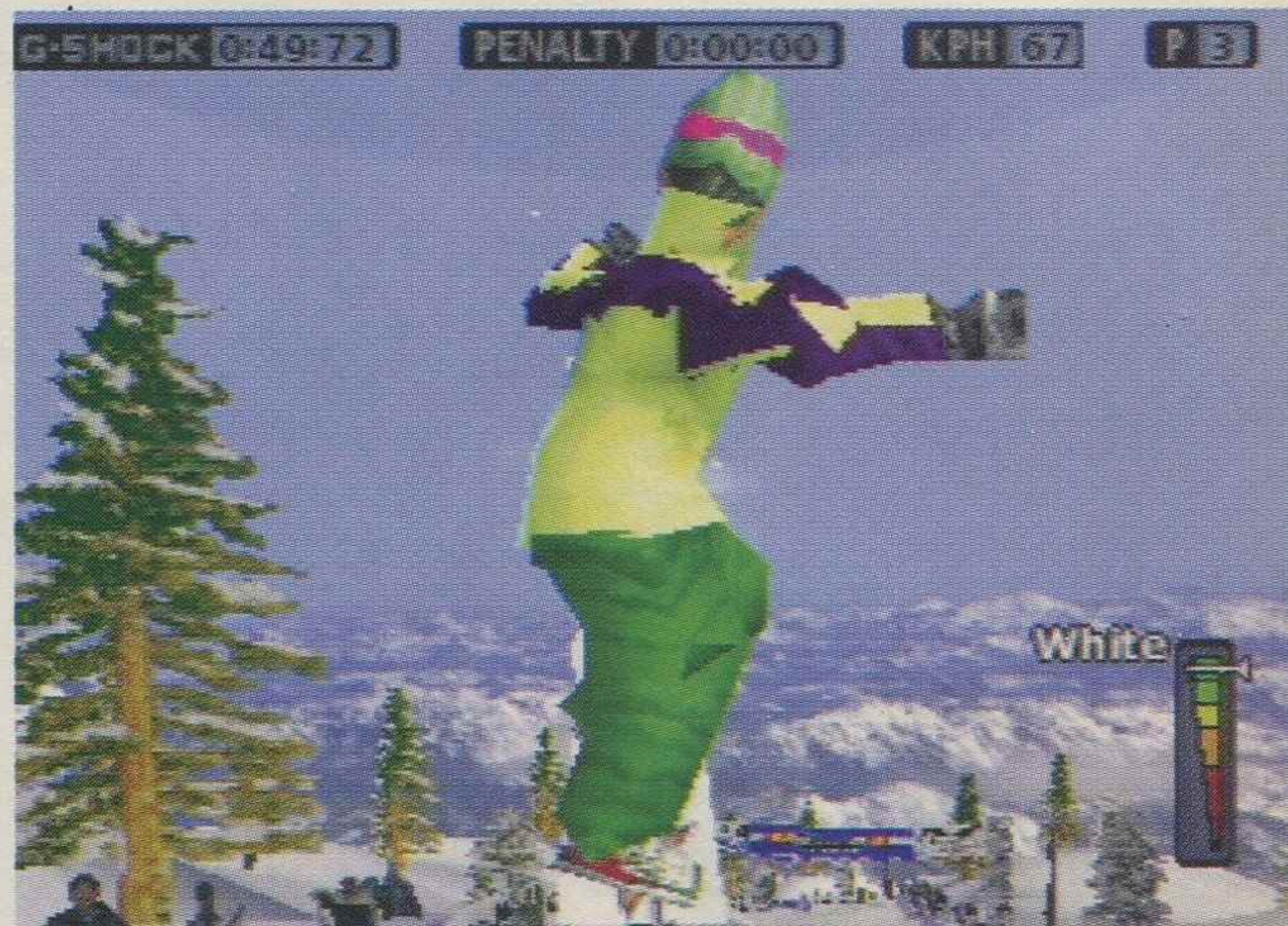
STELLE

- + GRAFICA BELLA E VARIA
- + GIOCABILITÀ ELEVATA
- + NUOVITÀ INTERESSANTI

STALLE

- POCHE INNOVAZIONI
- LA NEVE FRESCA NON È MOLTO REALISTICA

86%



I vestiti sgargianti e alla moda non basterebbero, da soli, a fare un bel gioco.

ben assortite, e la loro scelta si rivela fondamentale al momento di affrontare la gara.

Le modalità di gioco sono simili agli episodi precedenti. Avete la possibilità di gareggiare in diverse località sciistiche, prendendo parte ad alcune specialità tipiche dello snowboard. Alcune, come il Downhill e il CBX, si basano principalmente sulla velocità, mentre altre, come il Big Air, puntano esclusivamente sulla capacità di esibirsi nelle acrobazie più esasperate. Vincendo tutte le gare di una tappa si ottiene una competizione extra.

La grafica è stata notevolmente migliorata. I paesaggi ora sono più colorati e ricchi di particolari mentre le animazioni degli atleti sono più realistiche. Il sistema di controllo, invece, è rimasto grosso modo lo stesso, anche perché era già molto intuitivo ed efficace. Fare le acrobazie, insomma, vi verrà spontaneo quasi da subito, soprattutto se perderete un po' di tempo ad allenarvi con l'apposita nuova opzione.

Queste nuove caratteristiche, unite alla possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, fanno di *Cool Boarders 4* il gioco migliore del suo genere, senza dubbio. Non è però rivoluzionario rispetto al suo predecessore: semplicemente ne migliora tutti gli aspetti principali. Se vi piace il genere, comunque, troverete nuove sfide a cui prendere parte, a prescindere dal fatto che abbiate già o meno uno degli altri episodi. Se invece non siete particolarmente appassionati, potreste accontentarvi di *Cool Boarders 2* in versione Platinum.



MOMENTI DI GLORIA

Se proprio si deve scegliere, il momento migliore del gioco sono i salti "impossibili" della modalità Big Air. A confronto il bungee jumping sembra la discesa di un gradino!



"Scusate, ma devo dare un bacio al cielo..." Big Air: la vera incarnazione dello snowboard!



Gli scenari sono migliorati rispetto a *Cool Boarders 3*.



Che salto! Da quassù si gode una visuale di tutto rispetto.



"Ah, l'onnipotente mostro di fine livello. Ma, aspetta un attimo, non ti ho già visto su un'altra console?"



MIGLIORE DI RETRO FORCE PEGGIORE DI OMEGA BOOST

PlayStation Power VERDETTO



Questo colorato sparatutto potrebbe anche stuzzicare la vostra fantasia, ma solo a patto che nutriate una vera passione per le ambientazioni spaziali. Altrimenti potrebbe presto diventare troppo ripetitivo e noioso. Vi abbiamo avvertito.

STELLE

- + GRAFICA SPLENDIDA
- + LIVELLI VARI
- + LE NAVI SPAZIALI

STALLE

- TROPPO RIPETITIVO
- MANCA UN'OPZIONE DI SALVATAGGIO

77%

SPACE DEBRIS

Guerre Stellari è la vostra passione più grande?

SCHEDA

Quando esce?

Ora

Chi lo ha sviluppato?

Rage

Cos'altro hanno fatto?

UEFA Striker

Jonah Lomu Rugby

Quanto costa?

L. 92.400

Editore

SCEE

Giocatori

Uno

Controlli

Dual Shock

Sito web

www.playstation-europe.com

Vi ricordate della battaglia finale nel primo film della trilogia di *Guerre Stellari*, quando Luke Skywalker si lanciava all'attacco della Morte Nera con i suoi compagni a bordo degli X-Wings? Vedere sfrecciare quei caccia è, ancora oggi, uno dei momenti cinematografici più emozionanti. Ogni volta si ritorna bambini desiderando di trovarsi proprio lì nella mischia a combattere Lord Fener. A parte il richiamo della forza, il poter navigare nello spazio a velocità supersoniche è una passione che continua a bruciare in noi.

Sin da quando *Space Invaders* uscì nel lontano 1978, gli sviluppatori di videogiochi hanno cercato di ricreare le emozioni suscitate da Hollywood. Adesso, con l'uscita di *Space Debris*, la Rage si è unita al gruppo.

FLOTTE COSMICHE

Nel gioco vi ritrovate ai comandi di tutta una

MOMENTI DI GLORIA

Sembra proprio di rivivere quella scena sulla Morte Nera. Questo livello è ambientato all'interno di alcuni stretti canali sulla superficie di un pianeta roccioso. I caccia nemici sciamano ovunque e le torrette laser non smettono mai di tenervi sotto mira: "Tu chiamale se vuoi emozioniiii"...



La situazione si fa bollente avvicinandosi al mostro di fine livello.



Dovete essere veloci a sparare per eliminare i caccia avversari.



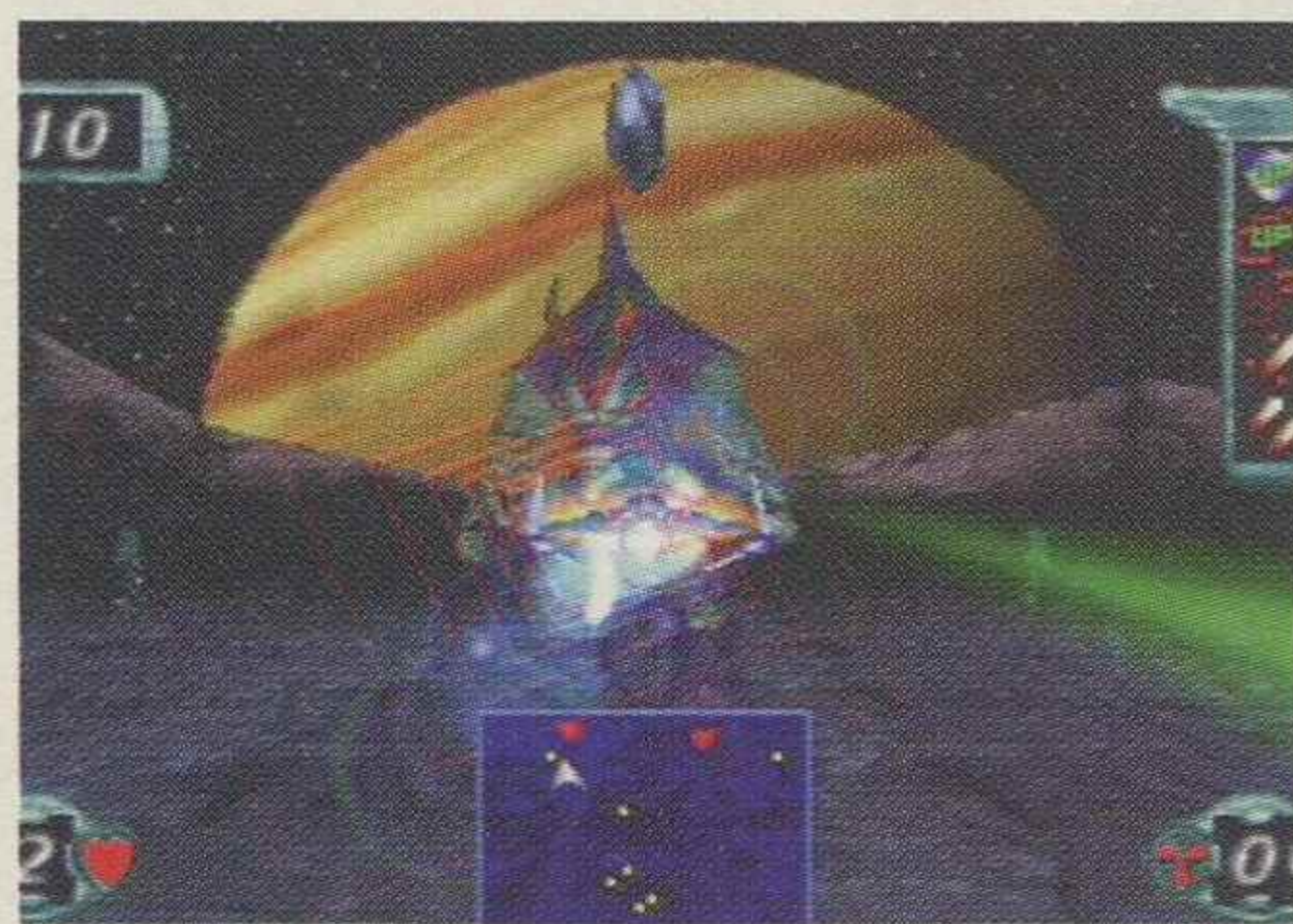
Le torrette sono molto irritanti. Meglio usare le armi pesanti!

serie di caccia spaziali, e naturalmente i modelli più potenti saranno disponibili soltanto col procedere degli eventi. Il parente più vicino di *Space Debris* è sicuramente *Omega Boost*: se lo avete giocato sapete già a cosa

andate incontro. L'enfasi è tutta puntata sulla velocità con cui si preme il pulsante di fuoco. Sarebbe però ingiusto descrivere questo gioco in maniera così brutale: la Rage è infatti riuscita a mitigare la ripetitività di un tale schema di gioco ossessivo aggiungendo missioni vere e proprie.

STRENUA DIFESA

Uno dei momenti migliori di *Space Debris* è contenuto proprio in questo livello dove bisogna proteggere una cupola, situata in un pianeta roccioso ai limiti della galassia, dagli attacchi di un esercito di enormi robot veramente agguerriti.



La cosa migliore da fare consiste nel lanciarsi subito in combattimento iniziando a tartassare i robot a colpi di laser e bombe.



Non avete molto tempo a disposizione, conviene sbrigarsi se non volete vedere la cupola ridotta in briciole.

INTERGALATTICO

I livelli sono discretamente vari, riuscendo a combinare dei quadri interstellari con altri ambientati sulle superfici di vari pianeti. Naturalmente sono presenti numerosi power-up per aumentare la vostra potenza di fuoco, permettendovi così di trasformare anche i nemici più coriacei in scintillanti fuochi d'artificio. La veste grafica è impressionante, ma la giocabilità (anche se la Rage ha cercato di variegare il più possibile) rimane fondamentalmente ripetitiva. La mancanza di un'opzione di salvataggio non aiuta come dovrebbe la longevità; se volete completare *Space Debris* vi conviene abbandonare per un paio di serate la televisione. Noi, in tutta sincerità, preferiremmo riguardarci *Guerre Stellari*.



TRUCCHI

Il primo mostro di fine livello può sembrare decisamente duro all'inizio. Sparate alle aree del suo corpo bianche e rosse che lampeggiano. Quando spara i raggi traenti verdi, spostatevi a destra e sinistra per evitarli e fate lo stesso per evitare il suo letale attacco di schiena.

"HAVVI DA PARRARE LA HISTRAORDINARIA HISTORIA DE MALIGNI INCANTESIMI,
MORTALI INGANNAMENTI, EPICI DUELLI ET ACCADIMENTI TALI CHE MAI UMANO OCCHIO EBBE A VEDERE
ET MAI UMANA MANO PRINCIPIO A GIOCARE."



TBWA / BDDP

SAGA FRONTIER
SAGA FRONTIER 2
TM



LA PIRATERIA
SOFFOCA LA FANTASIA



SOLO PER PLAYSTATION

SQUARESOFT

Non è una favola dove vissero tutti felici e contenti. E' una lotta per il potere. Di padri contro figli. Di figli contro padri. Di tutti contro tutti. E' un'avventura senza fine, tra incantesimi, inganni, esplorazioni, due scenari, tre tipi di combattimenti (Duel, Team, Strategico), decine di armi e migliaia di brutte sorprese. E' una guerra di famiglia tutta da vivere e da giocare.
(Da giocare, abbiamo detto, non da imitare.)

OLTRE 600 VIDEOGAMES

Le PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it © 1999. 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT Logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. SAGA FRONTIER is a trademark of Square Co., Ltd.



La Ford Puma è una buona macchina per fare pratica, e ha anche una buona linea. È però un po' carente in curva.



La folla vi fa spazio mentre lanciate il vostro bolide sulla pista. Forza! Non staccate mai il piede dall'acceleratore!

MIGLIORE DI TOMMI MAKKINEN RALLY PEGGIORE DI COLIN MCRAE RALLY

PlayStation Power VERDETTO



La prova che l'aspetto non è tutto. Cercate sotto la superficie e troverete un gioco abbastanza buono. Ma purtroppo questo è tutto, gli manca proprio quel tocco di classe tipico, al contrario, di ogni produzione firmata Electronic Arts.

PlayStation

STELLE

- + PERCORSI MERAVIGLIOSI
- + E SONO PURE TANTI
- + UNA DURA SFIDA

STALLE

- PESSIMA PRESENTAZIONE
- SCARSA GIOCABILITÀ
- MOLTA FRUSTRAZIONE

79%

RALLY CHAMPIONSHIP

Curva cinque a destra, poi tre morbida a sinistra...

SCHEDA

Quando esce?

Ora

Chi lo ha sviluppato?

HotGen Studios

Cos'altro hanno fatto?

Un sacco di cose per i PC, questo è il loro primo lavoro per la PlayStation.

Quanto costa?

L.99.900

Editore

Electronic Arts

Giocatori

1-2

Controlli

Un volante

Sito web

www.hotgen.com

Ci deve sicuramente essere qualcuno di voi che ha passato parecchie notti insonni per padroneggiare quella tortuosa strada di collina nella sezione rally di GT2. Probabilmente sono gli stessi che vivono nella spasmodica attesa del nuovo *Colin McRae Rally 2* (atteso a giorni), e che quindi potrebbero chiedersi a che serve questo *Rally Championship*.

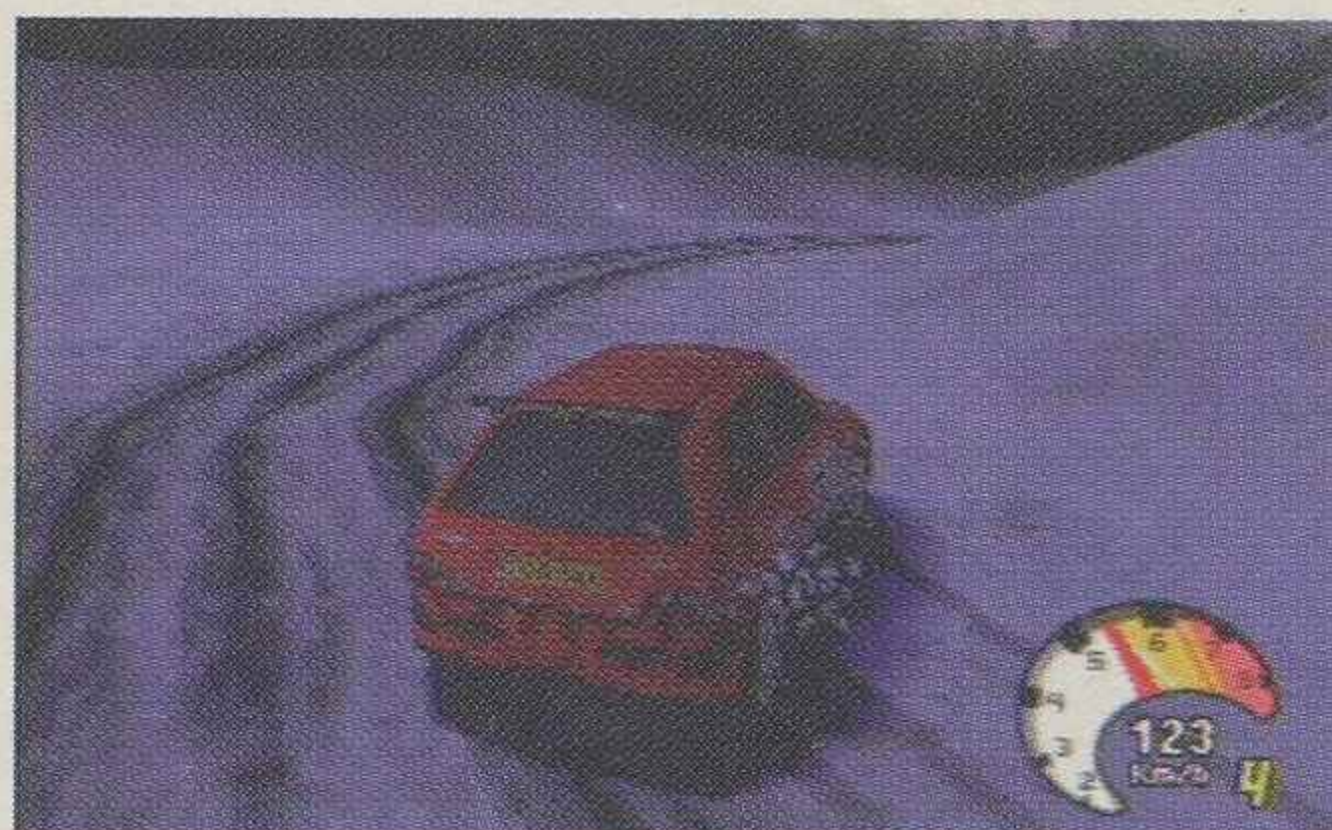
QUEL CHE È GIUSTO, È GIUSTO

La nostra affermazione potrebbe apparirvi singolare, dato che si tratta comunque di un buon gioco sui rally, ma il fatto è che sembra non avere quella marcia in più capace di rendere un gioco irrinunciabile. Cosa strana, visto che questo gioco ci arriva da quella specie di paese delle meraviglie chiamato Electronic Arts. Stiamo parlando di schermate di menù dalla pessima grafica, di classifiche di campionato che faticano ad aggiornarsi, per non parlare della sensazione di non riuscire a fare il minimo progresso nel gioco.

Giocando abbastanza a lungo (e intedia-

IN DERAPATA COL FRENO A MANO

"Curva cinque stretta a destra" è tutto quello che vi serve sentire per tirare di colpo il freno a mano. Magari non riuscirete a riprodurre tutte le splendide manovre dei veri rally, ma proverete comunque una certa soddisfazione nell'impiegare il freno a mano per affrontare una curva in derapata.



La neve rende questa manovra ancora più facile...

mo davvero a lungo - ogni rally è diviso in sei parti, per una durata media di circa cinque minuti ciascuna...) potreste cominciare a capirci qualcosa; ma vi assicuriamo che riuscire a vincere il difficilissimo campionato a livello medio, per potere finalmente provare la tanto agognata Subaru, è davvero un'Imprezza (delirio



...ma fate attenzione all'uscita dalla curva. Splendido!

di risate...). Seguite il nostro consiglio: partite comunque dal livello medio, perché iniziando con quello più facile rischiate di sprecare due ore per niente. Fatte queste premesse, possiamo anche dirvi che i percorsi sono fantastici, realizzati a partire dai veri rally, e che anche il sistema di guida è all'altezza della situazione.

MOMENTI DI GLORIA

Forse non sarà il migliore dei complimenti, ma l'ambientazione è davvero l'aspetto migliore di *Rally Championship*. Le gare si svolgono nella Terra di Albione e gli sfondi riescono a ricreare perfettamente le tipiche atmosfere da campagna inglese. Per quanto riguarda l'ambientazione si tratta sicuramente del miglior gioco di corse dai tempi di *Ridge Racer Type 4*. Notovole.



Il livello grafico dei dettagli è davvero impressionante: osservate le montagne sullo sfondo.



L'ambientazione è davvero realistica, anche troppo: provate a sbattere contro un albero e vedrete...

PRONTI, VIA!

La grafica di *Rally Championship* è assolutamente impressionante e il livello di concentrazione necessario per raggiungere la vittoria è davvero immenso. Qualche particolare sembra un po' troppo esagerato: ad esempio è possibile muoversi su e giù dai dossi sul lato della pista perdendo pochissima velocità, ma per il resto si tratta davvero di un ottimo prodotto.

Considerando anche la modalità arcade e l'opzione a due giocatori, c'è quanto basta per soddisfare tutti gli appassionati del genere. Il vero problema è che, alla fine di una partita, non vi sentirete mai davvero soddisfatti.

Si tratta sicuramente di un bel tentativo ma sembra che, per rispettare le scadenze, gli sviluppatori abbiano dimenticato l'importanza della presentazione e di tanti piccoli particolari, fondamentali, però, per il successo di un gioco.



TRUCCHI

Ci sono numerosi percorsi alternativi, ma voi fareste meglio a restare su quello consigliati, dato che molti sfociano nel nulla.

COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

**VENDITE PER
CORRISPONDENZA**

TELEFONO: 051 - 343504 FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE Via Vela 12/2 - BOLOGNA

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO: 051 - 301311
FAX: 051 - 345236

LA PRIMA GRANDE OFFERTA DEL NUOVO MILLENNIO



SONY PLAYSTATION DUALSHOCK
Versione Italiana

Lit.
199.900

(offerta valida fino ad esaurimento scorte)

TUTTE LE ULTIMISSIME NOVITA' IN ANTEPRIMA.
CHIAMA SUBITO PER INFORMAZIONI

DISPONIBILE



GRAN TURISMO 2
Versione PAL

CHIAMA SUBITO!!

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ???

Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

NOME e COGNOME _____ indirizzo _____
CAP _____ CITTA' _____ Prov. (____) TELEFONO _____

Possiedo: ___ Console ___ Personal Computer

Configurazione del mio PC

Console Marca e Modello

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Ai sensi dell'art. 10 L.675/1996, La informiamo che il conferimento dei Suoi dati personali e' necessario al fine dell'evasione dell'ordine in oggetto. Tali dati potranno essere altresì consentire alla ditta Computer One Snc, nel rispetto della norma vigente, di inviarle informazioni commerciali e materiale informativo, pubblicitario e promozionale. Titolare del trattamento dei dati e' COMPUTER ONE Via Vela 12/2 40138 Bologna.

I Negozi

BOLOGNA

VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA

VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA

VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'

C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA

VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE

VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA

VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA

VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA

NUOVA APERTURA

GENOVA

PROSSIMA APERTURA

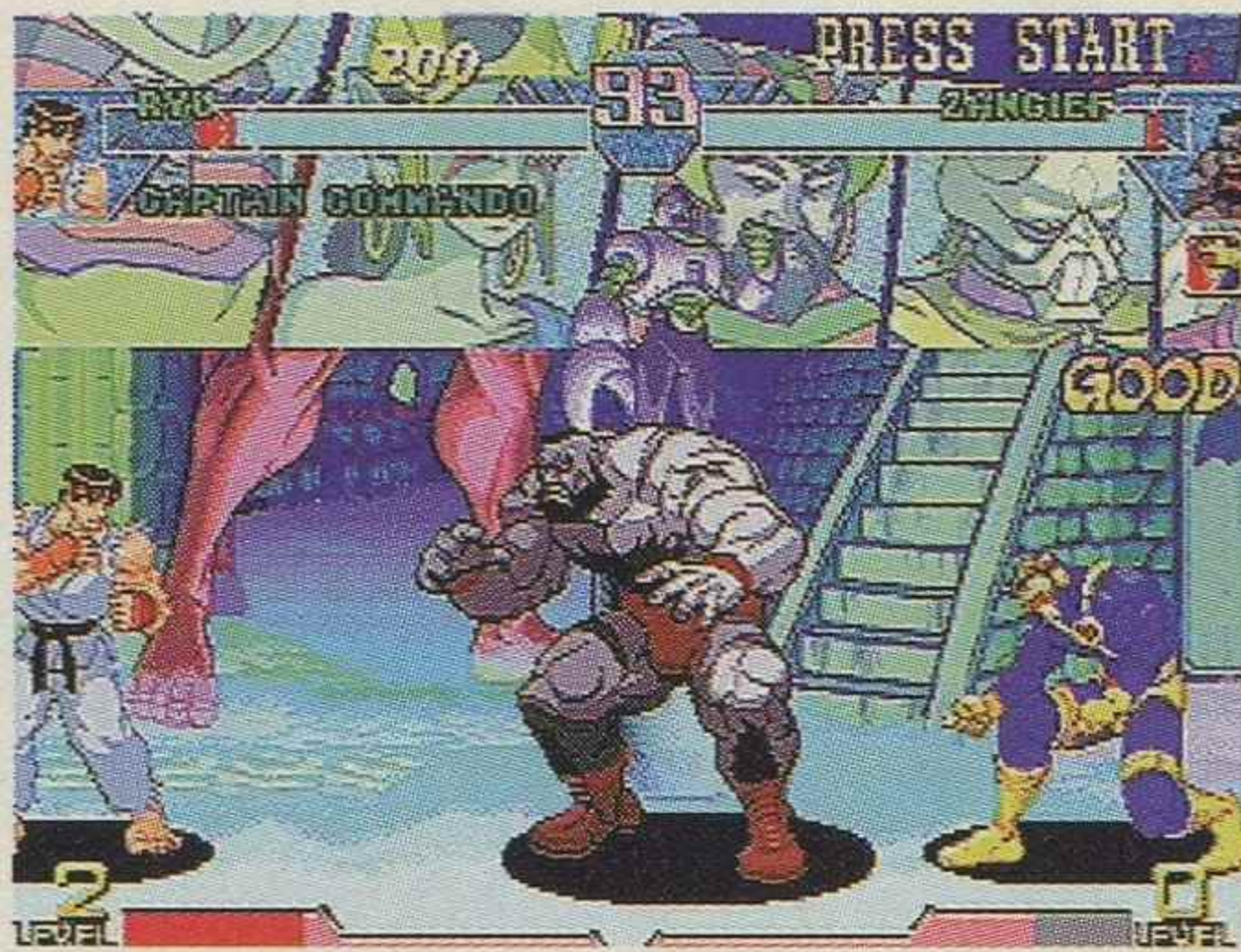
INTERNET

http://www.computerone.it

Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA COMPRESA. IL titolo del gioco compreso nelle offerte e' a nostra scelta.



Ryu affronta Onslaught, il boss finale.



Zangief è particolarmente imponente e brutto...

MIGLIORE DI MARVEL VS STREET FIGHTER PEGGIORE DI SF ALPHA 3

PlayStation Power VERDETTO



PlayStation®

Marvel Vs Capcom non contiene elementi nuovi o originali. È divertente e i personaggi sono grandiosi. Si tratta però del solito picchiaduro 2D, già visto in milioni di salse.

STELLE

- + OTTIMA GIOCABILITÀ
- + OTTIMI PERSONAGGI
- + RITORNO DEI VECCHI EROI

STALLE

- L'OPZIONE TAG È STATA RIDIMENSIONATA
- LONGEVITÀ RIDOTTA

86%

MARVEL vs CAPCOM

CLASH OF SUPERHEROES

Lanciate la sfida e preparatevi al duello con Ryu...

SCHEDA

Quando esce?

Disponibile

Chi lo ha sviluppato?

Capcom

Cos'altro hanno fatto?

Street Fighter Alpha 3
Marvel vs Street Fighter

Quanto costa?

L.113.300

Editore

Eidos

Giocatori

1-2

Controlli

Dual Shock

Sito web

<http://www.capcom.com>

La maggior parte della gente conosce Ryu, Chun Li & Co. della serie *Street Fighter* di Capcom. Ancora più gente conosce le imprese dell'Uomo Ragno. Ma in quanti apprezzeranno il ritorno di eroi Capcom come *Captain Commando*?

Questa conversione da bar manca solamente dell'opzione tag. Per poter inserire tutte le animazioni dei personaggi nella memoria della PlayStation questa opzione è stata limitata alle singole battaglie contro il computer, a patto che scelga i vostri stessi personaggi. Certo, la possibilità di scambiare personaggio durante lo scontro è davvero divertente, ma una volta vinto l'incontro non si può continuare nei combattimenti.

COME NEI FUMETTI

Nella modalità arcade non ci vuole molto ad arrivare al boss finale, Onslaught, che nel fumetto fa la sua bella figura, ma nel gioco non rende affatto.

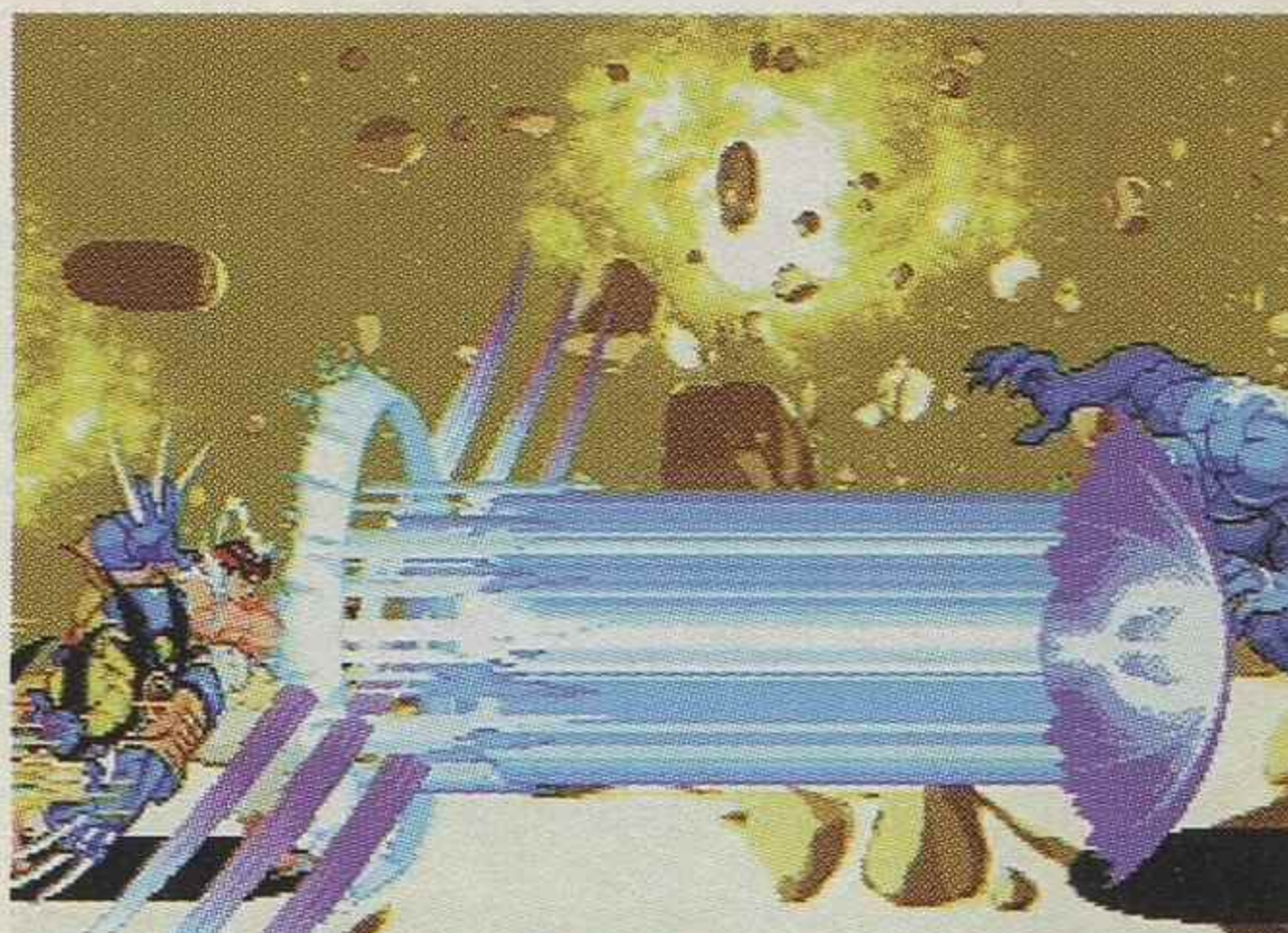
L'aspetto migliore di *Marvel vs Capcom* è la grafica dettagliata. Certo, stia-



Ken: "guarda che disastro! Che hai combinato?!"
Ryu: "ho avuto un diverbio con Onslaught."

AMICI SPECIALI

Il vostro partner (eroe o super-eroe) può essere richiamato in qualsiasi momento per aiutarvi a sconfiggere l'avversario. Spesso il partner vi toglierà da situazioni di pericolo. Per richiamarlo basta premere giù, giù/indietro, indietro+pugno forte.



Ryu cede il testimone a Wolverine che attacca rabbioso.

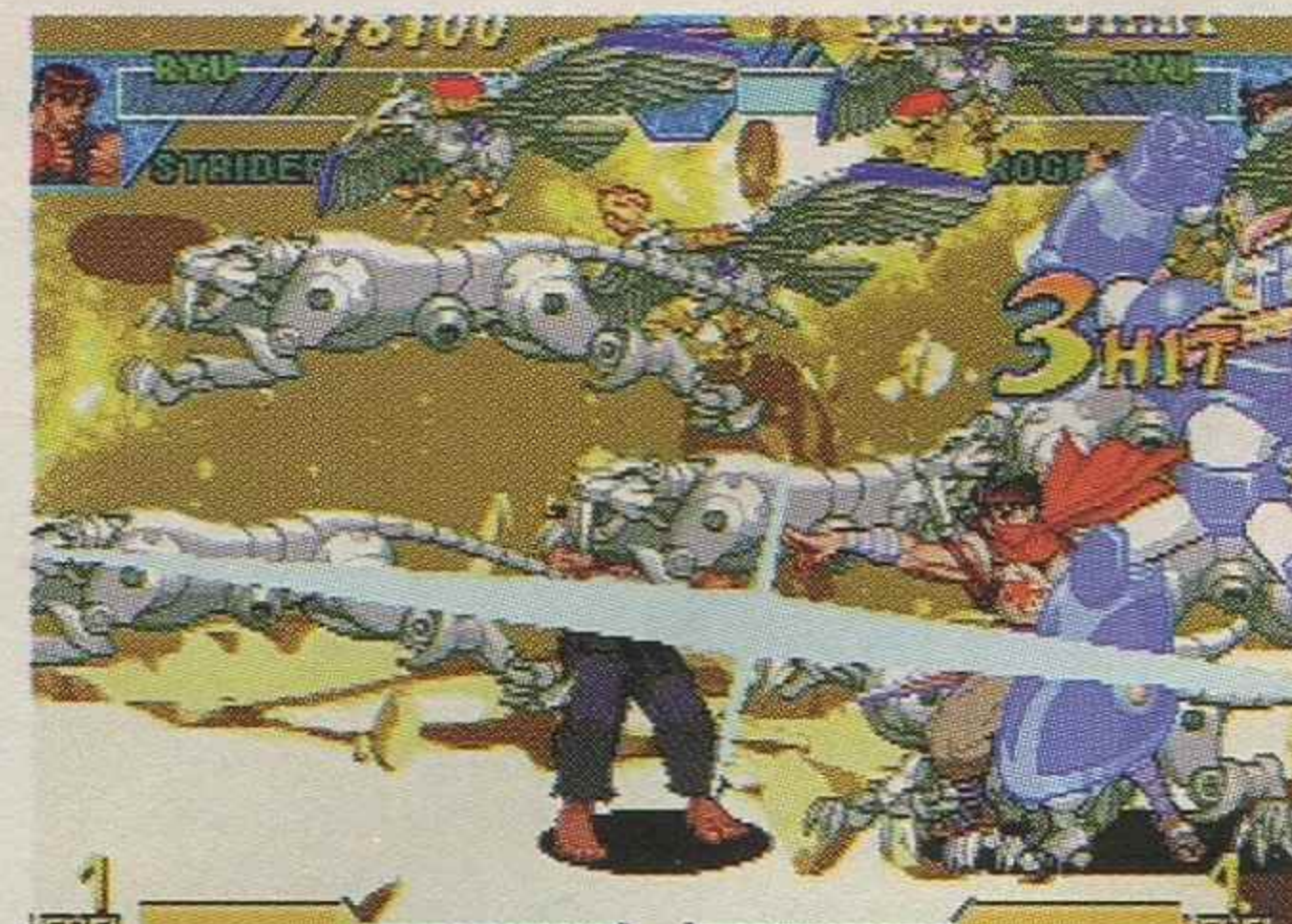
mo parlando di grafica 2D, ma lo stile fumettoso dei personaggi e le loro espressioni hanno una resa molto migliore di quanto si potrebbe ricavare da poligoni tridimensionali.

L'atmosfera e l'azione sono ben rese, grazie alle ottime animazioni che riescono a trasmettere al meglio la sensazione di lottatori dai super poteri che si danno battaglia.

SUPERMOSSE

Il sistema di controllo risponde bene, le mosse sono veloci e animate senza incertezze. Occasionali rallentamenti si verificano solo durante l'esecuzione delle mosse speciali, tanto spettacolari da far perdonare la lentezza.

In definitiva si tratta di un titolo molto più veloce del precedente *Marvel Vs SF* e arricchito di personaggi notevoli. Insomma, il migliore della serie.



Ryu non sembra affatto turbato dall'attacco di Strider.

MOMENTI DI GLORIA

Eliminare il nemico con la super mossa più potente e poi, rilassarsi sulla poltrona e godersi la spettacolarità dell'attacco.



Non sopportava più le beffe del Ragno. Una super mossa speciale e il tessiragnatele è al tappeto.

TRUCCHI

Ryu in realtà è tre personaggi in uno. Oltre al repertorio personale può usare le mosse di Ken o Akuma. Ken: giù, giù/indietro, indietro+calcio medio. Akuma: giù, giù/indietro, giù+calcio forte. Ryu: giù, giù/indietro, giù +calcio debole.

PlayStation Power VERDETTO



Se amate le sfide e non vi spaventa la complessità, allora potrete passare mesi di puro divertimento a costruire il vostro impero ferroviario. Comunque ci vorranno ore di pratica e preparazione.

PlayStation.

STELLE

+ MOLTO LONGEVO
+ IMPIEGA IL DUAL SHOCK
+ TRENI BELLISSIMI

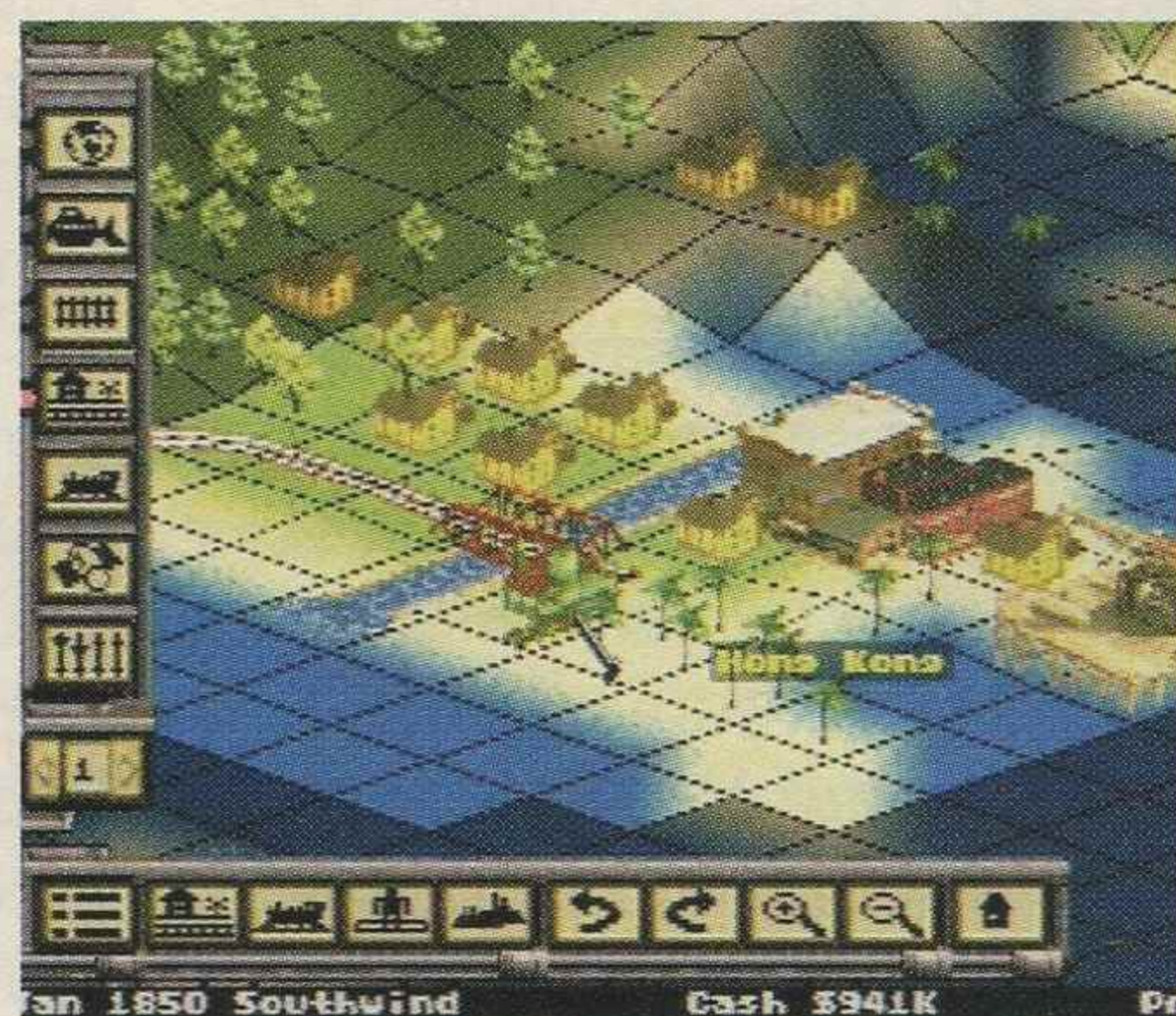
STALLE

- TUTORIAL SCARSO
- SUONO ESSENZIALE
- DIFFICILE

68%



Con *Railroad Tycoon 2* l'azione è continua. L'introduzione fa tornare alla mente i treni a vapore.



RAILROAD TYCOON 2

Avete ancora voglia di giocare con i trenini?

SCHEDA

Quando esce?

Disponibile

Chi lo ha sviluppato?

Tremor Entertainment

Cos'altro hanno fatto?

Non molto finora

Quanto costa?

L.99.900

Editore

Take 2 Interactive

Giocatori

1

Controlli

Dual Shock, mouse

Sito web

<http://www.tremor.net/railroadtycoon/>

MOMENTI DI GLORIA

Brutta storia! Se trascurate i vostri treni possono rompersi o, ancor peggio, deragliare. È un lavoro stressante quello dell'imprenditore ferroviario.



Con le videate delle opzioni si può rimettere in piedi velocemente il proprio impero ferroviario.

Ebbene sì, si tratta di una simulazione ferroviaria. Inutile farla lunga: *Railroad Tycoon 2* non è il tipo di gioco a cui fare qualche partita con gli amici dopo una birra al pub. Anzi, assicuratevi di non farlo. Per quelle serate funziona meglio *Gran Turismo 2*. Evitate dunque di venire derisi e compatiti



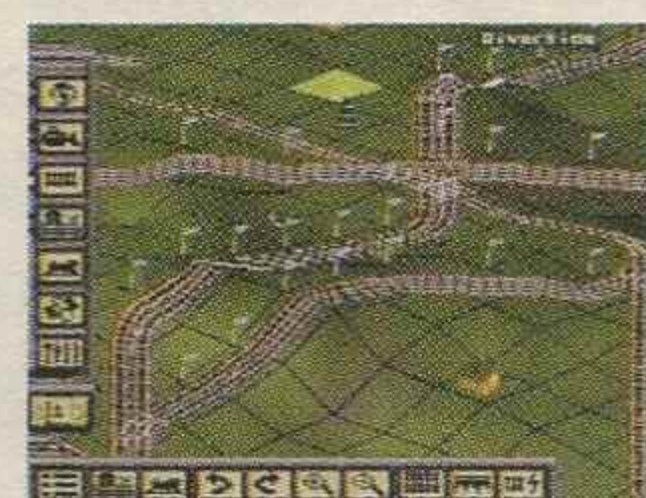
Le carrozze sono da riconfigurare, naturalmente, ma il gioco permette di farlo in maniera semplice.

per la vostra scelta inopportuna e ricordate: nel momento del bisogno gli amici sono sempre occupati a fare qualcos'altro. E quello è il momento per *Railroad Tycoon 2*.

Il gioco consiste nel guadagnare faticosamente dei soldi gestendo in maniera efficiente la propria ferrovia. Oltre alle cose ovvie, come la posizione di binari e stazioni, dovrete anche decidere quali



Rivivete l'epoca della nascita della ferrovia.



Agite sul paesaggio.



Una rete di successo.

locomotori acquistare, quale percorso assegnare ai treni, quale genere di merci trasportare, quali servizi rendere disponibili ad ogni stazione, se vendere o meno azioni, quale responsabile assumere e altre amenità ferroviarie.

FUORI DAI BINARI

È sicuramente un po' troppo per i principianti e lo spessore del manuale è tutt'altro che rassicurante. Per fortuna esiste una modalità apprendimento che aiuta a imparare gli elementi basilari. Sarà comunque necessario avere le regole a portata di mano perché i fattori da tenere sotto controllo sono numerosi. Infatti risulta difficile vincere anche nella modalità apprendimento e dovrete affrontarla parecchie volte per riuscire ad avere successo.

IN CARROZZA...

A parte il tema e l'imbarazzante profondità, *Railroad Tycoon 2* è un gioco davvero ben fatto. Anche se la grafica non è eccezionale è perfettamente adatta allo scopo e osservare i treni che percorrono il paesaggio è molto divertente. Se avete un po' di tempo da dedicarci, *Railroad Tycoon 2* si dimostrerà un'esperienza gratificante.

SOLDI FACILI

Se siete stanchi di tutte quelle contrattazioni finanziarie potete rilassarvi utilizzando l'opzione Sandbox. Attivandola, i problemi di denaro diventano acqua passata e potete costruire binari e stazioni a volontà.



San Diego ancora in fasce.

TRUCCHI

Codice: Cambiate i modificatori finanziari nello schermo delle opzioni per sbaragliare i vostri avversari!



Scegliete l'opzione Sandbox per concentrarvi unicamente sulla costruzione di linee ferroviarie complesse.



Questa opzione vi dà la possibilità di impraticarvi con installazioni che userete poi nel gioco vero e proprio.



CHI NON C'È, NON CI SARÀ.

Bologna 31 marzo - 3 aprile 3000

Siamo figli della tecnologia, di chi saremo padri?

Futurshow 3000, Salone dell'Information Technology, esplora sia attraverso i prodotti presentati, sia attraverso i temi di discussione, come le nuove tecnologie possono aiutarci a preservare e a trasmettere alle future generazioni il patrimonio ambientale, culturale, sociale, scientifico che abbiamo avuto in eredità. 'Siamo figli della tecnologia, di chi saremo padri?', ha chiesto un ragazzo durante un incontro di Futurshow 2999. A questa domanda rispondono tutti gli ospiti di Futurshow 3000.

Più di ieri meno di domani

E' lo slogan della campagna pubblicitaria di Futurshow 3000, firmata da Maurizio D'Adda. Più 'tecnologia' di ieri come strumento per avere 'meno problemi' domani. Un abbraccio che simboleggia come, solo dalla pacifica convivenza tra tradizione e innovazione, può prendere vita il domani.

Una fabbrica d'idee

Futurshow 3000 si apre l'analisi dei grandi scenari futuri con un incontro che ha come ospite d'onore Jacques Attali, autore del Dizionario del XXI secolo. Nei giorni seguenti si parlerà di servizi in rete, delle grandi fusioni tra chi produce contenuti e chi li veicola in Rete, di venture capital, di ambiente, sicurezza, casa, del monitoraggio del suolo e degli edifici, del libro elettronico, della conservazione dei beni artistici e archeologici, della nuova famiglia.

Un computer in ogni casa, un computer su ogni banco

Giovedì 8 aprile 1999, Futurshow è stata la prima voce in Italia a rivolgere un appello al Ministro della Cultura - presente all'inaugurazione del Salone - per incentivare l'uso delle nuove tecnologie per la formazione professionale e l'alfabetizzazione informatica, per non rischiare di diventare un Paese sottosviluppato. Futurshow 3000 continua su questa strada e chiede che l'informatica venga inserita come materia d'insegnamento nei programmi ministeriali della scuola dell'obbligo.

Futurshow minuto per minuto

Microsoft - anche quest'anno sponsor del Salone dell'Information Technology - apre a Futurshow 3000 il suo portale, msn. Basterà collegarsi a www.futurshowmsn.it per avere in

tempo reale notizie, commenti, immagini e sapere minuto per minuto tutto ciò che accade al Salone dell'Information Technology.

Sperimentare il futuro

Futurshow 3000 offre ai visitatori una occasione imperdibile per sperimentare il futuro.

E' possibile effettuare una ricognizione completa tra i servizi in Rete: trovare lavoro, consultare il medico online, acquistare oggetti d'arte, partecipare ad aste virtuali, organizzare una vacanza perfetta senza uscire di casa, accedere ai servizi bancari e di trading online. Conoscere da vicino il mondo di Internet, delle telecomunicazioni, delle TV digitali e della stampa online. Entrare nella Casa del Futuro e programmare gli elettrodomestici collegandosi con loro attraverso il cellulare. Avere un'anteprima sulle tendenze e gli stili di vita che verranno con Futurdesign. Scoprire a Futurshow Studios come la tecnologia muterà il cinema e la sua fruizione, come cambia l'home entertainment e quali sono le novità per DVD e Home Video: come sempre sono in programma le grandi anteprime cinematografiche di Futurshow. A Futurshow, dunque, c'è tutto quello che vorreste avere a casa, compresi, ovviamente, tanti prodotti presentati in anteprima.

Uno sguardo dall'alto

Alenia Aerospazio presenta a Futurshow 3000 uno strabiliante e avanzatissimo progetto per l'osservazione della terra. Le sue applicazioni: controllo delle aree urbane e rurali, elaborazione di mappe e carte geografiche ad alta risoluzione, monitoraggio dei disastri naturali, dello stato degli edifici del sottosuolo; controllo delle coste, dei mari, dei raccolti agricoli. Nello spazio Alenia i visitatori possono provare l'emozione del sorvolo virtuale delle aree rilevate e ricevere un gadget prezioso da riportare a casa: le immagini scattate dall'alto durante i giorni della manifestazione.

• *Campionato di game 2999.*



Premio: 100.000.00



• I finalisti del campionato di game Futurshow 2999.

Italiani capaci di futuro

Si chiama così il rapporto WWF per il 2000: un perfetto punto di partenza per la collaborazione Futurshow - WWF. Tante iniziative per la protezione dell'ambiente e la presentazione - in esclusiva e in anteprima per Futurshow - dello Stato del Pianeta 99, il rapporto annuale del World Watching Institute in un incontro condotto da Alessandro Cecchi Paone che da Futurshow andrà in diretta - la sera di giovedì 30 - con una puntata speciale de La macchina del tempo.

Azzurra Robocop Team

Ovvero ART, ovvero la nostra nazionale di calcio robotica. Focus presenta a Futurshow - grazie alla disponibilità e

alla collaborazione e delle più prestigiose università italiane - i dieci robot titolari che a Futurshow danno vita a una serie di partite di allenamento in vista dei prossimi mondiali, Australia 2000. Per inciso, lo scorso anno, ai mondiali di Stoccolma abbiamo conquistato la medaglia d'argento!

Gioca e vinci il futuro

Come da tradizione, torna a Futurshow il Campionato di Videogame. Per il secondo anno, in palio - tra gli altri - l'ambito premio di 100.000.000 di lire che serviranno per lo studio o per dare il via a un'attività professionale. La I generation stia pronta: è un appuntamento da non mancare per dimostrare a tutti quanti - mamme, papà, insegnanti, sorelline e fratellini che protestano perché il computer o la TV sono sempre occupati.... - che tutte quelle ore trascorse alla console o alla tastiera sono state un investimento per il futuro e non una gran perdita di tempo...

Un capodanno a primavera

Foturshow, come lo scorso anno, festeggia il Capodanno di Primavera passando dall'anno 3000 all'anno 3001. Siete tutti invitati al grande concerto che si terrà la notte di venerdì 31 marzo a Bologna, in Piazza Maggiore.

Chi non c'è non ci sarà
Vi aspettiamo!

INFO

CALENDARIO

• Futurshow 3000

Da Venerdì 31 Marzo a Lunedì 3 Aprile

• Business@Business

Da Giovedì 30 Marzo a Lunedì 3 Aprile

• Tecnobanca

Da Giovedì 30 Marzo a Lunedì 3 Aprile

• Eurosecurity

Da Giovedì 30 Marzo a Lunedì 3 Aprile

SEDE

Bologna Fiere
Ingresso Via Michelino / Viale Aldo Moro

ORARI

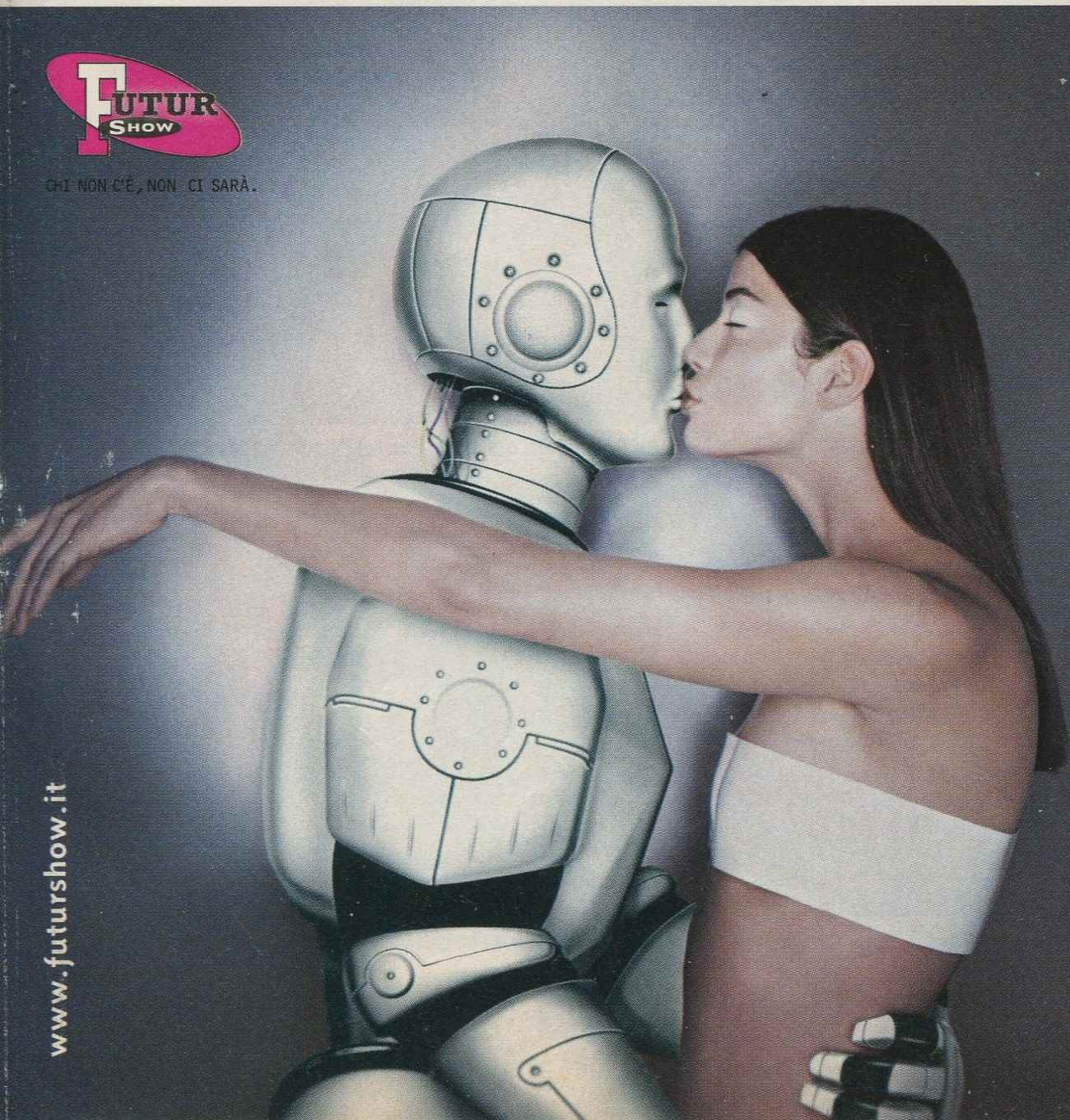
Dalle 10:00 alle 18:00

AREA OCCUPATA

53.000 mq

Per saperne di più...

Internet: www.foturshow.it
e-mail: foturshow@foturshow.it
Telefono: 051-6020100
Fax: 051-766133



FUTUR
SHOW
CHI NON C'È, NON CI SARÀ.

www.foturshow.it

SABATINI
GROUP

VALE LIRE 5.000

PLAYSTATION POWER ti porta a
FUTURSHOW

Bologna 31 marzo - 3 aprile 3000.

Buono sconto di lire 5.000 valido per un ingresso a Futurshow.
Da presentare per il rilascio del biglietto d'ingresso.
Il presente buono non è cumulabile, non si accettano fotocopie.

Alenia
SPAZIO

CTO
www.cto.it

Microsoft

tin.it
TELECOM ITALIA NET

VOBIS

MIGLIORE DI RENEGADE RACERS PEGGIORE DI CRASH TEAM RACING

PlayStation Power VERDETTO



South Park Rally non merita neanche di dividere lo scaffale con giochi come Speed Freaks o Crash Team Racing. Se non si considera l'elemento South Park, non esiste nessuna ragione che possa giustificare l'acquisto. Dateci retta e portatevi a casa qualche altro gioco.

STELLE

- + TANTE NUOVE IDEE
- + TANTI NUOVI TRACCIATI
- + LINGUAGGIO OSCENO

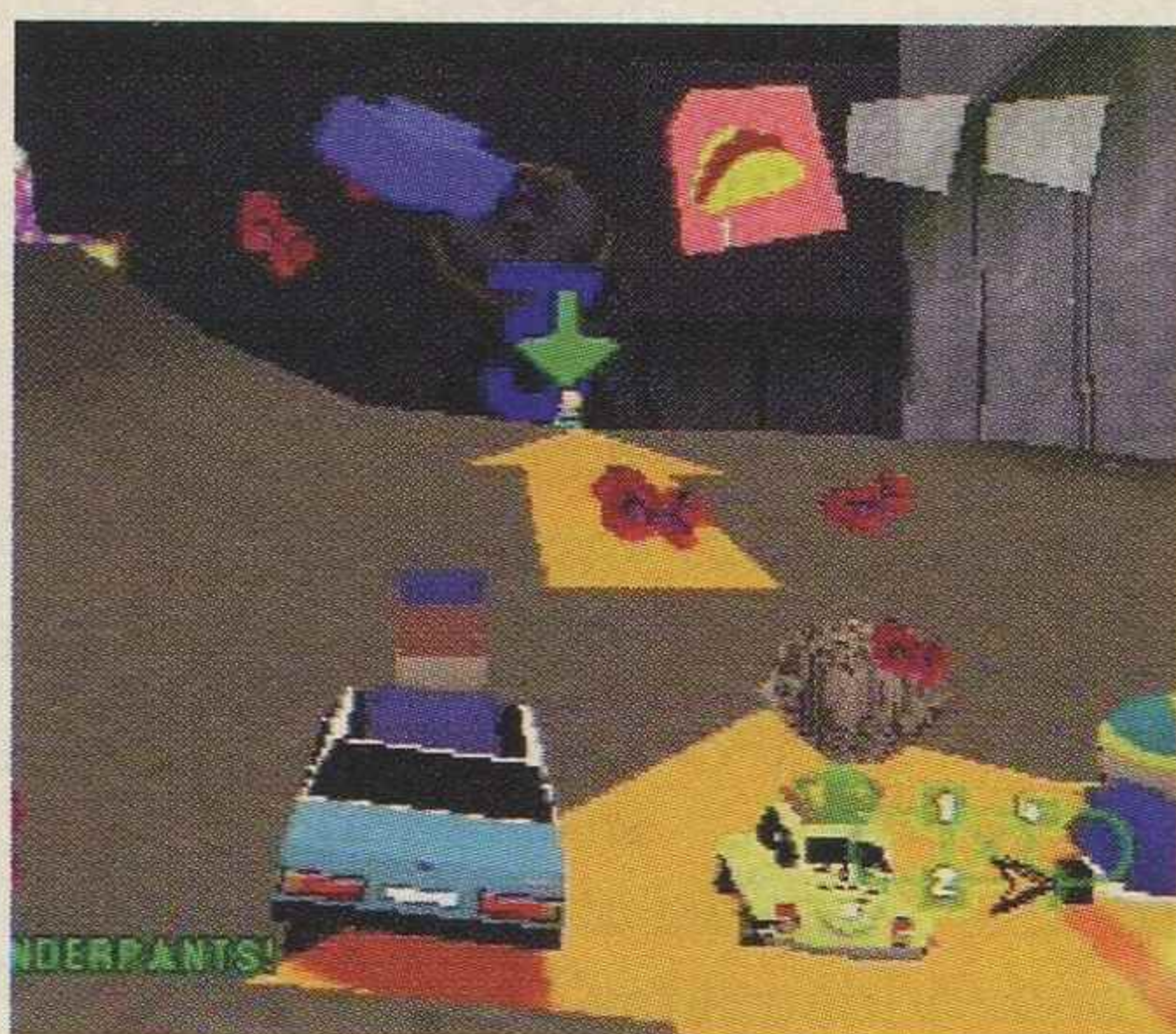
STALLE

- QUASI TUTTO
- MOLTO AL DI SOTTO DELLO STANDARD

47%



Ci sono molti ostacoli sul tracciato: scuola bus, spazzaneve, treni, o grosse scatole gialle...



SOUTH PARK RALLY

Gli irriverenti personaggi di South Park invadono le strade.

SCHEDA

Quando esce?

È disponibile

Chi lo ha sviluppato?

Tantalus Interactive

Cos'altro hanno fatto?

Area 51

Maximum Force

Quanto costa?

L. 108.900

Editore

Acclaim

Giocatori

1-2

Controlli

Volante

Sito web

<http://www.acclaim.net/games/southpark/sprally/>

Dopo la serie televisiva, il film, la montagna di gadget e lo sparattutto in prima persona apparso l'anno scorso, dovrete averne già abbastanza di South Park,

ma se così non fosse ecco a voi un gioco di guida con i famosi personaggi tondeggianti. L'unica domanda è questa: ma con Speed Freaks e Crash Team Racing che offrono un'eccellente grafica e un grandissimo divertimento, può South Park Rally avere qualche speranza di successo?

Invece di rimanere ancorato solito sistema di corsa, South Park Rally introduce sicuramente nuove idee

e qualcosa di innovativo. Tanto per cominciare, i percorsi non sono dei veri e propri tracciati come normalmente li intendiamo, ma sono locazioni dove siete liberi di girare a vostro piacimento. Ogni gara ha però un determinato obiettivo, il più classico: superare i vari checkpoint. Le altre modalità vanno invece al di là dei soliti schemi, infatti potete sparare agli altri concorrenti nel Valentine's Day o collezionare un certo numero di mutande nello Spring Cleaning. Tutte le competizioni possono essere effettuate su ogni pista, dando quindi moltissime possibilità di gioco.

TENTATIVI INUTILI

L'idea è buona; lo stesso non si può dire dell'esecuzione. Una grafica approssimativa e un terribile sonoro sono solitamente trascurabili se compen-

sati da una buona giocabilità. Sfortunatamente non c'è nemmeno quella. I bonus, ispirati alla serie televisiva, non divertono come dovrebbero. Inoltre la fortuna sembra essere il fattore determinante per ogni tipo di gara, e anche la modalità campionato è realizzata molto male. Non esiste la possibilità di salvare e ci sono a disposizione solo cinque crediti per completare il tutto. Si può tranquillamente affermare di avere a che fare con un titolo di successo, ma del gioco non c'è traccia.



MOMENTI DI GLORIA

Il bonus migliore consiste nel far apparire la testa gigante di Saddam Hussein, che pulsa occupandovi la visuale. Decisamente una pessima idea e un altro punto a sfavore.



Se lo credete divertente potete anche ridere...

IN COMPAGNIA

Se riuscite a convincere un vostro amico a giocare con voi a South Park Rally, gli farete un grosso torto. La modalità a due giocatori è anche più irritante di quella in singolo. Probabilmente la possibilità di giocare in quattro non è stata presa in considerazione per evitarvi una terribile zuffa contro tre vostri amici...



Giocare in due non è divertente.



Genio incompreso o pura follia?



Sembra eccitante, ma non lo è!



Si incontra anche Mr. Hanky...



I personaggi però sono buffi.



La grafica è blocchettosa.

TRUCCHI

Nella gara Valentine's Day potete armarvi di arco e frecce e iniziare a percorrere il tracciato in senso inverso. In questo modo potete eliminare gli altri concorrenti molto più facilmente.



Si sente proprio la mancanza della grafica accurata di Speed Freaks e della giocabilità di Crash Team Racing.

Db-Line

www.dblines.it

"ULTIME NOTIZIE"

Una folla enorme

"precipita"

nei negozi di Videogames ...

... solo l'esame accurato

della "scatola nera"

potra'

chiarire l'accaduto ...

ONLY
PLAYSTATION

L. 99.000

(iva,
pistola, joypad,
memory card, gioco
inclusi
nel prezzo)

Black Box

L. 99.000 iva inclusa (prezzo consigliato al pubblico)

Db-Line

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 - FAX 0332/749090 -
INTERNET: www.dblines.it - e-mail: info@dblimes.it



Un robot con una personalità? È un po' come Corto Circuito, solo che Tiny Tank non è socievole, né tantomeno dolce ed educato.



MIGLIORE DI WAR OF THE WORLDS PEGGIORE DI ARMOURED CORE

PlayStation Power VERDETTO



PlayStation

Un buon sparattutto vecchio stile senza troppe pretese. Sfortunatamente non ha una grande profondità ma è graficamente ben fatto e l'azione è coinvolgente e violenta al punto giusto.

STELLE

- + TANTISSIME ESPLOSIONI
- + AZIONE E ROMPICAPI
- + MISSIONI MOLTO VARIE

STALLE

- È FACILE MANCARE GLI OBIETTIVI
- UN PO' SEMPLICE

78%

TINY TANK

Quando le dimensioni non contano...

SCHEDA

Quando esce?

Ora

Chi lo ha sviluppato?

MGM Interactive

Cos'altro hanno fatto?

Ora non ci sovviene...

Quando costa?

L.92.400

Editore

Sony

Giocatori

1-2

Controlli

Dual Shock

Sito web

<http://www.andnow.net/>

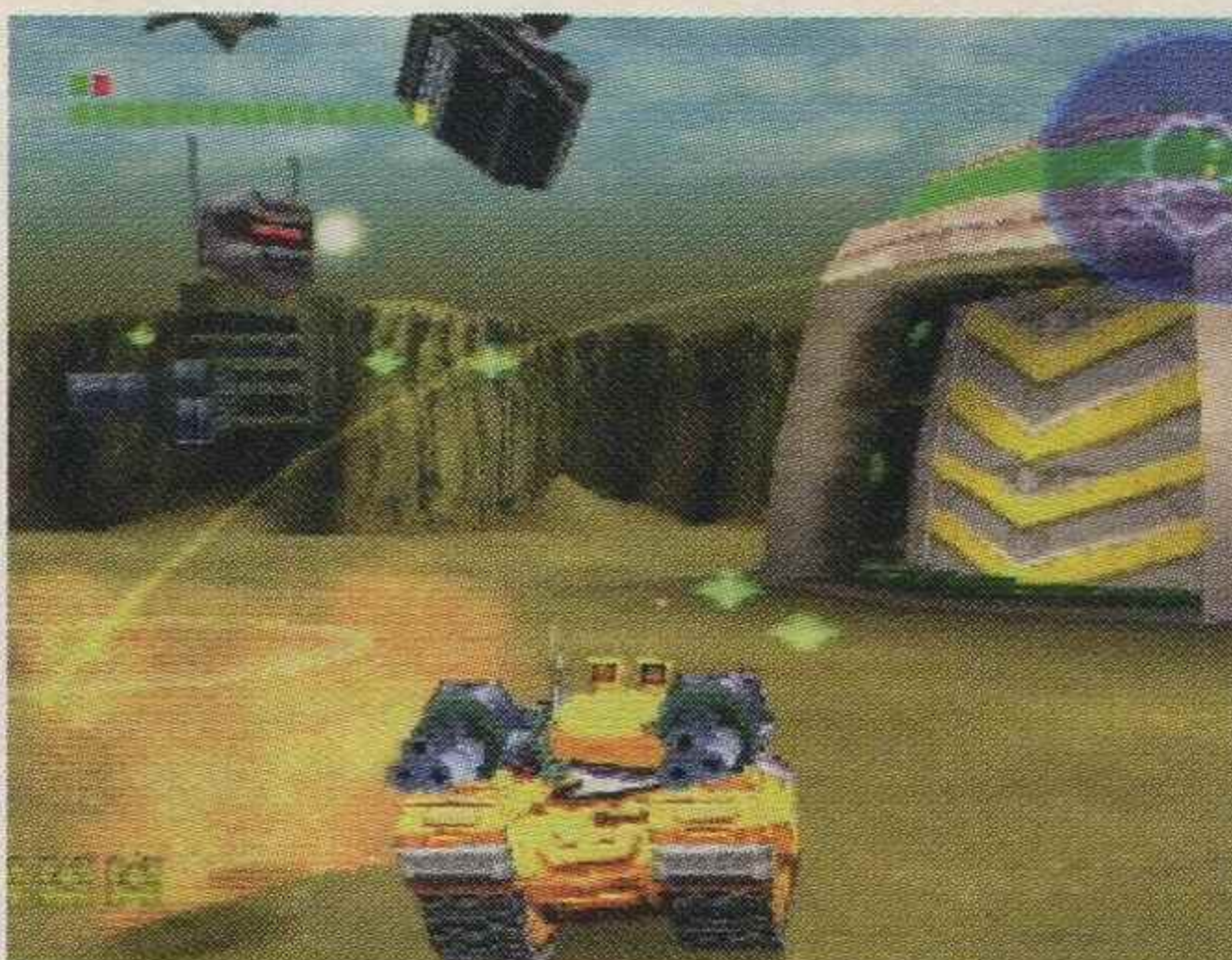
tinytank/

Quando i primi carri armati cingolati fecero la loro comparsa durante la Prima Guerra Mondiale, i soldati rimasero così impressionati che molti, impietriti dallo shock, vennero immediatamente travolti.

