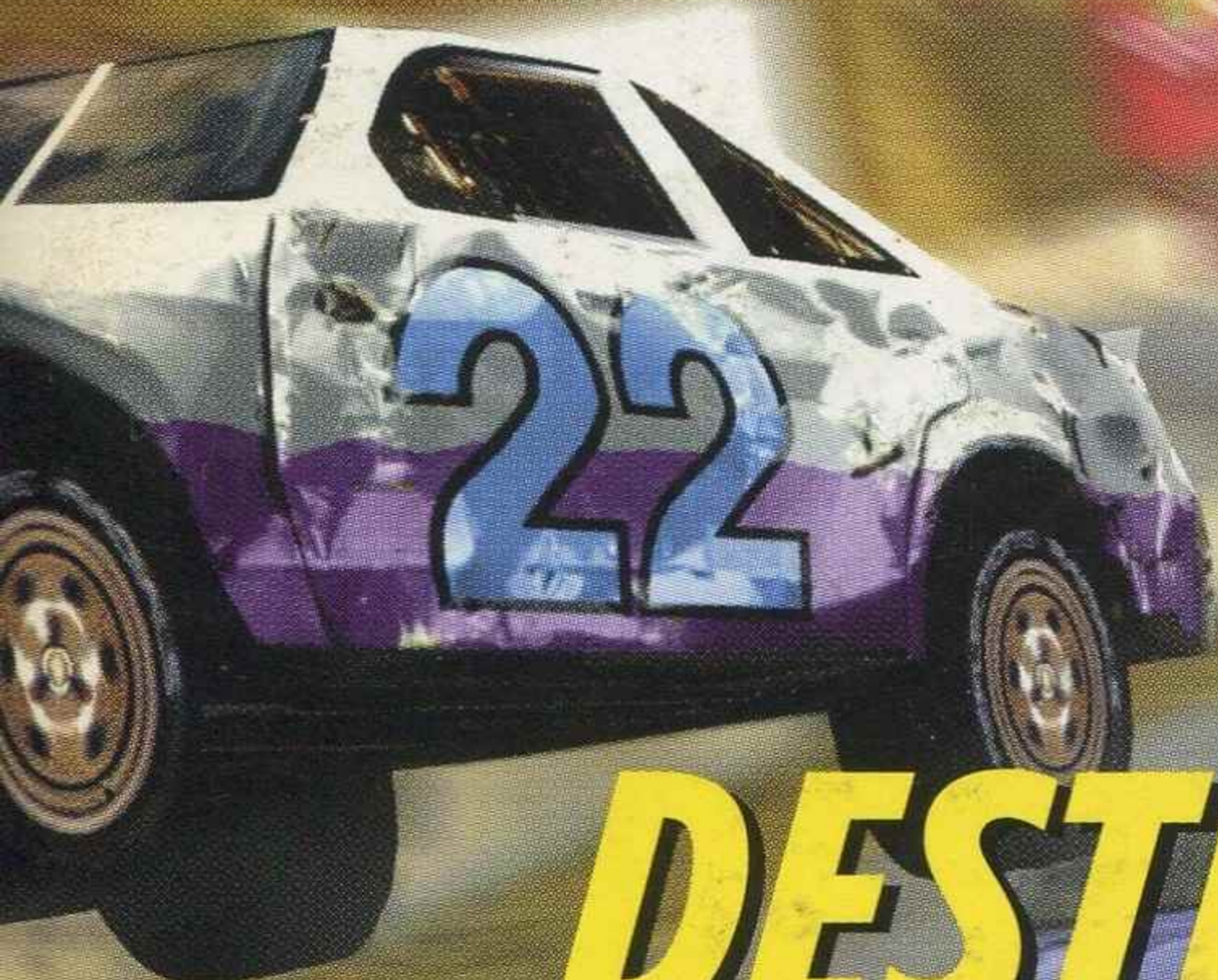


GIOCHI PER SONY • SEGA • NINTENDO

novembre

L. 6.000

GAME POWER



DESTRUCTION DERBY 2

**METTERSI AL VOLANTE...
E SCORDARSI LE BUONE MANIERE**

FINAL FANTASY VII
IL NUOVO GIOCO DI RUOLO
PER PLAYSTATION



**CRASH BANDICOOT
SUPER MARIO 64**

I GIOCHI PROVATI PER VOI

STAR GLADIATOR • DIE HARD TRILOGY • LOMAX • TOSHINDEN URA • SOVIET STRIKE
• WAVE RACER 64 • PRO PINBALL • DISRUPTOR • BUBBLE BOBBLE 2 • EXHUMED •
DESTRUCTION DERBY 2 • NBA LIVE '97

55

C.SO FRANCIA, 11/bis
10138 Torino

<http://www.evoluzione.it>
e-mail: info@evoluzione.it

Tel. 011 - 43.43.110

Evolutione

COMPUTERS & GAMES srl

SONY PLAY STATION

ANDRETTI RACING

MADDEN 97

PGA TOUR 97

DARK STALKERS

WIPE OUT 2097

BROKEN SWORD

TIME COMMANDO

BUST-A-MOVE ARCADE 2 EDITION

ZERO VS FIGHTING

TIME COMMANDO

SEGA SATURN

TOMBRIDER

FIGHTING VIPERS

VIRTUA FIGHTER KIDS

STREET FIGHTER II

SEGA SATURN

WONDER PROJECT

WAVE RACE

SAINT ANDREWS

CRUISIN USA

NINTENDO ULTRA 64

STORY OF TOR 2

THREE DIRTY DWARVES

WAVE RACE 2

HLETE NGCS



PlayStation



KONAMI®



**Entra anche tu nei Konami Center...
troverai regali e prezzi favolosi**

ALIMAX
BARALE
CONSOLE GAMES
CONSOLE POINT
CRAZY VIDEO
ECA ELETTRONICA
EXPLORATION VIDEO GAMES
FULL GAMES
GABRIO
GAME 94
GAME START
GAME START
GAME STORE
GAMELAND
GAMELAND 2
GAMELAND 3
GAMELAND 4
GAMES HOUSE
GET READY
INSERT COIN
KING ARTHUR
KONSOLLE

Via A. Moro, 41 - Catania
Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
Via Empolese, 36 - Monsummano Terme (PT)
Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
Via Archimede, 155/A - Genova
Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
Via Nino Bixio, 36 - Messina
Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
Via del Clementino, 95 - Roma
Via Bertola, 6 - Rimini
Via Giulia, 7/H - Trieste
V.le M. Fanti 10/A - Firenze
C.so Buenos Aires, 58 - Milano
Via Dante, 16 - Milano
Corso Baires, 54 - Milano
Via Torino, 49 - Milano
Galleria Polidoro, 5/A - Parma
Via Guidotti, 40/B - Bologna
Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
Via Pastorino, 144 /A - Genova
Strada Maggiore, 85 - Ravenna

MILLENIUM
MORGANA
MULTIMEDIA
MULTIMEDIA STORE
NIGHTMARE GAMES
PACMAN
PERGIOCO

PIANETA VIDEOGIOCHI
PLAY GAME SHOP
PLAYSTORIA
SEGANINTENDOMANIA
T&T
TECNOSYSTEM
TOYLANDIA
TROIANI
TUTTO VIDEO
UGLY HID
VIRTUDO
YOO TOO

Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Via Guarini, 33 - Avellino
P.zza Biade, 11/A - Vicenza
Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
Via Paciaudi, 2/E - Parma
Via San Prospero, 1 - Milano
Via Aldrovandi - Milano
Via degli Scipioni, 109 - Roma
Via Cairoli, 5 - Monza
C.so Torino, 14/A - Novara
Via C. Alberto, 36 - Torino
Via Roma, 53 - Padova
Via Crispi, 18 - Napoli
Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
Via Millesimo, 27 - Roma
Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
Galleria del Corso, 19 - Terni
Via Fiamma, 6 - Milano
Via Rossini, 3/C - Torino



X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI

TEL. 0541/781334

FAX 0541/781460

DIRETTORE RESPONSABILE

Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE

Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE

Studio Vit Srl

Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)

Telefono: 02-33100413

Fax: 02-33104726

DIRETTORE

Riccardo Albini

COORDINAMENTO E PRODUZIONE

Alberto Rossetti

CONSULENZA EDITORIALE

Giorgio Baratto

HANNO COLLABORATO

Carlo Barone, Paolo Cupola, Tiziano Torti,
ti, Andrea Minini, Mattia Ravanelli, Paolo de
Paola, Massimiliano Viola, Rosalinda
Kooijker, Davide Soliani

CONSULENZA GRAFICA

GianVittorio Cutri, Davide Candiani

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio,
Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Chicca

MASSIMO RISPETTO A

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo,
Adriana, Ito, MBF, Kuscino, DBM, DBR,
Procopio, Il Patonzo, Iñaki, Deportivo La
Coruna, Babalina, Puccettone, Yuri

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE

Il Mio Castello Spa

Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)

Telefono: 02-6713121

Fax: 02-6693654

Pubblicazione mensile registrata:

Autorizzazione Tribunale di Milano

n°784 del 23/11/91

FOTOLITO

Typing

STAMPA

Canale - Torino

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi

Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Tel. 02/66030.1

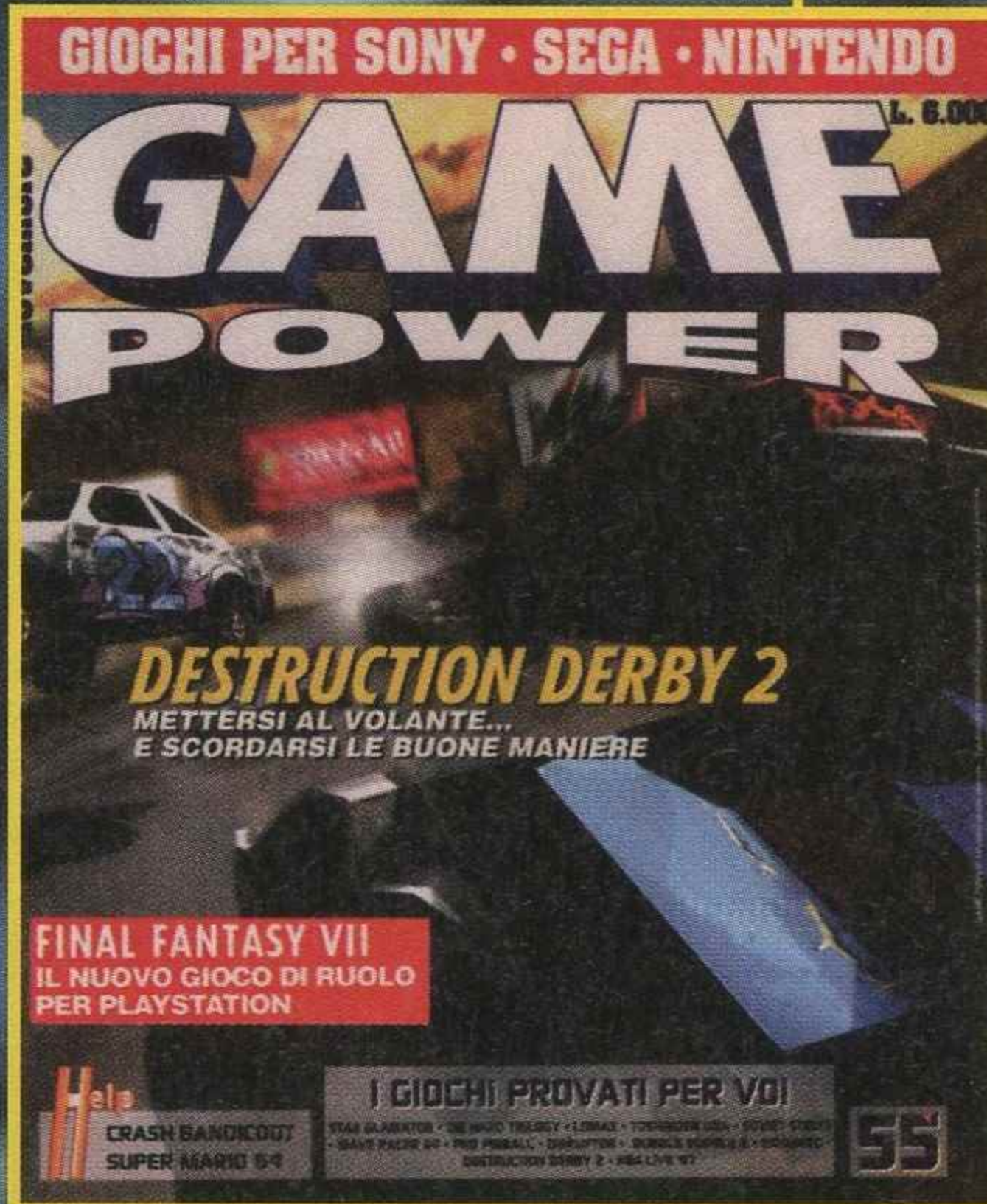
**GAME
POWER**

55

**SOI
MARI**

LA COPERTINA

**DESTRUCTION DERBY 2, IL NUOVO SEGUITO DELLA
PSYGNOSIS. ANCORA UNA VOLTA UN COLPO
AZZECCATO DALLA CASA DI LIVERPOOL**



"E VAI, E VAI!"

M. BALLANI

SOVIET STRIKE

PAG. 91

**L'ELECTRONIC ARTS RIPROPONE,
DEBITAMENTE RISTRUTTURATO, UNA
SERIE GIÀ RESA FAMOSA SUI 16 BIT**



EXHUMED

PAG. 94

**ANCHE IL SATURN TROVA IL PROPRIO
DOOM, ED È DA PAURA!**



Help

LA SECONDA PARTE DEL NUOVO PLATFORM DELLA SONY E IL MITICO SUPER MARIO 64 PER IL NINTENDO 64

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

PURTROPPO, IL CARO TIZIANO NON È STATO CACCIATO, LO SO CHE LO ASPATTEVATE TUTTI, MA ANCHE STAVOLTA... NIENTE DA FARE

BOTTA E RISPOSTA

blues

PAG. 12
APECAR, CON LE LIMITAZIONI CHE LO CONTRADDISTINGUONO, RISPONDE AI LETTORI

SATURN

Exhumed 94
Toshinden URA 116

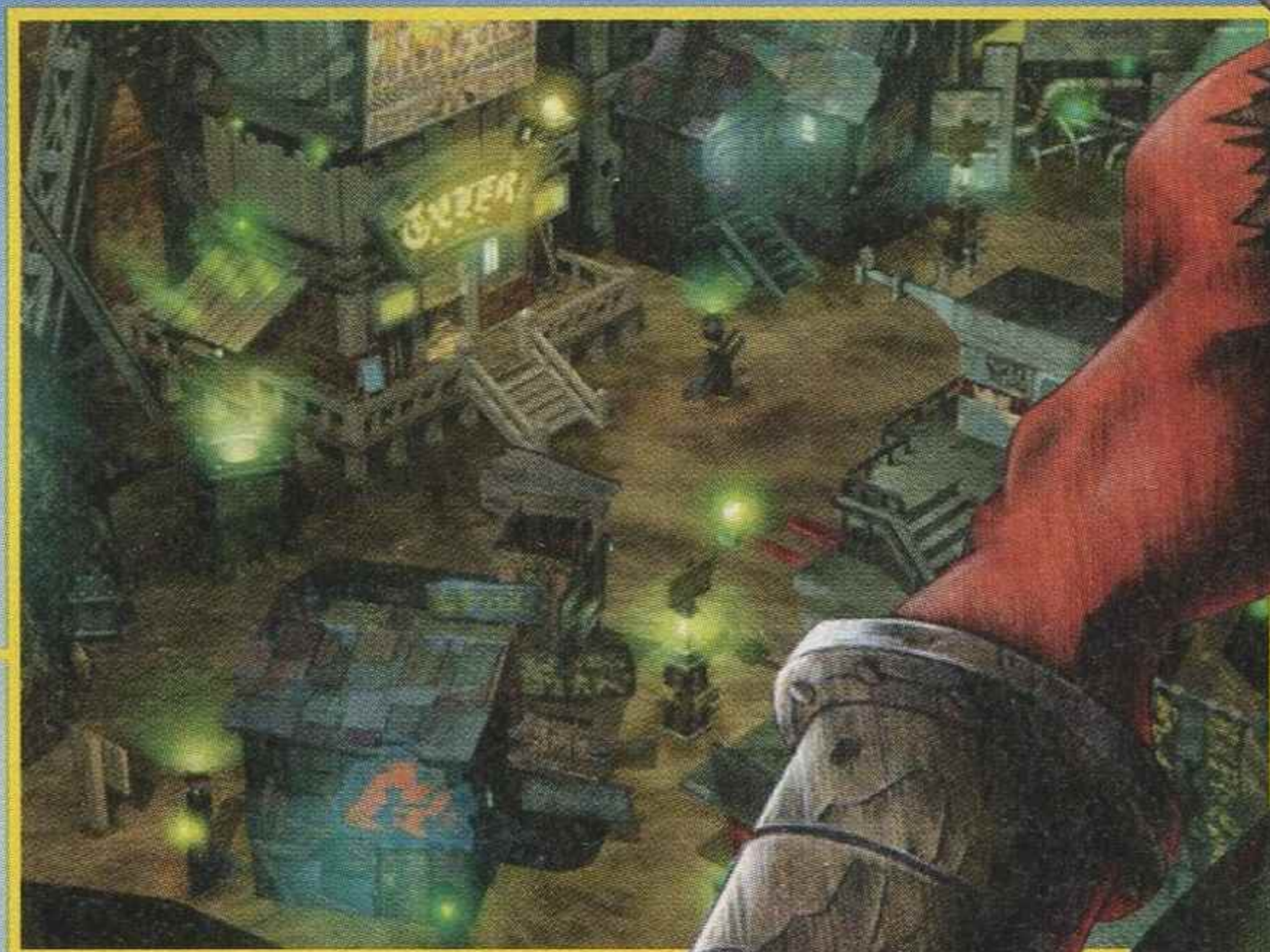
PLAYSTATION

Destruction Derby 2 56
Die Hard Trilogy 86
Soviet Strike 91
NBA Live '97 98
Lomax 100
Tunnel B1 102
Pro Pinball 110
Star Gladiator 113
Bubble Bobble 2 118
Disruptor 122

NINTENDO 64

Wave Racer 107

FINAL FANTASY 7
PAG. 27
IL GIOCO DI RUOLO ASSALTA LA PLAYSTATION, E LO FA CON LA CLASSE DELLA SQUARE



TUNNEL B1
PAG. 102
LA OCEAN CREA UN MIX TRA WIPEOUT E DOOM, STRANO MA BELLO



GAMELAND

Tutte le novità prima di tutti

Ritiro e vendita
dell'usato

Per ordinare
telefonare
al 29512182

Vendita
per corrispondenza
in 24 h.

Pagamenti rateali
in tutta Italia
a partire da L. 50.000
al mese

**NINTENDO 64
JAPAN - USA**

**SUPER NINTENDO
PAL - JAPAN - USA**

**SATURN PAL
JAPAN USA**

**MEGA DRIVE
PAL - JAPAN - USA**

NOLEGGIO

**SONY PLAY STATION
PAL - JAPAN - USA**

**TUTTI I TITOLI
PC - CD ROM**



GAMELAND

L'Esecutivo

C.SO B. AIRES 58 - MILANO MM LIMA
TEL. 02/29512182 - FAX 29525146

GAMELAND 2

VIA DANTE 16 - MM CAIROLI
TEL. 02/86452523 - FAX 29525146

GAMELAND 3

C.SO B. AIRES 54 - MILANO MM LIMA
TEL. 02/29402806 - FAX 29525146

New
GAMELAND 4

PROSSIMA APERTURA 1 NOVEMBRE

VIA TORINO, 49

GAMELAND INTERNATIONAL

922 DUBLIN STREET - WHITBY ONTARIO - CANADA
TEL. 0019056660694 - FAX 0019056687375

L'APPOSTA

Ma bravi, ma bravi. Non bastava mandarci le lettere esplosive, adesso anche le "cimici" in redazione ci venite a mettere. Come se non bastassero quelle che ha addosso il caporedattore, vero fringuelloni? Bah, se volete la mia, fate bene: questa gentaglia non merita profusioni d'amore. Game Puzzone è la rivista in assoluto più longeva che lo Studio Vit abbia mai fatto e nessuno che festeggi: Videogiochi è affondato al terzo anno, Zzap s'è inchiodato tipo al n. 21 e l'altra pecorella smarrita è ormai l'ombra di quello che fu, dopo una cinquantina di numeri fatti da questi pezzenti che adesso vi mettete pure a spiare. A questo punto saprete tutto delle tresche infami tra le art difensor in calore autunnale e Giorgio "Merolino" Baratto, vi sarà arrivata l'eco delle Madonnine aggraziate da licenze poetiche che sovente vengono lanciate da queste parti, e saprete anche dei riti satanici che ogni tanto si svolgono in sala riunioni (aka the cessroom). Quello che non sapete è che anche noi spiamo voi: da quaggiù vi vediamo benissimo i pelacci che avete nel naso. Allora, chi controlla i guardiani?

Apecar



L'APPOSTA
di **GAME POWER**
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: apecar@mbox.vol.it

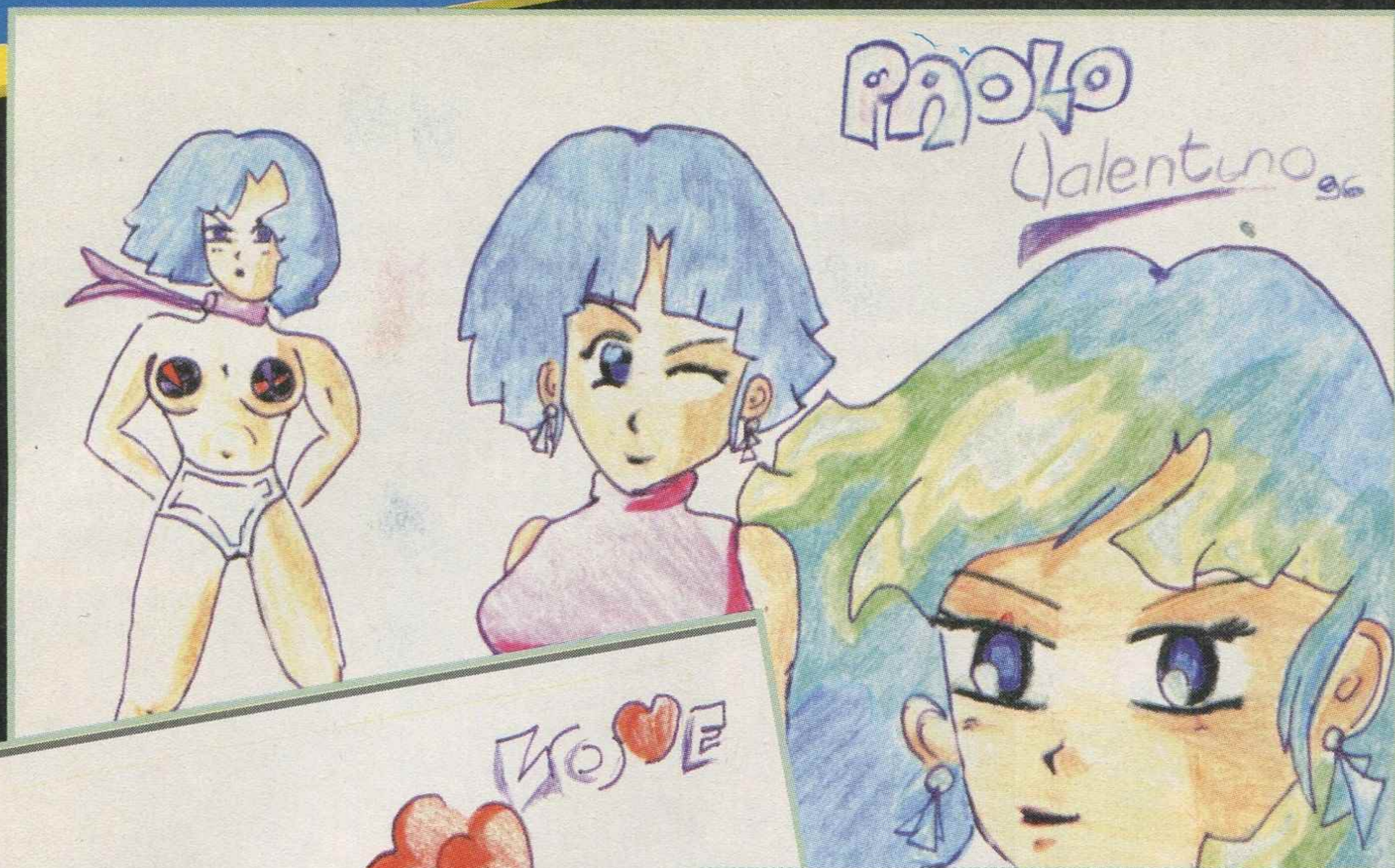
PARA LELO PARA

Spett.le Apecar

con questa lettera vorrei affrontare un argomento per nulla trattato fra le pagine della vostra rivista. Arrivo ad affermare ciò dopo un'attenta rilettura di tutte le vostre rubriche da oggi a 3 anni addietro. Ma del vostro comportamento a riguardo vorrei parlarne più avanti. La problematica a cui faccio riferimento è l'atteggiamento speculativo arrivato ormai a livelli inaccettabili di alcuni "importatori paralleli" nei confronti di chi sta per acquistare una qualsiasi console ed è assalito dal dilemma infinito: "Giapponese o Europea?". Sia chiaro che non voglio aprire la solita solfa sui prezzi delle console o dei giochi (e ce ne sarebbe da dire!!!), il mio scopo non è assolutamente questo, bensì quello di denunciare il comportamento subdolo di suddetti commercianti che, vuoi per ragioni di convenienza non sono ufficialmente un Play Center (e quindi non possono rilasciare alcuna garanzia, nonostante vendano Playstation di qualsiasi tipo! Misteri inenarrabili!), o vuoi perchè il Saturn europeo è distribuito ufficialmente ed esclusivamente dalla Giochi Preziosi (è di poco tempo fa un loro avviso su alcune riviste del settore, se non mi sbaglio anche la vostra), cercano sempre di ammollarti la console che fa più comodo a loro (di solito sempre quella giapponese) sbandierando delle grandi-piccole-mezze verità. Verità che non hanno un riscontro oggettivo sulle riviste specializzate (come dovrebbe essere!), tantomeno da un'attenta analisi visiva delle console in questione, anche perchè stiamo parlando dell'acquirente medio, non di quello che ti smonta e ti rimonta qualsiasi console. Ma andiamo sul concreto: una delle frasi tipiche dell'importatore parallelo è che la console giapponese è più veloce. Ma obiettivamente parlando, con due console accese davanti (Saturn Jap/Saturn Euro o PSX/Jap PSX Euro) con lo stesso gioco inserito, la differenza di velocità è tale da poter influenzare l'eventuale acquisto? E tutti i vostri insegnamenti sull'importanza della giocabilità e non della grafica o di qualche punto in più di velocità? Ma se c'è qualcuno che ancora oggi si diverte con un Megadrive o un

Super Nintendo, questo vorrà pure dire qualcosa oppure no? Un'altra delle mezze verità che questi commercianti usano dire riguarda poi la frequenza di uscita dei giochi, ossia che i giochi Jappo escono prima (e su questo non ci piove), ma dove non ci siamo è sulla storia dell'adattatore. Il tanto decantato chip da inserire nella Play per renderla universale (aggiungerei con conseguente decadimento della garanzia Sony per quelle PAL, visto che per le giapponesi la garanzia non esiste se non quella molto velleitaria del negoziante) funziona, secondo alcune esperienze dirette, esclusivamente su quelle PAL e non su quelle giapponesi, e comunque il risultato non è assicurato al 100% da nessuno per iscritto, tantomeno dal nostro bravo importatore parallelo. Per quanto riguarda il Saturn invece è vero che l'adattatore fa girare anche i giochi europei su quella, ma c'è un piccolo particolare che il nostro bravo importatore si guarda bene dal renderci noto al momento dell'acquisto, ossia che la maggior parte dei giochi si vedranno decentrati dal quadro televisivo con conseguenze tipo scritte di dialoghi nascosti o barre di energia a scomparsa. Immaginate questa situazione proiettata su un RPG. Mi sembra superfluo aggiungere altro. Il risultato di tutto ciò è che alla fine una persona (e vi assicuro che è successo a parecchia gente) si ritrova con una console che non rappresenta esattamente ciò che voleva e si trova costretto magari a svenderla con un'inserzione oppure a vedersela valutare una fame magari dallo stesso negoziante da cui la avevi acquistata qualche giorno prima. Tutto questo mi sembra assurdo. Ma ancora più assurdo è che queste persone, questi "rispettabili" negozianti (a Roma sappiamo tutti chi sono e dove sono!) sono liberi di agire indisturbati sia dal punto di vista legale (mazzette docet) e sia dal punto di vista editoriale. E qui finalmente entrate in ballo pure voi! Non ho mai trovato, da tre anni a questa parte, un articolo specifico sulle differenze sostan-

DISEGNI
DI
PAOLO
VALENTINO



re uno o più inserzionisti non sia esattamente il sogno nel cassetto di nessuno di noi. Sappiamo benissimo che ci sono negozianti che fanno bene il loro lavoro, e anche molti che non lo fanno bene per niente. Ne conosco, personalmente, dell'una e dell'altra categoria. Ma molto spesso chi punta tutto sul frega-frega, magari approfittando del piano regolatore (le mazzette non c'entrano) per fare il bello e cattivo tempo nella sua zona, induce i potenziali clienti a migrare altrove. Come rivista siamo sempre stati dalla parte di chi ha la passione del gioco e non di chiunque (e sono tanti) ci specula sopra. Ma renditi conto che pubblicare delle "liste di proscrizione" di negozianti cattivi cattivi è impossibile per una serie di motivi, tra cui quello della pubblicità, che comunque rientrerebbe tra i meno importanti. Primo, i reclami sono nel 99% dei casi del tutto inverificabili: se ci scrive uno che ha il negozio di fronte a un altro, spacciandosi per infiocchiato di turno, dicendoci che l'altro vende console col verme, che faccio secondo te, lo pubblico? Beccandomi di sicuro una denuncia da parte dell'altro, che ammesso non venda console sbarellate non può sicuramente essere difamato senza una pezza d'appoggio di una certa consistenza? Che facciamo, andiamo per supposizioni, come la mia secondo la quale tu sei Walter Strappolini anche se ti firmi Marillion 66?... (ho un encefalo elefantiaco, riconosco l'inchiostro della stampante e lo stile del "j'accuse"). Secondo, chi può davvero incolpare un negoziante, se questo ti offre sia la macchina ufficiale che quella jappo mal truccata e poi alla fine il cliente la compra? Io capisco che c'è chi si lascia sedurre da certi invitanti aspetti delle macchine "grey", e chi non si fa scrupolo di vendere macchine che sa benissimo potrebbero creare disagi e problemucci, ma ti assicuro che un articolo su questa cosa non risolverebbe

ziali, sui vantaggi e svantaggi relativi all'acquisto di una console giapponese o europea. Dovete considerare che non tutti i vostri lettori sono esperti del settore. Ma perchè non avete mai affrontato a viso aperto questo problema? Devo forse pensare che affrontare questo discorso e puntare il dito contro questa categoria di commercianti comporterebbe un'immediata diminuzione della pubblicità sulla vostra rivista e quindi meno soldini nelle vostre casse? Spero che mi sbagli! Anzi, di più, vorrei che voi mi rispondeste smentendomi punto per punto su tutto ciò che ho detto. E nello stesso tempo vorrei esortare chiunque abbia avuto esperienze negative con questo tipo di gentaglia dovute magari a mezze verità dette e mezze verità nascoste a uscire allo scoperto e renderle pubbliche anche se da parte vostra (intendo voi come redazione) c'è stata soltanto superficialità e indifferenza. Spero che da oggi il vostro atteggiamento sarà diverso, magari più serio e professionale come avete dimostrato di essere in altre occasioni, cominciando magari a pubblicare questa lettera. Cordialmente vostro,

Marillion 66

Anzitutto mi piacerebbe chiarire una cosa: a Game Powder, come credo in nessun'altra rivista simile alla nostra, nessuno si arricchisce, tantomeno con la pubblicità. Tutta quella che abbiamo ci è indispensabile per sopravvivere e far uscire la rivista, quindi niente elicotteri, limousine e cameriere in "guepiere" come (chissà perchè poi) qualcuno di voi immagina. Puoi quindi capire come perde-

niente. Anche perchè ci sarebbe proprio poco da scrivere: una volta per tutte, le macchine jap sono - quando va bene - circa un 10% più veloci di quelle euro, e gli adattatori possono funzionare come non funzionare: non c'è una casistica di riferimento, per indicazione possiamo dire che un gioco jap funziona BENE su una euro modificata circa nell'80% dei casi.

E quello scherzetto dello schermo decentrato del Saturn è probabilmente relativo al televisore che si abbina alla macchina: abbiamo una PS-X Pal modificata si comporta diversamente su ognuno dei tre televisori con cui la proviamo. D'altra parte, secondo voi, se esistono delle macchine opportunamente settate per il mercato italiano, va bene l'impazienza e vanno bene anche i ritardi nella conversione dei giochi (comunque le cose stanno migliorando, ve ne accorgete da qui a un paio di mesi), cosa dovrebbe ragionevolmente indurre un individuo a prendere una giapponese? Il costo non



direi, la velocità? Ma andiamo, Wipeout 2097 è bellissimo su una Playstation PAL e la versione giapponese è assolutamente indistinguibile. Lo stesso vale per Tomb Raider, Saturn compreso, e sono solo esempi. Comunque, non abbiamo mai scritto niente sull'argomento perchè il problema non ci sembrava particolarmente problematico: raccogliere materiale ci torneremo sopra, almeno sulla parte tecnica: ma non credo sia giusto pubblicizzare o parlare di adattatori che inficiano la garanzia delle macchine "regolari". Sui negozianti, l'unica cosa che posso dirvi è passatevi la parola, se è vero che a Roma quelli da evitare "li conosciamo tutti" (ed è vero, li conosciamo tutti) può essere così anche nel resto d'Italia. Male che va vi fate un giretto in più, ma c'è la soddisfazione di non farsi fregare che è sempre fonte di magno gaudio.

SPEDIZIONE A MEZZO PACCO

Ciao Apecar.

Leggo sull'APPOSTA di Game Power n.53 le 'riflessioni' di Roberto Bondiga e vorrei 'contro-riflettere' in merito.

Collaboro con un negozio di Torino e mi piacerebbe far sentire le voci dall'altra parte della barricata.

Scrivo Roberto che i negozianti (onesti) richiedono 8000 lire mentre quelli (ladri) vogliono 15000 lire per la spedizione di un gioco. Oltretutto sull'ordinativo (?) legge: 'spese di spedizione 11000 lire e rotti...'. Chiariamo intanto che, corrieri espresso esclusi, esistono almeno due tipi di spedizione postale: la normale e il pacco valore assicurato: già questo giustifica un range di addebiti dalle 8 alle 15000 lire.

Perchè poi il 'ladro' gli 'frega 3000 lire'???

A prescindere dal fatto che confezionare pacchi costa in tempo, carta e nastri adesivi, anche recarsi in posta (spesso in coda) rappresenta un ulteriore costo. Esiste poi un 'diritto di contrassegno' che la posta al momento di liquidare il mittente TRATTIENE dalla cifra globale. Questo costo aggiuntivo, che il cliente finale non vede mai, va dalle 4200 lire in su. L'assicurazione il negoziante la fa a suo rischio e pericolo e, poichè costa fior di biglietti da mille, è ovvio che, anche se il valore reale è dalle 70 alle 145000, assicura solo 50000 lire (il minimo). Quanto alla polemica sulle forti diminuzioni di prezzo, Roberto si è già risposto da sé: sono esclusivamente ragioni di eccedenza di magazzino o, talvolta improvvise riduzioni di prezzo dei fornitori (il Nintendo 64 in tre mesi ad esempio è sceso di più del trentacinque per cento). Non è possibile in base a questo fare nessuna illazione sul margine che un rivenditore ha. Spesso è meglio vendere sottocosto piuttosto che non vendere mai! Spero che le risposte che Roberto desiderava siano state sufficientemente esaurienti! Al giorno d'oggi in Ferrari non ci vanno né i recensori, né i negozianti. Ciao.

Leo - Torino

Io credo di dover ringraziare Leo per avermi dato una splendida frase da sottoscrivere, per la precisione l'ultima e in cui con certezza possiamo rispecchiarci fino alla virgola. Le precisazioni mi sembrano oggettivamente ben impostate e solide, e comunque le spese postali sono ovviamente cose su cui il gratta-gratta è impossibile, PP.TT. escluse, chiaro. Da oggi tutti quelli che leggono l'Apposta di Game Piloro e comprano i giochi per posta sapranno capire meglio che fine fanno quelle (in media) diecimila lire in più sul prezzo totale, tenendo sempre a mente che entro un certo peso le spese

postali sono sempre le stesse e quindi ordinare più di un gioco, se i prezzi meritano, può essere una furbata. Ammesso che non ordinate tre copie dello stesso gioco. Oppure gli occhiali a raggi X e il leggendario profumo arrapante che si trovano su una qualsiasi pubblicazione per maniaci sessuali & rattusi (qualcuno qui è abbonato a tutte ma non faremo nomi).

BIAGIO



A LINK TO THE CASH

Caro tre ruote, ti scrivo per un semplice motivo.

Da quando le console dell'ultima generazione hanno fatto la loro apparizione sicuramente i videogame sono migliorati non solo nel campo audiovisivo ma anche in gioca-



bilità, portando a esperienze videoludiche che solo in sala giochi era possibile provare, soprattutto nei giochi di guida. Mi riferisco, per chi ancora non l'avesse capito, al collegamento in link. Se per gran parte dei giocatori questa rappresenta una gran cosa per altri rappresenta sicuramente la rovina: non tutti possono infatti avere la fortuna di giocare a Ridge Racer Revolution o Destruction Derby in doppio, ma spesso si devono accontentare di giocare in singolo proprio perchè non è facile trovare un altro possessore di PS-X o anche perchè il collegamento in link comporta una rottura di pa**e non indifferente (smonta la PS-X, portala a casa dell'amico, sposta la TV, collega la PS-X, eccetera) (mi scusi milord, cosa desidera per cena? Ndr). Ed è a questo punto che io mi pongo la fatale domanda: è possibile che le grandi

MATEO



software house (Namco, Psygnosis...) non abbiano pensato a questo problema e non siano riuscite a trovare una soluzione? Io non me ne intendo, ma in un gioco non sarebbe possibile inserire tutte e due le modalità (link e split screen) così che, a seconda delle possibilità di un videogiatore, questo possa scegliere la più adatta e comunque, in un modo o nell'altro farsi la sua benedetta partita con un amico senza doverci rinunciare per i suddetti motivi? Ti prego di rispondermi e di darmi uno schietto e sincero parere sull'argomento.

Paolo Cimini.

Uhmhm, da quello che rammenta questo ormai vetusto cervello, anche con un Gameboy si poteva giocare in link a F1 Race e i due tennis Nintendo. Ma il problema rimaneva lo stesso, servivano altre console con copie dello stesso gioco. Comunque c'è una novità, per certo sulla Playstation ma ragionevolmente anche sul Saturn: alcuni dei nuovi giochi in uscita, tipo Porsche Challenge prevederanno un'opzione split screen, perchè pare che finalmente alla Sony si siano resi conto di quanto sia una minoranza quella che gioca con la PS-X in link. Già su PC il fenomeno è piuttosto limitato, figuratevi sulle console: addirittura in Screamer 2, seguito di un bellissimo gioco di guida per PC, è stata implementata la soluzione dello schermo diviso. Che ha sicuramente i suoi svantaggi, come i rallentamenti del sistema (che deve gestire due giocatori e per esempio, nel caso dei giochi di corsa, far muovere due piste lasciando a ciascun giocatore una metà di schermo abbastanza schiacciato: il trucco si chiama "meno dettagli" ma suppongo sia sacrificio abbordabilissimo, Sega Rally docet) e la probabile maggiore evidenza del clipping. Ma ci si può compromettere tranquillamente.

Altrimenti, provate a utilizzare in maniera intelligente la rubrica degli annunci: la voce "Contatti" c'è apposta, metteteci il vostro indirizzo, il telefono, sentitevi, vedetevi e blastatevi l'anima in link. E non fate i delicatini, prendete, smontate, girate il televisore e rimonatate, che volete, lo stipendio? E se non lo fate, verrà il giorno in cui brucerete nelle fiamme eterne smontando e rimontando console tra urla disumane e bestie tricefale.

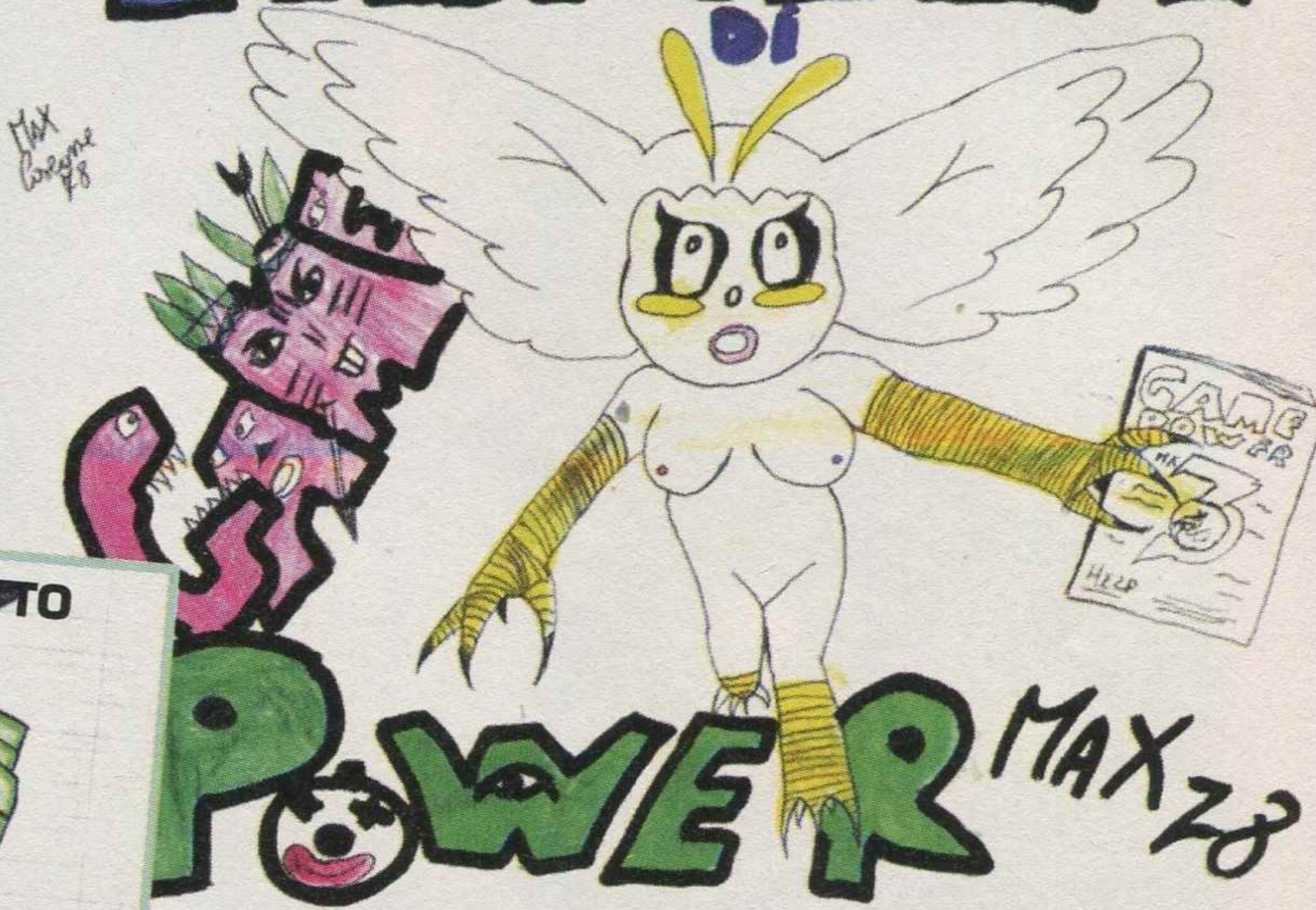
Altrimenti, provate a utilizzare in maniera intelligente la rubrica degli annunci: la voce "Contatti" c'è apposta, metteteci il vostro indirizzo, il telefono, sentitevi, vedetevi e blastatevi l'anima in link. E non fate i delicatini, prendete, smontate, girate il televisore e rimonatate, che volete, lo stipendio? E se non lo fate, verrà il giorno in cui brucerete nelle fiamme eterne smontando e rimontando console tra urla disumane e bestie tricefale.

MA CHE COLPA ABBIAMO NOI (ZAM ZAM)

Caro Apecacchio, ti scrivo per mettere in guardia tutti i possessori di PS-X. Tranquillo, non svelerò la data della fine del mondo (che mi ha detto Elvis tre giorni fa dopo essere sceso dal suo Ufo), il problema è molto più grave. Prendete la vostra amata copia di Gippi, correte verso la vostra console ed eseguite le mie istruzioni: 1) mettete la PS-X in un baule e sigillatelo, 2) trasferitevi in una località segreta, 3) costruite un rifugio anti-atomico e corredatelo di camera iperbarica dove poter giocare con la vostra PS-X. Se non potete fare tutto questo allora pregate. Pregate che un granello di polvere non si infili nella console. Pregate che un chip non fonda

CARISSIMA REDAZIONE DI GAME POWER VI SCRIVO PER DIRVI CHE SIETE GRANDI. SALUTI DA MAX CASORIA (NA)! **MAX 78**

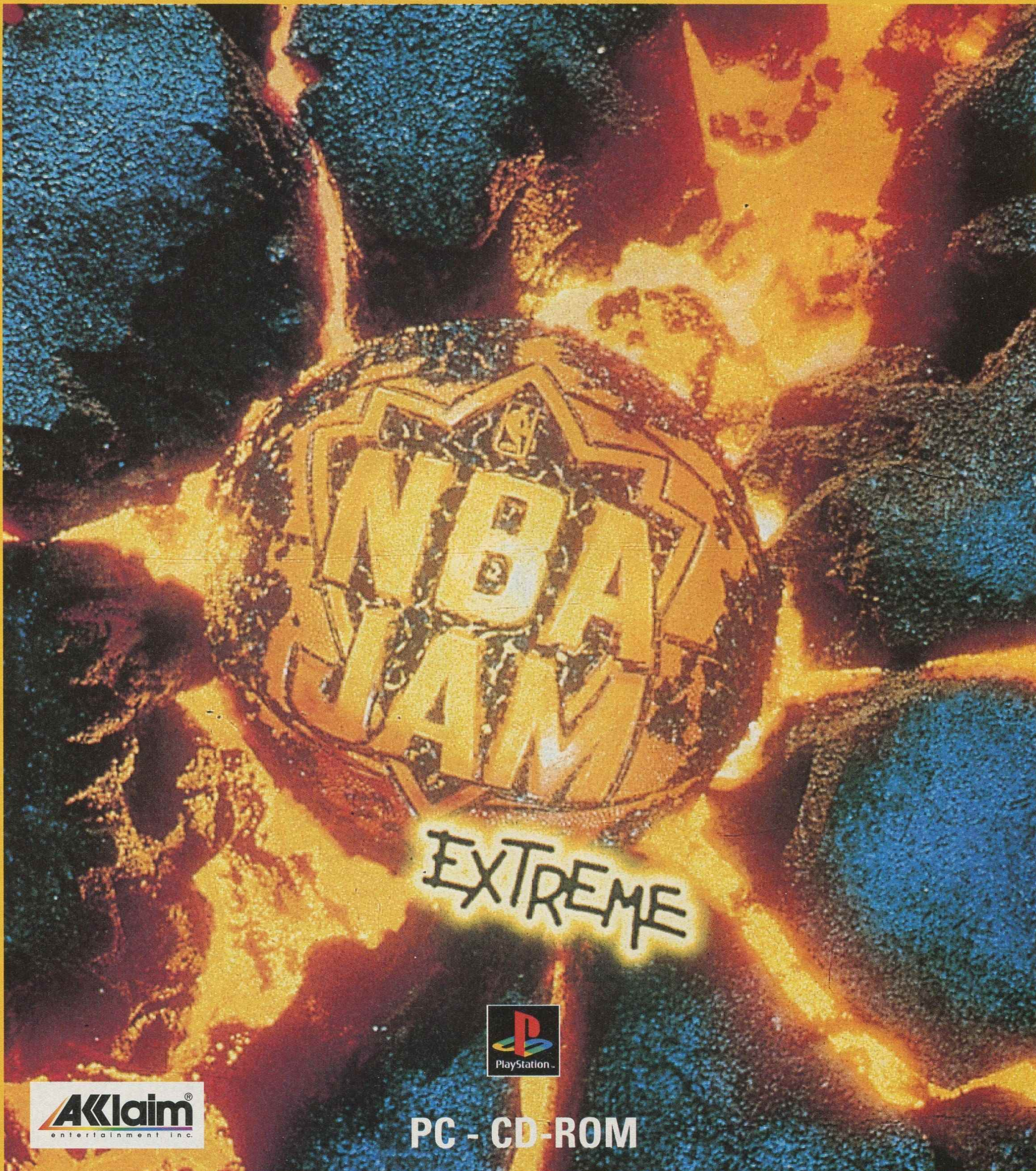
L'APPOSTA



all'ultimo circuito di Wipeout. Pregate che una maledettissima area di memoria di cui non conoscete l'esistenza non decida di andarsene in vacanza. Pregate, perchè se una di queste cose succedesse sareste costretti a portare la vostra macchina in un centro di assistenza Sony. Vi giuro è stato un incubo e tutt'ora mi tormenta. Costretto mio malgrado sono entrato nel maledetto centro dove una chiattona mi ha accolto con un sorriso orribile che sembrava più una paresi. Dopo averle spiegato il mio dramma l'essere mi ha detto con voce melliflua: "Ci vorranno due settimane, tre al massimo". Non so perchè ma quelle parole non mi rassicurarono. Avevo ragione. Oggi fanno due mesi. La Sony è un grande impero e sembra che là tutto fili liscio come la fronte di Berlusconi... allora perchè i tecnici non capiscono una cippa della mia povera console? Vi sembra giusto che un giovane virgulto di 16 anni venga trattato alla pari dopo la partita contro la Germania? Non è un attacco alla Sony ma un avvertimento a tutti i possessori di console: occhio...

Giacomo, Bologna

Aw, tutto quello che desidero in questo momento è una scintilla di sonno e un letto matrimoniale a soffiare sul fuoco. Anche in luogo ignoto e con bombola d'ossigeno, tanto mi devo togliere le scarpe. Per voi angustiati dall'assistenza, in alternativa al luogo segreto e alla camera iperbarica, suggerisco la costruzione di un reattore antimateria. Regolatelo in modo che produca un piccolo campo gravitazionale privato. Per farlo avete bisogno del 115esimo elemento della tavola periodica, per ora rinvenibile esclusivamente attorno al quarto pianeta del sistema stellare Zeta Reticuli. Una volta prodotto il campo gravitazionale, metteteci una candela accesa all'interno e noterete che il campo distorce ogni concetto noto di spazio e tempo, ovvero la candela brucerà senza consumarsi, rimanendo semplicemente lì. Avrete a questo punto chiaro che il segreto della vita eterna è infilarsi nel campo, ma la gravità così generata può sempre tornare utile per far muovere i dischi volanti. Infilateci quindi la PS-X e sarete al sicuro da ogni forma di assistenza tecnica. Se non riuscite a costruire il reattore, andate a dirlo a quelli del centro di igiene mentale, che hanno un reparto apposito e si incaricheranno gratuitamente di costruirlo per voi, mentre aspettate in una elegante camera imbottita.



Acclaim[®]
entertainment inc.



PC - CD-ROM

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames



HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399



Tutto chiaro?

Come diceva Popeye nei vecchi fumetti di Elze Segar, "Pooley da me a te". Come fai a non capire? È tutto normale, è tutto giusto, devi soffrire: le macchine si rompono, tu devi aspettare un casino di tempo per farle riparare e poi devi cacciare anche un sacco di soldi (a seconda dell'onestà del tecnico). Viviamo in un mondo in cui un'incidente automobilistico grave produce reddito (per i meccanici, i produttori di sedie a rotelle, quelli che fanno le bende, e vai così), non è il caso di lamentarsi per sessanta dolci giorni d'attesa spasmodica. Risparmia sulle madonne per quando vedrai il conto (era in garanzia ancora, vero?), o in alternativa, tienitele buone e aggiungi un santino vicino alla console (funziona sempre). P.S: quella cosa del reattore e della candela è tutta vera, almeno stando a quanto racconta il tizio che è stato all'interno dell'Area 51, quel posto nel Nevada dove pare che l'esercito USA conservi nove dischi volanti e diversi esempi di tecnologia aliena.

Hai visto mai?



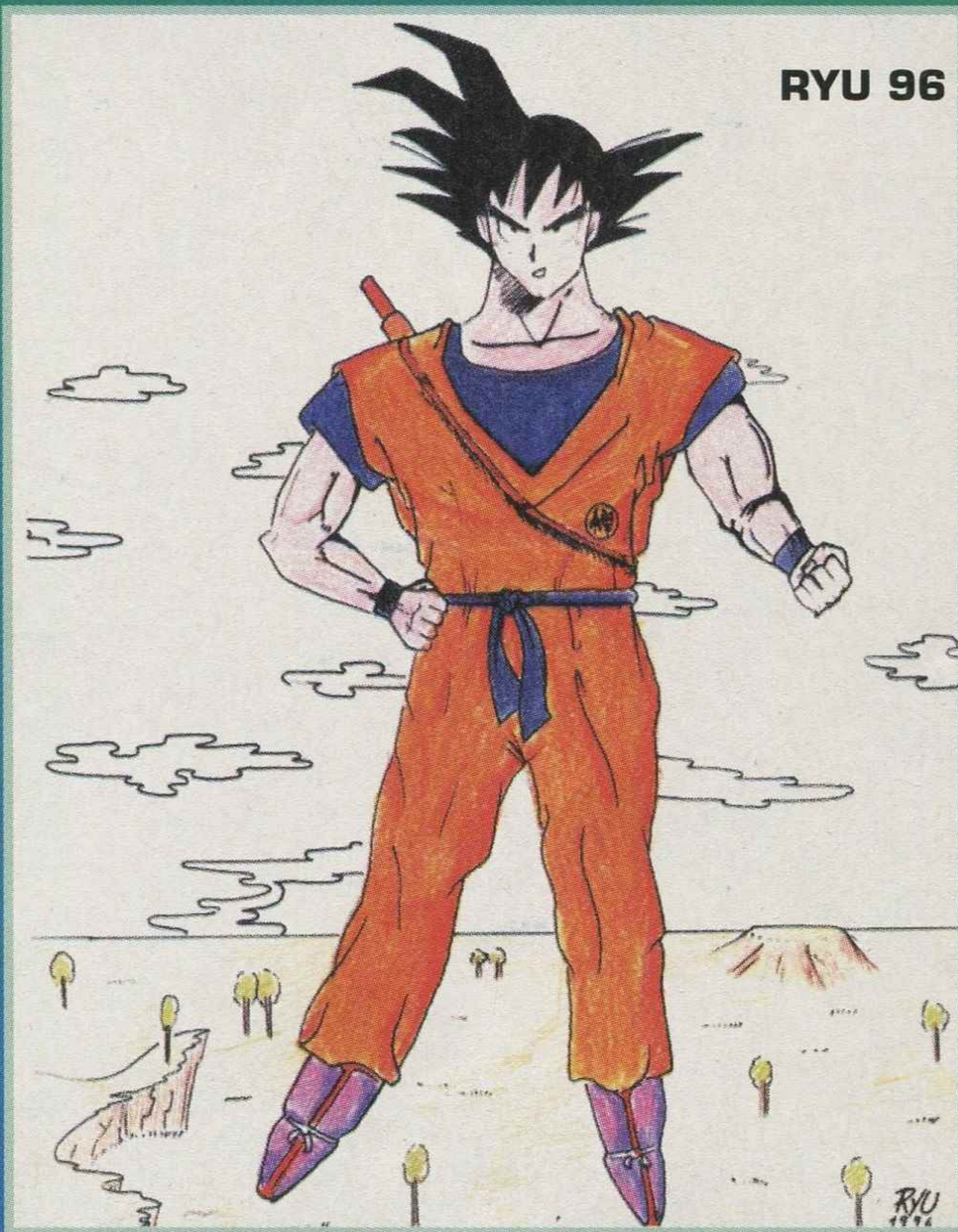
FABIO

con software su CD ROM e non cartuccia (+ spazio, meno dindi nelle mani del ludivendolo) e decine di titoli tra cui scegliere con istruzioni nella lingua di Dante e testo su schermo sulle orme di Jack London (ah, fine poeta, NdR). Spero, per il bene della Nintendo e di noi abitanti del Vecchio Mondo, che quando l'N64 sarà importato ufficialmente il prezzo sia almeno paragonabile ai fatidici 250 \$ promessi. Anche perché, a tale cifra, sarà praticamente necessario aggiungere le lire indispensabili per chiattarsi il drive aggiuntivo. Non credo che l'europa sia un mercato così ristretto e sebbene non paragonabile al Giappone o agli USA per quanto riguarda il numero di macchine vendute (e vendibili) riveste tuttavia un ruolo non così secondario nel budget di Sony, Sega & c., come le stesse case vogliono far credere. Altro problema è la velocità con cui vengono convertiti i programmi per le diverse versioni della stessa console. Mi rendo perfettamente conto del fatto che, per allargare il proprio mercato, i produttori di hardware e software debano consolidare quello già esistente, facendo fronte alle richieste, tuttavia è nel diritto dei consumatori di tutto il mondo avere la possibilità di acquistare la propria console nuova e fiammante, e i relativi videogame in contemporanea o quasi. Se l'opera di traduzione implicasse l'intervento nel codice del gioco (testo e parlato), allora l'attesa sarebbe - forse - giustificabile. Ma se si tratta di tradurre poche righe di uno scarno manuale, che la maggior parte delle volte vengono tradotte pure male, è inconcepibile aspettare mesi senza una valida ragione. Per la versione pal di RRR ci sono voluti più di tre mesi, e di Tekken 2 non so ancora un bel niente (arriva a Natale, NdR). Sono queste osservazioni volutamente semplici e schifosamente materiali eppure, talvolta, è necessario ragionare in questi termini. Non fa mai piacere essere trattati come l'ultima ruota del carro.

Ma questa posta di questo mese è tutto un Destrooy! Gigante... meno male che il mese prossimo arrivano torroni e panettoni a placarvi le fauci ansiose. Sulla questione delle conversioni euro ho già detto qualcosa più su, e comunque, ribadisco: le cose stanno migliorando e lo devono fare per forza perché la Nintendo a Pasqua cercherà di non fare prigionieri. Un avanzamento a livello di penultima ruota del carro è quindi ampiamente in atto, ma duole segnalare che, come sempre, l'Europa è al primo posto per indici di pirateria informatica e Saturn cum Playstation certo non sono fuori dal mercato del software copiato. L'Italia, senza essere qualunqu coasti, non è al primo posto solo perché ai grandi livelli del nostro paese, chi di competenza preferisce concentrare gli sforzi sul PC. Avesse fatto bene la Nintendo (meno spazio, meno soldi ai backuppari...). Sic transeat gloria mundi.

LA PENULTIMA RUOTA DEL CARRO

Caro Apecar, ti scrivo queste poche (poche? NdR), semplici, umili, scoraggianti, decadenti dimesse righe, lo ammetto, perché non so cosa fare. Parliamo, indovina un po', di console. Notevole, eh? Ho visto, qualche tempo fa, dal verduriere di fiducia, l'ultimo gioiellino di casa Nintendo, fresco fresco dal Giappone, ancora cirocndato da quell'aria mistica che avvolge le novità in campo videoludico. Premetto che per me i videogiochi non sono né il primo né l'ultimo degli hobby: semplicemente, quando mi avanza una mezz'oretta di tempo libero, non mi dispiace sedermi davanti al fido PC o alla PS-X e giocare un po'. D'altra parte seguo il settore da tanti anni, è giusto che sia incuriosito dalle novità. Ammirate le immagini di Mario 64 e di Pilotwings (Mario è semplicemente spaziale e credo che, forti di questo esperimento, i programmatori del team Nintendo faranno del nuovo Zelda un vero e proprio turning point nella storia dei videogiochi), ho chiesto per curiosità quale fosse il prezzo di suddetta console. La risposta era qualcosa come 1.200.000 lire, e ora il prezzo s'è assestato attorno al milione, ma non c'è tanta differenza. Per tale somma l'acquirente si sarebbe portato a casa anche uno dei due giochi a tutt'ora disponibili, naturalmente Mario. Beh, io credo sinceramente che nessuno abbia intenzione di fare un investimento del genere quando a poco più di un terzo della cifra può portarsi a casa un 32 bit,



RYU 96

Ma questa posta di questo mese è tutto un Destrooy! Gigante... meno male che il mese prossimo arrivano torroni e panettoni a placarvi le fauci ansiose. Sulla questione delle conversioni euro ho già detto qualcosa più su, e comunque, ribadisco: le cose stanno migliorando e lo devono fare per forza perché la Nintendo a Pasqua cercherà di non fare prigionieri. Un avanzamento a livello di penultima ruota del carro è quindi ampiamente in atto, ma duole segnalare che, come sempre, l'Europa è al primo posto per indici di pirateria informatica e Saturn cum Playstation certo non sono fuori dal mercato del software copiato. L'Italia, senza essere qualunqu coasti, non è al primo posto solo perché ai grandi livelli del nostro paese, chi di competenza preferisce concentrare gli sforzi sul PC. Avesse fatto bene la Nintendo (meno spazio, meno soldi ai backuppari...). Sic transeat gloria mundi.

BOTTA E RISPOSTA blues

Il livello delle domande mensile sembra profondamente influenzato dall'imminente festività. Non parlo del Natale, ma di Tutti i Santi, o Tutti i Morti come si suole dire.

Magistrale redazione di Game Power, un mio amico dice che Formula 1 per Ps-X non può essere paragonato a Grand Prix 2 per PC. Qual è il migliore tra i due? Vi ringrazio anticipatamente per le risposte e vi dico che se non mi pubblicate almeno il disegno vengo là e spacco tutto.

Thomas Oldani

Ma arripitate: col nome che hai non spaccheresti neanche il citofono. In ogni modo tra F1GP2 per PC e Formula 1 per PS-X, a parere insindacabile del sottoscritto non c'è partita, F1GP2 è infinitamente superiore. A livello arcade Formula 1 è probabilmente migliore, ma solo perché finora non esiste sul mercato un PC in grado di far girare F1GP2 in alta risoluzione a 25 fps. Formula 1 è un buon gioco ma in quanto a spessore non regge la botta.

Il Nintendo 64 è realmente un 64 bit o è un altro bidone tipo il Jaguar? Il Saturn ha gli stessi problemi cromatici che aveva il Megadrive?

Davide, Venezia

No, l'N64 è davvero un 64 bit e, a conti fatti, COSTA come un vero 64 bit. Il Jaguar non era un bidone, solo una piccola, simpatica truffa da poche centinaia di migliaia di lire tipo le bollette della Telecom, dimostrazione ne sia che giocare con un telefono è divertente quanto giocare con un Jaguar. Il Saturn ha un sacco di colori brillanti e fascinosi né più né meno belli di quelli della Playstation, la palette del Megadrive è stata uno sbaglio di gioventù.

SuperMegaFantaCoca7Sprtico triclo motore 3X3(9) & power Editorial Staff di Gioco Potere, non facciamo i Carosca (=Canguri rosa calvi), ecco un quesito chiaro: indicatemi i 7 migliori giochi in cui si può giocare in più di 2 persone sul Mega Driving.

Giulio

Anzitutto, SuperMega a me non me

l'ha mai detto nessuno (e ci tengo). Secondo, se la domanda è correttamente formulata, di giochi per più di 2 persone in simultanea sul Megadrive non ce ne sono tanti, e tutti quelli che ci sono richiedono la presenza di un Multi-tap (un adattatore per inserire più Joypad). Tra quelli veramente belli che mi ricordo io, ci sono i giochi sportivi della Electronic Arts, Street Racer della Ubi Soft e l'arcaico ma sempre splendido Gauntlet e relativo seguito, ma non molto di più. Se invece la domanda corretta era riferita ai giochi che permettono a quattro giocatori alternati di partecipare all'azione, troppi ce ne sono, tipo i vari flipper (Devil Crash) e titoli sportivi a iosa. Stesso discorso se ti riferivi ai giochi per 2 giocatori, praticamente tutti quelli che ti vengono in mente, passando anche per un episodio di Sonic.

Vorrei sapere quali picchiaduro usciranno per Nintendo 64. Oltre a questo mi interesserebbe sapere se verrà convertito anche Killer Instinct 2. Nient'altro, eizarg (grazie).

Daniele "Tonno da Fosso"
Tonelli

Aspettati Killer Instinct 2 entro Natale o poco oltre. Altri picchiaduro, è previsto il solito contributo da parte di Acclaim e Capcom, con i giochi che le hanno rese famose. Ma, sebbene gli annunci ufficiali siano ancora latitanti, è ottimisticamente prevedibile una fiumana di picchiaduro non appena l'N64 avrà consolidato la sua presenza anche fuori dal Jappz.

Ehi Ape, usciranno mai (e se usciranno quando) dei sexy games per Playstation o almeno dei film basati sulla bellissima Demi Moore?

P.Hang

Ancora? Ma andate dal giornalista più scafato che conoscete e fatevi infilare una copia di "Porno Bestial" tra Game Power e quello che volete voi (suggerisco ZETA) e poi fate quello che dovete fare, senza spoe-

tizzare tutto con la console. Giochini a base di Anime soft-core in giapponese ce ne sono, ma sono talmente stupidi oltre che talmente giapponesi che veramente non meritano un neurone per ricordarsi il titolo. Se siete davvero alla frutta mollate i Cd Rom e date la mano al disoccupato, come buona usanza tramanda.

Caro Ape, Uscirà per PS-X Euro The King of Fighters 96? Come si fa ad attaccare la PS-X all'impianto Hi-Fi? Rispondimi perché sono disperato.

Fabio

Su King of Fighters 96 per Playstation non credo proprio di poter dire una parola di conforto per nessuno, almeno per ora. Però puoi ascoltare i suoni di altri mille buoni picchiapicchia attraverso l'Hi-Fi semplicemente collegando l'uscita audio della PS-X all'entrata ausiliaria dell'amplificatore (generalmente indicata con AUX o VCR).

Uscirà un gioco di squadra (calcio, basket, tennis, ecc) sia per PSX che per Saturn che permetta di giocare in link con le due console diverse?

Ranni

Quando in Palestina regnerà la pace, quando nessuno costruirà più armi atomiche o bombe chimiche e butterà via tonnellate di pomodori invenduti per non far scendere il prezzo, e quando a Game Porzio si vedranno finalmente gli stipendi allora forse potrai sperare in un cavo che linki Saturn e Playstation, con giochi atti al dovuto funzionamento. Fino a quel giorno, trippa e no-happy-ending.

Caro Apecar, mi chiamo Matteo e sono di Genova. Volevo chiederti un parere su V-Tennis della Tonkin House per PS-X. Un grosso ciao.

Insomma, ci sarebbe di meglio. Magari non nel settore del tennis (per quello bisognerà aspettare un

attimo) ma tra gli altri giochi sportivi qualcosa di buono c'è.

Quale versione del Nintendo 64 è meglio comprare?

Bimbo Anonimo

Quella che costa di meno.

Insomma basta! Sono stufo di aspettare! Quando si deciderà Giuan Brambilla a lanciare la versione romana del Mitic? Passo le giornate ad aspettare di poter mettere le mani su titoli come Li combattenti virtuali 2, Raccordo Anulare USA o Fifa 96: er calcio pauroso. Sperando di poter essere soddisfatto al più presto, faccio i complimenti a tutta la reda e mi firmo vostro

Franz Aliprand

Gioisci o vero intenditore, che la versione SPQR del Mitic sarà presto disponibile per il gaudio dei palati raffinati par tuo. Ad accompagnarla ci sarà una carriolata di giochi spettacolari quali, oltre a quelli da te citati, Fogna Raider: Tombaroli Sottotera, Assalto de Fero, Doppio Dragone: cinquine ar Mandrione, Torb ella Fighters e Super Maritozzo All Stars. Per non parlare di ottime avventure grafiche come Lo Spadone Sdrumato, e l'indefinibile strategy game Incivilization, vero fiore (de caciotta) all'occhiello di Giuan Brambilla e del suo distributore per l'Etruria, Spartaco Vaccinara.

LA DOMANDA PIÙ ISPIRATA DEL MESE È:

La PSX potrebbe volare? Il Saturn lanciato alla velocità di 300 Km/h diventerebbe bianco?

□□H





TENETEVI FORTE
STA PER SCOPPIARE UN...

PANDEMONIUM!



BMG INTERACTIVE. IL FUTURO NON POTEVA ASPETTARE.

BMG
INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

**CRYSTAL
DYNAMICS**

Come coltivare
ottime
mele



In arrivo l'ondata dei "Crash Bandicoot"

"PAZZI MASCHERATI HANNO ASSALTATO LA MIA BANCARELLA DI FRUTTA!"

New York. Una strana ondata di distruzione sta investendo i mercati ortofrutticoli americani. Individui con il volto coperto da maschere africane distruggono le bancarelle, saltando sulle cassette fino a ridurle in pezzi, alla ricerca di...MELE! Quando le trovano le tirano in aria a calci. Questo fenomeno è conosciuto come la "Crash Bandicoot" mania, e si è diffuso probabilmente in seguito all'incredibile successo dell'omonimo videogame di PlayStation.

"Oggi ci rubano le nostre mele, domani potrebbero essere le nostre patate" dice una testimone, nonché pro-



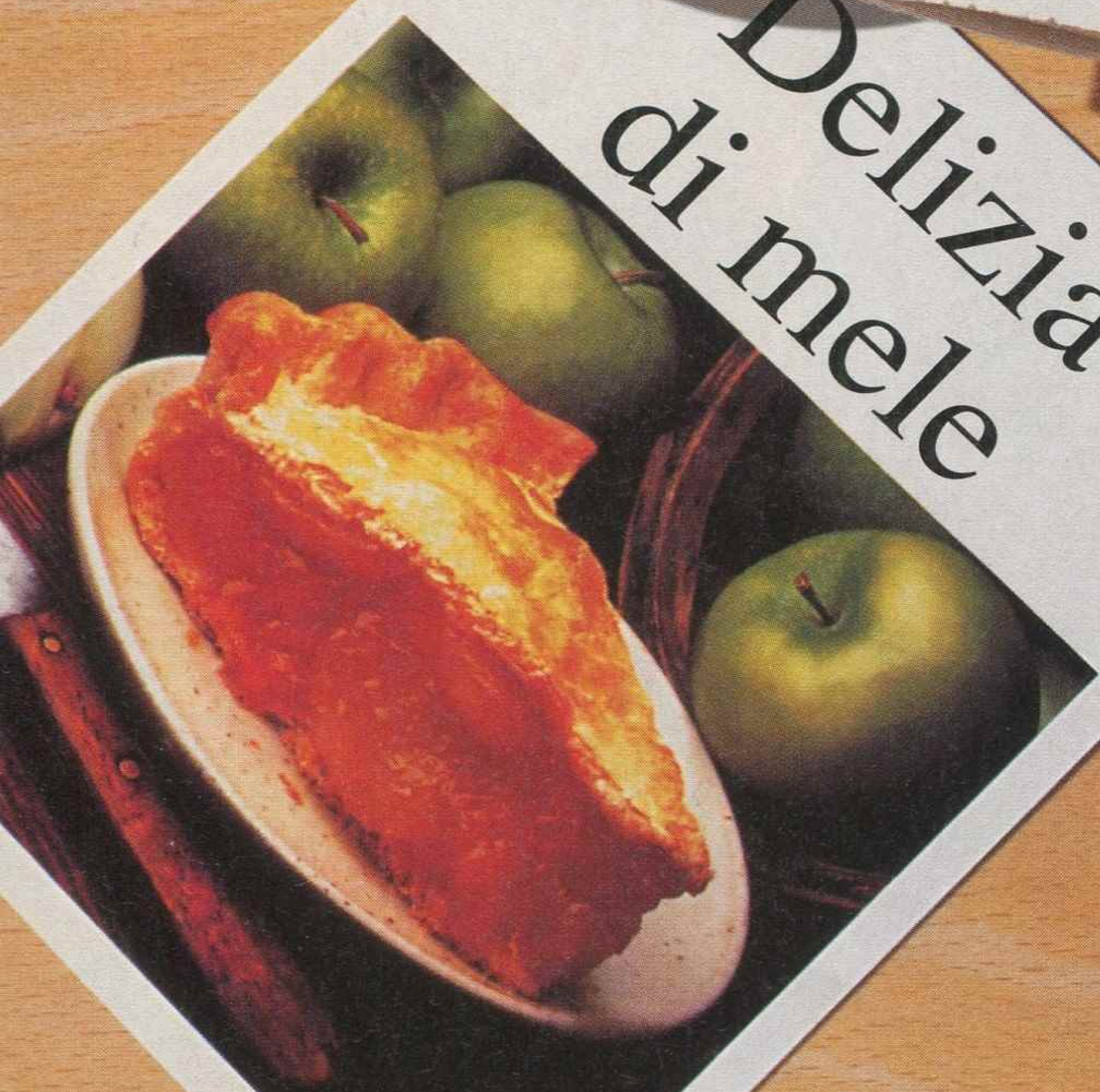
Brutti tempi per i fruttivendoli

prietaria di una bancarella. "Ho cercato di riprendere le mele al volo ma i miei sforzi sono stati vani. Se rivedo ancora questi pazzi, piuttosto che cedergli la mia frutta, me la mangio!"

Adesso tocca alle NOSTRE mele! Questi fanatici "Crash Bandicoot" sono stati avvi-

stati anche in Italia. Le varie associazioni contadine hanno chiesto alla polizia di proteggere gli alberi di mele. Una soluzione potrebbe essere quella di fargliele trovare già morsicate, ma forse neanche questa è la strada giusta. Per il momento nessuno può dire quale sarà il futuro della mela italiana.

Delizia
di mele



CRASH BANDICOOT. SOLO PER PLAYSTATION.



Per essere aggiornato sulle novità PlayStation invia il coupon compilato a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

*Il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto. SV - Servizi Vocali Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.a., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181

Crash Bandicoot and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code

© 1996 Naughty Dogs. Inc. All rights reserved. and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

Città _____ Prov. _____ CAP _____

Età _____ Telefono _____

Possiedo una PlayStation NO Sì e n° _____ giochi.

I miei generi preferiti sono: Racing Shoot Combat / Fighting Adventure/Simul. Sport altri _____



**64DD niente di nuovo?
NOVITÀ O NO?**
Svantaggi e pregi del nuovo supporto ottico del N 64. Il mondo degli sviluppatori si divide.

**PlayStation per tutti?
NO AI PIRATI!**
Sembrava che il CD potesse risolvere i problemi che comportava la pirateria. Niente da fare...



SE STATE PER INVESTIRE I VOSTRI SUDATI RISPARMI IN UNA NUOVA CONSOLE VALUTATE I PRO E I CONTRO

SIAMO PRONTI PER LA NUOVA, ENNESIMA, GENERAZIONE?

Sono in molti a non sapere cos'è un sillogismo. Nel nostro piccolo, possiamo dire che è una sorta di ragionamento composto da tre affermazioni. Una primaria, una secondaria e una conclusiva. Per fare un esempio, sin troppo semplicistico, potremmo dire: "Una console serve per giocare. Con un maggior numero di giochi disponibili è possibile giocare di più. Una console con molti giochi permette di giocare di più."

Tutto ciò potrebbe dare un'idea della difficile scelta che ogni videogiochiatore si troverà a dover fare durante l'imminente periodo natalizio.

È senza dubbio vero che, con l'ingresso, sia pur in via prettamente parallela, della Nintendo nell'ambito delle console della nuova generazione, la scelta di quale console acquistare diventa un problema di non poca importanza. A questo punto dovrete valutare le vostre vere esigenze. Eliminati coloro che, possibilità economiche, o babbo permettendo, non hanno problemi di sorta ("me le compro tutte, tanto che problema c'è?"), l'imperativo porta ognuno di noi a ragionare secondo quello che realmente si vuole avere nella propria casa per soddisfare le necessità videoludiche.

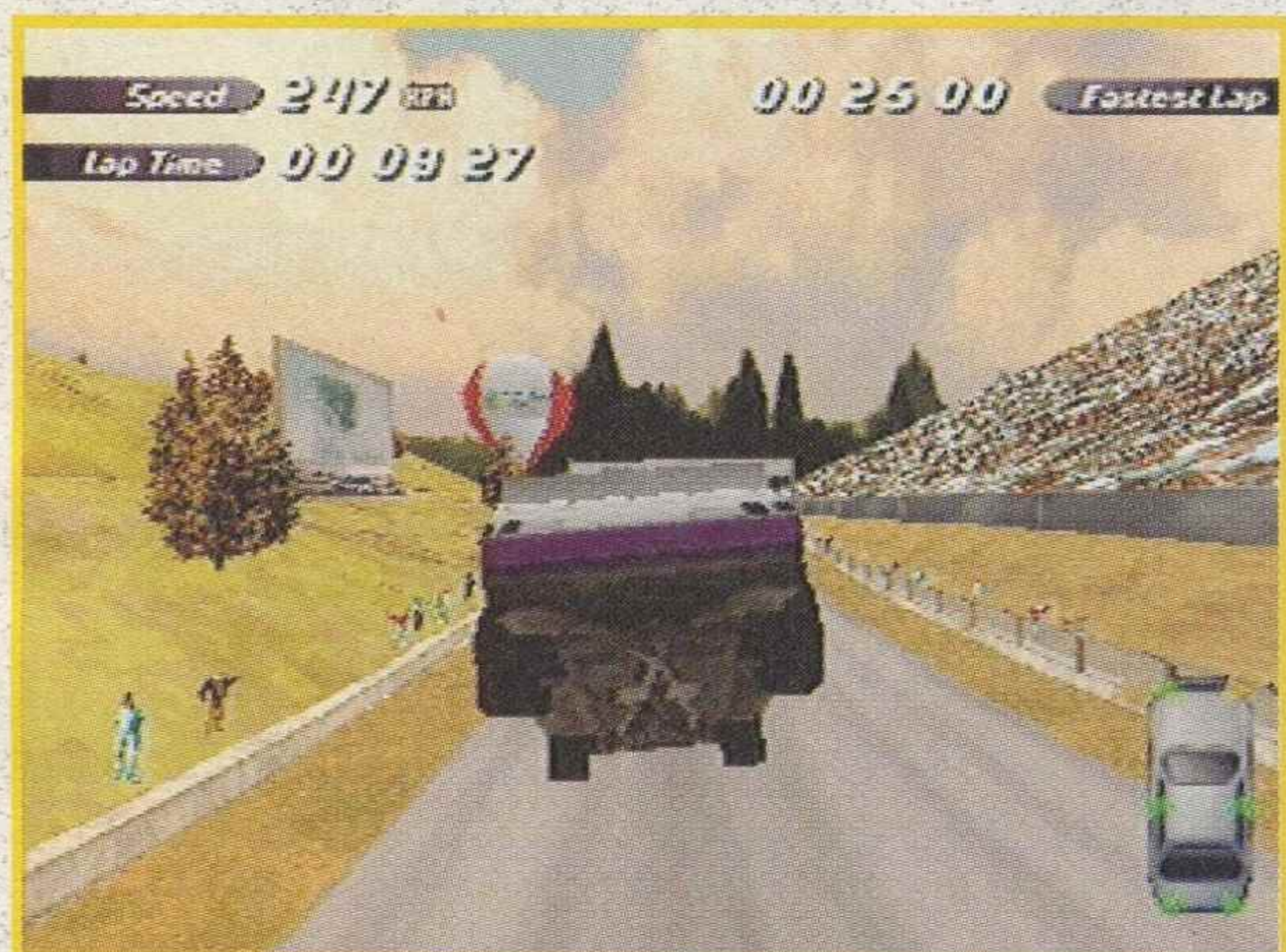
Potrà sembrare un discorso vecchio come il mondo, ma è pur sempre vivo e ricorrente. Su quale console è consigliabile investire i propri soldi? La risposta è lapalissiana, ma spesso e volentieri può non essere sufficiente. In fin dei conti, è chiaro che la possibilità di scegliere fra un grande numero di pezzi software, e di conseguenza fra una pletora di generi, in grado di

soddisfare i gusti di un grande numero di persone, dovrebbe indirizzare chiunque verso l'acquisto di una macchina piuttosto che di un'altra carente da questo punto di vista. Eppure, l'eccessiva, e a volte esagerata, necessità di essere sempre "al passo" con l'industria dei videogiochi porta a degli eccessi che difficilmente trovano una reale spiegazione plausibile.

Non c'è dubbio che il Nintendo 64 sia una console da sogno, in grado di surclassare PlayStation e Saturn, però è indubbio che il software fin'ora disponibile per le macchine della Sony e della Sega sia infinitamente superiore e infinitamente più vario dei miseri (non certo a livello tecnico) cinque o sei disponibili per N64. Se il vostro dubbio è quello della scelta del vostro nuovo "cucciolo" natalizio, i consigli che possiamo darvi sono di natura diversa: con ogni probabilità, il Nintendo 64 è la macchina all'avanguardia, la più nuova, la più spettacolare, quella che farà restare a bocca aperta i vostri amici. Da un punto di vista più pratico. Cioè se non volete restare mesi senza poter giocare a qualcosa di diverso, allora sappiate che investire i vostri sudati risparmi nelle console ormai considerate "superate", è la cosa migliore, più che altro dal punto di vista della vasta scelta che sono in grado di proporre. Sia PlayStation che Saturn possiedono un parco giochi decisamente invidiabile, e in grado, come già detto, di soddisfare qualsiasi tipo di giocatore.

Tornando al discorso iniziale, non dovrete chiedervi se è più divertente giocare a *Super Mario 64* piuttosto che a *Nights* o a *Crash Bandicoot*. Giocare a *Super Mario* è un'esperienza unica, ma che rischia di restare tale, proprio a causa della scarsità di software, e della sua originalità, di cui momento soffre la macchina. Mentre *Nights*, o *Crash* sono solo un mero esempio di ciò che potreste giocare nelle fredde giornate invernali, passando attraverso giochi di guida, sparatutto, wargame, picchiaduro e puzzle game di ogni sorta.

Come sempre dipende dal vostro punto di vista, dalle vostre preferenze, dalla vostra fame di novità. Sappiate solo che se il vostro scopo è quello di divertirvi, che in definitiva dovrebbe essere quello di ogni videogiochiatore, forse conviene aspettare ancora qualche mese, prima di buttarsi a capofitto verso la nuova avventura del Nintendo 64. Sia chiaro, comunque, scegliete con la vostra testa, seguendo ciò che la saggezza popolare c'insegna... "chi è causa del suo mal, pianga sé stesso."



Il software disponibile determina il successo di una console. Questo Natale potrebbe essere diverso?

• *Random*



FORMULA 1 TAGLIA IL TRAGUARDO

A solo un mese dalla data di uscita ufficiale di *Formula 1* della Psygnosis (il dato si riferisce alla metà di ottobre), il numero delle copie vendute in tutta Europa si aggirava, approssimativamente, intorno alle 450.000. Un grande risultato che testimonia il gran lavoro svolto dalla casa di software di Liverpool. Per supportare il lancio mondiale di *Formula 1* la Psygnosis sta sponsorizzando una gara via Internet chiamata F1 Challenge. Per maggiori informazioni recatevi a controllare al sito ufficiale Psygnosis che risponde al: www.psygnosis.com.

Notizie dal MONDO

LA SNK NON SI FERMA MAI

E SONO QUATTRO...

Presto disponibile l'ultimo capitolo della saga di *Samurai Shodown*

Dopo aver cominciato l'invasione delle piattaforme a 32 bit con i suoi numerosi picchiaduro, la SNK continua imperterrita la produzione di nuovi episodi delle sue saghe più acclamate. Questa volta è il turno della quarta puntata della serie *Samurai Shodown*, che segna, come personaggio principale, Amakusa, il boss finale del primo episodio. La struttura di gioco (incluse le animazioni e l'aspetto dei personaggi) è praticamente la stessa di *Samurai Shodown 3* e comprende praticamente tutte le caratteristiche di questo titolo. Più che un sequel *SS4* sembra una versione migliorata del terzo episodio, poiché, al di là dei tre nuovi personaggi importati dai vecchi titoli, l'unica palpabile differenza sembra essere la lunghezza della barra di energia, che permette una durata più ampia dei combattimenti. La versione coin-op dovrebbe uscire nelle sale giochi giapponesi tra qualche settimana.



IL GIOCO DI RUOLO DEFINITIVO PER SATURN?

ARRIVA GRANDIA PER SATURN

Sembra davvero incredibile l'ultimo titolo della Game Arts

Grandia, il gioco di ruolo della Game Arts che ha già fatto parlare di sé, è in dirittura d'arrivo sulla console della Sega.

Al momento le informazioni disponibili sono davvero poche, ma la cosa sicura riguarda il suo incredibile aspetto grafico: tutto si muove e ruota con una fluidità quasi impensabile prima d'ora, le battaglie sono davvero coinvolgenti e le sequenze in computer grafica da lasciare a bocca aperta. Non vediamo l'ora di poter toccare con mano tutte queste meraviglie!

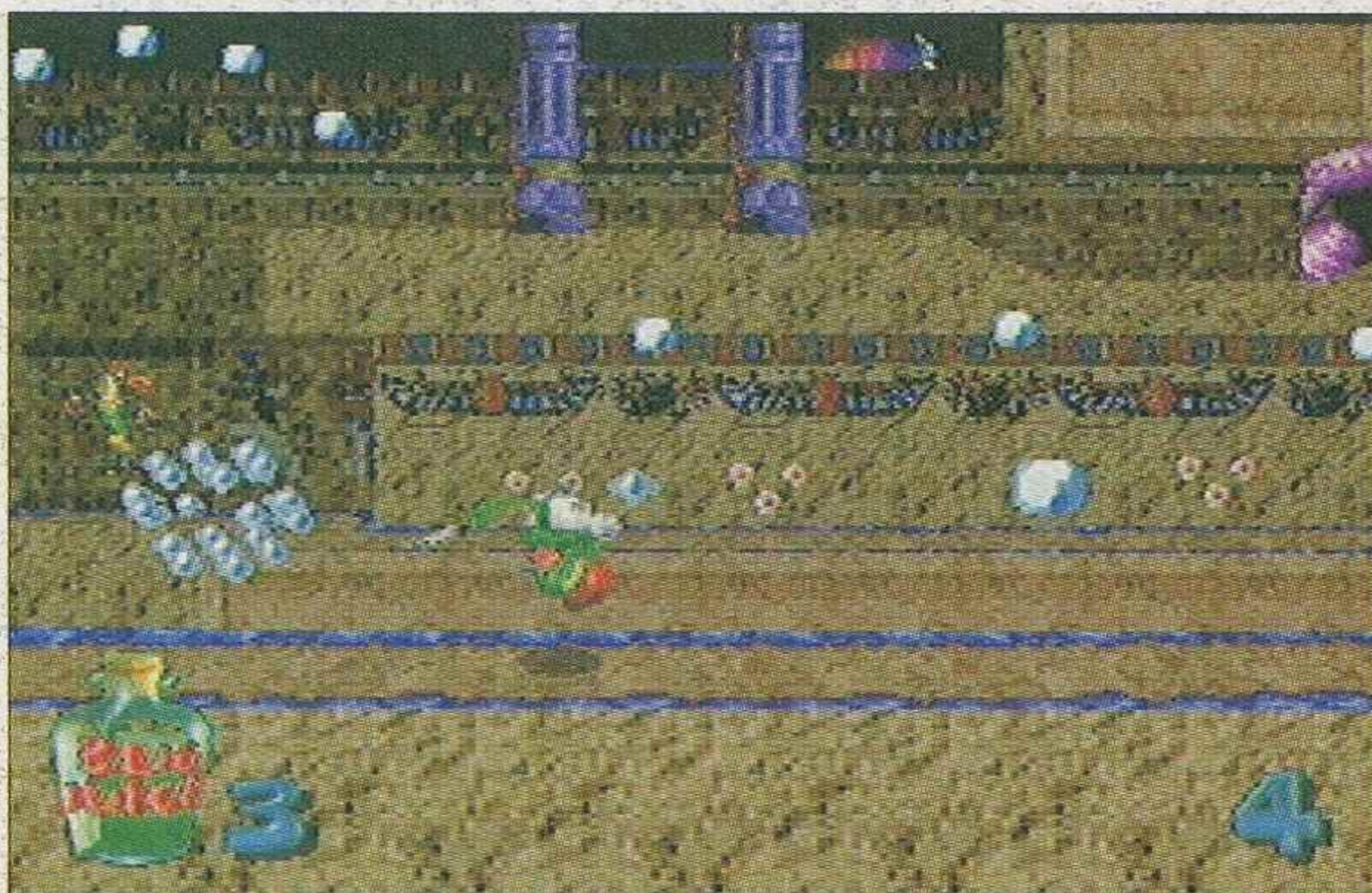


CONTINUA LA GUERRA DEI PREZZI

LA SEGA ABBASSA IL COSTO DEI GIOCHI SATURN

Cambio di politica nella sede Americana della grande "S"

La Sega of America ha annunciato l'8 ottobre che i prezzi di tutti i prossimi giochi oscilleranno all'interno di cinque diverse fasce comprese tra 19.99 e 59.99 dollari (rispettivamente circa 30 mila e 75 mila lire), eliminando così la fascia più alta da 69.99 dollari. In linea con questo annuncio la Sega ha cominciato ad abbassare il costo di venti titoli usciti all'inizio di quest'anno tra cui *Panzer Dragoon II*, *World Series Baseball*, *BUG!*, *Clockwork Knight 2*, *Wing Arms*, *Legend of Oasis*, *NBA Action*, *WorldWide Soccer*, e *Toshinden Remix*. Come se questo non bastasse, ha fatto anche in modo di alzare i margini di guadagno dei rivenditori del quattro per cento, una mossa che permetterà alla Sega di migliorare i suoi rapporti con questi ultimi. Dalle parole di Ted Hoff, vice presidente esecutivo della SOA: "La Sega offre ora ai consumatori la libreria di titoli della nuova generazione più diversa e accattivante di tutto il mercato. Questo, in aggiunta con la prossima uscita delle conversioni dei coin-op di maggior successo e con la possibilità di accedere a Internet tramite il Net Link (al momento valido solo per il mercato americano), rende il Saturn la migliore scelta per i consumatori". Staremo a vedere...



Dopo aver letto il titolo, probabilmente starete pensando a una futura trasposizione cinematografica di *Wipeout 2097*. Purtroppo non è così, ma la notizia riguarda il Low Res Digital Film Festival, svoltosi a San Francisco e New York nel mese di ottobre. Questo festival era incentrato sull'uso di computer e ammenicoli digitali per la realizzazione di film e video a basso costo. In quest'ambito è stato esibito proprio *Wipeout 2097*, come esperimento che andava al di là del semplice videogioco. Ci eravamo già accorti della bellezza di questo titolo, ma, sinceramente, tutto questo va al di là delle nostre più rosee aspettative.

STA PER ARRIVARE IL LETTORE MAGNETICO PER N64

DISCORDANTI OPINIONI SULLA NUOVA PERIFERICA NINTENDO

Le specifiche del 64DD hanno stupito tutti



La recente conferma della Nintendo a riguardo delle specifiche tecniche del 64DD, il famigerato lettore magnetico che potenzierà le capacità del Nintendo 64, ha messo in agitazione il mondo degli sviluppatori di software, generando opinioni decisamente contrastanti, dalla meraviglia all'orrore. Tony Tallarico, musicista veterano nell'ambito dei videogiochi ha affermato: "Corro dietro al Nintendo 64 da due o tre mesi, speravo potesse superare

le capacità dei normali CD. Questo annuncio mi ha tolto ogni speranza.

Fondamentalmente, il Nintendo 64DD ha una capacità di 64 MegaByte e questo è uno spazio neppure sufficiente per lo Yellow Book CD Audio, figuriamoci per il Red Book Stereo". Yellow Book permette ai musicisti di comprimere la musica sul CD con una piccola perdita di qualità, mentre il Red Book è decisamente più dispendioso in termini di spazio. Tallarico ha aggiunto: "Molti dei musicisti che conosco contavano che il 64DD possedesse la capacità di contenimento di un CD, se non di più. Per un minuto di Red Book Stereo ho bisogno di circa dieci MegaByte. La Maggior parte dei giochi PSX utilizza circa 40 minuti di audio. Potete fare i conti da soli. Provare a mettere 40 minuti di musica CD in un supporto da 64 MB può solo darti problemi". Alla Psygnosis le reazioni sono state decisamente meno drastiche. Jim Drewry, esperto tecnico della casa di Liverpool, ha affermato: "Bisogna considerare il tutto dal punto di vista dello sviluppo. Gli sviluppatori lo vedranno allo stesso modo di come guardano lo sviluppo di giochi su cartuccia. Il vantaggio delle cartucce è di trasferire i dati in RAM molto velocemente. Il vantaggio dei dischi magnetici ottici è la capacità.

Bisognava trovare un compromesso tra i due. Potrebbe essere possibile mettere le parti fondamentali del gioco su cartuccia per consentire un accesso veloce e, contemporaneamente, inserire nel disco grandi file sonori e la grafica usata meno di frequente (come le sequenze in FMV). Il vero problema consiste nel convincere la gente a comprare una simile espansione per la console. Per quello che ho sentito, i tempi di caricamento saranno molto più veloci dei normali CD, ma non abbiamo nessun motivo di lamentarci riguardo ai tempi di caricamento delle piattaforme a 32 bit. Il campo in cui entra in gioco la possibilità di riscrivere i dati riguarda il potenziale accesso a Internet della macchina. Intendo, se hai la possibilità di salvare i dati, hai un PC". L'opinione della Nintendo è comprensibilmente differente, affermando che il 64DD è qualcosa tra il "rivoluzionario" e "l'incredibile". Probabilmente, la notizia più sorprendente e positiva sul 64DD è a proposito del prezzo che dovrebbe aggirarsi, in America, intorno ai 99 dollari (circa 150mila lire). Se la Nintendo manterrà quanto detto il 64DD potrebbe diventare un acquisto da tenere in considerazione.

Al momento, parlare di software è assolutamente impossibile. Gli unici giochi noti in fase di sviluppo per la macchina sono *Dragon Quest VI*, *Zelda 64* e un simulatore divino, *Creator*. *Dragon Quest* della Enix Software, in particolare, è di importanza capitale per la Nintendo, sia come punto di riferimento per le vendite nel mercato giapponese, sia come rimpiazzo di *Final Fantasy VII*, finito sulla PSX. C'è anche qualcuno che parla di un ipotetico *Mario 64 2* o *Super Mario RPG 64* disponibili solo per 64DD, ma si tratta esclusivamente di rumori senza alcun fondamento.



NEWS



SPECIFICHE TECNICHE DEL 64DD

64DD: disk drive magnetico ad alta velocità da usare con il N64. Il 64DD si attacca sotto la console per mezzo della porta "ext" e utilizza dei dischi magnetici da 3-3/4" con un sistema di caricamento frontale tipico dei videoregistratori. I dischi magnetici ad alta densità possono contenere un massimo di 64 MB di dati.

Accesso ai dati: 150 millisecondi di AST (Velocità media di ricerca dati), 1 MB/secondo di DTR (Velocità di trasferimento dati). L'unità viene venduta fornita di pacchetti di espansione RAM di 1 o 2 MB, che vanno installati nello slot apposito del N64 per aumentare la capacità di memoria sia dei dischi che delle cartucce.

NINTENDO IN AMERICA

GIÀ ESAURITA LA PRIMA ONDATA DI N64

E la PlayStation ne approfitta...

Howard Lincoln, boss della Nintendo US, ha annunciato che il primo carico di N64, consistente di 350.000 unità, è esaurito nella prima settimana di vendita, lasciando ai negozianti la prospettiva di un lungo ottobre. Il prossimo arrivo di 200.000 unità è, infatti, previsto per novembre, ma lo stesso Lincoln ha richiesto alla Nintendo un aumento di questa quantità: "Siamo convinti di poter arrivare alla folle cifra di un milione e mezzo di unità vendute con le vacanze natalizie, se avremo a disposizione le macchine da vendere.

Molti bambini hanno incluso il Nintendo 64 nella loro lista di desideri per Natale e, in fondo, basta considerare che abbiamo ottenuto, in una sola settimana, gli stessi risultati raggiunti dalla PlayStation in più di tre mesi". Per quanto questo possa essere vero, la stessa PSX sta godendo in America di un momento eccellente: uno dei maggiori rivenditori della console Sony ha, infatti, registrato un aumento di vendite inaspettato e ha contattato la compagnia per assicurarsi un alto numero di unità in magazzino. Sembra che molti potenziali acquirenti del Nintendo 64, non trovando la console nei negozi, si siano rivolti ai sistemi a 32 bit, ma non è del tutto chiaro se la causa di queste alte vendite sia proprio questa, oppure un aumento delle operazioni di marketing, seguita da un maggiore consenso pubblico, da parte della stessa Sony.





Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX
AVENGER TRADING
BARALE
CONSOLE GAMES
CONSOLE POINT
CRAZY VIDEO
ECR ELETTRONICA
EXPLORATION VIDEO GAMES
FULL GAMES
GAME 94
GAME START
GAME STAR
GAME STORE
INSERT COIN
YOO TOO
MILLENIUM
MORGANA
MULTIMEDIA
MULTIMEDIA STORE
NIGHTMARE GAMES

Via A. Moro, 41 - Catania
Via Roma, 53 - Padova
Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
Via Empolese, 36 - Monsummano Terme (PT)
Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
Via Archimede, 155/A - Genova
Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
Via Nino Bixio, 36 - Messina
Via del Clementino, 95 - Roma
Via Bertola, 6 - Rimini
Via Giulia, 7/H - Trieste
V.le M. Fanti 10/A - Firenze
Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
Via Rossini, 3/C - Torino
Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Via Guarini, 33 - Avellino
P.zza Biade, 11/A - Vicenza
Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia

PACMAN
PERGIOCO

PIANETA VIDEOGIOCHI
PLAY GAME SHOP
PLAYSTORIA
POWER BIT
TOYLANDIA
SEGANINTENDOMANIA
T&T

TECNO SYSTEM
TECNOSYSTEM
TROIANI
TUTTO VIDEO
VIRTUDO
KING ARTHUR
KONSOLLE

Via Paciaudi, 2/E - Parma
Via San Prospero, 1 - Milano
Via Aldrovandi - Milano
Via degli Scipioni, 109 - Roma
Via Cairoli, 5 - Monza
C.so Torino, 14/A - Novara
Via C. Alberto, 36 - Torino
Via Roma, 53 - Padova
Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
Via Crispi, 18 - Napoli
Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)

Via Lavagna, 76 - Formia
Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
Via Millesimo, 27 - Roma
Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
Via Fiamma, 6 - Milano
Via Pastorino, 144/A - Genova
Strada Maggiore, 85 - Ravenna



X-Italia
C.so D'Augusto, 193
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-54531
Fax: 0541-54802
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/54531
FAX 0541/54802

Dopo aver dato vita a una meraviglia scenografica come *Virtua Fighter 3*, la nuova scheda coin-op della Sega Model 3 sarà presto chiamata in causa per realizzare un nuovo incredibile prodotto. Il gioco che avrà l'onore di occupare questa posizione sarà il tie-in del prossimo film di Steven Spielberg, "The Lost World", seguito del grande successo "Jurassic Park". Le informazioni in nostro possesso si limitano esclusivamente a questo annuncio dal momento che sia il film, sia il gioco sono ancora in un primitivo (è il caso di dirlo!) stadio di sviluppo.

LA POTENZA DI UNA STRETTA DI MANO

LA ACCLAIM ANNUNCIA UN ALLEANZA CON LA OCEAN

Stipulato un accordo della durata di un anno

Da novembre in poi tutti i prodotti Ocean, per quanto riguarda il mercato nord americano, saranno distribuiti dalla Acclaim Entertainment. Le due compagnie si concentreranno essenzialmente su titoli per PlayStation, Saturn e PC. "La collaborazione tra Acclaim e Ocean porterà i migliori titoli della seconda nel mercato nord americano più velocemente, tramite l'ampia rete di distribuzione della prima. "Entrambe le compagnie beneficeranno dell'unione degli sforzi nell'ambito delle operazioni di marketing", afferma Jim DeRose, presidente e capo operativo della sezione nord americana della Acclaim. "Siamo veramente soddisfatti di collaborare con la Acclaim nella pubblicazione della nostra nuova linea di titoli in arrivo il prossimo anno. Quest'alleanza strategica permetterà alla Ocean stessa di rimanere concentrata nello sviluppo del software in Europa e alla nostra sezione di distribuzione nord americana di sfruttare le immense risorse dell'Acclaim per ottenere i massimi risultati in termini di vendite", aggiunge David Ward, presidente della Ocean. Il primo titolo della Ocean a essere distribuito dalla Acclaim sarà *Tunnel B1*, in tutte le sue versioni.



UNA POLITICA DECISAMENTE ANORMALE

LA SEGA APRE LE PORTE AI GENITORI

Indette speciali conferenze adatte a un pubblico non specializzato

Tutti sappiamo quanto l'opinione pubblica sappia scagliarsi con ferocia contro qualcosa che non conosce. La Sega, ben conscia di questo fatto, ha deciso di organizzare una serie di conferenze stampa dedicate a giornali e riviste che possiedono un pubblico di genitori. A presiedere queste, saranno chiamati membri della Sega e famosi psicologi. L'obiettivo della casa giapponese è quello di dimostrare i benefici dei videogiochi e di aiutare l'opinione pubblica a comprendere di più questa forma di divertimento. La Sega, certo, spera anche di lenire la paura della violenza e dei richiami sessuali all'interno dei giochi e sta raccogliendo opinioni su questi spinosi argomenti. I giornalisti non specializzati in videogiochi saranno poi invitati a giocare prodotti come *Virtua Fighter 3*. Chissà se in Italia vedremo mai riviste come "Sette", "L'Espresso" o "Panorama" (solo per citarne alcune) riportare articoli che mostrino gli aspetti positivi dei videogiochi e non soltanto quelli negativi, o quantomeno presunti tali.



PLATFORM ALLA RISCOSSA

SCOPPIA IL PANDEMONIO...

In arrivo il prossimo titolo della Crystal Dynamics

Dopo l'apparizione del grande *Crash Bandicoot*, non era certo prevedibile l'uscita di un secondo platform, basato sugli stessi concetti del titolo della Naughty Dogs. Dalla Crystal Dynamics è, invece, in arrivo *Pandemonium!*, un gioco di piattaforme in cui il giocatore potrà scegliere di impersonare una giovane ragazza apprendista maga o un pazzo eroe dall'aspetto di un joker, per completare diciotto lunghi ed eccitanti livelli.

Per quanto la prospettiva di gioco sia in terza persona, con il personaggio sempre al centro dello schermo (esattamente come avviene in *Tomb Raider* per intenderci), i movimenti del giocatore, almeno a questo stadio di sviluppo, sembrano legati a percorsi predefiniti, in maniera del tutto simile a *Crash Bandicoot*.

A differenza di questo eccellente titolo, però, in *Pandemonium!* il giocatore dovrà controllare il proprio personaggio da diversi punti di vista: sia di lato, sia da dietro, sia guardandolo direttamente in faccia; e per evitare fastidiose morti in quest'ultima modalità, causate da nemici che sbucano fuori all'improvviso, è stata aggiunta una comoda opzione di zoom in tempo reale che permetterà, come in *Super Mario 64*, di scegliere la visione dello schermo preferita.

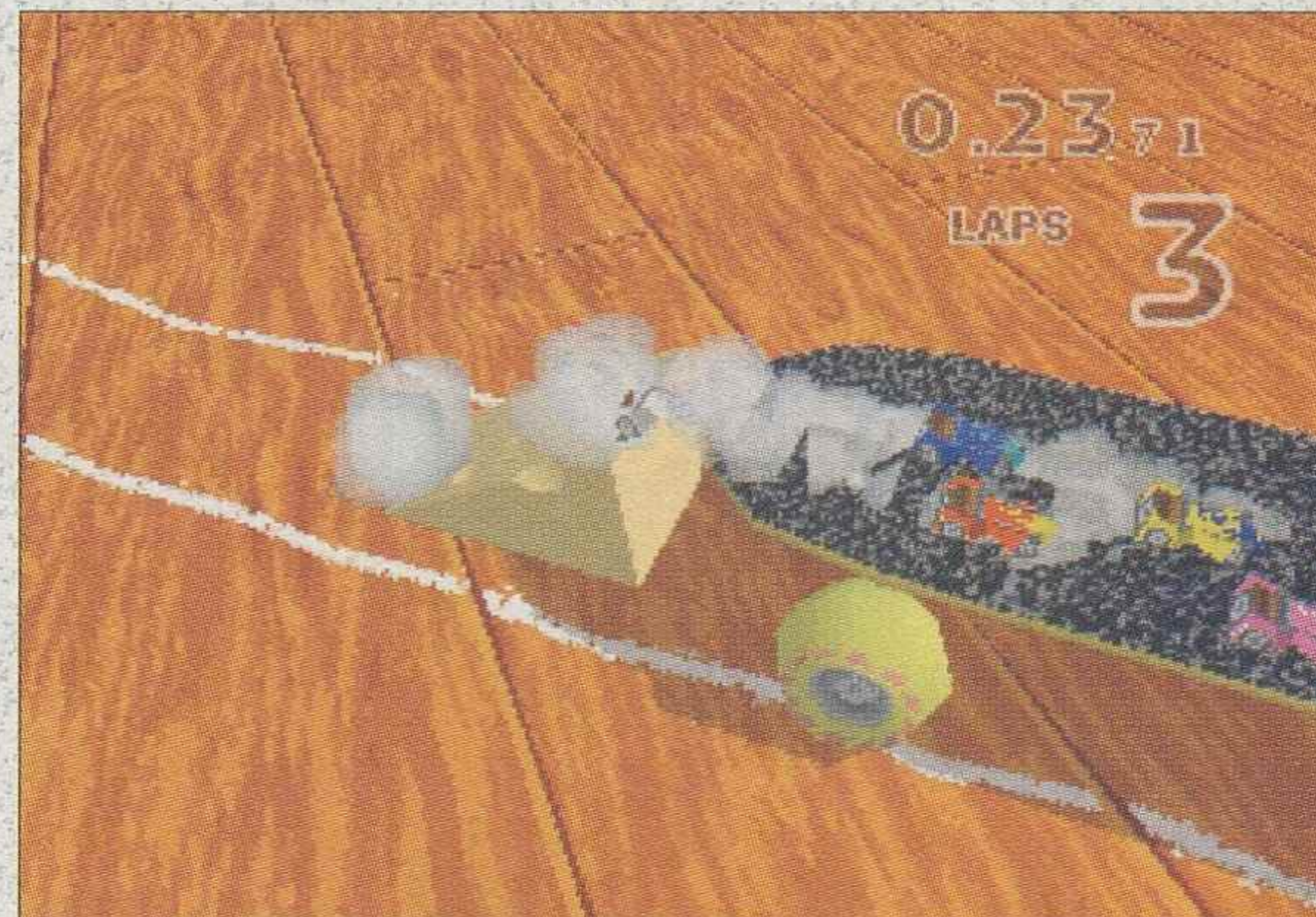


RITARDI IMPREVISTI

CI SARÀ DA ATTENDERE PER LE CORSE PIÙ PICCOLE DEL MONDO

Il lancio di *Micromachine V3* rimandato a marzo

Come avrete letto dalle News Giochi di due mesi fa, il mese di novembre avrebbe dovuto segnare il debutto delle micromachine sui sistemi a 32 bit, dopo il largo successo riscontrato su Super Nintendo e Mega Drive. Purtroppo però, la data di uscita di questo atteso gioco è stata inaspettatamente rimandata a marzo '97. La Codemaster, casa sviluppatrice del gioco, ha rilasciato un comunicato stampa dove avisava del ritardo, adducendo come giustificazione "il miglioramento delle caratteristiche del gioco per garantire un maggior divertimento ai giocatori e una maggiore qualità". Voci di corridoio, però, fanno pensare che le cause siano altre e, pare dico pare, che si debba imputare il ritardo all'eccessiva severità della sezione di controllo qualità della Sony.



Dopo l'annuncio della Sony di voler intraprendere azioni legali contro alcune compagnie sospettate di vendere software PlayStation pirata per corrispondenza, una delle società chiamate in causa, la The Game Experience, ha accusato la grande compagnia di voler perpetrare un'azione non motivata. Secondo la TGE, i sospetti a loro carico derivano esclusivamente dalla vendita dei famigerati chip, che permettono di rendere la PSX compatibile con tutto il software, incluso quello pirata. In tutta risposta alle accuse, la suddetta società ha immediatamente cessato di vendere il chip e ha dichiarato di essere estranea alla vendita di qualunque software pirata. Neil Levin, presidente della società ha affermato: "Non voglio cominciare una battaglia con la Sony, siamo una piccola società e non possiamo combatterla, ma la nostra reputazione è stata seriamente danneggiata, e questo è per me un grave problema".

NUOVE MOSSE ANTIPIRATERIA

PLAYSTATION UNIVERSALE? NO, GRAZIE!

La Sony si lancia in una nuova crociata contro il chip di conversione

Per evitare la nascita di un fiorente mercato pirata simile a quello dei PC, l'hardware della PlayStation è stato appositamente progettato in modo da non poter funzionare con i gold disk "fatti in casa" (leggasi copiati tramite masterizzatori). La diffusione sempre maggiore del fantomatico chip che, una volta montato all'interno della PSX, permette di leggere ogni tipo di disco, sia di importazione, sia copiato, ha dunque messo la Sony sulla difensiva, inducendola a cominciare una vera e propria guerra contro la vendita di questo accessorio. Taylor Joynson Garret, responsabile legale della Sony Computer Entertainment, ha dichiarato che "l'obiettivo della compagnia è di rendere la vendita il montaggio di questo chip un'azione legalmente perseguibile. Questa decisione potrebbe forse passare come un eccessivo colpo di mano, ma preferiamo che sia visto in questo modo piuttosto che perdere un terzo delle vendite di software in favore delle copie pirata, come avvenuto da un anno a questa parte". Circa ventinove lettere, che intimavano il termine delle vendite del chip, sono state spedite ad altrettante società, ma non tutte hanno accettato senza protestare questa pesante richiesta. A testimoniare il grande impegno che la Sony ha dimostrato in questa lotta, arriva anche l'accordo, recentemente raggiunto, con la MPA (un'industria cinematografica specializzata nel combattere la pirateria), atto a fermare la piaga delle copie pirata prodotte in Oriente e il progetto di avvisare tutte le più importanti riviste del settore di rifiutare qualunque annuncio pubblicitario che includa la vendita e il montaggio del chip.

ANCORA VIVI I 16 BIT

NATALE CON 48 BIT IN MENO...

La THE Game inglese rivaluta lo SNES

Era un fatto piuttosto ovvio che l'annuncio della mancanza di un Nintendo 64 europeo per Natale avrebbe lasciato un vuoto piuttosto incalcolabile, ma la THE Game, società importatrice ufficiale dei prodotti Nintendo per l'Europa, ha reagito all'infuocato evento tentando di rilanciare l'insossidabile Super Nintendo. Per il periodo natalizio la compagnia ha, infatti, intenzione di lanciare uno spot televisivo, della durata di trenta secondi, costato la bellezza di un milione di sterline. In contemporanea con la messa in onda di questo spot, aumenteranno le offerte a basso costo della console a 16 bit, che sarà venduta in bundle con diversi titoli ancora di ottima qualità.

Dal lato software verranno notevolmente abbassati i prezzi di giochi del calibro di *Killer Instinct*, mentre tre nuovi titoli particolarmente attraenti sono pronti per essere lanciati da qui a Natale. *Tetris Attack*, *Terranigma* (un misto tra un'avventura e un gioco di ruolo) e, soprattutto, l'atteso *Donkey Kong Country 3* saranno i cavalli di battaglia di questa campagna, il cui obiettivo sarà il totale sfruttamento delle ultime potenzialità di questa indimenticabile console.



Pubblicità del mese

**MISSILES?
NO.**

**GUNS?
NO.**

**FIGHTING?
NO.**

**BLOOD?
NO.**

**GUTS?
NO.**

**MACKEREL?
YES.**

Come pubblicizzare un gioco come *Aquanauts Holiday*, così particolare e diverso rispetto agli standard usuali? Alla Sony hanno pensato bene di mettere in risalto proprio questa diversità:

Missili? No.
Fucili? No.
Combattimenti? No.
Sangue? No.
Interiori? No.
Sgombri? Sì.

E allora, aggiungiamo noi, che cosa lo giocate a fare?

MONACO GIUSEPPE

INGROSSO E DETTAGLIO

C.so Vitt. Emanuele 208 • 83031 ARIANO IRPINO (AV)
☎ (0825) 825513 - 825914

OFFERTISSIME

	SONY PLAYSTATION L. 419.000	FORMULA 1 L. 89.900	RESIDENT EVIL L. 89.900	TEKKEN 2 L. 89.900
	SEGA SATURN L. 439.000	NIGHTS + JOY L. 139.900	BUST A MOVE 2 L. 75.000	BUBBLE BOBBLE RAINBOW ISLAND L. 75.000
	SUPER NINTENDO L. 199.000	DONKEY KONG II L. 109.900	SUPER MARIO RPG L. 139.900	ATLANTA '96 L. 99.900
	SEGA MEGADRIVE 2 L. 175.000	TOY STORY L. 95.000	FIFA SOCCER '96 L. 75.000	ATLANTA '96 L. 85.000
	NINTENDO GAME BOY L. 95.000	TOY STORY L. 59.900	FIFA SOCCER '96 L. 59.900	ATLANTA '96 L. 59.900
	SEGA GAME GEAR L. 179.000	MORTAL KOMBAT II L. 39.900	FIFA SOCCER '96 L. 65.000	ALIEN 3 L. 29.900

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i nostri prodotti

Telefona per ordinare e conoscere le ultimissime quotazioni!

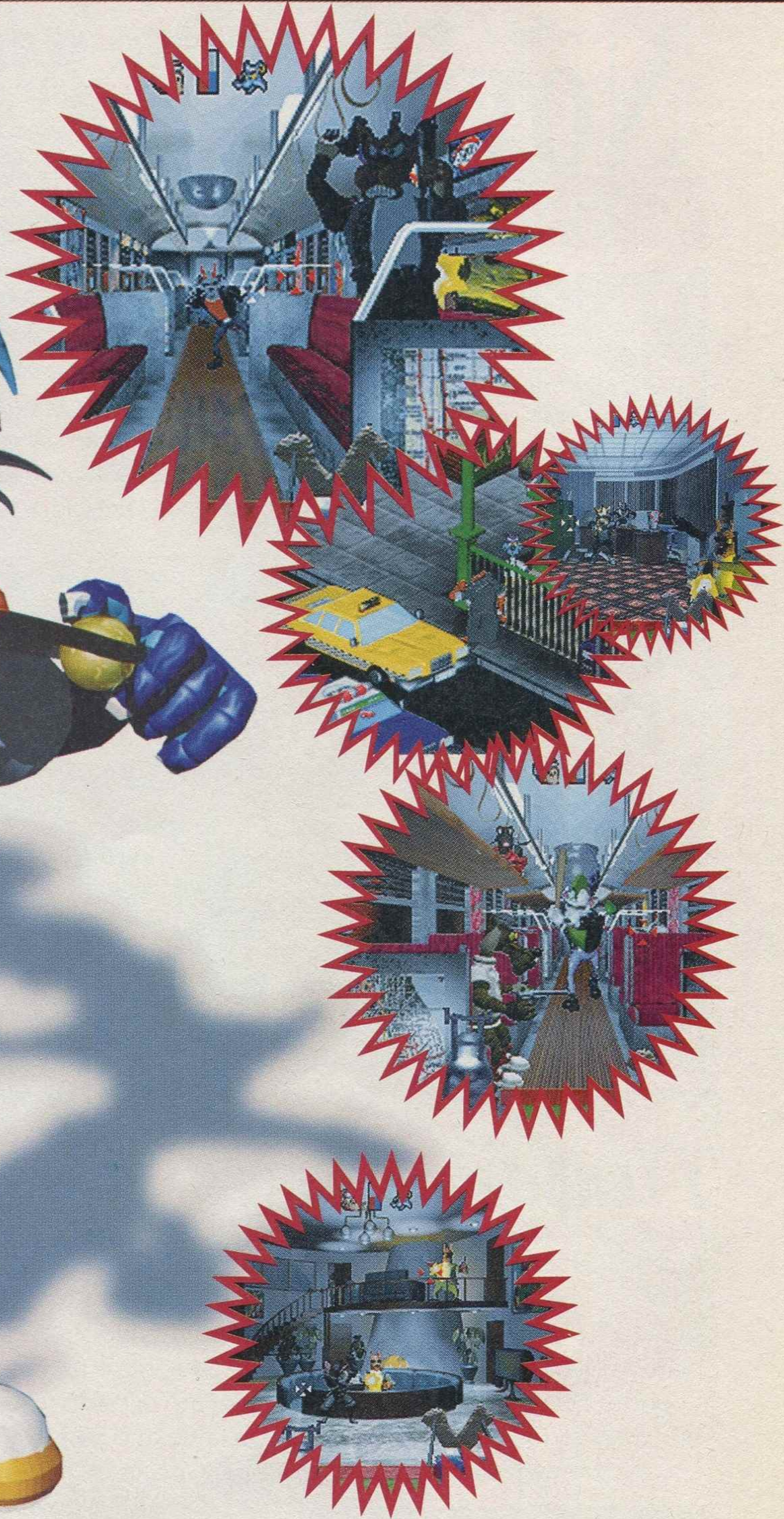
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I prezzi si intendono IVA inclusa e suscettibili a variazioni.

Tutti i loghi e i marchi sopra riportati appartengono ai legittimi proprietari.

FIRO & KLAWD

UN ORANGUTAN ARMATO FINO AI DENTI E
UN GATTO VAGABONDO CONTRO IL CRIMINE



BMG INTERACTIVE. IL FUTURO NON POTEVA ASPETTARE.

BMG
INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

INTERACTIVE
STUDIOS LIMITED

NEWS

SOUL EDGE IN DIRITTURA DI ARRIVO

Finalmente, dopo mesi di annunci e date incerte, è stato pienamente confermato il giorno in cui vedrà la luce nei negozi la versione giapponese di *Soul Edge*. L'ultimo picchiaduro della Namco farà, infatti la sua apparizione il 20 dicembre in Giappone, come eccellente regalo di Natale, e comprenderà tutte le versioni uscite in sala giochi (la uno e la due), con l'aggiunta di una modalità particolare, chiamata *Edge Master Mode*, in cui sarà possibile "guadagnare" nuove armi per il proprio personaggio. La versione americana dovrebbe essere disponibile poco dopo, a gennaio, mentre non si sa ancora nulla della sempre tardiva versione PAL.

Novità GIOCHI

SUPER MARIO KART 64 N64 NINTENDO



Voci di corridoio hanno spifferato che *Yoshi's Island 64*, *Star Fox 64*, *F-Zero 64*, e *Kirby's Air Race* non vedranno la luce prima del '97. Se tutto questo fosse vero, l'unico gioco a tenere alta la bandiera della Nintendo prima di Natale sarà *Super Mario Kart 64* (in precedenza conosciuto come *Mario Kart R*). Non pensate che questo non basti a saziare gli animi dei giocatori: *SMK64* ha molto in comune con il capolavoro originale per Super Nintendo (e non bisogna certo considerarlo un difetto), incluse le quattro differenti modalità di gara (Mario GP, VS., Time Attack, e Battle). I tracciati saranno sedici, suddivisi in quattro differenti campionati e la rosa dei personaggi sarà ampliata da due nuove entrate: Donkey Kong e Wario. La novità più interessante è sicuramente rappresentata dalla possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, ma il gioco conterrà anche nuove e diverse tecniche speciali. La grafica, come è lecito aspettarsi, sarà una delle parti più cambiate del gioco e, per quanto gli scenari siano piuttosto familiari, saranno presenti nuovi effetti derivati dalle capacità del N64, come fantasmi trasparenti, nebbia e intricati tunnel. Se anche nella modalità a quattro giocatori tutto si muoverà velocemente, prepariamoci ad assistere alla nascita di un nuovo capolavoro.



Anche in *SMK64* non mancherà la solita dose di bonus dai più svariati effetti.



I tunnel sono una delle caratteristiche peculiari di questa versione per Nintendo 64.

J-LEAGUE LIVE 64 N64 • ELECTRONIC ARTS

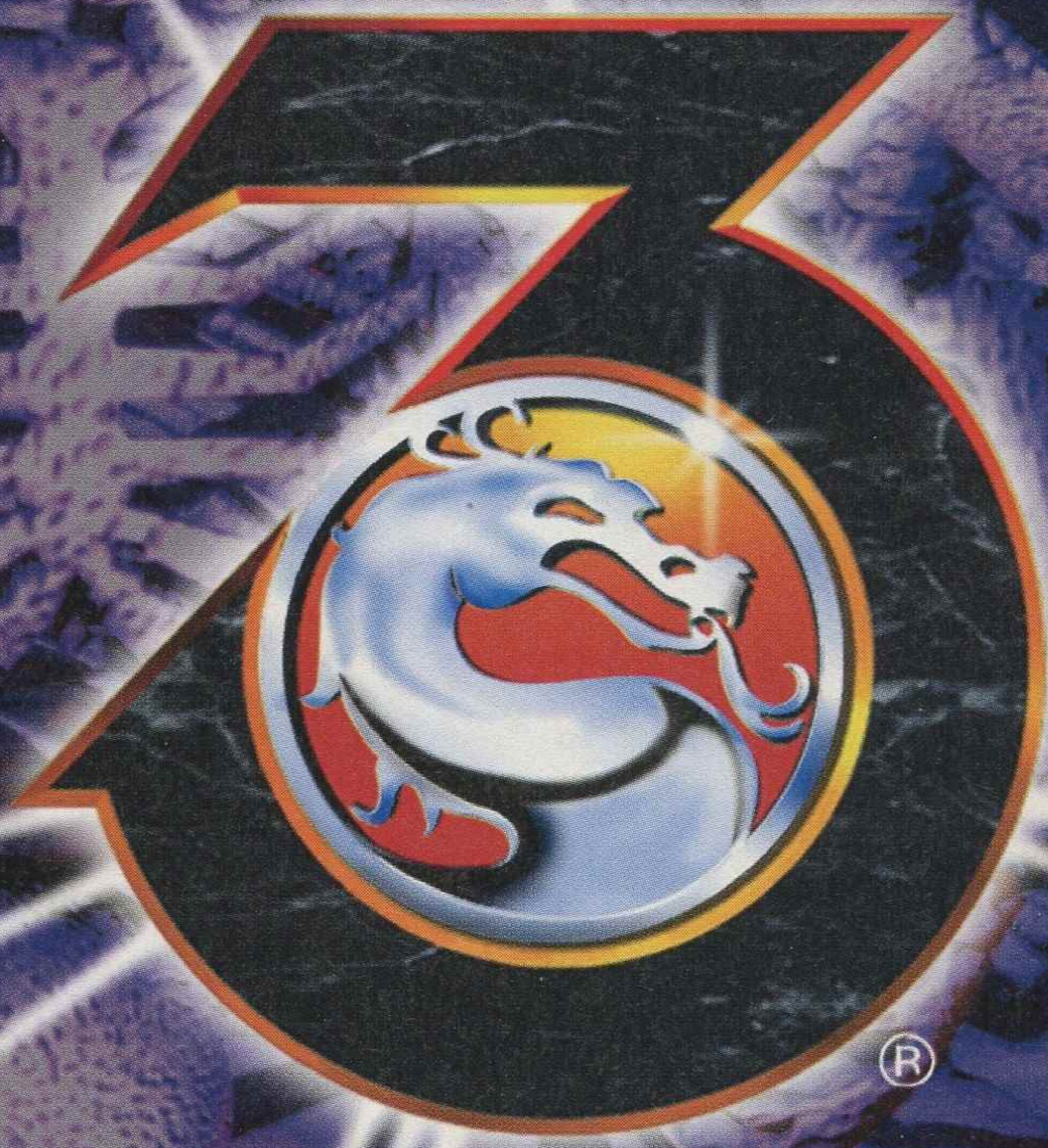


Probabilmente, i più accaniti conoscitori tra di voi delle prossime uscite per Nintendo 64 avranno storto un po' il naso nel leggere il titolo di questo gioco. Come primo gioco di calcio per la nuova console della grande "N", infatti, era stato già da tempo annunciato *Fifa '97*. Non preoccupatevi, non è cambiato assolutamente nulla: *J-League Live 64* non è altro che la versione giapponese di *Fifa '97*, opportunamente riadattato per il campionato di calcio giapponese (la J-League appunto). La prima versione a fare la sua apparizione, a quanto pare confermata per Natale, sarà proprio questa, mentre per vedere una versione americana (e speriamo europea) si dovranno attendere i primi mesi del '97. Il motivo di questa bizzarra scelta risiede, probabilmente, nei recenti accordi tra Nintendo ed EA. Il gioco, comunque, promette di essere un sicuro successo e basta dare uno sguardo a queste schermate per rendersi conto della qualità, quantomeno a livello grafico, che deve possedere. Aspettatevi anche le solite tonnellate di opzioni che vi permetteranno di personalizzare al dettaglio ogni singola caratteristica degli incontri, sempre che sappiate leggere il giapponese...



I giocatori di *J-League Live 64* sono davvero superbi.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT®



SUPER NINTENDO
MEGA-DRIVE



AKkaim
entertainment inc.

MIDWAY
Williams
Williams Entertainment Inc.

Nei migliori negozi di Videogames



HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399



WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOL E

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

Vendita per
corrispondenza
telefonando subito allo
0536 / 88.33.51
Contattateci per titoli non in listino !!!
Importazione e Distribuzione
console, accessori e videogames
originali da U S A e J A P

MEGADRIVE

BACK TO THE FUTURE 3	USA	39000
ARCADE CLASSICS	USA	89000
BARKLEY SHUT UP AND JAM 2	USA	59000
BASS MASTERS CLASSIC	USA	69000
BATMAN & ROBIN	PAL	79000
BONKERS	PAL	69000
BOOGERMAN	PAL	59000
BUGS BUNNY DOUBLE TROUBLE	PAL	99000
CASTELVANIA	PAL	49000
COMIX ZONE	PAL	79000
CRASH DUMMIES	PAL	39000
CUT THROAT ISLAND	PAL	59000
DESERT DEMOLITION	USA	89000
DINO DINI SOCCER	PAL	49000
DISNEY COLLECTIONS	PAL	89000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	89000
DRAGON BALL Z	JAP	89000
EARTH WORM JIM 2	PAL	89000
EX-MUTANTS	PAL	39000
EXO SQUAD	USA	69000
F-117 NIGHT STORM	USA	59000
FANTASIA	PAL	49000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	59000
FIFA 97	PAL	115000
FIFA SOCCER 96	PAL	99000
FRANKESTEIN	USA	49000
GARFIELD	PAL	79000
HERZOG ZWEI	PAL	49000
HUMANS	PAL	39000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	89000
INT. TUOR TENNIS	PAL	59000
INTERNAT.SUPERSTAR SOC. DX.	PAL	119000
IZZY'S QUEST	PAL	69000
JUDGE DREDD	PAL	99000
JURASSIC PARK	USA	69000
JUSTICE LEAGUE	PAL	89000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	79000
LIGHT CRUSADER	PAL	79000
MADDEN 97	PAL	109000
MADDEN NFL 96	PAL	89000
MARSUPIAMI	PAL	49000
MARVEL LAND	JAP	39000
MIKE DITKA POWER FOOTBALL	USA	19000
MONOPOLI	USA	69000
MORTAL KOMBAT 3	USA	109000
MR. NUTZ	PAL	49000
MS. PACMAN	USA	79000
NBA JAM	JAP	39000
NBA LIVE 95	PAL	89000
NBA LIVE 96	PAL	99000
NFL QUARTERBACK CLUB 96	PAL	79000
NHL 97	PAL	109000
OLIMPIC SUMMER GAMES	PAL	99000
OUT RUNNERS	JAP	79000
PGA TOUR 96	PAL	99000
PGA TOUR GOLF 2	PAL	39000
PINOCCHIO	PAL	109000
POCAHONTAS	PAL	109000
POWER RANGERS	PAL	89000
REVOLUTION X	PAL	59000
RISE OF THE ROBOTS	PAL	39000
SKELETON KREW	PAL	69000
SLAMMASTERS	PAL	69000
SPIROU	PAL	69000
STARGATE	PAL	89000
STREET RACER	PAL	89000
SUPER MONACO GP	JAP	79000
THE LION KING	USA	89000
THE PAGEMASTER	PAL	79000
THE STORY OF THOR	JAP	79000
TIME KILLERS	PAL	99000
TOE JAM & EARL	PAL	39000
TOPOLINO MANIA	PAL	69000
TOTAL FOOTBALL	PAL	79000
TOUGHMAN CONTEST	PAL	49000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	PAL	115000
VECTOR MAN	PAL	69000
VR TROOPERS	PAL	89000
WARLOCK	PAL	59000
WINBLEDON TENNIS	PAL	39000
X-MAN 2	USA	89000
YOGI BEAR	PAL	69000

PLAYSTATION
OFFERTA

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO
AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

SUPERNINTENDO

90' MINUTES	PAL	119000
ACTRAISER 2	USA	39000
ADDAMS FAMILY VALUE	PAL	79000
AERO THE ACROBAT	USA	59000
AIR CAVALRY	PAL	129000
ALIENS VS. PREDATOR	JAP	49000
ARCADE CLASSICS	USA	99000
ASTERIX	PAL	69000
ASTERIX E OBELIX	PAL	109000
B-BALL	USA	119000
B.O.B.	PAL	49000
BATMAN FOREVER	PAL	99000
BATMAN RETURNS	USA	49000
BATTLETOADS	USA	69000
BIG HURT BASEBALL	PAL	99000
BIG SKY TROOPER	USA	59000
BIZYLAND	USA	59000
BLACK THORNE	USA	59000
BOOGERMAN	PAL	89000
BUSTS LOOSE TINY TOON	PAL	59000
CALIFORNIA GAMES II	USA	49000
CANNODALE CUP	USA	89000
CANNON FODDER	PAL	89000
CAPTAIN TSUBAZA J	JAP	159000
CASTELVANIA VAMPIRE KISS	PAL	99000
CHOPFLIFTER III	PAL	49000
CHRONO TRIGGER	USA	139000
COLLEGE SLAM	USA	99000
COOL WORLD	USA	39000
DEMOLITION MAN	PAL	89000
DESERT STRIKE	USA	59000
DIRT TRAX FX	USA	89000
DONALD DUCK MAUI MAILLARD	PAL	129000
DONKEY KONG 2 DIDI'S KONG Q.	PAL	119000
DOOM	PAL	89000
DOOMSDAY WARRIOR	USA	39000
DRACULA	USA	49000
DRAGON	USA	69000
DRAGON BALL Z 4	JAP	129000
DRAGON BALL Z 5	JAP	159000
DRAGON VIEW	USA	69000
EARTHWORM JIM 2	PAL	89000
FIEVEL GOES WEST	PAL	79000
FIFA 97	PAL	119000
FIFA SOCCER 96	PAL	109000
FINAL FIGHT	USA	59000
FINAL FIGHT 3	PAL	119000
FUN'N GAMES	PAL	39000
GODS	USA	59000
GOOF TROOP	USA	69000
GP 1 MOTO	USA	99000
HAGANE	PAL	89000
HEAD ON SOCCER	USA	89000
HEBEREKE'S POPOON	PAL	69000
HUMANS	PAL	59000
HURRICANES	PAL	59000
HYPHER V-BALL	USA	79000
I PUFFI 2	PAL	119000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	89000
ILLUSION OF TIME	PAL	79000
INT. SUPERSTAR SOCCER	PAL	89000
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	PAL	119000
IZZY'S QUEST	PAL	79000
JAMMIT BASKET	USA	89000
JIMMY CONNORS TENNIS	PAL	59000
JURASSIC PARK	PAL	59000
JUSTICE LEAGUE	PAL	89000
KAWASAKI SUPERBIKE	USA	109000
KEN GRIFEY JR'S WINNING RUN	USA	139000
KILLER INSTINCT	PAL	79000
KIRBY SUPER STAR 8 IN 1	USA	129000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	PAL	59000
LEMMINGS THE TRIBES	PAL	49000
LETHAL WEAPON	PAL	59000
LIBERTY OF DEATH	USA	69000
LUFIA II	USA	139000
MADDEN 95	PAL	69000
MADDEN 96	USA	89000
MADDEN 97	PAL	119000
MAGIC BOY	USA	119000
MAJOR TITLE GOLF	JAP	49000
MARK DAVIS' THE FISHING MA.	USA	129000
MICROMACHINES 2 T.T.	PAL	119000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	129000
MS. PACMAN	USA	109000

NBA GIVE'N GO	USA	109000
NBA JAM T.E.	PAL	89000
NBA LIVE 95	USA	89000
NBA LIVE 96	USA	109000
NFL QUARTERBACK 96	PAL	109000
NHL 97	PAL	119000
NINJA WARRIORS	PAL	119000
NO FEAR RACING	USA	99000
NOLAN RYAN BASEBALL	USA	69000
OLIMPIC SUMMER GAMES	PAL	109000
PAC-MAN 2	USA	49000
PGA TOUR GOLF 96	PAL	99000
PHANTOM 2040	PAL	59000
PINOCCHIO	PAL	129000
POP'N TWINBEE	PAL	59000
PORKY PIG'S	PAL	89000
POWER RANGER FIGHTING ED.	PAL	129000
PRINCE OF PERSIA	PAL	69000
PRINCE OF PERSIA 2	USA	129000
PSYCHO DREAM	JAP	49000
PUZZLE BOBBLE	USA	89000
RANMA 1/2 IIII	JAP	89000
RANMA NIBUNWICHI	JAP	99000
RAP JAM BASKET	USA	89000
REAL MONSTERS	PAL	99000
SAILOR MOON S	JAP	149000
SAILOR MOON SUPER S	JAP	169000
SAMURAI SPIRIT	JAP	89000
SECRET OF EVERMORE	USA	129000
SENSIBLE SOCCER EUROP. EDIT.	PAL	89000
SEPARATION ANXIETY	PAL	109000
SKIING AND SNOWBOARDING	USA	99000
SKULLJAGGER	USA	39000
SOCCER KID	PAL	59000
SONIC BLAST MAN	USA	49000
SONIC BLAST MAN 2	USA	79000
SPARKSTER	USA	59000
SPAWN	PAL	99000
SPEED RACER	USA	69000
SPEEDY GONZALES	USA	99000
SPIROU	PAL	99000
STARGATE	PAL	89000
STREET HOKEY' 95	USA	69000
STREET RACER	USA	89000
SUPER INTERNATIONAL CRICKET	PAL	69000
SUPER KICK OFF	JAP	39000
SUPER MARIO ALL STARS	PAL	79000
SUPER MARIO KART	PAL	89000
SUPER MARIO RPG	USA	139000
SUPER METROID	PAL	59000
SUPER PUTTY	JAP	39000
TECNO SUPER BASEBALL	USA	69000
TETRIS & DR. MARIO	PAL	89000
THE ADVENTURE OF MIGHTY MAX	PAL	89000
THE BRAINIES	PAL	39000
THE CHESSMASTER	PAL	59000
THE IGNITION FACTOR	USA	49000
THE LION KING	USA	89000
THE MASK	PAL	119000
THE ROCKETEER	USA	39000
THE TERMINATOR	USA	49000
THUNDER SPIRIT	JAP	39000
TIN TIN AU TIBET	PAL	109000
TOPOLINO THE MAGICAL QUEST	PAL	89000
TOTAL CARNAGE	PAL	59000
TOY STORY	PAL	129000
TROY AIKMAN FOOTBALL	PAL	49000
TRUE LIES	PAL	69000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	PAL	129000
UNIRALLY	PAL	69000
URBAN STRIKE	PAL	79000
VORTEX	PAL	59000
WARIO'S WOOD	PAL	69000
WATER WORLD	PAL	119000
WILD GUNS	PAL	109000
WINGS 2	USA	49000
WOLFCHILD	JAP	49000
YOGI BEAR'S	PAL	89000
YOSHI'S ISLAND	PAL	119000
ZERO THE KAMIKAZE	PAL	89000

SONY PLAYSTATION

A TRAIN	USA	79000
ACTUA GOLF	PAL	99000
ALONE IN THE DARK 2	PAL	89000
ANDRETTI'S RACING	PAL	99000
BROKEN SWORD	PAL	99000
CHRONICLES OF THE SWORD	PAL	99000
CRASH BANDICOT	PAL	99000
DESCENT	PAL	89000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	99000
DRAGON BALL Z	PAL	89000
FIFA 97	PAL	99000
FORMULA 1	PAL	99000
GALAXIAN 3	JAP	59000
HARDBALL 5	USA	59000
HI-OCTANE	PAL	59000
IRON MAN X/O	PAL	99000
KING'S FIELD 3	JAP	79000
MADDEN 97	PAL	89000
NBA IN THE ZONE	PAL	89000
NBA LIVE 96	PAL	79000
NHL HOCKEY 97	PAL	99000
PGA TOUR GOLF 97	PAL	99000
POPOLOCREIS	JAP	89000
PUZZLE BUBBLE 2	PAL	89000
RAGING SKYES	PAL	89000
RESIDENT EVIL	PAL	99000
RIDGE RACER	PAL	69000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	99000
ROMANCE OF THE KINGDOMS IV	USA	59000
SAMPRA'S EXTREME TENNIS	PAL	99000
SAMURAI SHODOWN 3	JAP	109000
SHELL SHOCK	PAL	59000
SILVERLOAD	USA	79000
SIM CITY 2000	USA	99000
SKELETON WARRIORS	USA	59000
TEKKEN 2	PAL	99000
TIME COMMANDO	PAL	99000
TOMB RAIDER	PAL	99000
V TENNIS	USA	79000
VIEW POINT	PAL	79000
WING COMMANDER 3	PAL	69000
WIPE OUT XL 2097	PAL	99000
X-MEN	PAL	99000

SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	89.000
ATHLETE KINGS	PAL	89.000
BIG HURT BASEBALL	USA	89.000
BLACK FIRE	USA	49.000
BLAZING TORNADO WRESTLING	JAP	59.000
BRAIN DEAD 13	USA	99.000
BUBBLE BOBBLE	USA	89.000
BUST-A-MOVE 2	USA	99.000
CASPER	PAL	89.000
COLLEGE SLAM	USA	69.000
CYBERIA	PAL	79.000
D	USA	79.000
DARK LEGEND	USA	49.000
DAYTONA USA CH. CIRCUIT ED.	JAP	119.000
DEATH HEAT	JAP	89.000
DESTRUCTION DERBY	PAL	99.000
DISCWORLD	PAL	99.000
DRACULA DETECTIVE	JAP	99.000
EARTHWORM JIM 2	USA	99.000
FATAL FURY 3	JAP	109.000
FATAL FURY REAL BOUT	JAP	139.000
FIFA 97	PAL	TEL.
FIGHTING VIPERS	JAP	119.000
HANG ON GP 95	JAP	59.000
HAT TRICK HERO SOCCER	JAP	49.000
LOADED	PAL	99.000
LODE RUNNER	JAP	49.000
MADDEN 97	USA	99.000
MAGIC CARPET	PAL	79.000
MORTAL KOMBAT 2	USA	79.000
NEED FOR SPEED	USA	109.000
NFL QUARTERBACK 97	PAL	89.000
NIGHT STRIKER S	JAP	69.000
PANZER DRAGOON 2	PAL	99.000
RISE 2 RESURRECTION	USA	89.000
ROAD RASH	USA	99.000
SHELLSHOCK	PAL	79.000
SKELETON WARRIORS	USA	79.000
STREET FIGHTER ZERO 2	JAP	129.000
TAITO CHASE H.O. PLUS	JAP	89.000
THE STORY OF THOR 2	PAL	99.000
TOMB RAIDER	PAL	99.000
TOSHINDEN S	JAP	49.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	PAL	89.000
WORLDWIDE SOCCER 97	PAL	119.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	JAP	79.000

Stando a fonti ufficiali, il prezzo della PlayStation in Giappone sta per essere diminuito da 20mila Yen (poco più di 300mila lire) a 14mila Yen (circa 220mila lire) con una riduzione, dunque, pari a più del venticinque per cento del prezzo originale. L'obiettivo di questa mossa è il raggiungimento delle cinque milioni di unità vendute nel 1996, autoimposto dalla Sony per quest'anno. Al momento, tuttavia, non esiste conferma che la stessa tendenza sarà seguita dal mercato americano ed europeo.

NEWS

NBA IN THE ZONE 2

PSX • KONAMI



Indiana Pacers contro Chicago Bulls, uno scontro classico dall'esito scontato.

Con l'uscita di *Total NBA*, che ha "totalmente" rivoluzionato il genere, i giochi di basket non hanno avuto altri validi rappresentanti su PSX e lo stesso *NBA in the Zone*, di per sé un prodotto di buona qualità, non ha avuto miglior fortuna, data soprattutto la sua uscita quasi contemporanea con il titolo della Sony. La Konami, comunque, non è una casa che si lascia sconfiggere facilmente e, prossimamente sulla vostra PlayStation, farà la sua apparizione il seguito di *In the Zone*. Per quanto abbiamo potuto vedere il gioco sembra decisamente migliore dal punto di vista grafico rispetto al suo predecessore: tutti i giocatori sono stati realizzati con più cura e ognuno di essi ha a disposizione una schiacciata "personale" che lo contraddistingue. Sono state variate in meglio le inquadrature della telecamera durante i replay e tutta l'azione di gioco è stata notevolmente accelerata. È presente, inoltre, un'interessante opzione che permette di creare il proprio giocatore e modificare quelli già esistenti. Come tutti sanno, però, il vero punto di forza di *Total NBA*, non risiedeva solo nell'aspetto grafico, ma, soprattutto, negli elementi simulativi. Staremo a vedere come la Konami tenterà di sconfiggere questo mostro sacro.



In questo seguito, l'aspetto grafico è stato decisamente migliorato.

BUSHIDO BLADE

PSX • SQUARE

Per quanto a noi di Gippi non sia piaciuto molto, a quanto pare *Tobal No. 1* ha riscosso un discreto successo in tutto il mondo, tanto da convincere la Square a pubblicare un secondo picchiaduro, di genere, però, completamente diverso. *Bushido Blade* si svolge, infatti, nell'antico Giappone medioevale, universo di Ninja e Samurai, e ovviamente, la scelta dei personaggi ricadrà proprio su questi generi, tutti armati con gigantesche spade o, comunque, con armi da taglio di vario genere. Come particolare innovativo, *Bushido Blade* promette di avere un'interazione con i fondali di gioco da parte del lottatore mai vista prima in un picchiaduro per console (ma non per coin-op dopo l'uscita di *Virtua Fighter 3*). I combattenti, per esempio, potranno stare su livelli differenti (piani inclinati o rialzati) o potranno continuare a combattere anche dopo essere caduti entrambi in acqua. Tutto questo suona molto strano, ma non dovremmo aspettare molto per vedere quanto le aspettative corrispondano a verità. *Bushido Blade* farà, infatti, la sua apparizione come primo titolo di una serie per PlayStation piuttosto lunga, che comprende *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy Tactics* e *Saga Frontier*.



I due combattenti si fronteggiano in un duello all'ultimo fendente...



I lottatori sembrano migliori, dal punto di vista grafico, rispetto a *Tobal N1*.

STREET RACER

PSX SATURN • UBI SOFT

Non è un segreto che uno dei giochi più amati da tutti i possessori di Super Nintendo sia stato *Mario Kart* e che, sulla scia di questo vero capolavoro, la Ubi Soft abbia in seguito prodotto *Street Racer*, per SNES e Megadrive, riscuotendo un successo davvero notevole e raggiungendo punte di vendite incredibili. È un piacere, dunque, vedere che la Ubi Soft, nel tentativo di cogliere nuovamente la palla al balzo, ha deciso di portare questo suo prodotto anche sulle console a 32 bit, sfruttandone le diverse potenzialità. Le principali differenze tra le versioni a 16 bit e quelle per PSX e Saturn risiedono, ovviamente, nell'aspetto grafico, più ricco di dettagli e definito (a quanto pare la versione per la console Sega sarà migliore di quella per PlayStation sotto questo punto di vista), e nel gran numero di visuali introdotte, che consentono di giocare nelle condizioni a voi più favorevoli. Naturalmente, rimarrà inalterata l'opzione per giocare in quattro, vero punto di forza del gioco, e tutti i personaggi avranno il proprio bagaglio di mosse "speciali" (meglio note come scorrettezze...). Aspettatevi dunque questo divertente titolo per Natale e preparate il multitalp per sfide all'ultimo secondo.



Davanti a noi (che veniamo visualizzati in trasparenza) si trova l'intero gruppo degli agguerriti corridori.



La visuale più lontana...



Un'ambientazione decisamente tetra.

**Console
Point**

CONSOLE POINT

ORARIO DI APERTURA

MATTINO

10.00-13.00

POMERIGGIO

16.00 - 20.00

Chiuso Lunedì mattina

**dal 24 Novembre aperto anche la
domenica pomeriggio**



**DISPONIBILI
CD MUSICALI, VIDEOSCASSETTE, MODELLINI E
GADGETS DI DRAGON BALL Z, RANMA 1/2,
CITY HUNTER, GUNDAM, SAILORMOON, ECC.**

Videogame - Console - Computer

Via V. Gioberti, 16Cap 51016 - Montecatini Terme (Pistoia)

Tel. & Fax (0572) 770394

AVVENTURA AL QUADRATO

La Square, casa di software giapponese, che molti ricorderanno per i suoi incredibili GdR (l'ultimo dei quali vedeva come protagonista Super Mario), sta per lanciare un gran numero di titoli per PlayStation. Tra i più importanti, senza dubbio, c'è *Final Fantasy VII*...

Al momento attuale, soprattutto in seguito agli screzi che hanno caratterizzato il suo rapporto con la Nintendo, che l'hanno portata a non sviluppare, per ora, giochi per N64, la Square sta sviluppando 10 titoli per PlayStation, la maggior parte dei quali verranno distribuiti negli Stati Uniti nei primi mesi del 1997. Il lancio rientra nella nuova politica Square, mutuata dalla Sega, che intende "invadere" il mercato computer del Nord

America, realizzando delle conversioni di giochi già usciti per SNES e di giochi che presto vedranno la luce su PSX, in versione PC.

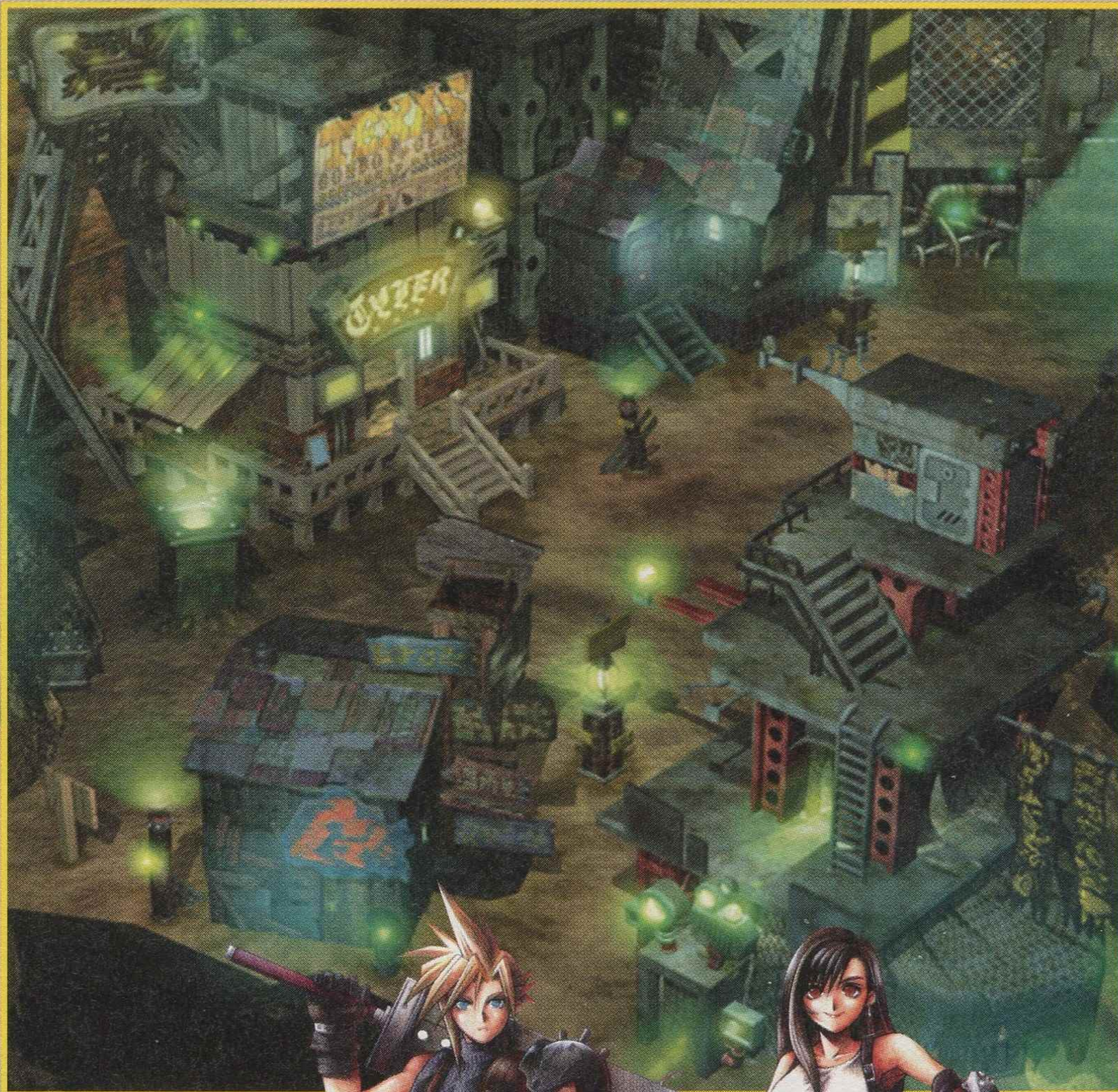
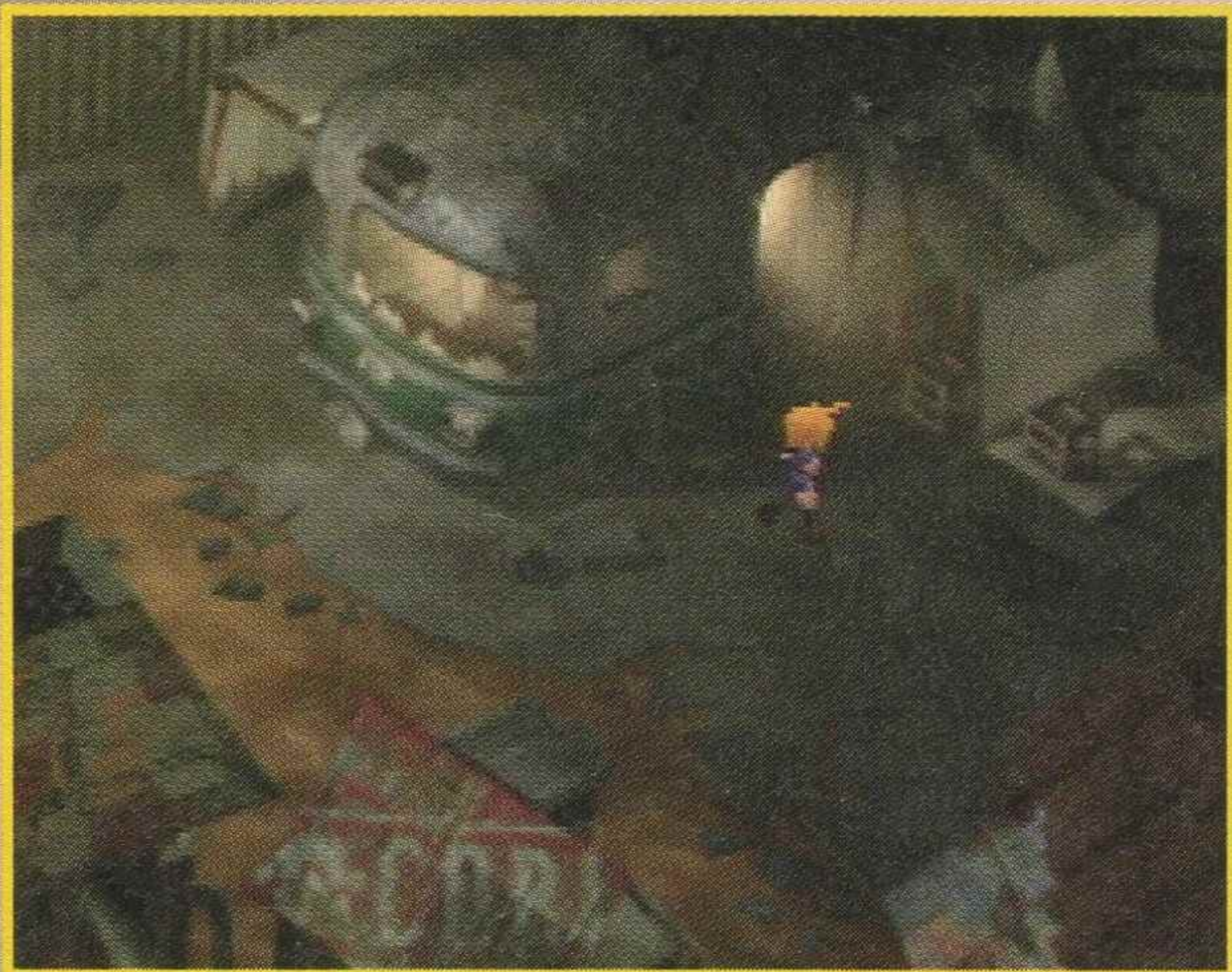
Per ora la società giapponese sta lavorando alla versione PC di *Final Fantasy 5* (titolo che non è mai stato pubblicato negli USA) e *Final Fantasy 6* (pubblicato con il nome di *Final Fantasy 3* nel 1994). Comunque, anche se la Square non ha ancora annunciato ufficialmente se *Final Fantasy 7* verrà pubblicato ufficialmente in Europa e negli Stati Uniti,

chiunque abbia acquistato il non molto riuscito *Tobal N° 1*, non avrà certo perso l'occasione di giocare al primo livello del nuovo Gioco di Ruolo della Square che si trovava sul Demo Disc allegato alla confezione.

Per chi non l'avesse fatto bisogna subito precisare che la grafica del gioco è davvero stupefacente. Il produttore del gioco Mr. Sakaguchi ha voluto che il titolo assomigliasse per quanto fosse possibile a un film vero e proprio. A questo scopo più di 100 disegnatori

hanno lavorato, anche se gli ultimi ritocchi devono ancora essere perfezionati, alla grafica di *FF7* negli stupendi uffici della Square a Meguro. A causa dell'enormità di dati necessari per fare fronte al progetto il gioco verrà messo in vendita su due CD e la Square garantisce più di quaranta ore di gioco...

Al momento, l'intero scenario in cui si svilupperà il gioco non è conosciuto, l'unico indizio dato dalla Square riguarda la continuità che *FF7* avrà rispetto ai pre-



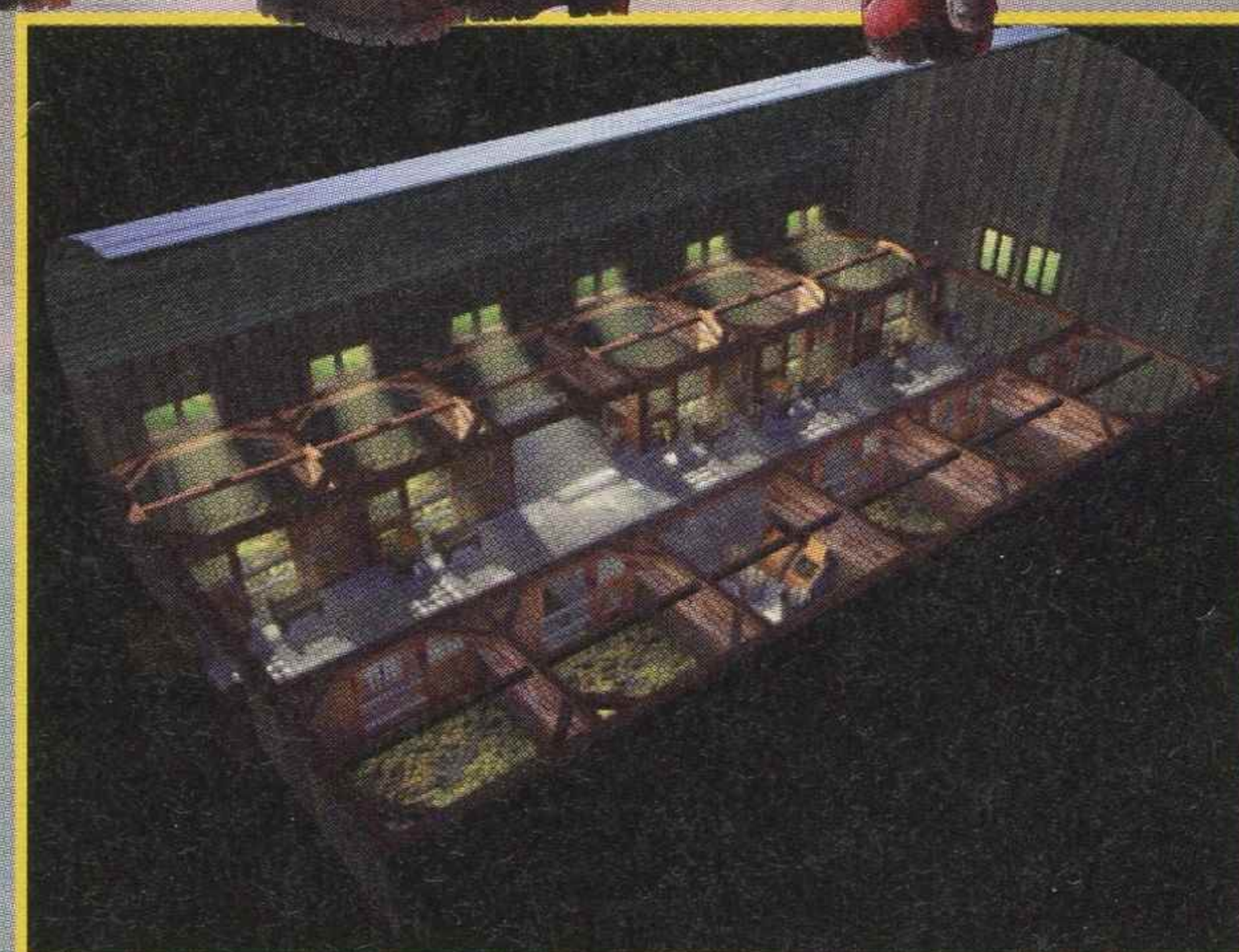
cedenti episodi della serie, anche se, assicurano, chi non ha mai giocato a *Final Fantasy* non si troverà perso in un mondo inestricabile. Anche se l'angolazione delle telecamera con cui viene mostrata l'ambientazione cambia a seconda della posizione del giocatore, il concetto di base rimane comunque lo stesso (muoversi attraverso le locazioni e sconfiggere, di volta in volta i nemici che ci parano davanti). Una novità rispetto ai precedenti titoli è la possibilità di correre e girare su sé stessi. La corsa diventa utile quando, in alcuni livelli, è necessario sfruttare i secondi disponibili per salvare la pelle, la possibilità di girare è stata resa necessaria dalla tridimensionalità delle ambientazioni.

L'azione, quanto meno inizialmente, ha luogo in una strana città chiamata "Makootooshi" (il cui nome può essere tradotto in Città della Magia Brillante), la metropoli si trova sottoterra ed è un intricatissimo intreccio di ascensori e con-

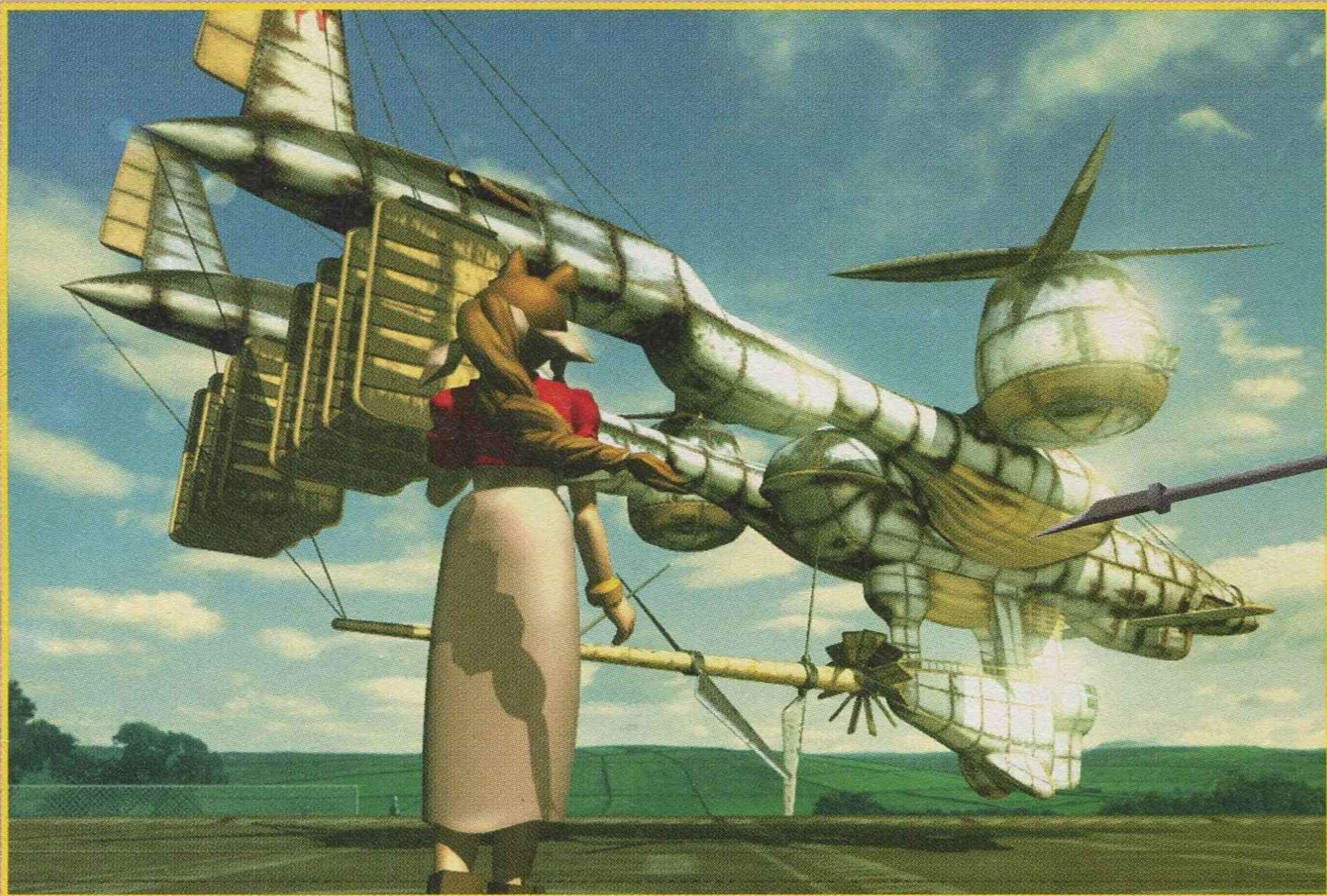
dotti, il che ricorda molto da vicino la città del film "Blade Runner". Il giocatore avrà il controllo di tre personaggi. Il protagonista è Clouds, che deriva direttamente da *Final Fantasy 6*, a quell'epoca era poco più di un bambino mentre ora è un adolescente che combatte con una spada più grossa di lui. Aerith è una dolce ragazza, in grado di gestire le forze della magia, che è armata solo di un



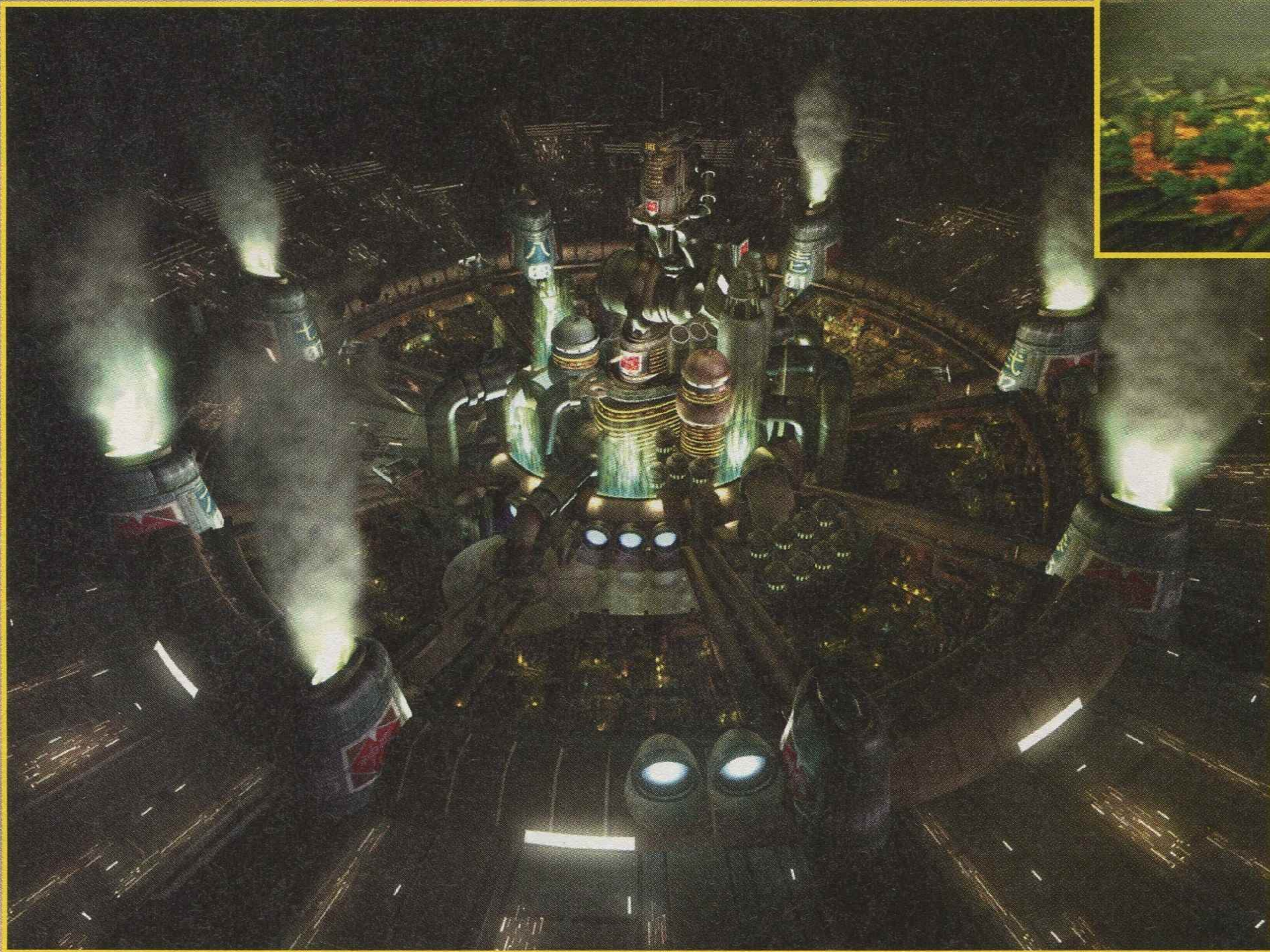
Volendo, è possibile seguire i combattimenti dalla visuale dei personaggi. Roba da infarto!



La maggior parte delle ambientazioni sono state realizzate in Computer Grafica e, in fin dei conti, si vede. Eccome!



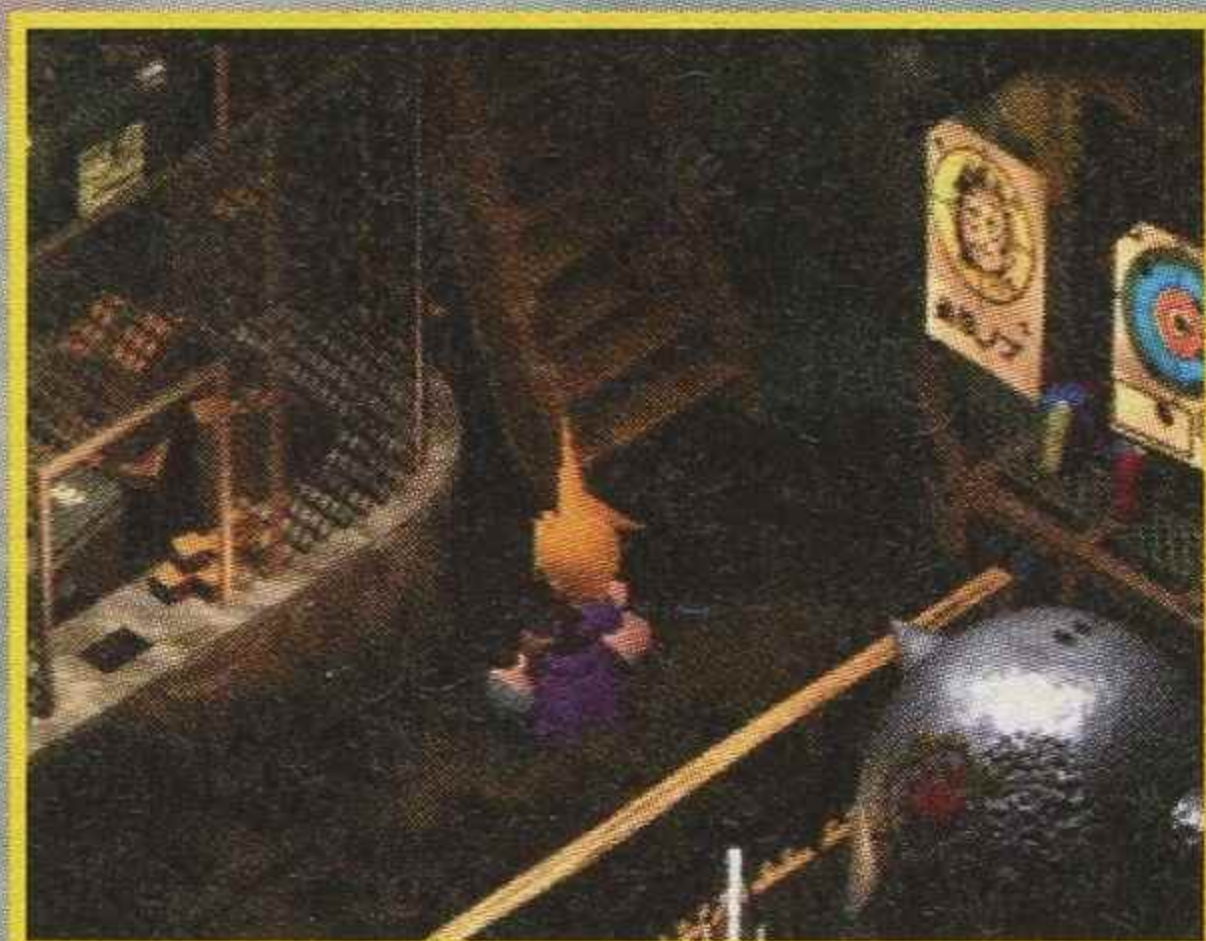
La realizzazione delle ambientazioni e le scene in Full Motion Video hanno richiesto l'impiego di più di cento disegnatori, uno sforzo, sin'ora, mai visto per un "semplice" videogioco...



bastone, e Barret è un gigante muscoloso che ha due mitragliatrici al posto delle braccia. Il gruppo, chiamato Abalanchi, dovrà sconfiggere il misterioso Makulo...

La prima novità grafica che salta agli occhi è la realizzazione dei personaggi, completamente sviluppata con l'ausilio della tecnica del Gouraud Shading, che ricorda molto da vicino quella utilizzata in *Toshinden*. Inoltre, i particolari dei corpi dei personaggi sono stati ricostruiti sui poligoni che costituiscono la fisionomia dei corpi stessi, basta dare un'occhiata ai tatuaggi di Barret per capire di cosa stiamo parlando. Durante il gioco si alternano sequenze in Computer Grafica ad altre che utilizzano poligoni in 3D e si sviluppano in tempo reale, con un effetto finale che vede il nostro eroe in 3D spostarsi all'interno di un ambiente realizzato in CG (Computer Grafica, appunto).

Uno dei problemi che sono nati dalla quantità di dati che com-





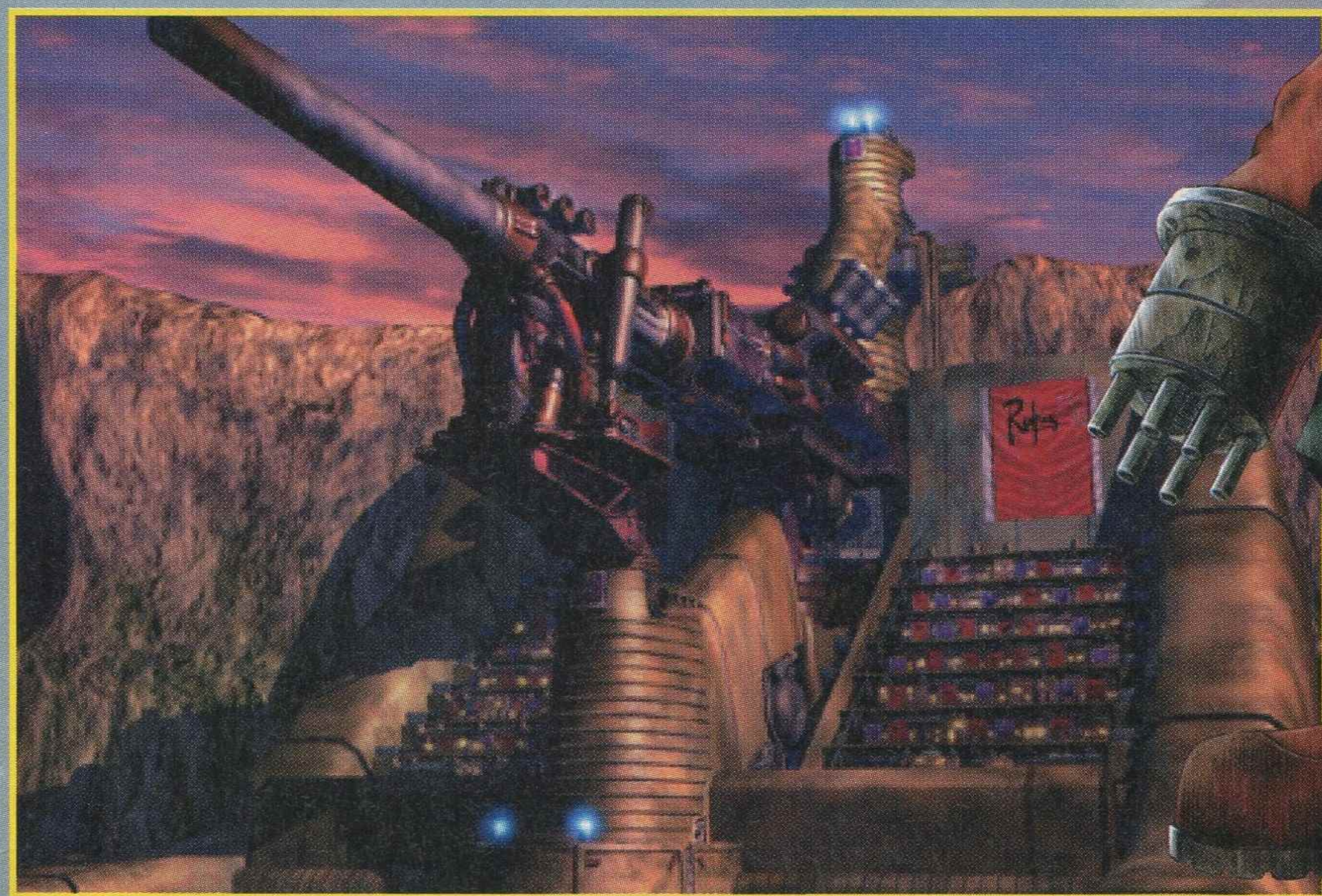
NAME	HP	MP	LIMIT	TIME
パレット	440 / 440	23 /		
エアリス	307 / 315	93 /		
	332 / 397	44 /		

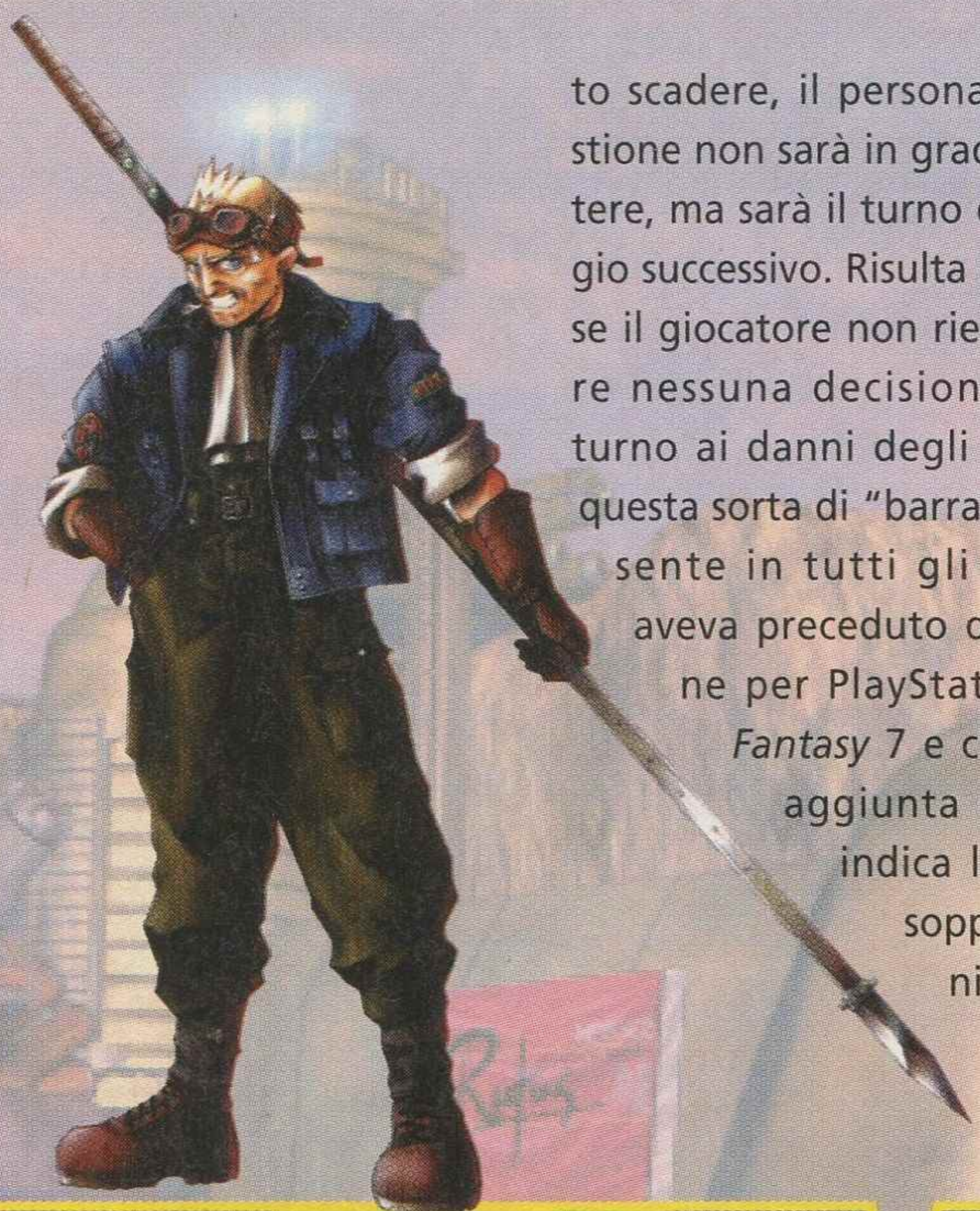


NAME	HP	MP	LIMIT	TIME
パレット	425 / 440	23 /		
エアリス	299 / 315	93 /		
クラウド	397 / 397	44 /		

pongono il gioco, e di conseguenza ogni singolo salvataggio risulterà troppo grande per poter essere salvato su una singola cartuccia, un problema non da poco se si considerano le 40 ore di gioco necessarie per poter finire l'avventura. A questo punto, pare che la Sony stia cercando di risolvere la questione in due modi distinti: il primo consiste nel permettere di salvare "una sola posizione" su due cartucce; mentre l'altra nello sviluppo di una cartuccia dalle capacità di immagazzinazione molto maggiori.

In ogni caso, indipendentemente da quale sarà la soluzione scelta, possiamo dire che il gioco si baserà sullo stesso principio dei suoi predecessori, denominato ATB (Active Time Battle). Questo sistema di combattimento, pur non essendo prettamente in tempo reale, forza i giocatori a prendere delle decisioni in un lasso di tempo estremamente limitato, indicato da una sorta di "barra", che mostra i secondi che ogni personaggio ha a disposizione per poter intraprendere un'azione, se questo tempo limite viene lascia-





to scendere, il personaggio in questione non sarà in grado di combattere, ma sarà il turno del personaggio successivo. Risulta lampante che se il giocatore non riesce a prendere nessuna decisione perderà il turno ai danni degli avversari. Se questa sorta di "barra" era già presente in tutti gli episodi che aveva preceduto questa versione per PlayStation, in *Final Fantasy 7* e che ne è stata aggiunta un'altra, che indica la capacità di sopportare i danni di ogni personaggio.

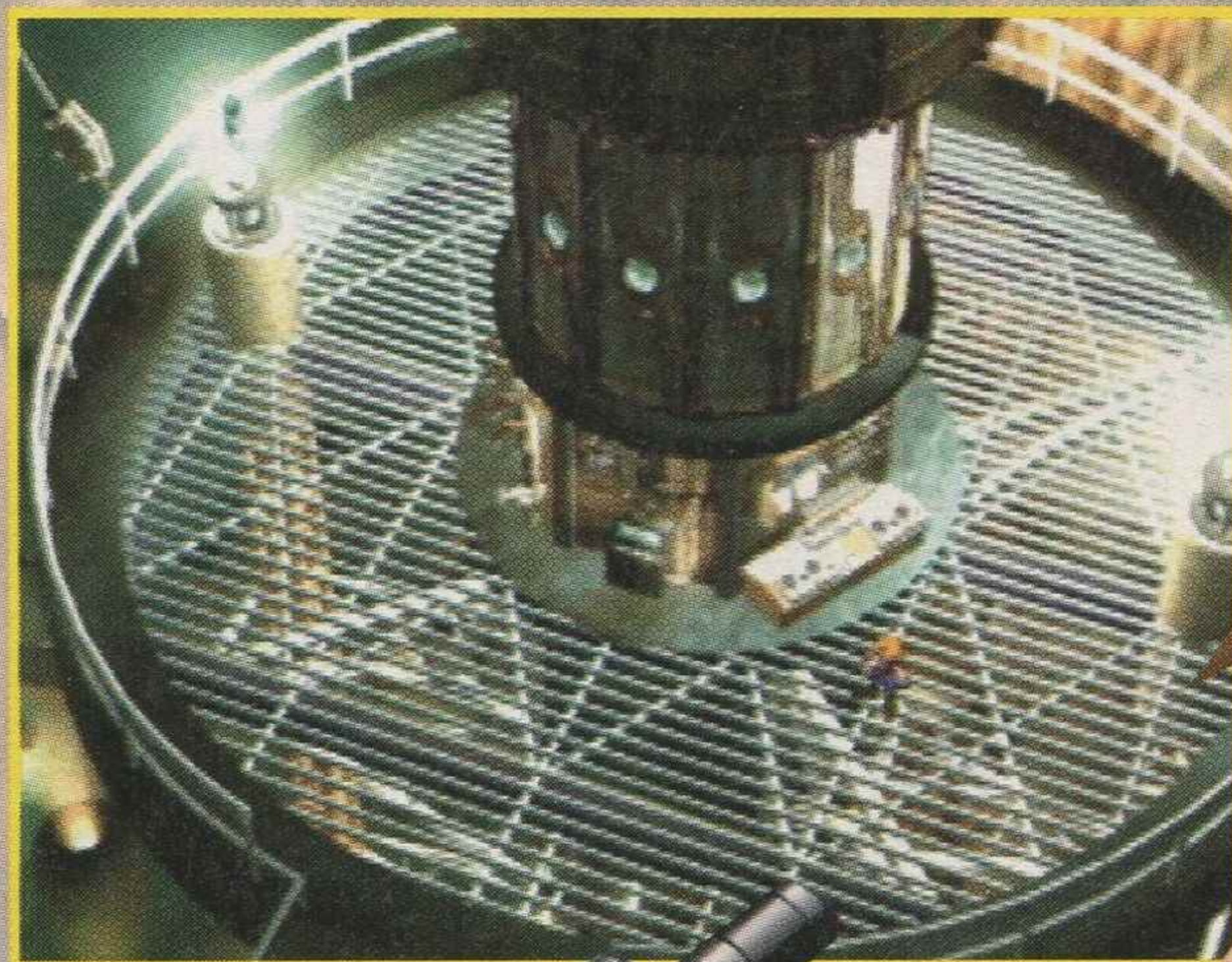
Durante i

combattimenti, esiste la possibilità di impostare la visuale di gioco; tra le più interessanti, ci preme segnalare la possibilità di "guardare" il combattimento attraverso gli occhi di ogni personaggio impegnato, il che rende il tutto molto evocativo. Per la gioia dei fan della serie, è stato mantenuto il sistema di display, che indicano i punti ferita, i punti magia e i punti esperienza dei vari personaggi, però in questo settimo episodio i mostri appaiono a random... Se nelle puntate precedenti i cattivi di turno attaccavano in punti predeterminati, adesso non è più così, dando al giocatore la possibilità di rigiocare a FF7 una

seconda volta, pur mantenendo una sorta di sorpresa durante il gioco; anche se, bisogna ammetterlo, a volte l'apparire dei mostri nei luoghi più impensati può risultare frustrante.

In definitiva, al di là dei dettagli che riguardano la giocabilità, la vera novità del gioco riguarda l'ambiente in 3D che è stato utilizzato per dare "vita" al gioco. Finalmente, i Giochi di Ruolo non saranno più "piatti e insignificanti", per lo meno non a livello grafico. L'inquadratura cambia a seconda della direzione scelta, mostrando campi lunghi, inquadrature ravvicinate e angolazioni particolari. Insomma, un passo avanti decisamente ciclopico, soprattutto se confrontato con il modo a cui gli appassionati di GdR erano abituati a giocare.

• Nicolasan



Alcuni dei personaggi, così come la storia, sono stati mutuati dai precedenti episodi della saga. Alla Square, comunque, assicurano che i neofiti non avranno problemi nell'immergersi nella filosofia del gioco, pur non avendo giocato ai titoli precedenti. Qui a lato, Clouds, in *Final Fantasy 6* era solo un bambino, si appresta a spazzare via i seguaci di Makulo in sella alla sua imponente motocicletta. La grafica è da capogiro...



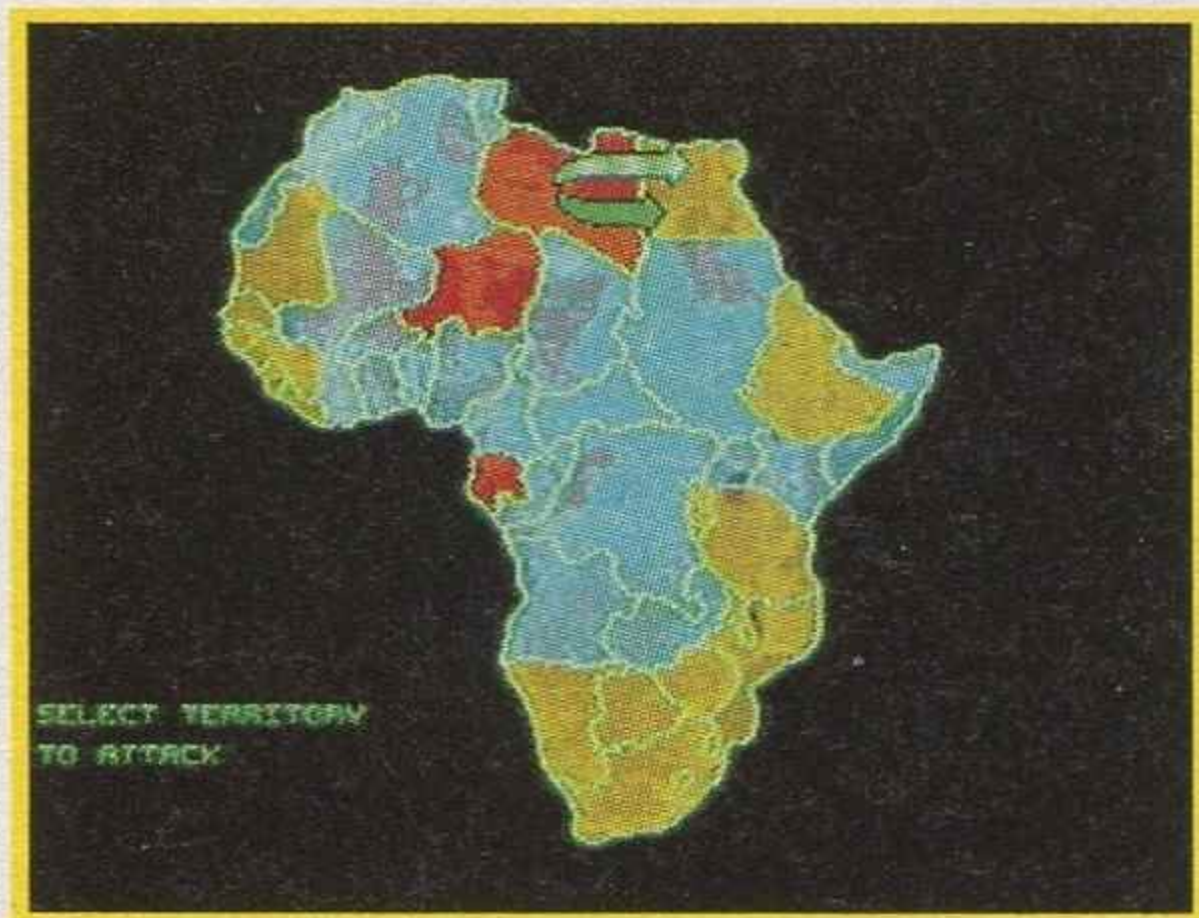
Virgin

FOR SALE

Oltre a possedere un impero a livello discografico, la Virgin, da sempre, ha cercato di trovare un posto al sole anche in ambito videoludico. Oggi, presenta la sua linea d'attacco a 32 bit.

Oltre a *Bubble Bobble 2* e *Star Gladiator*, che trovate recensiti in queste stesse pagine, la Virgin ha in cantiere altri quattro interessanti prodotti in uscita prima di Natale per PlayStation e Saturn. Il primo, e sicuramente più interessante, è *Command&Conquer*, un bellissimo gioco di strategia che circa un anno fa riscosse un grandissimo successo su PC. In questo titolo vi troverete a guidare una delle due

fazioni in lotta per il controllo dell'estrazione del Tiberium, un minerale radioattivo di origine aliena dalle alte capacità produttive. Al comando, dunque, o dei NOD (i cattivi) o dei GDI (i buoni) dovrete affrontare una serie di circa quindici differenti missioni dagli scopi più disparati. Dovrete, per esempio, minare un particola-





Grid Run non rientra in nessun genere di gioco conosciuto. Sicuramente è destinato a un pubblico particolare.



Nanotek Warriors, nel suo splendore. Le capacità delle super console hanno dato nuova linfa vitale ai programmatori.

re edificio tramite l'utilizzo di un solo uomo, oppure proteggere uno scienziato durante le sue ricerche. In genere, però, lo svolgersi di una missione comporterà, inizialmente, la costruzione della base con tutti gli edifici necessari (raffinerie di tiberium, caserme e industrie) in modo da poter resistere agli attacchi avversari e, in seguito, sferrarli noi stessi. La varietà di mezzi a disposizione è davvero incredibile e l'inquadratura in 3D isometrico consente di seguire al meglio l'azione di gioco. Da quello che abbiamo potuto vedere C&C promette di essere un gioco unico nel suo genere, almeno per le console, e non mancherà di soddisfare tutti



coloro che amano la strategia. Grid Run, secondo titolo in attesa dell'uscita, è invece un gioco molto particolare. Si tratta, in pratica, di una versione futuristica del gioco "cattura la bandiera", combattuta su griglie meccaniche sospese nello spazio dal protagonista, controllato dal giocatore, e un esemplare di una



razza aliena. A rendere interessante il gioco ci saranno, poi, il gran numero di incantesimi che i vari personaggi potranno lanciare per riuscire nel loro intento. Non si tratta certo di un gioco dalle caratteristiche normali, ma se manterrà gli standard che abbiamo potuto vedere si tratterà sicuramente di un ottimo prodotto.



Black Dawn. Un insieme di azione frenetica e grafica degna dei migliori simulatori di volo. Non si può considerare un titolo rivoluzionario, comunque.



