TOMB RAIDER III MUSIC ACTUA TENNIS UNHOLY WAR
ACTUA GOLF MAX POWER RACING RAT ATTACK LEGEND

Anno 1 Numero 1 Dicembre 1998 Lire 5.000

PLAY

I migliori giochi per la tua PLAYSTATION

F1 '98
Il gioco di Formula 1 definitivo?

ABE'S EXODDUS
La nuova avventura dell'ultimo eroe alieno!

DRIVER
Accendi il motore e vai, vai, vai!

All'interno il poster di Tekken 3



ESCLUSIVO! GUIDA ALL'ACQUISTO AD OLTRE 300 GIOCHI!

FIFA '99
E la storia continua...

GRUPPO FUTURA

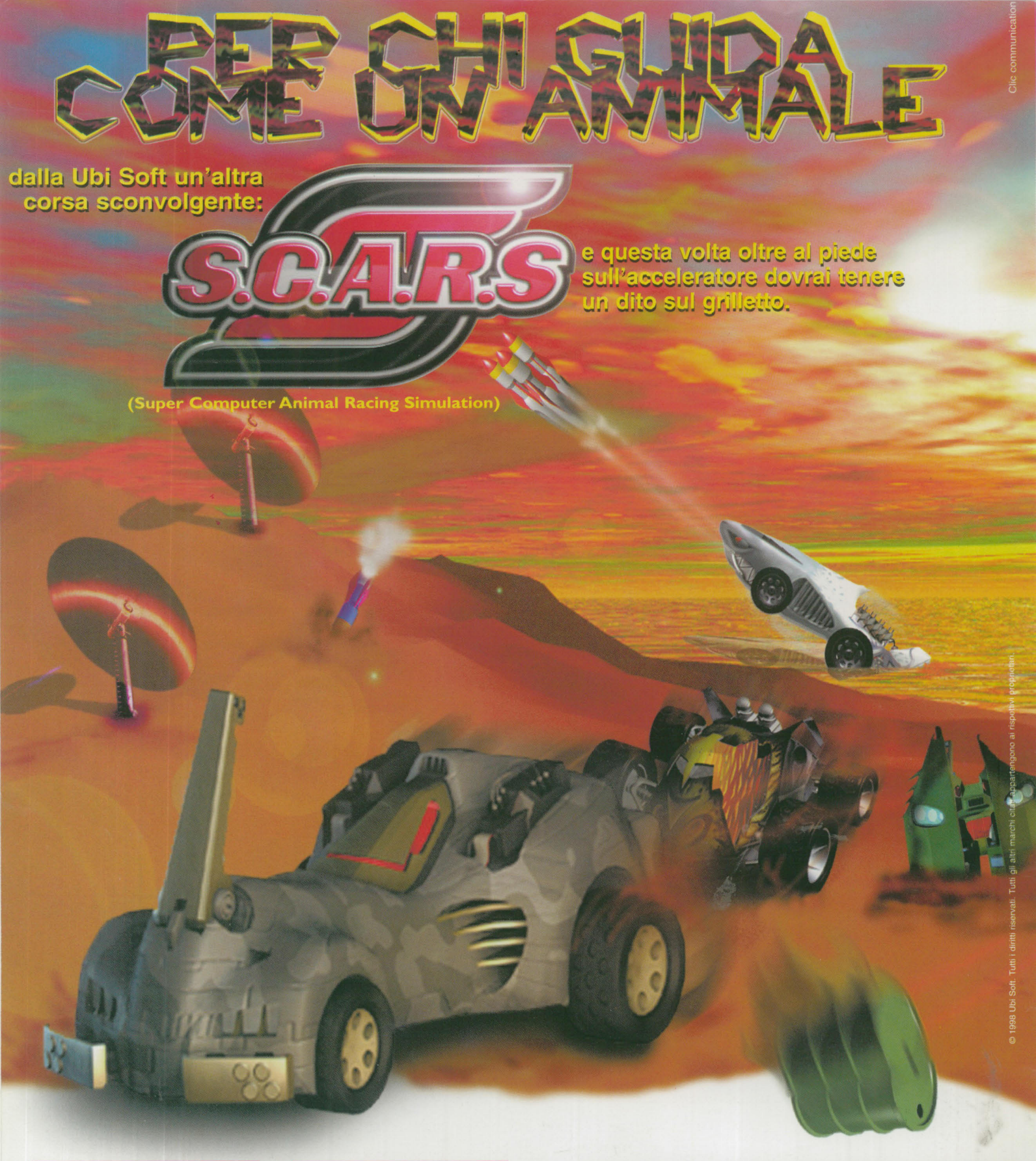
PER CHI GUIDA COME UN ANIMALE

dalla Ubi Soft un'altra corsa sconvolgente:

S.C.A.R.S

(Super Computer Animal Racing Simulation)

e questa volta oltre al piede sull'acceleratore dovrai tenere un dito sul grilletto.



Distribuito da:

NINTENDO 64

GIG ELECTRONICS

PlayStation

PC CD

Distribuito da:

3D PLANET

vivid image

© 1998 Vivid Image.
Graphics and Sound
FX Copyright
Ubi Soft/Vivid Image

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Clic communication

DUAL FORCE ANALOG CONTROLLER

PRENDI IN PUGNO LA REALTÀ!

VIBRAZIONI REALI PER TUTTI I GIOCHI



adv: info@graphimage.it

MANUALE IN ITALIANO

Stringi in pugno il tuo nuovo Pad e prova l'emozione dell' effetto Dual Force: le sue vibrazioni trasformeranno i tuoi giochi in scioccanti realtà. Con l'ultimo controller di Mad Catz sentirai tra le dita il massimo delle sensazioni di vibrazione ed al tatto un incredibile comfort. Compatibile con tutti i giochi, ha una triplice modalità di controllo (Dual Force, Volante e Digitale), 2 motori bilanciati ad alta precisione ed è dotato di modalità turbo per ripetizione dell'azione: una prestazione davvero difficile da superare!

MAD CATZ

PlayStation

www.3dplanet.it

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

PLAY numero 1 1998

F1 '98





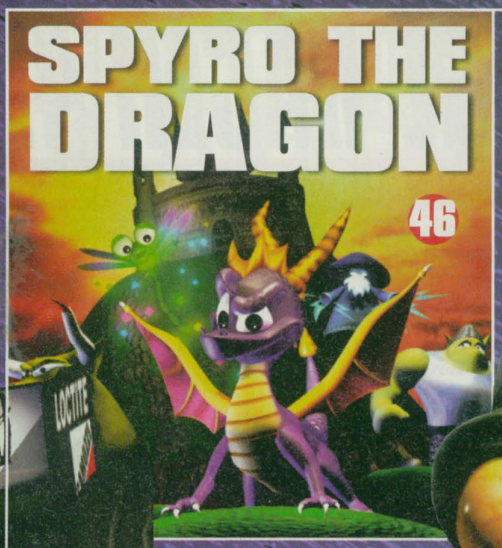
22 BIG GAME

Le icone di Play

Questi simboli vi indicano il numero di giocatori e se potete utilizzare o meno alcune periferiche specifiche con il gioco.

- Un giocatore es. *Resident Evil 2*
- Più giocatori es. *ISS Pro '98*
- volante es. *Colin McRae Rally*
- Multi-Tap compatibile
- Mouse compatibile
- Usa la Memory Card (per salvare i giochi)
- Split-Screen es. *Bust-A-Move 2*
- Link Cable Compatibile es. *Formula 1*
- Light Gun es. *Time Crisis*
- Dual Analogue es. *Gran Turismo*

MANDACI UN FAX ALLO: (02) 66.526.222
MANDA LE TUE LETTERE A: PLAY VIDEOGIOCHI PER LA TUA PLAYSTATION,
GRUPPO EDITORIALE FUTURA, VIA XXV APRILE, 39
20091 BRESSO (MI)
EMAIL: PLAY@FUTURA-GE.COM



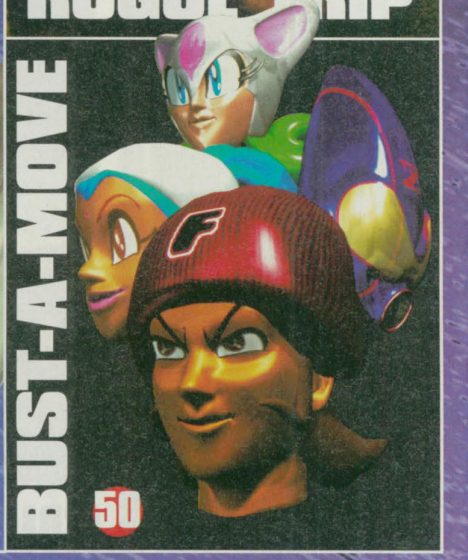
SPYRO THE DRAGON 46



ABE'S EXODDUS 38



52 ROGUE TRIP



BUST-A-MOVE 50

PLAYLIST

72

Guida completa all'acquisto di oltre 300 giochi. In questa sezione potrete trovare segnalazioni di giochi, test di prodotti e molto altro.

WORKSTATIONS

DRIVER	22
MAX POWER RACING	26
TOMB RAIDER III	14
RAT ATTACK	20
FIFA '99	12

PLAY REVIEWS

RECENSIONI E CLASSIFICHE DELLE NUOVE RELEASE

F1 '98	32	MUSIC	68
SPYRO	46	RETALIATION	64
NHL '99	67	BIO FREAKS	84
TENCHU	30	NASCAR '99	56
BUST-A-GROOVE	50		
UNHOLY WAR	70		
ROGUE TRIP	52		
ABE'S EXODDUS	38		
SF RUSH	45		
ACTUA TENNIS	44		
ACTUA GOLF 3	62		
LEGEND	60		





I CONSIGLI DI PLAY CLASSIC



Tekken 3 [97%]
Il miglior picchiaduro sulla piazza!



Metal Gear Solid [94%]
L'adventure 3D definitivo!



Rival Schools [96%]
Un picchiaduro eccellente.



Future Cop: LAPD [94%]
Il miglior gioco di EA da anni a questa parte!



Colin McRae Rally [93%]
Il più bel gioco di rally mai realizzato!

TUTTO SU RIDGE RACER 4!

SVELATE IMPORTANTI NOVITÀ SUL NUOVO GIOCO NAMCO

Namco ha appena rilasciato informazioni fresche sul nuovo sequel in arrivo, R4: Ridge Racer Type 4. La più notevole riguarda nientemeno la possibilità di gioco a due in split screen!

Il gioco è attualmente completo per il 70% circa e uscirà in Giappone nel mese di Dicembre. Il quarto episodio della serie implementa nuove caratteristiche, come background di qualità eccellente, effetti di luce e modalità di gioco più coinvolgenti. Namco ha fatto sapere che lo stile di guida si avvicinerà a quello di Ridge Racer, mentre le opzioni saranno più complesse di quelle presenti in Rage Racer. R4 ci metterà a disposizione otto percorsi e più di 300 tipi di macchine, con colorazione configurabile. Ci sarà anche una modalità "Grand Prix" per far provare ai giocatori tutti gli alti e i bassi della vita di un vero pilota. Come detto, il gioco implementa una modalità a due giocatori in split-screen, ma Namco ha incluso anche la possibilità di collegare due Playstation tramite link-cable per divertirsi in quattro. Siamo felici che Namco veda ancora nel link-cable una possibilità praticabile per il multiplayer su PSX. La caratteristica principale di R4 è comunque il modo GP. Ecco, in merito, le parole di Namco: "Anche se la modalità era presente in Rage Racer, in questo caso il concetto di fondo è completamente diverso: il giocatore mirerà a diventare il campione assoluto, affrontando le gare come corridore freelance. Vari fattori, come la qualità del team e il tipo di macchina scelta, saranno determinanti per la vittoria."

All'inizio del modo GP, i giocatori firmano un contratto con uno tra quattro differenti team, poi scelgono una delle quattro marche di automobili, decisione questa che influenzerà grandemente il corso del gioco. Mentre il Grand Prix prosegue, al giocatore possono venire assegnate nuove vetture, in relazione ai risultati ottenuti e alle condizioni del team.

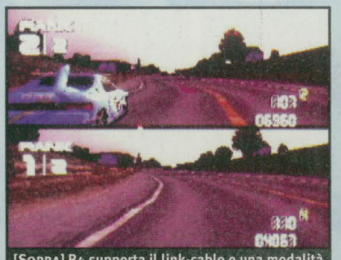
Ovviamente Namco crede molto in questo gioco, e non abbiamo dubbi che sarà uno dei più venduti in Giappone questo Natale. Non si sa ancora nulla di una possibile conversione per i mercati americano ed europeo, ma torneremo a parlare di R4 non appena avremo novità fresche.



[Sopra] Pare che lo stile di guida di R4 sarà molto simile a quello del primo Ridge Racer



[Sopra] Eccovi le prime immagini della nuova modalità split-screen



[Sopra] R4 supporta il link-cable e una modalità a quattro giocatori.



[Sopra] Il gioco uscirà in Giappone a Natale, ma non è stata annunciata alcuna data per l'Europa.

FERMATE LE MACCHINE! MGS IN VERSIONE AMERICANA!

NOTIZIE CALDE SULLA VERSIONE IN INGLESE DI METAL GEAR SOLID

Proprio quando il numero di questo mese stava per essere stampato ci è arrivata una copia della versione americana di Metal Gear Solid, ed è stupefacente quanto il gioco risulti divertente adesso che si capisce cosa sta succedendo.

La prima cosa che abbiamo notato è che Solid Snake ha una decisa impronta da Latin Love: non c'è un solo personaggio femminile, in tutto il gioco, che lui non cerchi di approcciare.

Il gioco dispone di differenti livelli di difficoltà, per la precisione quattro. Il modo "Easy" ci sembra essere equivalente a quello della versione giapponese, "Normal" è un po' più difficile e "Hard" costringe il giocatore a rinunciare al prezioso radar. L'ultimo livello, "Extreme", non è disponibile la prima volta che si affronta il gioco. La seconda differenza che ci è saltata all'occhio è la guardia che viene picchiata e spogliata da Maryl: nella versione giapponese rimane in mutande, mentre qui si ritrova completamente nuda, protetta da sguardi curiosi solamente da un riquadro tipo censura. Molto strano. La recensione completa il mese prossimo!



[Sopra] La versione americana di MGS propone quattro livelli di difficoltà per aumentare la longevità.



[Sopra] Come potete vedere, la guardia fuori combattimento, nella versione giapponese, indossa le mutande...



[Sopra] Ma per qualche strana ragione, la stessa guardia nella versione americana è come mamma l'ha fatta!

PDA?

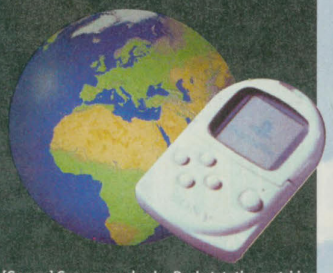
POCKETSTATION!

Grandi novità per i maniaci dell'hardware: Sony ha annunciato che Pocketstation sarà disponibile dal 23 Dicembre in Giappone. Il gadget, noto ai più come PDA, è equipaggiato con un processore RISC a 32 bit, uno schermo LCD, un altoparlante ad alte prestazioni e una porta infrarossa bidirezionale.

Pocketstation può essere usata come normale Memory Card oppure con software specifico, scaricabile nell'unità portatile attraverso Playstation. Naturalmente, può fungere anche da microconsole portatile.

Le capacità di comunicazione bidirezionale a infrarossi di Pocketstation permettono di scambiare dati tra due PDA senza l'intervento di una Playstation. Sarà addirittura possibile trasferire informazioni a qualunque periferica munita di una porta IrDA a infrarossi.

L'unità sarà disponibile in due colori (cristallo e bianco) e costerà circa 3000 yen, ovvero qualcosa come 45.000 lire. Ma siamo certi che, al momento del lancio in Europa, sarà necessario sborsare ben altra cifra per metterci sopra le mani.



[Sopra] Sony prevede che Pocketstation entri in orbita entro il 2120. Ogni resistenza è vana.

DRAGON VALOR

NAMCO ANNUNCIA UN NUOVO RPG!

L'altra hit potenziale in sviluppo presso Namco è un action/adventure infarcito di spade, magie e draghi.

Ambientato in un mondo fantasy, il gioco è lontanamente derivato da un vecchio prodotto dei tempi degli 8 bit, Dragonbuster.

I giocatori viaggiano attraverso una serie di reami combattendo i draghi che li popolano.

Il gameplay di Dragon Valour è orientato all'azione e la ricca trama è zeppa di complessi puzzle e realistici combattimenti arcade.

Il gioco si sviluppo attraverso molte generazioni di personaggi, e uno dei compiti del giocatore consiste nel combinare i matrimoni giusti... il che ha l'aria di essere parecchio divertente!

Draghi poligonali che impegnano il giocatore in sfide testa a testa... siamo convinti che Dragon Valour sarà una delle hit primaverili.



[Sopra] A giudicare dal demo, questo gioco deve essere fantastico.



[Sopra] Il gioco è totalmente in 3D, quindi aspettatevi grandi possibilità esplorative.



[Sopra] Il compito più rilevante per i giocatori di Dragon Valour consiste nell'uccidere draghi. Facile a dirsi, Ma fate caso alle dimensioni del nemico! Fare braciole di questo titano non sarà facile.

CURIOSANDO QUA E LÀ...

Voci non confermate, mormorii su progetti segreti, di questo e di altro ancora ci occuperemo in queste righe. Faremo di tutto per proporvi tutti i più succulenti bocconcini che Playstation ha da offrire...

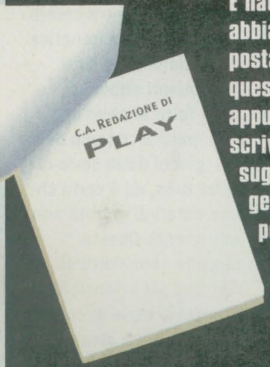
Infogrames prevede di rilasciare un gioco per Playstation su **Le Mans**. La software house si è garantita una licenza pluriennale per nomi e fatti riguardanti la 24 ore di Le Mans, e il team di programmazione Eutechnyx sta già lavorando sul primo titolo, previsto per il '99.

La Activision ha recentemente siglato un accordo con la **Lucasarts** per distribuire tutti i titoli della George Lucas Interactive per Playstation. Ovviamente, con l'arrivo del nuovo film **Star Wars: The Phantom Menace** (ma chi può aver trovato un titolo simile?), Activision si starà sfregando le mani al pensiero dell'inevitabile tie-in.

Sierra Sports ha recentemente annunciato l'uscita di **Viper Racing**, prevista per questo mese negli States. Non è stata ancora fissata alcuna data per il rilascio in Europa. Il gioco metterà a disposizioni fiammanti Dodge Viper (da cui il nome), venti tracciati e quaranta upgrade diversi.

La Activision ha annunciato un accordo decennale con Viacom per sviluppare e pubblicare giochi basati sulla saga di **Star Trek**. Questo potrebbe voler dire che potremo finalmente vedere Spock e compagnia in un gioco per Playstation.

PLAY ARENA



È naturale che una nuova rivista non abbia nel primo numero la rubrica della posta: dunque se volete far nascere questo spazio dedicato a voi chiamate, appunto, PLAY ARENA scrivete, scrivete, scrivete, tutto è accettato: suggerimenti, consigli, domande generiche, critiche costruttive, distruttive, e perché no, complimenti. Bye

Play Arena • Gruppo Editoriale Futura
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)

e-mail: play@futura-ge.com



È SUCCESSO DAVVERO

Sono stati rilasciate le prime immagini della versione per Dreamcast di *Resident Evil 3*, e come potete vedere non sono affatto male. Speriamo di poterne vedere di simili anche della versione Playstation!

COME FUNZIONA LA DEMO GIOCABILE?

Corri a pagina 82

DIVERTIMENTO USA

con *Cat Bucannon*

Resoconto mensile sulle novità dalla terra della libertà dal nostro corrispondente, Cat Bucannon. Ogni mese si insinua per voi in riunioni segrete e seduce amministratori delegati per qualche devastante esclusiva!



Cattive notizie riguardo al controverso picchiaduro **Thrill Kill**: l'uscita è stata cancellata. Il gigante Electronic Arts aveva ereditato indirettamente questo gioco sanguinoso e violento all'inverosimile tramite l'acquisto dei Westwood Studios.
EA ha deciso che *Thrill Kill* è eccessivamente splatter per il vasto pubblico e lo ha definito "un gioco per sadici assassini". Peccato: sembrava ottimo, da quel che avevamo visto.



Thrill Kill Un po' di divertimento inoffensivo



Rug Rats Gli spin-off cinematografici troppo spesso deludono

I **Rug Rats** di Nikelodeon sono più vicini a un debutto su Playstation, dopo l'uscita del loro film. Il gioco, che vi mette nei panni di un imbrattatore di pannolini a scelta, è centrato sulle avventure che si svolgono nel loro fantastico mondo.
Qualsiasi cosa capiti al gioco, spero che il film si riveli migliore di *Small Soldiers*, altro prodotto per bambini troppo cresciuti.

Atlus ha ottenuto la licenza di un altro strambo gioco giapponese, chiamato **Eggs Of Steel**. Nuova conquista per tutti i fan dei giochi di *Chuckie Egg*, *Eggs of Steel* ci presenta una simpatica creatura a forma d'uovo, chiamata Charlie, che lavora in un'acciaieria. Le macchine alla sua postazione di lavoro si animano e Charlie deve fuggire alla ricerca dell'interruttore generale.
Aspettatevi puzzle a iosa e tipico stile grafico "carino".



Eggs Of Steel Siete in grado di romperlo?



Streak Sradicatevi dalla strada

L'altra importante uscita americana del mese è il nuovo prodotto della Singletrac, **Streak!**, un gioco di guida acrobatica che mette a disposizione una modalità a quattro giocatori via link-cable. Elevando la guida acrobatica a nuovi livelli, implementa oggetti in movimento lungo il percorso, deviazioni, una modalità Ghost, e dieci folli personaggi tra cui scegliere. Probabilmente l'unica cosa che manca è la possibilità di staccarsi dalla tavola. Peccato!
Al mese prossimo, tesorucci!

ZONA DI OPERAZIONI

È GUERRA, JIM, MA NON COME LA CONOSCIAMO

Questo mese abbiamo fatto un giretto dai Pumpkin Studios per vedere come sta andando lo sviluppo di *Warzone 2100*, che uscirà l'anno prossimo sotto l'egida della Eidos.

Il gioco consiste in un'interessante simulatore di battaglia in cui i giocatori prendono parte a una guerra in tempo reale che si svolge nel 21° secolo. Lo scopo è ricostruire il Nord America e recuperare la tecnologia perduta. Il gioco mescola elementi strategici con frenetiche fasi arcade: il giocatore comanda un'intera squadra che deve distruggere le fortezze nemiche e impossessarsi delle loro risorse.

Ci sono elementi ispirati a Command & Conquer, ma l'engine del gioco è ultraveloce e implementa un sistema di controllo innovativo che permette di seguire l'azione da parecchi nuovi punti di vista, oltre che mettere a disposizione la classica vista a volo d'uccello, facilitando così il compito di sorvegliare il territorio.

Presto vi daremo altre notizie, ma per ora accontentatevi di queste foto!



[Sopra] È possibile prendere il controllo di uno qualsiasi dei veicoli del proprio team in ogni momento.



[Sopra] Se rimanete fermi il nemico avanzerà, quindi è necessario darsi da fare e attaccare per primi!



[Sopra] È necessario costruire nuove basi e fabbriche che producano altri carri armati.



[Sopra] Armi più devastanti saranno disponibili se i vostri scienziati si daranno da fare.

BUSTER BROS SONO TORNATI!

CAPCOM ANNOUNCIA UNA NUOVA RACCOLTA DI VECCHIE GLORIE

I classici di Capcom sono tornati in una compilation che spruzza giocabilità da tutti i pori. Buster Bros ritorna in una serie di tre giochi strapieni di azione frenetica.

La raccolta "Classic" comprende "Buster Bros", "Super Buster Bros" e "Buster Bros 3: Buster Buddies" e metterà a disposizione oltre 300 livelli di azioni a colpi di bolle. Questa collezione arriva sulla scia di 1942 e Ghosts 'N' Goblins.

Armato con un fucile che spara una fune uncinata, Buster Bros e i suoi amici devono sparare a una pioggia di bolle assassine in varie modalità di gioco (Panic, Tour e Story) mentre cercano di recuperare i tesori sparsi per il mondo. Ad ostacolarli troveranno piattaforme, scale, casse e nemici vari che concorrono a creare un'atmosfera frenetica.



Diciamocelo: tutti quanti abbiamo fatto almeno una partita con uno dei giochi della serie di Buster Bros, ed è certo che sono dotati di qualità non indifferenti. Questa raccolta sbancherà di certo tra gli irriducibili di questa vecchia serie di coin-op. Non è stata annunciata alcuna release europea, ma vi terremo informati.

MAGGIORATE DA GUERRA

RAGAZZE ACCALDATE SI SPOGLIANO PER DEAD OR ALIVE 2 DI TECMO!

Chi di voi ha gli stessi gusti in fatto di belle ragazze e buoni picchiaduro avrà senz'altro riconosciuto questa modesta bellezza come una delle protagoniste dell'ottimo Dead or Alive, rilasciato per Playstation da Sony qualche mese fa. Dopo aver fatto sapere che sta lavorando a un sequel, Tecmo ha distribuito alcune immagini delle ragazze che posano in costumi rivelatori. Dovete ammettere che Lei è molto più interessante delle androgine streghe di Tekken 3, escludendo ovviamente Ling.

Benché Dead or Alive 2 sia per ora previsto solo in versione da sala giochi, come del resto era stato per il primo episodio, non abbiamo potuto resistere alla tentazione di mostrarvi cosa bolle in pentola. Abbiamo immagini analoghe delle altre tre protagoniste femminili del gioco, ma dovranno rimanere ad abbellire la redazione. A meno che la Tecmo non ci chiami per avvisarci di una conversione per Playstation...

UNO SGUARDO AL GIAPPONE

TUTTE LE NOVITÀ PIÙ RECENTI DAL GIAPPONE, PATRIA DI PLAYSTATION!

Il resoconto mensile sull'evolversi della situazione dal nostro inviato nella terra del Sol Levante, Shintaro Kanauya. Shintaro sente da vicino il battito del cuore pulsante della scena Playstation e sa sempre dove andare per scoprirne di più sulle ultime novità. Se in fa tendenza in Giappone, il nostro uomo ha già la relativa T-Shirt!

Yuke's, il team che ha realizzato *Suokaigi* per Square, sta attualmente lavorando a un nuovo picchiaduro 3D, **Eretzvaju**. Fortemente influenzato dagli Anime, metterà a disposizione uno "spettacolare sistema di inquadrature", che permetterà ai giocatori di concentrarsi sul sistema di controllo, per altro estremamente semplificato: un pulsante per attaccare e uno per difendere. Speriamo vi siano mosse speciali e uno Story Mode. Uscirà quest'inverno.



Eretzvaju Che cos'hai da guardare?



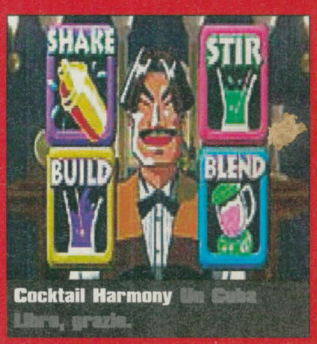
Ehrgeiz Final Fantasy Fightin'!

Già rivelatosi vincente nelle sale giochi, lo spettacolare picchiaduro di Square, **Ehrgeiz** arriva su Playstation. Simile nella struttura a *Tobal-2*, conterrà sottogiochi e personaggi nuovi rispetto alla versione arcade.
Tra le altre cose, sarà possibile giocare con Sephiroth, Vincent e Yuffie! Sono stati aggiunti alcuni personaggi totalmente nuovi: Kouji Masuda e Claire Andrews.
Disponibile a Dicembre.

La Banpresto sta lavorando ad alcuni nuovi titoli della serie **Super Robot Wars**.
Uno dei quattro, **Super Robot Taisen F**, uscirà in dicembre. Il gioco sarà identico alla versione Saturn, con tanto di mechs provenienti da *Neon Genesis Evangelon*, *Gundam W*, *Mazinger Z* e molti altri.
Super Hero Sakusen è un RPG basato sui personaggi della serie *Ultraman*. Arriverà in Gennaio.



Super Robot Wars Non c'è fretta di ricicla



Cocktail Harmony Un Cuba libre, prego.

Rilasciato in Giappone, **Cocktail Harmony**, è la versione per alcolizzati di *Parappa The Rapper*. Lo scopo è di creare nuovi cocktail, anziché nuovi brani rap. Iniziando con i più semplici e progredendo verso produzioni più complesse (in totale 400 cocktail), il barman deve imparare a shakerare, rimestare, mescere e inventare drink deliziosi. Impressionate i vostri clienti ingaggiandovi nella preparazione di intrugli incredibili! Tom Cruise non è nessuno in confronto a voi!

DOPO NEGCON ARRIVA, JOGCON

NAMCO ANNUNCIA UN NUOVO GIOIELLO

Proprio quando ci eravamo abituati all'idea che il NeGcon fosse la più strabiliante trovata in fatto di controllo analogico, Namco ha annunciato il progetto di distribuire un nuovo controller high-tech da infilare nelle confezioni giapponesi di R4: *Ridge Racer Type 4*.

Il JogCon uscirà in dicembre e ed è un controller dedicato ai giochi di guida che implementa il force-feedback, primo su Playstation (la funzione vibrante del Dual Shock non è un vero e proprio force-feedback). È costituito da un "pomello" rotante al centro del pad che è in grado di girare autonomamente, mosso da un motore elettrico alimentato direttamente da Playstation. L'uso del nuovo pad consentirà al giocatore di migliorare i tempi sul giro e provare un coinvolgimento maggiore. Non si è ancora parlato del costo, ma supponiamo che verrà a costare all'incirca come il NeGcon (circa 150.000 lire). È probabile che il gioco uscirà anche in bundle con R4 a un prezzo speciale, come in Giappone è successo anche per la GunCon e Time Crises e per il Dual Shock con Tekken 3. Noi di Play nutriamo qualche dubbio sul grado di realismo che può dare un mini-volante azionato con i pollici...



WORMADEDDON

TEAM 17 APRE UNA NUOVA LATTA DI VERMI!

Uno dei più giocabili titoli della storia di Playstation ha ora un seguito: Team 17 ha annunciato che rilascerà Worms Armageddon nel secondo quarto del 1999. Il gioco innalzerà ulteriormente il già alto tasso di divertimento del primo titolo con nuove armi, nuove opzioni e modalità a singolo e multi-giocatore migliorate.

Tra le novità non mancano mirini laser, team che cooperano in modalità multiplayer e una nuova serie di armi, tra cui bombe elettroniche, lancia fiamme e quant'altro.

Worms Armageddon uscirà per PC a Novembre, ma per una versione per Playstation dovremo aspettare fino a primavera.



[Sopra] Worms Armageddon – armi più devastanti che mai! Sarà un macello.



[Sopra] Aspettatevi un sacco di nuovi paesaggi... mmmh, volevo dire campi di battaglia.

NUOVI GIOCATTOLINI IN *MGS*

METAL GEAR SOLID IN MODALITÀ STEALTH E CON MUNIZIONI INFINITE

Abbiamo smanettato sulla versione giapponese di *MGS* per ore, ore, ore e abbiamo scoperto un paio di cosette interessanti. Per prima cosa, il misterioso bandana che ci viene consegnato alla fine del gioco serve ad avere munizioni infinite la volta successiva che si gioca. Comunque, il fatto che si può utilizzare solo un'arma alla volta può causare qualche problema se avete poca energia, ma a parte questo è piuttosto utile. L'altro oggetto che abbiamo trovato è lo Stealth. Per ottenerlo dovete scegliere di arrendervi quando verrete torturati sulla grata elettrificata. Così facendo, sfortunatamente Maryl morirà alla fine del gioco, mentre Snake riuscirà a fuggire dal complesso accompagnato da Hal Emmerich, lo scienziato occhialuto che vi dà una mano durante il gioco. Durante la sequenza finale, vi consegnerà l'unità Stealth, utilizzabile se ricomincerete una nuova partita. Questo gingillo, in pratica, vi rende invisibili: ciò significa che le guardie e le telecamere non vi possono individuare, ma lo stesso non vale per i boss. Anche se sparate alle guardie o le spintonate non potranno capire dove siete, il che rende possibile completare i livelli in tempi record. C'erano un altro paio di oggetti di cui non capivamo l'uso, ma fortunatamente un nostro amico ci aiutati offrendoci un paio di dritte in cambio di tutto l'aiuto che gli abbiamo offerto. La sciarpa torna utile nelle caverne dei lupi: se la indossate, le bestiacce rimarranno sedute agitando la coda. Inoltre, per ottenere le mine, tutto ciò che dovrete fare sarà sdraiarvi e strisciare fino a prenderle. Altre novità su *MGS*: le versioni americana ed europea disporranno di livelli di difficoltà aggiuntivi, in modo che chi non è rimasto soddisfatto dal grado di sfida della versione giapponese potrà cimentarsi in un'esperienza più ardua e soprattutto comprensibile.



[Sopra] Le guardie sono disorientate perché sentono i movimenti di Snake ma non possono individuarne la posizione



[Sopra] Solid Snake trema mentre la guardia si avvicina al suo nascondiglio...



[Sopra] Ma non c'è problema: basta attivare l'unità Stealth e Snake diventa invisibile!!

PSX2

LE ULTIME NOVITÀ

Alcuni dati interessanti sulla nuova Playstation 2 sono stati rivelati su una recente edizione di MCV. Sony prevede di rendere note le specifiche del nuovo hardware una settimana prima del 27 Novembre, data prevista per l'uscita della nuova console della Sega, il Dreamcast. La mossa mira a rubare spazio a Sega e a far sì che la gente non smetta di considerare Playstation leader del mercato. Sony non ha fatto sapere nulla di nuovo al recente Tokyo Game Show, ma è probabile che Playstation 2 ci metterà a disposizione una CPU custom, un DVD e un processore 3D in grado di elaborare 10 milioni di poligoni al secondo, prestazioni di tutto rispetto.

La notizia bomba è che la nuova macchina non sarà compatibile verso il basso come molti speravano, il che significa che i giochi attuali diventeranno obsoleti quando questa super-console soppianterà la genitrice. È comunque certo che questo hardware rappresenta un salto in avanti significativo dal punto di vista tecnologico e Sony dovrebbe sentirsi relativamente tranquilla sulla possibilità di ripetere il successo della macchina precedente, che ha venduto 40 milioni di unità in tutto il mondo.

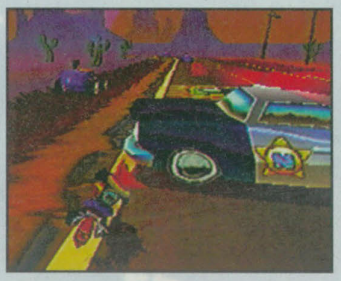
Si pensa che la nuova Playstation 2 verrà mostrata per la prima volta al Tokyo Game Show primaverile, ma vi terremo informati su qualunque voce certa che ci passerà per le mani.

È ANCORA CRASH!

SVELATI PER VOI I NUOVI LIVELLI DI CRASH 3!

Questo mese, dopo aver ricevuto l'ultima beta, abbiamo potuto esplorare in lungo e in largo *Crash 3* per potervi mostrare alcuni dei nuovi livelli, che dimostrano come Crash abbia finalmente lasciato il sentiero che aveva condannato i primi due episodi all'inferno dei giochi "a corridoio". La novità più rilevante consiste nei livelli in volo, in cui Crash e la sorella Coco se ne possono andare in giro in totale libertà su un biplano.

Lo scopo è distruggere le casse appese ai palloni e far fuori alcuni nemici simili al Barone Rosso. Terribilmente divertente, specie quando si cerca di evitare il combattimento con i nemici di minor importanza.

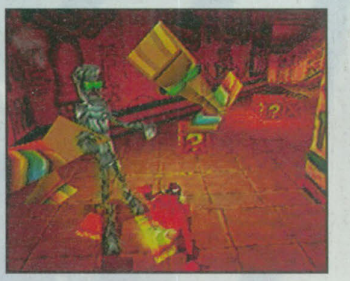


Tra i nuovi livelli troviamo le sezioni di corsa, in cui Crash deve lasciarsi dietro gli avversari guidando una moto su un tratto autostradale pattugliato per poter vincere il primo premio, un cristallo.

Il ritmo non è esattamente frenetico, ma anche così non è un'impresa facilissima.

Il gioco sembra candidarsi per il gradino più alto del podio dei tre episodi: chissà che il mese prossimo non si riesca ad aggiudicare la palma di "Play Classic" che ha mancato le prime due volte.... La recensione sul prossimo numero!







FIFA '99

LA COPPA DEL MONDO È ORMAI LONTANA, MA PENSAVATE VERAMENTE CHE LA EA SAREBBE STATA CON LE MANI IN MANO? NOSSIGNORI! FIFA '99 STA PER ARRIVARE SUI NOSTRI MONITOR E SEMBRA VERAMENTE CHE SARÀ ANCORA UNA VOLTA UN TITOLO CALDO.

È facile aspettarsi

il meglio dai giochi di calcio della EA, infatti, fino ad ora sono stati maestosi, i progetti sono stati supportati da una tale potenza di marketing che di solito è riservata ai grandi colossi di Hollywood.

I programmatori della EA, in ogni caso, non stanno certo a dormire, infatti, il loro lavoro è già quasi alla conclusione e sembra che sarà uno dei più grandi giochi di FIFA di tutti i tempi. *'Road to World Cup'* e *World Cup '98* sono stati entrambi titoli encomiabili e hanno ricevuto una buona accoglienza da parte della stampa e anche da parte dei calciatori. È evidente, che alla EA stanno puntando l'indice e si dirigono verso una migliore giocabilità piuttosto che rivolgere l'attenzione ad una sgargiante interfaccia. Molte delle maggiori critiche su *World Cup '98*, infatti, erano dovute al fatto che non aveva una giocabilità molto fluida.

Blueprint

- Casa produttrice: Electronic Arts
- Sviluppo: Interno
- % Completamento: 80%
- Data di uscita: Novembre '98
- Origine: USA
- Numero giocatori: 1-8

SOFTOGRAFIA

FIFA: RTWC '98
WORLD CUP '98





[Sopra] Il nuovo stop di petto permette al giocatore un maggiore controllo sulle palle alte. La potrete anche proteggere dal pressing dei difensori.

NUOVA GENERAZIONE

Come si sta delineando e cosa può essere aggiunto ad un gioco che è stato definito in numerose occasioni come "versione finale"?

Bene, per iniziare, *FIFA '99* ruota attorno a 12 campionati e 220 squadre di club appartenenti alle federazioni Inglese, Francese, Italiana, Tedesca, USA e numerose altre. Sebbene i giocatori possono sempre selezionare le squadre nazionali, l'enfasi è rivolta alla modalità Stagione Completa, in cui si potrà portare una squadra alle vette più elevate del Campionato oppure avere un voto di fiducia dalla dirigenza mentre la propria squadra si



[Sopra] I giocatori hanno un completo controllo aereo tramite le rovesciate, pallonetti, colpi di testa e sforbiciate. Siamo sicuri che Alan Shearer normalmente non riesce a saltare così in alto. Non è che per caso si è fatto un'iniezione di vitamine?



[Sopra] I giocatori hanno un aspetto migliore grazie anche alle fonti di illuminazione in tempo reale, alla ombreggiatura migliorata e ai nuovi frame. Le diverse visuali assicurano la possibilità di apprezzare i momenti migliori da diverse angolazioni.



[Sopra] L'intelligenza artificiale permetterà un maggior realismo nel gioco sulle fasce laterali e negli scontri. L'animazione è fantastica (come sempre), ma sarà in grado di replicare lo stesso senso di fluidità di World League Soccer?



[Sopra] Sarà possibile allungare il piede e scavalcare il portiere. Guardate il suo sguardo attonito!



[Sopra] Come sempre ci sono un sacco di modi per visualizzare le varie azioni.



[Sopra] È saltato come un canguro per spedire la palla sopra la traversa!