Con i suoi occhietti dolci e la sua carrozzeria giallo canarino, è del tutto improbabile che il protagonista di *Tiny Tank* faccia lo stesso effetto. Tra l'altro, i suoi nemici non sono neanche umani: il suo potente cannone è infatti puntato contro un'orda di automi fermamente intenzionata a conquistare il mondo. Il che si traduce in 20 frenetici livelli finalizzati alla distruzione totale di robot e città varie. Ma il bello è che tutto funziona alla grande! Mentre il nostro carro armato attraversa la superficie del pianeta, passando sotto navi da guerra volanti e dentro canyon sotterranei, la quantità di fuoco, fumo e parti meccaniche che volano per lo schermo è nettamente superiore a quella che si vede nei migliori film di animazione giapponesi. A volte la telecamera può trarre in inganno (specialmente quando si effettuano dei repentini cambi di direzione) ma, in generale, grazie all'inquadratura larga e spaziosa, schivare il fuoco nemico distruggendo nel contempo gli avversari metallici è un vero piacere.

ATTENZIONE AL BRIEFING

Ascoltate lo scopo della missione invece di precipitarvi subito nel mezzo dell'azione sparando all'impazzata. Nel terzo livello, ad esempio, l'obiettivo principale è far deragliare un treno merci, che però rimarrà invulnerabile finché non avrete distrutto l'altissimo generatore situato nei paraggi. Allo stesso modo, spesso gli obiettivi sono preclusi da porte, scudi di energia o campi minati. Nel caso delle mine, la soluzione consiste nell'usare i missili, in modo da sorvolare le cariche esplosive e raggiungere il nemico.



Fate saltare in aria i robot per proseguire in *Tiny Tank*.



Notate l'imponenza di quella nave.

LA GUERRA DEI ROBOT

Purtroppo, spesso non è molto chiaro cosa dobbiate fare. Gli obiettivi delle missioni, infatti, vengono spiegati una sola volta da una rauca voce femminile. Se riuscite a capirli, le missioni sono veramente grandiose (si va dal riempire di piombo altissimi cowboy robot, allo scappare a grande velocità da un campo minato attraverso rocce giganti). Ma nel caso in cui non doveste comprendere gli obiettivi, sarete costretti a vagare per il livello affidandovi solo al vostro radar che mostra i nemici sotto forma di puntini rossi.

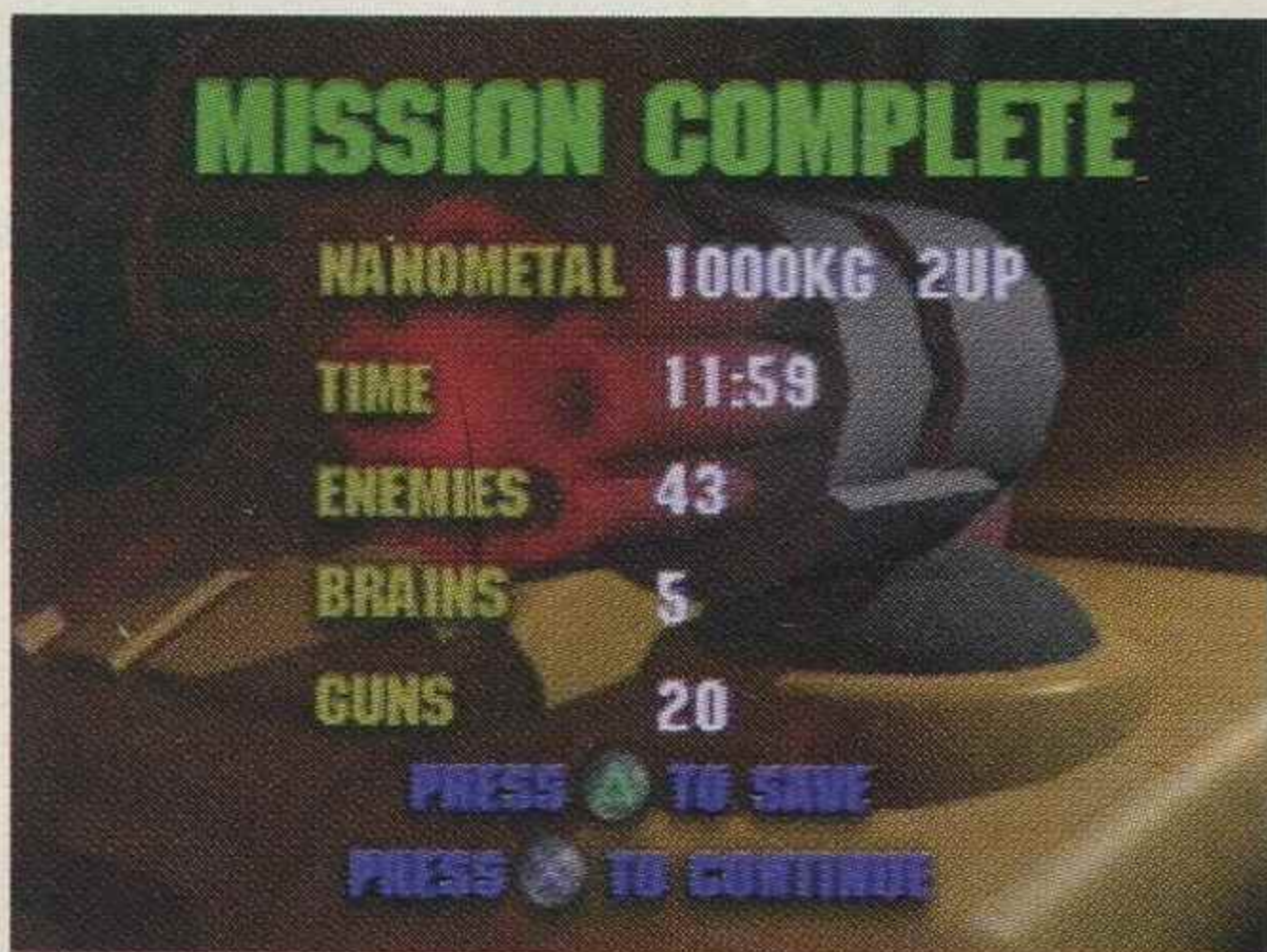
In definitiva, le missioni sono varie, le armi altamente distruttive e i combattimenti infarciti di alcuni puzzle molto carini. Una volta presa confidenza coi comandi, il gioco si rivela piuttosto semplice, ma si tratta comunque di un titolo molto competitivo.

MOMENTI DI GLORIA

La vostra missione: fare esplodere il silo. I robot simili all'ED209 che gli fanno da guardia non vi vedranno finché c'è la musica, il che vi costringerà a girare intorno continuamente ad alcune statue, che emetteranno dei suoni al vostro passaggio. La tensione salirà alle stelle...



Era dai tempi di Robocop che non vedevamo robot così mastodontici.



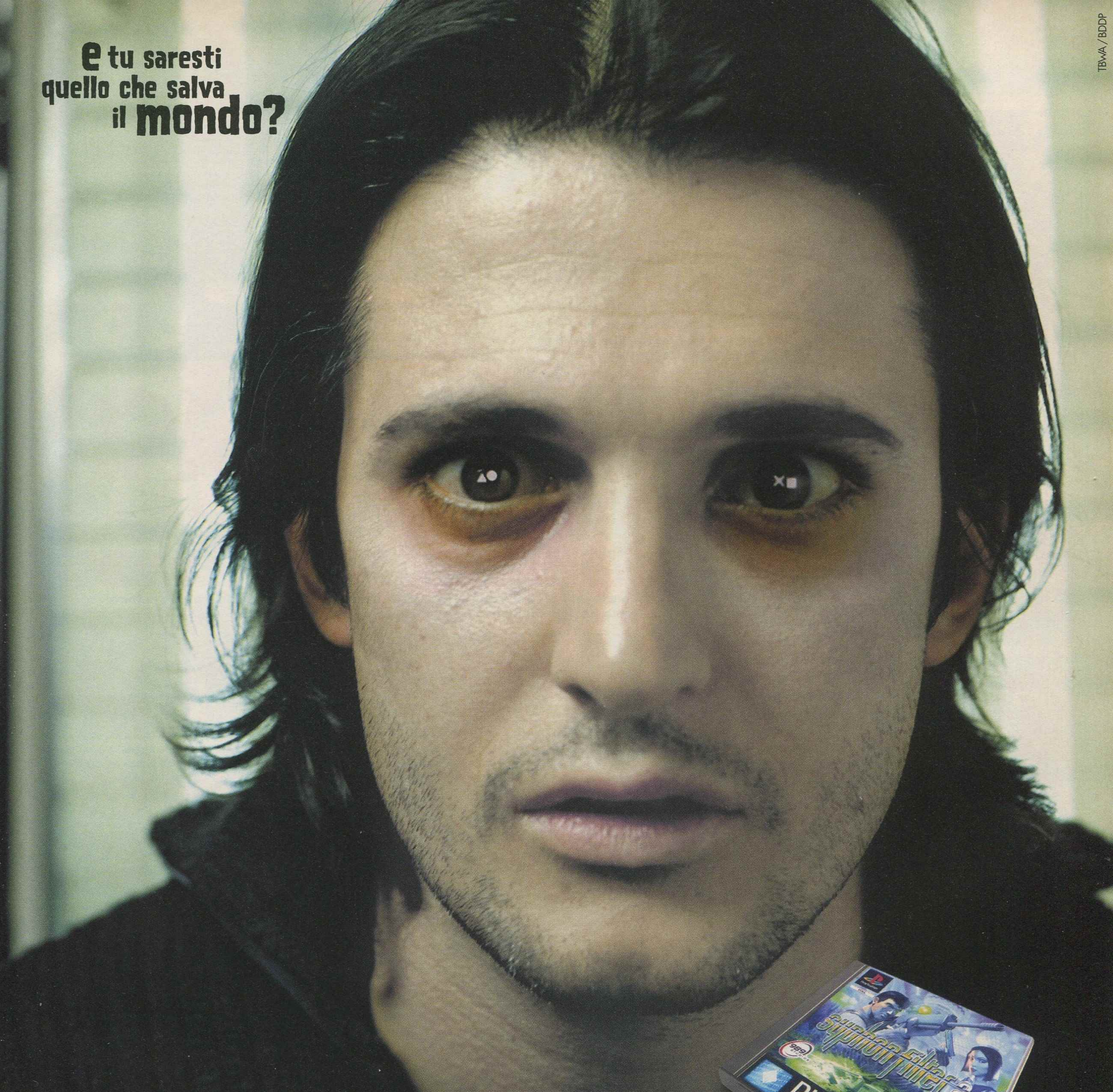
Sono 11 minuti, non ore. Siamo stati molto veloci.

TRUCCHI

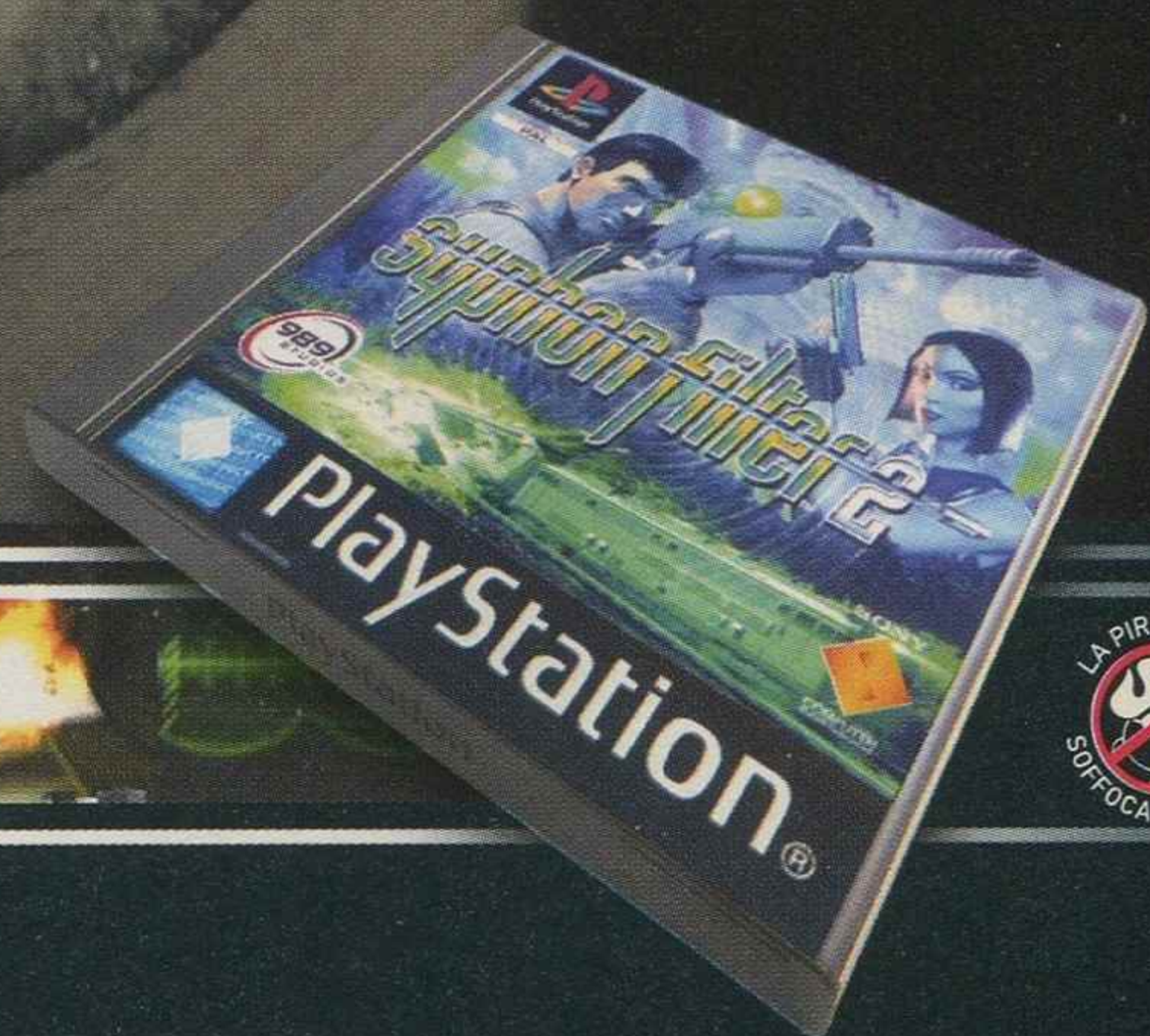
Dopo che avrete distrutto il cowboy robot alla fine del primo livello, sarete in grado di impossessarvi del suo cappello protettivo.

e tu saresti
quello che salva
il **mondo?**

TBWA/BDDP



Syphon Filter 2™



SOLO PER PLAYSTATION

*Spie, complotti, doppio gioco. Un virus letale nelle mani sbagliate.
Come l'antidoto. Roba da non dormirci la notte. E neanche di giorno.
Syphon Filter 2: sta iniziando la tua missione più importante.
Sopravvivere.*



OLTRE 600 VIDEOGAMES

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment America Inc.



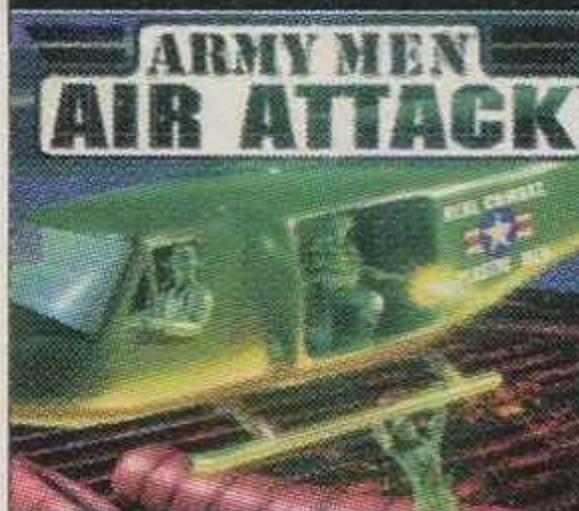
Sciogliere nemici di plastica con armi pesanti non è l'impresa più ardua del mondo.



Alla fine di ogni livello un bollettino di guerra fatto a giornale riporta tutti i fatti avvenuti.

MIGLIORE DI ARMY MEN 3D PEGGIORE DI EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

PlayStation Power VERDETTO



Un gioco d'azione nella media, che si salva in parte grazie a una splendida modalità a due giocatori. Noleggiate per il fine settimana, ma risparmiate i soldi per qualcosa di meglio.

PlayStation

STELLE

- + ROMPICAPO ORIGINALI
- + GRANDE MODALITÀ A DUE
- + FACILE DA GIOCARE

STALLE

- SOLO 16 LIVELLI
- TROPPO FACILE
- RALLENTAMENTI VARI

66%

ARMY MEN AIR ATTACK

I piccoli omini di plastica tornano all'attacco!

SCHEDA

Quando esce?

Ora

Chi lo ha sviluppato?

3DO

Cos'altro hanno fatto?

Army Men 3D

Quanto costa?

L.108.900

Editore

3DO

Giocatori

1-2

Controlli

Dual Shock

Sito web

<http://www.3do.com>

Sforzatevi un attimo e cercate di pensare al vecchio *Soviet Strike*. Ricordate quel grande, rozzo elicottero, armato fino ai denti? Ok, unite a questa immagine un pizzico di *Micro Machines V3* e avrete una vaga idea di cos'è *Army Men Air Attack*. Si tratta in sostanza di uno sparatutto in cui sorvolate livelli piuttosto vari a bordo di un piccolo ma letale elicottero.

Per quanto riguarda gli aspetti positivi, va detto innanzitutto che siete dotati di un notevole arsenale bellico con cui distruggere i soldati di plastica, i carri armati di plastica e le vecchie jeep, sempre di plastica. Il vero divertimento inizia però quando cominciate a scoprire tutti i trucchi e i sottogiochi nascosti in ogni livello. In quelli all'aperto, ad esempio, vivono molti insetti che vi possono aiutare oppure intralciarvi. In un caso le vostre basi vengono invase da una colonia di formiche; ucciderle tutte prima che distruggano le vostre postazioni è impossibile. Guardate nei paraggi della vostra base e vedrete un grosso, viscido bombolone: portatelo nel mezzo della base nemica e le formiche vi lasceranno in pace, dando fastidio al vostro avversario. Un rompicapo intelligente e originale.

ATTACCO DI MASSA

La maggior parte delle 16 missioni è semplice da completare e tutte le ambientazioni 3D che sorvolate sono dettagliate e vivaci;



Rimuovete tutti gli ostacoli per permettere al treno di raggiungere indenne la vostra base.

L'ATTACCO DELLE FORMICHE

Menzionato prima, ecco lo splendido livello in cui venite attaccati dalle formiche. Avete un solo modo per risolvere il problema, e che modo!



Stanno scendendo dalle colline! Ce ne sono migliaia, aiuto!



Come nella vita reale, le soluzioni ai problemi si trovano sotto gli occhi.



Spostate il bombolone che si trova nei pressi della vostra base...



...e le formiche cambieranno direzione. Un vero tocco di classe.



Qui c'è una base nemica, vedete? Tutte le armi giocattolo vi stanno sparando...



...ma bastano un paio di missili pesanti per metterle a tacere definitivamente.

pur troppo però, quando lo schermo inizia a riempirsi di veicoli, si assiste a frequenti - e oltremodo fastidiosi - rallentamenti.

Ci sono quattro elicotteri bonus da pilotare, e molti co-piloti tra cui scegliere ma, al di là di questo, le opzioni scarseggiano. Per fortuna è presente una fantastica modalità a due giocatori nella quale è possibile cooperare oppure sfidarsi in un entusiasmante Deathmatch.

W I SOLDATINI

A meno che non vi aspettiate un'esperienza di gioco mastodontica, in stile *Tomb Raider*, *Army Men Air Attack* vi diventerà. Nella modalità in singolo non ci giocherete per più di una settimana, ma in due rappresenta uno dei migliori titoli dell'ultimo periodo.


MOMENTI DI GLORIA

Il Deathmatch a due giocatori è veramente bellissimo... se vi siete stufati di giocare a *Quake II*, ovviamente.



TRUCCHI

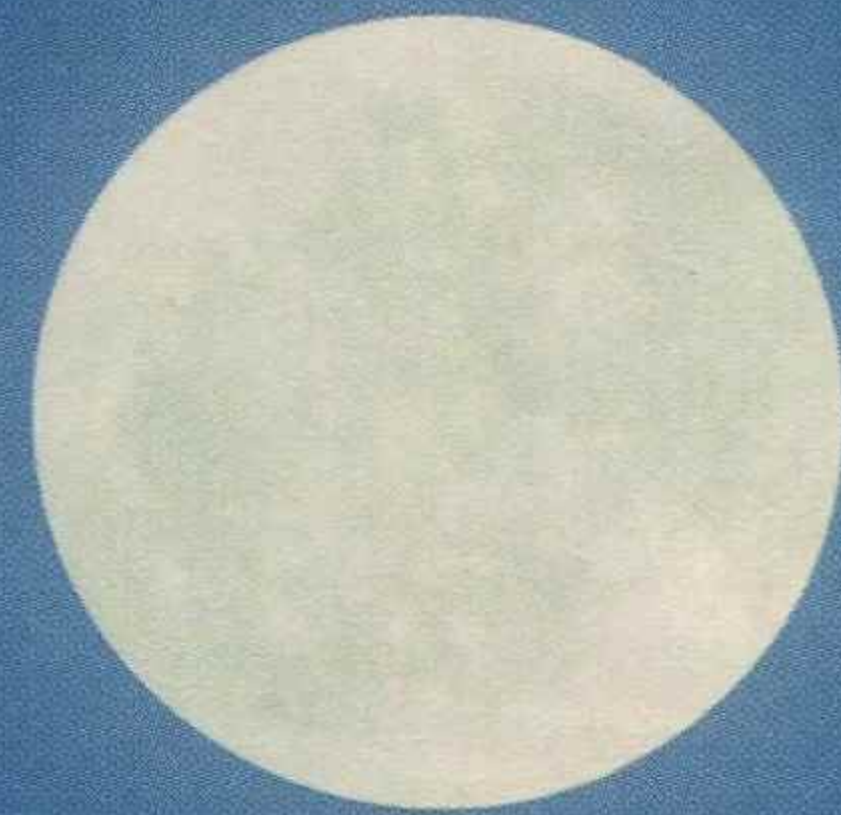
C'è una missione segreta nascosta nel gioco. Per giocarla, premete Su, Giù, Cerchio, Su, Giù, Quadrato, Triangolo, Destra nella schermata della password.

the FREEosophy,  Capitolo 2: continua la grande operazione "Internet più che gratis"

Internet più
che gratis.

Regaliamo
6 lire
per ogni minuto
di collegamento.

La verità è che
vorremmo regalarvi
la



Dopo il grande successo di Internet più che gratis, Tiscali rilancia. Fino a tutto marzo, vecchi e nuovi abbonati potranno richiedere un bonus di 15.000 lire in telefonate Tiscali, anche se ne hanno ricevuto un altro nei mesi scorsi.

Dal 1 aprile, tutti gli abbonati riceveranno un accredito di 6 lire per ogni minuto di collegamento a Tiscali Freenet.

Raggiunto un credito di 20.000 lire, gli abbonati potranno spenderlo utilizzando il servizio telefonico ricaricabile Tiscali Ricaricasa, attivabile anche online.

The FREEosophy, capitolo 2: Internet più che gratis.

Professionisti Associati

Per maggiori informazioni consultare la pagina Internet seilire.tiscalinet.it. Tutti gli importi indicati sono comprensivi di IVA. Il servizio viene erogato alle condizioni contrattuali riportate nel modulo di adesione.

Attiva subito il tuo abbonamento gratuito ad Internet:

- > Online: www.tiscalinet.it/attivazioni, inserendo il codice [playstation6134 - freenet](#)
- > Televideo: pagina 630 di TMC Video
- > Numero gratuito: 800-910091

 TISCALI NET
www.tiscalinet.it

SOLO CON PLAYSTATION MAGAZINE!

PROVA SUBITO LE ANTEPRIME MONDIALI PIÙ AVVINCENTI.



TRUCCHI & SEGRETI

La guida completa ai segreti di Quake 2
I trucchi più simpatici per This is Football

NEL CD

Music 2000

Formula One 99

Action Man: Mission Xtreme

Ace Combat 3: Electrosphere

Eagle One: Harrier Attack

YVJ: Generatore di video

e i video di

Colony Wars: Red Sun

Team Buddies

Gran Turismo 2

Micro Maniacs

Questo mese in edicola
rivista + CD L.14.900

IL MIO CASTELLO EDITORE

ISS

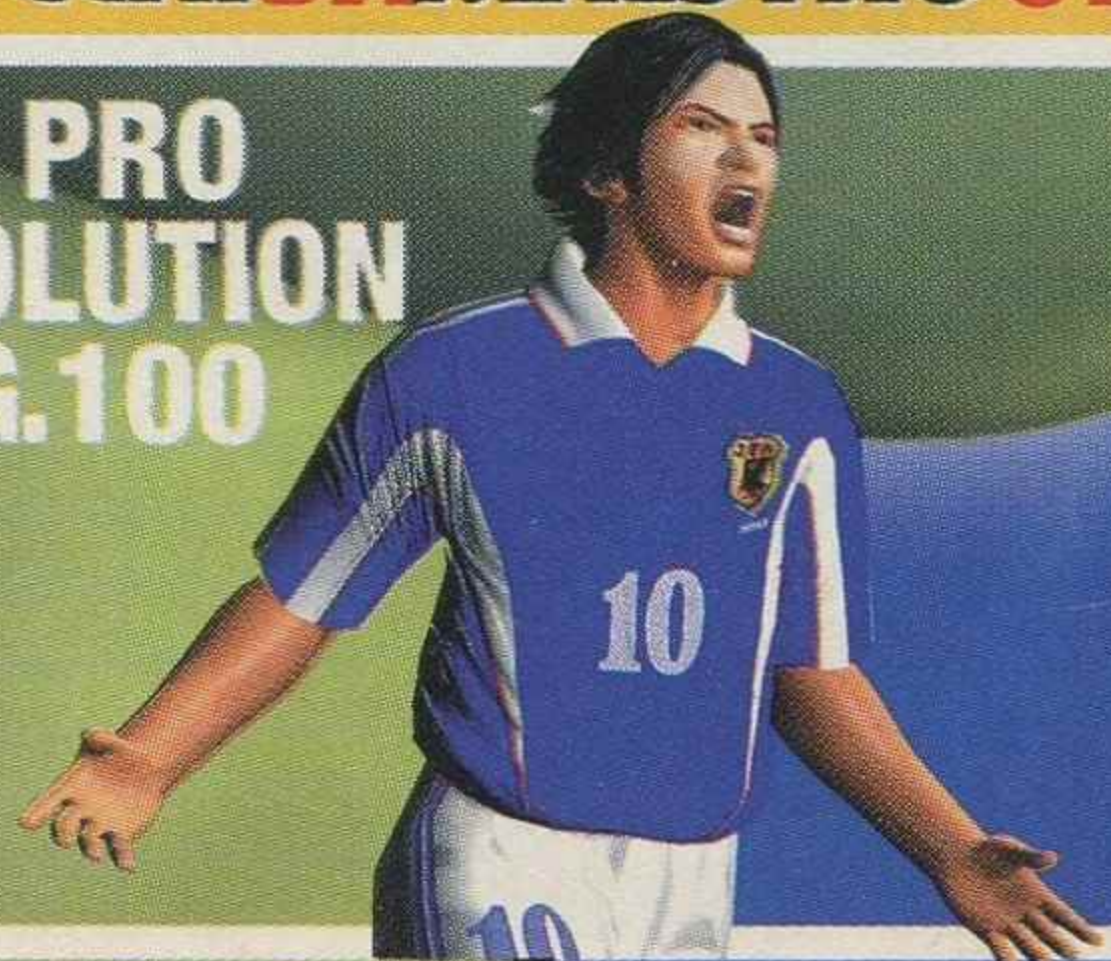
APRILE 2000 : NUMERO 43

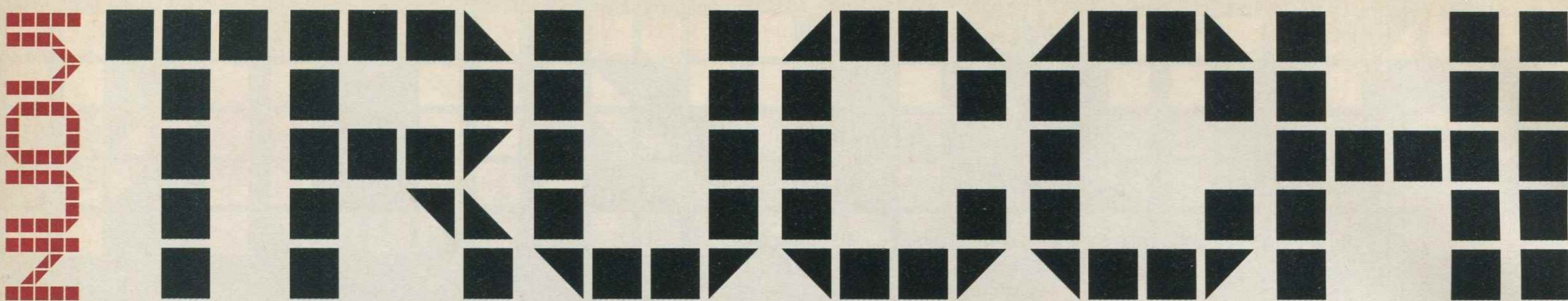
QUESTO MESE

- 74 NUOVI TRUCCHI**
Per i giochi più recenti.
- 77 TOMB RAIDER 4**
L'ultima parte della guida completa.
- 100 TRUCCHI DA MAESTRO**
Diventate i migliori a *ISS Evolution!*

TRUCCHI DA MAESTRO 01

ISS PRO
EVOLUTION
PAG. 100





PER VERI MAESTRI DELL'INGANNO!



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Tutte le armi

Usate la bussola e girate Lara verso nord. Richiamate l'inventario e selezionate un medipack piccolo tenendo premuti tutti i pulsanti anteriori insieme a Su. Poi premete Triangolo quando la bussola punta verso il nord e chiudete l'inventario. Tutte le armi sono ora in vostro possesso.

Superare il livello

Ripetete il trucco per tutte le armi (assicuratevi che il puntino

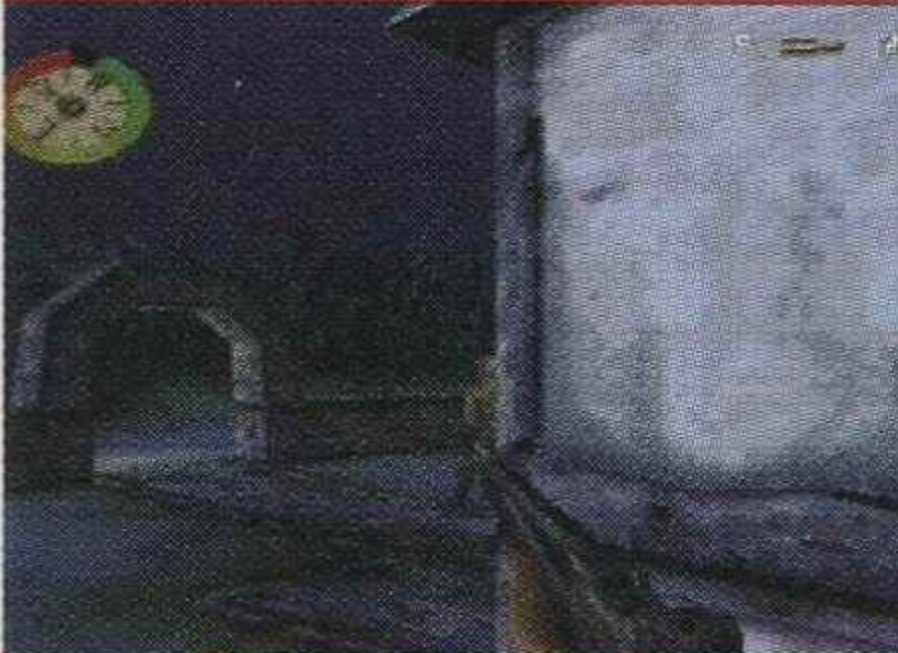
rosso lampeggi sulla bussola) e andate nelle opzioni di caricamento (Carica). Premete L1, L2, R1, R2 e Su e teneteli premuti. Schiacciate Triangolo mentre la bussola punta a nord e chiudete l'inventario per passare al livello successivo.

Munizioni illimitate

Girate Lara verso nord e aprite l'inventario. Ora selezionate un medipack grande e premete tutti i pulsanti anteriori e Giù. Attendete che l'ago della bussola punti a nord e premete Triangolo. Chiudete e riaprite l'inventario per avere munizioni illimitate.

Ecco i consigli per completare Tomb Raider TLR con il minimo sforzo.

MEDAL OF HONOR



Potreste aver già finito il gioco in singolo, ma forse state ancora giocando alla versione multiplayer. Ecco allora i sei trucchi più belli del gioco (si attivano inserendo il codice nello schermo delle password).

Fuoco rapido

Inserite ICOSIDODEC per incrementare la vostra potenza di fuoco quattro volte.

Il miglior amico dell'uomo

Impersonate un cane chiamato Bismark: WOOFWOLF

Il soldatosauro

Impersonate il Velociraptor di Jurassic Park: SSPIELBERG

Combattimento sulle spiagge

Impersonate Winston Churchill in multiplayer: FINESTHOUR

Sparare o non sparare

Impersonate William Shakespeare: PAYBACK

Il soldato di vetro

Modalità wire-frame: TRACERON

TOMORROW NEVER DIES

Per rendere 007 più forte mettetelo in pausa il gioco poi inserite la combinazione di tasti per attivare questi trucchi. Inseritela correttamente e il gioco ricomincerà, sbagliatela e tutto andrà in fumo.

Tutte le armi e 50 box di pronto soccorso

Select, Select, Cerchio, Cerchio, L1, L1, R1, R1 per le armi nella missione corrente.

Munizioni illimitate

L1, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Cerchio, Triangolo.

Scegliere il livello

Select, Select, Cerchio, Cerchio, L1, L1, Cerchio, L1, L1.



Energia al massimo

Select, Select, Cerchio, Cerchio, Su, Su, Giù.

Correre più velocemente

Select, Select, Cerchio, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Cerchio, Cerchio.

Completare la missione

Select, Select, Cerchio, Cerchio, Select, Cerchio.

THIS IS FOOTBALL

Siccome quello della Sony è uno dei giochi di calcio più difficili, c'è la possibilità che lo stiate ancora giocando. Per godervi i trucchi dovrete inseriteli nella schermata principale.



Mini giocatori

Quadrato, R2, Destra, L2, L1.

Ritorno a scuola

Giù, R2, R2, R2, Triangolo.

Testoni

Triangolo, Triangolo, L2, L1, L1.

Testoline

R2, Giù, L2, L1, Cerchio.

Modalità bianco/nero

Su, R1, L2, R1, R2.

Anni '70

L1, R2, L2, Cerchio, R1.

TRUCCHI PLATINUM

COLIN MCRAE RALLY

Per utilizzare i seguenti trucchi sarà sufficiente inserire il codice al posto del nome del pilota. Inserendolo due volte di fila il trucco corrispondente verrà disabilitato.

Abilita tutti i tracciati
OPENROADS

Bassa gravità
MOONWALK

Abilita tutte le auto
SHOEBOXES

Replay modificabili
DIRECTORCUT

Auto di gelatina verde
BLANCMANGE

Il copilota guida da solo
BACKSEAT

Auto ultraleggera
MAGFLOAT

Il copilota parla in falsetto
HELIUMNICK

Nebbia
PEASOUPER

Aumenta l'aggiornamento dello schermo
SILKYSMOOTH

Quattro ruote sterzanti
TROLLEY

Guida a destra
WHITEBUNNY

Ruote posteriori sterzanti
FORKLIFT

Gara notturna
NIGHTRIDER

Auto più potente
MOREOOMPH

Piste speculari
SKCART

Accelerazione costante
BUTTONBASH

Durante il gioco premete a raffica X e Cerchio per accelerare.

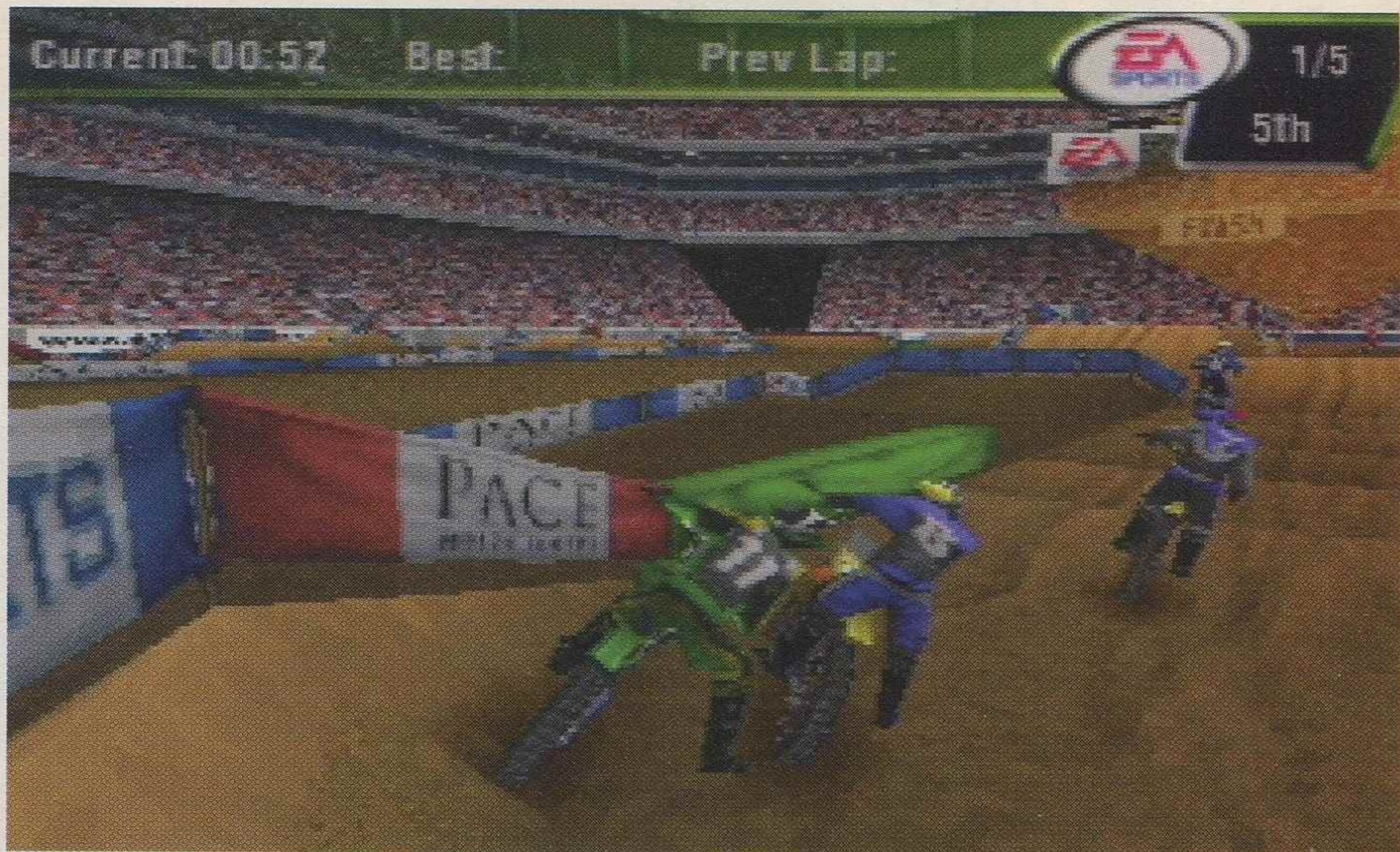
Auto metallica
TINFOILED

Modalità MicroMachine
DIDDYCARS

Turbo
KITCAR

Durante il gioco premere Select per attivarlo quando la barra verde è piena.

Modalità hovercraft
HOVERCRAFT



SUPERCROSS 2000

Ne aspettate uno, poi ne arrivano tre tutti insieme... i giochi di moto, naturalmente. Ecco alcune delle mosse migliori del titolo. Saltate in alto e tenete premuto Cerchio mentre schiacciate le direzioni necessarie all'acrobazia.

Death-defying Bonzai
Sinistra, Destra. E no, non ha nulla a che fare con un alberello!

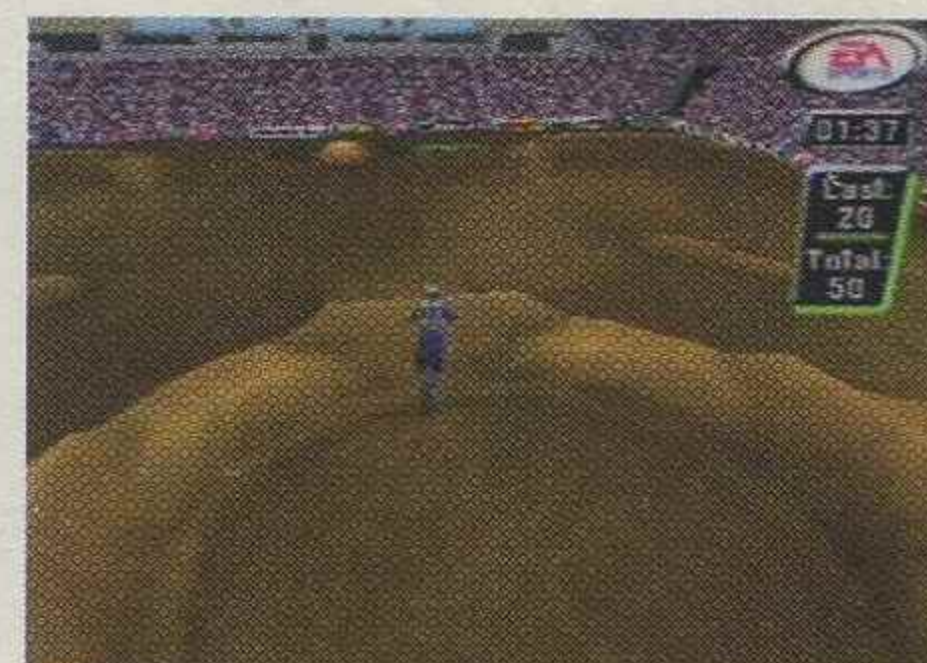
Cordova
Sinistra, Su, Destra.

Can Can
Giù, Destra, Su.

Break a leg
Destra, Su, Sinistra.

Cliff Hanger
Destra, Giù, Sinistra.

Rear Fender Grab
Su, Giù. Non provatelo dal vero, comunque.



CYBER TIGER

Se sperate che con i trucchi sotto proposti possiate trasformare il vostro *Cyber Tiger* in *Tiger Woods PGA Golf 2000*, purtroppo dobbiamo deludervi.

Ma non è detto che riusciate a trovarlo più divertente.

Percorso Cyber Badlands
Inserite la password HARESO

nel menù dei trucchi.

Percorso Cyber Canyons
Usate la password NAMOPI.

Percorso Cyber Sawgrass
Inserite la password SECARE nel menù dei trucchi.

Come aprire il menù dei trucchi
Premete Cerchio nella schermata di scelta del percorso.

Nuove mazze
Fate buca con un colpo solo.

Troppo forte!
Prendete il putter di gomma e fate tre birdies di seguito.





GEKIDO

URBAN FIGHTERS



SE non hai paura di attraversare da solo una metropoli popolata da bande di spietati criminali,
 SE fronteggiare a mani nude un pazzoide che maneggia un coltello non ti spaventa,
 SE credi di poter prevalere in una lotta all'ultimo sangue senza esclusione di colpi contro 3 nemici,
 SE non temi il corpo a corpo,
 Sicuramente non hai ancora provato Gekido...



L'unico picchiaduro
 che ti cambia i connotati.



al gioco ti converte.

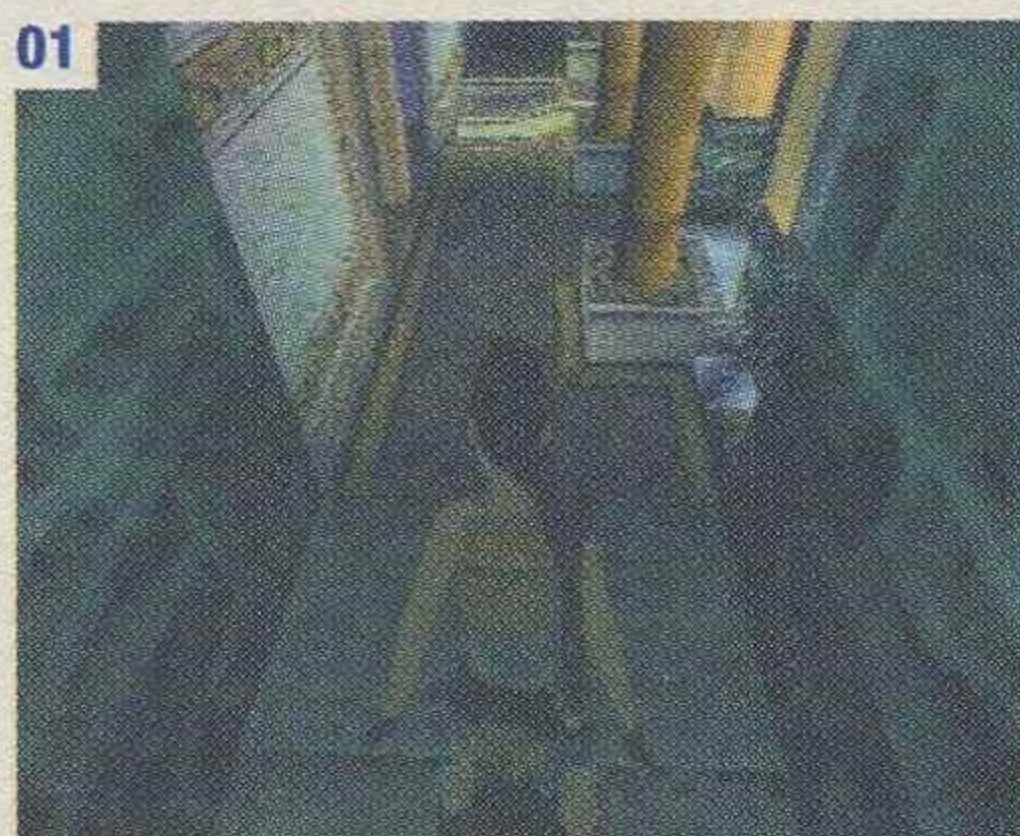
TOMB RAIDER 4

THE LAST REVELATION

Guerra e pace: un bel mattone, non c'è che dire. Anche Il Signore degli Anelli non sfigura quanto a volume. Ma nulla è paragonabile a quanto stiamo per presentarvi... Benvenuti nella seconda parte della nostra gigantesca guida dedicata a una delle migliori avventure di tutti i tempi, Tomb Raider: The Last Revelation. Finalmente potete dire addio ai vostri incubi!



LIVELLO 9 – RITORNO AL TEMPIO DI KARNAK



Uscite dall'acqua e dirigetevi nella stanza dell'immagine **[01]**, percorrete il corridoio a sinistra. In fondo, sulla parete destra, c'è una nicchia: inserite lì il secondo vaso Canopo. Tornate indietro ed entrate in acqua.

Sorpresa... Potete camminarci sopra! Salite sui gradini di fianco alla statua **[02]**, raccogliete le munizioni ed entrate nel corridoio. Affacciatevi all'apertura e sparate ai coccodrilli. Tuffatevi in acqua e dirigetevi nel passaggio subacqueo per premere

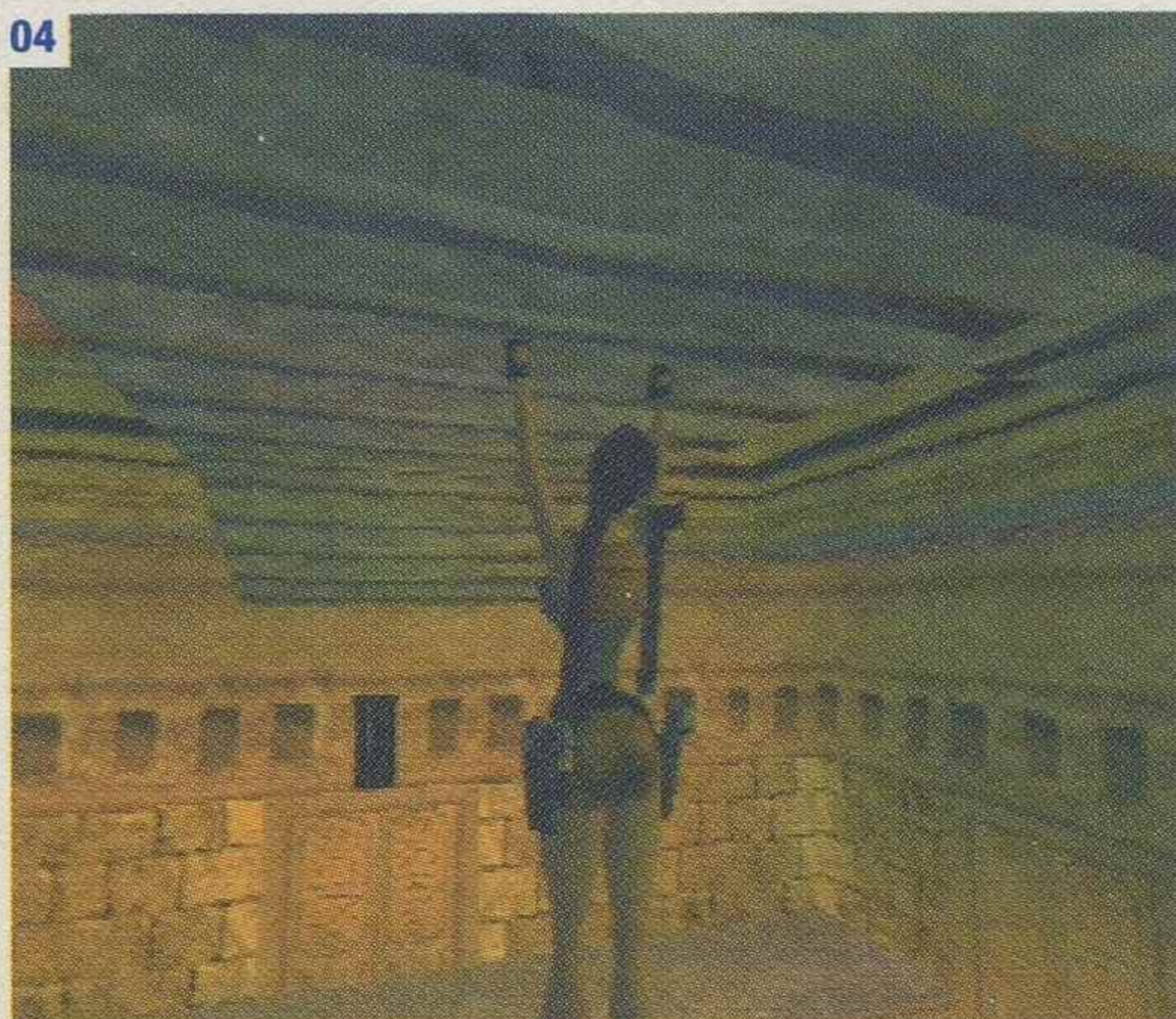
l'interruttore sul fondo. Tornate sull'altare al centro del lago Sacro e raccogliete la Chiave dell'Ipostele e la Dea del Sole. Attraversate il lago e salite sul blocco di pietra alla vostra sinistra. Issatevi nel passaggio e tornate nella stanza dei vasi Canopi. Nella parete di destra, in alto, c'è un'apertura **[03]**, percorrete tutto il sentiero, a voi già noto, fino al tempio principale dove troverete due nemici. Eliminateli e uscite dalla botola a sinistra. Altri due nemici vi aspettano. Dirigetevi adesso nella zona da cui avete iniziato il terzo livello ed entrate nella porta alla vostra destra. Saldate il conto con l'ultimo nemico e varcate la soglia che si trova alla vostra destra.

LIVELLO 10 – RITORNO ALLA GRANDE IPOSTELE



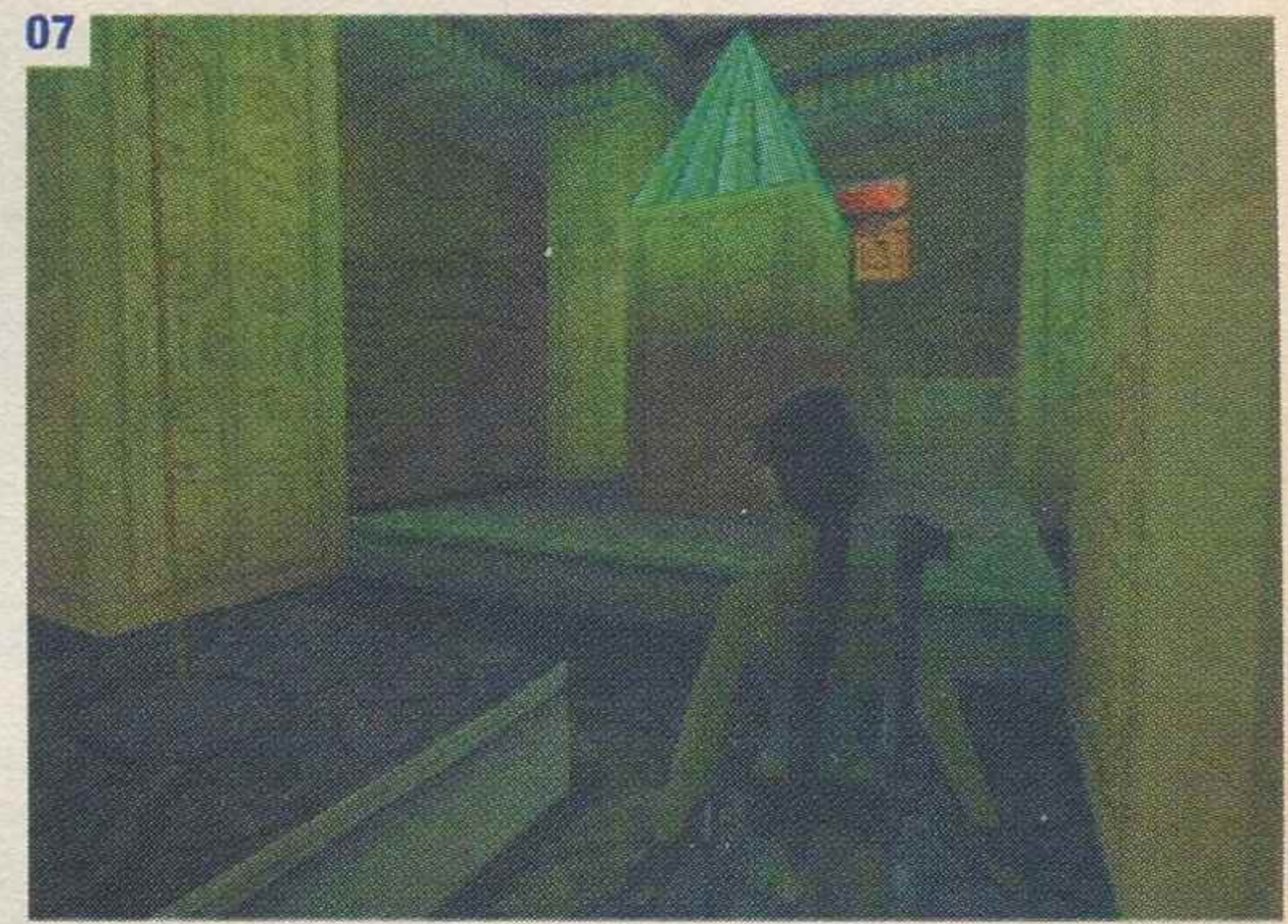
Uscite da questa stanza e sparate al ninja in attesa. Entrate nell'apertura sul lato Nord ed eliminate un altro ninja. Girate a sinistra e, dopo aver eliminato altri due ninja, saltate con rincorsa e tasto azione per superare la voragine **[01]**. Ignorate la porta alla vostra destra e salite sui massi sul lato Ovest. Entrate strisciando nell'apertura e calatevi all'interno. Alla fine del cunicolo troverete la serratura dove usare la Chiave dell'Ipostele **[02]**. Uccidete i ninja e salite sulle rocce alla destra della porta dopo aver raccolto le munizioni. Saltate sulla pensilina della foto **[03]** e aggrappatevi alle sbarre sul soffitto. Girate a destra

al primo incrocio e nella stanza seguente usate di nuovo le sbarre al soffitto per raggiungere l'angolo a Ovest, dove troverete un'altra uscita. Entrati nella stanza successiva uccidete il ninja e raggiungete di nuovo le sbarre al soffitto per raggiungere la leva sulla parete a Ovest **[04]**. Tirate la leva e si chiuderà una botola che vi consentirà di arrivare al piano superiore della sala. Raggiungerete una piattaforma con un'apertura centrale e, sulla destra, un masso in bilico su una colonna **[05]**. Andate di fronte al masso e sparategli. Cadendo aprirà un varco per i sotterranei che dovrete raggiungere calandovi con attenzione. Raccogliete le munizioni nel cunicolo a Est. Andate a Nord e percorrete il corridoio ignorando la stanza a

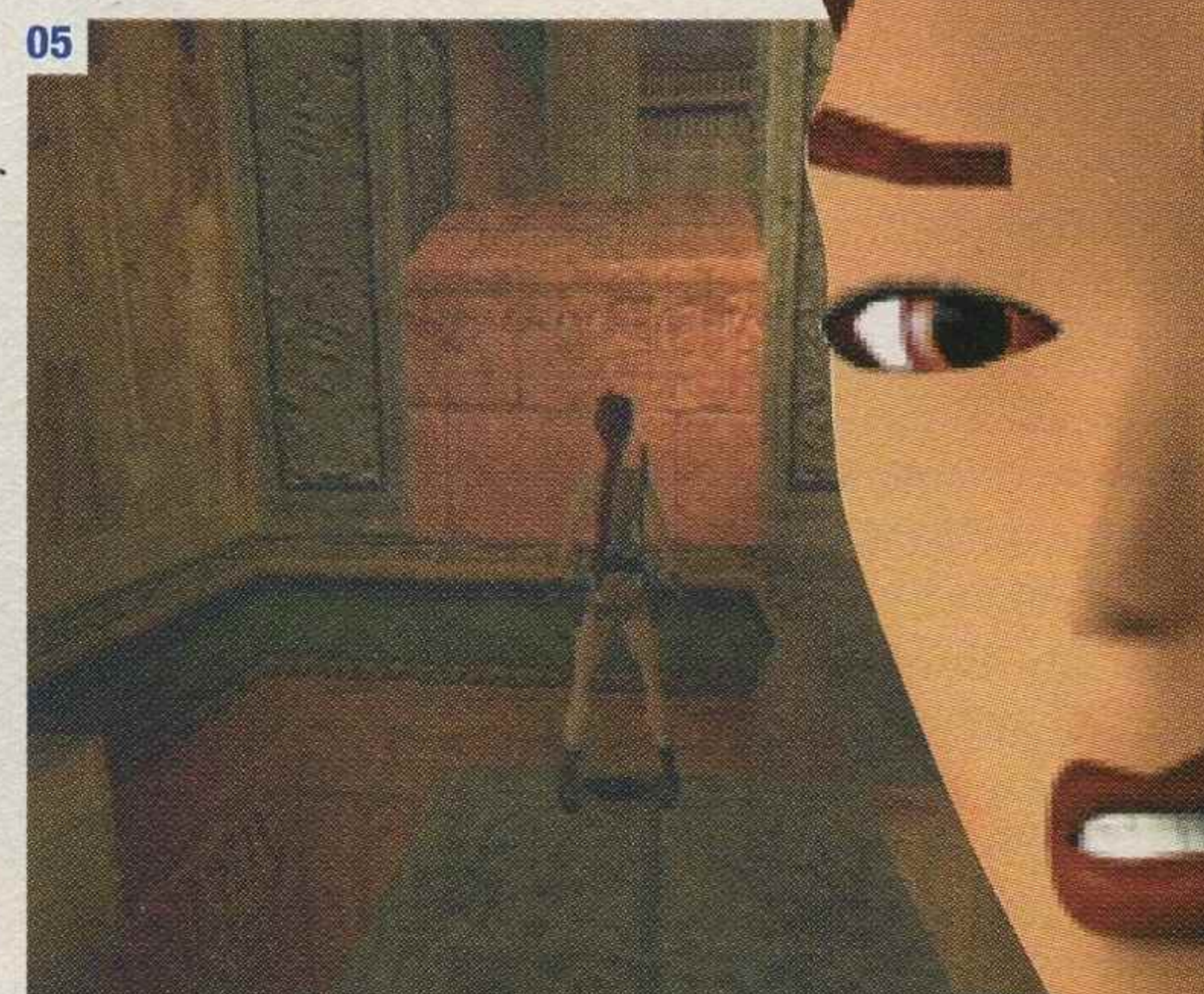
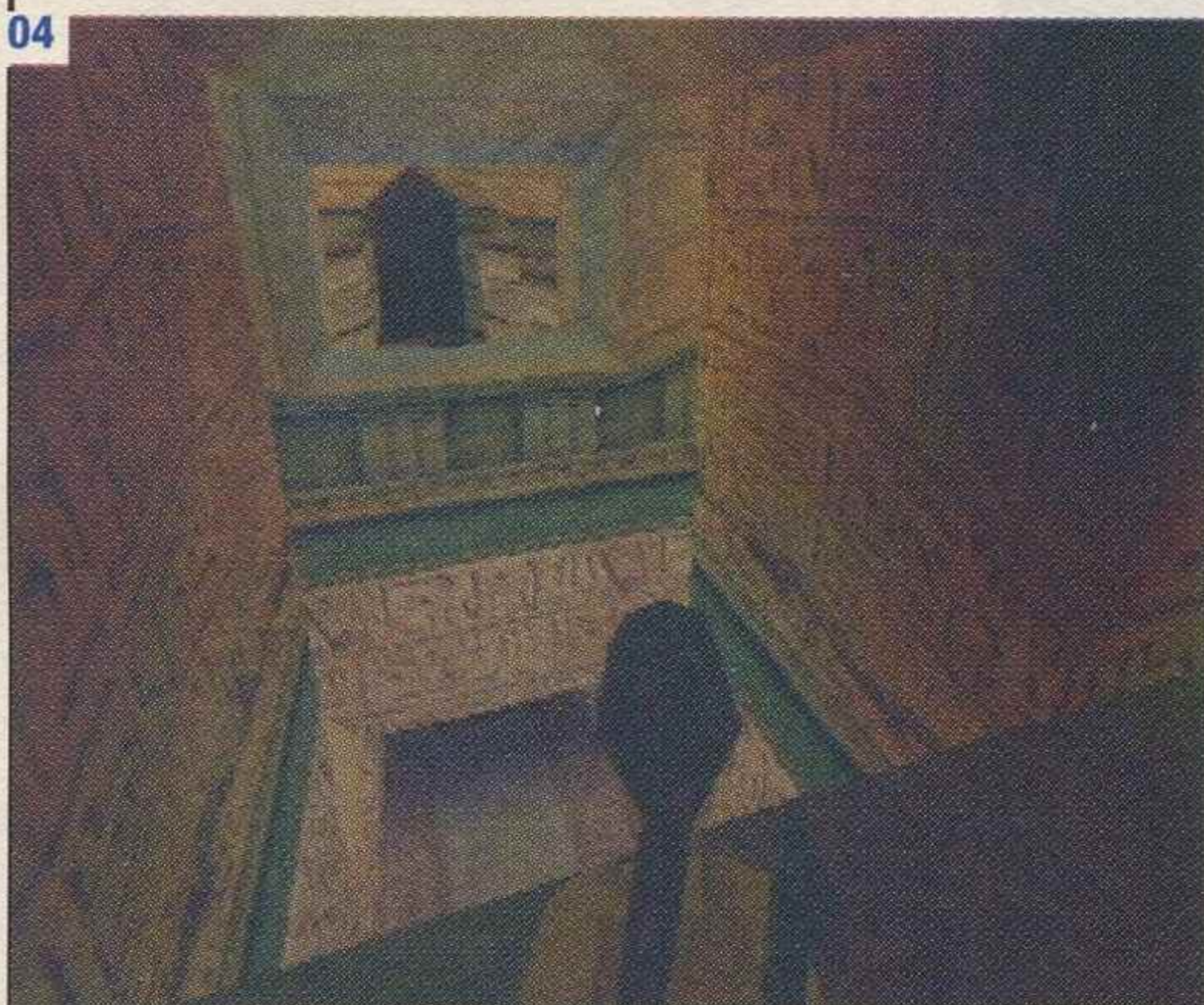
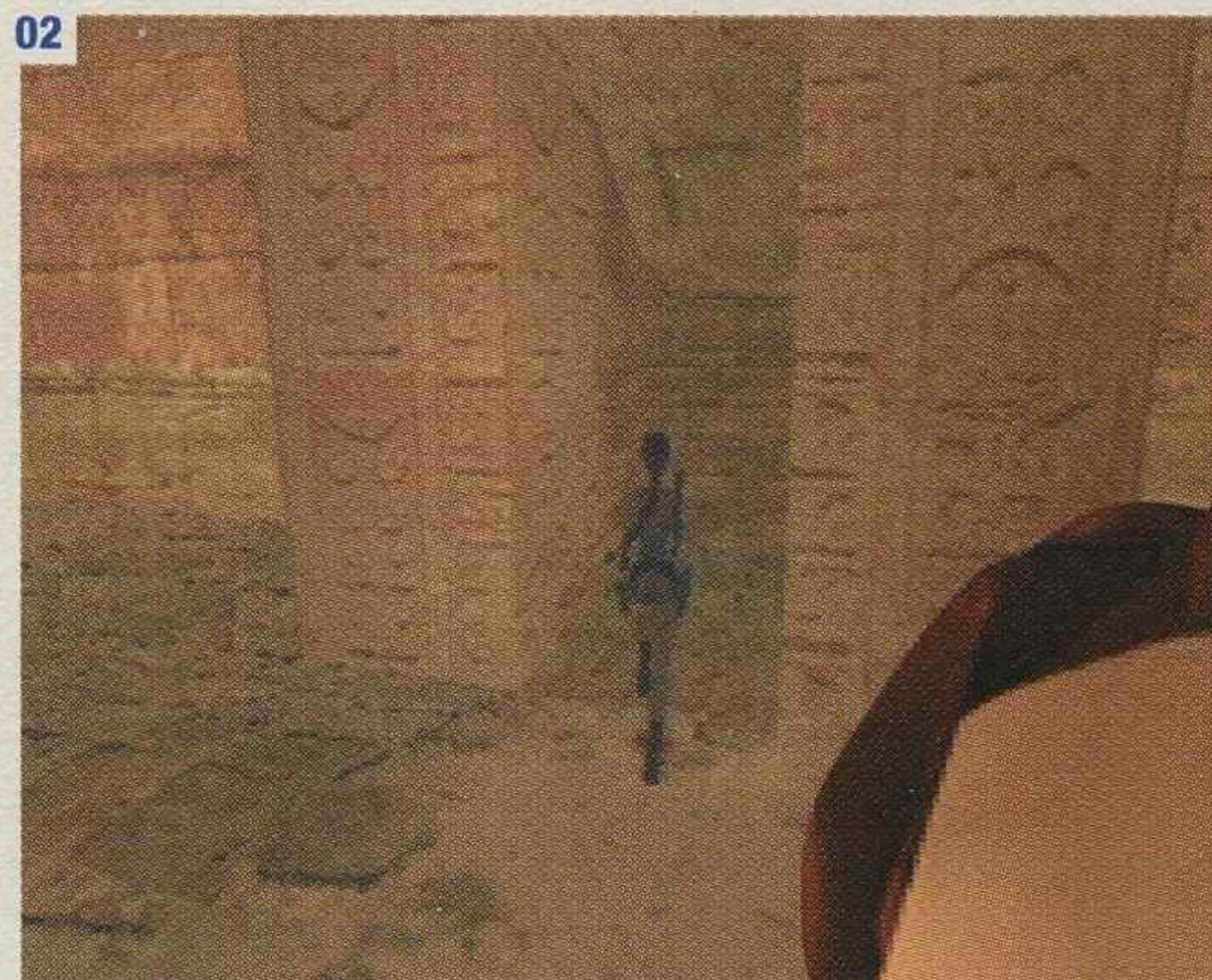
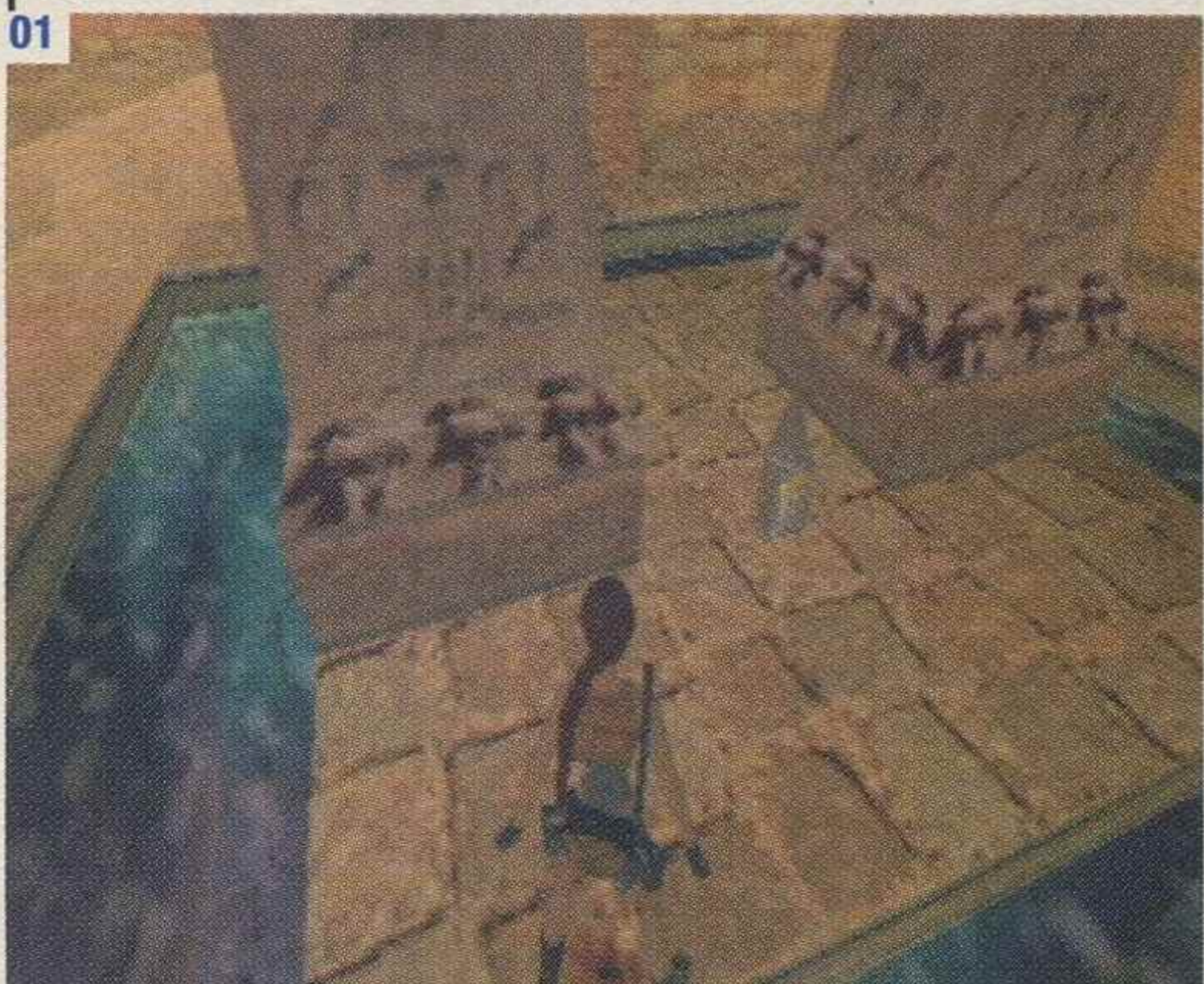




sinistra. In fondo al corridoio troverete una scala che parte da una botola nel soffitto. Vi ritroverete in una stanza con un meccanismo che fa ruotare gli obelischi del piano sottostante. Spingete la leva in senso orario una volta [06] e proseguite nella seconda stanza, spingete due volte in senso antiorario e andate nella terza stanza spingendo la leva una volta in senso antiorario. Raggiungete ora la stanza che avevate ignorato precedentemente [07]. Esplorate le tre stanze laterali per raccogliere munizioni e altri oggetti poi tirate la corda. Salite sulla colonna centrale e recuperate il Disco del Sole. Calatevi nel passaggio appena aperto e ritornate al Lago Sacro.