Uno dei giochi che hanno riscosso maggior successo per computer nel 1995 è stato Commander & Conquer. A un anno di distanza sarà disponibile per console.

Chiudono questa rassegna due sparattutto: Black Dawn e Nanotech Warrior. Il primo vedrà il giocatore al comando di un potente elicottero d'assalto impegnato in azioni di guerriglia urbana. La visuale utilizzata è quella classica in soggettiva e sembra molto simile al buon Thunderhawk 2: Firestorm. A differenza del titolo della Core Design, però, Black Dawn sembra più spostato verso l'aspetto simulativo e conterrà una serie di caratteristiche in più per supportare questo aspetto. Nanotech Warrior è, invece, uno sparattutto un po' fuori dagli schemi e potrebbe essere considerato un riuscitissimo mix tra Gyrus e Tempest 2000, entrambi due vecchi successi della storia dei videogiochi. In pratica, dovrete controllare una navetta che combatterà spostandosi su cilindri ricchi di ostacoli e nemici, con la possibilità addizionale di poter combattere anche all'interno degli stessi. Grafica spettacolare, power-up e armi a non finire saranno all'ordine del giorno in questo prodotto che sembra tanto frenetico quanto divertente e impegnativo.

• Air

LAST REVOLUTION

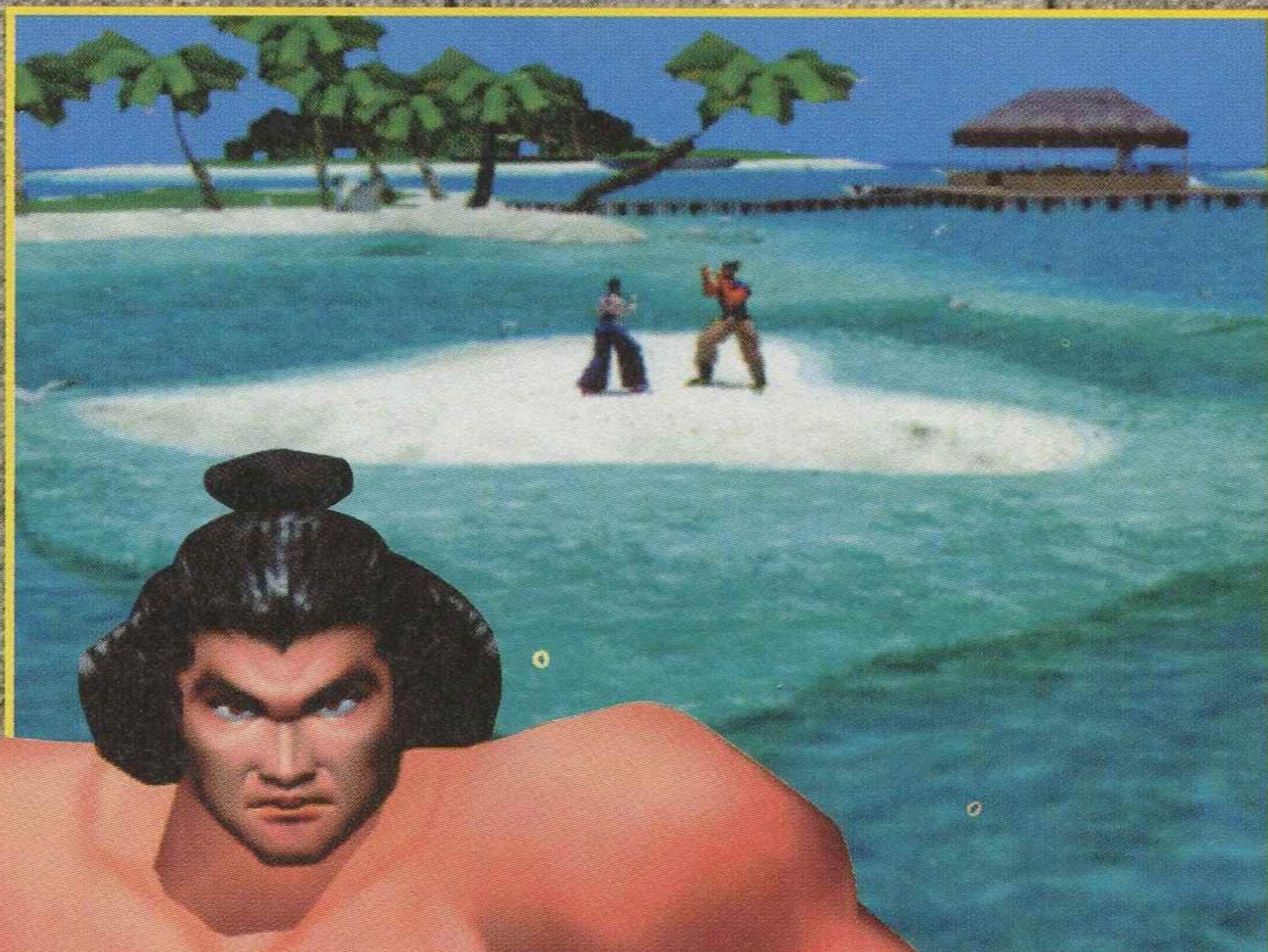
*Virtua
Fighter 3*

Finalmente è stato presentato ufficialmente il nuovo coin op della saga di *Virtua Fighter*. Questa volta la rivoluzione si può considerare totale...

Allo scorso European Consumer Trade Show (ECTS) è stato presentato, anche nel vecchio continente, il nuovo capitolo di una delle saghe che hanno contraddistinto il mondo dei videogiochi in quest'ultimo decennio. Oltre che allo stand fieristico della Sega, potete immaginarvi la fila che s'era formata, si poteva giocare al nuovo e rivoluzionario *Virtua Fighter 3*, al nuovo e avveniristico Sega World, dove tre esemplari del coin op facevano bella mostra di sé su di una piattaforma esclusivamente studiata per loro. In attesa che il gioco raggiunga anche la nostra penisola (anche se sembra che in alcune delle più famose sale



Ogni singolo fotogramma è stato legato all'altro per dare l'impressione di un movimento continuo, incredibilmente reale...



giochi italiane sia già stato installato, per la fortuna di pochi), possiamo tranquillamente dire che *Virtua Fighter 3* sarà l'evento videoludico dell'anno. Graficamente non può essere paragonato a nient'altro a cui abbiamo mai giocato, soprattutto perché raggiunge delle vette di simulazione che, a ben vedere, potevano essere considerate irraggiungibili, con un uso di texture assolutamente fantastiche e la sparizione, praticamente totale, degli effetti "blocchettosi", normali quando si parla di giochi in tre dimensioni. I personaggi sono stati ricostruiti in un modo talmente reale che pare di avere a che fare con dei pupazzi piuttosto che con delle immagini realizzate a computer. Le animazioni sono, infatti, al limite dell'incredibile con i lottatori che muovono i muscoli facciali, cambiando espressione, oppure gli stessi vestiti che si piegano e si spostano in relazione ai movimenti dei protagonisti.

L'aspetto 3D è stato esasperato, creando perfino delle pendenze e dei dislivelli che influenzano il modo di combattere dei vari lottatori, mettendo in vantag-





Se *Virtua Fighter 3* non può essere considerato un vero e proprio film con attori in carne e ossa, definirlo un semplice videogioco risulta decisamente riduttivo.



Ogni spostamento dei lottatori corrisponde al conseguente movimento dei vestiti che li accompagnano, dando un senso di totale autenticità.



gio il personaggio che si troverà in posizione più elevata rispetto al suo avversario, posto che utilizzi delle tattiche assolutamente offensive. Oltre a questo ruolo, i fondali potranno essere sfruttati per l'esecuzione di alcune delle nuove mosse speciali possedute dai combattenti, come lo spettacolare utilizzo del muro di Lao per effettuare salti acrobatici.

Anche i background, come era lecito aspettarsi, sono stati arricchiti di particolari grafici d'eccezione: pensate all'effetto generato da un combattimento al tramonto nel deserto, con tanto di mulinelli di sabbia che circondano il ring, oppure a uno scontro che si svolge in una stazione della metropolitana con tanto di treno che passa, sferragliando, in sottofondo. Naturalmente, anche l'effettiva difficoltà del gioco è aumentata proporzionalmente con le innovazioni grafiche, anche se, a detta di Yu Suzuki, direttore del progetto, *Virtua Fighter 3* si rivelerà più immediato dei suoi predecessori, perché i comandi sono stati ottimizzati e semplificati al massimo. La differenza che salta immediatamente

all'occhio è, infatti, la presenza di un quarto tasto, oltre ai soliti delle due precedenti versioni (uno per i calci, uno per i pugni e uno per la parata), che viene utilizzato per spostarsi tridimensionalmente nel piano di gioco (esattamente come avviene in *Tohshinden*). Questo tasto, chiamato "Escape Button", possiede l'ovvia funzione di evitare gli attacchi avversari e consentire un improvviso contrattacco. Non si preoccupino, però, i puristi della serie: la semplificazione del metodo di gioco non corrisponde a una mancanza di varietà. *Virtua Fighter 3* risulta, infatti, tanto immediato da giocare per un novizio, quanto complesso da approfondire per i più esperti, che potranno continuare a scoprire nuove e letali combinazioni. La qualità di questo incredibile prodotto appare, dunque, ineguagliabile e pensate che lo stesso Yu Suzuki, abituato a dire ai giornalisti che non ama giocare con i videogiochi, ma solo farli, non ha disdegnato sfidare gli ospiti, intervenuti per la presentazione ufficiale del gioco.

• Nicolasan

**SEI FUORI? HAI GRINTA? TI PIACE MENARE LE MANI?
ALLORA CORRI CON QUESTI PAZZI SCATENATI !**

STREET RACER



Possibilità di giocare in 8 contemporaneamente.

Velocità sbalorditiva: 60 immagini/secondo.

24 circuiti imprevedibili e altri nascosti.

8 diversi personaggi che puoi liberamente impersonare.

4 livelli di difficoltà (easy, medium, hard e crazy).

© 1996 Ubi Soft © 1996 Vivid Image



GAME BOY



Ubi Soft SpA
Via Anfiteatro 5
20121 Milano
Tel : 02/861484
Fax : 02/8056032
Web : <http://www.ubisoft.com>
E-Mail : UbiSoft@ubisoft.inet.it

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

COIN-OP

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

VIA DEL LAVORO, 9 - 40050 ARGELATO (BOLOGNA)

PER LA CORRISPONDENZA

TEL. 051/863418

PER I RIVENDITORI

TEL. 051/6630164
FAX 051/893717

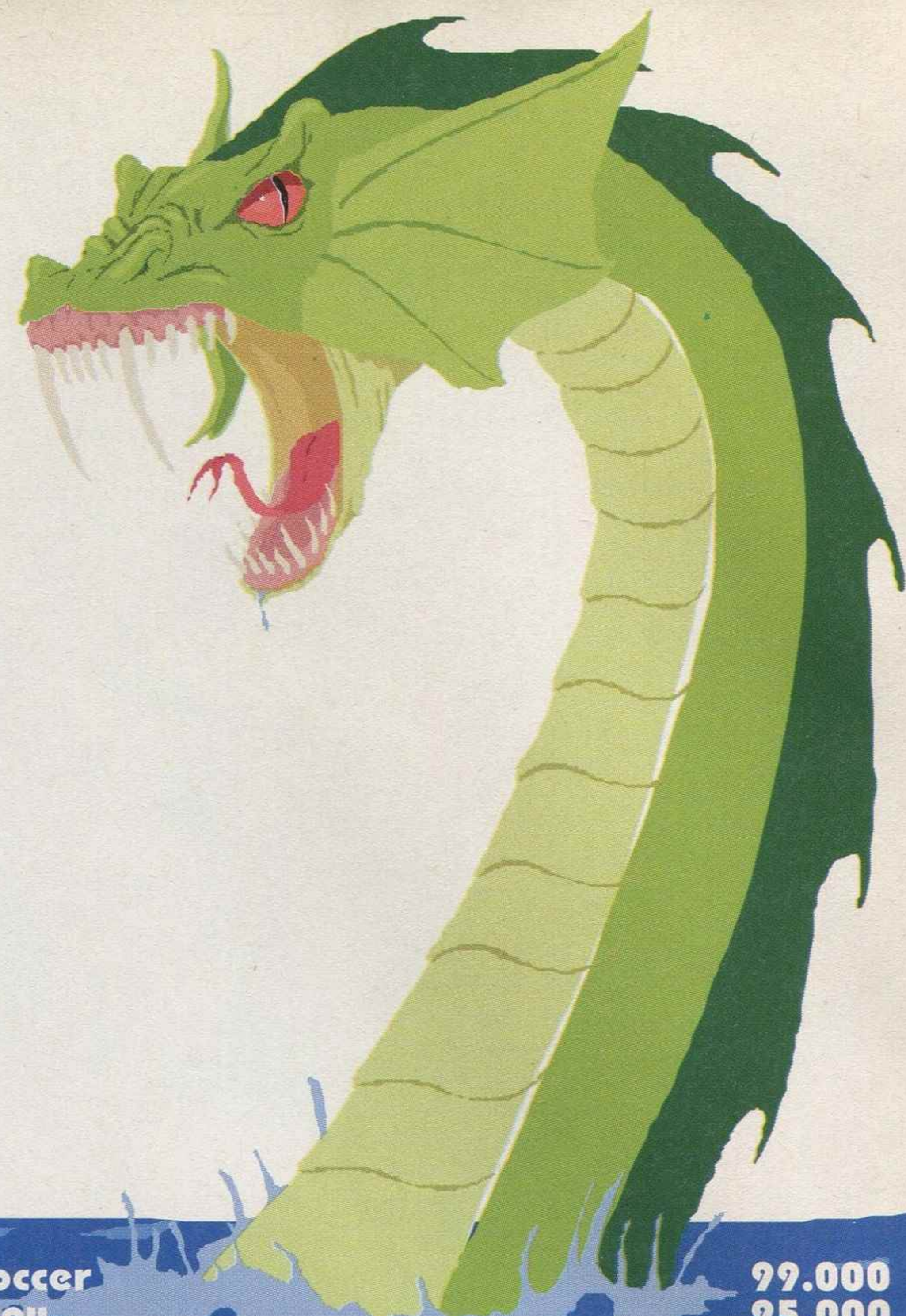
- RIPARAZIONE ED ASSISTENZA
- RITIRO O PERMUTA DELL'USATO
- AMPIO LISTINO A RIVENDITORI

LA COIN-OP APRE

LE PORTE DEL DIVERTIMENTO

ANCHE AL PUBBLICO IN VIA GALLIERA, 85 FUNO (BO)
TEL. 051/863413 FAX 051/6630405

VI ASPETTIAMO!!!



PSX

Formula I	99.000
Racing sky	97.000
William Arcade	89.000
Tekken II	99.000
Final Doom	99.000
Acquanauts Holiday	99.000
Penny Racer	99.000
Wipeout 2097	99.000
Broken Sword	99.000
Jumping Flash II	99.000
Alone the Dark II	99.000
Hulk	99.000
Burning Road	95.000
Volante + pedaliera	129.000
Memory Card	49.000
Joypad Compatibile	45.000
Consolle + Demo + Wing Commander III	499.000

SATURN

In the Hunt	95.000
Final Doom	99.000
Ultimate Mk III	99.000
Chaos Control	99.000
Tunnel B1	99.000
NBA Action	99.000
Destruction Derby	99.000
F1 Challenge	95.000

Olimpic Soccer	99.000
Alien Trilogy	95.000
Bobble Bobble	89.000
Bust a Movie II	95.000
Joypad compatibile	42.000
Joypag originale Sega	95.000
Consolle + Demo + Gioco	499.000

SNES

Asterix e Obelix	119.000
Pinocchio	129.000
Deluxe	129.000
Donkey Kong II	115.000
Ninja Warrior	119.000
Wild Gun	115.000
Spirov	105.000
Tin Tin nel Tibet	119.000
Wepon Lord	99.000
Olimpic Summer Game	119.000
Pop & Twinbee + Vortex	99.000
Legend + Risc of Robot	99.000
Spin Dizzy + On the Ball	99.000
Joypad Infrarossi x 2 pz.	39.000
Consolle + Killer Instinct + CD	232.000

Ultra 64 + Mario + Modifica per l'uscita in RGB a sole 790.000

RIVENDITORI CONSIGLIATI DALLA COIN OP

RELAX AUDIOVISIVI

Nintendo Sega Sony
Jaguar 32X 3DO
Neo Geo Ultra 64
Mega CD Master System
Via Donati 27 Cento (Fe)
Tel. 051/6831218

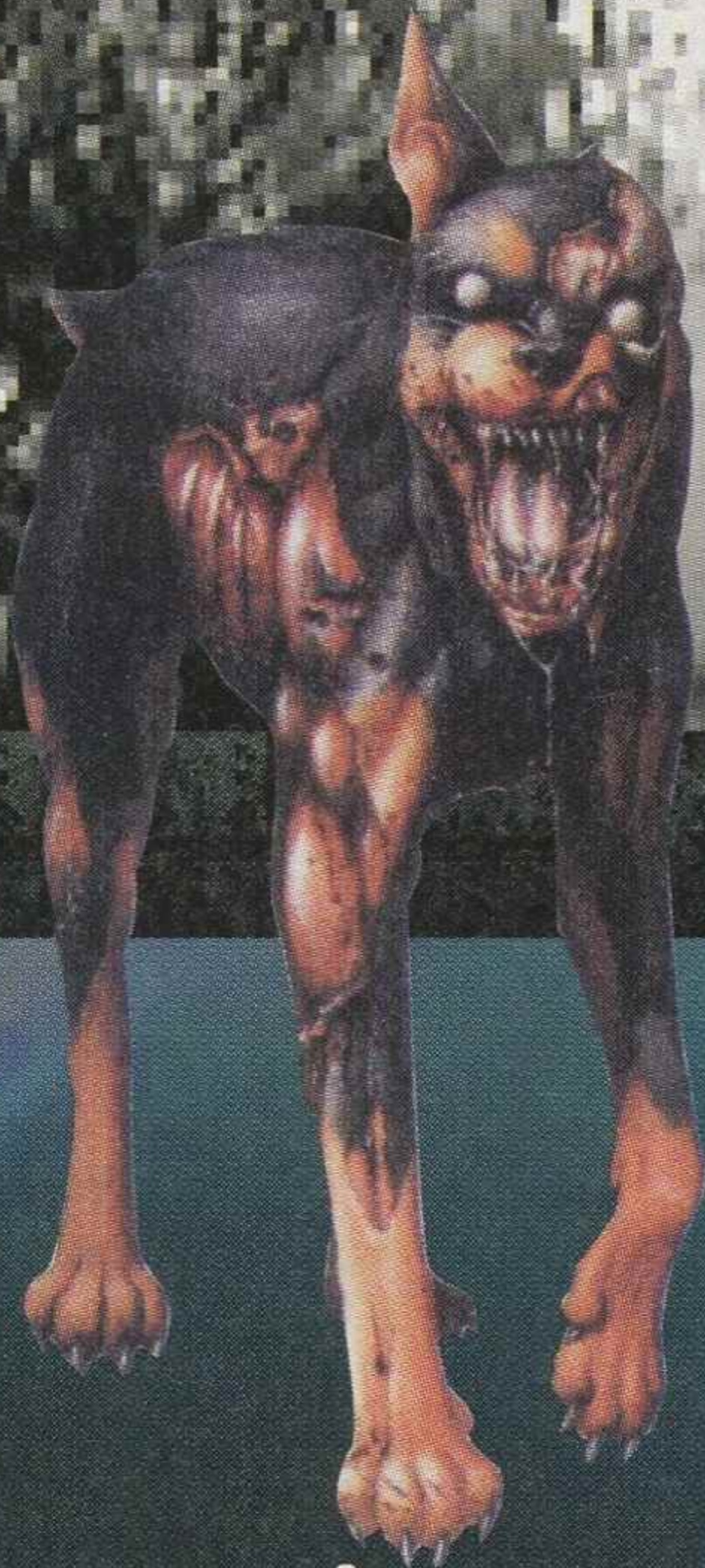
ATTENZIONE

QUESTO SPAZIO È RIVOLTO A CHI OPERA NEL MONDO DEI PC.
LA PIÙ VASTA GAMMA DI ACCESSORISTICA DI QUALITÀ.
CHIEDETECI IL LISTINO AL N. TEL. 051/6630502 FAX 6630405
TIGER ITALIA S.R.L.

CENTRO GIOCATTOLE DI LA GUIDARA

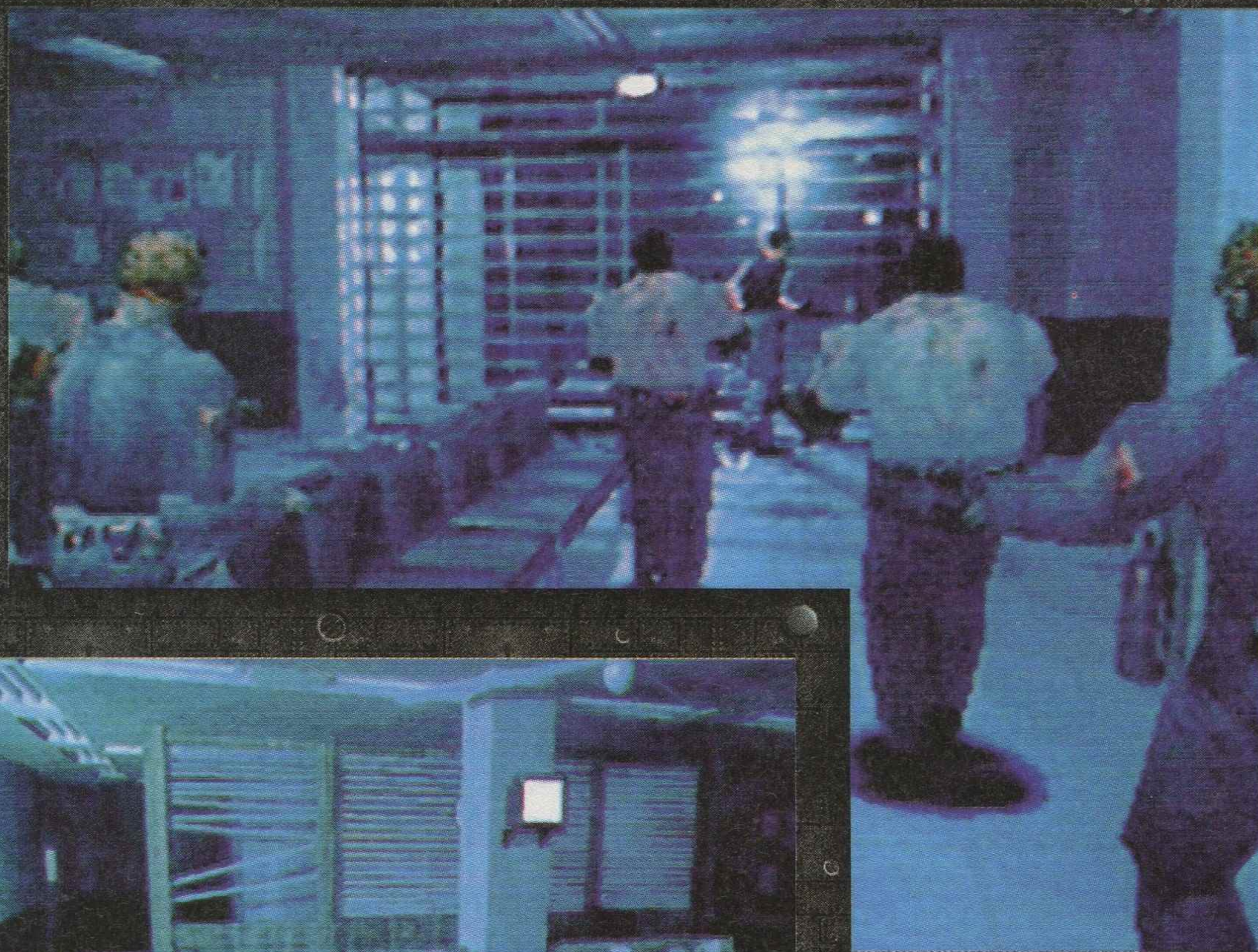
Ingrosso e dettaglio videogames
Via Carrubella 143
Gravina di Catania (CT)
Tel. 0336/889758

A. I. P.



La versione europea di Resident Evil ha visto la luce da poco, ma le prime immagini e la trama del suo seguito cominciano a fare il giro del mondo. E i morti ricominciano a camminare sulla terra...

Bio Hazard 2 continua, idealmente, dove il primo capitolo della serie ci aveva lasciato. Il gioco è ambientato nella stessa Lagoon City, la fantomatica città americana dove sorgeva la villa "protagonista" del primo titolo. La stessa compagnia di ricerche biologiche, la famigerata Umbrella, continua i suoi esperimenti sugli esseri umani e sugli animali... Se ben ricordate furono proprio questi esperimenti che scatenarono l'Azzardo Biologico che dava il titolo al gioco. In seguito a ciò che è stato scoperto al termine del primo gioco, i responsabili dell'Umbrella, com'era logico aspettarsi, sono stati giustamente arrestati, ciò nonostante la piccola cittadina americana viene nuovamente scossa da misteriosi omicidi e da sparizioni inspiegabili. I membri del gruppo speciale S.T.A.R.S., ancora una volta sono chiamati a indagare sulla maledizione che sembra gravare come una spada di Damocle sullo sprovveduto borgo yankee, e ancora una volta, indagando all'interno di una costruzione decadente (il centro di ricerche dell'Umbrella) si troveranno a dover affrontare zombie e mostri di vario genere...



ziotto appena uscito dall'accademia del Lagoon City Police Department, mentre Elsa è una ragazza di 19 anni che ha appena conseguito il diploma, e anche se potrebbe sembrare una giovane tutta casa e chiesa, la cosa che la diverte di più e quella di correre in moto lungo le strade della città sparando agli zombie che la infestano.

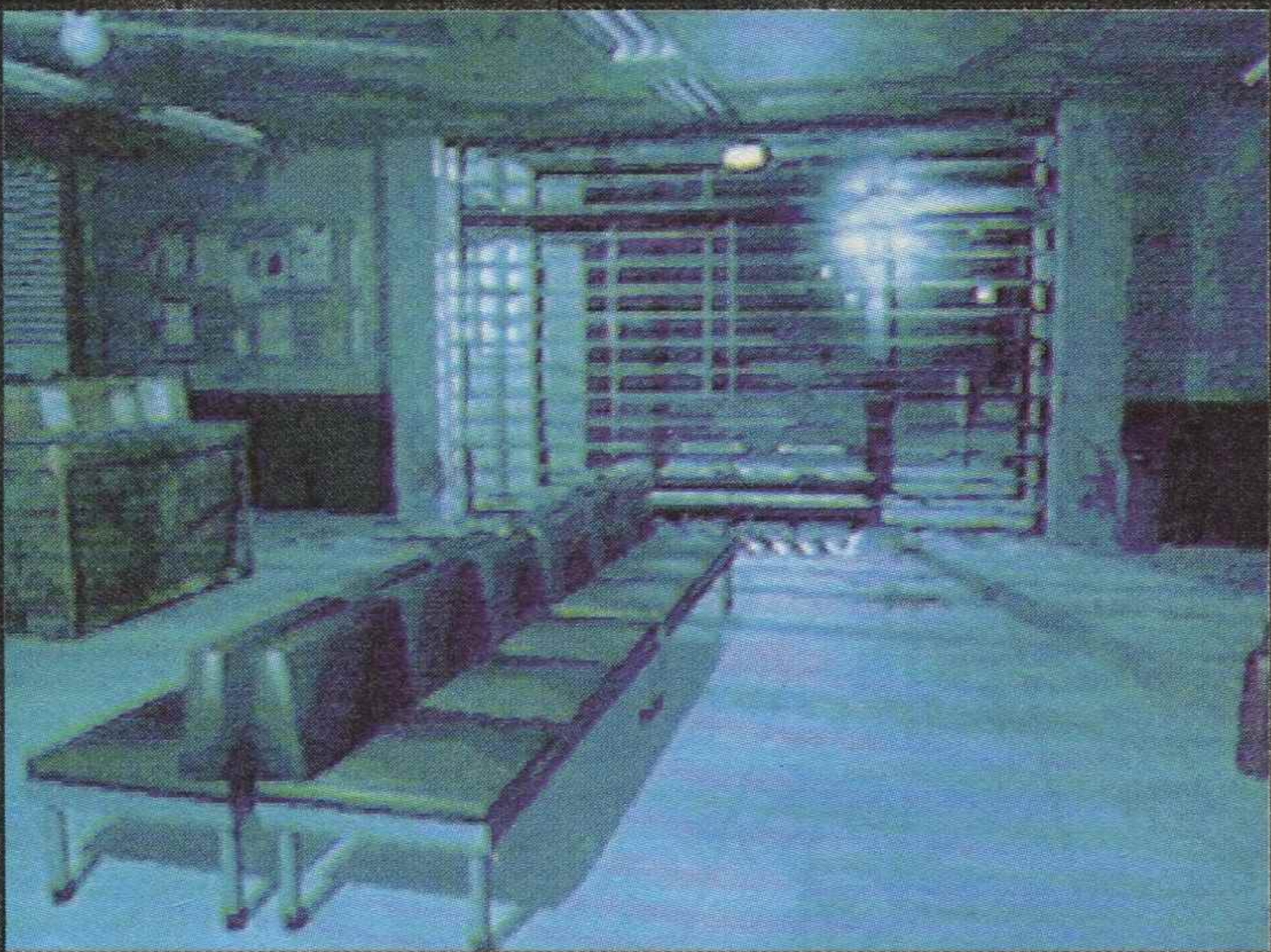
Rendendosi conto che il luogo più sicuro di Lagoon City è il dipartimento di polizia, sia Leon che Elsa si rifugiano al quartier generale, quando, però, anche gli altri poliziotti si trasformano in morti che camminano, decidono che è meglio passare all'azione, piuttosto che aspettare un aiuto dall'esterno, che forse non arriverà mai, anzi, arriverà, ma sotto forma di altri zombie! Quindi aspettatevi di trovare zombie dappertutto...

Una caratteristica nuova del

Questa volta, il gioco prenderà il via nel quartier generale della polizia di Lagoon City e, se ci lasciate passare il termine, *Bio hazard 2* può essere considerato più uno Zombie game. Già, perché stavolta, gli zombie saranno ovunque e in numero molto maggiore rispetto al precedente episodio, per avere un'idea di cosa vi aspetta potreste andare ad affittare la cassetta di la "Notte dei Morti Viventi"...

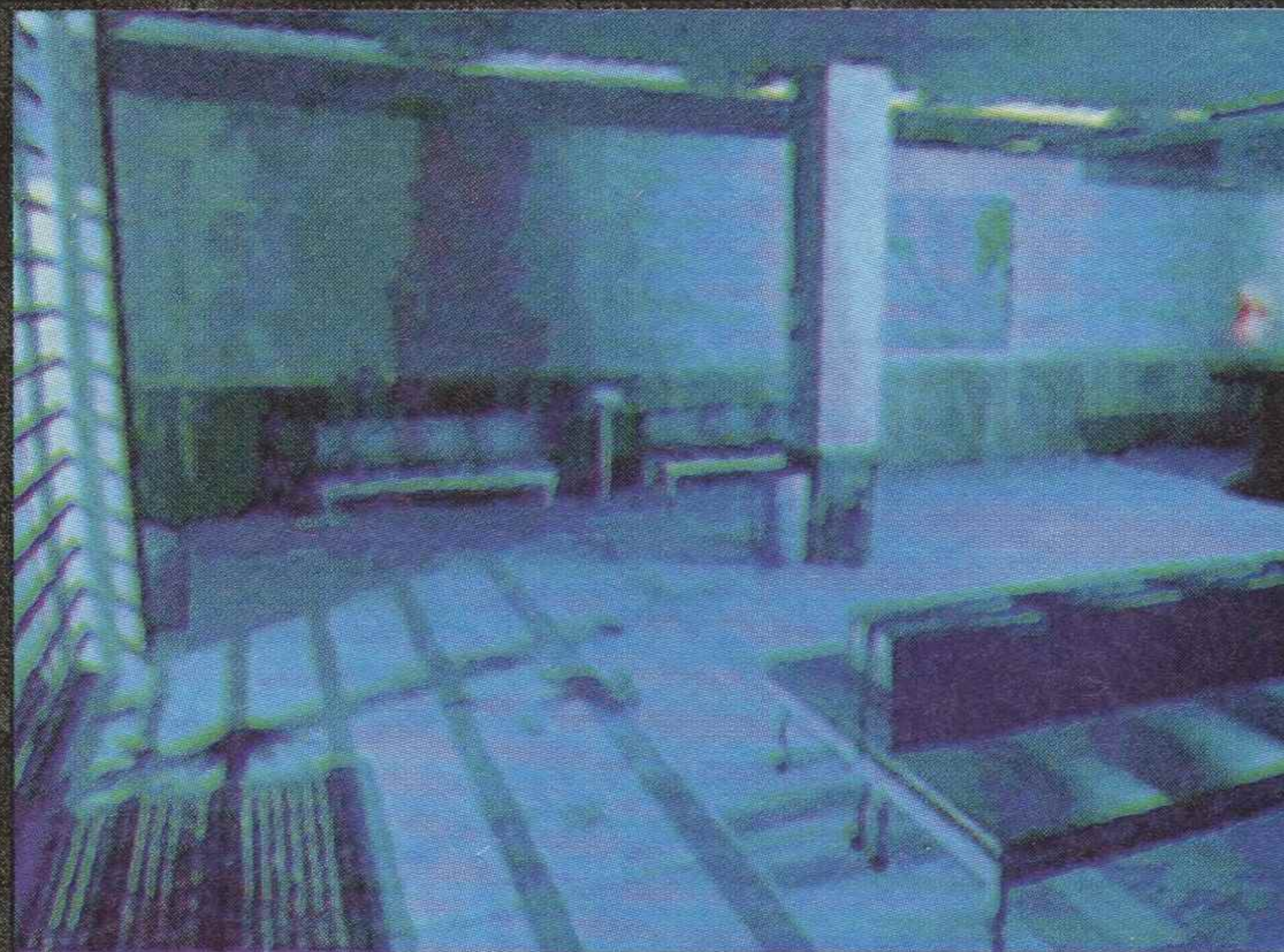
I membri della STARS non sono più gli stessi. Scordatevi Gil e Chris e preparatevi a vestire i panni di Leon Scott Kennedy o quelli, più aderenti, di Elsa Walker. Leon è un giovane poli-





gioco è quella che i personaggi potranno cambiare i vestiti, cosa che risulterà molto utile quando sarà possibile indossare un corsetto anti proiettile, perché esistono zombie che sono in grado di... ma è meglio non dire ancora nulla per il momento. Alcuni dei personaggi già protagonisti del primo *Bio Hazard* saranno presenti nel seguito, anche se non si potrà controllarli direttamente, e potranno dare utili consigli ai due giovani personaggi. Sono state aggiunte numerose ambientazioni al gioco originale, e il numero degli zombie è aumentato in maniera davvero incredibile inoltre esisteranno tipi di zombie dalle caratteristiche diverse (ci saranno quelli più veloci, quelli più coriacei, quelli più letali e così via), il che, pensando anche al numero di armi messe a disposizione dei giocatori, rende questo *Bio Hazard 2* molto più "splatter" del suo predecessore. Per ora la mannaia della censura della Sony non è ancora stata calata, e speriamo che il gioco rimanga così come l'abbiamo visto in questa sua prima versione, perché è incredibilmente divertente!!!

• Nicolasan



Buon Natale da

SEGA

Il Natale 1996 potrebbe essere decisivo per quanto riguarda la competizione tra le console della nuova generazione. La Sega sembra averlo capito perfettamente, infatti si prepara a invadere il mercato con dei titoli attesissimi...

La lotta per il predominio del mercato sembra non conoscere pause. L'ingresso sul mercato delle super console da parte della Nintendo, per quanto previsto, sembra avere spiazzato (basti pensare alle continue correzioni del prezzo al pubblico) sia Sega che Sony. Ciononostante, a noi utenti finali le cose non

potrebbero andare meglio. Finché le case produttrici sentono il bisogno di creare giochi sempre più all'avanguardia, per controbattere ai colpi di mercato degli "avversari", si può dire che i beneficiari saremo sempre noi giocatori. Per dirla all'americana, il "line up" della Sega per le prossime festività natalizie si prospetta essere di tutto rispetto. Oltre



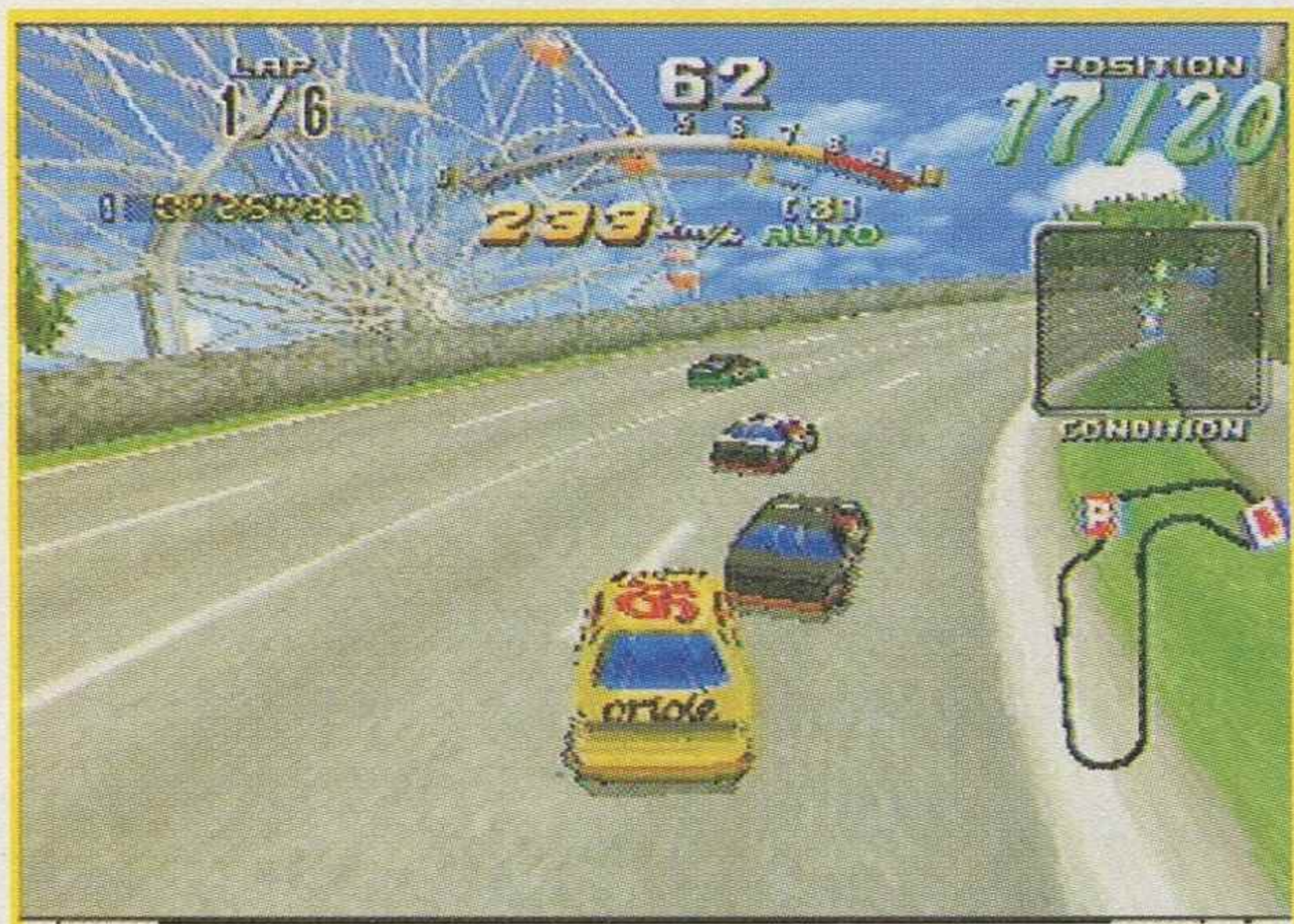
all'attesissima riedizione (anche se definirla in questo modo può sembrare riduttivo) di *Daytona USA*, cominciate pure pensare che i vostri sudati risparmi se ne andranno per titoli del calibro di *Virtual On* e *Virtua Cop 2*.

Naturalmente, la Sega non vuole rinunciare neppure allo sconfinato pubblico che, ancora, riesce a divertirsi con il

Mega Drive, pubblicando quelli che possono essere considerati gli ultimi due titoli di grido dedicati al 16 bit: *Sonic 3D* e *Virtua Fighter 2*.

Un'ultima chicca natalizia, anche perché si tratta di un regalo vero e proprio, riguarda *Nights*, un titolo che forse non tutti hanno capito.

In ogni caso vi rimandiamo alle pagine che seguono per fornirvi un'idea più precisa di ciò che potrete giocare nel corso delle prossime vacanze, sempre che abbiate un Saturn in casa.



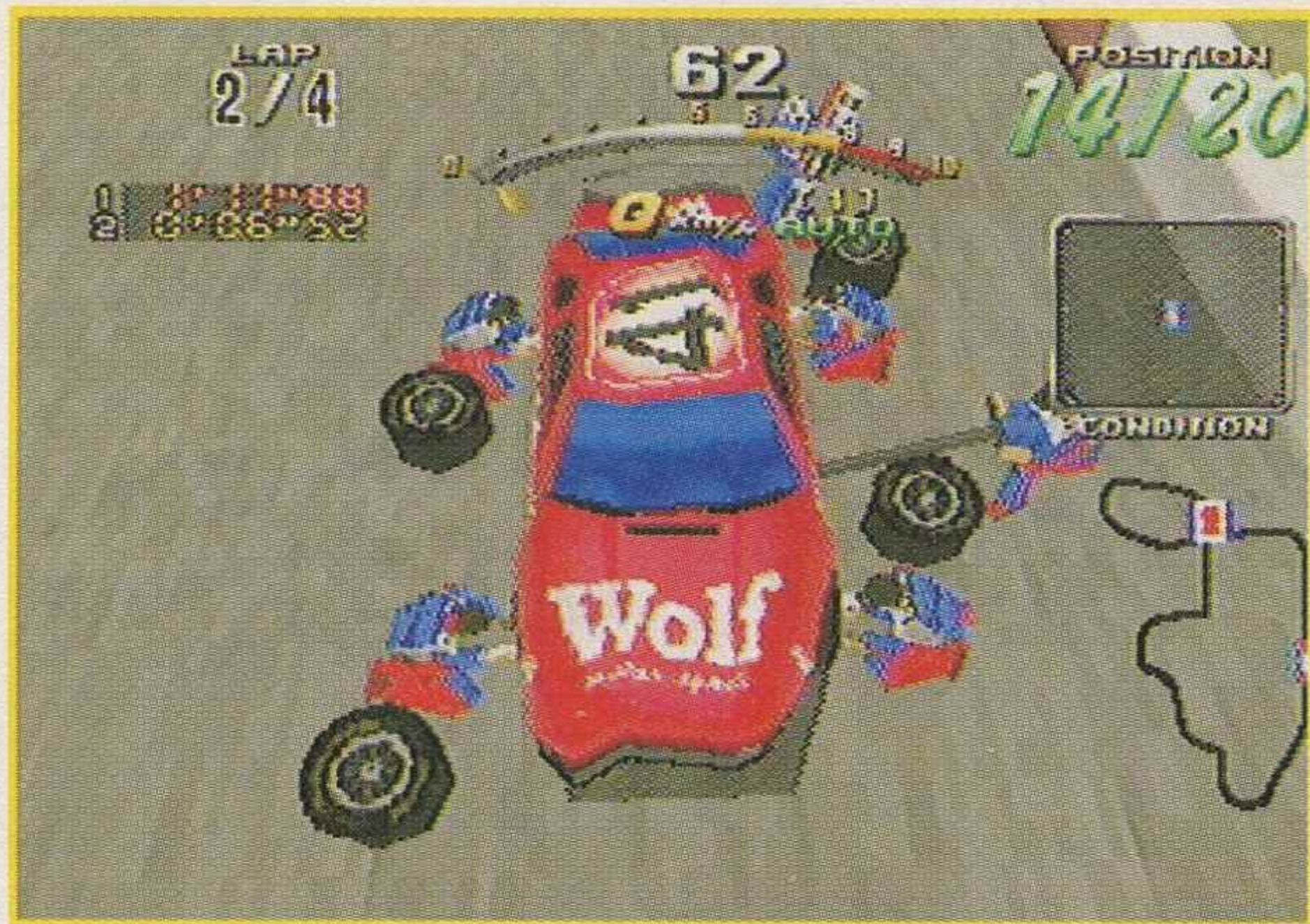


DAYTONA USA

Il gioco che tutti i possessori aspettavano finalmente raggiungerà i negozi il 16 novembre (ci dispiace ma non abbiamo potuto recensirlo). A parte alcuni particolari (leggi l'editor dei circuiti, che è inesistente), tutte le indiscrezioni trapelate relative al gioco si sono confermate vere. Un maggior numero di circuiti, un sacco di macchine tra cui scegliere, la possibilità di giocare in split screen e, cosa più importante, un completo restyling grafico (curato dallo stesso team di programmatori che ha realizzato quella meraviglia che risponde al nome di *Sega Rally*) fanno di *Daytona USA*

VIRTUA COP 2

Che non si dica che la Sega non ascolti i propri utenti. *Virtua Cop* era considerato troppo corto? Ed ecco che ogni singolo livello del suo seguito diventa lungo quasi il doppio dell'intero gioco originale. I nemici erano pochi e facili da eliminare? Non c'è problema. In *Virtua Cop 2* passerete giorni a chiedervi come superare il primo "semplicissimo" stage. Chiunque abbia acquistato la pistola, gentilmente fornita dalla Sega per sfruttare al meglio le peculiarità di *Virtua Cop*, può tranquillamente toglierle la polvere. *Virtua Cop 2* si presenta come uno dei titoli più longevi

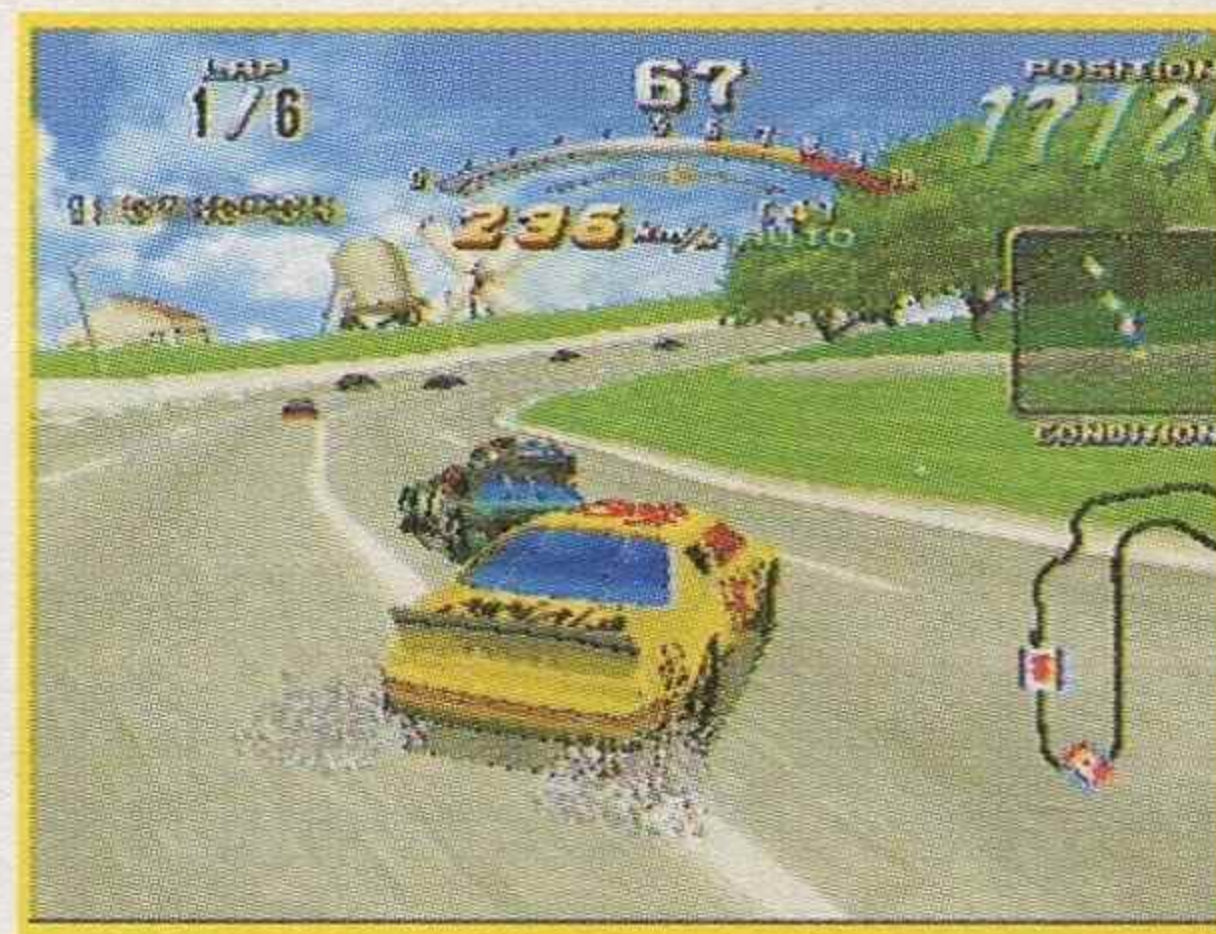


Anche le fermate ai box hanno subito una rivisitazione grafica, non cambia niente nel gioco, ma anche l'occhio vuole...



Graficamente, gli effetti delle uscite di strada non hanno nulla da invidiare a *Destruction Derby 2*, il che è tutto dire.

Remix, un titolo che non dovrete farvi scappare. I problemi di clipping che hanno tormentato il primo titolo sono stati rintuzzati in maniera egregia, a riprova che le lamentele che si sono levate da più parti erano sacrosante. In più, la possibilità di avere a disposizione un numero incredibile di vetture, fra quelle disponibili e quelle nascoste si supera la decina di unità, ognuna con caratteristiche DAVVERO diverse tra loro rende la longevità del gioco infinitamente superiore a



qualsiasi altro gioco di corsa uscito per Saturn. Inutile dirlo, quando la Sega ci si mette sa tirare fuori il meglio dalla propria macchina...



In un gioco ambientato a New York poteva mancare una sezione in metrò?

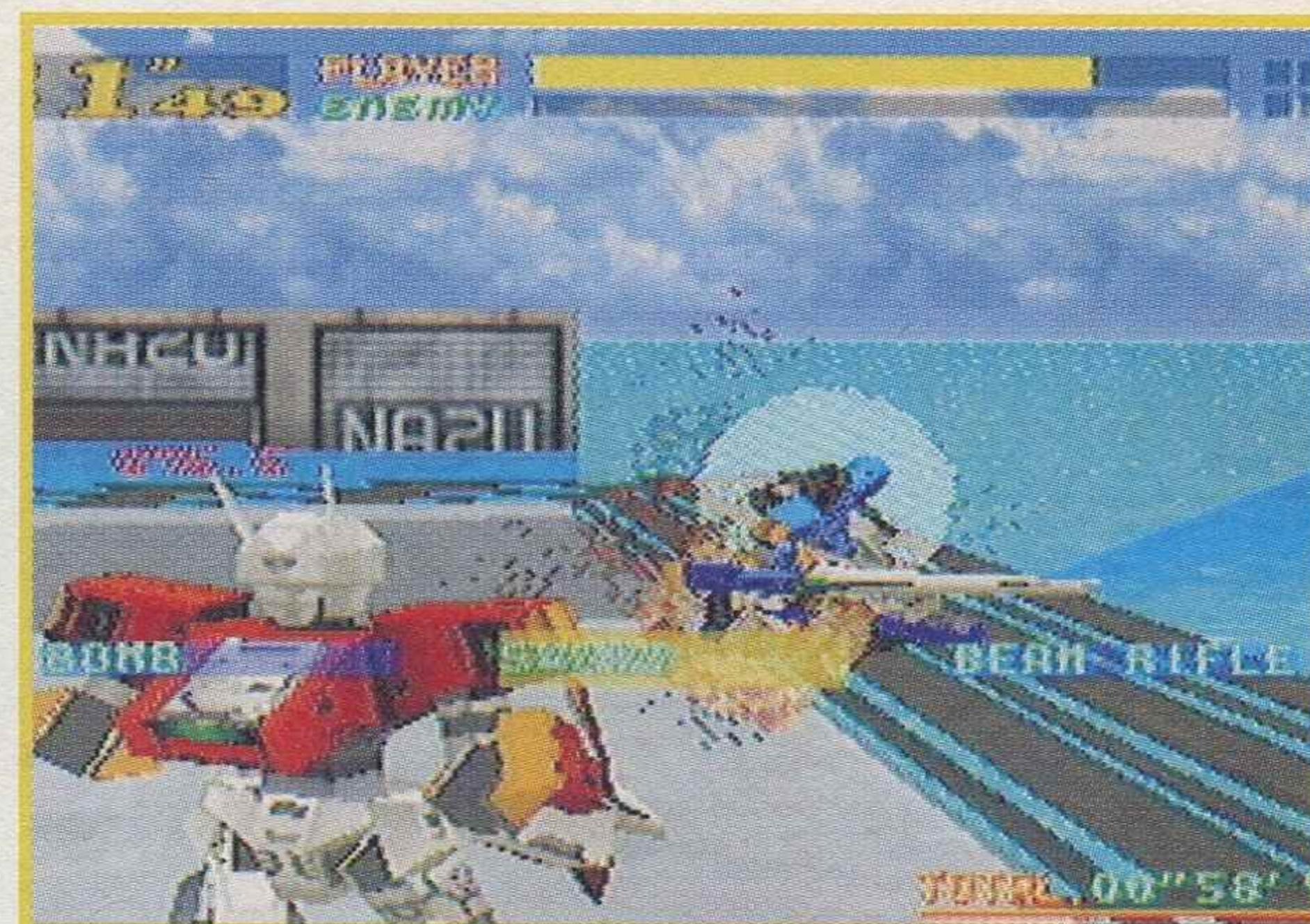
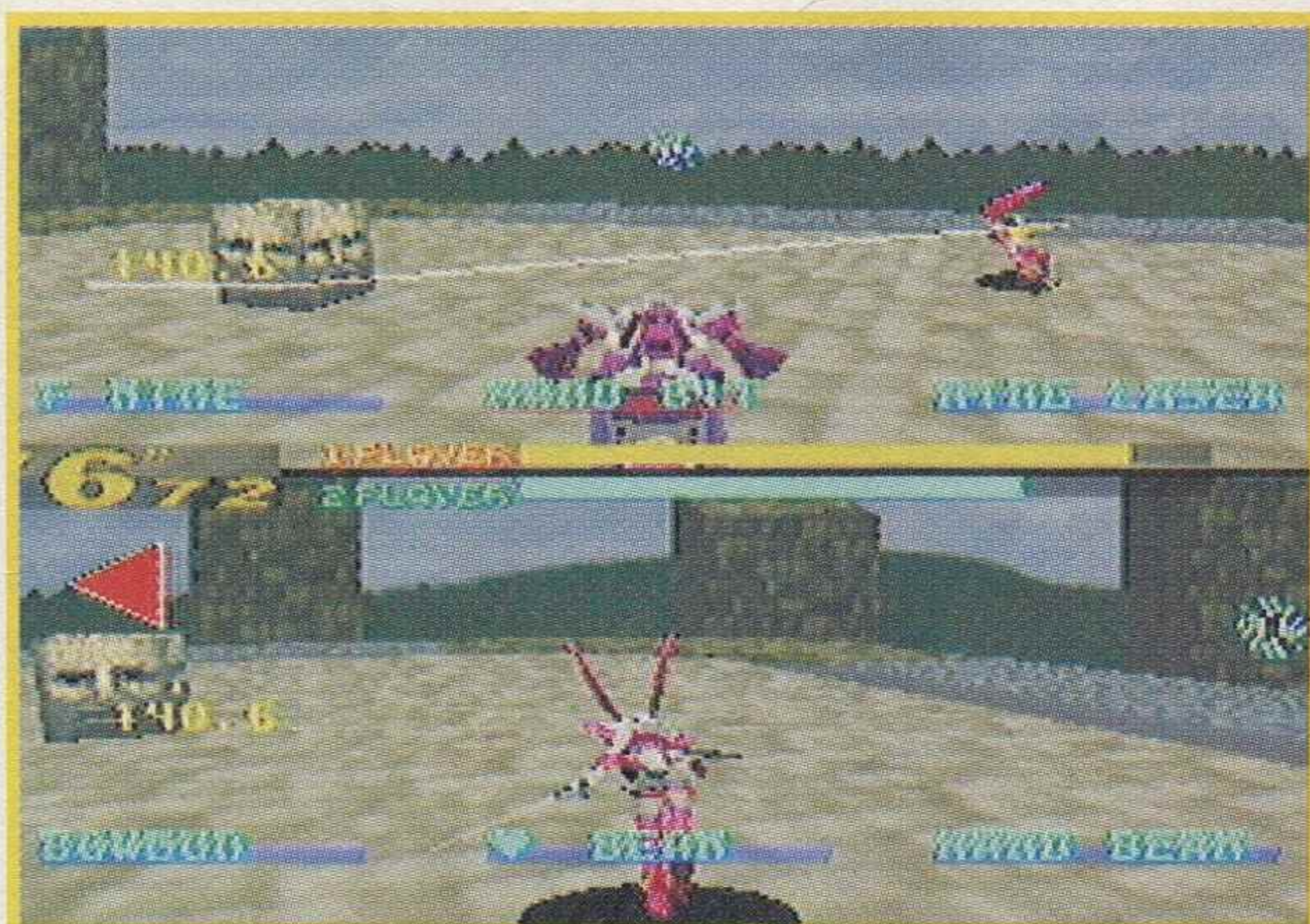


Come nel precedente episodio, il mirino viene sovrapposto ai bersagli.

della storia, più che altro per le difficoltà (rappresentate dal numero esagerato di cattivi di cui bisogna fare piazza pulita) che incontrerete per portarlo a termine. Chiunque abbia già giocato al coin op, che dovrebbe già trovarsi nelle sale giochi da mesi, saprà benissimo che la caratteristica principale del gioco è la possibilità di scegliere, alla metà di ogni

livello, un percorso piuttosto che un altro, il che rende ogni livello ancor più intricato. Tra l'altro, la complessità delle situazioni e la presenza di sequenze che vedono impegnati elicotteri, automobili e altre amenità, rendono questo nuovo capitolo un passo avanti e un ottimo modo per rendersi conto delle capacità, per lo più ancora nascoste, del Saturn.





VIRTUAL ON

Gli assidui frequentatori delle sale giochi lo sanno già. Chiunque sia cresciuto a pane e Mazinga, pure. *Virtual On* ha avuto un successo incredibile in Giappone (tant'è vero che la grande "S" si aspetta di venderne svariate migliaia di copie nella sua versione per Saturn), ma nel nostro piccolo, sono in moltissimi ad aspettare che il gioco sia disponibile anche sul mercato europeo. Per chi non lo conoscesse, e il che sarebbe un'onta non da poco, *Virtual On* può essere considerato una sorta di picchiaduro tra robottoni, quelli tipici dei cartoni animati giap-

Esistono due modalità di gioco in split screen in *Virtual On*. La prima, la vedete nella foto, orizzontale, e l'altra verticale.

Tutto ciò che abbiamo visto fare dai nostri eroi meccanici può essere fatto giocando a *Virtual On*...

ponesi di qualche anno fa. In sala giochi l'aspetto più divertente del gioco era quello di poter combattere contro un avversario umano, e la Sega, sempre attenta alle esigenze del pubblico, ha deciso di non escludere questa possibilità, realizzando addirittura due tipi di split screen (uno orizzontale e uno verticale) per permettere a due giocatori di affrontarsi contemporaneamente.

La Sega Europe non confida molto sulle possibilità di un gioco

del genere in Europa, convinta com'è, che certi generi non rispettino i gusti dei giocatori occidentali. Ma ne sono proprio sicuri?



CHRISTMAS NIGHTS



Si parlava, in apertura, dei regali che la Sega aveva intenzione di fare ai propri utenti. Come ciliegina sulla torta arriva *Christmas Nights*, un CD che presenta un aspetto totalmente diverso del fantastico gioco del creatore di Sonic. Al momento siamo costretti a non dire molto (l'abbiamo promesso ai ragazzi della Sega, non ce ne vogliate), ma sembra proprio che esuli da tutto ciò che sia mai stato concepito nel mondo dei videogiochi fin'ora. Una piccola indiscrezione, comunque, possiamo farla: il CD aggiuntivo, che sfrutterà l'orologio interno del Saturn per regalare, giorno dopo giorno, un nuovo "gioco", e aspettatevi qualcosa di speciale per la notte di Natale.

L'idea della Sega è realmente fantastica, senza alcun dubbio, e il prossimo mese potremo essere più precisi. Ve lo assicuriamo, piacerà anche a voi! Cos'ho sentito? Giocare a *Nights* con Sonic? Ma No! Ti ho detto che non possiamo ancora dirlo...



GLI ULTIMI DEL MEGADRIVE



Come per il SNES, anche per il MD i tempi si sono fatti tragici. La sola Sega continua a supportare la propria macchina che, in ogni qual caso ha ancora qualcosa da dire, se non altro a livello commerciale. Le prossime (chi ha detto le ultime?) uscite sono *Sonic 3D*, la cui realizzazione tecnica ha portato all'abbandono di *Sonic Extreme* per Saturn che, al di là di quanto sia stato scritto, non vedrà mai la luce; e *Virtua Fighter 2*, che abbandona la grafica in 3D, pur mantenendo tutte le caratteristiche, mosse, colpi speciali e prese, dei vari personaggi protagonisti del gioco. È chiaro, questi due titoli non giustificano l'acquisto del Mega Drive, al giorno d'oggi, ma se non altro, chi gioca ancora con il 16 bit della Sega riuscirà a non annoiarsi...

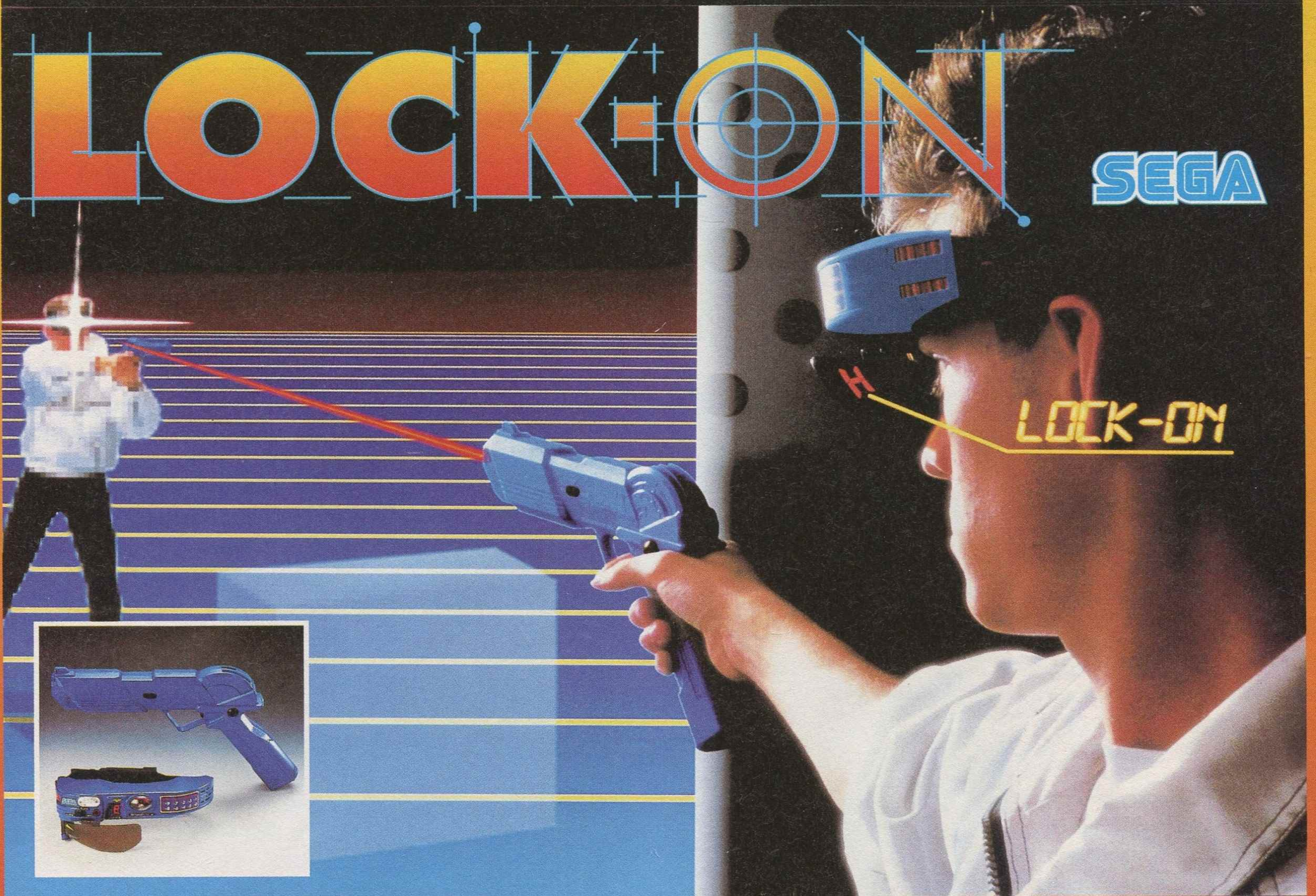


Il protagonista sei tu!

ENTRA NEL VIRTUALE CON

LOCK-ON

SEGA



**IL BERSAGLIO INTERATTIVO ELETTRONICO DA 1 A 10.000...
GIOCATORI ECCITANTE COME UN VIDEOGAME**

- **MIGLIORA I TUOI RIFLESSI**
- **COLPISCE IL BERSAGLIO FINO A 40 METRI**
- **VISUALIZZAZIONE DEL PUNTEGGIO SULLO SPECIALE VISORE**
- **FUNZIONE LOCK-ON**

Quando un bersaglio entra nel raggio d'azione della tua unità il visore s'illumina ed emette un allarme acustico

Nei migliori negozi di Videogames



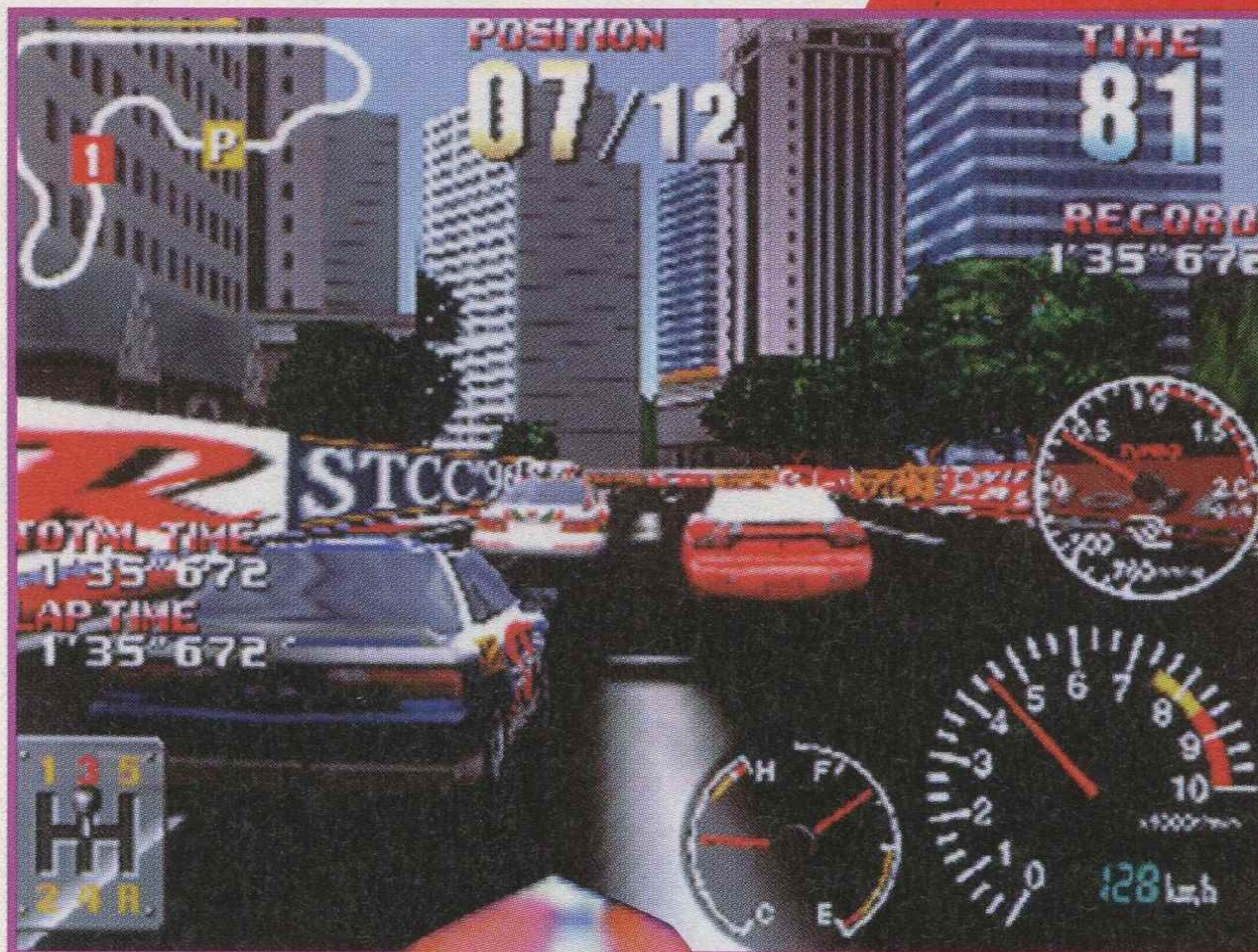
QUALCOSA DI NUOVO SUL FRONTE

ORIENTALE



Uno dei motivi di maggior disappunto che il Nintendo 64 ha suscitato fin'ora, non riguarda la realizzazione tecnica del software ma la cronica (almeno per ora) mancanza di quest'ultimo...

È chiaro che poter vedere qualcosa di nuovo, anche se immancabilmente non ancora disponibile, per il Nintendo 64 è una cosa che non può non fare piacere, soprattutto se le case che stanno sviluppando i titoli sono delle terze parti, e non la stessa Nintendo. Oltre ai titoli presentati all'ormai lontano E3 di Los Angeles, di cui abbiamo abbondantemente parlato nei numeri scorsi, e all'imminente *FIFA Soccer '97*, in Giappone, dove la macchina della casa di Kyoto ha riscosso un incredibile successo in termini di vendite, le acque si stanno muovendo. Questo mese abbiamo scelto due titoli che rientrano nei generi più amati dai videogio-



catori. *Rev Limit* si può considerare il primo gioco di guida per N64 (se si escludono *Wave Racer* e *Super Mario Kart 64*), mentre *Dual Heroes* rientra nella categoria dei picchiaduro più classici. Come già detto, entrambi i titoli sono stati sviluppati da software house indipendenti, la Seta, per quanto riguarda *Rev Limit*; e la Hudson Soft, per quanto riguarda *Dual Heroes*, l'unico problema è che le date di uscita dei due titoli non sono ancora state rese ufficiali, ma con un po' di fortuna potremmo trovarli nei negozi prima di Natale. Speriamo bene.

• Nicolasan

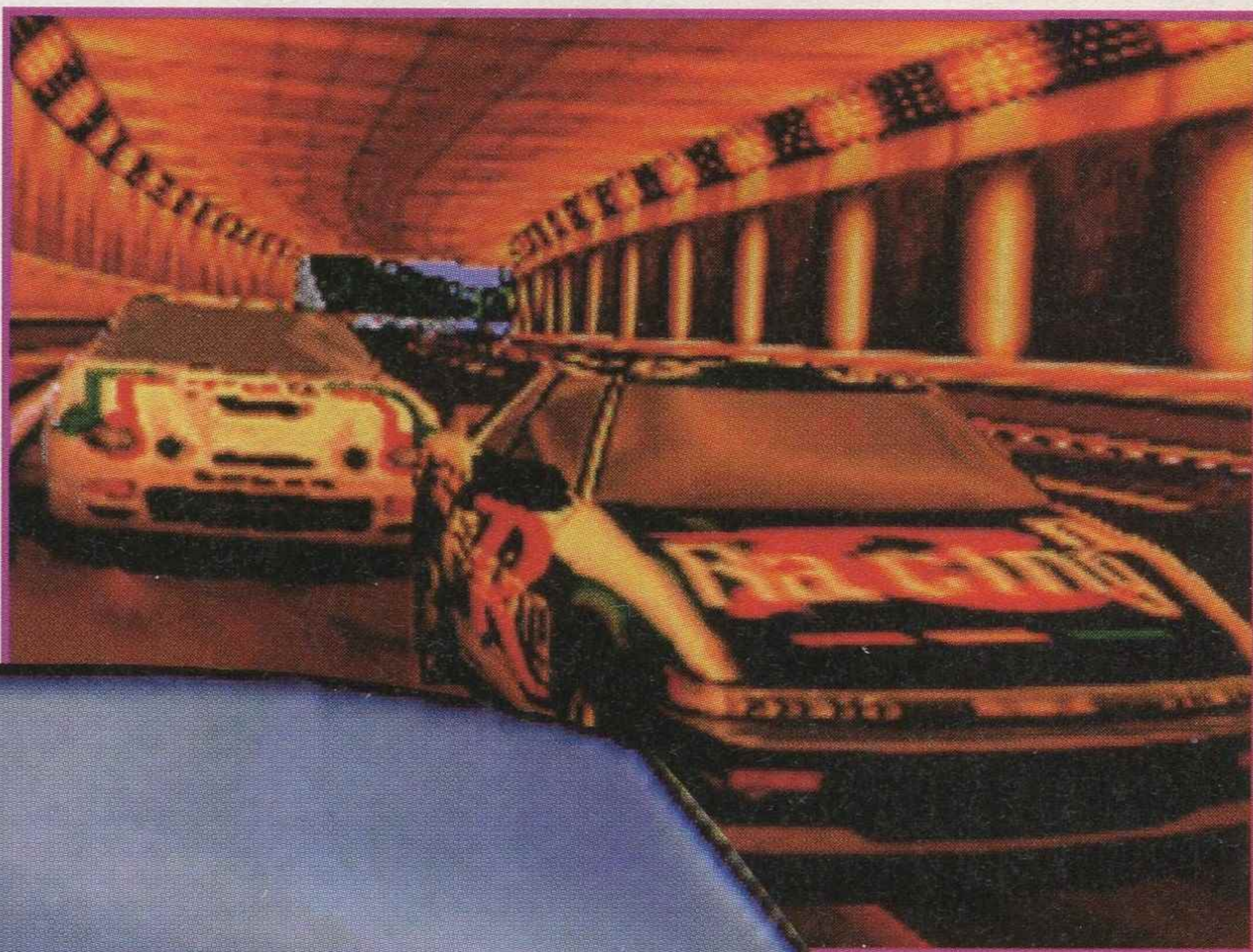


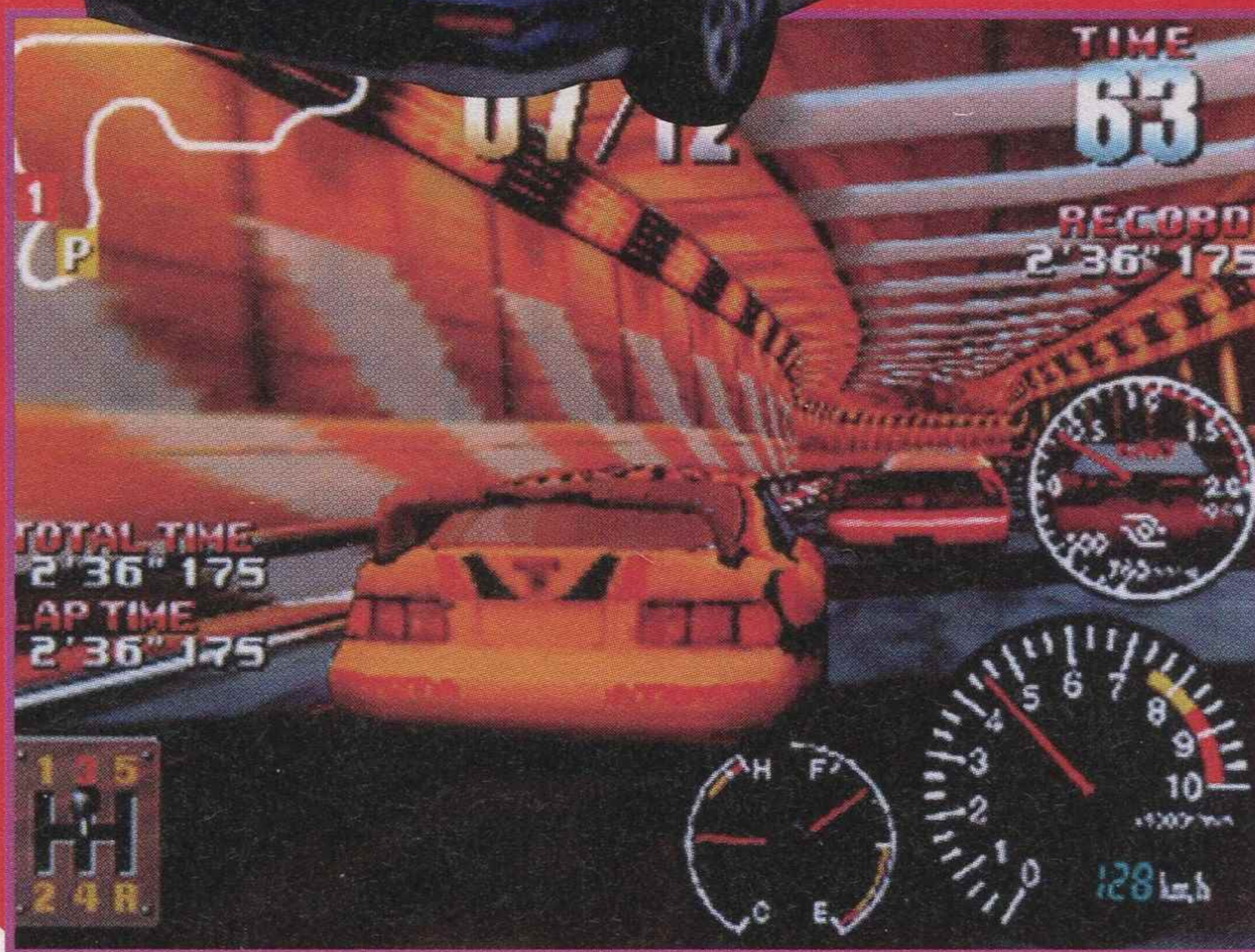
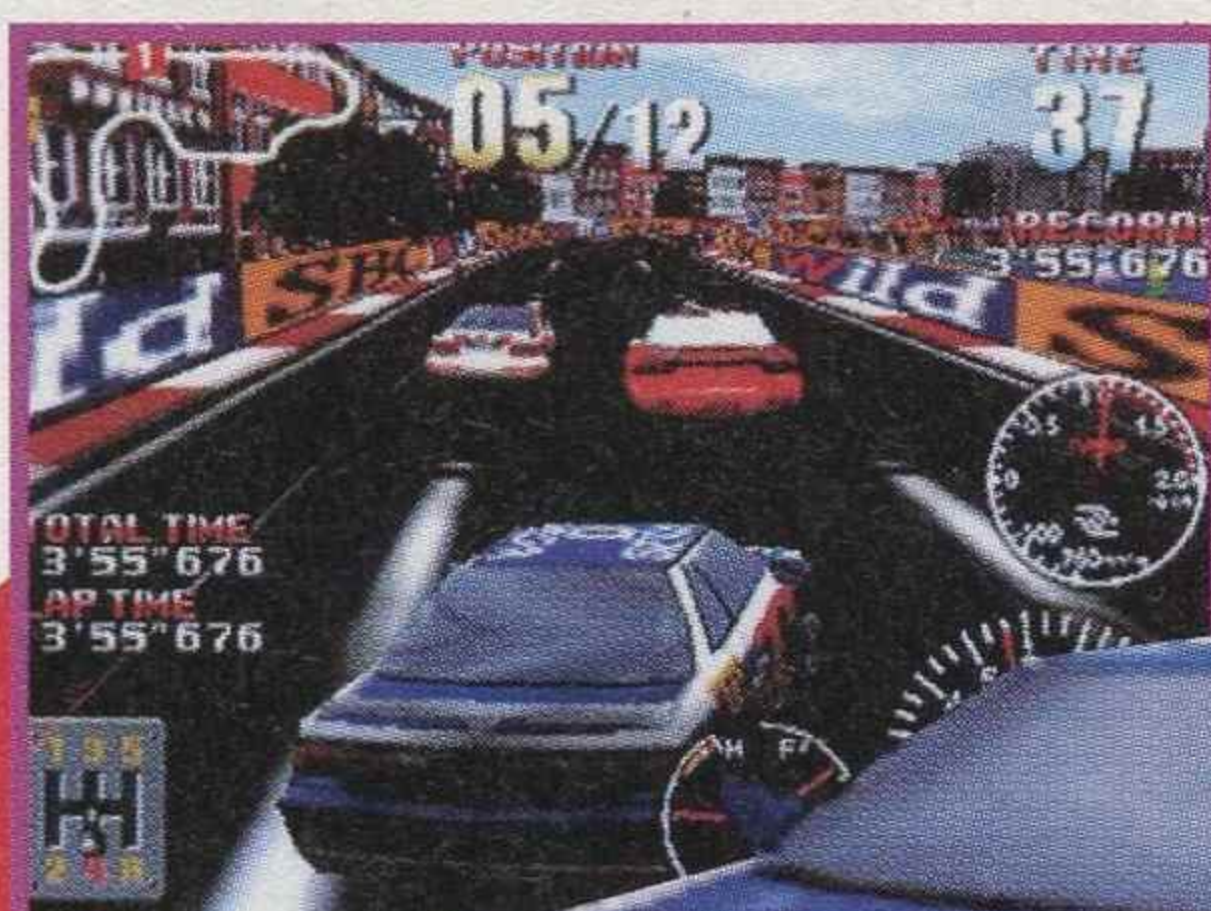
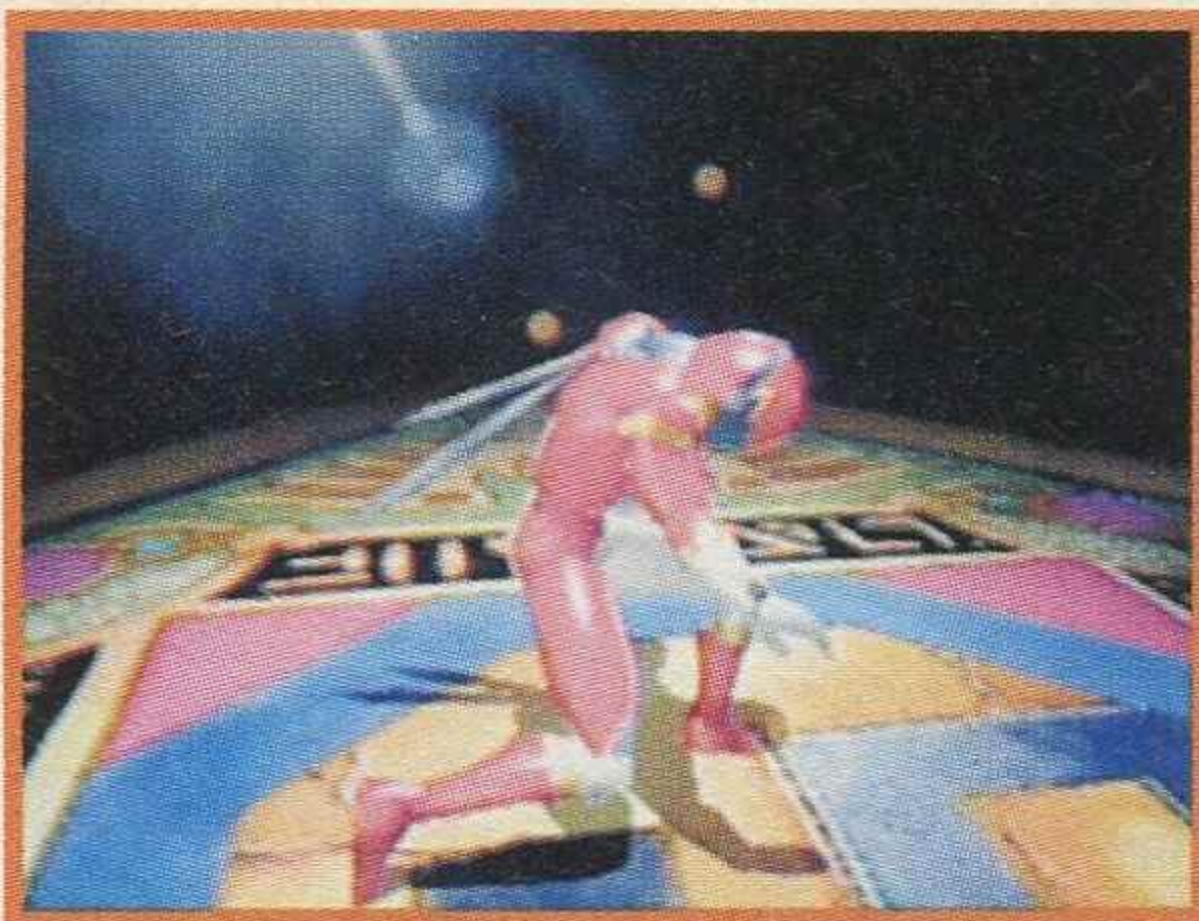


REV LIMIT

Rev Limit può essere considerato il primo gioco di corsa, che impegna autovetture, realizzato per N64. Gli sviluppatori hanno tenuto conto di diversi parametri per realizzare le macchine, ognuna avrà delle caratteristiche distinte, rappresentata dal peso e dalla tenuta di strada. Inoltre, ogni vettura garantirà una differente sensazione di guida (gira voce che la programmazione del N64 se la cava meglio con la teoria fisica piuttosto che con la matematica...). Una delle particolarità del gioco è che sarà possibile scontrarsi violentemente con le altre macchine e, chiaramente, i danni riportati influenzeranno non poco le prestazioni. I giocatori dovranno guidare con la massima attenzione per sfruttare al meglio le capacità della propria vettura, poiché l'andare a sbattere contro gli avversari danneggia entrambe le auto. Anche il cambio delle gomme al momento giusto giocherà un ruolo importante nell'economia della gara. Esistono due modalità di gioco: come pilota e come manager. La seconda

opzione permetterà al giocatore di decidere la strategia di gara e altri particolari. Una volta al volante, sarà possibile scegliere tra tre tipi di gioco. La "Sprint Race" che garantisce una gara relativamente corta, tra i 3 e i 10 giri; la "Long Distance" che mette a dura prova le capacità di resistenza del pilota costringendolo al volante per un numero variabile di giri che va da 20 a 50; mentre





l'ultima si dovrà correre su un lungo rettilineo, in cui non è presente neppure una curva, il che dovrebbe migliorare i riflessi del giocatore quando si trova a contatto con le altre macchine(?). *Rev Limit* promette di essere un gioco dannatamente buono. Al momento la grafica sembra molto curata e dettagliata, in grado di superare di gran lunga quella del coin-op di *Ridge Racer*, ma si sa, in un gioco di guida la grafica non è tutto, e dovremo aspettare di poter giocare a *Rev Limit* prima di sapere se è davvero così bello come sembra...

DUAL HEROS

Al momento in cui scriviamo, erano disponibili solo due lottatori di questo picchiaduro della Hudson Soft: Gai (il ragazzo vestito di rosso) e Zen (esatto! quello vestito di blu), ma la versione finale del gioco ne prevede otto. Stando alle parole di Keta Hamamiya, produttore di film e di *Dual Heroes*, il sistema di gioco sarà basato sull'intelligenza artifi-

ciale. Questo introduce il concetto di "Virtual Gamer" nel quale, il giocatore potrà combattere contro personaggi gestiti dal computer che adatteranno tecniche di combattimento diverse a seconda del modo di combattere che il giocatore utilizzerà. Inoltre, il modo di giocare di ogni giocatore influenzerà il cosiddetto "virtual gamer" creando un profilo e una velocità di combattimento diverso anche se si combatte con lo stesso personaggio. Quindi giocando da soli, ci si troverà a combattere contro lottatori gestiti dal computer che hanno "appreso" dal giocatore stesso, rendendo ogni partita più simile a un'esperienza fatta in sala giochi contro un avversario reale. Anche se il concetto può sembrare un po' astratto, e difficile da comprendere (almeno, per noi lo è), sembra proprio che le innovazioni che il Nintendo 64 sta introducendo nel mondo dei videogiochi non finiscano mai.



MASTER

Corsico - Nuova Vigevanese uscita Tangenziale
ovest di fronte a Ikea

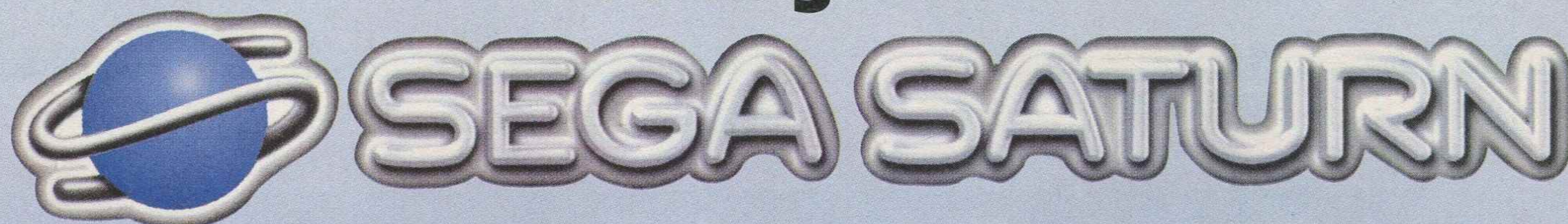
Tel.: 02/45869790

Ozzero - Strada Statale Vigevanese Km 21,5

Tel.: 02/9407731

Bareggio - Via Matteotti, 6 Tel.: 02/90361155

**Nei nostri 3 punti vendita troverai:
Prezzi da ipermercato, cortesia e competenza
da negozio**



Tomb raider - Motor Toon 2 - Micromachines 3 - F.I.F.A. '97
Super Motocross - Destruction Derby 2 - Crash Bandicoot

PlayStation

Super Motocross - F.I.F.A. '97 - Hardcore 4X4
The Crow: City Of Angel - Spot Goes To Hollywood

**SUPER NINTENDO - SEGA MEGA DRIVE
GAME BOY - GAME GEAR**

PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO

GIOCHI E PROGRAMMI EDUCATIVI PER PC

STARGATE s.n.c. Via Libertà 17 Cusago (Mi)

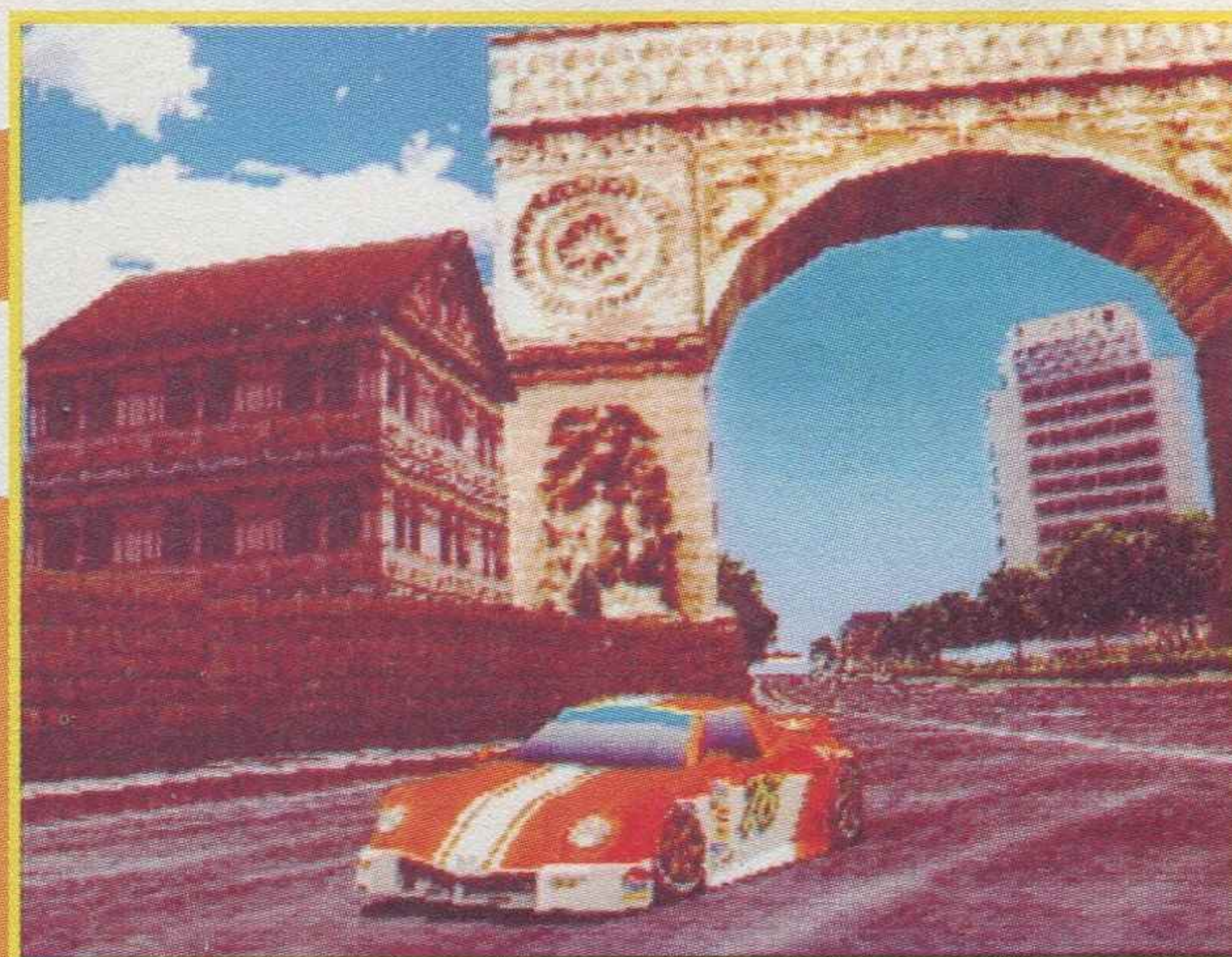
TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

DI NUOVO IN PISTA



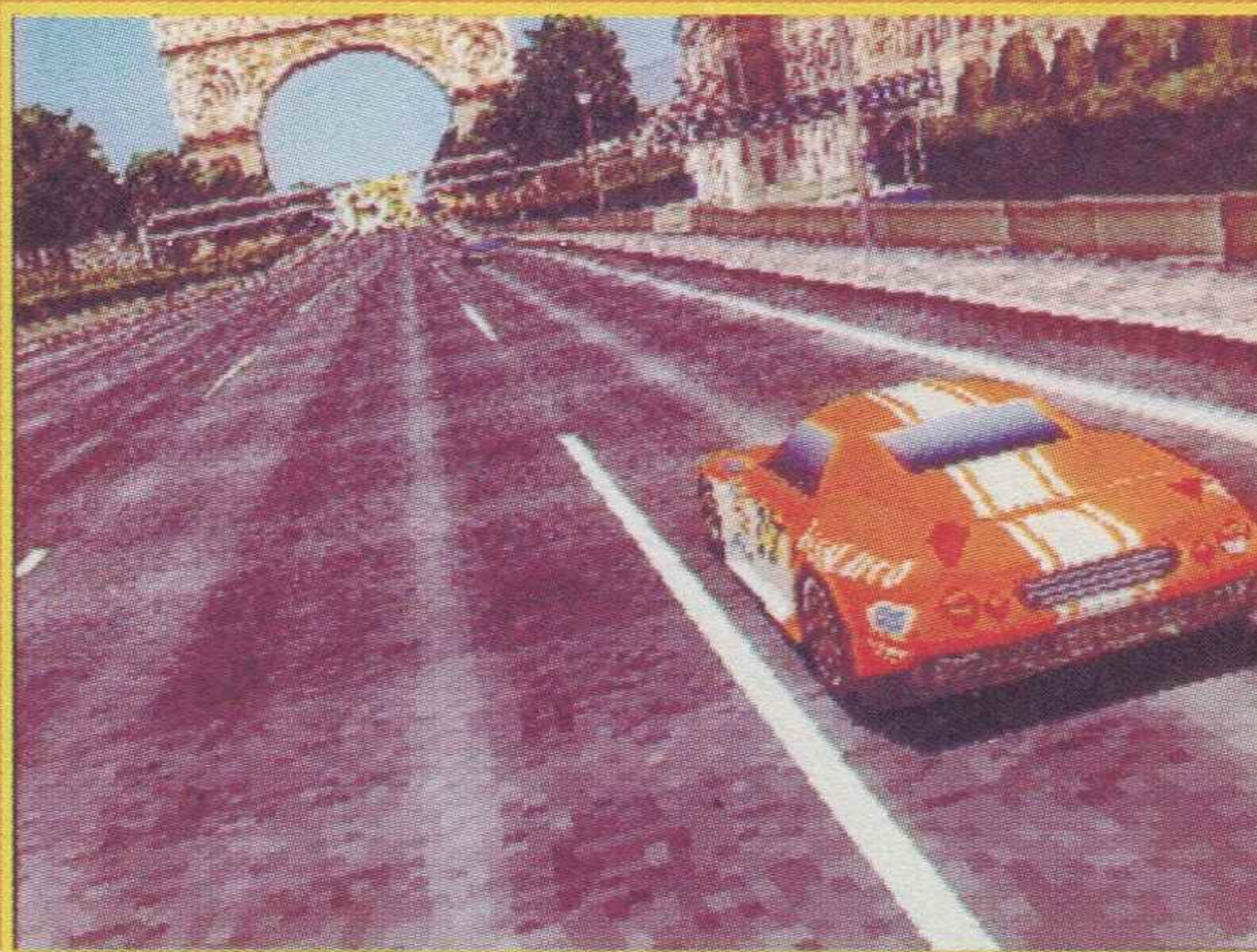
La guerra a distanza, per quanto riguarda i giochi di guida, tra Saturn e PlayStation, in attesa dell'entrata in competizione della Nintendo, continua imperterrita. Adesso, come se ce ne fosse bisogno, è il turno di *Rage Racer*.