TUTTI I GOL DI FIFA

Se FIFA '99 include tutte o quasi tutte le seguenti caratteristiche, non ci possono essere scuse per non accaparrarselo.



1 Frame rate migliorato per una grafica più veloce e fluida
2 Risposta immediata dei giocatori nei passaggi, nei tiri ecc.
3 Intelligenza Artificiale del portiere migliorata
4 Campionati e coppe personalizzabili
5 Commento in italiano accurato e divertente



[Sopra] I giocatori sfoggiano una serie impressionante di animazioni



[Sopra] Le coppe e i tornei ora possono essere creati e fatti su misura per qualunque esigenza.



trova simpaticamente sul fondo della classifica pronta per la retrocessione. Infine, possono essere creati campionati e coppe personalizzati con la partecipazione da 2 a 24 squadre di club o nazionali, quindi giocare per la 'Coppa del Nonno' o qualcosa di un po' meno impegnativo, dovrebbe diventare realtà e distante solo pochissime pressioni di pulsante. Sebbene rimanga un sogno realizzabile solamente per le poche squadre più ricche, EA sembra che si stia preparando anche ad includere una propria nuova versione dell'imminente Campionato Europeo, chiamato European Dream League. Qui, si potrà vedere uno dei 19 meravigliosi Stadi Europei renderizzati (sarà meglio che includano anche San Siro, altrimenti dovranno patire le pene dell'inferno).

Per tutti quelli che non aspirano a grandi vette saranno incluse anche le Nuove EA cup.

LE DOLCI SORPRESE

Le nuove modalità di gioco comprenderanno: un Quickstart menu che gli utenti meno esperti e i professionisti potranno usare per entrare direttamente in azione, basteranno un paio di clic; la modalità Golden Goal e il supporto del Dual Shock -- sentire il rumore delle ossa spezzarsi e il riverbero.

Quello che ci preme di più, comunque, è come sarà la giocabilità e cosa hanno fatto i programmatori per rendere il gioco più fluido. È stato promesso un migliore frame rate, che comprende cinque diverse velocità e sarà disponibile una più veloce accelerazione dei giocatori che permetterà di evitare i vari tackle alla Edgar Davids. Mentre prima si doveva attendere che un'intera animazione terminasse prima di attivarne un'altra, ora ci sarà una risposta istantanea ai comandi del giocatore che permetteranno così a quest'ultimo passaggi calibrati, tiri e dribbling. Con il portiere semi-automatico sarà possibile giocare d'anticipo e correre a recuperare una palla mentre un attaccante si sta dirigendo verso la porta, cosa che nei titoli precedenti era lasciata alla discrezione della CPU.

La differenza d'altezza dei giocatori probabilmente non è molto rilevante nel grande ordine delle cose, e nemmeno le fonti d'illuminazione in tempo reale così come l'aumento degli effetti di ombreggiatura, ma se la velocità e la fluidità possono coesistere con la giocabilità chi si lamenterà?

Ovviamente, ci saranno nuove finte e lo stop di petto che permetteranno ai giocatori un maggiore controllo sulle palle alte. Questo significa che da un calcio di rinvio del portiere, il giocatore che riceverà la palla avrà un miglior controllo e la potrà anche difendere dagli attacchi dei difensori.

FIFA '99 ci riserverà nuove ed eccitanti emozioni? Potremo avere le idee più chiare quando sarà disponibile la demo giocabile. Io non sono uno che scommette, ma andrei quasi sul sicuro puntando sul fatto *FIFA '99* sarà un'altra volta in vetta alle classifiche.

Riuscirà Del Piero a farci dimenticare la delusione di Francia '98?





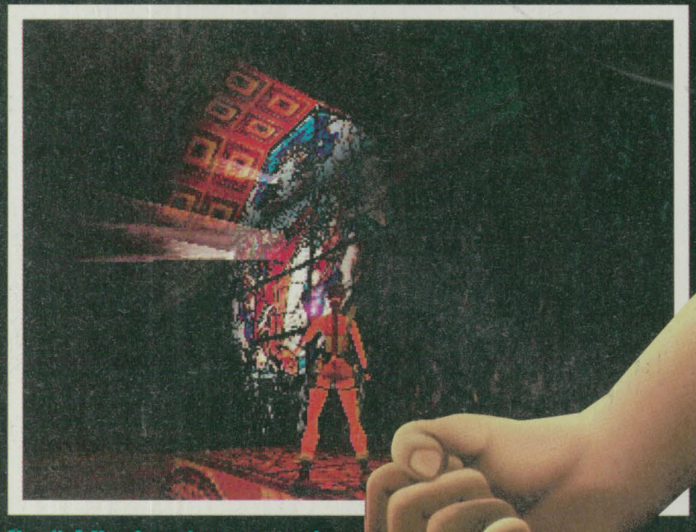
[Sopra] Nuove finte, e mosse da fuoriclasse, permetteranno di superare l'avversario in più modi dei titoli precedenti.



[Sopra] Ci si aspettano sempre meraviglie grafiche dai giochi della EA Sports e FIFA '99 non è da meno. Speriamo solo che tutto giri fluidamente. Con una grafica come questa, si può rimanere abbagliati!









[In alto] Non facendo ancora parte della Lega Antivivisezione, gli animali a pelo lungo Lara preferisce farli secchi con le sue pistole anziché accarezzarli. [Al centro] Lara non è cambiata affatto: è ancora sensuale, scaltra e spietata come una volta. [Sopra] Lara è rapita dalla bellezza di quella finestra in vetro dipinto o stiamo solamente ammirando la bravura della Core nel gestire filtri e tecniche di illuminazione avanzate?

TOMB RAIDER III

FAMOSA, FORMOSA E INTERAMENTE VIRTUALE: LARA CROFT È DI NUOVO FRA NOI CON LA SUA TERZA AVVENTURA. PLAY VI SVELA I SEGRETI DI UNO DEI GIOCHI PIÙ ATTESI DELL'ANNO...

BIG GAME



[Sopra] La terza incarnazione dell'indomita Lara Croft è una figura virtuale disegnata con grande cura, e il suo nuovo campionario di mosse incontrerà sicuramente il favore dei fans.

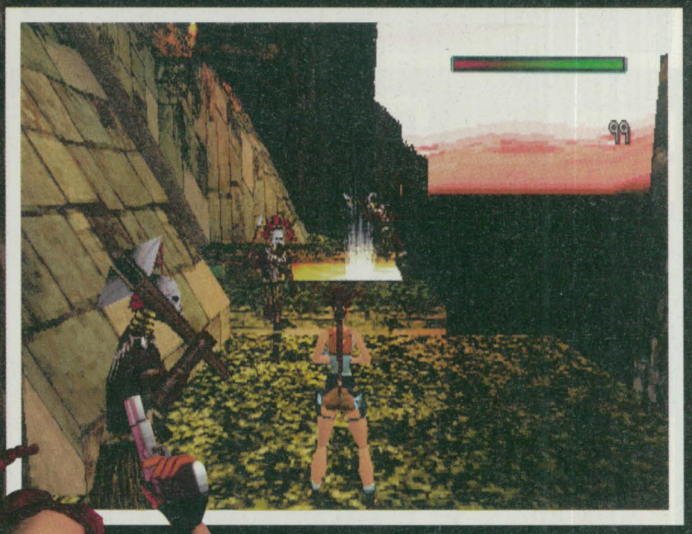
Per i programmatori della Core Design è molto importante che il pubblico non si stanchi di Lara e delle sue interminabili avventure, ma con l'aumentare dei sequel aumenta anche il rischio che i giocatori ne abbiano abbastanza e passino a cose più moderne e originali. Perdereste *Starship Troopers* per andare a vedere il sesto episodio di *Nightmare*? Certo che no. Ecco perché *Tomb Raider III* si presenta provvisto di numerose novità e di interessanti modifiche alla struttura di gioco, anche se tutto sommato resta simile al primo mitico Tomb Raider.

TRIII vanta un'intelligenza artificiale di livello superiore: qualcuno alla Core ha giocato a Metal Gear Solid!

Una delle modifiche summenzionate ha origine nelle numerose persone che, dopo aver acquistato *Tomb Raider II*, hanno pubblicato su Internet le loro opinioni sul gioco. Navigando fra i siti dedicati a *Tomb Raider* durante la lavorazione del terzo episodio, la Core ha scoperto che, secondo coloro che ci avevano giocato, il tallone d'Achille di *Tomb Raider II* era il suo sistema di salvataggio.

La Core ha quindi messo a punto un sistema che in pratica è una via di mezzo fra quello rigido di *Tomb Raider* e quello eccessivamente elastico di *Tomb Raider II*. Adesso, quando si trova un cristallo di salvataggio, si può scegliere se salvare la partita proprio lì o tenersi il cristallo finché non si vuole usarlo. Le limitazioni insite nel dover scovare un cristallo ogni volta che si desidera salvare la partita impediranno agli imbroglioni di effettuare un salvataggio prima di ogni angolo buio o salto pericoloso.

Pur essendo una cosa da nulla, questa modifica dimostra che la Core Design è disposta ad ascoltare coloro che acquistano i suoi giochi.



IL RITORNO DELLA GRANDE AVVENTURA

La terza avventura di Lara Croft offre maggiori libertà per quanto riguarda le modalità con cui affrontare il gioco. Suddivisa in cinque mini-avventure ideate separatamente (la trama del gioco è stata costruita intorno alle ambientazioni — di solito accade il contrario), la missione del giocatore può svilupparsi in molteplici direzioni una volta che il primo livello, ambientato in India, è stato completato. Le tre avventure successive, ambientate rispettivamente a Londra, nel Nevada e in un'isola del Sud Pacifico, possono essere affrontate in qualsiasi ordine, e quando tutte e tre risulteranno finite il giocatore potrà accedere al quinto e

Blueprint

- Produzione: **Eidos**
- Sviluppo: **Core Design**
- % Completamento: **85%**
- Data di uscita prevista: **20 Nov.**
- Origin: **GB**
- N. di giocatori: **1**

SOFTOGRAFIA

THUNDERHAWK 2
SHELLSHOCK
VIRTUAL GOLF
BLAM! MACHINEHEAD
TOMB RAIDER
SWAGMAN
FIGHTING FORCE
TOMB RAIDER II



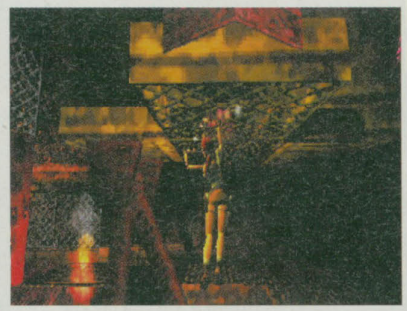
[Sopra] Gli effetti di luce risultano radicalmente migliorati.





[A sinistra] Le scene di intermezzo sono molto più curate di prima. [Sopra] Solo Lara può avventurarsi in ambienti così ostili: credete che quel ponte ce la faccia a reggere il suo dolce peso? [Sotto a sinistra] In questa sua terza avventura, Lara può fare molte più immersioni di prima...





PICCOLE DONNE

UNO SGUARDO ALLE LARA CROFT DEL PASSATO E DEL PRESENTE, RAGAZZE CHE SI SONO INFILATE CON NON POCA FATICA IN QUELL'ADERENTISSIMO COMPLETINO DI GOMMA NEL NOME DI CERTI PRURITI ADOLESCENZIALI.



Vanessa Demouy
La francesina



Rhona Mitra – Un bel peperino



Nell McAndrew – La più simpatica

ultimo livello, ambientato nelle gelide lande dell'Antartico.

In accordo con la maggiore libertà strategica concessa al giocatore, anche i livelli sono stati resi meno lineari di prima. Un elemento supplementare incorporato in ogni stage consente l'adozione di un metodo alternativo con cui risolvere i rompicapo e portare a termine la missione. Sembra una cosa da poco, ma alla luce del fatto che anche recenti avventure tecnicamente sofisticate come Resident Evil 2 costringono il giocatore ad adottare un'unica strategia per ogni problema, questa novità rappresenta un passo nella giusta direzione.

LA RAGAZZA CON LE PISTOLE

Tomb Raider II ha condotto legioni di killer dal grilletto facile al cospetto delle pistole fumanti di Lara, cosa che rendeva il gioco molto diverso dato che nel primo episodio il pericolo proveniva in gran parte da animali feroci. Come forse avrete notato, gli animali non possono maneggiare armi da fuoco e infatti diventavano innocui non appena ci si inerpicava su una parete. I nemici umani, d'altro canto, avevano la seccante abitudine di braccare Lara alla maniera di un Terminator, sparandole addosso e venendole incontro mentre i loro corpi venivano devastati oltre ogni dire dai suoi proiettili. Le varie guardie che popolano il mondo di *Tomb Raider III* possiedono un'intelligenza artificiale molto più realistica. Alcune hanno la priorità di stare vicini a un certo oggetto, perciò si limitano a vagare nelle sue immediate vicinanze ed è difficile che lascino qualcosa incustodito solo per darvi la caccia. Altre vi vengono addosso sparando ma fuggono non appena vengono colpite, quindi si rifanno vivi insieme a un gruppo di amici armati fino ai denti! La cosa interessante è che sono provviste anche di un protocollo ottico: questo, in parole povere, significa che a volte potete passare accanto a una guardia senza dover sostenere uno scontro a fuoco, almeno finché non entrano in contatto visivo con voi. Qualcuno alla Core deve aver giocato a *Metal Gear Solid*!

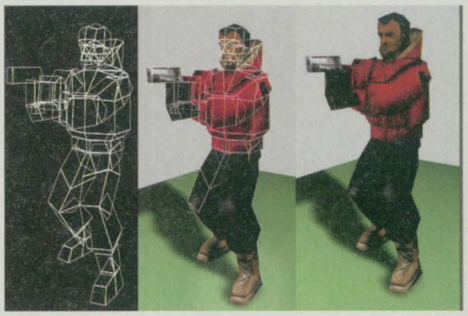
BELLA E ACCESSIBILE

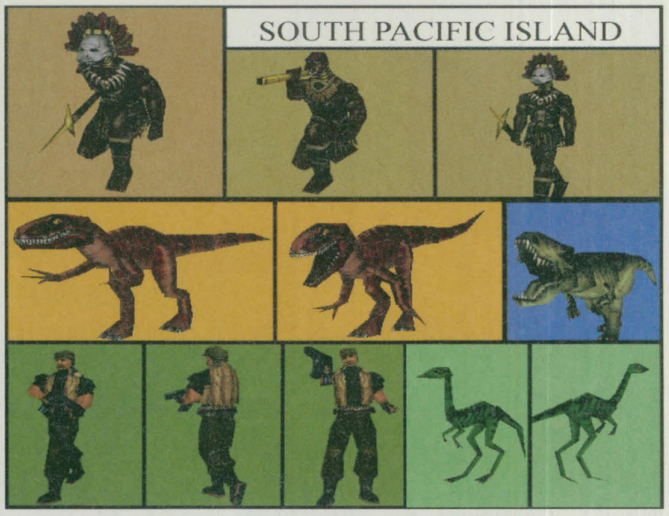
Non sarebbe molto giusto migliorare il resto del gioco e non dare un solo ritocco alla protagonista, e infatti i programmatori del gioco hanno pensato bene di ampliare il suo campionario di tecniche offensive. E così, senza neanche









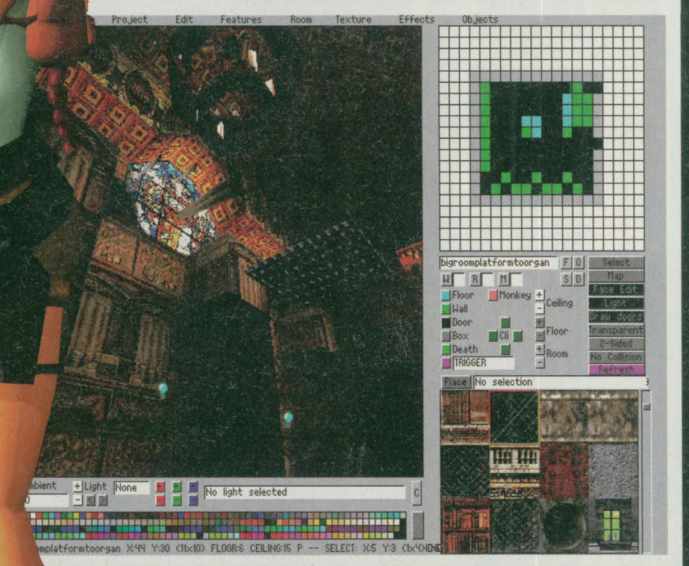


[In alto a sinistra] L'influenza di MGS si nota nelle maggiori opportunità che ha Lara di spostarsi furtivamente anziché attraversare le ambientazioni come un rullo compressore. [Sopra] Lara non è la sola che è stata sottoposta a un'operazione di chirurgia plastica. Anche i suoi nemici sono stati provvisti di un maggior numero di poligoni e di animazioni più fluide. [A sinistra] Sculture sputa-fuoco simili a quelle di Super Mario 64...

Per la prima volta in Tomb Raider si vedranno le... ...orecchie di Lara!







accorgersene, la nostra Lara si è ritrovata provvista di otto nuove mosse, più un paio di vecchie mosse a cui sono state apportate delle revisioni. Alcune di esse sono abbastanza inutili ma servono a migliorare la resa spettacolare del gioco, come quando ruota la maniglia di una porta chiusa a chiave e si appoggia ad essa per cercare di aprirla invece di dire «No!» e di rifiutarsi di fare qualsiasi cosa. Le mosse restanti, però, influiscono sullo svolgimento del gioco e rendono più completo e appagante il rapporto fra Lara e il mondo di *Tomb Raider*.

La mossa denominata Monkey Swing, per esempio, permette a Lara di penzolare da superfici situate sopra di lei e quindi di avanzare per il livello alla maniera di Tarzan e raggiungere posti altrimenti inaccessibili. Lara può inoltre avvalersi di una spinta propulsiva onde affrontare più efficacemente quelle situazioni in cui si preme un pulsante e poi ci si fionda sulla porta prima che si richiuda. Lara ha tuttavia un sacco di oggetti da portarsi appresso, perciò questa spinta dura soltanto pochi secondi e non è particolarmente efficace come mezzo attraverso il quale sfuggire ai nemici. Per nostra fortuna abbiamo anche la possibilità





[Sopra] Per sopravvivere è ancora necessario sparare con due pistole. [Sopra] In questa terza episodio tutto è molto più suggestivo...

[Sopra] Gli interni di Tomb Raider III sono i più ambiziosi che siano mai stati realizzati per questa serie...

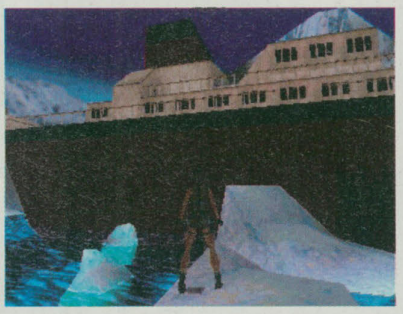


[A sinistra] La promessa ambientazione loudinese viene astutamente reclamizzata in questa immagine promozionale della Core che vede Lara accanto alla classica cassetta delle lettere tutta rossa. [Sotto] I paesaggi aztechi sono presenti anche in TR III, ma questa volta risultano provvisti di una migliore veste grafica e di nemici molto più intelligenti che chiameranno i rinforzi se Lara si dimostrerà un osso troppo duro. [In fondo] L'omaggio della Core Design al film più fortunato della storia del cinema: il Titanic di James Cameron.

UNO SPARO NEL BUIO

I NUOVI E VARIOPINTI EFFETTI DI ILLUMINAZIONE DIVERSIFICATA DANNO LUOGO A MOMENTI DI GRANDE SPETTACOLO QUANDO LARA SPARA NEL BUIO. LA CORE VA MOLTO FIERA DI QUESTI NUOVI EFFETTI E HA MOLTO RAGIONE AD ESSERLO.











marketing! Di fatto, molti perfezionamenti tecnici sono visibili a malapena. Il paesaggio può essere costruito usando forme triangolari anziché grossi blocchi tipo Lego, il che si traduce in ambienti meno spigolosi e più organici nell'aspetto. Per creare fiamme di grandi dimensioni e il fumo che esce dalle pistole gemelle di Lara, i programmatori si sono avvalsi degli ormai diffusissimi effetti particellari.

Pur non rappresentando un miracolo tecnologico, queste piccole rifiniture contribuiscono a creare un mondo interessante da esplorare. Tutti i fenomeni atmosferici più comuni (neve, vento e pioggia) sono simulati, come anche la nebbia che lambisce il mare e la foschia che ricopre come un tetto la giungla. Lara lascia delle lievi impronte di piedi nella sabbia come sul manto nevoso (accidenti, un'altra "citazione" da *Metal Gear Solid!*) e se in alcuni cieli può capitare di vedere degli uccelli dalla funzione puramente decorativa, nelle profondità marine Lara può incrociare banchi di pesci. Oh, a proposito: il nuovo motore grafico ha scatenato abbastanza poligoni da permettere a Lara di acquisire, per la prima volta nella storia di Tomb Raider, un paio di orecchie! In realtà una delle novità più eclatanti è il fatto che con di abbassarci con una nuova apposita opzione e schivare così le pallottole sparateci addosso dai nostri antagonisti.

Quanto alle mosse perfezionate già incluse nel repertorio di Lara, un lancio dal basso tipicamente femminile sostituisce la mossa "lancia-razzi" di Tomb Raider II, messa a punto per nascondere il fatto che per qualche strana ragione di ordine tecnico la parte superiore del torace di Lara non può essere animata mentre la ragazza lancia qualcosa.

WHAT A WONDERFUL WORLD

Tecnicamente *Tomb Raider III* vanta pure qualche miglioria, anche se adesso possiamo constatare che l'annuncio di immagini ad alta risoluzione era un po' fuorviante. La risoluzione di 512 x 240 è più alta e più dettagliata che nei *Tomb Raider* precedenti, ma non è il massimo che *Tekken 3* e altri giochi hanno invece già raggiunto. Accidenti a quei furfanti del



In TRIII i livelli sono meno lineari, ma con un nuovo metodo si può portare a termine la missione...

questo gioco la serie adotterà finalmente il controller Dual Shock. Avrete l'emozionante possibilità di sentire sulla vostra pelle il rombo del nuovo lanciamissili di Lara! E poi via, è *Tomb Raider*, mica pizza e fichi!

In ogni caso, ne saprete di più leggendo la recensione che troverete sul prossimo numero di Play.
"Una chicca: il gioco è completamente in italiano".

RAT ATTACK



IL CD DIMOSTRATIVO PIÙ ACCATTIVANTE MAI VISTO, UN FANTASTICO SITO INTERNET E UNA DINAMICA ASSOLUTAMENTE ORIGINALE. È IL MONDO DI RAT ATTACK, UNO DEI GIOCHI PIÙ STRAVAGANTI MAI PRODOTTI DALLA MINDSCAPE.



[Sopra] Più avanti si va, più frenetica diventa l'azione. Oltre a dovervi occupare di quei luridi topastri, dovete vedervela anche con gli altri animali che vi danno la caccia per questi angusti spazi chiusi.

Nascondete i vostri formaggi e i vostri mobili: fra qualche mese uno dei giochi più bizzarri che siano mai stati prodotti per la PlayStation approderà nei negozi specializzati facendo tornare in auge i videogiochi arcade multiplayer. Saranno parole trite e ritrite, ma dobbiamo dire che i ragazzi della Pure Entertainment hanno talento da vendere. Questi elementi si farebbero notare anche se realizzassero qualcosa di più banale come un gioco di guida o un picchiaduro.

Formata da cinque programmatori nell'aprile del 1996, questa compagnia è intenzionata a realizzare "i giochi più entusiasmanti del mondo". L'originalità è un fattore che occupa la prima posizione nell'elenco delle sue priorità e la sua ultima novità, *Rat Attack*, un gioco che ha per protagonisti legioni di roditori di vario genere,

Blueprint

- Casa produttrice: Mindscape
- Sviluppo: Pure Entertainment
- % Completamento: 85%
- Uscita prevista: Marzo '99
- Paese d'origine: GB
- N. di giocatori: 1-4

SOFTOGRAFIA

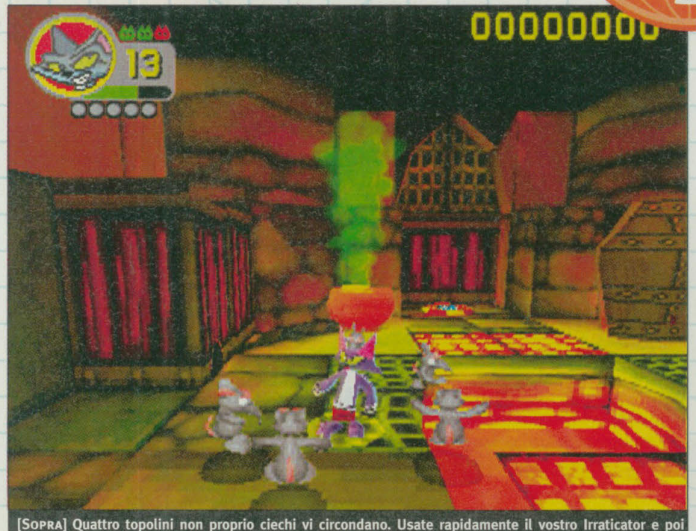
RESPECT INC
TOTAL NBA '96
PORSCHE CHALLENGE
RAPID RACER
NOVASTORM

Rat Attack restituisce tutta la follia di un arcade dei tempi d'oro...



appartiene decisamente a questa categoria.

Rat Attack è un gioco che sembra scaturito da un meeting fra i migliori inquilini di un manicomio criminale e rimanda ai tempi in cui la giocabilità veniva per prima e la grafica per seconda.



[Sopra] Quattro topolini non proprio ciechi vi circondano. Usate rapidamente il vostro Irraticator e poi sistemateli nell'unità di stoccaggio. Sullo schermo possono apparire simultaneamente fino a cinquanta ratti.

Il gioco ruota intorno alle spericolate imprese di un gruppo di gatti che hanno a cuore il benessere del pianeta Terra. Nei panni di uno di questi prodi felini dovete combattere contro un esercito di sudici roditori capitanato da una coppia di supertopi, tali Washington e Jefferson, il cui DNA è stato alterato in laboratorio con risultati disastrosi.

GLI ACCHIAPPATOPI

Il gioco comprende 50 livelli visualizzati attraverso una prospettiva vagamente aerea e restituisce tutta la follia di un arcade dei tempi d'oro. Il gioco può essere descritto unicamente come una corsa frenetica per catturare un certo numero di roditori con l'ausilio di un congegno rastrellante denominato *Irraticator*, che entra in funzione cliccando e trascinando per lo schermo detti ratti. Tale operazione va effettuata prima che i sorci distruggano tutto l'ambiente circostante. Quando il ratto è in trappola, dovete attivare un recinto di



[Sopra] Il gioco è ambientato in una varietà di luoghi, fra i quali una casa, dei giardini, delle celle sotterranee e, per lo scontro finale con Washington e Jefferson, lo spazio.

GATTI MATTI

Ciascuno dei guerrieri felini che popolano il gioco ha i suoi punti di forza e i suoi punti deboli, ambedue i quali sono direttamente connessi alla velocità o alle dimensioni dell'Irraticator.



BOBCAT Un gattaccio da marciapiede a cui piace fare a pugni. Mossa speciale: Shadow Boxer.

HAI JINX Custode delle Spade Gemelle di Catarashi. Mossa speciale: Metal Fury.

MANX Un gatto randagio a cui piace combattere per strada. Mossa speciale: Last Chance.

MUFFY DUPONT Bella ma pericolosa. Mossa speciale: Groovy Love Attack.

SMOKEY Flashy cat-suit wearing dude. Mossa speciale: Electric Arc.

PEARL Una gattina di L. A. che va sui roller-blade. Mossa speciale: Crescent Moon.



[Sopra] Per catturare un ratto dovete cliccare e trascinare.





[Sopra] Quando a giocare si è in due, si scatena una vera e propria lotta all'ultimo artiglio per l'acquisizione del maggior numero di ratti nel minor tempo possibile.



[Sopra] Ratti gelatinosi. Questi gommosi inquilini si moltiplicano a dismisura ogni volta che vengono fatti a fette. Per toglierli di mezzo una volta per tutte occorre saltarvi sopra tre volte. Peccato, però... sono così carini!

TOPOLINI SOTTO SFRATTO

Sporchi, brutti e cattivi. Sono i sorci che infestano la casa in cui abitate (nel gioco, s'intende). Eccovene le varie tipologie...

DEVIL RAT Da questi ratti con le corna è meglio tenersi alla larga.

GENIUS Un ratto intelligentissimo che ha il potere di levitare e di spostare oggetti con la forza del pensiero.

JELLY RAT Affettate uno di questi topastri e lo vedrete scindersi in due esseri separati ma ancora vivi.

MOUTH RAT Questo ratto è un divoratore nato.

VAMPIRE RAT Questa specie è invincibile e distrugge le cose con rapidità.

BAT RAT I corpo a corpo con questo tipo di sorcio sono decisamente sconsigliati.

contenimento alla *Ghostbusters* presso il quale un piedistallo speciale appare quando avete raccolto un numero sufficiente di roditori. Il direttore generale della Pure, Harry Holmwood, spiega: "In parole povere, *Rat Attack* è un gioco veloce, diverso e divertentissimo alla quale possono prendere parte anche quattro persone".

Già, quasi dimenticavamo: la modalità di gioco per quattro persone... Le cose procedono abbastanza tranquillamente nella modalità per un singolo giocatore; almeno così è finché non si raggiungono i livelli che appartengono alla terza fase, dove la situazione si fa notevolmente più calda. Ma è quando si gioca insieme ad uno, due o anche tre amici per mezzo del Multi-Tap che i ritmi caotici e frenetici del gioco mettono a dura prova anche le menti più calcolatrici, dato che si cerca in modo concitato di raccogliere il ratto del proprio colore in un mucchio variopinto. Dopo aver giocato per alcuni minuti, è facile capire quali sono le fonti d'ispirazione a cui hanno attinto i programmatori: "Ho voluto riprodurre quel senso di ansia e di esaltazione che mi infondevano i giochi degli anni Ottanta. Abbiamo unito i ritmi incalzanti di quei titoli con lo spessore e la varietà che ci si aspetta di trovare nei migliori giochi contemporanei".



[Sopra] Non abbiamo mai provato un gioco così frenetico. Nella modalità 4 giocatori è incredibilmente pazzesco cercare il ratto del proprio colore: inevitabilmente si crea un gran confusione sullo schermo.



TRAPPOLA PER TOPI

Tutto questo gira alla bellezza di 60 frame al secondo in una delle modalità ad alta risoluzione della PlayStation e l'impiego del colore (in sé e per sé un altro rimando a un glorioso passato) lascia stupefatti. Ciò che rende il gioco diverso da qualsiasi altra cosa in circolazione è la sua originalità. *Rat Attack* è originale e divertente fin dall'inizio. "E allo stesso tempo è accessibile. Familiarizzare con questo gioco non è affatto difficile, ma per migliorare le propria performance il giocatore ha davanti a sé molta strada da fare. È uno di quei giochi in cui si finisce per insultare a gran voce gli avversari quando vanno in vantaggio!".

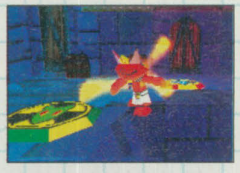
Come già detto, i roditori si manifestano in molteplici forme. C'è il topo di sfondamento, il topo da clonazione (ottimo per intralciare le attività di un altro giocatore), il topo gelatinoso (che si divide in due entità separate ma identiche quando viene affettato), il topo-vampiro e il topo ultraintelligente (che può sollevare elementi dello scenario senza toccarli provocando così danni istantanei da lontano). In alcuni livelli il cane Bennett sarà presente all'interno dell'abitazione e i roditori sfrutteranno in ogni modo la loro intelligenza artificiale per svegliarlo e aizzarlo contro di voi. Rat Attack propone tutto questo e una montagna di altri interessanti invenzioni, cose che non si vedevano dai tempi di Bubble Bobble.

Ricco di personaggi, di livelli segreti e di aree di gioco appositamente create per le partite *multiplayer*, *Rat Attack* potrebbe essere la droga videoludica più potente che sia apparsa quest'anno. In uno dei prossimi numeri diffonderemo altri stuzzicanti particolari di questo singolare *cartoon* interattivo.

"Rat Attack è un gioco veloce, diverso e divertentissimo."
Harry Holmwood, Pure



[Sopra] I ratti vanno catturati anche per evitare che divorino i mobili di casa.







Blueprint

- Casa produttrice: Tiny
- Sviluppo: Reflections
- % Completamento: 60%
- Data di uscita: Marzo
- Origine: GB
- N. di giocatori: 1

AVETE MAI DESIDERATO DI ACCOMPAGNARE IL TENENTE BULLITT O I FRATELLI DELLA SERIE TELEVISIVA HAZZARD IN UNO DEI LORO SPERICOLATI INSEGUIMENTI IN AUTOMOBILE? SE LA RISPOSTA È SÌ, VI CONSIGLIAMO DI DARE UN'OCCHIATA ALLE PAGINE SEGUENTI...

DRIVER



[Sopra] Schiacciando il pedale del freno la vostra vettura si protende in avanti sulle morbide sospensioni di cui è provvista. Ricapitolando: alta velocità + cartello stradale in rapido avvicinamento = cofano squarciato. Una lezione per tutti noi.

videoludico da ben quindici anni e gode delle simpatie della critica grazie a una sfilza di titoli motoristici come i best-seller *Destruction Derby* e *Destruction Derby 2*. In Driver il giocatore impersona un automobilista in fuga che guida spericolatamente attraverso un paesaggio urbano riprodotto con grande cura. Si è liberi di percorrere ogni genere di superficie: strade accidentate abbastanza strette da farci passare a malapena la propria vettura, marciapiedi, parchi pieni di gente e chi più ne ha più ne metta.

La cosa più incredibile, però, è che tutti gli altri seguiranno la legge della strada, per cui si manterranno ben al di sotto del limite di velocità, si fermeranno davanti ai semafori rossi ed eviteranno di investire i pedoni mentre se ne vanno pacificamente per i fatti loro. Ovviamente questa idilliaca situazione cambierà quando il giocatore entrerà in scena con un bel testa-coda e farà casini indicibili con la sua potente vettura truccata. A rischio di sembrare dei pazzi incoscienti, questa idea ci piace moltissimo. Comportarsi in modo scorretto per le autostrade



[Sopra] "Scenda dalla macchina, per favore..."





Il bandito e

la madama, *Blues Brothers*, *A-Team* e *Herbie al Rally di Montecarlo* (no, aspettate, cancellate l'ultimo titolo): che cosa hanno in comune tutti questi film? Oltre ad attori avanti con gli anni che portano il parrucchino, s'intende. Proprio così, sono quelle mirabolanti scene d'inseguimento in auto in cui le vetture dei protagonisti (tutti poco rispettosi della legge) effettuano salti impossibili, mentre quelle della polizia finiscono sempre in un fosso. Guidare spericolatamente è una cosa che piace a tutti, nessuno escluso, e fin da quando è stata messa in circolazione, la PlayStation ha vissuto i suoi momenti più felici proprio attraverso dei giochi di guida. Abbiamo davvero bisogno di un'altra simulazione automobilistica dopo aver conosciuto titoli come *Gran Turismo*, *Colin McRae Rally* e provato un brivido di piacere quando abbiamo letto dell'imminente *TOCA 2*? Si, certo! Come la Coca Cola, la pizza e le vallette di Tira e molla, i giochi di guida sono una cosa di cui non si può fare a meno. E *Driver* si profila come uno dei migliori esempi del genere per un paio di ragioni.



[Sopra] Non si può fare a meno di sbattere contro oggetti solidi: è troppo divertente!

Driver è stato progettato per essere la perfetta simulazione di un inseguimento cinematografico in auto su PSX...

e le viuzze di una metropoli, è un'opzione che è sempre stata la benvenuta presso i possessori di una PlayStation, ma viene spontaneo chiedersi se l'accento sia stato posto su un realistico sistema di controllo o sulla spettacolarità derivante dalle nefandezze compiute dal giocatore.

"Anche se il gioco aderisce alle comuni leggi della fisica, i comandi sono semplici, tanto da richiamare alla mente un gioco da bar in cui si va a sinistra, si va a destra, si accelera e si frena".

Driver applica le leggi della fisica a tutti gli aspetti concernenti la conduzione del veicolo, comprese le collisioni frontali con altre vetture, ma i giochi più riusciti sono quelli in cui il realismo viene sempre bilanciato col divertimento senza trasformare l'insieme in una noiosa simulazione. In altre parole, *Driver* si svolgerà in modo realistico, ma non lascerà che i suoi giocatori si ritrovino con le dita annodate mentre tentano di cambiare marcia.

LA MACCHINA INFERNALE

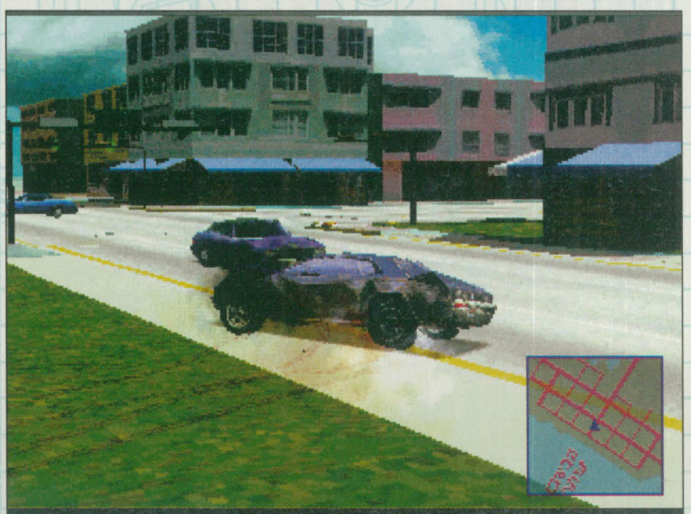
Il vostro bolide può fare capriole e avvitamenti come in A-Team...

1



2





[Sopra] Simili più a una lattina di Coca schiacciata che a un mezzo di trasporto, le vetture di Driver possono fracassarsi rendendo più realistica la simulazione. Potrete condurre il vostro veicolo ovunque vogliate, anche se questo potrebbe costare la vita a qualche pedone...

LE STRADE DELLA PAURA

Prima di tutto il contenuto del gioco è assai originale e, in secondo luogo, la sua veste grafica lascia senza fiato. Questo, in realtà, non ci sorprende affatto, dato che la Reflections opera nel campo del software





[Sopra] Dopo aver persuaso la madama che forse dovrebbe smettere di inseguirvi potrete andarvene per i fatti vostri.

SOFTOGRAFIA

DESTRUCTION DERBY
DESTRUCTION DERBY 2

IL ROMPISCATOLE

C'è un bel mucchietto di scatoloni che vi impediscono di passare per il vicolo. Allora, adesso uscite dalla macchina e rimuovete gli scatoloni uno ad uno, okay?



▲"Adesso mi fermo e li tolgo di mezzo per bene..."



▲"Oh cavolo, ho sbagliato pedale!"



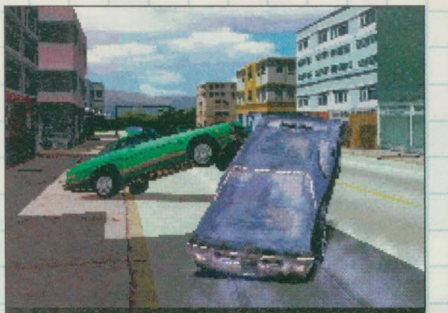
▲"Oh no, guarda che cosa ho combinato...!"



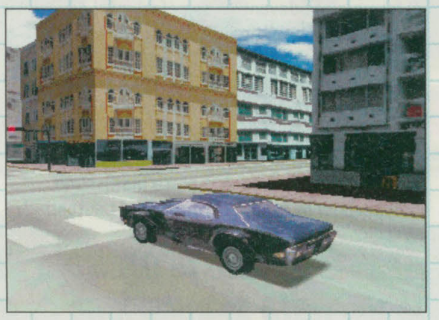
▲"Va bene, facciamo finta di niente..."