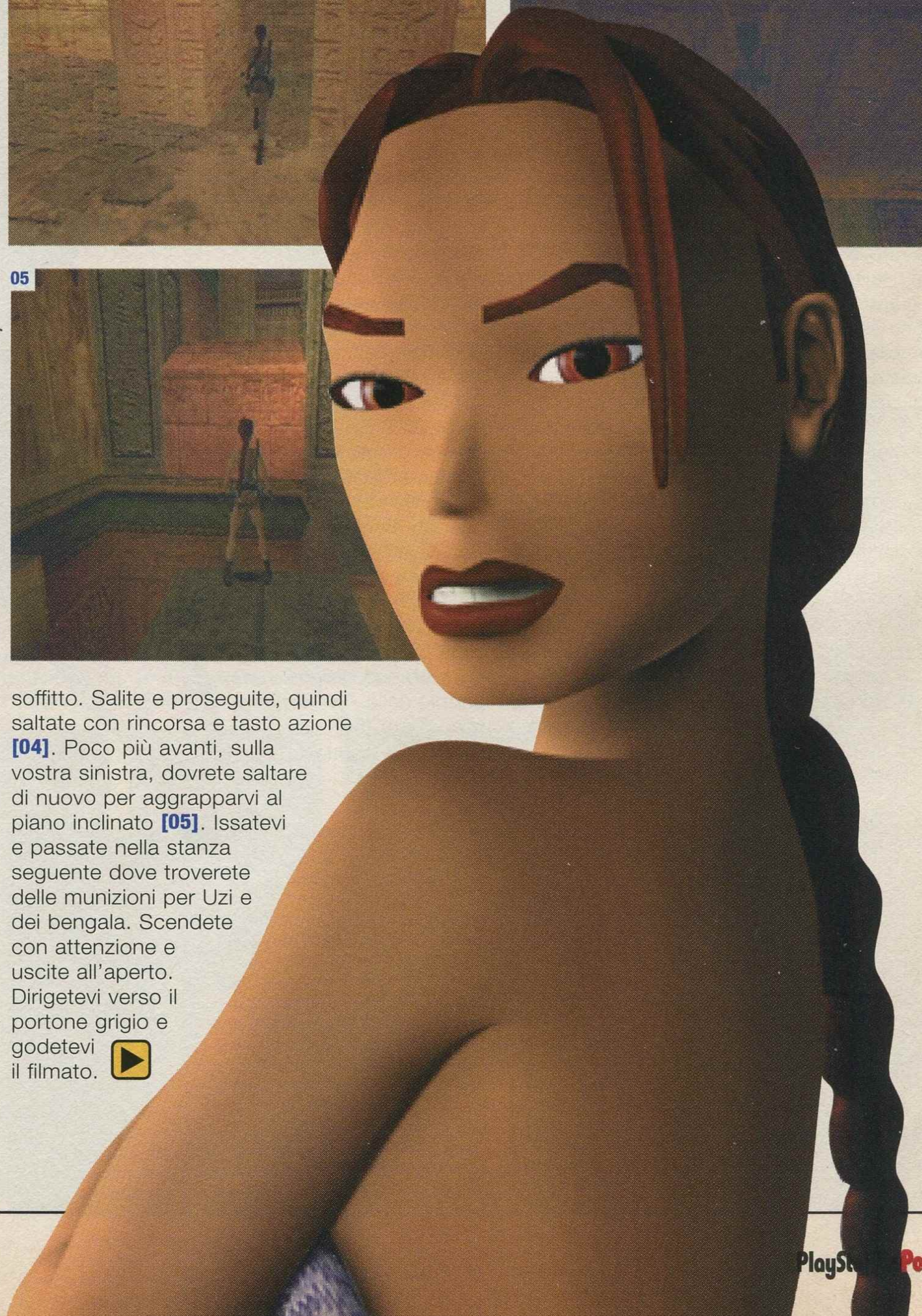


LIVELLO 11 – RITORNO AL LAGO SACRO

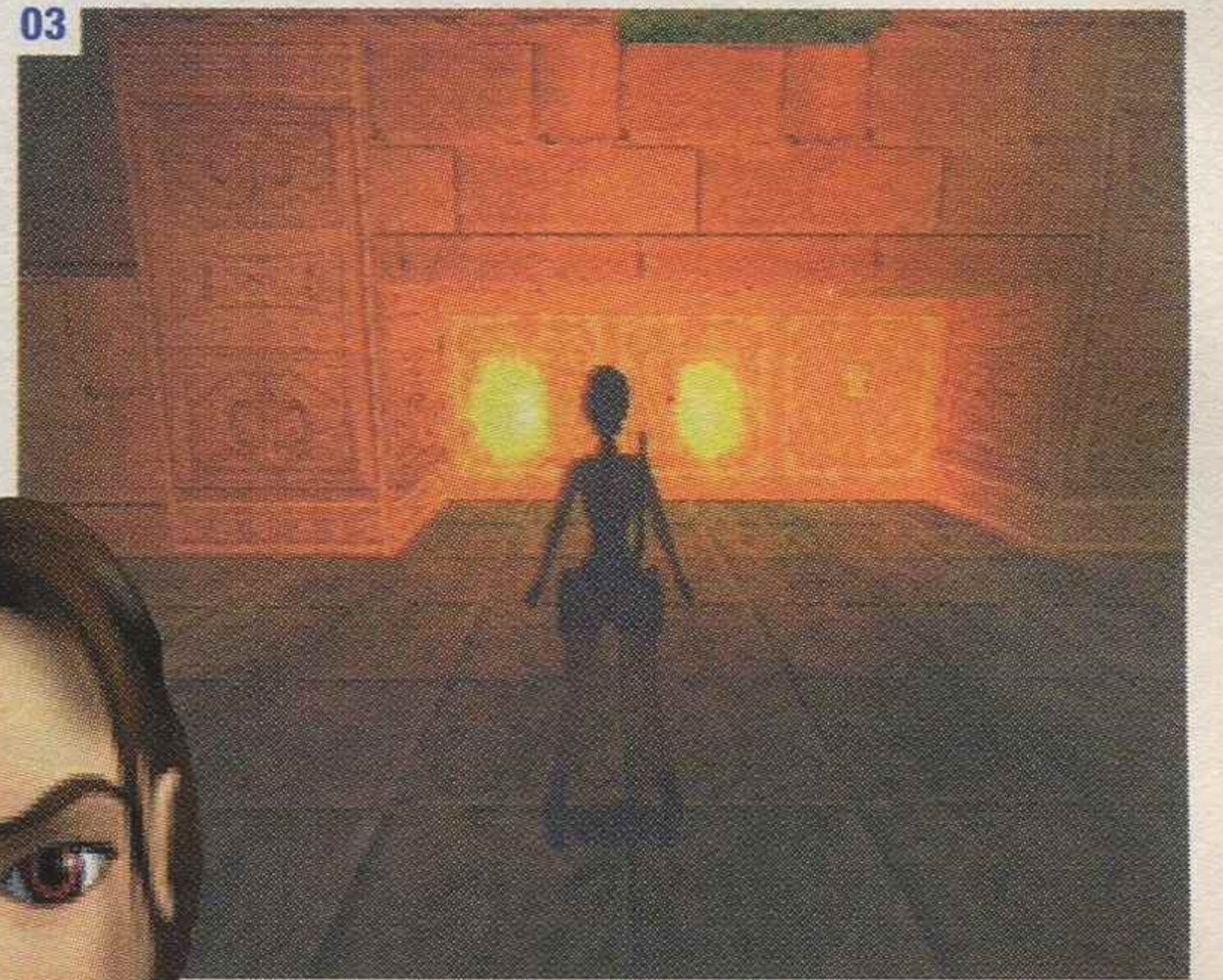


Uccidete i tre scorpioni, immergetevi in acqua e cercate le munizioni per il fucile e il piccolo medipack. Salite sull'altare centrale [01] e combinate la Dea del Sole con il Disco del Sole formando così il Talismano del Sole. Usate il talismano davanti alla piccola urna. Si apriranno tre porte, andate prima in quella di sinistra. Calatevi in acqua e raccogliete tutti gli oggetti, quindi risalite, saltate sulla piattaforma e uscite. Entrate nella porta che si trova di fronte a voi [02] e raccogliete le munizioni. Dirigetevi verso l'ultima porta, quella centrale, vi si presenterà una grande stanza con delle rovine. Salite su quelle al centro della stanza e aggrappatevi al soffitto per raggiungere l'apertura sulla parete Sud [03]. Lasciate andare e premete nuovamente il tasto azione per appendervi al bordo, issatevi strisciando e raccogliete le munizioni per l'Uzi. Passate nel cunicolo a destra dove si trova una botola nel

soffitto. Salite e proseguite, quindi saltate con rincorsa e tasto azione [04]. Poco più avanti, sulla vostra sinistra, dovrete saltare di nuovo per aggrapparvi al piano inclinato [05]. Issatevi e passate nella stanza seguente dove troverete delle munizioni per Uzi e dei bengala. Scendete con attenzione e uscite all'aperto. Dirigetevi verso il portone grigio e godetevi il filmato. ▶



LIVELLO 12 – LA TOMBA DI SEMERKHET



▶ Sparate ai vasi e prendete le munizioni per l'Uzi e il grande medipack quindi scivolote verso la nuova locazione. Un filmato vi mostrerà cosa vi attende: scarabei affamati! L'unica cosa che potete fare per non morire è correre e aggrapparvi alle sbarre del soffitto il più in fretta possibile. Proseguite, appesi, fino alla fine e lasciatevi cadere [01]. Scendete con la pertica nella stanza sottostante e raccogliete la torcia. Accendetela con attenzione e gettatela nel buco della pertica. Calatevi e raccogliete subito la torcia, terrà lontano per un po' gli scarabei affamati. In ogni caso non avete molto tempo: attivate i tre interruttori posti nelle nicchie delle pareti e risalite al più presto! Entrate nella porta che si è aperta e posizionatevi davanti alla porta arancione schiacciando il tasto azione. Siete arrivati nella stanza del gioco di Senet [02]. Per ora lasciate perdere le pedine e salite sulla scala di sinistra, arriverete nella prossima stanza. Scendete sullo scalino e uccidete i due cani. Portatevi di fronte, ma a debita distanza, ai tre fuochi [03]. Salvate. Iniziate dal primo a sinistra, quando la fiamma si spegne correte e infilare la mano nel foro della parete e poi saltate subito indietro due volte; avete preso un piccolo medipack. Se prendete fuoco provate a correre verso le due piscine e tuffatevi, forse vi salverete. Attivando gli altri due interruttori si aprirà un passaggio sulla destra. Troverete una piscina e, poco oltre, altri sei interruttori infuocati. Salvate e cominciate attivando l'ultimo interruttore a sinistra: prendete il tempo giusto e attivate anche i rimanenti cinque per far innalzare una gabbia. Ora dovrete salire sul


piano di fronte alla piscina e appendervi alle sbarre del soffitto per attraversare un bel baratro. Siete tornati nella stanza dei tre interruttori. Salite sulla gabbia [04] e saltate sul piano in mezzo alla stanza. Ecco un altro interruttore caldo caldo. Attivatelo come al solito e scendete al piano inferiore. Continuate a scendere per la rampa e andate a prendere le regole di Senet. Un filmato vi suggerirà dove recarvi. Tornate nella stanza del gioco di Senet e salite sulla scala destra. Un altro breve filmato vi introduce alla prova. Giocare è facile, potete consultare le regole che avete nell'inventario. Salvate, visto che perderete le prime partite, e continuate il vostro cammino solo quando avrete vinto. Potete andare avanti anche se avete perso, ma il percorso è più lungo e difficile. Una volta che avrete vinto, si solleveranno delle gabbie dalla scacchiera [05]. Saltateci sopra per attraversare la

stanza ed entrate nella porta che si trova sul fondo. Scendendo per la rampa sparate ai due grossi vasi e prendete le munizioni per l'Uzi; arrivati alla fine correte velocemente attraverso la stanza per evitare i famelici scarabei. Saltate sulla pertica e salite fino alla pensilina su cui troverete un medipack grande e un'uscita che vi condurrà nella stanza degli specchi. Ignorate per ora le luci e dirigetevi nell'angolo a Sud-Ovest dove un piccolo passaggio vi condurrà a un'altra pertica. Salite e andate nel corridoio a destra. Nella stanza successiva dovete spostare i pedoni del gioco di Senet sui quadrati del colore corrispondente. Fatto ciò, tornate nella stanza degli specchi ed entrate nella botola che si è aperta al centro della stanza. Andate a destra e godetevi il nuovo filmato.



C'È CHI
LE PARTITE
LE COMPRA.

E CHI PRIMA LE
NOLEGGIA.

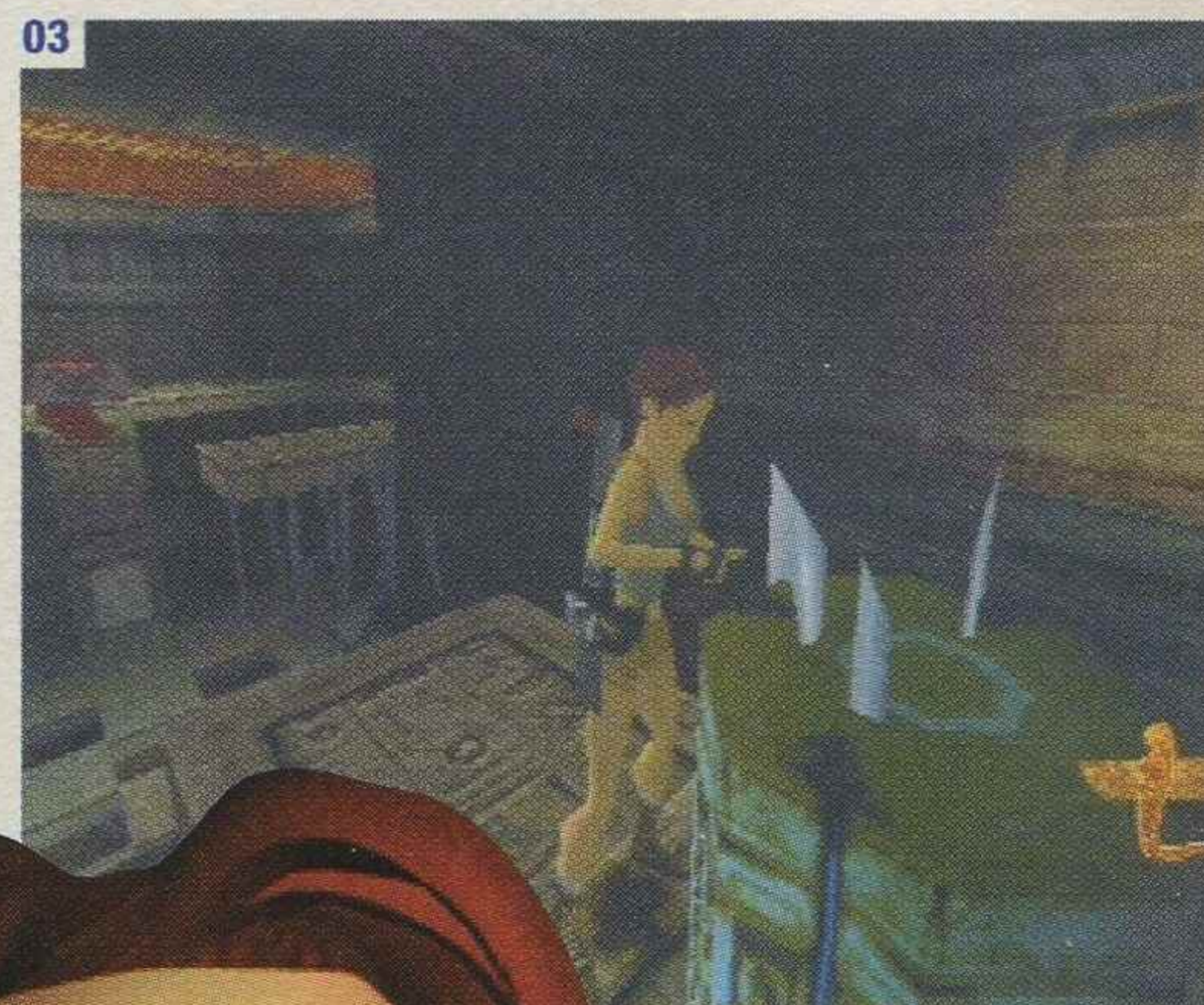
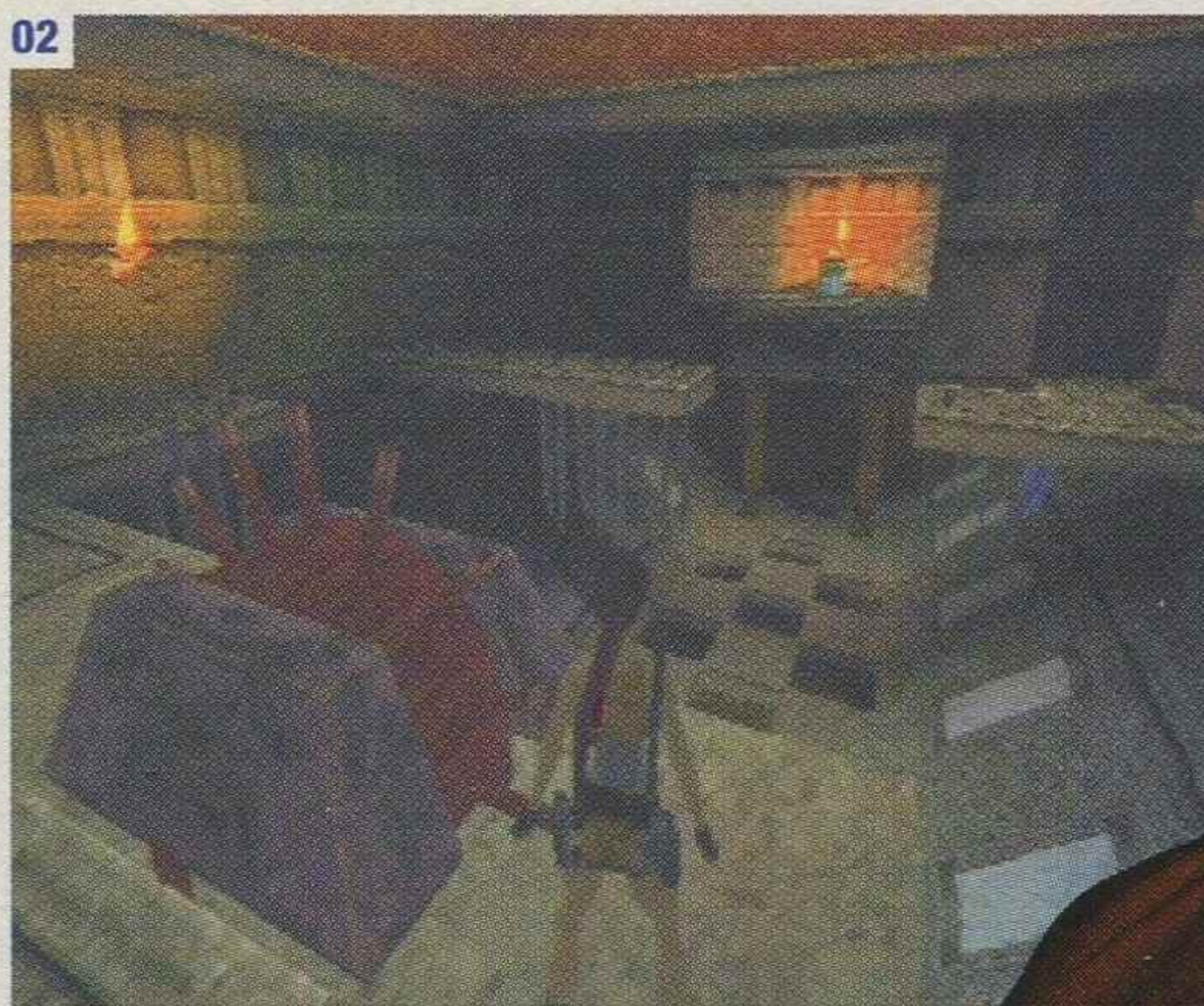
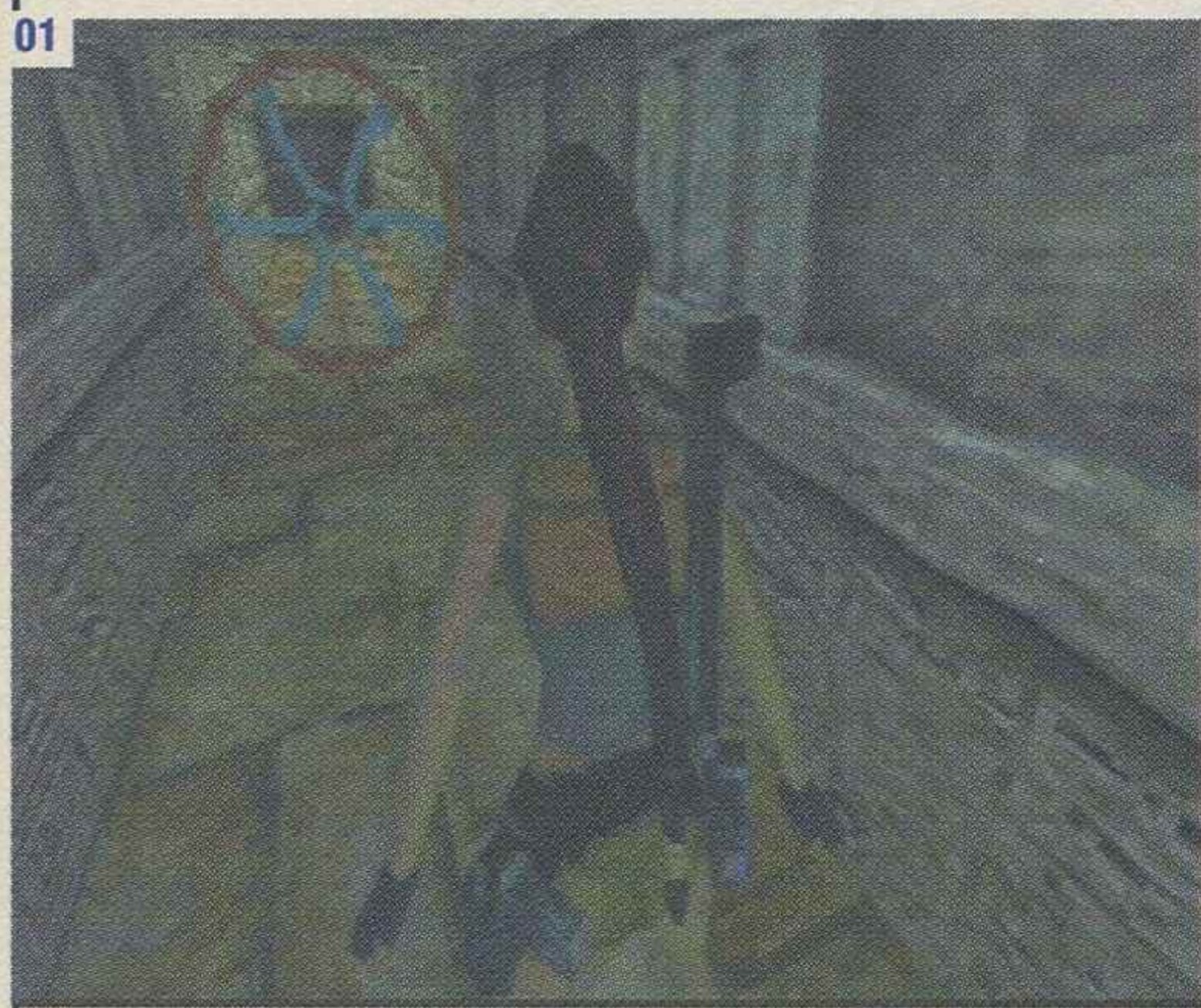
DA BLOCKBUSTER PUOI
COMPRARE TUTTE LE
PARTITE CHE VUOI,
SCEGLIENDO TRA
L'AMPIA E
CONVENIENTE
OFFERTA DEI
VIDEOGAMES .
INOLTRE LE
PARTITE PUOI ANCHE
NOLEGGIARLE, PRENDENDO
LA TUA COPIA TRA LE

Play A
BLOCKBUSTER®
Night

TANTE DISPONIBILI. PUOI
PROVARE E RIPROVARE
IL TUO VIDEOGAME
E, SE DECIDI DI
COMPRARLO, TI
RIMBORSIAMO
IL PREZZO DEL
NOLEGGIO. NON
HAI LA CONSOLE?
NOLEGGIALA. PERCHÉ
L'IMPORTANTE
È GIOCARE.

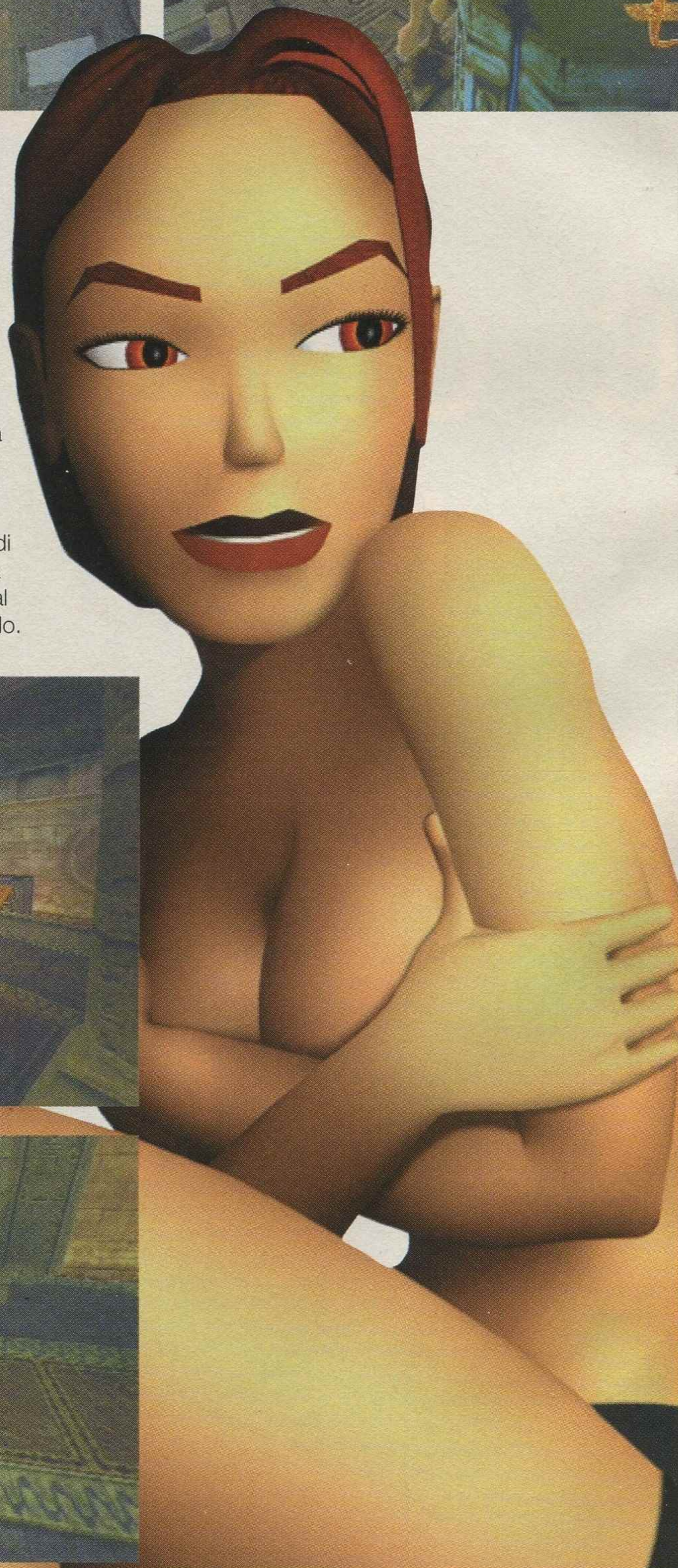
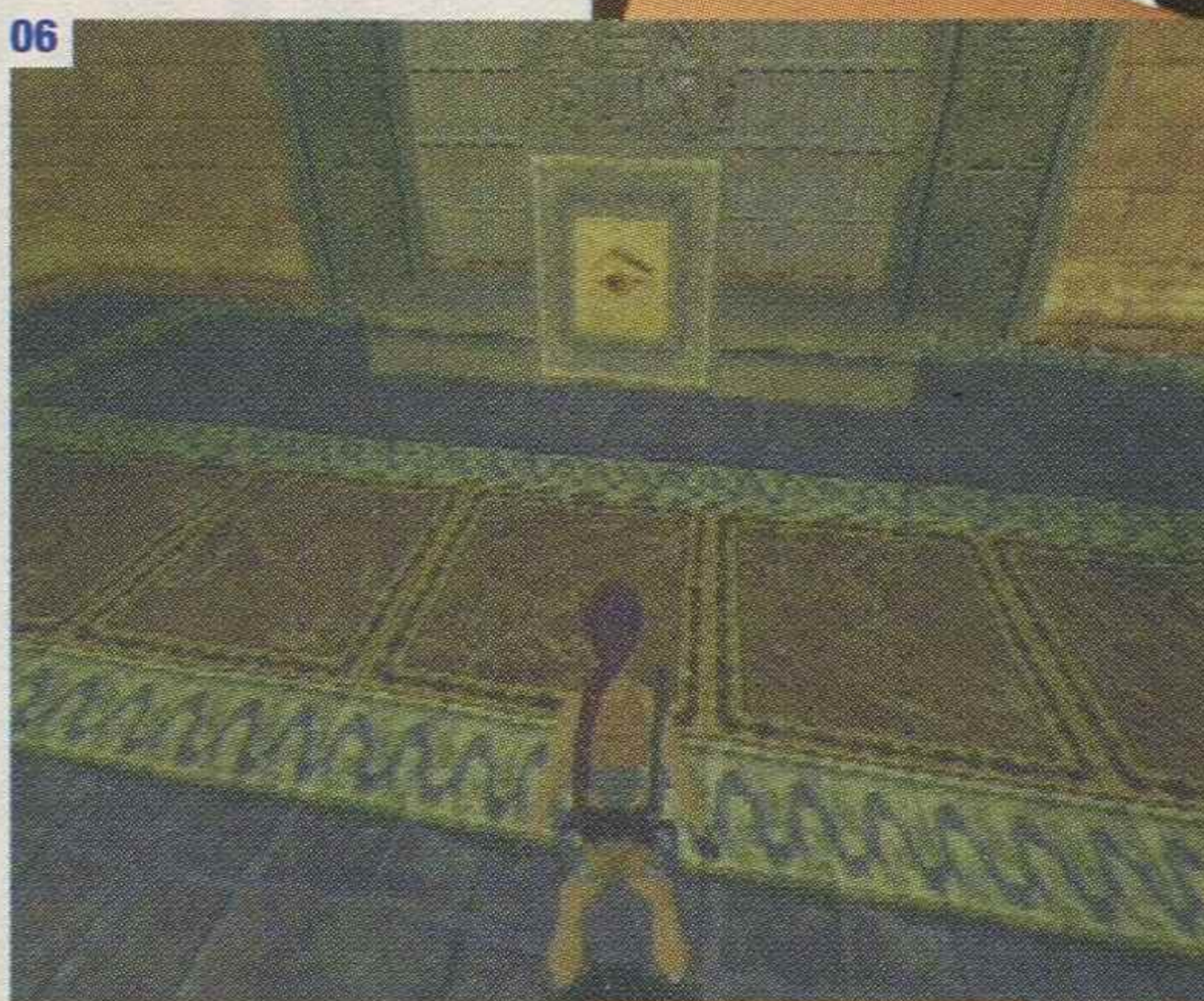


LIVELLO 13 – IL GUARDIANO DI SEMERKHET

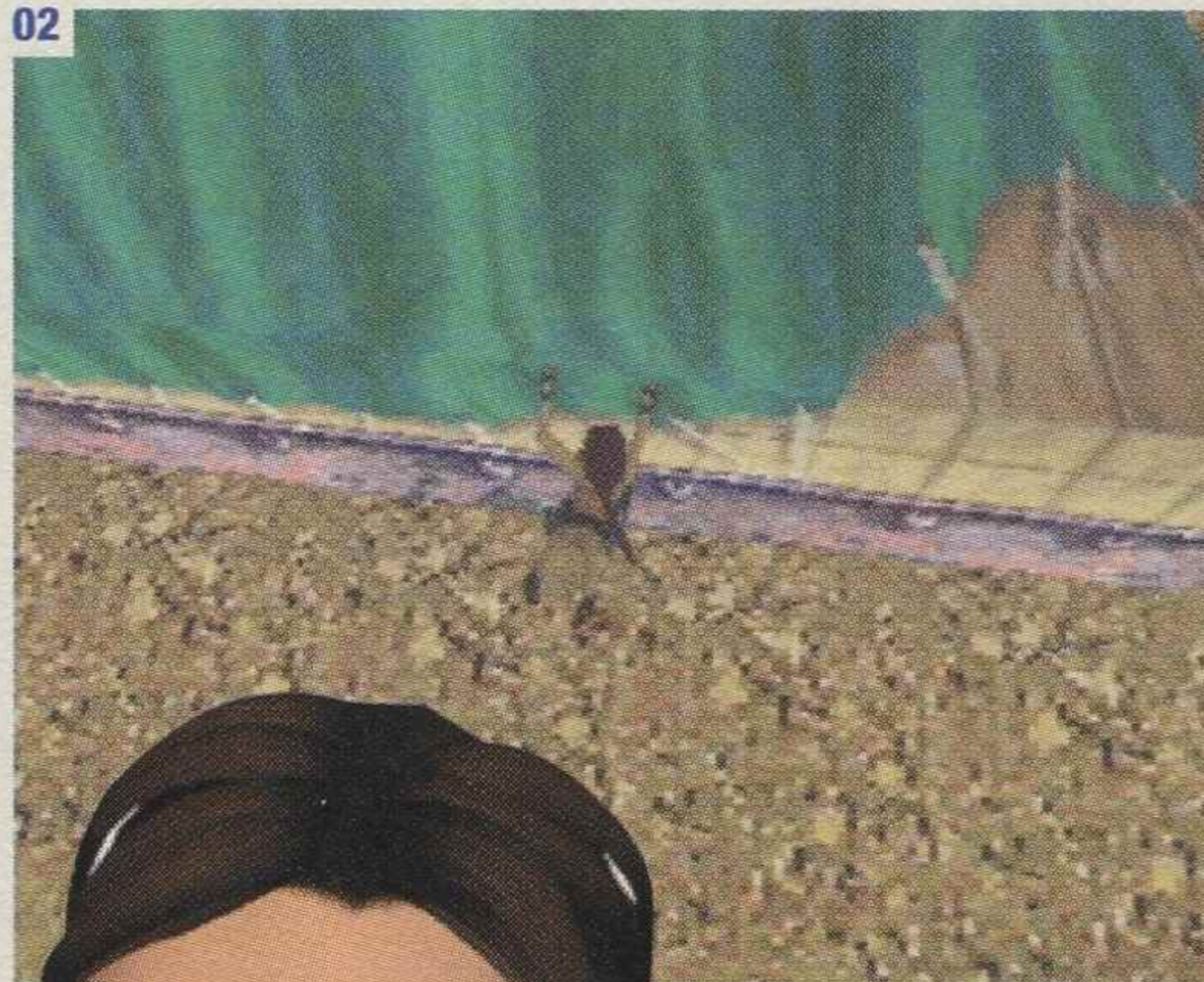
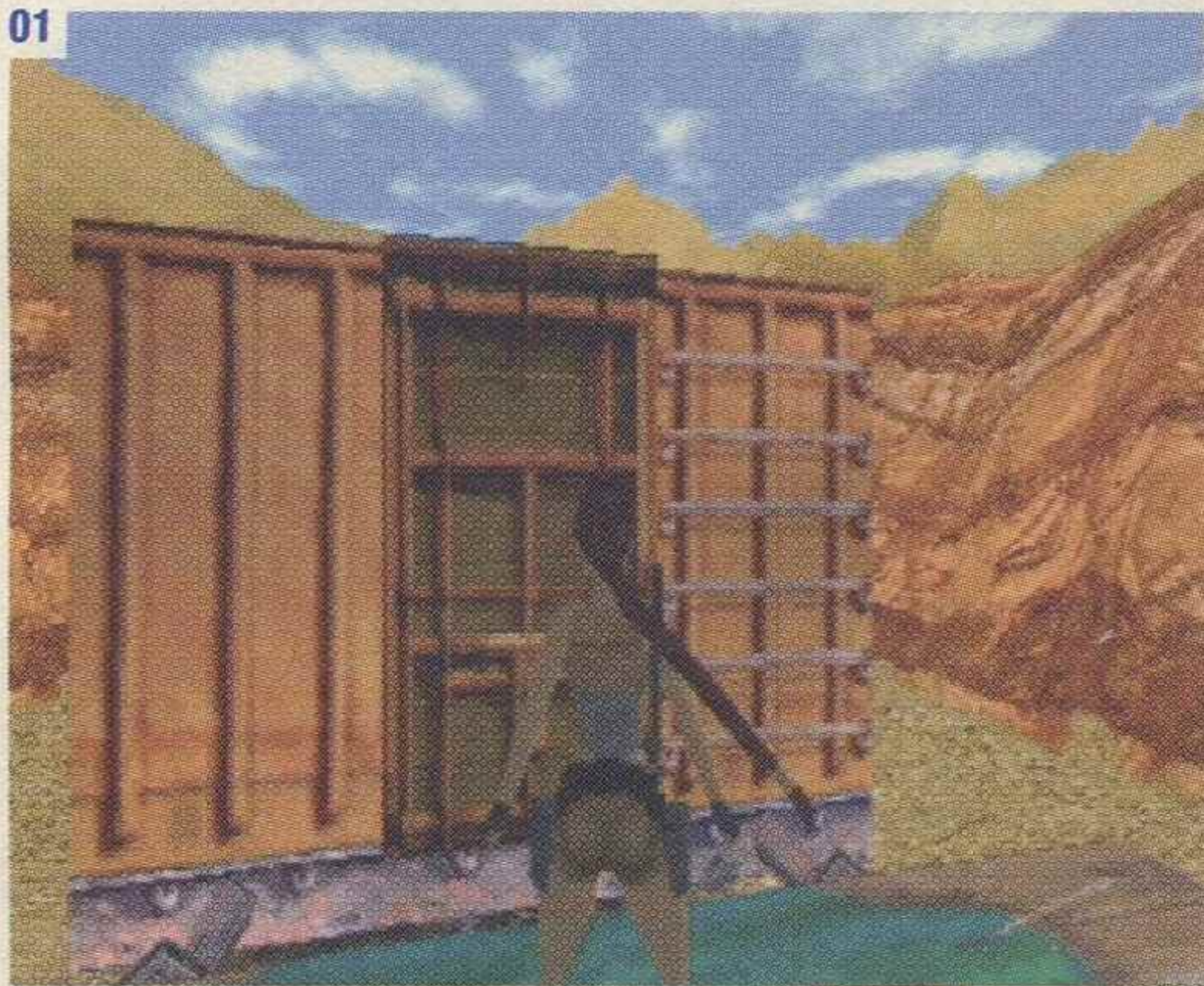


▶ Scendete nell'apertura di fronte a voi. Per attraversare le trappole **[01]** senza perdere troppa energia è necessario correre verso le lame tenendo premuto R2 e saltarci dentro. Scivolate giù fino alla stanza con il plastico, a sinistra c'è una apertura in cui potrete arrampicarvi strisciando. Ecco un'altra bella situazione **[02]**. Azionate l'ingranaggio 5 o 6 volte per far aprire bene la porta quindi correndo e saltando arrivate alla porta prima che si chiuda e attraversatela strisciando. Ma non è finita qui, se non vi togliete subito da lì, delle lame vi affetteranno come un salame. Saltate a sinistra e prendete il Golden Vraeus **[03]** facendo attenzione alle altre lame. Scendete a terra e andate verso l'uscita evitando le trappole taglienti. Tornati nella sala precedente **[04]** posizionate il Golden Vraeus nell'interruttore. Il filmato vi mostrerà dove prendere la Chiave del Guardiano. Andate davanti alla serratura, sulla parete Est ed usate la chiave, si aprirà un passaggio. Calatevi nel corridoio e voltatevi a destra, raccogliete il piccolo medipack e proseguite lungo il corridoio. Prima di azionare la leva salvate e tirate un bel respiro. Appena azionata la leva un toro vi si precipiterà addosso. Saltatelo e cominciate a correre nel nuovo corridoio alla cui fine troverete una torcia spenta. Raccoglietela e tornate indietro a cercare una fiaccola accesa per attizzare la vostra **[05]**. Tornate ancora una volta indietro dove avete trovato la prima torcia e accendete le due rimanenti sul muro. Entrate nella porta che si è aperta e raccogliete tutto quello che trovate, tanta roba ben nascosta. Tornate nel corridoio, evitate il toro e

mettetevi con le spalle alla porta. Il toro vi caricherà. Sangue freddo: aspettate che sia molto vicino e saltate. Il toro vi mancherà e abatterà la porta così voi potrete accedere alla zona seguente dove si terrà una vera corrida. Dovrete costringere il toro a colpire i tre interruttori come quello nell'immagine **[06]**. Fatto ciò si apriranno due porte: quella di destra conduce in una stanza in cui poter raccogliere alcune munizioni e un piccolo medipack. Non è necessario... anzi! Vi consigliamo di salvare prima di fare il tentativo! La porta a sinistra conduce fuori dal livello, toro permettendo.



LIVELLO 14 – LA FERROVIA NEL DESERTO

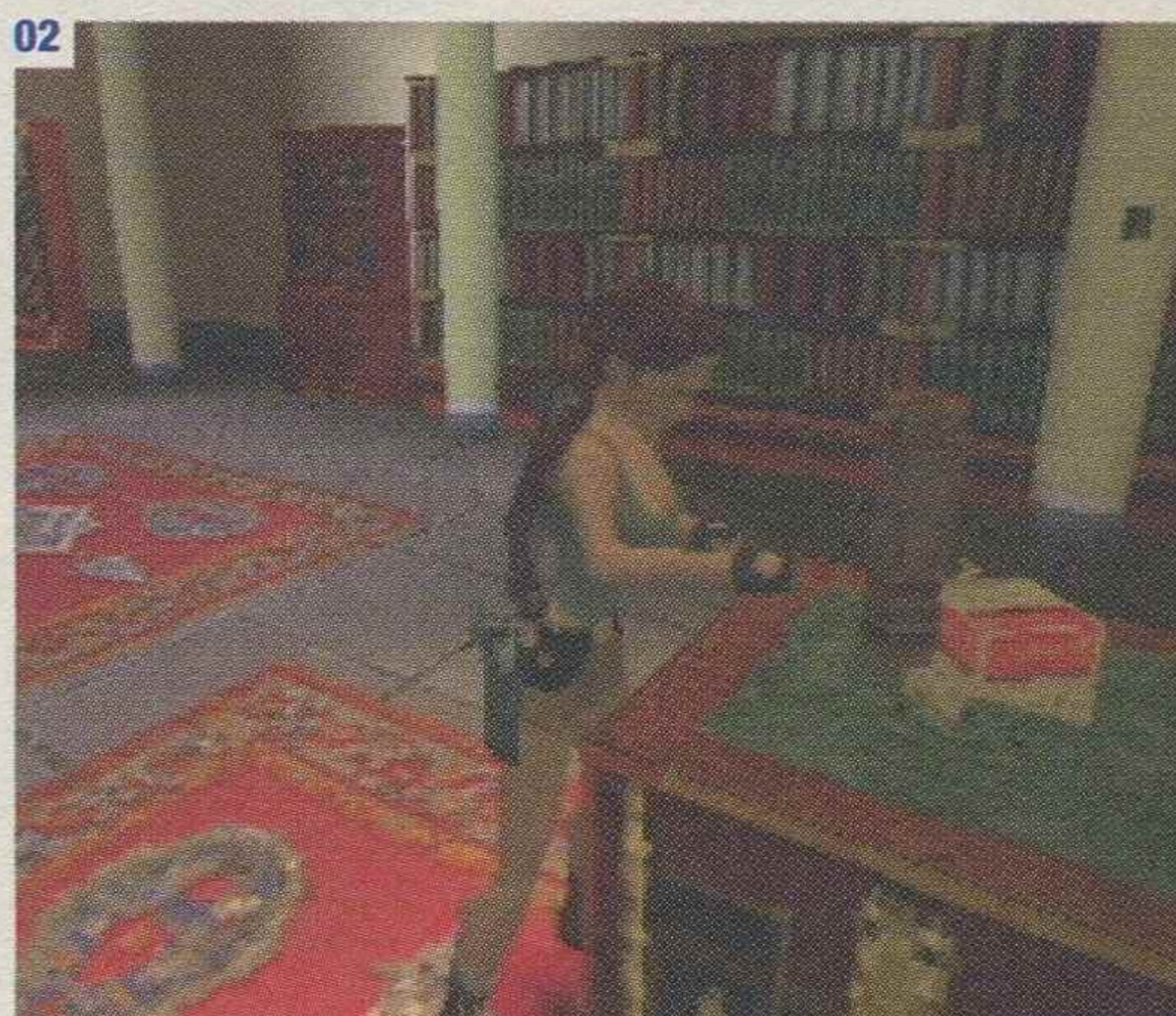


Spingete la leva per aprire la porta del vagone. Dovete percorrere tutto il treno. Raccogliete i vari oggetti durante il percorso e sistemate i vari nemici. Se vi trovate di fronte ad una porta chiusa e non sapete come fare ad aprirla provate a salire sulla scaletta **[01]**. Per superare il secondo vagone con il telone verde **[02]**, calatevi di fianco e percorrete tutto il bordo. Nell'ultima carrozza dovrete calarvi all'estremità ed afferrare il bordo della cassa, quindi issarvi ed entrare per raccogliere munizioni e medipack. Ritornate sul tetto del vagone appendendovi al bordo della cassa e raggiungendo la

scaletta **[03]**. Circa a metà della carrozza calatevi lungo la parete destra. C'è una porta, entrate e raccogliete un oggetto indispensabile per tutti i prossimi livelli: il piede di porco **[04]**. Usatelo subito per azionare l'interruttore e tornate al primo vagone per usarlo su un altro interruttore. Solo così potrete raggiungere Alessandria.



LIVELLO 15 – ALESSANDRIA



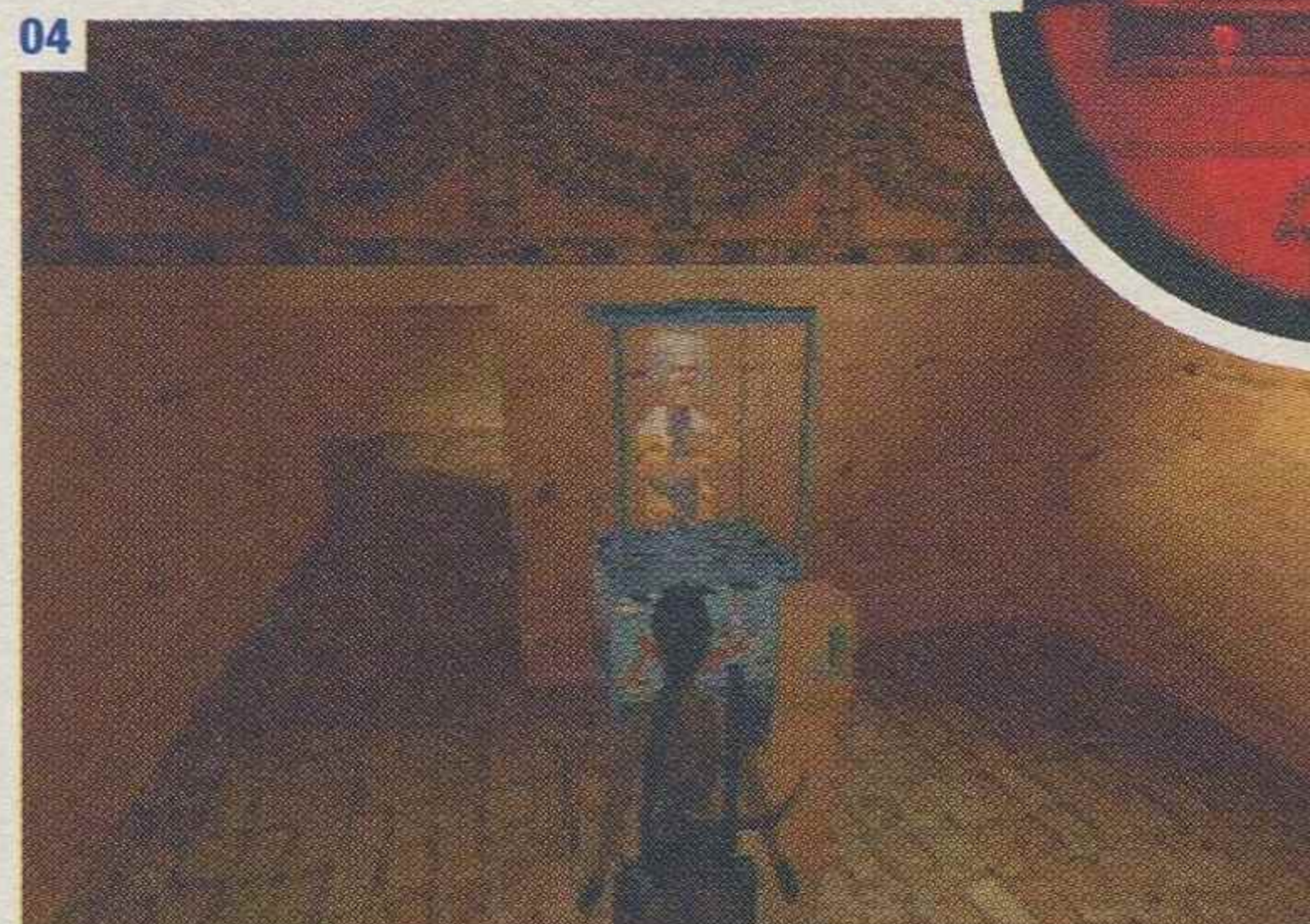
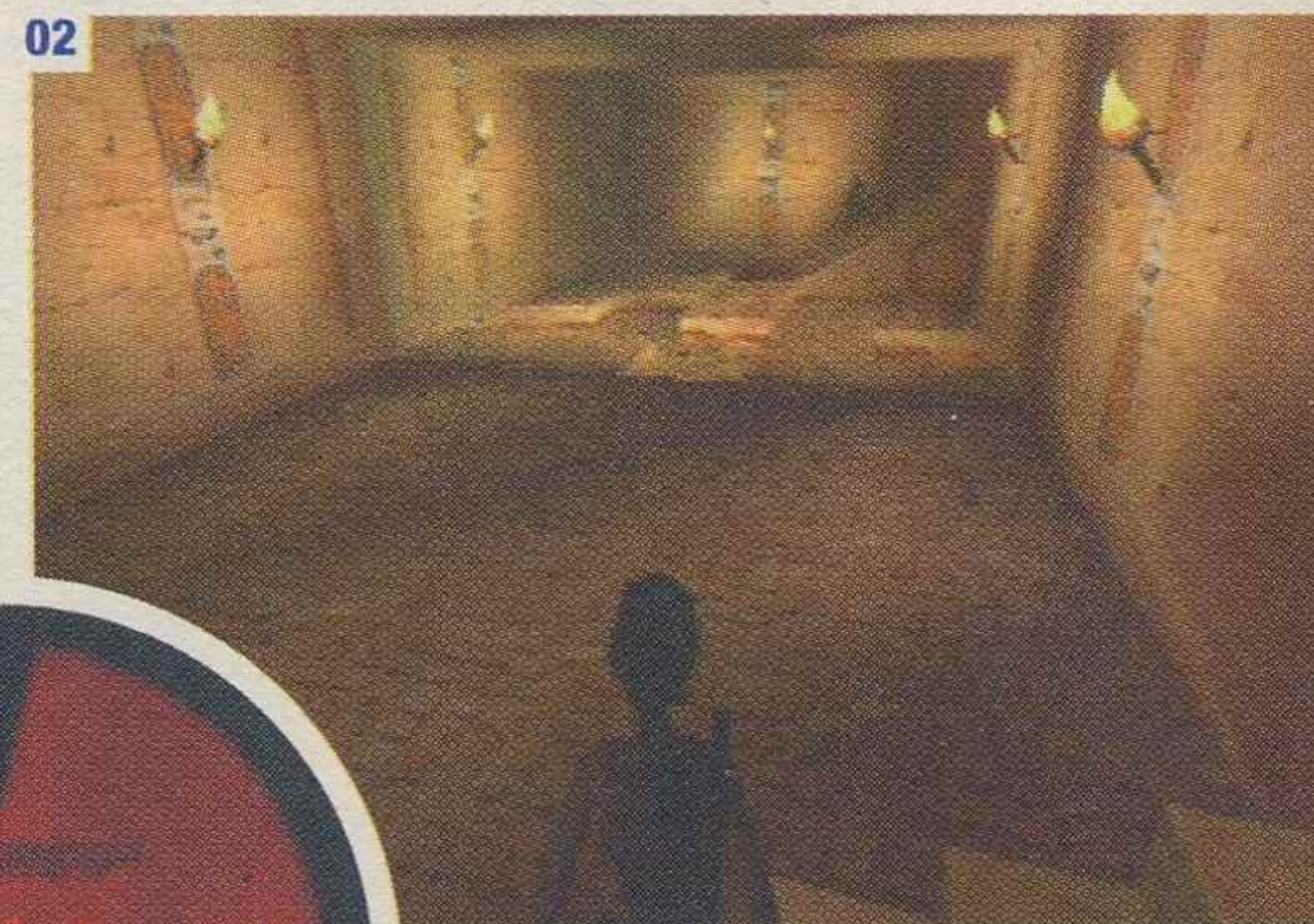
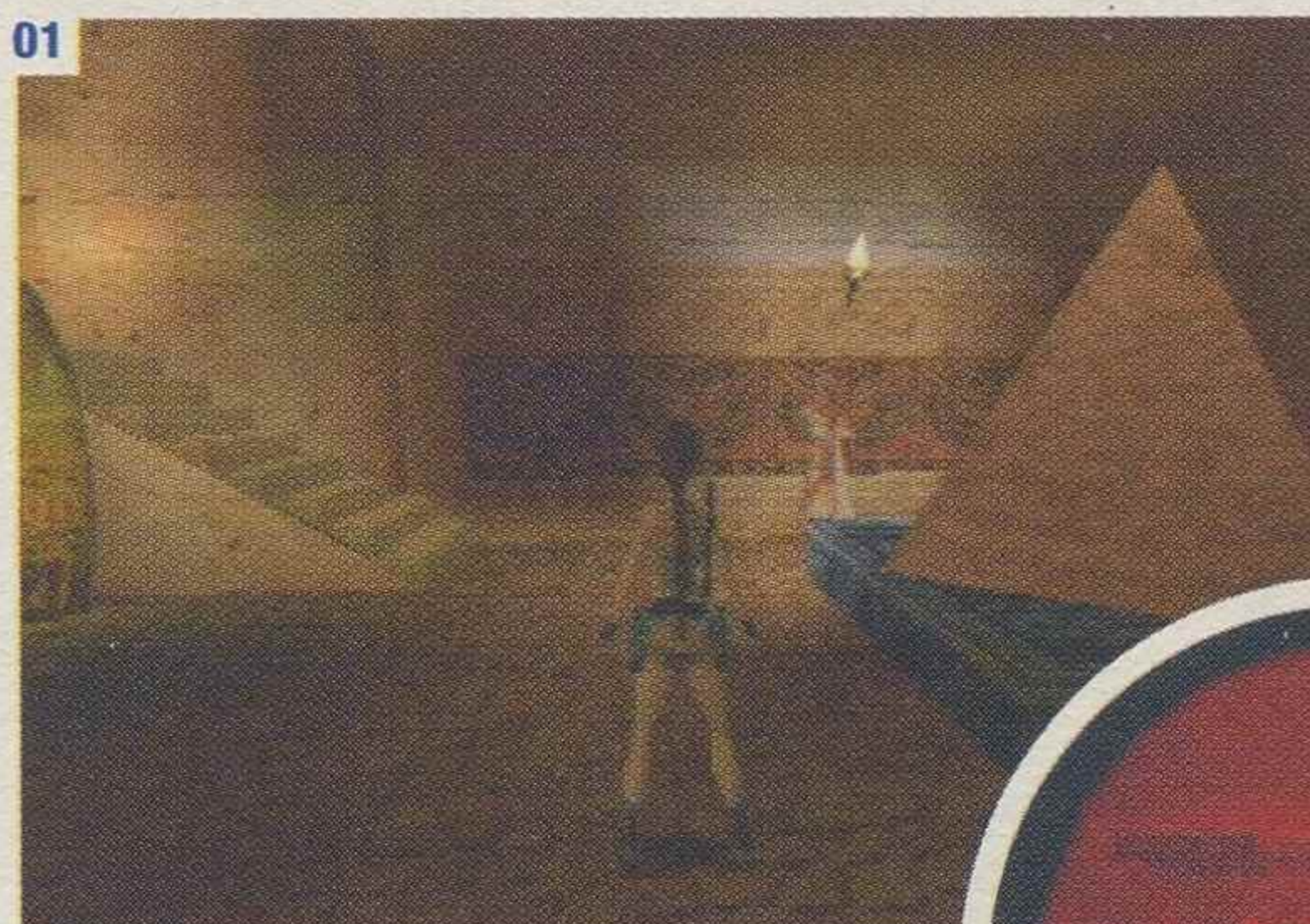
Raggiungete la piazza **[01]**, nell'angolo a destra trovate un medipack. Entrate ora nella porticina marrone e salite le scale. Dopo il filmato, raccogliete il mirino laser e altri oggetti dal tavolino **[02]** prima di recarvi sul balcone. Sulla vostra sinistra ci sono un

paio di nemici. Dopo averli eliminati saltate sul cornicione e giratevi a destra guardando l'edificio di fronte a voi **[03]**. Saltate aggrappandovi, girate l'angolo e mollate la presa per una frazione di secondo solo quando siete sopra l'interruttore. Sotto

di voi si è aperta una porta: entrateci, eliminate il ninja e raccogliete le munizioni e il medipack. Uscite e andate nel vicolo a destra, dove vi aspettano un po' di nemici, e percorretelo entrando anche nel magazzino. Arriverete alle Rovine costiere. ▶

LIVELLO 16 – LE ROVINE COSTIERE

▶ Imboccate la prima deviazione a destra e sparate sulla porta sbarrata del "Egyptian Adventure". Ignorate la gabbia e proseguite fino a raggiungere questa stanza [01]. Salite le scale ed entrate nella prima porta. Fermatevi in cima alla scalinata e guardate attentamente la stanza. Vi renderete conto che la parete alla vostra destra è uno specchio che consente di scoprire le trappole nascoste sul pavimento [02], nonché di recuperare la mitica balestra. Muovetevi con cautela e tornate nella stanza con la piramide. Andate a destra e troverete un nuovo sottogioco [03]. Usate la balestra con il mirino e centrate tutti i bersagli nel minor tempo possibile. Usate le munizioni esplosive e il tempo si ridurrà notevolmente. Prendete il gettone e andate nella stanza con l'incantatore di serpenti [04]. Inserite il gettone. Dalla cesta apparirà una corda che vi permetterà di raggiungere la stanza superiore. Raccogliete il manico rotto e il gancio con il piede di porco. Combinare i due nuovi oggetti e tornate alla gabbia che avete ignorato all'entrata [05]. Usate il rampino per raggiungere le Chiavi del Cancellino e tornate sulla strada principale. Proseguendo arriverete

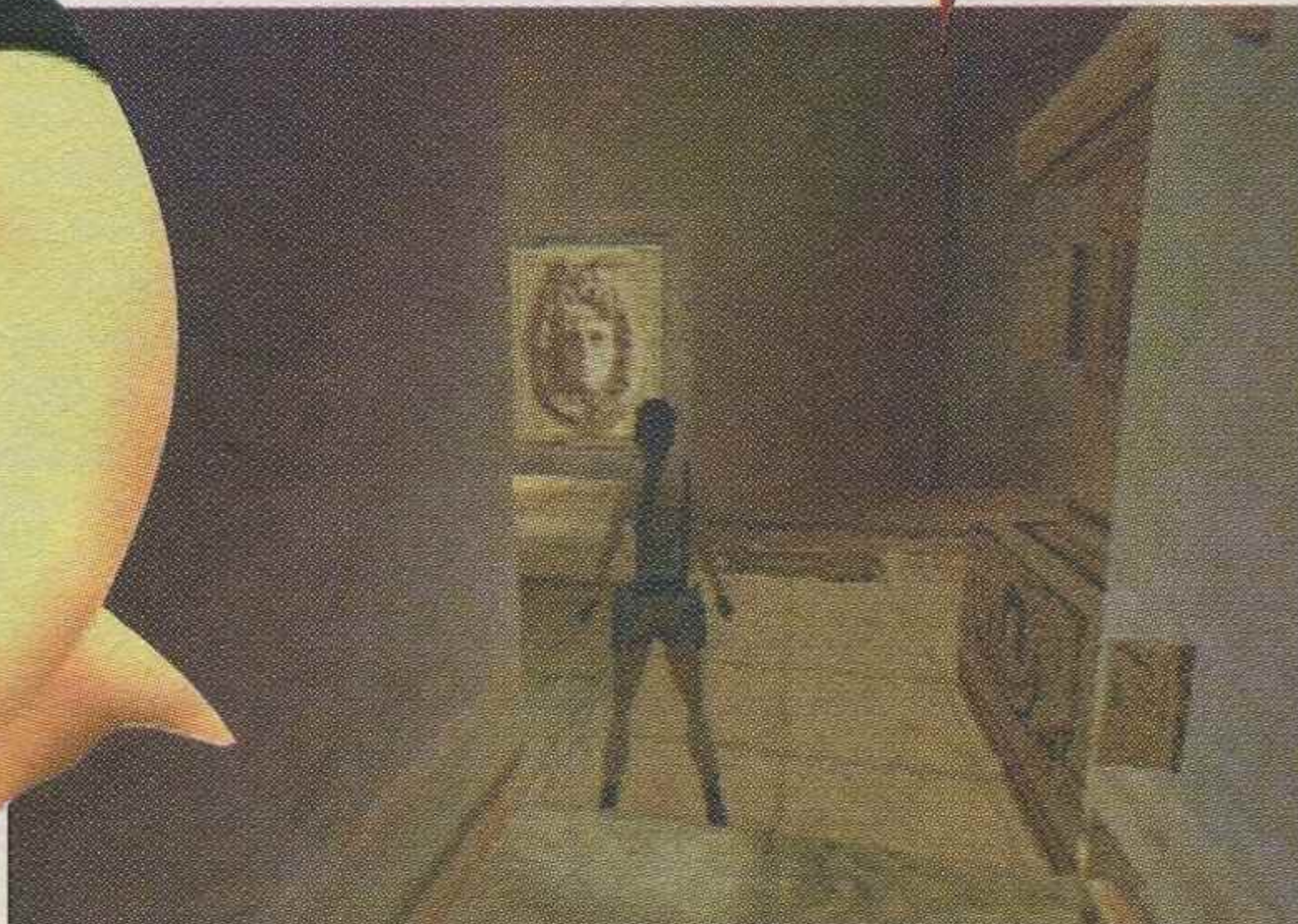


davanti a due archi, imboccate quello di destra e proseguite fino alla scala. Una volta saliti vi troverete in un ambiente costiero. Seguite il sentiero superiore e arriverete ad un cancello

dove incontrerete due nuovi nemici. Per eliminarli dovete farli cadere almeno di un piano usando il fucile. Raggiungete il cancello e usate la Chiave del Cancellino.

LIVELLO 17 – LE CATAcombe

Entrate nella stanza, andate a destra e premete l'interruttore con la figura classica. Si chiuderà una botola al piano inferiore. Tornate indietro.



LIVELLO 18 – RITORNO ALLE ROVINE

Tornate all'ingresso dove c'è il masso sospeso. Scendete nella buca usando la scala. Accendete la torcia che avete raccolto e usatela per bruciare la corda che sostiene il masso. Salite ora nello stretto passaggio per arrivare al cancello nero, apritelo con il piede di porco. Spostate la colonna nel riquadro più scuro in modo da fissare il pavimento nella stanza lì sopra. Tornate indietro fino alla stanza del livello precedente.



LIVELLO 19 – RITORNO ALLE CATAcombe



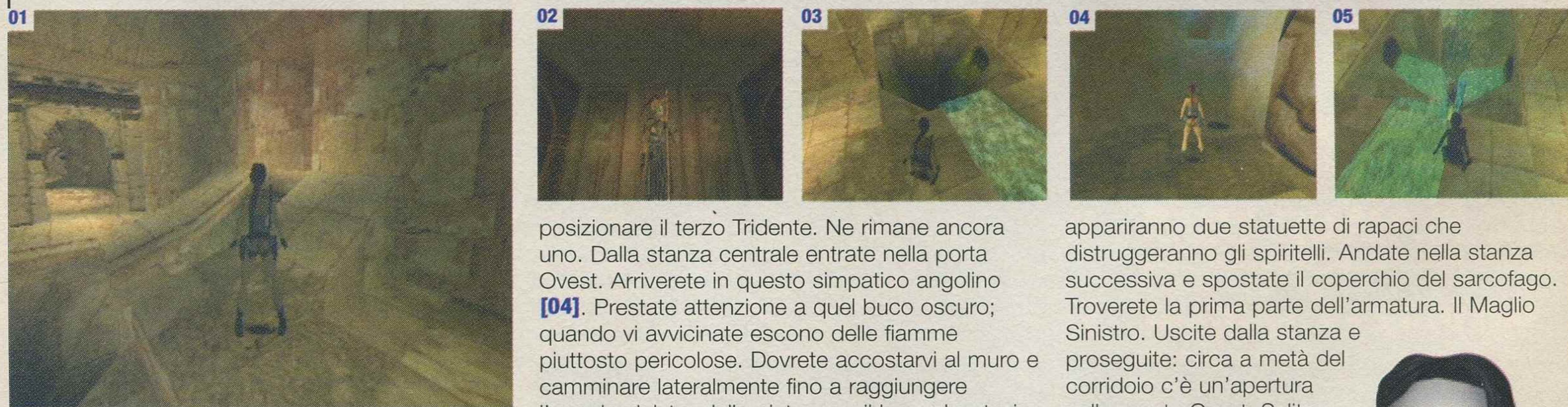
Spostate la colonna fin nell'altra stanza e posizionate la contro il muro **[01]**. Apparirà uno spiritello che vi darà il tormento. Correte nella porta che si è aperta e, tenendo la destra, salite le scale finché non raggiungerete una statuetta a forma di rapace. Fermatevi lì, e lo spiritello sarà distrutto. Tornate alla stanza con la pertica e scendete di un piano. Percorrete il corridoio e premete l'interruttore. Le mura verranno sollevate per rivelarvi una diabolica serie di corde **[02]**. Salvate. Saltate per prendere la prima corda e quando sarete fermi, girate in modo da essere perfettamente allineati con l'altra corda **[03]**. Dondolatevi con il tasto R2 e quando arriverete molto in alto schiacciate Quadrato per saltare sull'altra corda. Lanciatevi ora verso l'apertura nella parete ed issatevi. Entrate nella grande stanza e, dall'apertura a destra, raggiungete la sala semi allagata **[04]**. Risalite le scale fino a raggiungere questa piattaforma **[05]** dalla quale salterete per raggiungere l'interruttore. Attivatelo e riprendete a saltare sui nuovi pilastri fino ad arrivare alle sbarre sul soffitto. Aggrappatevi e raggiungete un nuovo

interruttore che farà apparire un'altra serie di pilastri nella zona Est della stanza. Tornate alla scaletta da cui siete saliti e saltate sulla piattaforma centrale e da qui sui nuovi pilastri. Alla fine troverete un'apertura in cui infilarvi **[06]** che vi porterà su una nuova piattaforma. Siete in una nuova grande sala. Saltate e liberatevi degli scheletri, raggiungete la piattaforma a sinistra e andate a prendere il primo Tridente. Fate cadere lo scheletro prima che lui faccia cadere voi. Saltate sulla piattaforma a Ovest, prendete il medipack e salite sulla scala dietro l'angolo. Il secondo Tridente si trova nella stanza in cima alle scale. Dopo esservi arrampicati sulla pertica, scendete e andate avanti fino a raggiungere la grande stanza con le due corde **[07]**. Scendete dalle scale alla vostra destra e risalite quelle in fondo alla stanza. Percorrete il corridoio ed entrate nella prima apertura a sinistra. Cercate una stanzetta con tre vasi e uno scheletro, scalate la parete di fronte a voi **[09]**. Saltate sulla pensilina di destra per prendere un grande medipack e dirigetevi all'estremità Est della stanza. Salite le scale

sulla sinistra per raccogliere alcune munizioni e, soprattutto, il terzo Tridente. Saltate sulle piattaforme per raggiungere la corda. Sulla sinistra c'è questa apertura **[09]**, entrateci usando la corda. Arrampicatevi sulla pertica per trovare il quarto Tridente alla fine del corridoio. Tornate nella stanza delle due corde e risalite la scala centrale **[10]**. Arriverete esattamente al Tempio di Poseidone.



LIVELLO 20 – IL TEMPIO DI POSEIDONE



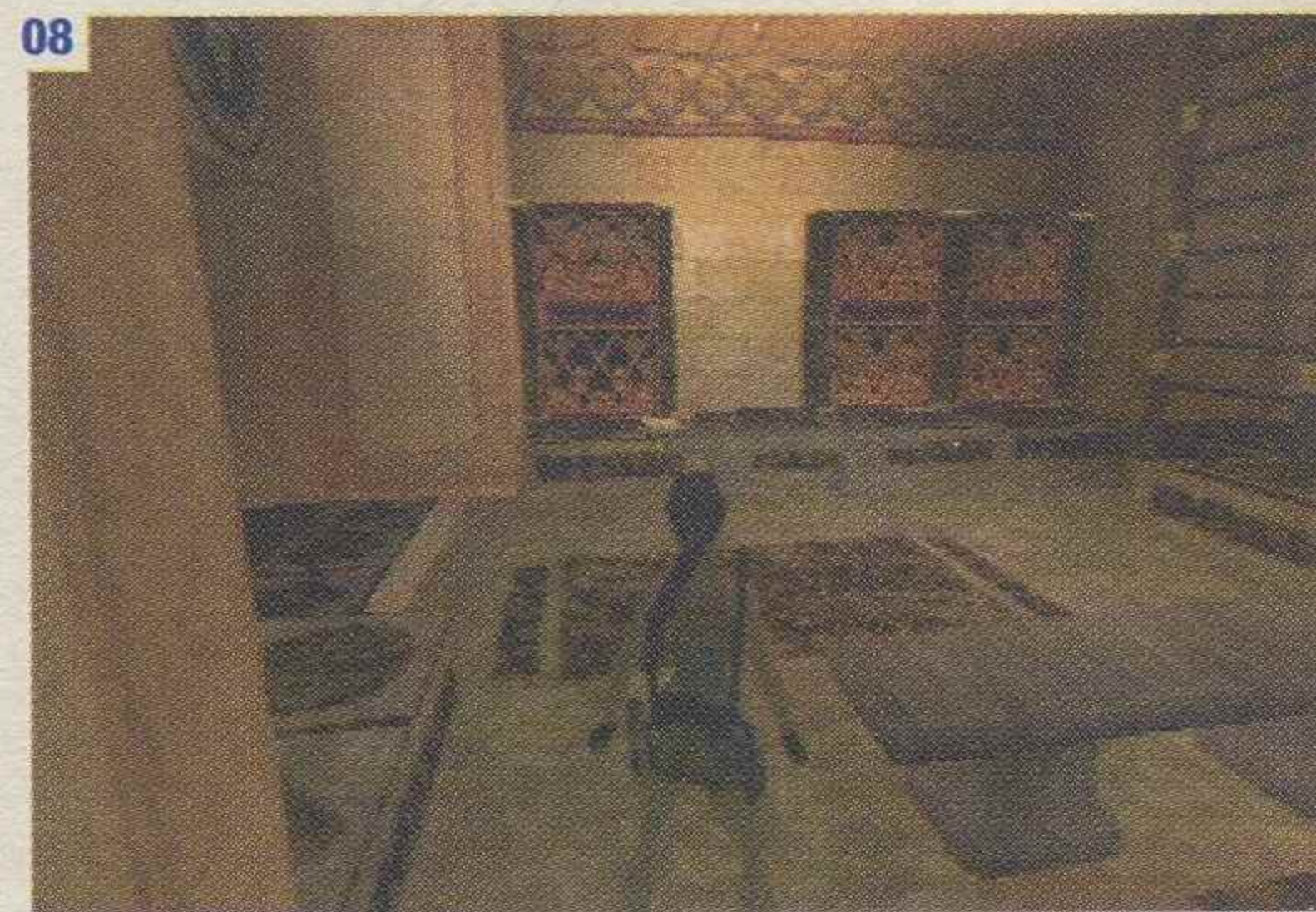
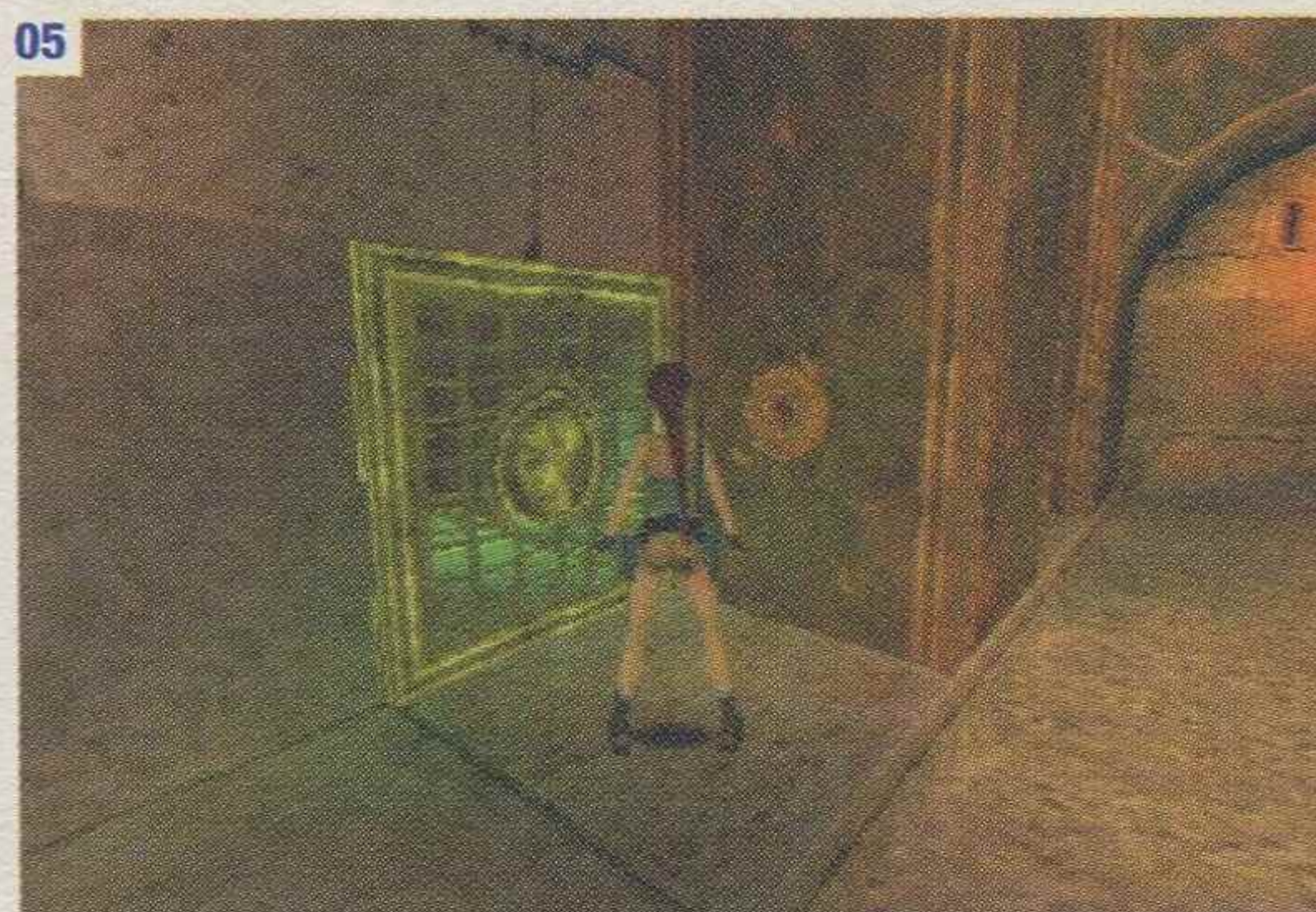
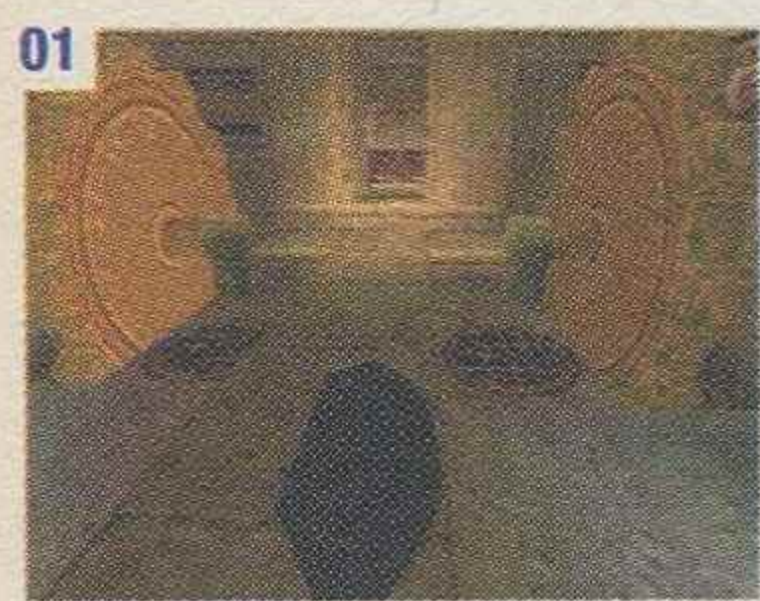
Le cose cominciano a essere più difficili. Questa è la stanza centrale del livello **[01]**. Entrate nella porta a Nord ed eliminate gli scheletri. Strisciate nella stretta apertura sotto la faccia di pietra. Nella stanza seguente c'è una statua dove potrete mettere il primo Tridente **[02]**. Tornate nella stanza centrale dove vedrete dell'acqua che scorre **[03]**. Continuate entrando nella porta a Sud. Salite sulla pertica e piazzate il secondo Tridente. Liberatevi degli scheletri e tornate nella stanza centrale. Ora ci sono due canali con l'acqua. Entrate nella porta a Est. Nell'angolo sinistro, opposto alla faccia di pietra, c'è un muro che si può scalare. Arrampicatevi fino alla sommità e troverete un'altra statua su cui

posizionare il terzo Tridente. Ne rimane ancora uno. Dalla stanza centrale entrate nella porta Ovest. Arriverete in questo simpatico angolino **[04]**. Prestate attenzione a quel buco oscuro; quando vi avvicinate escono delle fiamme piuttosto pericolose. Dovrete accostarvi al muro e camminare lateralmente fino a raggiungere l'angolo sinistro della pietra con il buco. Issatevi nella piccola apertura e strisciate fino alla statua, inserite il quarto Tridente ed eliminate i due scheletri. Tornate nella stanza centrale dove ora ci sono quattro canali che convergono **[05]** e tuffatevi nel centro. Nuotate fino l'uscita, correte per evitare gli spiritelli che vi inseguono e salite sulle scale finché non arrivate in una stanza con due vasi. Distruggeteli con le pistole e

appariranno due statuette di rapaci che distruggeranno gli spiritelli. Andate nella stanza successiva e spostate il coperchio del sarcofago. Troverete la prima parte dell'armatura. Il Maglio Sinistro. Uscite dalla stanza e proseguite: circa a metà del corridoio c'è un'apertura nella parete Ovest. Salite e strisciate nella Libreria Perduta... 