Non ce ne vogliono gli amici della Namco, ma sembra proprio che l'uscita di questo ennesimo capitolo della serie *Racer*, in versione PlayStation, vada a inserirsi tra quelle che possono essere definite le mosse volte a disturbare l'uscita di un titolo come *Daytona Remix*. Chiunque non abbia dimestichezza con la lunga dinastia di casa Namco, bisogna ricordare che tra versioni coin-op, e versioni PlayStation, gli appassionati dei giochi di guida hanno avuto la possibilità di mettere le mani su *Ridge Racer*, *Rave Racer* e *Ridge Racer Revolution*. Adesso è il turno di *Rage Racer* che altro non è, ditemi voi se le similitudini con il gioco della Sega non sono un po' troppe, se non un *Ridge Racer* completamente ridisegnato. Il gioco, tra le varie novità, offre





Rage Racer non presenta dei miglioramenti solo dal punto di vista grafico, anche la giocabilità sarà differente.



L'Arco di Trionfo dei Campi Elisi a Parigi. Il gioco è ambientato nel vecchio continente, e prevede un livello italiano.



Le caratteristiche di Ridge Racer rimangono, comunque, inalterate.

una nuova modalità chiamata "Grand Prix" durante la quale il giocatore sarà in grado di guadagnare del denaro, a seconda del piazzamento ottenuto in gara, per migliorare le prestazioni del proprio automezzo. Il campionato va dalle classi minori a quelle sempre più importanti, ma è chiaro che per gareggiare con i migliori bisogna ammucciare un bel gruzzoletto,

per rendere la vettura competitiva. Durante le corse ci saranno un totale di 12 vetture sul circuito. Oltre a quella del giocatore ci saranno, infatti, 8 macchine di piloti che gareggiano, e 3 di piloti denominati rivali. Il controllo della vettura rimane praticamente lo stesso del precedente Ridge Racer, però, questa volta, a causa della conformazione delle piste, riuscire a gestire le

marce al meglio diventa di vitale importanza, rendendo così la guida più tecnica rispetto a prima. L'azione di gioco si svolge in Europa, dove è facile riconoscere uno stage ambientato a Parigi, mentre sembra che altri due livelli si svolgeranno, rispettivamente, in Germania e in Italia. Nel gioco saranno presenti delle nuove macchine, realizzate con un maggior numero di poligoni (quasi tutte sono, tra l'altro, di forma diversa tra loro). I dettagli che compongono le vetture sembrano anche ben più

precisi dei titoli precedenti. Il gioco offrirà al giocatore un totale di quattro circuiti di crescente difficoltà, al momento non sappiamo ancora se sarà possibile correre "a specchio" o se saranno aggiunti dei circuiti nascosti, ma viste le tendenze della Namco, non ci sarebbe nulla di strano se la cosa dovesse accadere. A giudicare da quello che abbiamo potuto vedere, possiamo tranquillamente dire che se si pensava che con Ridge Racer e Ridge Racer Revolution la Namco avesse sfruttato al massimo le capacità della PlayStation, la casa giapponese ha dimostrato ancora una volta il contrario.

• Nicolasan



YOU VIDEOGAMES TOO



NIGHTS + PAD ANALOGICO
139.000



LUNAR



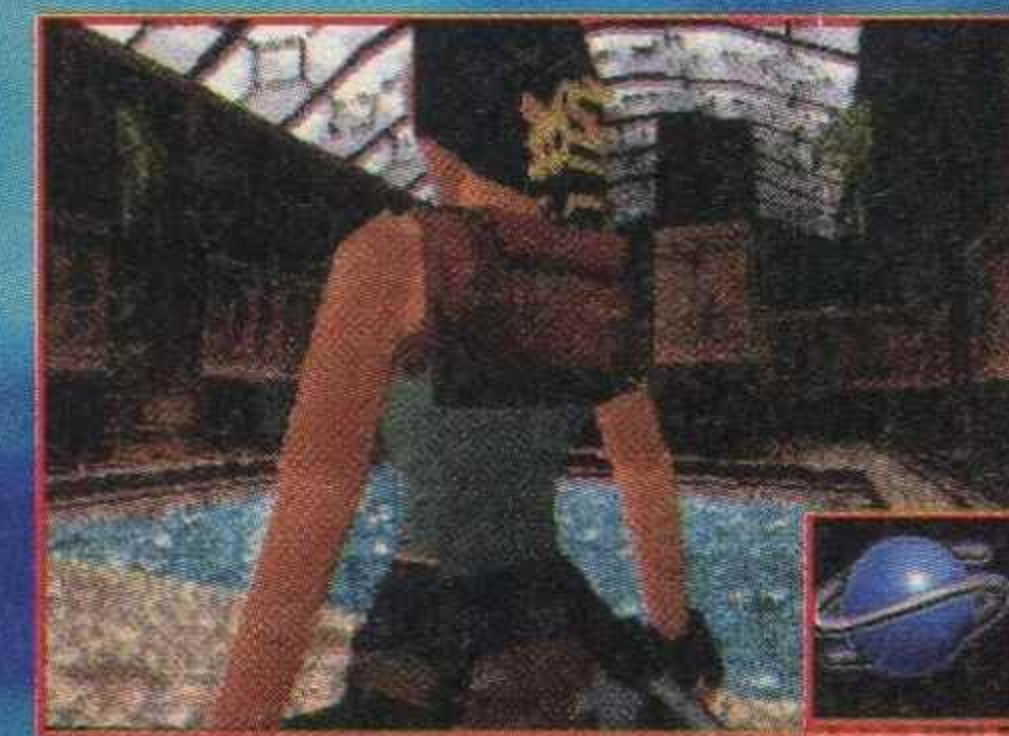
VIRTUA COP 2



VIRTUAL ON



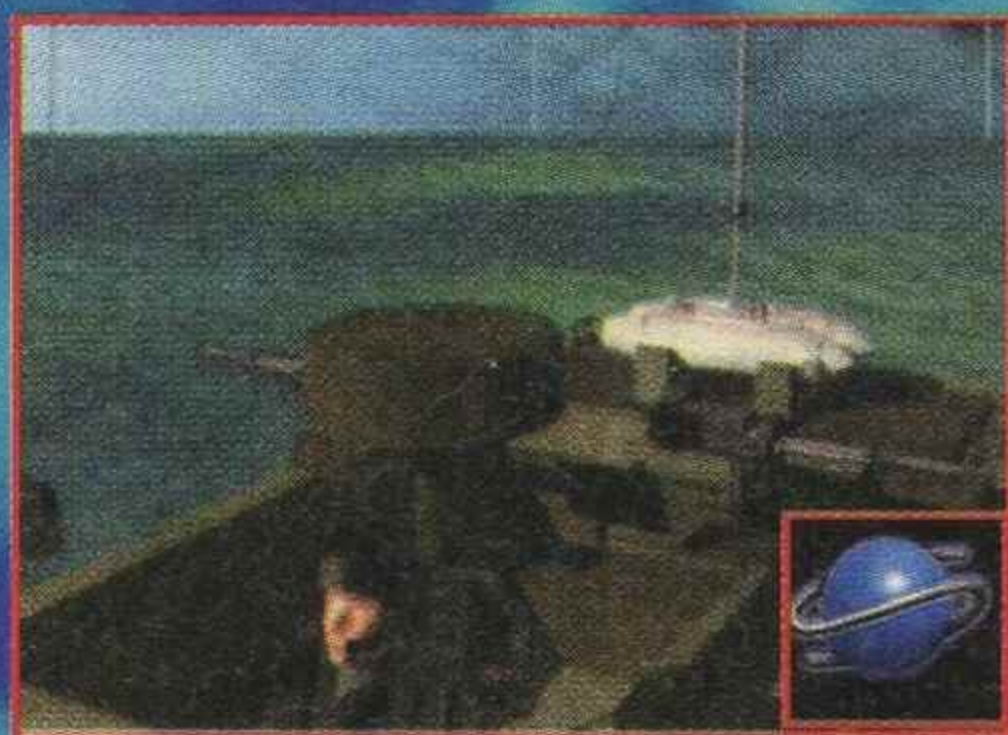
BUBBLE BOBBLE 2



TOMB RAIDER



SEXY PARODIUS



SOVIET STRIKE



STREET RACER



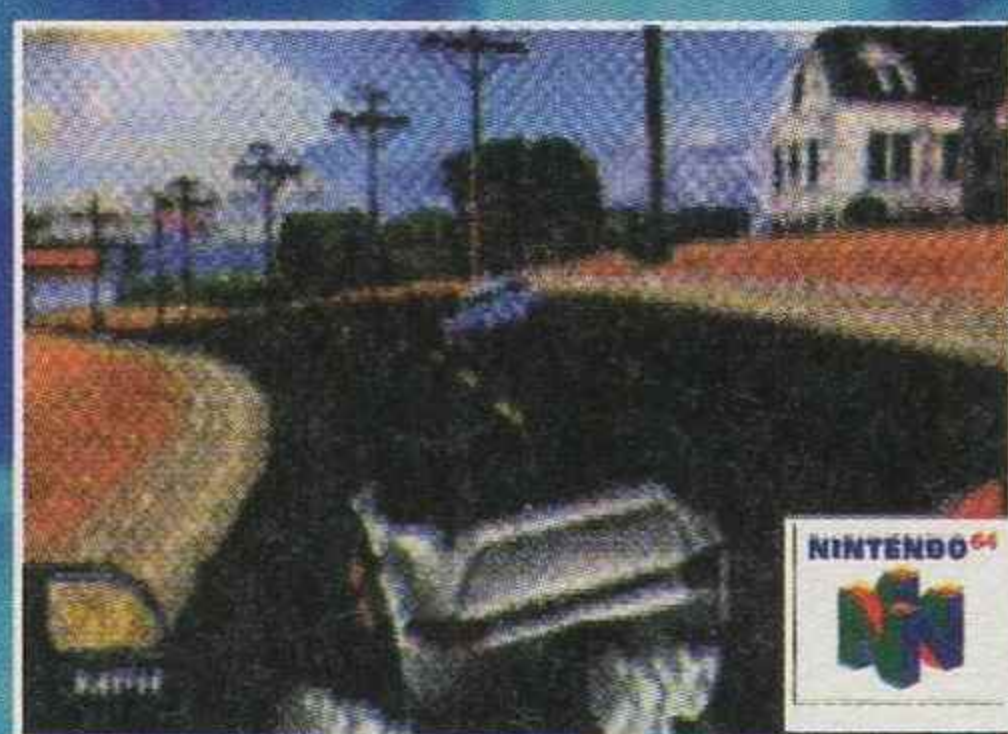
RIGLORDSAGA2



SAMURAI SPIRITS 3



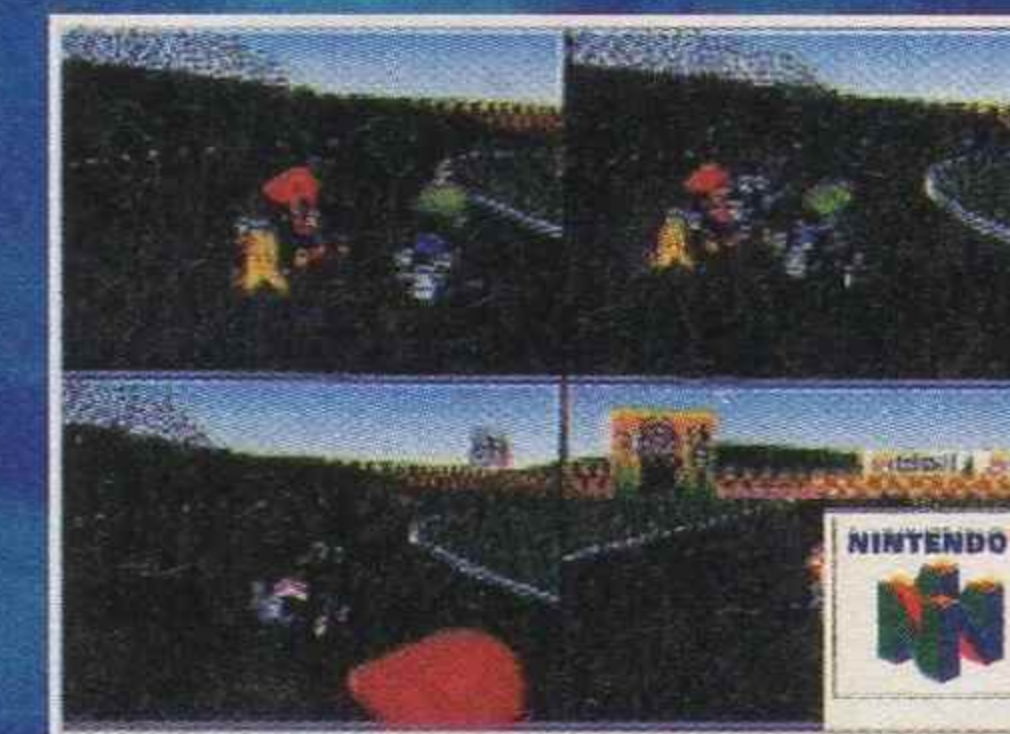
VIRTUA STRIKER



CRUIS'N USA



GOLDEN EYE



MARIO KART



STARFOX



STAR WARS



TUROK



NINTENDO 64
UNIVERSALE



SATURN BIANCO
+GIOCHI OFFERTA





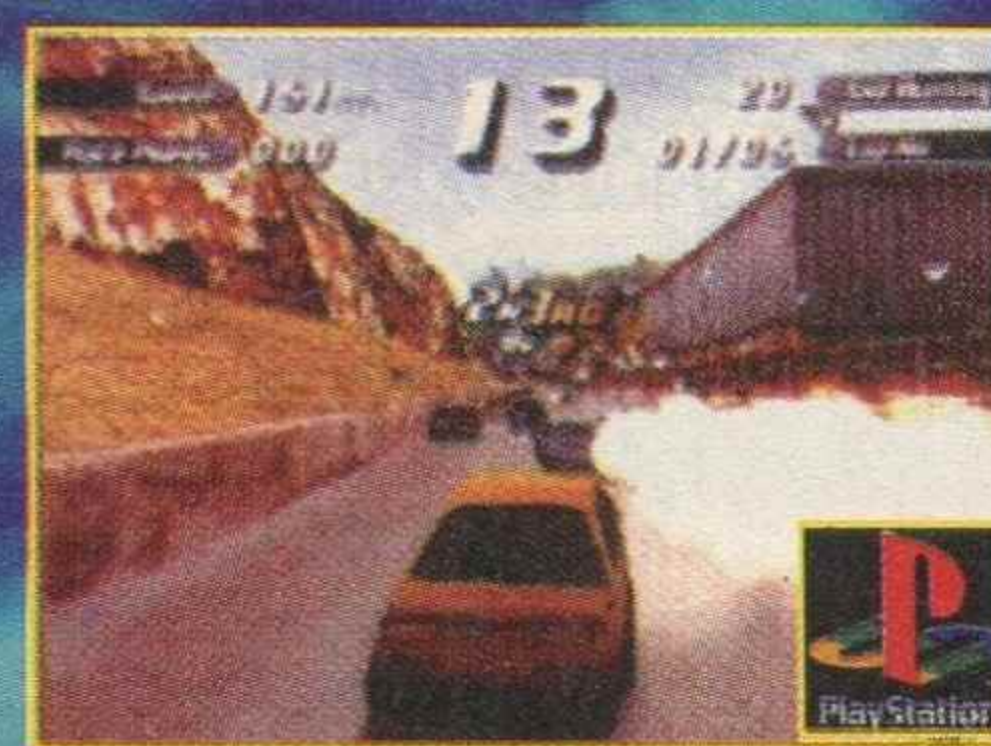
BURNING ROAD



BUSHIDO BLADE



CRASH BANDICOOT
PAL VERSION



DESTRUCTION DERBY
2



KING'S FIELD 3 USA



LEGEND OF KAIN



PANDEMONIUM



PENNY RACER



SPOT GOES TO
HOLLIWOOD



STAR GLADIATOR



WIPEOUT 2097



TUNNEL B1



YATTAMAN



MEGATUDO 2096



TOMB RAIDER



PLAY STATION
UNIVERSALE



MORTAL KOMBAT
TRILOGY



NAMCO MUSEUM
VOL.4



WINNING ELEVEN



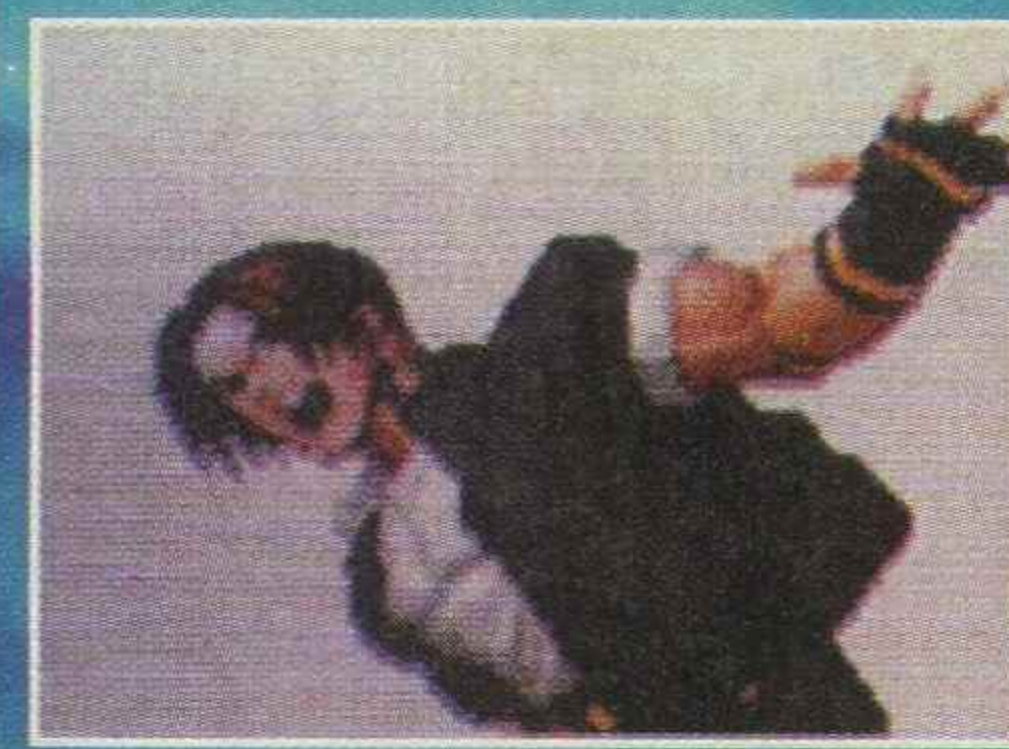
NBA POWER
DUNKERS 2

DRAGON BALL Z DRAGON BALL Z SUPER BATTLE COLLECTION ACTION FIGURES VOLUME: 1-18

SUPER REAL ACTION SYSTEM: 1-6 L. 50.000 DA MONTARE

L. 29.000

13 CM



KING OF FIGHTER 96
NEO GEO CD



VIA ROSSINI 3/E 10124 TORINO

SPEDIZIONI VELOCI TRAMITE CORRIERE
PER INFORMAZIONI E PER ORDINARE TELEFONARE ALLO:

011/889920

VUOI RENDERE LA TUA PLAY STATION UNIVERSALE ?

DA NOI LO PUOI FARE!

DA NOI PUOI TROVARE : VIDEOCASSETTE , CARDS , POSTER ,
MAGLIETTE , MODELLINI DEI TUOI EROI PREFERITI

**YOU
VIDEOGAMES
TOO**

RIVISTE CON E
SENZA CD



PERGIOCO®

PLAYSTATION Videogiochi

3D LEMMINGS	74.900
A-TRAIN	99.900
ACQUANAUTS	99.900
ACTUA GOLF	99.900
ACTUA SOCCER	74.900
ADIDAS POWER SOCCER	94.900
AGILE WARRIOR	94.900
ALIEN TRILOGY	99.900
ANDRETTI RACING	99.900
ASSAULT RIGS	69.900
BLAM! MACHINE HEAD	99.900
BLAZING DRAGONS	84.900
BROKEN SWORD	89.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BUST A-MOVE 2	79.900
CASPER	99.900
CHESSMASTER 3D	89.900
CRITICOM	79.900
CYBERIA	79.900
CYBERSPEED	69.900
D	99.900
DARK STALKERS	89.900
DAVIS CUP TENNIS	89.900
DESCENT	79.900
DOOM	99.900
EXTREME PINBALL	89.900
FADE TO BLACK	99.900
FIFA SOCCER '96	74.900
FINAL DOOM	89.900
FORMULA 1	89.900
GALAXY FIGHT	79.900
GEX	79.900
GUNSHIP	89.900
HEBEREKE'S POPOITTO	89.900
HI-OCTANE	99.900
IMPACT RACING	94.900
IN THE HUNT	79.900
JOHNNY BAZOOKATONE	69.900
JUMPING JACK FLASH II	99.900
JUPITER STRIKE	69.900
KILEAK THE BLOOD	89.900
KILLING ZONE	79.900
KRAZY IVAN	89.900
LOADED	89.900
LONE SOLDIER	59.900
MADDEN '97	99.900
NAMCO MUSEUM VOL.1	94.900
NBA In the Zone	59.900
NBA LIVE '96	69.900
NEED FOR SPEED	99.900
NFL GAME DAY	94.900
NHL FACE OFF	94.900
NOVASTORM	69.900
OFF WORLD INTERC. EXTR.	79.900
OLYMPIC GAMES	94.900
OLYMPIC SOCCER	94.900
ONSHORE	94.900
PANZER GENERAL	94.900
PENNY RACER	89.900
PETE SAMPRAS EXTR.TENNIS	94.900
PGA TOUR GOLF '96	99.900
PRIMAL RAGE	94.900
PRO PINBALL THE WEB	84.900
RAGIN' SKIES	94.900
RAPID RELOAD	79.900
RAYMAN	89.900
RESIDENT EVIL	99.900
RESURRECTION Rise of Robots 2	94.900
RETURN FIRE	99.900
REVOLUTION X	59.900
RIDGE RACER REVOLUTION	94.900
SHELLSHOCK	89.900
SHOCKWAVE ASSAULT	99.900
SKELETON WARRIORS	89.900
SLAM 'N' JAM	69.900
SPACE HULK VENGEANCE	99.900
STARBLADE ALPHA	89.900
STARFIGHTER 3000	99.900
STREET FIGHTER ALPHA	94.900
TEKKEN 2	99.900
THUNDERHAWK 2	64.900
TIME COMMANDO	99.900
TITAN WARS	84.900
TOMB RIDER	99.900
TOP GUN	99.900
TOSHINDEN 2	94.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	69.900
TOTAL NBA	94.900
TRUE PINBALL	59.900
VIEWPOINT	99.900
WILLIAMS ARCADE GREATEST HITS	69.900
WING COMMANDER III	99.900
WIPE OUT	89.900
WIPE OUT 2097	99.900
X-COM Enemy Unknown	74.900

PLAYSTATION Accessori

PLAYSTATION SONY	399.000
CAVO LINK PLAYSTATION	49.900
CAVO PAL PLAYSTATION	29.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
CAVO SCART PSX	24.900
MULTI TAP PLAYSTATION	79.900
RACING CONTROLLER	59.900
JOYSTICK ANALOGICO	124.900
PSX ARCADE JOYSTICK	69.900
SPECIALIZED JOYSTICK	119.900
MOUSE PLAYSTATION	59.900
CONTROL STATION PAD	49.900
CONTROLLER ASCII	69.900
CONTROLLER ORIGINALE	59.900
CONTROLLER PSX	49.900
NEGCON PAD A VOLANTE	99.900
PSX1 BASIC PAD	54.900
PSX2 UPGRADE PAD	69.900
STATION MASTER PAD	39.900
MEMORY CARD 8 MEGA	89.900
MEMORY CARD SONY	49.900
MAD CATZ VOLANTE PSX	129.900
PER4MER VOLANTE PSX	119.900

SUPER NINTENDO Accessori

SUPER NINTENDO	189.900
SUPER NINTENDO + D.KONG	259.000
ALIMENTATORE	19.900
SUPER MULTITAP	69.900
CONVERTER SUPER FX	29.900
CONVERTER SUPER KEY	29.900
FATAL FURY 1&2 ROM CARD ENF	10.000
MORTAL KOMBAT ROM CARD ENF	10.000
SUPER GAME BOY	109.000
TRI-STAR CONVERTITORE	39.900
CAVO SCART STEREO AUD/VID	29.900
CAVO SCART	19.900
CAVO SCART SN RGB	19.900
SUPER 1	34.900
CONTROLLER	34.900
GAMESTER SN6	29.900
SPRINT PAD SN	29.900
FIGHTER STICK SN	74.900
SUPER ADVANTAGE	59.900
ART FIGHTING ROM CARD	10.000

Videogiochi

90 MINUTES	139.900
ASTERIX & OBELIX	119.900
BATTLECLASH	59.900
BIG SKY TROOPER	49.900
BREATH OF FIRE II	129.900
CIRCUS MYSTERY	119.900
CLAYMATES	49.900
DIDDY KONG QUEST D. Kong 2	119.900
DINO DINI SOCCER	79.900
DONALD IN MAUI MALLARD	119.900
DONKEY KONG COUNTRY	119.900
F-ZERO	64.900
FIFA SOCCER '96	116.900
FULL THROTTLE RACING	146.900
GHOUL PATROL	89.900
HEBEREKE'S POPOON	49.900
ILLUSION OF TIME	79.900
KILLER INSTINCT	89.900
KIRBY'S FUN PACK	129.900
KIRBY'S GHOST TRAP	59.900
LEGEND	49.900
MARIO PAINT + MOUSE	89.900
NINJA WARRIORS	109.900
OLYMPIC SUMMER GAMES	114.900
PGA TOUR GOLF '96	89.900
PINOCCHIO	119.900
SECRET OF EVERMORE	119.900
SUPER DROPZONE	69.900
SUPER GHOULS'N GHOSTS	79.900
SUPER HOCKEY	89.900
SUPER MARIO KART	89.900
SUPER TENNIS	64.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	139.900
THE INCREDIBLE HULK	59.900
THE LION KING	109.900
TINTIN IN TIBET	114.900
TOY STORY	169.900
UNIRALLY	59.900
VORTEX	49.900
WARIO'S WOODS	49.900
WILD GUNS	109.900
WINTER GOLD	119.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	139.900

GAMEBOY Videogiochi

GAME BOY	89.000
ASTERIX & OBELIX	64.900
BASEBALL	44.900
BATMAN FOREVER	44.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
DAFFY DUCK	54.900
DONKEY KONG	49.900
DONKEY KONG LAND	64.900
EARTHWORM JIM	59.900
FIFA SOCCER '96	64.900
GARGOYLE'S QUEST	59.900
JOHN MADDEN '96	59.900
KILLER INSTINCT	39.900
LAMBORGHINI AMER.CHALL.	59.900
LOONEY TUNES	54.900
MEGA MAN V	64.900
MICKEY MOUSE 5	79.900
MILON'S SECRET CASTLE	39.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900
MORTAL KOMBAT 3	69.900
NBA ALL STARS	59.900
NIGEL MANSELL'S RACING	59.900
OLYMPIC SUMMER GAMES	69.900
PGA TOUR GOLF '96	59.900
PINOCCHIO	69.900
POCAHONTAS	69.900
PREHISTORIK MAN	59.900
RACE DAYS	59.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
SOCCER	59.900
STAR TREK GENERATION	69.900
STREET FIGHTER II	59.900
SUPER BATTLE TANK	49.900
SUPER MARIO LAND	29.900
SUPER MARIO LAND 2	49.900
SUPER MARIO LAND 3 Warioland	49.900
TARZAN	59.900
TAZMANIA	54.900
TETRIS	29.900
TETRIS BLAST	59.900
TITUS THE FOX	59.900
TOSHINDEN	59.900
TOY STORY	69.900
TRACK & FIELD	59.900
VEGAS STAKES	69.900
YOGI BEAR'S GOLD RUSH	54.900
ZELDA Link's Awakening	44.900

A BRESCIA
il nuovo negozio **PERGIOCO**
in via Trieste 4/A
fra piazza Duomo e via Dieci Giornate.



vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate **02 / 29524256**

Consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, Credit card.

I negozi PERGIOCO dove

MILANO via SAN PROSPERO 1

MM1 Cordusio - angolo via Dante

MILANO via ALDROVANDI

MM1 Lima - angolo via Plinio

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111

Metro Ottaviano - quartiere Prati

BRESCIA via TRIESTE 4/A

Fra Piazza Duomo e via Dieci Giornate

(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20

Nel centro storico culturale

MONZA (MI) via CAIROLI 5

Risposta immediata sulla disponibilità di magazzino. I prezzi comprendono IVA e POSSONO VARIARE.

PROOVE

SE IO FOSSI...

A chi vorrebbero assomigliare i nostri baldi recensori. Hanno un idolo in cui si riconoscono e che rappresenta la loro massima aspirazione? Pare proprio di sì...

DUPONT



Luis de Funes. I più giovani non lo ricorderanno di certo, ma Luis de Funes era un grande comico francese

PRINCE



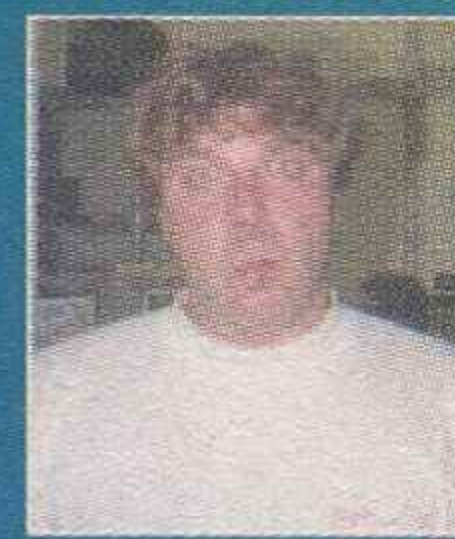
Casanova. Più che altro perché era nobile, non certo per il suo successo con le donne, è chiaro.

AIR



Artusi. Forse non lo sapete, ma è un cuoco famoso. E Air passerebbe ore tra pentole coperchi e leccornie varie

RANDOM



Apecar. Un uomo del genere può solo essere un modello per chiunque, un vero e proprio idolo...

TRUST



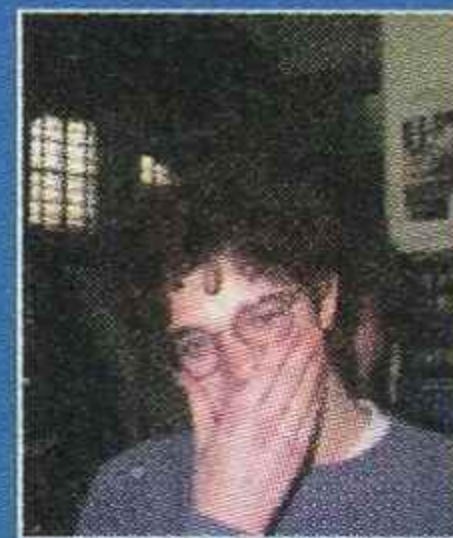
Pippo Baudo. Anche se caduto un po' disgrazia, Trust prova un'ammirazione smisurata il Pippone nazionale.

APECAR



Random. Un uomo del genere può solo essere un modello per chiunque, un vero e proprio idolo...

ZAVE



Francis il mulo parlante. Zave vorrebbe, per lo meno, raggiungere uno zoccolo della sua saggezza.

PADDY



Pulcinella. È vero che è un personaggio di fantasia, però rispecchia perfettamente ciò che Paddy vorrebbe essere.

MADOC



Vittorio Sgarbi. Più che altro per l'infinita cultura che possiede il buon Vittorio. E poi Madoc un pochino gli assomiglia.

VORDAK



Nosferatu. È così un bel ragazzo. Alto, abbronzato con i lunghi capelli biondi che li cadono sulle spalle...

PENTOTHAL



Maurizio Mosca. Un uomo che fa della chiarezza una ragione di vita, il modello per ogni bravo giornalista...

ORWELL



Cico. Il compagno di avventure di Zagor è il modello a cui Orwell anela...

IDOL

Casa: SUA

N° Giocatori: Boh

Continua?: Volendo

Livelli di difficoltà: Sì

GENERE

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

SCHEDA TECNICA

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

POWER GAME

No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobello!

CONSOLE

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

VOTO 2

Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1

A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO

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

COMMENTO

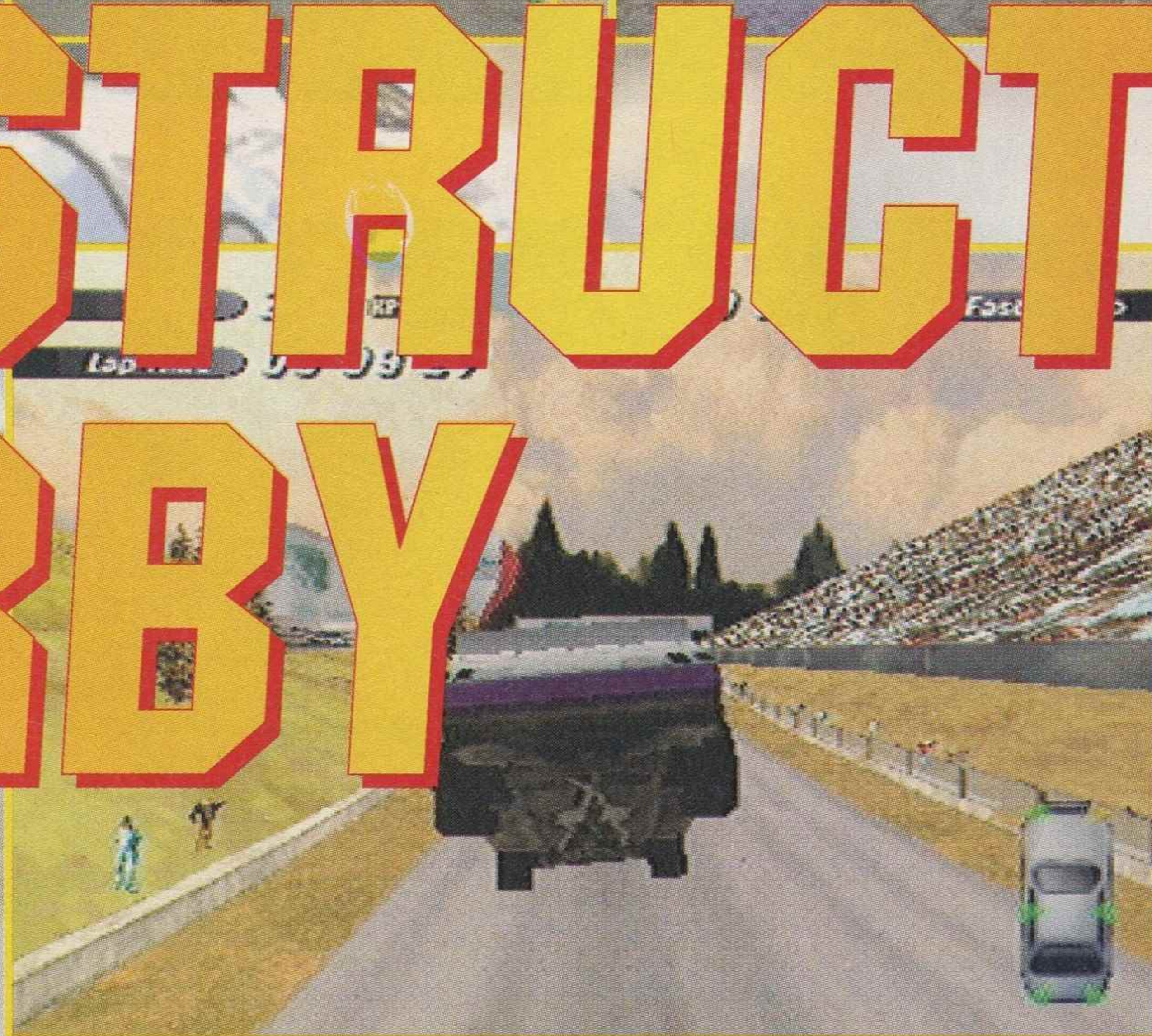
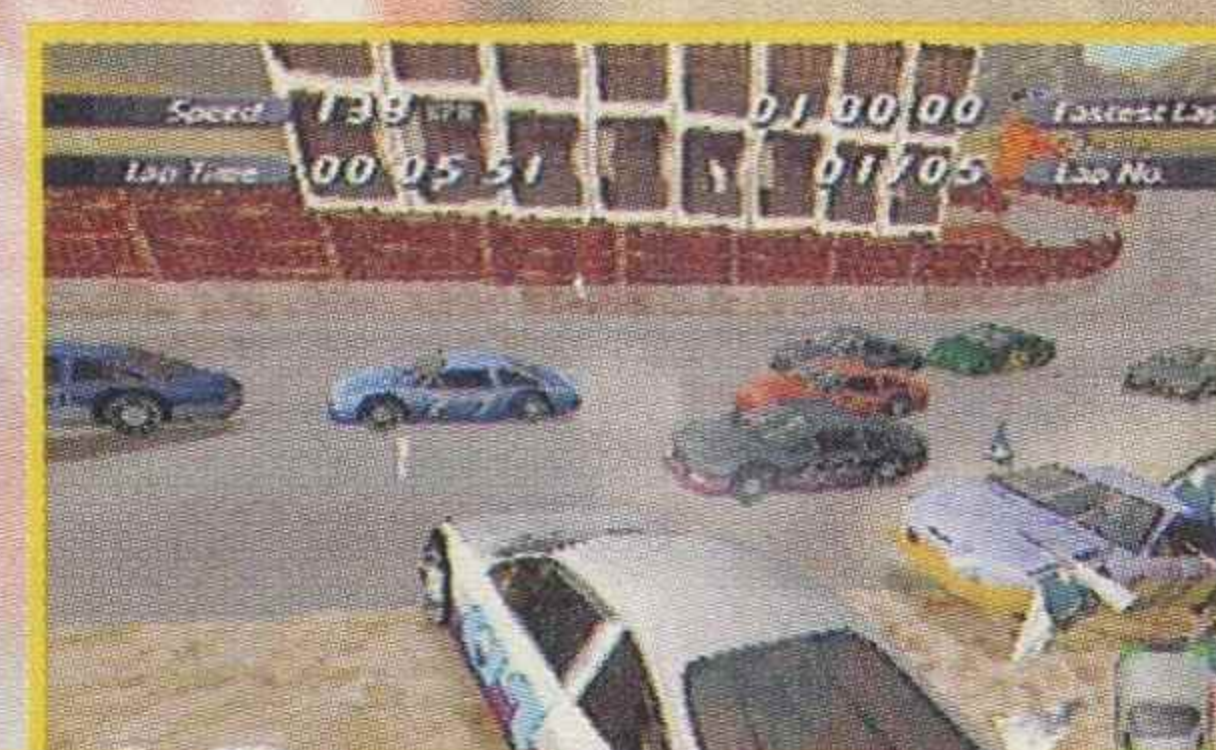
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE

Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

In questo riquadro, che non è presente in tutte le recensioni, aggiungiamo un secondo giudizio da parte di un recensore che non ha scritto il testo principale, un modo veloce per avere un'opinione diversa. A volte queste opinioni saranno identiche, altre volte lo saranno meno. Può essere utile avere un'idea da parte di qualcuno che non è particolarmente appassionato a un genere, e che può giudicarlo in maniera più critica.



Casa: **PSYGNOSIS**N°Giocatori: **1 (2 IN LINK)**Continua?: **SÌ**Livelli di difficoltà: **3**

DESTRUCTION DERBY 2

Proprio com'è già accaduto con *Wipeout 2097*, recensito su queste pagine il mese scorso, anche il secondo cavallo di battaglia di casa Psygnosis della passata stagione vede la nascita di un seguito, migliorato, rispetto alla prima versione, in quasi ogni suo aspetto.

Sembra che la software house di Liverpool abbia fatto in modo di eliminare la scomoda frase che spesso accompagna i seguiti: "Se avete già il primo è inutile prendere il secondo". Infatti, proprio come in *Wipeout*, *Destruction Derby* ha subito tali e tante modifiche da presentarsi come un gioco quasi nuovo. Prima di tutto, la grafica è stata totalmente rifatta, anche se appare con colori meno brillanti e d'impatto, avvicinandosi a un aspetto prettamente simulativo. I fondali, questa volta decisamente più complessi e ispirati, devono però passare sotto le "forche caudine" del clipping, che pur non dando fastidio durante il gioco, è un sintomo della complessità dei poligoni che vengono mossi dalla PlayStation.

Le novità di punta di questo *Destruction Derby 2* sono l'aggiunta della possibilità di fermarsi ai box, presso i quali, in un tempo di soli cinque secondi, è possibile ripara-



Ogni volta che le vetture vanno a sbattere contro le protezioni laterali, o contro altri mezzi, la carrozzeria va in pezzi.



Viaggiare in contro mano è il modo più immediato per guadagnare un sacco di punti in modalita Total Destruction.

I CIRCUITI DI DESTRUCTION DERBY 2



PINE HILL

La prima pista è poco più di un ovale con un paio di piccoli salti, niente di troppo impegnativo.



CHALK CANYON

Una delle piste che presenta i salti più impressionanti e pericolosi. Fate attenzione soprattutto al primo.



MOTORPLEX

Un circuito che presenta diversi affossamenti e alcune curve a gomito davvero pericolose.

IL RISVEGLIO DEI GIGANTI

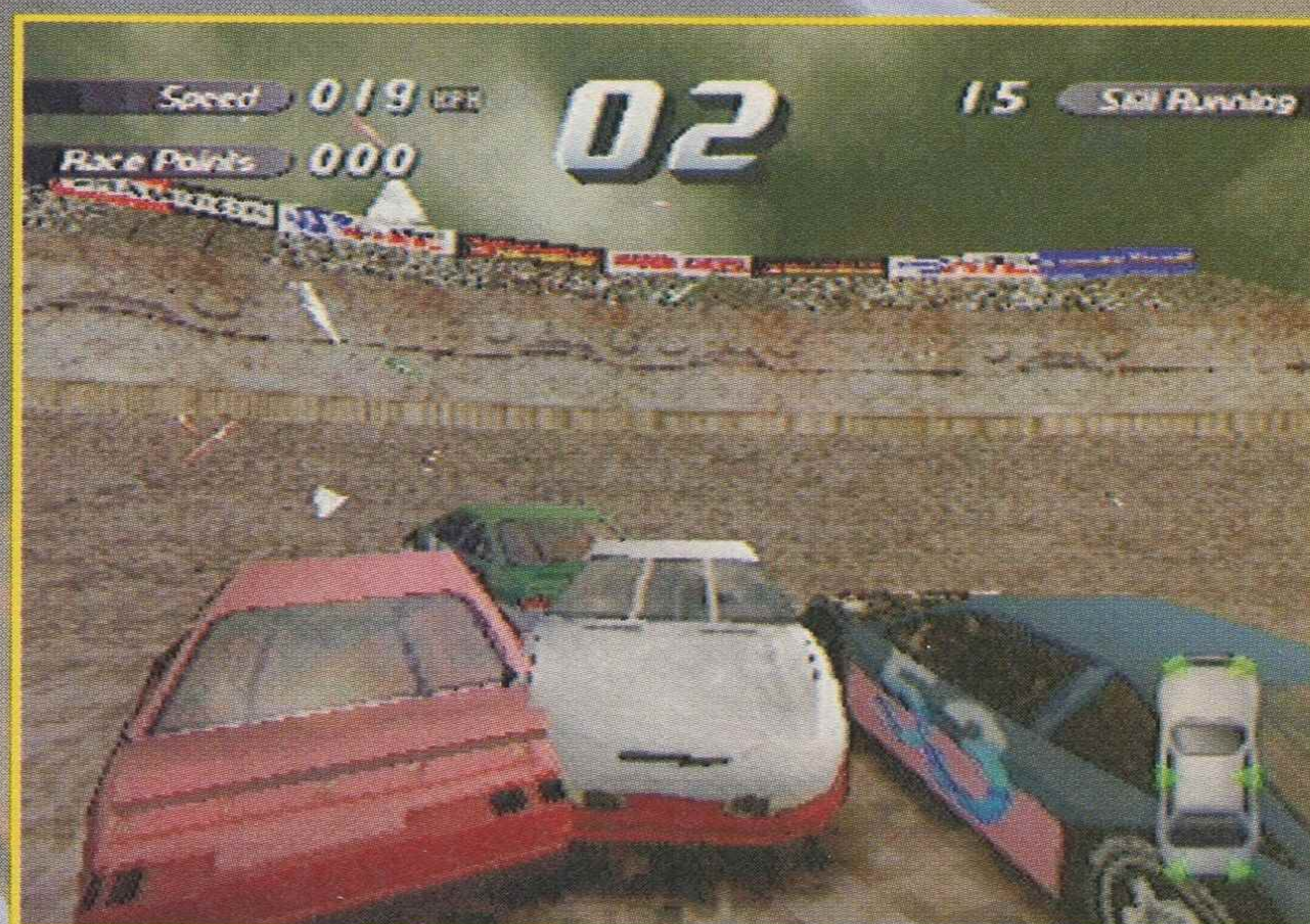
Le vetture si danno appuntamento nel parco auto che circonda la pista. Tra poco comincerà, per la gioia del pubblico, il Destruction Derby!



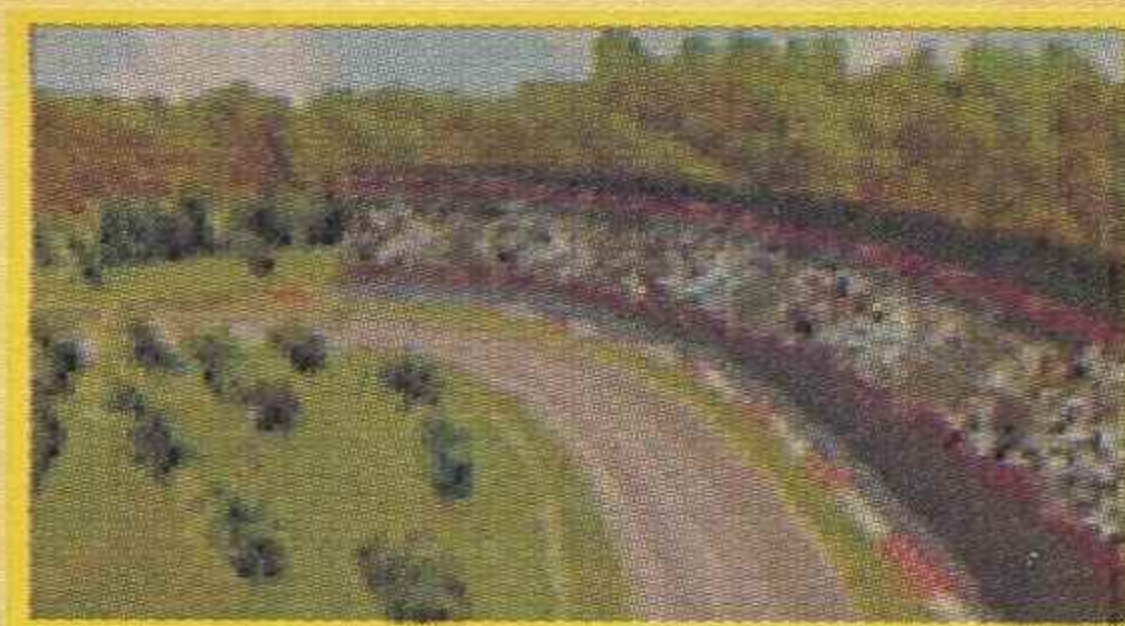
re i punti pericolosamente danneggiati del proprio mezzo, un maggior numero di piste e arene disponibili, alcune delle quali accessibili solo dopo aver vinto il campionato in una delle quattro distinte leghe. Esistono solo due visuali selezionabili, una da dietro la macchina, ottimale per capire dove si trovano le altre vetture, in caso si voglia speronarle; e una a livello suolo, che aumenta in modo quasi "violento" la velocità di gioco. Come se non bastasse, i programmatori della Psygnosis hanno voluto rendere le gare



Inghorghi di questo tipo sono all'ordine del giorno in Destruction Derby 2, ma non preoccupatevi, lo sciopero dei mezzi, questa volta, non c'entra.



Le quattro arene presenti nel gioco, pur essendo molto simili tra loro possiedono delle caratteristiche distinte. Provate a fare un giro in The Pit...



CAPRIO COUNTY RACEWAY

Una delle piste preferite dal pubblico, soprattutto per l'alta possibilità di scontri che presenta.



BLACK SAIL VALLEY

Cominciano i bivi, e con essi le prime vere difficoltà. Bisogna fare attenzione a non sbagliare direzione.



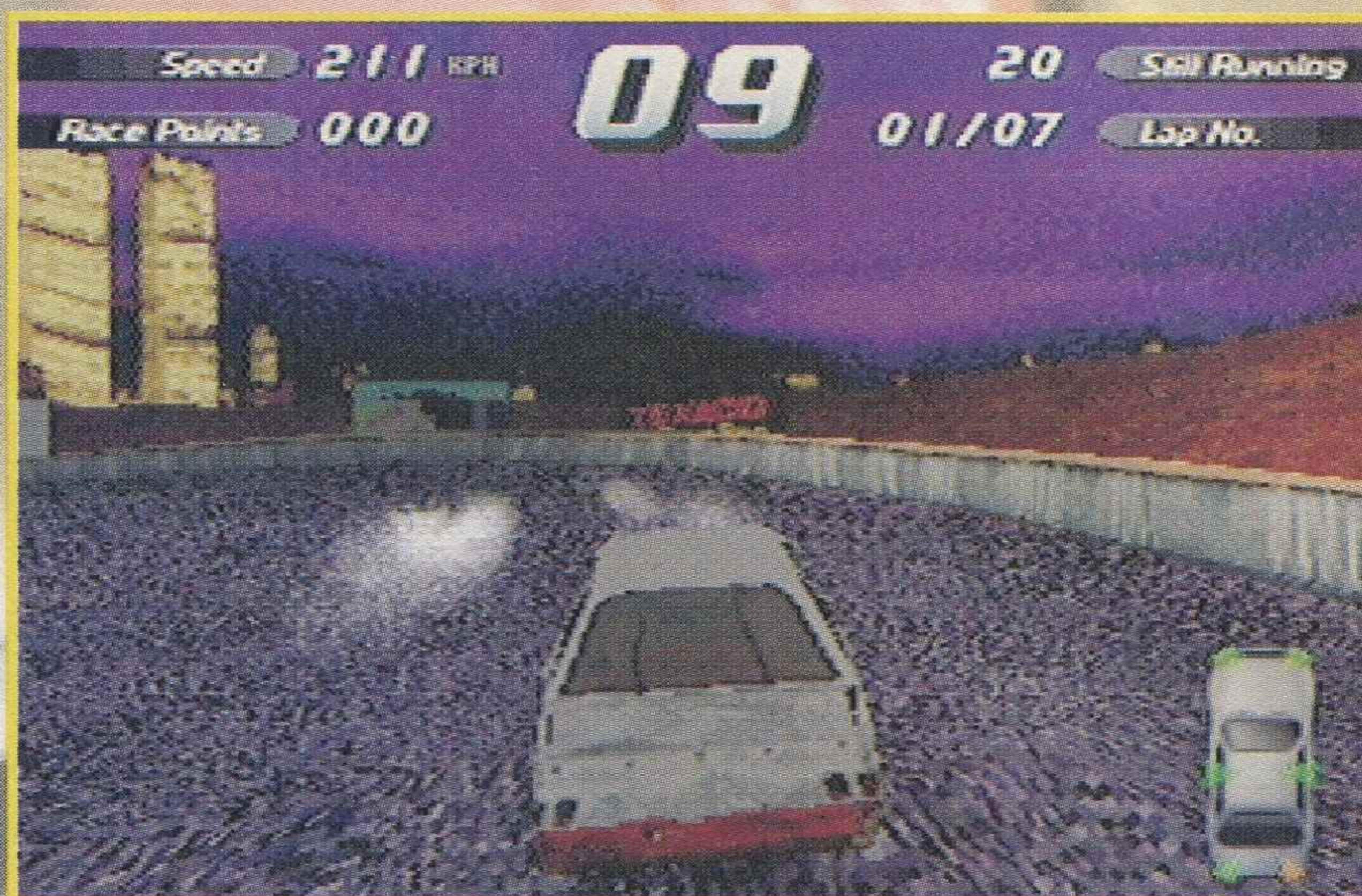
LIBERTY CITY

Un circuito cittadino, con tanto di strade interrotte e lavori in corso, la tenuta di strada è importantissima.



ULTIMATE DESTRUCTION

L'ultima pista è, come logico, la più difficile, riuscire ad arrivare in fondo sarà una vera impresa.



molto più cruento e spettacolari. Infatti, oltre alla massiccia presenza di salti mozzafiato (alcuni sembrano non finire mai), in questa nuova versione sarà possibile vedere i cofani che si staccano e volano sulla pista, ruote che rimbalzano pericolosamente sul circuito e vetture che si capottano. La struttura del gioco permette di allenarsi sulle varie piste, cercare di fare il record sul giro e partecipare al campionato (cosa che permette di avere accesso alle altre piste disponibili). Quest'ultima opzione è suddivisa in due specialità distinte, denominate, rispettivamente, Stock Car e Total Destruction. Nella versione Stock Car, i punti si acquisiranno a seconda del piazzamento finale sul traguardo, punti che

andranno a scalare dalla prima alla ventesima posizione (tante sono le vetture che partecipano al campionato), bisogna premettere che non è molto facile, senza essersi allenati parecchio, arrivare primi sotto la bandiera a scacchi. In quella Total Destruction le cose si fanno più facili perché i punti vengono assegnati a seconda delle evoluzioni che vengono fatte fare alle vetture concorrenti. Questo implica la possibilità di scordarsi bellamente della propria posizione di classifica e di lanciarsi in contromano nella speranza di seminare il panico e la distruzione tra gli avversari. Purtroppo, l'unico modo per giocare in due è data, ancora una volta, dall'opzione link, che necessità, come ben saprete, di due



Se la macchina si rovescia, dopo pochi secondi tornerà in posizione normale.



Le escursioni fuori pista sembrano lo sport nazionale in DD2!



...E LE QUATTRO ARENE!



RED PIKE

La prima arena disponibile non presenta particolarità. Nel mezzo c'è una cunetta. Attenti ai salti.



THE COLOSSEUM

Questa arena si rifà agli antichi romani, e non aspettatevi che il pubblico indichi pollice su...



THE PIT

In questo caso, al centro dell'arena troverete un affossamento. Il famigerato Pit.



DEATH BOWL

L'ultima arena è denominata la coppa della morte, siamo sicuri che avete già capito perché.



PlayStation, due CD e due televisori. I livelli di difficoltà sono rappresentati dalle tre macchine disponibili (ancora non sappiamo se ce ne sono altre nascoste!) che si differiscono soprattutto per accelerazione e tenuta di strada. A livello Novice la vettura vi sembrerà incollata al tracciato, ma scordatevi di lanciarsi in gratificanti controsterzate o paurose derapate, cose che risulta decisamente più facile con la vettura Pro (la meno maneggevole).

In definitiva, *Destruction Derby 2* risulta, ancora una volta, un titolo che dovrete sicuramente avere, indipendentemente dal fatto che abbiate già giocato alla morte il primo titolo. Comunque, proprio come era accaduto lo scorso anno, con ogni probabilità, *Wipeout 2097* può essere considerato migliore, ma tenete presente che *DD2* è senza dubbio molto, ma molto più divertente.

• **Random**



DESTRUCTION DERBY 2

Ancora una volta la Psygnosis riesce a stupire, realizzando un seguito che si distingue in maniera quasi totale dal suo predecessore. L'azione è frenetica e, come ci si poteva aspettare, la distruzione è totale. Vedere cofani e ruote che volano in pista dà una sensazione decisamente gratificante. Graficamente le cose non potrebbero andare meglio, anche se l'effetto clipping mina un po' le prestazioni del gioco. La macchina si controlla abbastanza bene, ma quando non si utilizza la visuale al suolo, il gioco sembra piuttosto lento, e non in grado di dare la sensazione di velocità che si vorrebbe. *Destruction Derby 2* rimane comunque un ottimo titolo, in grado di soddisfare chiunque, anche perché non pretende di essere una simulazione, fermandosi al puro e semplice aspetto arcade. Peccato che l'opzione a due giocatori sia relegata al cavo link, con tutti i problemi logistici che ne comporta, ma chi può giocarlo con un amico, o forse è meglio un nemico, si diventerà un sacco.

AGIRE & PENSARE



PLAYSTATION

GIOCABILITÀ



Mettersi al volante e lanciarsi a folle velocità contro gli avversari non potrebbe essere più facile e immediato. A volte la vettura sembra, però, incontrollabile

SFIDA



Le piste sono parecchie, soprattutto se confrontate con il precedente episodio. Giocarlo in due è fantastico, ma è possibile solo via link

GRAFICA

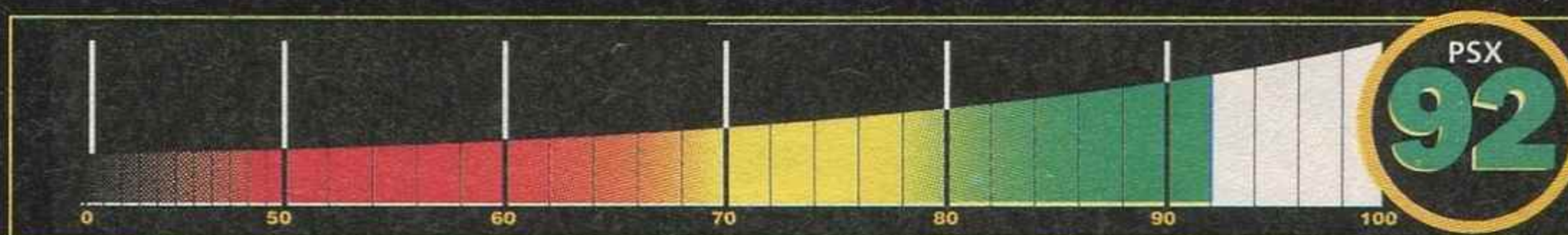


Una delle migliori più importanti del gioco. Dalle macchine ai fondali che fanno da contorno alle varie piste e alle arene è tutto realizzato in modo stupendo

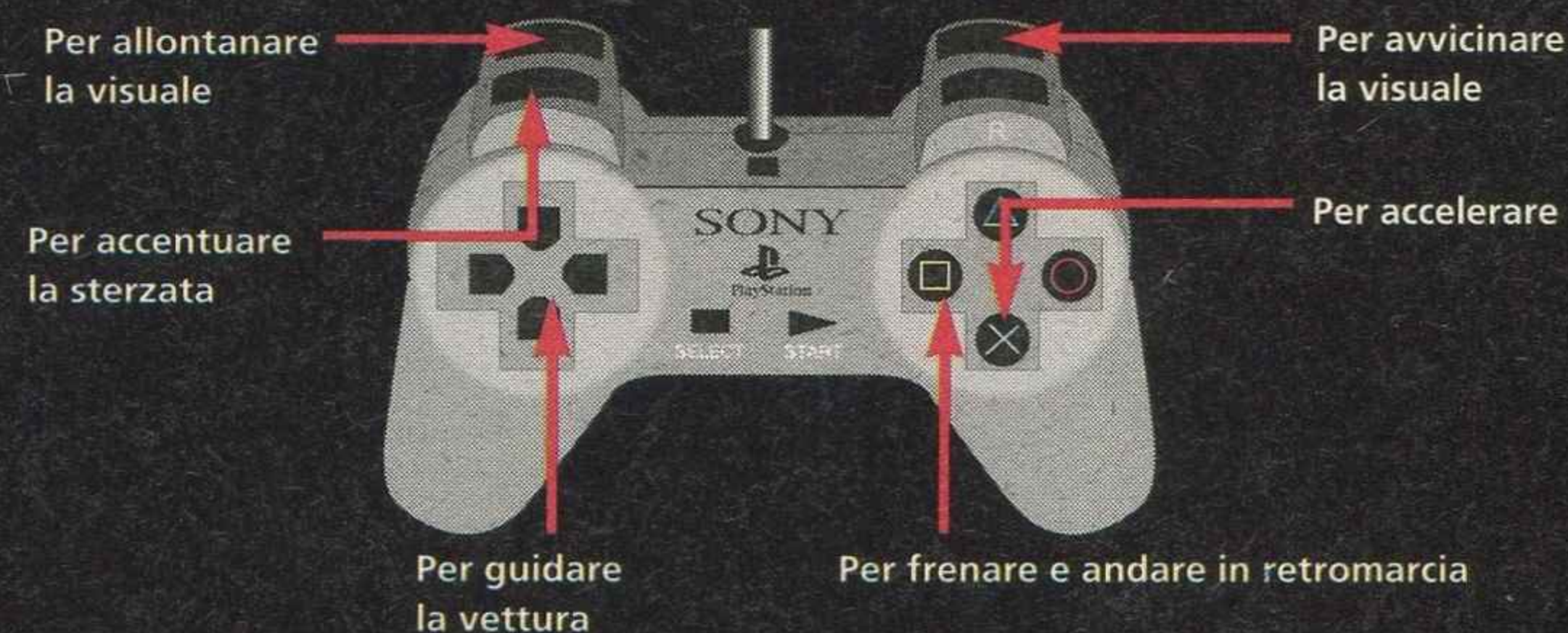
SONORO



Le voci digitalizzate subentrano solo nei momenti topici della gara, per il resto godetevi il rombo del motore e lo stridire dei pneumatici



SOTTO CONTROLLO



Db-Line

PARLI
INTERNET?
www.dblines.it

TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

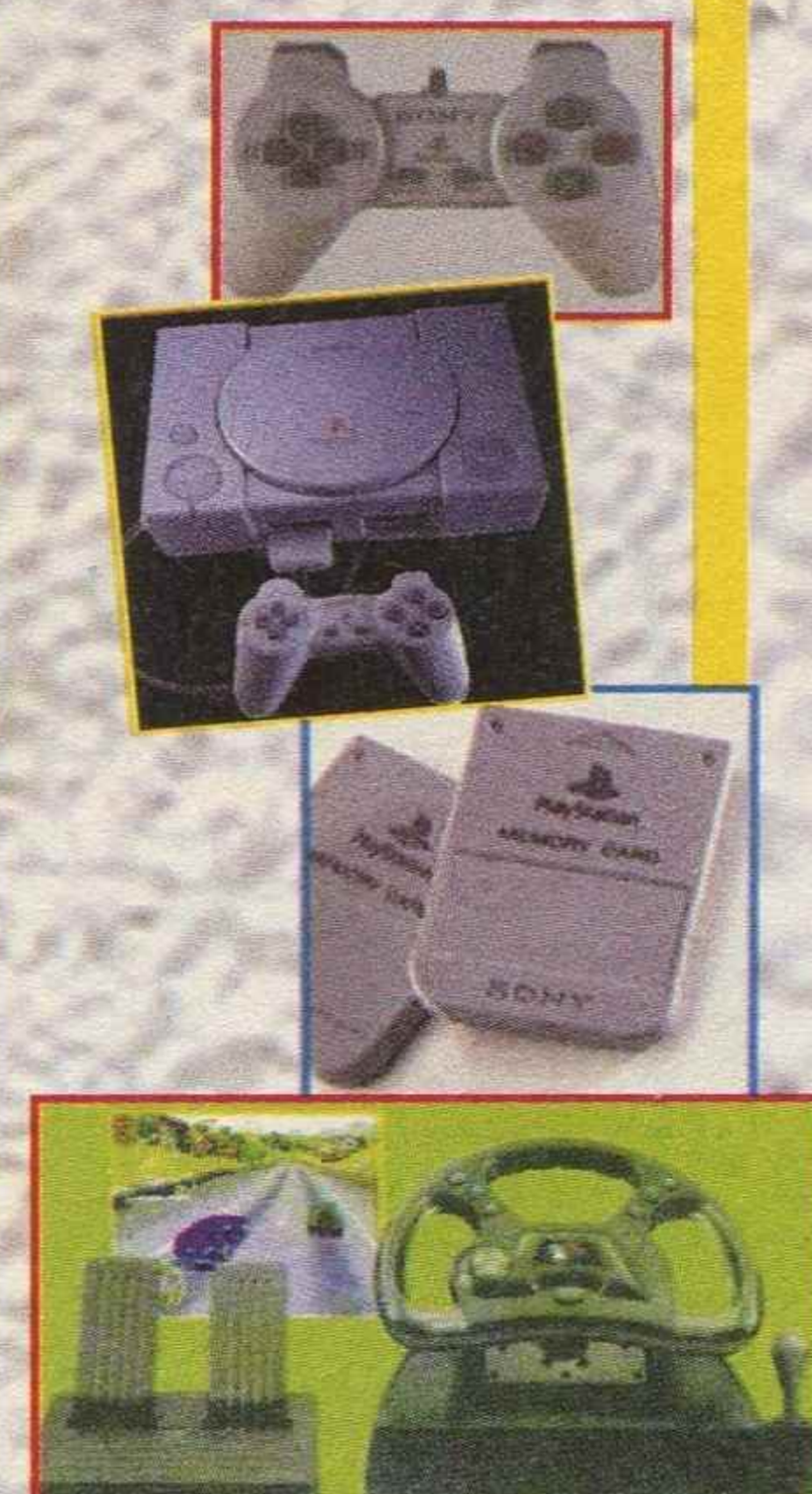


PLAYSTATION SONY
+ 2 JOYPAD
+ MEMORY CARD
+ 1 GIOCO
L. 599.000



PHILOSOMA
POWER SERVE TENNIS
PRIMAL RAGE
PRO PINBALL
RAGING SKIES
RAPID RELOAD
RAY MAN
RAYDEN PROJECT
RESIDENT EVIL - BIO HAZARD
REVOLUTION X
RIDGE RACER
RIDGE RACER REVOLUTION
RISE 2 RESURRECTION
ROAD RUSH
SAMPRAS EXTREME TENNIS
SCHOCKWAVE ASSAULT
SHELLSHOCK
SKELETON WARRIORS
SLAM & JAM 96
STARBLADE ALPHA
STREET FIGHTER ALPHA
STREET FIGHTER THE MOVIE
STRIKER 96
TEKKEN 2

THEME PARK
TIME COMMANDO
TOMB RAIDER
TOP GUN FIRE AT WILL
TOSHINDEN 2
TOTAL ECLIPSE TURBO
TOTAL NBA 96
TRACK E FIELD INTER.
TWISTED METAL
VIEWPOINT
WWF WRESTLEMANIA
WAR HAWK
WING COMMANDER 3
WIPE OUT
WIPEOUT 2097
WORLD CUP GOLF
WORMS
ZERO DIVIDE
MEMORY CARD 1 MB
MEMORY CARD SUPER 8 MB
CAVO SCART
MOUSE
CAVO ANTENNA
VOLANTE + PEDALIERA

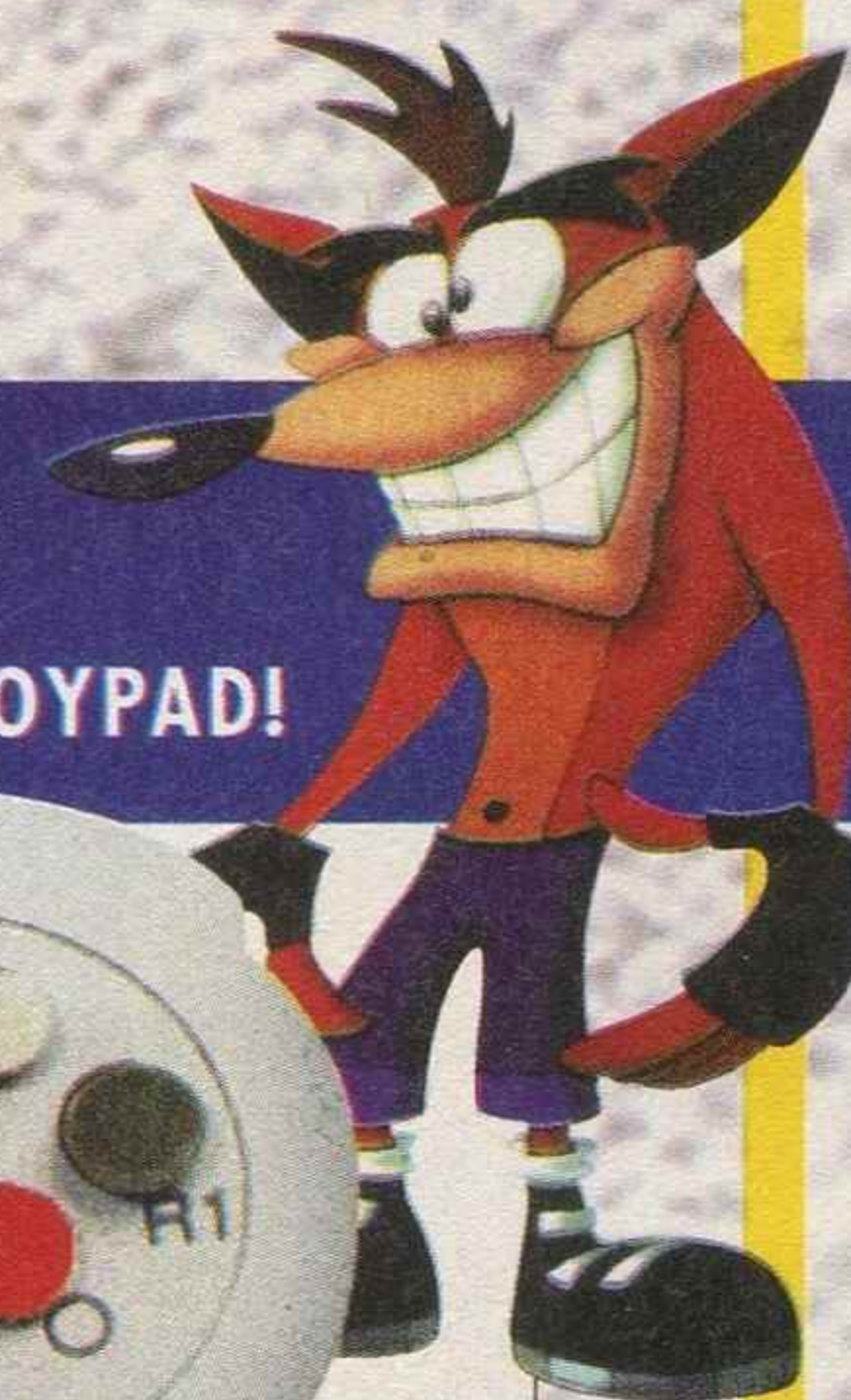


"D"
3D LEMMINGS
ACTUA SOCCER
ADIDAS POWER SOCCER
AGILE WARRIOR
AIR COMBAT
ALIEN TRILOGY
ANDRETTI RACING
ASSAULT RIGS
BUBBLE BOBBLE
BUST A-MOVE 2
CASPER
CHESSMASTER 3D
CRASH BANDICOOT
CRITICOM
CYBERIA
CYBERSPEED
DAVIS CUP TENNIS
DESCENT
DESTRUCTION DERBY
DISCWORLD
DRAGON BALL "Z"
FADE TO BLACK
FIFA SOCCER 96
FINAL DOOM
FORMULA 1

GEX
GUNSHIP 2000
HEREBEKE'S POPOITTO
HI OCTANE
IMPACT RACING
JOHN MADDEN 97
JOHNNY BAZOOKATONE
JUPTER STRIKE
KILLEAK THE BLOOD
KILLING ZONE
KRAZY IVAN
LOADED
LONE SOLDIER
MAGIC CARPET
MORTAL KOMBAT 3
NBA LIVE 96
NBA TOURNAMENT EDITION
NATIONAL HOCKEY LEAGUE FACE OFF
NEED FOR SPEED
NOVASTORM
OFF WORLD INTERCEPTOR
OLYMPIC SOCCER
OLYMPIC SUMMER GAMES
ONSIDE SOCCER
PGA TOUR GOLF 96
PANZER GENERAL

REGALISSIMO 96!

ACQUISTA UN GIOCO, RICEVERAI IN REGALO UN SUPER JOYPAD!



ULTRA 64
DISPONIBILE!

ALIEN TRILOGY
ATHLETE KINGS
BUBBLE BOBBLE
BUST A-MOVE 2
CASPER
CYBERIA
DARIUS GAIDEN
DESTRUCTION DERBY
DIGITAL PINBALL
EURO 96 CHAMPIONSHIP FOOTBALL
F1 CHALLENGE
GALACTIC ATTACK

GEX
IN THE HUNT
MAGIC CARPET
MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM T. ED.
NEED FOR SPEED
NIGHTS + PAD
OFF WORLD INTERCEPTOR
OLYMPIC SOCCER
PANZER DRAGON
PRO PINBALL
RAY MAN

ROAD RUSH
SHINOBY X
SKELETON WARRIORS
STRIKER 96
THEME PARK
TITAN WARS
TOMB RAIDER
TOSHINDEN REMIX
TRUE PINBALL
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
VICTORY BOXING
VIRTUA COP

VIRTUA COP + PISTOLA
VIRTUA FIGHTER II
VIRTUA RACING
WWF WRESTLEMANIA
WING ARMS
WORMS

X-MEN
ADATTATORE UNIVERSALE
CAVO SCART
PISTOLA SATURN
JOYPAD EXPLORER

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066 - bbs: 0332/767383
e-mail: info@dblimes.it - http://www.dblimes.it

COUPON DA COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A DB-LINE PER RICEVERE:

**IN OMAGGIO
IL LISTINO PRODOTTI**

NOME E COGNOME _____

VIA _____

N° _____

CAP _____

CITTA' _____

PROV. _____

PROFESSIONE _____

ETA' _____

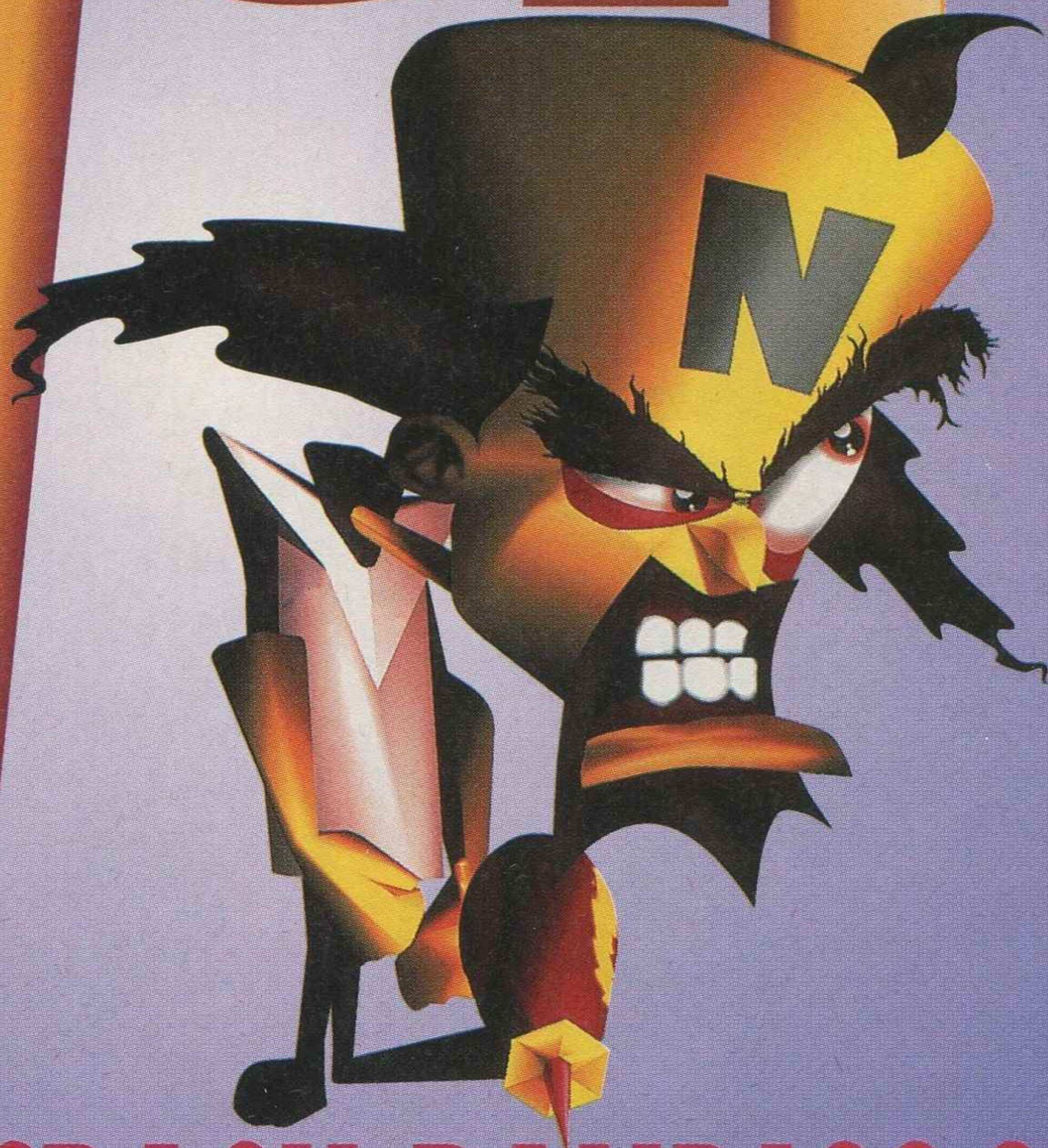
**GAME
POWER**

10

ANNO 1996



elipio



CRASH BANDICOOT

PSX • 2° PARTE

SUPER MARIO 64

N 64 • 1° PARTE



CRASH

BANDICOOT 2° PARTE

La seconda isola del gioco è decisamente più difficile della prima, il che è tutto dire. Dovrete affrontare due nuovi Boss. Il canguro Ripper Roo è piuttosto facile, mentre Koala Kong comincia a dare un'idea di cosa vi aspetta nella terza e ultima isola del gioco...





Up the Creek
Check Point: 2
Bonus: Tawna
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: No



Spostatevi verso la parte bassa dello schermo per raccogliere la maschera e la vita in più.



Le foglie galleggianti che ruotano sono da affrontare come nel livello della prima isola.



Superata la pianta carnivora con un bel salto per raggiungere la cassa che contiene la prima icona di Tawna.



Poco prima della cassa che contiene il primo check point, verrete affrontati da una scimmia. Sapete già cosa fare.



Alla fine del ponte potrete guadagnare una comodissima vita supplementare... e vai e vai.



Usate la foglia per raggiungere un altro ponte con un'altra scimmia, fatela fuori usando il vostro vortice.



Uno dei salti più insidiosi del livello. Dalla piccola isola al blocco con il punto esclamativo.



Se continuate ad andare avanti vi sembrerà di non avere ottenuto nulla, am provate un po' a tornare indietro...



... arrivati sul ponte troverete due nuove casse. Saltate su quella della dinamite per farle esplodere entrambe.



È il primo livello e già le cose si fanno difficili. Saltate sulla cassa grigia per far apparire il ponte.



Continuate a risalire il fiume fino a raggiungere le due casse con una vita e la seconda icona di Tawna.



Saltate con attenzione sulle foglie che affondano, superate le piante carnivore e dopo tutta questa sudata...



...raggiungerete finalmente la terza icona di Tawna. Il che vi permetterà, se tutto va bene, di salvare la posizione.



Il tempismo è importantissimo in questo schema. Usate la cassa con la freccia per salire sulle casse e romperle tutte.



Salvate la posizione grazie alla prosperosa Tawna. Adesso avete completato il 26% del gioco. Complimenti!



Subito dopo lo schermo bonus, potrete recuperare l'ennesima vita extra.



Questo è l'ultimo, difficile passaggio, prima di raggiungere la piattaforma finale. Poco più di uno scherzo, vero?



Se tutto è andato come previsto, dovrete essere arrivati al 27% del gioco, sempre che abbiate realizzato un Perfect.



A questo punto dovrete affrontare un altro boss, Ripper Roo è un canguro completamente fuori di testa, ve ne accorgete.



Le casse di dinamite che galleggiano sull'acqua sono la chiave per avere ragione del cattivone di turno.



Ogni volta che una cassa esplose in prossimità del canguro, il nostro saltatore blu subirà dei danni.



Solitamente, Ripper Roo segue uno schema preciso nei suoi salti sulle nove piattaforme che occupano il suo schema.



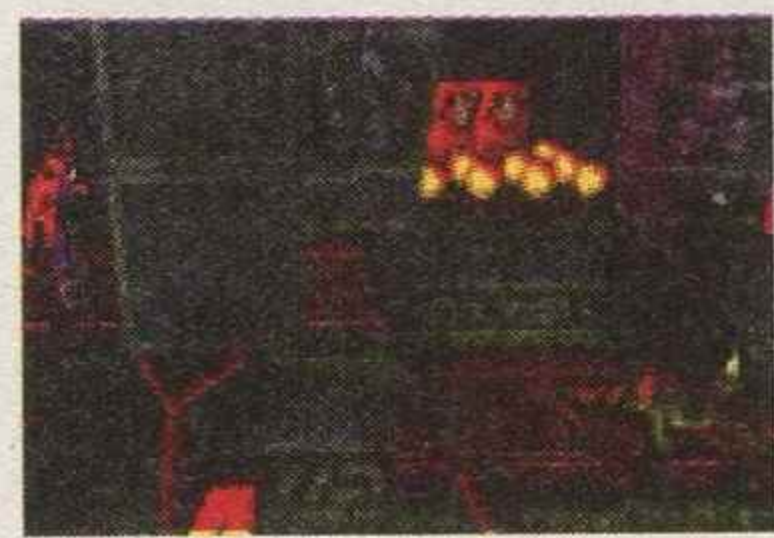
Quando lo avrete colpito per la terza volta il poco coriaceo canguro vi cederà il passo.



The Lost City
Check Point: 4
Bonus: Tawna, N. Brio
Gemma Perfect: Verde
Gemma Richiesta: No



Fin dall'inizio vi aspetta un salto piuttosto difficile. Saltate verso sinistra e velocemente girate subito a destra.



Dopo che il muro si sarà ritirato, fate fuori il lucertolone e andate a fare un pieno di mele e di vite extra.



Sulle piattaforme sospese potete fermarvi solo per pochi secondi, subito dopo cadranno nell'acqua.



I pipistrelli passano ogni cinque secondi, più o meno. Facendo fuori, con il vortice, i due appesi li eliminerete.



Una volta che i pipistrelli non verranno più a darvi fastidio, le cose si fanno più facili. Raccogliete tutto ciò che potete.



Sulle piattaforma che segue troverete una vita extra e la prima, utile, icona di N. Brio. Prendetele entrambe.



Non aspettate che la piattaforma girevole faccia un giro completo, non avreste scampo.



La seconda icona di Tawna si trova imboscata all'interno di un corridoio piuttosto facile da raggiungere.



Questa lucertola è più pericolosa di quelle precedenti. Salta, però seguendo uno schema ben preciso.



Superati i muri mobili dovrete affrontare le piattaforme che portano al piano superiore.



Uno dei check point del livello si trova al centro delle due piattaforme girevoli.



Colpite la cassa con il punto esclamativo e ritornate sulle piattaforma da cui siete saltati. Attenti a non cadere.



Prendendo il ritmo giusto, dovrete riuscire a superare la sezione di piattaforme che scompaiono senza problemi.



Superato il serpentone che salta, entrate nel portale e dirigetevi verso destra. Le sorprese non mancheranno.



Trovando la terza icona di N. Brio avrete accesso alla schermata bonus in grado di regalarvi un sacco di vite.



La cosa più pericolosa dello schema sono la quantità industriale di casse di dinamite.



Se vi attardate troppo sui gradini farete una brutta fine.



Le colonne di questa sezione cadono sotto il vostro peso. Cercate di fare in fretta.



Per raggiungere l'ennesimo check point, cercate di capire come funzionano le piattaforme a scomparsa.



Dovrete saltare sopra il lucertolone per raggiungere la cassa che contiene la cassa con il punto di domanda.



Raccolta la terza icona di Tawna, sfruttate la possibilità di guadagnare vite e di salvare la posizione.



Superate la sezione dei muri mobili, non è facilissimo, ma una volta capito come si muovono non ci sono problemi.



Dovete riuscire a colpire la cassa con il punto esclamativo saltando sopra alla lucertola. Non è facile, come al solito...



Se avete fatto tutto quello che vi è stato richiesto, guadagnerete una gemma e sarete arriverete al 32% del gioco.



Temple Ruins
Check Point: 3
Bonus: Nessuno
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: No



Appena inizierete avrete di fronte le colonne con le lance. Non possibile saltargli attraverso, aspette che si ritirino.



Dopo aver preso la maschera andate verso sinistra, superando la colonna e la piattaforma fluttuante.



Dopo aver eliminato il serpente blu, raccogliete il contenuto di tutte le casse...



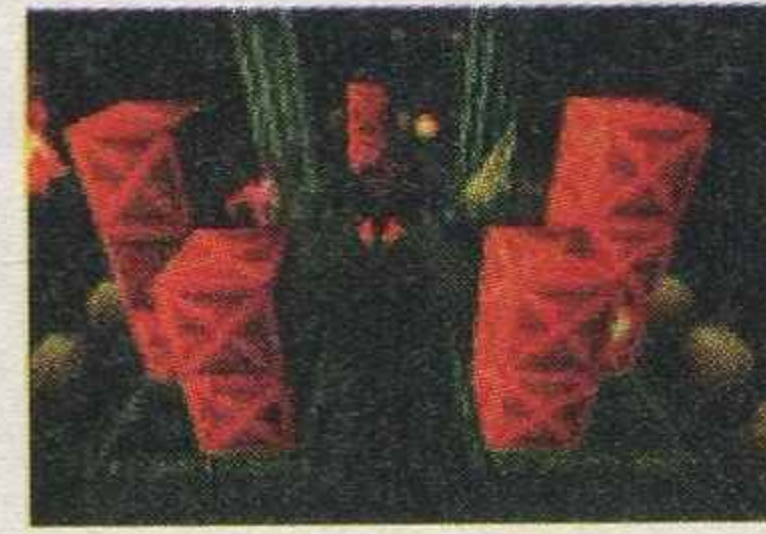
Prendete la vita extra sulla destra, aspettate che la colonna si alzi e saltategli sopra per continuare verso sinistra.



Superate l'ennesima sezione di piattaforme fluttuanti, vi troverete sui gradini del portate, aspettate i pipistrelli...



...e poi muovetevi tranquillamente facendo attenzione alle porte che si chiudono. Raccoglietela maschera...



Superati portali, saltate su questa piattaforma facendo attenzione al ragno gigante che calerà del soffitto.



Per salire sulla piattaforma mobile non è necessario saltare, basta semplicemente camminarci sopra.



Una volta arrivati a destinazione spostatevi sulla colonna, senza aspettare troppo, o verrete riportati indietro.



Dopo aver superato il braciere rompete le casse e fate fuori i serpente, sempre facendo attenzione alle lance.



Superate l'ennesimo braciere e la colonna, fino a raggiungere le colonne che girano e il secondo checkpoint.



Dal punto in cui si trova il Check Point, con un doppio salto raggiungerete un altro tunnel da trattare come prima.



Superato il tunnel arriverete suna nuova piattaforma con una mela sulla sinistra, a questo punto fidatevi di noi.



Camminate semplicemente verso la mela, non c'è bisogno di saltare, e apparirà una cassa metallica.



Ora continuate a camminare verso sinistra fino a raggiungere una specie di scalinata fatta di casse.



Prendetele tutte e, ritornando sui vostri passi, rompete quelle che si trovano sul ponte di casse metalliche.



Raggiungete la colonna e superate il braciere che si trova dopo di lei, fino a raggiungere l'ennesimo cerchio di colonne.



Ora fate attenzione, quando una colonna comincia a tremare, vuol dire che cadrà nel vuoto, evitate di saltargli sopra.



Seguendo il cammino mostrato dalle mele raggiungete la piattaforma stabile e liberatevi del ragno gigante.



Dopo aver preso l'ennesima piattaforma mobile superate i bracieri e raggiungete la giungla di colonne che si muovono.



Come sempre, la colonna centrale non corre il rischio di cadere, seguite sempre il percorso fatto di mele.



Raccogliete le tre comode vite che si trovano sulla piattaforma e preparatevi agli ultimi salti prima dell'ultimo tunnel.



Evitate i pipistrelli, e con un po' di tempismo non dovrete avere problemi per raggiungere la fine del tunnel.



Arrivati in fondo con Perfect potrete salvare. Dovreste avere 6 gemme e raggiunto il 34% del totale del gioco.



ROAD TO NOWHERE
 Check Point: 4
 Bonus: Tawna
 Gemma Perfect: Chiara
 Gemma Richiesta: Rossa



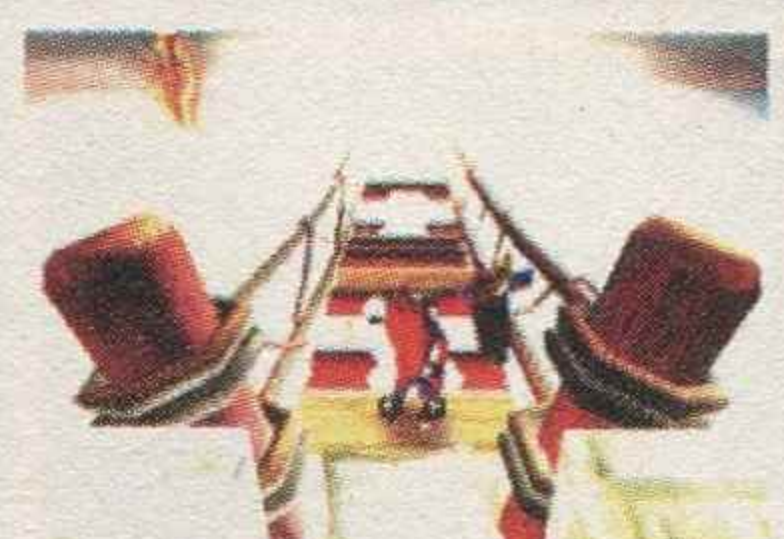
Aprite le casse raccogliendo la maschera e preparatevi ad affrontare uno dei livelli più impegnativi visti finora.



Le piattaforme che compongono i ponti sono di due tipi. Quelle chiare sono solide, quelle scure no!



Per prendere la cassa al centro, saltate e, mentre state ricadendo usate il vortice. Colpite, poi, la dinamite e proseguite.



La seconda sezione di ponte è simile alla prima, cercate di evitare le assi spezzate, ci si può saltare sopra ma è rischioso.



Continuando a saltare in avanti, senza sbagliare, raggiungerete la prima icona di Tawna e una vita extra.



Per evitare il cinghiale che corre sul ponte, aspettate che vi si avvicini, quindi saltate e muovetevi velocemente...



Alla fine di questa sezione troverete un nuovo tipo di piattaforma ghiacciata. Quando ci siete sopra, scivolerete.



La seguente sezione richiede una precisione assoluta nei salti. È composta solo da piattaforme scure.



Se la superate senza problemi troverete il secondo check point e due vite gratis...



Superato il cinghiale e la sezione di ponte che controlla, si raggiunge l'intersezione che nasconde l'icona di Tawna.



Tra il terzo e il quarto check point dovrete districarvi tra una marea di piattaforme scure.



Raggiungete il quarto check point e raccogliete la vita extra.



La sezione successiva presenta, oltre al cinghiale, un sacco di piattaforme ghiacciate.



Alla fine del ponte troverete, finalmente, la terza icona di Tawna. E la possibilità di salvare.



Questa sezione di salvataggio è una delle più semplici da superare, basta avere pazienza e far esplodere la dinamite.



Una volta raggiunta Tawna troverete altre due vite a disposizione.



L'ultima sezione è piuttosto rognosa, raggiungete la tartaruga e saltateci sopra non usate il vortice.



Sfruttando l'ampiezza del salto arrivate dino al guscio vuoto e, facendo attenzione alla precisione, saltateci sopra...



Con gli ultimi salti raggiungerete il piedistallo. Vedrete una gemma rossa sparire, quindi significa che dovrete tornare.



BOULDER DASH
 Check Point: 2
 Bonus: Nessuno
 Gemma Perfect: Chiara
 Gemma Richiesta: Rosa



L'inizio è facile, raccogliete la vita extra e rompete le casse. Nel frattempo, se volete preparatevi a correre.



Una volta superata la porta, l'enorme palla di pietra comincerà, inesorabilmente, a inseguirvi.



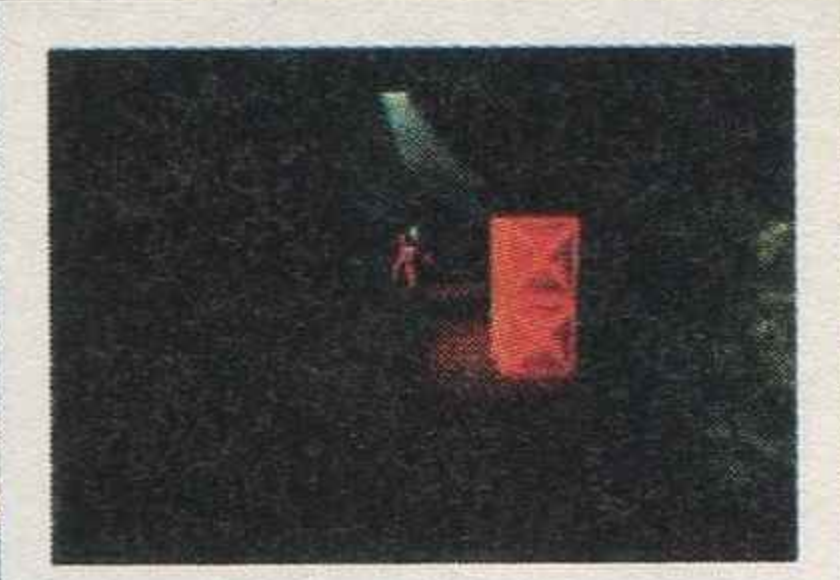
Dopo aver superato le colonne, troverete un gruppo di barriere, con due baratri piazzati prima di due di loro.



Se tutte le cose sono fatte con il giusto tempismo, raggiungerete il primo check point. È presto per tirare il fiato.



Dopo aver superata un'altra sezione con le colonne dovreste seguire il sentiero fatto di mele per evitare i tralicci.



Dopo una sudata del genere, il minimo che ci si poteva aspettare era trovare un altro graditissimo check point.



Si ricomincia tutto da capo. Ora dovreste saltare le barriere ed evitare i tralicci, sempre più difficile.



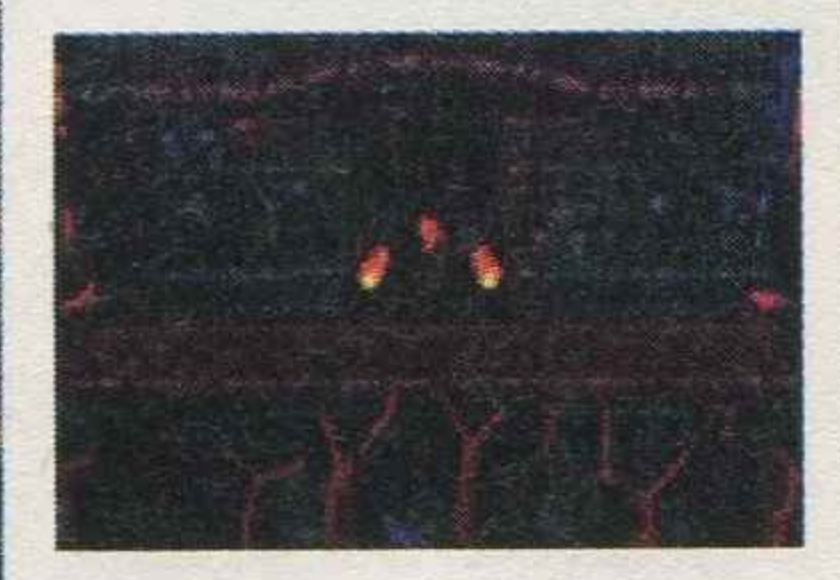
Quando saltate, controllate Crash anche quando è in volo, per evitare di atterrare addosso ai tralicci che seguono.