[Sopra] Urtando l'auto della polizia potete quasi avvertire il colpo di frusta.



[Sopra] Ma vi sembra questo il modo di parcheggiare? Non siamo mica a Milano!



URBAN COWBOY

Le morbide sospensioni della vettura permettono al giocatore di effettuare delle stridenti scivolate con tanto di tracce di pneumatico sull'asfalto. Il conducente può effettuare dei testacoda (fino a 180 gradi), nonché far girare a vuoto le ruote posteriori per effettuare una partenza fulminante.

Alcuni giornalisti un po' miopi hanno descritto *Driver* come un *Grand Theft Auto* in 3D. Dato che a *Driver* ci hanno lavorato per circa un anno prima che la stampa desse notizia di GTA, è facile capire come mai gli autori del gioco si stiano strappando tutti i capelli. "All'inizio, quando il gioco esisteva solo sulla carta, era una cosa del tutto comprensibile, ma le persone che ci hanno giocato [e noi di Play siamo fra queste] non fanno più questo paragone. *Driver* è stato progettato per riprodurre con la massima fedeltà le dinamiche di un inseguimento automobilistico come quelli che si vedono al cinema."

Il conducente può effettuare dei testacoda (fino a 180°) e far girare a vuoto le ruote



[Sopra] Si può persino vedere il fumo che esce dal tubo di scappamento...

Ognuna delle città presenti nel gioco è stata realizzata con grande cura. In tutto ce ne sono quattro: New York, Miami, San Francisco e Los Angeles. Per assicurarsi che ciascuna di queste metropoli fosse riprodotta alla perfezione, due illustratori della Reflections hanno effettuato dei sopralluoghi nelle controparti reali per raccogliere ore ed ore di immagini digitali e migliaia di fotografie. Un lavoretto di fino, dunque.

I programmatori hanno scritto delle apposite routine per l'applicazione delle *texture* e il posizionamento di strade ed edifici, e tutta quest'ultima parte del lavoro è stata effettuata con l'ausilio di vere mappe stradali. Questo procedimento ha reso possibile la collocazione di ben 150.000 edifici in ciascuna delle quattro città summenzionate. "Le strade si trovano nella loro posizione autentica, e così anche la maggior parte degli edifici più importanti, ma ci siamo presi anche qualche libertà".





[Sopra] Nel gioco ci sono delle perfette riproduzioni di tutti i monumenti di una moderna metropoli americana. E ti credo, con tutti i filmati e i libri fotografici che si sono pappati i programmatori...!

FILA DRITTO!

Driver propone una montagna di missioni, alcune delle quali possono essere riprese più avanti. Un esempio calzante è la rapina alla banca: si arriva sul posto alle 12.00 (in punto), si caricano i complici e si parte alla velocità di un razzo. L'obiettivo è quello di portare questi signori in un posto sicuro e venire pagati per il disturbo.

Altre missioni vedono il giocatore pedinare furtivamente alcuni esponenti della malavita locale per scoprire i loro loschi piani.

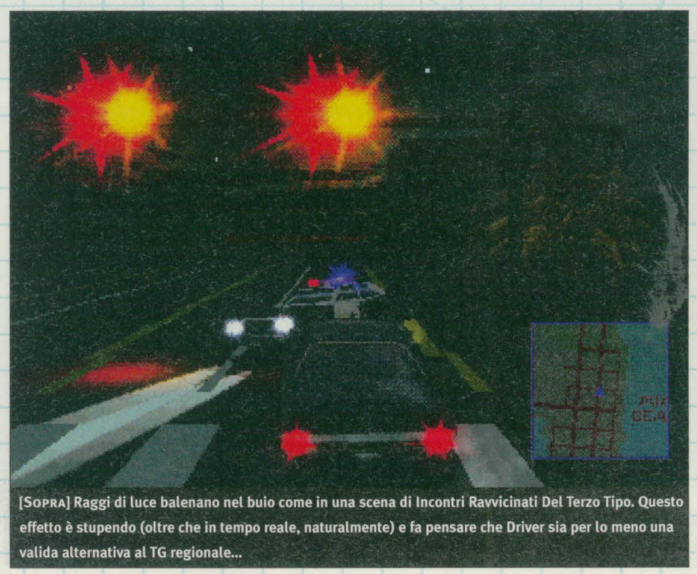
Driver butta davvero bene; dopo tutto, qualsiasi gioco ci permetta di guidare come Burt Reynolds o come qualsiasi altro membro del cast di *La corsa più pazza d'America* non può essere una cosa malvagia. Le città sono la fine del mondo, il soggetto è ispirato e le vetture si lasciano guidare che è un piacere. Grazie a simili qualità, questo gioco dovrebbe risultare una delle simulazioni dinamiche di guida più avvincenti che siano apparse negli ultimi tempi, perciò tenetevi sintonizzati sulle nostre frequenze per conoscere gli ultimi particolari. Questione di un mese, probabilmente.



[Sopra] Non è il momento di stare ad ammirare l'erba, c'è del lavoro da fare...







[Sopra] Raggi di luce balenano nel buio come in una scena di Incontri Ravvicinati Del Terzo Tipo. Questo effetto è stupendo (oltre che in tempo reale, naturalmente) e fa pensare che Driver sia per lo meno una valida alternativa al TG regionale...

PREPARATEVI A PROVARE EMOZIONI FORTI...

SILENT HILL

Lo stavamo aspettando da parecchio tempo e, mentre arranca come un cadavere sui pattini a rotelle avvicinandosi alla data d'uscita prevista a inizio del 1999, sembra migliorare sempre di più.

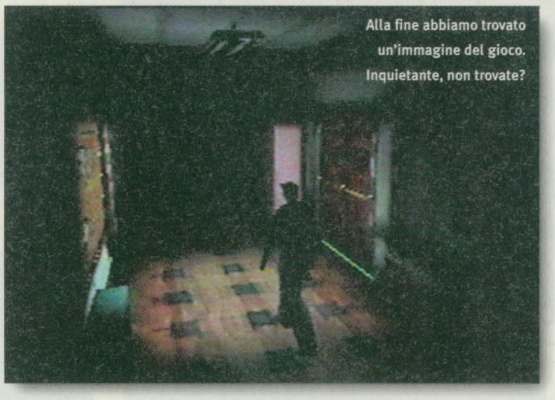
Nel gioco interpretate il padre di una ragazza scomparsa, che, sulle sue tracce, arriva a Silent Hill per scoprire cosa le è successo. Ma gli abitanti del luogo non possono essere di grande aiuto, in quanto sono tutti scomparsi nella nebbia misteriosa che sta avvolgendo tutto quanto.

Siete l'ultimo rimasto, e spetta a voi scoprire cosa sta succedendo, addentrandovi in profondità nel lato oscuro di Silent Hill e rimanendo sempre più intrappolati in un mondo da incubo, dove ogni mossa che farete determinerà terrificanti risvolti. Mentre la trama si sviluppa rimarrete intrappolati nella versione malvagia di *Silent Hill* e ogni decisione presa influenzerà anche il mondo reale, a cui state cercando disperatamente di tornare. Non suona certo semplice.



I film noir di Forties hanno avuto una grande influenza.

Silent Hill rigurgita più azione di un cadavere pieno di vermi, più atmosfera di un concerto di Hank Marvin (molta di più) e una colonna sonora da brivido.



Alla fine abbiamo trovato un'immagine del gioco. Inquietante, non trovate?

Tutto quanto è molto spettrale, avvolto da una coltre di triste grigio e coperto dalla nebbia. Le caratteristiche della trama sono in grado di tenere con il fiato sospeso fino all'uscita del gioco.

Non appena il primo candidato a soppiantare *Resident Evil 2* si presenterà bussando alla nostra porta, lo affideremo ai più coraggiosi per una recensione esaustiva.



Non pare affatto in procinto di andare a una festa.

CASA PRODUTTRICE:	Konami
GENERE:	Avventura Horror 3D
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	60%
USCITA PREVISTA:	inizio '99

KONAMI DICE LA SUA SU COME SI PICCHIA LA GENTE

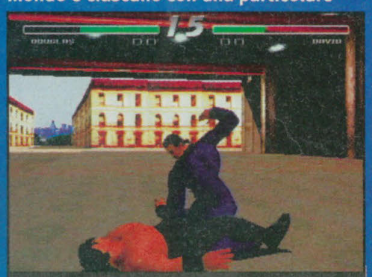
SACRED FIST

Il mondo è di nuovo in guerra! Combattenti accorrono da ogni parte del globo per sbudellarsi a vicenda, e tutto nel sacro nome del divertimento!

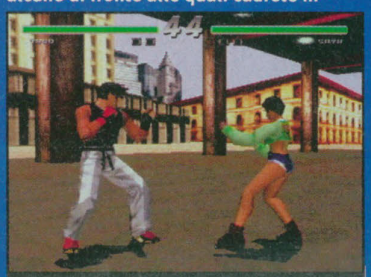
Sacred Fist **mette a disposizione venti personaggi provenienti da ogni parte del mondo e ciascuno con una particolare tecnica di lotta per spaccare la faccia agli altri. Tutti i personaggi che abbiamo avuto modo di vedere erano ben animati, ma mancavano del dettaglio grafico di altri giochi, primo fra tutti *Tekken 3*. Le mosse che abbiamo visto compensano in parte questa mancanza: ve ne sono alcune di fronte alle quali cadrete in ginocchio con le lacrime agli occhi. Ma ciò su cui Konami punta per elevare il gioco sopra la concorrenza è la nuova tecnica di "redirezionamento".**

In sostanza, si tratta della capacità dei vari personaggi di effettuare, oltre a normali attacchi (pugni, calci e prese), anche delle parate che sbilanciano il personaggio nemico e rendono possibili agili contro-mosse. Questa nuova dimensione aggiunge indubbiamente una nota nuova al gameplay e al realismo degli incontri. Konami spera di elevare questi fattori a nuove vette.

Altre caratteristiche salienti includono il frame-rate di 60 fps e l'alta risoluzione, il che lascia ben sperare. Con un'offerta del genere, Sacred Fist potrebbe rivelarsi un prodotto vincente. Come al solito, seguiremo da vicino l'evolversi del gioco e vi terremo informati.



[SOPRA] Con un tizio inginocchiato sui gioielli di famiglia con un pugno pronto a schiantarsi in pieno viso conviene decisamente arrendersi.



[SOPRA] Scenario cittadino in Covent Garden (Londra). Come al solito non c'è in giro nessuno.

CASA PRODUTTRICE:	Konami
GENERE:	Picchiaduro
GIOCATORI:	1-2
% COMPLETAMENTO:	65%
USCITA PREVISTA:	Inizio '99

SF ALPHA 3



CAPCOM STA ALLACCIANDO LE CINTURE DI SICUREZZA PER DECOLLARE CON QUELLA CHE SEMBRA ESSERE LA MIGLIORE CONVERSIONE DA SALA GIOCHI PER PLAYSTATION. PUR NON ESSENDO AFFATTO COMPLETO, SFA3 PROPONE UN SACCO DI PERSONAGGI GIOCABILI E TUTTI I FONDALI E LE ANIMAZIONI. LA QUANTITÀ DI EFFETTI E ANIMAZIONI È STATA FORTEMENTE AUMENTATA SENZA APPARENTI RALLENTAMENTI. PER FINIRE, SARÀ COMPATIBILE CON IL NUOVO POCKETSTATION PDA DI SONY, DISPONIBILE DA DICEMBRE.

MLPBA BOTTOM OF THE 9TH '99



STRIIIIIIIKE! SEI FUORI! IL GIOCO DI KONAMI DEDICATO AL BASEBALL RITORNA CON 750 GIOCATORI DELLA NUOVA STAGIONE E IL CALENDARIO DEL 1998. ASPETTATEVI GRAFICA MIGLIORATA E NUOVE MODALITÀ DI GIOCO, TRA CUI IL MODO SCENARIO CHE VI CATAPULTERÀ IN VENTI DIVERSE SITUAZIONI AD ALTA INTENSITÀ PER METTERE ALLA PROVA LA VOSTRA CAPACITÀ DI USCIRNE. SISTEMATE IL CAPPELLINO E STATE PRONTI PER LA MIGLIOR INTERFACCIA BATTITORE/LANCIATORE DI SEMPRE.

R-TYPE DELTA



CON I CD DELLA COLLEZIONE DELLA IREM "R-TYPE COLLECTION" CHE FRULLANO ANCORA NELLE NOSTRE PLAYSTATION, ECCO ARRIVARE QUESTO NUOVO EPISODIO TOTALMENTE NUOVO CHE PROPONE UNA GRAFICA SPETTACOLARE. AMBIENTATO IN UNO SCENARIO SEMI-TRIDIMENSIONALE, IL GIOCO CI METTERÀ DI FRONTE LE CANONICHE ORDE DI AVVERSARI MECCANICI E BIOLOGICI E LASCERÀ AI NOSTRI RIFLESSI DA TIGRE E A QUALCHE ARMA SPECIALE IL GRAVOSO COMPITO DI PORTARE A CASA LA PELLE.



MAX POWER RA

LO SCENARIO DELLE CORSE SI AMPLIA DI GIORNO IN GIORNO DA QUANDO È USCITO GRAN TURISMO E QUESTO È UN GIOCO CHE POTRÀ FARE UNA SERIA CONCORRENZA AI CLASSICI DELLA SONY.

Una vera battaglia

tra i produttori di potenti macchine di serie. Vi suona nuova? La casa inglese Eutechnyx sta lavorando sul capolavoro *Max Power Racing* (precedentemente *Car Constructors Championship* o *C3 Racing*) che promette una prova estenuante ed esaltante, infatti, si potranno guidare macchine di cui sono state ottenute le licenze ufficiali per gare in tutto il mondo. I gustosi screenshot parlano da soli, ma noi abbiamo rubato alcuni minuti preziosi a Kev Shaw proprietario della Eutechnyx e gli abbiamo spillato tutte le informazioni possibili.

La prima cosa che abbiamo voluto sapere è come ha fatto ad ottenere tutte quelle licenze ufficiali da così grandi società. Non dev'essere stato facile. Ci sono state delle macchine che non hanno potuto includere?

"Quando abbiamo incontrato i vari produttori, abbiamo messo subito in chiaro che noi volevamo creare la più accurata rappresentazione possibile delle loro auto. Ad esempio, una delle cose che abbiamo fatto è stato: prendere tutte le macchine con prestazioni simili e metterle nello stesso settore, per cui non abbiamo dovuto dire che una GTi sarebbe stata inserita nella categoria di auto con le prestazioni più elevate. Questo significava che la rappresentazione delle macchine sarebbe stata la più accurata possibile e penso che questo abbia aiutato a far capire ai produttori che avremmo presentato le loro auto nel migliore dei modi.

Blueprint

- Editore: Infogrames
- Sviluppo: Eutechnyx
- % Completamento: 70%
- Data di uscita: Dicembre '98
- Origin: GB
- N. di giocatori: 1-2

SOFTOGRAFIA

TOTAL DRIVIN'



[Sopra] I replay professionali danno a MPR quel tocco di Gran Turismo.



[Sopra] il sistema di rilevamento dei danni è così sofisticato che si accorge quando si frantuma uno dei cristalli della macchina oppure quando si danneggiano i fari o le diverse parti vitali dell'auto. Super.



[Sopra] Che cosa mancava in Gran Turismo? Danni e incidenti credibili. Apparentemente MPR ha tutto questo e anche di più ed è difficile avere dei dubbi quando si hanno testimonianze come questi straordinari screenshot.

Durante lo sviluppo, abbiamo osservato alcune altre macchine che non sono state inserite nella versione finale del gioco. Alcune, per esempio, sono macchine con una linea fantastica ma quando le vedi riprodotte in modelli poligonali, appaiono come dire 'distorte'. Ci sono state anche una o due macchine per cui stavamo trattando l'esclusiva in concorrenza con altre società e quindi non abbiamo potuto includerle".

G-ROSSI CALIBRI

Con le notizie della grande possibilità di elementi personalizzabili e in vista degli eccellenti mezzi di messa a punto di *Gran Turismo*, volevamo sapere esattamente le modifiche attuabili alla macchina selezionata. "Bene, sono presenti oltre 20 variabili che possono essere regolate, incluse la Sterzata, il Cambio, Alettone Anteriore e Posteriore, Frenata e così via. Potremmo fornirvi un elenco completo ma, purtroppo, stiamo per affrontare una serie di curve pericolose, quindi...

Prima di ogni gara, il giocatore può decidere di affrontare il Test Track ossia un circuito in cui sono presenti pozzanghere, strade asfaltate,



[Sopra] Volevamo provare Max Power Racing nella modalità due giocatori. Total Drivin' può essere giocato anche in quattro...



[Sopra] La telecamera in primo piano sembra rendere tutto più veloce.

ACING



[Sopra] Volevate andare al mare? MPR vi ci porta!



[Sopra] Forte il nuovo effetto dei fari.

rettilinei e curve, sezioni di fuori pista e altro ancora tutto per fare lavorare la macchina in diversi ambienti per osservare come le varie regolazioni influiscono sulle prestazioni dell'auto prima della gara. Se non si è contenti dell'assetto dell'auto, lo si può modificare e poi tornare alla sezione collaudo fino al raggiungimento delle massime prestazioni".

Una delle affermazioni fatte sul nuovo motore di gioco per *Max Power Racing* è stata che, durante il gioco, non si sarebbero visti i pop-up degli scenari in lontananza. "Zero pop-up" dicono. Abbiamo chiesto a Kev come sono riusciti in questa grande impresa.

"Abbiamo creato una routine chiamata 'Fiddler' che viene utilizzata per disegnare il tracciato. Abbiamo lavorato molto su tutto quello che il giocatore può vedere in un determinato punto durante il gioco e quindi abbiamo creato dei file che contengono queste informazioni.

"Quando si gioca a GT, probabilmente si passa più tempo nella fase manageriale che in quella di guida..." **Kev Shaw** *Eutechnyx*

Tutto ciò che non è necessario tracciare (ossia tutto quello che non può essere visto dal giocatore) non c'è!".

CAMBIO SPORTIVO

Non sembra essere troppo complicato. Eppure molti giochi non hanno una funzione che determini esattamente l'ammontare dei danni che possono influire sulla manovrabilità dell'auto– e *Gran Turismo* non è da meno. Come funziona tutto questo in *Max Power Racing*?

"Una delle cose più banali che si possono danneggiare in una macchina sono i fari. Quando vengono rotti non funzionano più! Certamente, i danni influiscono su altri aspetti della macchina. Ad esempio, la velocità massima viene ridotta nel caso si danneggi l'aerodinamica. Danneggiando le sospensioni o il telaio la macchina striscerà contro il terreno rallentando enormemente la sua corsa, e così via. Noi abbiamo introdotto un sistema che controlla l'incremento dei danni, perciò, più volte si va a sbattere peggiori diventano le prestazioni dell'auto.

Quando abbiamo discusso dell'argomento danni con i vari produttori di auto, eravamo pienamente coscienti delle loro preoccupazioni riguardanti la sicurezza delle macchine, per questo motivo abbiamo concepito un sistema per cui si viene penalizzati per una guida



[Sopra] Sembra che i ragazzini apprezzino quell'adesivo nero sui finestrini. Forse poteva essere inclusa un'opzione che permettesse di aggiungere luci al neon e altoparlanti.



[Sopra] Ci piace la Supra. Specialmente il grigio canna di fucile. La prospettiva di guidare e schiantarsi con questa, è eccitante.



[Sopra] Tracce di Sega Rally? A noi sembra comunque piuttosto piacevole!



[Sopra] Il fango che si trova sulla pista si incolla alla vostra macchina.



[Sopra] Gli effetti di nebbia e foschia sono estremamente realistici in MPR.



[Sopra] In MPR ci sono diverse sezioni con ambientazioni notturne che creano un'atmosfera quasi spettrale.



[Sopra] Chi crede di essere questo buffone? Toglietemelo dai piedi!



[Sopra] Non sappiamo se si possono superare i limiti come in Total Drivin', ma questo non ci impedirà di continuare a provarci!



[Sopra] Il pericolo di questi incantevoli canyon è che, durante una corsa frenetica, è facile andarci a sbattere e lasciarci mezza macchina! Rimangono, comunque, molti scenari con circuiti in spazi aperti.



[Sopra] Fortunatamente per gli altri produttori di auto, i raggruppamenti in Max Power Racing evitano che le normali macchine affrontino la potenza di una Toyota Supra ben equipaggiata.



[Sopra] Non esiste niente come avere la strada libera. Eccetto questo, ovviamente.





sconsiderata ma non quanto lo si sarebbe in un incidente reale. Il gioco perderebbe di interesse se, a causa di un banale scontro con un albero, ci si dovesse ritirare dalla corsa!"

IL LAMENTO DEL TURBO

Tutto eccezionale fino a qui, giusto? Ma con due giochi che sono così simili non potevamo esimerci dal chiedere a quelli della Eutechnyx quale interesse potevano avere per *MPR* le persone che si sono già appassionate a *Gran Turismo*.

"La differenza tra *MPR* e *Gran Turismo* è che ci siamo concentrati maggiormente sui vari aspetti della corsa. Quando si gioca a GT, probabilmente si passa più tempo nella fase manageriale che in quella di guida, fase molto avvincente ma non del tutto attinente al fine ultimo del gioco. Sebbene si possano passare diverse ore nella fase di assestamento della macchina in *Max Power Racing*, abbiamo cercato di concentrarci principalmente sugli elementi più importanti del gioco e quindi sulla corsa vera e propria.

Ho letto molti commenti riguardanti GT 2 e ciò che le persone vorrebbero vedere in questo gioco. I vari giocatori sembrano essere maggiormente interessati ai danni, alla guida notturna e a diversi tipi di terreno. Ebbene, se osservate *Max Power Racing*, vedrete tutte queste caratteristiche ed altre ancora."

Quindi ora sappiamo esattamente ciò che distingue *MPR* da *Gran Turismo*.

L'annuncio della prossima uscita di R4 della Namco ha modificato il design o la pianificazione di *MPR*?

"No, per niente. I giochi Ridge/Rage Racer sono veramente buoni arcade ma, sono sicuro che sarete d'accordo, non sono tra i giochi con il massimo del realismo. Quello che abbiamo cercato di fare con *Max Power Racing* è stato: produrre un gioco che fosse immediato ed eccitante quanto i giochi RR ma con modelli di gara maggiormente realistici."

Prima di lasciarlo andare gli abbiamo fatto un'altra domanda. Qual è stata la cosa più complicata durante la produzione di *Max Power Racing* ? "La parte più dura è stata quella di cercare di dargli un aspetto molto reale ma pur sempre giocabile e divertente. Si può avere un realismo estremamente elevato in un gioco, ma bisogna anche tenere presente che questo deve anche essere divertente, infatti, non è detto che un gioco molto realistico sia per forza una simulazione azzeccata. Noi abbiamo deciso di mantenere *Max Power Racing* nel campo dei giochi divertenti perché volevamo che risultasse il più godibile ed eccitante possibile."



[Sopra] Attenzione: i danni subiti hanno corrotto la manovrabilità dell'auto!



[Sopra] I tracciati non sono reali, ma sempre ben disegnati.

"I vari giocatori sembrano essere più interessati ai danni, alla guida notturna e a diversi tipi di terreno!" Kev Shaw Eutechnyx



[Sopra] Sono presenti anche le nuove Ford più potenti, come questo gioiellino.







[Sopra] Il chiarore delle luci dei lampioni e la luce dei fari abbaglianti danno alle corse in notturna un aspetto realistico e cupo. Ma dove sono finiti tutti gli altri? Forse sono stati tutti sorpassati. Giusto?



[Sopra] Chiudete gli occhi. Cercate di ricordare. La Supra di Gran Turismo era così attraente e ben proporzionata quanto questo modello? Hmmm?

PROMETTIAMO DI NON MENZIONARE PATRICK DUFFY!

ATLANTIS: THE LOST TALES

Atlantide, mondo di mistero, di armonia, di gente simpatica e di Patrick Duffy.

Sarebbe di certo il posto ideale per andare in vacanza se non fosse per i fatti sinistri che vi accadono, per gli assassinii, per la sparizione della regina e per Patrick Duffy.

Arrivato ad Atlantide come nuovo membro della corte della regina, sarete subito coinvolti nelle ricerche per scoprire dove diavolo è finita prima che sia troppo tardi.

Utilizzando la stessa prospettiva di *Myst* e *Riven*, *Atlantis*: *The Lost Tales* non propone un ambiente 2D statico, ma mette il giocatore in grado di esplorare i dintorni ruotando il punto di vista e cliccando sul posto che si intende visitare.

Interagire con la popolazione di Atlantide (incluso probabilmente Patrick Duffy), fare loro domande e utilizzare gli oggetti nel vostro inventario sono componenti indispensabili per riuscire a svelare il destino della regina. Ciò che abbiamo potuto vedere finora è molto d'atmosfera.

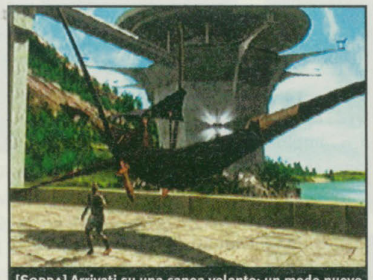
Alcuni aspetti devono essere migliorati, in particolare il sistema di controllo, richiede un po' troppe operazioni per svolgere il semplice compito di raggiungere una porta. A parte questo il paesaggio è impressionante, per essere in 3D. È il tipo di territorio in cui vedreste di buon occhio la signorina Croft che si apre la via a fucilate.

Non appena riceveremo una copia giocabile vi faremo sapere le nostre impressione, ma nel frattempo vorremmo farvi notare che non abbiamo mai menzionato Patrick Duffy. Ve lo risparmiamo per la recensione...

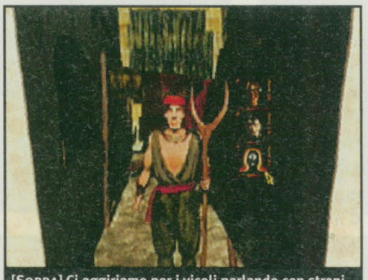
CASA PRODUTTRICE:	Cryo Interactive
GENERE:	Puzzle/Avventura
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	90%
USCITA PREVISTA:	Novembre



[Sopra] Patrick Duffy? Mai sentito. Oh, Bobby Ewing, perché non ci hai risposto così!



[Sopra] Arrivati su una canoa volante: un modo nuovo di viaggiare. Atlantide è proprio come la descrivono.



[Sopra] Ci aggiriamo per i vicoli parlando con strani personaggi... che tengono in mano oggetti anche più

NUOTANDO NEL PIÙ BRILLANTE, LUMINOSO E SALATO DEI MARI

DOLPHIN'S DREAM

Il sogno di un delfino potrebbe essere quello di fidanzarsi con Ariel la Sirenetta, oppure di non dover dividere il proprio habitat con scatolette di tonno vuote.

Fortunatamente, il protagonista di *Dolphin's Dream* non è uno stupido delfino, ma siete voi!

Il gioco comincia 70 m sotto il livello del mare, intrappolati in un relitto con 10 minuti di ossigeno.

Ma le cose non sono così catastrofiche, perché il relitto è stracolmo di tesori di ogni tipo che potrebbero rendervi più ricchi di una Spice Girl... ammesso che riusciate a raggiungere in tempo la superficie!

Garantendo non solo tutte le emozioni della caccia ai tesori sommersi, ma anche una vasta schiera di emozioni marine, *Dolphin's Dream* potrebbe rivelarsi il miglior gioco del suo genere.

Sono presenti molti pericoli subacquei, tra cui un calamaro gigante che cerca un buon pranzo e una scorta di ossigeno sempre insufficiente. Speriamo di vedere anche un sacco di squali, caverne sommerse e Daryl Hanna seminuda che ci nuota intorno.

Come potete notare dalle immagini, il punto di vista in *Dolphin's Dream* è in terza persona, e pur essendo ambientato in un mondo popolato da aringhe criminali e gamberetti antisociali, non sembra affatto bagnato.

Indossata la muta da sub e sfidando il male del palombaro, ci immergeremo fino in fondo, per riportare in superficie tutte le informazioni che riusciremo a trovare. Magari con un panino al tonno in mano.

CASA PRODUTTRICE:	Konami
GENERE:	Avventura/Azione 3D
GIOCATORI:	1
% COMPLETAMENTO:	70%
USCITA PREVISTA:	Inizio '99

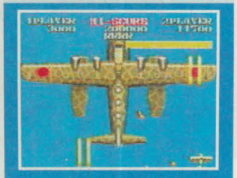


[Sopra] Fatevi largo attraverso le caverne sommerse alla ricerca dei tesori perduti.



[Sopra] Cos'è quell'ombra che si sta avvicinando alle nostre spalle? Speriamo non sia nulla di grosso e affamato.

CAPCOM GENERATIONS: 1942 SERIES



Abbiamo recensito Ghost 'N' Goblins Series in questo stesso numero, ma il gigante giapponese Capcom ha almeno altre cinque compilation in arrivo, incluso l'antico ma giocabilissimo 1942, sparatutto a scorrimento verticale in cui il giocatore guida un biplano e si trova ad affrontare ondate su ondate di nemici. 1941, 1942, 1943 e 1943 Plus offrono divertimento garantito per uno o due giocatori, e qualche boss gigante da farcire di piombo. Roba per nostalgici o paradiso del retrogamer? Ve lo faremo sapere presto.

HARD EDGE



Dopo una serie di uscite mediocri, Sunsoft sta cercando di recuperare il terreno perduto con Hard Edge, un iper-dettagliato action-adventure sullo stile di Resident Evil con effetti di luce d'atmosfera. Con una grafica ultra-definita e superfici riflettenti, che farebbero perdere il lavoro a Mr Sheen, dovrebbe vedere la luce intorno a Febbraio/Marzo negli U.S.A.

DRAGON SEEDS



Adottate un drago e mantenete il suo alito fresco nel nuovo simulatore di crescita della Jaleco. L'ambito è più ristretto di quello di Monster Rancher, in quanto l'enfasi è stata posta sulla creazione delle creature. Per farvi un'idea del gioco, è sufficiente dire che anche il nome scelto influenzerà la personalità del nostro drago. Per esempio, dargli il nome di una parolaccia gli sembrerà una punizione e abbasserà il valore dei suoi attributi.



TENCHU



[Sopra] In Tenchu affrontare da soli due o più nemici è da sciocchi. È meglio tornare sui tetti ed eliminarli uno alla volta. [Nel riquadro] Più ci si addentra nel gioco, più pericolosi diventano i cattivi!

I GIOCHI CHE FANNO PER VOI SONO QUELLI IN CUI SI UCCIDE A SANGUE FREDDO? BENE, NE AVETE TROVATO UN ALTRO!

Uccidere furtivamente è di gran moda, almeno nei videogame. Il grande successo raccolto recentemente da Metal Gear Solid ha indotto diverse compagnie a mettere in cantiere diversi titoli aventi per protagonisti guerrieri che, come i ninja, si muovono nell'ombra finché la loro vittima non si accorge troppo tardi della loro presenza. *Tenchu: Stealth Assassins* sarà il primo gioco di questa nuova ondata a raggiungere i negozi europei, battendo di quattro mesi la distribuzione di *Solid Snake* nel vecchio continente, anche se in Giappone è uscito lo scorso aprile. Questa versione è, in pratica, la versione europea dello stesso gioco che tempo fa era disponibile solo come prodotto d'importazione, ma presenta alcune notevoli differenze.

Nel caso in cui qualcuno di voi non sappia con che cosa ha a che fare, eccovi qualche delucidazione. Nel Giappone del periodo feudale dovete viaggiare tutti soli fra villaggi e campagne in cerca di un personaggio che è stato scelto come destinatario delle vostre prestazioni. Peccato per lui che voi siate un killer professionista! In ogni location ci sono guardie dall'intelligenza variabile, cani feroci (o, in alternativa, lupi selvatici) e innocui contadini. È inutile dire che, impersonando il longilineo e truce Rikimaru (Riki per gli amici) o la piccola ma pericolosa Ayame dovete raggiungere il cattivone di fine livello senza fare troppo rumore.

PLAY information

Casa produttrice: Activision
Data di uscita: Già disponibile completamente in italiano.



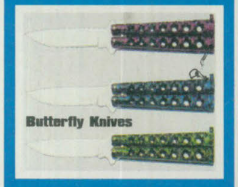
Un giocatore — Dual Analogue



Memory Card

PROIBITE!

In Europa la legge vieta di acquistare le più formidabili armi orientali e non è possibile vederle neppure in un film! Eccovi gli strumenti di morte incriminati...



Butterfly Knives



Shuriken



Nunchaku

ASSASSINI NATI

Un rampino che si aggancia a quasi ogni cosa vi aiuta a sfruttare i tetti per spostarvi nottetempo senza essere visti.

Se venite individuati da un nemico, questo, fra le altre cose, si avventerà su di voi, vi trafiggerà e vi lancerà addosso delle frecce, perciò avete tutte le ragioni che vi servono per restare nell'ombra.

Potete lanciare coltelli dai tetti, gettare una manciata di riso avvelenato dall'aspetto appetitoso, lanciare una bomba al plastico o emergere alle spalle di un poveraccio e tagliargli la gola.

Ci si sente davvero un killer di professione e il sangue che zampilla, di conseguenza, è così tanto che il gioco è consigliato ad un pubblico adulto.

"In Tenchu si può anche perdere la testa"

La conversione del gioco in un CD leggibile su una console PAL è stata effettuata in modo impeccabile: non si notano né rallentamenti né insopportabili barre nere orizzontali.

Questo è un risultato che neppure i colossi del settore riescono a ottenere regolarmente (vedi *Tekken 3*), perciò dobbiamo rivolgere alla Activision i nostri complimenti più sinceri. Per il mercato europeo, però, il gioco ha subito anche qualche modifica. Per tutte le versioni





[Sopra] Pazienza, Ayame, forse la prossima volta riuscirai a tagliargli la testa...





[Sopra] Quando la telecamera comincia a saltellare nel mezzo di un duello con le spade, il vantaggio tende a pendere verso l'avversario. [Nel riquadro] Gli arcieri sono degli individui orribili, ma le loro frecce fanno sempre centro!



[Sopra] Dall'oscurità vi avventate su una guardia, gli squarciate la gola con due lame prima che vi veda e poi sparite di nuovo. È uno sporco lavoro, ma è tutto per una buona causa.



[Sopra] L'area di addestramento vi pone in situazioni sempre più difficili nelle quali dovete muovervi furtivamente pur uccidendo ogni guardia. Qui la cosa non è riuscita. [Nel riquadro] "Mi sta benissimo questo costume!"



[Sopra] Siamo al novantesimo minuto e questo grosso bullo vuole sbattere Ayame fuori dallo stadio!











occidentali di *Tenchu* sono stati aggiunti due livelli nuovi di zecca e anche un nuovo finale. Qualche livello in più non fa mai male, ma i preesistenti sei sono abbastanza grandi e difficili da rendere il gioco completo così com'è. Nella versione per il mercato europeo, inoltre, un'arma da lancio di grande fascino come lo *shuriken* è stata sostituita con un infame coltellaccio di tipo comune. Evidentemente uccidere la gente con i coltelli è accettabile... e ucciderla con delle stelle da lancio non lo è...

SANGUE FREDDO A VOLONTÀ

Armi da samurai a parte, il gioco è stato reso più truculento. Mentre prima tutto ciò che si poteva vedere era qualche litro di sangue che sgorgava dal corpo di un uomo in fin di vita, adesso è possibile amputare braccia e tagliare teste. Non si vede l'ora di giungere al combattimento successivo per scoprire quali agghiaccianti azioni si possono effettuare.

Un elemento che nella versione giapponese di *Tenchu* necessitava sul serio di una revisione, era la telecamera iperattiva che seguiva il protagonista. Saltando dappertutto con stomachevole irregolarità nel corso dei combattimenti e allontanandosi per offrire una disorientante veduta parziale del vostro personaggio o del suo avversario, questo maledetto arnese rovinava un gioco altrimenti godibilissimo. E in questa versione? Beh, si verifica esattamente la stessa cosa! Di avere due livelli nuovi o un nuovo finale in full motion video ci importava poco, e invece dobbiamo beccarci tutto questo al posto di una telecamera che funziona come si deve! Per tali motivi *Tenchu* non è bello come avrebbe potuto essere, e questo è davvero un peccato! Comunque, essendo qualcosa di più adulto e violento rispetto a *Tomb Raider*, *Tenchu* non dovrebbe mancare di raccogliere il consenso di tutti gli aspiranti killer silenziosi.



PLAY

GRAFICA ●●●●○○○○○○
SONORO ●●●●●●●○○○
GIOCABILITÀ ●●●●●●●○○○
LONGEVITÀ ●●●●●●●○○○
SHURIKEN ●○○○○○○○○○

85%

Azione e sangue in un'atmosfera crepuscolare

Alternative:
Metal Gear Solid 94%
Nightmare Creatures 90%

FORMULA ONE '98

SEMBRA CHE QUESTA SERIE DI SUCCESSI SIA FINALMENTE GIUNTA AD UN INCREDIBILE FIASCO. CI SONO SPERANZE? LA STRADA DA PERCORRERE SEMBRA DECISAMENTE BUIA PER I FAN DELLE GARE AUTOMOBILISTICHE SU PSX DI TUTTO IL MONDO...



[Sopra] È un lavoro duro, ma qualcuno deve pur farlo. Il nostro è un compito tristissimo, purtroppo bisogna ammettere che F1 '98 non è all'altezza dei giochi precedenti.

BIG GAME



[Sopra] Grazie al cielo, la mia vita è stata salvata da un pneumatico posizionato in modo appropriato (o erano dei rotoli di carta igienica usati?) Comunque, è abbastanza difficile notare la differenza in SquashyVision.



[Sopra] La griglia di partenza non è un luogo sicuro per i mortali, questo è il posto dove si possono osservare spesso le buffonate degli avversari impazziti gestiti dal computer. [Nel riquadro] Un problema di saltellamento di una ruota posteriore influenzerà negativamente la corsa di oggi.

Ugh! Qualcosa

di terribile è accaduto al più gran titolo di gare automobilistiche del mondo! I primi segni di decadimento si erano avuti quando gli sviluppatori dei due precedenti giochi di F1, i Bizarre Creations, avevano declinato l'offerta di produrre il terzo titolo della serie. Quindi *Formula One '98* è passato nelle mani della Visual Sciences, ma nessuno si aspettava questo!

Non c'è assolutamente niente di speciale in *F1 '98* da renderlo accattivante. Niente grafica strepitosa. Niente miglioramenti. Nessuna innovazione. Il risultato è quello di dimostrarsi immediatamente poco appetibile, e questo è qualcosa che vi farà sentire terribilmente delusi dopo aver speso, per acquistarlo, una barca di quattrini solo poche ore prima. Gli effetti sono stati tali che ci siamo trovati, solo dopo un paio d'ore su *Formula One '98*, a giocare e a divertirci con la simulazione di pesca Sea Bass Fishing della Sega.

Certamente, non è un segno incoraggiante per il futuro di *Formula One*. Un altro esempio di come ciò possa apparire evidente è stato quando la folla si accalcava sulla nuova versione del remake di *Ghosts & Goblins* mentre *F1 '98* era lasciato in disparte inviolato. Alla prima ufficiale di *Formula One* e *Formula One '97* è stata tutta un'altra storia.

Da dove si può cominciare? Da tutte le competizioni importanti. Quello che tutti si domandano è: cos'è successo all'intelligenza artificiale? Sembra che qualcuno abbia pensato che 'AI' significasse 'Assoluta Insanità', nel qual caso avrebbero fatto un perfetto lavoro con la mentalità dei vostri 21 avversari. Questi urtano il posteriore della vostra macchina come se fossero presi da un'insana furia omicida. Vi urtano alle fiancate come se voi non aveste nessun diritto di partecipare alla corsa. Se ciò accadesse in realtà (cosa che sembra essere supposta), gran parte del gioco consisterebbe in violazioni, sospensioni e penalità da parte dei commissari di gara che potreste aggirare e vincere la corsa. I rivali sono talmente violenti che se ci si dovesse fermare si verrebbe presi dalla paura che qualcuno, magari un po' più inferocito, possa estrarre una chiave inglese.