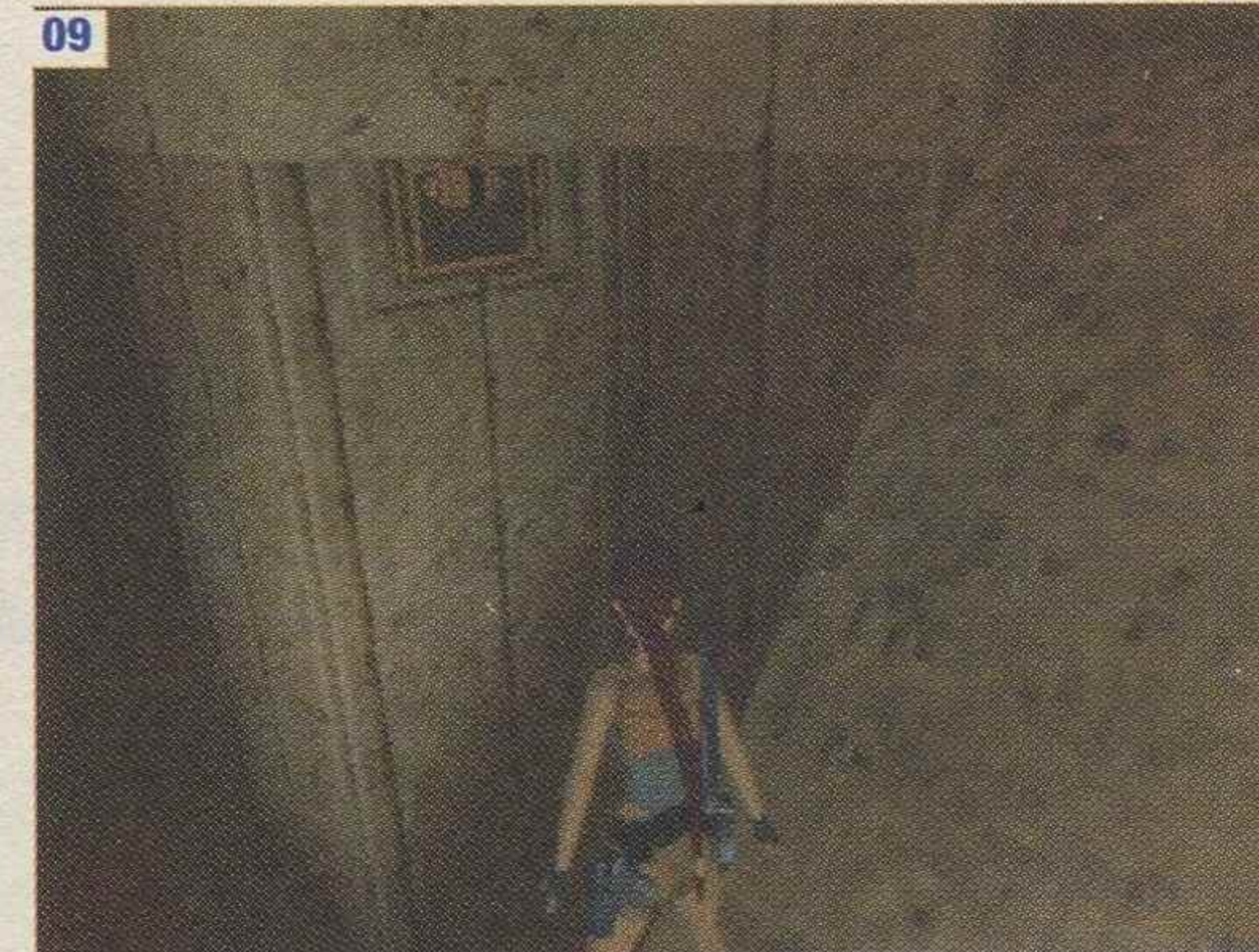
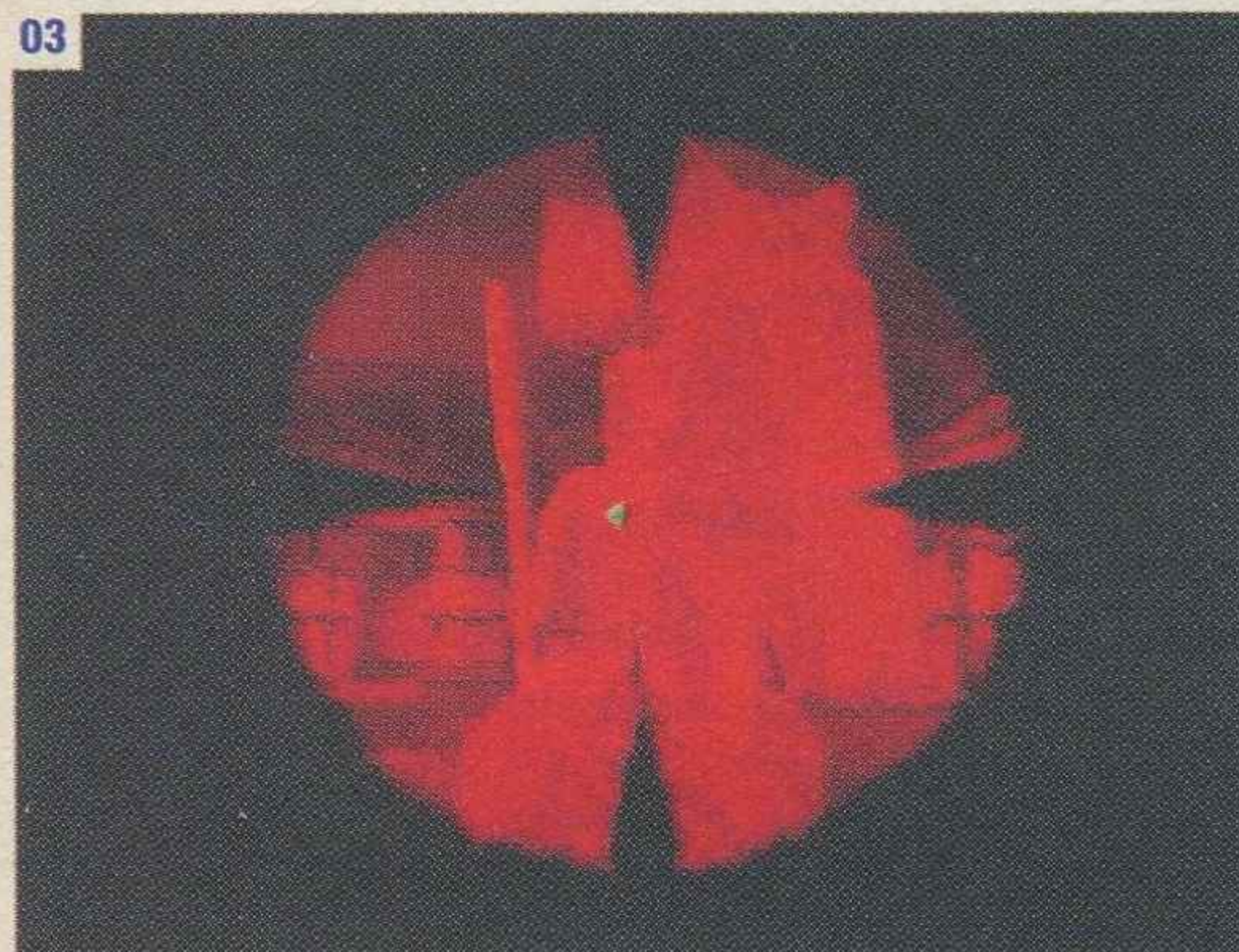
LIVELLO 21 – LA LIBRERIA PERDUTA



▶ Arrivati nella stanza principale dirigetevi verso la porta centrale sulla sinistra. Salvate prima di scendere dalla pertica e cercate di prestare attenzione alle lame. Scendete fino alla stanza con i grossi ingranaggi **[01]** e sparate con il fucile alla guardia metallica. Con il piede di porco prendete la stella dorata e giratevi: sotto l'ingranaggio di destra **[02]** c'è un succoso segreto. Dopo averlo preso controllate il lato Nord del pilastro da cui avete tolto la stella: c'è una scala a muro. Salite e seguite il percorso fino ad arrivare in una stanza con un cavaliere metallico. Prendete la balestra e combinatela con il mirino laser, equipaggiatela con le munizioni esplosive. Dovete colpire il cavaliere esattamente sulla gemma **[03]** per disarciarcarlo e un'altra volta per ucciderlo. Volendo potete usare anche le Uzi, ma servono moltissimi colpi. Fatto ciò potete sparare con la balestra alla corda

libreria. Passate all'altra serie di porte ed entrate in quella di sinistra, vi troverete in un Planetario. Sistemate le tre stelle dorate si apriranno dei cancelli che vi permetteranno di accedere ai globi colorati. Spostate il globo della Terra **[06]** nel cerchio centrale. Nella parete Est il cancello di destra contiene il globo della Luna, che va posto nel cerchio vicino alla Terra. Il globo con la banda verde va nel cerchio successivo, seguito dal globo con la banda rossa e infine dal globo con la banda arancione che occuperà il cerchio più esterno. Entrate nella porta che si è aperta e sarete nella

cercate una botola, apritela, calatevi e andate alla ricerca di un po' d'acqua per calmare i "bollenti spiriti". Ritornate dove sono apparsi gli spiritelli, prendete il Pilastro di Faro. Tornate sulla balconata ed entrate nella porta di destra. Calatevi nel buco e alla fine dello scivolo vedrete arrivare un masso. Saltate di lato per evitarlo e salite sulla rampa da cui è sceso, sulla sinistra c'è un interruttore **[09]**. Azionatelo saltando e aggrappandovi e vedrete che si è sollevato un pilastro nella stanza. Saliteci sopra e saltate sul piano che avete di fronte, quindi entrate nell'apertura in alto e proseguite fino ad arrivare nel



del meccanismo **[04]**, che vi farà accedere ad una stanza segreta che contiene oggetti interessanti. Raccogliete la gemma del cavaliere meccanico e cercate nella stanza precedente il meccanismo che funziona con la gemma. Inserirla e si aprirà un cancello **[05]**. Entrate e tirate la corda una sola volta. Tornate alla stanza con i due ingranaggi e passate nella porta sulla parete Ovest. Attenzione

Stanza dei Serpenti **[07]**. Vi potrà sembrare un enigma di difficile soluzione, ma non è così. Iniziate dal serpente alla vostra destra e spingete la leva per accenderlo. Fate il giro di tutta la stanza in senso antiorario spingendo le leve dei serpenti per nove volte. Al centro della stanza si solleverà un blocco di pietra. Salite in fretta prima che lo spiritello vi faccia prendere fuoco. Ignorate la scala sulla vostra destra

punto indicato dall'immagine **[10]**. Saltate sulla testa del leone e salite per tirare la corda. Lasciatevi scivolare lungo la testa e aggrappatevi alla bocca, issatevi e strisciate fino alla pertica. Passate il cancello a Ovest, raccogliete la torcia **[11]**, salite su una grata e accendetela. Proseguite lungo il corridoio e, quando arriverete in una stanza con il pavimento di legno, appiccate il fuoco. Scendete nel



alle catene. Vi ritroverete in una stanza con una botola di legno: apritela e nuotate attraverso il cancello che avete aperto tirando la corda. Usando il piede di porco prendete le altre due stelle dorate e rifate tutta la strada fino alla stanza centrale della

[08] e uscite a sinistra. Continuate finché non sarete di nuovo nella stanza centrale della libreria, sulla balconata superiore. Raggiungete la zona a Sud ed entrate nella porta a sinistra. Sarete immediatamente assaliti da due spiritelli di fuoco,

nuovo passaggio e prendete la Pergamena Musicale di fianco alla colonnina. Non preoccupatevi, manca poco alla fine del livello! Tornate nella stanza dei Serpenti quindi salite al livello superiore e proseguite fino alla balconata della stanza centrale. Entrate nella porta a destra del muro Nord. Nella stanza troverete un'arpa e un leggìo, usate la Pergamena Musicale e si aprirà una porta. Entrate, tirate la corda e saltate in basso per varcare il portone azzurro che conduce al prossimo livello. ▶

JOIN the GAME e VINCI!!



www.jointhegame.it

Start! Game on!

Vuoi essere anche tu protagonista del mega evento della stagione? 10 tappe in tutta Italia con i migliori giochi del momento, ricchi premi e la grande finale per il titolo in giugno a La Ghirada - Città dello Sport di Treviso!! **Iscriviti gratuitamente** al Campionato di Videogame Spizzico/3D Planet! Clicca sul sito www.jointhegame.it scegli la tappa, prenotati, compila la scheda e leggi bene le istruzioni, oppure presentati direttamente nei punti Spizzico dove si effettuerà la gara di tappa da te prescelta e compila la cartolina. Puoi trovare le cartoline inoltre presso le filiali Cariplo, i rivenditori 3D Planet, nella rivista Max oppure stampala dal sito internet.

Per ogni tappa i primi 50 classificati riceveranno ricchi premi, inoltre i migliori 5 classificati in ciascuna delle 10 tappe verranno ospitati dal 26 al 28 giugno 2000 a La Ghirada - Città dello Sport - Treviso per la finalissima.

The game is over!

Consulta il regolamento completo sul sito www.jointhegame.it oppure direttamente nei punti Spizzico della tua città.

Sono con noi

In collaborazione con



Le giornate del campionato

- | | |
|--|--|
| ▶ 1° giornata 8/9 aprile GENOVA BOLZANETO C.C. L'Aquilone Via Romairone 10 | ▶ 6° giornata 13/14 maggio LECCO C.C. La Meridiana Via Amendola |
| ▶ 2° giornata 15/16 aprile MODENA BRUCIATA C.C. Grand'Emilia Via Emilia 1480/B | ▶ 7° giornata 20/21 maggio BIELLA C.C. I Giardini Via La Marmora |
| ▶ 3° giornata 22/23 aprile BOLOGNA Via Rizzoli 1/A | ▶ 8° giornata 27/28 maggio PESARO Via Rossini 1 |
| ▶ 4° giornata 29/30 aprile DUOMO STORE Via U. Foscolo 1 | ▶ 9° giornata 3/4 giugno PESCARA MONTESIL. C. Div. Porto Allegro Viale A. D'Andrea 1 |
| ▶ 5° giornata 6/7 maggio ROMA CORSO Via del Corso 181 | ▶ 10 giornata 10/11 giugno FILAFORUM ASSAGO Via G. Di Vittorio |

FINALISSIMA

La Ghirada città dello sport - Treviso
26/27/28 giugno



- | | |
|-----------------------|---------------------------------|
| • GILERA DNA 50 | • GILERA STALKER 50 |
| • GILERA TYPHOON 50 | • Mountain Bike |
| • Computer ESTRA | • Stampanti LEXMARK |
| • Pattini ROLLERBLADE | • Giacca a vento NORDICA |
| • Racchetta PRINCE | • Periferiche gioco PLAYSTATION |
| • Pile PLAYLIFE | • Giochi per PLAYSTATION |
| • Barometro RDS | • Occhiali da sole AXLEY |
| • T-shirt SPIZZICO | • Buoni pasto SPIZZICO |

Per informazioni **800-011124**

Media Partner

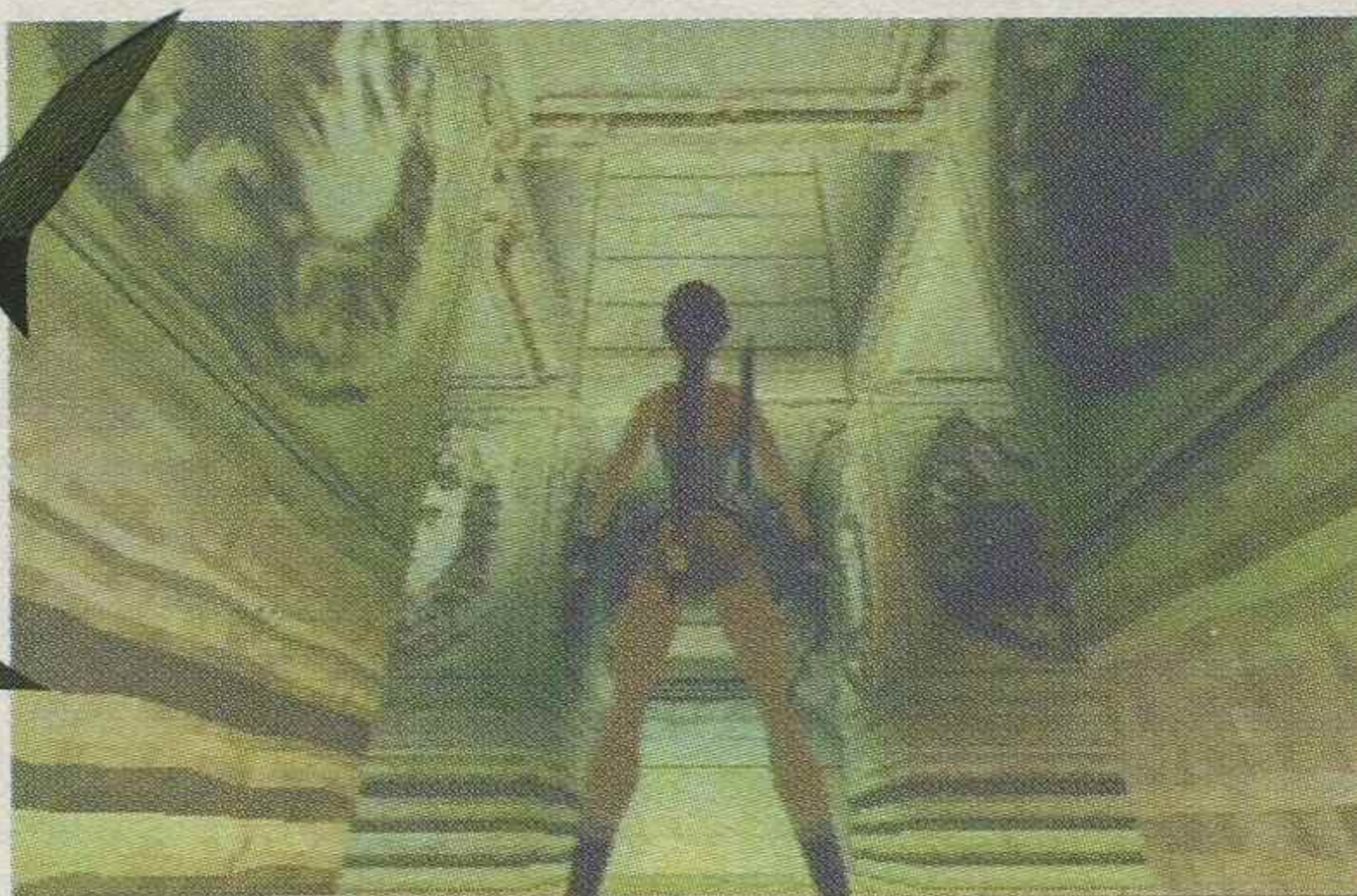
LIVELLO 22 – LA SALA DI DEMETRIO

▶ Arrivati nella stanza principale salite sulla rampa alla vostra destra e prendete il Nodo di Faro. Scendete e salite sulla rampa di fronte a voi. Godetevi il filmato che ha come protagonista Von Croy. Sistemate come si deve i tre ninja e risalite al punto in cui vi trovavate prima del filmato. Spostate la colonnina secondo le tracce sul pavimento. Si aprirà la porta da cui è scappato Von Croy, volete inseguirlo?



LIVELLO 23 – RITORNO ALLE ROVINE COSTIERE

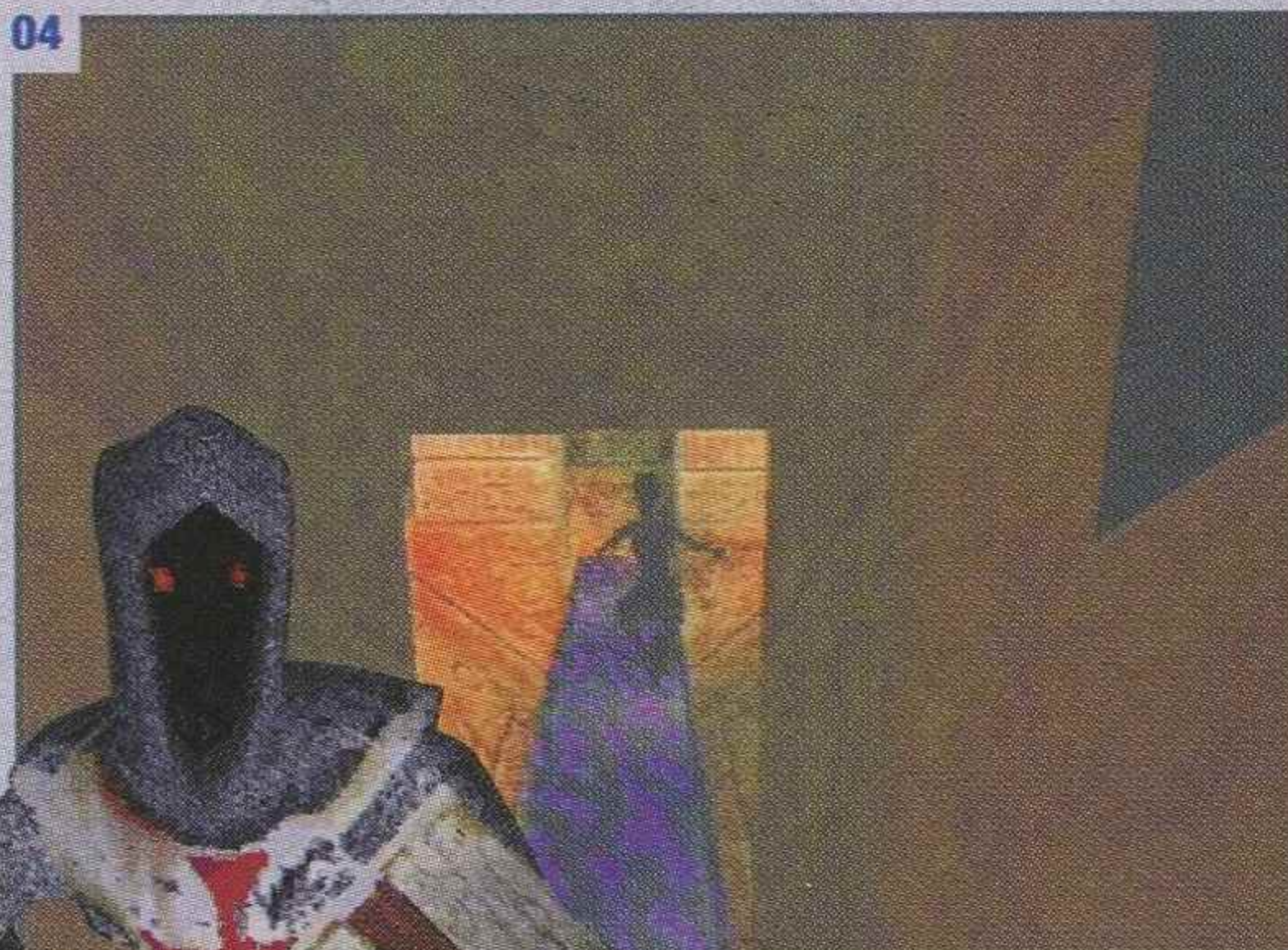
Salite sulla struttura centrale e arrampicatevi sulla scala sopra di voi. Andate a destra e scendete alla spiaggia. Fatevi una nuotata in direzione Nord-Est finché non troverete un tunnel subacqueo. Seguitelo ed arriverete al tempio di Iside.



LIVELLO 24 – IL TEMPIO DI ISIDE



Ignorate lo squalo, se ve lo permette, e dirigetevi verso l'apertura alla destra dell'edificio sommerso [01]. Inserite il Pilastro di Faro nella nicchia. Tornate di fronte all'edificio sommerso e andate nell'apertura a sinistra. Piazzate il Nodo di Faro nella nicchia e si aprirà una porta nella parte inferiore dell'edificio [02]. Nuotate attraverso questo nuovo passaggio e, dopo aver eliminato lo scheletro, tuffatevi nella vasca a Ovest. Nuotate fino alla stanza con le tre porte. Sparate all'Aquila dorata e ai quattro scrigni negli angoli. Raccogliete le munizioni e i medipack, dopodiché



salite la scalinata a Sud. Dirigetevi verso la grande statua e salite sul pilastro posto a sinistra della stessa.

Con il piede di porco prendete lo Scarabeo [03] e correte sull'altro pilastro per evitare gli scarabei affamati che vi inseguono. Prelevate il secondo Scarabeo e raggiungete di corsa i cubi di pietra ai piedi delle pareti Est e Ovest. Salite fino a raggiungere



l'interruttore che fa aprire la botola al centro della stanza. Calatevi e raggiungete con salti acrobatici la pensilina dove potrete prendere la Chiave Attorcigliata. Premete l'interruttore per poter uscire dalla stanza superiore. Tornate quindi nella stanza con le tre scalinate, risalite quella Ovest per arrivare in una stanza con una piramide nera. Ci sono tre scivoli, scendete con quello di sinistra. Fate un bel salto [04] e uscite dal liquido violaceo più in fretta possibile o finirete arrosto. Prendete i due Scarabei camminando di fianco al liquido infiammato [05], saltate sui gradini che hanno preso il posto dello scivolo e tornate alla stanza della piramide. Scendete poi dallo scivolo di destra e da quello al centro per prendere i rimanenti Scarabei. Tornate nella stanza delle tre scalinate e prendete quella a Nord per dare la caccia all'ultimo Scarabeo.

LIVELLO 25 – IL PALAZZO DI CLEOPATRA

Andate oltre la fontana ed entrate nell'apertura del muro a Nord, salite la rampa e, quando arrivate a una porta, usate il piede di porco. Continuate fino alla seguente porta e aprite anche questa con lo stesso metodo. Calatevi nell'apertura e preparatevi a saltare ancora nel liquido violaceo. "Ma è una persecuzione!": lamentatevi pure. Comportatevi come nelle altre stanze simili e una volta preso lo Scarabeo tornate nella stanza con la piramide nera.



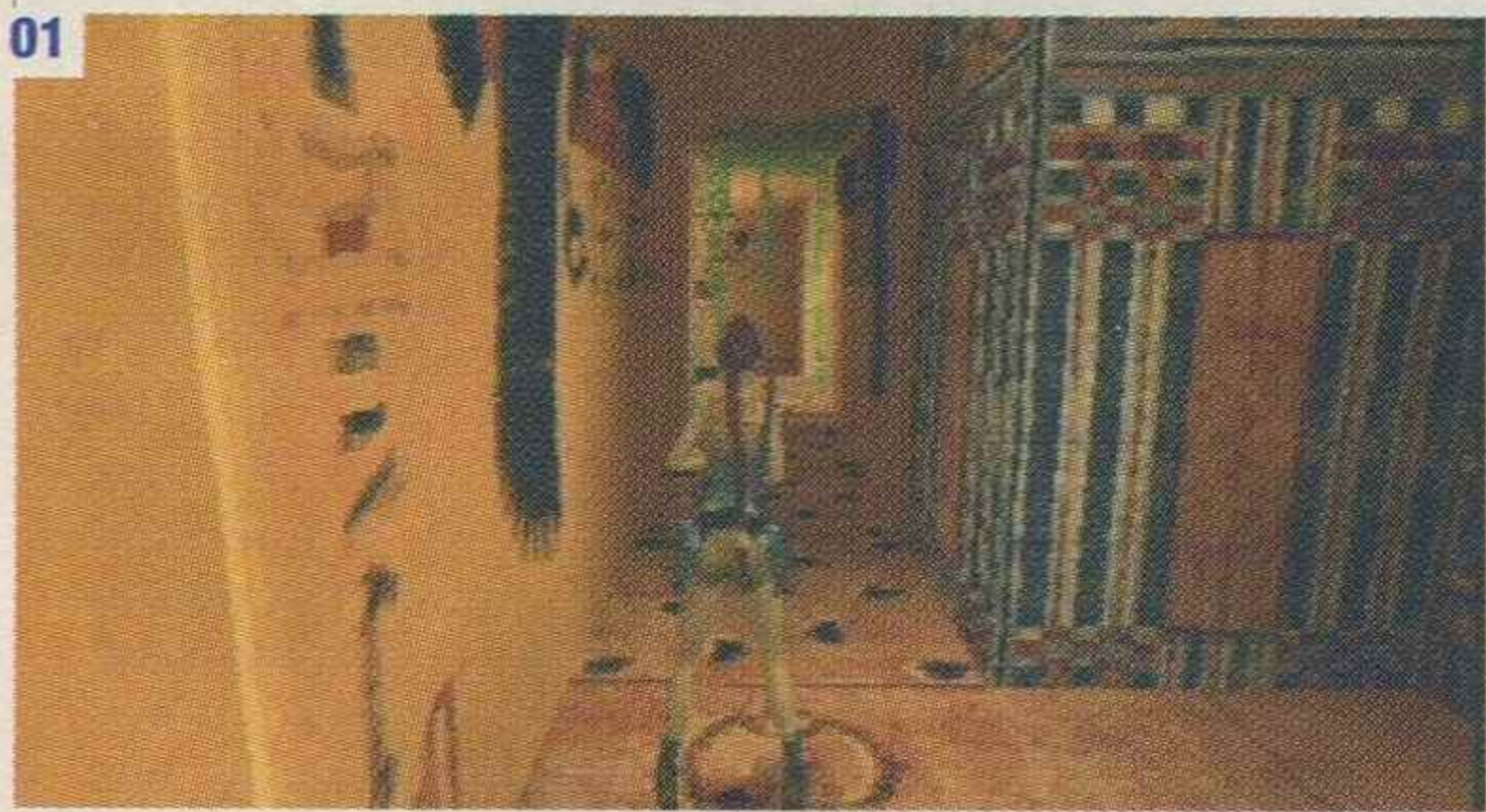
LIVELLO 26 – RITORNO AL TEMPIO DI ISIDE



Arrivati alla piramide usate i quattro scarabei, uno per ogni lato. La piramide si aprirà e vi regalerà uno Scarabeo Meccanico che, combinato con la Chiave Attorcigliata, si rivelerà molto utile.



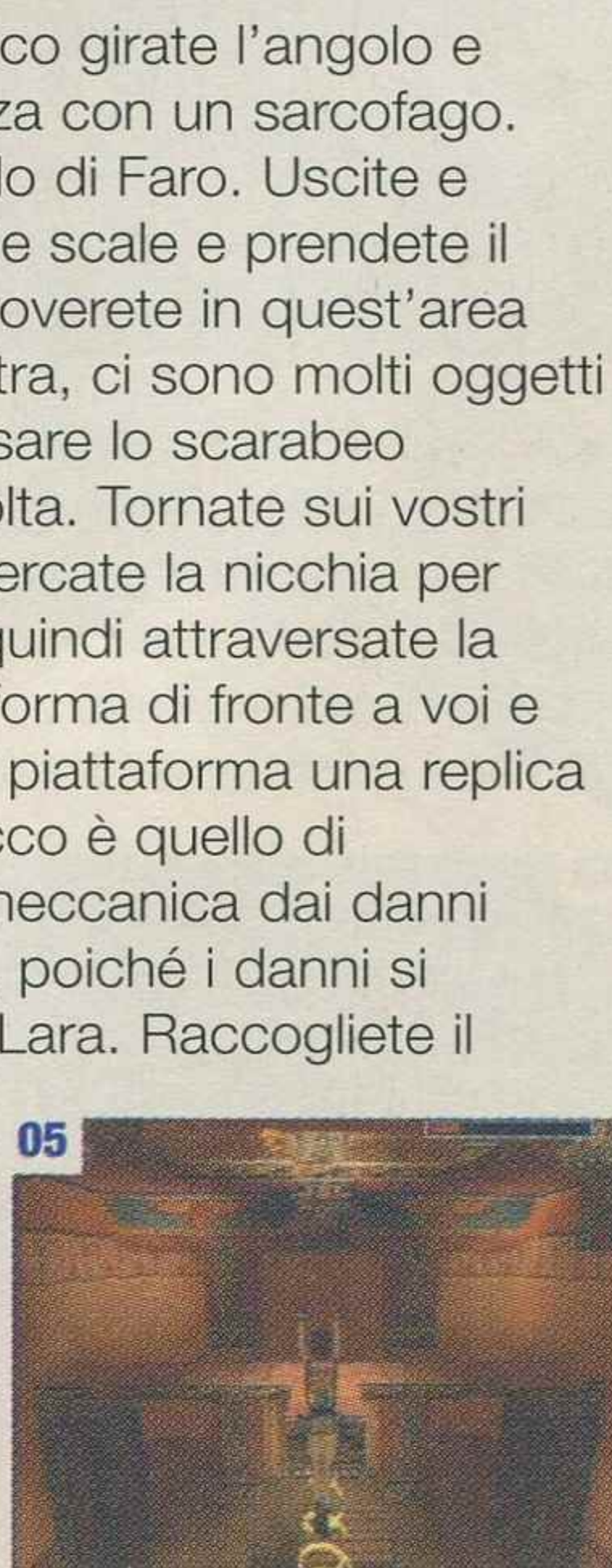
LIVELLO 27 – RITORNO AL PALAZZO DI CLEOPATRA



Tornate nella stanza con la fontana e risalite le scale sulla destra. Andate nel corridoio dell'immagine [01] e usate lo scarabeo meccanico che vi spianerà la strada facendo scattare le micidiali lance. Una raccomandazione: non dimenticatelo lì. Proseguite e arriverete in una stanza con un sarcofago che contiene il Maglio Destro. Uscite facendo attenzione alle lame e tornate nella stanza da cui eravate partiti. Entrate nella porta a Est, girate a destra e usate lo scarabeo meccanico per passare la trappola. Un'altra aquila meccanica vi verrà incontro: solita procedura. Entrate in un'altra stanza con sarcofago e apritelo, troverete un piccolo medipack. In questa stanza [02] c'è un'altra uscita. Andate vicino al muro Ovest, azionate la leva e salite sul blocco che si evidenzia. Sul muro ad Ovest c'è una fessura, saltate e aggrappatevi, quindi muovetevi fino al muro a Nord dove potrete issarvi e raggiungere una stanza con il sarcofago contenente la Ginocchiera Destra.



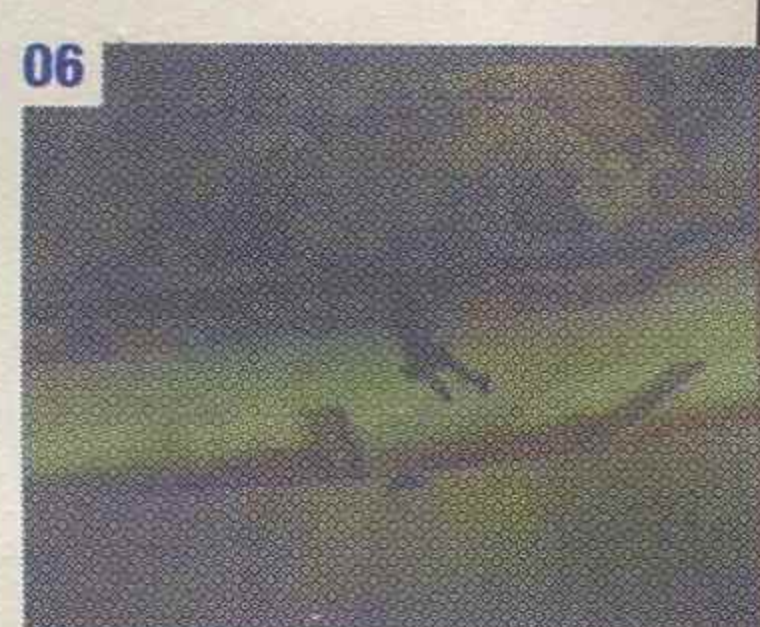
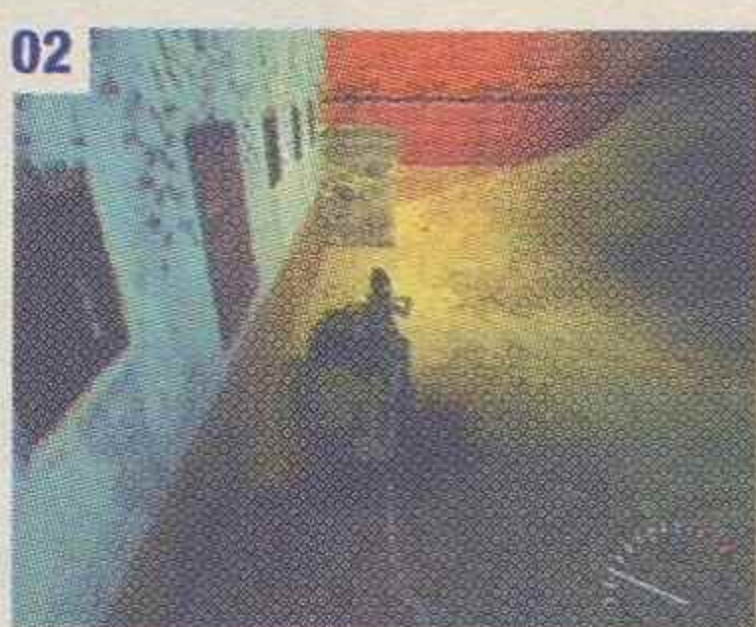
Scendete, passato il blocco girate l'angolo e troverete una nuova stanza con un sarcofago. Apritelo e prendete il Nodo di Faro. Uscite e girate a sinistra, passate le scale e prendete il corridoio successivo, vi troverete in quest'area [03]. Nel corridoio a sinistra, ci sono molti oggetti da raccogliere, dovrete usare lo scarabeo meccanico per l'ultima volta. Tornate sui vostri passi, salite gli scalini e cercate la nicchia per mettere il Nodo di Faro, quindi attraversate la porta. Saltate sulla piattaforma di fronte a voi e vedrete apparire sull'altra piattaforma una replica dorata di Lara [04]. Il trucco è quello di proteggere questa Lara meccanica dai danni causati dall'aquila dorata, poiché i danni si ripercuotono sulla vostra Lara. Raccogliete il



medipack che si trova sulla piattaforma, quindi salite sul blocco vicino alla parete Nord. Usate le sbarre del soffitto per attraversare la stanza, quindi salite al piano superiore [05] e cercate di eliminare l'aquila dorata più in fretta possibile. Saltate dall'altra parte della stanza, andate a destra e ancora su; alla fine del percorso saltate sulla larga piattaforma al centro della stanza. Inquadrate questi interruttori [06], ce ne sono due: uno per lato, saltate e attivateli. Tornate in cima ed entrate nella porta per prendere la Maniglia Adornata e l'Effigie di Hathor. Ritornate sulla piattaforma centrale e saltate sul pianerottolo con la porticina chiusa. Combinare i due ultimi oggetti per formare il Guardiano del Portale e inseritelo sull'asta [07]. Entrate, due grosse guardie vi aspettano, ma solo una cercherà di colpirvi. Preoccupatevi, quindi, solo di quella. Entrate in una delle due stanzette e prendete dal sarcofago un pezzo dell'armatura di Horus. Passate nell'altra per prendere il rimanente. Dovreste così avere sia la Corazza che la seconda Ginocchiera. Calatevi nell'apertura a lato del trono.



LIVELLO 28 – LA CITTÀ DEI MORTI

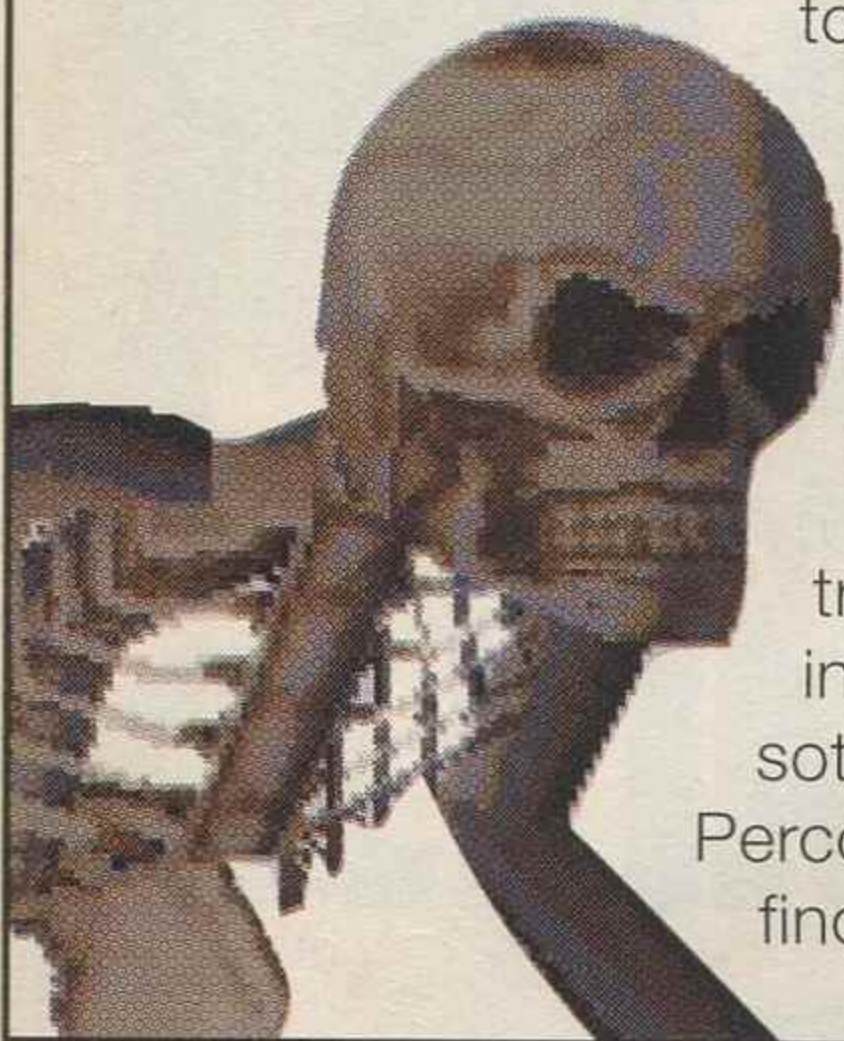


Eliminate il soldato a sinistra e prendete il Revolver sul blocco di roccia. Risalite in moto e guidate per le strade della città. Quando troverete le mitragliatrici automatiche andate a destra e parcheggiate la moto. Correte verso Sud ed entrate in una stanzetta dove si trova un cadavere [01]. Spostate il corpo verso le tracce di sangue. Tornate sulla moto e dirigetevi nella zona da cui siete arrivati, girate a sinistra in quest'area [02], salite sulla pietra. Andate nella stanza per azionare una leva che aprirà la grata sopra di voi e issatevi nella nicchia. Percorrete la rampa e spingete la leva, dopodiché potrete tornare alla moto.

Girate su voi stessi e salite a tutta velocità sulla montagnola di fronte a voi: arrivati in questa posizione [03] sorpassate le transenne e cadrete in un passaggio sotterraneo. Percorretelo tutto finché

arriverete contro un muro. Scendete dalla moto e salite sul piano che avete appena sorpassato, calatevi nella piscina e nuotate verso destra per arrivare alla stanza piena di pipistrelli. Scendete con lo scivolo, girate a destra e vedrete una fessura alla quale aggrapparvi [04]. Usatela e quando potrete issarvi giratevi e sparate alla palla blu, calatevi e cercate di evitare lo spiritello congelante. Salite sulle scale rosse e tuffatevi nella vasca di fronte a voi. Lasciatevi trascinare dalla corrente e scendete nell'altra piscina. Uscite dall'acqua e tornate di nuovo nella stanza da cui vi eravate tuffati nella vasca: lo spiritello ha gelato l'acqua [05]. Attraversatela senza timore e azionate la leva, quindi tornate nella sala con il soldato morto e usate l'uscita segreta che si è palesata. Fate un giro nella stanza e usate il piede di porco per aprire una porta che vi condurrà ad un segreto: un medipack e munizioni per Uzi. Non calatevi nella piazza, ma spostatevi a destra [06], issatevi e saltate dal lato opposto per attivare un interruttore. Tornate a prendere la moto, attraversate questo nuovo cancello e scendete nella buca a sinistra.

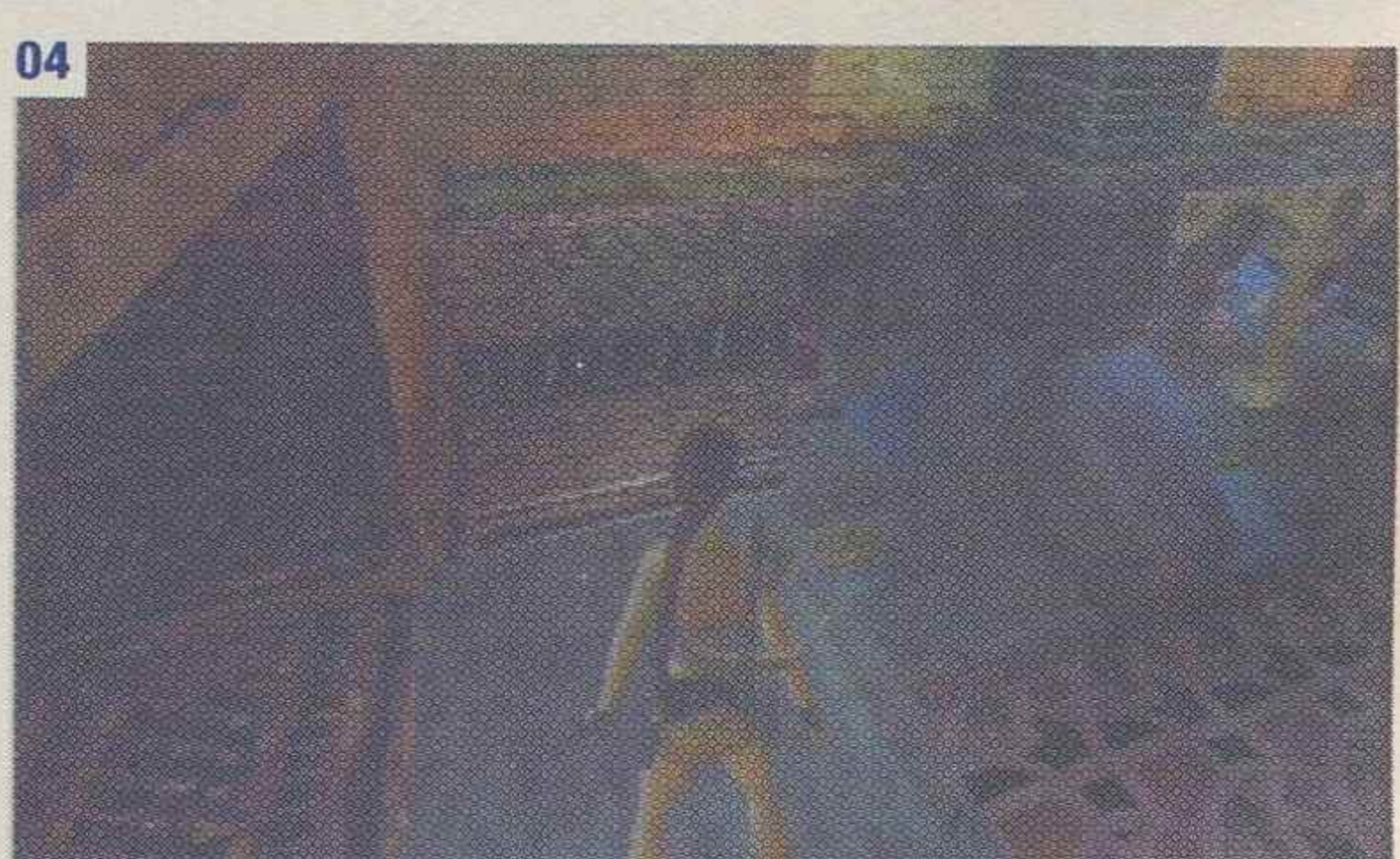
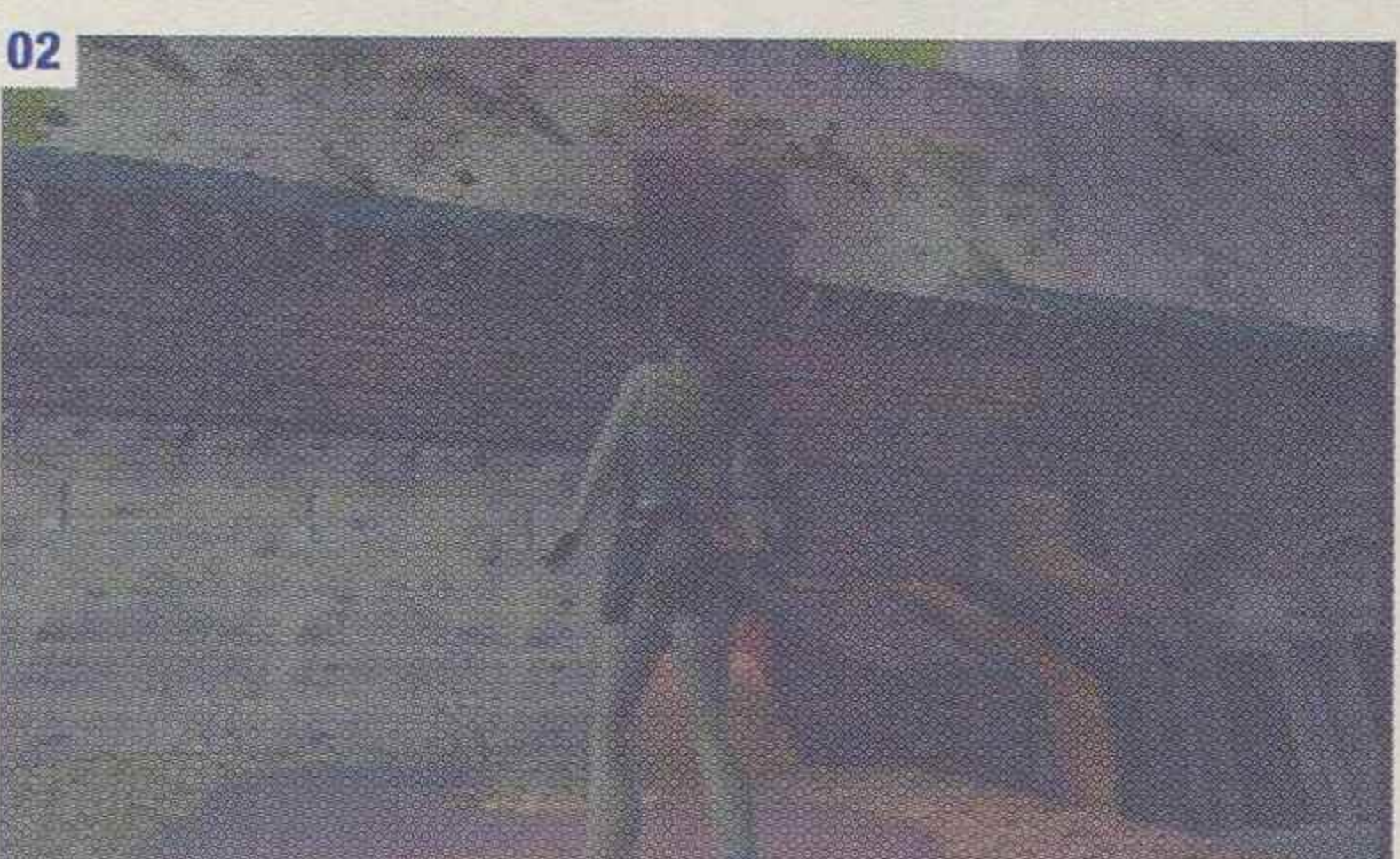
Portate la moto in cima alle scale e scendete a piedi. Raccogliete le munizioni per balestra e tornate alla moto. Saltate con la moto sul trampolino. Quando arrivate a questo punto [07] entrate nella nicchia per azionare l'interruttore che apre il passaggio a metà scala. Scendete dalla moto e salite sul blocco, proseguite fino a raggiungere una pensilina con una mitragliatrice rotta. Entrate nella porta seguente e vi ritroverete di fronte a due mitragliatrici su di un tetto [08]. Avete notato quel barile rosso? Contiene benzina: colpitelo con un colpo di pistola e vi libererete di questo fastidio. Salite sul tetto, tirate la leva per aprire il passaggio, tornate a prendere la moto e uscite da questo livello con calma.



Percorretelo tutto finché



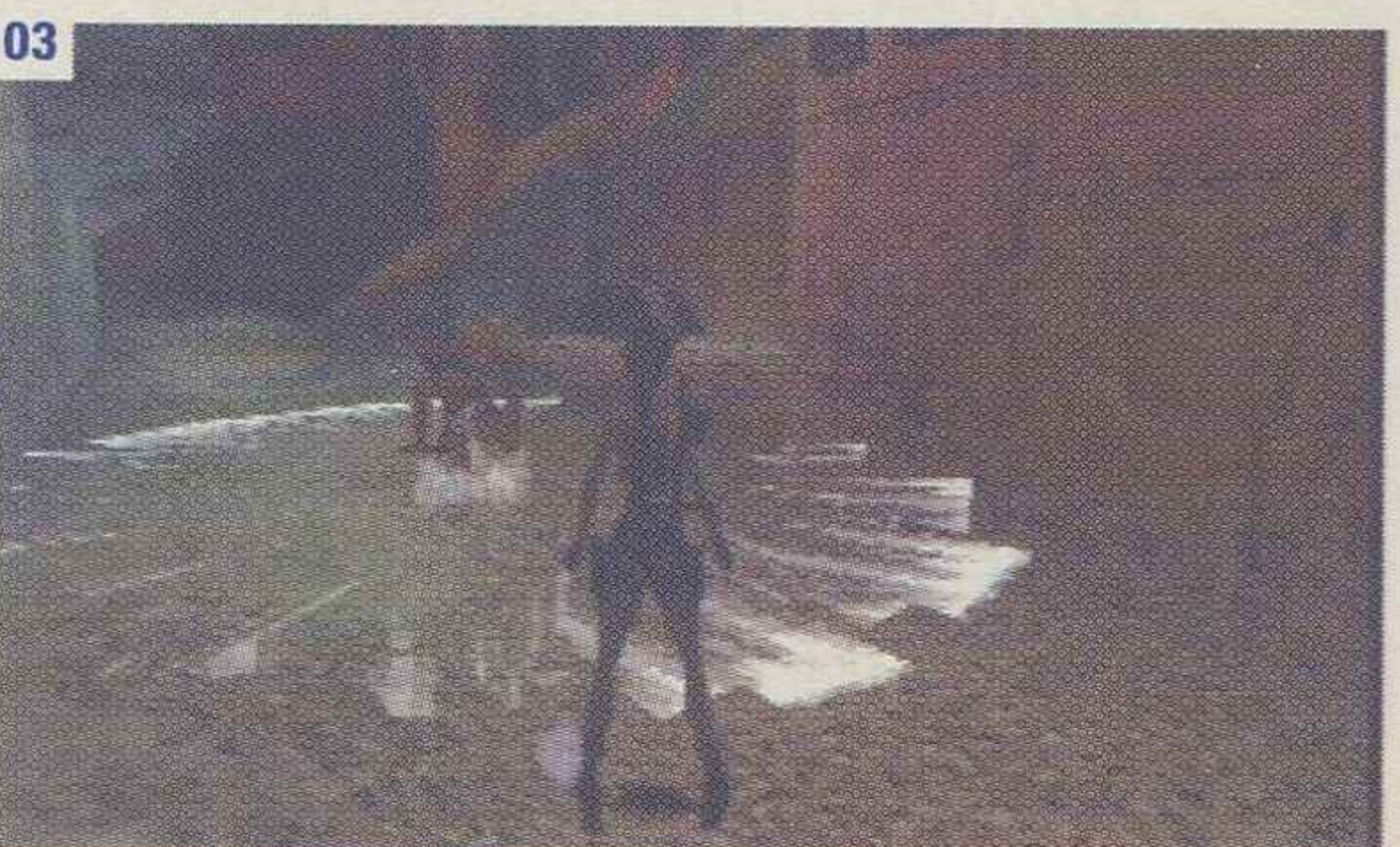
LIVELLO 29 – LE MOSCHEE DI TULUN



Guidate fino all'entrata Nord della moschea, quindi parcheggiate la vostra moto in questa posizione [01]. Entrate nella moschea attraverso la piccola porta e, dopo aver raccolto le granate e il medipack, uscite e andate a sinistra. Se guardate in alto alla vostra destra vedrete un'apertura [02], salite a prendere i bengala e altre amenità prima di tornare sul vostro cammino. Quando andate a sbattere contro questo guardiano [03] non cercate di ucciderlo perché è immortale, tornate di corsa alla moschea e cercate di distanziarlo. Salite sul pilastro di destra in fondo alla moschea, giratevi e raggiungete la piattaforma sopraelevata di fronte a voi. Giratevi a sinistra e saltate con il tasto azione premuto per aggrapparvi alla fenditura della parete [04]. Scorrete a destra e issatevi, saltate sulla scala a destra e, stando aggrappati, girate tutt'intorno e seguite la strada fino al tetto. C'è un interruttore che chiude le porte della moschea intrappolando il

guardiano. Andate a destra e saltate sulla pensilina di fronte a voi [05], da qui aggrappatevi alla corda. Ci sono due pensiline raggiungibili da questo punto: in quella di fronte ci sono munizioni e altro, mentre in quella a destra troverete un soldato e un coleottero, ignorateli ed entrate nella botola per finire in sella alla

moto! Andate velocemente dall'altra parte della moschea, scendete dalla moto e guardatevi in giro nella zona dove avevate precedentemente incontrato il guardiano. Azionate il meccanismo che aprirà la porta di fronte a voi ed entrate velocemente nello stretto passaggio; salite sulle scale.



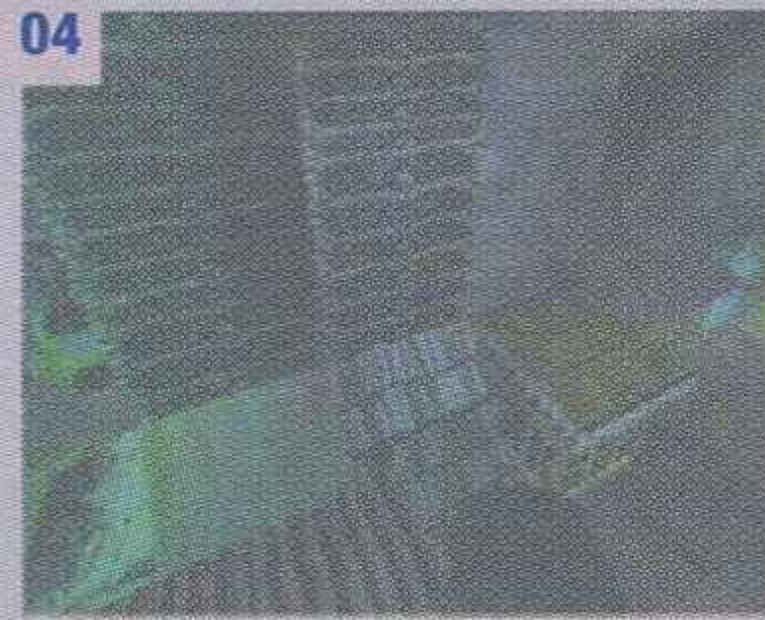
LIVELLO 30 – L'INGRESSO DELLA CITTADELLA



01 Scendete e parlate al sergente ferito [01]. Dopo il filmato, proseguite: dietro l'angolo incontrerete l'Hydra. Oltrepassatela e continuate fino al corridoio a destra [02]. Sparate ai coccodrilli e salite sulla destra. Ecco una stanza con un enigma: non è poi tanto difficile. Andate avanti fino a raggiungere i tre interruttori con i numeri romani. Azionate quello centrale e raggiungete l'angolo a Sud-Ovest, salite sulla piattaforma per azionare l'interruttore numero 4. Tornate ai tre interruttori e activate gli altri due per aprire le due botole sul pavimento. Entrate prima in



05 quella più lontana da voi [03] e usate il piede di porco per azionare il meccanismo. Passate nell'altra botola e azionate la leva, si aprirà una porta sopra di voi: entrate e andate avanti finché non parte il filmato. Saltate e aggrappatevi alla corda, dondolatevi e raggiungete la piattaforma davanti a voi. Girate a sinistra e saltate sulla tettoia; saltate ancora una volta per arrivare sul balconcino alla vostra sinistra. Da qui dovete raggiungere le scale dell'immagine [04]. Girate a sinistra e scendete sul



pianerottolo, saltate sul balcone di fronte a voi. Mettetevi con le spalle al muro sul bordo sinistro e saltate premendo azione. Percorrete tutte le sbarre al soffitto e lasciatevi andare per aggrapparvi alla fessura del muro. Spostatevi a sinistra e prendete il piccolo medipack [05]. Calatevi sul piano sottostante e saltate sulla tettoia opposta a destra, percorretela e saltate nell'apertura a Sud. Alla fine del passaggio dovrete fare un salto a destra con rincorsa e tasto azione. Guardate dietro alla jeep e prendete il Contenitore di Nitrossido. Tornate dal sergente Azziz.

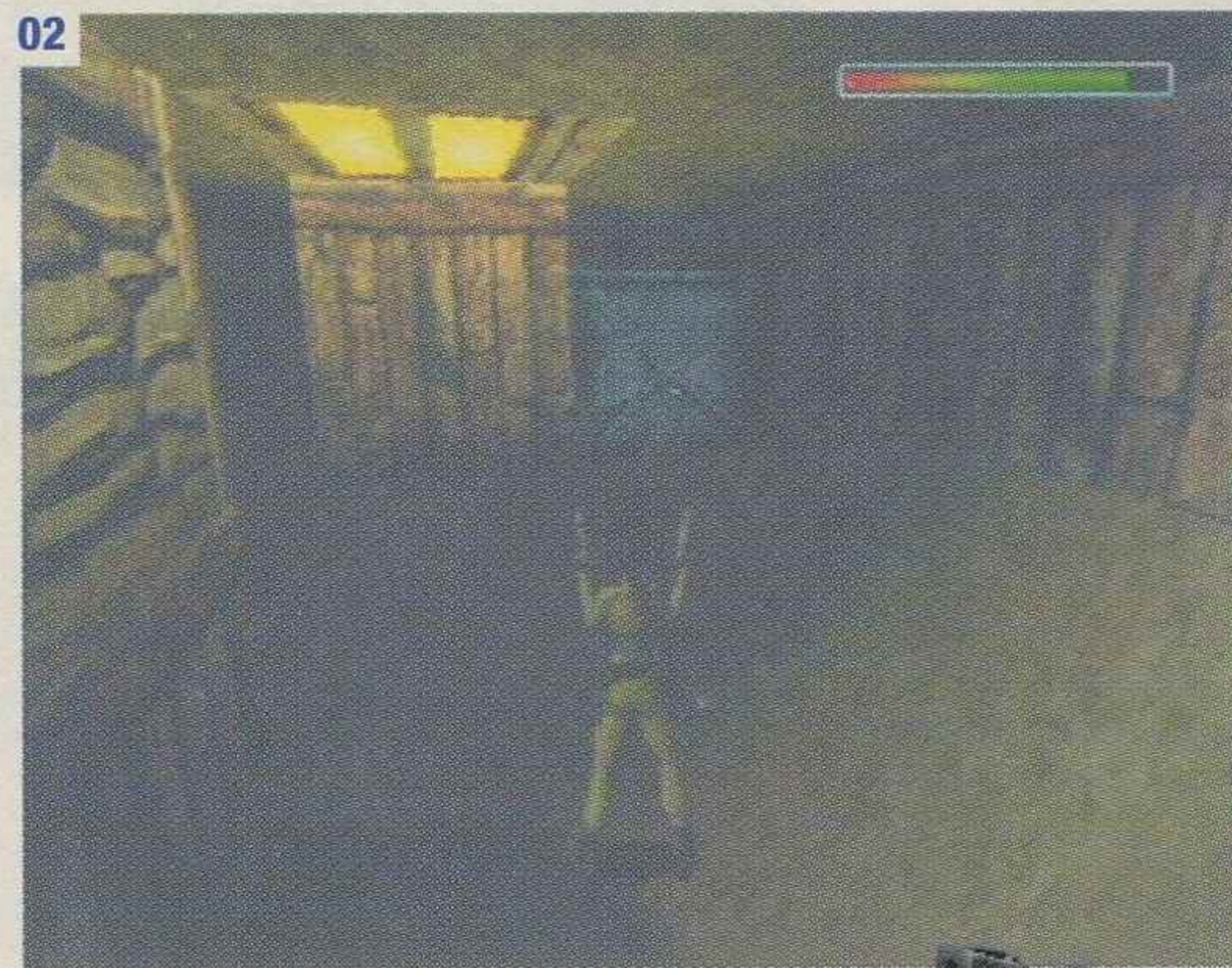
LIVELLO 31 – RITORNO ALLA MASCHERA DI TULUN

Tornate alla moto e scendete dalla rampa di fronte alla moschea per entrare nel successivo livello.

LIVELLO 32 – FOSSATI



01 Girate a destra e andate alla grossa palma, entrate nel passaggio dietro alla pianta. Proseguite finché non verrete colpiti dai proiettili di una mitragliatrice posta in

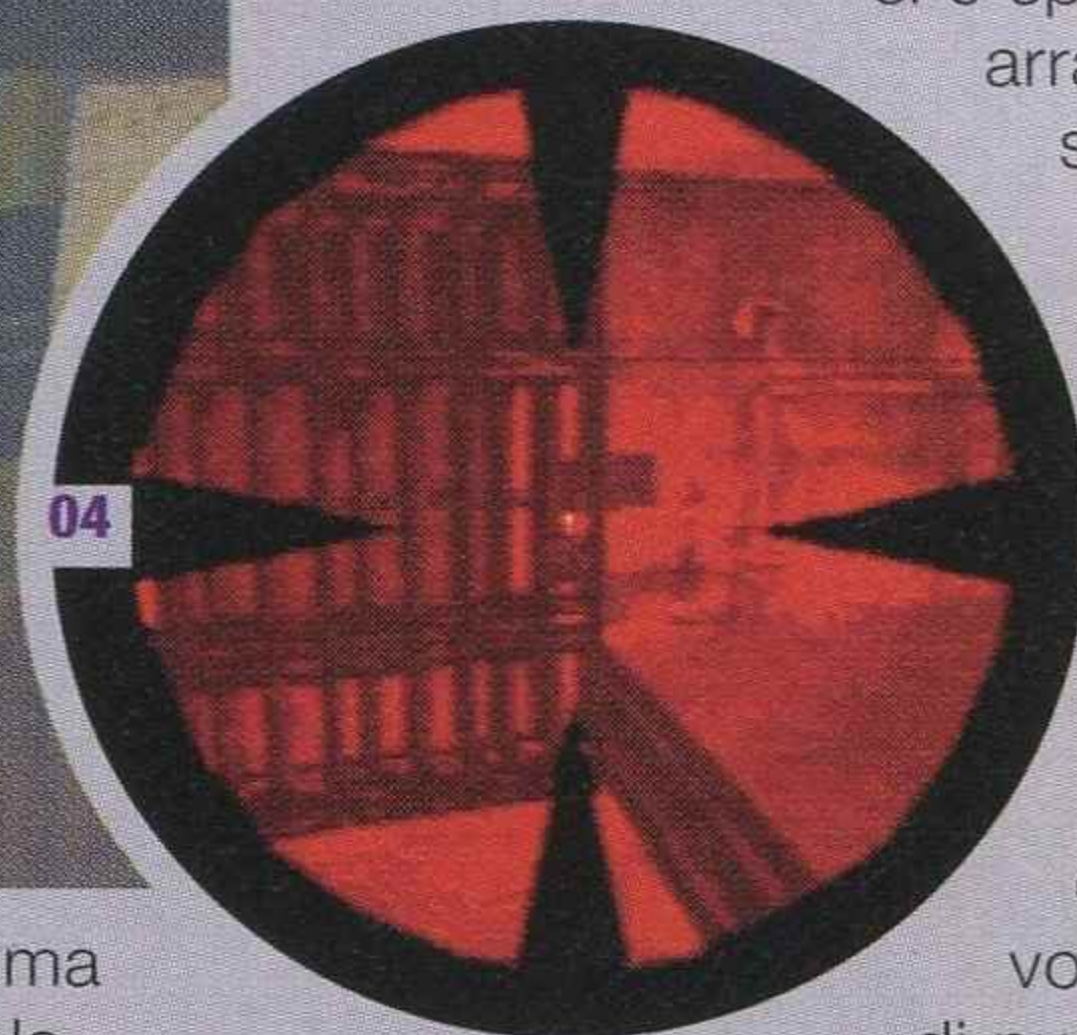
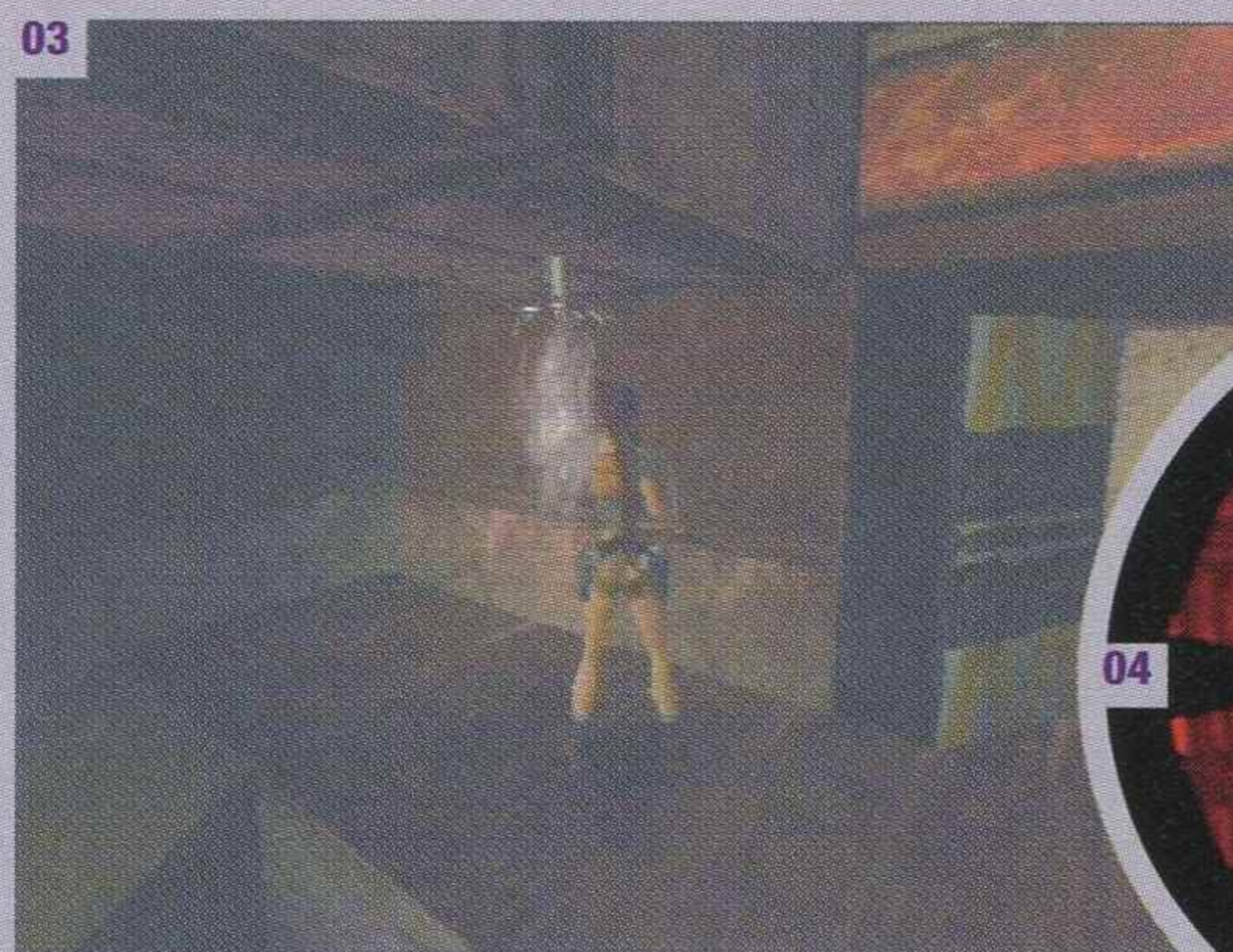


02 un'apertura a destra. Correte verso le casse alla destra e quando arrivate in questo punto [01] fatevi rilevare dai sensori della

mitragliatrice, quindi abbassatevi e strisciate verso l'altra estremità delle casse. Con il revolver più il mirino colpite il serbatoio bianco dell'arma. Salite sulle casse e saltate nell'apertura di fronte a voi quindi proseguite finché vedrete un'apertura bassa alla vostra sinistra. Entrate e fate attenzione sia ai getti di vapore, sia al soldato che si trova nella zona destra della stanza. Eliminatelo, entrate a destra e sparate alla mitragliatrice quindi proseguite ed eliminate il nuovo soldato. Tornate indietro e andate a sinistra, poi a destra strisciando e raccogliete il Codice dell'Arma e ritornate nel corridoio. Saltate per aggrapparvi alla fenditura e spostatevi a destra per evitare il baratro, raccogliete con cautela il medipack dietro la mitragliatrice e andate verso la Land Rover per prendere l'Iniettore di Nitrossido dal motore. Ecco una cassa a cui sparare per avere un altro grande medipack [02]. Tornate dove avevate lasciato la moto e combinate il Contenitore di Nitrossido con la Valvola per ottenere l'Iniettore di Nitrossido e usate quest'oggetto sulla moto per avere quella potenza extra attivabile con il tasto R2. Tornate con calma alla moschea di Tulun.