Superata l'ultima sezione di colonne, arriverete al piedistallo di fine livello. Purtroppo senza la gemma rosa, niente Perfect.



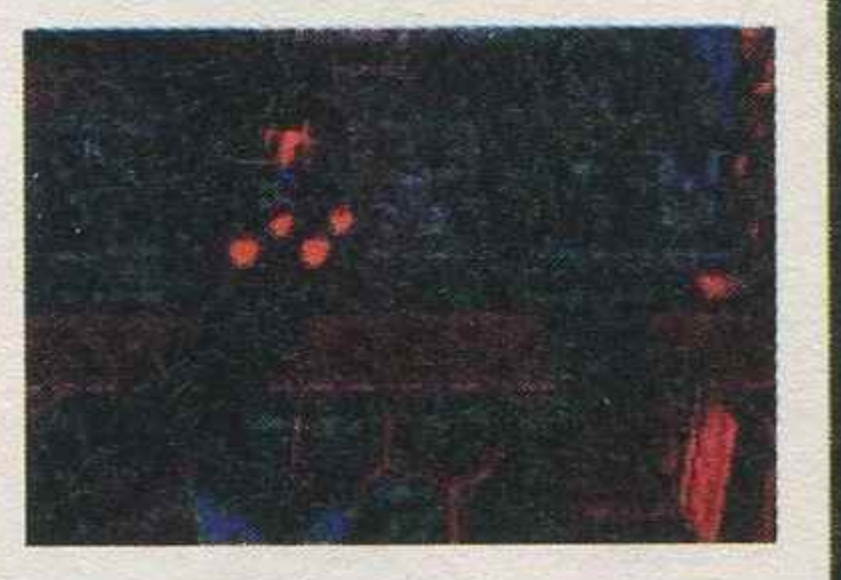
Sunset Vista
Check Point: 7
Bonus: Tawna, Cortex
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: No



Questo è il livello più lungo e difficile dell'isola. Pieno di punti in cui è facilissimo perdere una o più vite.



Andate a destra, superate il braciere e raggiungete la piattaforma stabile e superate le due serie di muri mobili.



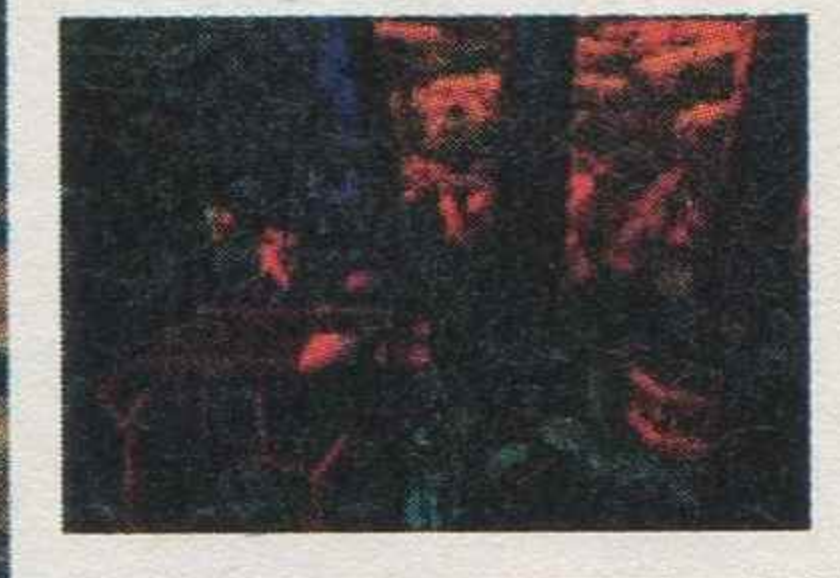
Eliminate il pipistrello appeso al muro, ed entrate nella stanza nel muro per raccogliere una maschera.



Eliminate anche il secondo pipistrello. Muovetevi verso destra, e saltate sulla la lucertola quando è sulla colonna al centro.



Sempre verso destra, finché non raggiungerete il primo check point e la vita extra.



Superati i muri mobili saltate sulle piattaforme che girano...



...poi sulla piattaforma che vi permette di recuperare altre due utilissime vite.



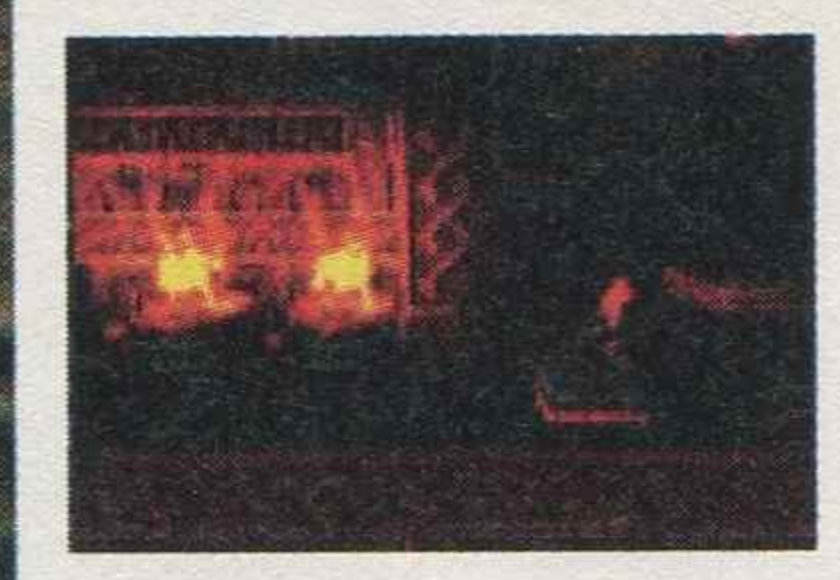
Fate attenzione al pavimento che scompare, e non preoccupatevi della stanza sul muro, non c'è nulla.



Dopo aver superato una nuova sezione di muri mobili, fate fuori i pipistrelli sul muro. Eliminate la lucertola e proseguite.



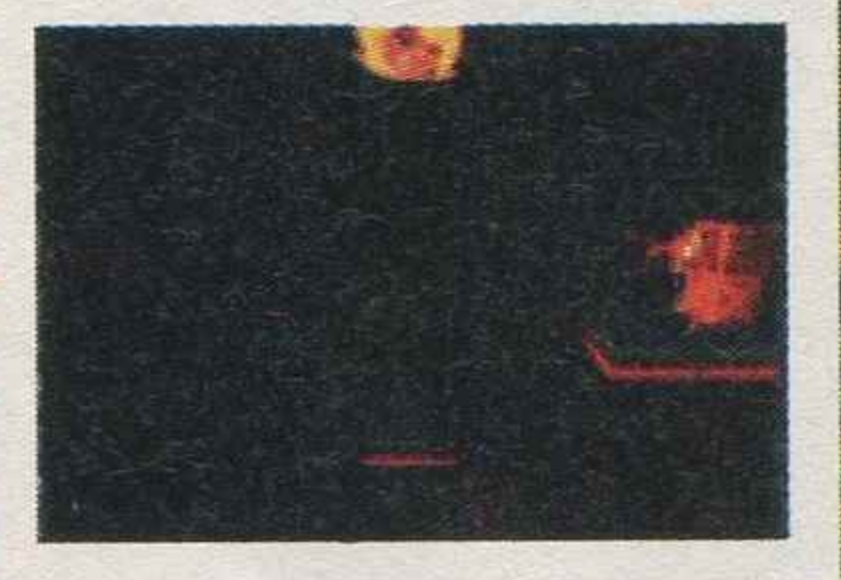
Superate nuovamente i muri che si muovono, aspettate che rientrino e poi correte fino al terzo check point.



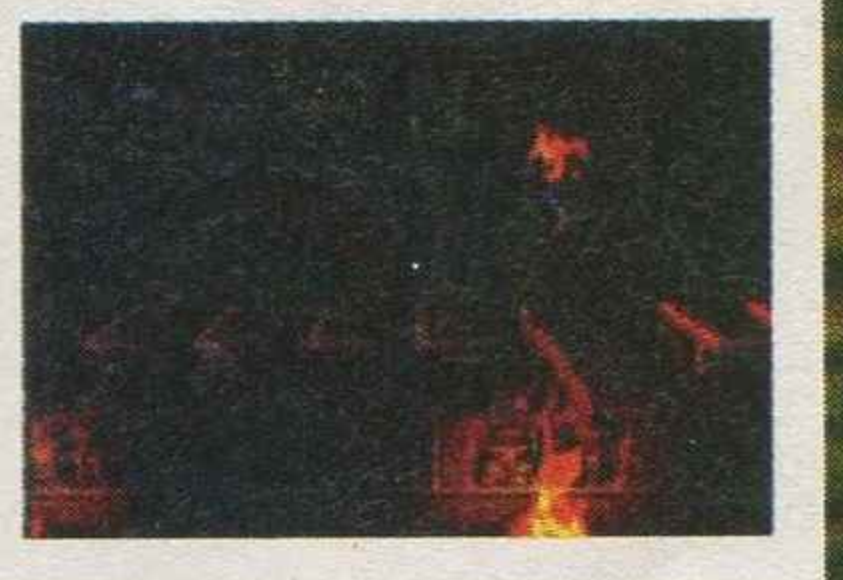
Queste piattaforme che portano al piano superiore sono un vero pericolo, un piccolo sbaglio e si finisce in cenere.



Quando raggiungete il passaggio coi due bracieri, aspettate che le piattaforme rotanti siano a tiro, prima di saltare.



Lasciatevi portare in alto. Quando vedete le casse sulla destra saltate sulla piattaforma per romperle e trovare la prima icona.



Arrivati in alto entrate nella stanza con le mele, andate verso sinistra. e cercate di raggiungere il centro del ponte mobile.



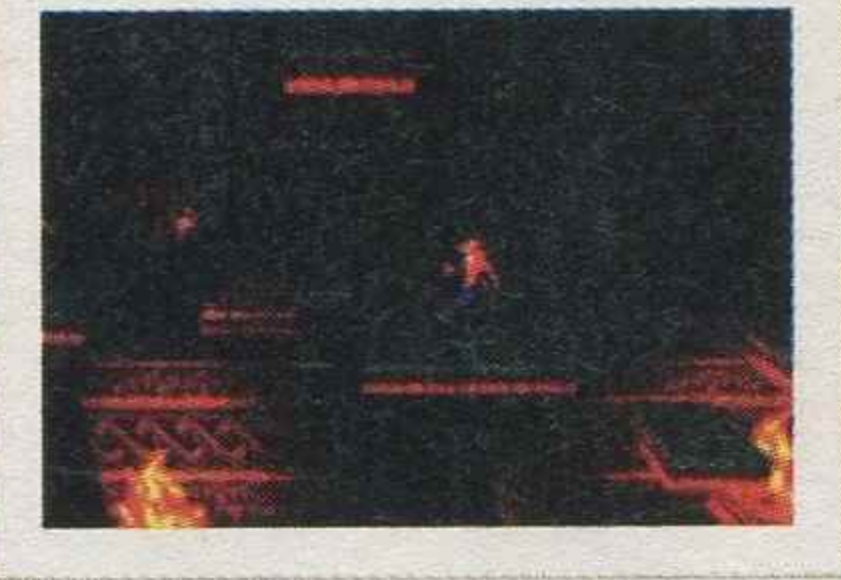
Entrate nel tunnel che si trova dopo il secondo ponte e raggiungete il tanto agognato quarto check point.



Andate a sinistra, aspettate che il primo muro rientri e che la piattaforma si fuori e cominciate a saltare.



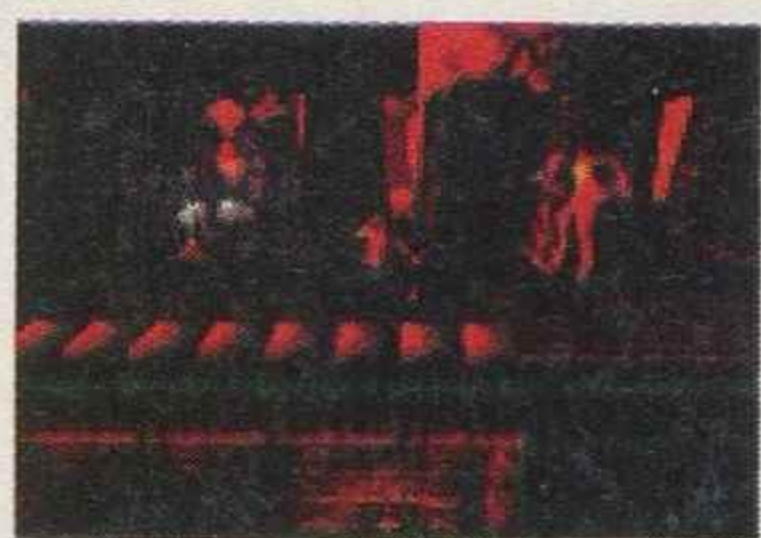
Il primo salto è molto veloce e quelli che seguono lo sono ancora di più. Andate a sinistra finché non arrivate alle casse.



Salite lungo le piattaforme eliminando i pipistrelli che si trovano sul muro, non dimenticate di raccogliere le casse.



Continuando a salire riuscirete finalmente a raggiungere il quinto check point.



Andate a destra finché la lucertola rossa non vi vede e, a quel punto, fatevi seguire verso sinistra.



Saltate sulla lucertola e, utilizzando il vortice, colpite la cassa metallica che si trova sospesa in aria sopra di voi.



Le casse nella stanza sullo sfondo si riempiranno e, prendendole raccoglierete la prima icona di Cortex.



Superate le tre sezioni di muro che si muovono. Eliminate il pipistrello, saltate sulla colonna, aspettate il passaggio...



...dei pipistrelli volanti, saltate sull'altra colonna e fate fuori anche il secondo pipistrello appeso al muro.



Adesso bisognerà superare quattro muri mobili. Sarà dura. Prendete, prima di tutto, la cassa con l'icona di Cortex.



Aspettate un attimo nell'intersezione tra le due sezioni di muro. Quando si aprono correte a destra, molto velocemente.



Sempre andando verso sinistra, prendete le casse con la maschera e la vita, quindi, raggiungete il sesto check point.



La cassa con il punto di domanda è la seconda icona di Tawna. Andate in secondo piano per raccogliere le casse.



Tornate in primo piano e sulle piattaforme circolari saltate nella sezione in secondo piano.



Nella prima sezione troverete una vita extra, ma se ripetete l'operazione anche nella seconda sezione in secondo piano.



Eccola qua! la terza icona di Cortex! Preparatevi a un livello bonus davvero difficile.



La caratteristica principale è il numero industriale di dinamite. Eliminate la terza cassa con il vortice.



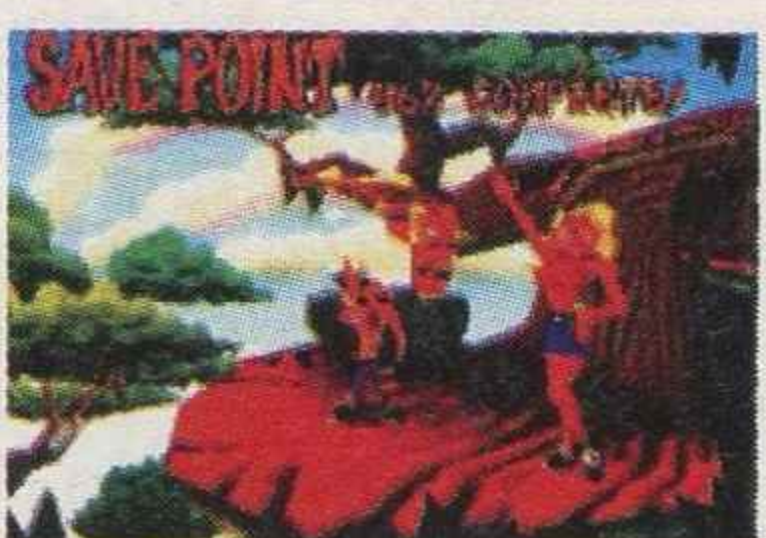
Rompete le casse rimaste, prima di saltare sui due blocchi metallici e la salvezza.



Con un ultimo salto raggiungerete una delle due chiavi disponibili nel gioco. Meglio di così non poteva andare.



Superato il difficile passaggio con i tre bracieri, arriverete alla cassa che contiene la terza icona di Tawna.



Finito il livello bonus, potrete nuovamente salvare e avrete raggiunto il 42% del gioco. Però che fatica!



Ancora una volta dovrete salire, facendolo raccogliete il settimo, e ultimo check point.



Superate la lucertola, e non fate errori proprio adesso. Rompete le casse della stanza e raggiungete il piedistallo.



Eccoci qua! Un meritato Perfect, con tanto di 7 gemme, 1 chiave e il 47% del gioco, ormai, alle spalle.



Prima di poter raggiungere la terza isola bisognerà eliminare l'ultimo boss della seconda. Koala Kong.



Koala Kong vi lancerà addosso degli enormi blocchi di carbone. Inizialmente saranno tre, poi prenderà il quarto.



Evitate, saltando, oppure utilizzando il vortice per eliminarli, i blocchi di carbone.



Raggiungete il quarto blocco e, utilizzando il vortice rispeditelo al mittente. Attenti a non colpire i carrelli.

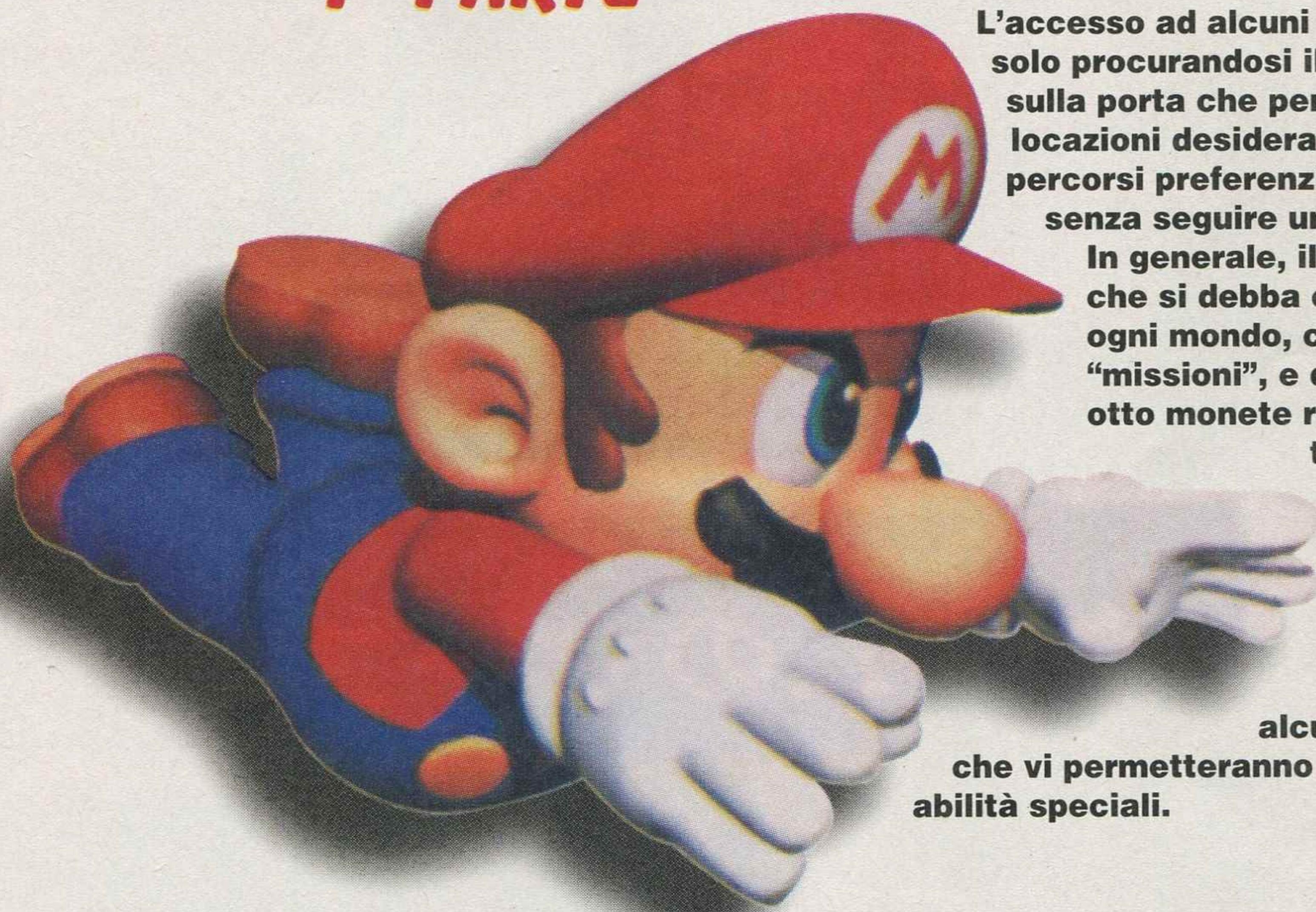


Ripetete il procedimento per altre tre volte. E quando Koala Kong verrà colpito dal blocco di carbone, avrete vinto!



Sono ancora pochi i possessori di Nintendo 64, ma sicuramente ognuno di loro possiede una copia di Super Mario 64. Per chiunque non sia ancora riuscito a raccogliere le 120 stelle presenti nel gioco, questa guida sarà una manna dal cielo.

1ª PARTE



L'accesso ad alcuni mondi può essere "sbloccato" solo procurandosi il numero di stelle indicato sulla porta che permette di recarsi nelle locazioni desiderate. Questo non vieta di seguire percorsi preferenziali, è possibile visitare i mondi senza seguire un ordine prestabilito.

In generale, il meccanismo di gioco prevede che si debba entrare e uscire sette volte da ogni mondo, cinque per completare varie "missioni", e due per raccogliere prima le otto monete rosse e poi le cento gialle (in tutti e due i casi questo vi farà guadagnare una stella d'oro, oltre alle cinque derivate dalle missioni).

Oltre ai primi 15 mondi, accederete, poi, ad altre 15 sezioni segrete, dove, in alcuni casi, troverete dei pulsanti

che vi permetteranno di ottenere delle particolari abilità speciali.

GUIDA ALLA SOPRAVVIVENZA

Per evitare a Mario delle morti troppo rapide, abbiamo raccolto alcuni consigli che potrebbero tornarvi utili nelle situazioni più disperate:

1- VITE EXTRA. È possibile poter contare su un numero di vite sempre abbastanza alto, basta entrare in un mondo che contenga il funghetto verde e bianco da acchiappare per ottenere la vita, uscire e ripetere l'operazione più e più volte. I funghetti in questione si possono trovare sulle cime degli alberi, camminando sulle piattaforme più alte, dentro i bauli e raccogliendo alcune fra le monete gialle. Purtroppo, tutte le vite accumulate non vengono memorizzate una volta spenta la console, e, alla partita successiva, vi ritroverete sempre e comunque con quattro possibilità per terminare il gioco.

2- MONETE. La vitalità di Mario è costituita da otto "spicchi", e tutte le monetine sono un rapido mezzo per recuperare l'energia perduta. Quelle gialle restituiscono a Mario un punto di energia, mentre quelle rosse lo ricaricano con due parti di forza vitale. Le monete blu, infine, sebbene non servano a ottenere le stelle d'oro, restituiscono a Mario cinque punti di energia, infatti sono abbastanza rare.

3- ACQUA. Tuffandosi in acqua, Mario recupera interamente la sua energia. Una volta in apnea, sarà poi possibile rifornirsi di ossigeno grazie alle bolle d'aria.

4- CADUTA INASPETTATA. Precipitando da altezze elevate, il contatto di Mario con il suolo può essere molto doloroso, se non letale. Per diminuire o addirittura annullare i danni ricevuti da una caduta inaspettata, è sufficiente premere il pulsante del calcio o quello della "sederata" a poco prima dell'impatto col terreno.

5- CUORE. Il cuore è un "ricaricatore" di energia ad effetto illimitato. Basterà restare nelle sue vicinanze per qualche secondo e la vostra forza vitale risalerà subito ai massimi livelli.

6- NEMICI. Uccidendo gli avversari più piccoli, otterrete le monetine gialle, utili sia per ricaricarvi che per raggiungere quota 100, e ottenere così la relativa stella d'oro. In particolare, prima di eliminare i "mattoni" nel secondo mondo, lasciate che tentino di schiacciarsi e saltate loro sulla schiena, in questo modo otterrete diverse monete gialle in più.



STELLA 1

Andate alla base della montagna e cominciate a salire il sentiero fino a che non arrivate all'apertura da cui escono le sfere nere. Entrateci e aspettate di essere teletrasportati nella cava superiore, da qui finite di scalare la montagna e, una volta raggiunto il boss, battetelo, afferrandolo da dietro e buttandolo per terra per tre volte. Non gettatelo giù dalla montagna (vi toccherà ripetere tutta l'operazione di nuovo), e per batterlo affrontatelo di spalle: una volta che vi sarà addosso, saltate all'indietro, in questo modo vi troverete subito alle sue spalle.



STELLA 2

Parlate con la tartaruga vicina all'entrata, che vi proporrà una sfida di velocità. Accettate e correte fino in cima alla montagna, magari utilizzando il teletrasporto. Fate attenzione poiché, pur essendo più lenta di voi, la tartaruga è in grado di utilizzare una scorciatoia per arrivare più in fretta.



STELLA 3

All'entrata, parlate con i personaggi a forma di sfera rosa per attivare i cannoni. Salite il pendio che conduce alla montagna e fatevi sparare sull'isola sospesa a mezz'aria dal cannone che troverete sul vostro cammino. Per l'atterraggio, tentate di afferrare l'albero piantato sull'isola. La stella si trova nella scatola gialla sul bordo dell'isola: per aprirla andateci sotto e colpitemela.

PRIMO MONDO



STELLA 4
Recuperate le otto monete rosse.



STELLA 5
Dall'isola sospesa nell'aria, fatevi sparare verso i cinque cerchi di monete gialle nel cielo. Per ottenere la stella, dovrete riuscire a centrare le monete che stanno in mezzo ai cerchi. Se non ce la fate al primo tentativo, ripetete l'operazione più volte: non è necessario prendere tutte e cinque le monete in una volta.



STELLA 6
Raggiungete il grosso mostro che abbaia e tentate, senza farvi colpire, di conficcare nel terreno il palo di legno a cui è legato. Per farlo usate la sederata per tre volte, liberando il personaggio in questione dalla catena che lo tiene prigioniero. Scappando, il "cagnolone" distruggerà le sbarre d'acciaio che vi separano dalla sesta stella.



STELLA 7
Recuperate le cento monete gialle.



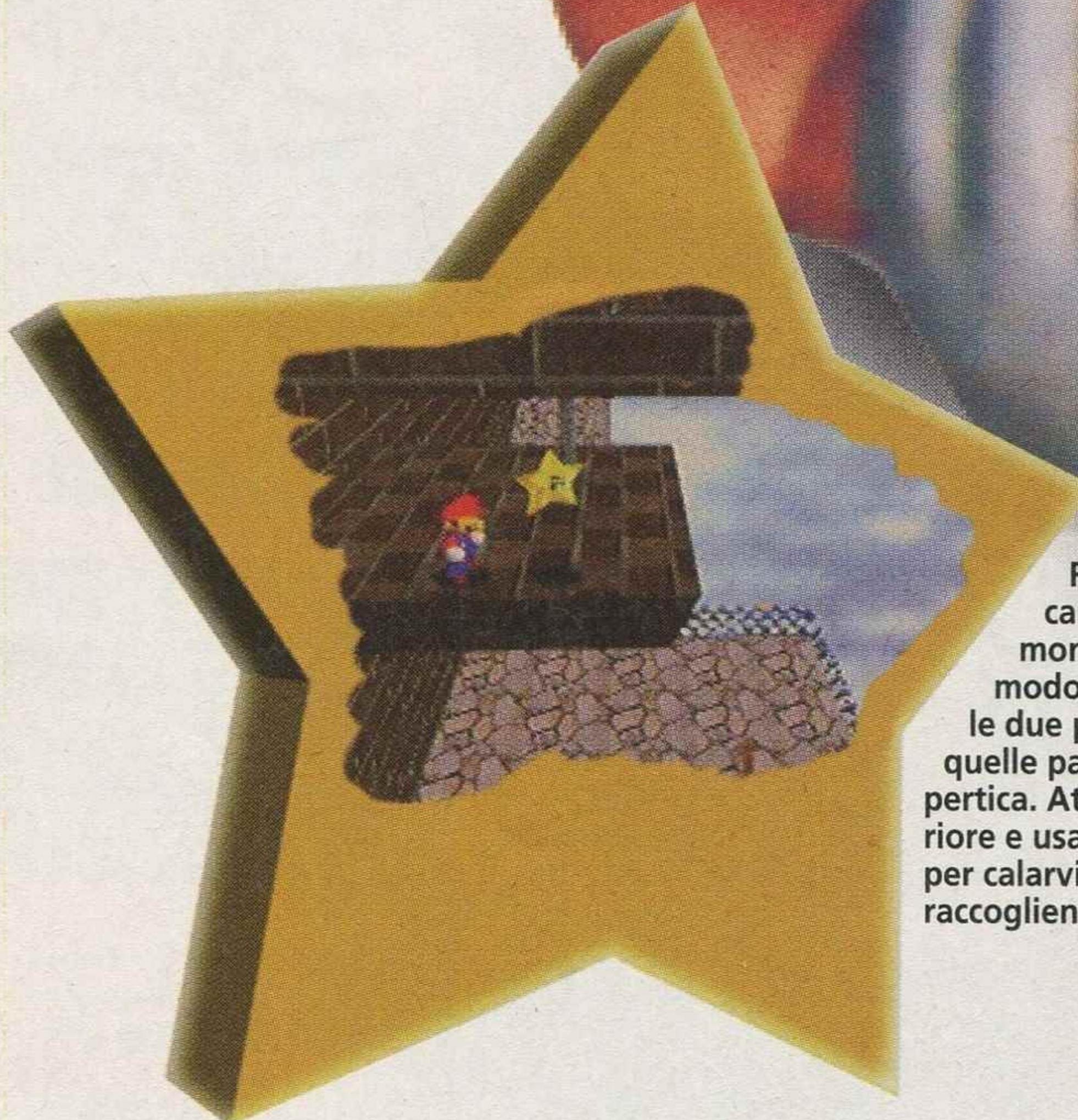
STELLA 1

Salite in cima al grande castello che domina questo mondo. Sconfiggete il mostro facendolo buttare a terra e saltandogli sulla schiena, utilizzando la sederata. Ripetete l'operazione per tre volte.



STELLA 2

Arrampicatevi sull'albero alla vostra destra, all'entrata del mondo. Fate uscire la civetta che si trova lì per riposarsi e, una volta scesi dall'albero, saltate e afferratela per le zampe. Quando sarete arrivati all'altezza giusta, dirigete il volatile verso la torre in cima al castello, e saltateci sopra. Se proprio non ci riuscite in questo modo, raggiungete lo stesso punto facendo tutta la strada, quella con le piattaforme rotanti.



STELLA 3

Raggiungete l'unico cannone presente nel mondo e orientatelo in modo da farvi sparare verso le due piattaforme quadrate, quelle parallele e unite da una pertica. Atterrate su quella superiore e usate proprio la pertica per calarvi su quella inferiore, raccogliendo così la stella.

SECONDO MONDO



STELLA 4
Recuperate le otto monete rosse.



STELLA 5
Utilizzate nuovamente la civetta (o il cannone per farvi sparare), e sorvolate la gabbia che sta sospesa a mezz'aria vicino alla torre del castello. Atterrateci sopra e prendete la stella.



STELLA 6
Usate il cannone per farvi sparare contro le due mura più sottili di tutte le altre, quelle ai lati dello scivolo. Dovrete centrarle sugli angoli, per distruggerli e portare così allo scoperto la stella nascosta all'interno della seconda parete.



STELLA 7
Recuperate le cento monete gialle.



STELLA 1

Lasciate uscire la murena gigante dalla nave (avvicinatevi e poi allontanatevi da lei), e nuotate attraverso l'apertura che era bloccata dal pesce. Una volta dentro, aprite i quattro bauli, andandoci contro, e usate le bolle d'aria che ne usciranno per recuperare ossigeno. Aprite, sempre rispetto al punto da cui siete entrati, quello più lontano, quello a destra, quello più vicino e per ultimo quello a sinistra. Dopo di che risalite la chiglia della nave per raggiungere la scatola gialla che contiene la stella.



STELLA 2

Ripetete l'operazione, ma stavolta limitatevi a far scappare la murena fuori dalla nave. Mentre il mostro se ne sta andando, tentate di rubare la stella che sta sulla sua coda. Fate molta attenzione a non toccare nessuna parte del serpentone, rischiate perderete un bel po' di energia.



STELLA 3

Nuotate attraverso il tunnel vicino alla nave, sbucherete in una grotta nascosta. Correte verso i quattro bauli che stanno sulla piattaforma sopraelevata, facendo attenzione ai pali che cadono e ai mostriciattoli vari. Apriteli in quest'ordine: il più lontano, quello a sinistra, quello a destra è il più vicino, sempre rispetto al punto da cui siete arrivati. La stella è nell'ultimo baule.

TERZO MONDO



STELLA 4
Recuperate le otto monete rosse.



STELLA 5
Andate al cannone nascosto nell'isoletta vicino alla riva, e fatevi sparare verso gli spuntoni di roccia che escono dall'acqua. Cercate di centrare quello di sinistra, arrampicatevi in cima e saltate sul cornicione della scogliera che si trova lì vicino, dove è nascosta la stella.



STELLA 6
Tornate nella grotta nascosta sott'acqua, e colpite la scatola verde per ottenere il cappello che trasforma Mario in una specie di soldatino di piombo. Ripercorrete il tunnel di corsa, e raggiungete il fondale del lago per prendere la stella vicina alla corrende d'acqua. Dovrete essere molto veloci, perché la bardatura metallica dura davvero poco, e Mario in condizioni normali verrà spinto via dalla corrente.



STELLA 7
Recuperate le cento monete gialle.



STELLA 1

Arrampicatevi sulla casetta che c'è all'entrata e calatevi nel camino. Scivolate per tutto il percorso ghiacciato e, una volta arrivati in fondo, uscite dalla porta per ottenere la stella. È molto facile precipitare nel vuoto, ma c'è una scorciatoia abbastanza sicura (si tratta di un lunghissimo tunnel): lasciate che Mario vada contro l'unica parete che, per un breve tratto, costeggia il gigantesco scivolo. È falsa, e il nostro idraulico la attraverserà, raggiungendo più facilmente l'uscita.



STELLA 2

Dal camino della casa saltate sulla piattaforma dove sta gironzolando il piccolo pinguino. Prendetelo in braccio e portatelo dalla sua mamma, che si trova vicino alla porta da cui siete usciti dopo aver completato la prima prova: per arrivarci usate il teletrasporto che si trova alla fine del ponte interrotto, dietro alla parete a cui è attaccato il tetto della casa.



STELLA 3

Scendete di nuovo dal camino e accettate di gareggiare col pinguino lungo il percorso ghiacciato. Dovrete batterlo per ottenere la terza stella, ma in questo caso non potrete utilizzare la scorciatoia, altrimenti il volatile si accorgerà che avete barato e vorrà ripetere la prova.

QUARTO MONDO



STELLA 4
Recuperate le otto monete rosse.



STELLA 5
Fate rotolare a valle la palla di neve che troverete in cima alla montagna, su una base esagonale. Dovrete stare attenti, dopo averla spinta giù dalla pista, a raggiungerla e a precederla, sempre scivolando davanti a lei. Arrivati alla base della montagna, avvicinatevi alla seconda palla (quella un po' più grossa), e fate in modo di formare, con quella che prima era in alto, un pupazzo di neve. Parlate con lui per ottenere la quinta stella.



STELLA 6
Raggiungete il cannone che si trova vicino alla mamma-pinguino, e fatevi sparare sulla piattaforma che sporge dal fianco della montagna, quella inferiore. Percorrete il cornicione e uccidete i due mostri-cattoli che vi ostacoleranno. Arrivati in fondo, percorrete gli scivoli interrotti, saltando e rimbalzando contro le pareti di roccia per continuare a salire. La stella si trova sulla piattaforma ghiacciata alla fine di tutto il percorso.



STELLA 7
Recuperate le cento monete gialle.



STELLA 1

"Uccidete" i piccoli fantasmi all'interno delle varie stanze della casa stregata, per far comparire il loro capo nell'atrio della costruzione. Eliminate anche quest'ultimo mostro e salite le scale che si eleveranno in mezzo alla stanza. La stella è in cima alla rampa.



STELLA 2

Recatevi alla stanza rotonda, quella col pavimento in legno che gira. Fate fuori i tutti i piccoli fantasmi che escono dalle pareti, stando anche attenti alle fiammate che tenteranno di colpirvi, finché non arriva quello più grande. Liberatevi anche di lui per avere la seconda stella.



STELLA 3

Correte in fondo alla libreria, evitando i volumi che volano fuori dagli scaffali. Colpite i tre libri che sporgono dagli ultimi ripiani, prima quello in alto, poi quello a sinistra e infine quello a destra.

QUINTO MONDO



STELLA 4
Recuperate le otto monete rosse.



STELLA 5
Salite sulle scale nell'atrio della casa, e entrate nella porta che si trova all'estrema destra. Utilizzate il muro che vi troverete di fronte per raggiungere la porta superiore, varcatela e andate a sinistra, dove si trova un'altra porta. All'esterno della casa, eliminate il grosso fantasma e cercate di raggiungere la stella in cima al tetto senza scivolare lungo le tegole. Per riuscirci, fermatevi sulle piccole zone in piano tra una pendenza e l'altra della tettoia.



STELLA 6
Andate, dopo aver preso il cappello della trasparenza dalla scatola blu più vicina, alla stanza da cui avete raggiunto e sconfitto il fantasma della quinta stella. Oltrepassate il dipinto dello spettro che si trova su una delle pareti, e sconfiggete il grande occhio, girandogli attorno, per ottenere la sesta stella.



STELLA 7
Recuperate le cento monete gialle.



STELLA 1

Raggiungete lo specchio d'acqua dove il dinosauro marino sta tranquillamente nuotando. Per raccogliere la stella (che si trova sull'isolotto in mezzo all'acqua) saltate sulla testa della creatura e dirigetela verso il vostro obiettivo, spostandovi sul lato destro o sinistro del suo cranio, per farla girare.



STELLA 2

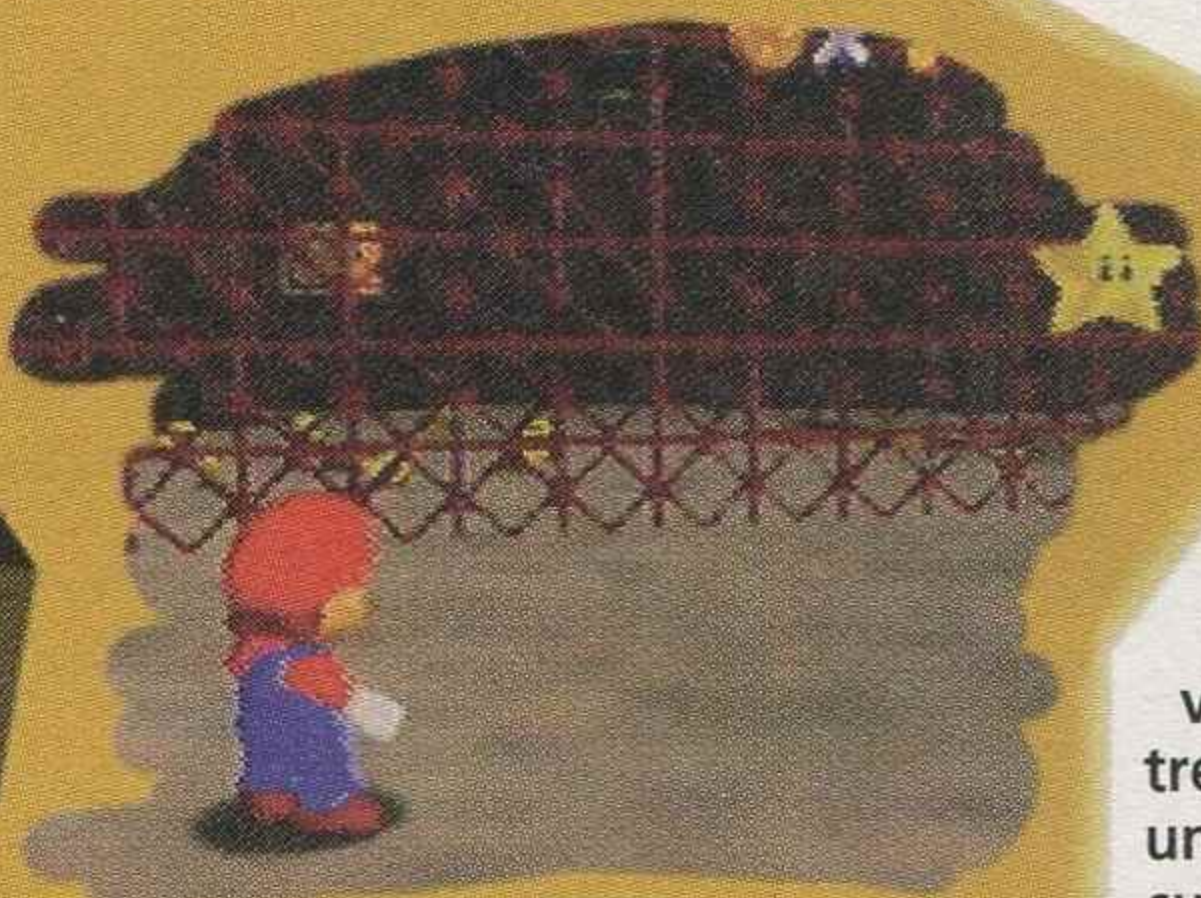
Recuperate le otto monete rosse.



STELLA 3

Tornate al laghetto del dinosauro e colpite la scatola verde per ottenere il potere del metallo. Correte lungo il sentiero che parte proprio dalla scatola fino a premere, sott'acqua, un interruttore. Questa operazione libererà dalle grate una porta, che dovrete attraversare per raggiungere la terza stella, in fondo a un corridoio pieno di mostriciattoli e strapiombi.

SESTO MONDO



STELLA 4

Nella stanza da cui si cade nell'area radioattiva, c'è una mappa sulla parete: la freccia puntata verso l'alto indica da dove si parte, quella puntata verso il basso da dove si esce, e i tre tondi blu sono aperture situate a una certa altezza dal suolo. Per recuperare la quarta stella, passate dall'apertura indicata dal circoletto più in alto sulla mappa e prendete l'elevatore in fondo al corridoio, oltre la porta che vi troverete davanti.



STELLA 5

Stessa storia della quarta stella, ma stavolta dovrete salire sull'apertura indicata all'estrema sinistra sulla mappa. Correte in fondo al corridoio e anche in questo caso prendete l'elevatore, che vi porterà in una stanza. Qui dovrete arrampicarvi sulle grate attaccate al soffitto per raggiungere la piattaforma su cui si trova la sesta stella, alla vostra destra.



STELLA 6

Andate nel corridoio in cui rotolano le pietre, percorretelo stando attenti a non farvi schiacciare e, una volta arrivati in fondo, davanti alla porta, rimbalzate contro le pareti a destra e a sinistra per riuscire a raggiungere il vano che contiene la sesta stella.



STELLA 7

Recuperate le cento monete gialle.

POTERI MAGICI



PULSANTE ROSSO

Questo potere permette a Mario di volare per un periodo di tempo limitato. Recatevi nel salone di ingresso principale del castello. Quando vedete un raggio di luce che illumina il dipinto esagonale al centro del pavimento, spostatevi nel mezzo del dipinto, selezionate la visuale in soggettiva e alzate la testa di Mario verso l'alto. Il pulsante rosso si trova nel centro della torre.



PULSANTE VERDE

Il potere del metallo rende Mario invulnerabile agli attacchi dei nemici. Per ottenerlo raggiungete nuovamente lo specchio d'acqua dove si trova il dinosauro marino, come avete fatto per la prima stella del sesto mondo, saltategli sulla testa e dirigetelo verso la porta che si trova proprio sulla destra della porta che vi conduce alla terza stella. Oltrepassate il corridoio e tuffatevi nello specchio d'acqua metallica. Una volta raggiunta una nuova area di gioco, saltate qualche isolotto stando attenti a non cadere in acqua e troverete il pulsante verde.



PULSANTE BLU

Questo potere permette a Mario di diventare inconsistente e di attraversare muri di piccole dimensioni e grate metalliche. Entrate nei sotterranei del castello dove si trovano i passaggi per il settimo mondo (quello della lava), il sesto e il mondo nascosto del deserto. Prendete l'unica porta che non richiede nessuna stella per essere aperta e oltrepassatela. Tuffatevi nello specchio d'acqua e uscite dalla parte opposta. Date due sederate ai piloni al centro della stanza e aspettate che l'acqua sia del tutto prosciugata. Prendete la porta che prima era nascosta dall'acqua e oltrepassate il laghetto intorno al castello (ora privo di acqua), fino a che non raggiungerete una botola aperta nel pavimento. Gettatevi dentro e alla fine del livello bonus troverete il pulsante blu.

RANDOM

DIE HARD TRILOGY

COME OTTENERE LA BERETTA DURANTE LE PRIME FASI DEL GIOCO.

Subito dopo che è iniziato il gioco, un elicottero appare sulla sinistra dello schermo. Colpitelo più volte che potete, se esplose potrete recuperare una Beretta con una potenza di fuoco doppia rispetto alla vostra arma.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

BIKINI MODE.

Allo schermo di selezione degli eventi, selezionate la gara dei 100 metri in stile libero. Premete su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, cerchio, X.

FIGHTIN VIPERS

Dopo aver terminato il gioco, selezionate la modalità di gioco con il tasto "X", per poter controllare il Boss finale.

PROJECT OVERKILL

RECUPERARE ENERGIA.

In ogni momento del gioco, premete Start (Pausa), spostate il cursore su "Revie Mission", quindi tenete schiacciato il tasto quadrato, premete cerchio, X, triangolo,

lo, rilasciate quadrato. Tenete schiacciato cerchio, premete quadrato, X, triangolo.


ARMATURA.

Tenete premuto triangolo, schiacciate quadrato, cerchio, cerchio, quadrato, rilasciate triangolo e tenete premuto X, quindi premete triangolo, triangolo, rilasciate X.

VELOCITÀ.

Tenete premuto su, premete triangolo, triangolo, triangolo, rilasciate su e tenete premuto giù, schiacciate X, quadrato, cerchio, rilasciate giù.

TUNNEL B1

 **QUESTO PARTICOLARE CODICE PUÒ ESSERE EFFETTUATO IN QUALSIASI MOMENTO E, OGNI VOLTA CHE VERRÀ UTILIZZATO RICARICHERÀ AL MASSIMO GLI ARMAMENTI E GLI SCUDI DELLA PROPRIA NAVICELLA.**

L1+R1+L2+Su+cerchio+X+triangolo.

NFL QUARTERBACK CLUB '97

SE PENSATE CHE IL GIOCO SIA TROPPO LENTO PROVATE A INSERIRE QUESTO CODICE.

L1-L1-L2-L2-L1-L2.

IMPACT RACING

CODICE PER OTTENERE L'INVISIBILITÀ.

Entrate nella schermata delle password e inserite le parole: I.AM.IMORTAL.

WAVE RACE64

CAMBIARE COLORE ALLE MOTO D'ACQUA.

Alla schermata di presentazione delle moto e dei loro piloti, tenete premuto verso l'alto il controller analogico. Ogni moto e ogni pilota possiedono due differenti colori.

PARTENZA AL MASSIMO DELLA POTENZA.

Cercate di schiacciare il pulsante dell'accelerazione proprio quando l'annunciatore dice "GO". Se lo farete al momento giusto otterrete una partenza con i motori al massimo.

JHON MADDEN FOOTBALL 97

Alla schermata di presentazione premete L2 e R2 per ottenere un team nascosto.

WIPEOUT 2097

Per abilitare questi codici basta tener premuti i tasti L1 + R1 +

Select in qualsiasi parte del menù di gioco. Premete su i seguenti tasti sempre mantenendo la pressione su quelli sopraindicati.

PIRANHA SHIP:

X, X, X, X, cerchio, triangolo, quadrato.

PHANTOM CLASS:

Triangolo, triangolo, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio.

CIRCUITI ABILITATI:

Quadrato, cerchio, triangolo, cerchio, quadrato, (abilita la corsa su tutte le tracce a livello "facile").

Mettete il gioco in pausa in qualsiasi momento e sempre mantenendo la pressione su i tasti L1 + R1 + Select, premete:

MINI GUN:

Quadrato, cerchio, X, quadrato, cerchio, X, triangolo, (questo trucco trasforma Wipeout in una specie di Shoot'em up).

ENERGIA INFINITA:

triangolo, X, quadrato, cerchio, triangolo, X, quadrato, cerchio.

MUNIZIONI INFINITE:

X, X, quadrato, quadrato, cerchio, cerchio, triangolo.

TEMPO ILLIMITATO:

Triangolo, quadrato, cerchio, X, triangolo, quadrato, cerchio, X.

SUPER MARIO 64

PASSAGGIO NASCOSTO.

Dopo che avete recuperato tutte le 120 stelle del gioco e incontrato Yoshi, prendete il cappello del volo e ritornate nel cannone, puntatelo il più in alto possibile verso la torre più alta del castello principale. Una volta che vi sarete fatti sparare, cercate di atterrare sul bordo di mattoni rossi della torre. Dirigete il volto di Mario verso la grata metallica di colore grigio che dovrete trovarvi di fronte e cercate di correre verso l'alto

come se cercaste di scalare la torre. Mario dovrebbe scomparire dentro la grata.

THE NEED FOR SPEED



LUNAR SPRINGS.

Entrate nella modalità torneo e inserite la seguente password: SPKSHC. Tornate allo schema di partenza e scegliete una nuova modalità di gioco, selezionando il circuito Rusty Springs. Mantenete premuti i seguenti tasti: Triangolo, quindi L1+R1 e selezionate Rusty Springs con il pulsante X.

GIOCARE A TUTTO SCHERMO.

Quando inizia il conto alla rovescia della gara, premete sulla croce direzionale del Joypad, diagonale in basso a destra o diagonale in basso a sinistra.

CIRCUITO NASCOSTO.

Entrate nella modalità torneo e inserite la seguente password: TSYBNS.

AUTOMOBILE NASCOSTA.

Entrate nella modalità torneo e quando scegliete una macchina tenete premuti i pulsanti L1+R1.

RALLY.

Scegliete un circuito qualsiasi tranne Rusty Springs e tenete premuti i pulsanti L1+R1.

SKELETON WARRIORS

Mettete il gioco in pausa e inserite i seguenti codici:

INVINCIBILITÀ:

Giù, cerchio, quadrato, quadrato, su, X.

SUPERSPADA:

Cerchio, sinistra, giù, triangolo, destra, cerchio, su, triangolo.

ENERGIA INFINITA:

sinistra, su, X, quadrato, su, giù, quadrato.

TOP GUN FIRE AT WILL

PASSWORD LIVELLI.

Miramar 2: 63631
Miramar 3: 86023
Miramar 4: 56141
Miramar 5: 79523
Miramar 6: 07631
Cuba 1: 20123
Cuba 2: 57131
Cuba 3: 70613
Cuba 4: 82123
Cuba 5: 46464
Cuba 6: 75623
Cuba 7: 39964
Korea 1: 26126
Korea 2: 89464
Korea 3: 91692
Korea 4: 15084
Korea 5: 84103
Korea 6: 08584
Korea 7: 77603
Korea 8: 90194
Korea 9: 28103
Korea 10: 41684
Libya 1: 78692
Libya 2: 91184
Libya 3: 48384
Libya 4: 02726
Libya 5: 31984
Libya 6: 94236
Libya 7: 81484
Libya 8: 45726

WORMS

Andate al menù delle armi e schiacciate Quadrato+X otto volte, alcune delle armi si trasformeranno in Banana Bombs, Sheep Bombs e Minigun.

NIGHTS

INVINCIBILITÀ:

Alla schermata del Sonic Team premete A, B, DESTRA, A, C, A, GIU', A, B, DESTRA, A.

PER AVER ACCESSO AL MENU SUONI:

Mettete il gioco in pausa in qualsiasi momento e premete L+R+Y.

VIDEO GAMES

Vendita & Noleggio - Ritiriamo il tuo usato

PLANET GAME

Roma - Via di Monteverde, 120

Tel. 06/58.23.38.10



Sony
Playstation
Center

Specializzati nel settore con le migliori marche

Oltre 3.000 titoli in noleggio ...

Compravendita usato

*Nintendo
Ultra 64*

*Sony
Playstation*

*Sega
Saturn*

Supernintendo

Megadrive

Game Boy

Game Gear

Nintendo

*Sega
Master System*

AZIONE

Casa: **FOX INTERACTIVE**

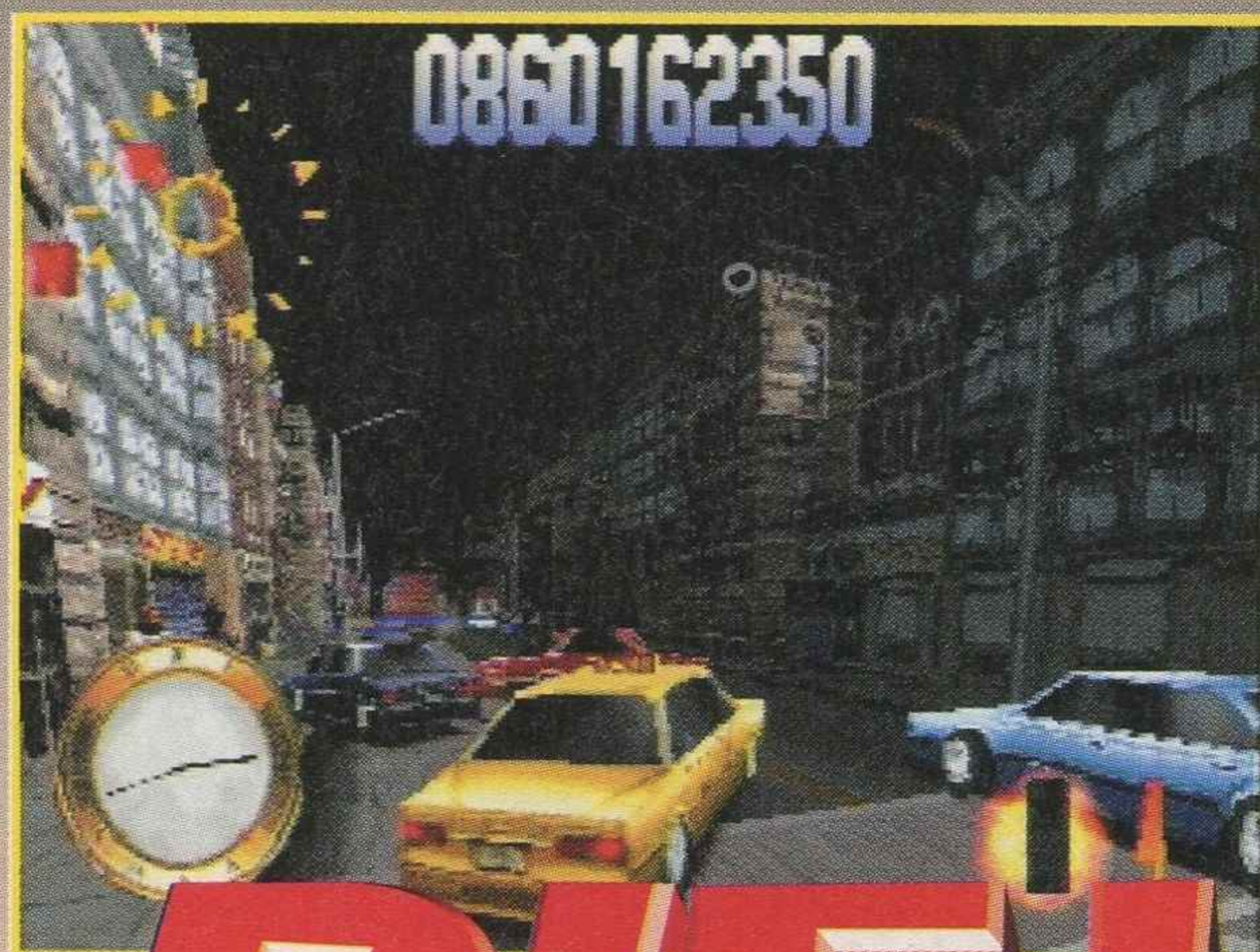
N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

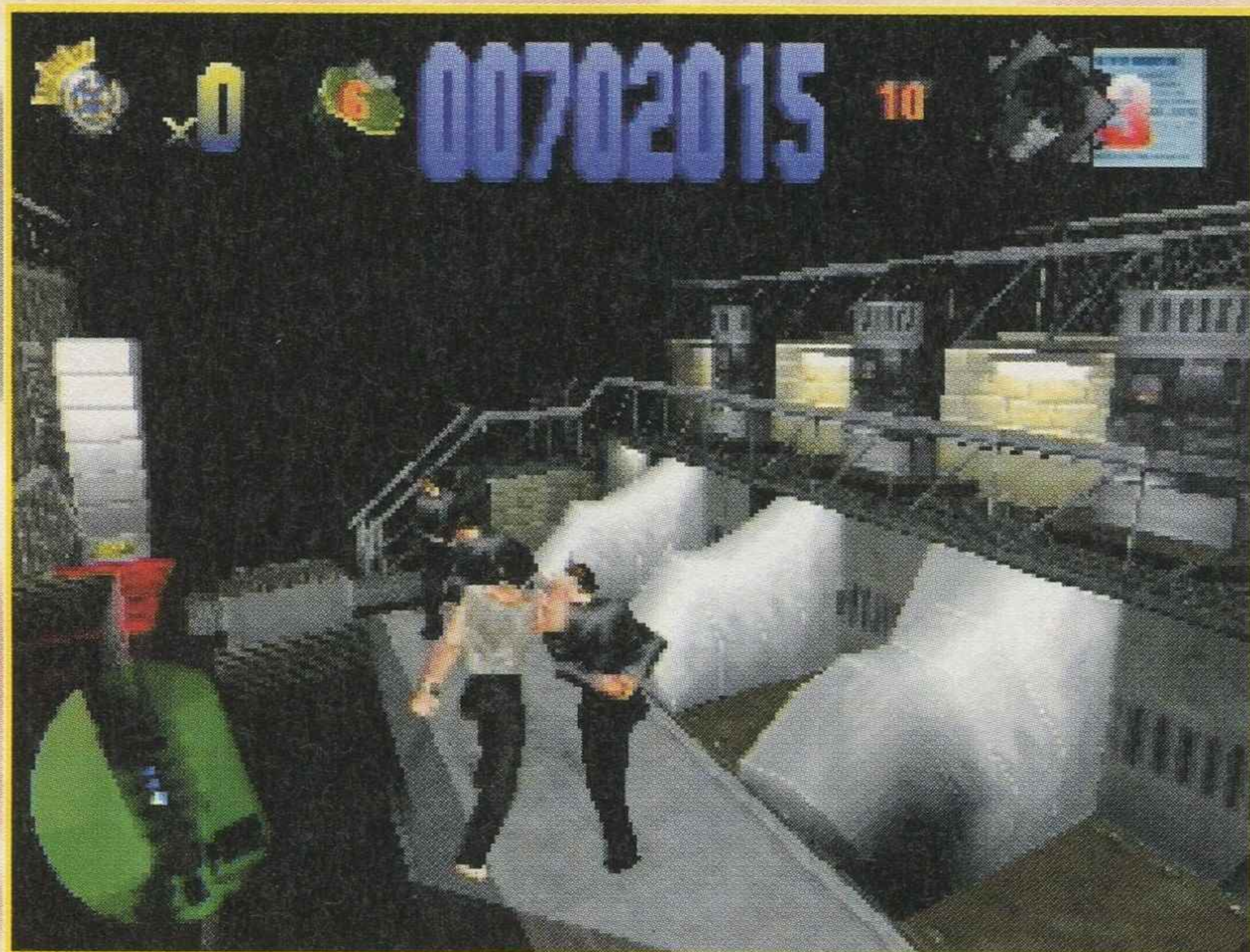
Livelli di difficoltà: **1**

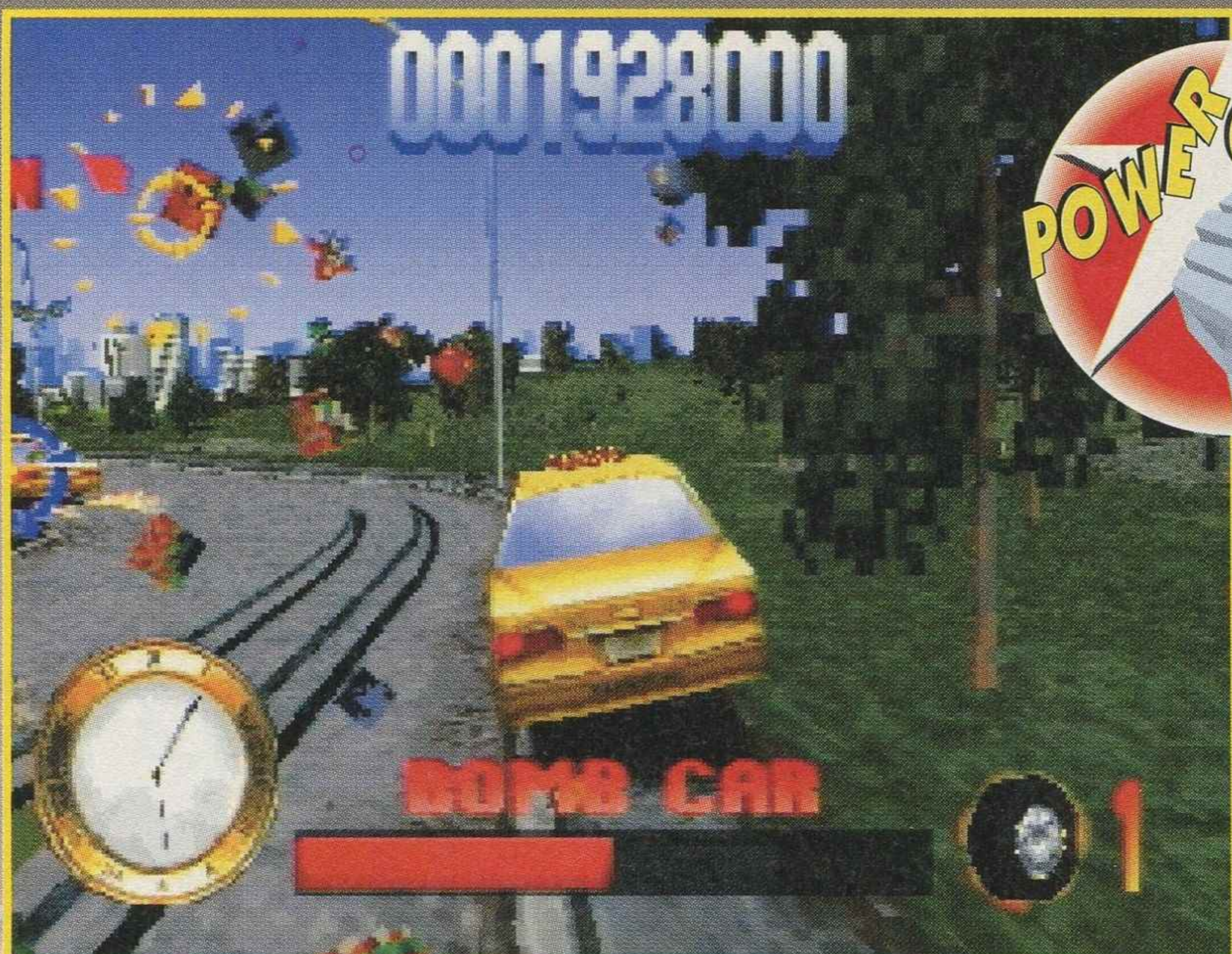


Da sempre specchio fedele di una società in rapida evoluzione, il patinato e contraddittorio mondo del cinema si è spesso dimostrato un fervido sostenitore dell'antica, ma sempre attuale, filosofia consumistica di "battere il ferro finché è caldo", propinando della vera e propria minestra riscaldata al pubblico di tutte le età. Il meccanismo è sempre lo stesso: dopo aver ottenuto un certo riscontro ai botteghini con un titolo di punta (di solito sostenuto da una massiccia campagna pubblicitaria, pensate, per esempio, a "Independence Day"), la casa cinematografica concentra, nei mesi a venire, tutti i suoi sforzi produttivi nella realizzazione di un sequel del titolo originario, di solito caratterizzato da una sceneggiatura mediocre, da una trama debole e scontata e da una regia, nella migliore delle ipotesi, maldestra e poco preparata (nella maggior parte dei casi infatti, i registi "seri", fiutati i veri intenti del produttore, si rifiutano di "firmare" il seguito del film, ai fini di salvaguardare la propria immagine agli occhi del pubblico e della critica). Ma se la storia del cinema contemporaneo è piena di esempi



DIE HARD TRILOGY

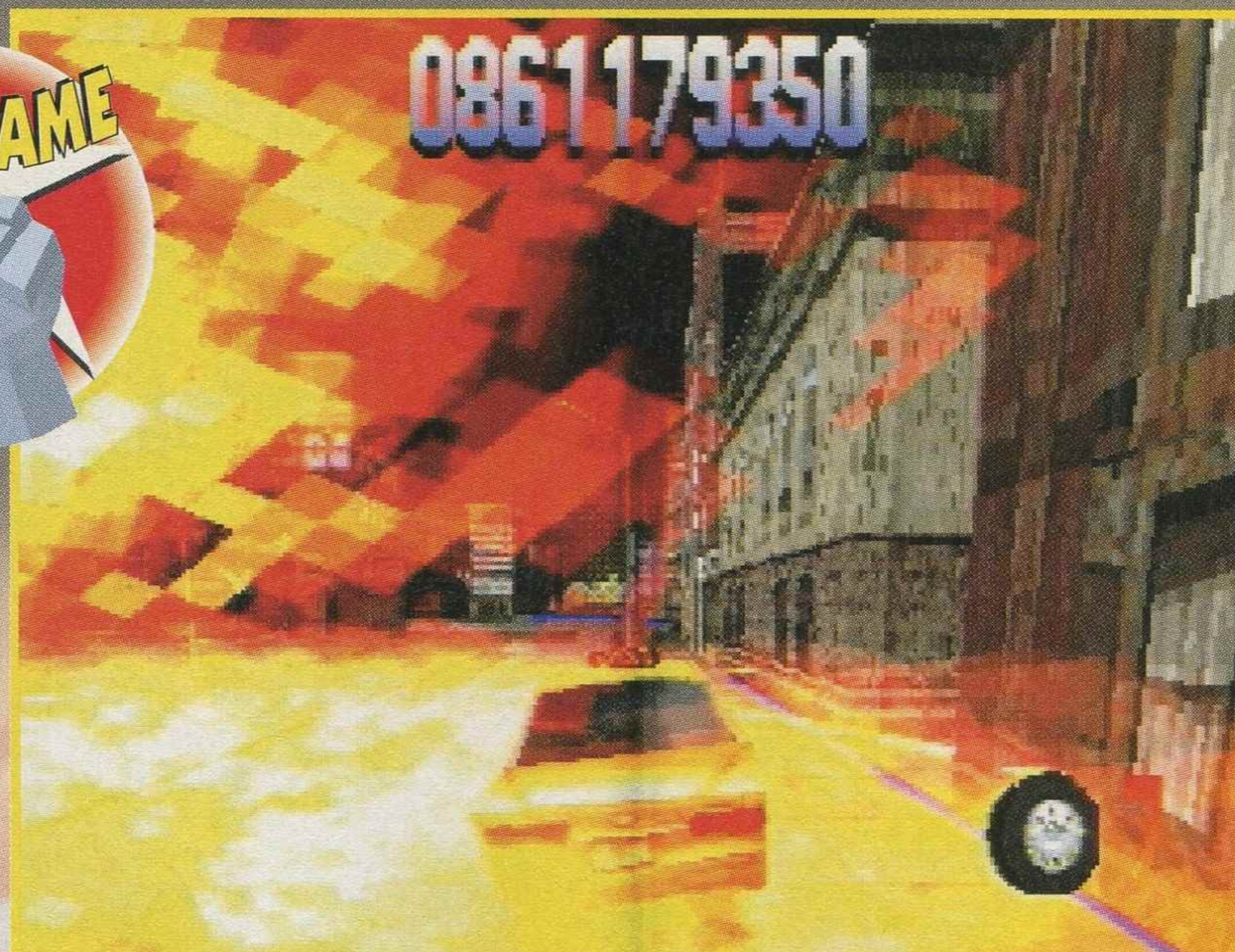




Alla guida di un taxi, regolarmente giallo, nel terzo episodio del gioco, è possibile fare quasi tutto quello che ci pare. Naturalmente, anche investire i pedoni.

di questa tendenza (pensate ai vari "Highlander", "Ritorno al Futuro", ecc.), le eccezioni, cioè le saghe costituite da una serie di titoli di effettiva qualità (come quella di "Guerre Stellari" o di "Indiana Jones", per esempio), si contano sulla punta delle dita. Piace ammetterlo, la trilogia di "Die Hard" fa parte di queste eccezioni. Meno conosciuta dal grande pubblico, ma almeno altrettanto subdola, esiste un'altra sgradevole tendenza che ci riguarda più da vicino: il fenomeno dei

"tie-in". Per chi non lo sapesse, i tie in sono quei videogiochi, prodotti su licenza della casa cinematografica (e talvolta, prodotti da team di sviluppo interni alle case stesse, come la Lucas Arts), ispirati a un celebre lungometraggio d'azione o d'avventura. Spesso infatti, a un titolo cinematografico di discreto successo, fanno seguito una serie di giochi per PC e Console a esso ispirati che, solitamente per carenze di giocabilità o di cura nella fase di sviluppo e conseguente debugging, rendono

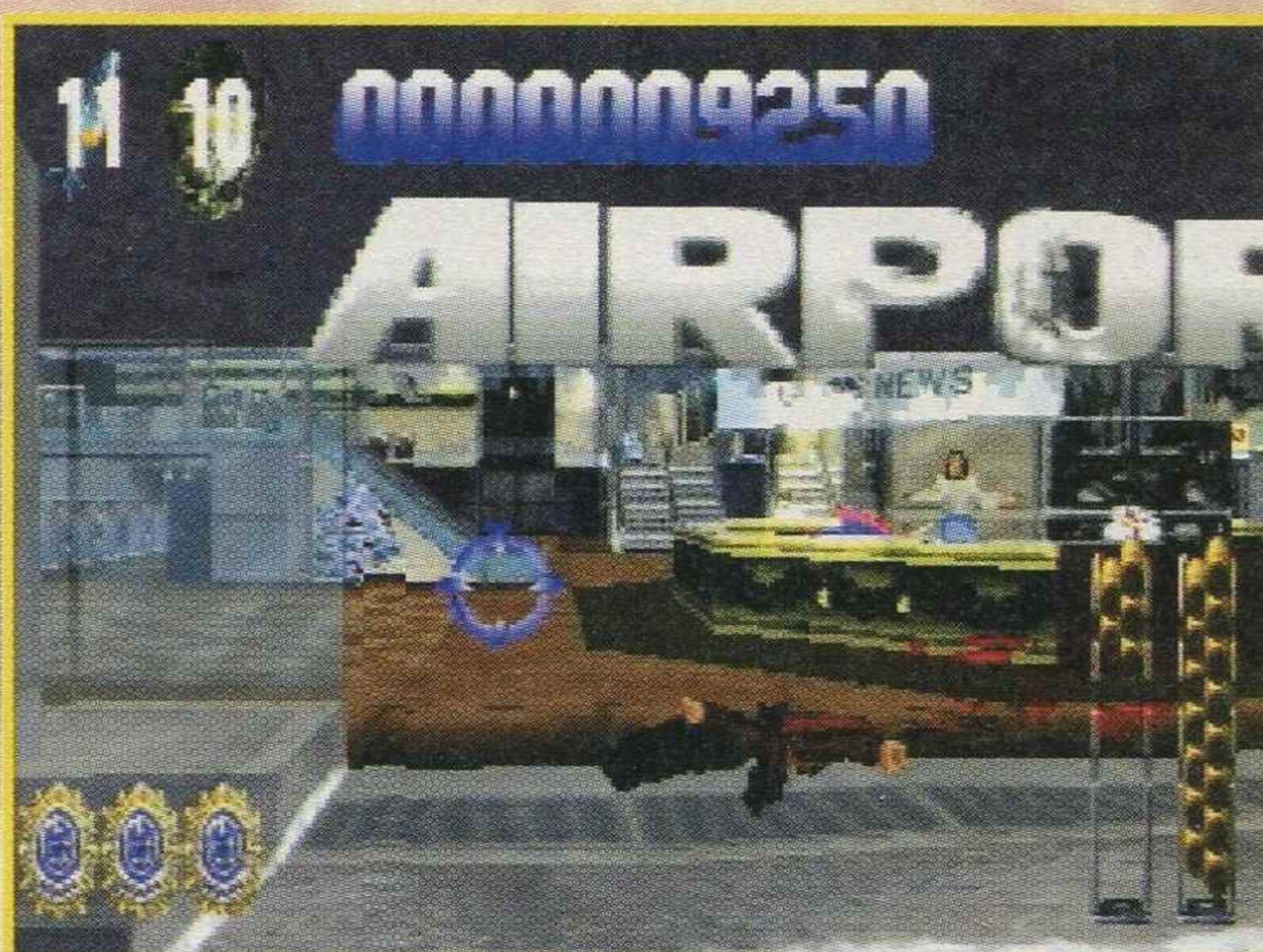
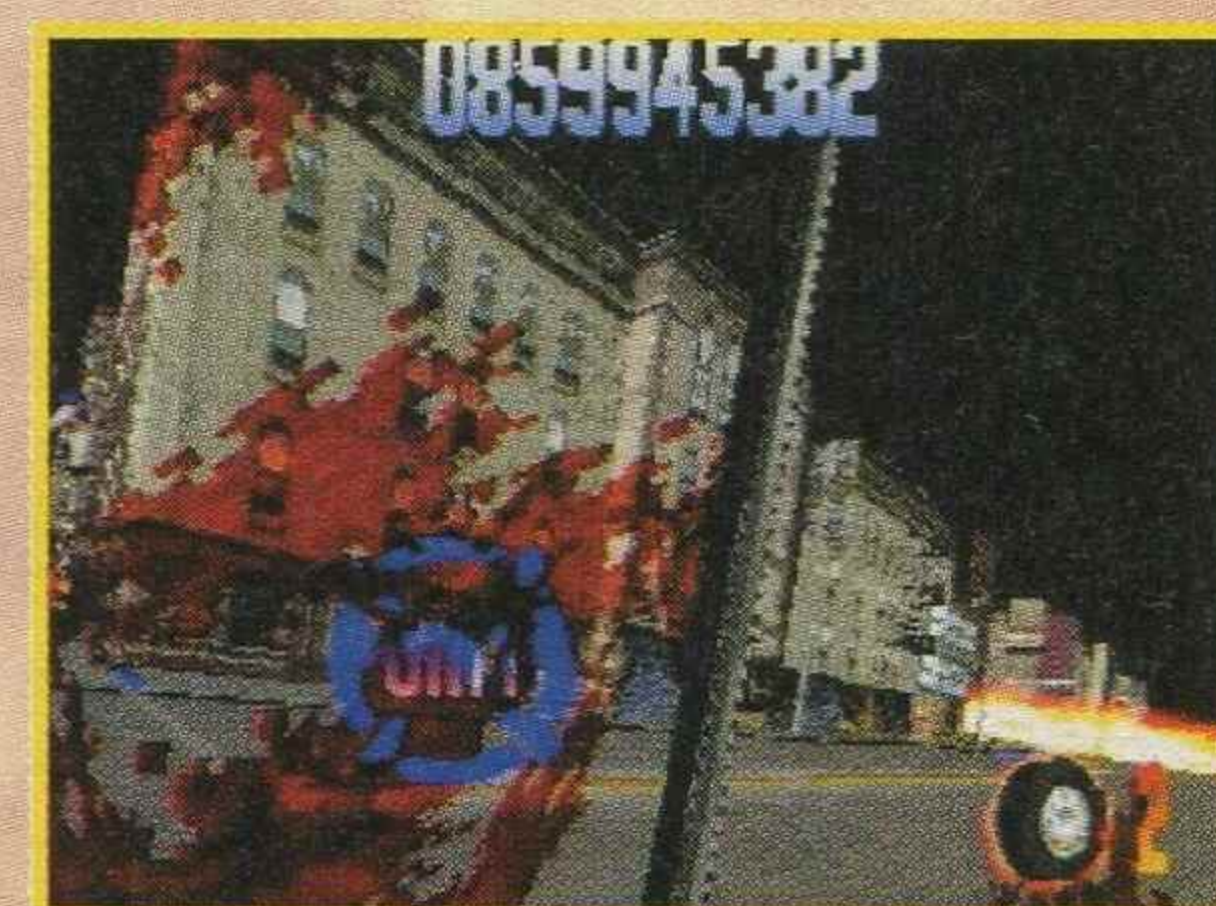


Riuscire a impedire che i micidiali ordigni del terrorista di turno "brillino", è un'impresa non da poco. Il che rende frenetica l'azione di gioco.

scarso merito al film. In questo, per nostra fortuna, *Die Hard Trilogy* non rientra in questa categoria.

Il titolo, in effetti, si presenta come una sorta di "compilation" di tre differenti stili di gioco, ognuno dei quali riferito a uno dei film che compongono la saga interpretata da Bruce Willis. In *Die Hard*, il primo episodio, vi troverete ad aggirarvi per i corridoi e le stanze del Nakatomi Plaza, un enorme grattacielo preso in ostaggio da una malvagia organizzazio-

ne terroristica. Per liberarvene, dovrete esplorare ogni angolo dell'immenso edificio eliminando, nel contempo, più terroristi che potete. Il livello si presenta come una sorta di sparatutto in 3D in cui sarete liberi di muovervi come meglio credete, un po' come nei giochi stile *Doom*, anche se, in questo caso, la visuale non è in soggettiva ma è presa da un'immaginaria telecamera posta dietro le spalle del protagonista, un paio di metri sopra di lui. La qualità grafica impiegata è stupefacente, con alcuni degli effetti speciali più belli mai apparsi su una console a 32-bit! I nemici muoiono in maniera convincente, schizzando



Lo scorrere del tempo impedisce di poter pensare lucidamente...



sangue da tutte le parti, sullo stile di *Resident Evil*. Il grattacielo è davvero enorme, e vi ci vorrà molto tempo prima che riusciate a esplorarlo tutto, a eliminare tutti i terroristi e a disinnescare la bomba nascosta al suo interno. Com'è facile aspettarsi, armi supplementari e "power-up" si sprecano, donando al gioco una patina di sadismo senza pari!

Dopo aver salvato il Nakatomi Plaza e tutti i suoi occupanti (beh, quasi tutti, ehm...), c'è giusto il tempo per correre all'aeroporto dove un'altra organizzazione criminale ha deciso di fare irruzione nella torre di controllo e minaccia di far precipitare tutti gli aerei in arrivo. In *Die Harder*, lo stile di gioco cambia, rimanendo sì uno

sparatutto, ma sullo stile del vecchio *Virtua Cop*. Il nostro John McClane (è il nome del poliziotto interpretato da Willis) si muove in maniera del tutto autonoma, ma noi possiamo controllare l'arma di cui dispone muovendo a nostro piacimento il mirino sullo schermo (in questo caso, chi dispone di un mouse sarà fortemente avvantaggiato). La cosa più divertente, oltre all'incredibile varietà di armi e di bonus di cui questo livello dispone, è che questa volta non dobbiamo più preoccuparci di non colpire vittime innocenti, ma anzi, molto spesso sono proprio quest'ultime a celare i bonus o gli armamenti più ghiotti. Come se tutto ciò non bastasse, questo livello, da solo, è molto più lungo

che non l'intero *Virtua Cop* originale ed è, visibilmente, realizzato con molta più cura.

Infine, dopo il massacro all'aeroporto, vi attende una simpatica gitarella per le vie di New York a bordo di un comune taxi! Pare infatti che il fratello del Boss che avrete (a suo tempo) liquidato al Nakatomi Plaza, sia un tantino irritato per il modo con cui avete risolto il caso e ha deciso, per vendicarsi, di disseminare la città con alcuni micidiali ordigni esplosivi, abilmente nascosti nei principali punti nevralgici della Grande Mela. Sarà vostro compito riuscire a trovarli e a disattivarli prima che esplodano, mietendo migliaia di vittime tra la popolazione civile. *Die Hard With A Vengeance*, l'ulti-

Gli effetti di *Die Hard Trilogy* sanno essere davvero incredibili.

mo episodio, è forse il titolo più divertente dei tre: lo stile è quello di un gioco di guida convenzionale, come *Ridge Racer* per intenderci, con tutti i tipici angoli di visuale comuni in questo genere di titoli, ma con un particolare che lo rende assolutamente unico... Immaginate di trovarvi per le vie di New York, nell'ora di punta, e di dover affrontare delle curve e degli incroci a tutta velocità, ora, dato che ogni secondo può essere prezioso, sarete forzatamente costretti a ignorare le normali regole di prudenza che ogni cittadino dovrebbe rispettare. E qui viene il punto divertente: i pedoni! È vero, travolgere queste povere, ignare vittime ci può costare qualche punto, ma che diavolo, è così divertente vederli ruzzolare in aria dopo l'impatto che vi sorprenderete, il più delle volte, a mirarli apposta; poco importa se il vostro parabrezza si tingerà di rosso, dopotutto, i tergicristallo serviranno pur a qualcosa, no? Tra l'altro, ci verrà offerta, in alcuni momenti, la possibilità di guidare altri veicoli quali, ad esempio, quelli della polizia, il che rende il tutto ancora più divertente. Insomma, tre grossi titoli al prezzo di uno solo, ognuno dei quali caratterizzato da una grafica, da una giocabilità e da un sonoro che potrebbero tranquillamente competere, da soli con gli equivalenti "colleghi" attualmente disponibili per questa console. Probabilmente il miglior gioco tratto da un film mai prodotto, dai tempi dell'Atari VCS ad oggi!

DIE HARD TRILOGY

A prescindere da chi acquisterà questo gioco, tutti il mondo degli utenti PlayStation dovrebbe provare un profondo debito di gratitudine nei confronti degli sviluppatori di *DHT*. Questo brillante titolo stabilisce infatti un nuovo standard qualitativo di riferimento per le future produzioni, uno standard con cui tutti i team di programmazione dovranno, forzatamente, confrontarsi. Per una volta infatti, si ha finalmente l'impressione che ogni lira spesa per l'acquisto del CD abbia effettivamente una controparte, in termini di divertimento, sul nostro piccolo schermo domestico. Ognuno dei tre sottogiochi infatti è talmente ben realizzato che avrebbe potuto tranquillamente essere venduto, separatamente, come gioco singolo e, ancora, se ne sarebbe consigliato l'acquisto: *Die Hard* è un eccellente sparatutto, *Die Harder* è forse il miglior clone di *Virtua Cop* attualmente disponibile, mentre *Die Hard With A Vengeance* è un ottimo gioco di guida secondo solo, forse, a dei capolavori del calibro di *Sega Rally* e *Wipe Out*.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ



Non si è mai vista una "compilation" di giochi così ben assortita. Ognuno dei tre sottotitoli è estremamente giocabile e avvincente

SFIDA



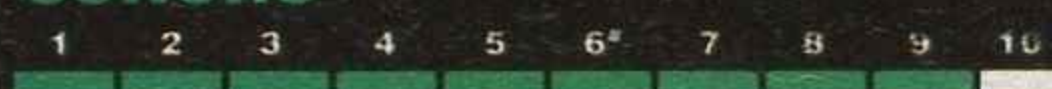
Ne passerà di tempo prima di riuscire ad aver ragione di ogni livello, e anche allora, ricomincerete volentieri da capo!

GRAFICA

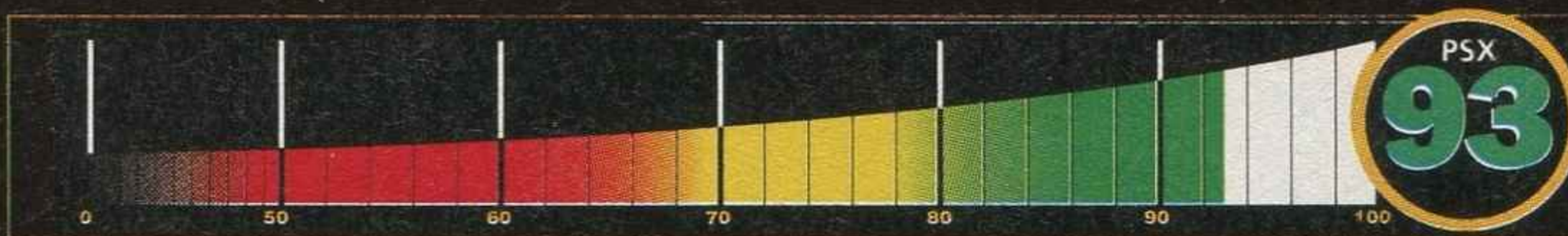


Brillante, con una sensazione di tridimensionalità assolutamente convincente e con degli effetti speciali davvero "esplosivi"!

SONORO



Decisamente buoni tutti gli effetti sonori impiegati, in particolare quelli delle esplosioni e degli spari. Ottima anche la colonna sonora di accompagnamento



SOTTO CONTROLLO



NB La configurazione dei comandi di gioco varia da livello a livello, per cui è impossibile riassumerli in un unico misero, box!

• Vordak

CAMBIA I TUOI VIDEOGIOCHI USATI



INVIACI 2
VIDEOGIOCHI USATI...
TE NE INVIEREMO
1 IN CAMBIO SENZA
ALCUNA SPESA

MEGADRIVE-SUPERNINTENDO-NEO GEO-X32-SATURN-PSX-CD ROM-3DO

ISTRUZIONI: I GIOCHI DEVONO AVERE SCATOLA E MANUALE, SPEDISCI I TUOI 2 GIOCHI (O MULTIPLI) AL NOSTRO NEGOZIO INDICANDO SU UN FOGLIO LE TUE PREFERENZE (LE PREFERENZE SARANNO PRESE IN CONSIDERAZIONE PREVIA DISPONIBILITA')

G A M E M A N I A

A VARESE TEL. 0332-285517

NOVITA' SU INTERNET: WWW.ALPHASYS.IT/GAMEMANIA

MIGLIAIA DI TITOLI DISPONIBILI VENDITA PER CORRISPONDENZA

O F F E R T E N U O V O

SONY PSX

Tekken 2	£.99.000
Project Overkill	£.99.000
Final Doom	£.99.000
Sim City 2000	£.99.000
Dark Stalkers	£.99.000
Formula 1	£.99.000

SONY PSX

Jumping Flash 2	£.99.000
Andretti Racing	£.99.000
Penny Racer	£.99.000
Blazing Dragons	£.99.000
Wipe Out 2097	£.99.000
Titan Wars	£.99.000

SONY PSX

Tomb Raiders	£.119.000
Broken Sword	£.109.000
Madden Football '97	£.109.000
On Side	£.109.000
Time Commando	£.109.000
Dragon Ball Z	£.109.000

SONY PSX

FIFA Soccer '97	£.109.000
Chessmaster 3D	£.109.000
PGA Tour Golf '97	£.109.000
Tunnel B1	£.109.000
Virgin Skys	£.109.000
Destruction Derby 2	£.109.000

SEGA SATURN

Real Boat	£.139.000
Fighting Vipers	£.129.000
Tomb Raiders	£.119.000
Nights	£.109.000
Space Hulk	£.109.000
Destruction Derby	£.109.000

SEGA SATURN

Discworld	£.109.000
Virtua Fighter Kids	£.109.000
Sega Rally	£.109.000
Puzzle Bobble 2X	£.109.000
Victory Goal '96	£.109.000
Euro '96	£.109.000

SEGA SATURN

Alien Trilogy	£.99.000
Story of Thor 2	£.99.000
Athlete King	£.99.000
In the Hunt	£.89.000
Slam&Jam '96	£.89.000
Daytona USA	£.79.000

NINTENDO ULTRA 64

Super Mario 64	£.199.000
Wave Racer	£.199.000
Street Racer	£.199.000
Star Wars	£.199.000
Pilotwings	£.189.000
MK3 Trilogy	£.189.000

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI I PREZZI SONO DA INTENDERE IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI ED I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITIMI PROPRIETARI

R I V E N D I T O R I B E N V E N U T I
GAMEMANIA VIA SACCO 14 21100 VARESE TEL. FAX 0332-285517

GAME EVOLUTION

VENDITA E NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

Largo Appio Claudio, 367-369 **M** Giulio Agricola - 00174 Roma

Tel. 06/71.58.60.95 - Fax 06/71.58.61.26

Orario 10,00 - 13,00 / 15,30 - 19,30 - Lunedì mattina chiuso



PlayStation™

P A L

ACTUA SOCCER	99
ALIEN TRILOGY	110
BUBBLE/RAINBOW	99
CRASH BANDICOOT	110
CHRONICLES OF SWORD	99
DARKSTALKERS	99
DESTRUCTION DERBY 2	Tel.
DRAGON BALL Z	99
FADE TO BLACK	110
FIFA SOCCER 96	79
FINAL DOOM	110
FORMULA 1	110
INTERNATIONAL SUPERSTAR	
SOCCER DE LUXE	Tel.
IMPACT RACING	110
INT. TRACK & FIELD	99
JUPITER STRIKE	79
KILLING ZONE	99
MOTOR TOON GP2	99
NAMCO PIECE VOL.1	110
PENNY RACER	99
PROJECT OVERKILL	99
PRO PINBALL THE WEB	99
PUZZLE BOBBLE 2	99
RESIDENT EVIL	110
RIDGE RACER REVOL.	110
TEKKEN 2	110
THUNDERHAWK 2	79
TILT	110
TIME COMMANDO	99
TOMB RAIDER	Tel.
TOSHINDEN 2	110
TOTAL NBA 96	110
TRUE PINBALL	99
TUNNEL B1	99
WHIZZ	99
WIPE OUT 2097	110
ZERO DIVIDE	85

J A P

DEAD HEAT ROAD	99
GUNDAM 2	139
HYPER RALLY	Tel.
KING OF FIGHTER 95	149
MEGATUDO 2096	Tel.
MOTOR TOON GP 2	149
OVER BLOOD	149
PSYCHIC FORCE	Tel.
SAMURAI SPIRITS 3	139
TOBAL N°1	149
VAMPIRE	149
WINNING ELEVEN 97	Tel.

U S A

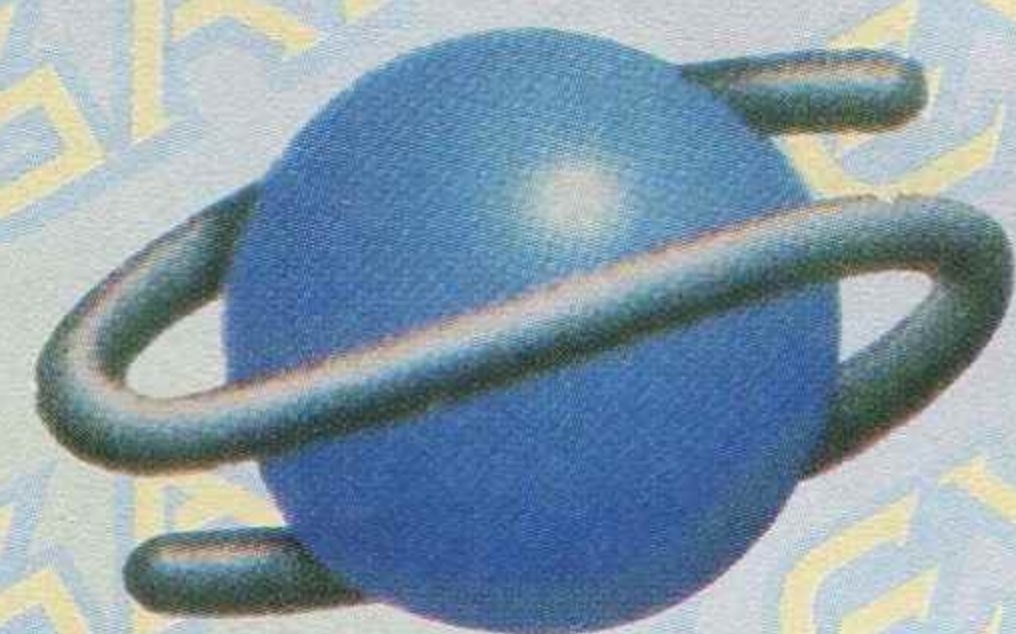
BUSTER BROS (PANG)	119
DIE HARD TRILOGY	129
EXTREME PINBALL	69
INDIPENDENCE DAY	Tel.
SKELETON WARRIORS	119
SPOT GOES HOLLYWOOD	129

MEGA DRIVE

BOOGERMAN	59
CASTELVANIA	59
CONTRA HARD CORPS	USA 59
MICKEY MANIA	JAP 59
WONDER BOY 6	JAP 59
DEVIL'S COURSE GOLF	JAP 59
NBA JAM	JAP 59
ROCKET KNIGHT ADV.	JAP 59
CLAYFIGHTER	59
DRAGON BALL Z	JAP 59
SAMURAI SPIRITS	JAP 59
OUTRUNNERS	JAP 59
SONIC SPINBALL	JAP 59
PUNISHER	59
SAILOR MOON	JAP 69
ECCO THE DOLPHIN JR	USA 69
DYNAMITE HEADDY	69
SLAM MASTERS	USA 79
VIRTUA RACING	JAP 79
STORY OF THOR	JAP 79
SONIC & KNUCKLES	JAP 79
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	79
RE LEONE	89
BATMAN & ROBIN	USA 89
COMIX ZONE	USA 99
TOY STORY	USA 99
SPOT GOES HOLLYWOOD	USA 99

SUPER NINTENDO™

KID KLOWN/CRAZY CHASE	59
SLAM MASTERS	65
SUPER TENNIS	69
VORTEX	69
SUPER METROIDS	69
DROP ZONE	69
DEMON'S CREST	79
KILLER INSTINCT & CD	79
PRIMAL RAGE	79
BATMAN FOREVER	79
MICKEY'S GREAT CIRCUS	85
TETRIS & DR. MARIO	85
JUDGE DREED	89
MARIO KART	89
MARIO ALL STARS	89
MAXIMUM CARNAGE	89
PUZZLE BOBBLE	99
EARTHWORM JIM 2	99
WILD GUNS	99
RANMA 1/2 PART 3	99



SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	119
BODY SPECIAL 264 (SEXY)	119
BUBBLE/RAINBOW	99
BUSTER BROS (Pang)	Tel.
DAYTONA USA	79
DAYTONA C.E. (Remix)	Tel.
DECATHLETE	99
DIE HARD TRILOGY	Tel.
DIGITAL PINBALL 2	139
DISCWORLD (Italiano)	119
DESTRUCTION DERBY	119
EARTHWORM JIM 2	119
FATAL FURY 3	129
FIGHTING VIPERS	139
GALS PANIC (SEXY)	Tel.
HEBEREKE POPOON	99
KING OF FIGHTERS 95	139
KRAZY IVAN	Tel.
LOADED	119
MOBILE SUIT GUNDAM	115
NIGHTS + JOYPAD	149
PUZZLE BOBBLE 2	99
SKELETON WARRIOR	119
SONIC WINGS SPECIAL	149
SPOT GOES HOLLYWOOD	Tel.
STREET FIGHTER ZERO 2	139
TOH SHIN DEN	99
TOMB RAIDER	Tel.
TOSHINDEN URA	129
TRUE PINBALL	119
ULTIMATE MK 3	129
VAMPIRE HUNTER	99
VICTORY GOAL 96	129
VIRTUA FIGHTER 2	99
VIRTUA FIGHTER KIDS	119
WORLD HEROES PERFECT	119



BLAST CORPS
CRUIS'N USA
GOLDEN EYE
KILLER INSTINCT
MARIO KART
MARIO 64
NBA HANG TIME
PILOTWINGS
STAR FOX 64
STAR WARS 64
TUROK
WAVE RACER

OFFERTISSIMA GIOCHI MEGADRIVE
50% di sconto sul prezzo dell'adattatore se compri un gioco in versione
USA o JAP se invece ne compri due l'adattatore te lo regaliamo noi!!