PLAY information



Casa produttrice: Psygnosis
Data di uscita: Novembre '98
Note: Completameto in italiano



Un Giocatore — Più Giocatori



Memory Card — Dual Analogue



Split-Screen — Link Cable



[Sopra] Strappate l'alettone anteriore apparirà come una Sterling Moss. Tutto pur di alleviare la noia...

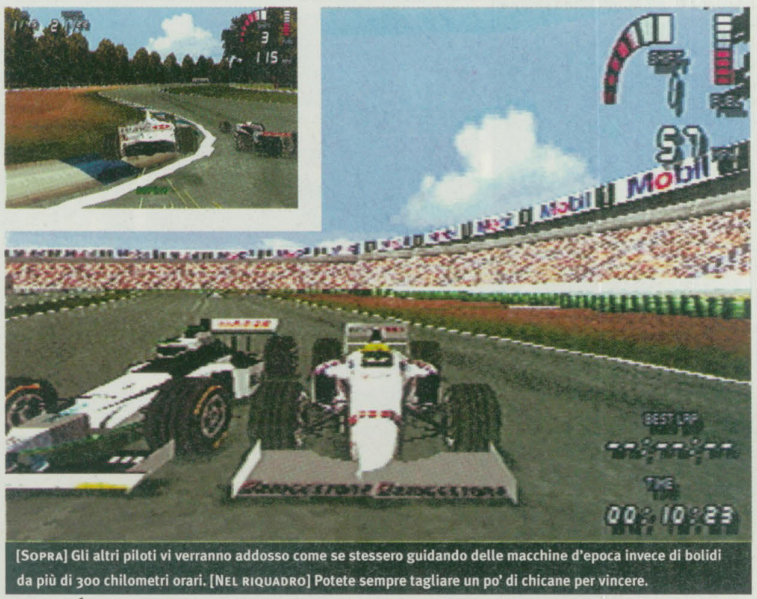


[Sopra] Disastro! Qualcuno è finito contro una cassa di mattoni! Frena!

"Sembra che non ci sia niente da fare..."

IL GIORNO DI GARA

La buona notizia è che non ci si deve fermare spesso. Solo nei box, che è un'altra, si fa per dire, interessante esperienza. Ci era stato detto all'annuncio di *Formula One '98* che ci sarebbe stato un maggior realismo nei box con l'introduzione della cattura video di una squadra in attesa della propria macchina. Sfortunatamente la squadra di professionisti che vi aspettavate deve essere stata rapita e sostituita da un gruppo di inetti in cartapesta. La vostra macchina passerà spesso attraverso il primo meccanico, ma non preoccupatevi, è stato lui a non tirarsi indietro. Inoltre, il rigido sfondo che vi circonda pende leggermente – oh, sono uomini. Pendono all'indietro. La persona che vi sta di fronte, che deve stare sulle ruote, viene tirata da parte da una forza invisibile e il pit stop è concluso. Non vedete mai il cambio dei pneumatici e nemmeno il tubo del rifornimento collegato alla



[Sopra] Gli altri piloti vi verranno addosso come se stessero guidando delle macchine d'epoca invece di bolidi da più di 300 chilometri orari. [Nel riquadro] Potete sempre tagliare un po' di chicane per vincere.



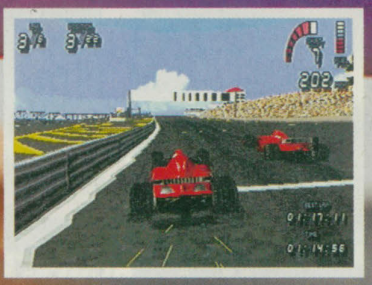


[Sopra] Un altro pilota che blocca i freni, un altro alettone anteriore perso.



vostra macchina.

In effetti, la grafica sembra essere la cosa peggiore. La superficie della pista vicino alla vostra macchina si deforma terribilmente, producendo un confuso effetto seghettato; inoltre, tutti i dislivelli e gli edifici compaiono e scompaiono come se fossero le luci dell'albero di Natale. A volte la pista richiede talmente tanto tempo per essere tracciata che ci si chiede dove si sta andando, e c'è anche un orribile effetto che affligge le altre monoposto. Se ci sono troppe macchine sullo schermo, molte di queste vengono ridotte a uno stato che potrete crederci solo quando le avrete viste, si trasformano in grossi e sgradevoli mattoni di un colore che non assomiglia nemmeno lontanamente a quello delle macchine.



Vedere il riquadro per un'anticipazione.

DISASTRO IN PISTA

Perfino il sonoro è stato reso caotico, ed è difficile da crederlo in un gioco con un così alto prestigio.

Anche il rumore del motore è stato affossato pesantemente dal famoso commentatore Andrea De Adamich. Abbiamo provato le opzioni e messo alla prova fiduciosi il livello del commento.

Appunto il commento, forse la cosa migliore di questa versione di F1 '98. Il mitico De Adamich ci fa proprio sentire nel bel mezzo della gara.



[Sopra] Dopo essere stati danneggiati, prendetevi la rivincita bloccando tutti gli altri piloti.









[Sopra] State pronti a fare manovre evasive per evitare i rivali furibondi. Essi tenteranno di uccidervi.



[Sopra] Se avete voglia di un po' di realistica azione in Formula Uno, attivate l'opzione danni, purtroppo le altre macchine vi daranno una tale sonora batosta che vi abituerete a vedere il vostro motore in queste condizioni e perdere potenza

SCIOCCHEZZE

Avete visto quelle macchine tragicamente dettagliate in completo tecnicolor? Cos'è successo, ragazzi?



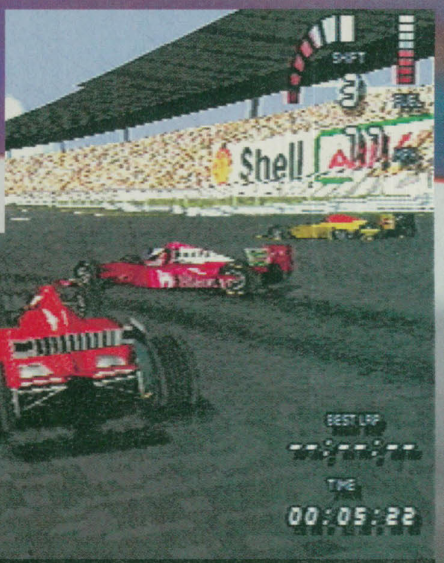




[Sopra] Voi e un amico contro otto piloti gestiti dalla CPU, non è proprio il divertimento che si potrebbe ottenere da un vero campionato.







[Sopra] È come in Indycar in questa curva in pendenza, ma con un commento molto più brutto. [Nel riquadro] Con una macchina come questa, com'è possibile perdere? A chi importa?

"La manovrabilità delle macchine è scadente"



[Sopra] Sarà sicuramente e duramente criticato da qualsiasi vero fan di corse di Formula Uno, ma noi onestamente abbiamo trovato più divertente correre come pazzi scatenati che guidare in modo corretto.



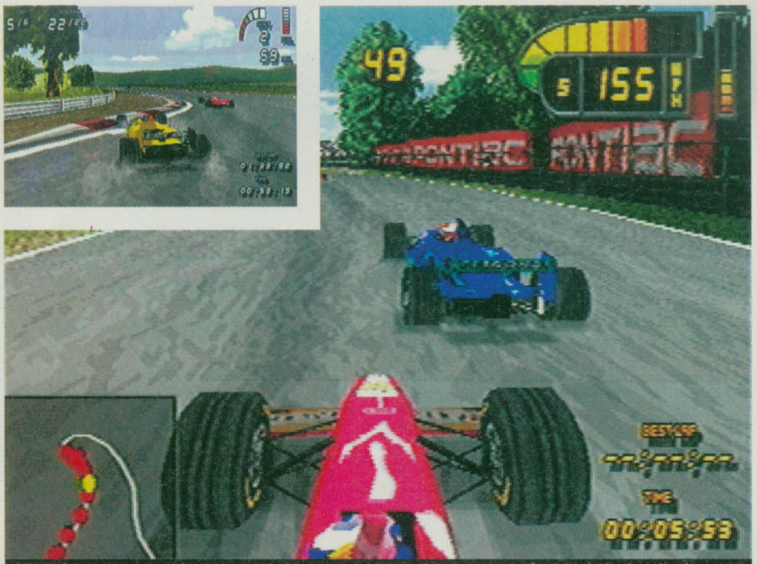
Infine, i ragazzi del box non sono da meno: "Ce l'hai fatta!" gridano entusiasti nella vostra radio-cuffia mentre passate il traguardo molti minuti dopo tutti gli altri.

MOTORE IN FIAMME

Questi dettagli potrebbero essere anche perdonati se *Formula One '98* fosse in grado di offrirvi la corsa del secolo, ma



[Sopra] Visto? Sono assolutamente pazzi scatenati. Solo a provare a partire in F1 '98 è come tentare di uscire da un parcheggio del supermercato dietro a una biondina su di una Clio. Non proprio il massimo del divertimento.



[Sopra] Potete osservare le ruote anteriori mentre strapazzate il vostro gamepad nel Dual Shock pad e vi accorgerete, con disperazione, di quanto poco sterzino. [Nel riquadro] Questo è il massimo che si possa ottenere: frenata brusca, sterzata veloce, curva superata in scivolata!

È UN PECCATO

Osservate le differenze tra il 2 e il 3 e vedrete la vertiginosa discesa nella qualità dell'animazione. I programmatori precedenti lo avevano reso molto realistico.







"Forse qualcuno pensa che AI significhi Assoluta Insanità!"

purtroppo non è stata risparmiata nemmeno la giocabilità. Tanto per cominciare, la vostra macchina è inspiegabilmente più veloce di tutte le altre. In qualunque settore di qualsiasi pista, potete sorpassare facilmente, in modo totalmente irreale, un gran numero di macchine. Quando si arriva nelle curve gran parte delle macchine rallentano in modo inspiegabile, creando un immenso ingorgo da cui è praticamente impossibile uscire senza andare a urtare con qualche parte della macchina. Qualunque sia la squadra o il pilota che sceglietе dall'elenco ufficiale del 1998, la manovrabilità sarà la stessa. È dannatamente difficile cercare di far funzionare qualcosa. Un buon freno è utile, ma quando si tenta di aprire il gas all'uscita di una curva lo sterzo si blocca, obbligandovi a dirigervi verso lo sterrato invece che sulla pista. Unite tutto questo ai piloti avversari assetati di sangue e tutto diventa irrimediabilmente frustrante. La modalità arcade semplifica un po' le cose dandovi la possibilità di correre in una gara più spensierata, ma volete veramente giocare per ottenere un extra time ogni volta che raggiungete un checkpoint? Esistono diversi giochi che rendono molto meglio una gara arcade, i giochi di F1 si comprano per la simulazione. Inoltre, abbiamo notato in diverse occasioni che strappando intenzionalmente entrambi gli alettoni e usando lunghe sbandate per superare le curve era l'unico modo per ottenere una maggiore manovrabilità dell'auto nella modalità Simulazione! Una totale follia.



[Sopra] Anche dopo aver perso le ruote anteriori, i commentatori fingono di non sapere cosa c'è che non va.

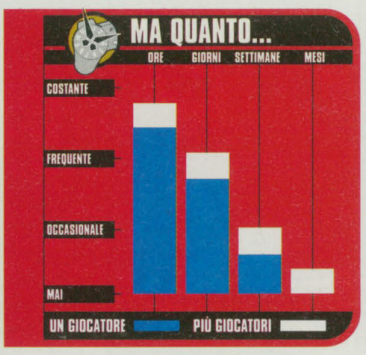
PERDITA DI CARBURANTE

Per quanto riguarda le opzioni, *F1 '98* è stato ben fornito. Ce ne sono schermate piene. C'è anche una speciale modalità 16:9 che è stata schiacciata verticalmente per cui può essere visualizzata al meglio sui televisori adatti. Ci sono le solite opzioni per i danni e per le condizioni atmosferiche. Si può giocare in split-screen, link-up, o entrambi allo stesso tempo per permettere fino a quattro giocatori contemporaneamente, purtroppo anche queste modalità offrono divertimento per poco tempo, infatti non è possibile competere in un campionato nella configurazione multigiocatore.

Allora cosa fare per avere un po' di divertente Formula Uno quest'anno? La risposta è triste ma piuttosto semplice: giocare con uno dei due titoli precedenti. In tutti e due i casi la grafica era migliore e il controllo era notevolmente superiore. La grande ricchezza di opzioni e funzioni indica che ci hanno provato veramente, ma questa non è una buona scusa per sfornare una pessima simulazione, con i problemi di avversari suicida e di una grafica tremenda dalle macchine a forma di scatola da scarpe alla 'squadra del box di cartapesta'. Tornate Bizarre Creations, vi perdoniamo tutto!



[Sopra] Certamente è più divertente sfidare un avversario umano, ma assicuratevi di ridurre il numero di giri, che è impostato per default a 24 , altrimenti sarete annoiati mortalmente, sia in modalità split-screen sia in link-up.



PLAY

GRAFICA	●●●●●○○○○○
SONORO	●●●●●○○○○○
GIOCABILITÀ	●●●●○○○○○○
VALUTAZIONE	●●●●○○○○○○
DE ADAMICH	●●●●●●●●○○

68%

Estremamente deludente – Procuratevi F1 '97!

Alternative:
Formula One '97 90%
Formula One 84%

Notizie freschissime, recensioni "strong", trucchi più aggiornati un mare di utili informazioni



OGNI MESE IN EDICOLA

GRUPPO FUTURA





PLAY numero 1 1998

ABE'S EXODDUS

ALLA RISCOPERTA DI ODDWORLD IN UNA NUOVA GRANDE AVVENTURA! È GIUNTO IL MOMENTO DI CORRERE NUOVAMENTE IN SOCCORSO DEI MUDOKON E PER COMPIERE LA SUA MISSIONE ABE HA BISOGNO DEL VOSTRO AIUTO...



PLAY CLASSIC

PLAY informat

Casa produttrice: GT Interactive
Data di uscita: Novembre '98
Note: completamente in italiano

UN GIOCATORE MEMORY CARD





[SOPRA] Essendo estremamente pericolose, le mine che sono state disseminate dappertutto vanno fatte esplodere da lontano. [NEL RIQUADRO] Più pericolosi delle mine sono gli Slig che vi lanciano addosso delle granate.





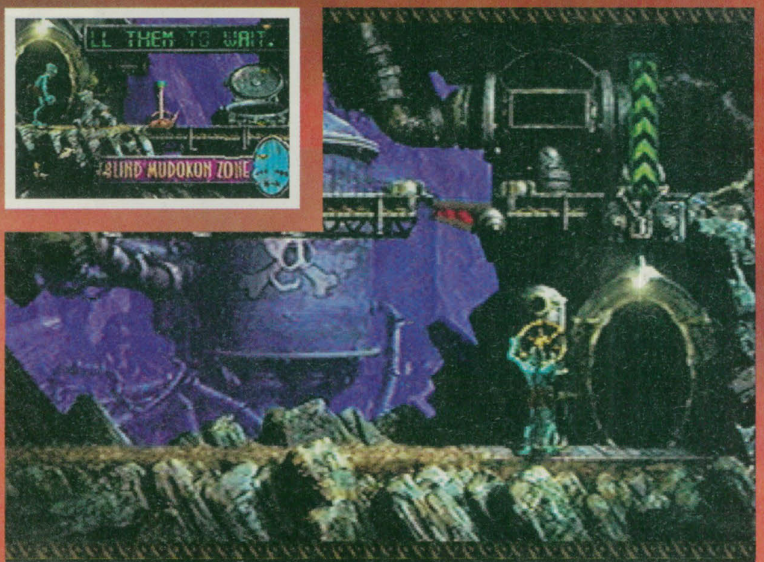




[NEL RIQUADRO] Dei tabelloni simili a quelli che si vedono alle partite di baseball vi aggiornano sugli operai che avete salvato e sul numero di quelli che dovete ancora trovare.



[Sopra] Abe può trasportare delle pietre e scagliarle all'indirizzo delle mine per farle esplodere, ma è meglio che lo faccia da lontano. Qualche passo in più e l'esplosione potrebbe staccargli la testa...



[Sopra] Manovrando queste valvole girevoli si innescano uno o due meccanismi: attenzione, potrebbero essere diffusori di gas esilarante! [Nel riquadro] Salvare un pallido piccolo Mudokon è l'azione più gratificante che si possa compiere in questo gioco.

Con i recenti progressi compiuti nel campo della grafica tridimensionale, l'attenzione dei produttori di videogiochi si è ormai spostata definitivamente su avventure virtuali in prima persona. I videogiochi bidimensionali sono considerati una cosa del passato, al punto che a suo tempo la Sony era riluttante a permettere che un classico come *Worms* del Team 17 approdasse alle PlayStation distribuite negli Stati Uniti nel timore che esso potesse nuocere alla reputazione di prodotto della *next generation* che la macchina si era precedentemente conquistata.

Il fenomenale successo raccolto lo scorso autunno da *Abe's Oddysee* è stato quindi accolto con molto stupore dagli addetti ai lavori. Non solo si trattava di un gioco bidimensionale ma era anche un platform, forse il genere di giochi più sfruttato nella storia del divertimento elettronico. Come il suo predecessore, *Exoddus* ha per protagonista un alieno di nome Abe che sta alla sua razza così come Mosè stava al popolo ebraico. In parole povere, è un liberatore di schiavi. La trama di *Exoddus* è in effetti un proseguimento della storia narrata in *Abe's Oddysee*.

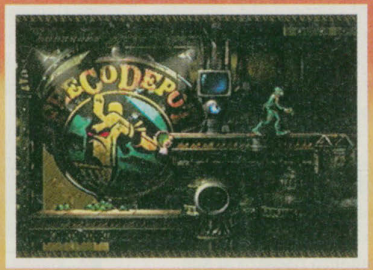
IN CARROZZA!

Nelle viscere di Oddworld potete utilizzare un carrello minerario alieno che può sfondare barriere dinamitate (1), travolgere gli Sligs (2) e correre lungo le pareti e il soffitto (3).









MOLLA L'OSSO!

Essendo riuscito a mettere fuori uso l'impianto per il trattamento delle carni animali, Abe rivolge la propria attenzione a un'altra imponente struttura industriale situata a Oddworld, la Soul Storm Brewery. In questo triste e lurido posto si prepara una bevanda i cui ingredienti sono ignoti ai suoi unici consumatori, i Mudokon, ossia la gente di Abe.

Per mezzo di alcune inquietanti visioni mistiche, il nostro mostriciattolo azzurro scopre che i perfidi Glukkon ne stanno combinando un'altra delle loro: la bevanda che si produce nel loro impianto, infatti, è ricavata dalle lacrime e dalle ossa dei Mudokon!

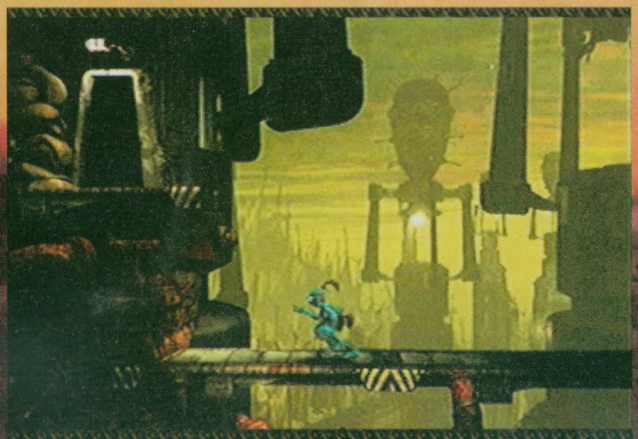
L'intruglio viene distribuito gratuitamente agli operosi Mudokon per mezzo di centinaia di distributori automatici e benché ne ricavino solo potenti sbornie e gravi malattie, essi lo ingurgitano avidamente appena possono. Questo influisce sul modo in cui giocate a *Exoddus* ed è solo uno dei tanti problemi che intralciano le vostre attività salvifiche in modo molto più serio di quanto accadeva in *Abe's Oddysee*.

"Scenari e personaggi di eccezionale qualità"

Il gioco si svolge nello stesso modo: si aprono dei portali magici per liberare gli amici di Abe, ma se quelli che state cercando di salvare sono ubriachi, alticci o gravemente depressi, la cosa risulta molto più complicata.

IL VERBO DI ABE

Anche se il gioco sembra identico a quello precedente ed Abe svolge la sua funzione nello stesso identico modo di prima, lo stato mentale dei suoi compagni apre la strada a una serie di nuove e difficili situazioni da affrontare. I nemici situati nelle vicinanze di Abe possono essere posseduti per usare la loro voce, le loro armi e le loro capacità, ma ci sono numerosi altri problemi che non si possono risolvere per mezzo di un ospite alieno. I laboratori che avvertono gli effetti di un gas diffuso nell'atmosfera in seguito a un



[Sopra] Se avete giocato all'ottimo Another World della Delphine o al suo seguito Flashback, riconoscerete alcuni degli omaggi fatti da Abe's Exoddus a questi due classici.



[Sopra] I tritaossa vanno disattivati per impedire che i minatori ciechi vengano massacrati.



[Sopra] La capacità di entrare nel corpo di altri personaggi è uno dei punti di forza di Exoddus.





[Sopra] Ottime per ridurre in cenere qualche fastidioso nemico, queste scariche elettriche fanno davvero paura. [Nel riquadro] Se udite una suoneria tipo radiosveglia, state attenti: da qualche parte c'è una maledetta mina!

QUA, FIDO!

I feroci canidi alieni sono un incubo di cui ci si deve occupare. Ecco cosa dovreste fare con alcuni di essi...



1 Costringetelo a scendere attraverso la botola...



2 Conducetelo al fuminatore elettrico...



3 E infine tirate la leva prima che accada questo!

incidente corrono su e giù ridendo come pazzi anziché obbedire ai vostri ordini. I Mudokons possono poi manifestare comportamenti pericolosi nelle immediate vicinanze di bombe, guardie assopite e rilevatori di posizione, perciò occorre svegliarli con un bel pugno in bocca! Quelli che sono infuriati per essere stati maltrattati o depressi per aver perso un collega necessitano di una confortante mano sulla spalla e di un tenero "Scusa" per rispondere positivamente ai vostri comandi come "Ciao!" e "Seguimi". Inserite la combinazione errata, date uno schiaffo ad uno dei depressi e nel peggiore dei casi vi ritroverete con un suicida fra le braccia! Altri problemi provengono dal fatto che adesso alcuni Slig (le guardie armate biomeccaniche di Oddworld) possono volare e lanciare granate. Ora che a volte potete avere a che fare con un folto gruppo di Mudokon che possono essere salvati grazie alla possibilità che ha Abe di rivolgersi a tutti i presenti sarà inevitabile perdere sonno e capelli.

EVVIVA IL 2D!

Sarà anche più difficile, ma la verità è che *Exoddus* è così bello che godrete al pensiero di risolvere i rompicapo che vi vengono proposti. Lo staff della Oddworld Inhabitants ha di nuovo superato se stesso con scenografie e personaggi di incredibile qualità che rendono ogni schermata una festa per gli occhi. Come ci è stato spiegato dai ragazzi della Oddworld Inhabitants, lo straordinario splendore delle ambientazioni di Exoddus non è ancora realizzabile con poligoni e *texture mapping*, quindi si può dire che il punto di forza di Exoddus sta proprio in quella grafica bidimensionale che tanti produttori di videogiochi ritengono ormai superata.



[Sopra] Assassinare gli innocenti e i meno innocenti fa parte del divertimento.

Lo stesso discorso vale per esseri pre-renderizzati come Abe, che sono solidi, organici e si muovono in modo perfetto. Per di più, le otto grandi ambientazioni di *Exoddus* sono collegate per mezzo di splendidi filmati che si avvalgono della perizia degli Oddworld Inhabitants nel campo della *computer graphics* e del *motion capture*. Questi divertenti cortometraggi sono gli unici filmati in FMV che si vedono nel gioco e per fortuna non sono affatto invadenti...

BONJOUR, FINEZZE!

Oltre alla struttura di gioco più variata e stimolante, *Exoddus* presenta qualche altro miglioramento rispetto al suo immediato predecessore. Cose pratiche, come un Quicksave utilizzabile dappertutto per ridurre al minimo il tempo impiegato per tornare sui propri passi dopo essere caduti in una buca o aver messo piede nel percorso di un tritaossa. Cose divertenti come le flatulenze a base di gas infiammabile che Abe può produrre dopo aver tracannato una bottiglia della famigerata bevanda. E, infine, cose che destano preoccupazione come gli operai ciechi che, resi tali dai loro padroni affinché non vedano che stanno dissotterrando le ossa dei loro antenati, precipitano da una sporgenza nell'intento di seguire la vostra voce se non dite "Aspetta!" in tempo.

"Godrete al pensiero di risolvere i rompicapo"

Avventura magica in ogni senso, *Abe's Exoddus* spicca prepotentemente su qualsiasi altro gioco del genere realizzato finora. È così ingegnosamente complesso e lungo che gli editori hanno dovuto metterlo su due CD! Imperdibile.



PLAY

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	9
ABE	9

92%

Uno di quei rari seguiti superiori all'originale

Alternative:
Abe's Oddysee 90%
Heart Of Darkness 81%

Pagina mancante

Pagina mancante
(poster Tekken 3)

Pagina mancante
(poster Tekken 3)

Pagina mancante
(Actua Tennis)

SAN FRANCISCO RUSH

DI BELLO, SAN FRANCISCO RUSH, HA SOLO IL FATTO CHE È AMBIENTATO A SAN FRANCISCO. QUANTO AL RESTO, MEGLIO STENDERE UN VELO PIETOSO...

Le strade di

San Francisco possono essere perfette per uno spericolato inseguimento automobilistico, ma i pregi di *San Francisco Rush* possono essere contati sulle dita di una mano a cui sono state amputate quattro dita. Oltre al fatto che la schermata delle opzioni trabocca di modalità di gioco, questa simulazione di guida offre pochissime emozioni. La veste grafica lascia parecchio a desiderare e il sistema di controllo è anche peggio. Ci sono problemi di *pop-up* dappertutto e le vetture, oltre all'immancabile riflesso dell'ambiente circostante sul parabrezza posteriore, sono prive di dettagli.

Ciò che rende *San Francisco Rush* un titolo pressoché ingiocabile è il fatto che il computer è sempre pronto ad aggiustare tutto a favore del giocatore. Laddove la versione per Nintendo 64 lo costringeva ad affrontare ogni curva col freno a mano inserito per via di uno sterzo piuttosto rigido, la versione per PlayStation gli concede molta più libertà. Peccato che questo genere di permissivismo interessi anche le modalità di gioco più difficili. Fra testacoda, salti e avvitamenti, non c'è acrobazia che non sia gestita (peraltro in modo magistrale) dal computer. Avere il controllo globale del proprio veicolo era davvero chiedere troppo?

PLAY information

Casa produttrice: GT Interactive
Data di uscita: Già disponibile

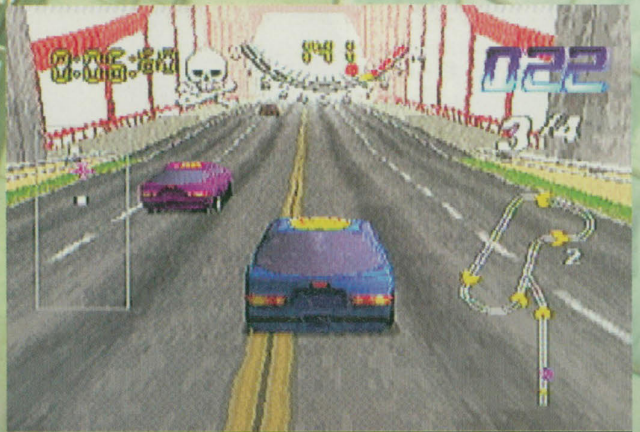




[Sopra] Gli effetti di luce non sono in tempo reale, specialmente i "raggi di luce".



[Sopra] Per la cronaca, il "doppio" può essere giocato via cavo o in split-screen. Urca!



[Sopra] Nel gioco si verificano innumerevoli pop-up e l'orizzonte è alquanto ristretto per via dell'orribile effetto-nebbia. Altri giochi hanno risolto questi problemi in modo brillante, perciò la cosa è imperdonabile.



[Sopra] Guardate quanto sono brutti gli effetti di luce nei percorsi notturni... [Nel riquadro] Fate un incidente e vedrete una bella immagine dei tragici risultati. Sarebbe bello se la grafica fosse così pregevole anche nelle fasi dinamiche del gioco.

"Tutte le acrobazie sono gestite dal computer..."

OPZIONANDO...

San Francisco Rush propone una gamma sorprendentemente ampia di opzioni. Ciò non altera il fatto che il gioco sia un'odissea nello strazio, ma se siete abbastanza masochisti da acquistarlo comunque, ci sono all'incirca una mezza dozzina di modalità di gioco da provare.

Nella modalità «Extreme» le vetture mostrano i segni degli abusi a cui il giocatore le sottopone. «Circuit» e «Gran Prix» propongono veri e propri campionati. «Time Pickup» propone corse cronometrate con le classiche concessioni di tempo supplementare ai piloti più bravi. Ma la modalità più strana di tutte è sicuramente la «Explosive», che vede il vostro motore andare in tilt non appena sfiora qualcosa. Raccogliendo le chiavi nascoste in ogni tracciato il giocatore potrà acquisire nuove (ma altrettanto risibili) vetture.

Il gioco incoraggia i suoi fruitori a usare scorciatoie e rampe per "fregare" le auto rivali, ma se disponete di simulazioni di guida ben più riuscite come *Gran Turismo* o *Colin McRae Rally* (tanto per citare quelli più recenti), *San Francisco Rush* vi farà morire del ridere per le sue innumerevoli manchevolezze. Nessun'altra console ha fissato un punto di riferimento così alto per ciò che concerne i giochi di guida di qualità, e questo titolo non gli arriva nemmeno alle ginocchia.



PLAY

GRAFICA	●●●●○○○○○○
SONORO	●●●●●○○○○○
GIOCABILITÀ	●●●●○○○○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●○○○○
RUSH	●●●○○○○○○○

45%

Uno dei peggiori giochi di guida di tutti i tempi

Alternative:
Gran Turismo 97%
Colin McRae Rally 93%

SPYRO THE DRAGON

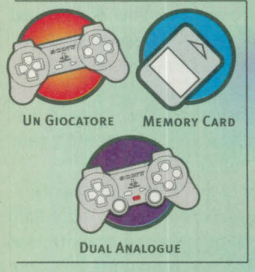
I DRAGHI HANNO SEMPRE AVUTO UNA VITA DIFFICILE FIN DA QUANDO SAN GIORGIO NE PERFORÒ UNO CON LA SUA LANCIA. MA ADESSO È ARRIVATO SPYRO A CAMBIARE LE COSE...

Che piccola meraviglia! Se *Metal Gear Solid* ci aveva stupito con i suoi splendidi valori tecnici, *Spyro The Dragon*, l'asso della Sony nella gara natalizia, colpisce sul piano della grafica pura e semplice. Non c'è che dire, questo è uno dei giochi più sorprendenti a livello grafico per PlayStation, nonché uno dei più accattivanti. Non è poco per un gioco che ha per protagonista un drago saltellante!

Il gioco è un semplice platform che segue le orme di *Mario 64* copiando nel contempo anche alcuni altri successi del genere, e vi permette di entrare nei panni di Spyro, un giovane drago rimasto separato dal suo immenso clan di saggi sputafuoco. In realtà, mentre il vivace giovinetto cornuto si trastullava, tutti gli ottanta membri della famiglia di *Spyro* sono stati imprigionati nel ghiaccio dal malvagio Gnasty Gnorc. Questo eccentrico, maligno folletto si è messo in testa di svuotare i sei mondi dei draghi dai loro abitanti, autoproclamandosi dittatore e insediando al loro posto i propri mostruosi compari.

PLAY information

Casa di produzione: Sony
Note: Testi nel programma in italiano
Data di uscita: Già disponibile



ALITOSI LETALE

Spyro non deve solamente scongelare i suoi parenti, ma anche recuperare il tesoro dei draghi che è stato trafugato dal nemico. Inizia così una tipica avventura piattaformica





[SOPRA] Tutto andava bene nella terra dei draghi, prima che la famiglia di Spyro venisse imprigionata nel ghiaccio da Gnasty Gnorc.



[SOPRA] Le enormi guardie minacciano Spyro alla maniera medievale. È più di quanto un fragile drago possa sopportare.



[SOPRA] Se Spyro incontra le Fate del Fuoco lo aspetta una bella sorpresa. Queste fanciulle piazzano un bacio infuocato sul muso del drago, facendolo arrossire, e in questo modo si aumenta il potere delle sue fiamme.



[Sopra] Oscurato dal fumo causato dal proprio fiato infuocato, Spyro incendia gli scrigni, scoprendo il tesoro che deve venir recuperato se si vuole finire completamente il gioco.



[Sopra] Cavolo! Spyro è arrivato in un vicolo cieco? L'espressione stupita sul suo volto farebbe pensare di sì, ma ci sono zone nascoste da trovare. [Nel riquadro] Il paginone di una vecchia copia del mensile "Palle di drago"!



"*Spyro* non è un gioco per super-esperti..."





[Sopra] Spyro può abbattere gli astuti nemici caricandoli a testate. Rapido e divertente.

che vede *Spyro* svolazzare per i sei mondi proposti, ognuno dei quali possiede dei sottolivelli che devono essere esplorati e svuotati dei draghi che vi sono imprigionati, eliminando nel contempo ignobili scagnozzi e raccogliendo gemme perdute. In effetti è tutto molto semplice, ma è qualcosa a cui i giocatori più giovani possono appassionarsi. In quanto a sfide, Spyro non ingrana fino a quando non raggiunge il secondo dei sei mondi e si può obiettare che il primo mondo sia semplicemente un mezzo per permettere ai giocatori di familiarizzare con le capacità di *Spyro*. Per essere un novellino, il nostro draghetto ha tutti i mezzi che gli occorrono per affrontare l'armata di Gnorc. Le sue ali saranno anche modeste se paragonate a quelle dei suoi più grossi antenati, ma possono essere usate per sorvolare a bassa quota grandi distanze, e inoltre possiede un fiato di fuoco, elemento ideale per incenerire avversari grossi e fastidiosi. Per la cronaca, *Spyro* può anche rotolare di lato, ma probabilmente non utilizzerete spesso questa capacità dato che è praticamente inutile. Nella struttura di gioco, *Spyro* ricorda non poco il mitico Crash Bandicoot. Avete una certa quantità di elementi da scoprire, alcuni più evidenti di altri, e sono i più difficili che rendono il gioco più interessante. Vi sono piattaforme lontane ed aree segrete ingegnosamente nascoste che per essere raggiunte e



[Sopra] Entrando nelle statue dei draghi potrete liberare i vostri compagni e quindi ricevere dei consigli.



[Sopra] Questo è uno dei grandi boss del gioco. Per completarlo devono essere tutti sconfitti, ma nella maggior parte dei casi sanno abbaiare più di quanto sappiano mordere. Le mozzarelle sono più dure di questi bestioni!



SPYRO & CO.

Forse Spyro non sarà serio e minaccioso, ma è pur sempre un drago e i draghi hanno la reputazione di essere creature feroci. Ecco alcuni dei più famosi sputafuoco cornuti apparsi nel corso degli anni.



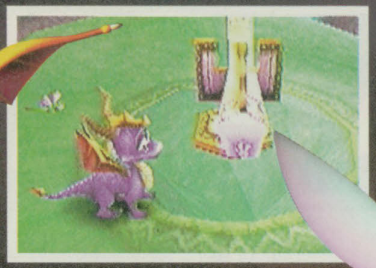
Elliott IL DRAGO INVISIBILE
UN TIPO VERDE E GOFFO COL PANCIONE, TAGLIO DI CAPELLI ALLA BEATLES E UN DEBOLE PER I BAMBINI.
POTERE TERRORIZZANTE ★★★★★



Draco GROSSO FILOSOFO SPUTAFUOCO CON LA VOCE DI GIGI PROIETTI, PROTAGONISTA DEL FILM DRAGONHEART.
POTERE TERRORIZZANTE ★★★★★



Godzilla RETTILE GENETICAMENTE MUTATO CHE SFOGA LA SUA FURIA A NEW YORK E QUINDI SFORNA UNA NIDIATA DI GODZILLINI.
POTERE TERRORIZZANTE ★★★★★



"Voglio diventare un pompiereee..."

superate richiedono pazienza e abilità (noi, per esempio, non ci siamo ancora arrivati!). Una volta che questi ostacoli vengono superati si può attraversare il resto del gioco con poco sforzo... Insomma, come avrete ormai capito, questo non è un gioco per veterani del genere piattaformico.





[SOPRA] Un altro vicolo cieco scatena la rabbia di Spyro. (NEL RIQUADRO) Diffidate dei nemici che vi sorridono! Non sono gentili!

CUORE DI DRAGO

A dispetto dei suoi difetti, *Spyro* è un gioco irresistibile, soprattutto grazie alla sua grafica ricercata, così raffinata e brillante che non potete evitare di sentirvi umili in sua presenza. Tutti i mondi sono pieni di colore e di dettagli complessi, e si può osservare il panorama per diverse miglia grazie a una funzione che vi permette di zoomare sulla testa di *Spyro* e di manipolare il suo campo visivo. I paesaggi si fondono meravigliosamente con l'orizzonte e sembrano un tutt'uno con esso: un risultato davvero magnifico per i tipi della Insomniac Games.

Ci sono anche un sacco di particolari carini, come la piccola amica libellula che funge come indicatore a barra dell'energia consumata da *Spyro*. All'inizio emette bagliori dorati, ma ogni volta che venite colpiti cambia colore fino a scomparire del tutto dopo tre colpi. Senza questa libellula, *Spyro* è spacciato se subisce un altro colpo, quindi deve lasciar perdere per un po' la sua avventura e rovistare nella fauna







[SOPRA] In un'intervista Spyro parla della sua avventura. Speriamo che questo non sia l'inizio di una sfavillante carriera nel mondo dello spettacolo. Non sia mai!







[Sopra] Spyro raccoglie altri tesori. Quella cosa che gli vola vicino è la sua amica libellula che funge anche da barra di energia. Se viene colpita più volte scompare, lasciandovi indeboliti.



[Sopra] Alcuni nemici sono invulnerabili agli attacchi delle fiamme, quindi dovete spingerli a testate oltre il bordo per ucciderli. [Nel riquadro] "Liberate i mastini!" C'è chi non accetta facilmente i draghi che mettono piede nelle proprietà private.



[Sopra] Il gioco contiene un demo nascosto di Crash 3. Splendido!



selvaggia finché non ritrova la ronzante creatura.

Fra gli altri particolari simpatici troviamo i fuochi d'artificio che possono venir accesi da *Spyro* con la sua fiamma e usati per distruggere le casse lontane. Ci sono anche i cannoni da puntare sui nemici molto distanti.

La musica del gioco è passabile, ma non lo migliora di molto. Probabilmente per questa ragione ci siamo abituati ad abbassare il volume e ascoltare invece l'ultimo album di Marilyn Manson ottenendo un contrasto decisamente marcato, credeteci. Guardare *Spyro* saltellare qua e là ascoltando "Non sono innamorato, ma voglio s******i fin quando non trovo qualcosa di meglio da fare" ha provocato molte risatine ironiche in redazione! Alcuni degli effetti sonori sono molto simpatici , soprattutto i versi stridenti emessi dalle orde di folletti quando vengono eliminati a testate, sebbene la voce di *Spyro* possa dare sui nervi...

NON PROPRIO UN DRAGO

Malgrado sia destinato ai giovanissimi, *Spyro* offre comunque una quantità sufficiente di sfide per i giocatori più esperti, soprattutto quando si arriva a dover recuperare l'ultimo dei tesori o scovare l'ultimo, inafferrabile drago imprigionato. Ciò che delude è invece la carenza di nemici. Sarebbe stata una buona idea far crescere e maturare *Spyro* nel corso del gioco, in modo da poter raggiungere nuove zone dove le sue patetiche ali crescessero di dimensioni e il suo fiato infuocato diventasse più intenso. L'azione è ben intercalata da fasi di volo alla Pilot Wings, ma non c'è una varietà sufficiente a catturare abbastanza a lungo l'attenzione. I fanatici di platform se lo godranno, ma sembra che *Spyro* rovini tutto il lavoro fatto da Abe per allontanare il genere piattaformico dai cliché perfettini, puliti e disgustosamente carini nei quali si è ritrovato per lungo tempo. Comprate *Spyro* per i vostri figli e provate a giocarci una volta, prima di darglielo. Ma non ditelo a nessuno dei vostri amici!