LIVELLO 33 – RITORNO ALLA MOSCHEA DI TULUN



01 Girate a sinistra e fermatevi quando arrivate a questi scalini rotti **[01]**. Prendete un po' di rincorsa e salite sugli scalini premendo R2 poco prima della fine degli scalini. Arriverete così in questa stanza **[02]**. Raccogliete la torcia nella stanza a Nord di questa e tornate indietro. Scendete dalla rampa a destra, entrate per la porta d'acciaio e accendete la torcia. Tornate nel cortile centrale

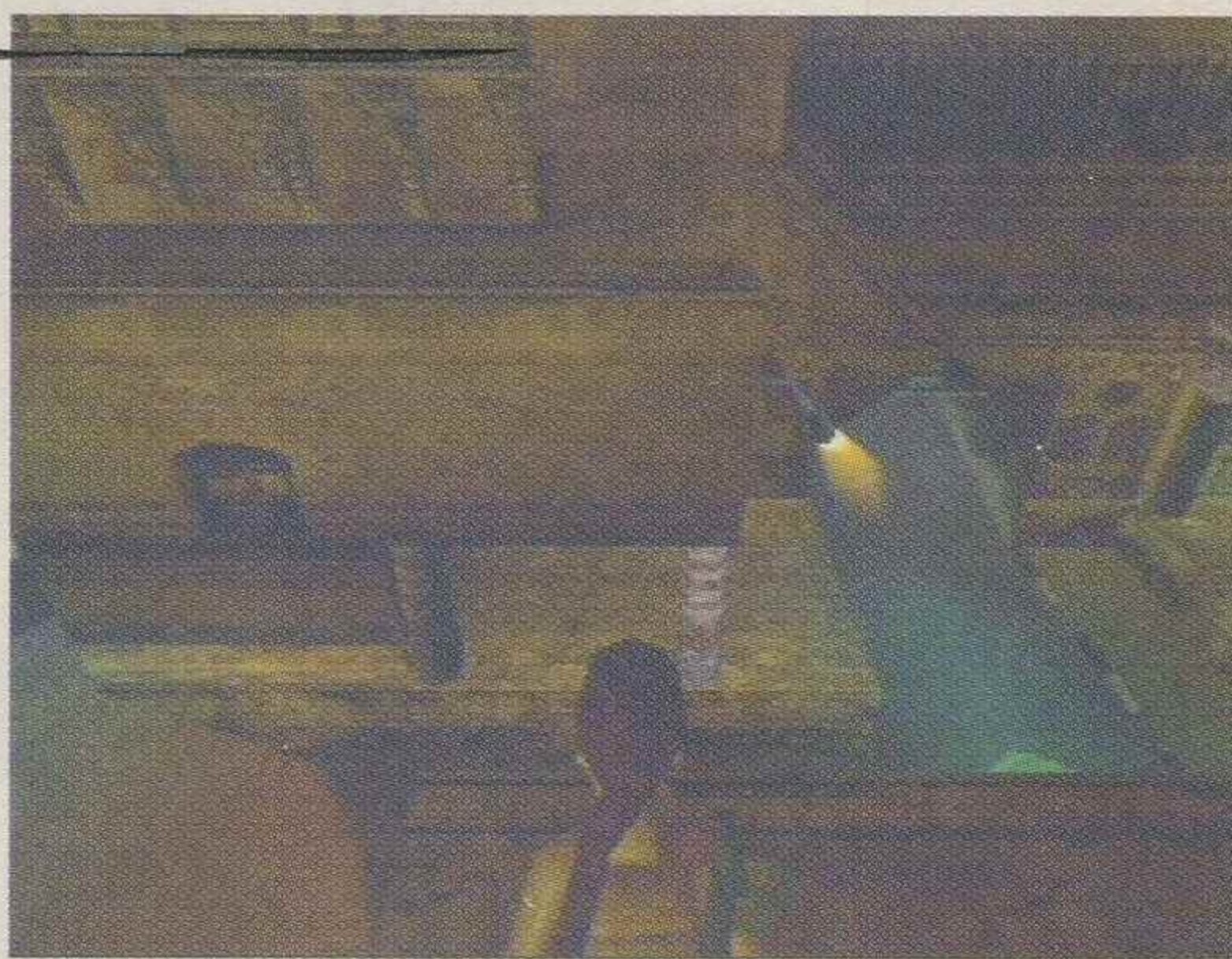
e cercate i rilevatori antincendio **[03]** in cima alla rampa a sinistra, quindi attivateli con la

torcia e si aprirà una porta di fianco a voi. Entrate, azionate la leva e tornate nella stanza dove avete trovato la torcia. Qualcosa si è spostato quindi potrete arrampicarvi sulle casse e saltare sulla piattaforma. Scendete dall'altra parte e sparate a tutte le casse stando accucciati. Sparate al lucchetto di questa porta **[04]**. Prendete la Chiave del Tetto, tornate alla vostra moto e, di corsa, di nuovo ai fossati.

LIVELLO 34 – RITORNO AI FOSSATI

Parcheggiate la moto in cima alle scale, a sinistra della piazzetta con la palma. Ci sono due rientranze. A sinistra troverete un medipack mentre a destra, un po' in alto, vedrete una leva. Saltate e aggrappatevi, si aprirà una botola, continuate e salite. A destra c'è una pietra grigia: centratela nel mirino e sparate con il revolver. Calatevi e spostatevi a sinistra finché potrete sganciarvi, vedrete delle sbarre sul soffitto, circa a metà del pianerottolo. Usatele per arrivare alla porta dove utilizzerete la Chiave del Tetto. Saltate con tasto azione dall'altra parte del vicolo e aggrappatevi, spostatevi a sinistra e salite appena potete. Troverete un'apertura attraverso cui potrete sparare a un interruttore rosso.

Scendete a prendere la moto e girate per le stradine finché troverete due scale. Salite su quella di destra, premete il turbo (R2) quando siete vicino all'uscita e atterrerete in una specie di garage. Salite le scale per cambiare livello.



LIVELLO 35 – BAZAR



Lasciatevi cadere dalle scale e parlate con il militare ferito: vi darà il Mine Detonator Body e vi indirizzerà verso il tavolo dove troverete la Maniglia. Andate dietro l'auto e raccogliete il Corpo del Crick **[01]**. Premete il bottone rosso sul muro a Sud e, attraversata la porta, saltate con tasto azione per appendervi alle sbarre del soffitto, girate a destra e seguite il percorso sospeso fino a questa zona **[02]**. Combinare il Corpo del Crick con la Maniglia per formare il Crick e usatelo per aprire la botola sopra di voi; issatevi. Andate a sinistra della zona con i fulmini, vedrete uno strano marchingegno e una cassa azzurra alla vostra destra, invertite le posizioni dei due oggetti **[03]** e un fulmine libererà

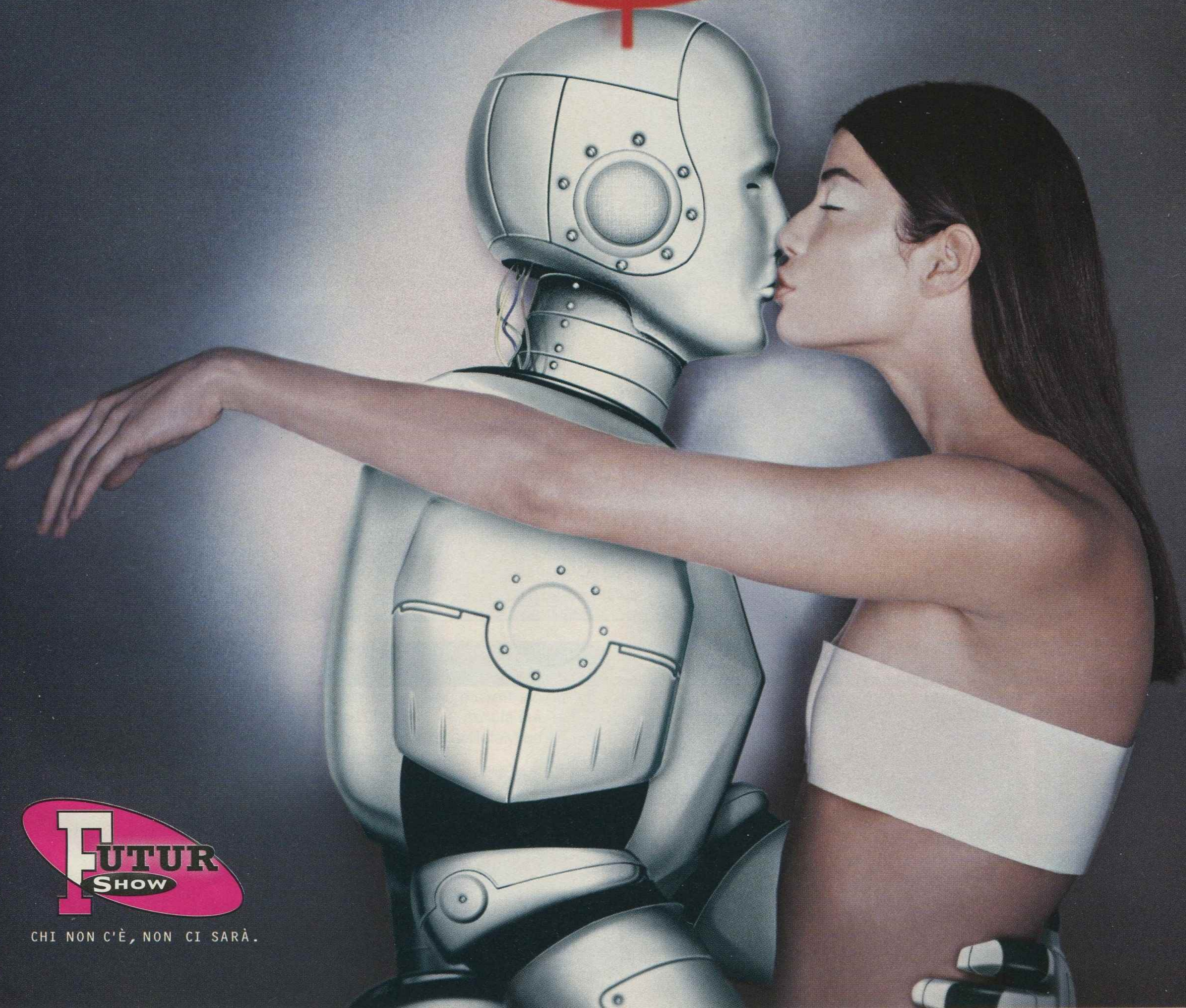
il ponte dalle transenne. Passate sul ponte e saltate sulla scala a muro. Girate intorno alla scala fino a quando potrete calarvi su un piano sicuro. Scendete lungo il percorso fino alla stanza con le casse, da qui scendete ancora per prendere i Dati. Risalite nella stanza con le casse e aspettate nel punto indicato dall'immagine **[04]** che il toro vi sia quasi addosso, quindi saltate e uscite dal passaggio segreto aperto dal toro stesso per passare al successivo livello.



31 MARZO 3 APRILE 3000

FUTURSHOW PIÙ DI IERI MENO DI DOMANI.

Bologna Città Europea della Cultura




CHI NON C'È, NON CI SARÀ.

D'Adda Lorenzini Vigorelli

www.futurshow.it

LIVELLO 36 – RITORNO AI FOSSATI

 Tornate nell'area con le due scale e salite in quella di sinistra, saltate sulla sabbia e raggiungete la scala nera che vi porta al Bazar.



LIVELLO 37 – RITORNO AL BAZAR

Uscite e percorrete la strada girando in fondo a destra. Combinare i Dati con il Mine Detonator Body per ottenere il Detonatore e usatelo – ovvio – per far esplodere le mine. Saltate le barriere e premete il bottone rosso, entrate nella porta a sinistra per prendere la vostra

moto. Attraversate il campo minato e salite velocemente sulla rampa.



LIVELLO 38 – RITORNO ALLA CITTADELLA

Cercate di raggiungere l'area dove c'è il Sergente Azziz e un filmato vi porterà alla fine del livello.

LIVELLO 39 – LA CITTADELLA



Attraversate la stanza con il pavimento a scacchi per trovare una scala nell'angolo Sud-Ovest. Salite e spingete la leva, raccogliete la torcia, accendetela e scendete nella stanza a scacchi. Incendiate la corda in questo punto [01] e andate nella stanza dove si è aperta la porta. Scendete attraverso il pavimento crollato e seguite il percorso fino al filmato. Saltate sulla sporgenza a sinistra e poi su quella a sinistra delle scale, calatevi nel buco e noterete una fenditura nella parete sottostante [02]. Lasciatevi cadere e agganciatevi alla fenditura. Spostatevi a destra e vedrete un'altra fenditura e avanti così fino a quando potrete issarvi strisciando. Continuate finché arrivate in questa posizione [03], salvate

quindi calatevi e scivolte lungo la rampa; saltate in dietro sulla rampa alle vostre spalle, saltate ancora velocemente e premete il tasto azione per aggrapparvi alla fenditura. Issatevi e saltate con rincorsa sulla pensilina del muro a Sud. Risalite le scale e andate a spingere la leva. Calatevi nella botola a sinistra, andate a Nord ed entrerete in una grande stanza con quattro disegni sul pavimento e quattro tavoli da spostare. Osservate la superficie di ogni tavolo: ciascuna ha un segno che indica una direzione [04]. Posizionateli in modo corretto e si aprirà una porta nel muro ad Ovest. Entrate e tuffatevi in acqua, ci sono due cunicoli subacquei nella stanza. Entrate in quello a Sud e tirate la leva sul soffitto della stanza finale

per poi tornare a prendere fiato. Entrate adesso nel cunicolo a Nord e arriverete in una stanza con una corda, uscite dall'acqua ed entrate nella porta che vi porterà nella stanza dei tavolini. Uscite dalla porta nel muro a Est, azionate la leva e tornate in questa camera subacquea [05]. Entrate adesso nel corridoio di Ovest e azionate la leva, andate nel corridoio di Nord e correte per tirare una corda al termine dello stesso. Entrate nella porta che si è aperta e proseguite fino ad incontrare i due crociati rianimati da Von Croy. Fatevi inseguire finché non arrivate a una barriera in legno, state fermi lì fino all'ultimo momento e la spada del crociato vi aprirà la via di fuga per il livello successivo.

LIVELLO 40 – COMPLESSO DELLA SFINGE



Facile fin dall'inizio: andate avanti e uccidete le due guardie. Raccogliete la Chiave d'Argento e aprite la porta, ci sono dei muretti e due interruttori [01] che dovrete azionare per aprire una nuova porta. Entrate e proseguite a destra fino alla Sfinge. Scendete nel baratro a destra e dal ripiano saltate verso quello alla vostra sinistra. Ora c'è un altro salto con tasto azione a Nord, issatevi e preparatevi a oltrepassare una grande apertura che vi farà arrivare in questa posizione

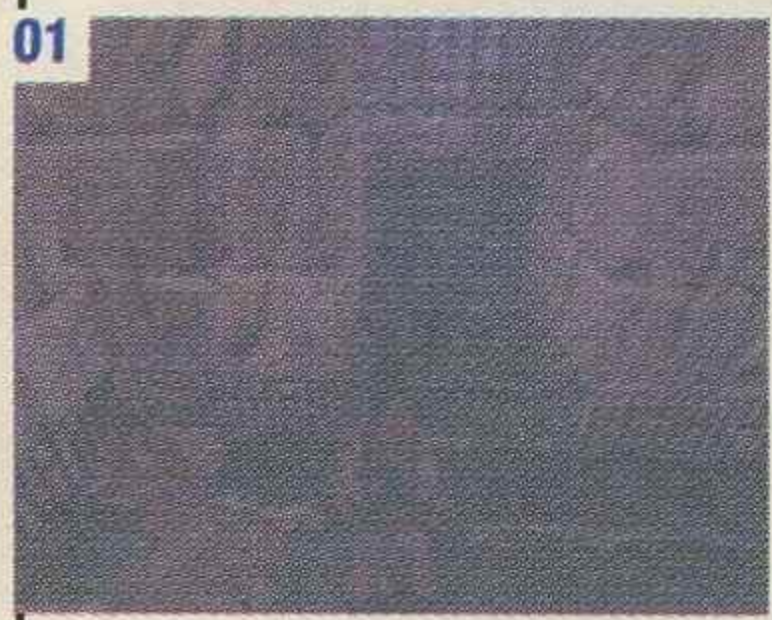
[02]. Entrate e spostate lo scaffale per trovare un cunicolo, percorretelo e arrivate in una stanza simile. In una cassa troverete la Lama Metallica. Premete il pulsante vicino alla porta e uscite per guadagnare l'accesso alla Sfinge. Arrivati sul posto godetevi il rilassante filmato. Aggirate la gamba destra fino a raggiungere un ripiano sicuro da cui eliminare i due ninja. Salite e



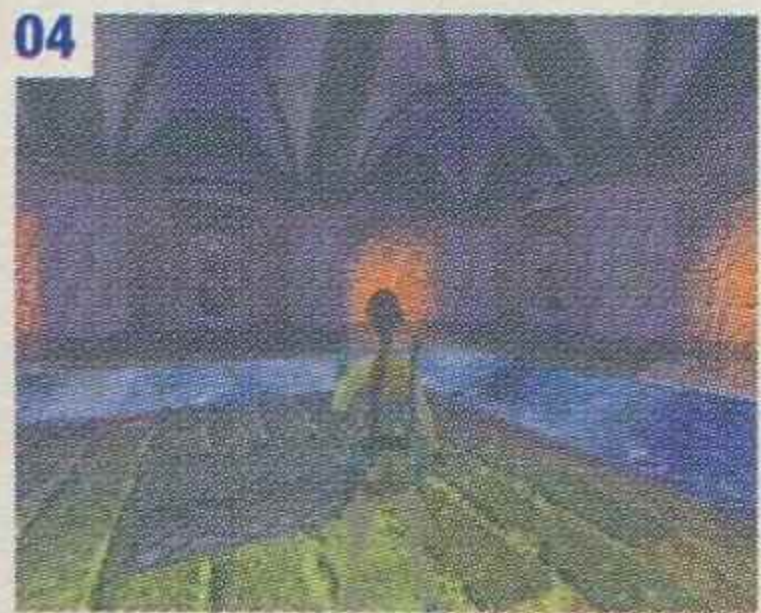
raccogliete il Manico di Legno che combinerete con la Lama Metallica per ottenere il Badile. Arrampicatevi sulla sporgenza a Est che vi permetterà di tornare tra le zampe della Sfinge [03]; Lara comincerà a scavare.



LIVELLO 41 – SOTTERRANEI DELLA SFINGE



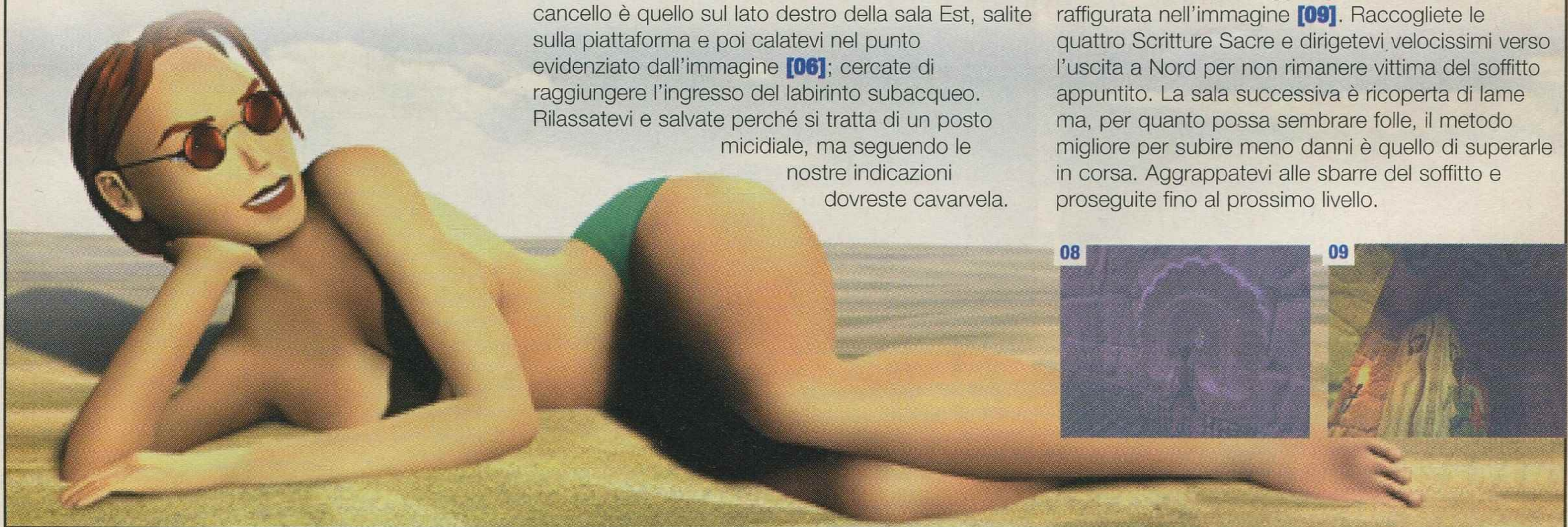
Questo livello è molto impegnativo, quindi state all'erta. Percorrete il corridoio sino alle tre tavole di pietra. Avvicinatevi a uno dei tori per farvi inseguire. Tornate verso il cancello chiuso e dirigetevi in una delle stanze con l'interruttore a lato **[01]**, aspettate che il toro vi sia quasi addosso e saltate fuori dalla stanza. Azionate velocemente l'interruttore e imprigionate il toro. Fate lo stesso con l'altro toro e non avrete problemi per osservare da vicino le tavole di pietra. Andate nella sala Ovest e raccogliete la Stele di Paper, che vi permetterà di tradurre i geroglifici. Per fare più in fretta andate alle tavole di pietra e premete in sequenza: Destra, Sinistra, Centro **[02]**.



Entrate nella sala Ovest e attraverso il cancello centrale che si è appena aperto. Oltrepasate il baratro ed esaminate le quattro nicchie di colore diverso con il binocolo e la visione notturna (X), ci sono i codici per l'apertura dei vari cancelli. Tornate alle tre tavole di pietra e premete: Destra, Centro, Sinistra, si aprirà il cancello a Nord nella sala Ovest. Entrate e proseguite fino a trovare tre cunicoli **[03]**, strisciate in quello a Sud evitando le botole in legno (sono trappole) e tirate la leva. Ritornate alla stanza dei tre cunicoli e imboccate quello a Nord; prendete la Stele di Maat e tornate nella stanza delle tre tavole di pietra. Premete in questa sequenza: Centro, Sinistra, Destra, e passate nel cancello a Sud nella sala Ovest, attenzione ai cocodrilli: vi conviene usare il lanciagranate e arriverete subito al punto indicato nell'immagine **[04]**. Questo enigma non è difficile: azionate i quattro interruttori e raccogliete la Stele di Kephri. Entrate nella botola che si è aperta al centro della stanza. Tornate alla sala delle tre tavole di pietra e premete così: Sinistra, Centro, Destra; recatevi quindi nella sala Est ed entrate nel cancello centrale per un altro rompicapo facile facile. Quando arriverete in questa zona **[05]** attivate l'interruttore a destra nel muro a Nord e si riaprirà il cancello da cui siete entrati, quindi attivate l'interruttore a destra nel muro a Est e potrete prendere la Stele di Re. Come al solito tornate alle tre tavole di pietra: rimane solo una stele da prendere; premete in questo ordine: Centro, Destra, Sinistra. L'ultimo cancello è quello sul lato destro della sala Est, salite sulla piattaforma e poi calatevi nel punto evidenziato dall'immagine **[06]**; cercate di raggiungere l'ingresso del labirinto subacqueo. Rilassatevi e salvate perché si tratta di un posto micidiale, ma seguendo le nostre indicazioni dovrete cavarvela.



Siete pronti? Allora immergetevi! Andate subito a Sud, poi Est, Sud e ancora Sud per entrare nella prima stanza con interruttore **[07]**. Azionatelo, giratevi e andate a Nord, Ovest, su e ancora su e arriverete da dove siete partiti. Fate scorta d'aria e scendete di nuovo: Sud, Ovest e su, per tirare la seconda leva quindi Est, su, su per arrivare ancora al punto di partenza. Immergetevi e voltatevi ad Est, poi Sud, Sud, Ovest, su, tirate la leva e tornate: Est, Nord, su, Ovest e ancora su. Siete ancora al punto di partenza ma questa è la penultima volta. Immergetevi di nuovo e andate a Nord, Est e azionate la leva, quindi giù, su, e siete alla partenza. Ancora Est, su e siete all'ultimo interruttore che vi consentirà di prendere la Stele di Atum, quindi Ovest, su, su, e se avete seguito bene tutte le indicazioni vi troverete all'inizio di questo bel labirinto. Tornate alle tavole di pietra e poi alla stanza con le quattro nicchie colorate, dovete passare per il cancello centrale nella sala Ovest. Sistemate le Steli in ogni nicchia **[08]** e si aprirà un cancello. Entrateci e appendetevi alle sbarre a soffitto per raggiungere la stanza raffigurata nell'immagine **[09]**. Raccogliete le quattro Scritture Sacre e dirigetevi velocissimi verso l'uscita a Nord per non rimanere vittima del soffitto appuntito. La sala successiva è ricoperta di lame ma, per quanto possa sembrare folle, il metodo migliore per subire meno danni è quello di superarle in corsa. Aggrappatevi alle sbarre del soffitto e proseguite fino al prossimo livello.




LIVELLO 42 – LA PIRAMIDE DI MENKAURE

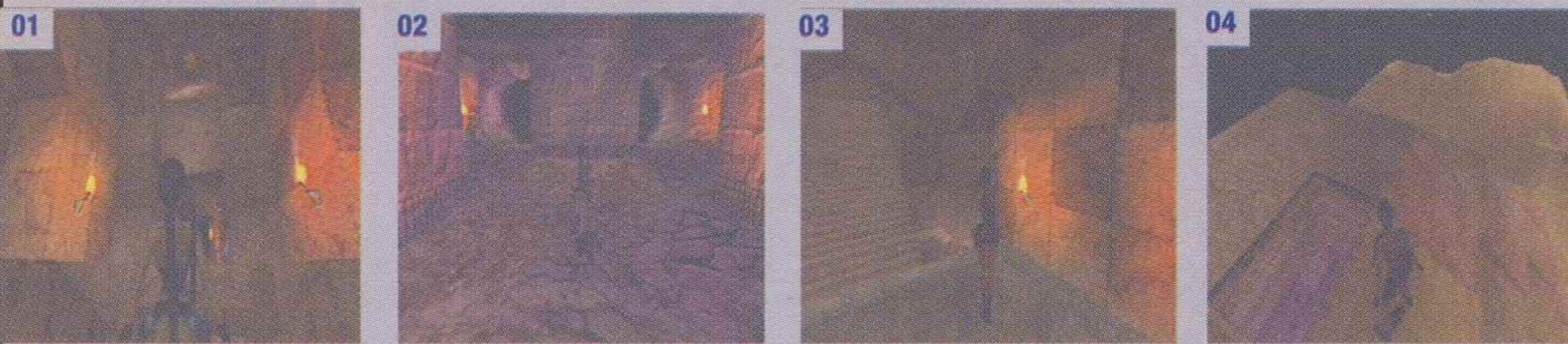


Arrampicatevi sui gradoni fino a raggiungere una botola con leva, giratevi verso Nord e saltate aggrappandovi alla leva. Salite e uccidete i due scorpioni usando il lanciagranate quindi proseguite saltando i vari baratri fino alla base della Piramide **[01]**. Adesso girate a destra e da questa posizione **[02]** fate un salto

con rincorsa per aggrapparvi alla sporgenza in alto davanti a voi. Issatevi e quasi alla fine della rampa saltate in avanti. Proseguite ed entrate nell'edificio con il revolver in pugno, eliminate lo scorpione senza ferire il militare che vi consegnerà, se sopravvive, la Chiave delle Guardie e la Chiave dell'Armatura. Se il soldato

muore avrete solo la Chiave delle Guardie. Tornate fuori e, stando in questa zona **[03]**, raggiungete i massi di fronte a voi. Salite su quello a Nord-Ovest, quindi su quello a Nord e saltate poi su quello a Nord Ovest rispetto a voi. Correte sui successivi cinque massi quindi fate un bel salto con rincorsa verso Ovest, comincerete a scivolare **[04]** e, quando vi sarete fermati, andate verso sinistra finché finiscono i massi. Arrampicatevi sui due a Nord, passatene uno a destra e salite sui tre massi, quindi fate un salto con rincorsa in direzione Est per uscire dal livello. 

LIVELLO 43 – DENTRO LA PIRAMIDE DI MENKAURE

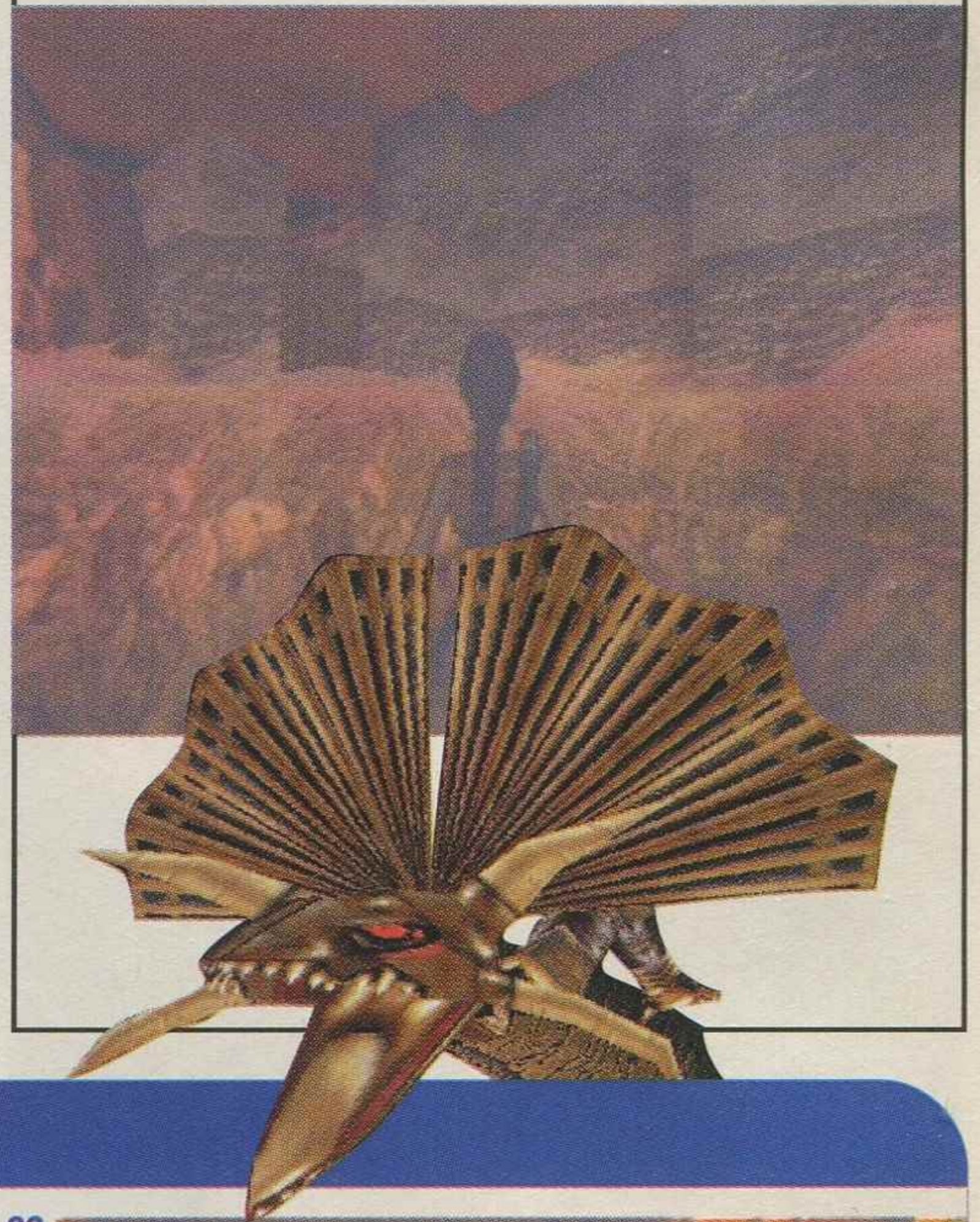


▶ Entrate nella piramide e proseguite fino alla scalinata, scendete tre gradini e guardate in alto [01]. Con la pistola equipaggiata di mirino sparate alla stella, scendete, evitate le mummie ed entrate nel sarcofago. Infilatevi nella botola e scendete fino alle due stanze con le corde [02], entrate prima in quella a destra. Fate attenzione alle lame sottostanti, azionate la leva e tornate indietro per andare nella stanza a sinistra. Fate sempre attenzione alle taglienti trappole e proseguite per questa via, fino a quando incontrerete una guardia piuttosto ostica da eliminare. Provate con il lanciagranate, quindi andate in fondo alla stanza e prendete la Chiave del Pozzo Ovest. Tornate al sarcofago [03] e andate nel nuovo passaggio, strisciate, anche se sembra che non serva, nel corridoio.

Azionate la maniglia della botola, issatevi e sparate con il fucile ai due scorpioni. Girate a sinistra e andate avanti fino a trovare una nicchia sulla parete Ovest, azionate l'interruttore e proseguite fino al baratro a sinistra. Scalate la parete della piramide: salire sui blocchi è facile e, quando sarete arrivati al punto indicato dall'immagine [04], calatevi stando aggrappati al bordo e scendete fino in fondo. Evitate - saltando - la trappola, appendetevi al soffitto e passate sopra l'altra trappola, quindi saltate i fossi con le lame oscillanti. Tirate la corda e saltate oltre la trappola che avevate appena superato e andate a destra penzolando dal soffitto. Il seguito del livello non vi creerà problemi, percorretelo velocemente e sarete di nuovo nei sotterranei della Sfinge.

LIVELLO 44 – RITORNO AL COMPLESSO DELLA SFINGE

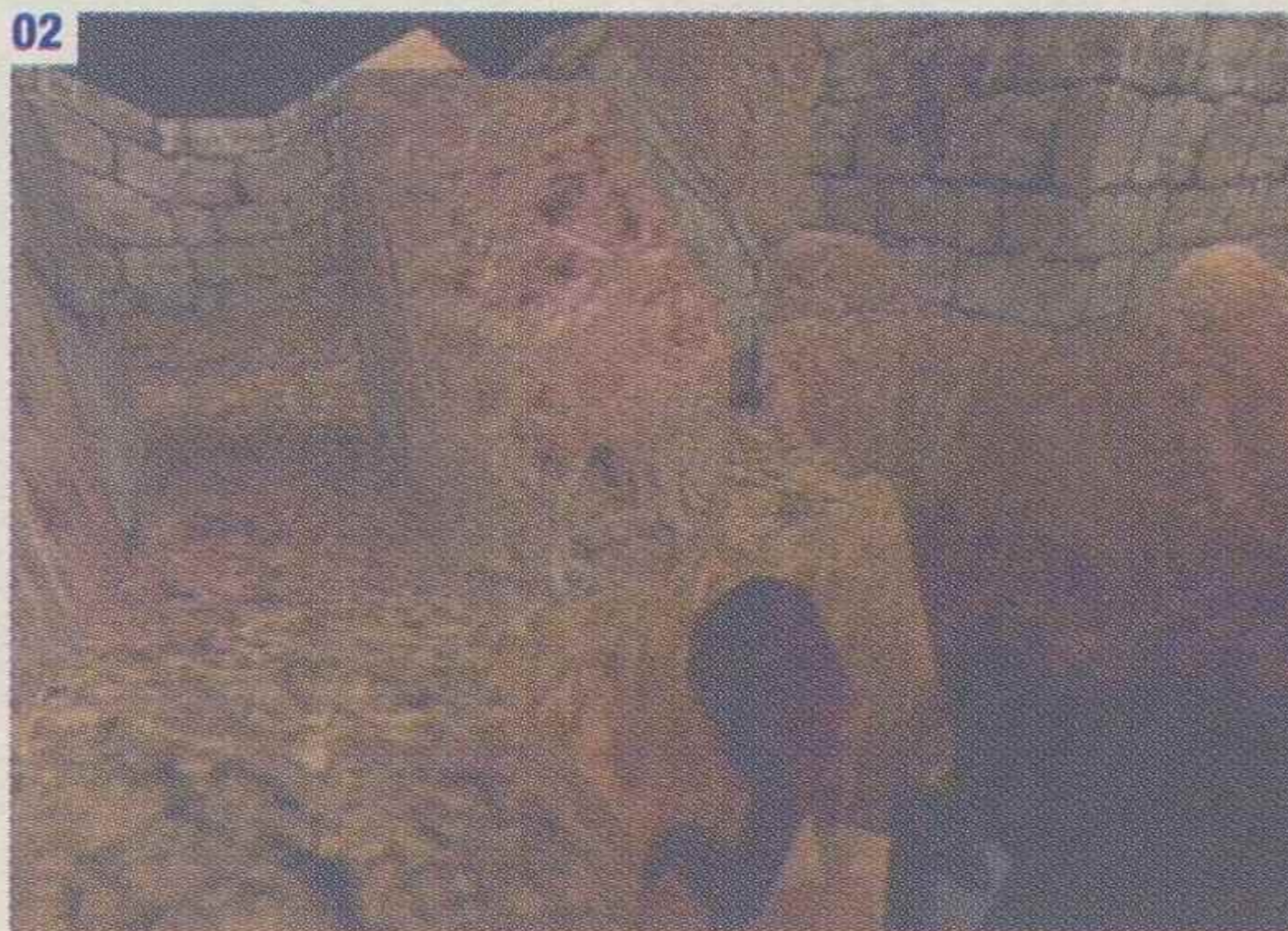
Raggiungete il fossato a Ovest e, stando sulla sinistra, fate un salto da fermi, andate a sinistra e usate la Chiave delle Guardie per entrare nel successivo livello.



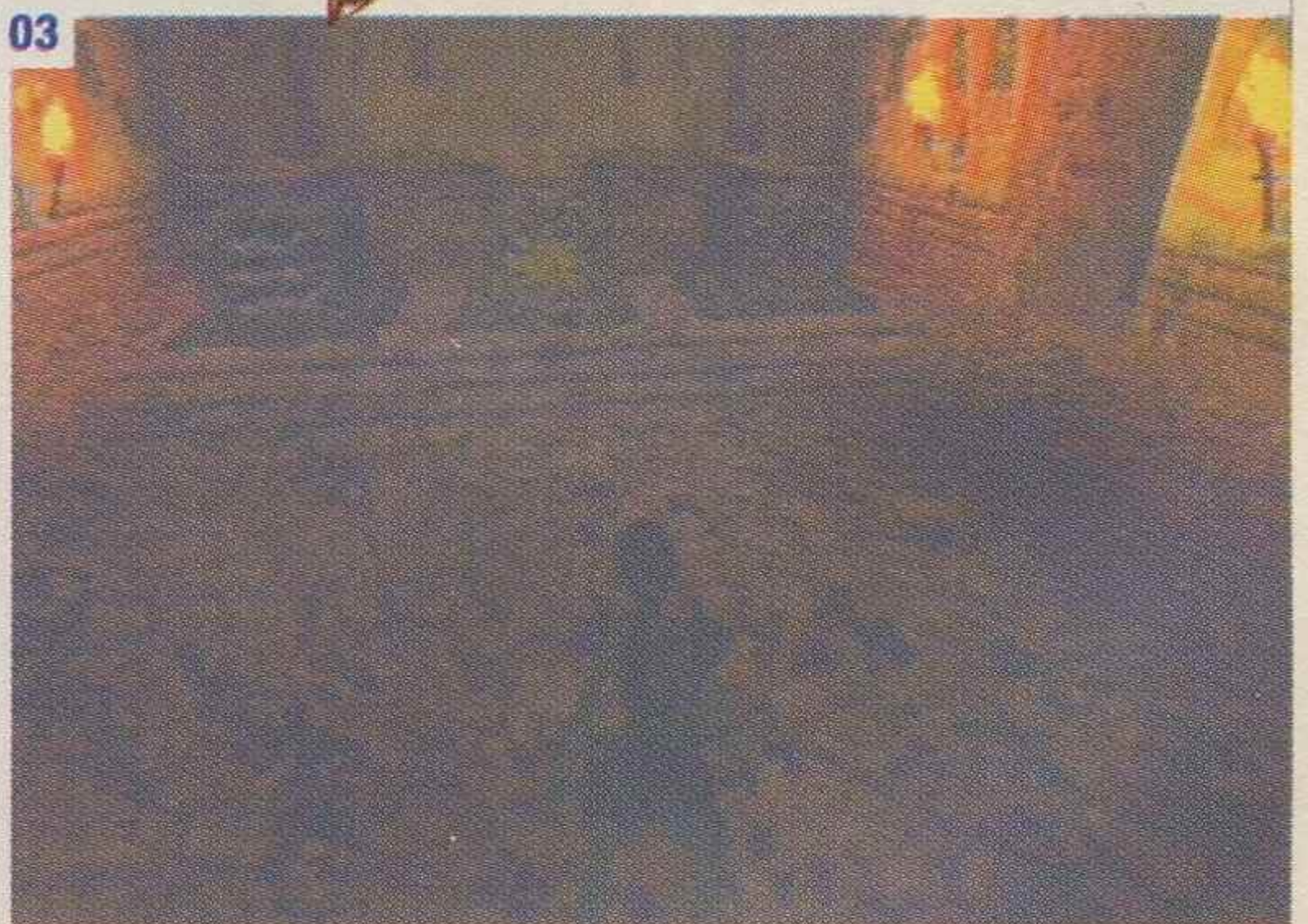
LIVELLO 45 – MASTABA



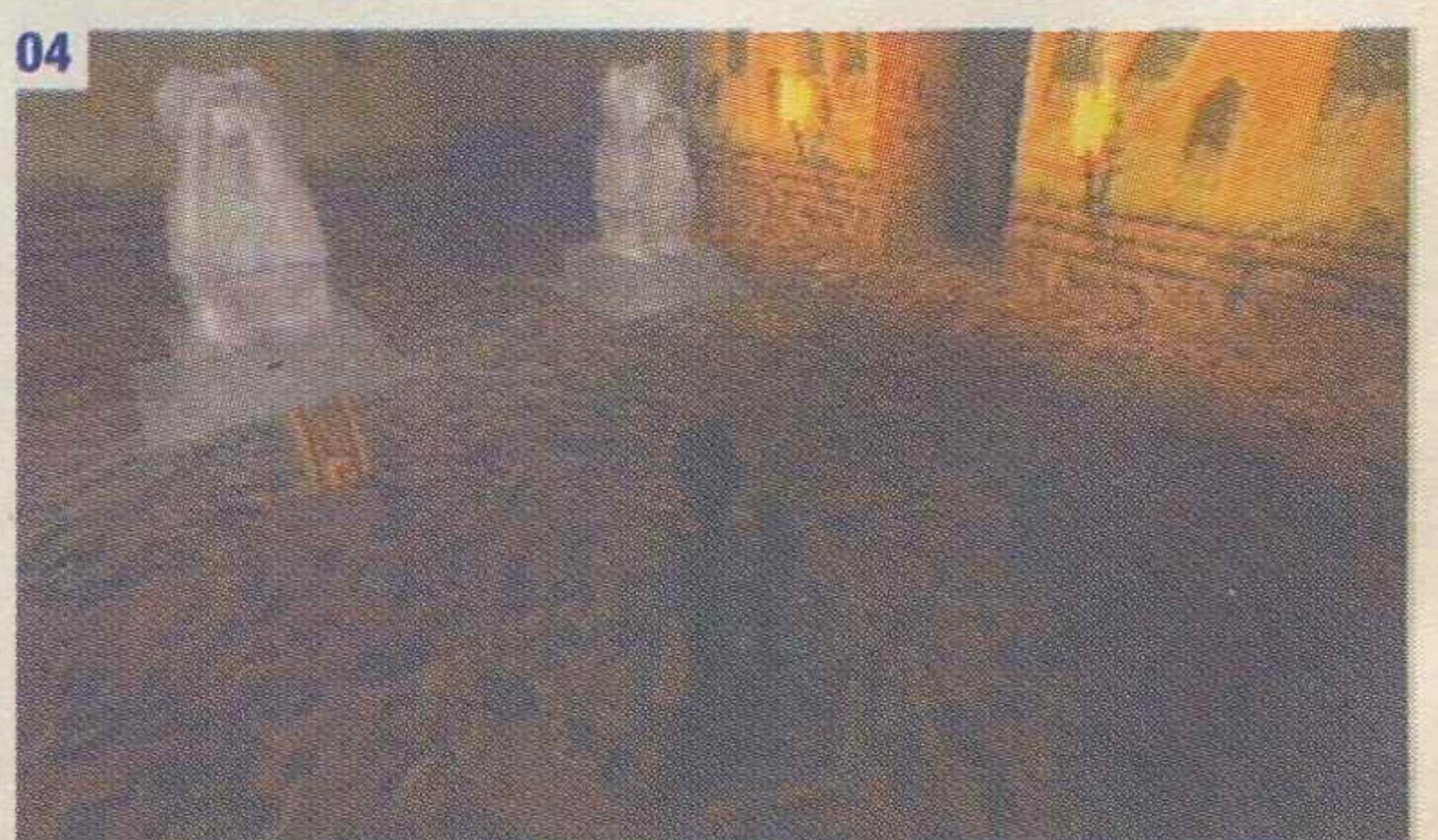
Andate avanti stando sulla sinistra e raccogliete la Tanica di benzina che si trova tra i due distributori [01], quindi tornate indietro verso Sud. Andate alla barriera con la scritta Danger e sparate. Aprite la botola sul pavimento e scendete per un medipack, tornate in superficie. Uscite e andate a destra, aprite la porticina e la botola. Calatevi e infilatevi nel primo tunnel a sinistra: conduce in una stanza con tre teste di leone sul muro. Sparate alle gemme nelle bocche dei leoni e si aprirà una porta; raccogliete la Borraccia vuota. Tornate all'incrocio del tunnel, girate a sinistra e continuate fino all'uscita. Saltate il fossato a destra dopo essere usciti dal tunnel e fatevi strada attraverso la porta sbarrata. Al centro troverete una botola, apritela, scendete e andate a destra al primo incrocio. Troverete un'altra stanza con le teste di leone: sapete già cosa fare. Sarete ricompensati con una Borsa di sabbia (vi stanno viziando eh?), tornate all'incrocio e proseguite a destra. Sparate alla barriera di legno per uscire. Una volta fuori datevi da fare per arrivare in questa posizione

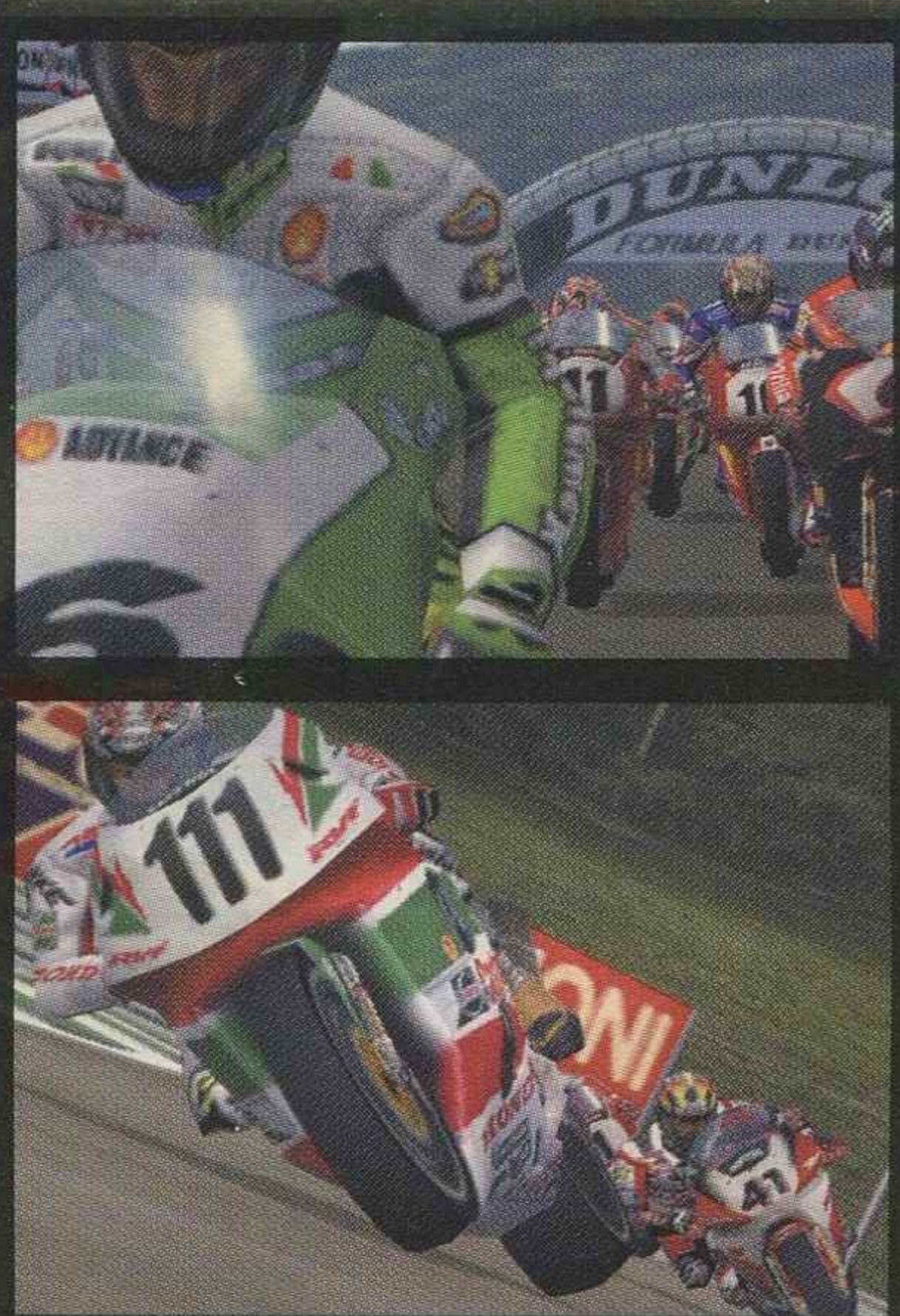


[02], scendete quindi nella botola. All'incrocio girate a destra, raccogliete la torcia e tornate indietro per orientarvi a Est. Entrati nella stanza con le teste di leone sparate come al solito alle gemme, riprendete la torcia e passate in questa zona [03]. Andate dietro alle bilance e riempite la Borraccia nella vasca, quindi versatela sulla bilancia a sinistra. Usate la Borsa di sabbia sulla bilancia a destra e versate il contenuto della Tanica su quella al centro, quindi incendiate il liquido con la torcia che dovrete avere lì vicino. Tutto ciò per aprire una porta! Entrateci e staccate dal muro la Chiave del pozzo Nord. Sparate ancora una volta alle gemme nelle bocche dei leoni. Tornate nella stanza delle bilance e nella zona opposta ripetete la distruzione delle gemme. Prendete l'uscita a Est. Girate a sinistra e saltate da fermi sulla sporgenza a sinistra dei soliti fossati. Continuate saltando sulla piccola sporgenza di fronte a voi. Un bel salto con rincorsa vi serve per raggiungere il lato Sud ed entrare nella stanza con la botola. Scendete, percorrete tutto il corridoio, salite e attraversate le barriere, quindi



calatevi nell'ennesima botola e andate avanti fino all'incrocio. Girate a sinistra, sparate alle gemme ed entrate nella porta che si è aperta. Vi troverete in una stanza con le tre famose scimmiette, usate il piede di porco su quella a destra [04]. Non sparate alla scimmietta! Si aprirà una porta sulla destra, andate a prendere la Chiave del Pozzo a Sud, sparate alle gemme e andate nella porta che si è aperta nella stanza delle scimmie. Sparate, per l'ultima volta in questo livello, alle gemme e dirigetevi verso l'uscita. ▶





VOGLIO BRUCIARE I TORNANTI CON LA MOTO-INCOLLATA-ALLA STRADA-**VOGLIO** IL MONDO-CHE-MI-SFRECCIA-ACCANTO A VELOCITÀ IMPOSSIBILI-**VOGLIO** CONSUMARE LE PEDANE SULL'ASFALTO E VEDERLE-SPUTARE-SCINTILLE - **VOGLIO** SOLO SUPERBIKE



SBK
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONSHIP



it's in the game.™

"SUPERBIKE 2000" (THE "GAME") IS LICENSED OFFICIALLY BY SBK SUPERBIKE INTERNATIONAL LIMITED. THE GAME IS NOT SPONSORED, ENDORSED OR LICENSED BY ANY OTHER ENTITIES CONTAINED WITHIN THE GAME. ALL MANUFACTURERS, MOTORCYCLES, CIRCUITS, NAMES, BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THE GAME ARE TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. Software and Documentation (c) 1999 Electronic Arts Inc. Exclusively licensed to and published by Electronic Arts. Electronic Arts, EA SPORTS the EA SPORTS logo and "It's in the game it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and/or other countries. All rights reserved. "SBK Superbike World Championship" and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the Game are all copyrights and/or trademarks of SBK Superbike International Limited and are being used under exclusive licence by Electronic Arts Inc. SBK Superbike International Limited is the exclusive promoter of the FIM Superbike World Championship. PlayStation and the PS logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

LIVELLO 46 – LA GRANDE PIRAMIDE

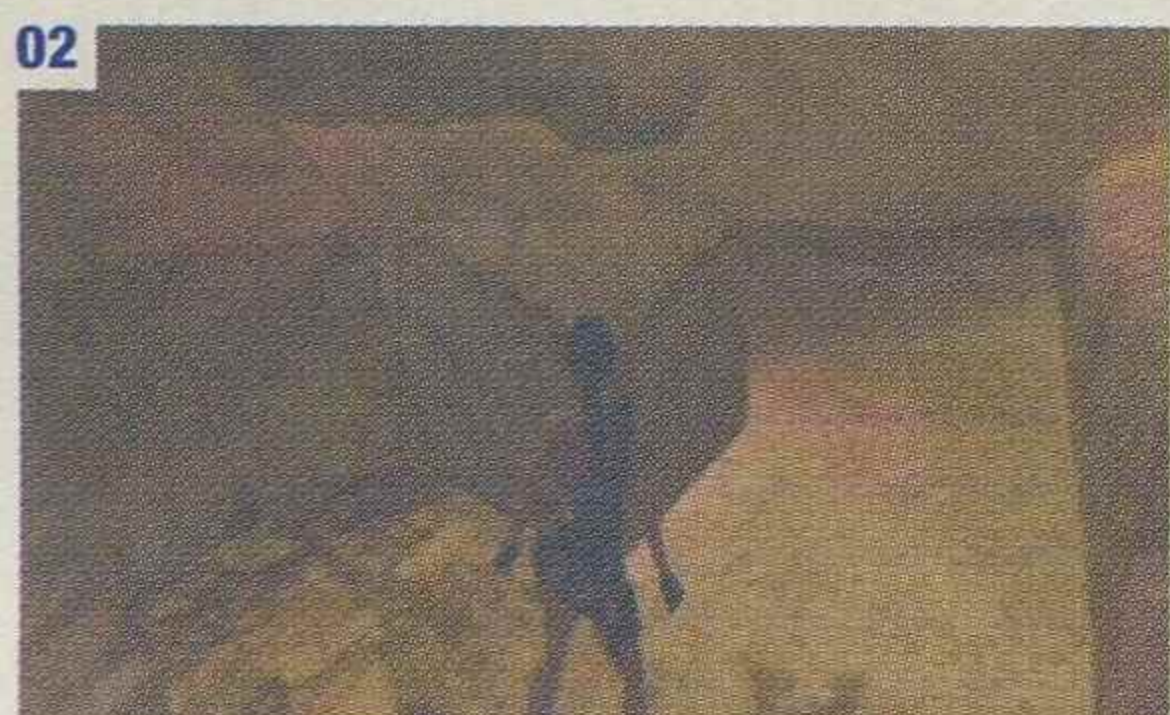


▶ Saltate verso Sud-Ovest e sfondate la porta con un calcio. Aprite la botola mimetizzata al centro della stanza [01], calatevi per raccogliere un lanciagranate. Risalite e passate nell'altra stanza ma lasciate stare la botola, è una trappola, andate a Est e preparatevi a scalare la Grande Piramide. Saltate dritti, scivolate a sinistra e saltate a Ovest. Seguite attentamente le istruzioni e salvate spesso. Da questo punto dell'immagine [02] risalite tre blocchi, quindi saltate ad Est. Attenzione ai blocchi che cadono. Saltate

ancora due volte a Est, salite un gradone e saltate due volte a Est. Scivolerete verso la base della piramide, non vi preoccupate fa parte del piano. Sopravvissuti al blocco rotolante, scendete sulla sporgenza sotto di voi [03] e fate un bel salto a Sud, un altro in direzione Est e infine uno verso Nord. Salite sul blocco e prendete il grande medipack [04]. Saltate a Nord-Ovest e, se il blocco non è già caduto, scendete subito di un gradone o verrete schiacciati. Tornate su e saltate a Nord-Ovest ancora due volte, una volta a Ovest ed

eliminate lo scarabeo. Salite a Nord, quindi due volte a Est: attenzione al blocco. Salite a Nord due volte e sistemate i due scarabei, quindi andate dove c'era il secondo scarabeo e fate un salto con rincorsa in direzione Sud-Ovest. Vi fermerete dopo essere scivolati per qualche centesimo di secondo, saltate a Ovest e saldate il conto all'ennesimo scarabeo. Salite due gradoni, saltate a Ovest e subito a Nord-Ovest per evitare il solito blocco rotolante. Saltate a Ovest per scivolare su un blocco sicuro. Saltate da fermi a Sud-Ovest e quindi con rincorsa a Nord-Ovest, eliminate lo scarabeo e salite di tre gradoni. Saltate con rincorsa a Nord-Ovest, quindi saltate a Ovest e state fermi, un masso vi passerà sopra. Saltate ancora a Ovest e camminate lentamente a Ovest finché Lara si fermerà. Prendete una rincorsa e saltate, inizierete una scivolata verso la fine di questo stressante livello.

LIVELLO 47 – LA PIRAMIDE DELLA REGINA KEFI



Troverete due stanze nella zona Sud [01], ma se non avete la Chiave dell'Armeria potrete aprirne solo una. Raccogliete tutto quello che trovate, ed è veramente tanto, e dirigetevi a Nord. Fate un salto da fermi dal lato sinistro del fossato verso la piattaforma sottostante e da qui un salto con rincorsa verso Nord. Saltate verso Est e aggrappatevi [02], quindi saltate a Sud da fermi e salite e saltate con rincorsa a Nord. Saltate ancora una volta a Nord e poi saltate attraverso il fossato,

quindi salto con rincorsa e tasto azione a Nord. Eliminate lo scorpione e cercate il blocco dell'immagine [03]: spingetelo fin dove è possibile, si aprirà un passaggio in alto a sinistra. Aprite la botola e calatevi per entrare in un nuovo labirinto. La soluzione è facile, andate sempre a destra ad ogni incrocio: arriverete in un baleno al punto evidenziato nell'immagine [04]. Eliminate la guardia e prendete la Chiave del Pozzo Est. A questo punto dovete tornare indietro e, siccome non avete

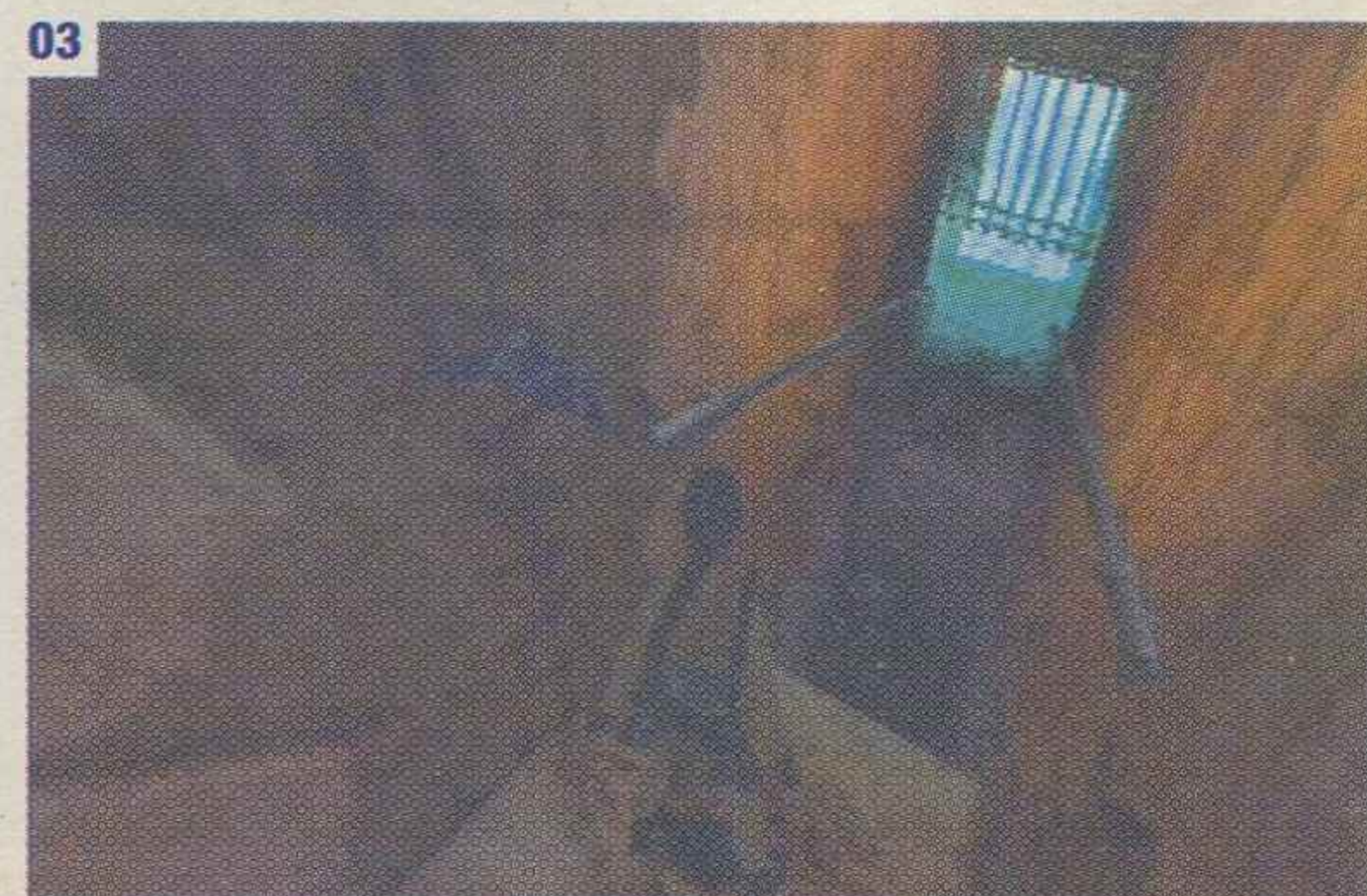
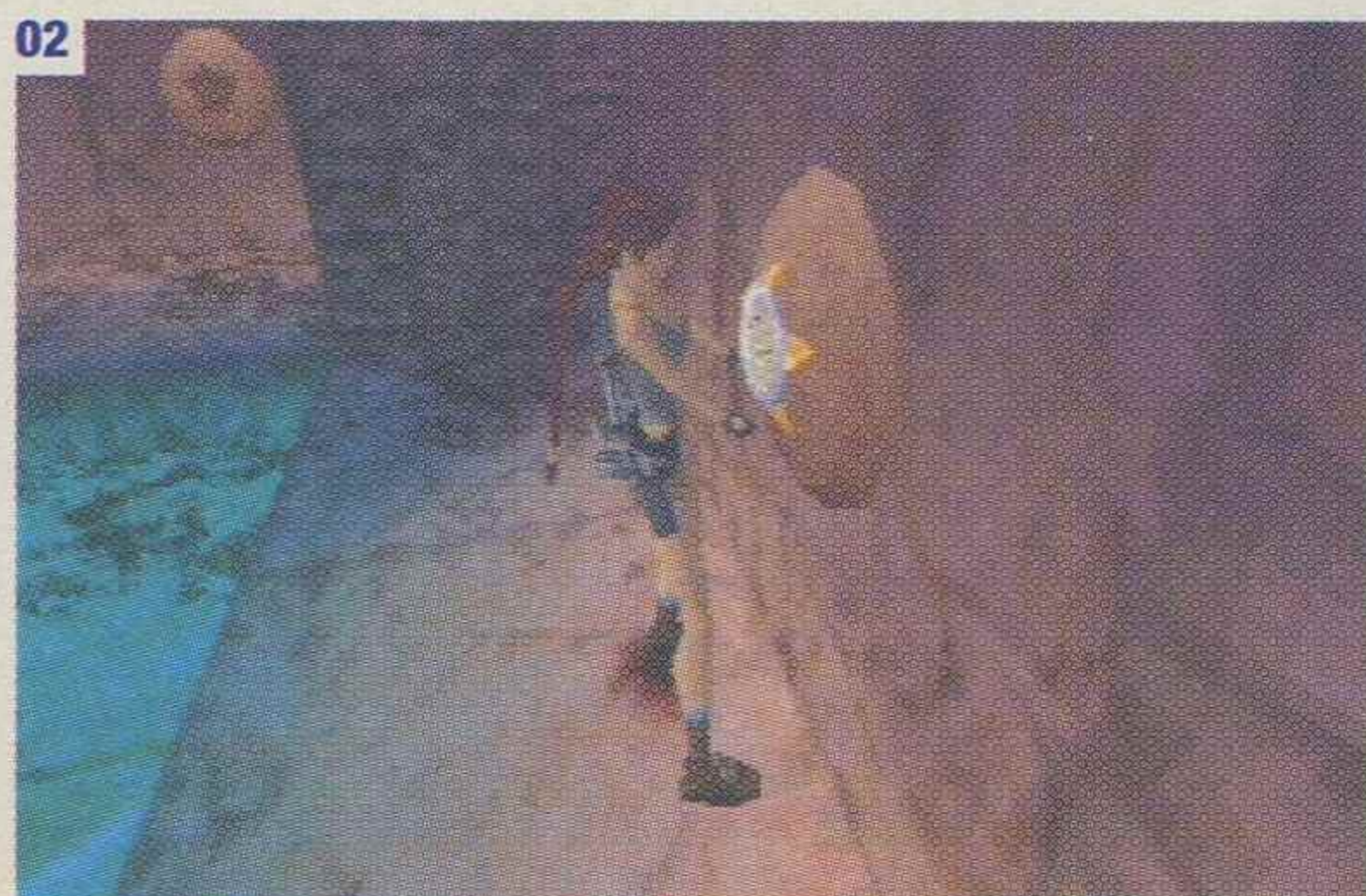
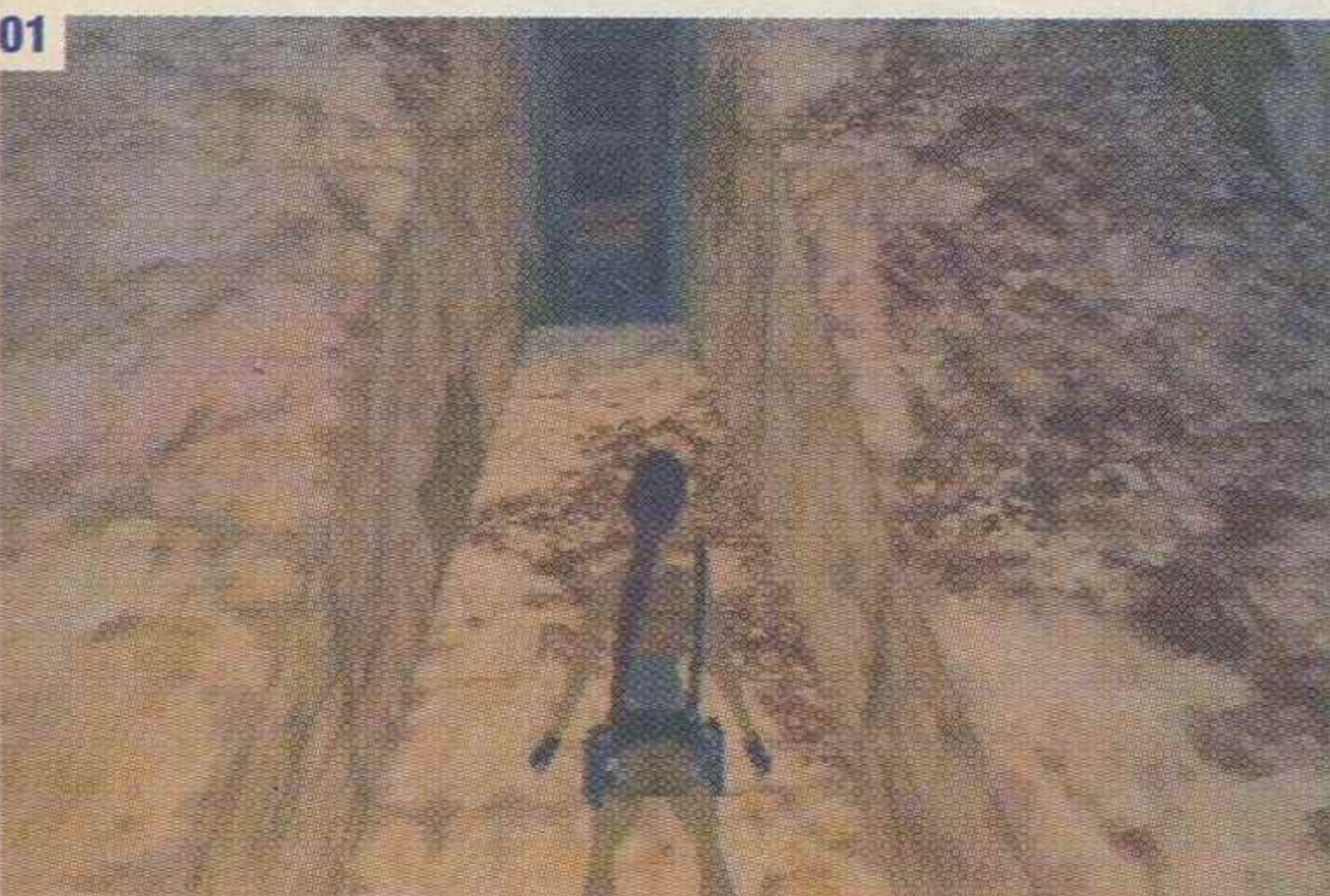
lasciato dietro di voi un sentiero di molliche di pane, sarà un po' più complicato ritrovare la strada. Andate dritto al primo incrocio, quindi a Destra-Sinistra-Sinistra-Destra e sarete all'uscita. Tornate al fossato e saltate verso la piramide, fate un salto con rincorsa sul blocco a Nord e quindi un salto da fermo su quello vicino... e adesso siete pronti per scalare un'altra piramide! Andate a Est, Sud-Est, tre salti da fermi a Nord-Ovest e sarete all'uscita. Eravate già stanchi?