Telefonare per le ultime novità e titoli non in elenco!!
Tutti i prezzi sono IVA inclusa - Arrivi settimanali - I prezzi potrebbero subire variazioni
Novità d'importazione - Vendita per corrispondenza

Casa: **ELECTRONIC ARTS**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **3**

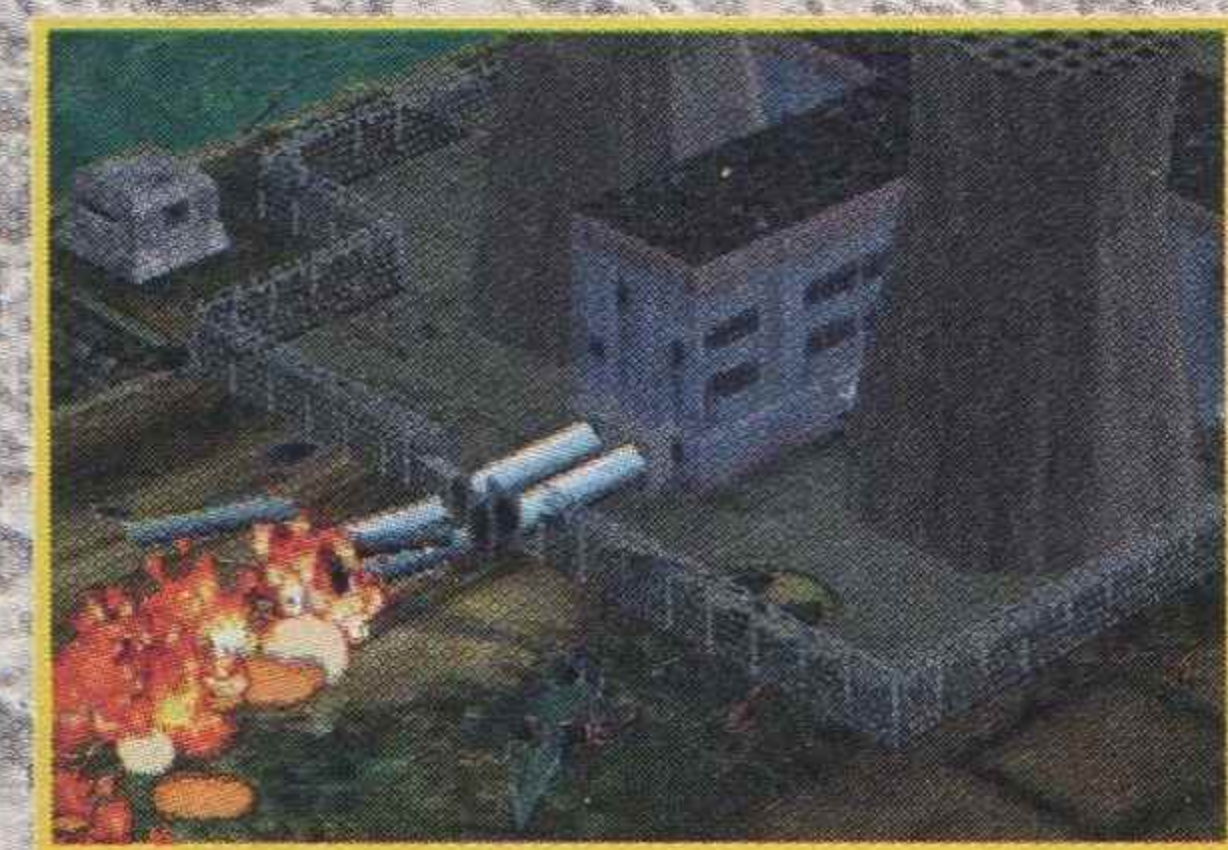
SOVIET STRIKE



Esiste un discreto numero di videogiochi, che chiamare generazione sarebbe esagerato, cresciuto con un determinato tipo di giochi. Senza dubbio, la serie *Strike* della Electronic Arts, ha tenuto a battesimo un grande quantità di appassionati del mondo delle console. Non si poteva mettere la mano sul fuoco, però c'era d'aspettarselo. La Electronic Arts ha rinnovato il rinnovabile, sfruttato la potenzialità della console della Sony e editato un titolo che è in grado di creare una nuova serie, pari, ma con ogni probabilità supe-

riore, a quella precedente. *Soviet Strike*, un irriverente richiamo ai fasti che furono dell'armata rossa, introduce i possessori della PlayStation in un ambiente fin'ora sconosciuto ai più giovani. Se si vuole cercare a tutti i costi un titolo paragonabile a questo *SS* della Electronic Arts, ci pare che *Loaded*, della Gremlin, uscito anche per Saturn, sia quello che si avvicina di più, soprattutto per la freneticità dell'azione e gli stupendi effetti di luce che accompagnano l'azione distruttiva di cui il gioco è pieno. Naturalmente, gli aspetti che lasciano a bocca aperta sono, senza possibilità di smentita, la grafica e il sonoro. Infatti, graficamente *Soviet Strike* riesce ad appagare sia l'amante degli sparatutto





Gli effetti delle esplosioni sono una delle cose migliori del gioco!



Controllare l'elicottero da combattimento, protagonista del gioco, è una cosa da bambini. I problemi cominciano quando si tratta di evitare i colpi avversari.



puri, sia chi preferisce i titoli più strategici, aspetto, quest'ultimo che è parte integrante del gioco; inoltre, le capacità sonore delle console della nuova generazione hanno permesso di sfruttare una colonna sonora che si adegua in maniera perfetta con l'azione di gioco, seguendone i ritmi.

Come risulterà familiare a tutti coloro che hanno già giocato ai precedenti episodi, a 16 bit della

serie, il gioco è suddiviso in diversi scenari, a loro volta composti da svariate missioni, per un totale che si avvicina a più di quaranta livelli. Per ogni missione ci saranno degli obiettivi principali e alcuni secondari, che dovranno essere conseguiti per poter aver accesso a quella seguente, che avrà, naturalmente, una difficoltà maggiore (niente di nuovo, insomma).

Alla guida del solito elicottero d'attacco, anche se stavolta si passa dall'altra parte della (ex) cortina, si avrà la possibilità di attaccare e, cosa più divertente, distruggere installazioni militari, aeroporti, ponti, convogli e chi più ne ha più ne metta, il tutto senza il minimo rispetto per le cose o le persone. Tuttavia, purtroppo, l'elicottero di cui siamo al comando non è invulnerabile, e sarà necessario fare attenzione ai colpi, in alcuni livelli davvero terribili, che i nemici indirizzeranno contro di noi.

Per concludere, si può dire che *Soviet Strike* è un titolo di cui si sentiva la mancanza, veloce, frenetico e decisamente piacevole da giocare. Non richiede un grande impegno a livello strategico, ma mantiene un livello di azione proprio dei migliori sparattutto, il che è tutto dire.

• *Random*



PLAYSTATION

SOVIET STRIKE

Se solo graficamente *Soviet Strike* riesce già ad appagare l'occhio, oltre che la smaniosa voglia di giocabilità di chiunque, è la realizzazione del gioco che impressiona per profondità e impostazione. È chiaro che non ci si deve aspettare (ma qualcuno lo voleva davvero?) niente di totalmente diverso rispetto ai precedenti episodi di quella che può essere definita come la serie *Strike*, però l'Electronic Arts è riuscita a realizzare qualcosa che va al di là di quello che può essere semplicemente considerato un semplice seguito. *Soviet Strike* è chiaramente un gioco della nuova generazione che riesce perfettamente, pur arricchendosi di tutti i vantaggi dei 32 bit, a mantenere quello spirito che viene richiesto, sempre di più, ai videogiochi: giocabilità, frenesia e divertimento. *SS* non difetta in nessuna di queste tre componenti, anche se non si può dire che sia un titolo imperdibile. Ricordatevi, comunque, che se il genere rientra tra i vostri interessi, non potete lasciarlo sugli scaffali.

GIOCABILITÀ



L'elicottero è immediatamente controllabile, e l'azione di gioco è mozzafiato, senza dimenticare quel tanto di strategia che lo rende impeccabile

SFIDA



Più di quaranta livelli lo rendono piuttosto vasto. Ma una volta finito sarà difficile rimettere le mani sul CD...

GRAFICA

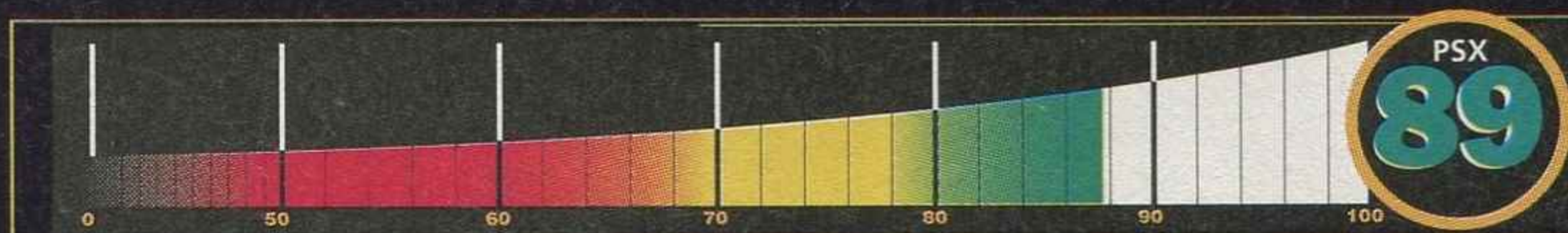


Graficamente *Soviet Strike* è da urlo. Anche se l'azione frenetica vi impedirà di notare tutti i tocchi di classe del gioco

SONORO



Sia gli effetti che la colonna sonora riescono a immergere il giocatore nel contesto del titolo



SOTTO CONTROLLO



NB: I comandi sono completamente riconfigurabili

AGIRE & PENSARE



ASTROGOMPUTER

SEGA SATURN



SATURN PAL

ATHLETE KING	99.000
BUST A MOVE 2	99.000
CASPER	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCWORLD	99.000
EXHUMED	99.000
GUN GRIFFON	99.000
IN THE HUNT	99.000
LOADED	99.000
MAGIC CARPET	89.000

SATURN JAPAN

NBA ACTION	99.000
NEED FOR SPEED	79.000
PRO PINBALL	99.000
RETURN FIRE	99.000
SHININ WISDOM	89.000
STREET FIGHTER ZERO	85.000
TOMB RAIDER	99.000
ULTIMATE M. KOMBAT	99.000
VIRTUAL ON	99.000

ACCESSORI

BAKU BAKU ANIMAL	99.000
BOXE	109.000
CHASE H.Q.	109.000
DEATH CRIMSON	119.000
FATAL FURY 3	119.000
J SWAT	119.000
NIGHTRUTH	110.000
OLIMPIC SOCCER	119.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	109.000
VIRTUAL FIGHTER KIDS	115.000
WORLD HEROES PERFECT	119.000

ACCESSORI

ADATTATORE	69.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	139.000
MEMORY CARD	65.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINAL	65.000
PAD SONY GUN+V. COP	129.000

CENTRA L'OFFERTA!

DAYTONA 69.000

DARK LEGEND 79.000

DARK SAVIOUR 99.000

DECATIFLITE 98.000

DRAGON BALL Z LEGEND 95.000

FATAL FURY REAL BOUT 129.000

FIGHTING VIPERS 109.000

ACCESSORI

GUARDIAN HEROES	59.000
HANG ON GP	79.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	69.000
SEGA RALLY	69.000
S. FIGHTER ZERO 2	115.000
TETRIS PLUS	95.000
THE KING OF FIGHTER 95	99.000
VAMPIRE HUNTER	65.000
VICTORY GOAL 96	69.000
VIRTUAL FIGHTER 2	60.000
VIRTUAL FIGHTER REMIX	49.000

SONY PLAYSTATION

PSX PAL

BLAM MACHINEHEAD	95.000
BUBBLE BOBBLE	95.000
BURNIN ROAD	95.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	95.000
DAVIS CUP TENNIS	95.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
FINAL DOOM	95.000
FORMULA 1	99.000
FADE TO BLACK	95.000

PSX USA

GALAXIAN 3	89.000
IMPACT RACING	99.000
MONSTER TRUK	99.000
ON SIDE SOCCER	99.000
PENNY RACER	99.000
PETE SAMPRAS TENNIS	99.000
RESIDENT EVIL	99.000
RETURN FIRE	95.000
SIM CITY 2000	99.000
SPACE HULK VOTBA	95.000
TEKKEN 2	99.000

PSX JAPAN

MOTOCROSS X	99.000
NITOH TOSHINDEN	99.000
OVER DRIVIN	99.000
PSYCHIC FORCE	99.000
SAMURAI SHODOWN 3	125.000
SONIC WING SPECIAL	110.000
STEEL DOOM	149.000
STREET FIGHTER ZERO II	139.000
TOBAL	135.000
TOMB RAIDER	135.000
TOSHINDEN 2	130.000

NINTENDO ULTRA 64



GOLDEN EYE	TELEF.
GUERRE STELLARI	TELEF.
MARIO KART	TELEF.
KILLER INSTINCT	TELEF.
KIRBY AIR ADVENTURE	TELEF.
TURBOCK	TELEF.
ULTRA DOOM	TELEF.
WAVE RACER	TELEF.

SUPER OFFERTA
ULTRA 64 - JAP
+ SUPER MARIO WORLD
L. 799.000



ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BATMAN FOREVER	89.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
EMPIRE STRIKES BACK	79.000
F-ZERO	59.000
F-1 ROC 2	69.000
FATAL FURY 2	59.000

ACCESSORI

FATAL FURY SPECIAL	89.000
ILLUSION OF GAIA	69.000
INDIANA JONES	79.000
JUDGE DREED	79.000
JUNGLE BOOK	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
M. ANDRETTI INDY CAR	79.000
MARIO KART	79.000

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

ADAMS FAMILY	35.000
ALIEN 3	35.000
AYRTON SENNA GP	39.000
CHOPFLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000

TITOLI

BATMAN E ROBIN	79.000
DISNEY COLLECTION	69.000
EXO SQUAD	109.000
FIFA 96	79.000
GARDFIEL	49.000
MICRO MACHINE 96	79.000
NBA JAM T.E.	98.000
NHL 97	95.000

MEGA DRIVE

P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	95.000
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POWER RANGERS	99.000
REVOLUTION X	49.000
RANGER X	69.000
REAL MONSTER	69.000
ROAD RASH II	45.000



SONY PLAYSTATION+CD DEMO
L. 419.000
 PLAYSTATION UNIVERSALE (EURO./USA./JAP)
L. 549.000



SUPER NINTENDO (PAL)
TELEFONARE
L. 489.000



SATURN EURO./USA.-CD DEMO
L. 449.000
 SATURN JAP.+V. FIGHTER REMIX
L. 489.000



ECCEZIONALE NOVITA
GAME BOY POCKET
 VARI COLORI
L. 129.000



GAME BOY (COL.)
L. 99.000
MEGA DRIVE II
L. 169.000



SEGA NOMAD
L. 349.000
GAME GEAR + 4 GIOCHI
L. 199.000



SATURN ENFORCER
L. 49.000
SCART CABLE
L. 35.000



HORIPAD SS
 PER SATURN
L. 39.000



ADATTATORE SATURN
L. 45.000
 DISPONIBILI ADATTATORI
 PER SONY PSX
TELEFONARE
L. 129.000



VOLANTE
 PER
SEGA SATURN
L. 129.000



VOLANTE + CAMBIO
 + PEDALIERA
 PER SONY PSX
L. 145.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA (06) 78.61.74 (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLE E GIOCHI
 VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLE • PREZZI IVA COMPRESA

SPARATUTTO

Casa: **SEGA**

N°Giocatori: **1**

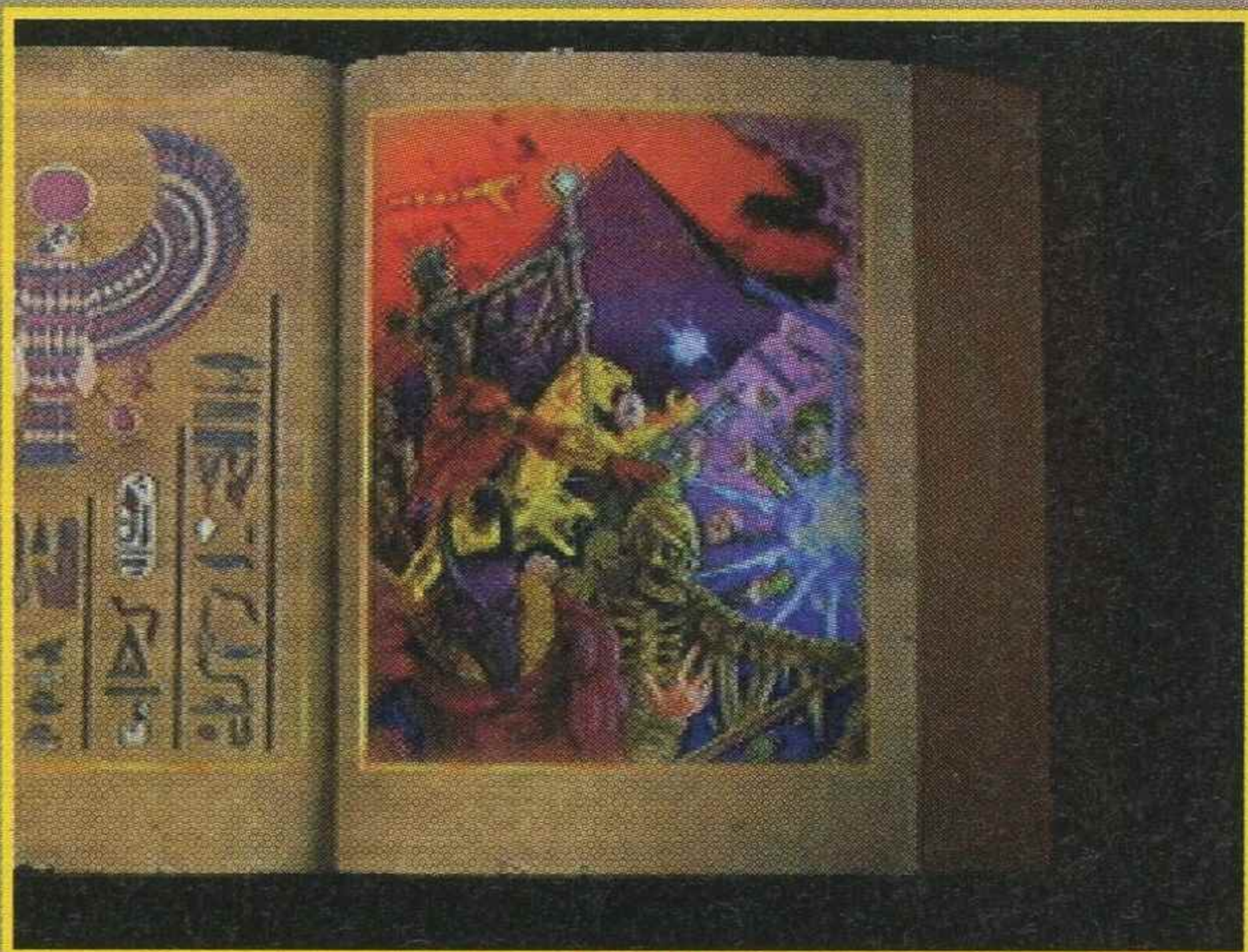
Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **3**

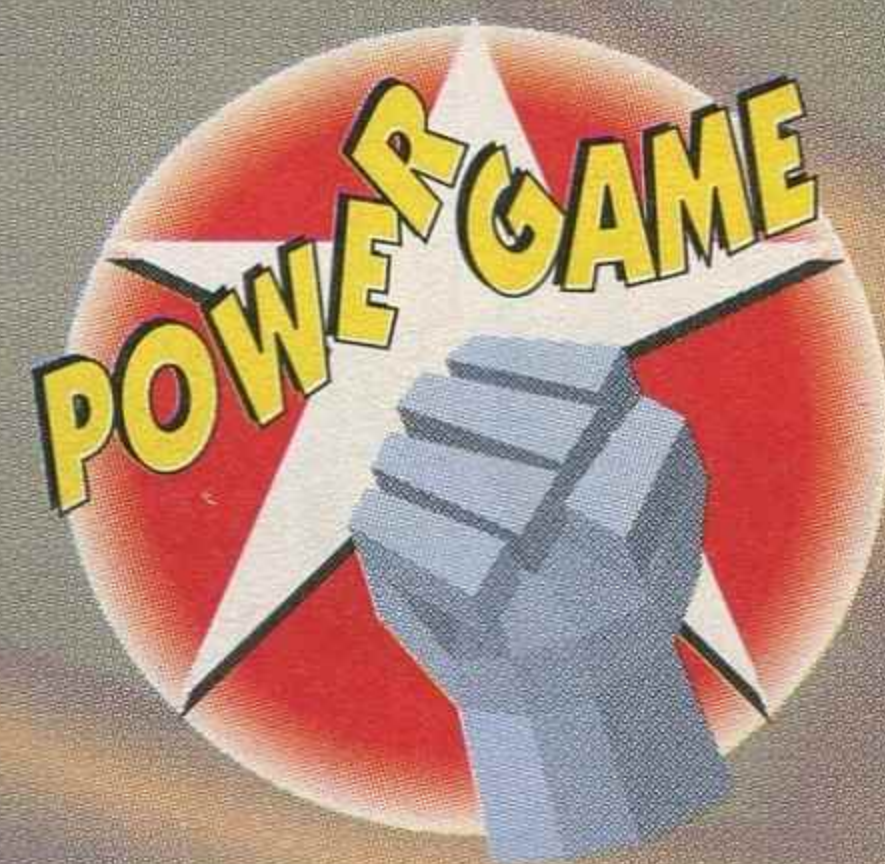
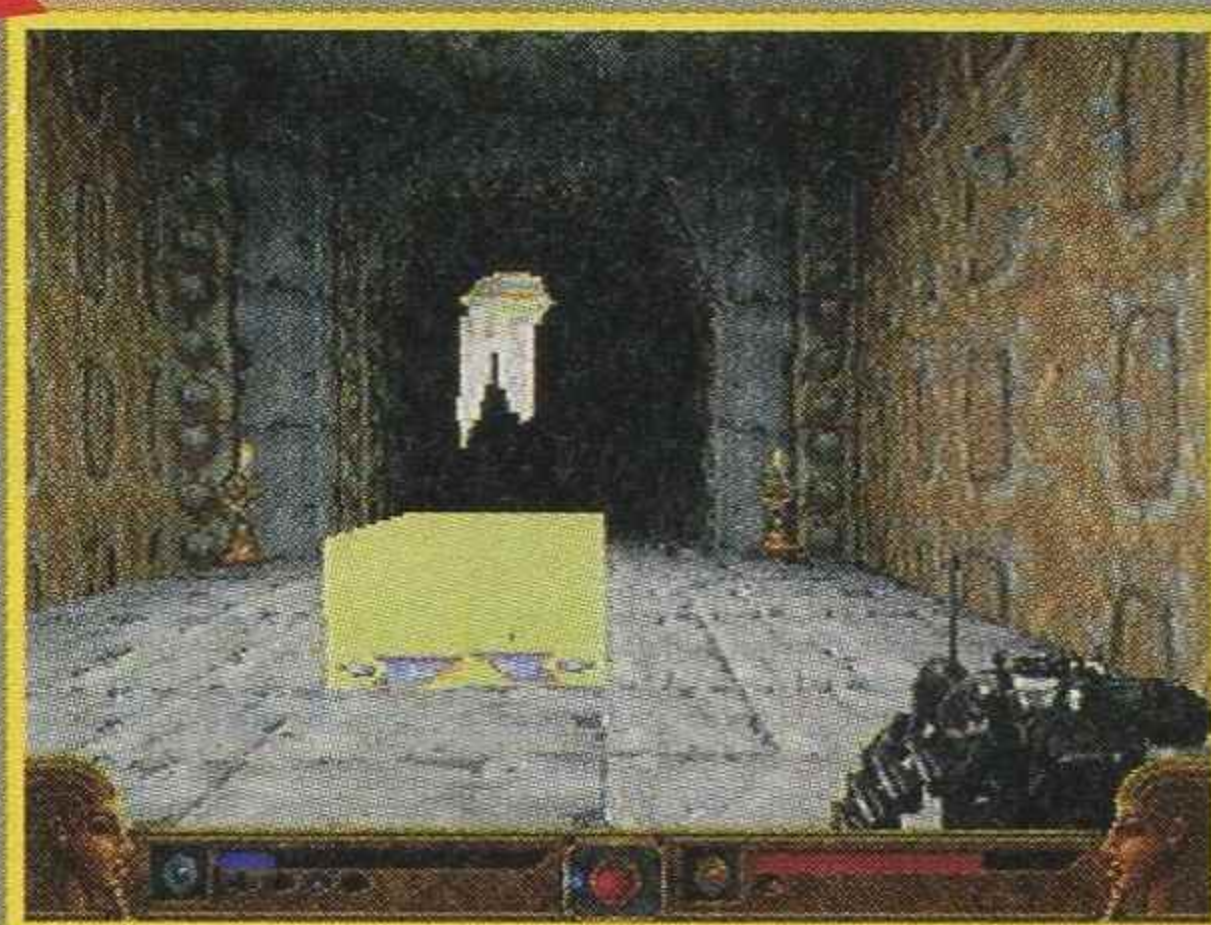


Probabilmente, se domandate quale sia il genere arcade più amato dai possessori di PC, la risposta cadrebbe su quello degli sparatutto 3D in stile

Doom. Il titolo della id Software, portato su PlayStation e tra poco anche su Saturn, è stato una vera e propria pietra miliare nella storia dei videogiochi ed è stato il prodotto che ha dato il via alla conversione di questo genere anche su console (la sua prima uscita risale al lancio del Megadrive 32X e, successivamente, su Super Nintendo). Ovviamente, un gioco di questa portata non poteva far altro che generare un gran numero di imitazioni, più o meno innovative, tra cui, su console, quella degna di maggior nota è sicuramente *Alien Trilogy*, apparso su entrambe le macchine a 32 bit. *Exhumed*, sviluppato dalla Lobotomy Software sotto marchio BGM Interactive, appartiene al genere dei cloni di *Doom*, ma possiede una tale quantità di potenzialità, che definirlo in questo modo appare senza dubbio estremamente riduttivo. L'ambientazione scelta si distacca del tutto dai filoni fantascientifico e fantasy, normalmente usati per questo genere di giochi, utilizzando invece come fonte di ispirazione le leggende egizie. Tutto questo in un incredibile incrocio temporale: la vicenda si ambienta, infatti, ai giorni nostri nella valle di



Exhumed



Quando troverete il cammello potrete cambiare livello e salvare il gioco.

Una volta trovato un artefatto, Ramsete vi darà la posizione del prossimo.

Prima di poter recuperare il terzo artefatto, dovrete sconfiggere questo orrore nell'arena di Seth. Fate attenzione ai suoi salti, possono immobilizzarvi.

Karnak, in Egitto, dove una misteriosa entità aliena ha rievocato le forze magiche del tempo dei faraoni, assoggettando e schiavizzando tutti gli esseri umani nella zona. Il protagonista, un uomo che appartiene a un gruppo di mercenari mandato sulla zona a investigare, è l'unico sopravvissuto allo schianto dell'elicottero che stava trasportando il suo team; ora è solo e deve cercare di sconfiggere le malefiche forze che infestano l'antica valle dei Faraoni. L'avventura comincerà, dunque, dalla tomba del faraone Ramsete, che rappresenterà il vostro unico alleato nel gioco e che vi fornirà tutti i consigli necessari per il compimento della vostra impresa. Tutto lo svolgersi del gioco ruota intorno al ritrovamento di sei potenti artefatti, in grado di conferirvi i poteri necessari per affrontare le forze malvagie. Ogni volta che raccoglierete uno di questi artefatti, infatti, potrete godere di un nuovo potere speciale che vi permetterà di raggiungere zone in precedenza inaccessibili. Una delle caratteristiche di *Exhumed* è proprio quella di non possedere una trama lineare: in pratica, una volta completato un livello non è detto che non dobbiate tornarci in un secondo tempo (in genere dopo aver raccolto un artefatto) per trovare delle uscite o dei bonus che prima vi erano preclusi. Una



I ragni non sono dei temibili avversari, ma non lasciateli avvicinare, ne paghereste velocemente le conseguenze.



Prima di poter entrare in acqua senza morire dopo pochi secondi, dovrete trovare il secondo artefatto.



comoda mappa, infatti, mostrerà per ogni locazione un numero variabile di frecce, che ne indicano le uscite, ed è quindi facile (nel caso non bastino i consigli di Ramsete) sapere quale livello dovrete nuovamente esplorare. Dal punto di vista del sistema di gioco, *Exhumed* non si distacca molto dal genere classico e, con la solita visuale in soggettiva, il protagonista potrà compiere un buon numero di azioni come saltare, guardarsi intorno, sparare e nuotare (solo dopo aver raccolto l'apposito artefatto) e molto altro ancora. Tutto questo gli sarà utile sia per superare le trappole e gli ostacoli posti nei livelli, sia per eliminare le numerose creature che infestano la valle di Karnak: inizialmente, si tratterà di

QUESTIONE DI PALLE

Distruggendo i nemici o le particolari anfore che incontrerete lungo i vari livelli, potrete ottenere quattro diversi tipi di bonus.

SFERA BLU



Vi verrà fornita in due dimensioni differenti. Serve per ripristinare le munizioni del vostro armamento. Ricaricherà

esclusivamente l'arma che avrete in uso al momento in cui la raccoglierete.

SFERA ROSSA



Anche questo bonus apparirà in due formati differenti. La sua funzione è quella di ripristinare la vostra energia vitale perduta. Naturalmente,

non potrete raccoglierla se sarete già al massimo.

SFERA VIOLA



È un bonus temporaneo che aumenta il volume e la rapidità di fuoco delle vostre armi. Una volta raccolto sarà influenzato tutto

l'arsenale in vostro possesso.

SFERA VERDE



Come la sfera viola ha un effetto solamente temporaneo. Vi rende totalmente invisibili alle creature nemiche, permettendovi di non essere attaccati da esse, a meno

che non siate voi i primi a colpire.



Per mantenere un certo realismo, in acqua non potrete utilizzare armi da fuoco. Per massacrare questi insidiosi piranha dovrete usare la spada o le bombe.



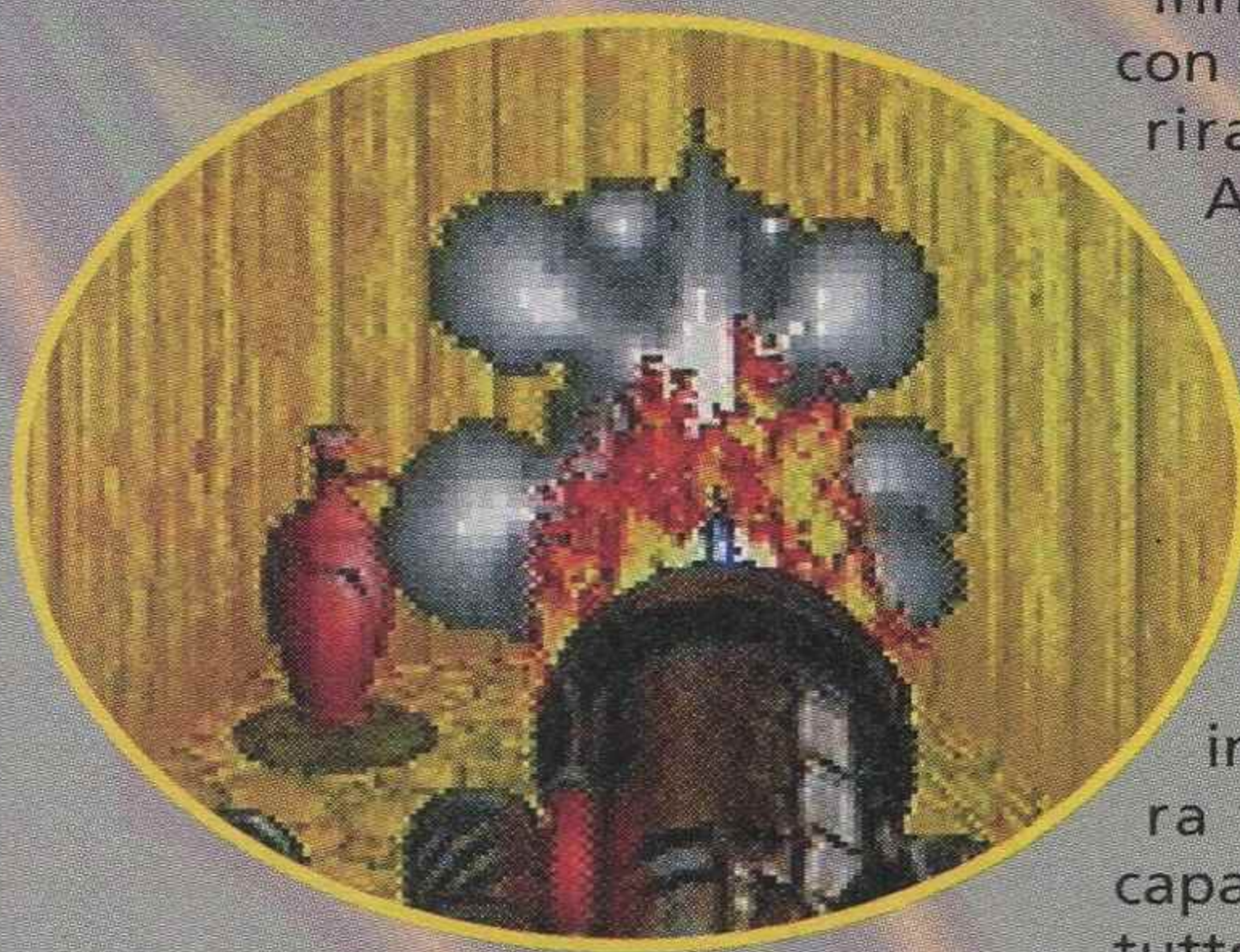
Per aprire queste porte sono necessari i simboli corrispondenti, spesso non li troverete alla prima visita di un livello, ma solo dopo aver trovato il giusto artefatto.



Contro le mummie, il lanciafiamme si rivelerà l'arma più efficace.



In *Exhumed* non mancheranno certo i classici interruttori per aprire le porte.



"innocui" ragni e di falchi, ma con il procedere del gioco appariranno incarnazioni del dio Anubi o potenti maghi mummificati in grado di scagliarvi addosso mortali dragoni di fuoco. Il vero punto di forza di *Exhumed* non si trova, però, nella struttura di gioco (che non presenta nulla di particolarmente innovativo), ma nell'atmosfera tetra e opprimente che è capace di creare, merito soprattutto delle geometrie dei livelli, talmente complesse da richiedere esplorazioni molto approfondite, e dell'impressionante grafica. Questo titolo è, infatti, il primo gioco per Saturn a mostrare degli effetti di illuminazione in tempo reale di qualità eccelsa, il tutto a una velocità incredibile, quasi impensabile. Se amate questo genere, *Exhumed* è sicuramente un acquisto che non potete farvi sfuggire, mentre se non ne siete molto attratti, potreste scoprire le sue reali potenzialità con questo titolo dalla qualità veramente notevole.

• Air

EXHUMED

Dopo aver visto, il mese scorso, l'uscita dell'ottimo *Alien Trilogy* in versione Saturn, sembra davvero incredibile che, in un tempo così breve, faccia la sua apparizione un secondo sparattutto in 3D di tale livello tecnico. Certo *Exhumed* non brillerà per l'originalità dello stile di gioco, ma ciò che lo rende davvero un titolo meritevole è l'interpretazione che ne è stata data, accanto a una realizzazione tecnica mai vista su Saturn. L'atmosfera evocativa, generata da musica e grafica, il senso di coinvolgimento e la necessità di qualcosa di più di un semplice "trova il nemico dietro l'angolo e terminalo" sono caratteristiche importanti in un prodotto di questo genere ed *Exhumed*, senza eccezioni, le possiede tutte. Unite a tutto questo un utilizzo delle fonti di luce mai visto finora sulla console Sega e otterrete un titolo che non dovete assolutamente lasciarvi sfuggire, anche se già possedete *Alien Trilogy*, a cui questo gioco sembra davvero superiore.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ **P**

SATURN

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Perfetto da controllare e il sistema di comando è estremamente pratico da utilizzare

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Alcuni livelli vanno ripetuti più volte per accedere a zone impossibili da raggiungere in precedenza, inoltre, trappole e mostri saranno in agguato a ogni angolo

GRAFICA

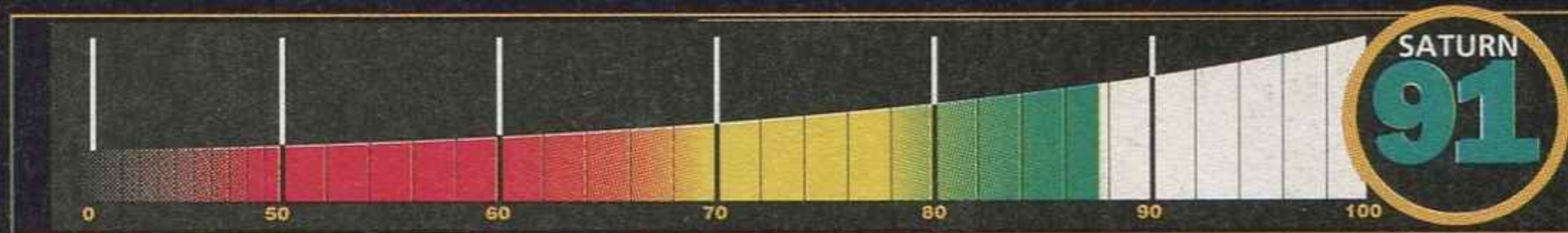
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ben definita e ricca di ottimi effetti di luce. Veramente incredibile la velocità a cui tutto si muove

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un altro grande aspetto del gioco: le musiche ricreano un'atmosfera davvero coinvolgente

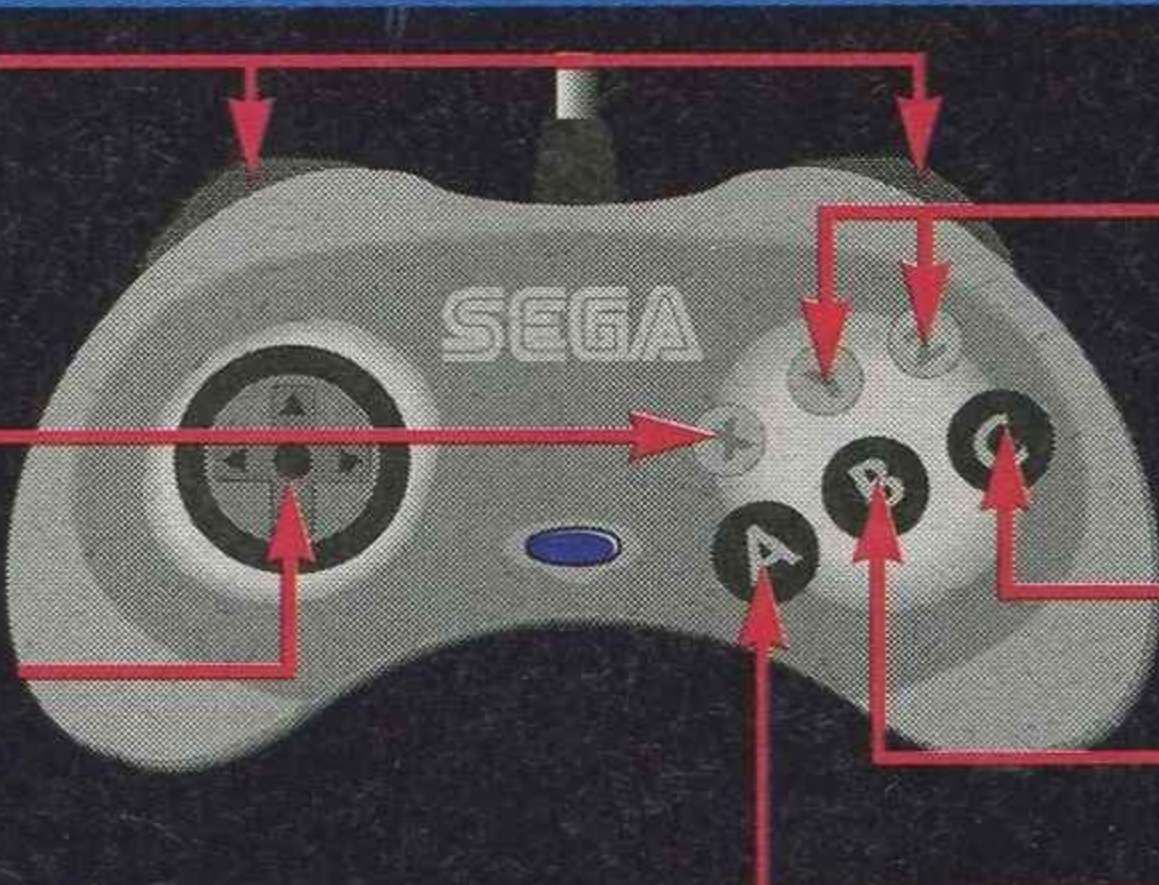


SOTTO CONTROLLO

Per spostarsi lateralmente a sinistra e a destra

Per guardare in giro

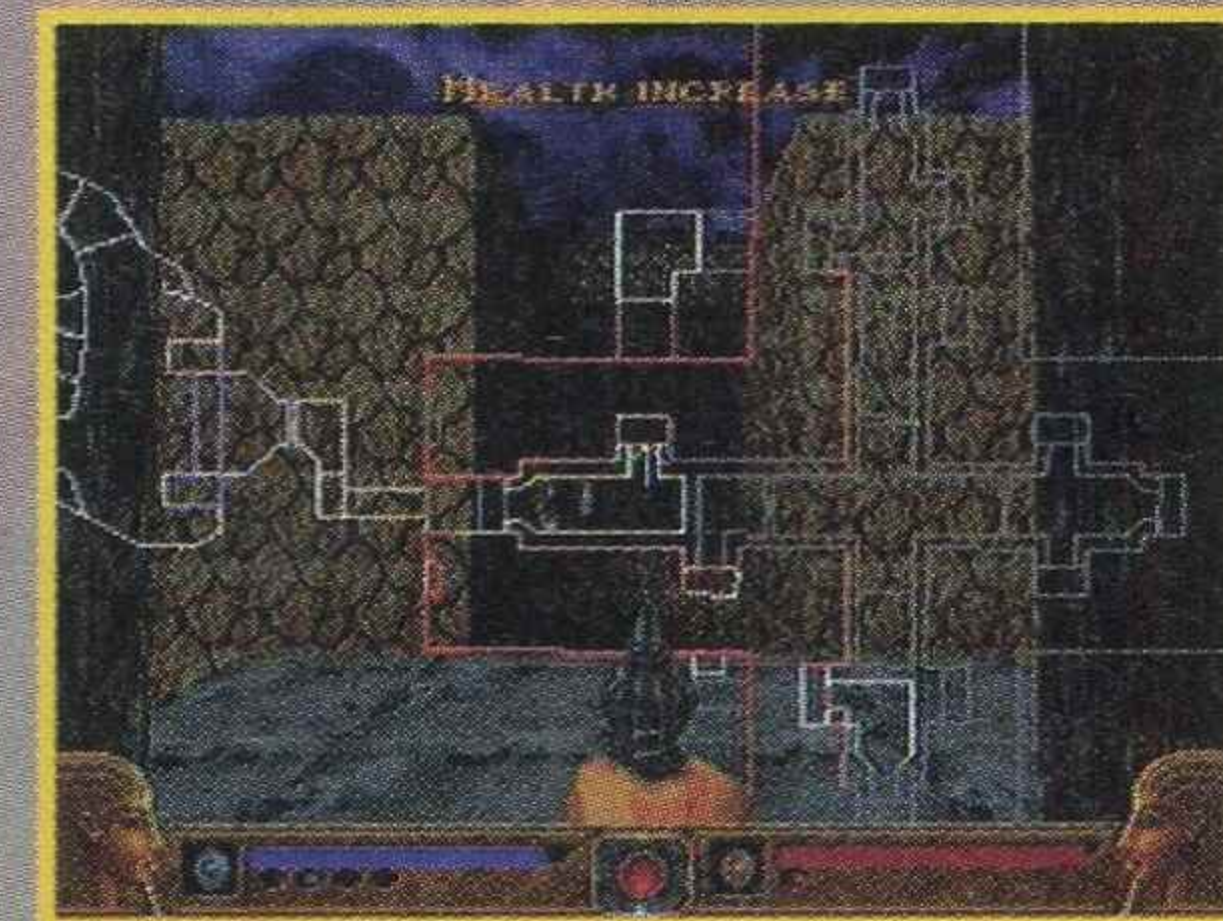
Per muovere il protagonista



Per cambiare arma

Per aprire le porte
Per saltare e nuotare

Per sparare



Per i labirinti più complessi potrete utilizzare la mappa in sovrapposizione.

ARCA GAMES

Via Trieste, 13 20064 GORGONZOLA (MI)
TEL.02/9513570 (3 linee r.a.)

SONY PLAYSTATION

RETURN FIRE	£.99.000
FINAL DOOM	£.89.000
WILLIAMS ARCADE	£.79.000
TIME COMMANDO	TELEF.
AIR COMBAT	£.99.000
FADE TO BLACK	£.99.000
DEFCON 5	£.77.000
RAYMAN	£.94.000
RIDGE RACER REVOLUTION	£.92.000
PGA TOUR GOLF 96	£.95.000
WIPE OUT 2097	TELEF.
FIFA SOCCER 96	£. 77.000
KING OF FIGHTERS 95	£.115.000
FORMULA 1	£.99.000
DRAGON BALL Z	£.99.000
WARHAWK	£.95.000
LOADED	£.85.000
TEKKEN 2	£.99.000
STARFIGHTER 3000	£.89.000
TOP GUN	£.95.000
INTERN. SUPERSTAR DELUXE	TELEF.
DAVIS CUP TENNIS	£.95.000
KRAZY IVAN	£.85.000
TOTAL NBA	£.95.000

SONY PLAYSTATION
£.449.000

VOLANTE + PEDALIERA
£.139.000

GAME BOY
£.99.000

FANTASTICA OFFERTA!
3 DO GOLSTAR
+ 3 GIOCHI
£.250.000

Giochi per 3DO da £.35.000 telefona per ricevere gratuitamente il listino

SEGA SATURN

CASPER	EUR	£. 85.000
IN THE HUNT	EUR	£. 85.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	EUR	£. 85.000
EURO 96	EUR	£.109.000
FIFA 96	EUR	£. 85.000
FATAL FURY 3	JAP	£. 94.000
NHL POWER PLAY HOCKEY 96	USA	£. 95.000
ALIEN TRILOGY	USA	£. 93.000
HANG ON GP	USA	£. 85.000
STREET FIGHTER ZERO 2	TELEF.	
ROAD RUSH	USA	£. 85.000
NEED FOR SPEED	EUR	£.115.000
TOMB RAIDER	EUR	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	USA	£. 89.000
THE D	JAP	£. 75.000
WIPE OUT	USA	£. 95.000
KING OF FIGHTERS 95	JAP	£.109.000
DRAGON BALL Z LEGEND	JAP	£. 95.000
VICTORY GOAL 96	JAP	£. 95.000
NIGHTS + PAD	USA	£.149.000
VIRTUAL VOLLEYBALL	JAP	£. 90.000
WARRIOR OF FATE 2	USA	£. 95.000
VIRTUA RACING	USA	£. 95.000
DISCWORLD	EUR	£. 99.000
EARTHWORM JIM 2	USA	£. 85.000
DARIUS II	EUR	£. 95.000
X-MEN 2	USA	£. 83.000
BOTTOM OF THE 9TH	USA	£. 89.000
WAR SONG III	JAP	£.109.000
F1-CHALLENGE	USA	£. 79.000
AFTER BURNER II	JAP	£. 79.000

SEGA SATURN
+ VIRTUA FIGHTER
£.499.000

GAME GEAR
£.199.000

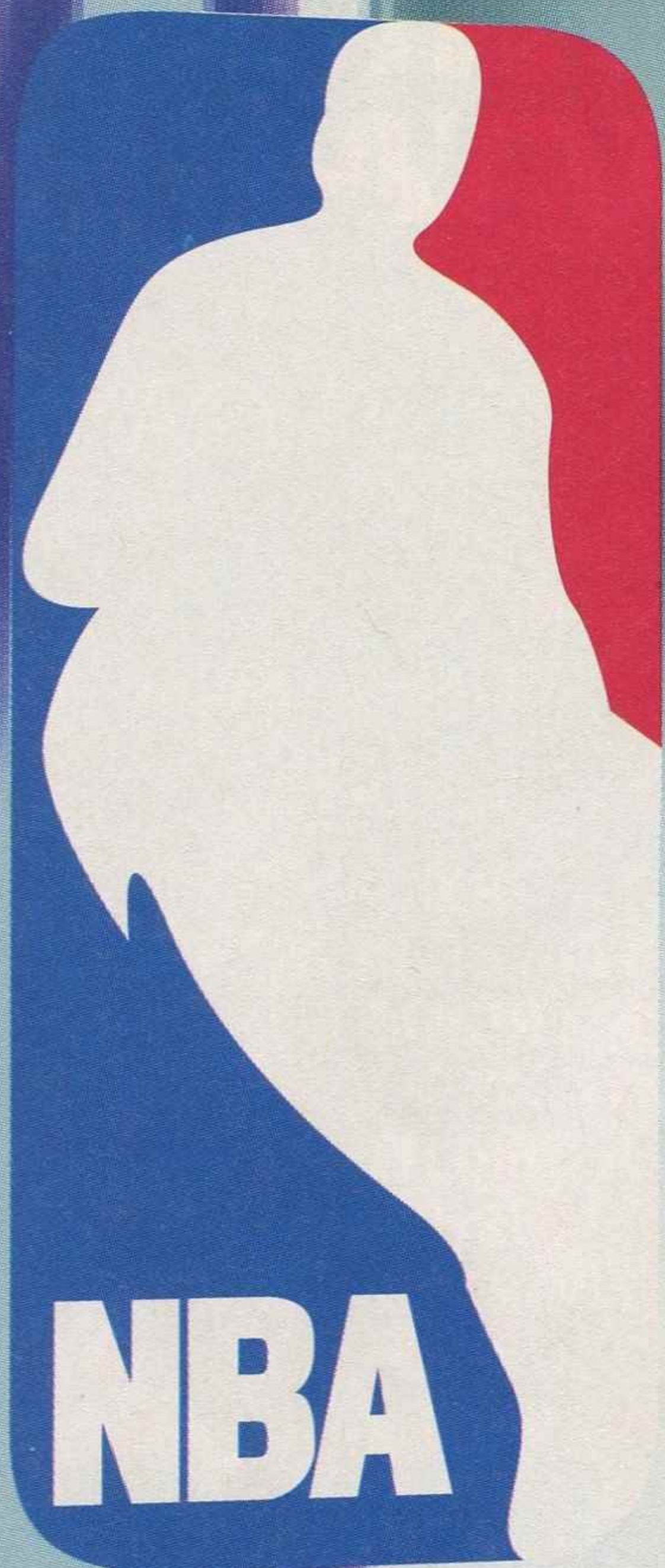
Disponibili giochi per:
MEGA DRIVE, GAME GEAR
GAME BOY e SUPERNES

Casa: **ELECTRONIC ARTS**

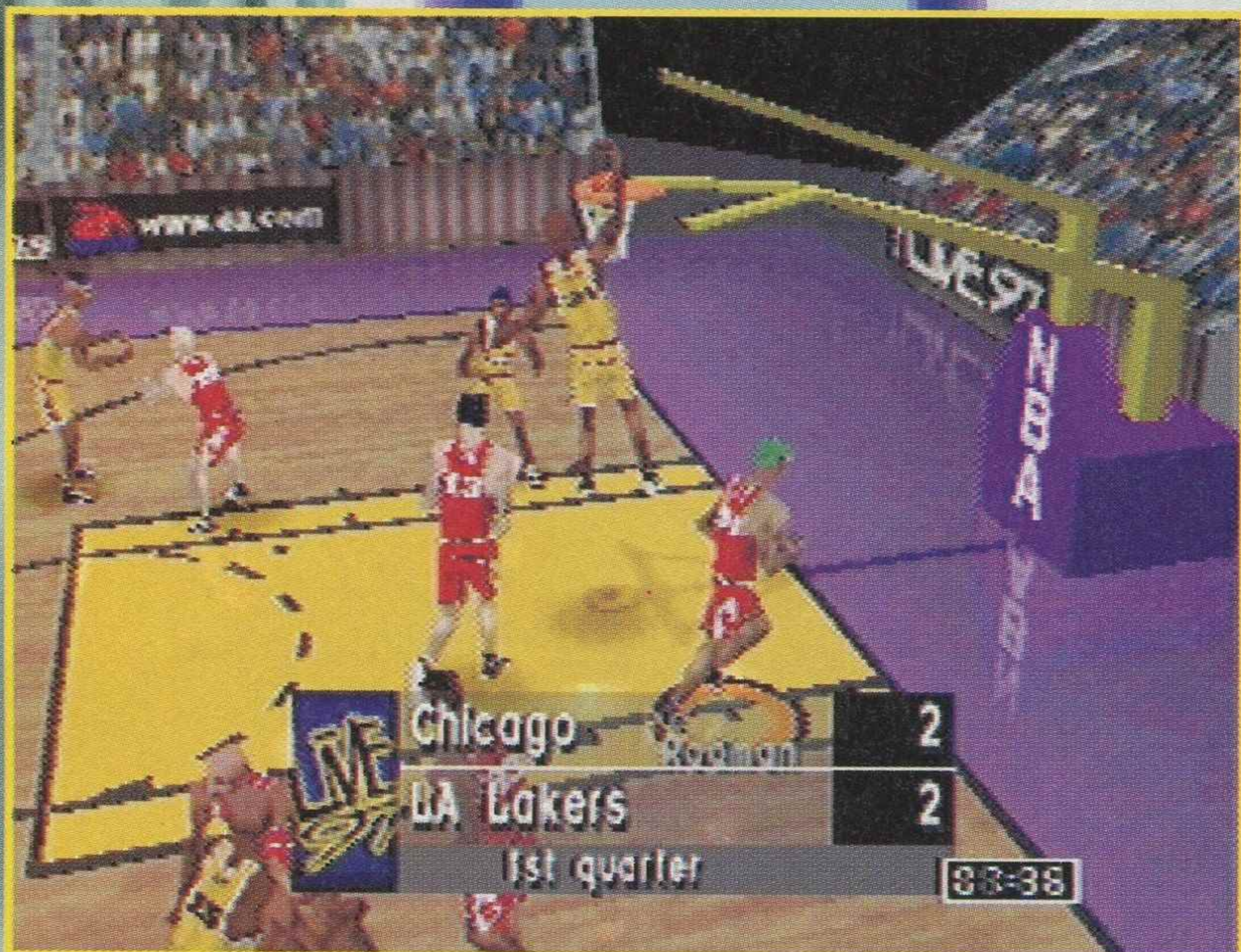
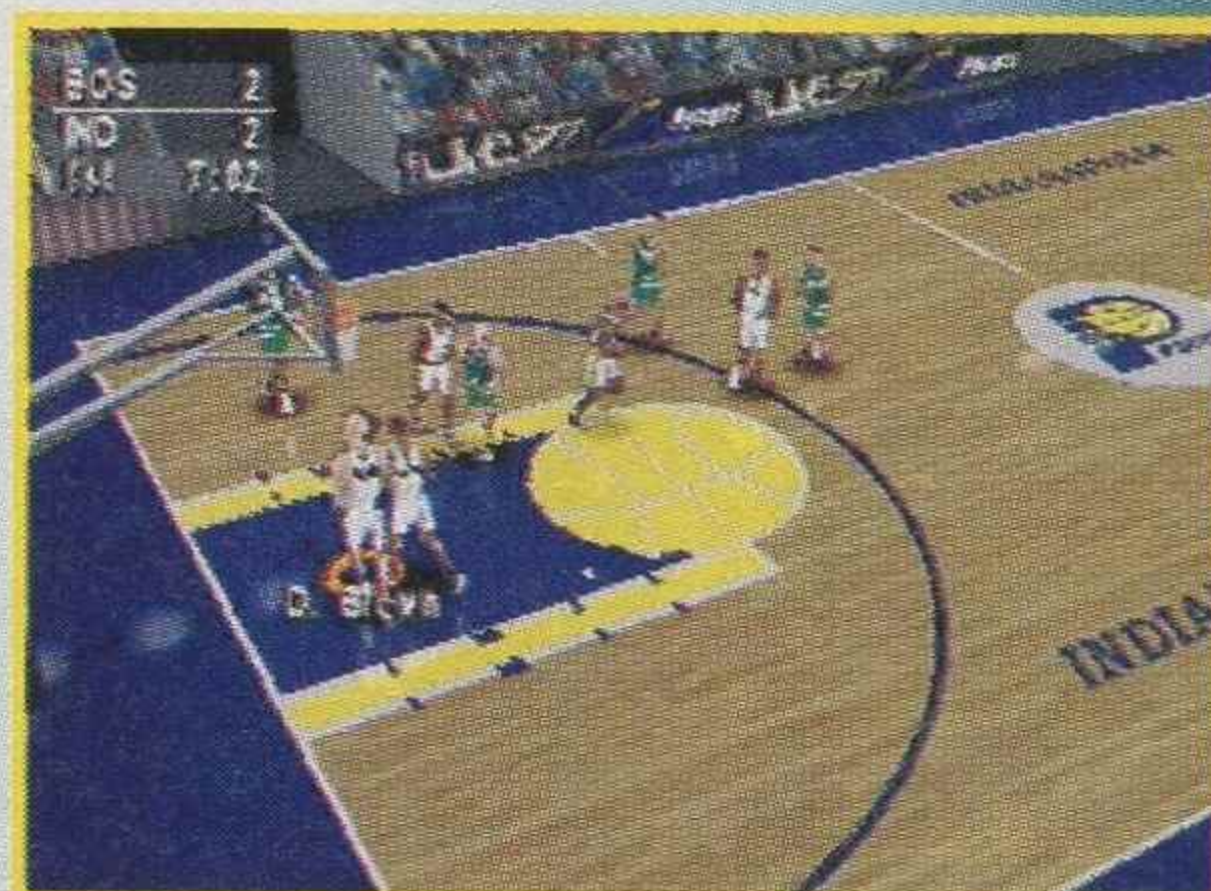
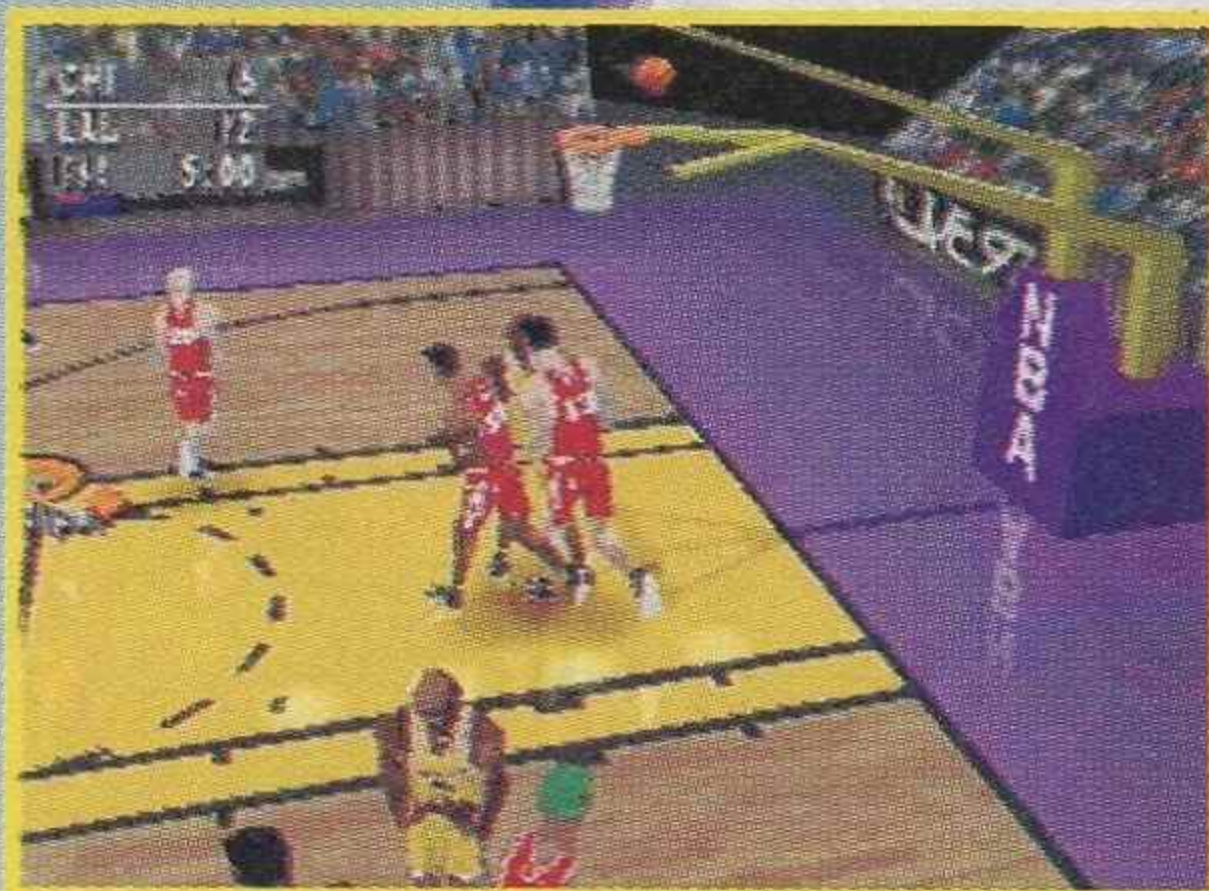
N°Giocatori: 1/2

Continua?: **SÌ**Livelli di difficoltà: **1**

È ormai diventato una consuetudine anche per i possessori di console l'uscita annuale dei titoli della serie EA Sports. Per quanti non conoscessero questo nome, si tratta della serie sportiva della Electronic Arts che, ogni anno, propone nuove versioni elettroniche dei più famosi sport, americani e non. *NBA Live '97* fa parte delle uscite di questa stagione e rappresenta il tentativo della EA di spodestare dal suo irraggiungibile trono il meraviglioso *Total NBA* della stessa Sony. Dal punto di vista delle opzioni, *NBA Live 97* comincia subito bene: è possibile disputare la classica esibizione, l'intera stagione americana, oppure, se si è interessati a giocare senza restare impegnati troppo a lungo, i soli Playoff. Nel puro stile della EA, potrete scegliere in tutta libertà come configurare i vostri match, settando l'interminabile numero di parametri che il gioco mette a disposizione. È, per esempio, possibile decidere se affrontare il gioco in modalità arcade o simulazione, scegliere il funzionamento del mercato di



LIVE 97



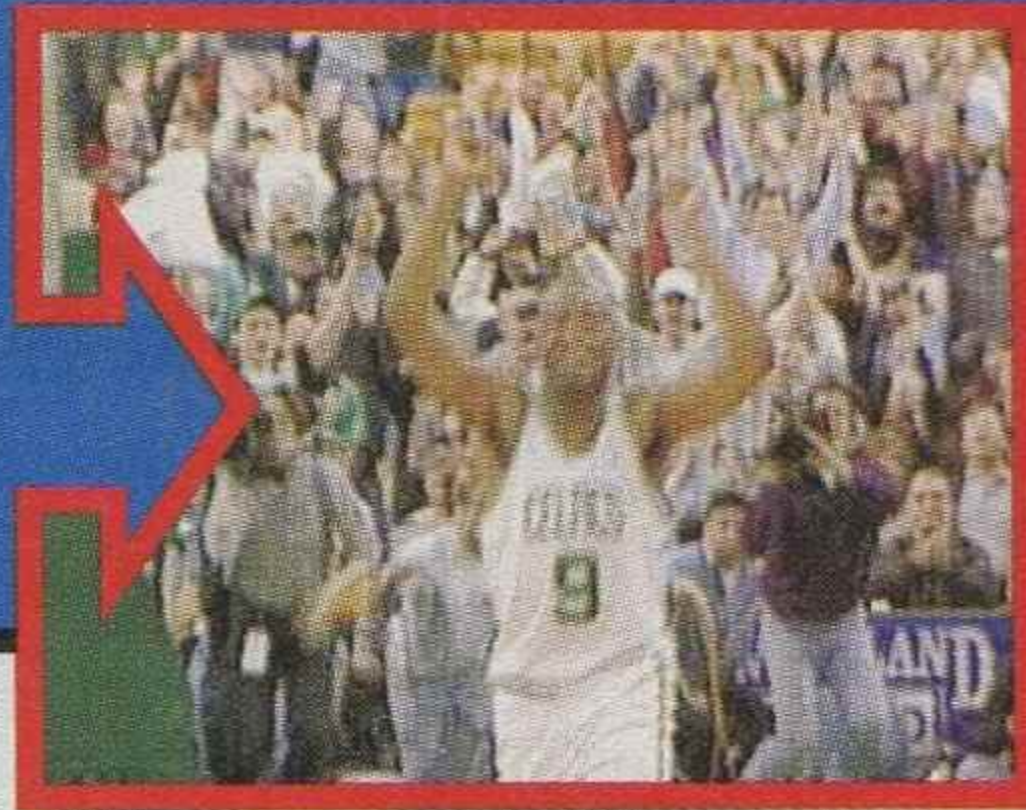
Nel più classico stile televisivo, il punteggio della partita verrà visualizzato solamente nel momento in cui sarà segnato un canestro.



Per riuscire a segnare dalle lunghe distanze dovrete imparare, come accade in tutti i giochi di pallacanestro, il momento in cui lasciare il tasto.

DIRETTAMENTE DALLA TV

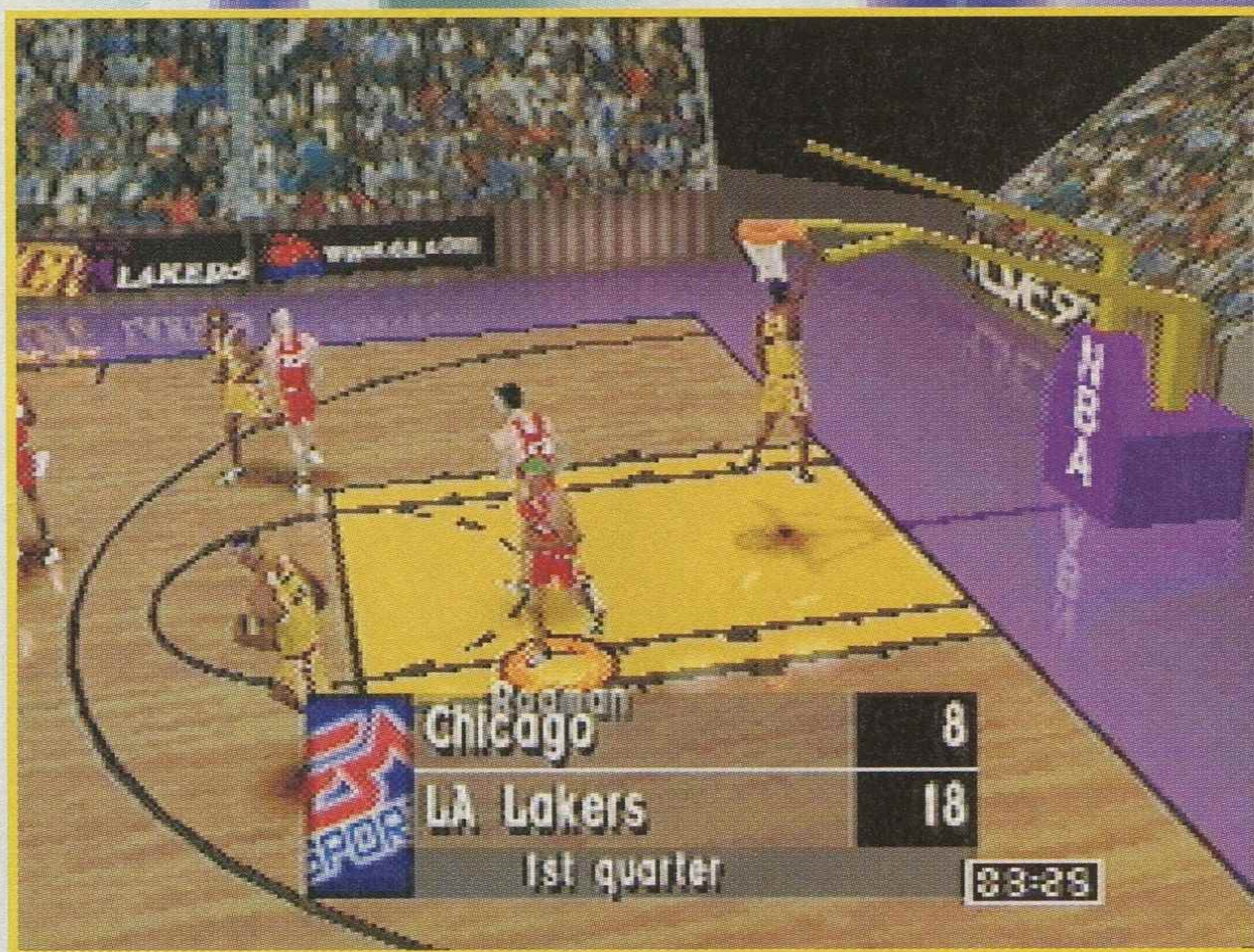
La sequenza introduttiva di *NBA Live 97* mostra, in tutto lo splendore del FMV, alcune delle più spettacolari azioni dell'NBA.



scambio dei giocatori, oppure cambiare l'inquadratura della telecamera che riprenderà l'azione durante il gioco. Questo aspetto, inoltre, è stato trattato diversamente dal solito: oltre, infatti, alle visuali standard, è possibile modificarne interamente i parametri, aggiungendo, per esempio, degli spettacolari zoom e cose simili. Dal punto di vista del gioco, le novità non sono poi molte. La più rilevante risiede sicuramente nell'aspetto poligonale dei giocatori, che appaiono ora ben realizzati e ricoperti di ottime texture (ancora migliori di quelle viste in *Total NBA*). Purtroppo però, in questa versione PlayStation, l'utilizzo di una tale grafica è andato a scapito delle animazioni, che appaiono un po' scattose con una sensibile diminuzione della velocità di gioco. Si potrebbe obiettare che questo aiuti a rendere il gioco più simulativo, ma non si può non considerare che il basket è, di per sé, uno sport molto frenetico

e quindi una mancanza di velocità pesa a sfavore di *NBA Live 97*. Dovendo, dunque, fare un paragone con *Total NBA*, questo titolo della EA Sports ne esce decisamente sconfitto. Non pensate, però, che questo prodotto sia interamente da condannare: *NBA Live 97* possiede numerose potenzialità, soprattutto se si considera la presenza delle tante opzioni e degli elementi simulativi, ma, possedendo la PlayStation e volendo comprare un gioco di basket, la scelta dovrebbe ancora ricadere su *Total NBA*. Solo nel caso in cui abbiate già giocato fino alla nausea il titolo della Sony, potreste seriamente considerare l'acquisto di questo *NBA Live 97*.

• Air

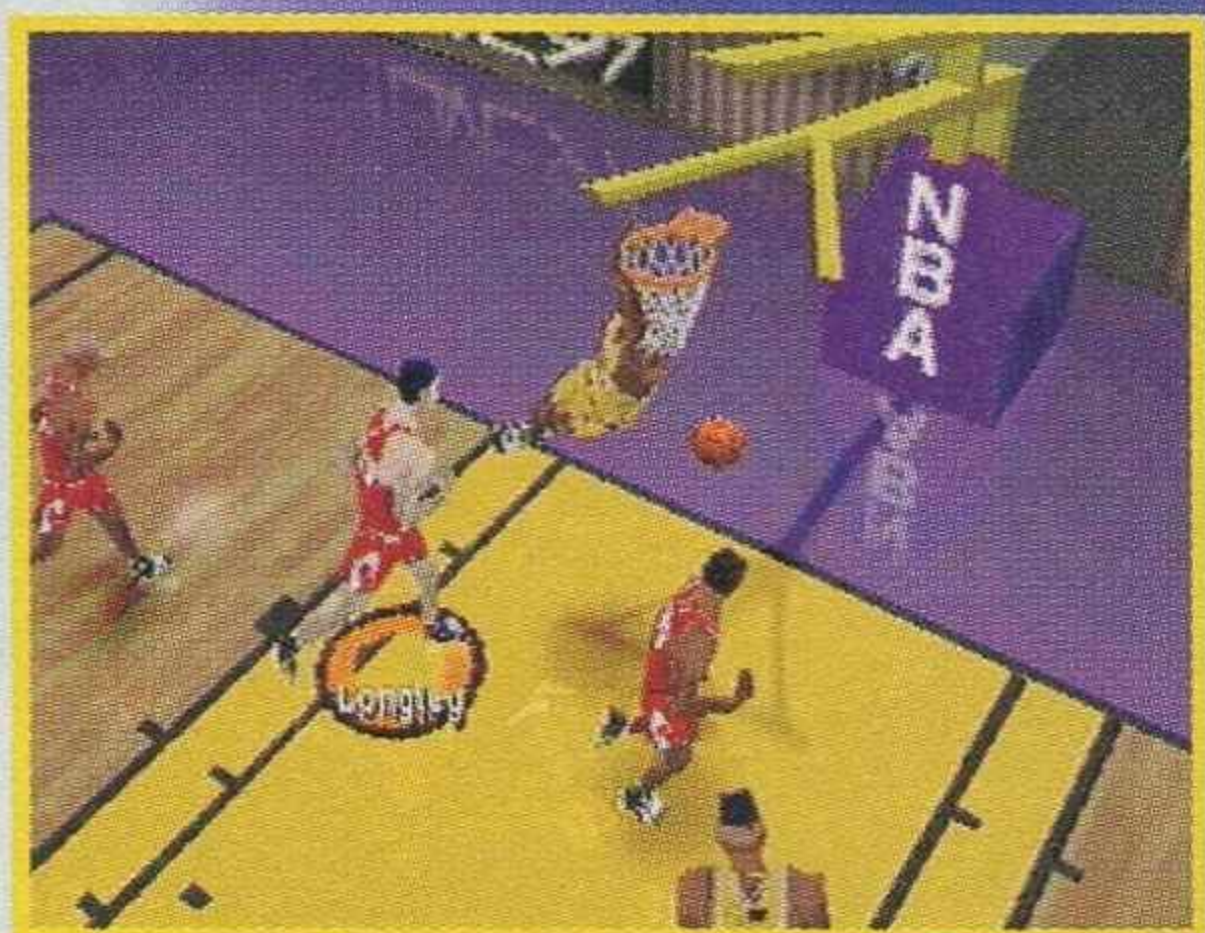


NBA LIVE 97

Quando per un sistema fa la sua apparizione un titolo che rivoluziona totalmente un particolare genere, è inevitabile che tutti i giochi, usciti successivamente, vengano paragonati a questo, risultando un po' sminuiti dal suo successo. Questo è esattamente il caso di *NBA Live 97*: se fosse apparso in un momento diverso, probabilmente la sua valutazione sarebbe stata decisamente migliore. Per quanto, infatti, l'aspetto grafico del gioco, visti i problemi che possiede, giochi decisamente a sfavore del giudizio globale, questo non rappresenta un problema tale da rendere *NBA Live 97* un prodotto poco appetibile. Tutti gli altri aspetti sono stati programmati con cura e dovizia di particolari, rendendo il gioco adatto anche ai più esigenti. Se, dunque, volete una valida alternativa a *Total NBA*, che resta ancora il miglior prodotto del genere, *NBA Live 97* potrebbe essere il prodotto che fa per voi.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P



Il gioco fornisce un replay dettagliato delle azioni più spettacolari.

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Buona nel complesso anche perché non troppo frenetica

GRAFICA

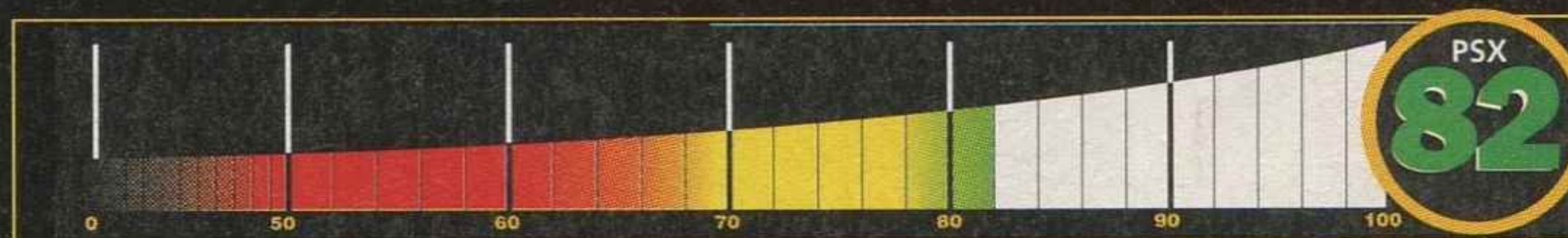
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Personaggi ben realizzati, peccato che tutto si muova un po' troppo lentamente

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Tante opzioni di gioco e una difficoltà piuttosto elevata garantiscono un'ottima longevità

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Musiche ed effetti sonori, come al solito, nella media



SOTTO CONTROLLO




PIATTAFORME

Casa: **PSYGNOSIS**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **SÌ**

Livelli di difficoltà: **1**

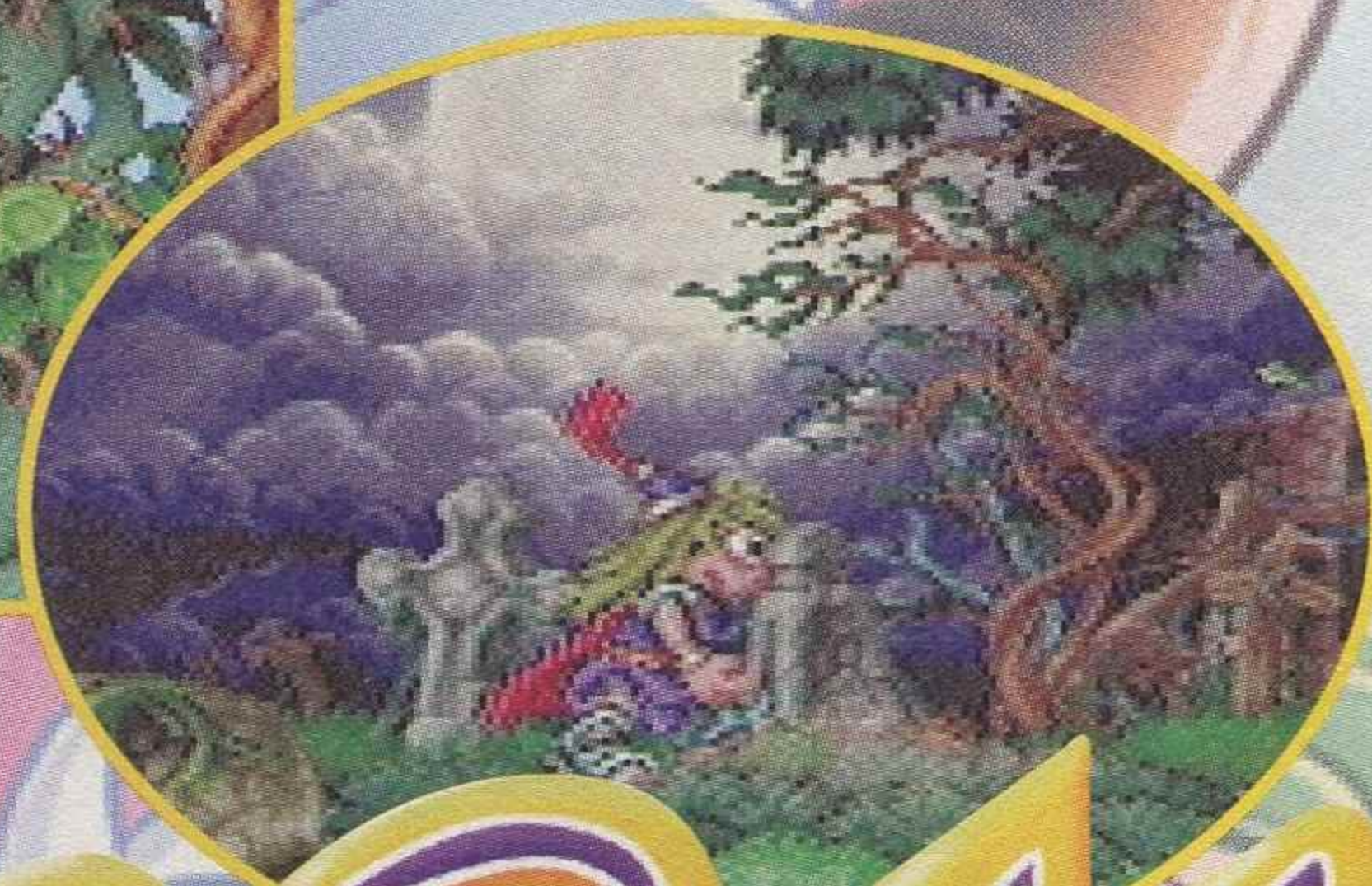


Dopo aver appurato l'incontrastata maestria della Psygnosis nei giochi di guida, testimoniata dai vari *Wipeout* (1 e 2), *Destruction Derby* (1 e 2) e *Formula 1*, la casa di Liverpool prova a cambiar genere e si butta sui giochi a piattaforma.

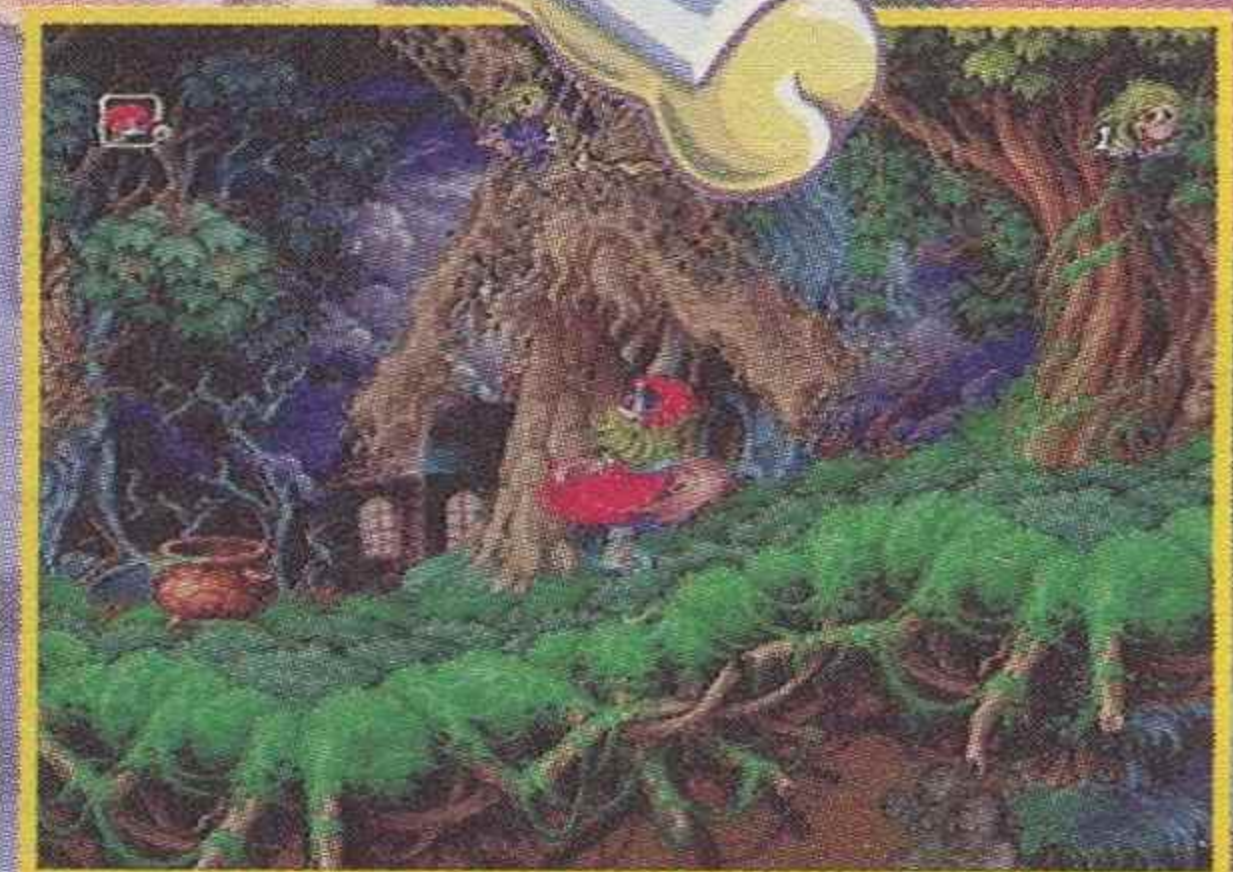
Lomax è, appunto, un tipico titolo che andava tanto di moda qualche anno fa con i 16 bit (ricorda molto *Mr.Nutz*, *Rocket Knight Adventures* e così via), ma che sono tornati decisamente in voga dopo il grande *Rayman* della Ubisoft.

Effettivamente, *Lomax* ha molto in comune con il suddetto titolo, tanto da venire paragonato al suo seguito dagli stessi programmatori, un austriaco e un danese già autori di *Flink* e *Lionheart* (uscito per Amiga pochi anni or sono). I due baldi giovanotti sono sicuri, però, che riuscirà a spuntarla sull'uomoraggio dei cugini d'oltralpe. Francamente non pensiamo che la cosa si verifichi, ma procediamo con ordine analizzando, innanzitutto, la trama.

L'eroe del gioco è appunto Lomax, un lemming come tanti altri, uno di quegli stupidi roditori che qualche anno fa (oppure l'anno scorso con *Lemmings 3D*) vi siete divertiti a spiacciare/bruciare/affogare nella famosissima serie sempre targata Psygnosis. Essendo queste pantegane di origine irlandese piuttosto stupide, come sottolineato dai giochi a loro dedicati, si sono fatti rapire tutti dal malefi-



Lomax



Lomax cerca di non rispecchiare l'aspetto che ha reso famosi in tutto il mondo videoludico i Lemmings. Riuscendoci, purtroppo, appieno...

Graficamente il gioco riesce a essere, spesso e volentieri, molto evocativo...



co Devil Ed (si sarà voluto prendere il suo momento di gloria e sfidare tutti quelli che lo prendevano in giro per l'orrido nome...). Così il caro Lomax risulta essere l'ultimo lemming a piede libero in Lemmingsland e gli toccherà salvare tutti i suoi fratelli (sono più stupidi loro a farsi rapire o lui a rimanere lì da solo e a doverli salvare? Ai posteri...).

Essendo solo un povero lemming avrete le innate capacità proprie della sua razza, come il costruire piccole piattaforme, scavare nella roccia o attraverso mucchi di terra, tutto ciò servirà ad agevolarvi il cammino e a mantenere un certo feeling con la serie dei Lemmings. Cosa che, d'altro canto, la Psygnosis voleva rendere solo apparente, per evitare che i giocatori dei precedenti episodi, tutti appartenenti alla categoria dei rompicapo non fuorviasse i compratori di questo *Lomax*, ma era effettivamente difficile rinunciare a una licenza fatta in casa...

Il concept di *Lomax* è molto (forse troppo) simile a *Rayman*, il platform della UbiSoft uscito più di un anno fa, abbiamo di fronte un bel po' di livelli, tutti rigorosamente in bitmap con qualche elemento in 3D così da permettere al nostro paladino di spostarsi, saltuariamente, in profondità e rendere il gioco un po' più particolare, utilizzando, appunto, questi piani paralleli. Tecnicamente, il gioco è ben curato, i colori sono ben utilizzati ma sicuramente non sfrutta-



Piattaforma dopo piattaforma, troppo spesso identiche tra loro, Lomax va...



no al massimo le potenzialità della console, tant'è che in più punti l'aspetto grafico non è poi così appariscente.

Ciò che rammarica, è che, purtroppo, *Lomax* è "solamente" un buon gioco, divertente e piuttosto longevo, ma non aggiunge niente di nuovo, e ci sono forti dubbi possa imporsi rispetto al seguito, previsto nel giro di qualche mese, del titolo della UbiSoft.

• Zave



LOMAX

Obiettivamente non si può dire che *Lomax* sia un brutto gioco, anzi, inizialmente divertirte molto, come è giusto che sia con un platform che non presenti grossi bug di programmazione. Alla lunga però ci si accorge di come un gioco del genere sia stato già giocato molte altre volte sotto altri nomi, e si comincerà a notare i difetti principali: poca originalità, animazioni ridotte al minimo e collisioni tra gli sprite spesso inadeguate. La situazione migliora nel campo tecnico anche se (come già detto), la grafica non è niente di particolare, pur svolgendo bene il suo compito. I tanto decantati elementi 3D, di fatto non aggiungono nulla e, alle volte, sono di difficile interpretazione, ovvero si inseriscono male nel contesto del gioco (come succede con i mulini a vento del 2° livello). Fortunatamente, *Lomax* è lungo e i vari mondi sono suddivisi in circa 6 sezioni che purtroppo sono spesso troppo simili tra di loro e si finisce con il chiedersi se non era meglio avere più mondi formati magari da meno sezioni.

AGIRE & PENSARE



PLAYSTATION

GIOCABILITÀ



Molto immediata ma viene parzialmente rovinata dalle collisioni tra gli sprite che non sempre

GRAFICA



Colorata e tondeggiante ma niente di speciale

SFIDA

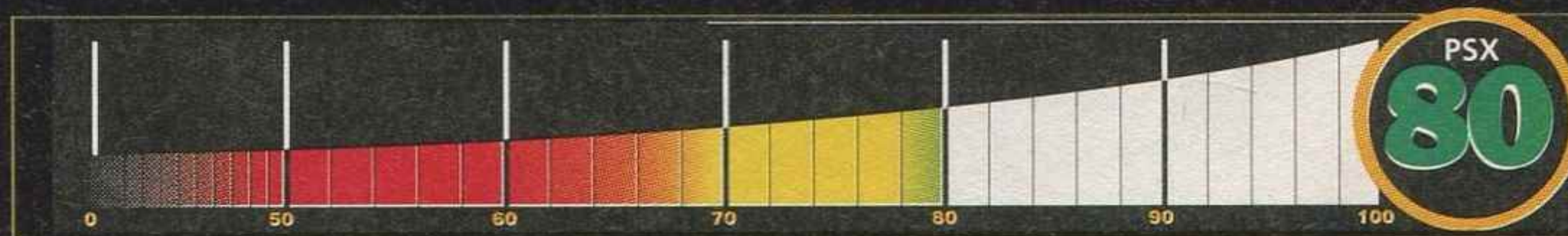


Inizialmente verrete incuriositi dallo scoprire cosa c'è "dopo" ma a lungo andare la curiosità scema perché, "dopo" non c'è proprio nulla

SONORO



Sympatiche le musicchette e buone le voci di Lomax. Effetti sonori nella norma

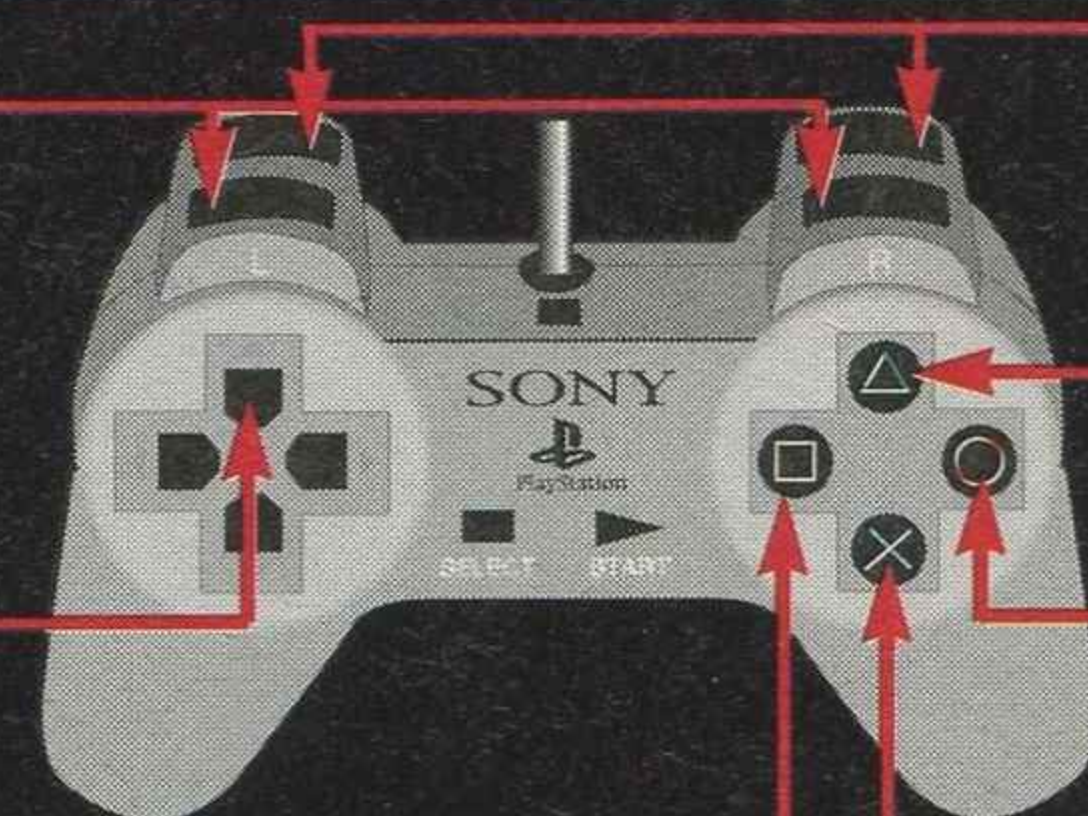


SOTTO CONTROLLO

Per correre nella direzione indicata

Per muovere Lomax

Per usare le abilità speciali



Per guardare in alto e in basso

Per usare gli oggetti speciali

Per lanciare l'elmetto

Per saltare e colpire i nemici

SPARATUTTO

Casa: **OCEAN**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **3**



Quel dannato elicottero vi darà non poco filo da torcere attaccandovi alle spalle quando meno ve lo aspettate.

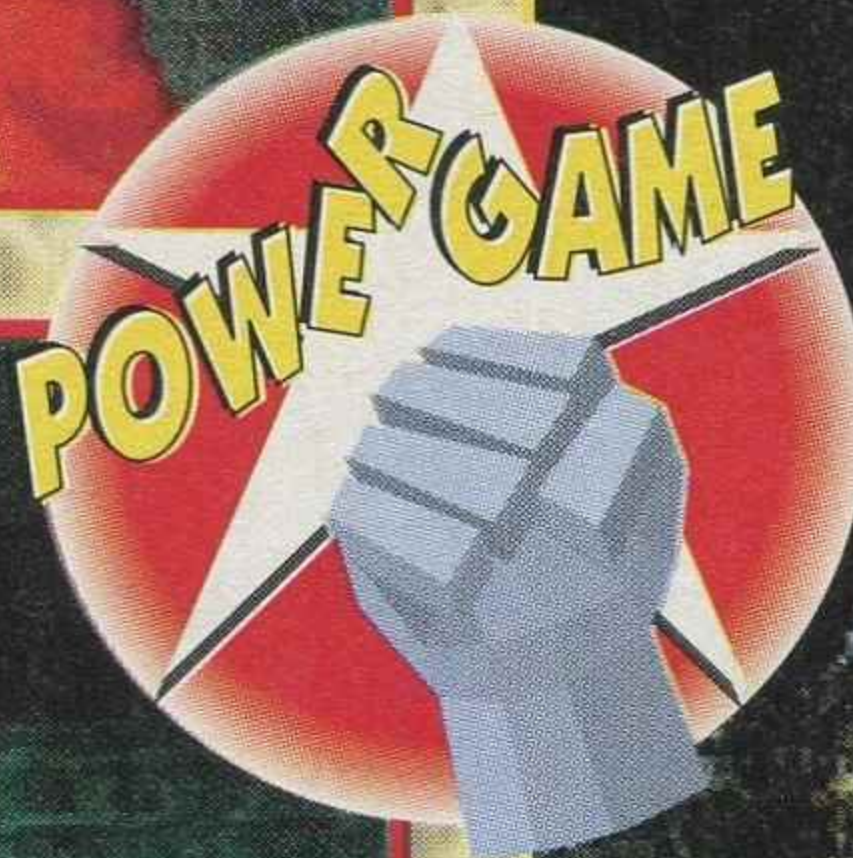
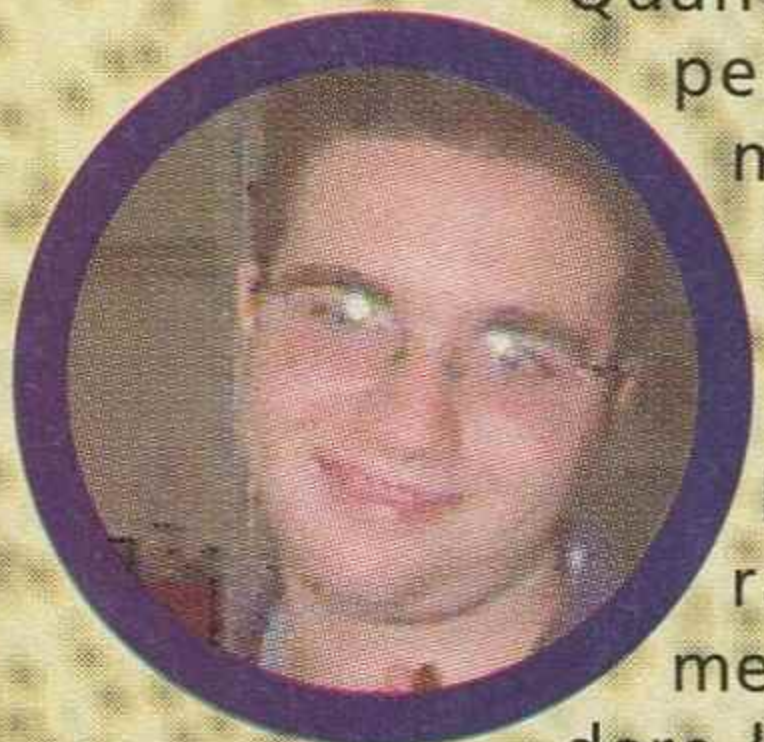


Questa immagine è sicuramente la più gradita: l'uscita del livello che segna il termine delle vostre fatiche.