PLAY

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
CORNA	8

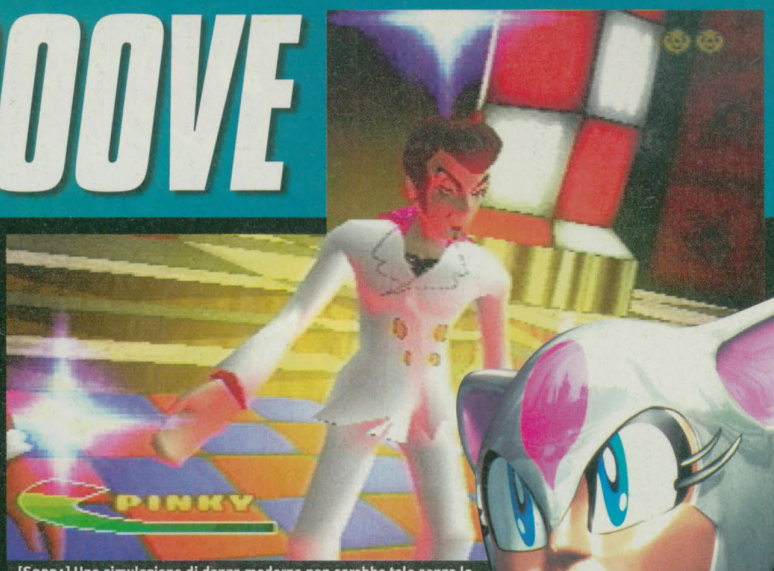
88%

Un platform raffinato, ma privo di grandi sfide

Alternative:
Crash Bandicoot 2 86%
Croc: Legend Of The Gobbos 78%

BUST-A-GROOVE

SONO ARRIVATI I BALLERINI PIÙ BELLI, PIÙ BRAVI E PIÙ SCIOLTI DAI TEMPI DI JOHN TRAVOLTA E OLIVIA NEWTON-JOHN. BAILA, GUAPA! VAI COL LISSSIO! DATECI DENTRO!



[SOPRA] Una simulazione di danza moderna non sarebbe tale senza la presenza di un fac-simile di John Travolta. Questo tizio è un gran narcisista e batterlo è un grande piacere.

Chiunque stia sulla pista da ballo per tutta la notte solo perché pensa che dimenare i fianchi sia un buon sistema per liberarsi dei propri foruncoli, vada subito a cercare John Travolta. Questo gioco potrebbe ridurre gente così sprovveduta a stracci per pavimenti!

PLAY information

Casa produttrice: Sony
Data di uscita: Già disponibile
Note: Testi nel programma in italiano



UN GIOCATORE — PIÙ GIOCATORI



MEMORY CARD

DISCO INFERNO

La versione giapponese di questo gioco aveva delle difficoltà a mantenere i pezzi di discomusic in sincrono con le pressioni dei tasti quando girava sulla macchine della redazione, ma adesso questi problemi sono stati risolti e il gioco procede con la fluidità e la precisione di un campione di danza moderna. Dopo aver scelto fra dieci ballerini animati in modo eccellente con la tecnica del motion capture, dovete gareggiare con altri dancers alla maniera di PaRappa e cercare di diventare il miglior ballerino del mondo. Il campionario di passi di danza disponibili abbraccia ogni genere di tecnica, da semplici pressioni ripetute di un tasto in sincronia con i ritmi proposti a pressioni combinate di più tasti che farebbero sudare anche un mito come Fred Astaire.

La cosa che rende *Bust-a-Groove* un gioco accattivante è la sua semplicità, ma questo non significa affatto che è facile. Imparare a ballare seguendo il ritmo è difficile, soprattutto per il fatto che non ci vuole niente a restare rapiti come degli imbecilli dal modo in cui il proprio alter-ego si muove. I vostri avversari, poi, rendono le cose ancora più difficili dato che fra essi ci sono personaggi davvero sorprendenti come donne in baby doll, un gruppo di extraterrestri e un gigantesco robot tipo Transformer. Quando hanno acquisito abbastanza esperienza, questi simpaticoni effettuano una mossa speciale per farvi perdere il ritmo fino a farvi fare la figura del vitellone sfigato. Per fortuna è altresì possibile scatenare una rappresaglia, nonché acquisire delle mosse speciali per soffiare ai rivali la luce del riflettore e fare un figurone.



[SOPRA] Fare il fico fa parte del divertimento... quando riesce bene.





[SOPRA] Gas-o, il ballerino con la maschera antigas, sfoggia delle mosse eccezionali, fra cui verticali sulle mani. Quando vince, diffonde un gas particolare tutto suo. PROT!



[SOPRA] Guardate un po' come si dimenano questi due alieni...

LET'S DANCE

Benché simile a quella di *PaRappa*, la dinamica di *Bust-a-Groove* è meno rigida



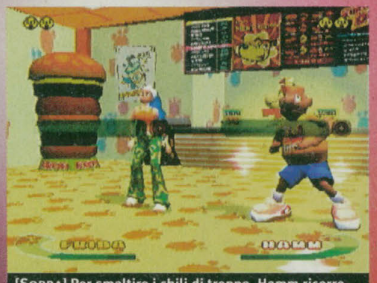
[Sopra] Mulder e Scully darebbero le dimissioni se vedessero cose di questo genere nel loro nightclub preferito. Non c'è dubbio: la musica è la fuori...



[Sopra] Come Pinky tiene a dimostrare, ballare su una piattaforma di vetro permette di fare ben altro che i soliti quattro salti. [Nel riquadro] Fatevi valere abbastanza a lungo e questo robot passerà all'azione.

"Scusi, 'so mejo di Tony Manero!"





[Sopra] Per smaltire i chili di troppo, Hamm ricorre alla classica aerobica stile Jane Fonda.



[Sopra] Effettuate correttamente tutte le combo e il vostro personaggio diventerà la superstar della discoteca...

in quanto se decidete di non voler seguire le sequenze chiave, potete continuare a ballare all'infinito, ammesso che riusciate a mantenervi sincronizzati col ritmo.

Non solo. Potete anche scegliere quale passo di danza eseguire dopo: uno più difficile dell'altro e quindi più gratificante. A un certo punto abbiamo eseguito dei passi così difficili che ci sono venuti dei crampi alle dita. La musica è un altro dei punti di forza del gioco. Fra esempi di discomusic anni Settanta e rap in puro stile Gansta, questo gioco ha senza dubbio l'accompagnamento musicale più forte che una PlayStation ci abbia mai permesso di ascoltare! Ogni pezzo è incredibilmente orecchiabile e il ritmo cambia da motivo a motivo, per cui adattarsi ai vari ritmi è importante quanto seguirli correttamente.

La cosa singolare di *Bust-a-Groove* è che esso richiede un ottimo orecchio per la musica e il modo più facile per effettuare le mosse in modo corretto è quello di rilassarsi e lasciare che il ritmo vi travolga: quanti giochi possono vantare una cosa del genere?

PASSI FALSI

L'unica cosa che ci smorza l'entusiasmo è la mancanza di dedizione che questo gioco troverà.

I fruitori più probabili di questo titolo non saranno i classici stakanovisti del gamepad disposti a dedicargli il tempo che si merita, ma dei giocatori che, frequentando regolarmente la discoteca, faranno girare il CD per 20 minuti per poi andare a ballare.

Se siete dei grandi frequentatori di videogiochi e discoteche e desiderate mettervi in mostra, *Bust-a-Groove* vi sarà sicuramente di grande aiuto. Chissà, i passi che avete imparato a fare giocando potrebbero anche aiutarvi a rimorchiare!

DISCOTECA FAI DA TE

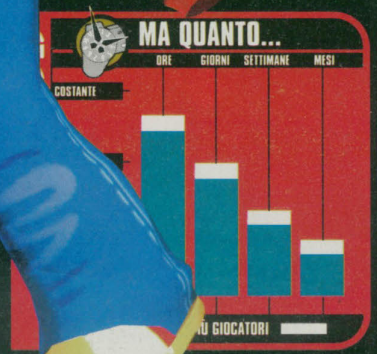
Volete costruirvi una discoteca che faccia schiattare d'invidia i vostri amici? Niente di più facile. Basta che vi procuriate il materiale sottoelencato...

UNA SFERA RIFLETTENTE
Per costruirla vi occorrono:
1 pallone da spiaggia
1 specchio rotto
100 cerotti
1 tubetto di colla

UN BOA DI PIUME
1 una cordicella abbastanza lunga
12 polli
1 tintura per tessuti
1 tubetto di colla

SCARPE CON ZEPPA
1 paio di scarpe da tennis
2 mattoni
1 buon senso dell'equilibrio
1 tubetto di colla

PETTO VILLOSO FASULLO
1 paio di forbici
1 cane domestico
1 tubetto di colla



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●●○○○
J.TRAVOLTA	●●●●●●●○○○

89%

Il gioco musicale per i fan di Tony Manero!

Alternative:
PaRappa The Rappa 82%
Spice World 25%

ROGUE TRIP

CERCASI GUIDE TURISTICHE. NON SI RICHIEDE ALCUNA ESPERIENZA. SI RICHIEDE PERÒ UN BUON SENSO DELL'ORIENTAMENTO E... UN CERTIFICATO DI INFERMITÀ MENTALE.

Prendete una copia del codice stradale e un paio di cesoie da giardiniere, quindi tagliate in due detto codice. Fatto? Bene, allora siete pronti ad avventurarvi nell'insidiosa giungla urbana di Rogue Trip!

Dagli autori di giochi come Twisted Metal e il suo folle seguito, TM2: World Tour, ecco la madre di tutti le simulazioni di guida senza regole! Siete sicuri di non voler tornare a casa?

PLAY information



Casa produttrice: GT Interactive
Data di uscita: Novembre '98



UN GIOCATORE



PIÙ GIOCATORI



MEMORY CARD



DUAL SHOCK

NO ALPITOUR? AHI AHI AHI!

Immersi in un mondo afflitto da epidemie, inquinamento e presentatori televisivi clonati da Paolo Bonolis, esercitate la splendida professione della guida turistica. Mostrare ai pochi turisti rimediati le bellezze paesaggistiche del luogo non è uno scherzo in un mondo agghiacciante come questo: dopo averli fatti salire a bordo del vostro mezzo di trasporto, dovete evitare che questi poveracci si facciano male a causa della vostra guida spericolata, uccidere i delinquenti che cercano di sequestrarli, riportarli a bordo dopo che sono stati sbalzati fuori dal vostro veicolo e convergere su di essi a tutta velocità se si danno alla fuga. Per incassare il vostro compenso dovete quindi portarli in un luogo dove possano scattare delle belle fotografie, ma neanche qui sarete al sicuro; mentre tenderete la mano per ricevere il denaro pattuito, infatti, dovrete guardarvi le spalle per vedere se all'orizzonte c'è uno

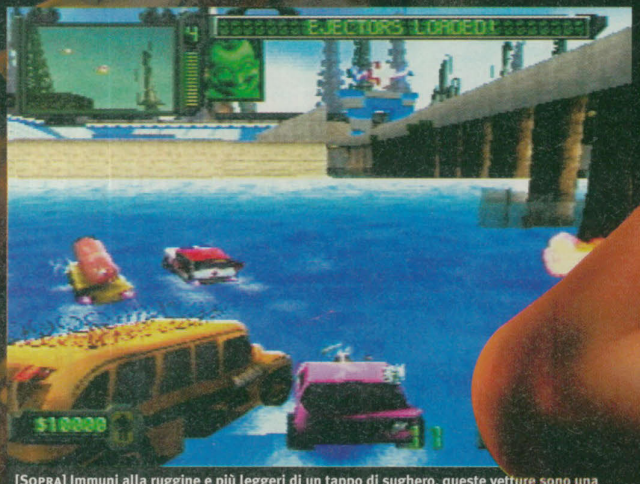
PLAY CLASSIC



[SOPRA] Qualche sfortunato babbeo viene aggredito da un branco di barboncini rilasciato da un avversario. Che risate!

"È bello da giocare, anche se l'interfaccia..."





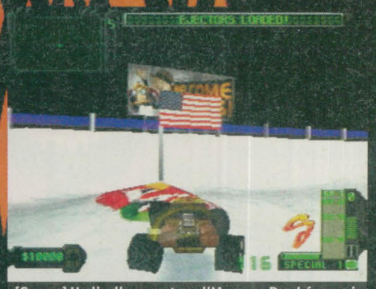
[SOPRA] Immuni alla ruggine e più leggeri di un tappo di sughero, queste vetture sono una meraviglia. Dovunque andiate, potete essere certi che incapperete in qualche assurdo guaio.



[Sopra] La luna ospita una varietà di oggetti di origine aliena. L'insegna con la scritta "Benvenuti umani!" è uno di quelli. Una giusta dose di gravità e di ossigeno è un altro.



[Sopra] Ecco di nuovo quella dannata salsiccia. È più dura di quanto sembri, come potete vedere. Booooooooom!



[Sopra] Un livello segreto nell'Area 51. Perché non vi fate teletrasportare sulla luna e andate a vedere il luogo in cui Neil Armstrong ha posato il proprio piede?

psicopatico che ha intenzione di uccidervi. In alternativa potreste ignorare i turisti e sparare a tutto ciò che vi capita a tiro.

COSE DA PAZZI

I power-up e le armi disponibili meritano un paragrafo a parte. Non abbiamo mai visto un campionario di ordigni così stravaganti da quando abbiamo potuto dare un'occhiata al laboratorio del professor Emmett Brown nel film *Ritorno al futuro*.

Tra seghe rotanti per le ruote e un branco di rissosi barboncini rosa capaci di conciare per le feste le sospensioni, c'è tutto quello che occorre per emulare le gesta di Mad Max in un tripudio di risate maligne.

Ogni vettura, oltre a poter raccogliere questi ed altri power-up (tutti disseminati un po' ovunque), è provvista di un'esclusiva arma speciale. Missili-segugio, lanciafiamme, raggi laser, polli impazziti... c'è proprio di tutto!

In cima ad alcuni edifici in rovina potrete reperire anche delle armi di tipo normale. Di fatto, ovunque si verifichi un massacro un power-up si materializza in tutta la sua gloria. Una delle diavolerie che siamo riusciti a procurarci è un missile telecomandato. Dopo averlo lanciato, potete fargli sorvolare le auto che vi precedono affinché cerchi la vettura che volete distruggere. Bello, no? Per acquisire certi power-up dovete









[Sopra] Attenzione, alieni in transito. No, aspettate, sono dei polli. Un momento, che stiamo dicendo? È un'ambulanza. Insomma, è un gran casino e basta.



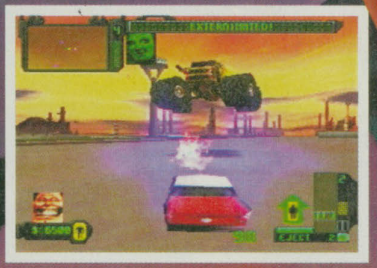
[Sopra] Ecco cosa succede quando a giocare è un redattore che a 30 anni suonati deve ancora farsi la patente... [Nel riquadro] La conclusione di uno spericolato duello all'ultimo pneumatico.



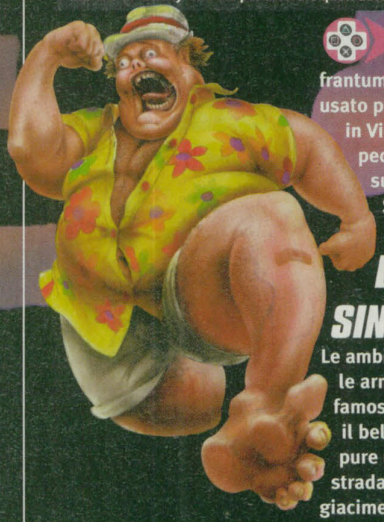
[Sopra] Gli scenari del gioco sono fra i più bizzarri che si possano ammirare. Questo è un modello di 'Daddy' che sta per divorare quell'automobile a forma di salsiccia. Stategli lontano.



[Sopra] Una salsiccia volante è più pericolosa di quanto sembri. È ricoperta di mostarda rovente e chili piccante.







sfondare pareti e finestre, ma pur essendo completamente frantumabile, l'ambiente non può essere usato per ostacolare l'opposizione come in Vigilante 8, il che è un vero peccato. In V8, però, non c'era una suora corrotta identica a Ginger Spice, vero?

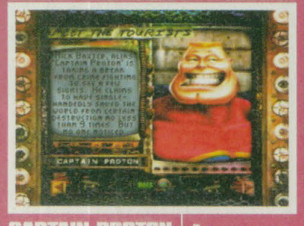
E ALLA VOSTRA SINISTRA...

Le ambientazioni sono originali quanto le armi disponibili. L'ormai famosissima Area 51 è una di esse, ma il bello è che in questo caso abbiamo pure un'insegna al neon che indica la strada da fare per arrivarci. Nei giacimenti petroliferi del Medio Oriente è necessario solcare le onde per evitare di essere colpiti. Le automobili galleggianti non sono fuori posto, quindi.

Risalendo le placide colline ondulate di un camposanto si corre il rischio di sbattere contro svariate pietre tombali, mentre all'aeroporto di Xlax può capitare che un jumbo jet atterri sul portapacchi della vostra vettura. New York, qui, è diventata 'Nuke York' e la Casa Bianca è stata trasformata in un sala giochi da 'Daddy', uno strano individuo dagli occhi rossi che ha monopolizzato il mondo intero. Nemmeno *Twin Peaks* era così bizzarro...

TURISTI PER CASO

Soltanto dei turisti fuori di testa come questi potevano salire sulle vetture di Rogue Trip.



CAPTAIN PROTON | Dotato di un mascellone alla Ridge Forrester e di un sorriso formato Cinemascope, questo simpaticone ha l'aspetto di uno che si è appena fatto un'overdose di Viagra. Indossa una divisa simile a quella di Superman.



BILLY RAY DUROC | Un grassone eccezionalmente loquace che mangia di tutto e dice parolacce a tutti. Praticamente una via di mezzo fra Maurizio Mosca e Vittorio Sgarbi. Indossa camicie fantasia acquistate alle Hawaii.



HORTENSE VAN KRANK | Questa arzilla vecchietta usa le sue borsette a mo' di ali quando si eietta da una macchina in fiamme.
Una scopa sarebbe stata più appropriata.



LOCHNAR XONTARIAN | Fare l'autostoppista galattico è il suo passatempo preferito. Dopo aver visitato la Terra, si pentirà di non aver scelto piuttosto di fare l'uncinetto e le parole crociate.

A RUOTA LIBERA

Rogue Trip si presenta come un gioco pieno di straordinarie invenzioni, ma la sua veste grafica lascia un po' a desiderare. In alcuni punti le animazioni sono meno curate di quei relitti umani che sono i piloti e i turisti, con poligoni ed ombre di una piattezza estrema. Anche le vetture non sono un gran che; le ruote diventano dei triangoli e assumono forme assurde quando affrontano le curve. Tali manchevolezze, tuttavia, non rovinano minimamente la festa e in un mondo desolato e





[Sopra] Fatevi sbatacchiare dagli altri piloti una volta di troppo e chiuderete la partita con una vettura ridotta a un rottame fumante. Per evitare una fine simile dovete essere furbi e svelti. [Nel riquadro] Tirate su questi tizi e intascherete qualche soldo in più.



inquinato come questo il fattore estetico conta davvero poco. Anche se il gioco principale è ambientato in un'atmosfera vacanziera ed è imperniato intorno al benessere dei turisti, Rogue Trip propone anche le modalità di gioco *Getaway* e *Challenge*. Nella modalità *Challenge* il vincitore è colui che resta in piedi per ultimo. Poi, dopo aver scelto un'arena qualsiasi fra quelle disponibili, si va a correre in mezzo a un mucchio di rottami sospesi nell'atmosfera terrestre.

Mentre scoverete aree segrete ed eliminerete i rivali stando nascosti o tamponandoli con la forza di un rinoceronte, i nemici sopravvissuti cercheranno di attaccarvi in gruppo finché non passerete all'altro mondo. Potete riparare la vostra vettura usando i soldi dei turisti presso un pronto soccorso per auto, ma è così difficile ricordare di farlo mentre ci si diverte a conciare per le feste un bieco sosia di Elvis Presley che si può correre il rischio di esplodere senza accorgersene. Al gioco, fra l'altro, possono prendere parte anche quattro persone. Ehi, cos'è quel sorriso beffardo che vediamo sui vostri volti?

"Ehi, cos'è quel sorriso beffardo sui vostri volti?"





CURIOSO MA SFIZIOSO

Anche se ricorda vagamente *Twisted Metal 2*, *Rogue Trip* è molto più originale.

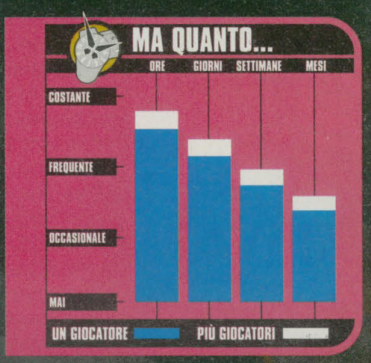
Fateci provare a spiegare esattamente per quali ragioni dovreste acquistare questo titolo.

Immaginate la vostra automobile preferita essere sottoposta a una revisione che la renda il mezzo di trasporto più truccato che esista al mondo, quindi mettete al volante lo psicopatico più pericoloso che possiate immaginare. Aggiungeteci un pizzico di umorismo alla Monty Python e qualche pollo, quindi mescolate il tutto e cuocetelo alla temperatura più elevata possibile. Spargeteci sopra una dose abbondante di armi stravaganti (barboncini compresi) e servitelo insieme a un folto gruppo di amici. Vi piacerà da matti, ve l'assicuriamo!





[Sopra] Una delle armi più assurde: un branco di barboncini feroci tinti di rosa.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
INCIDENTI MORTALI	●●●●●●●●●●

92%

Un manicomio su quattro ruote

Alternative:
Twisted Metal 2 88%
Vigilante 8 94%

NASCAR '99

SE AMATE L'ODORE DELLA BENZINA, GUIDARE PER ORE LUNGO UN CIRCUITO E ANDARE A SBATTERE CONTRO I GUARD-RAIL, LA EA HA IL GIOCO CHE FA PER VOI...



[Sopra] Potete regolare il rilevamento dei danni su On, Off o Limited. Regolandolo su On, il gioco diventa una vera e propria simulazione. Immaginate di correre per 100 giri in questa modalità di gioco! Forte, vero?

Grandi strisce

scure sull'asfalto, una colonna sonora sotto il segno del rock più scatenato, concorrenti assai temerari e l'odore di pneumatici in fiamme. Questi gli ingredienti principali di Nascar '99, la più recente aggiunta all'omonima e celebre serie videoludica.

Bisogna riconoscere che la Electronic Arts sa come tenersi stretta la sua clientela, e come dimostrano le sue ultime novità (Future Cop LAPD e Moto Racer 2) la qualità del proprio prodotto continua a raggiungere nuove vette.

Nascar '99 ne è l'ennesimo esempio. È stato solo l'anno scorso che i fanatici di corse automobilistiche estreme hanno conosciuto quello che a nostro giudizio era il migliore Nascar in assoluto. Beh, pare che ci siamo sbagliati, perché l'edizione aggiornata al '99 fa sembrare quella precedente un grosso pacco. Infiliamoci il casco e andiamo a scoprire il perché.

PLAY information

Produzione: Electronic Arts
Data di uscita: Già disponibile







[Sopra] Questo è il genere di cose che ci piace vedere: roteare come trottole con un motore scoperto. Le vetture di Nascar '99 si comportano in modo più realistico, e la cosa ci fa piacere.



[Sopra] Usando un controller Dual Shock potrete percepire fisicamente sbandate e salti.

"È l'ultima novità in fatto di giochi sportivi..."

GO! GO! GO!

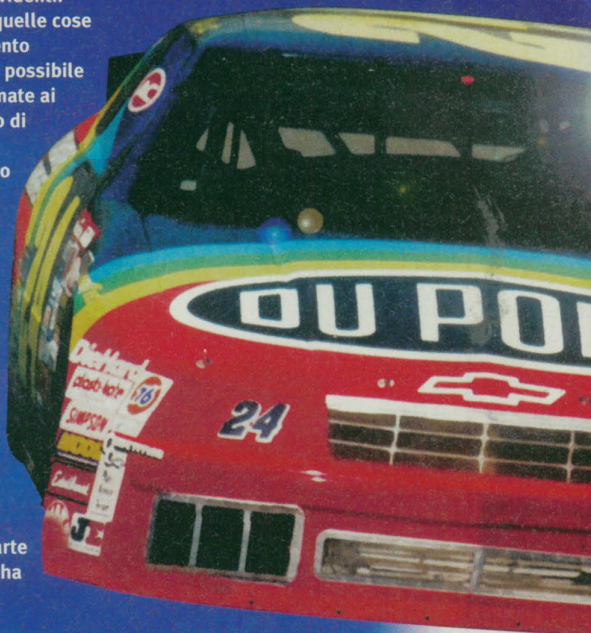
Tanto per cominciare, le vetture non sono mai sembrate così belle e grintose: ognuna di esse, infatti, è stata riprodotta con l'ausilio di una tavolozza da 256 colori ad alta risoluzione, cosa di cui l'edizione precedente non disponeva.

I tracciati sono ancora privi di dettagli, ma il motore grafico gestisce il maggior numero di macchine (ben 24) eccezionalmente bene. Cavolo, c'è persino un paio di vedute esterne in più! Comunque la maggior parte del restyling ha interessato aree meno evidenti.

La corsa ai box è una di quelle cose che richiedevano un intervento correttivo e infatti adesso è possibile scegliere fra due tipi di fermate ai box: quelle effettuate molto di frequente (Long Pitstop) e quelle effettuate assai meno frequentemente (Short Pitstop). Con quest'ultima opzione, in una corsa da 16 giri è necessario fare rifornimento di benzina una volta sola e in caso di necessità ci si può fermare ai box durante le fasi di "rallentamento forzato" e una volta lì, scegliere se cambiare due oppure quattro gomme.

Per la gioia di coloro che amano apportare delle modifiche a ogni singola parte della propria vettura, la EA ha aggiunto diverse nuove opzioni nella schermata del Car Setup. La resistenza delle gomme e la distribuzione dei pesi possono essere modificati e, cosa più importante, l'escursione dello sterzo può essere portata da otto a venti gradi. E gli effetti si vedono: potete affrontare una curva alla maniera di un ubriacone anziché subire la rigidità dello sterzo propostovi da Nascar '98.

Sappiamo tutti che agli americani piace chiacchierare per ore, eppure il nuovo "motore audio con scambio di battute fra due persone" messo a punto dalla EA può sconvolgere anche gli ascoltatori più pazienti. Il il capo meccanico e lo *spotter* (quello che sopperisce alla mancanza di uno specchietto retrovisore) vi bombardano di perle demenziali tipo "Stay low!", "Stay high!" o il rincuorante "Keep diggin'!" ("Dacci dentro!"). Che carini...



DIETROFRONT!

Per verificare la spettacolarità degli incidenti la cosa migliore da fare è percorrere il circuito in senso inverso. Ecco documentato uno dei nostri primi tentativi effettuati con l'ausilio dei nostri crash dummies...













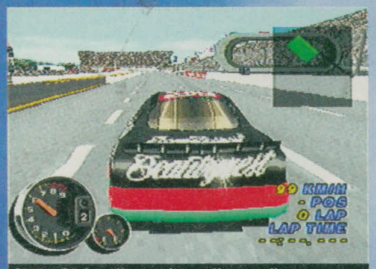


[Sopra] In Nascar non si deve fare altro che sfruttare la scia degli avversari e sorpassarli lungo un rettilineo.

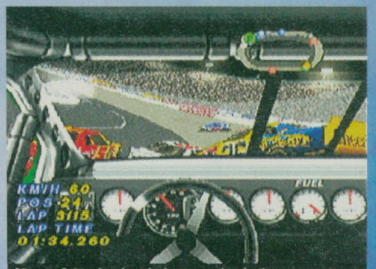




[Sopra] Grazie alla grafica ad alta risoluzione e alle ombre che vengono gettate in tempo reale, le vetture di Nascar '99 fanno un figurone. [Nel riquadro] Escursione dello sterzo, alettone anteriore, ammortizzatori, pressione delle gomme e sono variabili che possono essere cambiate.



[Sopra] Prima di partecipare alla gara di qualificazione potete fare un giro di prova.



[Sopra] Con la visuale interna al veicolo potete vedere le auto rivali ammucchiarsi davanti a voi.



[Sopra] A volte per passare è necessario tamponare altre vetture.



[Sopra] Di vetture che prendono letteralmente il volo Nascar '99 è pieno.

Questo diluvio di suggerimenti ed esortazioni aggiunge un certo spessore strategico a quello che è essenzialmente una gara di resistenza. Ed è proprio questo il potenziale difetto di Nascar '99 e di tutte le edizioni precedenti. È divertente da giocare? Se siete un appassionato, certo che lo è, ma se non lo siete è meglio stargli lontano. L'edizione di quest'anno è stata arricchita di sette tracciati, tre dei quali (Bristol, Charlotte e Richmond) sono stati destinati a corse notturne.

Purtroppo molti dei 17 percorsi ufficiali consistono in piste ovali di cemento e non offrono più emozioni e ostacoli di quanti ne abbia un circuito di Formula 1. La cura dei dettagli, comunque, è sbalorditiva.

LA GRANDE CORSA

Le opzioni offerte dalla schermata riservata all'allestimento della propria vettura sono così tante che il giocatore può riuscire a fare del suo mezzo un'anima gemella a quattro ruote. Gli incidenti sono spettacolari, è possibile mettere le mani su sei piloti leggendari e la modalità per due giocatori fa da ciliegina sulla torta.

Nascar '99 è l'ultima parola in fatto di giochi sportivi per PlayStation. Cos'altro può fare la Electronic Arts per migliorarlo? Non molto, oltre a rendere i percorsi più interessanti dal punto di vista estetico e sostituire la frastornante chitarra elettrica che funge da accompagnamento musicale con qualcosa di più orecchiabile.



[Sopra] Collisioni frontali, testa-coda e gomme fumanti..., però non abbiamo ancora visto una macchina saltare in aria!



PLAY

GRAFIA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CIRCUITI	●●●●●●●●●●

83%

Il massimo per quanto riguarda la serie Nascar

Alternative:
Nascar '98 82%
Nascar Racing '96 80%



Ozio & Playsta regalati un

PLAYSTATION PAL

4-4-2
ACE COMBAT 2
ACTUA GOLF
ACTUA GOLF 2
ACTUA GOLF 3
ACTUA ICE HOCKEY
ACTUA SOCCER 2
ADIDAS POWER SOCCER 2
AGENT ARMSTRONG
AIR RACE
ALUNDRA
ARK OF TIME
ARMORED CORE
ASSAULT
ATARI COLLECTION VOL 1
ATARI COLLECTION VOL 2
AUTO DESTRUCT
AZURE DREAMS
BABY UNIVERSE
BATMAN & ROBIN
BLAST RADIUS
BLASTO
BLOODY ROAR
BOMBA 98
BOMBERMAN WORLD
BRAHAMA FORCE
BROKEN HELIX
BUGGY
BURNING ROAD
BUSHIDO BLADE
BUST A GROOVE
BUST A GROVE COMBO
BUST A MOVE 3
C&C RETALIATION
CARDINAL SYN
CASPER
CASTLEVANIA
CHESSMASTER 3D
CHILL
CIRCUIT BREAKERS
COLIN MC RAE RALLY
COLONY WARS
CONSTRUCTOR + MEMORY CARD
COURIER CRISES
CRASH BANDICOOT 2
CRIME KILLER
CRITICAL DEPTH
CYBERIA
DARK LIGHT CONFLIGHT
DARK OMEN
DEAD OR ALIVE
DEATHTRAP DUNGEON
DIABLO
DISRUPTOR
DUKE NUKE'M TIME TO KILL
DYNASTY WARRIORS
EXPLOSIVE RACING
FIGHTIN FORCE
FLUID
FORMULA 1 98
FRENZY
FUTURE COP L.A.P.D
G-DARIUS
GEX 3D
GHOST IN THE SHELL
GRAN TURISMO
HEART OF DARKNESS
INDY 500
ISS PRO 98
ISS SOCCER DELUXE
IZOGOOD
JET RIDER 2
JURASSIC PARK LOST WORLD
KING'S FIELD
KLONOA
KRAZY IVAN
KULA WORLD
KURUSHI
LAST REPORT
LUCKY LUKE
M.I.B
MADDEN 98
MADDEN 99
MARVEL SUPER HEROES
MAXIMUM FORCE
MDK
MEDIEVIL
MORTAL KOMBAT 4
MOTO RACER
MOTO RACER 2
MOTOR HEAD
MR.DOMINO
NASCAR 98
NASCAR 99
NBA FASTBREAK 98
NBA LIVE 98
NEED FOR SPEED 3
NEWMAN HAAS RACING
NHL 98
NHL 99
NHL POWERPLAY 98
NINJA SH.OF DARKNESS
O.D.T
ONE
PANDEMONYUM 2
PARAPPA THE RAPPER
PENNY RACERS
PET IN TV
PGA TOUR 98
PITFALL 3D
PLATINUM ISS PRO
PLATINUM ACTUA SOCCER
PLAT. ADIDAS POWER SOCCER
PLATINUM AIR COMBAT
PLATINUM ALIEN TRILOGY
PLATINUM BUST A MOVE 2
PLATINUM COMMAND & CONQUER
PLATINUM CRASH BANDICOOT 2
PLATINUM CROC
PLATINUM DAVIS CUP TENNIS
PLATINUM DESTRUCTION DERBY
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2
PLATINUM DIE HARD TRILOGY
PLATINUM DOOM
PLATINUM DUKE NUKE'M
PLATINUM EXCALIBURN
PLATINUM FADE TO BLACK
PLATINUM FORMULA 1
PLATINUM FORSAKEN
PLATINUM G.T.A.
PLATINUM LOADED
PLATINUM MICROMACHINES V3
PLATINUM MK TRILOGY
PLATINUM NEED FOR SPEED
PLATINUM ODDWORL :ABE'S ODISSEY
PLATINUM PANDEMONYUM
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE
PLATINUM RAYMAN
PLATINUM RESIDENT EVIL
PLATINUM RIDGE RACER
PLATINUM RIDGE RACER REVOLUTION
PLATINUM ROAD RASH
PLATINUM SOVIET STRIKE
PLATINUM TEKKEN
PLATINUM TEKKEN 2
PLATINUM THUNDERHAWK 2
PLATINUM TOCA TOURIN CAR
PLATINUM TOMB RAIDER
PLATINUM TOSHINDEN
PLATINUM V-RALLY
PLATINUM WIPE OUT
PLATINUM WIPE OUT 2097
PLAYER MANAGER 98 BULK
POINT BLANK
POINT BLANK + G.CON
POWERBOAT RACING
POY POY
RAGE RACER
RAPID RACER
RASCAL
RAYSTORM
REBOOT
RED ALERT
RESIDENT EVIL 2
RIOT
ROAD RASH 3D
ROBOTRON X
ROSCO MC QUEEN
S.C.A.R.S.
SAMPRAS EXTREME TENNIS
SENTINEL RETURNS
SHADOW GUNNER
SHADOW MASTER
SKULL MONKEYS
SNOW BREAK EXTREME
SNOW RACER
SPAWN
SPEEDSTER
SPICE WORLD
SPOT GOES TO HOLLIWOOD
SPYRO THE DRAGON
STARWINDER
STEEL HARBINGER
STEEL REIGN
STREET FIGHTER EX PLUS
SYNDICATE WARS
TEKKEN 3
TENCHU
TENKA
TEST DRIVE 4
TETRIS PLUS
TIME CRISES
TOBAL N°1
TOMB RAIDER 2
TOMBI
TOMMY MAKKINEN RALLY
TOSHINDEN 2
TOSHINDEN 3
TOTAL DRIVIN
TRANSPORT TYCOON
TREASURE OF THE DEEP
UNHOLY WARS
V-BALL
VICTORY BOXING 2
VIGILANTE 8
VR. POOL
VS.
WARGAMES
WAYNE GRETZKY HOCKEY
WCW NITRO
WCW VS THE WORLD
WILD 9
WILD 9 SP. EDITION
WILLIAMS ARCADE
WORLD LEAGUE BASKETBALL
WWF WARZONE
X2
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
Z
ZERO DIVIDE 2

NINTENDO 64

1080 SNOWBOARDING
AIR BOARDER
ALL STAR BASEBALL
BANJO KAZOOJE
BIOFREAKS
BOMBERMAN HERO
BOMBERMAN WORLD
BUST A MOVE 2
CLAYFIGHTER 63 1/3
CRUISIN USA
CRUISIN WORLD
DIDDI KONG RACING
F1 GRAN PRIX 98
F1 POLE POSTION
FIFA WORLD CUP 98
FIGHTER DESTINY
FORSAKEN 64
GOEMAN MISTICAL NINJA
GOLDEN EYE 007
IGGY'S RECKIN BALLS
ISS PRO 64
ISS PRO 98
KILLER INSTINCT GOLD
LYLAT WARS
LYLAT WARS + RUMBLE
MADDEN 64
MARIO 64
MARIO KART 64
MISCHIEF MAKERS
MISSION IMPOSSIBLE (ITA)
MISSION IMPOSSIBLE (ITA) + RUMBLE PACK
MORTAL KOMBAT 4
MRC
NBA COURTSIDE
NBA HANG TIME
NBA PRO 98
NFL QUARTERBACK CLUB
NHL BREAKAWAY
OFF ROAD CHALLENGE
OLYMPIC HOCKEY
PILOTWING 64
QUAKE 64
TOP GEAR RALLY
TUROK
VR CHESS
WAIALAE COUNTRY GOLF
WAVE RACE 64
WAYNE GRETZKY HOCKEY
WETRIX
WILD CHOPPER
WWF WARZONE
YOSHI'S STORY

GAME BOY

INDIANA JONES
JUNGLE BOOK
BATMAN FOREVER
PINBALL DELUXE
HOKUTO NO KEN
KILLER INSTINCT
WARIOLAND 2
SUPER MARIO LAND
SUPER MARIO LAND 2
WARIOLAND
DONKEY KONG LAND
MICKEY MOUSE
DONKEY KONG LAND 2
ANIMANIACS
DONKEY KONG LAND 3
Mr.NUTZ
LION KING
TETRIS
MOLEMANIA
BUST A MOVE 2
BUST A MOVE 3DX
DR.MARIO
BRAIN DRAIN
ALLEWAY
F1 RACE
V-RALLY
ROAD RASH
FINAL FANTASY ADVENTURE
ISS PRO
FIFA 97
FIFA WORLD CUP 98

GAME BOY A COLORI

TETRIS COLOR
CONQUER'S FACTOR
HARVEST MOON
QUEST FOR CHAMELOT
GAME WATCH
POCKET BOMBERMAN

PLAYSTATION NTSC : USA & JAP

BLACK BASS (us)
BUSHIDO BLADE 2 (us)
COOL BORDERS 3 (us)
CRASH BANDICOOT 3 (us)
GAME OF LIFE (us)
METAL GEAR SOLID (us)
PARASITE EVE (us)
RALLY CROSS 2 (us)
RIVAL SCHOOL (us)
ROGUE TRIP (us)
RUNNING WILD (us)
SMALL SOLDIER(us)
TALES OF DESTINY (us)
XENOGEARS (us)
X-GAMES PRO BORDERS (us)
BEAT MANIA (jap)
BLUE :LEGEND OF WATER(jap)
CAPCOM VOL 2 (jap)
CAPCOM VOL 3 (jap)
DENSHA DE GO (jap)
DOUBLE CAST (jap)
GLAWEN ISLAN (jap)
KAGERO (jap)

ACCESSORI NINTENDO 64

EXTENSION CABLE (prolunga per joypad)
JOYPAD COLORATI INTERACT
JOYPAD ORIGINALE N64 COLOR
JOYPAD SHARK TRASPARENTE
JOYPAD SUPERPAD EXTREME BLACK
MEMORY 1Mb COLORATA EXTREME (memory card 4 in 1)
MEMORY CARD 32 SLOT CON DISPLAY DIGITALE (memory 8 in 1)
PASSPORT UNIVERSALE (adattatore con action replay)
RF OUT (cavo antenna)
RUMBLE PACK
RUMBLE PACK + MEMORY
VOLANTE MADCATZ VIBANTE

tion...
Gran Natale !!!