LIVELLO 48 – DENTRO LA GRANDE PIRAMIDE

Scendete lungo il corridoio e, quando arrivate alla prima voragine, saltate dalla sporgenza di destra a quella alla sinistra sul lato opposto. Procedete ancora e svoltate alla prima deviazione a destra per arrivare al posto indicato dall'immagine [01], fate attenzione ai blocchi di pietra che si spostano velocemente. Entrate nella stanza con il sarcofago e andate dentro

a prendere la torcia che userete per accendere le altre torce appese. Si aprirà un passaggio per una leva, azionatela e tornate al corridoio precedente nella cui parte alta si è aperto un cancello. Arriverete in una stanza con quattro interruttori da attivare con le quattro Chiavi del Pozzo che avete nell'inventario. Usatele [02] e azionate la leva sul muro a Nord.

Tornate nella stanza dove avete acceso le torce ed entrate nel nuovo passaggio, tirate la leva e andate nel corridoio dove è iniziato il livello. Scendete fino alla fine del corridoio [03] saltando i vari baratri e calatevi nella botola attraversata dal raggio. Non vi resta che correre per arrivare all'ultimo livello di questo gioco.



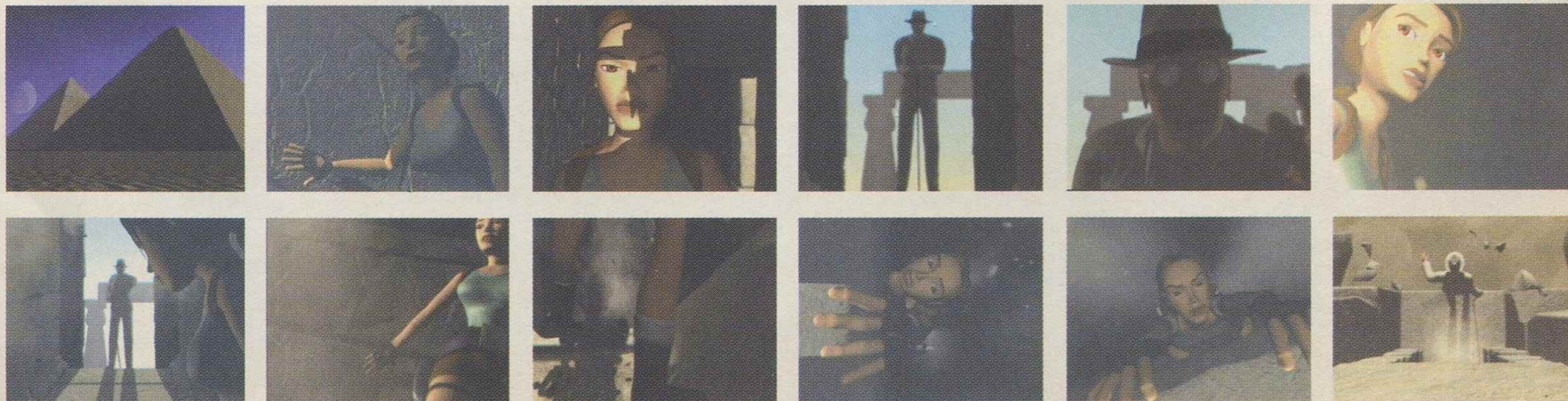
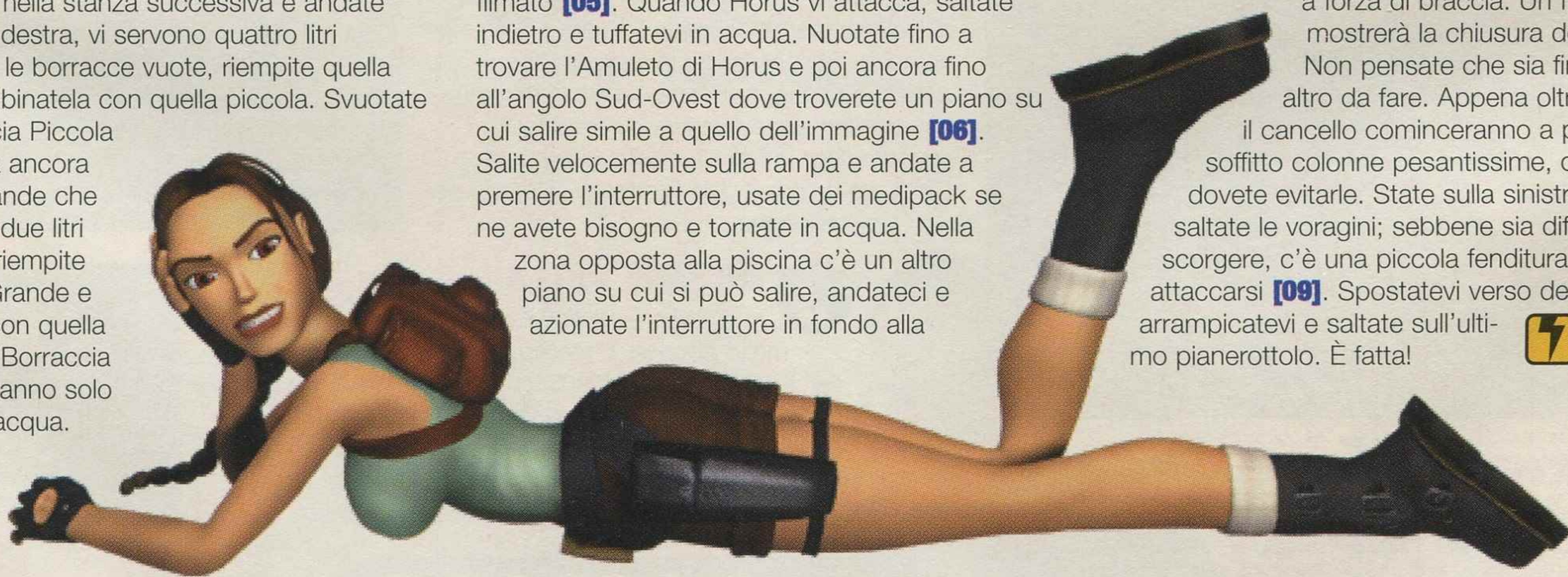
LIVELLO 49 – IL TEMPIO DI HORUS



Siete appena entrati nel livello finale, alla vostra sinistra potete ammirare la simpatica bestiola che aspetta un vostro errore per assaggiarvi [01]. Datele le spalle e dirigetevi a Nord, raccogliete la Grande Borraccia e andate nella fontana a destra per riempirla d'acqua. Lo scopo è quello di aprire una via d'uscita mettendo la giusta quantità d'acqua sulla bilancia in fondo alla stanza. I segni sopra ogni fontana vi indicheranno la quantità d'acqua necessaria. Nella prima stanza servono due litri d'acqua. Prendete la Grande Borraccia (5 lt) e combinatela con la Piccola Borraccia vuota (3 lt), vi rimarranno due litri nella Grande Borraccia [02]. Andate alla bilancia e usate la Grande Borraccia; calatevi nella botola centrale. Scendete con la pertica nella stanza successiva e andate alla fontana a destra, vi servono quattro litri d'acqua. Con le borracce vuote, riempite quella grande e combinatela con quella piccola. Svuotate ora la Borraccia Piccola e combinatela ancora con quella grande che contiene solo due litri d'acqua, ora riempite la Borraccia Grande e combinatela con quella piccola. Nella Borraccia Grande rimarranno solo quattro litri d'acqua. Usatela sulla bilancia e scendete

nella botola centrale. Raggiungete l'ultima stanza della bilancia e qui vi servirà solo un litro d'acqua per aprire la botola. Svuotate le due borracce e riempite quella piccola, quindi combinatela con la grande. Riempite di nuovo la Borraccia Piccola e ricombinatela con la grande, vi rimarrà un litro d'acqua in quella piccola. Usatelo sulla bilancia [03] e calatevi nella botola. Giratevi a Ovest, verso la luce, e saltate: il muro si può scalare, scendete fino al pianerottolo sulla destra [04]. Da questo tuffatevi in acqua, nuotate fino a trovare un posto dove potete issarvi e ammirate Horus al centro della stanza. Ora dovete posizionare le quattro Scritture Sacre, quindi avvicinatevi a Horus e godetevi gli ultimi istanti di pace con questo filmato [05]. Quando Horus vi attacca, saltate indietro e tuffatevi in acqua. Nuotate fino a trovare l'Amuleto di Horus e poi ancora fino all'angolo Sud-Ovest dove troverete un piano su cui salire simile a quello dell'immagine [06]. Salite velocemente sulla rampa e andate a premere l'interruttore, usate dei medipack se ne avete bisogno e tornate in acqua. Nella zona opposta alla piscina c'è un altro piano su cui si può salire, andateci e azionate l'interruttore in fondo alla

rampa. Avete aperto la botola in cima alla grotta in cui dovrete sigillare Horus. Tornate in acqua e andate alla prima leva, ma invece di entrare nel cancello saltate con rincorsa sulla pensilina di fronte a voi. Avete capito bene, mentre Horus vi bersaglia con i suoi raggi mortali dovrete raggiungere la cima della grotta saltando come scimpanzé. Saltate con precisione sulla serie di pensiline che vi si presenteranno, facendo attenzione ai danni causati dalle bordate di Horus [07]. Quando arriverete a questo punto [08], voltatevi a sinistra e saltate sul muro di fianco alla luce azzurra. È una zona dove ci si può arrampicare e, protetti dal raggio, sarete al sicuro dai colpi di Horus. Ora dovete raggiungere la cima a forza di braccia. Un filmato vi mostrerà la chiusura della botola. Non pensate che sia finita qui, c'è altro da fare. Appena oltrepasserete il cancello cominceranno a piovere dal soffitto colonne pesantissime, ovviamente dovrete evitarle. State sulla sinistra, correte e saltate le voragini; sebbene sia difficile da scorgere, c'è una piccola fenditura a cui attaccarsi [09]. Spostatevi verso destra, arrampicatevi e saltate sull'ultimo pianerottolo. È fatta! ⚡



TRUCCHI DA MAESTRO

COME SI DIVENTA I MIGLIORI GIOCATORI SUL PIANETA...



Lunga e impervia è la strada per diventare maestri di *ISS Pro Evolution*. Impadronirsi dei segreti del gioco di calcio più bello del momento non è così semplice. Abbiate fiducia, PlayStation Power ha pensato a tutti voi: preparatevi a diventare i più grandi calciatori di tutti i tempi.

ISS EVOLUTION

DIFENDERE



1 I TRUCCHI DEL MESTIERE

La prima cosa da imparare è il modo corretto con cui difendersi, tramite l'utilizzo della combinazione di tasti R1 + X. Come in *ISS Pro '98*, questo comando fa andare in pressing il giocatore da voi controllato, nel tentativo di rubare palla agli avversari. La cosa più importante è il tempismo. Tenere premuti questi due tasti, infatti, è inutile contro gli avversari meglio preparati, in grado di bucare facilmente la vostra difesa con dei passaggi filtranti. Cercate quindi di intercettare i passaggi leggendo il gioco dell'altra squadra. Se un avversario vi sta puntando, aspettate che si allunghi un po' la palla e premete R1 + X per rubargliela e partire in contropiede.

2 RILANCI

Se avete appena rubato palla a una punta e siete rintanati in prossimità del calcio d'angolo, non cadete nella tentazione di giocare la palla: premete Quadrato e rinviare energicamente. Un passaggio in mezzo, al portiere o a un compagno, potrebbe essere intercettato con conseguenze disastrose per la vostra squadra. Una valida alternativa è quella di effettuare un passaggio filtrante sulla fascia per un compagno.



3 RUBARE PALLA

In *ISS Pro Evolution* il tackle scivolato non è molto efficace. È meglio utilizzare il tackle normale, cercando di giocare d'anticipo sul portatore di palla. Per soffiare la sfera a un avversario che vi ha superato, corretegli a fianco fino a raggiungerlo, quindi entrate in scivolata spizzicando la palla, nella maggior parte dei casi cadrà, e il gioco tornerà nelle vostre mani.



PASSARE

1 PASSAGGIO CORTO

Sebbene si possano fare passaggi filtranti, uno-due e lanci lunghi, non sempre è possibile effettuarli. A volte un semplice passaggio rasoterra si rivela molto più efficace, soprattutto quando si cerca di far girare la palla in difesa. Cercate sempre di passare la palla al compagno che avete di fronte, girandovi se necessario, dato che i passaggi laterali vengono intercettati con maggiore facilità. Imparate a utilizzare il radar, che si rivela utilissimo soprattutto quando si effettua un gioco molto manovrato basato su passaggi brevi.



SEGNARE



1 DAVANTI ALLA PORTA

Incredibile ma vero: è più difficile segnare quando ci si trova a tu per tu col portiere che tirando da lontano. Per fare gol contro l'estremo difensore senza scartarlo, dovete correre verso la porta e, giunti nei pressi dell'area di rigore, allargarvi a destra o a sinistra scoccando un tiro preciso nell'angolino. Nella maggior parte dei casi riuscirete a fare gol.



2 DRIBBLARE IL PORTIERE

Per saltare il portiere ci sono due modi. Nel primo caso, avvicinatevi alla porta fino a quando l'estremo difensore non vi viene incontro, quindi cambiate direzione e fatevi inseguire finché non cadrà a terra per poi tirare nella porta sguarnita. Nel secondo, non appena il portiere vi viene incontro, effettuate una finta schiacciando in rapida successione Quadrato e X: l'estremo difensore andrà per terra e voi potrete tranquillamente depositare il pallone in rete.

3 PALLONETTO

Il pallonetto è abbastanza efficace sull'uscita del portiere se ci si trova distanti dalla porta. Potete eseguirlo in due modi. Il primo, che si effettua premendo simultaneamente L1 e Quadrato, consente un maggior controllo del tiro ma, soprattutto, permette di calciare anche da grande distanza. Un doppio colpo sul Quadrato, invece, farà eseguire al giocatore un pallonetto automatico il cui risultato dipende dalle qualità tecniche del giocatore.



TOP TEAM



Le squadre migliori, in genere, sono quelle con almeno un giocatore di grande rilievo.

La Spagna, per esempio, ha delle statistiche simili a quelle dell'Argentina, è però priva di un grande calciatore come Batistuta. Quindi è molto meglio puntare sui team ricchi di campioni, come quelli che seguono:

1. Olanda Giocate col 4-4-2 e mettete Jaap Stam a fare il libero. Anche se Bergkamp è un po' lento, è dotato di un tiro di

letale, quindi mettetelo in condizioni di calciare. Davids è uno dei migliori centrocampisti del gioco.

2. Argentina Giocate col 4-4-2 e mettete Batistuta molto avanzato. Bati è uno degli attaccanti più micidiali del gioco, dato che ogni tiro in porta spesso si tramuta in gol. Impostate il gioco principalmente su di lui.

3. Brasile Giocate col 4-4-2, avanzando Rivaldo sulla linea degli attaccanti. Cercate anche di sfruttare le grandissime doti di tiro e corsa di Roberto Carlos,

oltre alla potenza devastante di Ronaldo. La squadra migliore.

4. Francia Giocate col 3-5-2, mettendo Lizarazu e Djorkaeff sulle ali. In attacco schierate Wiltord, giocatore sconosciuto ai più ma dotato di grande velocità e tiro. Illuminate il gioco con la classe cristallina di Zidane.

5. Italia Giocate col 4-4-2 a rombo, mettendo Totti o Roberto Baggio alle spalle di Del Piero e Vieri. Lo juventino è anche uno dei giocatori più dotati sui calci piazzati. La difesa azzurra è la migliore del gioco.

4 CALCI PIAZZATI

Evitate di calciare da posizioni ridicole. Quando siete troppo distanti provate a mettere il pallone negli spazi vuoti, cercando l'anticipo da parte di qualcuno dei vostri giocatori. Quando tirate cercate invece di dosare la potenza sul 75%, ricordandovi anche di dare un po' d'effetto a rientrare. Tirando in Giù al momento di calciare eseguirate un tiro più lento ma più arcuato.



5 TIRI DALLA DISTANZA

Una raccomandazione cruciale: non calciate MAI con la barra di potenza al massimo: la palla volerà inesorabilmente sopra la traversa. Per calciare da lontano con successo bloccate la barra a circa la metà del suo valore. Cercate anche di tirare di prima intenzione, cogliendo di sorpresa il portiere che si trova lontano dai pali.



2 PASSAGGI IN PROFONDITÀ

I passaggi filtranti sono una delle armi vincenti. Efficacissimi in contropiede, se utilizzati nella maniera giusta vi faranno andare in gol con due/tre tocchi. In sostanza, vanno utilizzati ogni qualvolta un vostro compagno si getta in uno spazio vuoto.

3 LANCI FILTRANTI

È molto facile farsi prendere la mano da questo tipo di passaggio, ma la cosa migliore è quella di tenersi buoni quando si è al limite dell'area, soprattutto se c'è un po' di spazio tra l'ultimo difensore e il portiere. A differenza dei passaggi filtranti, non vengono bloccati dai difensori, anche se è facile che finiscano in bocca al portiere. Possono però essere direzionati aumentando la libertà di gioco.



4 UNO - DUE

Gli uno-due sono molto efficaci agendo sulle fasce. Scambiate la palla in velocità con una punta, per poi andare al cross o al tiro. Se l'attaccante in questione è in mezzo a dei difensori, premete L1 + Cerchio, in modo tale che il passaggio di ritorno sia un pallonetto in gradi di sfuggire agli avversari.

5 CROSS

Sono molto semplici. Premete Cerchio una volta per effettuare un cross alto, due volte per uno a mezza altezza e tre per uno a pelo d'erba; X per un passaggio rasoterra. I cross alti funzionano quando in area c'è spazio, mentre quelli più bassi sono efficaci se il destinatario riesce ad anticipare i difensori buttandola in rete. ⚡

Sei tu
che cerchi
nuove
sfide
o sono
loro
a cercare
te?

È' arrivato Shadow Madness: tu, dove arriverai ?

SHADOW
MADNESS™



SOLO PER PLAYSTATION.



Qui ci sono mostri ovunque: o li fai a pezzi tu, o ti fanno a pezzi loro. E in agguato c'è "la follia dell'ombra", una malattia mortale: o riesci a debellarla, o sarà lei a debellare te. Quindi, o ti dai da fare, o ti dai da fare.

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Game © 1999 Crave games Inc. All rights reserved and Developed by Crave Games Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



APRILE 2000 : NUMERO 43

QUESTO MESE

104 PS2
Siete pronti? Sapete già tutto?

112 PSPOSTA
Una risposta a ogni domanda...

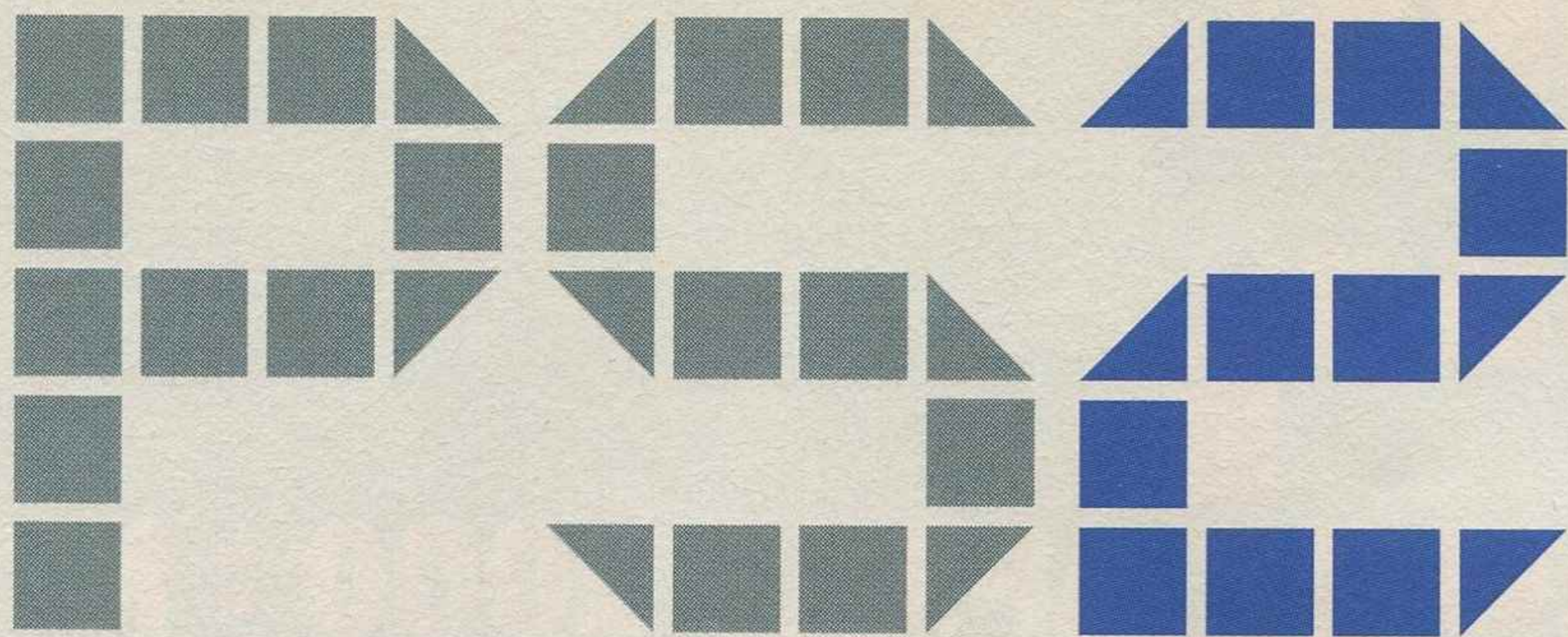
116 PSMANIA
La mania non ha confini!

118 PSCLASSICI
L'immane guida dalla A alla Z

128 PROSSIMAMENTE
Nel prossimo numero di PSP...

PLAYSTATION 2

PAG. 104



IL FUTURO A PORTATA DI MANO

SPECIALE

L'ODISSEA DI MUNCH

Abe e i suoi nuovi amici sono tra i primi a fare il loro ingresso nell'universo PS2...

getto cercando di indovinare le capacità della nuova macchina. "Siamo partiti da un Abe bidimensionale, volendo però approdare a un modello 3D, quando lo sviluppo della tecnologia l'avesse permesso" - ha detto Lorne Lanning, direttore creativo e presidente di Oddworld Inhabitants - "inutile dire che i nostri piani procedono come stabilito".

"Il lavoro creativo svolto finora sul nuovo episodio è in sintonia perfetta con l'universo fantastico alla base della serie. In ultima analisi, abbiamo ragione di credere che i fan resteranno più avvincenti dalle stranezze 3D di Oddworld di quanto sia accaduto con il caratteristico 2D del passato". L'aggiunta del 3D promette molto bene, visto che le due dimensioni avevano, da sole, conquistato un pubblico

Siamo così al terzo appuntamento nella pentologia di *Oddworld* (anche se *Abe's Exoddus* era un seguito solo a metà). Preparatevi a incontrare nuove diavolerie e vecchie conoscenze, mostri bizzarri, creature aliene impossibili, paesaggi stravaganti.

Grafica da capogiro e filmati in tempo reale sono soltanto il punto di partenza per un titolo che si preannuncia a dir poco brillante.

Gli sviluppatori hanno lavorato a *Munch's Oddysee* per quasi due anni, ma ne occorrerà almeno un terzo prima della versione definitiva. Dopo i successi mondiali dei giochi precedenti, con vendite che hanno superato i tre milioni di copie, Oddworld Inhabitants (la casa di sviluppo) intende sfruttare le capacità di PlayStation2 per raccogliere consensi più ampi.

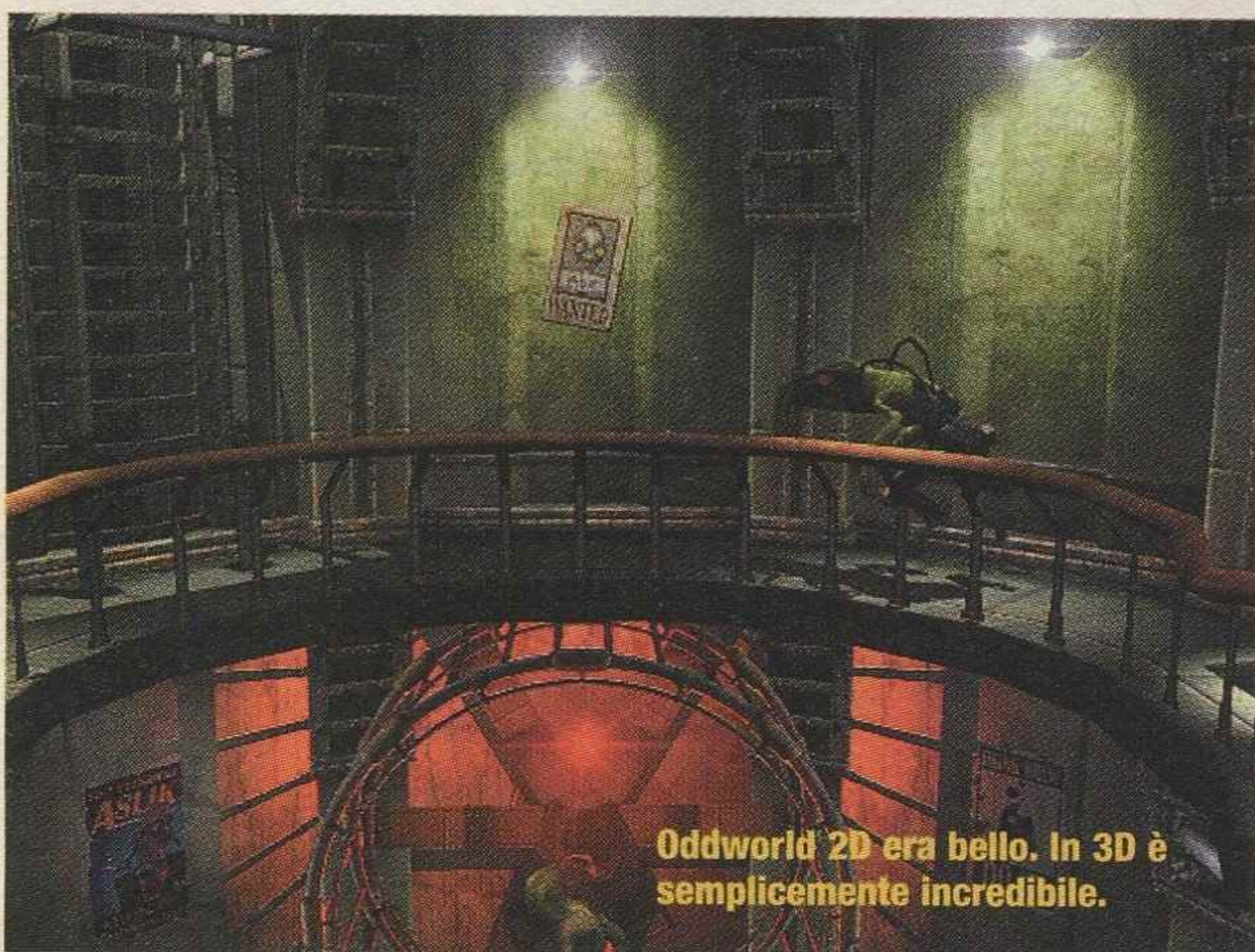
La terza dimensione è sempre stata l'obiettivo principale del team californiano, che aveva cominciato a lavorare sul progetto ancor prima dell'annuncio ufficiale della PlayStation2: loro, come altri nel settore, hanno varato il pro-



I dettagli grafici sono sorprendenti, per non parlare degli effetti di luce.



Gli Scrab al pascolo sono uno spettacolo... la visuale fa una lunga carrellata sulle creature mentre passano.



Oddworld 2D era bello. In 3D è semplicemente incredibile.

immenso. La storia sposta ora il suo baricentro su Munch, l'ultimo dei Gabbit, già usati dai Glukkon per fare i Gabbiare. Lanning non ha ancora intenzione di svelare i particolari della vicenda, ma di sicuro troveremo Abe che rapisce Munch all'inizio, lo porta a spasso su una sedia a rotelle per buona parte del gioco, infine i due si alleeranno contro un nemico comune: i terribili Vykkers. Questi alleati sono un gruppo di scienziati pazzoidi, malvagi fino al midollo e bizzarri, come ci si poteva ben aspettare dalle menti malate degli Inhabitants.

VITA SU UN MONDO BIZZARRO

Munch's Oddysee è pieno di elementi tipici del classico Oddworld: dialoghi, umorismo, un esercito di creature stravaganti e molto altro. L'ambizione è quella di produrre un'esperienza videoludica differente e decisamente completa.

"È nostra intenzione" - afferma Lanning, "concedere ai giocatori tutto il tempo necessario per adattarsi al mondo che abbiamo creato, per divertirsi esplorandolo e restare coinvolti nelle vicende narrate. Vogliamo che il grado di coinvolgimento aumenti di ora in ora, fino a generare un interesse irresistibile per le sotto trame di un universo complesso e vivo. Sarà bello poter viaggiare per scenari enormi, pieni di creature che interagiscono con voi in modo credibile".

Le nuove tecnologie ci permetteranno di entrare in mondi paralleli, creati per noi da gente come Lanning. Chiudiamo con una sua frase, molto significativa: "Non si tratta di giocare a Oddworld, quanto, piuttosto, di viverlo".



La PlayStation2 permetterà a Oddworld Inhabitants di realizzare i loro progetti, con nostra grande fortuna.



IL FESTIVAL DELLA PLAYSTATION

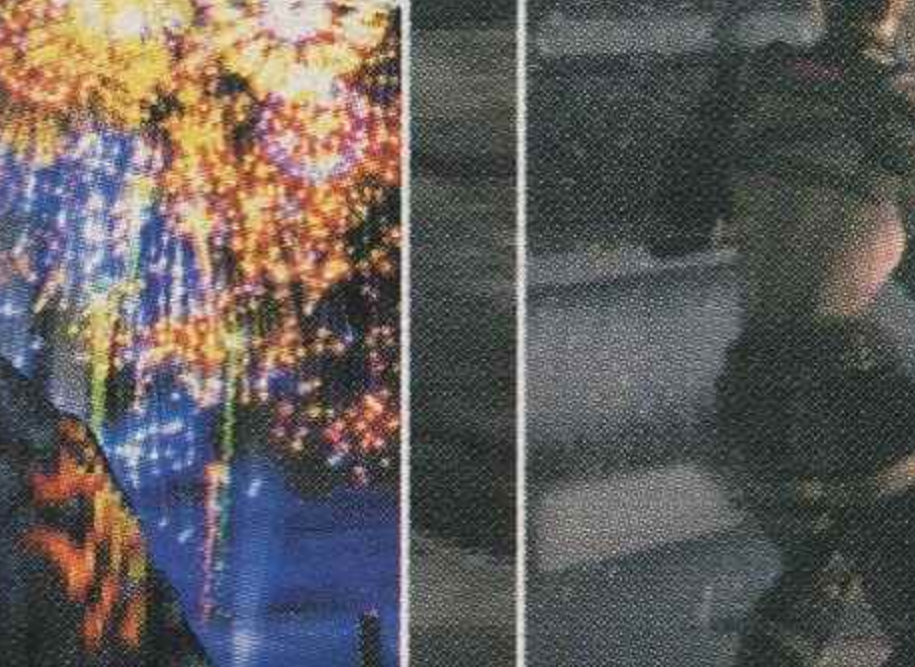
Tokyo, 18-20 febbraio, pochi giorni prima del lancio ufficiale...

Sarebbe bello che si tenesse anche qui in Italia un festival del genere, dedicato alla promozione della console più bella di tutti i tempi...

Invece dovremo accontentarci (per molto ancora) di San-

remo o poco più. In Giappone, invece, si è appena svolto il PlayStation Festival 2000 in uno spazio enorme che raccoglieva più di 500 PS2, per la gioia del pubblico che ha preso d'assalto la manifestazione.

E questo è solo l'inizio, vedrete il mese prossimo...



I GIOCHI IN MOSTRA

Ecco una lista esauriente dei giochi che i fortunati partecipanti hanno potuto provare in anteprima mondiale:

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Gran Turismo 2000

Fantavision

I. Q. Remix +

Be On Edge

Extermination

NAMCO

Ridge Racer V

Tekken Tag Tournament

CAPCOM

Street Fighter EX3

KONAMI

JikkYOU World Soccer 2000

JikkYOU Powerful Baseball 7

DrumMania

Mahjong Yarouze! 2

SQUARE

Driving Emotion Type-S

Gekikukan Professional

Baseball

EA SQUARE

Snowboard Supercross

FROM SOFTWARE

Eternal Ring

Evergrace

Armored Core 2

KOEI

Kessen

Mahjong Taikai: Millennium

League

TECMO

Dead or Alive 2

TAKARA

EX Billiards

T&E SOFT

Golf Paradise

ENIX

0 Story

GAME ARTS

Silpheed

Gun Griffon Blaze

JALECO

Stepping Selection

ASCII

Flower, Sun, Rain

ARTDINK

A-Train 6

ASK

Dokyu Billiards Master 2

ASTROLL

American Arcade



Guillemot

HORSE POWERED.



Official
Licensed
Product



**SHOCK2
RACING WHEEL**

Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sulla tua PlayStation™:

- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive. Funzioni R1 e R2
- 2 potenti motori nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Puoi scegliere fra 3 modalità di gioco: Digital, Shock² (Analog + compatibile Dual Shock™) e Negcon™, per una completa libertà di guida

Disponibile anche in versione PC: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel.

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300

Shock² Racing Wheel™, Force Feedback Racing Wheel™ e Racing Wheel™ sono marchi registrati di Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F550 Maranello sono marchi registrati di Ferrari Idea S.A.. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi riconosciuti nazionalmente ed internazionalmente sono registrati ai rispettivi proprietari. Le immagini sono indicative. Contenuti, specifiche e design sono soggetti a modifiche senza precedente comunicazione e possono variare da una nazione all'altra.

www.guillemot.com

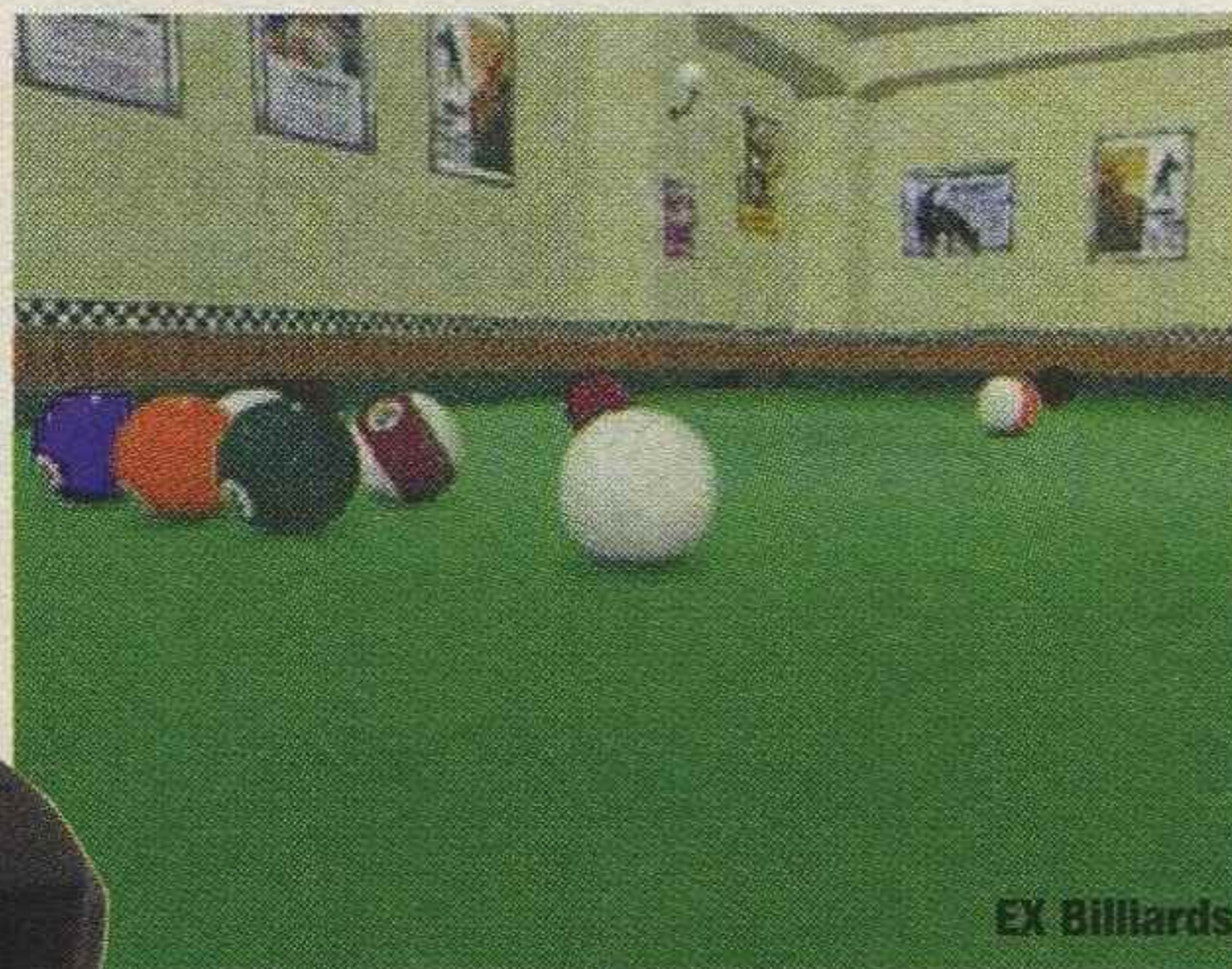
NUOVO SHOCK

Il pad di PS2 allarga gli orizzonti del gioco.

I nuovo controller Dual Shock 2 avrà pulsanti sensibili alla pressione, tanto che i giochi potranno registrare con precisione la forza che impiegate e rispondere in sintonia con il tipo d'impulso. Sono possibili 256 gradi diversi di pressione, almeno in teoria, capaci di creare una giocabilità impensabile fino a ora.

Lorne Lanning di *Oddworld Inhabitants* pensa che l'accessorio principale della PS2 giocherà un ruolo fondamentale nello sviluppo di giochi sempre più complessi e dettagliati. Personalità come Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) trarranno il meglio da strumenti come il Dual Shock 2, inventando modi originali e incredibilmente folli per utilizzarlo.

In una simulazione di biliardo (*EX Billiards*), prossima al lancio in Giappone, la forza di una stoccata dipende direttamente dalla pressione esercitata sul pulsante di tiro. D'accordo, forse questo tipo di gioco non è il più rappresentativo delle potenzialità della PlayStation2, ma indica che la tecnologia si sta sviluppando in direzioni davvero sorprendenti.



In apparenza identico alla sua vecchia controparte grigia, il nuovo Dual Shock è un prodigio della tecnica.



DVD DA SOGNO

Sony li fa e poi li collega...

Potete finalmente porre fine ai dubbi che riguardano le capacità della PlayStation2 come lettore DVD. È risaputo da tempo che i videogiochi non saranno l'unica spiaggia del nuovo capolavoro tecnologico di Sony. Film e video d'ogni tipo, infatti, potranno essere visionati grazie al lettore DVD, contenuto nella console di prossima generazione.

La PlayStation2 leggerà film DVD con una risoluzione invidiabile, paragonabile ai lettori DVD d'alta qualità, già presenti oggi sul mercato. L'acquisto di una PlayStation2 sarà così doppiamente conveniente, capace com'è di rappresentare il meglio in due categorie così distinte (almeno fino a ieri) come film e divertimento videoludico. Il lettore della PS2 incorpora tutte le capacità che potete pretendere da un apparecchio di questo tipo, compresi linguaggi multipli, sottotitoli, il supporto per vari tipi di audio... L'unica differenza è che Sony non ha previsto la produzione di un telecomando: il joypad diventerà lo strumento

indispensabile, in sostituzione del classico accessorio, riadattando le funzioni dei propri tasti:

Start: play/stop.
R2: scorrimento rapido in avanti.
L2: scorrimento rapido indietro.
Select: richiama i comandi su schermo.
R1: capitolo successivo.
L1: capitolo precedente.
Cerchio: conferma.
X: annulla.
Quadrato: menu principale.
Triangolo: menu del film.
Destra: cambia il sonoro.
Sinistra: cambia i sottotitoli.

In alternativa ai comandi sul joypad, sarà possibile gestire il lettore DVD attraverso un'apposita interfaccia su schermo. Questa opzione potrà coinvolgere anche l'uso degli stick analogici per passare da una telecamera all'altra e compiere altri effetti sull'immagine nei film che in futuro lo permetteranno. L'unico inconveniente è che, mancando le porte a infrarossi, non sarà possibile starsene spaparanzati in pol-

trona lontani dallo schermo. Comunque, è solo una questione di tempo prima che case indipendenti si organizzino per produrre l'accessorio mancante. Il telecomando per PS2 potrebbe infatti far parte dei progetti in cantiere di un importante sviluppatore in tecnologie palmari, Palm, che ha di recente stipulato un accordo di collaborazione con Sony. Le due società hanno annunciato poco tempo fa l'intenzione di lavorare al Memory Stick, di cui Sony è la licenziataria e Palm responsabile della tecnologia per realizzare questa speciale cartuccia di memoria, da 1Gb, capace di immagazzinare salvataggi, agire come controller e telecomando portatile.

Un'altra perplessità riguarda la necessità di inserire una memory card con un salvataggio speciale per poter vedere i film. Il problema insorge se si perde la memory card con il prezioso

file, ma la Sony ha assicurato che sarà possibile copiarlo su una nuova card direttamente dal disco incluso nella confezione della PS2.

Ora rimane un'unica domanda: che senso avrà acquistare un lettore DVD dopo l'uscita della PlayStation2 sul mercato? Inutile spendere una cifra elevata quando, allo stesso prezzo, potrete mettere le mani su una console insuperabile, ottima per giocare, perfetta per i film.



Un palmare di tutto rispetto, fino a ieri. Da domani le Pocket Station per PS2 potrebbero somigliare a un modello come questo.

RAPIDI SGUARDI

I giochi che dovette assolutamente conoscere, per PlayStation2.



Armored Core 2

Da From Software aspettatevi robot giganteschi, come nella miglior tradizione giapponese. I vostri mezzi fantascientifici saranno perfettamente modificabili e il gioco offre una massiccia dose di varietà per le armi e i pezzi di ricambio. Giocare non sarà solo una questione di riflessi, ma pure di strategia e tattica.

Baseball

O meglio: *Gekikuukan Pro Baseball: The End Of The Century 1999*, questo il nome completo. Nonostante gli standard di Square siano molto alti, pare che la casa giapponese sia riuscita a superarsi di nuovo, con un titolo sportivo di grande impatto visivo. Un demo recente mostrava che il nome di Square non rimarrà ancora a lungo legato ai soli Giochi di Ruolo, una prospettiva decisamente interessante!



Dark Cloud

Un GdR innovativo, dove sarà possibile costruirsi il mondo in cui poi giocate... *Dark Cloud* potrebbe essere un titolo rivelazione nella prima stagione videoludica PS2. Grafica da capogiro e meccaniche di gioco originali lo rendono un'esperienza interattiva molto promettente.

RAPIDI SGUARDI

Evergrace

Spada e magia in un titolo fantasy dai toni epici, dove impersonate due personaggi principali (un uomo e una donna). La storia dei due protagonisti procede parallelamente, fino all'inevitabile incontro finale. Aspettatevi battaglie in tempo reale in un Gioco di Ruolo visionario, spettacolare negli effetti speciali, ancora una volta da una casa che si sta dando molto da fare: From Software.



Golf Paradise

Una console che si rispetti non può fare a meno del proprio titolo dedicato al golf e per PS2 ci ha pensato T&E Soft. Potrebbe passare per un gioco semplice, ma l'opzione per costruirsi 18 buche lo rende parecchio appetibile. Sette atleti, 50 accessori e una valanga di sorprese vi aspettano in *Golf Paradise*.



Onimusha

Una nuova avventura, ambientata nel medioevo giapponese, alla ricerca di un cugino rapito. Da Capcom azione in terza persona nei corridoi e nelle stanze labirintiche di un castello enorme, pieno di trappole, enigmi e altri ostacoli. Samurai al posto di zombie? Solo per questa volta...

TEKKEN TAG TOURNAMENT

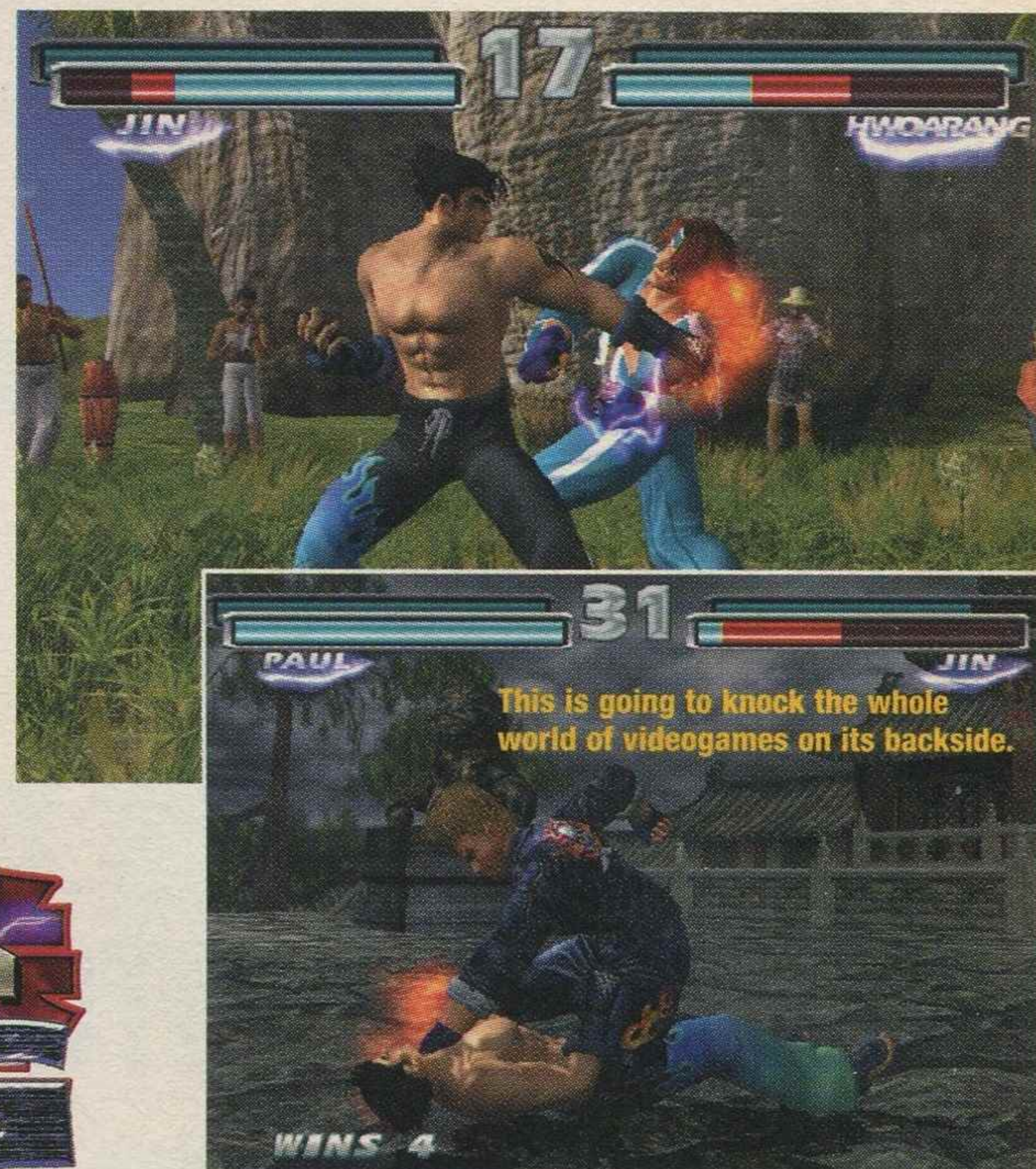
Pronti a combattere?

Le aspettative dei fan verso *Tekken Tag Tournament* sono enormi, ma Namco sembra lanciata verso l'Olimpo dei videogiochi, grazie a un titolo che ha tutti gli elementi per poter sfondare. La casa giapponese ha la ricetta giusta e tutti gli ingredienti per cucinare un piatto prelibato.

Prendete, anzitutto, la serie di picchiaduro più bella in assoluto e gli stessi uomini che hanno lavorato a tutti i capitoli. Poi, aggiungete ogni singolo personaggio che sia apparso, 36 in tutto, e create una nuova opzione di combattimento a coppie (così completa che potete scambiarsi di posto col vostro compagno e mischiare

le combo nel bel mezzo di una mossa). Infine, mescolate il tutto con qualche ingrediente segreto, non ancora rivelato.

L'incredibile dettaglio grafico, la fluidità, i realistici movimenti e le espressioni facciali hanno stupito tutti quelli che hanno messo gli occhi sul demo. Il gioco sarà un capolavoro autentico, senza alcun dubbio al riguardo. Aspettatevi un'uscita abbastanza prossima, diciamo verso la fine di marzo, naturalmente in Giappone.



500GP

Meraviglia a due ruote.

Le intenzioni di Namco sembrano ormai lampanti: affermarsi sul mercato come il miglior sviluppatore PS2, e il loro gioco di corse su due ruote conferma pienamente i sospetti.

Un primo demo di *500GP* era apparso verso la fine dell'anno scorso a Tokyo e la velocità delle moto era l'aspetto più sorprendente. Anche se lanciati a velocità folli, i bolidi mantengono una superba

definizione grafica, segno inconfondibile delle potenzialità della nuova console. Potrebbe anche trattarsi di un *Ridge Racer V* su due ruote, ma le caratteristiche del gioco sono ancora avvolte nel mistero.

I giochi di moto non hanno mai goduto dello stesso seguito riservato, invece, a quelli di corse su auto, ma *500GP* è pronto a spianare la strada al suo genere, in tutti i sensi. Certo ha le credenziali giuste per essere un successo.



Le 'teste volanti' sono una caratteristica di questo nuovo gioco della Namco.

STREET FIGHTER EX3

La saga continua.

In diretta concorrenza con *Tekken Tag Tournament* c'è l'ultimo nato dell'infinita serie *Street Fighter*. La sua uscita getta forse un'ombra sul picchiaduro Namco, mostrando nel contempo tutto il coraggio (o l'imprudenza) di Capcom. I filmati e i pochi demo che possono essere recuperati mostrano un gioco molto curato, capace di rappresentare un reale pericolo al dominio del noto concorrente.

L'azione che il gioco è in grado di sviluppare trarrà il massimo vantaggio dalle immense capacità dell'Emotion Engine di PS2; *Street Fighter EX3* metterà a disposizione 20 tra i personaggi più famosi della saga, tra cui Ryu, Chun-Li e Blanka. Tutte le mosse e le combo,

già conosciute in passato e diventate famose tra gli appassionati, avranno una vita nuova sulla console della prossima generazione, in termini di precisione, realismo e velocità.

Non mancheranno i combattimenti multigiocatore, con quattro personaggi alla volta sullo stesso schermo, senza rallentamenti di sorta. Quasi tutti i precedenti picchiaduro 2D di Capcom grondavano di combo, trucchi, mosse segrete e, in generale, di una notevole giocabilità. Aspettatevi l'impossibile sulla PlayStation2 e miglioramenti significativi in tutti i settori.





RIDGE RACER V 'V' come vavavumaaa!

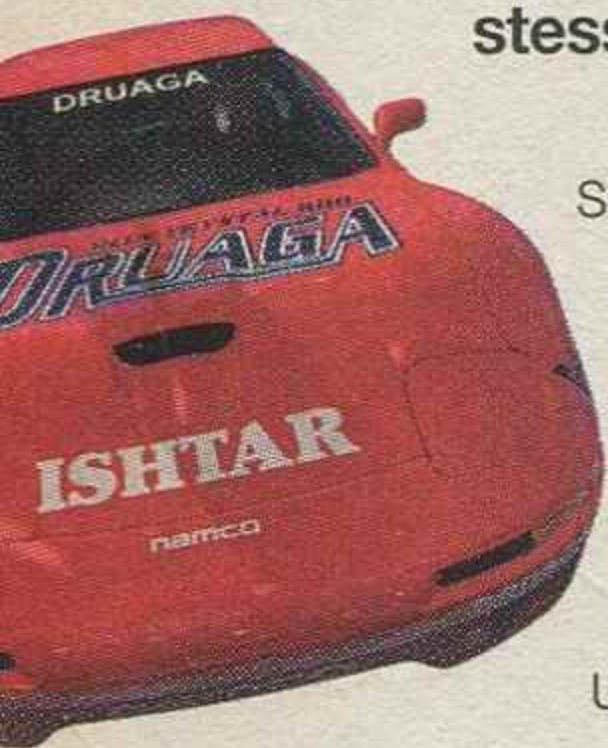
Tutti e quattro i precedenti titoli della serie *Ridge Racer* sono stati fantastici e si sono dimostrati sempre fra i migliori nel loro genere. Anche le prime impressioni sul quinto episodio sembrano confermare la stessa qualità.

Namco ha sempre prodotto ottimi titoli di guida, anche senza il bisogno di ricorrere a licenze ufficiali: la rego-

la non cambia per *RRV*. Tuttavia il design dei bolide della scuderia giapponese non ha mai deluso, anzi. Gli sfondi sono ottimi, con dettagli veramente particolareggiati sia nei circuiti cittadini sia in quelli sterzati. Inoltre si avrà una realistica sensazione della velocità e i palazzi vi sfrecceranno a lato rapidamente e fluidamente. Tutto quello che la Namco deve ancora migliorare è la struttura di gioco, forse un po' poco profonda se messa in relazione con le potenzialità della nuova console. Chissà quali sorprese ci attenderanno.



Visto che *Tekken Tag Tournament* non uscirà prima della fine di Marzo, sarà questo gioco a dover lanciare la PlayStation2 nella storia.



RAPIDI SGUARDI



Den-Sen

L'eroina protagonista di *Den Sen* si dondola di cavo in cavo per tutta la città. Si tratta di un gioco a piattaforme, fluido e (in teoria) molto giocabile. Trama e caratterizzazione sono ancora oscuri, ma sarà difficile che il titolo faccia il suo ingresso sul mercato prima della seconda ondata di giochi.

Sky Surfer

Un gioco sportivo o una bizzarra curiosità? Difficile dirlo, almeno per il momento. In sintesi, dovete balzare da un aeroplano equipaggiati con un paracadute e una tavola da snowboard. Atterrate sul bersaglio e vi lanciate in una serie di esibizioni spericolate sulla tavola. I balzi migliori assicurano alti punteggi. Modalità e opzioni a valanga, per un titolo con molte potenzialità.



Virtual Ocean

Dai creatori di *Ecco The Dolphin* arriva un'avventura di esplorazione sottomarina. Per comunicare con le creature del mare bisogna ricorrere a suoni e canti, come accadeva per i dialoghi in *Oddworld*. Scordatevi tonnellate d'azione, ma il gioco promette un buon livello di coinvolgimento.

X-Fire

Il primo tentativo di *Electronic Arts* su PS2 sarà uno sparattuto in prima persona da cui si aspetta una qualità almeno pari a quella dello splendido *Medal Of Honor*. Non ci sono ancora notizie precise sui contenuti del gioco, ma la nota casa americana difficilmente comincerebbe la sua carriera nel mercato PS2 con un buco nell'acqua.

DRIVING EMOTION TYPE-S

Square a quattro ruote!

Ipatiti delle corse dovrebbero toccare il cielo con un dito con l'arrivo della PS2. Di tutti i giochi classici sono pronte nuove versioni adattate per la console a 128 bit e la Square non poteva rimanere al palo. *Type-S* è un ottimo simulatore che può contare sul supporto case automobilistiche giapponesi di punta come Toyota, Mitsubishi, Honda e Subaru.

Le corse si svolgono tutte su circuiti giapponesi, e gli

sfondi sono dettagliatissimi. L'aspetto su cui punta il gioco è l'innovativa visuale in prima persona dall'interno dell'auto, così ben realizzata da dare l'impressione al giocatore trovarsi realmente nell'abitacolo di una vettura.

Grazie all'ottima reputazione della Square nella qualità dei controlli e nell'attenzione ai particolari, è improbabile una uscita di questo gioco prima della fine dell'anno. Ma quando sarà pronto, dovrà competere con titoli del calibro di *RRV* e *GT2000*.



La Square si è cimentata raramente in simulazioni sportive, ma la sua ottima reputazione per la qualità dei giochi è incrollabile. Riuscirà a conquistare anche questa fetta di mercato dopo quella dei GdR?

THE BOUNCER

Il titolo PS2 più atteso di Square è in ritardo...

Quello di *The Bouncer* è senz'altro uno dei demo più belli che abbiamo visto sinora. Il titolo Square sembra strizzare l'occhio a più generi e si annuncia come un titolo rivoluzionario, a metà tra i picchiaduro e le avventure dinamiche, impreziosito da un taglio cinematografico.

Non sono noti ancora i particolari dell'ultimo capolavoro Square, dinamico ed esplosivo come pochi altri. Al Tokyo Game

Show del settembre scorso c'erano insistenti voci di corridoio che lo vedevano sulla lista dei primissimi giochi per PS2, ma la casa giapponese ha smentito tali affermazioni. Square, nota soprattutto per la serie di *Final Fantasy*, è occupatissima a sviluppare la simulazione di guida definitiva, chiamata *Type S*. In Giappone compaiono già annunci pubblicitari che illustrano le bellezze di quest'ultimo, forse uno dei progetti di punta dell'intera stagione. *The Bouncer* rimarrà in

cantiere ancora per diversi mesi, ma tutto fa supporre che l'attesa sarà ben ripagata.



CONTROLLO TOTALE NELLE TUE MANI

PLAYKART, IL PRIMO SUPPORTO PER VOLANTE E PEDALIERA
COMPLETAMENTE REGOLABILE SULLE MISURE DEL GIOCATORE.

* volante e pedaliera non sono comprese



INFO LINE
0541 727393

supporto per
volante regolabile *



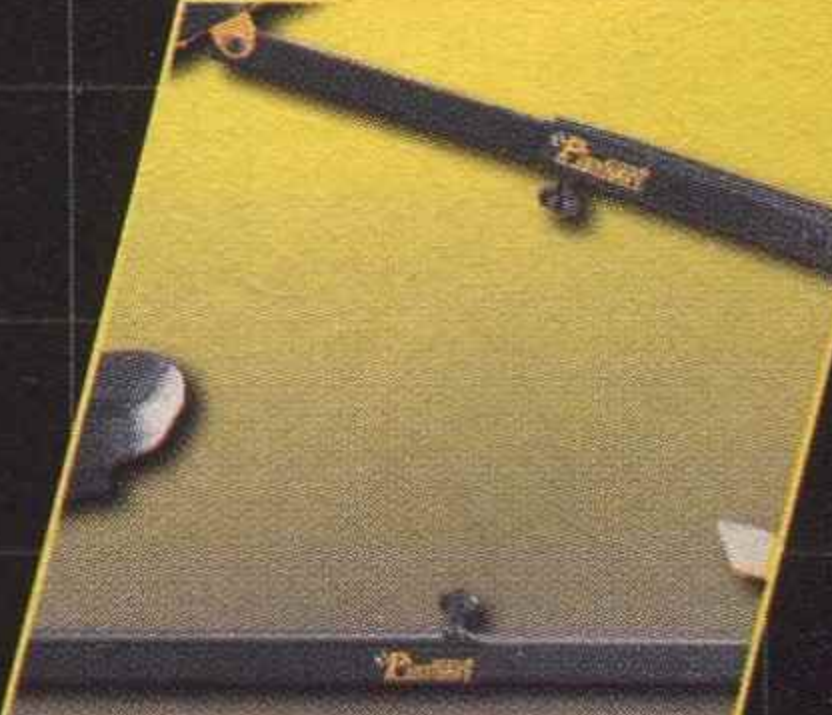
supporto per
pedaliera regolabile *



altezza sedile
regolabile



lunghezza gambe e
braccia regolabile



PLAYKART, COSTRUITO INTERAMENTE IN ACCIAIO,
GRAZIE AL SUO SEDILE REGOLABILE ED ANATOMICO,
TI DA LA SENSAZIONE REALE DI ESSERE SEDUTO AL
VOLANTE DI UNA VERA RACING-CAR.

PER ESSERE PROTAGONISTA
DI GARE MOZZAFIATO!

Playkart

By OVER GAME

ORDINA PLAYKART OGGI STESSO AL PREZZO DI LANCIO DI **L. 249.000**
PUOI ORDINARE TELEFONICAMENTE ALLO 0541 727393 OPPURE RITAGLIARE E INVIARE IL BUONO D'ORDINE

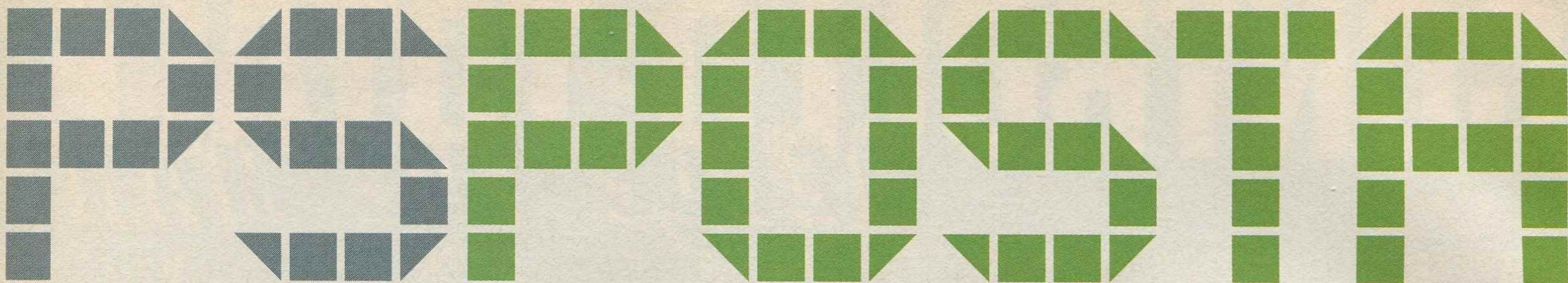


BUONO D'ORDINE da compilare e inviare a: **OVER GAME** via Padulli, 97 - 47900 Rimini
 Sì desidero ricevere N°..... PLAYKART al prezzo di L. 249.000 cad. (+ contributo spese di spedizione)
 Per il pagamento allego assegno non trasferibile intestato a: OVER GAME RIMINI
 pagherò in contrassegno direttamente al postino

NOME..... COGNOME.....
 VIA..... CAP..... CITTÀ..... (.....)
 TEL..... /..... firma.....

Garanzia di riservatezza (legge 675/96)

PEOMOS rimini



Scrivete le vostre lettere al seguente indirizzo:

PSPosta, Il Mio Castello Editore, via Asiago 45, 20128 Milano.

BENVENUTI AL NUOVO POWER

Ci si rivede anche questo mese. La grafica di Power è cambiata, ma chi risponde alle vostre lettere è sempre lo stesso. Nelle nostre pagine avete sempre potuto e sempre potrete dire la vostra, senza censure, senza tagli (a parte le gomme della mia moto parcheggiata sotto alla redaz), quindi continuate così, che la faccenda si sta facendo davvero divertente. Grazie a tutti!!!

Skulz

TI ASPETTO FUORI!

Caro skulz (mah...)

Sono un ragazzo di 16 anni appassionato di GdR. Su questo argomento appunto avrei delle domande da farti, quindi per favore lascia stare il povero Cloud e... AIUTAMI!!!

1. In Final Fantasy VIII non riesco a fregare la carta di Rinoa al Colonnello Caraway. Come devo fare? Potresti anche dirmi dove posso trovare le carte "personaggio" e "G.F."? Io finora ho solo quelle di Quistis, Selphie, Zell, Ifrid, Diablos, Pandemon e Kamaguri. Dove trovo la carta di Squall? E quella di Irvine? Sempre FFVIII: dove trovo le pietre che servono allo scultore nel villaggio degli Shumi?

2. Possiedo FFVII e FFVIII, che sono dei GdR splendidi, ma a volte troppo fantascientifici. Potresti consigliarmi qualche titolo più classico, ambientato nel medioevo, con cavalieri, stregoni, castelli, draghi, mostri marini e tutto il resto (possibilmente in italiano)? Più sono simili a Final Fantasy e meglio è. Che mi dici di

Alundra?

3. È disponibile in Italia Final Fantasy Anthology? In che lingua è? Sarebbe un buon acquisto?

4. Quando uscirà Fear Effect? Sarà tradotto in italiano? Sembrerebbe un gioco splendido...

5. Pubblicherai questa lettera? ... o devo prendere il Gunblade?

Scherzi a parte, confido in una tua risposta. Se non mi rispondi vengo fino in redazione (con il Gunblade). Grazie in anticipo e complimenti per la rivista, siete i MIGLIORI.

Francesco "The Unforgiven" C. (Vittoria, RG)

Quello che sto pensando ma non posso dire "Ancora Final Fantasy VIII! Vi prego bastaaa..."

Adesso quello che non sto pensando ma posso dire "Sentiamo cosa ha dirci in proposito l'amico Spyno, come sempre Ispinelli@ilmioweb.it..."

1. Non puoi vincere la carta

di Caraway in modo regolare, ma devi deliberatamente perdere Ifrid in una partita con lui. In questo modo ti darà la carta di Rinoa. Per recuperare Ifrid devi poi vincere una partita con Martine, che trovi nella cittadina di Fisherman's Horizon. Per avere la carta di Squall, invece, batti Laguna sul Ragnarok o a Esthar, prima di recarti a

Pandora, nel terzo disco. Sarebbe troppo lungo indicare le locazioni di tutte le carte, ma ripareremo alla lacuna in futuro, forse... Le pietre le trovi nei posti seguenti: a sinistra della statua di Laguna (Pietra Blu), su un masso a sinistra dell'Hotel (Pietra del Vento), sulle radici esposte a destra della casa dell'Anziano (Pietra della Vita), sulla superficie, dove si trova la fonte di magia con Ultima, in una zona d'ombra (Pietra d'Ombra), controlla il masso su cui è seduta la rana, poi cerca nella casa dell'artigiano (Pietra dell'Acqua).

2. I vari Final Fantasy e i GdR giapponesi in genere sono sempre più o meno contaminati da elementi tecnologici o fantascientifici. FFVIII attinge molto dalla fantascienza, ma Square promette un ritorno al fantasy più classico nel prossimo episodio, il nono. Wild Arms di Sony è più classico e in italiano, Breath of Fire III è fantasy e classicissimo, ma in inglese. Alundra è splendido, ma non è un normale

GdR. Comunque, se avrai un po' di pazienza, vedrai presto comparire sempre più GdR, anche in lingua italiana. Il genere infatti è in costante ascesa. Leggi PowerMania di questo mese per scoprire, oltre ad Alundra, altri particolari sul mondo dei GdR d'azione.

3. Final Fantasy Anthology non è ancora nei programmi ufficiali, ma puoi recuperarne una copia in inglese nei negozi con CD di importazione. I Final Fantasy di questa raccolta sono splendidi per storia, intreccio e personaggi, ma devi accontentarti di una grafica piatta e decisamente povera.

Benebenebene, grazie Spyno, riprendo la parola per rispondere alla questione Fear Effect.

4. I quattro CD quattro del gioco della Eidos dovrebbero essere nei negozi dalla seconda metà di marzo, avrà di certo i sottotitoli in italiano e potrebbe anche essere un buon acquisto. Non è per andare contro corrente rispetto alle nostre antepri-me, anche perché il gioco in



Final Fantasy VIII: leggero come una piuma o pesante come un mattone?

redazione è piaciuto molto a tutti, però io ho smesso di giocare dopo 20 minuti... ehm... dovevo rispondere alle vostre lettere.

5. Non pubblicherò questa lettera, prendi la Gunblade, ti aspetto fuori.

Ciaoz Francesco, grazie a noi per averti risposto e grazie a te per la simpaticissima lettera.

◆ (ANCORA) PS2

Cara redazione del giornale, mi chiamo Andrea. È da molto tempo che leggo la vostra rivista e leggendo ogni volta le domande degli appassionati della PlayStation, mi è venuta voglia di scrivervi e farvi delle domande anche io. I miei dubbi riguardano la PlayStation 2 e, anche se so che forse non pubblicherete la mia lettera, cercate comunque di rispondere alle mie domande, che ormai vi porgo da molto tempo:

La nuova Play quando uscirà, quanto costerà? Potrà scendere il prezzo fino ad arrivare al costo della prima? Se sì, quanto tempo dopo l'uscita? Oltre alla grafica notevole, quali caratteristiche ha in più della prima?

Mi auguro che rispondiate alle mie domande. La vostra rivista è la migliore che ho mai letto e penso che anche chi risponderà alla mia lettera, se mi risponderà, sia una persona straordinaria, perché capisce la curiosità dei ragazzi, dando loro la soddisfazione di ricevere finalmente una risposta.

Continuerò a scrivervi!
Ciao!

Andrea R. (Treviso)

Prima i fatti e poi le parole: La PlayStation 2 PAL in Italia dovrebbe costare intorno alle 700 mila lire, ma prima che arrivi (quella che esce a marzo in Giappone è la NTSC) il suo prezzo potrebbe subire delle modifiche. Tuttavia, perché arrivi a costare come quella attuale, dovrai aspettare qualche anno. Per i primi tempi costerà quanto costava la Play nel lontano '95. Poi mezzo nel '96 e così via a scendere fino ai giorni nostri. Come sarebbe a dire cosa ha la PS2 di meglio della uno?! Tutto, proprio tutto. A parte il prezzo. Accidenti, non è rimasto

まだ

più spazio per le parole, quindi ciao.

◆ LA MAMMA DI...

Salve, sono una mamma di un ragazzo di 14 anni di nome Luca. Da molto tempo mio figlio si pone delle domande in merito al gioco FIFA '99 e FIFA 2000. Vorrebbe avere dei codici riguardanti i due giochi, ed è molto ansioso di saperli. Come mamma mi sono rivolta a voi nella speranza di risolvere questo problema, così non mi tormenterà più. Mi affido a voi e vi ringrazio anticipatamente. Spero di ricevere al più presto una risposta nel giornale. Cordiali saluti.

Tania(?) (???)

(Una mamma che ci scrive? Mah, sarà...)

Buongiorno, anzi buongiornoz, signora mamma di Luca, eccole dei trucchi per FIFA '99, quelli per il 2000 al momento non sono ancora disponibili, mi spiace! Per giocare con Ronaldo basta cambiare il nome al calciatore Calcio presente nell'Inter e nella nazionale carioca. Per ottenere Pelè, invece, Luca deve vincere tutte e tre le coppe al livello più difficile con qualsiasi formazione. Il mitico giocatore diventerà così disponibile nel Brasile. Infine per disporre di un capitale infinito

Luca, sempre lui, deve premere L1, L2, R2, R1, Cerchio, X, Quadrato, Triangolo, Start e Select nel menù della gestione della squadra. Arrisentirci. (A me comunque rimane il dubbio che qualcuno mi stia prendendo in giro...)

◆ I CIPRESSETI DI GIOSUÈ

Magico PSP, ho un video noleggio a Donoratico (LI), vicinissimo a quei cipressi del Carducci, e lavorando con i giochi PlayStation devo ringraziarvi di esistere, perché mi aiutate moltissimo nel mio lavoro. Come certamente saprete non siete i soli, mi arrivano o acquisto (come nel vostro caso) altre riviste. Su una di queste, Trade, ho avuto il dispiacere, per me e altri milioni di appassionati giocatori di psx, di leggere un articolo che stravolgeva quello letto nel vostro numero di novembre sul costo della nuova PlayStation. Sul numero di gennaio di Trade leggo che il costo sarà di circa 700 Dollari, mentre voi avete scritto circa 580-600 mila Lire. Visto che io, da buon aficionado, vi ho difesi e ho preso prenotazioni al vostro prezzo, adesso mi trovo in difficoltà e vi chiedo gentilmente, quanto celermente, di... togliermi/ci



RISPOSTE TECNICHE

NTSC PAL SECAM

Salve redazione di PlayStation Power, mi chiamo Mario ed è la prima volta che vi scrivo. Da un anno possiedo "la scatola magica" e sono già un paio di mesi che vi leggo assiduamente. Trovo, infatti, la vostra rivista completa e seria, in grado cioè di accontentare un po' tutti con le sue guide, trucchi, recensioni e aggiornamenti.

Vorrei farvi una domanda: spesso si parla, anche nel vostro giornale, di conversione dal formato NTSC al PAL. Vorrei capire se questo passaggio è una semplice conversione video o, piuttosto, un processo importantissimo che, se non eseguito a dovere, potrebbe compromettere il livello qualitativo di un gioco. Finisco col chiedervi un grande favore: non riesco a uccidere il mostro appena fuori dal treno (parlo ovviamente di *Resident Evil 2*), perché sono troppo debole, ho bisogno quindi di qualche codice per l'invincibilità, erbe infinite o roba del genere.