TUNNEL B1

Quanti di voi hanno perfettamente in mente il film "Interceptor, il guerriero delle strade", probabilmente riusciranno più facilmente a comprendere l'ambientazione

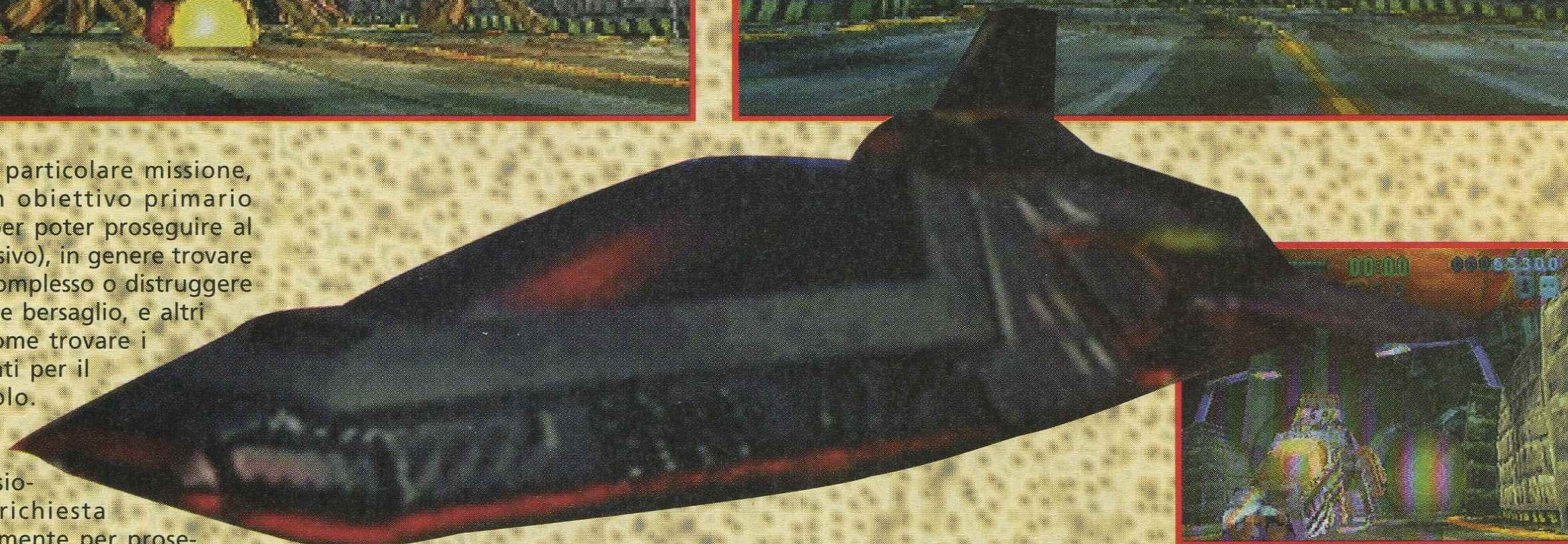
di questo nuovo Tunnel B1 della Ocean. Dove nel film con Mel Gibson si correva sullo sfondo di sconfinati deserti e città diroccate, nel titolo sviluppato dalla Neon ci si trova ad aggirarsi in un dedalo di tunnel, con l'unico scopo di sopravvivere ed eliminare tutto ciò che rappresenta un pericolo. Vi troverete, infatti, alla guida di un potente veicolo antigravitazionale, armato e dotato di scudi, utilizzando la visuale in prima persona maggiormente sfruttata negli sparatutto in tre dimensioni. In ogni livello di Tunnel B1 vi verrà richiesto di com-





pletare una particolare missione, divisa in un obiettivo primario (necessario per poter proseguire al livello successivo), in genere trovare l'uscita del complesso o distruggere un particolare bersaglio, e altri secondari, come trovare i potenziamenti per il nostro veicolo.

Questa seconda parte della missione non è richiesta obbligatoriamente per proseguire nel gioco, ma scoprirete ben presto che si rivela fondamentale, dal momento che se non avrete acquisito le armi adatte, farete ben presto una brutta fine. Se, infatti, il nostro mezzo comincia la sua avventura con una singola mitragliatrice, con il procedere del gioco è in grado di potenziare il suo



TUNNEL B1

Non si può certo dire che i programmatori della Neon abbiano fatto un brutto lavoro con questo Tunnel B1. Il gioco vanta una struttura estremamente semplice da capire, ma, al tempo stesso, molto complessa e completa in termini di giocabilità. Se, infatti, all'inizio girare per i vari tunnel può sembrare noioso e ripetitivo, già dalla terza missione le cose cambiano radicalmente e si devono fare i conti con un numero di ostacoli e nemici del tutto non previsto. Ovviamente, tutto questo riesce a ottenere un ottimo impatto sul giocatore anche per merito dell'eccellente realizzazione tecnica: grafica e sonoro sono portati su standard davvero elevati e ogni piccolo dettaglio nel gioco è stato curato con attenzioni particolari. Se, insomma, cercate un titolo che vi permetta di sfogare le vostre manie di distruzione, ma che esca dai classici schemi degli sparattutto in 3D, non dovrete far altro che andarvi a comprare Tunnel B1.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ **P**

SATURN

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 All'inizio è difficile da controllare, ma dopo qualche partita si impara a combattere nel migliore dei modi, anche se si sente la mancanza dello spostamento laterale

SFIDA

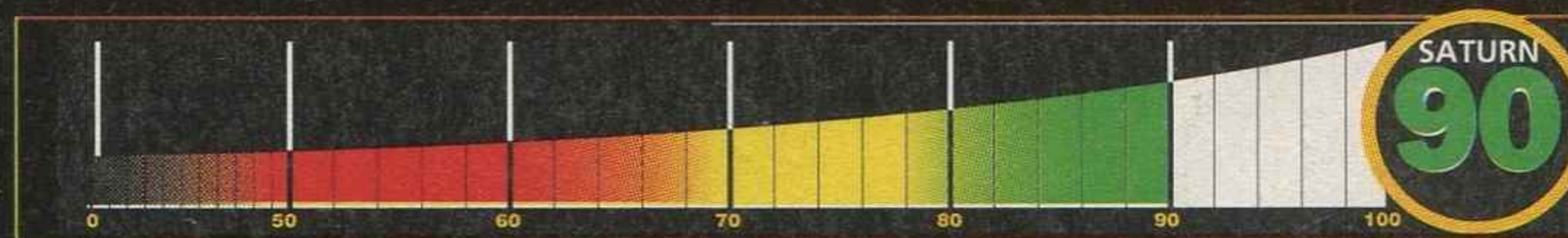
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 La fretta vi porterà solo a morte certa, è necessaria infatti una certa cautela per affrontare i numerosi pericoli dei tunnel

GRAFICA

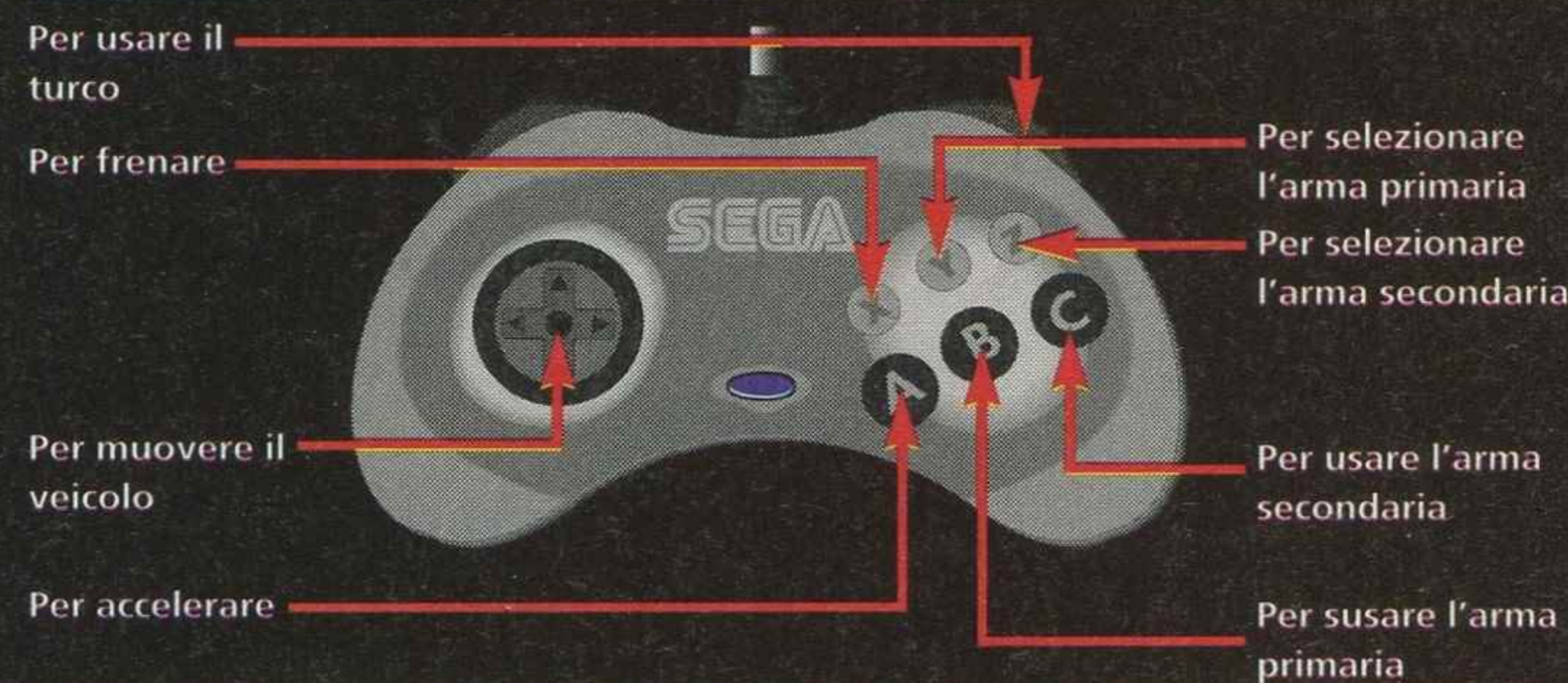
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 Anche se inferiore alla versione PSX ci troviamo sempre di fronte a un prodotto eccezionale

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 Il CD di Tunnel B1 contiene delle musiche semplicemente favolose, che vi accompagneranno magnificamente nelle vostre esplorazioni



SOTTO CONTROLLO





Gli interruttori vi serviranno per aprire le varie porte che bloccano i tunnel. Spesso queste, però, si troveranno lontane dagli interruttori.



L'unico vantaggio della versione PSX (foto bordo giallo) rispetto a quella Saturn (foto bordo rosso) risiede nella quantità di effetti di luce presenti.



armamento acquisendo nuovi strumenti di morte come missili, mine e segnali luminosi (utili dal terzo livello in poi per deviare i missili a ricerca), distruggendo i nemici che in precedenza li usavano contro di noi, oppure trovando gli appositi contenitori, in genere ben difesi. Purtroppo però, il potenziamento progressivo del nostro armamento rimane sempre inferiore alla potenza dei nemici che, cominciando con

torrette e mortai, comprendono mezzi d'assalto armati di missili o letali elicotteri in grado di bombardare i tunnel e scaricarci addosso salve di missili a ricerca. Per sopravvivere, dunque, *Tunnel B1* richiede una pianificazione strategica degli attacchi e una certa abilità nel muovere il veicolo, il tutto complicato dalla mancanza della possibilità di spostarsi lateralmente per evitare i colpi. Oltre a una struttura di

gioco così interessante (e, vi assicuro, davvero varia e divertente), *Tunnel B1* può contare su di una realizzazione d'eccezione, sia per quanto riguarda il lato sonoro, che per quello grafico, in cui appaiono effetti incredibili, come fonti di luce in tempo reale ed esplosioni estremamente realistiche, pur muovendosi tutto a una velocità piuttosto elevata.

L'aspetto grafico è l'unico dato sensibilmente differente tra le due versioni, in favore della PSX, ma, dal momento che questo non tocca la velocità di gioco, *Tunnel B1* rimane un acquisto interessante su entrambe le piattaforme.

• Air

SUPER STREET FIGHTER II

Delle due versioni, sicuramente quella per PlayStation rappresenta la più riuscita. Le differenze, però, non si devono cercare nella struttura di gioco o nell'avvicinarsi delle missioni, ma esclusivamente nell'aspetto grafico. *Tunnel B1*, sulla console della Sony, presenta degli effetti di luce a dir poco impressionanti, che raggiungono l'apice nelle favolose esplosioni, che guadagnano un realismo notevole. Al di là di questo aspetto, comunque, è la giocabilità di questo prodotto a decretarne veramente l'alta qualità: capita, infatti, molto raramente di trovare dei titoli che siano abbastanza difficili, senza risultare frustranti. E, in effetti, *Tunnel B1* presenta proprio questa caratteristica, per merito della strategia che richiede. I nemici non sono difficili da distruggere perché in gran numero (come accade nella maggior parte degli sparatutto in 3D), ma perché bisogna ragionare nell'affrontarli; una caratteristica davvero particolare che, nell'insieme, aumenta la qualità di questo prodotto.

AGIRE & PENSARE



PLAYSTATION

GIOCABILITÀ



Guidare il nostro mezzo tra intricati tunnel non è la cosa più semplice del mondo, ma si impara presto a esibirsi in spettacolari evoluzioni

SFIDA



All'inizio i tunnel vi sembreranno delle vere trappole mortali, dopo anche peggio!

GRAFICA

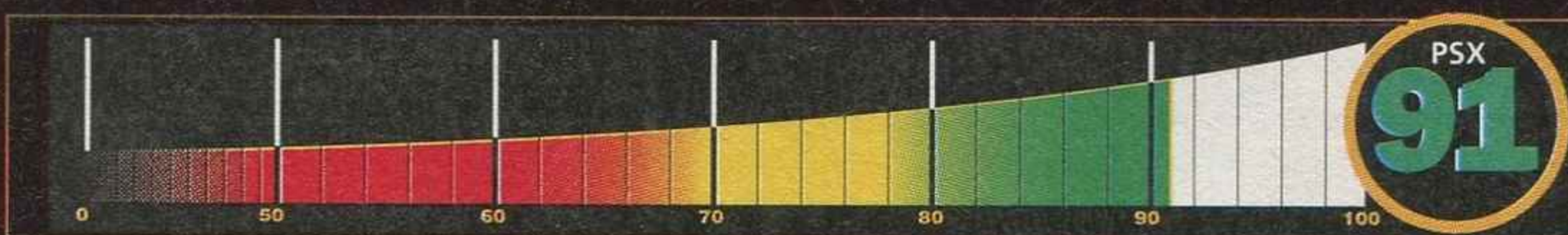


Absolutamente sconcertante dal momento che possiede degli effetti grafici di altissimo livello scenografico

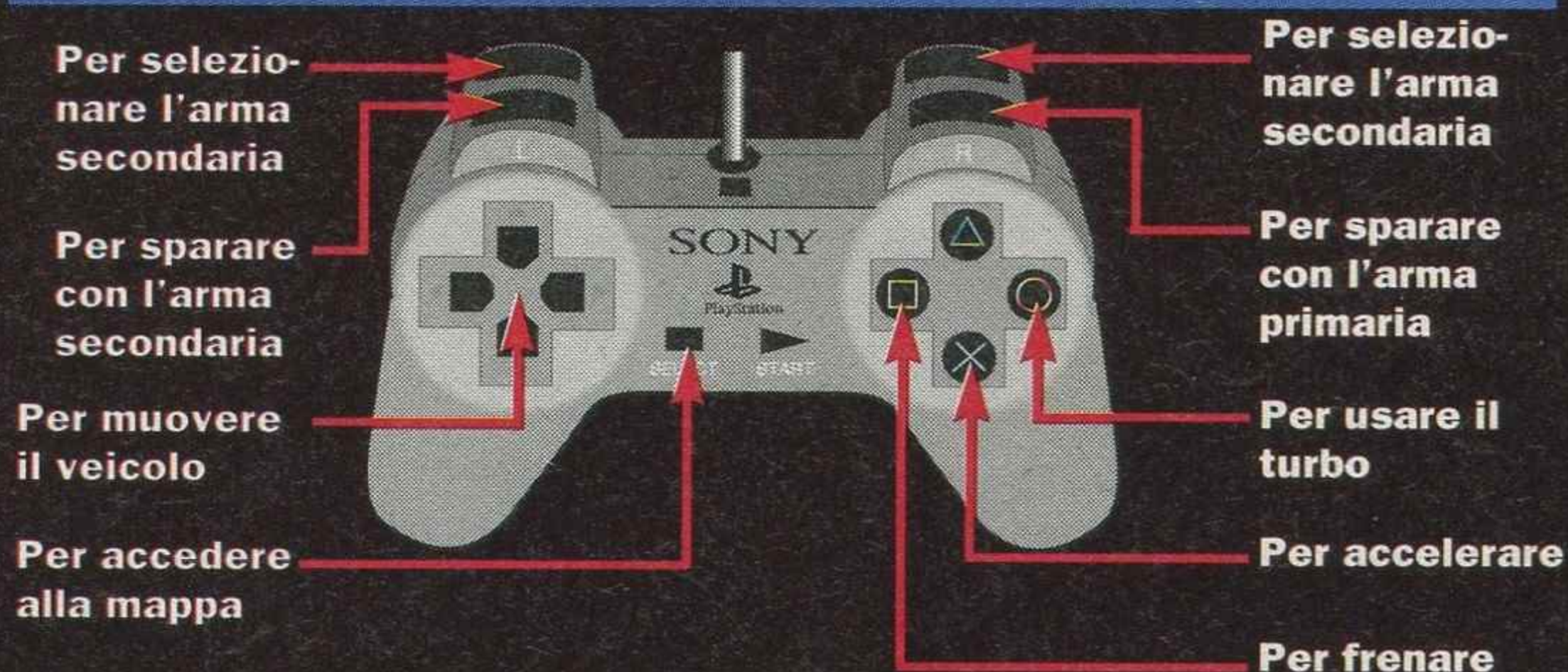
SONORO



Ottimamente curato, con bellissime musiche di sottofondo che ricordano l'ambientazione di "Terminator"



SOTTO CONTROLLO



ARIVIVIS

I PREZZI PIU' BASSI, I GIOCHI PIU' BELLI
(LO SANNO ANCHE I MURI!!!)

TUTTI I NOMI LE IMMAGINI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO ALLE SOCIETA' PROPRIETARIE. I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE.

SATURN

		MORTAL KOMBAT II L. 79,000	TOMB RAIDER L. 99,000
		WORLD WIDE SOCCER 97 L. 95,000	FIFA 97 L. 109,000
		NBA LIVE 97 L. 109,000	NHL HOCKEY 97 L. 109,000
		SYNDICATE WARS L. 109,000	PISTOLA "FAZOR" L. 79,000

SONY PLAY STATION PAL



MAD CATS
volante+pedaliera
con manuale in italiano
L. 139,900




BUBBLE BOBBLE
L. 69,000

SAMPRAS EXTREME TENNIS
L. 89,000




TUNNEL B1
L. 89,000

FIFA 97
L. 109,000

3D LEMMINGS L. 99,000
ADIDAS POWER SOCCER L. 99,000
ASSAULT RIGS L. 99,000
ACTUA SOCCER L. 99,000
ALIEN TRILOGY L. 109,900
BARNING ROAD L. 119,000
BREAK POINT TENNIS L. 109,000
BUBBLE BOBBLE L. 69,000
CASPER L. 99,000
CRASH BANDICOT L. 99,000
CRAZY IVAN L. 99,000
CYBERIA L. 109,900
CYBERSLEED L. 79,000
DESTRUCTION DERBY 2 L. 109,000
DIE HARD TRILOGY L. 109,900
DREAM TEAM L. 99,000
FI L. 109,000
FIFA 97 L. 109,000
GUNSHIP 2000 L. 109,900
GOAL STORM L. 89,000
HI OCTANE L. 99,000
IMPACT RACING L. 109,000
IN THE HUNT L. 99,000
INT. TRACK & FIELD L. 99,000
J. BAZOOKATONE L. 89,900
JUMPING FLASH L. 99,000
JUMPING FLASH 2 L. 109,000
LONE SOLDIER L. 79,900
MORTAL KOMBAT 1&2 L. 119,000
MORTAL KOMBAT 3 L. 109,900
MUSEUM 2 L. 99,000
NBA JAM T.E. L. 89,900
NBA LIVE 97 L. 109,000
NFL GAME DAY L. 99,900
NHL FACE OFF L. 99,900
NOVASTORM L. 99,900
OFFENSIVE L. 109,000

OLIMPIC GAMES L. 99,900
OLIMPIC SOCCER L. 99,900
PANZER GENERAL L. 99,900
PARODIUS L. 89,900
NEW PENNY RALER L. 99,000
POWER SERVE L. 79,900
RAIDEN PROJECT L. 79,900
RAY MAN L. 99,900
RAPID RELOAD L. 79,900
RESIDENT EVIL L. 109,900
REVOLUTION X L. 89,900
NEW SAMPRAS EXTREME L. 89,000
SIM CITY L. 109,000
SKELETON WARRIOR L. 99,900
STAR BLADE ALPHA L. 99,900
STREET FIGHTER ALPHA L. 99,900
STREET FIGHTER R.B. L. 99,000
STRIKER L. 109,000
SHELL SHOCK L. 79,900
SHOCK WAVE ASSAULT L. 99,900
NEW SYNDICATE WARS L. 109,900
TEKKEN 2 L. 109,000
THUNDER HAWK L. 79,900
NEW TOMB RAIDER L. 99,000
TOSHINDEN L. 99,000
TOSHINDEN 2 L. 109,000
TOTAL ECLIPSE L. 99,900
TOTAL NBA L. 99,900
NEW TUNNEL B 1 L. 99,000
TWISTED METAL L. 99,900
THEME PARK L. 99,900
TOPOLINO WILD L. 95,000
WORLD CUP GOLF L. 89,000
WARHAWK L. 99,900
WIPE OUT 2097 L. 99,000
WORMS L. 99,900
ZERO DEVIDE L. 79,900
X - COM L. 99,900

MEGA DRIVE

ADV. OF BATMAN & ROBIN L. 99,000	JAMMIT L. 99,000	PAGE MASTER L. 49,900
ALIEN SOLDIER L. 69,900	JUDGE DREED L. 69,000	NEW POCAHONTAS L. 109,000
ALLADIN L. 89,000	JUSTICE LEAGUE L. 59,000	PREMIER MANAGER L. 79,000
ANIMANIACS L. 89,900	NEW J. MADDEN 97 L. 119,000	PRIMAL RAGE L. 69,900
AERO THE ACROBAT L. 59,900	JURASSIC PARK 2 L. 49,900	RISTAR L. 69,000
BOB L. 79,900	JORDAN VS. BIRD L. 49,900	ROCKET KNIGHT ADV. L. 49,900
BATMAN FOREVER L. 69,900	KAWASAKY SUPER BIKE L. 59,000	RISE OF THE ROBOTS L. 59,000
BUGS BUNNY L. 99,900	LAWNOVERMAN L. 69,000	RED ZONE L. 89,000
CASTELVANIA L. 59,900	MICRO MACHINES 2 L. 59,900	ROLO L. 65,000
COMIX ZONE L. 99,000	MR. NUTS L. 69,000	SAMPRAS TENNIS L. 49,900
DISNEY COLLECTION L. 79,900	MISS PACMAN L. 59,900	NEW SONIC 3D L. 109,900
ECCO THE DOLPHIN 2 L. 49,900	NEW MORTAL KOMB. ULTIM. L. 119,000	SONIC & KNOCKLES L. 49,900
FIFA 96 L. 79,900	NBA ACTION 95 L. 59,900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD L. 99,900
NEW FIFA 97 L. 119,000	NBA LIVE 96 L. 89,000	SPARKSTER L. 49,900
FEVER PITCH SOCCER L. 89,000	NEW NBA LIVE 97 L. 119,000	TERAUSURE LAND L. 79,900
GENERATION LOST L. 89,900	NEW NHL 97 L. 119,000	TOY STORY L. 99,900
HARD DRIVING L. 59,000	OLIMPIC SUMMER GAMES L. 99,900	NEW VIRTUA FIGHTER I L. 119,000
HOOK L. 49,000	PITFALL L. 59,000	WORLD CLASS SOCCER L. 79,900
NEW INT. SUPERSTAR SOCCER L. 99,900	POWER MONGER L. 39,000	YOGI BEAR L. 99,000

OFFERTA
GIOCHI
SONY PLAY STATION
JAPAN E U.S.A.

OFFERTA
GIOCHI
3DO

SUPER NINTENDO

AERO THE ACROBAT L. 69,000	MICRO MACHINE 2 L. 89,000
ALL AMERICA CHAM. FOOT. L. 69,900	MORTAL KOMBAT 3 L. 129,900
ASTERIX L. 49,900	MECH WARRIOR 3050 L. 119,000
BEATY & BEAST L. 79,000	OLIMPIC SUMMER GAMES L. 119,000
BOOGERMAN L. 69,000	PRIMAL RAGE L. 69,000
BREATH OF FIRE L. 129,000	SUPER B. C. KID L. 49,900
DONKEY KONG 2 L. 119,000	SUPER MARIO RPG L. 149,000
FIFA 96 L. 129,000	SUPER MARIO WORLD 2 L. 119,000
FIRST SAMURAI L. 49,000	SUPER PINBALL L. 119,000
ILLUSION OF TIME L. 59,000	SMASH TENNIS L. 49,900
JUNGLE BOOK L. 79,000	SUPER BATTLE TANK L. 59,000
JUSTICE LEAGUE L. 119,000	TETRIS & DOTT. MARIO L. 109,900
JUNGLE STRIKE L. 119,000	THE INC. HULK L. 69,000
KILLER INSTINCT L. 89,900	TURBO TOONS L. 69,000
KING OF THE MONSTER L. 99,900	WARIO'S WOODS L. 109,000
LEMMINGS 2 L. 109,000	

ARIVIVIS è
SONY PLAYSTATION
center




+

SUPER 64
MARIO
TELEFONARE

ATTENZIONE!
GRANDE ASSORTIMENTO
DI GIOCHI SU
PC-CD ROM

VENDITA PER
CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26 • Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

TROVI ANCHE LE MIGLIORI
RIVISTE SPECIALIZZATE

ODIS

S.r.l

P.zza Ponte Lungo, 31/32 ROMA (V. Appia Nuova - Angolo V.Gela)

Tel 06 / 70.16.436 - 70.300.360 Fax 06 70.30.36.35 **M** Linea "A" Uscita PONTE LUNGO

Console e Videogiochi

I PREZZI PIU' BASSI D' ITALIA

Play Station Euro Telef

Crash Bandicoot	£. Telefon.
Tekken 2	£. 99.000
Formula 1	£. 99.000
Bust a Move 2	£. 89.000
Resident Evil	£. 99.000
Madden '97	£. 109.000
Dragon Ball Z	£. 99.000
Ridge Racer Revolution	£. 99.000
Alien Trilogy	£. 109.000
Adidas Power Soccer	£. 99.000
B.A. Toshinden 2	£. 99.000
True Pinball	£. 89.000
Tomb Raider	£. Telefon
Broken Sword	£. Telefon
Johnny Bazookatone	£. 69.000
Wing Commander III	£. 99.000
Andretti Racing	£. 105.000
Destruction Derby 2	£. Telefon
Jumping Flash 2	£. Telefon
Actua Golf	£. Telefon
Virtua Golf	£. 99.000
Topolino e le sue avv.	£. 109.000
Cyberia	£. 99.000
Top Gun	£. 99.000
Return Fire	£. 99.000
Air Combat	£. 99.000
Final Doom	£. 99.000
Time Commando	£. 99.000
Skeleton Warrior	£. 89.000
On Side	£. Telefon
Racing Skies	£. 99.000
Total NBA '96	£. 99.000
NBA 96	£. 89.000
Galaxian 3	£. 93.000
Viewpoint	£. 89.000
Fade to Black	£. 105.000
Namco Museum vol.1	£. 95.000
Arcades Greatest Hits	£. 95.000
Hi-Octane	£. 89.000
Star Fighter 3000	£. 99.000
Mortal Kombat 3	£. 99.000
The Need for Speed	£. 105.000
Chess Master 3D	£. 89.000
Davis Cup Tennis	£. 90.000
Panzer General	£. 99.000
"D"	£. 109.000
Wipeout 2097	£. Telefon
Magic Carpet	£. 89.000
Lone Soldier	£. 59.000
Total Eclipse	£. 59.000
Lone Soldier	£. 59.000
Off World Interceptor	£. 59.000
NBA Jam T.E	£. 59.000
Casper	£. 109.000
Rayman	£. 99.000
Penny Racers	£. Telefon

ACCESSORI:

Volante Mad Caz	£. 140.000
Arcade Joystick	£. 129.000
Memory Card	£. 50.000

Sega Saturn Euro Telef

Alien Trilogy	£. 99.000
Tomb Raider	£. Telefon
Uefa Euro 96	£. 119.000
Daytona USA	£. Telefon
Sega Rally	£. 119.000
Rayman	£. 129.000
Virtual Open Tennis	£. 119.000
Olympic Soccer	£. 99.000
Nights + joypad	£. 169.000
Keio 2	£. 109.000
Nights	£. 139.000
Bust a Move 2	£. 89.000
Bubble Bobble	£. 99.000
Panzer Dragon II	£. 109.000
Virtua Fighter Kids	£. 99.000
Golden Axe the Duel	£. 139.000
Street Fighter Alpha	£. 129.000
Sea Bass Fishing	£. 109.000
Darius Gaiden	£. 99.000
Robotica	£. 99.000
In the Hunt	£. 90.000
Photo Cd	£. 65.000
Street Fighter Alpha 2 _{jap}	£. 119.000
Starfighter 3000	£. 109.000
Story of Thor 2	£. 99.000
Lemming 3D	£. 130.000
Rise 2	£. 110.000
Panzer Dragon	£. 99.000
Baku Baku	£. 119.000
Virtual Golf	£. 99.000
Exhumes	£. 119.000
NFL Quarterback 97	£. 99.000
F.T. Big Hurt Baseball	£. 99.000
Black Fire	£. 99.000
Space Hulk	£. 115.000
The Need for Speed	£. 110.000
Casper	£. Telefon

ACCESSORI:

Volante Arcade Racer	£. 139.000
Adattatore Universale	£. 49.000

Ultra 64 Japan Telef

Super Mario 64	£. Telefon
Pilot Wings	£. Telefon
Wave Racer	£. Telefon

MOLTI ALTRI TITOLI**SONO DISPONIBILI****PRESSO IL NOSTRO****PUNTO VENDITA****Mega Drive Telef**

Desert Strike	£. 49.000
General Caos	£. 49.000
Road Rash 2	£. 49.000
Rolo	£. 49.000
Lotus Turbo Challenge	£. 49.000
James Pond 2	£. 49.000
The Ottifans	£. 49.000
Shadow the Beast II	£. 39.000
Micro Machines 96	£. 65.000
Micro Machines 2	£. 59.000
I Puffi	£. 74.000
Yogi Bear	£. 79.000
Il Re Leone	£. 89.000
Toy Story	£. 134.000
Aladino	£. 79.000
Global Gladiator	£. 40.000
Pocahontas	£. 120.000
Incredibile Hulk	£. 55.000
Dynamite Headdy	£. 49.000
Fifa 96	£. 89.000
Sparkster	£. 49.000
Tim Killer	£. 110.000
Asterix 2	£. 99.000
Tiny Toon	£. 49.000
Tin Tin in Tibet	£. 120.000
Pinocchio	£. 119.000
Zombie	£. 49.000
Aero the Acrobat	£. 59.000
Urban Strike	£. 89.000
Demolition Man	£. 69.000

NOVITA':

Fifa 97	£. Telefon
NBA 97	£. Telefon
NHL 97	£. 109.000

Game Boy Telefonare

Toy Story	£. 85.000
NBA Live 96	£. 70.000
Pinball Mania	£. 70.000
Asteroids + Missile c.	£. 30.000
Soccer	£. 49.000
Tennis	£. 44.900
Pinocchio	£. 75.000
The new Chessmaster	£. 49.000
Batman	£. 59.900
Jungle Strike	£. 60.000
Qix	£. 30.000
Defender + Just	£. 30.000
Dr Mario	£. 60.000
Killer Instint	£. 40.000
The Legend of Zelda	£. 59.900
Ms PAC MAN	£. 50.000
Mario Land + Mario Blast	£. 99.000
Donkey Kong + DK Land	£. 109.000
Super Mario Land	£. 49.000
Super Mario Land 2	£. 59.000
Super Mario Land 3	£. 69.000

ACCESSORI:

Lente colorata	£. 20.000
----------------	-----------

Super Nintendo Telef

Pop'n Twin Bee	£. 55.000
Real Moster	£. 89.000
Addams Family	£. 79.900
Putty Squad	£. 99.000
Prehistorik Man	£. 119.000
Int. Super Star Soccer	£. 149.000
NHL 97	£. 119.900
Revolution	£. 99.000
Demolition Man	£. 99.000
The I. Scratchy Game	£. 99.900
Justice League	£. 79.000
Judge Dredd	£. 70.000
Olimpic Summer Games	£. 135.000
Toy Story	£. 159.000
Pinocchio	£. 160.000
Donald In Maui Mallard	£. 160.000
Yoshi's Island	£. 140.000
Super Mario Kart	£. 89.000
Super Mario All Stars	£. 89.000
Tetris & Dottor Mario	£. 80.000
Killer Instint	£. 99.000
Donkey Kong Country 2	£. 129.000
PGA Tour 97	£. 140.000
Il Re Leone	£. 125.000
Mask	£. 140.000
Donkey Kong Country	£. 115.000
Lamborghini Am.Chall	£. 109.000
NHL 95	£. 85.000
Zoop	£. 99.900
Earth Worph Jim 2	£. 129.000

ACCESSORI:

Joypad Compatibile	£. 19.900
Cavo Audio/Video	£. 39.000
adattar. X 4 Giocatori	£. 39.000
Joypad NINTENDO	£. 39.000

Game Gear Telef

Super 9 Game in 1	£. 89.000
The Lion King	£. 59.000
Fifa Internat. Soccer	£. 59.000
Madden '95	£. 59.900
Ecco the Tides of T.	£. 55.000
Castle of Illusion	£. 49.900
Ristar	£. 69.900
Devilish	£. 39.000
Dynamite Headdy	£. 49.900
Power Drive	£. 65.000
Virtua Fighter Animat	£. 85.000
Tintin in Tibet	£. 75.000
Hurricanes	£. 59.900
The Adventure of Batman	£. 79.900

ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

Si accettano **BANCOMAT**
e **CARTE DI CREDITO****IVA INCLUSA**Orario Negozio: 9.30 - 13.00 / 15.30 - 19.30
Lunedì mattina chiuso - Sabato pomeriggio apertoVENDITA PER CORRISPONDENZA
Spedizione ordinaria £. 7.000 - Spedizione veloce £. 12.000
(Consegne su Roma in giornata £. 8.000)**VENDITA ALL'INGROSSO**
PER RIVENDITORI

Casa: **NINTENDO**

N°Giocatori: **1/2**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **1**



Le onde possono rappresentare un ottimo vantaggio se ben sfruttate.



Una volta tagliato il traguardo, accanto a ogni volto dei piloti avversari apparirà il tempo, in ritardo o in vantaggio.



Quello degli sport acquatici è sempre stato un genere molto snobbato nel mondo delle console e le sporadiche apparizioni di un suo rappresentante sono spesso state

legate più a raccolte di sport particolari che a un singolo titolo. È stato necessario aspettare l'uscita di una piattaforma come il Nintendo 64 per vedere; finalmente realizzato con competenza, uno di questi sport. Come primo esperimento, la grande "N" ha scelto una disciplina senza dubbio poco conosciuta, il jetski, cioè le gare che si svolgono sull'acqua a bordo di apposite moto, che permettono inoltre, data la loro leggerezza, di effettuare le più incredibili evoluzioni. *Wave Race 64* comprende, infatti, tutte queste caratteristiche, riproducendole con una cura più da simulazione che da semplice arcade. Prima di gettarvi in qualunque competizione, il vostro compito iniziale sarà quello di scegliere il corridore con cui gareggiare, tra i quattro che il gioco vi mette a disposizione. Ovviamente, ognuno di essi possiede delle caratteristiche profondamente diverse, che influenzano molto le tecniche di guida del giocatore, rappresentando, in pratica, una sfida sempre nuova.

Se, infatti, riuscirete a completare tutto il gioco con un pilota, riaffrontare tutte le gare con un differente corridore darà un nuovo gusto al gioco, esattamente allo stesso



WAVE RACE 64



In split-screen il gioco scorre comunque molto fluido.





Questo passaggio è uno dei più spettacolari del gioco.



modo di un classico picchiaduro a incontri, se mi consentite il paragone. La parte principale del gioco è rappresentata proprio dalla possibilità di affrontare un intero campionato a punti nelle diverse piste presenti nella cartuccia. In pratica, dovrete sfidare gli altri tre corridori cercando di ottenere il miglior piazzamento possibile, ricevendo di conseguenza dei punti. Se riuscirete a ottenere il punteggio necessario potrete accedere al prossimo circuito, fino alla fine del campionato. Il gioco vi permette, una volta termi-

ポイントランキング		
ランク	ライダー	ポイント
1	DEDALUS ポイント7-7-4-7	25
2	DRAGO ポイント1-4-7-1	13
3	ULGAR ポイント4-2-2-4	12
4	GWENEDRIEL ポイント2-1-1-2	6
クリアに必要なポイント		8



Le acrobazie, durante il campionato, sono assolutamente inutili, ma rappresentano un ottimo modo per prendere in giro i vostri avversari.

nata la prima serie di gare, di partecipare ad altri due campionati (che rappresentano, in pratica, i livelli di difficoltà), più un terzo in cui dovrete affrontare tutti i tracciati al contrario. Le differenze tra i primi tre campionati non saranno, però, solo nell'abilità dei corridori controllati dal computer, ma anche

nelle stesse piste: a seconda del livello di difficoltà queste varieranno nella posizione degli ostacoli, delle boe che segnano il tracciato e nell'intensità delle onde. L'aspetto, forse, più riuscito di Wave Race 64 è, infatti, proprio la realizzazione dei circuiti che non solo appaiono perfetti dal punto di vista grafico

ANDIAMO AL MARE

I nove circuiti che il gioco mette a disposizione non saranno tutti accessibili subito in tutte le loro varianti. Una volta terminato il primo campionato potrete poi gareggiare liberamente nei primi sei e nell'ultimo. Per accedere, invece, ai due ultimi circuiti e alle varianti degli altri, dovrete obbligatoriamente completare anche gli altri due campionati.

DOLPHINE PARK



Questo circuito apparirà, nel campionato, esclusivamente come allenamento. Se sceglierete, invece, di fare le gare a punti, potrete tran-

quillamente correre in questo tracciato. Ovviamente, è il più facile in assoluto.

SUNSHINE BAY



Anche questa pista, come la precedente, non vi darà particolari problemi. Sono, però, presenti due angolatissime curve e la disposizione delle boe, soprattutto nella terza versione, può mettere in difficoltà i piloti meno agili.

qualche boa. Dalla seconda variante in poi è presente una scorciatoia, che si aprirà dal secondo giro.

GREEN COVERAGE



si tratta di un percorso in cui si faranno davvero sentire gli effetti delle onde (a settaggio standard almeno) e dove risulta davvero facile perdere

qualche boa. Dalla seconda variante in poi è presente una scorciatoia, che si aprirà dal secondo giro.

CASTLE CITY



È accessibile solo nel secondo campionato e rappresenta un vero labirinto di salti, ostacoli e curve estreme. È interamente al buio e richiede

davvero una buona conoscenza delle tecniche di guida per essere superata in buona posizione.

CORNER ISLAND



Per finire, nulla poteva essere più adatto di una pista dalle ambientazioni hawaiane. Anche qui salti e ostacoli sono all'ordine del giorno, ma la sua particolarità è quel-

la di cambiare, da giro a giro, a seconda dell'alta o della bassa marea.

SUNDAY BEACH



È la prima pista su cui gareggerete. Estremamente facile in tutte e tre le versioni, non presenta curve particolarmente impegnative, essendo un

banalissimo ovale, e non contiene nemmeno ostacoli in pista.

NYOKI LAKE



Un'isola esattamente al centro dell'acqua e dei paletti sporgenti rappresenteranno gli ostacoli in questa pista. Non si tratta di gravi problemi, ma nella

terza variante tre boe vi obbligheranno a un difficile, quanto spettacolare, passaggio tra i paletti.

PORT PIRATE



qui le cose si fanno già un po' più complesse. Bidoni e curve mozzafiato sono all'ordine del giorno. Come nella pista precedente, anche questa presenta una

scorciatoia dalla seconda variante in poi, che contiene, però, le due più difficili curve di tutto il gioco.

ICE ISLAND



Si tratta, probabilmente, del tracciato più difficile del gioco (non per niente appare solo nel terzo campionato). A complicare le cose ci saranno

delle vere e proprie lastre di ghiaccio lungo la pista che renderanno molto ardue la maggior parte delle curve.



(ognuno ha una propria ambientazione e le sue specifiche caratteristiche), ma anche risultano estremamente tecnici e impegnativi, ricchi di scorciatoie e possibilità che si arriva a conoscere solo con l'esperienza. Più si continua a giocare, più si impara come tagliare una particolare curva, sfruttare a piacimento un salto e servirsi in modo costruttivo delle onde (la cui intensità può essere regolata tramite una comoda opzione), rinnovando così la sfida e, di conseguenza, la longevità del gioco. Naturalmente, non esiste soltanto la possibilità di partecipare ai vari campionati, ma è possibile anche gareggiare da soli per battere il proprio record di tempo, esibirsi in gare di stile, in cui dovrete effettuare il maggior numero di acrobazie possibili, passando contemporaneamente all'interno di cerchi posti sull'acqua (in maniera simile a *Nights* per intenderci) e, soprattutto, sfidare un amico in modalità split-screen, che risulta di gran lunga la più divertente (e soddisfacente se riuscite a vincere...) di tutte le opzioni di gioco. A supporto di questo incredibile carico di giocabilità e longevità, non poteva mancare un'eccellente realizzazione tecnica. *Wave Race 64* fornisce, infatti, un altro saggio delle incredibili potenzialità della macchina della Nintendo, non solo per la quasi totale mancanza di clipping o per le precise texture che ricoprono tutti i poligoni (il tutto a una velocità a dir poco invidiabile, anche in modalità split-screen, in cui il gioco perde davvero poco), ma soprattutto per l'effetto dell'acqua, che, detto in parole povere, sembra davvero acqua! Le onde, i movimenti, gli effetti di trasparenza, tutto crea un effetto di notevole realismo e se aveste un amico di fianco pronto a gettarvi delle secchiate d'acqua in faccia,

probabilmente non notereste la differenza con il vero mare. Ovviamente, questa è un'esagerazione, ma è il modo più chiaro per spiegare il realismo che questo gioco possiede. Anche se, in apparenza, *WR64* può sembrare un titolo un po' troppo particolare, non possiamo far altro che consigliarlo a tutti i fortunati possessori di Nintendo 64, a patto che non soffrano di mal di mare: ne pagherebbero le conseguenze...

• Air

Si ringrazia Gameland (MI)



Saltare può essere necessario, ma comporta una perdita di tempo.



Un'impostazione corretta in curva può fornire un vantaggio considerevole.

WAVE RACE

Avevamo quasi perso ogni speranza, eppure ecco arrivare il primo gioco per Nintendo 64 dopo quelli usciti contemporaneamente al lancio della console. Certo non si può pienamente condividere la scelta della grande "N" di aver prodotto così presto un titolo tanto particolare e, se volete, originale, andando incontro a un certo rischio. Tuttavia, dopo qualche partita ci si rende conto che la Nintendo ha giocato bene le sue carte, sfornando un prodotto davvero di alta qualità. Grafica di ottimo livello, grande longevità e soprattutto una massiccia dose di divertimento. Ci troviamo, senza dubbio, di fronte a un gioco che dimostra già ampiamente il divario che esiste tra un questo sistema e i 32 bit (anche se dopo aver visto *Super Mario 64* può sembrare inutile ricordarlo) e basta notare la velocità e il dettaglio che *WR64* possiede, soprattutto nel gioco a due in split-screen, per rendersene subito conto. Se, dunque, siete stati tra i "temerari" che hanno comprato questa console appena uscita, avete ora un nuovo titolo con cui divertirvi.

AGIRE & PENSARE

A O ● O O O P

NINTENDO 64

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dopo qualche problema iniziale il sistema di comando si rivela semplice e intuitivo, merito soprattutto del pad analogico

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il primo torneo è piuttosto facile, ma andando avanti, sia gli avversari, sia le piste cominceranno a darvi non pochi problemi, per non parlare, poi, quando

GRAFICA

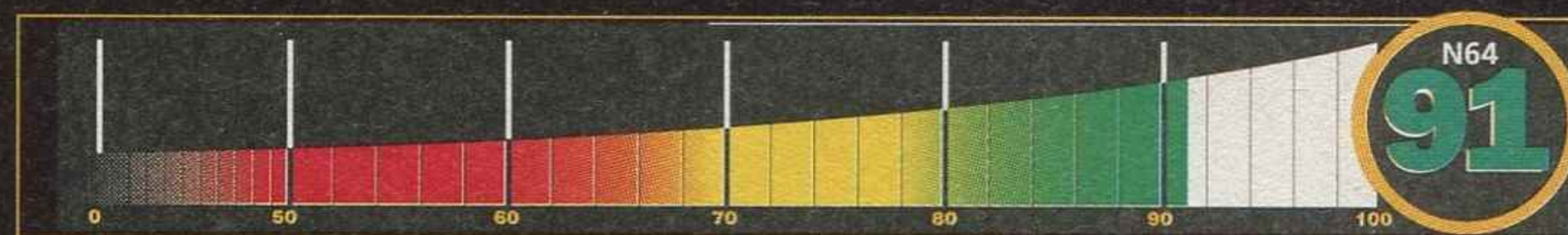
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'acqua è realizzata in maniera superba e non c'è la minima traccia di clipping. Molto buono anche l'aggiornamento dello schermo in split-screen

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Molto belle le musiche, diverse di stage in stage e di buona fattura tutti gli effetti sonori (soprattutto l'infrangersi delle onde)



SOTTO CONTROLLO



FLIPPER

Casa: **EMPIRE**

N°Giocatori: **1/4**

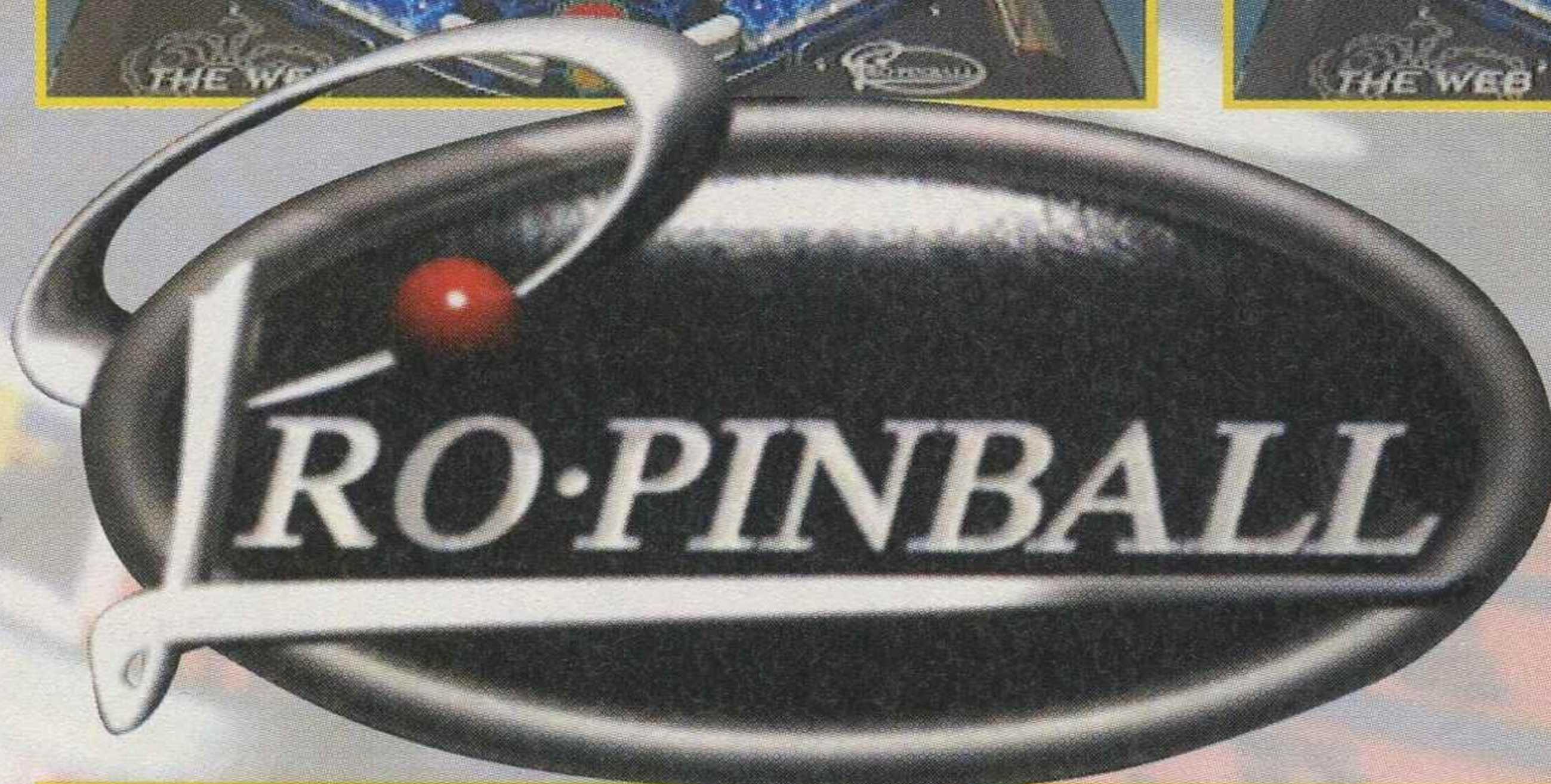
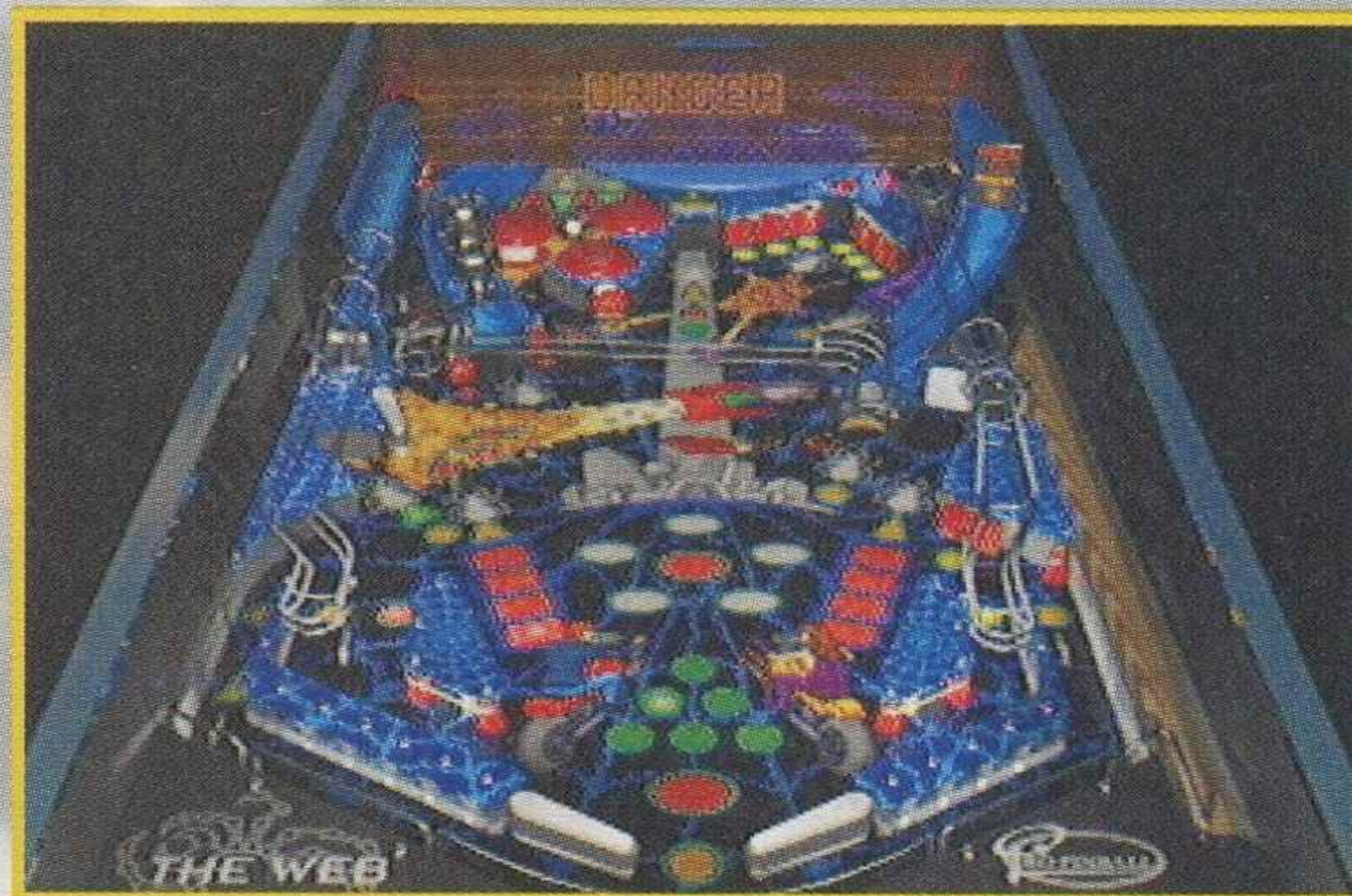
Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **3**



Nel mercato dei 32 bit, che già si sta affollando di indesiderati cloni di grandi titoli quali *Virtua Fighter* e *Ridge Racer*, una ventata di freschezza non è niente male. Così la Empire cerca di battere strade ancora inesplorate per la console Sony, si legga simulazioni di pinball (flipper per intenderci). L'esito non è affatto malvagio, risultando, anzi, un'ottima simulazione, piuttosto completa e realistica.

Partiamo subito con il mettere in (cattiva) luce uno dei difetti maggiori di *Pro Pinball The Web*, ovvero la limitata scelta dei tavoli di gioco (uno) che, alla lunga, porta inevitabilmente a una tremenda sensazione di ripetitività. *Pro Pinball The Web* ha comunque tutte le caratteristiche che una simulazione di flipper che si rispetti deve avere e anche qualcosa in più; le opzioni nella schermata principale ci consentono, infatti, di scegliere i parametri con cui giocare, l'inclinazione della visuale del tavolo, la brillantezza dei colori (con i colori più



'soft' avremo un effetto di realtà maggiore; al contrario, con dei colori più vivi sembrerà di stare più davanti a una Playstation che di fronte a un flipper del bar), la scelta del volume del sonoro, degli effetti speciali e la configurazione dei tasti del joypad. Dopo essere partiti si noterà subito un commento vocale ben realizzato che sottolinea tutte le azioni più proficue ai fini del punteggio.

Contemporaneamente, il commento ci aiuterà ad avere tutto sotto controllo, anche il tipico "dot matrix" presente in tutti i veri flipper, il cui scopo è rappresentare graficamente i bonus a disposizione. Entriamo ora nel campo di quelle che sono le peculiarità del gioco: probabilmente, per sopperire alla mancanza di ulteriori tavoli di gioco, l'Empire ha inserito nei bonus alcuni simpatici sottogiochi, come una sorta di sparattutto (termine che gli va un po' largo) in cui dovremo distruggere delle mine per collezionare milioni di punti. Altra sorta di sottogiochi sono invece le missioni. Facendo entrare la pallina nel buco centrale del tavolo ci viene assegnato un compito (rappresentato graficamente dallo schermo a matrice) che dovremo portare a termine colpendo alcuni determinati switch. Abbiamo poi vari bonus piuttosto originali per aumentare il punteggio (tali combo e power level). In definitiva *Pro Pinball The Web* si merita la palma di miglior flipper per Playstation, non che ci sia una grande concorrenza.

PRO PINBALL THE WEB

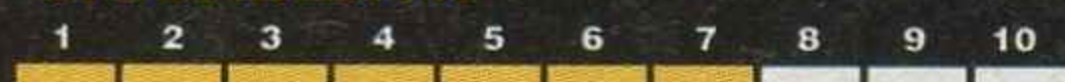
Come già sottolineato, di veri difetti *Pro Pinball The Web* ne ha solo uno, la presenza di un solo tavolo. Per il resto il gioco si difende egregiamente sotto tutti i punti di vista, complete le opzioni e i bonus, buono il commento vocale e le musiche. Discorso a sé per la grafica. Probabilmente c'è chi preferisce il look più da videogiochi dei classici flipper, come *Pinball Fantasies*, ma l'aspetto più reale di *PPTW* risulta particolarmente azzeccato, conferendo al gioco un'atmosfera molto più seria di probabilmente qualsiasi altro flipper fin'ora. Bisogna ora chiedersi se vale la pena spendere 100 mila lire per una simulazione del genere che, per quanto curata, rimane sempre piuttosto limitata e apprezzabile solo dai veri fan del genere che non esiteranno ad acquistare il gioco. Per tutti gli altri invece un ammonimento: prima di buttarvi su un campo altamente specialistico come quello dei pinball date un'occhiata intorno e vedete se non c'è qualcosa di più adatto a voi e alla spesa non esigua.

AGIRE & PENSARE



PLAYSTATION

GIOCABILITÀ



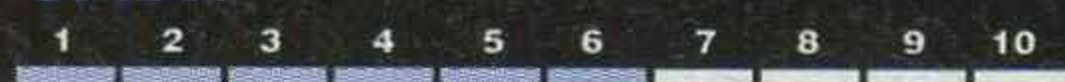
Molto divertente all'inizio, stufa a lungo andare

GRAFICA



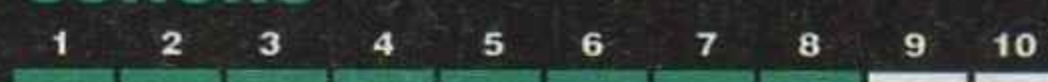
Buono l'uso dei colori e in generale riesce ad appagare l'occhio

SFIDA

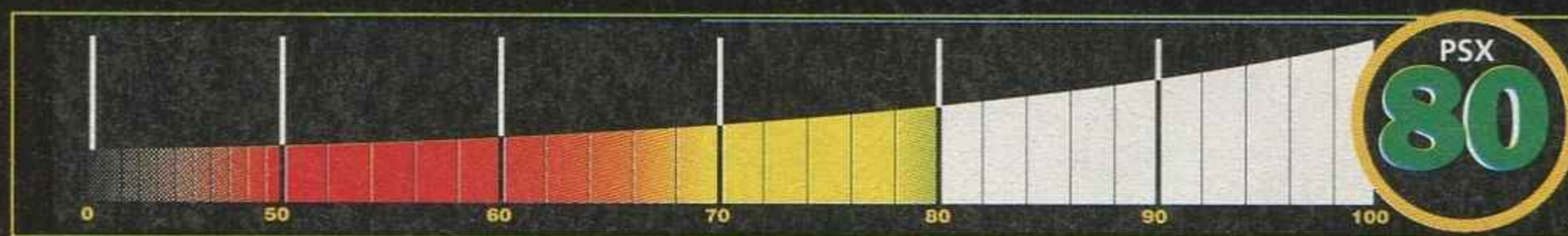


Un solo tavolo è troppo poco

SONORO



Ottimi pezzi rock e buon commento vocale



SOTTO CONTROLLO

Scuotono il tavolo

Muove il flipper di sinistra



Muove il flipper di destra



Ecco il solo tavolo di *Pro Pinball The Web* in tutto il suo splendore.

•Zave

ATTUALITÀ

PLAYSTATION

A-TRAIN (USA)	99.000
ACTUA GOLF	99.000
AD&D BLOOD WARRIORS (USA)	119.000
ADIDAS POWER SOCCER	99.000
ANDRETTI RACING	119.000
AQUANAUTS HOLIDAY	99.000
BEYOND THE BEYOND (USA)	119.000
BIG HURT BASEBALL	99.000
BLAM! MACHINEHEAD	99.000
BRAINDEAD 13 (USA)	119.000
BUBBLE BOBBLE	99.000
BUST-A-MOVE 2	99.000
CASPER	99.000
CRASH BANDICOOT (USA)	119.000
CRITICOM	99.000
CYBER SLED	99.000
CYBER SPEED	99.000
CYBERIA	99.000
D	99.000
DARKSTALKERS	99.000
DAVIS CUP TENNIS	99.000
DEFCON 5 (USA)	119.000
DESCENT	119.000
DISCWORLD	99.000
DRAGON BALL-Z LEGEND (JAP)	159.000
EXTREME PINBALL	119.000
FADE TO BLACK	119.000
FINAL DOOM	99.000
FINAL ROUND GOLF (USA)	99.000
FORMULA 1	99.000
GALAXIAN 3	99.000
GOEMAN (JAP)	159.000
GUNDAM V2.0 (JAP)	159.000
GUNSHIP	99.000
HERMIE HOPPERHEAD (JAP)	119.000
HI-OCTANE	99.000
HOKUTO-NO-KEN (JAP)	159.000
IMPACT RACING	109.000
JUMPING FLASH 2	99.000
JUPITER STRIKE	99.000
KILLEAK THE BLOOD	99.000
KILLING ZONE	99.000
KING OF FIGHTERS 95 (USA)	129.000
KRAZY IVAN	79.000
LONE SOLDIER	69.000
MADDEN 97	119.000
MAGIC CARPET	119.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	99.000
MOTOR TOON G.P.2 (JAP)	159.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	99.000
NCAA GAME BREAKER (USA)	119.000
NEED FOR SPEED	119.000
NFL GAMES DAY	109.000
NFL QUARTERBACK 97	99.000
NHL FACE-OFF	109.000
NHL POWERPLAY (USA)	119.000
NOVASTORM	79.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	79.000
OLYMPIC GAMES	119.000
OLYMPIC SOCCER	109.000
OVER BLOOD (JAP)	159.000
PANZER GENERAL	109.000
PENNY RACER	99.000
PGA TOUR 97 (USA)	119.000
PHILOSOMA	119.000
PRIMAL RAGE (USA)	119.000
PROJECT H. OWL (PISTOLA)	119.000
PROJECT OVERKILL (USA)	119.000
PSYCHIC DETECTIVE	79.000
PUYO PUYO	99.000
RAGING SKIES	109.000
RAIDEN PROJECT	99.000
RESIDENT EVIL	109.000
RETURN FIRE	119.000
REVOLUTION-X	69.000
RIDGE RACER REVOLUTION	99.000
RISE 2 RESURRECTION	109.000
ROAD RASH	119.000
ROBO-PIT (USA)	119.000
SAMPRAS EXTREME TENNIS	99.000
SAMURAI SHOWDOWN 3 (JAP)	159.000
SHADOW STRUGGLE (JAP)	159.000
SHELLSHOCK	119.000
SHOCKWAVE ASSAULT	119.000
SKELETON WARRIORS	99.000
SIMCITY 2000	119.000
SLAM DRAGON (JAP)	159.000
SLAM N JAM	99.000
SMASH COURT (JAP)	149.000
SONIC WINGS SPECIAL (JAP)	169.000
SPACE HULK VOTBA	99.000
SPEED RACER (JAP)	159.000
STARFIGHTER 3000	109.000
STREET FIGHTER ALPHA 2 (JAP)	169.000
STRIKE POINT (USA)	119.000
TECMO SUPER BOWL (USA)	119.000
TEKKEN 2	99.000
THE HIVE (USA)	99.000
TIME COMMANDO	119.000
TOBAL NO.1 (JAP)	159.000
TOP GUN	99.000
TOSHINDEN 2	99.000
TOTAL NBA 96	99.000
TRUE PINBALL	99.000
VIEW POINT	119.000
VIRTUAL GOLF	99.000
WILLIAMS ARCADE HITS	99.000
WING COMMANDER 3	99.000
WORMS	99.000
WWF ARCADE	79.000
X-COM (USA)	99.000
ZERO DIVIDE	99.000
ZOOP (USA)	89.000



159.000



169.000



109.000



149.000

MY BEST FRIEND x SAT

LIRE 119.000

WIPEOUT 2097 xPSX

LIRE 99.000

BROKEN SWORD x PSX

LIRE 99.000

DONKEY KONG LAND 2 x GB

LIRE 69.000

BURNING ROAD x PSX

IN USCITA!

DAYTONA REMIX x SAT

IN USCITA!

TOMB RAIDER

DISPONIBILE!

X-MEN x PSX

IN USCITA!

NINTENDO 64

DISPONIBILE

LEGACY OF KAIN x PSX

DISPONIBILE!

SONY PSX PAL
CON GIOCO

LIRE 499.000

SEGA SATURN USA
CON GIOCO

LIRE 499.000

MEGADRIVE
SUPERNES

GAME GEAR
GAMEBOY

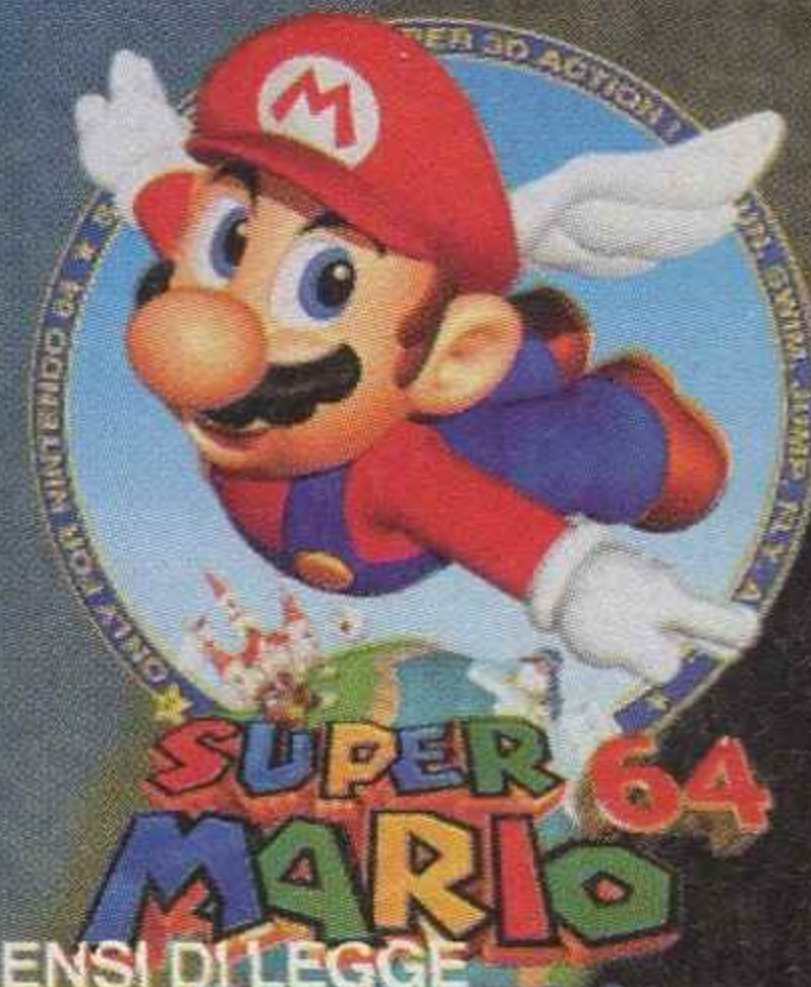
...OLTRE 2500 TITOLI
TUTTI ORIGINALI!

SATURN

3D LEMMINGS	99.000
AFTERBURNER 2	99.000
ALIEN TRILOGY	109.000
ASTAL	79.000
BAKU BAKU	99.000
BASE LOADED 96	119.000
BATTLE MONSTERS	99.000
BIG HURT BASEBALL	99.000
BLACK FIRE	99.000
BLAM! MACHINEHEAD	99.000
BLAZING TORNAO	49.000
BUBBLE BOBBLE	99.000
BUST-A-MOVE 2	99.000
CASPER	99.000
CHAOS CONTROL	79.000
CHASE H.Q./S.C.I.	129.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	99.000
CONGO THE MOVIE	119.000
CYBERIA	119.000
CYBER SPEEDWAY	119.000
DARIUS 2	129.000
DARK LEGEND	49.000
DAYTONA USA	99.000
DEATH CRIMSON (PISTOLA)	119.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCWORLD	99.000
DOUBLE SWITCH	79.000
EURO 96	119.000
EXHUMED	99.000
F1 CHALLENGE	99.000
FATAL FURY REAL BOUT	179.000
FIFA 96	99.000
FIGHTING VIPERS	149.000
GALACTIC ATTACK	99.000
GALAXY FIGHT	119.000
GOLDEN AXE THE DUEL	99.000
GUARDIAN HEROES	99.000
GUNDAM SIDESTORY I	119.000
GUN GRIFFON	99.000
HI-OCTANE	99.000
IMPACT RACING	99.000
IN THE HUNT	99.000
IRON STORM	129.000
KEYO FLYING SQUADRON 2	99.000
KING OF FIGHTERS 95	119.000
LEGEND OF OASIS	139.000
LOADED	99.000
MADDEN 97	119.000
MAGIC CARPET	119.000
MANSSION OF HIDDEN SOULS	79.000
MEGAMAN X3	139.000
MYST	109.000
NBA ACTION	119.000
NBA JAM TOURNAMENT	79.000
NEED FOR SPEED	119.000
NFL QUARTERBACK 96	79.000
NFL QUARTERBACK 97	109.000
NHL ALL-STAR HOCKEY	99.000
NHL POWER PLAY	119.000
NIGHTS 3D JOYPAD	149.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	69.000
OLYMPIC SOCCER	119.000
OUTRUN	99.000
PANZER DRAGON	79.000
PANZER DRAGON ZWEI	99.000
PUZZLE & ACTION	129.000
RACE DRIVIN'	49.000
REVOLUTION-X	79.000
RISE 2 RESURRECTION	109.000
ROAD RASH	119.000
ROBOTICA	79.000
ROMANCE 3 OF 4 KINGDOMS	139.000
SEA BASS FISHING	119.000
SEGA RALLY	99.000
SHELLSHOCK	99.000
SHINING WISDOM	119.000
SHINOBI X	69.000
SHOCKWAVE ASSAULT	109.000
SLAM N JAM	99.000
SPACE HULK VOTBA	119.000
STARFIGHTER 3000	109.000
STEELDOM	129.000
STREET FIGHTER ALPHA	119.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
STREET FIGHTER ANIMATION	79.000
STRIKERS 1945	129.000
THE HORDE	109.000
THEME PARK	119.000
THOR	139.000
THREE DIRTY DWARVES	99.000
THUNDERFORCE GOLDEN PACK	119.000
THUNDER STRIKE	99.000
TITAN WARS	119.000
TOSHINDEN REMIX	89.000
TOSHINDEN U.R.A.	149.000
TRUE PINBALL	99.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99.000
VALORA VALLEY GOLF	99.000
VAMPIRE HUNTER	99.000
VICTORY GOAL 96	119.000
VIRTUA COP PISTOLA	159.000
VIRTUA FIGHTER 2	99.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	99.000
VIRTUA RACING	109.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	109.000
WARRIORS OF FATE 2	139.000
WINNING POST	129.000
WIPEOUT	99.000
WORLD CUP GOLF	119.000
WORLD HEROES PERFECT	129.000
WORLD SERIES BASEBALL 2	119.000
WWF ARCADE	109.000
X-MEN	109.000

PER ORDINARE TEL. 0362/23.81.48
VASTO ASSORTIMENTO IN VIA ROSSINI n.43
A SEREGNO (MI)

S.S VALASSINA MILANO-LECCO
 USCITA SEREGNO S. SALVATORE



CONSOLE GAMES

51015 - MONSUMMANO TERME (PISTOIA) - VIA EMPOLESE, 36
TEL. 0572/953618 - FAX 0572/951864

VIENI A TROVARCI.
SIAMO A SOLI 2 KM DALL'USCITA AUTOSTRA-
DALE DI MONTECATINI TERME, DIREZIONE
MONSUMMANO T. (DESTRA)

SUPERNINTENDO

TOY STORY
S. MARIO RPG
INTER. S. SOCCER DE LUXE
BREATH OF FIRE 2
CHRONOTRIGGER
NBA LIVE '96
THEME PARK
MICROMACHINES 2
PUZZLE BUBBLE
SUPER MARIO KART
YOSHI 'S ISLAND
DOOM
KILLER INSTINCT
LUFIA II
SECRET OF EVERMORE
MORTAL KOMBAT III
DONKEY KONG COUNTRY 2

SUPER OFFERTE

VORTEX (ITA)	59.000
LEMMINGS 2 (ITA)	69.000
PRIMAL RAGE (USA)	72.000
SAMURAI SHODOWN (USA)	69.000
AERO THE ACROBAT (ITA)	79.000
PITFALL (ITA)	69.000

MEGADRIVE

TOY STORY
INTER. S. STAR SOCCER TEL.
MORTAL KOMBAT III
NBA LIVE '96
FIFA '96
MICROMACHINES '96
COMIX ZONE 79.000
SONIC 3D

MEGA OFFERTE

TOPOLINO MANIA	59.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	69.000
VIEW POINT	59.000
CONTRA	59.000
URBAN STRIKE	69.000
DINO DINI SOCCER	69.000
WORLD CUP USA '94	49.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	39.000
CLAYFIGHTER (USA)	69.000
MICKEY AND MINNIE CIR. (USA)	69.000
PITFALL	59.000
ROCK 'N ROLL RACING (USA)	49.000
EARTWORM JIM (USA)	69.000

SEGA SATURN

WORLDWIDE SOCCER 97
DAYTONA DELUXE
TOMB RIDER
KING OF FIGHTER 95
PANZER DRAGON 2
SEGA RALLY
WIDE OUT
VAMPIRE HUNTER
ALIEN TRILOGY
ULT. MORTAL KOMBAT
VIRTUA COP 2
STREET FIG. ALPHA
NBA ACTION 96
LEGEND OF OASIS
BUST OF MOVE 2
NIGHTS
DECATHLETE
FIGHTING VIPERS
DRAGON BALL Z2
VOLANTE

NINTENDO 64

PILOTWINGS
MARIO 64
STARFOX 64
TUROK DINOSAUR HUNTER
MARIO KART R
WAVE RACER

SONY PLAYSTATION

TOMB RAIDER
SOUL AGE
INT. SUP. STAR. SOCCER
SAMURAI SPIRITS 3
FORMULA 1 (ITA)
RESIDENT EVIL (ITA)
WIPE OUT 2097
TOBAL N.1
GALAXIAN 3 (ITA)
DRAGON BALL Z2
ALIEN TRILOGY
DESTRUCTION DERBY 2
TOSHINDEN 2
TEKKEN 2
RIDGE RACER REVOLUTION
ADIDAS POWER SOCCER
NEED FOR SPEED
KING OF FIGHTER 95
BUST A MOVE 2
TOTAL NBA 96
STREETFIGHTER ZERO 2
TRACK AND FIELD
OLYMPIC SOCCER
CRASH BANDICOOT
MODIFICA UNIVERSALE
VOLANTE

“SIAMO APERTI LA DOMENICA”

(CHIUSO IL MARTEDI)

ORARIO: 9.30-13.00/15.30-20.00

AMPIO PARCHEGGIO

SONY PLAY STATION CENTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

- PERMUTA DELL'USATO -

VASTA SCELTA DI GIOCHI USATI

PAGAMENTI RATEALI IN SEDE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE

ORIGINALE È BELLO

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE DISPONIBILI TITOLI PER:
PC, GAME BOY, GAME GEAR, 3DO

Via del Can Bianco, 19 51100 Pistoia (PT)

Tel e fax 0573/28203

Vendita per
corrispondenza e
permuta dell'usato



NIGHTMARE GAMES

STARFOX
TUROK DINOS HUNT.
MARIO KART R
WAVE RACER
NINTENDO 64

Playstation L. 449.000

Saturn + V. Fighter Remix L. 499.000

Saturn

Playstation

Shinobi	49.000	F1	99.000
Fighting Viper	109.000	Tekken 2	99.000
Steeldom + Link	139.000	Tomb Raider	109.000
Megadrive		Crash Bandicot	99.000
Dragon Ball Z	99.000	Super Nintendo	
Comix Zone	79.000	Kirby's Superstar	129.000
S. Street Fighter	79.000	MS Pacman	89.000
		Judge Dreed	79.000

Per i titoli non in lista telefonare

Tutte le novità per:
Playstation - Saturn
Supernintendo - Megadrive
Nintendo 64 ed altri
A PREZZI INCREDIBILI!

e per chi acquista,
la **Nightmare Card**
(per avere favolosi sconti)

NON VENIRCI A TROVARE SARÀ IL VOSTRO **INCUBO PEGGIORE!!!**

PICCHIADURO

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 8



STAR GLADIATOR



Era prevedibile che, con l'affermarsi sempre più marcato dei poligoni nei generi classici, prima o poi anche le case di software più "tradizionaliste" si sarebbero dedicate all'applicazione di queste nuove tecniche grafiche. Uno dei nomi più illustri che ancora mancava all'appello, era sicuramente la Capcom, che, dopo una storia di successi nel campo dei picchiaduro bidimensionali, è probabilmente stata la più restia a cambiare metodo di lavoro. Con *Star Gladiator*, però, anche la casa

giapponese segna il suo ingresso nel "nuovo" mondo e, bisogna ammettere, lo fa con un'entrata in grande stile. Siamo nell'anno 2348, la razza umana ha ormai imparato a viaggiare nello spazio ed è entrata in contatto con numerose razze aliene, vivendo in perfetta armonia con esse. Un infausto giorno, però, il premio Nobel per la Fisica Edward Bilstein scopre come trasformare il "sesto senso" umano in energia, denominata "Plasma Power". Dopo aver cercato, senza successo, di riunire tutti i guerrieri dotati di questo potere per conquistare la terra, Bilstein viene catturato e rinchiuso



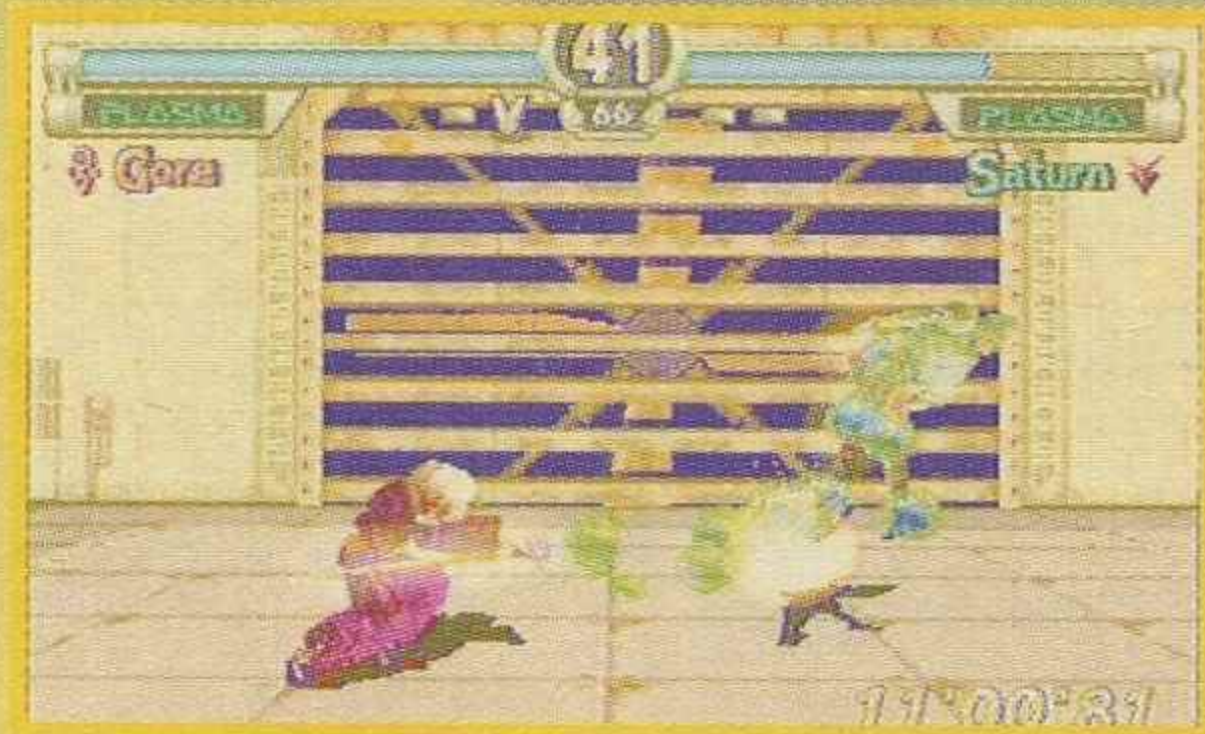
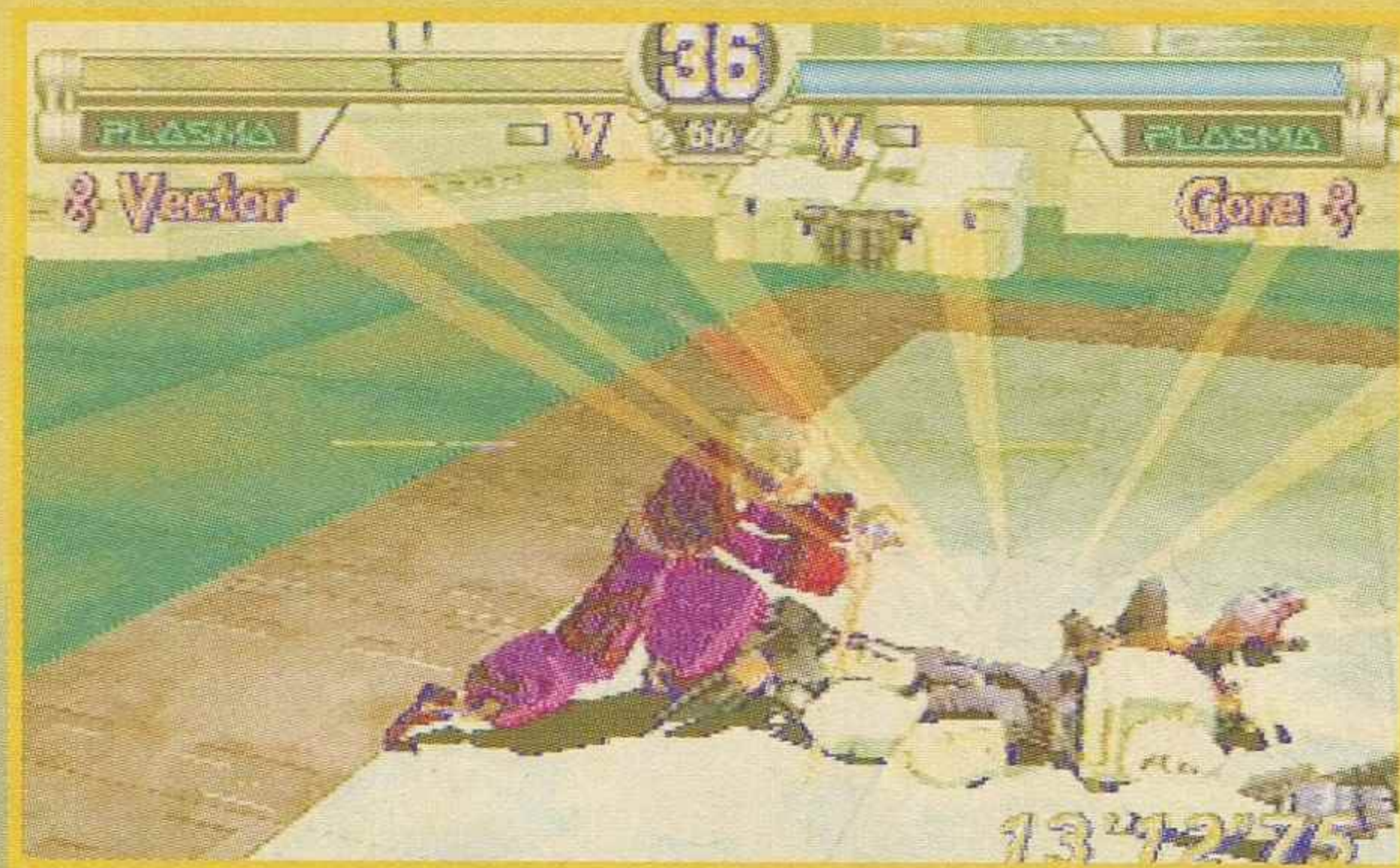
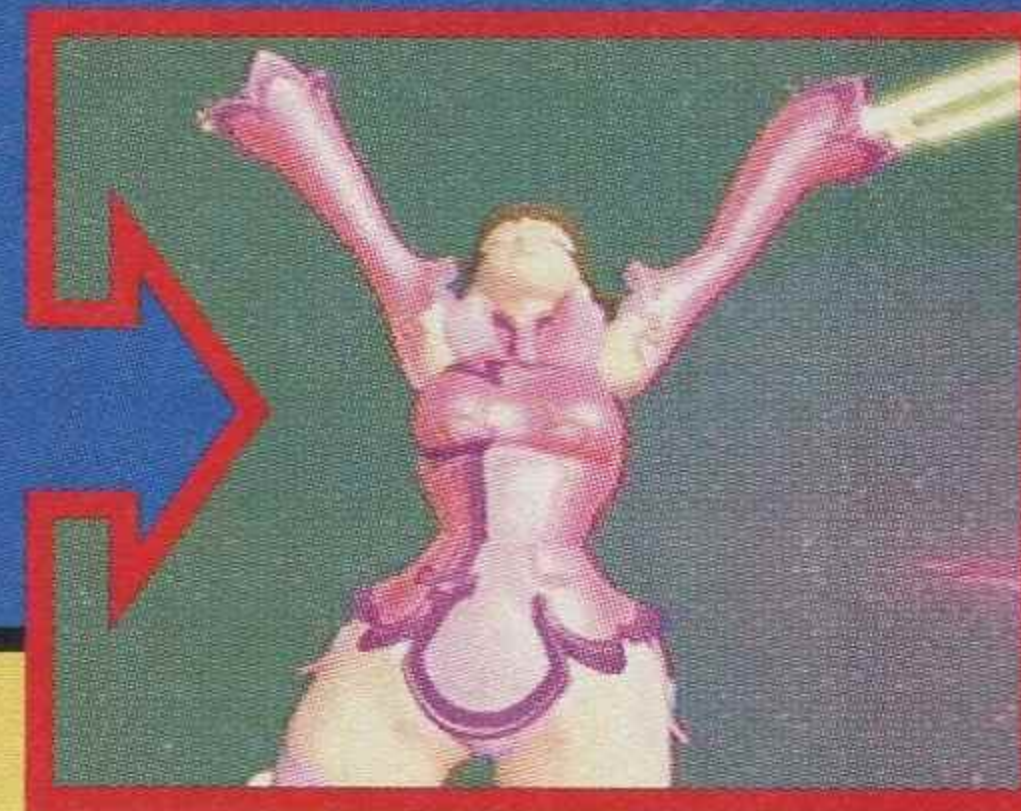
Le prese in *Star Gladiator* non sono certo di facile esecuzione. Tuttavia sono tutte estremamente spettacolari, qui Ringal usa il suo morso per catapultare Zelkin.

Le inquadrature del gioco sono estremamente dinamiche e permettono di seguire sempre al meglio l'azione di gioco, soprattutto quando si sposta l'asse.



COMINCIA LA LOTTA

Il malvagio Bilstein si prepara a devastare la terra, soltanto nove guerrieri hanno la forza e le capacità per poterlo fermare e dovranno presto dimostrarlo



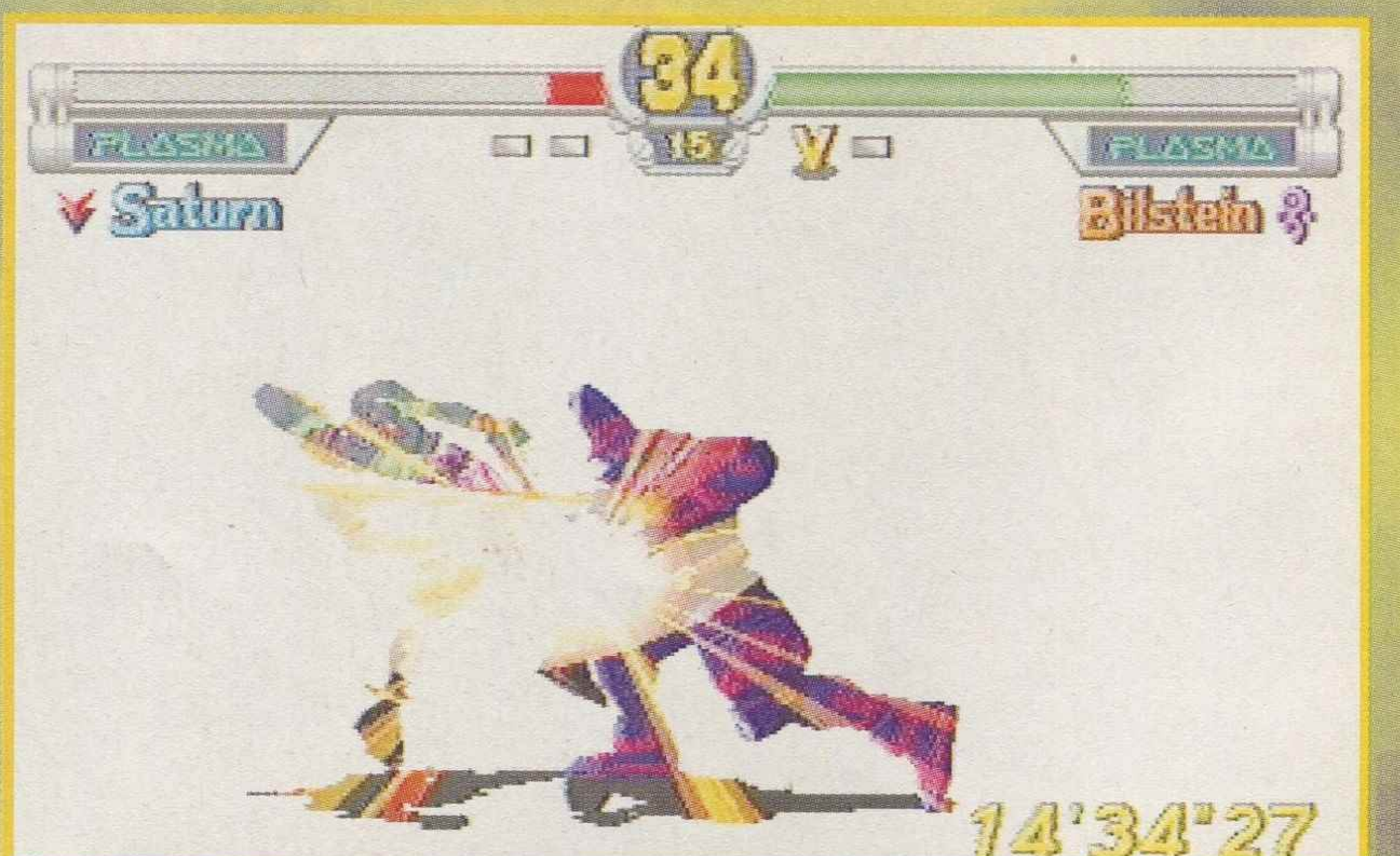
L'ultimo colpo viene accompagnato da un ottimo effetto "esplosione".