GAME START
World Wide Videogames Group

Main Street - MO

Dreamcast™

FINALMENTE DISPONIBILE DREAMCAST INCLUSO MODEM

GODZILLA
PEN PEN
VIRTUA FIGHTER 3
SEGA RALLY 2
JULY
BLUE STINGER
GEIST FORCE
SONIC ADVENTURE
HUMAN FINAL BOUT
SHINKY WORLD
EVOLUTION
SEVENTH CROSS
MONACO GRAND PRIX

ACCESSORI DREAMCAST

VISUAL MEMORY
CONTROLLER
RACING CONTROLLER
ARCADE STICK
TASTIERA
RGB CABLE

GAME START CASH & CARRY

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 10.00 ALLE 19.30

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

TELEFONA PER RICHIEDERE IL LISTINO RIVENDITORI

VIA BONACINI 83/A, MODENA
FAX 059/375274 / 270210
TEL. 059/379187

Modena, "Game Start"
via Bonacini, 59/61 tel. 059/370967, chiuso lunedì mattina

Modena, "Game Start"
via della Pace, 104/106 angolo via Guarini tel. 059/359336 chiuso martedì mattina

Reggio Emilia "Game Start"
via De Gasperi, 31/c c/o centro commerciale 2000 tel. 0522/334151

Bologna "Game Start" via Piave 37/a/b tel 051/6152943 chiuso lunedì mattina

Ferrara "Console Planet" P.le dei giochi 45/47 tel 0532/771315

Ravenna "Konsolle" via di Roma 184 tel. 0544/36040

Viterbo "Extraball" via Baracca,13 tel. 0761/226830

Cesena "Hangar" v.le Marconi 355 tel. 0547/645345

Carpi (MO) "Indipence Game" V.le Trento Trieste, 57/a tel.059/641395

Formigine (MO) "Engine" via Picelli c/o centro commerciale 2000 059/556440

Funo di Argelato (BO) "Strabilia" via Galliera 60/2 tel 051/6647688

Adria (RO) "The Box" C.so Vitt. Emanuele, 195 (vicino cinema Politeama) tel. 0426/21584

Novi Ligure (AL) "Game Generation" via Cavallotti, 106 tel. 0143/314077

LEGEND





[Sopra] Attraversate il ponte, camminate per le strade, andate dove volete... tanto il pericolo sarà sempre alle vostre spalle! Per toglierlo di torno, dovrete farlo a fette. [Nel riquadro] Vivi e lascia morire!

MORLOCK, IL LADRO DI ANIME, HA RAPITO IL RE, TOKAVIA È IN PERICOLO E VOI DOVETE SALVARE LA SITUAZIONE!

Tornate con la mente a un'epoca di pericoli. Un'epoca dominata dalla magia e dalla paura. Un'epoca in cui il mondo era avvolto da una nebbia impenetrabile... Circa dieci anni fa, per essere esatti. In quel periodo il nostro Paese era governato da gente come Craxi, De Mita e Spadolini e i produttori di videogame non ci proponevano altro che picchiaduro a scorrimento laterale. Oggi la nostra penisola è stata ripulita di tutto 'sto vecchiume, ma nell'ombra si muove qualcosa che in sé racchiude tutta la "magia" di quegli anni tumultuosi.

Si tratta di Legend e, per essere una specie di retro-game, non è niente male. Il gioco ha per protagonisti tre personaggi tridimensionali grandi e grossi (compresa l'immancabile amazzone vestita in modo succinto) impegnati a salvare la loro terra dalle legioni di esseri deformi e morti viventi contro cui combattono. L'azione si svolge lungo i numerosi e tortuosi sentieri che conducono al regno di Morlock e anche se l'idea di avere a che fare con un gioco a scorrimento laterale non ci dispiace affatto, non possiamo fare a meno di trovare un po' limitato lo spazio messoci a disposizione. Le aree in cui gli scontri hanno luogo sono animate come si deve, ma gli spazi destinati ai

PLAY information



Casa produttrice: Funsoft
Data di uscita: Novembre '98



Un Giocatore



Più Giocatori



Memory Card

AMARCORD VIDEOLUDICO

Rammentate il primo picchiaduro grandguignolesco, Golden Axe? No? Beh, eccovene alcune immagini di archivio. Era davvero forte, vero?



Draghi da cavalcare...



Fanciulle da sedurre...



Demoni da uccidere...



[Sopra] Due contro uno è un'ingiustizia, ma un guanto magico può aiutarvi a fare polpette di tutti e due. Non ne avete uno? Okay, allora usate le mani!



[Sopra] Cercate un grosso cannone, mettetelo sottobraccio e date una lezione a quei cani da guardia. Poverini, avevano solo tanta fame. [Nel riquadro] Il primo dei boss di fine livello. Somiglia un po' a Chuck Rock, non trovate?

"È come un *Golden Axe* senza le palle..."

combattimenti sono troppo angusti, per cui ci si muove con difficoltà. Come se ciò non bastasse, la geografia del gioco è limitata a un'unica lunga strada e ogni sezione di quest'ultima è delimitata da una solida parete. Non si fa altro che andare avanti togliendo di mezzo i nemici che ostacolano il nostro cammino. Un po' poco, per un gioco di fine millennio.

che ci sembra più indicato per risolvere una simile situazione, la sua inclusione è una trovata originale. Le armi messe a disposizione del giocatore sono numerose e se ne possono trovare molte altre lungo la strada. E quanta devastazione producono quando vengono usate! Di teste mozzate ne avrete quante ne bastano per giocarci a bowling. Tuttavia, se la si usa smodatamante, l'arma di cui si dispone finisce col cadere a pezzi, costringendovi a ricorrere ai pugni nudi o alla magia. Quando vengono effettuate correttamente, le combo risultano efficaci quanto un colpo di scure e la magia apre la strada a scene apocalittiche assai spettacolari.



[Sopra] Per aprire i forzieri dovete sollevarli sopra la vostra testa e gettarli addosso ai cattivi.

Golden Axe senza mordente e per di più ripetitivo. I nemici cambiano nell'aspetto e nelle dimensioni, ma l'azione, purtroppo, finisce per diventare una noiosa routine.

Se i giochi che vi piacciono maggiormente sono quelli in cui bisogna pensare poco e menare molto, *Legend* potrebbe essere il titolo che fa per voi. Se invece desiderate un gioco meno lineare e più impegnativo, sarà meglio che facciate qualche partita di prova prima di acquistarlo.

I NUOVI BARBARI

I personaggi si comportano bene, ma devono essere posizionati con cura affinché possano portare a segno i loro attacchi. Esiste tuttavia un'opzione che ci permette di concentrare gli sforzi del nostro personaggio su un determinato bersaglio. Anche se questa opzione ci toglie il gusto di scegliere il personaggio







[Sopra] Questo essere ripugnante è un osso duro e per di più vola, quindi sarà una bella lotta...



[Sopra] Per acquistare delle provviste occorre andare a trovare questo individuo dal volto sfregiato e senza capelli. Ulp!

CONAN HA DORMITO QUI

Mentre ci si inoltra con la forza in questo mondo primordiale, non si tarda a riconoscere in Legend una specie di



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
SPADE	●●●●●●●●●●

79%

Un picchiaduro fantasy come quelli di una volta

Alternative:
Nightmare Creatures 90%
Fighting Force 89%

ACTUA GOLF 3

SIETE PRONTI PER UN NUOVO GIOCO DI SIMULAZIONE DEL GOLF E PER CENTRARE LA BUCA IN UN SOL COLPO?

Nel nostro Paese il gioco del golf non è sicuramente uno dei più praticati, tuttavia, sono molti gli estimatori italiani della sua versione virtuale, infatti, questa non obbliga a dover percorrere chilometri e chilometri all'inseguimento di una pallina bianca. Se poi non possedete un bel portafogli estremamente gonfio, rimane l'unica alternativa per non rinunciare a questo sport esclusivo.

Actua Golf 3 è sicuramente il più completo dei tre titoli della Gremlin, anche se assomiglia terribilmente agli altri due. Mettiamola in questi termini, se avete acquistato uno degli altri due titoli, c'è qualcosa che possa renderlo talmente accattivante da non lasciarselo sfuggire? Bene, c'è un piccolo argomento che riguarda la nuova interfaccia di controllo Dual Analogue. Per ingannare i vecchi tradizionalisti, c'è il solito Swing-O-Meter™, con il quale premendo uno dei bottoni dell'interfaccia in un determinato punto si dirige la palla direttamente verso il green, ma il nuovo sistema simula il reale movimento della mazza da golf e perciò crea l'illusione di giocare una partita senza nemmeno essersi affaticati troppo per raggiungere la pallina.

PLAY information

Casa produttrice: Gremlin Interactive
Data di uscita: Imminente





[SOPRA] Avete 20 secondi per fare un tiro in Clock Golf. Una specie di cronometro per i giocatori di golf. La mappa nell'angolo in alto a destra viene utilizzata per visualizzare l'esatta direzione del tiro. Beh, non proprio esattamente.

"È sicuramente il pacchetto più completo"



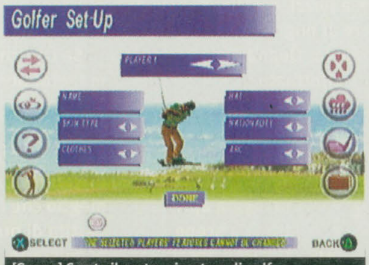
[SOPRA] Utilizzate l'indicatore a croce rosso per dare un topspin o un backspin. Quindi via una bella legnata!

CALZONI SBAGLIATI

Sono presenti un'infinità di nuove opzioni per stimolare i palati anche dei più raffinati professionisti. Oltre alle solite opzioni Practice, Stroke, Match and Skins, sono state aggiunte un paio di nuove sfide come il Foursome, il Fourball Clock e il Flag. Queste sono tutte varianti del gioco del golf, ma tengono vivo l'interesse aggiungendo un po' più di peso all'intrattenimento. Quindi sostituendo le raffinate scarpe da golf con quelle da clown, Flag Golf, ad esempio dà al giocatore un handicap di 28 tiri, perciò se il par della gara è 72 si avranno a disposizione 100 tiri per poterla completare. Foursome vi permette di giocare contro altri tre



[SOPRA] I movimenti con lo sguardo entusiasta sono fantastici.



[SOPRA] Create il vostro giocatore di golf personalizzato, oppure scegliete tra i professionisti. Purtroppo non sono presenti Brucie o Tarby.



[SOPRA] Date un leggero backspin tramite il Dual Analogue pad quando vi trovate in pendenza verso il green. In altri termini, si ottiene più soddisfazione con il metodo Analogue.



[SOPRA] Non dovrete essere convenzionali con la selezione delle visuali. Osservate questa impostazione idilliaca. Uno dei punti di forza di Actua Golf 3 è il folle numero di viste disponibili.





[Sopra] Per uscire da una buca tutto d'un pezzo dovrete essere dannatamente precisi con la sand wedge. Fino a quando non riuscirete a fermare la barra esattamente sulla linea rossa la pallina verrà solo spostata di pochissimo.



[Sopra] Il Putting è più semplice utilizzando il 3-button combo, ma dà maggior soddisfazione e realismo utilizzare la tecnica Analogue. [Nel riquadro] Fred Couples sembra piuttosto abbattuto mentre si allontana dal green.

ACTUA CAM 3

Tra i migliaia o più angoli di visualizzazione dei replay, abbiamo setacciato i più degni di nota. Il sogno di ogni regista, un numero impressionante di viste. Queste hanno anche nomi terribilmente complicati...





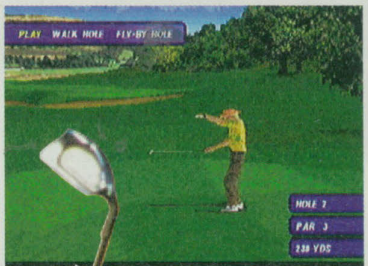








[Sopra] Il putting è molto più difficile utilizzando il metodo Analogue.



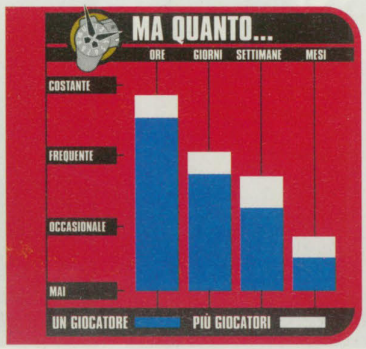
[Sopra] "È stato grande!" ha gridato Greg Norman. Ogni giocatore ha un numero impressionante di animazioni...

giocatori a uno degli otto nuovi corsi. Clock golf vi da 20 secondi dà quando si posa la palla sul tee per completare il tiro. Questo risulta essere esilarante se giocato nella modalità drunken multiplayer quando scatena il panico con una pallina carica d'effetto. I giocatori di golf più seri possono partecipare all'Amateur Tour e se terminato con successo passare al Pro Tour e quindi al Pro Tour+; qui si tratta di riuscire a compensare la direzione di un fortissimo vento con un'accurata posizione dell'indicatore di direzione della pallina oppure di mettere in valigia i calzoni scozzesi per raggiungere la diciannovesima buca.

NON È LA PERFEZIONE

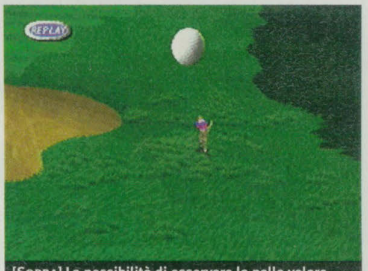
I giocatori di golf appaiono ancora approssimativi (che fine ha fatto l'alta risoluzione?) comunque la gamma delle animazioni è, nel complesso, abbastanza buona. Per quanto riguarda i corsi, non sono ancora quello che si può definire eccezionali. Certamente la Gremlin avrebbe potuto cercare di renderli un po' più realistici aggiungendo degli spettatori e degli scenari maggiormente dettagliati.

Questa potrebbe essere magari considerata una pignoleria dal momento che la giocabilità è eccellente, d'altro canto questo è il terzo gioco della serie e perciò ci si aspettava forse un miglioramento nella grafica piuttosto che nella giocabilità. Gli effetti sull'acqua e i riflessi sono stati migliorati, così come il commento (purtroppo in inglese), ma il modo in cui gli alberi ondeggiano sgradevolmente al vento e il fatto che si debba attendere un'eternità per il caricamento di ogni sequenza sottolinea il fatto che ci sono ampi margini di miglioramento. Senza dubbio avranno iniziato a lavorare sulla quarta versione, purtroppo ci siamo già sorbiti il quarto capitolo di Arma Letale, perciò gli auspici non sono dei più favorevoli! È possibile rinunciare ad *Actua Golf 3*? Questo è un discorso un po' complesso: non lo è se avete già il numero due; tuttavia, bisogna tenere presente che c'è un nuovo meccanismo di controllo e numerose nuove opzioni, tornei ed altre divertenti attrattive che possono tenervi lontano dalla vita reale per settimane.





[Sopra] Osservate i replay tramite le due o tre telecamere. Questo sì che aggiunge atmosfera al gioco.



[Sopra] La possibilità di osservare la palla volare leggiadra nella telecamera di fronte al vostro giocatore di golf è stato un bel tocco di eleganza.



[Sopra] Esercitate la vostra precisione con le mazze. Sapete è un lavoro molto duro essere precisi.



76%

Il miglior gioco della serie

Alternative:
Actua Golf 2 80%
PGA Tour '98 63%

C&C: RETALIATION

SE NELLA GUERRA C'È QUALCOSA DI BUONO, È IL FATTO CHE HA ISPIRATO UNA QUANTITÀ DI OTTIMI VIDEOGIOCHI, FRA CUI I VARI COMMAND & CONQUER...

Prima ci fu

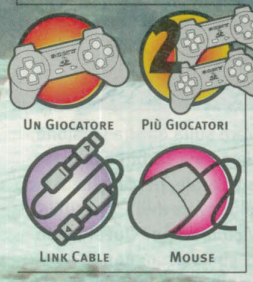
Command & Conquer. Proponeva qualche invenzione interessante, ma nel complesso era un po' lento e non faceva centro. Poi ci fu *Command & Conquer: Red Alert*, che aggiunse qualche elemento nuovo alla struttura di gioco originaria, rimediò ai difetti del prototipo e incontrò un notevole successo. Adesso la Virgin, aderendo a quella ricetta dal successo garantito che consiste nell'aggiungere qualche novità a un prodotto fortunato (vedi i vari FIFA), ci regala l'ultimo capitolo della saga di *Command & Conquer*, *C&C: Retaliation*.

I fan di *C&C* sanno benissimo che cosa li aspetta in questa nuova simulazione di guerra. Chiunque abbia vissuto in un convento per gli ultimi cinque anni, però, non lo saprà affatto, perciò occorre spiegare per bene come stanno le cose. *C&C: Retaliation* è un gioco di strategia in tempo reale. In altre parole, non è un gioco a turni e tutto accade come se la cosa si svolgesse "nel mondo reale". Questo significa che mentre attaccate dei carri armati presso un settore della mappa, in un altro settore le armate del nemico potrebbero aver già distrutto la vostra base navale.

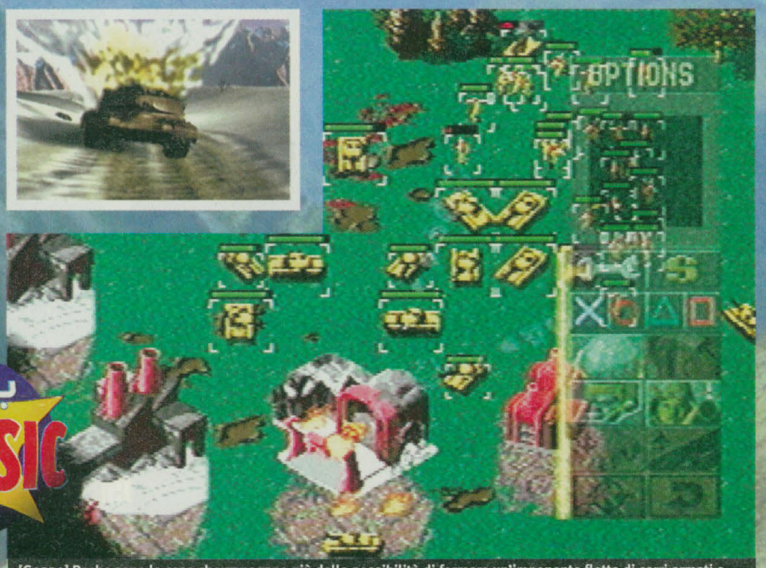
In generale, prima che possiate andare in guerra, dovete approntare le vostre armate, e per far questo vi occorrerà un cantiere edile. Quando disporrete di un cantiere edile, potrete costruire una centrale elettrica. Disponendo di una centrale elettrica, potrete fabbricare una caserma. Eretta una caserma, potrete cominciare ad addestrare i vostri soldati. Afferrata l'idea?

PLAY information

Casa produttrice: Virgin
Data di uscita: Già disponibile



PLAY CLASSIC



[SOPRA] Poche sono le cose che appagano più della possibilità di formare un'imponente flotta di carri armati e di soldati nella modalità di gioco Skirmish e farsi poi avanti per distruggere la base di un avversario. [NEL RIQUADRO] I carri armati sono una favola, ma sono anche dei bersagli belli grossi!



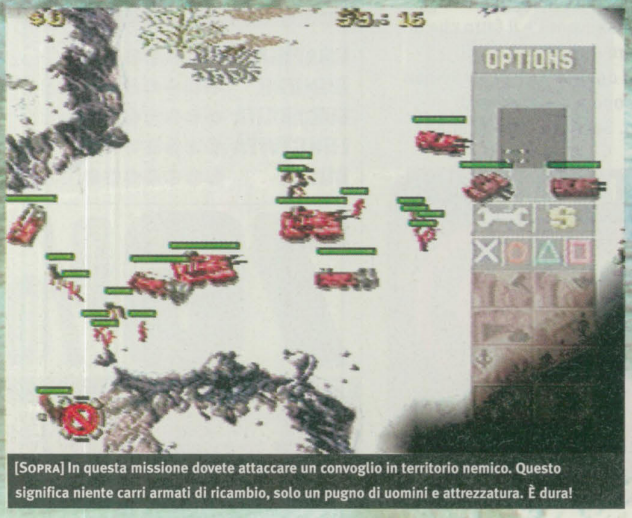
[SOPRA] Sulla neve con una piccola jeep verde dell'esercito: che spasso!



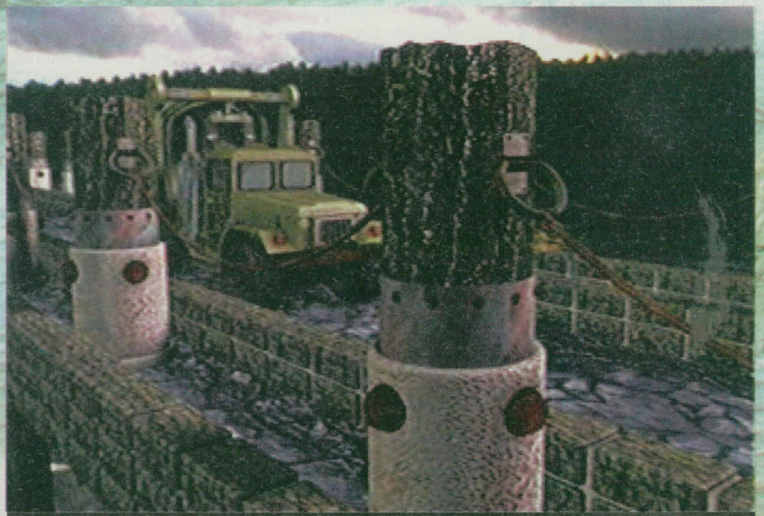
[SOPRA] Una delle numerose sequenze in FMV: gli Alleati hanno fatto saltare in aria un ponte sovietico...

ALLARME ROSSO!

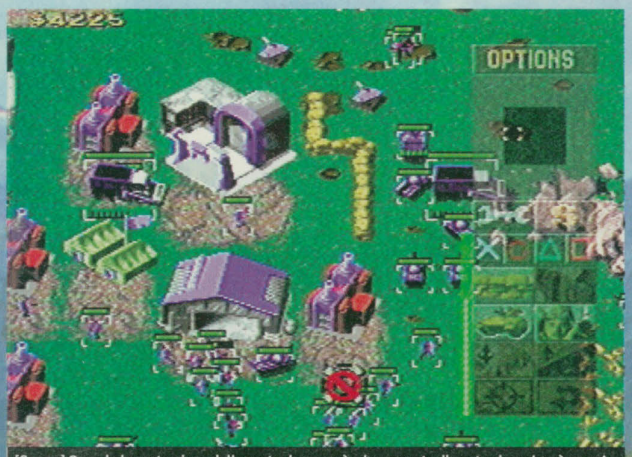
Ora che abbiamo spiegato la meccanica di *Command & Conquer*, vediamo quali sono le novità introdotte nel sistema di gioco da *C&C: Retaliation*. Come già detto, *C&C: Retaliation* appartiene a quella schiera di sequel che seguono le orme dell'originale pur aggiungendo



[SOPRA] In questa missione dovete attaccare un convoglio in territorio nemico. Questo significa niente carri armati di ricambio, solo un pugno di uomini e attrezzatura. È dura!



[SOPRA] Alcune delle sequenze in FMV proposte da Retaliation sono realizzate in modo squisito. Date un po' un'occhiata a quello splendido autocarro! E che ne pensate di quel ponte? E le funi, non sono stupende quelle funi? Ehm, scusate, non mi sento bene, ho bisogno di stendermi per qualche minuto...



[Sopra] Quando la costruzione della vostra base sarà a buon punto, il posto vi sembrerà un po' affollato. A questo punto sarà meglio allestire delle difese che proteggano le vostre attrezzature.



[Sopra] Costruitevi una caserma e potrete addestrare un soldato lanciarazzi. Questi ragazzi fanno molto comodo per sistemare le difese del nemico. [Nel riquadro] Procuratevi un bacino di carenaggio e potrete costruirvi un sommergibile. È giunto il momento di terrorizzare qualcuno...

CASERMA CONSTRUCTION KIT

Le missioni che comportano l'allestimento di una grossa armata richiedono prima di ogni cosa un cantiere edile. Se all'inizio del gioco non ne avete uno, vi viene consegnato un MCV (Mobile Construction Vehicle), ossia una specie di robot che fa le veci di un operaio edile. Per dare inizio al processo di costruzione, spostate l'MCV in un luogo adatto, assicuratevi che si trovi in una zona abbastanza ampia per costruirvi sopra (un cursore verde con quattro frecce vi segnalerà che ne avete trovata una) e cliccate sul veicolo. E voilà, eccovi un cantiere edile del tutto funzionante presso il quale potrete cominciare subito a costruire!







[Sopra] Al termine di una missione apparirà una videata che mostrerà un resoconto del vostro operato.

qualcosa di nuovo al "discorso". Questo si traduce in un certo numero di nuove attrezzature militari e anche in una serie di livelli nuovi di zecca.

Le missioni proposte da *C&C: Retaliation* abbracciano un'ampia gamma di operazioni: da quelle condotte con grossi contingenti di soldati a quelle eseguite con piccole squadre. Queste ultime sono spesso le più difficili, perché si comincia con un numero assai limitato di uomini e di mezzi di trasporto e non c'è modo di rimpiazzarli dopo averli persi. In questa situazione non è possibile affrontare il nemico di petto: occorre invece agire furtivamente.

Una delle cose che differenziano *C&C: Retaliation* dai suoi predecessori è il livello di difficoltà. In parole povere, *Command & Conquer: Retaliation* è terribilmente difficile. Questo dovrebbe far gioire quei cultori di *Command & Conquer* che erano un po' delusi per la facilità con cui potevano essere portate a termine le missioni proposte da *Red Alert*, ma va detto che se non avete mai giocato a una simulazione bellica in tempo reale, *Retaliation* potrebbe mandarvi in tilt.

"C.&C. segue le orme dell'originale, migliorandolo"

DEFCON CINQUE

Come già detto, *C&C: Retaliation* propone un certo numero di nuove attrezzature militari. Per quanto concerne le truppe, gli Alleati possono disporre di un Field Mechanic (meccanico di campo), mentre i sovietici sono provvisti di Shock Troopers (truppe d'assalto). I Field Mechanic hanno la capacità di riparare mezzi di trasporto sul campo così come i medici di campo curano i soldati feriti. Gli uomini che appartengono alle Shock Troopers, invece, sono indomiti soldati di fanteria provvisti di fucili che sparano scariche elettriche ad alto voltaggio.



[Sopra] Ecco cosa capita a chi osa graffiare la macchina del sergente maggiore...

Nel campo delle attrezzature pesanti, gli Alleati si avvalgono di carri armati appartenenti alla classe Chrono, mentre i sovietici rispondono con carri armati di classe MAD e Tesla. Il carro armato di classe



[Sopra] Alcune delle nuove armi proposte da C&C: Retaliation sono particolarmente pericolose. [Nel riquadro] Un cingolato degli Alleati passa troppo vicino al suo bersaglio e di conseguenza vive un'esperienza elettrizzante!



[Sopra] Questa volta le vostre truppe non hanno la libertà di movimento o la potenza di fuoco che occorrono per eliminare la batteria situata in basso a destra. Per toglierla di mezzo dovrete organizzarvi diversamente.



[Sopra] Questa missione ha per obiettivo il trasferimento del presidente greco Stavros in un posto sicuro. Se impersonate i sovietici, il vostro obiettivo sarà invece quello di ucciderlo.



[Sopra] Nei livelli più avanzati dovrete dare alle vostre unità terrestri dell'assistenza aerea. [Nel riquadro] Spesso, finita una missione, si assiste a una breve filmato. Questo mostra la spia che avete appena fatto penetrare in una base togliere di mezzo una sentinella sovietica.

GENERALI DEI NOSTRI STIVALI

Qualunque sia la fazione per la quale combattete, scoprirete che il comandante supremo non è molto diverso. Sono entrambi calvi, sono entrambi dei gran fumatori ed entrambi nutrono un certo astio nei riguardi dell'altro. Oh, quasi dimenticavamo: entrambi hanno qualche rotella fuori posto. Sono così le persone che vorreste avere al comando di un'imponente armata militare dotata di ordigni nucleari? Pensate un po': da qualche parte gente come questa è pronta a premere il pulsante che può scatenare un conflitto termonucleare globale. Vi sentite più tranquilli, adesso?



Generale George Carville



Generale Omitri Topotov

Chrono dispone di lanciamissili a fuoco rapido assai precisi e possono portarsi istantaneamente in qualsiasi punto del campo di battaglia e quindi sferrare attacchi di sorpresa. Il carro armato di classe MAD (Mutually Assured Destruction) è un mezzo di trasporto suicida che si lancia a tutta velocità verso il nemico e quindi esplode distruggendo tutto ciò che si trova all'interno del suo ampio raggio d'azione. Per fermare un MAD successivamente alla sua attivazione non si può fare altro che distruggerlo. Il carro armato Tesla è un po' l'equivalente motorizzato dei Shock Troopers, dato che il suo armamento consiste in scariche di elettricità di notevoli dimensioni.

"Non si aggiusta una cosa che funziona così com'è..."



[Sopra] Le truppe sovietiche hanno avuto la bella idea di vestire di rosso anche sulla neve...



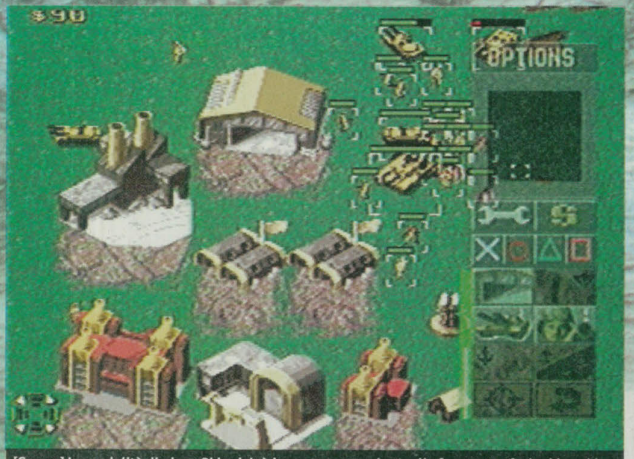


SNIDA E DISTRUGGI!

Oltre a quelle appena illustrate, *C&C: Retaliation* offre ai suoi acquirenti un altro paio di armi inedite: il Demolition Truck e il Missile Sub. Il Demolition Truck è un mezzo automatizzato che trasporta una bomba atomica programmata per esplodere quando il suo bersaglio viene raggiunto o quando il suo vettore viene distrutto. Il bello è che qualsiasi impatto può innescare l'ordigno, perciò il disastro può verificarsi facilmente in modo accidentale sia alla propria base che nel territorio del nemico.

Il Missile Sub è un natante-spia dotato di un immenso potere distruttivo che può colpire dei bersagli sia sul mare che in superficie. L'ampia gamma di missioni per un singolo giocatore, le campagne su vasta scala proposte dalla modalità di gioco Skirmish e naturalmente l'accattivante opzione di link up rende questo gioco il migliore dei sequel di *Command & Conquer* realizzati finora. Non si può negare che *C&C: Retaliation* sia solamente un'estensione del prototipo, ma dopotutto non si aggiusta una cosa che funziona così com'è! Ora anche voi potete apparire in una pubblicità per la PlayStation e dire «Sarò anche uno sfigato, ma ho comandato degli eserciti e conquistato mondi interi!».





[Sopra] La modalità di gioco Skirmish è in sostanza una battaglia fra quattro fazioni in cui le mappe sono collegate via cavo le une alle altre. È una buona scusa per esagerare e approntare un esercito di uomini e macchine come non se ne sono mai visti.

PLAY

GRAFICA	●●●●●●○○○○
SUONO	●●●●●●●●○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●○
AZIONE	●●●●●●●●●○

91%

L'ultimissima parola in fatto di simulazioni belliche in tempo reale

Alternative:
Command & Conquer 79%
C&C: Red Alert 90%

NHL '99







[Sopra] Segnate un gol e la squadra si lancerà in grandi festeggiamenti. Non è finita però, perché gli avversari sono molto duri da battere! [Nel riquadro] Ancora altri festeggiamenti! Questi ragazzi sanno come festeggiare!

ESSERE SBATTUTI IN UNA POZZANGHERA DI FANGO NON È SICURAMENTE L'IDEA CHE UNO HA DEL DIVERTIMENTO, MA NON TUTTI HANNO PROVATO QUESTO GIOCO!

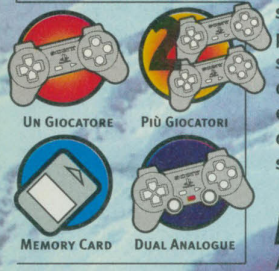
All'inizio c'era

NHL '97, quindi arrivò *NHL '98*, ora, dopo tante discussioni e grattacapi alla EA Sports sono giunti alla conclusione "*NHL '99*". Un nome veramente ispirato.

In pratica si tratta dei soliti omini dal pessimo umore che impugnando delle mazze e indossando pesanti imbottiture si aggirano su piste di ghiaccio colpendo con lunghi bastoni un disco di gomma. Tutto già visto e provato. La selezione delle squadre, i rigori, le ridenti stelline che seguono il vostro giocatore che scivola con grazia sul ghiaccio e la panchina dei falli dove vi manderanno a sedere dopo aver fatto sputare qualche dente. Sono presenti anche tutti gli elementi del contatto duro e del rumore delle ossa che scricchiolano, quindi dove sono le novità?

PLAY information

Casa produttrice: EA Sports
Data di uscita: Già disponibile





[Sopra] Kick off? Scrum? Cosa diavolo è allora? Puck off? No...

PATTINATA

A differenza delle due precedenti rappresentazioni di *NHL*, la nuova versione è notevolmente più raffinata. Oltretutto è molto più fluida, e si avvantaggia del controllo analogico, permettendo ai giocatori di muoversi in modo così disinvolto che vi viene da pensare che stiano pattinando su bucce di banana cosparse di grasso. Alla EA hanno sicuramente mollato i freni e assicurano che ogni movimento viene eseguito perfettamente dal giocatore. Meno male! Infatti, l'intero gioco sembra che sia destinato a un pubblico più vasto dei due precedenti titoli, l'introduzione di un sistema di controllo più semplice, una migliorata Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra rende il gioco sicuramente più avvincente.

"Sembra che stiano pattinando su bucce di banana..."

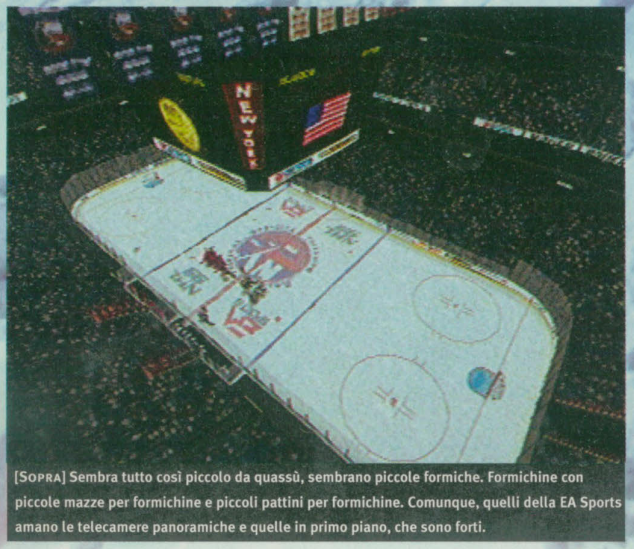
L'allenamento della squadra è altrettanto ben confezionato e permette l'elaborazione di mosse e la selezione di posizioni da tenere, prima di intraprendere il lungo campionato dove ci si giocano le ossa e i denti. Una delle cose che avremmo preferito non ci fosse è la colonna sonora heavy metal. A chi interessa che sia appropriata per l'Hockey su ghiaccio in quanto questo risulta essere uno degli sport più pericolosi, a noi ha provocato solo una forte emicrania!

WYNE CHI?

I pattinatori, le arene e tutti gli effetti sono graficamente impressionanti, l'atmosfera del pattinaggio è stata catturata in modo stupendo (da Gretzky, possiamo quasi sentire il profumo degli hot-dog!) e alla EA dovrebbero essere orgogliosi, ma una delle cose più gratificanti è che sembra il vero hockey su ghiaccio!

Ci sono diverse simulazioni di hockey su ghiaccio per la PlayStation ma questo non è sicuramente tra gli sport nazionali e questo significa che la sua appetibilità doveva essere portata ai massimi livelli possibili.. In questo sono riusciti, ma non bisogna dimenticare che è pur sempre hockey su ghiaccio. Se già possedete un gioco simile difficilmente desidererete acquistare questo. Se comunque pensate che questo possa diventare il vostro gioco di hockey preferito non vi sbagliate molto, specialmente se avete una di quelle cose meravigliose che noi chiamiamo Dual Shock pad.

Se non avete già provato la delizia delle ossa che scricchiolano oppure siete ansiosi di imparare qualche delicato sistema per asportare qualche parte del corpo utilizzando una mazza, *NHL* potrebbe essere il gioco che fa per voi.



[Sopra] Sembra tutto così piccolo da quassù, sembrano piccole formiche. Formichine con piccole mazze per formichine e piccoli pattini per formichine. Comunque, quelli della EA Sports amano le telecamere panoramiche e quelle in primo piano, che sono forti.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●○○○○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●○○○○
PUCK	●●●●●○○○○○

81%

Fluido, difficile, veloce e veramente forte!

Alternative:
NHL '98 71%
NHL Face Off '98 88%

MUSIC



[Nel riquadro] L'inizio del nostro primo tentativo. È difficile con le icone dei riff e ovviamente il risultato non è dei migliori. [Sopra] Più strana è la musica più strano diventa il video. Questo pezzo era così poco ambient.

ROMBI DI CLAVE BATTENTI, MUSICHE DA FESTE SCATENATE E I PEZZI PIÙ FORTI IN CIRCOLAZIONE.

Quando questo CD arrivò in redazione ci fu uno scarica barile in tutto l'ufficio per decidere chi fosse il povero diavolo a doverlo visionare. Era un music maker. Chi vuole sorbirsi una cosa del genere quando potrebbe divertirsi massacrando alieni e demoni? Fu allora che *Music* ci fece ascoltare la sua magica melodia.

Esaminandolo con l'abilità musicale di una trota, i riff e le tracce sembravano deprimenti. Totalmente deprimenti! Dopo pochi attimi con il naso ficcato nel libretto di istruzioni abbiamo imparato a cliccare nei posti giusti e i pochi minuti passati a studiare quale tasto premere, spazzarono via ogni dubbio sulla sua accessibilità. Questa bellezza era creata in modo che la gente potesse avere un approccio amichevole con il gioco.

PLAY information

Casa produttrice: Codemasters
Data d'uscita: Novembre '98
Note: Completamente in italiano

Un Giocatore | Memory Card

PLAY CLASSIC



[Sopra] Quando più tracce sono sovrapposte i filmati diventano più dettagliati e colorati.

"È il più semplice e conciso music maker su PlayStation!"