P.S. Non rimandatemi, vi prego, a una vostra guida, dato che in questo momento non potrei procurarmela!!! Vi ringrazio e vi saluto.

Mario (Catania)

Uao Mario, che bella domanda!

Gli standard televisivi esistenti al mondo sono tre: PAL (il nostro), NTSC (Usa e Japan tra gli altri) e Secam (i francesi, che devono sempre essere un po' diversi). La conversione, quindi, riguarda esclusivamente la possibilità di visualizzare il gioco su di un diverso standard video. Lo standard NTSC è impercettibilmente meno definito (meno linee orizzontali), ma gode di una maggiore velocità di aggiornamento dell'immagine rispetto a quello PAL. Ora, se converti semplicemente un gioco Jappo in PAL, il secondo risulterà più lento (a meno che non venga completamente riprogrammato per sfruttare al massimo la minore frequenza di aggiornamento) e con le bande nere (a meno che la grafica non venga rifatta). Per fartene un'idea prova a dare un'occhiata alle due versioni di *Tekken 3* (jappo ed europea). Niente trucchi per *Resident Evil 2*. L'unico consiglio che posso darti è di conservare sempre i salvataggi precedenti, evitando di sovrascriverli ogni volta, ma forse è un po' tardi. Alla prossima.





Theme Park World

▶ Ogni dubbio, ben sapendo che voi svolgete il vostro lavoro su fatti concreti, ma a volte esagerati da chi vi rilascia interviste. Complimenti per la vostra accurata ricerca ed esposizione sulla materia. Vi suggerisco di aumentare di 1.000 Lire il prezzo e ampliare ancora di più la rubrica delle recensioni, che trovo utilissima e ben congegnata. Magari pubblicate anche un elenco a schede di tutti, ma proprio tutti, i giochi x PlayStation.

Ora vi saluto, incitandovi a continuare così, di nuovo grazie.
Mariano (e-mail)

Tranquillo Mariano, hai preso le prenotazioni al prezzo giusto. Il fatto è che su ogni rivista che ti è capitato/capiterà di leggere, avrai trovato/troverai una cifra differente, a causa del cambio e di informazioni non sempre corrette. Il prezzo del modello PAL nei negozi italiani, questo autunno, non dovrebbe superare le 700.000 lire, mentre negli USA dovrebbe aggirarsi sui \$ 300. Certo che consigliarci di aumentare il prezzo è proprio controcorrente. Ok, noi lo facciamo, ma poi tu abbassi di 2.000 lire il prezzo dei noleggi, eheh...

Un elenco a schede è un'idea interessante, ma un po' complessa (costosa) da realizzare. Ti salutiamo e ti auguriamo anche buon lavoro. 'L'AMICO DEL TAGLIA

❖ L'AMICO DEL TAGLIA

Mitica redazione di POWER, ho 13 anni e leggo solo la vostra rivista da quando ho comprato la PlayStation (poco più di un anno), infatti non ho bisogno di comprare altri giornali perché nel vostro c'è tutto. Bando ai tanti complimenti, volevo porvi una serie di domande:

1. Ho finito Crash Team Racing.

Per ottenere N.Trophy e Oxide, bisogna batterli nelle prove a tempo. In alcuni percorsi, però, è letteralmente impossibile battere Oxide. Datemi qualche trucco o consiglio.

2. A Dragon Ball GT: Final Bout, c'è qualche truccetto per ottenere Ten Sing, Rif, Crili e Yamco?

3. Esistono codici per FIFA 2000 (scusate se vi chiedo un po' di trucchi)?

4. Cosa ne dite di GT2? Questa volta non hanno messo un po' troppe patenti?

5. Vale la pena comprare Vigilante 8: Second Offence?

6. L'anno scorso un mio amico soprannominato "Taglia" non ha comprato Destruction Derby 2, perché era sicuro che a giorni sarebbe uscito il 3. Io non ne ho ancora traccia e voi?

7. Quando uscirà Theme Park World? Come sarà?

Spero che le mie domande abbiano una risposta, perché quelle informazioni sono di vitale importanza per me! (Se non mi pubblicate, rispondetemi almeno via e-mail).

CIAOZI!
Manuel (e-mail)

Più che una serie direi una raffica di domande!

1. Eccoti qualche trucco per CTR: per ottenere N. Trophy nel menù principale tieni schiacciati L1 e R1 e poi premi Giù, Sinistra, Destra,

Su, Giù, Destra e Destra. Per diventare invisibile sempre L1 e R1 al menù principale e poi Giù, Sinistra, Destra, Su, Giù, Destra.

2. Prova a premere Destra, Sinistra, Giù, Su, Destra, Sinistra, Giù, Su. Se senti un suono di conferma, dovresti avere a disposizione sei nuovi personaggi. Ti dico solo che sono notizie di settimana mano e che non mi assumo responsabilità se il gioco si pianta e la Play esplose. Ah, prova anche questo: tieni premuto Select e pigia Quadrato per selezionare un lottatore a caso, se funziona potrai giocare nei panni di Bebi Vagita, se non funziona...

3. Diciamo di no.

4. Gioco spettacolare. Non troppe, molte!

5. Se ti è piaciuto tanto il primo, sì. Anche se la giocabilità è rimasta pressoché invariata.

6. I Reflections, quelli di DD1&2, se ne sono andati e hanno realizzato Driver1 & 2 per la GT Interactive. DD3, quindi, ormai orfano è stato posticipato...

7. Trovi un'anteprima nello scorso numero di Power. Il gioco, comunque, dovrebbe già essere sugli scaffali da marzo... Dovrebbe.

Ti abbiamo davvero salvato la vita? Se sì, bene, se no, peccato.



HANNO MANCATO IL CESTINO...

Patrick Ragazzo, San Giorgio di Nogaro (UD); Luca Veronesi, Gualdo (FE); Cristian & Giorgio, Marghera (VE); Sergio Vignali, Massa (MS); Rodolfo Calarco, Roma; Gaetano Bonaccorsi, Belpasso (CT); Giuseppe Oliviero, Ercolano (NA); Mattia & Bruno, Genova (GE); Giovanni Di Donna, Torre del Greco (NA); Antonio, Reggio Calabria (RC); Gianni Atzeni, Mogoro (OR); Felice Piccolo, Nola (NA); Lucio, Taggia (IM); Aldo Carloni, Montalto di Castro (VT); Paolo Conta (?), Montecarotto (AN); Paolo & Denis, Faugnacco (UD); Martin Zarian, Mirano (VE); Matteo Pace, Roma; Patrizio Gandini, Pizzale (PV); Claudio Alfazano, Fidenza (PR); Francesco S., S. Teresa (SS); Fox, Besana Brianza (MI); Alessandro Ribaga, Storo (TN)... ci vediamo il prossimo mese.

POWER FOLIAZ!

OTTOMILA SPESE BENE

Cara redazione di PlayStation Power, sono Bernardo, un appassionato lettore della vostra rivista, che seguo da circa un anno. Secondo me è la migliore tra tutte anche se il prezzo non è tanto modesto, infatti voglio comunicarvi che per quella cifra altre riviste includono alcuni demo. Comunque sono sempre riuscito a risparmiare quelle 8.000 £ per comprarla. Vi ho scritto per porvi alcune domande:

1. Per favore, potete pubblicare una guida completa per il gioco Lucky Luke? Non riesco proprio ad andare avanti!

2. In Metal Gear Solid c'è un codice per usare Snake nudo? Un mio amico ne è convinto.

3. Secondo me V-Rally 2 è molto meglio del noiosissimo Colin McRae Rally, la vostra opinione?

4. Potete recensire il nuovo gioco della Namco Orange Fruit?

5. C'è un mio amico, Maglieri, ed è sicuro che la vibrazione del joypad provoca una malattia alle mani, voi cosa ne dite?

6. Siccome sono un accanito pirata, c'è un modo per modificare la console legalmente?

7. Potete darmi i codici di FIFA '96?

8. Scusate la domanda, ma io ho tre Memory Card e non riesco a trovare l'attacco per la terza.

Spero che le mie domande abbiano una risposta: vi scongiuro pubblicatemi.
CIAOZI!!
Bernardo (???)

Caro Bernardo, ho la netta sensazione che tu mi stia pigliando in giro, soprattutto per quanto concerne i punti 2, 5, 6 e 8.

Quindi:
1. Niente soluzione per Lucky Luke, ma ti passo le password per i livelli. Primo treno: Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper.

Secondo treno: Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantamplan. Pueblos:

Dalton, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan. Miniera: Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan.

Deserto: Rantamplan, Rantamplan, Dalton Jolly Jumper. Saloon: Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantamplan.

Prima Cascata: Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper.

Seconda Cascata: Rantamplan, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke. Gara: Rantamplan, Dalton, Dalton, Jolly Jumper.

Cespugli: Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan, Rantamplan. Dalton City: Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan.

Ah, ti avviso che uno dei personaggi potrebbe non essere corretto. Chi fa lo scherzo se lo aspetti!

2. Devi completare il gioco 99 volte di fila, senza morire mai, senza salvare mai, senza essere mai scoperto dai nemici.

3. Questione di gusti, anche a me V-Rally 2 piace più di Colin. Ma dai, non puoi dire che è noioso.

4. No, eheh...

5. Diciamo che l'amico Maglieri ha ragione, ma non dovrebbe tenerlo sempre acceso sotto al cuscino mentre dorme.

6. Uno dei nostri collaboratori di San Vittore dice che ci dovrebbe essere un modo... ma lui non l'aveva trovato.

7. Tieni schiacciati L4 + R5 sul gamepad e poi premi X, Y e Z per potere vedere il demo di FIFA 3001.

8. Guarda meglio, perché in verità se ne possono collegare anche quattro.

Segna con un cerchietto le risposte sbagliate e poi inviami in redazione una copia della pagina. Per adesso ti saluto (ciaoz) e ti ringrazio per la lettera che mi ha fatto passare un pomeriggio super divertente (e adesso non sto scherzando). Spero di risentirti presto.

E' GIA' IN EDICOLA A SOLE 9.900 LIRE

GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER
MARZO L. 9.900

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

PROVATO! FINAL FANTASY VIII
L'ATTESISSIMO GIOCO DI RUOLO IN PERFETTO STILE GIAPPONESE!

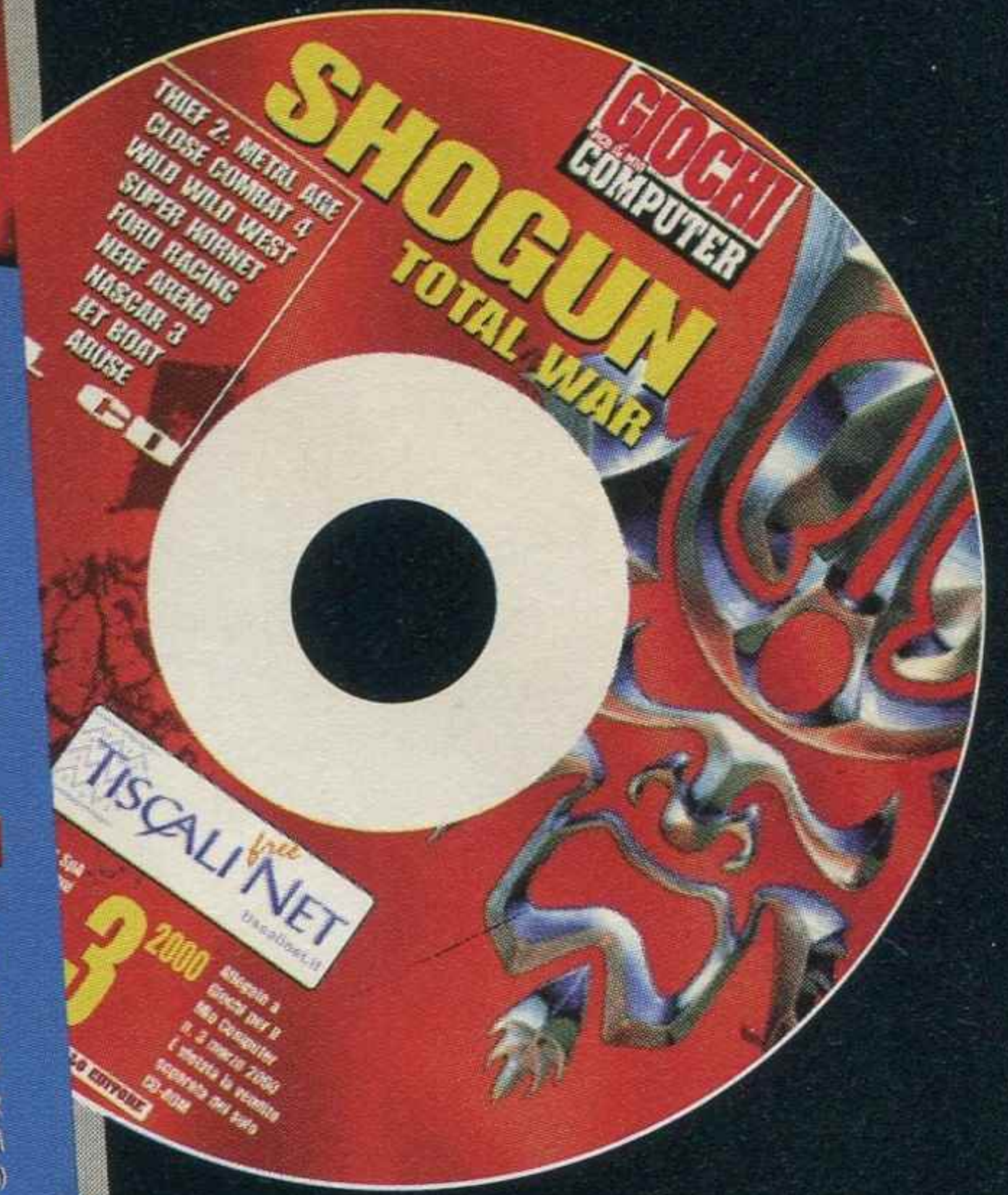
PROVATI!
THE SIMS
SUPERBIKE 2000
FINAL FANTASY VIII
SLAVE ZERO
ATLANTIS 2
WILD WILD WEST
TZAR
CRUSADERS OF MI 2
PC CAUCHO 2000
PC ATUNICA 2000
NERF ARENA BILAST
FORD RACING
GLOBE COMBAT 4
BARTHINWORM JIMI 3D
LE MIANS
MERCENARY
TOBY
SILVER
THE LAST EXPRESS

RISOLTI!
TOMB RAIDER 4
(prima parte)
FARAON

ESCLUSIVA!
THE SIMS
I CITTADINI DI SIM CITY GIOCANO CON NOI!

PROVATO!
SUPERBIKE 2000
UN CAPOLAVORO ITALIANO A DUE RUOTE

ANTEPRIMA SPECIALE!
I MIGLIORI GIOCHI DEL 2000
I TITOLI PIU' BELLI DI INIZIO MILLENNIO



- **UN GIOCO COMPLETO**
 - **DUE CD-ROM**
 - **144 PAGINE DI RIVISTA**
 - **9 FANTASTICI DEMO TUTTI DA GIOCARE**
- IL MIO CASTELLO EDITORE**

PS POWER

QUANDO IL DESIDERIO DI GIOCARE È TROPPO FORTE!

“Papà, vuoi giocare con noi a *Gran Turismo*?” “Buoni bambini, non vedete che papà lo sta già facendo?”. Power vi racconta come un appassionato fantasioso (e facoltoso) è riuscito a immergersi nel suo gioco preferito.

I gadget è uno degli aspetti accessori che decretano il successo di un gioco. I poster di Lara, ad esempio, vanno a ruba, così come i pupazzetti dei vari Crash, Solid Snake e via dicendo. Fin qui, comunque, tutto rientra nella normalità.

Comparare un'auto perché ce ne si è innamorati giocando a un videogioco è decisamente fuori dal comune.

Questo è quanto ha fatto Peter, appassionato inglese, che dopo aver giocato per giorni a *Gran Turismo* non ha resistito a mettere le mani su una Mitsubishi Lancer Evo. 4, una delle vetture migliori del bellissimo gioco della Sony.

La passione per *GT* di questo ragazzo inglese, però, è tale da non riuscire neanche per un minuto a staccarsi dal

proprio divertimento preferito, per cui ha deciso di fare l'opposto di quanto fanno le case produttrici di videogiochi: anziché mettere un'auto in un videogioco, ha messo un videogioco nella sua auto! Incredibile ma vero. La Lancer gialla presenta nella zona della cappelliera uno scompartimento che cela una PlayStation debitamente adattata alla sua inconsueta sistemazione. Il kit completo, inoltre, prevede anche altre costose installazioni, come due monitor collocati sul retro dei sedili anteriori con relative cuffie a raggi infrarossi per apprezzare al massimo le prestazioni sonore dei giochi senza disturbare chi guida.

L'auto è attrezzata anche con un lettore DVD per vedere i film durante il viaggio. Come distrazioni alla guida crediamo siano abbastanza!

Le due cuffie a raggi infrarossi esaltano al massimo le potenzialità audio di tutti i giochi.



La PlayStation è stata collocata sotto la cappelliera, vicino al lunotto posteriore, adattando il coperchio originale alla nuova sistemazione.



Fotografie: Dave Wignore



Se non bastasse la PlayStation, potete sempre ripiegare sul lettore DVD installato nella plancia anteriore.

IL RUOLO DELL'AZIONE

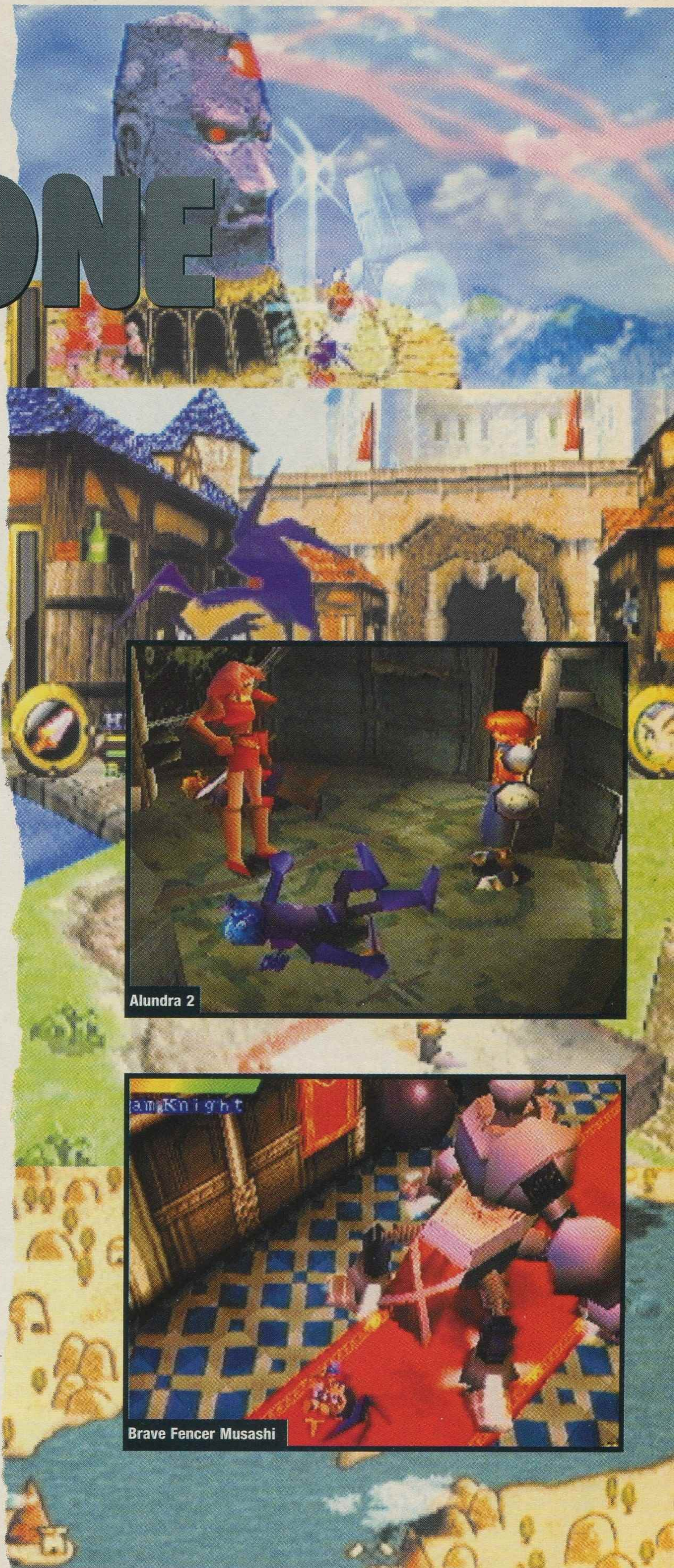
Quando azione e storia si incontrano, nasce un genere: il Gioco di Ruolo d'Azione.

Anche se l'abbiamo ripetuto fino alla noia, non fa mai male dare una rinfrescata: *Final Fantasy (VII o VIII è indifferente)* rappresenta, a buon diritto, la punta massima nel genere dei Giochi di Ruolo su PlayStation.

Non tutti i giocatori, però, sono disposti a sopportare centinaia di incontri casuali a turni, nei quali bisogna conoscere a fondo tutte le opzioni e le sotto opzioni, gestire magie, punti mana e oggetti a non finire, evocazioni, i punteggi delle venti e oltre caratteristiche base, le modifiche dei bonus e delle resistenze... se non siete dei fan accaniti, una bella emicrania non ve la leva nessuno, mentre vagate disperati tra tabelle, punteggi e statistiche interminabili.

Accanto ai GdR tradizionali, quindi, vi sono quelli più orientati verso un'azione immediata, senza stacchi tra l'esplorazione del mondo e i combattimenti, tutti in tempo reale e con pochi efficaci comandi, decisamente intuitivi. I GdR d'Azione non sono migliori, ma semplicemente diversi; se nei primi le meccaniche sono più articolate e il giocatore ha un maggior potere discrezionale nella caratterizzazione dei molti personaggi, in quelli d'Azione controllate il solo protagonista in un'avventura dinamica dove riflessi e materia grigia hanno pari importanza. Non sono molti i titoli apparsi qui da noi, ma

Alundra rappresenta un esempio calzante e molti altri presto seguiranno, tra cui il promettente *Alundra 2* e alcuni giochi di Square che, con un po' di pazienza (e fortuna), potrebbero apparire nel corso di quest'anno. Il migliore in assoluto su PlayStation è *Brave Fencer Musashi* di Square (manco a dirlo!), uscito solo per il mercato giapponese e americano. Musashi è un giovane spadaccino, pieno di energia ed entusiasmo, che deve salvare il regno della principessa Fillet da un crudele destino. Trama a parte, per altro piena di umorismo, il gioco è un concentrato di scontri con boss ingegnosi, salti e piroette su abissi mortali, enigmi e rompicapo, corse contro il tempo... La storia si dipana tra numerosi colpi di scena, mentre il piccolo eroe guadagna poteri speciali, nuovi colpi di spada e salva la principessa, senza mai un calo nel ritmo. Torneremo presto a parlare di GdR d'Azione e, quindi, di *Dew Prism* (Square) e *Dragon Valor* (Namco), da poco usciti in Giappone. Intanto, si profila all'orizzonte *Vagrant Story*, che promette di rivoluzionare il genere e sbaragliare la concorrenza al gran completo.



DALLA A ALLA Z

AVETE FIUTATO UN AFFARE? VOLETE AMPLIARE LA VOSTRA CULTURA? QUI C'È TUTTO, DALLA A ALLA Z.

A

A BUG'S LIFE 58%

SONY • L.108.000 • PIATTAFORME
È molto più conveniente risparmiare i soldi e noleggiare la videocassetta.

ACE COMBAT 2 75%

NAMCO • L.99.900 • SIMULAZIONE
Pretende di essere molto realistico e per questo offre meno divertimento.

ACTION MAN EXTREME 65%

HASBRO • L.99.900 • AZIONE
Divertente ma troppo semplice: dedicato ai piccoli fan del pupazzo.

ACTUA GOLF 72%

GREMLIN • L.99.000 • GOLF
Brillante, ma superato dal seguito.

ACTUA GOLF 2 81%

GREMLIN • L.99.000 • GOLF
Sei percorsi e un eccellente sistema di telecamere.

ACTUA GOLF 3 80%

GREMLIN • L.99.900 • GOLF
Actua Golf 3 è una delle migliori "simulazioni" di golf per PlayStation.

ACTUA ICE HOCKEY 69%

GREMLIN • L.99.000 • HOCKEY
Un discreto sforzo di produzione. Giocabile, fluido e semplice da usare.

ACTUA ICE HOCKEY 2 69%

GREMLIN • L.99.900 • HOCKEY
Non è cambiato molto dal primo. Gradevole la colonna sonora.

ACTUA POOL 85%

GREMLIN • N.D. • BILIARDO
Ammirevole e piuttosto impegnativo, ma consigliato solo agli appassionati.

ACTUA SOCCER 76%

GREMLIN • L.49.900 • CALCIO
Dimostra la sua età, ed è stato adombrato dalla serie *ISS*.

ACTUA SOCCER 2 89%

GREMLIN • L. 99.900 • CALCIO
Come sopra.

ACTUA SOCCER 3 85%

GREMLIN • L.99.900 • CALCIO
Una valida alternativa a *ISS Pro* - qualche anno fa...

ACTUA SOCCER CE 49%

GREMLIN • L.95.000 • CALCIO
Da evitare: un investimento inutile ora che *Actua* è in versione Platinum.

ACTUA TENNIS 35%

GREMLIN • L.100.000 • TENNIS
Cercate *Smash Court Tennis*.

ADIDAS POWER SOCCER 25%

PSYGNOSIS • L.99.000 • CALCIO
Un ibrido tra realismo e azione non proprio convincente.

ADIDAS POWER SOCCER 2 63%

PSYGNOSIS • L.99.000 • CALCIO
Arcade, è vero, ma battuto da *Actua Soccer 2*, il che è tutto dire...

ADIDAS POW.SOC.INT '97 25%

PSYGNOSIS • L.99.000 • CALCIO
Identico al suo predecessore eccetto alcuni dettagli inutili. Fate voi...

ADIDAS '98 20%

PSYGNOSIS • L.99.900 • CALCIO
Oh cielo, che brutto! Non va...

AGENT ARMSTRONG 54%

VIRGIN • L.92.000 • SPARATUTTO
Un piacevole sparatutto laterale, che ogni tanto sorprende con sezioni 3D.

AGILE WARRIOR 38%

VIRGIN • L.99.000 • SPARATUTTO
Uno sparatutto travestito da simulazione di volo (ignobile).

AIR COMBAT 74%

NAMCO • L.49.900 • SPARATUTTO
Grafica nella norma e missioni noiose nonostante le nobili origini Namco.

AIRNAUTS 14%

RED LEMON • L.99.000 • VOLO
Volete volare? Meglio *Wipeout 3*.

AKUJI THE HEARTLESS 86%

EIDOS • L.79.000 • AVVENTURA
Tutt'altro che il nuovo *Tomb Raider*. L'atmosfera voodoo è però intrigante.

ALIEN TRILOGY 68%

ACCLAIM • L.49.900 • SPARATUTTO
Peccato, i film sono belli...

ALL STAR SOCCER 07%

EIDOS • L.99.000 • CALCIO
Il calcio come non vorreste mai vederlo.

ALL STAR TENNIS 83%

UBISOFT • L.99.000 • TENNIS
Azione intensa, veloce e credibile, un successo a sorpresa.

ALLIED GENERAL 14%

MINDSCAPE • L.99.000 • STRATEGIA
Strategia bellica per nostalgici e, soprattutto, masochisti.

ALONE IN THE DARK 44%

INFOGRAMES • L.99.000 • AVVENT.
Avete presente *Resident Evil*? Da qui è cominciato il tutto.

ALUNDRA 90%

PSYGNOSIS • L.99.000 • GDR
Un'avventura fantasy dalla grande profondità, rigorosamente in 2D.

ANDRETTI RACING 49%

EA • L.99.000 • CORSE
Con tutti i giochi di guida in circolazione, dovevate scegliere questo?

APE ESCAPE 94%

SONY • L.99.000 • PIATTAFORME
Livelli enormi e divertenti gadget da usare. Consigliatissimo!

APOCALYPSE 77%

ACTIVISION • L.99.000 • SPARATUT.
Uno sparatutto abbastanza buono con Bruce Willis protagonista.

AQUANAUT'S HOLIDAY 61%

SONY • L. 99.000 • STRATEGIA
Potreste affezionarvi, ma difficil-

mente ve ne innamorerete.

ARCADE GREATEST HITS 53%

GTI • L.99.000 • ARCADE
Una compilation di vecchi classici con *Marble Madness* e *Gauntlet*.

AREA 51 07%

GTI • L.99.000 • SPARATUTTO
Sparatutto con pistola, che puzza più di una gabbia di criceti.

ARMY MEN 3D 77%

3DO • L.108.900 • AZIONE
Soldatini di plastica si combattono. Giocare all'aria aperta è diverso...

ARCADE PARTY PACK 26%

MIDWAY • L.N.D. • RACCOLTA
La nostalgia non può comunque giustificare una simile raccolta.

ASSAULT 84%

TELSTAR • L.99.000 • SPARATUTTO
Abbastanza vario e piacevole da meritare almeno una visione.

ASSAULT RIGS 46%

SONY • L.99.000 • SPARATUTTO 3D
Doom con i carri armati. I controlli penalizzano il gioco.

ASTERIX 72%

INFOGRAMES • L.99.000 • STRATEGIA
Una versione rinnovata, spiritosa e facile da apprendere di *Risiko*.

ASTERIODS 59%

ACTIVISION • L.70.000 • SPARATUT.
Il gioco più antico del mondo è tornato con una grafica nuova di zecca.

ATARI CLASSICS 38%

GTI • L.99.000 • ARCADE
Battlezone, *Asteroids*... perfette conversioni che non divertono più.

ATLANTIS 52%

CRYO • L.99.900 • AVVENTURA
Un'avventura grafica elementare, ma non sgradevole.

AUTO DESTRUCT 52%

EA • L.99.000 • GUIDA
Un'auto veloce. Bene! Dotata di armi. Meglio! Purtroppo finisce qui...

AYRTON SENNA KART 65%

DOMARK • L.99.000 • CORSE
Una licenza di dubbio gusto per un gioco semplice ma ben realizzato.

AYRTON SENNA KART 2 18%

OCEAN • L.99.900 • CORSE
Mangiare sabbia è più divertente che giocare a questo coso.

AZURE DREAMS 62%

KONAMI • L.99.000 • GDR
Non è *Final Fantasy VII* e assomiglia a un gioco del Megadrive.

B

B-MOVIE 86%

GT INTERACTIVE • N.D. • SPARATUT.
Una difficoltà perversa e una certa ripetitività minano questo gioco.

BABY UNIVERSE 05%

SONY • L.92.000 • MUSICALE
Solo se ve lo regalano.

BALLBLAZER CHAMPIONS 22%

VIRGIN • L.99.000 • SPORT FUTURO
Una di quelle varianti futuristiche di football/hockey che risulta meno stimolante delle sue controparti reali.

BATMAN FOREVER 09%

ACCLAIM • L.99.000 • PICCHIADURO
Il ritorno dei picchiaduro in stile "picchia, cammina, corri". Orribile.

BATMAN & ROBIN 66%

ACCLAIM • L.99.000 • PICCHIADURO
Una miscela di generi ludici differenti che quasi funziona.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 65%

SONY • L.49.900 • PICCHIADURO
Uno dei primi titoli ad aprire le danze su PlayStation. Ai tempi piacque.

BATTLE A. TOSHINDEN 2 65%

SONY • L.99.000 • PICCHIADURO
Nuovi personaggi e grafica migliorata. Ma non è un granché.

BATTLE A. TOSHINDEN 3 67%

GREMLIN • L.99.000 • PICCHIADURO
Il terzo della serie, sempre più lontano dal capolavoro della Namco.

BATTLE STATIONS 20%

EA • L.110.000 • STRATEGIA/AZIONE
Non è la solita "battaglia navale", è addirittura meno emozionante.

BEDLAM 10%

GTI • L.99.000 • STRATEGIA
Una specie di *Syndicate* soffocato da grafica orribile e scattosa.

BIG AIR 29%

EA • L.99.900 • SPORTIVO
Un pessimo gioco di snowboard di cui non sentivamo il bisogno.

BIO FREAKS 83%

GTI • L.99.000 • PICCHIADURO
In *Bio Freaks* ci sono molto più sangue e orrendi smembramenti che nella stanca serie di *Mortal Kombat*.

BLACK DAWN 64%

VIRGIN • L.99.000 • SPARATUTTO 3D
Il sequel di *Agile Warrior* abbandona gli areoplani a favore di un elicottero.

BLAM! MACHINEHEAD 59%

SONY • L.99.000 • SPARATUTTO 3D
Sparatutto 3D con grafica colorata e un sacco di bersagli da colpire.

BLAST CHAMBER 31%

ACTIVISION • L.99.000 • ROMPIKAPÒ
Mix di puzzle e azione in cui si controlla un omino legato a una bomba.

BLAST RADIUS 82%

PSYGNOSIS • L.99.000 • SPARATUT.
Manca completamente di originalità ma, forse, lo si può anche perdonare.

BLASTO 65%

SONY • L.99.000 • PIATTAFORME
Un gioco di piattaforme decisamente lento. Non è neanche bello a vedersi.

BLAZING DRAGONS 41%

BMG • L.99.000 • AVVENTURA
Avventura punta-e-clicca in grado di gettarvi nella più nera disperazione.

BLOODY ROAR 80%

VIRGIN • L.99.900 • PICCHIADURO
I combattenti si trasformano in animali. Molto originale e coinvolgente.

BLOODY ROAR 2 90%

BMG • L. 92.000 • PICCHIADURO
Effetti speciali e animazioni stupefacenti lo rendono un picchiaduro da non lasciarsi sfuggire.

BOMBA: 98 60%

BMG • L.99.000 • CALCIO
Piccoli errori lo rovinano, oltre a giocatori bruttini e poca atmosfera.

BOMBERMAN FAN. RACING 25%

VIRGIN • L. 92.000 • CORSE
La grafica lo rende anche peggiore di *Runrig Wild*. Una vera fregatura.

BOMBERMAN WORLD 75%

SONY • L.92.000 • PIATTAFORME
Conversione di un vecchio classico. Fantastico in multiplayer.

BRAHMA FORCE 63%

JVC • L.99.000 • SPARATUTTO
Terzo capitolo di una serie inutile, assieme a *Kileak the Blood* (orribile) e *Epidemic* (scialbo).

BREAK POINT TENNIS 59%

OCEAN • L.99.000 • TENNIS
Tennis in 3D che strizza l'occhio più al realismo che al divertimento.

BREATH OF FIRE III 84%

VIRGIN • N.D. • GDR
Un gioco di ruolo originale che mostra tutti in prospettiva isometrica.

BRIAN LARA CRICKET 88%

CODEMASTERS • L.99.900 • SPORT
La conoscenza approfondita del cricket non è essenziale... Ma agli italiani cosa importa?

BROKEN SWORD 78%

SONY • L.99.000 • AVVENTURA
Un'avventura punta-e-clicca classica. Può dare soddisfazioni, ma non aspettatevi emozioni ogni minuto.

BROKEN SWORD 2 82%

SONY • L.92.000 • AVVENTURA
Un seguito più che degno. Se vi annoia il gioco lento, metodico, ragionato e basato sulla trama, evitatelo.

BUBBOB RAINBOW ISLE 46%

SONY • L.99.000 • PIATTAFORME
Due arcade in uno: nostalgico e ormai poco interessante.

BUGGY 54%

GREMLIN • L.109.000 • GUIDA
Gara di macchinine radiocomandate rovinata da animazioni scarse.

BURNING ROAD 65%

EIDOS • L.99.000 • CORSE

Le macchine slittano a ogni curva per rendere il tutto più "interessante"...

- BUSBY 3D** 06%
- TELSTAR • L.999.000 • PIATTAFORME**
Genere: sciattiforme. Impossibile da direzionare e piatto sotto ogni aspetto.
- BUGS BUNNY: LIT** 84%
- INFOGRAMES • L.100.000 • PIATTAF.**
Gioco di piattaforme con le carte in regola, consigliato agli amanti del protagonista orecchiuto.
- BUSHIDO BLADE** 82%
- SONY • L.99.000 • PICCHIADURO**
Armi tradizionali giapponesi, e la morte prende la forma di un singolo colpo di spada ben assestato.
- BUST A GROOVE** 88%
- SONY • L.99.000 • DANZA**
Bisogna ballare seguendo le indicazioni su schermo. Quasi imperdibile.
- BUST-A-MOVE 2** 92%
- ACCLAIM • L.499.000 • PUZZLE**
Uno dei più bei puzzle mai usciti, in grado di competere con *Tetris*.
- BUST-A-MOVE 3** 86%
- ACCLAIM • L.99.000 • PUZZLE**
Nella struttura è identico a *Bust-a-move 2*, ma sicuramente superiore.
- BUST-A-MOVE 4** 90%
- ACCLAIM • N.D. • PUZZLE**
Quasi uguale, ma è così coinvolgente e perfetto che non ci si fa caso.
- C3 RACING** 84%
- INFOGRAMES • L.999.000 • CORSE**
Tutto al posto giusto, ma non è *Gran Turismo*.
- CAPCOM GENERATIONS** 50%
- CAPCOM • L.108.900 • COMPILATION**
Una collezione su 4 CD dei migliori giochi Capcom del passato. Solo per fanatici.
- CARDINAL SYN** 69%
- SONY • L.99.000 • PICCHIADURO**
Picchiaduro dall'ambientazione fantasy che non esalta del tutto.
- CARNAGE HEART** 74%
- SONY • L.89.000 • STRATEGIA**
Progettate e costruite robot per mandarli a fare il vostro lavoro "sporco".
- CASPER** 27%
- INTERPLAY • L.99.000 • AVVENTURA**
Persino i bambini, a cui il gioco è destinato, si annoieranno dopo 10 minuti!
- CASTLEVANIA** 83%
- KONAMI • L.99.900 • AVVENTURA**
Nonostante la grandezza e la complessità sembra ancora un vecchio gioco per Super NES.

- CASTROL HONDA RACING** 52%
- THQ • N.D. • MOTO**
Un altro tentativo di simulare una gara di Superbike, un altro fallimento.
- CENTPEDE** 09%
- HASBRO • L.109.900 • SPARATUTTO**
Definirlo semplicemente brutto è un valido eufemismo.
- CHAMP MOTOCROSS** 80%
- THQ • L.109.000 • MOTOCROSS**
Fango e acrobazie sono più divertenti dell'asfalto duro e ruvido.
- CHEESY** 06%
- OCEAN • L.999.000 • PIATTAF.**
Un platform 3D scadente e per giunta non originale.
- CHESSMASTER 3D** 50%
- MINDSCAPE • L.99.000 • SCACCHI**
Le modalità, i livelli e le opzioni sono abbondanti, ma l'interfaccia...
- CHESSMASTER II** 80%
- MINDSCAPE • L.99.900 • SCACCHI**
L'interfaccia è ben realizzata. Un'esperienza per tutti i palati.
- CHILL** 31%
- EDOS • L. 99.000 • SPORTIVO**
Il sistema di controllo rovina un titolo di snowboard che non sarebbe stato comunque un capolavoro.
- CHRON. OF THE SWORD** 28%
- PSYGNOSIS • L.99.000 • AVVENTURA**
Aggirarsi per un mondo medioevale può sembrare attraente: in realtà è molto noioso e, alla lunga, stanca.
- CIRCUIT BREAKERS** 88%
- MINDSCAPE • L.99.000 • GUIDA**
Macchinine, circuiti fantasiosi, molte insidie e burroni senza fondo. Ecco un gioco fatto apposta per essere giocato in multiplayer!
- CITY OF THE LOST CHILDRENS** 53%
- PSYGNOSIS • L.99.000 • AVVENTURA**
Nonostante la bella grafica e i filmati questa avventura è proprio noiosa.
- CIVILIZATION 2** 91%
- ACTIVISION • L. 99.900 • STRATEGIA**
Quando Sim City incontra C&C...
- CLOCK TOWER** 47%
- ASCI • L.99.000 • AVVENTURA 3D**
Prendete *Resident Evil* e peggioratelo con una struttura troppo rigida.
- COLIN MCRAE RALLY** 94%
- CODEMASTERS • L.499.000 • GUIDA**
Incredibile simulazione di rally che merita tutta la vostra attenzione.
- COLONY WARS** 74%
- PSYGNOSIS • L.99.900 • SPARATUTTO**
Gioco di combattimento spaziale dalla grafica spettacolare. Poco originale...
- COLONY WARS VENGEANCE** 77%
- PSYGNOSIS • L.94.900 • SPARATUT.**
Rispetto al primo capitolo fallisce nel rapporto sfida/ frustrazione.
- COMMAND & CONQUER** 85%
- VIRGIN • L.499.000 • STRATEGIA**
Gioco di strategia che fece

- scalpore sul PC, ma che sembra un po' monotono sulla PlayStation.
- C&C: RED ALERT** 91%
- VIRGIN • L. 499.000 • STRATEGIA**
Grafica migliorata, giocabilità elevata e possibilità di utilizzare il mouse e il link up. Decisamente il meglio.
- C&C RETALIATION** 92%
- VIRGIN • L. 95.900 • STRATEGIA**
Aggiornamento di *Red Alert* che merita una certa considerazione.
- CONSTRUCTOR** 70%
- ACCLAIM • N.D. • STRATEGIA**
Costruire un impero edile per ricavare profitti dagli inquilini è una buona idea - su PC...
- CONTRA: LEGACY OF WAR** 54%
- KONAMI • L.99.000 • SPARATUTTO**
Azione veloce e frenetica, un sacco di power-up e di armi, tonnellate di missili che sfrecciano in ogni direzione.
- COOL BOARDERS** 65%
- SONY • L.499.000 • SPORTIVO**
Un gioco di corse in snowboard nel quale non dovrete in realtà correre contro nessuno.
- COOL BOARDERS 2** 90%
- SONY • L.499.000 • SPORTIVO**
Splendida modalità a due giocatori e un sacco di evoluzioni da provare.
- COOL BOARDERS 3** 91%
- SONY • L.108.000 • SPORTIVO**
Fa tutto quello che fa *Cool Boarders 2*, ma di gran lunga meglio.
- COURIER CRISIS** 36%
- BMG • L.99.900 • GUIDA/AZIONE**
Guida spericolata in sella a una bici. Originale ma non divertente.
- CRASH BANDICOOT** 85%
- SONY • L.49.000 • PIATTAFORME 3D**
Un fantastico platform 3D. D'accordo, non è molto 3D, ma lo è più di altri. Non cessa mai di stupire. Un affare.
- CRASH BANDICOOT 2** 85%
- SONY • L. 49.900 • PIATTAFORME 3D**
Più grande e tosto del primo, e pieno di trovate bizzarre e curiose.
- CRASH BANDICOOT 3** 93%
- SONY • L. 108.000 • PIATTAFORME**
Continua a migliorarsi! Supercolorato e ben definito, il migliore della serie.
- CRASH TEAM RACING** 90%
- SONY • L.109.900 • GUIDA**
Divertimento a lungo termine sia nel gioco singolo che nella fantastica modalità a quattro giocatori.
- CRIME KILLER** 76%
- INTERPLAY • L.89.000 • SPARATUT.**
Uno sparatutto su auto fantascientifiche che ha fatto il suo tempo.
- CRITICAL DEPTH** 42%
- GTI • L.99.000 • SPARATUTTO**
Uno sparatutto 3D senza molte pretese, reso più "allettante" dal fatto che l'azione si svolge sott'acqua.
- CRITICOM** 58%
- VIRGIN • L.99.000 • PICCHIADURO**
Vi piacciono i picchiaduro? *Tekken 3*

- basta e avanza.
- CROC** 62%
- EA • L.499.000 • PIATTAFORME 3D**
Il primo dei platform 3D, una vera delusione: manca il senso di libertà.
- CROC 2** 85%
- FOX • L.99.000 • PIATTAFORME**
Un grande miglioramento: definito, colorato e incredibilmente divertente.
- CRUSADER: NO REMORSE** 43%
- EA • L.99.000 • SPARATUTTO**
Shoot'em up ultra violento in visuale isometrica, troppo ripetitivo e semplice per attrarre a lungo.
- CRYPT KILLER** 24%
- KONAMI • L.99.000 • SPARATUTTO**
La conversione scattosa e brutta di un arcade che sfrutta la pistola della Konami. Non bello.
- CYBERIA** 19%
- INTERPLAY • L.99.000 • AVVENTURA**
Un tizio prerenderizzato si aggira per corridoi prerenderizzati in cerca di avventure e imbattendosi in stupidi sottogiocchi-sparatutto renderizzati.
- CYBER SLED** 33%
- NAMCO • L.99.000 • ARCADE**
Rimettetelo sullo scaffale immediatamente!
- CYBERSPEED** 02%
- MINDSCAPE • L.99.000 • CORSE**
Come *WipeOut* ma ingiocabile.
- D** 56%
- ACCLAIM • L.99.000 • AVVENTURA**
Bello da guardare, noioso da giocare, a meno che non vi piaccia contemplare la TV.
- DARK FORCES** 63%
- VIRGIN • L.99.000 • SPARATUTTO 3D**
Remake di *Doom* con l'universo di Guerre Stellari. Superato.
- DARKLIGHT CONFLICT** 67%
- EA • L.99.000 • SPARATUTTO**
Battaglie spaziali e tonnellate di missili per un discreto sparatutto.
- DARK STALKERS** 64%
- VIRGIN • L.99.000 • PICCHIADURO**
Un gioco di lotta niente male, ma la trasposizione da casa è deludente.
- DAVIS CUP TENNIS** 16%
- TELSTAR • L.99.000 • TENNIS**
Scami pupazzetti di altri tempi si muovono freneticamente in un gioco che non ha niente a che vedere con il tennis, nonostante la licenza.
- DEAD BALL ZONE** 60%
- GT • N.D. • SIMULAZIONE SPORTIVA**
Pallido rifacimento di *Speedball*, un classico per Amiga.

- DEAD OR ALIVE** 86%
- SONY • L.99.900 • PICCHIADURO**
Le combo e un buon design dei personaggi lo rendono un acquisto obbligato per tutti i fan dei picchiaduro tridimensionali.
- DEATHTRAP DUNGEON** 70%
- EDOS • L.89.000 • PIATTAF.**
Grafica scialba, livelli claustrofobici e una telecamera che fa sempre quello che vuole. Di fianco a *Tomb Raider* non fa bella figura.
- DEFCON 5** 22%
- SONY CE • L.99.000 • AVVENTURA**
Aggirarsi in una stazione spaziale semi-deserta, girando interruttori e sparando a robot verdi mal disegnati non sempre è eccitante.
- DEMOLITION RACER** 54%
- INFOGRAMES • L.109.900 • GUIDA**
Manca di originalità e di attenzione ai dettagli, in più è noioso.
- DESCENT** 76%
- INTERPLAY • L.99.000 • SPARATUTTO**
È *Doom* in 3D. Volate con la vostra nave attraverso corridoi tortuosi, sparando a tutto ciò che vedete!
- DESCENT 2** 60%
- INTERPLAY • L.99.000 • SPARATUTTO**
Hanno aggiunto nuove caratteristiche, ma il risultato finale è caotico.
- DESTREGA** 65%
- SONY • L.93.000 • PICCHIADURO**
Enormi arene 3D, poteri magici e botte da orbi. Niente di speciale: come tanti altri.
- DESTRUCTION DERBY** 58%
- SONY CE • L.499.000 • GUIDA**
Gareggiare in piccoli e noiosi circuiti, con una marea di collisioni, nel tentativo di spazzare via le altre macchine.
- DESTRUCTION DERBY 2** 91%
- SONY CE • L.499.000 • GUIDA**
Nettamente migliore rispetto al precedente tentativo. Difficilmente riuscirà a stupirvi ora.
- DEVIL DICE** 73%
- SONY • L.92.000 • PUZZLE**
Se gli concederete un po' di tempo si rivelerà un ottimo rompicapo.
- DEVIL'S DECEPTION** 17%
- OCEAN • L.99.900 • AVVENTURA**
Veramente scarso: dovrebbe bastarvi per starne alla larga.
- DIABLO** 38%
- EA • L.99.000 • AVVENTURA**
Gioco noioso che sotto l'aspetto grafico non è nulla di eccezionale...
- DIE HARD TRILOGY** 93%
- EA • L.49.900 • SPARATUTTO/GUIDA**
3 giochi in uno, e tutte le ambientazioni hanno una grafica eccezionale e una giocabilità impressionante.
- DINO CRISIS** 93%
- CAPCOM • L.119.900 • AZIONE**
Un classico assoluto che senza dubbio darà origine a una serie autonoma. La versione PAL è più difficile.

- DISCWORLD** 10%
- SONY • L.999.000 • AVVENTURA**
Estremamente difficile, ripetitivo e dalla struttura obsoleta.
- DISCWORLD 2** 39%
- SONY • L.999.000 • AVVENTURA**
Un po' meglio del primo, ma ancora troppo lento.
- DISCWORLD NOIR** 65%
- GTI • L.108.900 • AVVENTURA**
Avventura punta e clicca arricchita da sfumature noir/demenziali.
- DISRUPTOR** 68%
- INTERPLAY • L.99.000 • SPARATUTTO**
Un clone di *Doom* che riesce quasi a riprodurre le emozioni e l'azione del maestro. "Quasi", appunto.
- DIVER'S DREAM** 59%
- KONAMI • L.99.000 • AVVENTURA**
Un gioco di esplorazione subacquea che non turberà i sonni di nessuno.
- DODGEM ARENA** 60%
- BLACK FRIAR • L.104.000 • SPORT**
Cosa si ottiene mescolando *Wipeout* e *NHL 99*? La risposta è *Dodgem Arena*. Ma non sempre gli ingredienti migliori danno risultati apprezzabili.
- DOOM** 93%
- GTI • L.49.900 • SPARATUTTO**
Il primo della classe, in tutti i sensi, soprattutto in quello cronologico.
- DRAGONHEART** 01%
- Il peggior gioco di tutti i tempi.
- DREAMS** 04%
- CRYO • N.D. • PIATTAFORME**
Un programmatore Yarozé dilettante avrebbe potuto fare di meglio.
- DRIVER** 96%
- GTI • L.99.000 • GUIDA**
Gioco di guida splendente e dalla fedina penale lurida.
- DUKE NUKEM** 86%
- GTI • L.99.000 • SPARATUTTO**
Conversione da PC divertente da giocare arricchita da un tocco di umorismo noir.
- DUKE NUKEM: TIME TO KILL** 67%
- GTI • L.90.000 • SPARATUTTO**
È un gioco nella classica tradizione "spara a tutto e tutti" adattato a una prospettiva tipo *Tomb Raider*.
- DYNASTY WARRIORS** 77%
- OCEAN • L.99.000 • PICCHIADURO**
Bellissimo da vedere e pieno di interessanti personaggi armati in stile *Soul Blade*, comunque inferiore al titolo Namco.
- E** 56%

VIRGIN • L.99.000 • PLATFORM

Conversione gradevole della datata versione per Megadrive. Si poteva fare di meglio.

ELIMINATOR 25%

PSYGNOSIS • L.108.000 • SPORTIVO
Il fatto che sia prodotto dalla stessa casa di *Wipeout* può solo dispiacere.

EPGA GOLF 46%

INFOGRAMS • L.99.000 • GOLF
Grafica scadente e giocabilità allo stesso livello.

EPIDEMIC 47%

SONY • L.89.900 • SPARATUTTO
Il seguito di *Kileak the Blood* (uno dei peggiori giochi mai esisititi).

ESPN EXTREME GAMES 14%

SONY • L.99.000 • SPORTIVO
Passabili scenari 3D e sport alternativi, come lo snowboard e la mountain bike. Brutto.

EVERYBODY'S GOLF 84%

SONY • L.92.000 • GOLF
Un gioco di golf accessibile a tutti, con personaggi simpatici e design delle buche molto intelligente.

EVIL ZONE 77%

THQ • L.109.000 • PICCHIADURO
Azione violenta in stile manga alla portata di tutti. Niente combo anno-da-dita, solamente due pulsanti e tanto spettacolo.

EXCALIBUR 2555AD 40%

TELSTAR • L.99.000 • AVVENTURA
Patetico tentativo di superare *Tomb Raider* con dei goffi elementi GDR.

EXHUMED 87%

BMG • L.99.000 • AVVENTURA
Azione frenetica, puzzle, livelli ben fatti, effetti sonori d'atmosfera e mostri potenti. *Doom* a caccia di mummie.

EXPLOSIVE RACING 67%

JMI • L.99.900 • GUIDA
Il seguito di *Burning Road* ha più piste e più veicoli, ma sempre i soliti difetti.

EXTREME PINBALL 11%

EA • L.99.000 • FLIPPER
Completamente anonimo.

F

FI WORLD GRAND PRIX 79%

EDOS • L.119.900 • GUIDA
Una simulazione di F1 senza troppe infamie e senza alcuna lode.

FADE TO BLACK 73%

EA • L.49.900 • AVVENTURA
Una storia coinvolgente e un buon mix di azione e rompicapo. Non è stellare ma è un bel gioco.

FANTASTIC FOUR 04%

ACCLAIM • L.99.900 • PICCHIADURO
Un picchiaduro a scorrimento laterale con una pennellata di 3D. Graficamente orribile.

FAPL MANAGER 2000 74%

EA • L.99.000 • MANAGERIALE
Un buon gioco, ma c'è di meglio.

FELONY 11-79 63%

ASCI • L.99.000 • GUIDA
Un gioco di guida attraverso città, supermercati... Pochi circuiti e carenza di opzioni.

FIFA '96 22%

EA • L.49.900 • CALCIO
Gioco lento e grafica povera sono solo due dei difetti di *Fifa '96* - nemmeno i peggiori...

FIFA '97 38%

EA • L.99.900 • CALCIO
I controlli poco intuitivi non vi faranno mai sentire a vostro agio.

F'98: ROAD TO WORLD CUP 91%

EA • L.95.000 • CALCIO
Il terzo miglior *Fifa* della serie.

FIFA WORLD CUP '98 91%

EA • L.85.000 • CALCIO
Stile di gioco rapido, comandi ingegnosi e le belle inquadrature rendono l'esperienza coinvolgente.

FIFA '99 93%

EA • L.99.000 • CALCIO
Il secondo miglior *Fifa* della serie.

FIFA 2000 90%

EA • L.99.000 • CALCIO
È sempre il solito *Fifa* ma è più bello che mai. Il miglior gioco di calcio di provenienza occidentale.

FIFTH ELEMENT 62%

SONY • L.99.000 • PLATFORM
Una conversione su licenza poco interessante.

FIGHTING FORCE 69%

CORE • L.99.900 • PICCHIADURO
Bella pensata, ma la realizzazione non è eccezionale.

FIGHTING FORCE 2 81%

EDOS • L.108.900 • AZIONE
Sostituite l'ingrediente *Tekken* con *Metal Gear* e otterrete un seguito accattivante.

FINAL DOOM 79%

GTI • L.99.000 • SPARATUTTO
Il seguito del famoso *Doom* ha 30 nuovi livelli e una grafica migliorata..

FINAL FANTASY VII 97%

SONY • L.49.900 • GDR
Il più grande e probabilmente il migliore gioco di ruolo di sempre.

FINAL FANTASY VIII 93%

SQUARE • L.110.000 • GDR
Forse *FFVII* è leggermente più bello in quanto a trama, ma *FFVIII* rimane pur sempre il secondo miglior GdR!

FIRESTORM 78%

CORE • L.49.900 • SIMULAZIONE
Pieno di missioni, con vari obiettivi da

portare a termine e centinaia di differenti bersagli da distruggere.

FIRO AND KLAUD 26%

BMG • L.99.000 • AVVENTURA
Se fosse stato un bel gioco ne avreste sicuramente già sentito parlare.

FLOATING RUNNER 29%

T.H.Q. • L.99.000 • PIATTAFORME
I poligoni sono bruttini, il punto di vista è errato e crea confusione.

FLUID 70%

SONY • L.99.000 • MUSICALE
Guidate un delfino per l'oceano alla ricerca di sonorità e timbri, quindi usateli per creare delle melodie.

FORMULA 1 82%

SONY • L.49.900 • GUIDA
Buon simulatore di F1 basato sul campionato '95. Un must per gli appassionati.

FORMULA 1 '97 89%

PSYGNOSIS • L.49.900 • CORSE
Non solo sono disponibili nuove scuderie e tracciati, ma anche una nuova grafica in alta risoluzione, il commento e altre opzioni.

FOMULA 1'98 62%

PSYGNOSIS • L.116.000 • GUIDA
I nuovi sviluppatori Visual Sciences non hanno migliorato il vecchio *Formula 1*. Deludente.

FORMULA ONE 99 93%

SONY • L.114.000 • GUIDA
Tutti gli elementi contribuiscono a creare un Gran Premio in casa propria. Eccellente!

FORMULA KARTS 40%

TELSTAR • L. 99.900 • CORSE
Veloce, ma non abbastanza...

FORSAKEN 68%

ACCLAIM • L. 99.000 • PLATFORM
Un clone di *Descent* penalizzato da una scarsa giocabilità.

FRANK THOMAS BASEBALL 55%

ACCLAIM • L.99.000 • BASEBALL
I giocatori non sono il massimo e, poi, il baseball può diventare noioso.

FROGGER 60%

JMI • L.99.000 • ARCADE
A volte ritornano... Divertente per un po', ma non esageriamo.

FRENZY 43%

SCI • L.99.000 • SPARATUTTO
Una guerra tra frustrazione e noia è il risultato di un tentativo di originalità.

FUTURE COP: LAPD 82%

EA • N.D. • SPARATUTTO
Un'istantanea della vita sulle strade del futuro. Uno sparatutto di qualità.

G

G-DARIUS 70%

T.H.Q. • L.129.900 • SPARATUTTO
Tanto per cambiare, in questo gioco facciamo saltare in aria delle cose. Un sacco di cose.

G-POLICE 91%

PSYGNOSIS • L.49.900 • SPARATUTTO
Sparatutto strategico ora in versione Plainum: perfetto!

G-POLICE 2 94%

PSYGNOSIS • L.92.000 • SPARATUTTO
Nuovi mezzi d'assalto, nuove missioni e nuove armi. Una simulazione arcade veloce e coinvolgente.

GALAXIAN 3 09%

NAMCO • L.99.000 • SPARATUTTO
Se ci si mette pure la Namco...

GEX 57%

BMG • L.99.000 • PIATTAFORME
Un gioco brutto e poco interessante. Attenzione al seguito: è eccezionale.

GEX 3D 90%

BMG • L.99.000 • PLATFORM
Guarda dall'alto in basso molti platform 3D apparsi fino a ora.

GEX: DEEP COVER GECKO 87%

EDOS • L.99.000 • PIATTAFORME
L'azione si snoda tra telecomandi e mondi paralleli, nell'universo multicolore della TV americana.

GHOST IN THE SHELL 62%

SONY • L. 99.000 • PLATFORM
Sparatutto ispirato al famoso manga. Destinato ora solo agli appassionati.

GLOBAL DOMINATION 65%

PSYGNOSIS • L.108.000 • STRATEGIA
Se avete tempo da dedicare alla conquista del mondo ecco un gioco strategico in stile *Risiko*.

GLOVER 67%

HASBRO • L.109.900 • AZIONE
Divertente e difficile, ma gli manca quel quid per uscire dalla massa.

GOAL STORM 36%

KONAMI • L.99.000 • CALCIO
Il primo gioco di calcio della Konami, uscito prima di *ISS Deluxe* e *Pro*. Un po' troppo datato.

GRANSTREAM SAGA 76%

SONY • L.92.000 • GDR
Gioco di Ruolo dall'atmosfera gradevole; può appassionare ma non è *Final Fantasy*.

GRAN TURISMO 98%

SONY • L.49.900 • GUIDA
Il miglior gioco di guida a prezzo stracciato. Il non averci mai giocato è diventato perseguibile dalla legge.

GRAN TURISMO 2 99%

SONY • L.104.400 • GUIDA
Un capolavoro assoluto. Centinaia di auto da guidare e da modificare, un numero impressionante di gare, sia in pista che fuori strada.

GRAND THEFT AUTO 78%

BMG • L.49.900 • AZIONE
Gioco d'azione che mette i giocatori nei panni di criminali al soldo ora del-

l'una, ora dell'altra gang di mafiosi.

GTA: LONDON 87%

BMG • L.49.900 • GUIDA
Disco aggiuntivo per *GTA* con un ottimo prezzo.

GTA2 87%

ROCKSTAR G. • L.104.900 • AZIONE
Il crimine non paga, tranne che nel mondo crudele e divertente di *GTA2*.

GRIDRUN 33%

VIRGIN • L.99.000 • PUZZLE
In due giocatori assicura il divertimento, altrimenti solo brividi minori.

GUARDIAN'S CRUSADE 57%

ACTIVISION • L.95.000 • GDR
Peccato che il sistema di combattimento risulti estremamente noioso.

GUNGAGE 31%

KONAMI • L.108.900 • SPARATUTTO
Sparatutto frenetico come una partita a briscola tra due bambini dell'asilo.

GUNSHIP 2000 28%

MICROPROSE • L.99.000 • SIM. ELL.
Simulatore di elicottero scattoso, lento e fuori moda: può bastare?

H

HARD BOILED 12%

EA • L.99.900 • SPARATUTTO 3D
Sparatutto 3D, niente di più.

HARDCORE 4X4 54%

GREMLIN • L.99.000 • GUIDA
Un buon gioco di guida che non riesce a caricare di adrenalina.

HARD EDGE 63%

SUNSOFT • L.N.D. • AVVENTURA
Un gioco che può ingannare l'attesa dei fanatici di *Resident Evil* fino alla pubblicazione del prossimo episodio.

HEART OF DARKNESS 51%

OCEAN • L.49.000 • AVVENTURA
La strana storia di un ragazzo che marina la scuola per ritrovare il suo cane.

HERCULES 61%

SONY • L.49.900 • PLATFORM
Un platform sulla falsariga dei vecchi *Aladdin* e *Jungle Book* per SNES.

HEXEN 35%

GTI • L.99.000 • SPARATUTTO
Clone di *Doom* con elementi GdR: immenso e difficile, lento e confuso.

HI-OCTANE 15%

BULLFROG • L.99.000 • GUIDA
Un cd pieno di mediocrità.

HOT WHEELS 32%

EA • L.99.900 • GUIDA
Avete presente *Gran Turismo*? Bene, l'opposto...

HUGO 01%

MEDIA CON • L.98.000 • EDUCATIVO
Vietato ai maggiori di 5 anni.

HYPER FINAL MATCH TENNIS 48%

JVC • L.99.000 • TENNIS
Un'altra simulazione di tennis, abbastanza simile a *Sampras Extreme* ma non altrettanto bella.

IMPACT RACING 22%

JVC • L.99.000 • GUIDA/SPARATUTTO
Il gioco è veloce ma piatto, e il fatto di sparare non riesce a renderlo più coinvolgente.

INCREDIBLE HULK 10%

EIDOS • L.99.000 • PLATFORM
Veramente brutto. Lento, scattoso, confuso, monotono.

INDEPENDENCE DAY 33%

EA • L.89.000 • SPARATUTTO 3D
Sostanzialmente un remake di *Afterburner*. Non male, se solo non fosse per il fastidiosissimo pop-up.

IN THE HUNT 08%

THQ • L.99.000 • SPARATUTTO
Uno sparatutto con protagonista un sottomarino.

INT. TRACK & FIELD 78%

KONAMI • L.49.900 • SPORTIVO
Fate correre il vostro atleta pigiando furiosamente sui pulsanti.

INT. TRACK & FIELD 2 80%

KONAMI • L.113.300 • SPORT
Insuperabile giocato con gli amici: l'unico titolo che coinvolge anche fisicamente!

IRONMAN XO MANOWAR 03%

ACCLAIM • L.99.000 • PICCHIADURO
Cammina, premi il pulsante di attacco e aspetta che qualcuno muoia...

IRON AND BLOOD 08%

ACCLAIM • L.99.000 • PICCHIADURO
Perché può esistere sia questo sia *Tekken 3*?

ISS DELUXE 76%

KONAMI • L.99.000 • CALCIO
Un grande gioco di calcio con un look da 16 bit.

ISS PRO 89%

KONAMI • L.49.000 • CALCIO
Uno dei migliori giochi di calcio di sempre.

ISS PRO '98 96%

KONAMI • L.49.000 • CALCIO
Mancano i nomi, ma per giocabilità è secondo solo al successore.

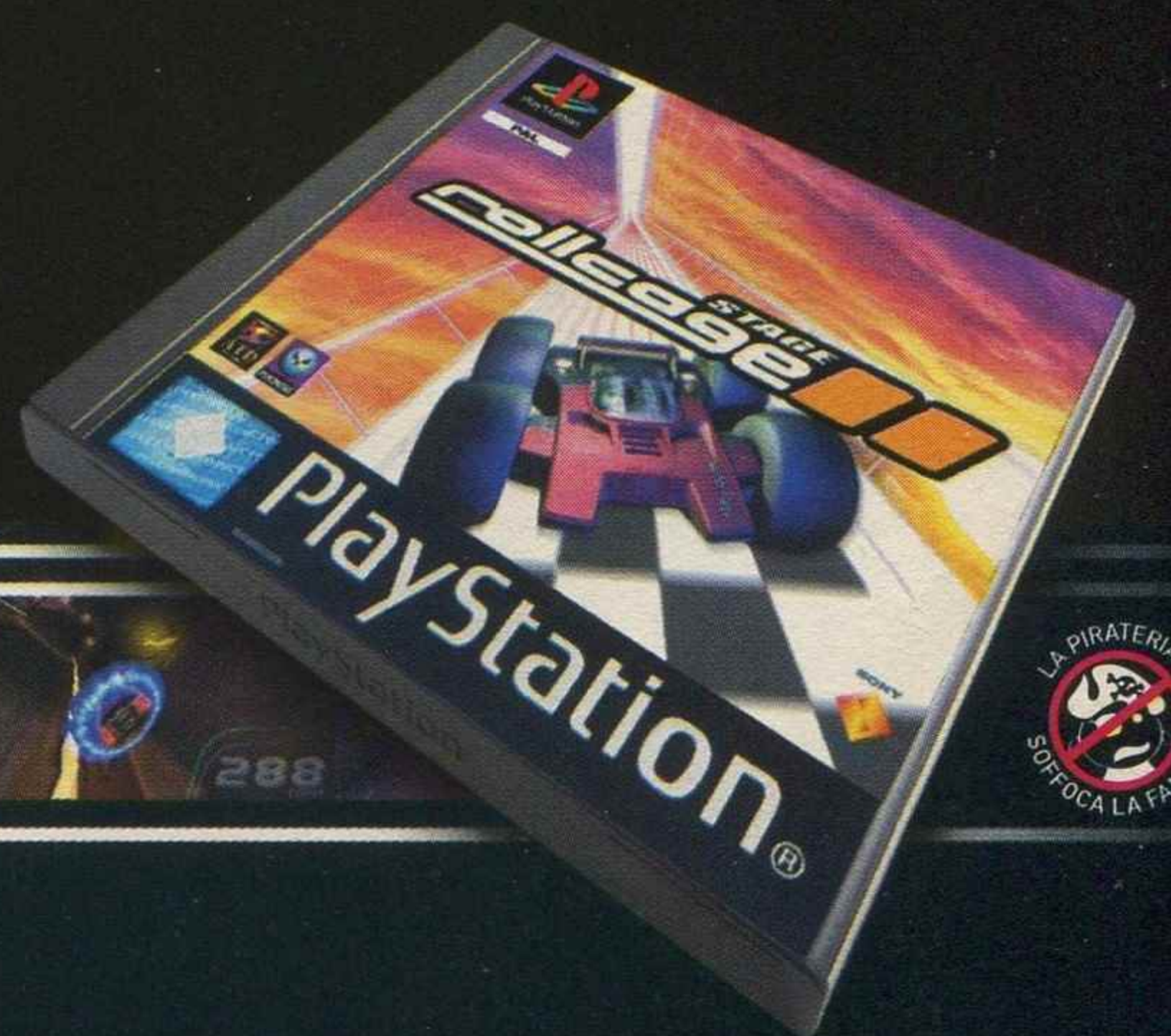
ISS PRO EVOLUTION 98%

KONAMI • L.113.300 • CALCIO

Vietao sorpassare a sinistra.

TBWA/BDDP

rollcage **STAGE II**™



SOLO PER PLAYSTATION.

Rollcage Stage 2 ti mette alla guida di bolidi da oltre quattrocento chilometri orari, capaci di correre anche sulle pareti o sui soffitti dei tunnel. E armati di missili, raggi immobilizzatori e speroni incandescenti. Perché la velocità non è tutto: è meglio fondere gli avversari che fondere il motore.



OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it Game © 2000 Psygnosis Ltd / Attention to Detail. Rollcage Stage 2, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or © of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment. Developed by Attention to Detail.

Questo non è solo il miglior gioco di calcio digitale: è IL calcio.

IZNOGOD 02%
MICROIDS • L.89.000 • PLATFORM
Un gioco per bambini frustrante.

J

JADE COCOON 73%

GRAVE • L.108.900 • GDR
Un GdR adatto a un pubblico senza pretese: divertente ma troppo breve.

JEREMY MCGRATH SMC 18%

ACCLAIM • L.99.000 • MOTOCROSS
Grafica sgranata in bassa risoluzione e giocabilità infima.

JERSEY DEVIL 70%

OCEAN • L.119.000 • PLATFORM
Grande libertà di movimento. Ma il gioco non è così interessante.

JET RIDER 62%

SONY • L.99.000 • CORSE
Moto jet che corrono sia sull'acqua che sulla terra. In malo modo.

JET RIDER 2 43%

SONY • L.99.000 • GUIDA
Un seguito peggiore dell'originale.

JOHNNY BAZOOKATONE 10%

US GOLD • L.99.000 • PLATFORM
Tipico gioco di piattaforme 2D per 16 bit. Ma voi avete la PlayStation...

JONAH LOMU RUGBY 73%

CODEMASTERS • L.99.000 • RUGBY
L'unico gioco di rugby su PlayStation. Non è male, ma è sempre il rugby.

JUDGE DREDD 64%

GREMLIN • L. 99.900 • SPARATUTTO
Time Crisis è molto meglio, ma vi divertirete anche con questo.

JUMPING FLASH 78%

SONY • L.99.000 • PLATFORM 3D
Un coniglio saltella in un mondo 3D. Una volta presa la mano è grande.

JUMPING FLASH 2 81%

SONY • L.99.000 • PLATFORM 3D
Texture migliori, livelli più grandi, ma troppo semplice da finire. Peccato.

JUPITER STRIKE 24%

SONY • L.99.000 • SPARATUTTO
Altro esponente della vecchia scuola shoot'em up, e non è neanche bello.

K

KI ARENA FIGHTERS 17%

THQ • L.99.000 • PICCHIADURO
Controlli terribili, giocabilità noiosa e brutti personaggi.

KENSEI 87%

KONAMI • L.105.000 • PICCHIADURO
La superba giocabilità e le splendide combo fanno di questo gioco un degno antagonista della mitica serie *Tekken*.

KICK OFF WORLD 48%

FUNSOFT • L.99.000 • CALCIO
È un peccato che sia la parte dell'allenatore e del manager, sia quella del giocatore, siano state sviluppate in maniera approssimativa.

KICK OFF '97 38%

MAXIS • L.99.000 • CALCIO
Un altro gioco di calcio e un'altra esperienza discreta ma poco coinvolgente.

KILEAK THE BLOOD 06%

SONY • L.99.000 • SPARATUTTO
Clone spaziale di *Doom*: mal realizzato e poco attraente.

KILLER LOOP 70%

GRAVE • L.108.900 • GUIDA
Simile ai titoli della serie *Wipeout*, ma non è alla loro altezza. Inferiore anche a *Hollage*.

KILLING ZONE 01%

ACCLAIM • L.99.000 • PICCHIADURO
Orribile picchiaduro: brutti personaggi, mosse agghiaccianti, controlli imprecisi. Meglio evitarlo.

KING'S FIELD 21%

PSYGNOSIS • L.95.000 • AZIONE 3D
Patetico e arcaico incrocio fra *Doom* e un GdR.

KINGSLEY'S ADVENTURE 79%

SONY • L.92.000 • AVVENTURA
Una volpe alle prese con un mondo 3D. È carino e divertente, non è *Tomb Raider*.

KIKND KROSSFIRE 62%

INFOGRADES • L. 99.000 • STRAT.
Abbastanza buono come strategico, ma con missioni così difficili da scendere nella noia totale.

KLONOA 78%

NAMCO • L. 99.000 • PLATFORM
Un gioco di piattaforme in cui si guida una sorta di Animaniac. I livelli sono pochi e il gioco si finisce in fretta. Peccato.

KNOCKOUT KINGS 61%

EA • L.99.000 • BOXE
Ci sono tantissimi pugili "veri" e il gioco è estremamente realistico. Consigliato agli appassionati.

KNOCKOUT KINGS 2000 85%

EA SPORTS • L.99.900 • BOXE
Il miglior pugilato su PlayStation. Perde qualche colpo solo se paragonato a un vero picchiaduro.

KONAMI OPEN GOLF 67%

KONAMI • L.99.000 • GOLF
Un semplice gioco di golf con impostazione arcade.

KRAZY IVAN 44%

PSYGNOSIS • L.99.000 • AZIONE 3D
Nei panni di un grande robot dovrete fare a pezzi robot più piccoli lungo piatti livelli. È uno dei primi giochi per PlayStation.

KULA WORLD 90%

SCEE • L. 99.900 • PUZZLE
Rompicapo stimolante e imperdibile.

KURUSHI 78%

SONY • L.99.000 • PUZZLE
Eliminate enormi cubi prima di venire schiacciati.

KURUSHI FINAL 60%

SONY • L.92.000 • ROMPICAPO
Più difficile di Tetris, più surreale di un cetriolo volante.