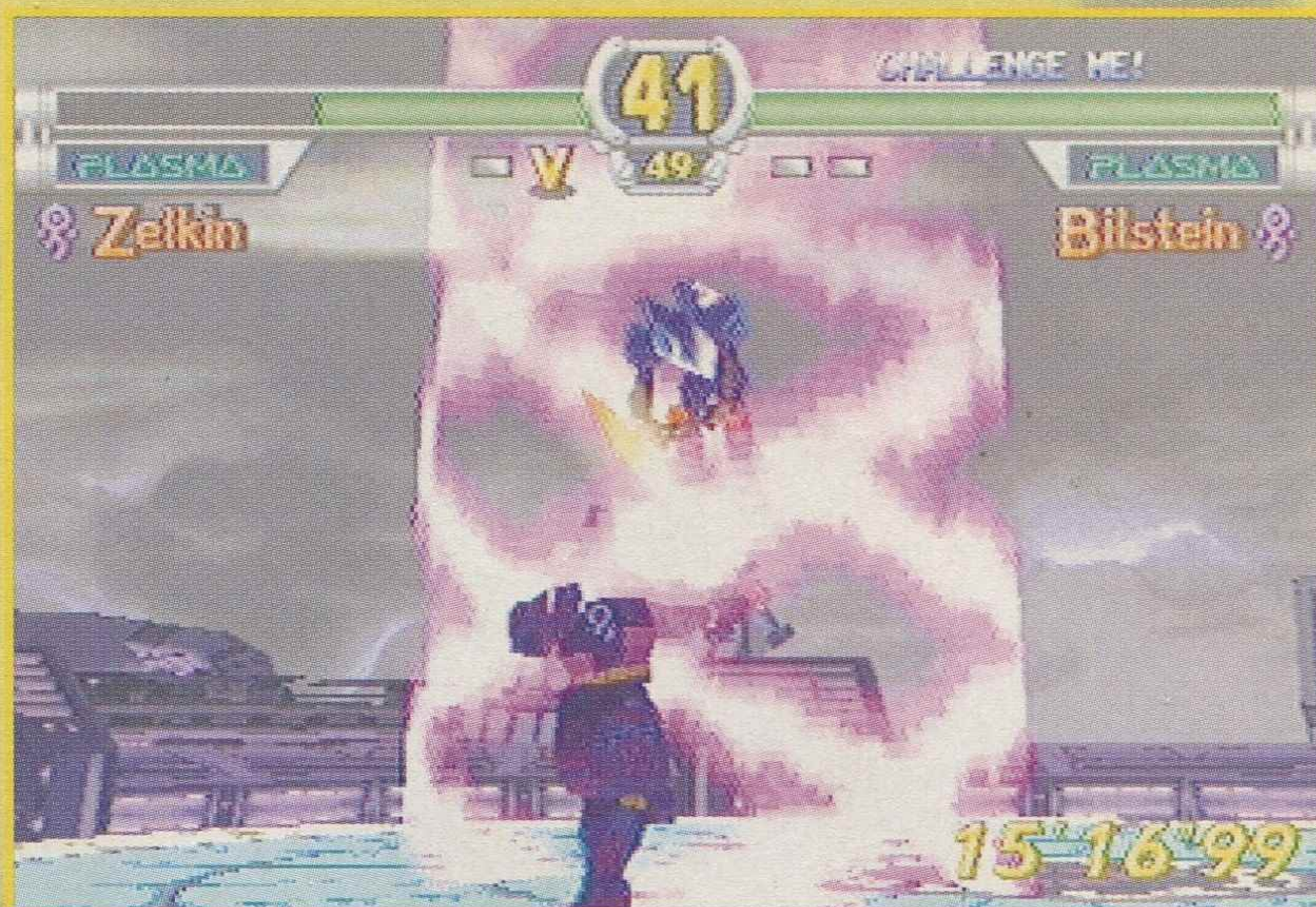
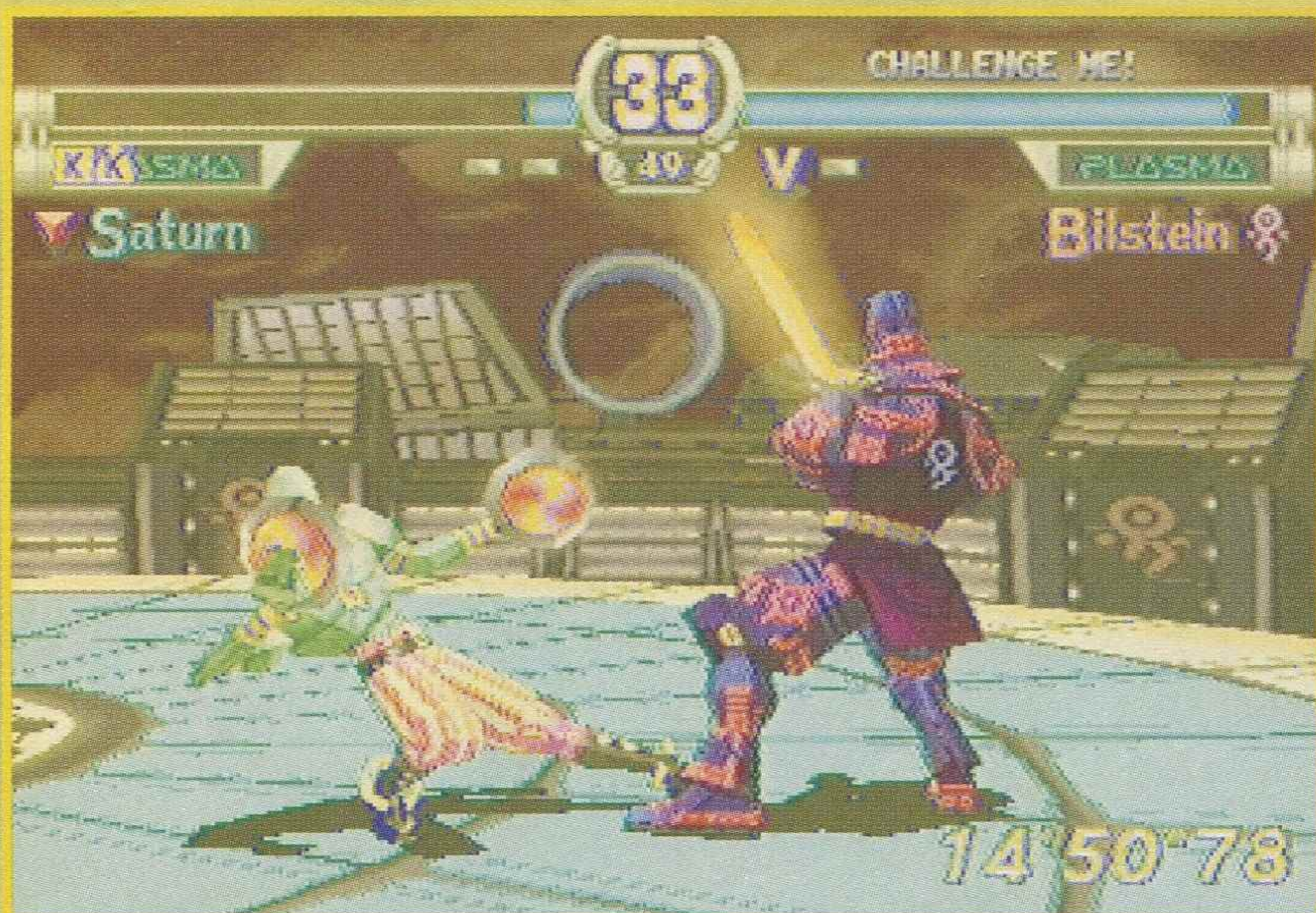
in un satellite orbitante, dove, però, in sei anni di lavoro ricrea un corpo cibernetico che gli permette di scappare e di aspirare nuovamente al dominio incontrastato. L'unica speranza della Terra è riposta nei guerrieri dotati degli stessi poteri del genio impazzito, ma solo uno di loro, il migliore, avrà la possibilità di affrontarlo. Questa breve storia è il background di *Star Gladiator*, che si presenta come il più classico dei picchiaduro tridimensionali con l'uso di armi (alla *Toshinden* per intenderci): al comando di uno

dei nove guerrieri prescelti dovrete affrontare tutti i rimanenti combattenti (incluso il vostro doppio), fino ad arrivare al confronto finale con Bilstein in persona. Questi lottatori non sono, certo, tutti semplici umani, ma, data l'ambientazione fantascientifica del titolo, è possibile controllare alieni dalle forme più strane, come l'uomo-uccello Zelkin, o lo spaventoso Gore, robot, come il gigantesco Vector;

oppure bizzarre creature vagamente umanoidi, come Rimgal, un dinosauro mutato geneticamente. Ogni personaggio, naturalmente, ha a disposizione il suo personale repertorio di mosse speciali (alcune davvero spettacolari) e di combo, il cui funzionamento ricorda molto quello delle "Tenstring" di *Tekken*. Il sistema di combattimento differisce, però, notevolmente rispetto ai classici titoli Capcom e ne è un

esempio la presenza di un tasto che assume la funzione di parata, esattamente come avviene nella serie di *Virtua Fighter*. A differenza del picchiaduro Sega, però, (se si esclude il terzo episodio) in *Star Gladiator* è possibile muoversi liberamente in 3D, tramite l'apposita combinazione di tasti. Inoltre, per quanto siano presenti diversi tipi di bolle e attacchi a distanza, buona parte dei combattimenti si svolge in corpo a corpo, con incredibili scontri all'arma bianca, dove è anche possibile effettuare parate disarmanti, in maniera del tutto simile alle "Zero Counter" di *Street Fighter Zero*. Anche qui, come nel titolo della Sega, è comunque possibile eliminare l'avversario facendolo cadere fuori dal ring, di limitate dimensioni. Tecni-





camente parlando, *Star Gladiator* non possiede dei personaggi molto aggraziati (appaiono un po' blocchettosi, soprattutto quando lo zoom ingrandisce il campo di gioco), ma sono da sottolineare le loro animazioni, davvero molto fluide e realistiche, e i numerosi effetti grafici che appaiono durante i combattimenti, come le scie lasciate dai colpi (identiche a quelle viste nel coin-op di *Soul Edge*) e le spettacolari esplosioni che accompagnano le mosse più elaborate.

Di certo, non ci troviamo di fronte a un capolavoro assoluto che passerà alla storia per le sue incredibili caratteristiche, ma *Star Gladiator* riesce a risultare perfettamente vario e divertente (più nel gioco a due che in quello singolo), lasciando ben sperare per la futura realizzazione di *Street Fighter Gaiden*, anch'esso interamente in 3D.



Nel modo pratica, in maniera simile a *Tekken 2*, è possibile provare tutte le mosse e avere un comodo aiuto.



Gli affondi bassi, se eseguiti velocemente, rappresentano un ottimo modo per sorprendere l'avversario.

• Air



Vector compensa la sua lentezza con efficaci attacchi a distanza.

STAR GLADIATOR

Per essere il primo esperimento tridimensionale di una casa tanto esperta nella realizzazione di picchiaduro in 2D, non si può che rimanere piacevolmente soddisfatti del gran lavoro che la Capcom ha svolto. *Star Gladiator* non passerà certo come il miglior picchiaduro poligonale su PlayStation (la concorrenza di mostri sacri come *Tekken 2* si fa sempre sentire), ma riesce comunque a centrare l'obiettivo di divertire. I nove personaggi di base risultano ben caratterizzati e dotati di un buon repertorio di mosse. Tuttavia, quello che impedisce a *SG* di raggiungere livelli di eccellenza è una leggera mancanza di originalità (al paragone di prodotti come *Toshinden*) e un aspetto grafico leggermente inferiore agli standard del momento, ma, del resto, si tratta di difetti decisamente marginali. Quello che conta è che *Star Gladiator* può tranquillamente rappresentare un valido titolo per ingannare l'attesa di *Soul Edge*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ



La Capcom è riuscita a riprodurre in 3D, tutte le caratteristiche dei suoi migliori picchiaduro, bisogna aggiungere altro?

SFIDA



Anche contro al computer *Star Gladiator* offre un buon livello di combattimento

GRAFICA

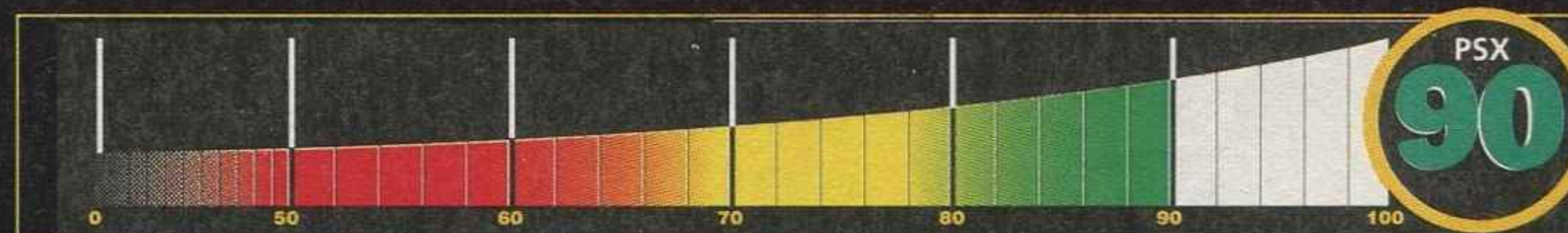


Personaggi ben definiti e ottimamente realizzati. Molto belli i fondali animati

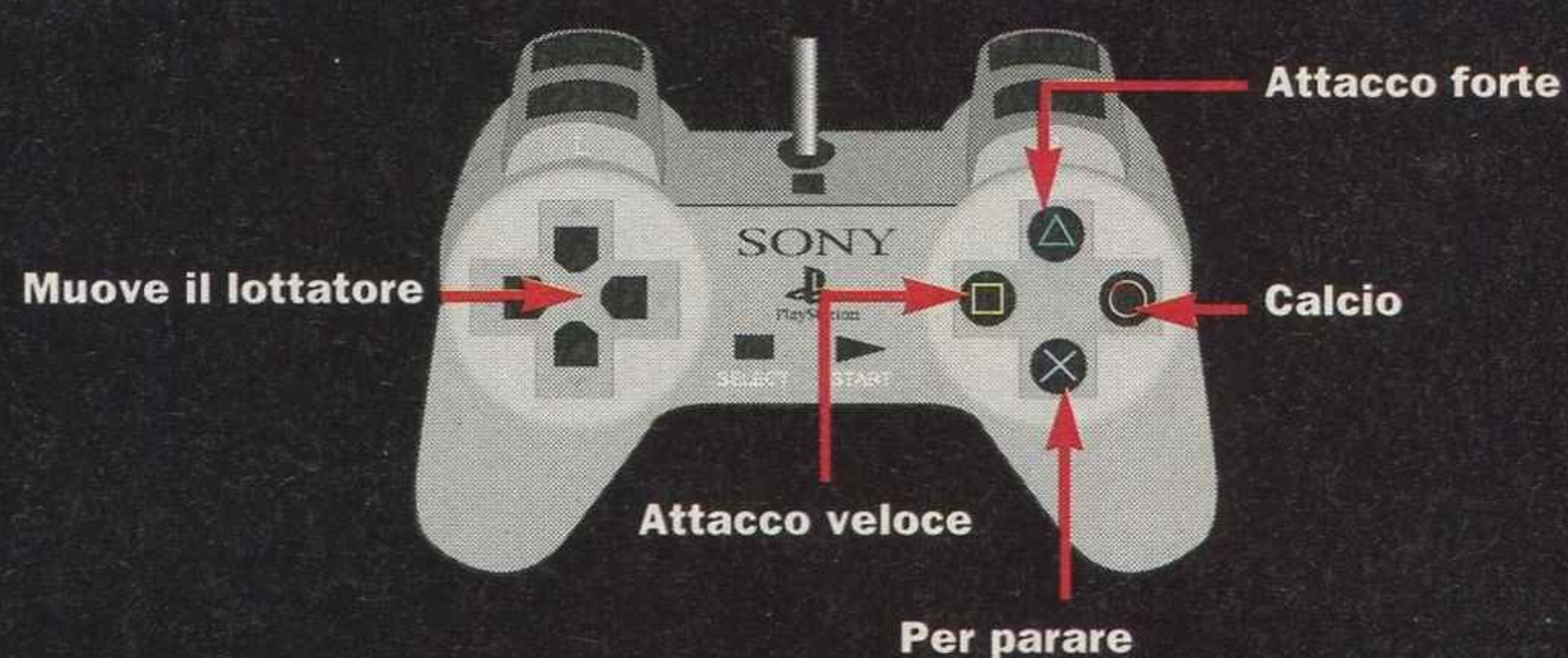
SONORO



Musiche ed effetti sonori di eccellente livello tecnico



SOTTO CONTROLLO



PICCHIADURO

Casa: **TAKARA**

N°Giocatori: **1/2**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **8**

TOH SHIN DEN

Ultimate Revenge Attack

U R A



Eiji sta combattendo contro il suo replicante. Attenti alle sue capacità.



Lo zoom visualizza una porzione maggiore di gioco quando necessario.



COMINCIA LA SFIDA

La lunga sequenza introduttiva presenta i due nuovi personaggi del gioco nei loro ruoli, insieme a tutti gli altri lottatori originali





La maggior parte delle mosse speciali sono ottime dal punto di vista grafico.

li tecniche di gioco. Non appena si comincia il primo combattimento, ci si accorge subito che la primaria fonte di ispirazione per realizzare questo titolo è stato *Toshinden 2*, soprattutto osservando l'aspetto dei personaggi, più elaborato e curato. Il totale di lottatori tra cui inizialmente potrete scegliere il vostro lottatore è ora salito a undici, gli otto del titolo originale, uno preso direttamente da *T2* e due del tutto inediti, Ripper e Ronron: il primo è un energumeno omicida armato di due lame rotanti, mentre la seconda è l'investigatrice sulle sue tracce, che combatte con uno speciale bastone. Naturalmente, le somiglianze con il seguito apparso su PlayStation non si fermano al semplice aspetto grafico, ma anche in questa versione *Ura* è stata introdotta la barra "Overdrive" che, una volta caricata (a seconda dei colpi inferti o subiti), permette di eseguire una mossa speciale par-

ticolarmente potente, differente da quella che è possibile utilizzare quando l'energia del nostro combattente raggiunge livelli critici. Le novità, in pratica, si fermano qui, ma esattamente come era successo al suo predecessore, *Toshinden Ura* soffre di un notevole peggioramento della grafica rispetto alla versione PSX. Al

di là della mancanza di certi effetti grafici (dove sono finiti i veli in trasparenza di Ellis?), i reali problemi risiedono nelle animazioni estremamente "legnose" che danno un aspetto molto statico a tutto il gioco, peggiorando notevolmente l'impatto visivo che possedeva l'originale.

È un vero peccato che queste conversioni soffrano di una tale mancanza di cura, perché, ci sentiamo di poterlo dire, anche in questo caso non si tratta certo di evidenti limiti della macchina.



• Air

Si ringrazia Gameland - MI



SATURN

TOSHINDEN URA

Dopo aver visto la prima trasposizione del picchiaduro della Takara per Saturn, non si poteva non essere un po' dubbiosi su questa nuova versione denominata *Ura*. Purtroppo, buona parte di questi dubbi sono rimasti tali, *Toshinden Ura* soffre dello stesso difetto del suo predecessore, la mancanza di frame di animazione dei personaggi. Se questo poteva essere a malapena sopportato al tempo dell'uscita della versione *S*, ora è ampiamente al di sotto degli standard a cui siamo stati abituati dalle console a 32 bit. Con questo non voglio assolutamente condannare *Toshinden Ura*, che mantiene pressoché inalterate le caratteristiche vincenti della serie, aggiungendo un buon numero di personaggi e mosse speciali, alcuni del tutto inediti. Resta comunque il fatto, che, come spesso succede, questo titolo appare inferiore alle aspettative, forse perché è stato fatto troppo affidamento sul richiamo che un prodotto del genere poteva avere sul pubblico.

AGIRE & PENSARE

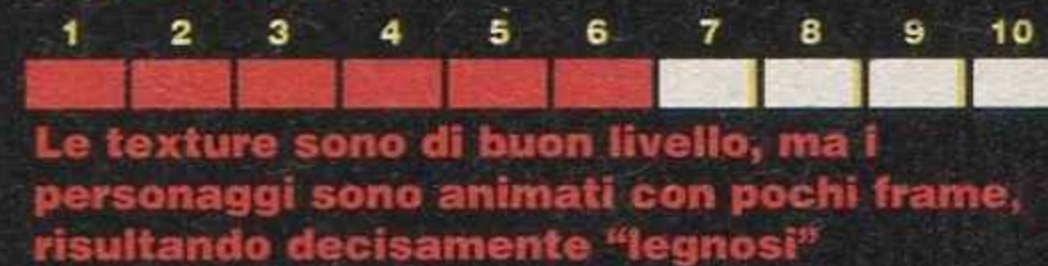


Ogni volta che riceverete un colpo la barra overdrive aumenterà di livello.

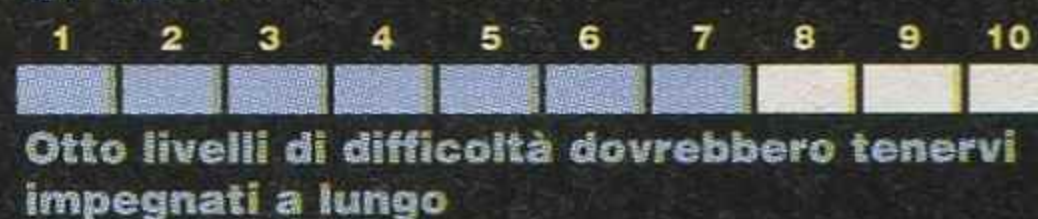
GIOCABILITÀ



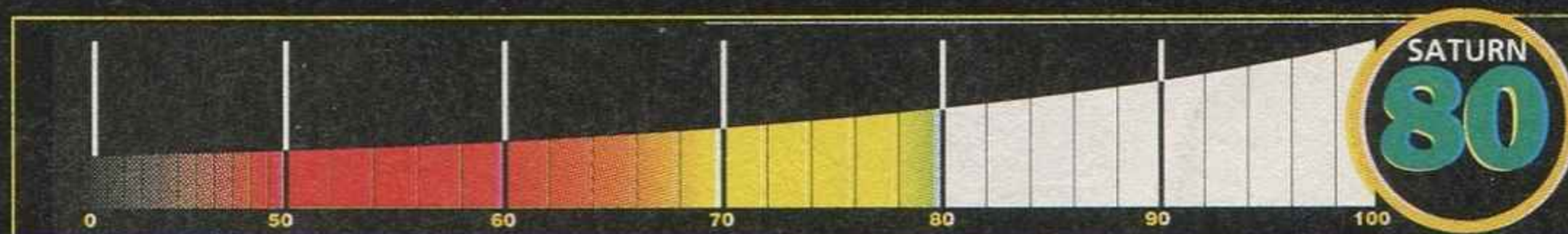
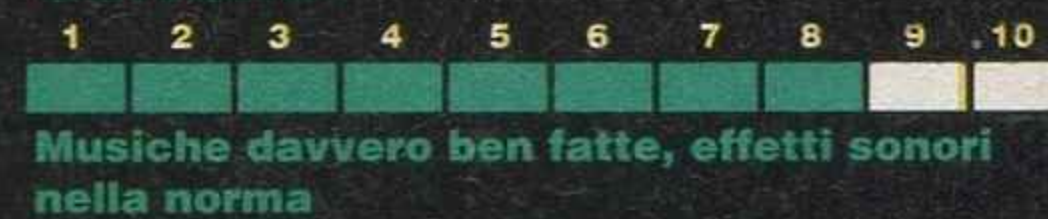
GRAFICA



SFIDA



SONORO



SOTTO CONTROLLO

Per schivare

Muove il lottatore



Mossa speciale 2

Affondo forte

Mossa speciale 1

Calcio forte

Affondo veloce

Calcio veloce

PIATTAFORME

Casa: **TAITO**

N° Giocatori: **1/2**

Continua?: **NO**

Livelli di difficoltà: **1**



Bubble Bobble 2



PLAYSTATION

BUBBLE BOBBLE 2

Non si può certo dire che il ritorno alle origini, cosa che molte case di software stanno facendo, risulti sempre la mossa migliore per ottenere successo. Anche se in alcuni casi può sembrare picevole giocare con la propria svavillante super console a titoli che ci hanno tenuto compagnia qualche anno fa, in questo caso non si può certo dire che sia così. È vero che dietro a una grafica semplice e a un sistema di gioco apparentemente limitato, si può nascondere un titolo imperdibile, basti pensare all'esempio di *Bust a Move*, però *Bubble Bobble 2* risulta un gioco a cui si può facilmente giocare per ore, ma che difficilmente troverà posto all'interno del lettore della PlayStation per più di un paio di volte. Se il genere è quello che fa per voi, e se i due draghetti rientrano tra i personaggi che vorreste incontrare, allora non potete non averlo nella vostra softeca, altrimenti non degnatelo neppure di uno sguardo, non fa per voi, statene pur certi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ **P**

GIOCABILITÀ



Chiaramente può essere considerata la peculiarità che a un gioco come *Bubble Bobble 2* non manca

SFIDA



Moltissimi livelli e dieci boss potrebbero sembrare un sinonimo di longevità. Ma i livelli sembrano dei cloni di sé stessi

GRAFICA

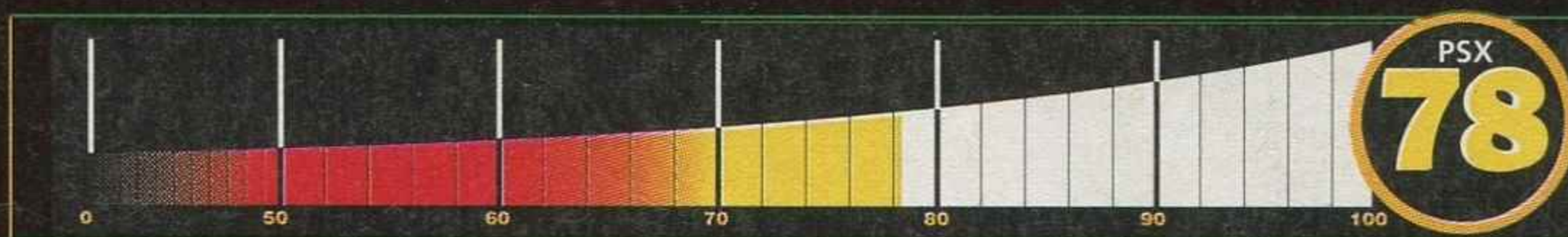


Carina e molto colorata, a volte risulta un po' confusionaria

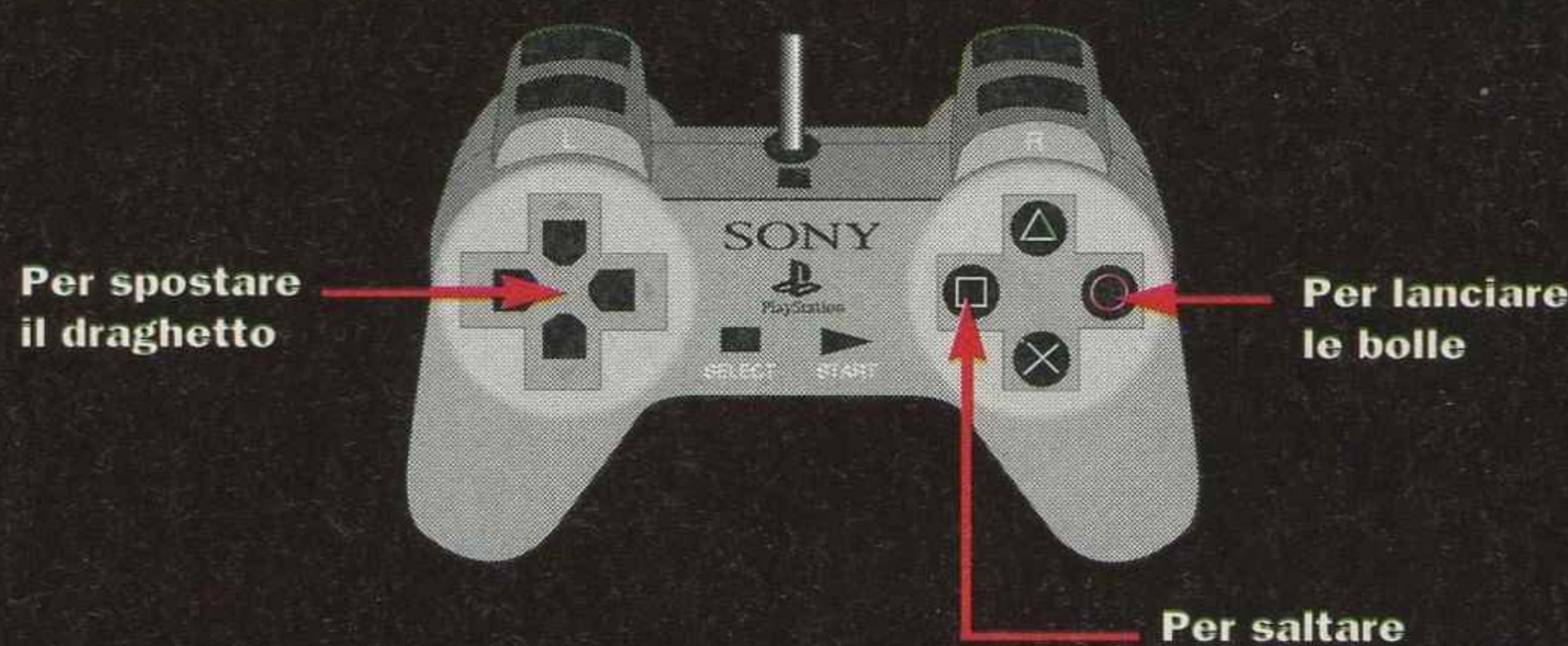
SONORO



Musichette che ben si adattano all'aspetto infantile del gioco



SOTTO CONTROLLO



lo con ritocchi grafici, che pur risultando molto piacevoli, non aggiungono nulla alla dinastia di *Bubble Bobble*.

Da giocare in due può risultare divertente, il grande numero dei livelli, peraltro molto simili tra loro, e l'aggiunta dei boss di livello lo rende piuttosto longevo.

Il gioco, comunque, risulta assolutamente indicato a tutti coloro che hanno passato settimane davanti al coin op originale, ma è troppo povero per essere adeguato a un folto pubblico, che ormai, abituato alle prestazioni delle console a 32 bit, pretende, e a ragione, qualcosa di più.

• *Madoc*



I due draghetti si apprestano a fare piazza pulita degli ignari nemici.

È in edicola il numero di novembre di ZETA

ZETA
L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO
PC - AMIGA - MAC - CD-ROM - CD-I - 3DO - ALTRI FORMATI

Numero 2 - Numero 11 - NOVEMBRE 1996 - L. 6000

Giochi per computer

**SPECIALE
LucasArts**
Tutte le novità

FIFA 97

Lo stadio in casa

**Giocare
no problem**
Risolvere tutti i problemi del PC e giocare felici

MAGIC: the Gathering

La Magic-mania finalmente su PC

PRIVATEER 2

Nuove avventure nello spazio

SOLUZIONI E TRUCCHI DI
Broken Sword • Normality • Ultima VII

ZETA - puoi leggere anche su: In edicola, puntuale come te, in 2 lingue: italiano - inglese

ZETA La rivista di giochi per computer

Ufficiale
PlayStationTM
Magazine

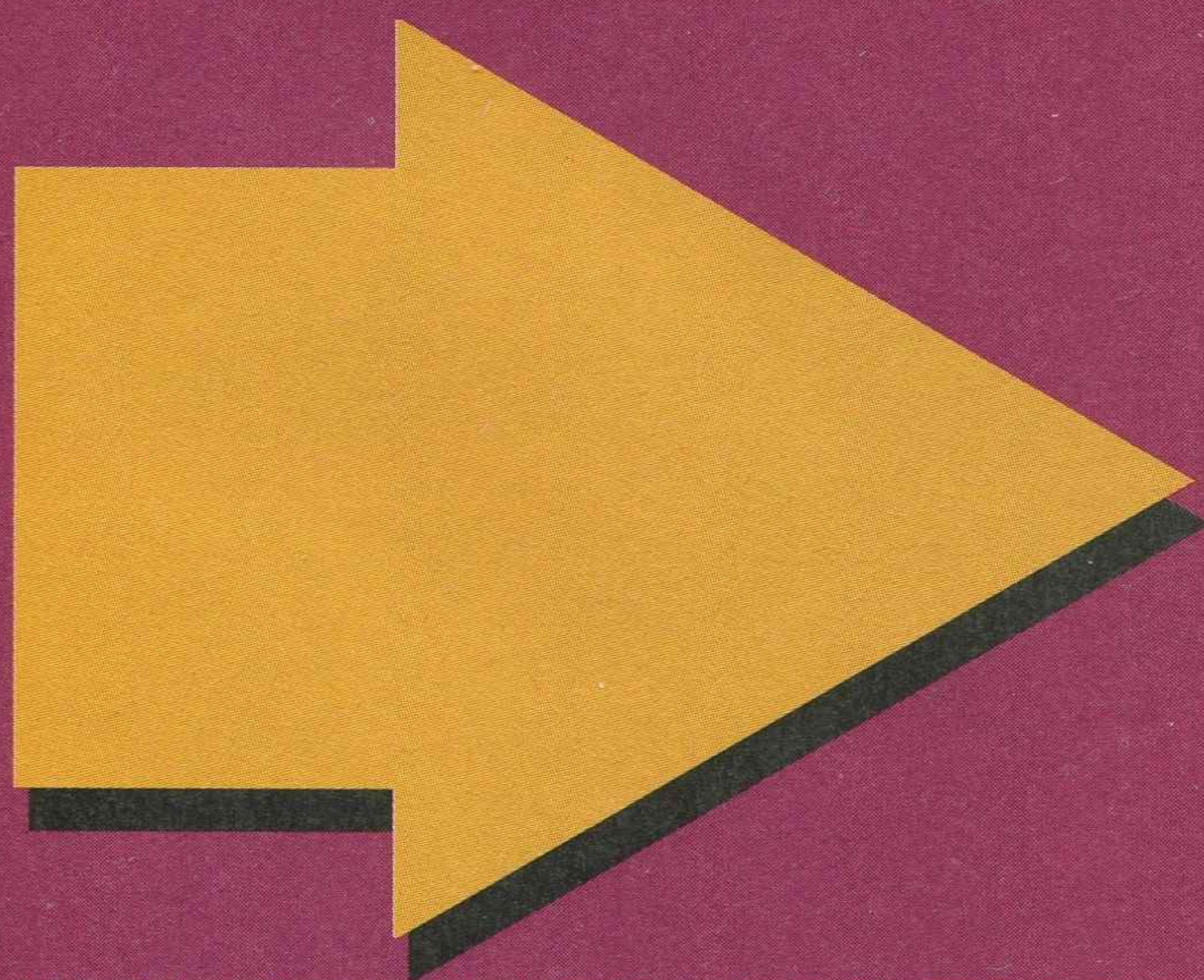
**LA RIVISTA UFFICIALE
OGNI MESE IN EDICOLA
CON UN CD PIENO DI
GIOCHI DA PROVARE SUBITO**



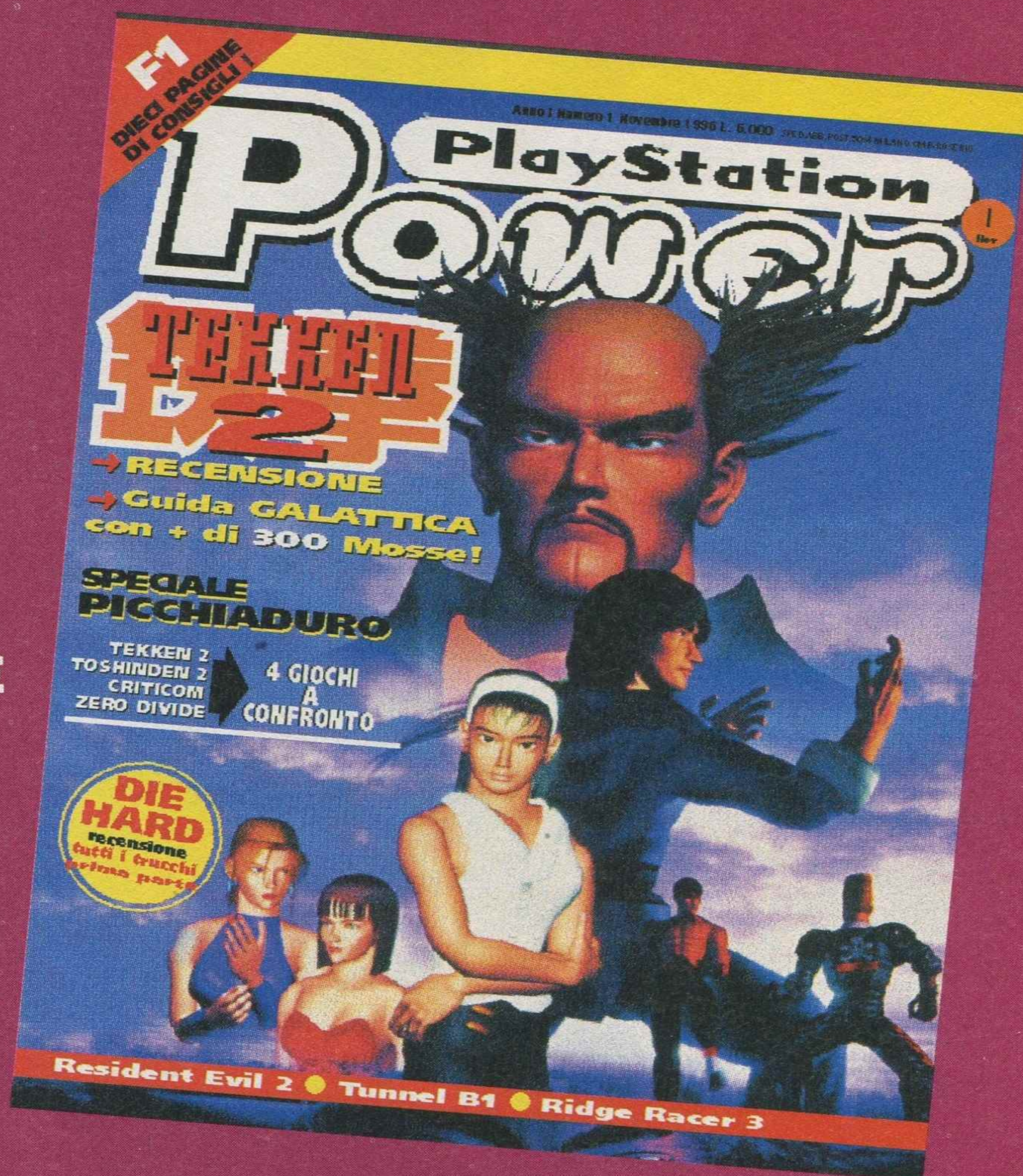
NEL CD DI NOVEMBRE
Wipeout 2097
Destruction Derby 2
Monster Trucks
Formula 1

PlayStation **Power**

**LA RIVISTA MENSILE
CON TRUCCHI, CONSIGLI,
MAPPE, RECENSIONI,
NOTIZIE E ANTEPRIME**



NEL MESE DI NOVEMBRE
Le GUIDE a
Tekken 2
Formula 1
Die Hard Trilogy



SPARATUTTO

Casa: **INTERPLAY**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **SÌ**

Livelli di difficoltà: **2**



Alcune esplosioni sono davvero devastanti. In giochi come questi anche l'occhio vuole la sua parte.

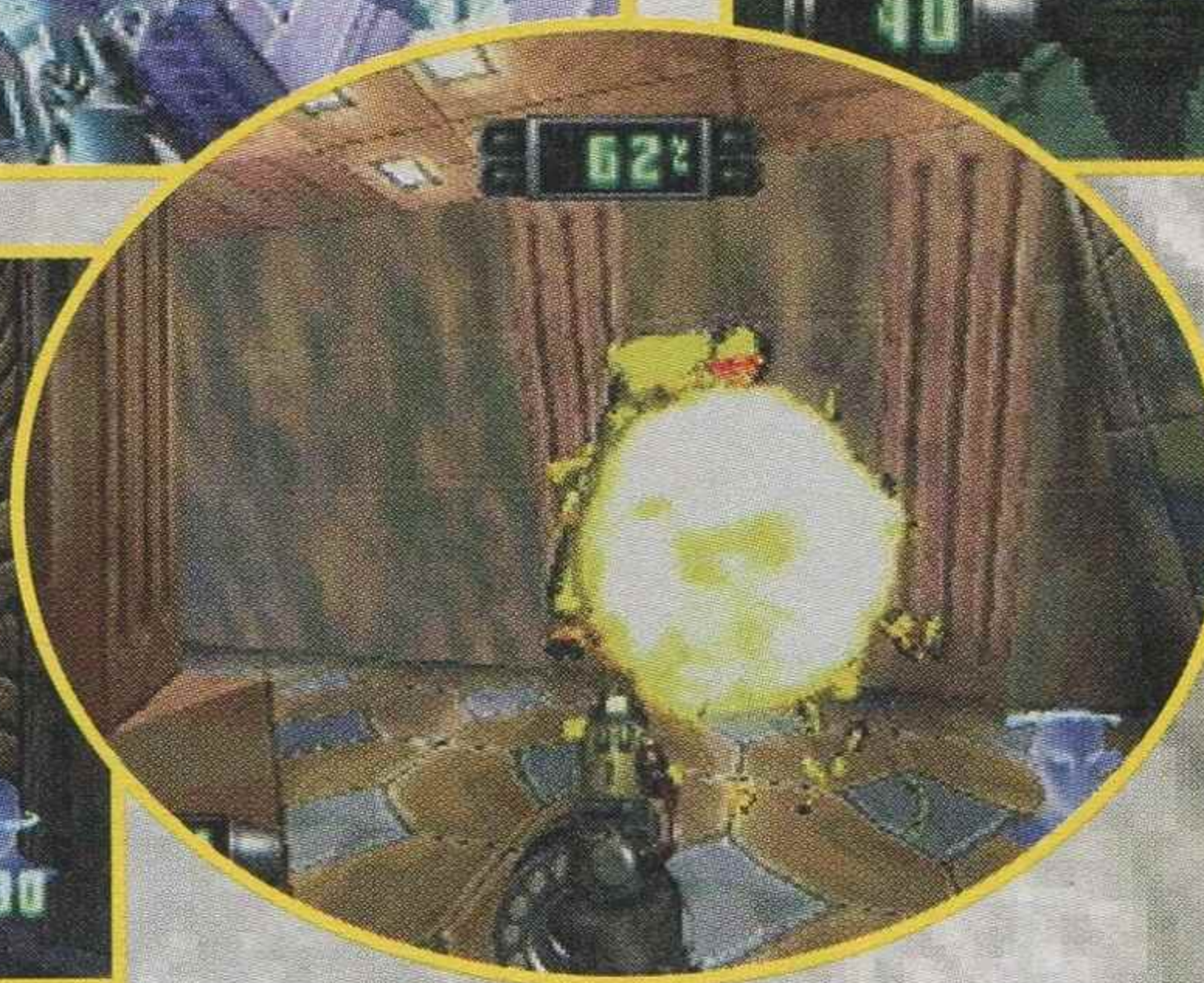
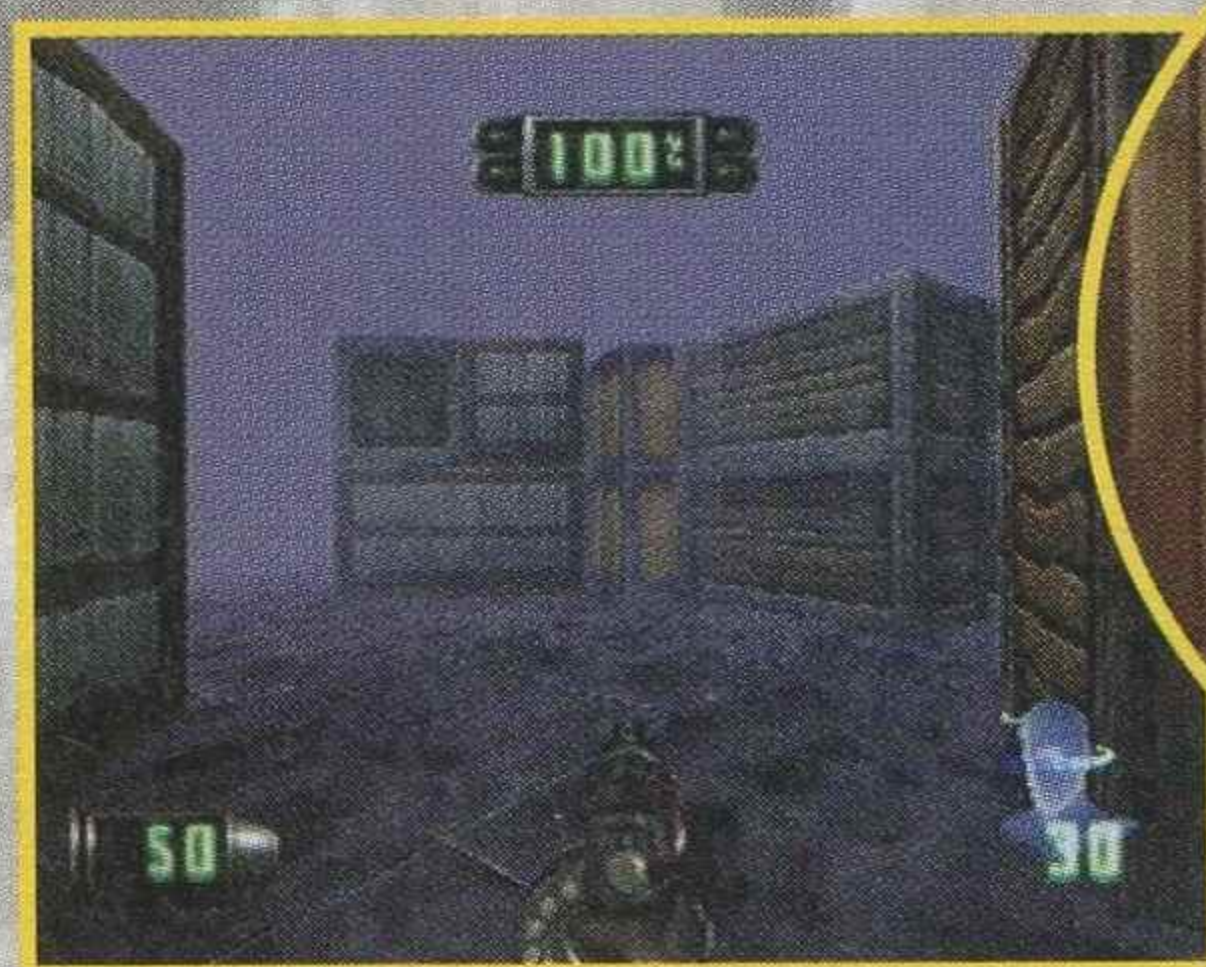
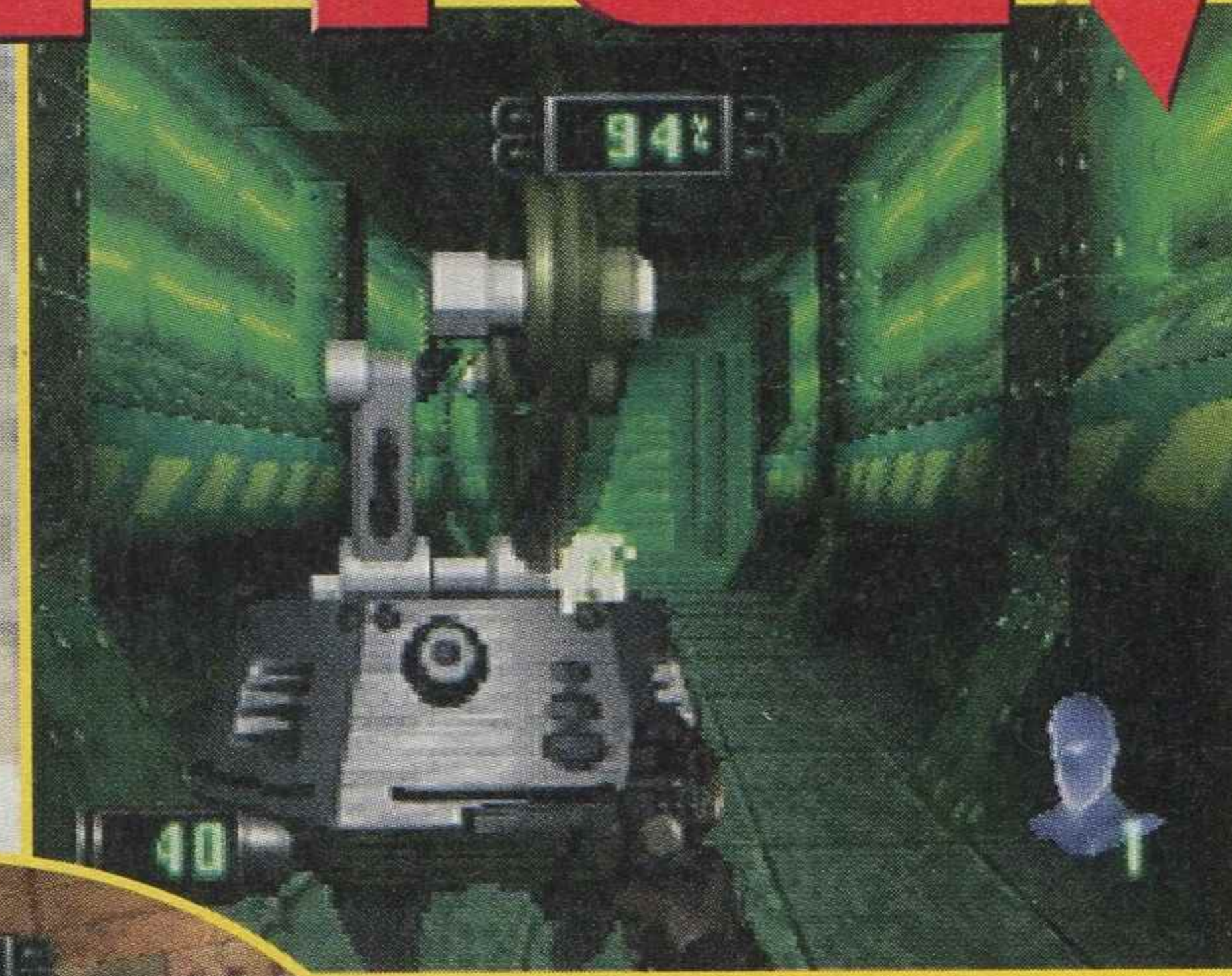


Con il lanciarazzi le cose si fanno decisamente più facili, peccato che sia arduo trovare le munizioni.

DISRUPTOR

Per tutti gli accaniti fan di *Doom* e possessori di PlayStation fino a ora le cose non sono andate nel migliore dei modi. Dopo la conversione dello stesso *Doom* (minata da grossolani errori tecnici che non rendevano assolutamente merito ai chip grafici della console Sony) e l'ottimo *Alien Trilogy* infatti è stato il buio. A riportare un po' di luce ci pensa l'Interplay, già autrice, nel campo 3D, di uno dei migliori sparatutto del genere, *Descent*. *Disruptor* prende molto poco dal suo esimio predecessore. Nei panni del canonico marine spaziale dovremo impegnarci a debellare orde di alieni e robot vari sparsi per molti pianeti. All'inizio del gioco verremo teleportati all'interno di una base spaziale e schiacciando i pulsanti a caso scopriamo i movimenti basi del nostro soldatino: sparo, salto, tasto funzione (per aprire le porte, attivare congegni, ecco) e, con i tasti L ed R, possiamo spostarci di lato onde evitare colpi nemici.

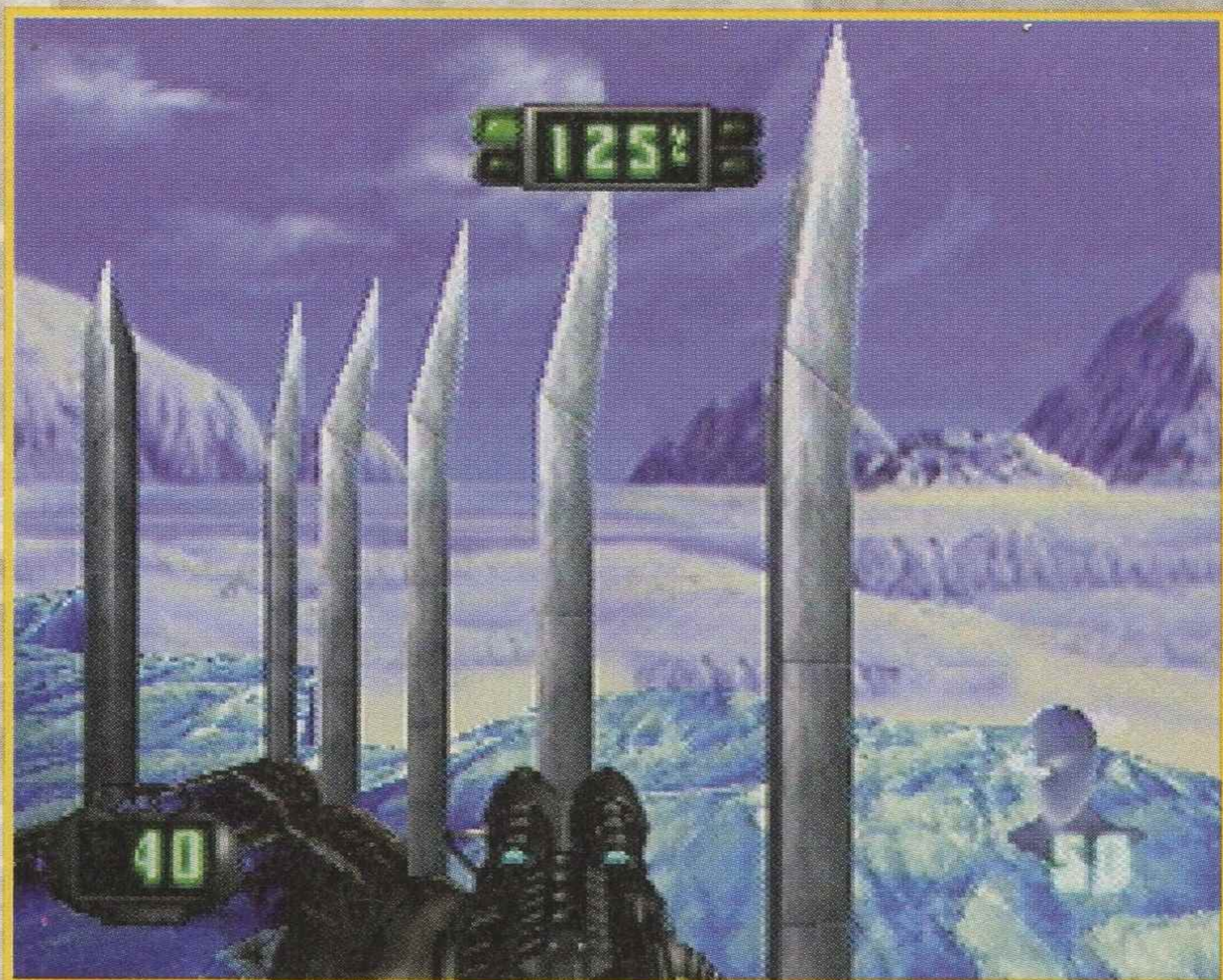
La prima impressione, in senso puramente tecnico, di *Disruptor* non è affatto male. Buona l'atmosfera (forse non raggiunge *Alien Trilogy* ma poco ci manca) e la cura per i particolari, nonché velocissimo lo scrolling (grazie anche all'uso della bassa risoluzione). Da segnalare inoltre i ben fatti filmati che precedono ogni missione, gradevoli graficamente e utili a creare maggior atmosfera. Altra peculiarità di *Disruptor*



DI NUOVO IN GUERRA

Una chiamata dal vostro presidente non è cosa di tutti i giorni, indossate la tuta e preparatevi a una serie di bui cunicoli e fetidi alieni





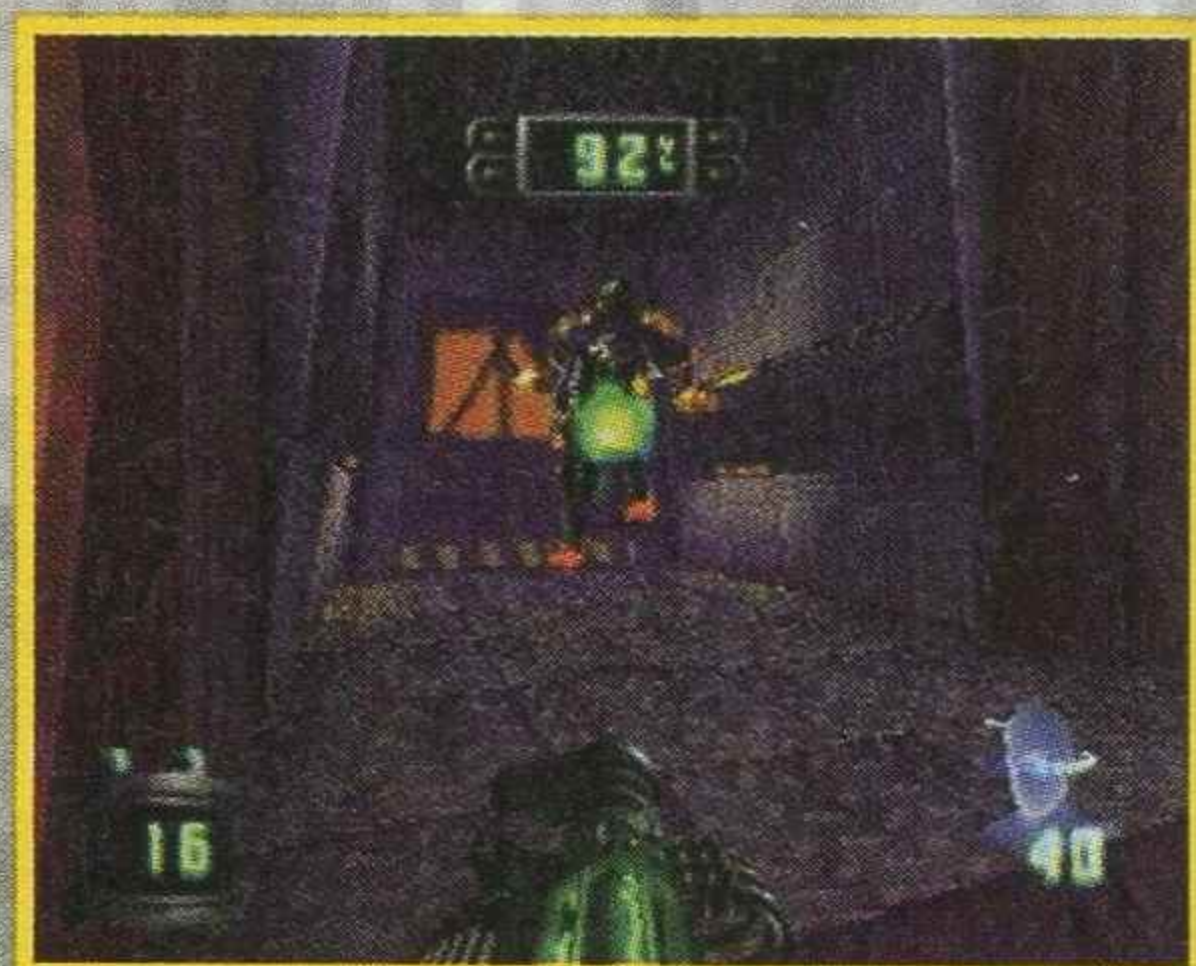
sono le molteplici situazioni in cui ci veniamo a trovare, passando da una base sotterranea all'esplorazione della superficie di Marte e molto altro ancora. A tale varietà di missioni corrisponde un altrettanto vasto campionario di nemici: cyborg, alieni, robot, lupi mannari (!), mega insetti, e altro ancora.

Sono ben realizzate anche le armi, sia graficamente che come concept (ovvero non risultano mai troppo "irreali"), azzeccata anche la trovata delle armi psichiche che aggiungono un enorme potere distruttivo al personaggio del gioco.

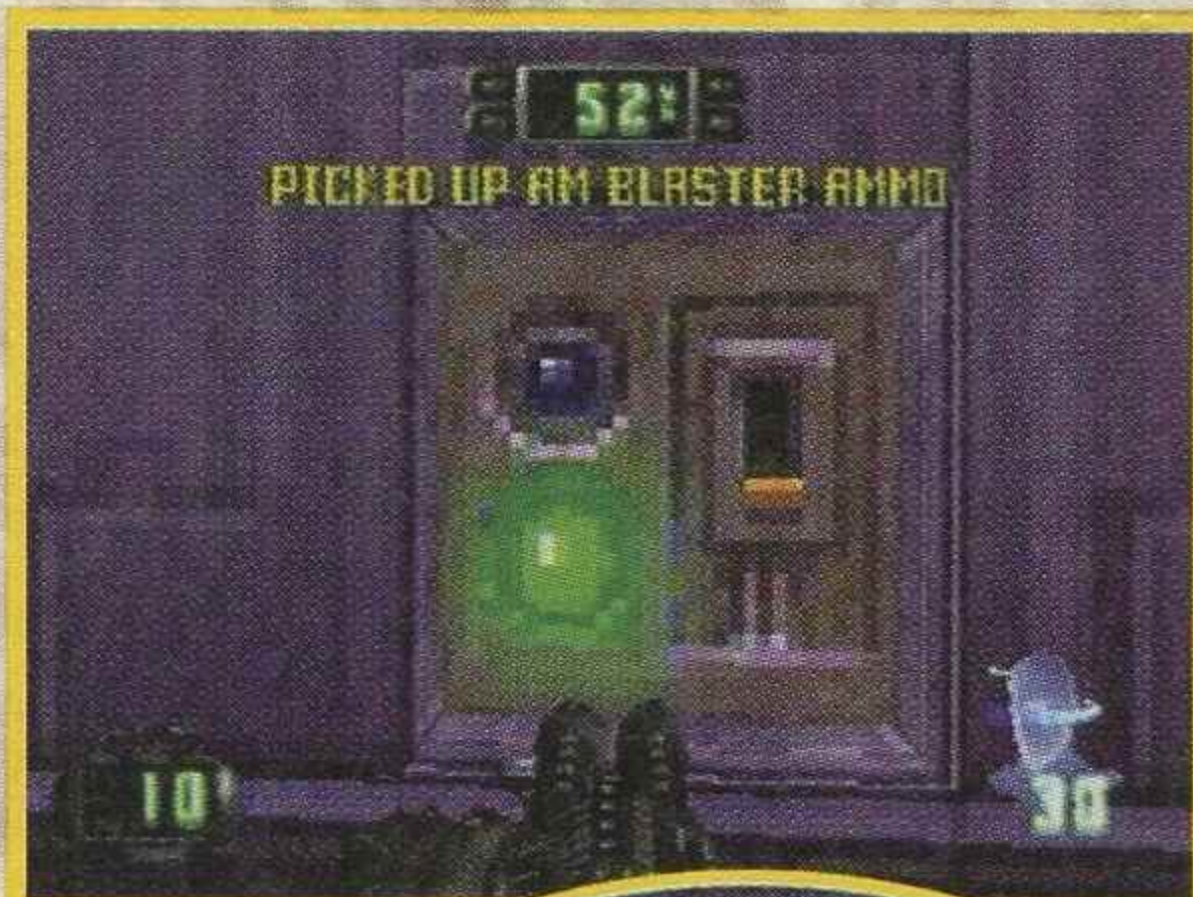
Azzeccate anche le musiche, che contribuiscono a creare quell'atmosfera fondamentale in questo genere di giochi: oltre alle musiche di sottofondo anche gli effetti sonori (non molti per la verità) fanno bene il loro lavoro, e più volte sentirete gemiti di qualche pseudo-lupo provenire dall'angolo dietro di voi. Discorso a parte per le voci digitalizzate, ben realizzate durante i filmati ma un po' deludenti durante il gioco vero e proprio (si limitano a qualche frasetta del nostro eroe).

Insomma, se vedete *Doom* come il miglior gioco della storia (beati voi) e vivete a pane e shoot'em up in soggettiva, buttatevi pure a pesce sull'acquisto di *Disruptor*. Se invece non siete persone del genere (meglio) potreste acquistarlo e scoprire di aver speso bene i vostri soldi.

• Zave



Come sempre, col proseguire del gioco le armi diventano sempre più potenti.



Alcuni paesaggi del gioco sono decisamente ispirati e rendono perfettamente l'ambientazione che si è voluta creare.



DISRUPTOR

Per tutti i fan degli shoot'em up in soggettiva *Disruptor* rappresenta una boccata d'ossigeno dopo il lontano *Alien Trilogy*. Il prodotto della Interplay (già autrice di *Descent* e relativo seguito) offre un sacco di armi, tante ambientazioni, alieni da spiacciare con infinito gaudio lungo tanti livelli. Avendo già sottolineato le buone caratteristiche tecniche del titolo, vediamo i principali difetti che, pur non minando in effetti il risultato finale, si fanno sentire. Il modo in cui è stato calibrato il salto è perlomeno discutibile, più volte ci troviamo a dover effettuare piccoli spostamenti 'aerei' e finiamo con lo stabilire il nuovo record mondiale di salto in lungo, a scapito ovviamente del nostro soldatino, che si ritroverà impiestrato contro il muro. Altro difetto è la linearità dei livelli, che, pur essendo piuttosto vasti, seguono quasi sempre una via obbligata, rendendo probabilmente meno confuso il gioco, ma dando contemporaneamente un'idea di limitata libertà di movimento.

AGIRE & PENSARE



PLAYSTATION

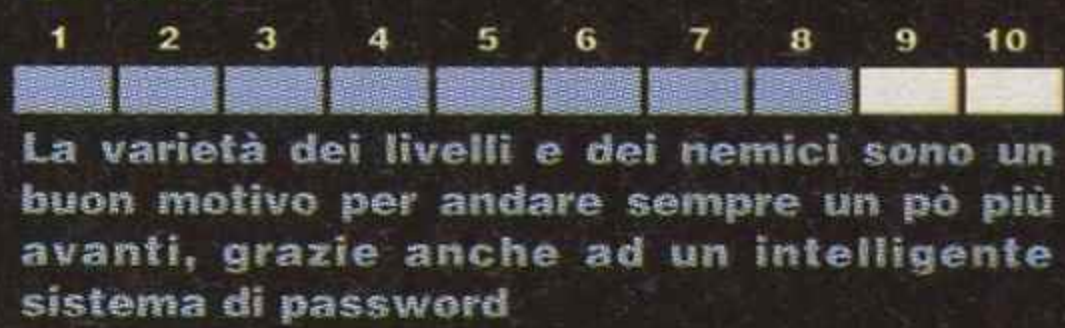
GIOCABILITÀ



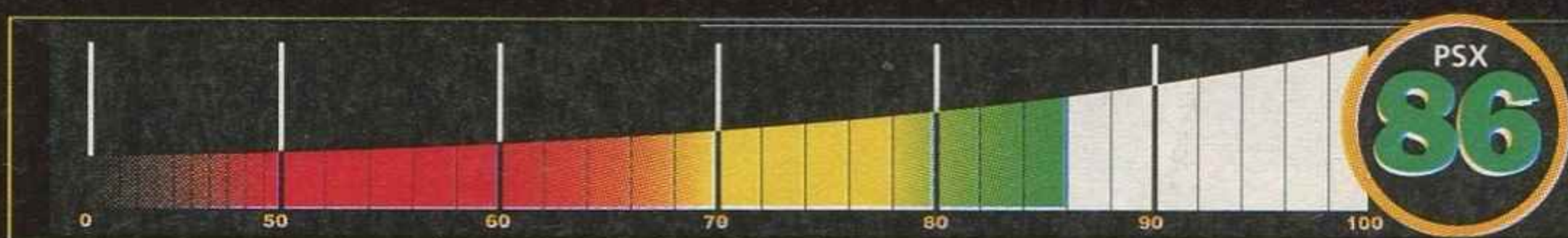
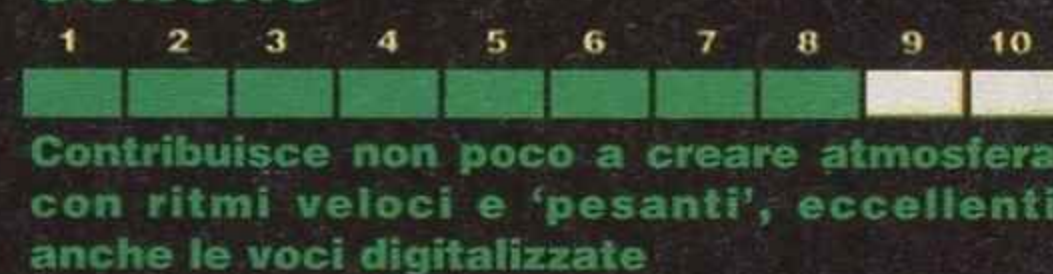
GRAFICA



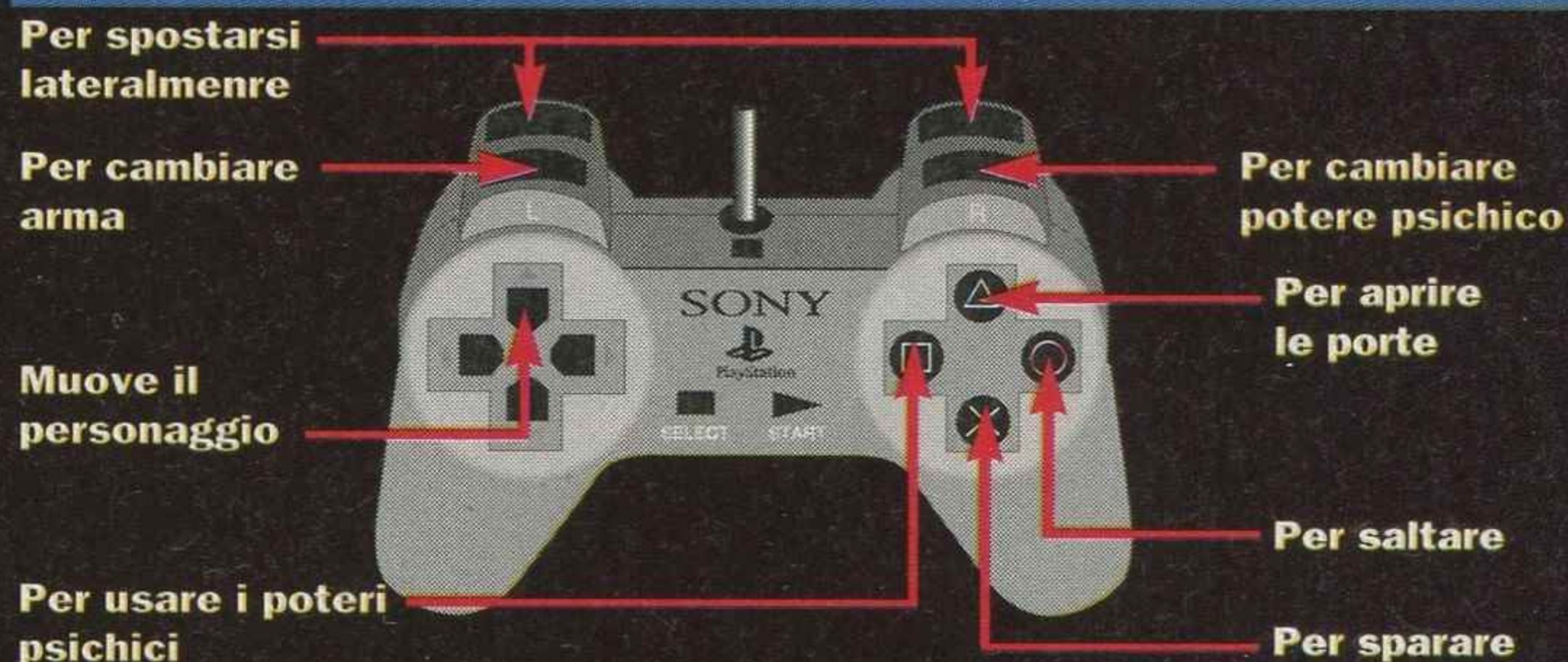
SFIDA



SONORO



SOTTO CONTROLLO



TIME NOVITA' PER:

GAMEGEAR
GAME BOY
NEO GEO CD
PC CD ROM
NINTENDO 64
VIRTUAL BOY
ASSORTIMENTO DI OLTRE
100 TITOLI PER MEGADRIVE
SUPER NES
A PREZZI



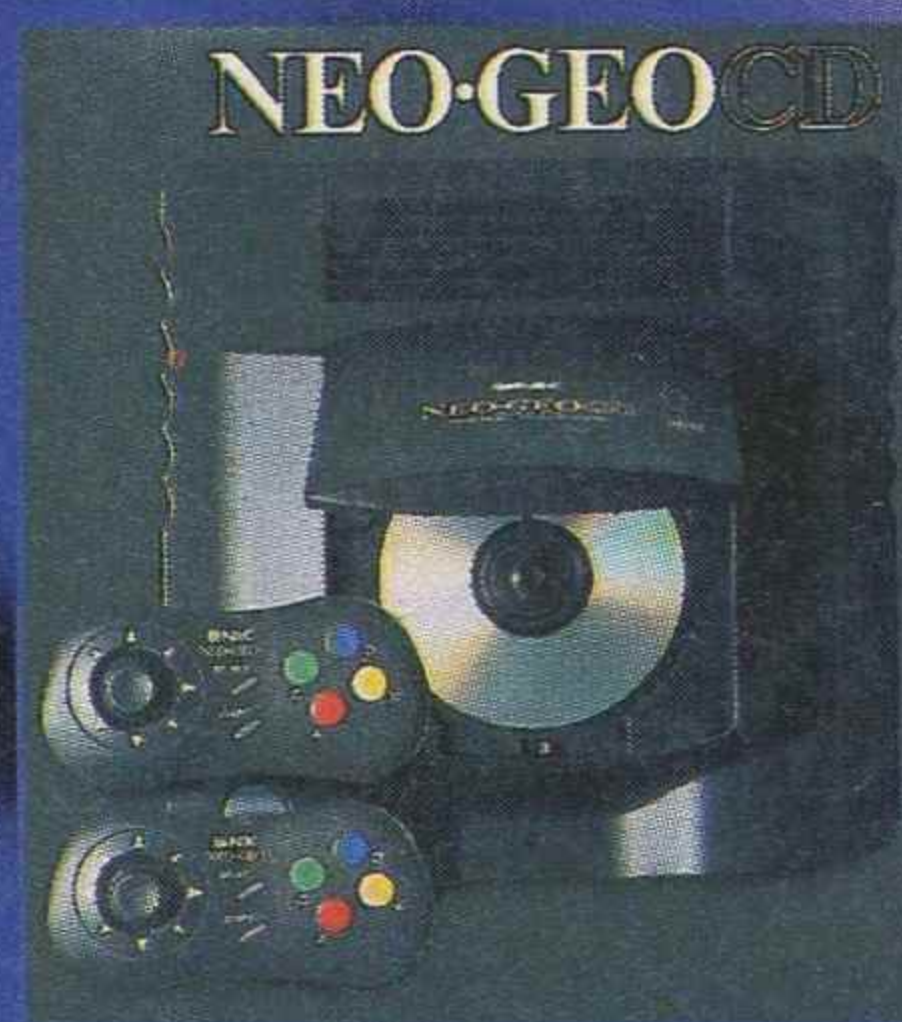
Explosion Videogames



EXPLOSIVI!!!!

APERTO ANCHE LA
DOMENICA MATTINA

NEO GEO CD + GIOCO £ 350.000
UN COIN OP AL PREZZO DI UN 16 BIT



VENDITA PER CORRISPONDENZA
PER POSTA O PER CORRIERE DHL
RITIRO E VENDITA USATO
ASSISTENZA TECNICA
POSSIBILITA' PAGAMENTI RATEALI

Per informazioni e prenotazioni : Explosion Videogames - Via Petrarca, 35 Casoria (NA) - Tel. - Fax 081/7580523

Grafica Litograph - Tel 081/7747078

Lollipop

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CÀ DI SOLA - CASTELVETRO (MODENA) TEL./FAX 059/702235

CONSOLE USATE
A PREZZI
IMBATTIBILI!!!

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

VENDITA PER
CORRISPONDENZA

Permuta dell'Usato

PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

GIOCHI PER 3DO, NEO GEO CD, SEGA CD E MEGA CD
GIOCHI NINTENDO E MASTER SYSTEM
GIOCHI SUPER NINTENDO E MEGADRIVE
GIOCHI PLAYSTATION E SATURN

DA L. 40.000
DA L. 20.000
DA L. 30.000
DA L. 50.000

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a
Game Power- Annunci
via Aosta 2 - 20155 MILANO
o inviati via fax a GP Annunci
02-33104726

VENDO

VENDO i seguenti titoli

per PSX: MK 3 (usa) L. 50.000, The Need for Speed (usa) L. 60.000, Doom (uda) L.40.000, Wipeout (pal) L. 50.000, Magic Carpet (pal) L. 40.000, Loaded (pal) L. 50.000.

Patrizio - tel 0572/640213
dalle 12 alle 17

VENDO A600 completo di alimentatore, mouse, 2 joystick e 20 giochi, nuovi completo di imballaggi originali. Tutto a L. 300.000.

Pasquale Capodiferro - via G. Battista Vico, 15 - 74019 Palagianò (TA) - tel. 099/8841148

VENDO SNes Pal + presa A/V + adattatore giochi Usa/Jap + 2 joystick + Street Fighter II Turbo + Mortal Kombat III L. 80.000 + Doom L. 85.000 + Int. Superstar Soccer L. 85.000 + Killer Instinct L. 75.000 + Chrono Trigger L. 100.000 + The Empire Strikes Bck L. 45.000 + Congo's Caper L. 40.000, + Fifa Soccer L. 40.000 + Vortex L. 45.000 + Batman Return L. 40.000. Tutto in perfettissime condizioni a L. 600.000. Max serietà.

Daniele Cantore - tel. 080/835354

VENDO per Sony Playstation e Sega Saturn giochi a partire da 60.000, disponibili anche le ultime novità. Fabrizio - tel. 0934/551518 dalle ore 14 alle 15.30 o dalle 20 alle 22

VENDO Sony PSX Pal (un mese di vita) modificata universale completa di alimentazione, cavo scart, joystick, memory card, porta CD e i seguenti giochi: Tekken II, Resident Evil, Alien Trilogy, Ridgez Race Revolution. Il tutto a L. 800.000. Oppure vendo i giochi a L. 50.000 cad. Annuncio valido per Milano e provincia.

Roby - tel. 02/9566617

VENDO i seguenti giochi per Sega Saturn:

Hang On GP 96, F1 Challenge, Off World Interceptor Extreme, Pebble Beach Golf, Links, Deadalus, Deluxe Pack, Virtua Fighter, Steamgear Mash, Parodius. 50.000 cad.

350.000 tutto in blocco. Serena - tel. 039/6076282 ore pasti

VENDO/scambio i seguenti giochi per PSX: Warhawk (pal), Destruction Derby (pal), Twisted Metal (pal), Motor Toon Grand Prix (jap), Toshinden (jap), Cyber Sled (jap). Cerco volante Mad Catz e un cavo scart originale. Luca - tel. 015/34234 ore serali

VENDO n° 1 abbonamento annuale Full Internet, vinto ad una lotteria, a L. 200.000 (il valore è di L. 300.000).

Graziella - tel. 039/460248

VENDO Sony PSX Pal con 2 joystick, memory card e 15 giochi (tra cui Resident Evil) a L. 1.500.000 trattabili.

Dario - tel. 0331/480070 dalle 12 alle 14

Per Sony PSX (euro)

VENDO i seguenti giochi: Agile Warrior L. 50.000, Kileak the Blood L. 50.000, Destruction Derby L. 50.000, Rayden Project L. 40.000, Extreme Games L. 30.000 e altri ancora. Annuncio sempre valido.

Giovanni - tel. 0435/33253 dopo le 17

VENDO per Sega Saturn i

seguenti titoli: Dragon Ball Z, Panzer Dragoon II, Victory Goal inoltre vendo GB + cartucce a prezzo stracciato ed in ottime condizioni.

Michele - tel. 0883/511342 ore cena

VENDESI Sega MD

Genesis II con i giochi: Sonic Genesis II, Winer Olympic, Fifa Soccer, Fifa Soccer 95, F3 il tutto a L. 350.000 trattabili.

Richard - tel. 019/999025

VENDO SNes pal con due manopole a L. 150.000 e le seguenti cassette per SNes: Killer Instinct + tutte le fatalities a L. 60.000. Vendo inoltre GG + trasformatore + Columns a L. 120.000 e le seguenti cassette: Alien Syndrome L. 20.000, Street of Rage L. 20.000, Robocop Vs The Terminator L. 40.000, Chakan L. 20.000, Evander Holyfield's Real boxing L. 20.000. Tutto in perfette condizioni.

Matteo - tel. 030/941103 dalle 19.30 alle 21.30

VENDO SNes (usa) compatibile con cartucce giapponesi, con 14 giochi ed adattatore universale a L. 370.000, oppure vendo anche giochi separatamente tra cui NBA Live '96 L. 60.000, Perfect Eleven L. 60.000, SSFII L. 40.000, Stunt Race FX L. 50.000, Killer Instinct L. 40.000, Chrono Trigger L. 65.000 e molti altri da 30.000 in poi. Max serietà.

Alberto - tel. 0331/202695

VENDO/scambio con tutti gli imballi e libretti console SNes pal version con 3 joystick cavo scart comprato a parte 2 adattatori universali e i seguenti giochi: Best of the Best (pal), Super Smans TV (usa), Cybernator (usa), Starwing (pal), Zelda 3 (pal), Earth Worm Jim (pal) ed altri a L. 600.000, solo giochi L. 50.000 cad. Disposto a scambiare il tutto con console Sony PSX con joystick originale e gioco o con Sega Saturn con joystick originale e gioco.

Pietro - via Vitale Sala, 2 - 22052 Cernusco Lombardone (Co)

VENDO per SNes, Fatal Fury 2 (jap) 40.000, Killer Instinct (usa) 50.000, Maximum Carnage (euro) 40.000.

Nicola - tel. 0765/488507 ore pasti

VENDO Nes 8 bit + 4 joystick, nes four score, 6 giochi: Super Mario Bros, Super Mario Bros 3, The Flistones, Nintendo World Cup, Little

Nemo the Dream Master, Tetris. Il tutto solo in blocco a L. 300.000 non trattabili. Stefano - tel. 0552/56432 ore serali

VENDO nintendo 8 bit completo di cavi e 2 joystick a L. 70.000. Inoltre vendo varie cassette a L. 30.000 cad. Annuncio valido per la zona di Modena e dintorni. Mattia - tel. 059/672199

VENDO/scambio i seguenti giochi per Sega Saturn: Quantum Game, Fifa 96, Panzer Dragon, Virtual Hidlyde, Need for Speed, Sega Rally, True Pinball, Black Fire, Galaxy Fighter, Deadalus, The D e molti altri ancora. Inoltre vendo moltissime riviste del settore. Gianluca Salci - via Taranto, 124 - 71016 San Severo (FG) - tel. 0882/74364 ore serali

VENDO Sega Game Gear + 15 giochi (completi di confezione e manuale in italiano) a L. 200.000. Vendo inoltre in blocco 6 giochi per Game Boy a L. 50.000. Stefano Reghellin - tel. 0445/671141 dalle 19 alle 21

VENDO giochi per Saturn: Panzer Dragon L. 50.000, Victory Gool 96 L. 50.000, X-Men L. 55.000, Virtucop L. 50.000, Victory Boxing L. 49.000, Daytona Usa L. 39.000 (jap), Virtua Fighter Remix L. 39.000 (jap), D L. 49.000, Street Fighter L. 39.000 ed altri. Posso anche scambiarli. Vendo a metà del prezzo di copertina riviste del settore. Katia - tel. 051/753563

VENDO cartridge SNes: Tetris & Dr. Mario pal version (istruzioni in italiano) a L. 30.000.

Marco - tel. 075/951676

VENDO per PSX i seguenti giochi: World Soccer Winning Eleven (jap), Finalist (jap), F1 del 96 Pal. Corrado - tel. 0931/823544 ore pasti

VENDO preferibilmente in Campania, CD Resident Evil versione Pal per PSX a L. 65.000 trattabili. Costantino - tel. 081/8111812

CERCO

CERCO ragazzi/e che hanno il Neo Geo o il Neo Geo CD per scambiare trucchi, punteggi, opinioni e materiale sulle console SNK. Alessio Cattaruzza - Club Neo - via A. Greco, 36 - 34148 Trieste - tel. 040/281655

Arianna, t'ho conosciuta al concerto dei Metallica, 30/9, e mi manchi. Ti prego metti in contatto con me. Federico - tel. 041/971368

SCAMBIO

SCAMBIO MK 2 con Street Fighter Alpha. Annuncio valido per tutta Italia. Francesco - tel. 0828/302885

SCAMBIO Super Visio + 13 giochi (Treasure Unter, Cristal Ball, Challenger Tank, Super Kong, Witty Cat, Untouchable, Bubble Word, Tasac 2010, Super Pang, Alien, 2 in 1, Pac Boy e Mouse) a L. 250.000 (il valore complessivo è di L. 570.000) o scambio il tutto con GB possibilmente colorato con almeno 2 giochi. David - tel. 0432/669748 ore pasti



PUNTO DUE

Permutiamo i tuoi giochi in sede

Video Games

Playstation :

Tekken 2 telefonare
Wipe Out 2097 lit. 99000
Crash Bandicoot telefonare
Jumping Flash 2 lit. 99000
Tunnel B 1 telefonare

Saturn :

Syndacate Wars lit. 105000
NBA Live 97 telefonare
Die Hard Trilogy lit. 109000
Highway 2000 telefonare
Offensive telefonare

**Offerte Mega Drive
prendi 2 paghi 1
fino ad
esaurimento scorte**

Spedizioni in
tutta ITALIA

per titoli non in listino telefonare

via Orientale 14073 Roma, tel - fax 06 / 30265306

MULTIMEDIA

COMPUTER - VIDEOGAMES - GIOCHI DI SOCIETA'



Giochi, programmi educativi ed accessori per il tuo PC

Nintendo



PlayStation

Sony Playstation Center
Vastissimo assortimento
16, 32 e 64 bit !!!

**GAMES
WORKSHOP**

Miniature, giochi di ruolo, colori e giochi di carte

AVELLINO

Via Guarini, 23

Vendita per corrispondenza
Disponibile listino per rivenditori
Tel. 0825/21599 Fax 0825/683075
Tel. 0348/3331.162

BENEVENTO

Via Torretta, 19

Punto Max Store

A Bologna ci trovi in via Sabotino 8/a Zona Stadio

Voglia di Giappone:

- | | |
|------------------|-------------------|
| Gadgets | Videocassette Pal |
| Poster | Cards |
| Magliette | Cappellini |
| CD Musicali | Mini CD Musicali |
| Libri illustrati | Manga originali |
| Laser Disc | Fotocolor |
| Modellini | Musicassette |
| Laminati | Quaderni |
| Bandiere | Calendari |

Disponibili se Magic



Telefona per avere
GRATIS
il nostro catalogo!!

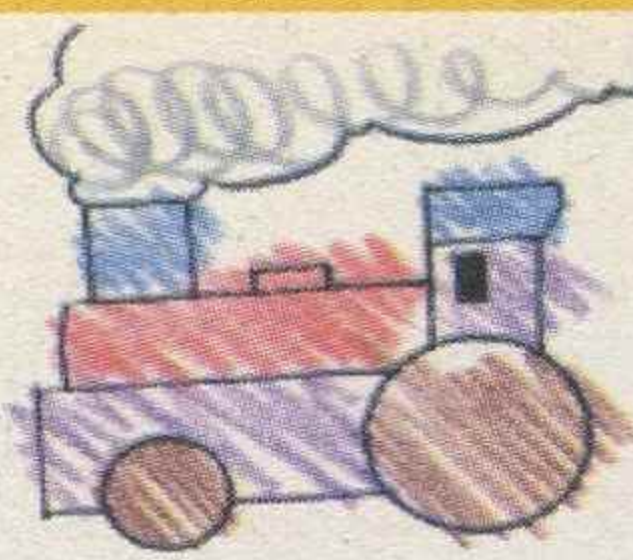


Videogames Mania
disponibili le ULTIME NOVITÀ
giapponesi e americane per:
Saturn Playstation
Ultra 64 S.Nintendo
Megadrive Game Boy
Game Gear Cd Rom
DISPONIBILE
GAME BOY POCKET

Vendita per corrispondenza

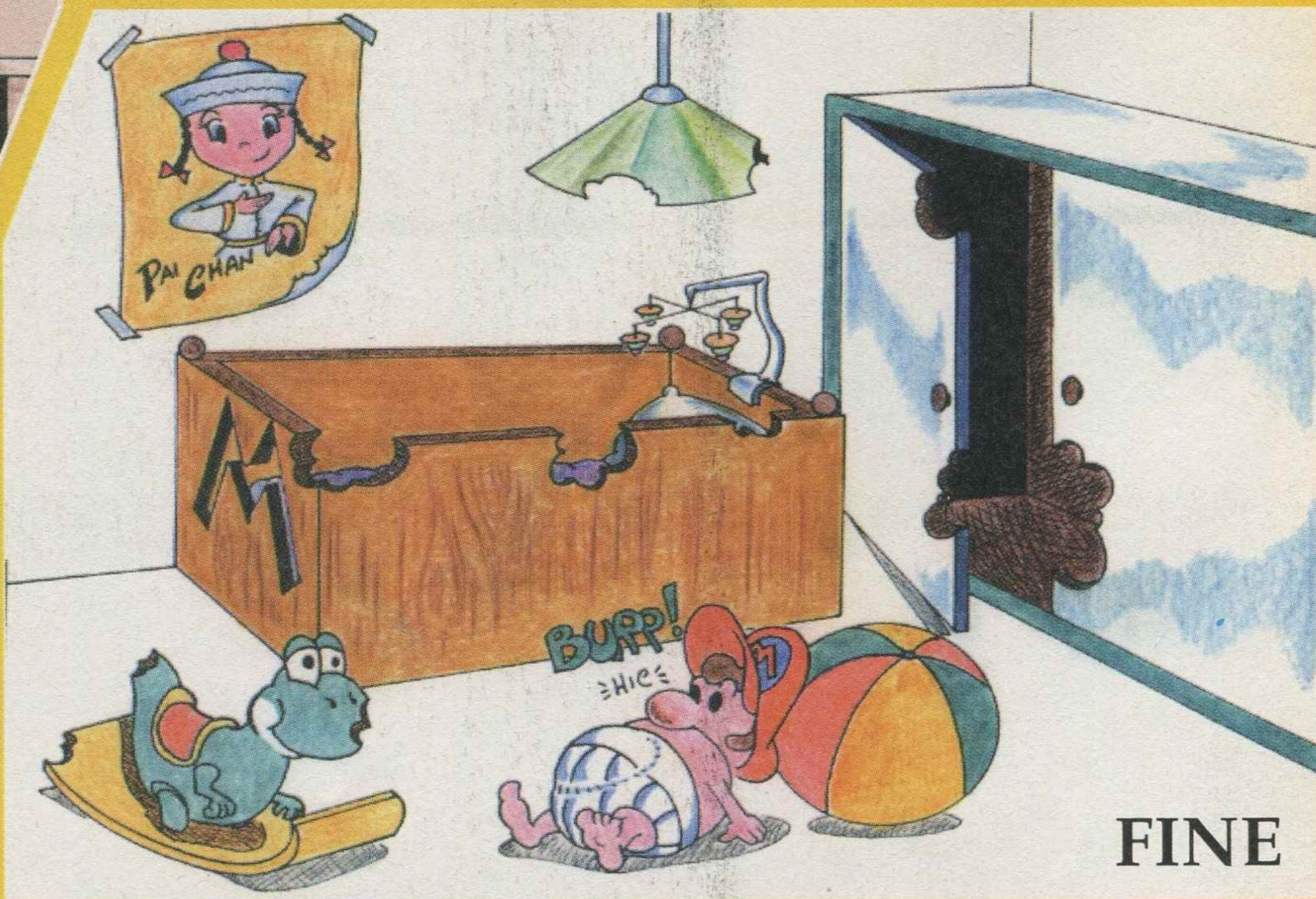
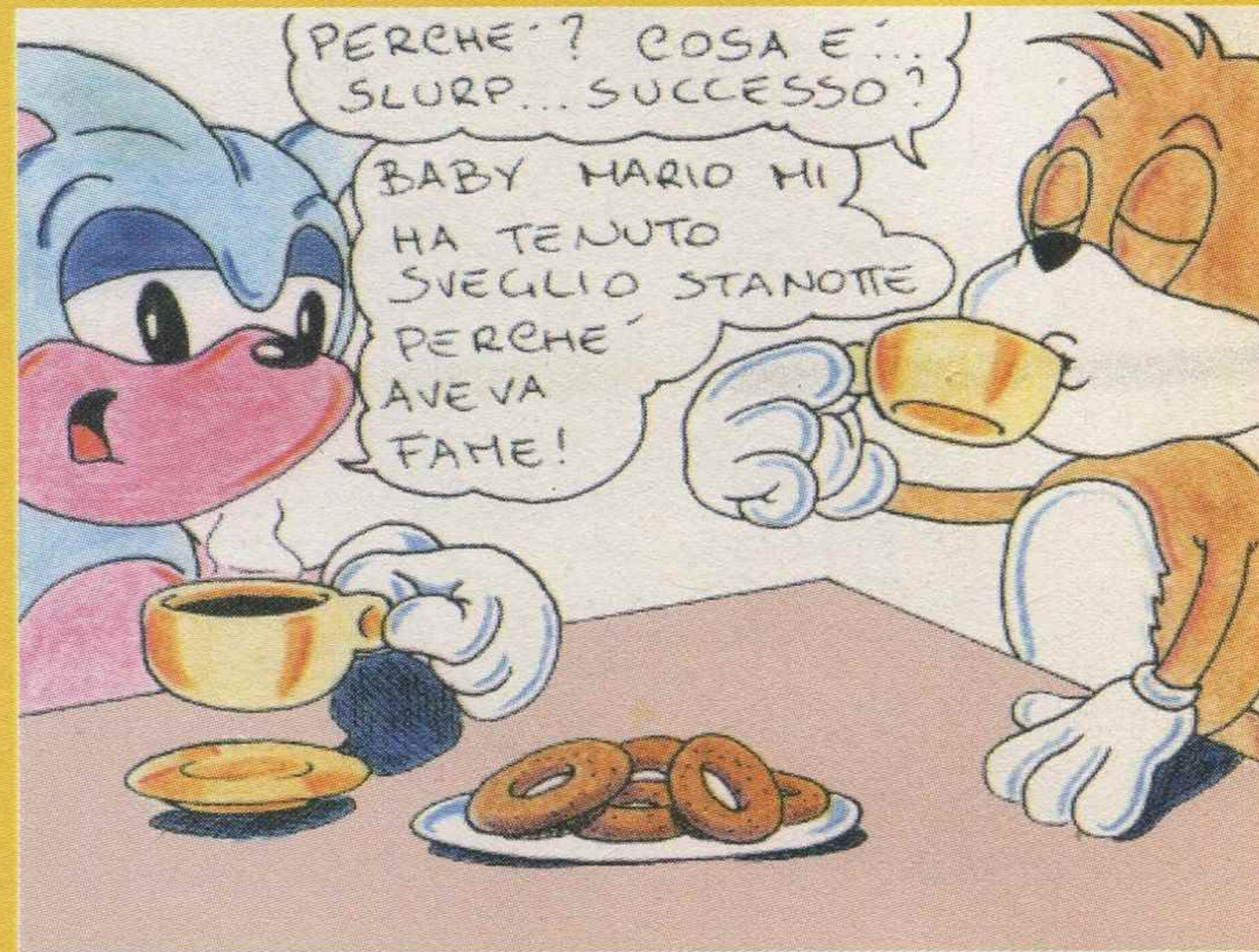
Tel. 051-614.39.16

Servizio novità attivo 24 h su 24 h

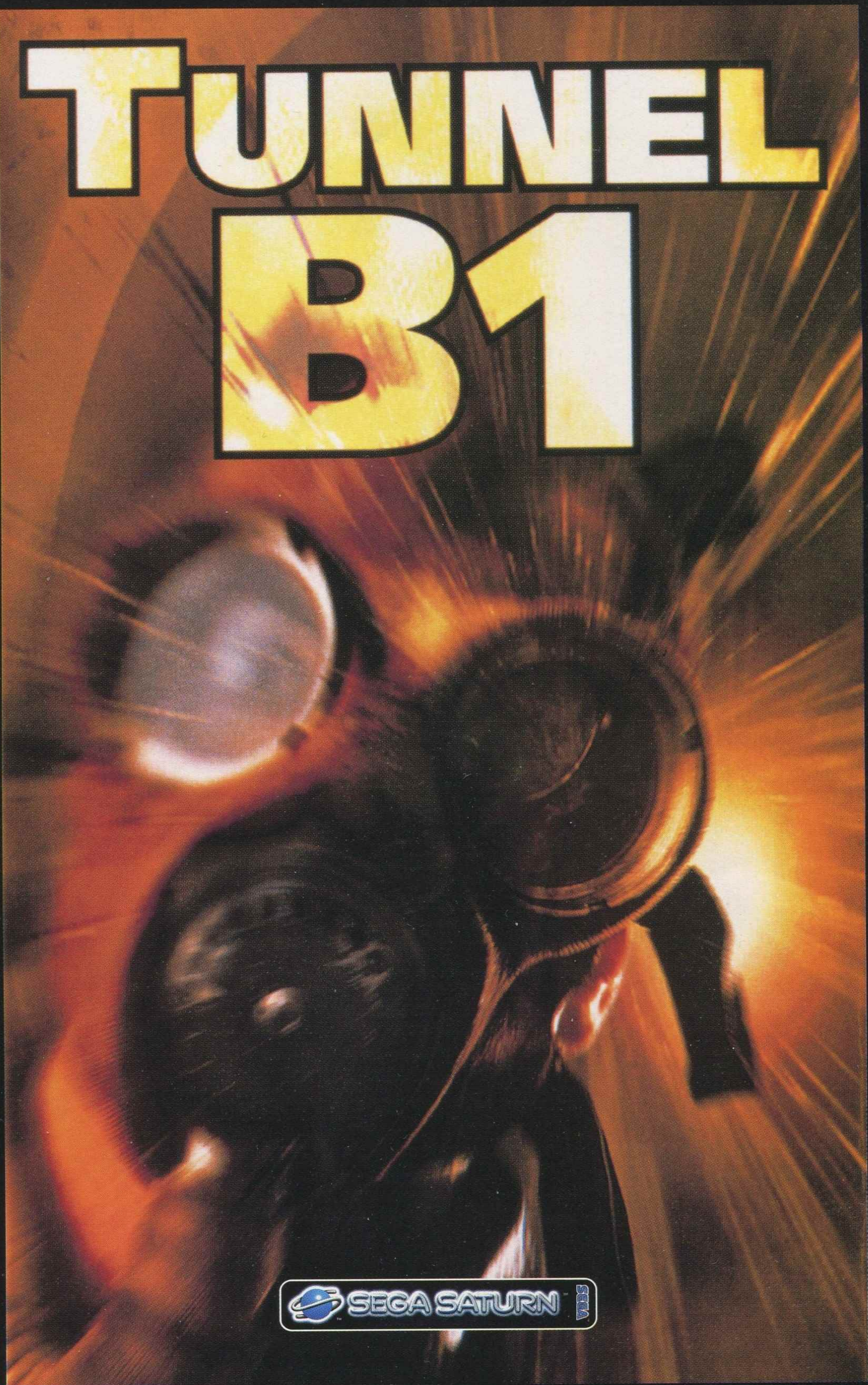


Baby Sitter

By Max & DS 196



TUNNEL B1



 SEGA SATURN 



Nei migliori negozi di Videogames



HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

TOMB RAIDER



CORE
DESIGN LIMITED

EIDOS
INTERACTIVE



FANTASTICO!!

Tutti coloro che
acquisteranno
Tomb Raider potranno
richiedere la favolosa
riproduzione della pistola
Beretta 92F a sole
L. 5.000!!

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 413031 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130399