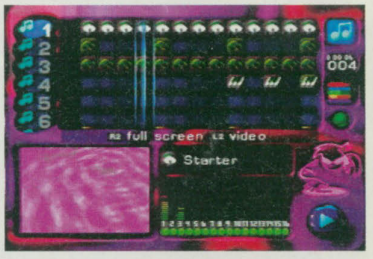
SUB-WOOFER

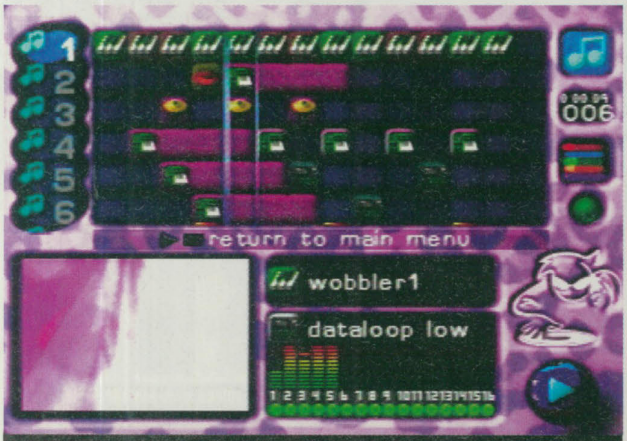
Di base, *Music* consiste di 16 tracce divise in sezioni. Queste sezioni possono essere colmate con i riff scelti in una libreria aggiuntiva di basi, melodie, bassi, vocali, effetti sonori e qualunque altra cosa esista nel mondo della musica. Le tracce possono essere sovrapposte e suonate insieme. La scelta di riff musicali è superba, si va da Happy House a Drum 'n' Bass ciascuno con un proprio catalogo di suoni, per creare le vostre musiche. Benché noi pensiamo sia meglio concentrarsi su un particolare tipo di musica, è comunque possibile scegliere e mischiare riff di ogni stile. Quando finalmente è nato il nostro primo pezzo, esso consisteva solo di poche tracce ma c'era già il potenziale per creare qualcosa di grande.



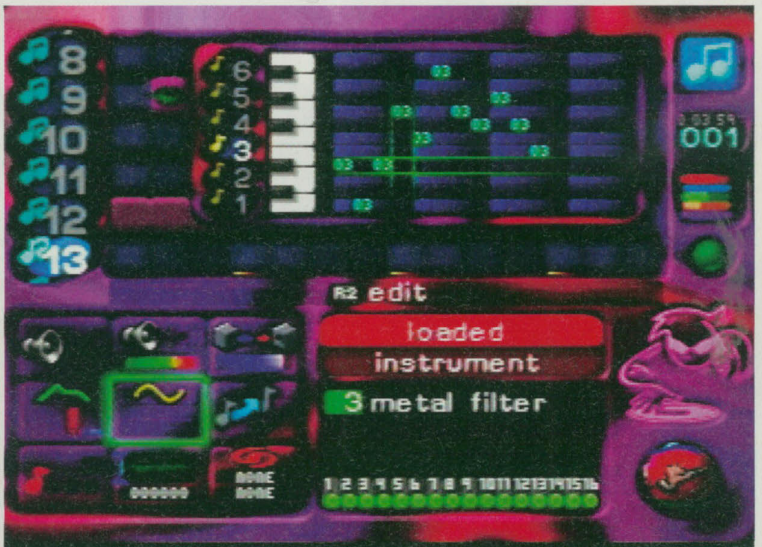
[Sopra] Una delle tracce dimostrative. Sembra un po' strana ma se ascoltata è assolutamente fantastica.



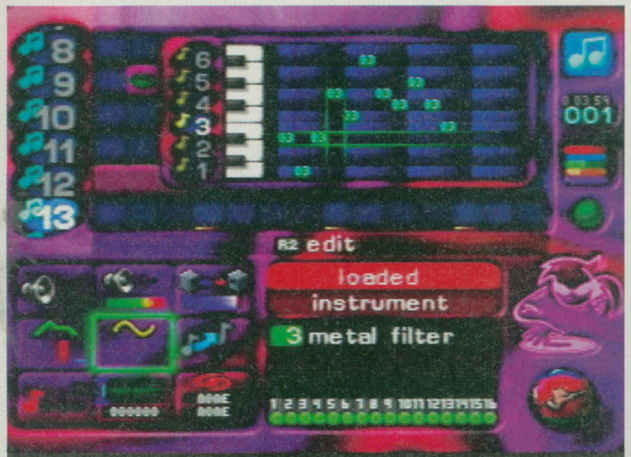




[Sopra] Dopo il campione vocale viene una melodia e un piccolo suono di piatti. Le lezioni di musica a scuola non sono mai state così interessanti. Oltretutto l'insegnante aveva anche la forfora.



[Sopra] Create i vostri suoni! Prendete il campione di uno dei vostri motivetti preferiti dissezionatelo e riassemblatelo. I suoni saranno quindi modificabili all'infinito e potranno essere aggiunti alla vostra già vasta collezione musicale.



[Sopra] Scegliete l'esatto suono che desiderate per il vostro riff, copiatelo e aggiungetelo alla traccia. Semplicità estrema e molta soddisfazione. Potete cambiare tutto quello che volete.



[Sopra] Create video personalizzati, cambiando tutto ciò che desiderate per ottenere maggiori effetti. L'angolazione della telecamera, i colori e anche gli sfondi possono tutti essere cambiati. [Nel riquadro] Noi ci siamo trovati bene con queste onde rosse e blu!

LA PAROLA AI PROFESSIONISTI

Abbiamo chiesto a DJ Rusty cosa pensasse di Music, ecco cosa ci ha risposto...



"In questa traccia è stata usata una fantastica serie di campioni e, considerando che era la prima prova, è stata costruita ottimamente. Il programma è semplice da usare e mette a disposizione un vasto numero di campioni e strumenti musicali con i quali è possibile creare pezzi magnifici. Dateci dentro!"



[Sopra] Aggiungi layer alle icone dei tuoi filmati per avere grandi colori e maggiore corposità..



[Sopra] Potete anche cambiare gli sfondi del vostro studio. Ce n'è uno per ogni stile di musica che vi piace.

A mano a mano che il tempo passava e nuove tracce venivano aggiunte, una melodia di dolci suoni uscivano dalla PlayStation con una tale fluidità che Fluid può solamente sognare. La sensazione di produrre qualcosa di genuinamente professionale è incredibile. Quando tutte le tracce sono pronte è possibile riprodurle tramite lo stereo di casa permettendo così anche ai vicini di apprezzarle. Di sicuro non si lamenteranno perché saranno troppo occupati a ballare.

TOP TEN

Music non è solo per i principianti, infatti, è anche inclusa, per i professionisti, l'opportunità di creare i riff personalizzati. Si può anche tagliare, estendere e unire il tutto per meglio soddisfare le vostre esigenze. Benché ci siano solo 16 tracce (il doppio di quelle usate in Fluid) i pezzi preregistrati come demo sono buoni come qualsiasi cosa esca dal vostro cranio mentre vi prendono a mazzate.

Music, tuttavia, non serve solo a creare suoni; diavolo, perché non mettere insieme anche un editor video? Funziona con lo stesso principio e fa sì che la musica possa essere tradotta in movimento e da ogni angolazione le forme possono essere modificate secondo le vostre istruzioni.

Con questi due elementi *Music* ha infinite possibilità di creare pezzi musicali e video che potrebbero finire su tutti i banchi di mixaggio delle discoteche. Questo magnifico CD non solo trasforma qualunque idiota privo di talento in un maestro di musica, ma conferma anche che la PlayStation non è solo una console per videogiochi.

Quelli della Codemaster devono veramente essere orgogliosi: questo è il più semplice e coinciso music maker su PlayStation.

Un sublime capolavoro, la sua varietà e semplicità fanno a gara con il divertimento che vi procurerà. Assolutamente squisito.



[Sopra] Premete R2 per vedere lo schermo riempirsi di musica in movimento. La lancetta indica i vocal.



[Sopra] Cambiate le risonanze dei vostri pezzi. Vi sembrerà di aver acceso lo stereo in una grotta.



[Sopra] Il primo tentativo. Sembra tutto confuso ma è, al contrario, facile da gestire. I suoni sono anche divertenti! Puoi usare 16 tracce ma solo queste 6 sembravano perfette per ballare.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●○
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●○
REMIX	●●●●●●●●●○

90%

Una svolta decisiva nella creazione di musica

Alternative:
Fluid 73%
Baby Universe 22%

THE UNHOLY WAR

È UNO STRANO MISCUGLIO TRA STRATEGIA E PICCHIADURO, MA MOLTO DISTANTE DALL'ESSERE LA MADRE DI TUTTE LE BATTAGLIE.



Nuclearizzazione

Santa! Dopo le uscite di *Blood Omen: Legacy Of Kain* e il più recente *Gex 3D: Enter The Gecko*, la Crystal Dynamics è tornata con un gioco che si divide tra uno strategico a esagoni e un caotico picchiaduro. Una strana miscela, ma l'idea di aggiungere un po' di pepe a un gioco strategico, con calci e pugni in faccia, ha un non so che di esaltante.

Purtroppo, *The Unholy War* non è nient'altro che un inutile accozzaglia di concetti che non portano vantaggi a nessuno dei due aspetti del gioco. Da una parte è un picchiaduro con un'irrisoria serie di mosse d'attacco, e dall'altra uno strategico per uno o due giocatori con una profondità simile a quella di una piscina per bambini.

PLAY information

Casa produttrice: Crystal Dynamics
Data di uscita: Già disponibile



JIHAD

Lo scenario viene proposto tramite un promettente FMV che introduce tutti i 14 personaggi disponibili nel gioco. Il pianeta Xsarra è in fermento dopo la rottura di un trattato di pace e di conseguenza le due razze coinvolte – gli avanzati Teknos e i nativi Arcanes – si lanciano messaggi d'insulto mentre si preparano per la guerra. Qui è dove entrate in gioco voi. Dopo aver scelto a quale delle razze essere fedele potete tuffarvi direttamente nella modalità Combat Mayhem o ripiegare al vecchio e grigio scenario che è il Combat Strategy.



[Sopra] La moneta locale è l'Aura: una fonte di energia che alimenta la vostra base per richiamare un guerriero.







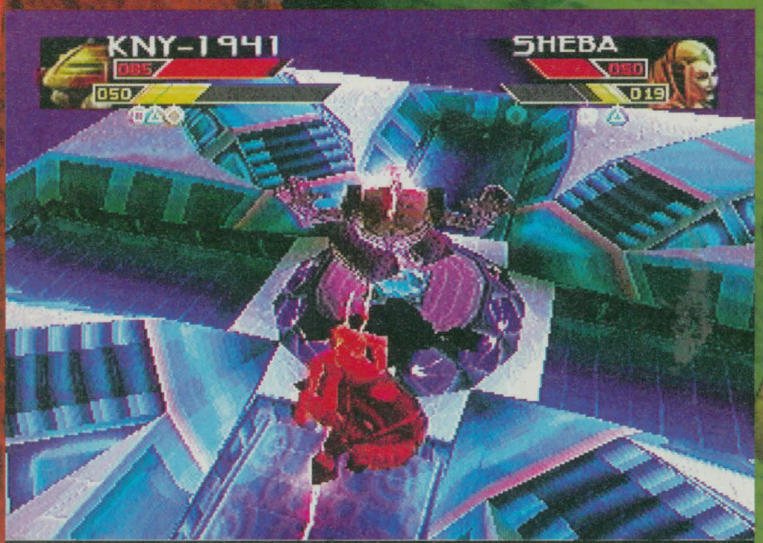
[Sopra] Per aumentare il vostro potenziale e costruire nuovi personaggi, raccogliete l'Aura che si trova negli esagoni luccicanti.



[Sopra] Se vi rimangono solo le ultime poche energie, raccoglietele e cercate di eliminare quanti più nemici possibile...

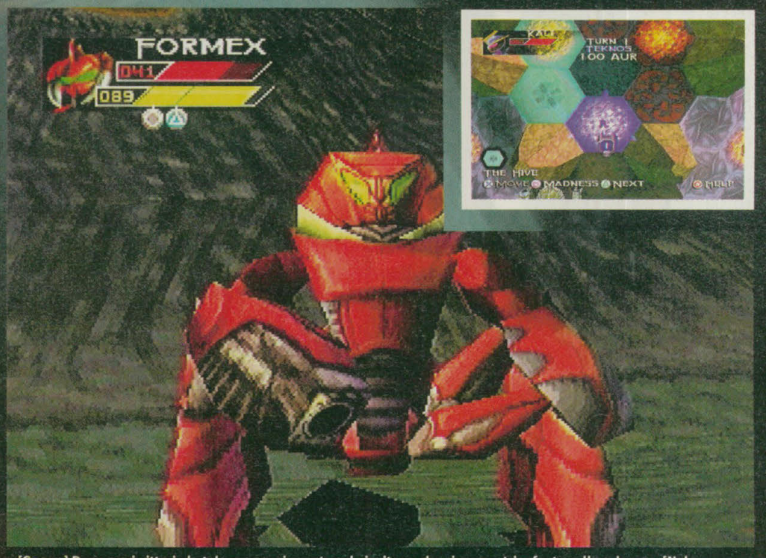


[Sopra] In alcuni scenari sono presenti dei vortici che possono lanciare in aria i guerrieri terrestri. Molto utile se si stanno affrontando avversari che possono volare.



[Sopra] Fate attenzione ad evitare le scariche di laser random che vengono emesse dalla torretta centrale. Conoscere la conformazione del territorio vi dà grandi vantaggi. L'animazione è in generale abbastanza buona, ma i combattenti non fanno sfoggio di molte texture.

Qualunque sia la scelta, non c'è niente di veramente differente, dato che si tratta sempre di un confronto uno contro uno che avviene all'interno di un'arena posta in spazi aperti. Nella modalità strategica si devono controllare alcuni importanti fattori, mentre si gestiscono le varie truppe con guerrieri dagli speciali poteri. Tutto in una mappa 3-D, in cui si cerca di sconfiggere la CPU o meglio ancora le truppe di un avversario umano. Progredendo attraverso i vari livelli, l'intelligenza artificiale dell'avversario migliora sempre più ed è difficile sconfiggere un nemico che sa esattamente quando muoversi per attaccare e quando invece raccogliere le risorse disponibili a certi individui. Non ci sono tracce evidenti di strategia in *The Unholy War*, infatti, ogni 'mappa' o livello è terribilmente piccolo, e lascia poco spazio alle manovre. Le manovre di accerchiamento? Scordatevele. Come si può chiamare strategico un gioco in cui non è possibile raggruppare un gran numero di truppe e mandarlo a combattere oltre le linee nemiche? Sembra



[Sopra] Dopo ogni vittoria la telecamera si sposta sul vincitore, che si muove trionfante sullo schermo. [Nel riquadro] Nella sezione strategica del gioco si possono spostare i propri 'pezzi' in uno scenario formato da esagoni.

"Non ci sono tracce evidenti di strategia!"

quasi che la parte strategica sia stata aggiunta alla fine dopo vari ripensamenti. Per essere onesti bisogna dire che ogni incontro è abbastanza bene eseguito infatti, i personaggi poligonali sono animati in modo fluido con un eccellente utilizzo del motion-blur e che le battaglie nella modalità due giocatori sono abbastanza divertenti. Però è tutto qui, c'è solo l'essenziale. Molto prima di riuscire ad imparare quali sono i punti di forza e le debolezze di tutti i 14 personaggi vi accorgerete che l'unico aspetto del gioco che sia degno di nota è la possibilità dei combattimenti tra due giocatori umani.





L'ABC DEL GUERRIERO

Se non fosse per il fatto che è possibile personalizzare le proprie truppe, costruire armi migliori, raccogliere bonus e giocare contro un avversario umano, *The Unholy War* sarebbe sicuramente un buco nell'acqua, un gioco morto senza possibilità di redenzione. A questo punto non ci resta che dire che rimangono abbastanza elementi per renderlo interessante per un po'. Merita giusto un'occhiata...



[Sopra] Molti dei guerrieri utilizzano attacchi a lunga distanza, ma a volte delle belle scazzottate offrono migliori chance. Usate lo scenario a vostro vantaggio per ammassare sempre più potenza.



PLAY

GRAFICA	●●●●●●●○○○
SONORO	●●●●●●●○○○
GIOCABILITÀ	●●●●●●●○○○
LONGEVITÀ	●●●●●●○○○○
MAGICO	●●●●●●●○○○

70%

Con qualche difetto, ma comunque interessante

Alternative:
Psychic Force 73%
Suikoden 80%

PLAY numero 1 1998

PLAYLIST

AGGIORNATA OGNI MESE



LA GUIDA PIÙ COMPLETA A TUTTI I GIOCHI PER PLAYSTATION

PLAYBACK LE TOP 10 74
Elenchiamo e valutiamo per voi il meglio di ogni genere, così saprete cosa comprare



NUOVO HARDWARE 78
Abbiamo provato e valutato le ultime periferiche per Playstation!



DURATURO 76
Giochi del passato, spolverati e rivalutati: potranno farcela?



METAL GEAR SOLID VS RE2 74
Testa a testa fra i due giochi di avventura del momento

IRON-MAN PERIFERICHE 80
Quale sarà la joypad che vincerà questo mese?





LA NOSTRA OPINIONE SU OLTRE 300 GIOCHI!

GIOCO	PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
4-4-2	1-2	57%	Gioco del calcio datato e deludente
2Xtreme	1-2	52%	Noioso gioco sportivo multi evento – scartato velocemente.
3D Lemmings	1	69%	Famoso puzzle game, ora in 3D! Discreto.
Abe's Oddysee	1	90%	Il platform game più coinvolgente per la PSX!
Ace Combat*	1-2	81%	Simulatore di volo un po' ripetitivo.
Ace Combat 2*	1	84%	Migliore graficamente e maggiormente giocabile.
A-Train*	1	62%	Complessa gestione di risorse con i treni.
Actua Golf	1-4	88%	Il miglior gioco di golf sulla PSX per ora (in attesa di Golf2).
Actua Golf 2	1-4	80%	Graficamente non esaltante, ma abbastanza divertente.
Actua Ice Hockey	1-4	70%	Degno di un po' d'interesse, per gli amanti di questo sport.
Actua Soccer	1-2	79%	Buona simulazione del calcio, ora un po' superato.
Actua Soccer: Club Edition	1-2	62%	Deludente versione del gioco precedente.
Actua Soccer 2	1-4	90%	Il miglior gioco di calcio per la PlayStation!
Adidas Power Soccer	1-4	74%	Un grande gioco del passato, ora non più competitivo.
Adidas Power Soccer '97	1-4	52%	Stesso gioco, ma con le squadre inglesi. Scarso.
Adidas Power Soccer '98	1-4	75%	Fantastico graficamente, ma non abbastanza fluido.
Adventures of Alundra, The	1	86%	Affascinante ed incantevole RPG.
Agile Warrior:F111X	1	79%	Semplice e spensierato sparatutto della Virgin.
Air Race	1-2	68%	Monotono gioco di corsa che offre poco divertimento.
Alien Trilogy	1	91%	Incredibile, sparatutto spaziale. Divertimento assicurato.
Allied General	1-2	51%	Noioso gioco strategico ad esagoni. Adatto ai generali.
All-Star Soccer	1-8	80%	Commento molto divertente, discreto calcio !
Alone in the Dark 2	1	77%	Intrigante avventura francese in 3-D convertita da PC.
Andretti Racing '97	1-2	74%	Discreta gara di corse americane con split screen.
Aquanaut's Holiday	1-2	58%	Incomprensibile e stupido gioco sottomarino.
Area 51	1-2	68%	Rozza conversione da coin-op.
Armoured Core	1-2	69%	Divertente ma troppo ripetitivo picchiaduro con robot.
Assault	1-2	80%	Un gioco basato su un B-movie.
Assault Rigs	1-2	81%	Gioco di distruzione carri armati. Buono il gioco in due.
Atari Collection, The	1	81%	Molti classici. I migliori: Missile Command, Asteroids.
Auto Destruct	1	84%	Ultraviolento Armageddon su ruote!
Ayrton Senna's Kart Duel	1-2	71%	Inadeguata gara automobilistica, con poca azione.
Azure Dreams*	1	70%	Curioso. Insolito. Strano. Bizzarro. E piuttosto buono!
Baby Universe	1	22%	Allucinante creatore di modelli, da scartare.
Ballblazer Champions*	1-2	69%	Stupido sport futuristico.
Batman & Robin	1	78%	Trasposizione del film con una sfida avvincente.
Batman Forever	1-2	41%	Pessimo utilizzo della licenza del film– evitare!
Battle Stations	1-2	51%	Piatto e poco convincente gioco di strategia navale...
Beast Wars Transformers*	1	65%	Difficile trasformare il divertimento.
Bedlam	1	78%	Nebuloso e complicato clone di Syndicate.
Big Hurt Baseball*	1-2	81%	Conversione abbastanza convincente del gioco del baseball.
Black Dawn	1	76%	Discreto sparatutto con elicottero.
BLAM! Machinehead	1	79%	Capolavoro grafico ma con scarsa profondità.
Blast Chamber	1-4	82%	Intelligente puzzle game con stanze rotanti.
Blast Radius	1-4	72%	Troppo simile a Colony Wars, meglio Vengeance!
Blasto	1	60%	Giocabile platform con grafica accettabile.
Blood Omen: LOK	1	81%	Essere un vampiro – sanguinosamente divertente.
Bloody Roar	1-2	85%	Un picchiaduro di discreta fattura.
Bomberman World*	1-5	85%	Un gioco divertente che vi farà esplodere!
Brahma Force	1	85%	Azione dannatamente buona con guerrieri meccanici.
Breath Of Fire III	1	80%	Smisurato ed avvincente ma un po' superato.
Broken Helix*	1	75%	Avvincente avventura 3-D, brutta grafica.
Broken Sword	1	84%	Bella avventura punta e clicca.
Broken Sword 2	1	90%	Avventura punta e clicca stupendamente intuitiva.
Bubble Bobble	1-2	85%	Divertimento arcade assicurato dei primi anni ottanta.
Bubsy 3D	1-4	82%	Accettabile gioco stile cartoon in 3-D.
Burning Road	1-2	76%	Azione pazzamente esagerata con grossi camion.
Bushido Blade*	1-2	94%	Elegante e brutale combattimento con le spade.
Bushido Blade 2*	1-2	80%	Sequel veramente deludente.
Bust-a-Move 2	1-2	88%	Semplice puzzle game, eppure totalmente coinvolgente.
Bust-a-Move 3DX*	1-2	88%	Una volta iniziato non è possibile smettere!
Bust A Move*	1-2	88%	Magnifca azione che trascina con il suo ritmo!
Buster Bros Collection*	1-2	86%	Pang ottiene un trattamento a 32-bit.
Cardinal Syn	1-2	85%	Grande azione sanguinolenta guastata dal sistema di controllo.

PLAY ICONE

Questi simboli indicano il numero di giocatori e se è possibile utilizzare con il gioco un dispositivo particolare.

- **Mouse compatibile** es. *Theme Park*
- **Un giocatore** es. *Resident Evil 2*
- **Più giocatori** es. *World Cup '98*
- **Volante Analogico** es. *Gran Turismo*
- **Multi-Tap compatibile** es. *Micro Machines V3*
- **Usa la Memory Card** (per i salvataggi)
- **Split-Screen Mode** es. *Bust-A-Move 2*
- **Link Cable Compatibile** es. *Formula 1/Wipeout*
- **Light Gun Compatibile** es. *Time Crisis*
- **Dual Analogue Compatibile** es. *Tekken 3*

PLAYBACK

LE NOSTRE TOP 10

Queste sono le nostre top ten per ogni categoria non conformi alla valutazione originale. È semplicemente la nostra opinione su quali siano i migliori giochi del momento per PlayStation.

ARCADE

SHOOT-'EM UP



1. Vigilante 8	94%
2. Time Crisis	90%
3. Future Cop:	94%
4. Point Blank	90%
5. Colony Wars	92%
6. MDK	90%
7. Die Hard	93%
8. Twisted Metal 2	88%
9. DN: Time To Kill	87%
10. G-Darius	88%

SPORT

SIMULAZIONI



1. ISS Pro '98	92%
2. WLS	90%
3. World Cup '98	86%
4. Smash Tennis	86%
5. Prem Manager '98	89%
6. Everybody's Golf	85%
7. Total NBA '98	93%
8. FIFA: RTWC'98	91%
9. Actua Soccer 2	90%
10. Actua Golf	88%

STRATEGIA & AVVENTURA



1. Metal Gear Solid	94%
2. Resident Evil 2	96%
3. Final Fantasy VII	93%
4. Parasite Eve	87%
5. Tomb Raider II	95%
6. FF Tactics	90%
7. Alundra	86%
8. C&C: Red Alert	90%
9. Broken Sword II	90%
10. Resident Evil	95%

PLAYBACK

LE NOSTRE TOP 10

PUZZLE & VARI



1. Puzzle Fighter 90%
2. Bust-A-Move 3DX 88%
3. Kurushi 88%
4. Worms 92%
5. Puyo Puyo Sun 87%
6. ParRappa 82%
7. Poy Poy 84%
8. Micro Machines V3 88%
9. Circuit Breakers 81%
10. Kula World 83%

GIOCHI DI GUIDA



1. Gran Turismo 97%
2. Colin McRae Rally 93%
3. Need For Speed 3 87%
4. TOCA Touring Car 94%
5. Rage Racer 94%
6. Rally Cross 89%
7. Formula One '97 90%
8. Wipeout 2097 93%
9. Moto Racer 86%
10. Total Drivin' 84%

PLATFORM GAME



1. Gex 3-D 92%
2. Abe's Oddysee 90%
3. Crash 2 86%
4. Klonoa 83%
5. Jumping Flash 2 86%
6. Heart of Darkness 81%
7. The Lost World 79%
8. Dracula X 84%
9. SkullMonkeys 83%
10. Pandemonium 2 72%

GIOCO	GIOCATORI	PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Carnage Heart	1		57%	Stupida avventura strategica di robot sulla luna.
Casper	1		65%	Gioco basato sul film, insignificante e privo di fantasia.
Cheesy	1		50%	Certamente è...
Chessmaster 3D	1-2		68%	Scacchi. Sulla PlayStation. Hmm...
Chill	1-2		56%	Poco ispirato e stupido gioco di snowboard.
Choro Q*	1		70%	Originale ma rozza corsa in stile cartoon.
Choro Q 2*	1-2		85%	Molte più macchine, più divertimento in miniatura.
Chronicles of the Sword	1		43%	Noiosa avventura– Evitare!
Circuit Breakers	1-4		81%	Gran divertimento, ma area estremamente limitata.
City of Lost Children	1		78%	Lenta avventura Francese in 3-D.
Clock Tower	1		83%	Elegante, ed estremamente agghiacciante delitto misterioso!
Colin McRae Rally	1-2		93%	Il rally raggiunge il massimo!
Colony Wars	1		92%	Affascinante e giocabilissimo sparatutto spaziale.
Command & Conquer	1		79%	Conversione per PSX lenta e gravemente difettoso.
C&C: Red Alert*	1-2		90%	Il migliore tra i wargame in tempo reale.
Contra: Legacy of War	1-2		62%	Deludente sparatutto arcade della Konami.
Coolboarders	1		82%	Veloci acrobazie su snowboard.
Coolboarders 2*	1-2		81%	Il gioco di snowboard definitivo.
Courier Crisis	1		54%	Ridateci il vecchio Paperboy!
Crash Bandicoot	1		84%	Platform decisamente splendido.
Crash Bandicoot 2	1		86%	Crash ritorna con stile!
Crime Killer	1		78%	Un po' ripetitivo, ma pieno di spessore e di azione.
Crisis Beat*	1-2		45%	Un Fighting Force piuttosto rachitico.
Critical Depth	1-2		72%	Sparatutto sottomarino al di sopra della media.
Criticom	1-2		87%	Discreto primitivo picchiaduro. Ora dimenticato.
Croc: Legend of the Gobbos	1		78%	Furto intellettuale ma comunque divertente!
Crow: City of Angels	1		21%	Un vero schifo!
Crusader: No Remorse	1		80%	Decente sparatutto convertito dal PC.
Crypt Killer	1-2		38%	Asrtuso, stupido, pessimo sparatutto.
Cyberia	1		67%	Sparatutto su binari. Ugh!
Cybersled	1-2		55%	Colori vivaci ma estremamente stupido.
CyberSpeed	1		65%	Gioco di corse in stile Hi-Octane. Indecente.
D	1		69%	Mediocre avventura 3-D. Lenta.
Dark Forces	1		75%	Spaventosa conversione di Guerre Stellari.
Darklight Conflict	1		79%	Fantastica grafica ma tremendamente noioso.
Dark Omen	1		85%	Raffinata simulazione di azione/strategia.
Darkstalkers*	1-2		88%	Picchiaduro convertito da coin-op. Estremamente giocabile.

TESTA A TESTA

RESIDENT EVIL 2 VS MGS

I DUE PIÙ GRANDI GIOCHI DI AVVENTURA MAI USCITI

Prima di *MGS*, ***RESIDENT EVIL 2*** era il gioco sulla bocca di tutti... e perché no? Dopo una lunga attesa, è arrivato e si è liberato della concorrenza in modo convincente con la sua trama avvincente, scenari in quantità e sangue a volontà.

Tuttavia, il tutto era scarsamente longevo ed i giocatori si sono sentiti piuttosto abbattuti. Cosa ci si deve aspettare, un gioco con una grafica così bella non può durare in eterno... non è vero? Ciò che è stato inserito in *RE2*, è stato il valore della rigiocabilità. Due dischi, due personaggi, quattro differenti scenari e anche sub-livelli di missioni nascoste. Per vedere il tutto occorrevano ore di gioco, quindi valeva la pena aspettare fino alla fine. La cosa migliore, comunque, era la sua trama avvincente che teneva sulle spine i giocatori fino al raggiungimento del gioco successivo.





RESIDENT EVIL 2		METAL GEAR SOLID
Numero di armi 13		10 Numero di armi
Arma migliore Gatling Gun		Stinger Launcher Arma migliore
Difficoltà Media		Facile Difficoltà
Fattore sangue Estremamente reale		Pungente ed elegante Fattore sangue
Intermezzi Stato dell'arte CGI		Tutti poligoni Intermezzi
Attacchi a sorpresa? No!		Certamente! Attacchi a sorpresa?
Donne 3		5 Donne
Lineare? Abbastanza		Sì, molto Lineare?
Gadget? Nessuno di eclatante		Alla 007 Gadget?
Sotto-livelli 1 (Fourth Survivor)		1 (VR Training) Sotto-livelli
Con enigmi e sangue		*Elegante e sofisticata epopea*

METAL GEAR SOLID è probabilmente più atteso impazientemente di quanto lo fosse stato *RE2*, e in questo senso probabilmente sarà più deludente quando si potrà averlo tra le mani. I problemi principali insorgono più dalla incomprensibilità del testo giapponese che dalla complessità degli enigmi o della giocabilità.

Detto questo, bisogna sapere cosa aspettarsi e certamente non si rimarrà delusi dal cambiamento della brillante tecnica dell'insieme che è un traguardo considerevole per la PlayStation. L'unica cosa che manca è un maggiore senso di sfida ma come *RE2*, ha un buon valore di rigiocabilità (anche se non così evidente) e vi troverete a cercare di completarlo più velocemente per per ottenere gli extra. Senza dubbio la versione PAL aumenterà notevolmente il grado di divertimento, comunque sia, non c'è molto che vi possa tenere occupati molto a lungo.



GIOCO	PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Dead Ball Zone	1-2	84%	Futuristica distruzione e mutilazione. Dannatamente giocabile!
ASSO Dead Or Alive*	1-2	91%	Il picchiaduro più avvincente di tutti i tempi!
Deathtrap Dungeon	1	88%	Irresistibile avventura sotterranea ad alta tensione.
Defcon 5	1	88%	Roboante avventura spaziale . Lenta.
Descent	1-2	85%	Era già buono, ora lo è di più!
Descent 2	1-2	63%	Praticamente lo stesso gioco. Non così divertente.
Destruction Derby	1-2	86%	Quasi un capolavoro per PSX. Buona l'opzione due giocatori.
Destruction Derby 2	1	82%	Migliore, ma manca il link-up – bah!
Devil's Deception	1-2	68%	Intrigante e impegnativo, ma un po' inconcludente.
Diablo	1-2	74%	Divertente ma ripetitivo gioco di ruolo stile Arcade.
ASSO Die Hard Trilogy	1	92%	Tre film in un solo gioco. Magnifico.
Discworld	1	74%	Avventura in stile cartoon poco divertente.
Discworld II	1	80%	Umoristica avventura fuori dai canoni...
Disruptor	1	87%	Impressionante clone 3-D di Doom.
ASSO Doom	1-2	93%	Grandissimo link-up, purtroppo ora un po' superato.
Dracula X*	1	84%	Platform con vampiri giapponese.
Dragon Ball Z GT: Final Bout*	1-2	39%	Orribile picchiaduro.
ASSO Duke Nukem	1	90%	Sparatutto fantasticamente giocabile.
Duke Nukem: Time To Kill	1	87%	Duke si dimostra veramente convincente.
Dynasty Warriors*	1-2	71%	Picchiaduro piuttosto bizzarro ma carino.
Earthworm Jim 2	1	69%	Divertimento a 16-bit, ma dura troppo poco.
ASSO Einhander*	1	90%	Un genere completamente diverso. Mozzafiato!
Epidemic*	1	71%	Lenta e noiosa avventura.
ESPN Extreme Games	1-2	73%	Sport faticosi, per niente divertenti!
Everybody's Golf	1-4	85%	Altamente godibile gioco del golf.
Excalibur 2555 AD	1	86%	Fantasioso e smodato RPG.
Exhumed	1	84%	Irresistibile sparatutto Egiziano in 3-D.
Explosive Racing	1	82%	Veloce e giocabile gara automobilistica, non troppo innovativa.
Extreme Pinball	1-2	54%	Misera simulazione del flipper. Leggi fisiche quasi inesistenti.
Extreme Snow Break	1	09%	Schifezza assoluta.
ASSO Fade To Black	1	90%	Avventura in stile sci-fi molto avvincente!
Fantastic Four	1-4	69%	Poco fantastic, ma abbastanza giocabile.
FIFA '96	1-4	81%	Ordinario giochino del calcio.
FIFA '97	1-4	70%	Grafica migliorata, giocabilità peggiorata
ASSO FIFA: Road to World Cup 98	1-4	91%	Per ora. Il miglior gioco di calcio in circolazione!
Fifth Element (The)	1	50%	Deludente– noleggiate la videocassetta, è meglio!
Fighter's Impact*	1-2	76%	Datato e inconcludente picchiaduro 3-D. Comprate Tekken2.
Fighting Force	1-4	89%	Azione brutalmente distruttiva a due giocatori.
Final Doom	1-2	82%	Nuovi livelli ma sempre lo stesso.
ASSO Final Fantasy VII	1	93%	L'avventura per eccellenza!
ASSO Final Fantasy Tactics	1	90%	Epica ed affascinante sfida in questo RPG strategico.
Firemen, The*	1	78%	Grafica a 16-per questo gioco da pompieri.
Firestorm: Thunderhawk2	1	85%	Sparatutto con elicottero dalla Core.
Firo & Klawd	1-2	64%	Appariscente avventura di poliziotti stile cartoon. Scarsino.
Fluid	1	78%	Fugace ma interessante diversivo.
Formation Soccer*	1-2	58%	Costoso e superato gioco del calcio!
Formula 1	1-2	84%	Esaltante e gloriosa simulazione di F1!
ASSO Formula 1 '97	1-2	90%	Aggiornamento efficace ed imbottito di divertimento!
Formula Karts: SE	1-2	75%	Troppo semplicistico per sortire un interesse di massa.
ASSO Forsaken	1-2	92%	Risultato meraviglioso. Assolutamente mozzafiato.
Frenzy	1	73%	Divertente ma effimero arcade.
Frogger	1-4	69%	Sinceramente deludente conversione del vecchio frogger.
ASSO Future Cop LAPD	1-2	94%	Il miglior sparatutto in isometria mai visto!
G-Darius	1-2	88%	Uno dei migliori sparattutto in circolazione.
G-Police	1	84%	Vibrante arcade 3-D con atmosfere palpitanti!
Galaxian 3*	1-4	69%	Sparatutto ripetitivo e confusionario.
Gex	1	76%	Infelice platform 3DO con una stupida lucertola.
ASSO Gex 3-D: Enter the Gecko	1	92%	Eccellente ed imperdibile il miglior platform in circolazione!
Ghost In The Shell	1	73%	Prodotto carino. Riservato agli estimatori dei Manga!
Goal Storm*	1-2	69%	Inesorabilmente lento ha mancato il bersaglio...
Granstream Saga, The*	1	76%	Avvincente, ma un po' troppo semplicistico.
ASSO Gran Turismo	1-2	97%	Il miglior gioco di corse automobilistiche mai creato!
Grand Theft Auto	1	88%	Rubare le macchine. Criminosamente avvincente!
Grid Run	1-2	53%	Gioco di labirinti banale con poche possibilità.
Guilty Gear*	1-2	43%	Stravagante combattente, si annienta da sé.
Gunbarl*	1-2	83%	Avvincente sequel di Point Blank.
Gun Bullet*	1-2	85%	Un vero colpo per uno o due giocatori...
Gunship	1	68%	Non regge il peso degli anni...
Hard Boiled	1	29%	Una licenza sprecata in modo disastroso...
Hardcore 4X4	1-2	81%	Diabolica e ripetitiva azione off-road.
Heart Of Darkness	1	81%	Platform ad enigmi molto giocabile anche se di breve durata.
Hebereke's Popitto	1-2	43%	Perché giocarci quando esiste già Puzzle Fighter?
Herc's Adventures*	1-2	70%	Avventura con una grafica graziosa.
Hercules*	1	63%	Dolce ed innocente ma semplice e stupido.
Hermie Hopperhead*	1	53%	Inutile banalità platform in stile cartoon.

PLAYBACK

LE NOSTRE TOP 10

TITOLI PLATINUM



1. Tekken 2	95%
2. Tomb Raider	94%
3. Resident Evil	95%
4. Die Hard Trilogy	92%
5. Wipeout 2097	93%
6. Micro Machines V3	92%
7. Soul Blade	96%
8. Final Doom	84%
9. ISS Pro	84%
10. MK Trilogy	92%

BEAT-'EM-UP



1. Tekken 3	97%
2. Rival Schools	96%
3. Dead Or Alive	91%
4. Soul Blade	96%
5. Bushido Blade	94%
6. SF EX Plus	91%
7. Tobal 2	92%
8. MK4	87%
9. SF Zero 2	94%
10. Tekken 2	95%

SHOOT-'EM-UP PRIMA PERSONA



1. Duke Nukem	90%
2. Forsaken	92%
3. Doom/Final	82%
4. Tenka	86%
5. Mechwarrior 2	91%
6. Exhumed	84%
7. Alien Trilogy	91%
8. Disruptor	87%
9. Doom	93%
10. Tunnel B1	87%

DURATURO

LA PROVA DEL TEMPO

WORLD CUP '98



Il tour de force della EA è stato un ritorno alla normalità dopo il decisamente deludente *FIFA '97*, anche se *World Cup '98* è stato pesantemente criticato perché ovviamente troppo simile a FIFA: *Road to World Cup '98*. Cosa peraltro vera.

World Cup '98 comunque, mantiene un termine in fatto di giocabilità molto lungo, malgrado la fortissima concorrenza dei suoi simili come ad esempio ISS Pro '98. Il gioco della EA potrà anche essere graficamente inferiore ma c'è una discreta selezione di azioni, come ad esempio il dribbling, e quella in cui si afferra il pallone con le caviglie e si salta come un gonzo! La giocabilità è ottima in stile arcade, tuttavia, si ha l'impressione che il numero di angolazioni da cui segnare sia un po' troppo esiguo, inoltre risente di una certa lentezza di risposta. A volte quando decidete di girarvi con la palla ci vogliono almeno tre secondi prima che il giocatore si muova nella direzione desiderata e questo risulta molto frustrante specialmente nella modalità a due giocatori.
Quest'ultima è molto più divertente se si gioca entrambi per la stessa squadra.

World Cup '98 offre ottimo divertimento con il multiplayer. L'unica nota negativa è che se cercate di comprarne una copia oggi, si noterà che il mercato si è orientato decisamente verso *Michael Owen's WLS '98* e *ISS Pro '98* e la differenza dei livelli di difficoltà è certamente smisurata, infatti, nella modalità a un giocatore o è troppo facile o impossibilmente difficile. Merita comunque un'occhiata la versione economica.