L

LEGACY OF KAIN 64%

BMG • L.99.000 • GDR/AVVENTURA
Vestite i panni di un vampiro mentre esplora un vasto territorio, fa a pezzi i nemici e succhia il sangue delle povere vergini.

LEGEND 59%

FUNSOFT • N.D. • AZIONE
Uno "spacca-tutto" vecchio stampo, che avrebbe fatto meglio a rimanere nel passato al quale appartiene..

LEGEND OF KARTIA 59%

KONAMI • L.104.000 • GDR
Nonostante sia ricco di opzioni intelligenti e di magie raffinate, il sistema di controllo e la trama sono piuttosto poverelli.

LE MANS 24 HOURS 75%

INFOGRADES • L.99.900 • GUIDA
24 ore davanti alla TV. Tante buone idee eseguite malamente: una licenza che poteva essere sfruttata meglio.

3D LEMMINGS 53%

SONY • L.99.000 • PUZZLE
Lemmings in tre dimensioni, penalizzato da un sistema di controllo macchinoso e da una certa difficoltà nel capire cosa stia accadendo.

LEMMINGS COLLECTION 72%

PSYGNOSIS • L.59.900 • ROMPICAPO
Uno dei più difficili e sconvolgenti rompicapo su cui abbiamo mai posato gli occhi.

LIBEROGRADE 65%

NAMCO • L.108.000 • CALCIO
La grande idea di controllare un unico uomo è penalizzata da una telecamera vagante e da un'intelligenza artificiale molto sospetta.

LITTLE BIG ADVENTURE 75%

EA • L.99.000 • AVVENTURA
Gioco ricco d'azione che impegnerà il vostro cervello e le vostre dita.

LIVE WIRE! 65%

SCI • N.D. • PUZZLE
Perfetto per essere un puzzle: colorato, incomprensibile e noioso...

LOADED 62%

GREMLIN • L.49.900 • SPARATUTTO
Camminate lungo livelli labirintici dispensando morte a tutto ciò che si muove. Preistorico.

LOMAX 43%

PSYGNOSIS • L.99.000 • PLATFORM
Un maggior uso delle tipiche abilità dei lemmings avrebbe aiutato questo gioco a emergere dalla massa di platform 2D.

LONE SOLDIER 73%

TELSTAR • L.99.000 • SPARATUTTO
Anche se afflitto da rallentamenti, da una strana visuale e da assurdi controlli, è quasi divertente.

LOST VIKINGS 2 78%

INTERPLAY • L.99.000 • PLATFORM
Un gioco obsoleto, in cui tre vichinghi dotati di abilità differenti attraversano intricati livelli in 2D.

LUCKY LUKE 34%

INFOGRADES • L.99.900 • PLATFORM
Un gioco francese che sembra molto vecchio e che riesce a divertire molto poco.

M

MACHINE HUNTER 56%

EDOS • L.119.000 • SPARATUTTO
Un gioco vecchio stampo, ma coinvolgente.

MADDEN '97 78%

EA • L.99.000 • FOOTBALL
Grafica scarsa ma ottima intelligenza artificiale.

MADDEN '98 82%

EA • L.99.000 • FOOTBALL
Continuate a leggere, per la serie: "Il seguito è più bello."

MADDEN NFL '99 88%

EA • L.99.900 • FOOTBALL
John Madden scopre i poligoni: i giocatori si muovono più fluidamente e ci sono le licenze di tutta la lega.

MADDEN NFL 2000 89%

EA • L.99.900 • FOOTBALL
Tutto quello che ci si aspettava da questo aggiornamento e molto di più.

MAGIC CARPET 62%

EA • L.99.000 • SPARATUTTO 3D
Una versione lievemente peggiore dell'originale per PC.

MARVEL SUPER HEROES 77%

VIRGIN • L.92.000 • PICCHIADURO
Combinazione superba: *Street Fighter* e personaggi dei fumetti!

MARVEL VS STREET FIGHTER 81%

CAPCOM • L.108.000 • PICCHIADURO
I supereroi della Marvel contro i beniamini della Capcom: il picchiaduro in 2D si rifiuta di morire.

MAXIMUM FORCE 43%

GTI • L.99.000 • PISTOLA OTTICA
Noioso e ripetitivo, ma si può giocare sia con la G-Con 45, che con le vecchie pistole ottiche.

MDK 84%

INTERPLAY • L.99.900 • SPARATUTTO
Grande successo europeo - in Italia è piaciuto un po' meno.

MECHWARRIOR 2 64%

ACTIVISION • L.99.900 • SPARAT. 3D
Fondali poveri e giocabilità semplificata. Una buona licenza sprecata.

MEDAL OF HONOR 94%

EA • L.99.900 • SPARATUTTO
Lo sparatutto 3D sbarca in Normandia. Secondo a *Quake II* solo nella modalità multigiocatore.

MEDIEVAL 85%

SONY • L.49.900 • AVVENTURA
Maghi, mostri e strane creature con combattimenti, enigmi e un mucchio di segreti.

MEGAMAN 8 13%

OCEAN • L.99.000 • PLATFORM
La grafica ha un look terribile e Mega Man reagisce male ai comandi.

MEGAMAN BATTLE&CHASE 23%

OCEAN • L.99.000 • GUIDA
Chi ha bisogno di *Mario Kart* quando possiamo avere *Mega Man Battle & Chase*? Ehm...

MEGAMAN LEGENDS 31%

VIRGIN • L.92.000 • AVVENTURA
Dovrebbero averlo capito, ormai. MegaMan e la PlayStation proprio non vanno d'accordo.

MEGA MAN X3 28%

VIRGIN • L.99.900 • PLATFORM
Merita la lapidazione perché è ESAT-TAMENTE uguale all'originale per Super Nintendo.

MEN IN BLACK 43%

OCEAN • L.99.000 • AVVENTURA 3D
Un'imitazione di *Resident Evil* malriuscita.

METAL GEAR SOLID 98%

KONAMI • L.110.000 • AZIONE
Totalmente coinvolgente! Azione e spionaggio di taglio cinematografico. In assoluto uno dei migliori giochi PlayStation.

MGS: SPECIAL MISSIONS 77%

KONAMI • L.71.500 • AZIONE
Un titolo dedicato unicamente ai maniaci di *Metal Gear*, gli unici che potrebbero apprezzarlo.

MICHAEL OWEN'S WLS 88%

EDOS • L.99.000 • CALCIO
Tantissime mosse e azioni da sviluppare, ma in fin dei conti è un po' troppo difficile e non perfetto.

MICKY WILD ADVENTURE 50%

SONY • L.49.900 • PLATFORM

Un vecchio titolo con Topolino la cui scarsa manovrabilità lascia perplessi.

MIKRO MACHINES V3 91%

CODEMASTERS • L.49.900 • GUIDA
Una telecamera vi segue fluidamente dall'alto, fissa sull'azione lungo le trenta incredibili piste in 3D. Eccellente.

MISSION IMPOSSIBLE 91%

INFOGRADES • L.99.900 • AZIONE
Un gioco che apporta qualche interessante variazione al genere dei giochi di spionaggio.

MIGHTY HITS SPECIAL 60%

JVC • L.109.900 • ROMPICAPO
A metà fra il gioco per pistola ottica e il rompicapo. Divertente SOLO per chi ha meno di 12 anni.

MILLENNIUM SOLDIER 55%

INFOGRADES • L.99.900 • SPARATUT.
Sarebbe stato un bel gioco. Se solo fosse uscito dieci anni fa.

MONACO GRAN PRIX 79%

UBISOFT • L. 110.000 • GUIDA
Vi terrà occupati per un po', ma c'è di meglio.

MONKEY HERO 66%

TAKE 2 • L.119.900 • GDR
Troppo facile. Forse che si tratti di un gioco per bambini?

MONOPOLY 04%

HASBRO INT. • L.99.000 • DA TAVOLO
La PlayStation non è un tavolo.

MONSTER SEED 69%

SUNSOFT • L.109.000 • GDR
Un'idea bizzarra e innovativa rovinata da una grafica e da una storia poco interessanti.

MONSTER TRUCKS 62%

PSYGNOSIS • L.99.000 • GUIDA
Sfortunatamente il gioco è noioso malgrado le tre modalità proposte.

MORTAL KOMBAT 3 70%

GTI • L.99.000 • PICCHIADURO 2D
Ottima conversione del gioco da sala ma conviene buttarsi sulla Trilogia.

MORTAL KOMBAT 4 68%

GT INT. • L.129.000 • PICCHIADURO
Tanto sangue e tanta azione ma poca sostanza.

MK MYTHOLOGIES 03%

GTI • L.99.000 • PICCHIADURO
Un piatto incrocio fra un picchiaduro e un platform.

MK TRILOGY 78%

GTI • L.49.000 • PICCHIADURO 2D
Questa trilogia riunisce tutti i personaggi, le mosse e i fondali dei tre giochi della serie.

MOTORHEAD 90%

GREMLIN • L.99.000 • GUIDA
Un gioco di corse veloce con una grafica incredibilmente dettagliata.

MOTOR MASH 41%

OCEAN • L.99.000 • GUIDA
Perché acquistare questo gioco quando c'è *Micro Machines V3*?

MOTO RACER 79%

EA • L.49.000 • GUIDA

Moto Racer si può giocare sia con le moto da strada che con quelle da cross.

MOTO RACER 2 40%

EA • L.99.900 • MOTOCICLISMO

Una manovrabilità incerta, un aspetto scarso e la mancanza di velocità, trascinano questo gioco nell'abisso della mediocrità.

MOTOR TOON GP 73%

SONY • L.99.000 • GUIDA

Uno dei primi giochi per PlayStation. I suoi 60 fotogrammi al secondo lasciano ancora di stucco.

MOTOR TOON GP 2 80%

SONY • L.99.000 • GUIDA

Maggiore dettaglio grafico e migliore giocabilità dagli stessi autori che in seguito realizzeranno Gran Turismo.

MR DOMINO 75%

JVC • L.99.900 • PUZZLE

Potenzialmente può rubarvi molte ore di sonno. Carino, difficile da abbandonare e per tutta la famiglia.

MTV SNOWBOARDING 70%

THQ • L.110.400 • SNOWBOARD

Un buon simulatore che tuttavia non offre nulla di più.

MYST 33%

SONY • L.99.000 • AVVENTURA

Una serie di animazioni attivate di volta in volta dalla pressione sui pulsanti.

MUSIC 92%

SONY • L.104.500 • MUSIC

Una grande idea ben realizzata.

MUSIC 2000 93%

SONY • L.104.500 • MUSIC

Grafica migliore e un numero decisamente maggiore di suoni campionati: un seguito eccellente.

N

N2O 60%

GREMLIN • L.99.000 • SPARATUTTO

Semplicemente uno sparatutto, neanche troppo intelligente. La colonna sonora però è eccezionale.

NAGANO WINTER OLYMPICS 42%

KONAMI • L.99.000 • SCI

Troppo lento. La versione per Saturn era più bella, il che è tutto dire.

NAMCO MUSEUM VOL 1 41%

NAMCO • L.89.000 • RACCOLTA

Giocate a Galaga (ok), Pacman (ok), Pole Position (ok), ToyPop (ahem...), Bosconian (uhm...) e Rally-X (eh?).

NAMCO MUSEUM VOL 2 23%

NAMCO • L.89.000 • RACCOLTA

Gaplus (ok), Xevious (ok), Mappy

(beh), Grobda (pazzesco), Dragon Buster (veeeeeecchiol) e Ms Pac Man (che senso ha?).

NAMCO MUSEUM VOL 3 27%

NAMCO • L.89.000 • RACCOLTA

Galaxian (un classico), Tower of Druga (il solito labirinto), Phozon (rompicapo), Dig Dug, Pole Position 2.

NAMCO MUSEUM VOL 4 09%

NAMCO • L.99.900 • RACCOLTA

La solita raccolta di giochi antichi.

NAMCO MUSEUM VOL 5 25%

NAMCO • L.99.900 • RACCOLTA

L'unico titolo valido in questa anacronistica raccolta Namco è Pac Mania.

NANOTEK WARRIOR 36%

VIRGIN • L.99.000 • SPARATUTTO

In volo lungo saliscie spazio-temporali, schizzando a destra e a manca sparando contro "cose".

NASCAR '98 74%

EA • L.99.000 • GUIDA

Dedicato solo a chi ama i giochi di guida con le stock car americane.

NASCAR '99 78%

EA • L. 99.900 • GUIDA

NASCAR 99 è bello e si gioca bene, ma è più noioso di un uomo noioso che si annoia.

NASCAR RACING 17%

DOMARK • L.99.000 • GUIDA

Corse lungo piste circolari con un veicolo agile come un carro armato.

NASCAR 2000 50%

EA SPORTS • L.99.900 • GUIDA

Anche se il vostro film preferito è Days of Thunder statene alla larga: non ci sono Cruise e la Kidman ed è pure più noioso.

NBA BASKETBALL 2000 85%

ACTIVISION • L.108.900 • BASKET

Divertente e giocabile: se vi piace il basket non resterete delusi.

NBA HANGTIME 50%

GT INTERACTIVE • L.99.000 • BASKET

NBA Jam è meglio, ma questo Hangtime si fa apprezzare, soprattutto quando si gioca in quattro.

NBA: IN THE ZONE 51%

KONAMI • L.99.000 • BASKET

Lo schema di gioco è penalizzato nelle azioni in cui si cerca di bloccare o rubare la palla.

NBA: IN THE ZONE 2 78%

KONAMI • L.99.000 • BASKET

Dando prova di aver preso atto delle critiche, la Konami ha migliorato In The Zone quanto possibile.

NBA JAM EXTREME 71%

ACCLAIM • L.99.000 • BASKET

Il basket arcade 2D preferito da tutti diventa un titolo 3D.

NBA JAM TE 69%

ACCLAIM • L.99.000 • BASKET

Una pazzesca velocità da arcade e azioni incredibili.

NBA LIVE '96 65%

EA • L.99.000 • BASKET

Gli sprite dei giocatori sono orribili e i controlli inaffidabili.

NBA LIVE '97 68%

EA • L.99.000 • BASKET

Se amate le "vere" simulazioni sportive questo fa per voi.

NBA LIVE '98 78%

EA • L.95.000 • BASKET

Divertente, gradevole, ben confezionato, ma troppo simile ai precedenti.

NBA LIVE 99 89%

EA • L.99.900 • BASKET

Di gran lunga il miglior gioco di basket. Un vero gioiello, finalmente.

NBA LIVE 2000 88%

EA SPORTS • L.99.900 • BASKET

Invisibili i miglioramenti rispetto al precedente.

NBA PRO '98 85%

KONAMI • L.99.000 • BASKET

È sostanzialmente In the Zone 3. Eccezionale.

NBA PRO '99 72%

KONAMI • L.99.000 • SPORTIVO

Uno dei migliori, ma non ha abbastanza spessore.

NEED FOR SPEED 30%

EA • L.99.000 • GUIDA

Scattoso e cubettoso. È vero, si possono guidare auto fantastiche, ma chi se ne frega.

NEED FOR SPEED 2 28%

EA • L.99.000 • GUIDA

La qualità dei controlli è rimasta invariata, così come la grafica. Pietà!

NEED FOR SPEED 3 81%

EA • L. 99.000 • GUIDA

La bella grafica, le ottime macchine e la brillante modalità di replay rendono questo gioco degno di nota.

NEED FOR SPEED: RC 90%

EA • L.109.900 • GARE

Road Challenge è veramente grande. Si piazza tra le prime posizioni nei giochi di guida.

NEWMAN HAAS RACING 86%

PSYGNOSIS • L.99.000 • GUIDA

L'ennesimo titolo di F1.

NFL BLITZ 89%

GT INTERACTIVE • N.D. • FOOTBALL

Le statistiche sono sparite e al loro posto c'è la più bella, semplice e brutale fiera del football.

NFL BLITZ 2000 85%

MIDWAY • L.108.900 • SPORT

Semplice e movimentato: il football americano non è mai stato così divertente!

NFL GAMEDAY 54%

SONY • L.99.000 • FOOTBALL

Mantiene nel contempo un ottimo equilibrio fra le parti strategiche e quelle d'azione.

NFL EXTREME 46%

SONY • L.99.900 • CALCIO

I sederi dei giocatori prendono fuoco, gli attaccanti urlano come matti e la giocabilità non è il massimo.

NHL '97 76%

EA • L.99.000 • HOCKEY

Non riusciremo mai a capire perché diamine FIFA 97 non sia altrettanto giocabile, veloce e fluido.

NHL '98 81%

EA • L.99.000 • HOCKEY

Semplicemente superbo. Un passo avanti rispetto alla serie calcistica.

NHL '99 74%

EA SPORTS • L. 99.900 • HOCKEY

I soliti aggiustamenti aggiungono profondità e longevità, ha un bell'aspetto ed è veramente forte.

NHL 2000 79%

EA SPORTS • L. 99.900 • HOCKEY

Rinfrescato per il nuovo millennio, ma del tutto simile al precedente.

NHL CHAMP. 2000 75%

FOX SPORT • L.108.900 • HOCKEY

Bella la grafica e grandioso il commento, ma non basta.

NHL FACE OFF 49%

SONY • L.99.000 • HOCKEY

I giocatori sono sprite che rendono il gioco rozzo e confuso.

NHL FACE OFF '97 49%

SONY • L.99.000 • HOCKEY

Licenziate tutti. Nulla è cambiato rispetto alla magra proposta dell'anno precedente.

NHL FACE OFF '99 44%

SONY • L.77.000 • HOCKEY

Una mediocre simulazione di hockey destinata a prendere la polvere sugli scaffali.

NHL OPEN ICE 20%

GTI • L.89.000 • HOCKEY

Non diverte nessuno.

NHL POWERPLAY '98 69%

VIRGIN • L.99.000 • HOCKEY

I giocatori sono un po' troppo lenti, e in generale il gioco non è divertente quanto lo sport che simula.

NIGHTMARE CREATURES 63%

SONY • L.99.000 • AVVENTURA 3D

I combattimenti sono banali e l'esplorazione si dimostra decisamente adeguata.

NINJA 75%

EIDOS • L.99.000 • AVV/PICC.

È un gioco di piattaforme? È un picchiaduro? È un'avventura? Questo gioco è tutto e nulla.

NO FEAR MOUNTAINBIKE 87%

CODEMASTERS • L.108.900 • GUIDA

Un gioco di guida mascherato da simulatore di mountain bike. Ma essendo firmato Codemasters riesce a essere bello comunque.

NOVASTORM 22%

PSYGNOSIS • L.99.000 • SPARATUT.

Una bella grafica non riesce a celare la scarsa giocabilità.

NUCLEAR STRIKE 63%

VIRGIN • L.99.000 • SPARATUTTO

Da preferire a Soviet Strike.

O

ODDWorld: ABE'S EXODUS 81%

SONY • L.99.900 • PLATFORM

Una ripetizione di Abe Oddysee. In ogni caso divertente.

ODDYSEE 88%

GTI • L.49.900 • PLATFORM

La grafica nasconde un gioco di piattaforme in 2D. Ma che gioco!

O.D.T 45%

PSYGNOSIS • N.D. • AVVENTURA

Una trama d'atmosfera non sempre rende grande un gioco.

OFF-WORLD INTERCEPTOR 04%

BMG • L.99.000 • GUIDA

Brutto in singolo, ingiocabile in due.

OLYMPIC GAMES 08%

SONY • L.99.000 • SPORT

Cerca di imitare Track and Field...

OLYMPIC SOCCER 64%

US GOLD • L.99.000 • CALCIO

Simulatore calcistico serio ma poco stimolante.

OMEGA BOOST 76%

SONY • L.92.000 • SPARATUTTO

Graficamente è un vero spettacolo, ma è un bel gioco che dura poco.

ONE 82%

ASC • L.99.000 • PLATFORM

Un sacco di esplosioni ed effetti grafici clamorosi ravvivano un gioco bello ma un po' troppo difficile.

ON-SIDE SOCCER 33%

TELSTAR • L.99.000 • CALCO

Un infelice connubio fra il football d'azione e quello mangeriale.

OVERBLOOD 76%

EA • L.99.000 • AVVENTURA 3D

È ben strutturato, ma manca la tensione di Resident Evil.

OVERBLOOD 2 43%

EVENT • L.108.900 • AZIONE 3D/GDR

Gioco d'azione in 3D con elementi GdR. Coraggioso, ma nel complesso non brilla in nessuno dei due generi.

OVERBOARD 80%

PSYGNOSIS • L.99.000 • SPARATUT.

Manovrate una piccola nave pirata lungo una serie di livelli complessi.

P

PAC-MAN WORLD 88%

SONY • L.92.400 • PIATTAFORME

Un gioco crudele perché si vorrebbe che non finisse mai. Un gioco capace di appassionare tutti, ma proprio tutti.

PANDEMONIUM 63%

BMG • L.49.000 • PLATFORM

Simpatico gioco di piattaforme in "finto" 3D.

PANDEMONIUM 2 64%

BMG • L. 99.900 • PLATFORM

L'azione "piatta" di Pandemonium poteva essere scusata nel primo capitolo, nel secondo no.

PANZER GENERAL 30%

MINDSCAPE • L.99.000 • STRATEGICO

Un gioco di strategia bellica a celle esagonali, tratto pari pari da un vecchio wargame per PC.

PARAPPA THE RAPPER 89%

SONY • L.49.900 • MUSICALE

Premete i pulsanti a ritmo di musica! Originalissimo e assolutamente fuori di testa.

PEAK PERFORMANCE 22%

JVC • L.99.000 • GUIDA

Ok, ha un rudimentale editor, ma proprio non ci siamo...

PERFECT WEAPON 43%

EA • L.99.000 • AVVENTURA

Etichettato come un incrocio fra Resident Evil e Tekken 2, non lo è affatto.

PET IN TV 59%

SCEE • L.92.000 • PUZZLE

Uno sciocco ma grazioso discendente del Tamagochi.

PENNY RACERS 03%

PLAYER MANAGER 52%

ANCO • L.99.000 • MANAGERIALE
La struttura è sicuramente buona, ma l'aspetto estetico è poco curato.

PLAYER MANAGER 98/99 89%

INFOGRAMES • N.D. • MANAGERIALE
Solo la lentezza gli impedisce di essere classificato come imperdibile.

POCKET FIGHTER 82%

VIRGIN • L.99.900 • PICCHIADURO
Una minuscola perla tra i picchiaduro: allegro ed economico.

PO'ED 45%

INTERPLAY • L.99.000 • SPARATUTTO
Vestite i panni di un cuoco del futuro tentando di far fuori cosciotti di pollo ambulanti CON UNA PADELLA!

POINT BLANK 84%

NAMCO • L.92.000 • SPARATUTTO
Gioco per pistola che vi trascinerà nel suo mondo fuori di testa con una gran facilità.

POINT BLANK 2 92%

NAMCO • L.92.000 • PISTOLA OTTICA
Si tratta semplicemente del miglior gioco per pistola ottica mai realizzato.

PONG 30%

HASBRO • L.99.900 • AZIONE
Un gioco del 1972: più che storico, anacronistico.

POOL HUSTLER 70%

SUNSOFT • N.D. • BILIARDO
Non brillante quanto quello di Gremlin ma si tratta comunque di un gioco di biliardo accettabile...

POPULOUS 83%

EA • L. 99.900 • STRATEGIA
Praticamente privo d'azione, l'ideale per chi voglia giocare a fare Dio.

POP N' POP 74%

JVC • L.109.900 • AZIONE
Una variante di Bust-A-Move: per divertirsi senza pretese, in relax.

POWERBOAT RACING 56%

INTERPLAY • L.99.000 • GUIDA
La giocabilità è raffazzonata, la grafica è povera.

PORSCHE CHALLENGE 87%

SONY • L.49.000 • GUIDA
Grafica superba e alta giocabilità. Divertente in due giocatori.

POWER MOVE WRESTLING 42%

ACTIVISION • L.99.000 • WRESTLING
Un gioco di wrestling che preferisce il realismo.

POWER SOURCE 88%

SONY • N.D. • RACCOLTA
Una economica compilation di demo realizzata a scopo benefico.

POY POY 75%

KONAMI • L.99.000 • PLATFORM
Tanta azione multiplayer. Abbattete l'energia dei vostri avversari a colpi di... cose.

POY POY 2 77%

EA • L. 99.000 • PLATFORM

Se non avete mai provato *Poy Poy*, il numero 2 è decisamente meglio.

PREMIER MANAGER '98 88%

GREMLIN • L.99.000 • CALCIO
Brillante e dai menu chiari; grande scelta di opzioni.

PREMIER MANAGER 99 83%

GREMLIN • L. 108.000. • CALCIO
Esistono molti altri giochi dello stesso genere, più attendibili e più realistici.

PRIMAL RAGE 06%

TIME WARNER • L. 99.000 • AZIONE
Viva l'estinzione!

PRO 18 WORLD TOUR GOLF 68%

PSYGNOSIS • L. 92.000 • GOLF
Gli unici problemi sono il sistema di controllo e la mancanza di atmosfera.

PRO PINBALL: THE WEB 27%

EMPIRE • L.49.000 • FLIPPER
Ben realizzato, e la palla si muove con realismo e fluidità, ma il tutto vi semberà noioso prima di sera.

PRO-PINBALL FANT. JOUR. 65%

EMPIRE • L.99.900 • AZIONE
Bella, ma si tratta pur sempre di una simulazione di flipper...

PROJECT OVERKILL 68%

KONAMI • L.99.000 • SPARATUTTO
Un po' di varietà in più era chiedere troppo?

PROJECT X2 64%

OCEAN • L.99.000 • SPARATUTTO
Sparatutto bidimensionale di vecchia scuola. Un po' ripetitivo e scontato.

PSYBADEK 61%

PSYGNOSIS • L.83.000 • CORSE
Ha un aspetto e un sonoro adorabile, purtroppo la giocabilità non ne è all'altezza.

PSYCHIC FORCE 28%

ACCLAIM • L.99.000 • PICCHIADURO
Il gioco è goffo e le troppe mosse speciali lo rendono confuso.

PSYCHIC DETECTIVE 35%

EA • L.99.000 • AVVENTURA
È un film interattivo con 14 finali diversi. Non vorrete vederli tutti.

PUCHICARAT 63%

EVENT • L.88.000 • ROMPICAPPO
Una versione come tante del mitico *Bust-A-Move*.

PUMA STREET SOCCER 52%

INFOGRAMES • L.99.000 • CALCETTO
Provate la modalità a cinque di *FIFA Road To World Cup*, è meglio.

Q

Q*BERT 23%

HASBRO • L.109.900 • AZIONE

Divertente come l'originale. Appunto.

QUAKE II 96%

ACTIVISION • L.109.900 • SPARATUT.
Conversione perfetta di uno sparatutto perfetto, anche in multiplayer a quattro giocatori.

R

READY 2 RUMBLE 71%

MIDWAY • L.108.900 • BOXE
Gioco di boxe simpatico e immediato, penalizzato da una lenta risposta ai comandi.

RAGE RACER 94%

NAMCO • L.99.000 • GUIDA
Veloce, esteticamente superbo e ricco di opzioni. La manovrabilità penalizza il valore globale.

RAGING SKIES 45%

WARNER • L.99.000 • VOLO
Un gioco di combattimento fra jet davvero scarno.

RAIDEN 28%

OCEAN • L.99.000 • SPARATUTTO
Moderno come il cappello di vostro nonno ma stranamente piacevole.

RAINBOW SIX 88%

RED STORM • L.105.000 • SPARATUT.
Uno sparatutto in soggettiva con una forte componente strategica.

RALLY CROSS 78%

SONY • L.89.900 • RALLY
Piuttosto che ricercare il realismo, questo gioco offre una esperienza in stile arcade (pura azione).

RALLY CROSS 2 73%

SONY • L. 92.000. • RALLY
Divertente, ma non indispensabile. Chi ama i Rally dovrebbe provare *Colin McRae*.

RAMPAGE WORLD TOUR 11%

GT INTERACTIVE • L.99.000 • AZIONE
Un avanzo del passato: nostalgico ma inutile.

RAMPAGE 2: UNIV. TOUR 02%

GTI • L.95.000 • ARCADE
Siete liberi di giocare - a vostro rischio e pericolo.

RAPID RACER 72%

SONY • L.99.000 • GUIDA
Bellissimo da guardare e davvero innovativo, ma alla fine un po' noioso.

RAPID RELOAD 40%

SONY CE • L.99.000 • PLATFORM
Uno sparatutto su piattaforme mobili in 2D, alla vecchia maniera.

RASCAL 60%

PSYGNOSIS • L.99.000 • PLATFORM
Bisogna addormentare il cervello per riuscire a divertirsi davvero.

RAT ATTACK 20%

MINDSCAPE • L.108.900 • PUZZLE
Pensato per i bambini, forse, ma anche loro lo eviteranno.

RAYMAN 41%

UBI SOFT • L.49.900 • PLATFORM
Gioco di piattaforme fin troppo colorato, e un po' troppo difficile.

RAY STORM 69%

VIRGIN • L.99.000 • VOLO
Spara a tutto ciò che vedi e cerca di non farti colpire. Breve e ripetitivo.

RAY TRACER 68%

SONY • L.89.000 • GUIDA
Fatevi strada lungo una serie di percorsi contro una serie di avversari per raggiungere il boss finale.

RC STUNTCOPTER 59%

VIRGIN • L.99.000 • SIMULAZIONE
Riservato solo a chi vuole provare le gioie e i dolori di pilotare un vero modellino radiocomandato.

REBEL ASSAULT 2 30%

VIRGIN • L.99.000 • SPARATUTTO 3D
Questo gioco ripetitivo, semplice e breve. Non è consigliabile.

REBOOT 59%

EA • L.89.000 • AZIONE 3D
Carino e ampio da esplorare, ma manca di una certa sostanza.

RELOADED 60%

GREMLIN • L.99.000 • SPARATUTTO
Avrebbe potuto essere bello piuttosto che spiacevolmente familiare.

RESIDENT EVIL 83%

VIRGIN • L.46.000 • AVVENTURA
Un gioco agghiacciante, ma è meglio il *Director's Cut*.

RESIDENT EVIL DC 90%

VIRGIN • L.99.900 • AVVENTURA
Livelli più difficili, oggetti in posti diversi e mostri che vengono fuori a sorpresa da ogni angolo.

RESIDENT EVIL 2 97%

VIRGIN • L. 99.000 • AVVENTURA
Ogni scena trabocca di dettagli e suspense, e la trama è incredibilmente avvincente. Da brivido!

RETRO FORCE 34%

PSYGNOSIS • L. 92.000 • SPARATUT.
L'ennesimo, noioso, sparatutto con un piede nel passato.

RETURN FIRE 71%

TIME WARNER • L.99.000 • AZIONE
Divertente se giocato in due, ma superfluo come i peli sulla schiena.

RE-VOLT 34%

ACCLAIM • N.D. • GUIDA
Grafica scadente per un gioco nient'affatto originale.

REVOLUTION X 04%

ACCLAIM • L.99.000 • SPARATUTTO
Ci sono gli Aerosmith. Dispiace per loro...

RIDGE RACER 85%

NAMCO • L.49.900 • GUIDA
Surclassato da *Revolution*.

RIDGE RACER REVOLUTION 88%

NAMCO • L.49.000 • GUIDA
Incredibili nuove piste e la modalità a due spingono questo gioco ai vertici.

RIDGE RACER T4 97%

NAMCO • L.108.900 • GUIDA
Il miglior gioco di guida in stile arcade che si possa desiderare.

RISE OF THE ROBOTS 2 18%

MIRAGE • L.99.000 • PICCHIADURO
Il seguito del peggior picchiaduro mai realizzato.

RIOT 53%

PSYGNOSIS • L.99.000 • SPORTIVO
Football, basket e hockey miscelati insieme. Il voto dice tutto.

RISK 11%

HASBRO • L.99.000 • STRATEGICO
Risiko su PlayStation. Serviva?

RIVAL SCHOOLS 89%

CAPCOM • N.D. • PICCHIADURO
Chi adora *Street Fighter* amerà moltissimo anche questo gioco, che pur non raggiunge il livello di *Tekken*.

RIVEN: MYST 2 55%

ACCLAIM • L.99.000 • AVVENTURA
Fatto per gli amanti dei rompicapo, non dell'azione.

ROBOTRON X 36%

GTI • L.99.000 • SPARATUTTO 3D
Troppo rapido e forsennato per poter essere capito e apprezzato.

ROAD RASH 13%

EA • L.49.000 • GUIDA
Moto animate in maniera modesta, piste e giocabilità limitata.

ROAD RASH 3D 80%

EA • L.118.000 • GUIDA
Buona grafica, grande velocità e discreta giocabilità ne fanno un titolo godibile.

ROADSTERS 48%

TITUS • L.118.800 • GUIDA
Un gioco di guida come tanti altri, forse anche peggio...

ROBOPT 27%

T-HQ • L.99.000 • PICCHIADURO
Robottini carini armati di vari aggeggi che si affrontano in combattimenti da cartone animato.

ROCK & ROLL RACING 2 45%

INTERPLAY • L.89.500 • GUIDA
Piacevole come ingoiare cocci di vetro a colazione.

ROGUE TRIP 55%

GTI • L.89.900 • SPARATUTTO
I creatori di *Twisted Metal* non si sarebbero dovuti disturbare.

ROLLCAGE 94%

PSYGNOSIS • L. 99.000 • CORSE
La carta vincente consiste nella possibilità di correre attaccati alle pareti. Imperdibile.

RONIN BLADE 65%

KONAMI • L.108.900 • GDR
Presenta pochi elementi che possano

costituire una sfida per *FFVIII*.

ROSCO MCQUEEN 63%

SONY • L.99.000 • PLATFORM
Un gioco semplice e simpatico che non ha nulla a che vedere con i platform più moderni e intelligenti.

R-TYPE DELTA 81%

SONY • L.77.000 • SPARATUTTO
Un gustoso remix della serie *R-Type*, con grafica rinnovata e supernemici.

R-TYPES 50%

VIRGIN • N.D. • SPARATUTTO
Pagare molti soldi per qualcosa vecchio nove anni è poco consigliato.

RUGRATS 41%

THQ • L.118.000 • AVVENTURA
Nulla di accattivante per i giocatori sopra i cinque anni.

RUNNING WILD 24%

989 STUDIOS • L. 92.000 • CORSE
Comprate questo titolo e arriverete a odiarlo dopo sole 24 ore.

RUSHDOWN 13%

INFOGRAMES • L.99.900 • SPORT
La grafica è scadente e la giocabilità confusa. Saltatelo.

S

SAMPRAS EXTREME 62%

CODEMASTERS • L.99.000 • TENNIS
A volte diventa addirittura difficile individuare correttamente la palla.

SAMURAI SHODOWN III 30%

SONY • N.D. • PICCHIADURO
Sicuramente ancora più folle di *KOF '95* e, diciamo pure, inferiore.

S.C.A.R.S 81%

UBI SOFT • L.78.000 • GUIDA
Modalità a quattro giocatori eccezionale, giocabilità poco immediata.

SAN FRANCISCO RUSH 40%

GTI • L.99.000 • GUIDA
Un brutto gioco di guida.

SENSIBLE SOCCER 39%

GT INTERACTIVE • L.99.900 • CALCIO
Il gioco di calcio che tutti amavano trasformato in pasticcio immondo.

SENTIENT 42%

PSYGNOSIS • L.99.000 • AVVENTURA
La notevole intelligenza artificiale dei personaggi è l'unico aspetto positivo.

SENTINEL RETURNS 68%

PSYGNOSIS • L.99.000 • STRATEGIA
Richiede molto tempo e altrettanta pazienza. Avete entrambi?

SHADOWMAN 88%

ACCLAIM • L.108.900 • AVVENTURA
Se amate il fumetto amerete anche il gioco. Un prodotto immenso.

CON IL MIO COMPUTER È TUTTO PIÙ SEMPLICE

L.9.900 APRILE
IL MIO

**GRATIS UN GIOCO COMPLETO
DI AVVENTURE NELLO SPAZIO**

ALL'INTERNO
5.000 LIRE DI SCONTO
PER ENTRARE
AL FUTUR SHOW

**IN EDICOLA
IL NUMERO DI
APRILE**

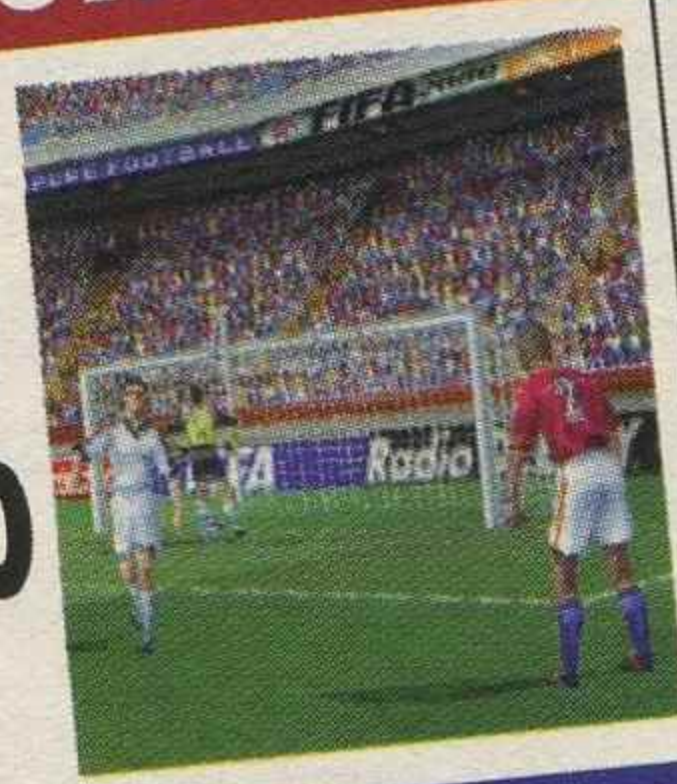
COMPUTER

**MACCHINE
COMPLETE
DA USARE
SUBITO**

A PAG. 6

TUTTI I SEGRETI PER FAR CORRERE

EMOZIONI
DA BRIVIDO
CON IL GIOCO
FIFA 2000



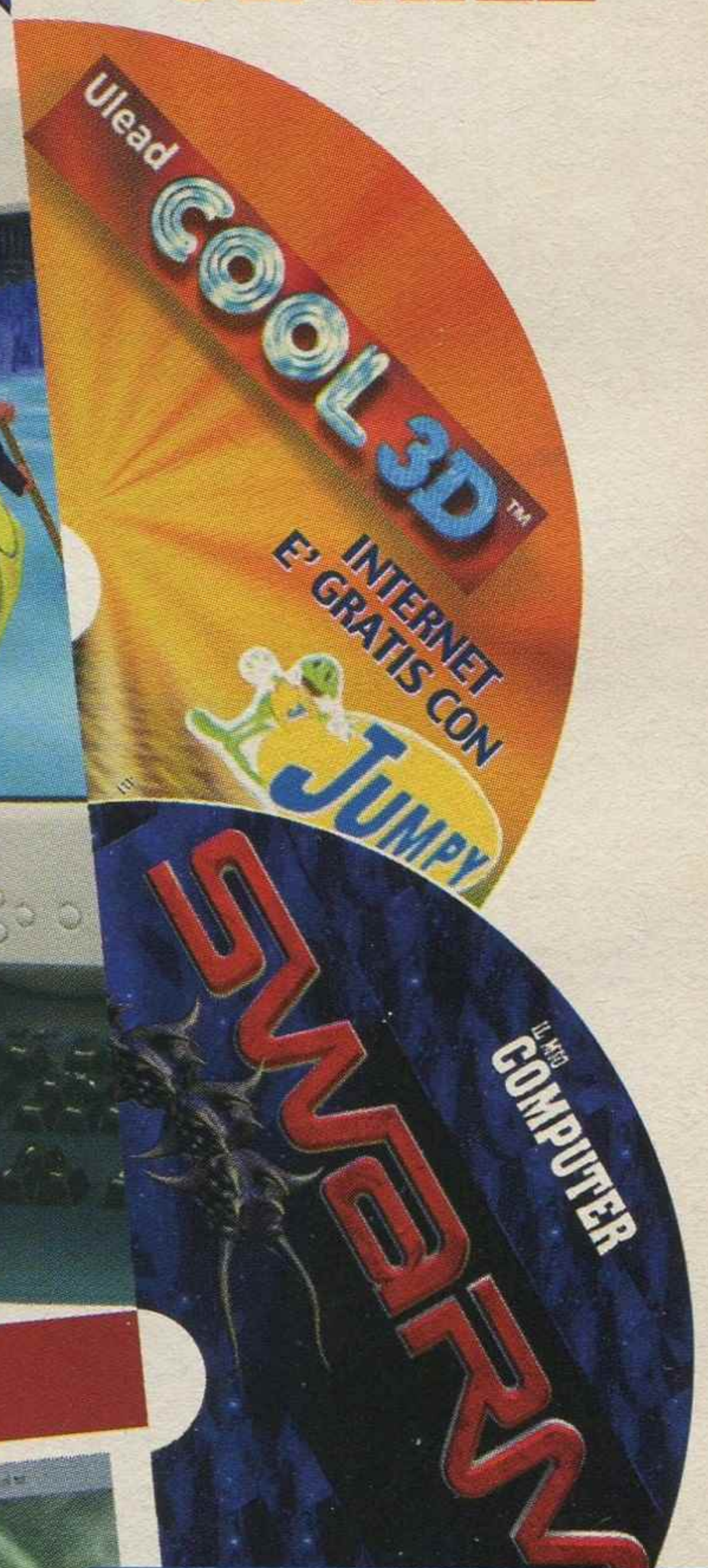
IN REGALO UN
PROGRAMMA
PER CREARE
SCRITTE ANIMATE



A PAG. 48

TRUCCHIAMO LE FOTOGRAFIE CON PHOTOSHOP 5.5

**RIVISTA + 2 CD A SOLE
L. 9.900!**



IL MIO CASTELLO EDITORE

MENSILE - ANNO 5 N.4 (53) - APRILE 2000 - SPED. IN A.P. - 45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

SHADOW MASTER 78%

PSYGNOSIS • L.95.000 • SPARATUT.
Il gioco non è un mostro di innovazione, ma graficamente è eccezionale.

SHANGHAI TRUE VALOR 21%

ACTIVISION • L.90.000 • SOLITARIO
Accoppiate le mattonelle simili fra loro per liberare l'area di gioco.

SHELLSHOCK 11%

CORE • L.99.000 • SIMULAZIONE
Non provateci nemmeno!

SHOCK WAVE ASSAULT 28%

EA • L.99.000 • SPARATUTTO
Sfida all'ultimo alieno in uno scenario piatto, piuttosto difficile da gestire.

SILENT HILL 95%

KONAMI • L.113.000 • AVVENTURA
L'avventura più coinvolgente e inquietanti che possiate mai giocare.

SIMCTY 2000 73%

MAXIS • L.99.000 • SIMULAZIONE
Costruite un paesino e poi osservate lo trasformarsi in una metropoli.

SKULL MONKEYS 77%

KONAMI • L.99.900 • PLATFORM
Un bel gioco di piattaforme 2D con una grafica accattivante.

SLAM 'N' JAM 19%

BMG • L.99.000 • BASKET
C'è Johnson, senza "Magic".

SLED STORM 82%

EA • L.99.900 • GUIDA
Corse in motoslitte discretamente originali e piuttosto divertenti.

SMALL SOLDIERS 66%

EA • N.D. • AVVENTURA/AZIONE
Soldatini si fanno saltare le cervella in paludi e caverne.

SMASH COURT TENNIS 94%

SONY • L.99.000 • TENNIS
Una lezione di pura giocabilità.

SNOW RACER 62%

OCEAN • L.99.000 • SCI
Sci e snowboard in un gioco a cui manca il mordente.

SOCCER '97 42%

EDOS • L.99.000 • CALCIO
Non si tratta della migliore simulazione calcistica, proprio per niente.

SOUL BLADE 91%

NAMCO • L.49.900 • PICCHIADURO
Enormi guerrieri si sfidano all'arma bianca in ambienti ben curati.

SOUL REAVER 96%

EDOS • L.99.900 • AVVENTURA
Straordinario viaggio nella Terra dei non morti. Da possedere.

SOVIET STRIKE 71%

EA • L.99.000 • SPARATUTTO
In volo con l'elicottero, armato di tutto punto.

SPACE HULK 32%

EA • L.99.000 • SPARATUTTO 3D
Il solito, pessimo clone di *Doom*.

SPACE JAM 09%

ACCLAIM • L.99.000 • BASKET
Un gioco di basket completamente sbagliato.

SPAWN 42%

SONY • L.89.000 • AVVENTURA
Evitate sia il film sia il gioco. Niente a che fare con il fumetto.

SPEED FREAKS 96%

SONY • L.108.000 • GUIDA
Uno dei migliori per 4 giocatori. Tornerete a giocare anche dopo mesi.

SPICE WORLD S.V.

SCEE • L.59.000 • MUSICALE
Mivate le canzoni delle Spice Girls e fatele ballare come meglio credete.

SPIDER 63%

BMG • L.99.000 • PLATFORM
Piattaforme simil-tridimensionale con ragno-robot spara-missili.

SPORTS CAR GT 29%

EA • L.99.000 • GARE
In comune con *Gran Turismo* ha il CD nero e la scatola di plastica.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD 05%

VIRGIN • L.99.000 • PLATFORM
Brutta grafica, brutto gioco. Punto.

SPYRO THE DRAGON 82%

SONY • L.99.900 • PLATFORM 3D
Difficoltà perfettamente calibrata e giocabilità avvincente. Per tutti i gusti.

SPYRO 2 92%

SONY • L.110.000 • PIATTAFORME
Tante nuove trovate, un sacco di sottogiochi e una grafica dettagliata.

STAR WARS: EPISODIO 1 75%

LUCASARTS • L.99.000 • AZIONE
Diffetti nel sistema di controllo, obbligatorio per i fan di Guerre Stellari.

STAR WARS: TERAS KASI 81%

VIRGIN • L.100.000 • PICCHIADURO
Un picchiaduro 3D coi personaggi di Guerre Stellari.

STARWINDER 07%

Solita solfa in stile Wipeout...

STEEL REIGN 51%

SONY • L.92.000 • SPARATUTTO
Doveva essere un successo, ma non ha mantenuto fede alle promesse.

SPEEDSTER 70%

PSYGNOSIS • L.99.000 • GUIDA
Fondamentalmente *Micro Machines V3* con auto "vere".

STARBLADE ALPHA 06%

NAMCO • L.99.000 • SPARATUTTO
Si tratta di una classica conversione 3D0: longevità di pochi minuti.

STARFIGHTER 3000 44%

TELSTAR • L.99.000 • SPARATUTTO
Veicolo poco controllabile e struttura di gioco banale: da lasciar perdere.

STAR GLADIATOR 72%

VIRGIN • L.99.000 • PICCHIADURO
Solido picchiaduro 3D che compie il

suo dovere senza stupire.

STREAK 60%

GT INTERACTIVE • N.D. • GUIDA
Un viaggio in stile *Ritorno al Futuro* sulle strade degli Stati Uniti.

STREET FIGHTER COLLECTION 45%

VIRGIN • L.129.000 • PICCHIADURO
Tre giochi, di cui due buoni e uno solo sufficiente.

STREET FIGHTER COL. 2 80%

CAPCOM • L.92.000 • PICCHIADURO
Non potete lasciarvi sfuggire questo pezzo di storia.

S. FIGHT. EX ALPHA 90%

VIRGIN • L.99.000 • PICCHIADURO
Street Fighter in 3D! Sapete già cosa vi attende.

STREET FIGHTER MOVIE 09%

ACCLAIM • L.99.000 • PICCHIADURO
Un insulto alla più prestigiosa saga di combattimento.

STEEL HARBINGER 14%

MINDSCAPE • L.99.900 • GUIDA
Niente di più, niente di meno di quanto già visto in *Loaded*.

STREET FIGHTER ALPHA 85%

VIRGIN • L.99.000 • PICCHIADURO
Grandioso, ma superato dal suo stesso seguito (vedi sotto).

STREET FIGHTER ALPHA 2 88%

VIRGIN • L.99.000 • PICCHIADURO
Idem come sopra...

S. FIGHTER ALPHA 3 90%

VIRGIN • L.99.000 • PICCHIADURO
3° episodio che sfiora la perfezione. Il miglior picchiaduro 2D di sempre.

STREET RACER 24%

UBI SOFT • L.99.000 • GUIDA
Una corsa per i giovanissimi. Personaggi buffi e giocabilità ridicola.

STREET SK8ER 42%

EA • L.99.000 • SIMULAZIONE
Il primo gioco dedicato unicamente allo skateboard. Bruttino e lento.

STRIKER '96 29%

TIME WARNER • L.99.000 • CALCIO
Un gioco di calcio scioccamente veloce fiaccato da una visuale orribile.

STRIKEPOINT 69%

ELITE • L.99.000 • SIMULATORE
Una piacevole simulazione di elicottero con una buona dose di azione.

SUKODEN 74%

KONAMI • L.99.000 • GDR
Grafica vecchia e trama ingarbugliata mantengono viva l'attenzione.

SUPERCROSS 2000 70%

EA SPORTS • L.99.900 • GUIDA
Una valida, ma frustrante, simulazione di Supercross.

SUPER PANG 77%

OCEAN • L.99.000 • SIMULAZIONE
Tre varianti leggermente differenti dello schema scoppia-bolle.

S. PUZZLE FIGHTER 2 92%

VIRGIN • L.77.000 • ROMPICAPO
Un rompicapo con ingredienti e personaggi di *Street Fighter*.

SUPERSONIC RACERS 62%

MINDSCAPE • L.99.000 • GUIDA
Esteticamente gradevole ma frustrante. *Micro Machines* è meglio.

SWAGMAN 70%

CORE • L.99.000 • AZIONE/GDR
Rapide combinazioni di pulsanti con la solita storia di chiavi da trovare.

SYNDICATE WARS 77%

EA • L.99.000 • AZIONE/STRATEGIA
Un bel gioco di strategia, ma il primo posto spetta a *Command & Conquer*.

SYPHON FILTER 90%

SONY • L.99.000 • STRATEGICO
Ottimo gioco strategico con un'elevata componente d'azione.



T'AI FU 67%

ACTIVISION • L.80.000 • PIATTAFOR.
Una pallida imitazione di *Crash*.

TANK RACER 67%

GROLIER • L.120.000 • CORSE
Richiede uno sforzo eccessivo per l'immaginazione di chiunque.

TARZAN 85%

SONY • L.110.000 • PIATTAFORME
Come Tarzan che entra in società: divertente per chi ama il genere.

TEKKEN 90%

SONY • L.49.900 • PICCHIADURO 3D
Un fantastico picchiaduro che soltanto i successori riescono a superare.

TEKKEN 2 94%

SONY • L.49.900 • PICCHIADURO 3D
Come sopra.

TEKKEN 3 96%

SONY • L.49.900 • PICCHIADURO 3D
Bellissimo da vedere, grandioso da giocare: il capolavoro della Namco.

TEMPEST X3 79%

INTERPLAY • L.99.000 • SPARATUTTO
Una struttura di gioco semplice che riesce pur sempre a trascinare.

TENKA 59%

PSYGNOSIS • L.99.000 • SPARATUT.
È un buon clone di *Doom* ma inferiore a *Doom* stesso e a *Exhumed*.

TENCHU 87%

ACTIVISION • L.49.900 • AZIONE
Un'avventura ninja incredibilmente violenta.

TENNIS ARENA 67%

UBISOFT • L.99.000 • TENNIS

Simulazione divertente e leggera di tennis con giocatori poligonali.

TEN PIN ALLEY 68%

EA • L.99.000 • BOWLING
Bowling con sciocchi personaggi e qualche effetto carino.

TEST DRIVE 4 82%

EA • L. 99.900 • GUIDA
Un buon gioco che ha fatto il suo tempo.

TEST DRIVE 4X4 68%

EA • L.99.000 • GUIDA
Se vi piace mangiare la polvere... comprate *Colin McRae Rally*.

TEST DRIVE 5 78%

EA • L.99.900 • GUIDA
Le auto non sono esattamente agili e scattanti.

TEST DRIVE OFF-ROAD 35%

EDOS • L.89.000 • GUIDA
Un'altra corsa fuoristrada - da parte degli sviluppatori. Così non si fa.

TETRIS PLUS 77%

JVC • L.99.000 • PUZZLE
Tetris, a colori, e non gira su Gameboy. Tutto è come vi aspettereste.

TETRIS X 77%

BULLET PROOF • L.99.000 • PUZZLE
Aggiunge un modo a quattro giocatori per il massimo della sfida.

THE NEXT TETRIS 82%

HASBRO • L.109.900 • ROMPICAPO
Una delle migliori varianti del videogioco per eccellenza.

THIS IS FOOTBALL 85%

SONY • L.110.400 • CALCIO
Non è in grado di vincere lo scudetto ma rimane un'ottima simulazione.

THE KING OF FIGHTERS '95 77%

SONY • 99.000 • PICCHIADURO
Un vecchio picchiaduro per Neo Geo. Un classico - cinque anni fa.

THE CROW: C OF A 01%

ACCLAIM • 99.000 • PICCHIADURO
Il più brutto gioco per PlayStation?

THE LOST WORLD 36%

EA • L.99.000 • PLATFORM
A caccia di dinosauri in scenari pseudo-3D. Peggio di quello che sembra.

THEME HOSPITAL 83%

EA • L.99.900 • MANAGERIALE
Costruite un ospedale e attrezzatelo per curare singolari malattie.

THEME PARK 82%

EA • L.99.000 • MANAGERIALE
Complessa e avvincente simulazione finanziaria. Ottimo.

THE X-FILES 63%

SONY • L.108.000 • FILM INTERATTIVO
Il miglior esperimento di unione tra una console e una televisione.

TIGER SHARK 49%

GT • L.99.000 • SPARATUTTO
Un gioco dalle premesse piacevoli che si rivela un fallimento.

TIGER WOODS 99 75%

EA SPORTS • L.99.900 • GOLF
Non dà nemmeno la metà del divertimento di *Everybody's Golf*.

TILT 65%

EA • L.99.000 • FLIPPER
La migliore simulazione di flipper che possiate procurarvi.

TIME COMMANDO 41%

EA • L.99.000 • AVVENTURA
Personaggi stile *Alone in the Dark* e picchiaduro poco originale.

TIME CRISIS 83%

NAMCO • L.49.900 • ARCADE
L'abbiamo aspettato tanto e ora che è arrivato siamo un po' delusi.

TOCA TOURING CAR 91%

CODEMASTERS • L.49.900 • CORSE
Uno dei migliori giochi di guida sulla piazza: fino all'arrivo di *Gran Turismo*.

TOCA 2 93%

CODEMASTERS • L.99.900 • CORSE
Estremamente realistico ma meno spettacolare di *GT*.

TOBAL NO.1 82%

SONY • L.99.000 • PICCHIADURO 3D
Solo per fanatici. Il seguito, molto più bello, non è mai arrivato in occidente.

TOKYO HIGHWAY BATTLE 79%

THQ • L.99.000 • CORSE
Un curioso gioco di corse che non raggiunge la velocità desiderata.

TOMB RAIDER 92%

EDOS • L.49.900 • AVVENTURA 3D
Una miscela esplosiva di esplorazione e azione. Il migliore della serie.

TOMB RAIDER 2 94%

EDOS • L.49.900 • AVVENTURA 3D
Un grande gioco, comunque inferiore al primo episodio a livello di design.

TOMB RAIDER 3 95%

EDOS • L.49.900 • AVVENTURA 3D
Un po' meno bello di quello che sembrava all'uscita.

TOMB RAIDER: TLR 96%

EDOS • L.119.900 • AVVENTURA 3D
Degno capitolo finale, che si riallaccia al 1° capolavoro più degli altri episodi.

TOMBI 81%

SONY • L.95.000 • PLATFORM
Una vera gemma. Maiali malvagi e divertimento a volontà.

TOMMI MAKINEN RALLY 64%

EUROPRESS • L.95.000 • GUIDA
Può piacere, ma resta in fondo alla classifica dei giochi di guida.

TOMORROW NEVER DIES 73%

EA • L.99.900 • AZIONE
James Bond avrebbe meritato un gioco più significativo.

TONY HAWK SKATE 92%

ACTIVISION • L.108.900 • SPORT
Una simulazione di skateboard divertente, varia e ben realizzata.

TOP GUN 11%

MICROPROSE • L.99.000 • VOLO
Un simulatore di volo insipido. Un po' come l'omonimo film, insomma.

TOTAL DRIVIN' 90%

OCEAN • L.99.000 • GUIDA
Grafica magistrale, velocità, 40 auto e 20 ottime piste. Entusiasmante.

TOTAL ECLIPSE 26%

BMG • L.99.000 • SPARATUTTO 3D
Al di sotto degli standard praticamente in ogni area.

TOTAL NBA 83%

SONY • L.99.000 • BASKET
Per i fan del basket. Non aspettatevi americanate alla Jam o Pro.

TOTAL NBA '96 80%

SONY • L.79.000 • BASKET
Uno dei migliori giochi di basket per PlayStation, ai tempi che furono.

TOTAL NBA '97 71%

SONY • L.89.000 • BASKET
Graficamente migliore della versione '96, si rivela però meno divertente.

TRANSPORT TYCOON 29%

OCEAN • L.99.000 • STRATEGIA
È un SimCity 2000 a base di treni. Ma non offre lo stesso divertimento.

TRAP RUNNER 43%

KONAMI • L.108.900 • STRATEGICO
State alla larga da questo gioco o vi sentirete anche voi in trappola.

TRASH IT 30%

RAGE • L.110.000 • PLATFORM
Gioco d'azione su piattaforme per niente divertente.

TRASHER SKATE&DESTROY 89%

ROCKSTAR • L.99.900 • SPORT
Complesso simulatore di skateboard, meno accessibile di Tony Hawk.

TREASURE OF THE DEEP 78%

SONY • L.99.000 • AVVENTURA
Tante armi, missioni ben studiate ma sistema di collisioni poco accurato.

TRICK 'N' SNOWBOARDER 40%

VIRGIN • L.108.900 • SNOWBOARD
Un titolo davvero brutto. Peccato.

TRIPLE PLAY 2000 91%

EA • L.99.900 • BASEBALL
Un grande gioco dedicato al baseball, estremamente giocabile.

TRUE PINBALL 59%

OCEAN • L.49.900 • FLIPPER
Quattro "tavoli" e poco entusiasmo.

TUNNEL BI 75%

OCEAN • L.99.000 • SPARATUTTO 3D
È veloce, ha un sacco di belle esplosioni ma è pure monotono.

TWISTED METAL 71%

SONY CE • L.99.000 • GUIDA
Divertente gioco di corse con elementi di sparatutto.

TWISTED METAL 2 77%

SONY • L.99.000 • GUIDA
Un'evoluzione. Peccato che non sia

bellissimo dal punto di vista estetico.

U

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 88%

EDOS • L.99.000 • CALCIO
Troppo simile a *Michael Owen's WLS* per poter aspirare all'eccellenza.

UEFA STRIKER 86%

INFOGRAMES • L.99.900 • CALCIO
Un buon gioco di calcio penalizzato da una fase difensiva mal studiata.

ULTIMATE PARODIUS 63%

KONAMI • L.99.000 • SPARATUTTO
Lo sparatutto più "buffo" che esista. Grafica datata, ma gran giocabilità.

UM JAMMER LAMMY 81%

SONY L.92.000 MUSICALE
Il seguito di *Parappa*, già visto ma sempre divertente.

V

V2000 61%

GROLIER • L.99.900 • SPARATUTTO
La varietà di missioni soffre della sindrome da ripetitività.

V-BALL 70%

GTI • L.99.000 • SPORTIVO
Versione futuristica del beach volley senza spessore ma a tratti divertente.

V-RALLY 88%

INFOGRAMES • L.49.900 • GUIDA
Un gioco di rally molto divertente.

V-RALLY 2 95%

INFOGRAMES • L.99.000 • GUIDA
Le numerose opzioni garantiscono ore e ore di guida spericolata.

VANDAL HEARTS 83%

KONAMI • L.99.000 • STRATEGI/GDR
Un GdR di combattimenti a turno che potrebbe convertirvi al genere.

VERSUS 64%

T.HQ • L.99.000 • PICCHIADURO
Stili di combattimento intriganti ma manca spessore.

VICTORY BOXING 71%

JVC • L.99.000 • PUGILATO
Parate e schivate sono importanti almeno quanto i ganci e i diretti.

VICTORY BOXING 2 76%

JVC • L.99.900 • PUGILATO
Più mosse, pugili e fascino rispetto all'originale. Solo per gli appassionati.

VIRTUAL GOLF 33%

CORE • L.99.000 • GOLF
Un gioco che non ha fatto scalpore.

VIEWPOINT 66%

SONY • L.99.000 • SPARATUTTO
Un vecchio arcade tirato a lucido, ma non abbastanza.

VIGILANTE 8 78%

ACTIVISION • L.99.000 • SPARATUTTO
Twisted Metal con più azione, più armi e una grafica in alta risoluzione.

VIPER 48%

OCEAN • L.105.000 • SPARATUTTO
Un gioco che non sa decidere a quale genere appartenere.

VIRTUAL POOL 61%

INTERPLAY • L.99.000 • BILIARDO
Come al bar ma senza gli altri ingredienti fondamentali: fumo, tamarri...

VIVA FOOTBALL 70%

VIRGIN • L.108.000 • CALCIO
Gestione delle opzioni molto interessante, ma giocabilità inadeguata.

VMX RACING 08%

FUNSOFT • L.99.000 • MOTO
Programmato male. Orribile.

VR BASEBALL 71%

INTERPLAY • L.99.000 • BASEBALL
Si tratta di baseball, uno degli sport meno popolari in Italia.

W

WARCRAFT 2 82%

EA • L.99.000 • AZIONE/STRATEGIA
C&C con orchi e paladini. Imperdibile se avete il mouse.

WARGAMES 86%

EA • L.99.000 • STRATEGIA/AZIONE
Elementi di C&C e *Return Fire* si mescolano in questo strategico.

WAR GODS 15%

GTI • L.99.000 • PICCHIADURO
I personaggi sono orribili e le mosse possono suscitare solo ilarità.

WARHAMMER 76%

MINDSCAPE • L.99.000 • STRATEGIA
Versione digitale del popolare gioco di ruolo da tavolo.

WARHAMMER II 78%

MINDSCAPE • L.99.000 • STRATEGIA
Ancora più fedele al gioco da tavolo. Riservato ai fanatici di *Warcraft*.

WARHAWK 52%

SONY • L.99.000 • SPARATUTTO
Uno sparatutto interessante a prima vista. Poi lo è molto meno.

WAR OF THE WORLDS 62%

GTI • L.108.900 • STRATEGICO

Un mix di strategia, guida e azione. Purtroppo il risultato non è granché.

WARPATH: JURASSIC PARK 49%

EA • L.99.900 • PICCHIADURO
Botte da dinosauri di una noia mortale. Da estinzione...

WARZONE 2100 87%

EIDOS • L.95.000 • STRATEGIA
Praticamente C&C in 3D. Grande sistema di controllo e molte missioni.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY 65%

GTI • L.99.000 • HOCKEY
La serie NHL è comunque migliore.

WCW MAYHEM 81%

EA • L.99.900 • WRESTLING
Presenta qualche difetto, ma comunque si tratta di un buon gioco.

WCW NITRO 39%

T-HQ • L.99.000 • PICCHIADURO
Non è il massimo in fatto di wrestling.

WCW/NWO THUNDER 69%

THQ • L. N.D. • WRESTLING
Irresistibile per i fan, bizzarro per chiunque altro.

WCW VS THE WORLD 70%

T-HQ • L.99.000 • PICCHIADURO
Grassi personaggi si battono con mosse fra il terribile e il comico.

WWF ATTITUDE 89%

ACCLAIM • L.108.900 • WRESTLING
Grande giocabilità e grande grafica a dispetto della fama di questo genere.

WILD ARMS 86%

SONY • L.99.000 • GIOCO DI RUOLO
Gigantesco, ma il sistema di combattimento a turni può non piacere.

WILD 9 79%

INTERPLAY • L.99.000 • PLATFORM
È soltanto un buon gioco, non il capolavoro promesso.

WILLIAMS ARCADE HITS 62%

WILLIAMS • L.99.000 • RACCOLTA
Sinistar, Joust, Defender, Robotron... datati ma dalla giocabilità infinita.

WING COMMANDER III 30%

EA • L.89.000 • SPARATUTTO
Amalgama di film interattivo e azione spaziale che riesce a dare ai nervi.

WING COMMANDER IV 63%

EA • L.99.000 • SPARATUTTO
Meglio del predecessore ma lontano dall'essere un bel gioco.

WING OVER 69%

JVC • L.99.000 • SIMULATORE
Combattimento aereo divertente anche se non giocabilissimo.

WING OVER 2 66%

JVC • L.N.D. • SIMULATORE DI VOLO
Non manca di piacevoli trovate ma c'è ancora molta strada da fare.

40 WINKS 86%

GTI • L.113.300 • PIATTAFORME
Certamente un titolo interessante in termini di giocabilità e di idee.

WIPEOUT 89%

PSYGNOSIS • L.49.900 • GUIDA
Difficile all'inizio, molto divertente una volta padroneggiati i comandi.

WIPEOUT 2097 93%

PSYGNOSIS • L.49.900 • GUIDA
Seguito fantastico, molto più manovrabile del primo.

WIPEOUT 3 98%

SONY • L.108.000 • GUIDA
Tutta la classe e la ricchezza dei primi due, il tutto ulteriormente migliorato.

WORLD CUP GOLF 28%

OCEAN • L.99.000 • GOLF
Non riesce proprio a divertire.

WORLD LEAGUE SOCCER 70%

EIDOS • L.99.000 • CALCIO
Una buona simulazione di calcio per appassionati.

WORMS 60%

OCEAN • L.49.900 • STRATEGICO
Guerra totale fra vermi. Fantastico in multiplayer.

WORMS ARMAGEDDON 60%

HASBRO • L.109.900 • STRATEGICO
Divertente solo se si ama *Worms* e si hanno amici con cui giocare.

WWF IN YOUR HOUSE 41%

ACCLAIM • L.99.000 • SPORTIVO
Il wrestling noioso come in TV.

WWF WARZONE 80%

ACCLAIM • L.99.000 • SPORTIVO
Un gioco di wrestling esilarante.

WWF WRESTLEMANIA 38%

ACCLAIM • L.99.000 • SPORTIVO
Altra spazzatura con uomini in mutande che si menano.

WRECKING CREW 70%

TELSTAR • N.D. • GUIDA
Veloce, furioso, ricco di adrenalina ma poco ispirato.

WU-TANG: TASTE THE PAIN 70%

ACTIVISION • L.103.300 • PICCHIAD.
L'azione a quattro non convince. Giocato da soli è ancora peggio.

X

XENA: WARRIOR PRINCESS 77%

EA • L.99.900 • AVVENTURA
Azione e avventura solo per i fanatici dell'omonima serie televisiva.

X-COM: ENEMY UNKNOWN 63%

MICROPROSE • L.99.000 • STRAT.
Dietro la grafica spartana si cela un buon gioco di strategia.

X-COM: TFTD 63%

MICROPROSE • L.99.000 • STRAT.
Più grafica, più opzioni, più strategia,

ma stranamente poco accattivante.

X GAMES PRO BOARDERS 83%

SONY • L. 108.000. • SPORTIVO
Un gioco godibile ma inferiore a *Cool Boarders*.

XENOCRACY 39%

GROLIER • 105.000 • SPARATUTTO
Buona l'idea e bello l'aspetto, fino a quando si inizia a giocare...

XEVIOUS 3D/G+ 58%

PSYGNOSIS • L.99.000 • ARCADE
Un'opportunità mancata.

X-MEN VS STREET FIGHTER 72%

VIRGIN • L.89.000 • PICCHIADURO
I personaggi riempiono lo schermo, ma la giocabilità è modesta.

2XTREME 04%

SONY • L. 89.000 • CORSE
Il degno seguito di *ESPN Games*.

Y

YOYO'S PUZZLE PARK 38%

JVC • N.D. • PUZZLE
Manca spazio per enumerare le alternative a questa perdita di tempo.

YUSHA 45%

ACCLAIM • L.99.000 • PICCHIADURO
Un po' di divertimento, ma la longevità non è il suo forte...

Z

Z 61%

SONY • L.75.000 • STRATEGIA
Vecchio gioco per PC che non può competere con i recenti capolavori.

ZERO DIVIDE 50%

OCEAN • L.99.000 • PICCHIADURO
Brutto picchiaduro con robot.

ZERO DIVIDE 2 51%

SONY • L.99.000 • PICCHIADURO
Non c'era bisogno di un seguito.



Speriamo di avervi aiutato a scegliere quelli che faranno parte della vostra collezione!

PROSSIMAMENTE

DAL PROSSIMO NUMERO

PlayStation **Power** DIVENTA

Play **Power** Station

UNA SCARICA DI NUOVA ENERGIA ⚡



RETROVISORE

Quello che non potete perdervi...

RECENSIONE

Tornate a **pagina 44** per leggere la recensione di *Resident Evil 3*.



ANTEPRIMA

Gabe Logan ritorna in *Syphon Filter 2* a **pagina 18**



INOLTRE...

**FEAR EFFECT, SURVIVOR
E MOLTO ALTRO!**

**IN VENDITA
A PARTIRE DAL
18 APRILE**



UEFA

CHAMPIONS LEAGUE®

SEASON 1999/2000

SE IL CALCIO É LA TUA RELIGIONE

...ECCO LA TUA BIBBIA

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE DELLA UEFA CHAMPIONS LEAGUE



EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

Silicon
Dreams

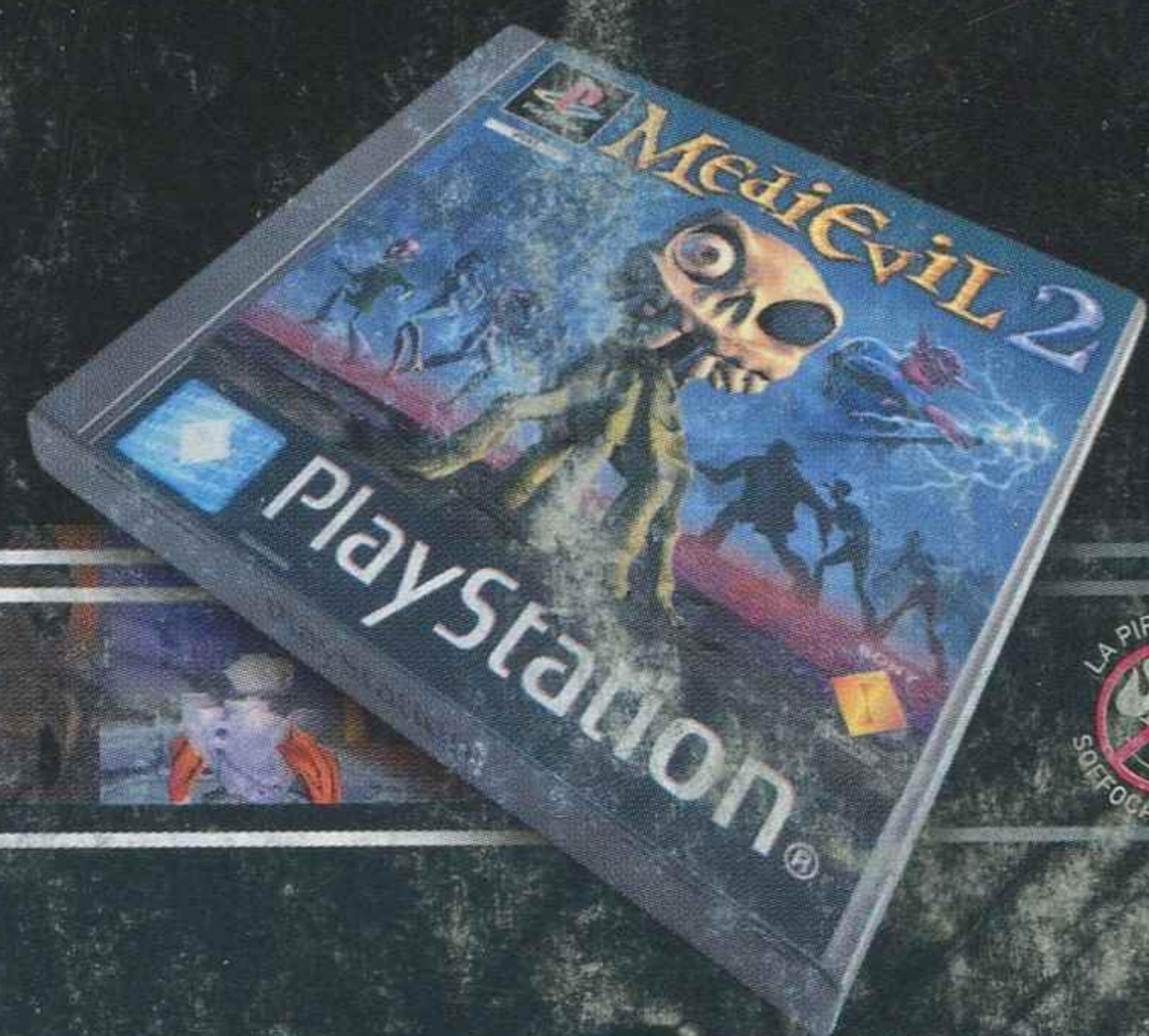


HX
Halifax
www.halifax.it

*Any individual names and images, as well as club names and logos, are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any third parties' unauthorised copying of such names and logos. All UEFA logos and "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" are registered trademarks. No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. UEFA reserves all rights. Published by Eidos Interactive Ltd. & Developed by Silicon Dreams Studio Ltd 2000.



SIR DAN FORTESQUE SI È RISVEGLIATO, DI PESSIMO UMORE.



MediEvil 2™



SOLO PER PLAYSTATION

Ti svegliano all'improvviso. Non fai in tempo a lavarti il teschio e a sgranchirti lo scheletro che già gli zombi ti saltano addosso. Se il buongiorno si vede dal mattino, questo non è un buon giorno per Sir Dan Fortesque. D'altra parte, solo un osso duro come lui può arrivare in fondo a MediEvil 2.

OLTRE 600 VIDEOGAMES

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe. © 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.