SPICE WORLD



Aggiungere pepe alla propria vita? Non con questo orribile pacchetto multimediale. Il solo motivo per cui questo gioco è stato qualificato come duraturo è perché un amico del redattore lo ha comprato per la sua figlioletta, e noi eravamo piuttosto ansiosi di scoprire la sua interpretazione dei bit messi sparpagliati in modo casuale sul disco.

Bisogna dire che la bambina di cinque anni ha detto certamente "Papà, cosa ci fa Geri qui?" e "Perché Victoria ha i capelli lunghi?" sono state le due principali osservazioni uscite da quel faccino tutto coperto di cioccolato. Fortunatamente, il suo orecchio per la musica non è molto meglio del nostro, e come risultato i suoi remix delle famose canzoni delle Spice erano allo stesso modo orribili. Questo non le ha impedito di continuare, e una volta arrivata alla sezione dancing era ormai distante da terra. L'interessamento non è durato a lungo, anche se, e per quell'ora noi avevamo già sorbito il nostro tè, si è cominciata a seccare per il peso del gioco e ha cominciato a guardarsi la sezione intervista in un loop che sembrava interminabile.

Per fortuna, le partite del sabato ci hanno distolto dal suo interesse per le mondane Spice girls, ma prima dei baci della buonanotte, abbiamo provato a farci dare alcune delucidazioni dalla coraggiosa bambina: "Mi piace perché ci sono dentro le Spice Girls, ma non è bella come *Crash Bandicoot 2...* o *PaRappa The Rapper!*"

Quindi eccovi la prova che anche le legioni degli impressionabili fan più giovani pensano che *Spice World* è insipiente!

GIOCO	PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Hexen	1	35%	Uno dei peggiori giochi per PSX mai visti!
Hi-Octane	1-2	80%	Discreta corsa automobilistica della Bullfrog.
Horned Owl*	1-2	73%	Una scusa banale per un gioco di sparatorie.
Hyper Tennis	1-4	78%	Simulazione del tennis inutile. Ce ne sono di migliori.
Impact Racing	1-2	87%	Un tempo è stato ottimo, ora decisamente superato!
Incredible Hulk, The	1	45%	Non c'è niente di incredibile. Scarso.
Independence Day*	1-2	47%	Conversione senza senso basata sul famoso film!
International Moto X*	1-2	77%	Discreta gara motociclistica.
Int Superstar Soccer Deluxe	1-4	83%	Conversione del calcio a 16-bit con pochi fronzoli.
Int Superstar Soccer Pro	1-2	84%	Uno dei migliori giochi del calcio su PSX!
ISS Pro '98*	1-2	92%	Quasi bello quanto la versione per N64. Stupendo!
Int Track & Field	1-4	85%	Superlativo gioco multi-evento sportivo!
In The Hunt*	1-2	69%	Miserabile sub shoot-'em-up. Tosh!
Iron & Blood	1-2	75%	Passabile picchiaduro medievale.
Iron Man & Manowar	1-2	47%	Divertente quanto un'operazione ai genitali!
Iznogoud	1	34%	Un platform eccezionalmente brutto.
Jeremy McGrath Super Cross '98	1-2	70%	Abbondanza di opzioni, ma non all'altezza di Moto Racer.
Jersey Devil	1	83%	Diabolicamente giocabile, merita un'occhiata!
Jet Rider	1-2	85%	Velocissime jetbike grafica scarna.
Jet Rider 2*	1-2	78%	Divertente ma essenzialmente lo stesso gioco.
Johnny Bazookatone	1	85%	Doveva essere decisamente forte. Non lo è.
Jonah Lomu Rugby	1-2	86%	Simulazione del rugby accurata e giocabile.
Judge Dredd	1-2	62%	Fantastica licenza, gioco deludente.
Jumping Flash	1	87%	Fantasioso platform in prima persona.
Jumping Flash 2*	1	86%	Psichedelica sequel del precedente (solo migliore).
Kick Off '97	1-2	68%	Il gioco non rende giustizia al nome!
Kick Off World	1-4	77%	Un gioco discreto pieno di opzioni eccellenti.
Kileak The Blood	1	57%	Scarso clone di Doom che manca di incisività.
Kileak The Blood 2	1	65%	Stesso gioco con un '2' alla fine.
Killing Zone*	1-2	57%	Spregevole picchiaduro. Evitare.
King Bowling	1-4	37%	Simulazione del bowling in stile cartoon poco ispirato.
King's Field	1	61%	Vecchio RPG con pessima grafica.
King Of Fighters '95*	1-2	62%	Inutile picchiaduro in 2-D!
King Of Fighters '96*	1-2	59%	La vergogna dei giochi di combattimento.
Klonoa: Door to Phantomile*	1	83%	Veloce ed apprezzabile platform giapponese.
Konami Antiques Vol. 1	1-2	58%	Variopinto ma imbottito di nefandezze!
Krazy Ivan	1	61%	Discreto al tempo della sua prima uscita ma è ormai superato.
Kula World	1-2	83%	Innovativo puzzle divertimento con le palle!
Kurushi	1	88%	Puzzle game di elevatissima qualità.
Last Report, The	1	27%	Un punta e clicca bruttissimo e senza speranze!
Lifeforce Tenka	1	86%	Macabro clone di Doom. Sgargiante.
Little Big Adventure	1	83%	Avventura grafica notevole!
Loaded	1-2	85%	Coraggioso e pazzo, ma ripetitivo.
Lomax in Lemmingland	1	70%	Platform game scialbo come la sciacquatura di piatti.
Lone Soldier	1	43%	Sopravvalutata nefandezza stile Rambo!
Lost Vikings 2, The	1-2	72%	Giocabile platform strategico. Un po' vecchio.
Lost World, The	1	79%	Platform con grafica splendida, purtroppo, con poca profondità.
ASSO MDK	1	90%	Sparatutto in 3-D eccezionalmente elaborato.
Machine Hunter	1-2	72%	Discreto sparatutto ispirato a Paradroid.
Madden '97	1-4	81%	Solida e giocabile simulazione del football americano.
Madden '98	1-8	82%	Un buon gioco anche se con una grafica piuttosto rozza.
Madden NFL '99	1-8	89%	Il miglior gioco di NFL sulla PlayStation.
Marvel Super Heroes*	1-2	87%	Picchiaduro dall'elevata giocabilità.
Magic Carpet	1	57%	Tristemente datato per gli standard odierni.
Mass Destruction*	1	80%	Divertente e distruttivo gioco di carri armati...
Maximum Force	1-2	37%	Impallidisce al cospetto di Time Crisis! Inesistente.
ASSO Mechwarrior 2	1	91%	Sparatutto di altissima classe con grossi robot!
Medievil	1	86%	La morte non è mai stata così commovente..
Mega Man 8*	1	82%	Giocabile e colorato ma tremendamente poco profondo.
Men In Black	1	35%	Sgradevole e ingiocabile tie-in tratto dal film.
ASSO Metal Gear Solid*	1	94%	Veramente eccezionale, anche se perde molto in giapponese.
Metal Slug*	1-2	74%	Grande azione, ma niente di eccezionale.
Mickey's Wild Adventure	1	79%	Discreto platform in stile cartoon. Yawn!
ASSO Micro Machines V3	1-8	92%	Corsa di macchinine da urlo. Fantastico!
Midnight Run	1	60%	Monotono gioco di corse con scarsa attrattiva.
Monopoly	1-4	75%	Una divertente e fedele conversione dell'originale.
Monster Rancher*	1-2	68%	Effimera novità con animaletti virtuali.
Monster Trucks	1	74%	Bella ma stupida corsa di off-road.
ASSO Mortal Kombat 3	1-2	93%	Non comprate questo prendete, piuttosto, la trilogia di MK.
Mortal Kombat 4	1-2	87%	L'istinto omicida portato al massimo.
MK Mythologies	1	71%	Sanguinolento ma ordinario platform.
ASSO Mortal Kombat Trilogy	1-2	92%	Un'orgia di sangue a 16-bit. Non male.
Moto Racer	1-2	86%	Una grandissima gara motociclistica.
Moto Racer 2	1-2	87%	Uno splendido sequel con un sacco di divertimento.
Motorhead	1-2	79%	Gara automobilistica di grande impatto ma di scarso interesse.

GIOCO	PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Motor Toon GP 2*	1-2	79%	Corsa in stile cartoon altamente giocabile.
Mr Domino	1	72%	Originale ma poco longevo.
Myst	1	68%	Monotona e statica avventura. Triste.
N2O	1-2	70%	Frenetico sparatutto, purtroppo molto ripetitivo.
Nagano Winter Olympics*	1-4	83%	Eccellente sfida invernale multiplayer.
Namco Encore*	1	79%	Contagioso– meglio: Rolling Thunder.
Namco Museum 1*	1-2	70%	Collezione di classici – i migliori: Pacman and Galaga.
Namco Museum 2*	1-2	70%	Peggio del Vol 1 – il migliore: Xevious.
Namco Museum 3*	1-2	73%	Decente sguardo al passato– il migliore: Pole Position II.
Namco Museum 4	1-2	79%	Alcuni giochi interessanti– il migliore: Pacland.
Nanotek Warrior*	1	76%	Stancante sparatutto a livello molecolare.
Nascar Racing '96	1	80%	Simulazione di corse esauriente– un po' scattoso.
Nascar Racing '98	1-2	82%	Il pacchetto completo di Nascar.
NBA Hang Time	1-4	60%	Un basket piuttosto superato...
NBA In The Zone	1-2	79%	Buona simulazione sportiva, ma non quanto Total NBA.
NBA Jam Extreme	1-2	79%	Trasposizione arcade troppo esagerata. Un po' scialbo
NBA Jam:TE	1-4	77%	Azione convulsa due contro due. Abbastanza divertente.
NBA Live '96	1-2	82%	Vecchia simulazione del basket. Poco mordente.
NBA Live '97	1-2	89%	Tutti gli ultimi giocatori e statistiche. Engine migliorata.
NBA Pro '98	1-8	78%	Buono ma non al passo della concorrenza.
Need For Speed, The	1-2	84%	Classica corsa di bolidi fantascientifici. Ottimo link-up!
ASSO Need For Speed 2, The	1-2	90%	Grafica rozza ma con divertimento a lungo termine.
Need For Speed 3, The	1-2	87%	Eccezionalmente veloce, ma senza quel tocco di magia.
Newman Haas Racing	1-2	74%	Molto simile a F1'97, che è migliore.
NFL Game Day	1-2	73%	Football americano– a chi interessa?
NHL '97	1-8	86%	Intensa azione per l'hockey su ghiaccio– fluido e veloce.
NHL '98	1-8	71%	Ottima grafica, pessima giocabilità.
NHL Face Off	1-2	78%	Tentativo ammirevole ma un po' goffo.
NHL Face Off '98	1-8	80%	Il miglior gioco di hockey su ghiaccio per la PlayStation.
NHL Open Ice	1-4	40%	Superato ed obsoleto hockey!
Nightmare Creatures	1	90%	Fantastico splatter a tutto schermo!
Ninja: Shadow Of Darkness	1	78%	Buona grafica, ma subito ripetitivo.
Note, The	1	72%	Avventura in prima persona abbastanza buono.
Novastorm	1	38%	Pessimo sparatutto!
Nuclear Strike	1	88%	Graficamente migliore di Soviet Strike.
Off World Interceptor	1-2	77%	Scattosa e vergognosa battaglia 3-D. Evitare.
Olympic Games	1-8	89%	Fantastico gioco multi evento.
Olympic Soccer	1-2	84%	Ottimo e giocabile calcio, grafica nella media.
One	1	86%	Il più distruttivo gioco mai visto!
Onside Soccer	1-2	76%	Calcio poco ispirato con alcuni aspetti manageriali.
Overblood	1	86%	Avventura spaziale 3-D innovativa e ricco di atmosfera.
Overboard	1-5	75%	Divertente, ripetitivo e semplice picchiaduro.
ASSO Pandemonium	1	90%	Divertente platform game, ma troppo restrittivo.
Pandemonium 2	1	72%	Platform lineare, ma con una grafica.piacevole

GADGET

le ultime novità recensite e valutate

Xplorer Cheat Master: T3

Prodotto da: Fire International

Vantaggi: Scoprire i trucchi per *Tekken 3*. In pratica si tratta di una memory card che viene venduta assieme a tutti i trucchi per i migliori picchiaduro della Namco. Include anche tutti i segreti di *Tekken 1* e *2*, *Dead Or Alive* e *Soul Blade*!

Svantaggi: Sarebbe stato meglio far uscire un'apposita cartuccia Xplorer per poter ottenere i codici per tutti i giochi menzionati oltre a tutti gli altri giochi PlayStation.

VALUTAZIONE: ★★★★★

Link Cable

Prodotto da: Ni·Gen

Vantaggi: Linking-up. Questo viene offerto a un prezzo dimezzato rispetto all'originale cavo di link e funziona allo stesso modo. È un peccato che il mercato dei link-up, stia regredendo sempre di più.

Svantaggi: Il mercato è sommerso da cavi come questo, perciò se ne avete la possibilità guardatevi bene intorno.

VALUTAZIONE: ★★★★★

Multi Port

Prodotto da: Mad Catz

Vantaggi: Giochi Multiplayer. Questo strano gadget è essenzialmente un multitap standard ma un po' artefatto. Funziona molto bene ma assomiglia a un bombardiere Stealth.

Svantaggi: Il prezzo. I gadget Sony sono i migiori sul mercato, quindi quale motivo c'è per lo stesso dispositivo allo stesso prezzo? Sono mica matti?

VALUTAZIONE: ★★★★★

4MB Memory Card

Prodotto da: Fire International

Vantaggi: Maggior numero di salvataggi, ovviamente. La Fire International aveva già fatto un buon lavoro con le sue memory card da 2MB e questa è molto più grande. Questa memory card utilizza 4MB reali invece di comprimere i dati con (spesso) risultati deludenti.

Svantaggi: Come potrebbero esserci svantaggi? Una robusta memory card che probabilmente può memorizzare più dati di quanti ne servono nell'arco di un anno. Il tutto a un buon prezzo!

VALUTAZIONE: ★★★★★

1MB Memory Card

Prodotto da: Nu·Gen

Vantaggi: Colori. Questa card viene venduta in una varietà incredibile di colori incluso il verde limone, il rosso fiamma, l'azzurro, il rosso porpora, il verde pisello, il giallo sole, il nero corvino e il grigio perla.

Svantaggi: Molto più costosa delle nostre memory card. Ma sempre a metà prezzo di quelle della Sony.

VALUTAZIONE: ★★★★★

PAL Converter

Prodotto da: Fire International

Vantaggi: Importarela roba. Se possedete una macchina straniera e avete una porta Scart nel vostro televisore, questo piccolo gadget convertirà il segnale NTSC in un formato televisivo europeo con colori e immagini brillanti senza distorsioni.

Svantaggi: Il prezzo è troppo elevato. Ma se ci pensate è dannatamente più economico di un paio di occhiali nuovi!

VALUTAZIONE: ★★★★★

Cavo Scart

Prodotto da: Nu·Gen

Vantaggi: Immagini di qualità. Qualunque cavo Scart è un buon acquisto perché vi offre la migiore qualità di immagini possibile. Questo è molto buono perché economico.

Svantaggi: Nessuno. Offre anche connessione AV e un adattatore G-Con, perciò si può dire "tre piccioni costosi con una fava".

VALUTAZIONE: ★★★★★

DURATURO

LA PROVA DEL TEMPO

WLS '98



Questo gioco è stato al top per un certo periodo. Offriva la stessa giocabilità di *Soccer '97*, con le squadre di club e quelle internazionali era completo di tutto... qualcuno potrebbe dire che il mondo era ai suoi piedi. Splendido insieme di abilità e giocabilità, con finte e con un arsenale di azioni per penetrare le difese avversarie e per condurre il pallone in rete tutto questo per rendere *WLS '98* il più attraente gioco di calcio per anni.

Dove ha fallito è la longevità del gioco. È chiaro che la modalità a due giocatori offre ancora una buona dose di divertimento, se i due hanno più o meno la stessa abilità. Purtroppo, giocare contro il computer, risulta indubbiamente troppo facile, infatti è semplice vincere il campionato senza perdere nemmeno una partita e magari con 200 gol a favore. Hmm. Inoltre sarete invitati a parteciapare alla Champions League, ma questa possibilità non funziona correttamente, perciò le squadre come il Barcellona, la Juventus e compagnia possono uscirne con il loro orgoglio intatto.

Il sequel (con la partecipazione di Michael Owen) modificherà i piccoli difetti del gioco e offrirà nuove mosse e un sistema di controllo migliorato. Perciò sebbene la Eidos non possiede la formula appropriata per il primo gioco *WLS*, sembra che l'attesa crescerà a dismisura nei prossimi anni e certamente offrirà a *ISS* una buona sfida.

BUST-A-MOVE 2



Nessuno può discutere la stupefacente giocabilità di questo classico puzzle arcade, ma come si prevedere che la sua attrattiva sarebbe durata così a lungo? Tutto quello che si deve fare è spostare una piccola freccia per puntare una delle palle colorate verso il punto dove lanciarle e poi fare fuoco! In parte è la semplicità e il sistema di raggruppare palle di vari colori, e in parte l'insolita eccitazione di una battaglia a due giocatori, tutto questo aggiunge valore a un gioco che non si era mai visto prima sulla PlayStation.

Da quando è stato distribuito questo giochino si sono visti grossissimi concorrenti alla corona del miglior puzzle game, dallo stupendo *Super Puzzle Fighter II Turbo* della Capcom al non proprio riuscitissimo *Tetris Plus*. In ogni modo *Bust-A-Move* regna sovrano, e supporta il peso degli anni meglio di tutti gli altri. *Super Puzzle Fighter* è stato, ovviamente, notevole, ed offriva molto sotto forma di extra collezionabili per battere il giocatore guidato dalla CPU in diversi modi, ma l'insieme dei modelli di attacco e le reazioni a catena sono più difficili da apprendere e non così accattivanti da superare *Bust-A-Move*. *Tetris Plus* era carino se giocato da soli, ma aveva un confusionario modo a due giocatori inferiore sicuramente alla sempre amabile semplicità di *Bust-A-Move*.

Un altro incredibile punto a favore della giocabilità di BAM è il fatto che molte donne e ragazzine si cimentano in una folle partita multiplayer con il PSX. Di quanti giochi si può dire lo stesso?

HARDWARE

TOP 5 PERIFERICHE

JOYPAD



1. Dual Shock	Sony
2. Dual Analogue	Sony
3. Analogue +	Joytech
4. PSX 1	LMP
5. Station Master	Logic 3

LIGHT GUN



1. G-Con 45	Sony
2. Scorpion	Fire
3. Erazer	Fire
4. Predator	Logic 3
5. PSX Light Gun	LMP

JOYSTICK



1. Dominator	Logic 3
2. Pro Arcade 2	Fire
3. EagleMax	Act Labs
4. Arcade Stick	Namco
5. PS Arcade	Interact

VOLANTI



1. Top Gear	Logic 3
2. RS Racing System	Act Labs
3. Rumble Force	LMP
4. NegCon	Sony
5. Jordan GP	Joy Tech

STRANEZZE



THE GLOVE — Reality Quest

È da considerare un gioco.

GIOCO		PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Panzer General	1-2		73%	War game strategico per gli amanti del genere.
PaRappa the Rapper	1		87%	Tieni il tempo al ritmo delle rime. Stupendo!
Parasite Eve*	1		87%	Terrificante avventura horror con grafica cinematica.
Peak Performance*	1-2		85%	Eccezionale corsa a 28 macchine– grandi risate!
Perfect Weapon	1		65%	Avventura 3-D inconsistente.
Pet In TV	1		77%	Il miglior gioco con animaletti virtuali sulla terra!
PGA Tour '96	1-8		86%	Beh, è il gioco del golf. Comprate la versione update.
PGA Tour '97	1-4		81%	Simulatore di golf estremamente buono.
PGA Tour '98	1-4		63%	Golf con ottima grafica, purtroppo scarsa giocabilità.
Phat Air Extreme Snowboarding	1-2		22%	Gioco veramente scadente in un mercato ormai saturo.
Philosoma	1		85%	Sparatutto con bella grafica, un po' datato.
Pitball	1-4		66%	Rozzo e confusionario sport futuristico.
Pitfall: Beyond the Jungle	1		70%	Platform 3-D al di sopra della media.
Player Manager	1-2		74%	Gioco manageriale banale. Lento e senza attrattiva.
Pocket Fighter*	1-2		84%	Riedizione ma comunque immensamente soddisfacente.
PO'ed	1		87%	Clone di Doom, vorrebbe essere umoristico.
ASSO Point Blank	1-2		90%	Coinvolgente sparatoria... ed è legale.
Porsche Challenge	1-2		82%	Superba grafica, tecnicamente stupendo. Troppo lento.
Power Instinct 2*	1-2		52%	Scadente ed osceno picchiaduro– da tenere alla larga.
Powermove Pro Wrestling	1-2		51%	Uomini in calzamaglia, gioco asasolutamente terribile.
Powerplay Hockey '97	1-4		82%	Ancora un gioco dell'hockey, davvero molto bello.
Power Soccer 2	1-4		63%	Fondamentalmente poco divertente!
Poy Poy	1-4		84%	Originale e allegro gioco multiplayer!
Premier Manager '98	1-4		89%	Il miglior gioco manageriale di calcio mai uscito.
Primal Rage	1-2		85%	Picchiaduro con spade. Oggi un po' scarsino.
Prime Goal EX*	1-2		62%	Mediocre gioco del calcio. Peggio di FIFA.
ASSO Pro Pinball: The Web	1-2		90%	Era la migliore simulazione di flipper in circolazione ma...
ASSO Pro Pinball: Timeshock	1-2		90%	...Si potrebbe impazzire con un flipper così!
Project Overkill	1		89%	Violento, sanguinoso ma ripetitivo e niente due giocatori!
Psychic Detective	1		75%	Gioco con mediocri fantasie erotiche. Meglio buttare.
Psychic Force	1-2		73%	Picchiaduro insolito. Niente di speciale.
Puyo Puyo Sun*	1-2		87%	Divertimento di gruppo assicurato!
Quarterback Club '96	1-8		80%	Ancora una volta, a chi interessa?
Raiden Project, The	1-2		68%	Abbagliante, ma definitivamente scarsino.
ASSO Rage Racer	1		94%	Corsa super veloce, molto vario e giocabile. Da comprare subito!
Raging Skies	1-2		73%	Discreto sparatutto nei cieli!
Rally Cross*	1-4		89%	Rally d'alta classe. Da due e quattro giocatori!
Rampage World Tour	1-3		77%	Scarso di scenari, ma godibile.
Rapid Racer	1-2		87%	Potente e brillante ma ripetitivo...

NUOVI GADGET

Per questo mese niente test di gruppo, solo una completa panoramica delle ultime periferiche per PlayStation che raggiungeranno gli scaffali dei negozi e supermercati. Dai nuovi joypads tirati a lucido alle memory card economiche, il tutto recensito e attentamente valutato.

Advanced Controller

Prodotto da: Mad Catz



Vantaggi: Robustezza. Questa è una delle delizie che certamente resisterà alle innaturali punizioni che facciamo sopportare ai nostri gamepad ogni giorno. Dispone di pulsante turbo-fire programmabile e di una funzione rallentatore one-touch.

Svantaggi: Il prezzo! Sveglia Mad Catz, i pad ufficiali della Sony costano molto meno, se si pone il dubbio di quale comprare quante persone sceglieranno questo invece di quello? Un buon pad ma solo i pazzi furibondi ne hanno bisogno.

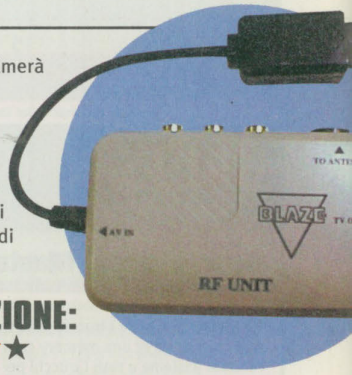
VALUTAZIONE: ★★★★★

G-Con AV RF Unit

Prodotto da: Fire International

Vantaggi: Giocare con G-Con! Se siete in possesso di una delle nuove ed economiche PlayStation che non hanno il phono socket nella parte posteriore (sapete, le porte rossa, bianca e gialla), allora questo prodotto colmerà il gap tra la vostra macchina e la pistola.

Svantaggi: Nessuno a nostra conoscenza. È piuttosto interessante la posibilità di avere un connettore G-Con all'interno di una unità RF, quindi pollici in alto.



VALUTAZIONE: ★★★★★

MousePlayStation

Prodotto da: Mad Catz



Vantaggi: Avventure Punta e Clicca. Certo è pesantemente limitato ai giochi che lo richiedono, questo mouse è nondimeno abbastanza decente, e più economico di quello ufficiale della Sony.

Svantaggi: Nessuno svantaggio, è ben congegnato, confortevole, e come dice un famoso messaggio pubblicitario "Fa esattamente quello che dice"!

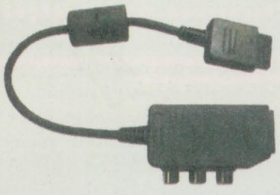
VALUTAZIONE: ★★★★★

GIOCO	PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Rapid Reload	1	71%	Sparatutto in stile cartoon. Ormai datato.
Rascal	1	77%	Platform superato, adatto ai bambini!
Rayman	1	87%	platform game coloratissimo, oggi un po' noioso.
Ray Storm*	1-2	75%	Sparatutto coinvolgente a due giocatori.
Ray Tracers	1	74%	Velocissima corsa in stile Chase HQ. Piuttosto ordinario.
Re-Loaded	1-2	61%	Veramente peggio dell'originale. Insipido.
Rebel Assault 2*	1	60%	Con ambientazione in Guerre Stellari. Noioso e ripetitivo.
Reboot	1	68%	Facile a prima vista, divertimento di breve durata.
ASSO Resident Evil	1	95%	Avventura gotica horror– raccomandato!
Resident Evil: Director's Cut*	1	83%	Leggermente meglio di RE, ma sorpassato.
ASSO Resident Evil 2*	1	96%	Un sequel veramente spettacolare e fortemente terrificante!
Return Fire	1-2	84%	Discreto giochino di guerra con split screen.
Revolution X	1-2	40%	Sparatutto atroce. Veramente brutto.
ASSO Ridge Racer	1	93%	Gioco di grido che ora appare un po' troppo superato.
ASSO Ridge Racer Revolution	1-2	90%	Gioco migliorato, con link-up e macchine più carine.
Riot	1-2	72%	Sport mortalmente futuristico – simile a Rollerball.
Rise 2: Resurrection	1-2	88%	Terrificante picchiaduro con robot. Troppo datato.
Risk	1-4	35%	Gioco di società– privo di competizione.
ASSO Rival Schools	1-8	96%	Il più dinamico gioco di lotta di sempre.
Road Rage	1-2	24%	Abominevole e scadente simulatore di tai-box. Ugh!
Road Rash	1-2	75%	Graficamente scarso, ma divertente. Ora un po' scadente.
Road Rash 3-D	1	76%	Deludente sequel senza attrattiva.
Robopit	1-2	55%	Abominaevole picchiaduro con robot.
Robotron X	1-2	85%	Gioco classico, molto veloce, meglio l'originale.
Rock & Roll Racing 2	1-2	55%	Banale sparatutto. Con interessante modalità due giocatori.
Rockman Battle & Chase*	1-2	41%	Corsa in stile cartoon banale e poco attraente.
Rockman Dash*	1	80%	Divertente avventura in 3-D.
Rosco McQueen	1	88%	Scherzate col fuoco con questo bollente gioco!
Runabout*	1	77%	Gioco di corse molto giocabile, troppo breve.
Salamander Deluxe Pack	1-2	74%	Datato ma divertente. Sparatutto degli anni ottanta.
ASSO Sampras Extreme	1-4	90%	Uno dei migliori giochi di tennis su PSX. Splendido.
Samurai Showdown*	1-2	62%	Dovevano chiamarlo "Il Lento Samurai"!
S.C.A.R.S.	1-8	82%	Un discreto, anche se graficamente rozzo gioco di corse.
Sentient	1	84%	Coinvolgente ed intelligente avventura. Bizzarro.
Sentinel Returns	1	62%	Gioco strategico molto ripetitivo e con grafica approssimativa.
Shadow Master	1	79%	Buona prova, ma manca di varietà ...
Shellshock	1	85%	Gioco di carri armati discreto, oggi un po' nell'ordinario.
ShockWave Assault	1	87%	Sparatutto con limitate possibilità. Stupido.
Side by Side Special*	1	63%	Gioco di corse poco ispirato.

Guncon ed adattatore AV

Prodotto da: Fire International

Vantaggi: Sempre più G-Con. Questo connettore si inserisce direttamente nella parte posteriore del vostra PlayStation con il connettore Scart/AV all'altro capo. Veramente ma anche molto economico!



Svantaggi: Non ce ne sono. A circa un terzo dell'adattatore ufficiale, dovrebbe meritare un'occhiata, giusto?

VALUTAZIONE: ★★★★★

Dual Force

Prodotto da: Mad Catz

Vantaggi: Comodità. Con maniglie di gomma posizionate nella parte inferiore di entrambe le impugnature, è un vero piacere stringerlo tra le mani. I twin stick e i pulsanti sono molto sensibili per cui non sono stati dotati di maniglie.

Svantaggi: Le batterie. Sì, per provare il piacere di questo dispositivo (che sono in dotazione con il Dual Shock e tutti gli altri accessori) bisogna inserire una coppia di batterie. Parliamo dei lifetti. Questo joypad viene venduto allo stesso prezzo di quello ufficiale della Sony, quindi non vediamo il motivo per cui qualcuno possa decidere di acquistarlo.

VALUTAZIONE: ★★★★★



PLAYLIST ACQUSTI SICURI

ASSASSIN AUTOMATIC HANDGUN

Prodotto da: Nu-Gen

Vantaggi: Tutti. Il G-Con 45 può essere stata in precedenza la migliore pistola, ma non lo è più! Questa è precisa, elegante, ha un tamburo che rincula inoltre possiede un elegante pedale per tutti quei momenti in cui si preferisce Time Crisis.

Svantaggi: Solamente il prezzo. Occorrono troppo soldi per una pistola, inoltre dovete sobbarcarvi la spesa per un paio di batterie per alimentare il tutto. Tutto ciò non è comunque di grande importanza perché non si trova in circolazione una pistola migliore.

VALUTAZIONE: ★★★★★



COIN-OP

LA TOP 5 DI PLAY

Di seguito sono elencate le migliori 5 macchine arcade in cui lo staff di Play inserisce le proprie monete guadagnate con fatica. Se avete giocato a interessanti coin-op di recente, fatecelo sapere e le includeremo nel nostro elenco.

TIME CRISIS 2

La Sega ha finalmente lanciato questo fantastico gioco... e noi praticamente viviamo solo per giocarci!



SEGA RALLY 2

Intensa corsa testa a testa così reale che non vi sembrerà vero di cavarvela senza un collare dopo le uscite di strada!



SOUL CALIBUR

Non proprio un grande balzo in avanti rispetto a Soul Edge, comunque produce abbastanza scintille da spingerci a continuare le palpitanti corse.



SF ALPHA 3

Questa serie può essere anche più vecchia di Sentieri, ma funziona comunque. Questo ultimo gioco è piuttosto intrigante!



DARK HORSE

Sperimentate la felicità di essere un fantino senza dover essere piccoli e indossare stupidissimi abiti!



IRON-MAN

PERIFERICA DEL MESE

In questa sezione vengono inserite le periferiche testate per la loro robustezza per provare quanti colpi possono realmente subire. Lo scopo di questo compito è quello di trovare il joypad più resistente ai giocatori più assidui.

X-TREME PAD



Questi test consistono nello sbattere il più possibile le varie periferiche, in modo da poter stabilire la loro reale resistenza ai giocatori più assidui.

La prova standard 'tenendo la periferica per il cavo e farla sbattere contro una superficie resistente'. Quindi la si tiene in mano e si colpisce violentemente la scrivania per vedere se può sopportare le normali frustrazioni di un giocatore irritato.

Infine, il test Doc Martin: può resistere a un poderoso calcione? Il gamepad X-Treme si è fracassato in mille pezzettini. Comunque, bisogna dargli atto, questo gamepad è piuttosto resistente!

IRON-GIRL

LA NON PERIFERICA DEL MESE

PS LIGHT GUN



La mammoletta di questo mese va alla pistola per PlayStation della Max Play. La pistola è di colore grigio e riduce l'entusiasmo ... per questo passata sotto il martello (o meglio, piede) per vedere se poteva sopportare qualche colpo. La simulazione che abbiamo effettuato era la solita vecchia storia. Uno di noi faceva il cattivo e l'altro l'innocente negoziante che tenta di tenersi i quattrini nel suo bel registratore di cassa. Era compito del negoziante prendere la pistola per il tamburo e cercare di disarmare il suo assalitore ... in quel mentre il tamburo della pistola si è staccato e pezzi di circuito stampato sono volati da tutte le parti. Potreste pensare che sia un test un po' troppo duro per una pistola per PSX ma credeteci questa è veramente poco resistente.

GIOCO	N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Sim City 2000	1	75%	Un fantastico gioco. Non adatto al PSX.
Skeleton Warriors*	1	56%	Trasposizione grottesca per questo picchiaduro.
SkullMonkeys	1	83%	Gradevole giocabilità plastica.
Smash Court Tennis	1-4	86%	Altissima giocabilità, coinvolgente tennis stile cartoon.
Snow Racer	1-2	50%	Grafica carina, gara purtroppo deludente.
Soccer '97	1-4	82%	Versione con squadre inglesi di Olympic – veramente giocabile!
ASS Soul Blade*	1-2	96%	Il miglior picchiaduro con armi su PSX!
Soviet Strike	1	83%	Sparatutto con elicotteri carino, grafica mediocre.
Space Hulk	1	84%	Claustrofobico ed intenso gioco strategico in 3D.
Space Jam	1-6	39%	Pessimo gioco del basket in stile cartoon, basato sul film.
Spawn: The Eternal	1	49%	Stupida e fantasiosa avventura infernale!
Speedster	1-2	80%	Gara splendida di buona fattura, purtroppo lento.
Spice World (con Geri)	1	25%	Uno spreco delle Spice... anche se economico!
Spider*	1	75%	Platform con gli aracnidi. Può risultare noioso.
Spot Goes to Hollywood*	1	72%	Platform game in stile cartoon poco ispirato.
Stahlfeder*	1	65%	Sparatutto verticale in vecchio stile. Troppo facile.
Star Gladiator	1-2	88%	Valido picchiaduro della Capcom.
Starblade Alpha	1	68%	Azione molto coinvolgente, però senza alcun controllo...
Starfighter 3000	1	85%	Una buona prova per questo strategico sparatutto in stile sci-fi.
Star Wars: Masters of Teras Kasi*	1-2	74%	Una grande licenza eppure sprecata in modo negativo.
Starwinder	1	77%	Corsa spaziale piuttosto lineare. Manca di eccitazione.
Steel Harbinger	1	80%	Controllare un violento ninfetto non è proprio divertente.
Steel Reign	1-2	58%	Noleggiatelo, non compratelo!
ASS Street Fighter Alpha	1-2	93%	Classico picchiaduro in. Ora rimpiazzato.
Street Fighter Collection	1-2	67%	A volte sarebbe meglio lasciar perdere!
ASS Street Fighter Ex Plus	1-2	91%	Assolutamente Eccellente!
Street Fighter: The Movie	1-2	35%	L'originale è stato fotocopiato male! Brutto!
ASS Street Fighter Zero 2*	1-2	94%	Semplice, grafica coloratissima. Eccezionale giocabilità!
Street Racer	1-8	84%	Clone infantile di Mario Kart, buon multi-player.
ASS Strikepoint*	1-2	54%	Simulazione di elicottero scadente e poco convincente.
Striker '96	1-4	73%	Estremamente giocabile, ma oggi estremamente datato.
Suikoden	1	80%	Dolce e duraturo RPG Manga.
ASS Super Puzzle Fighter 2*	1-2	90%	Fantastico puzzle game giapponese!
ASS Supersonic Racers	1-8	91%	Caotica corsa in stile Wacky Races.
Swagman	1	82%	Efficiente avventura in stile cartoon.
Syndicate Wars	1-4	85%	Adoro l'odore del napalm la mattina!
Tail Of The Sun*	1	84%	Innovativa cavernicola avventura. Presentazione pessima.
Tekken	1-2	84%	Era il miglior picchiaduro in 3-D, ancora apprezzabile.
ASS Tekken 2*	1-2	95%	Il picchiaduro in 3-D per eccellenza. Acquisto obbligato!
ASS Tekken 3*	1-2	97%	Indubbiamente il miglir picchiaduro in circolazione.
Tempest X3	1-2	86%	Update di un vecchio coin-op. Divertimento sicuro.
Tenchu	1	85%	Oscura e mortale azione.
Tennis Arena	1-4	84%	Fluido, appassionante e giocabile...
Ten Pin Ally	1-6	60%	Simulatore di bowling insensato e squallido.
Test Drive Off-Road	1-2	35%	Un vero fiasco! Macchia il buon nome di Test Drive.
Test Drive 4	1-2	86%	Divertimento assicurato per molto tempo!
Tetris Plus	1-2	81%	Attraente ma antiquato.
Theme Hospital	1	88%	Sicuramente più divertente di un ospedale!
Theme Park	1	86%	Costruite il vostro parco divertimenti. Molto ben congegnato.
Three Lions	1-2	80%	Carino ma lento. Non proprio il massimo!
Tiger Shark	1	62%	Decente sparatutto acquatico e aereo. Pacchiano.
Time Commando	1	78%	Avventura restrittiva ma graficamente impressionante.
ASS Time Crisis*	1	90%	Stupendo gioco d'azione. Il massimo.
ASS Tobal No. 1*	1-2	94%	Strepitoso picchiaduro im high res.
ASS Tobal 2*	1-2	92%	Sequel molto migliorato. Di tutto, di più!
Tokyo Highway Battle	1	73%	Grande idea, sminuita da una lentezza estenuante.
Tomba*	1	56%	Deludente e datato platform/RPG.
ASS Tomb Raider	1	94%	Stupefacente avventura 3D in stile Indiana Jones.
ASS Tomb Raider II	1	95%	Ottimo sequel che supera le aspettative.
Tommi Mäkinen Rally	1-2	39%	Il peggio dei giochi di rally!
Top Gun: Fire at Will	1	76%	Simulatore di volo con combattimento basato sul film.
Toshinden	1-2	76%	Il primo rivale di Tekken, graficamente fantastico. Datato.
Toshinden 2*	1-2	74%	Molto peggio del primo. Evitare come la peste.
Toshinden 3	1-2	78%	Un discreto picchiaduro. Niente di più.
Total Drivin'	1-4	84%	Eccitante corsa con eccellenti varianti.
Total Eclipse Turbo	1	69%	Scarso sparatutto in terza persona. Dalla 3DO.
ASS Total NBA '96	1-8	94%	Il miglior gioco di basket su PSX, fino a...
ASS Total NBA '97	1-8	92%	Il più avanzato gioco di basket di tutti!
ASS Total NBA '98	1-8	93%	Ottimo seguito, sempre il migliore!
ASS Touring Car Championship	1-2	92%	Veloce, divertente gioco di corsa!
Transport Tycoon	1	78%	Avvincente gioco di strategia sui mezzi di trasporto.
Trash It	1-4	55%	Mediocre puzzle game.
Treasures of the Deep*	1	83%	Avventura sottomarina ricca di atmosfera.
True Pinball	1	65%	Flipper troppo sopavvalutato. Niente salvataggi!
Tunnel B1	1-2	87%	Sfavillante dimostrazione grafica. Breve durata.

* Provato non in versione PAL

arcade shoot'em up | beat-'em-up | prima persona | puzzle e vari | platform | gioco di guida | sportivo | strategia/adventure

GIOCO		PLAY N.	PUNT.	NOI DICIAMO...
Twinbee Deluxe Pack*	1-2		65%	Vivace sparatutto giapponese in stile cartoon. Sufficiente.
Twisted Metal	1-2		78%	Graficamente scadente, ma ha spianato la strada a ...
Twisted Metal 2 (World Tour)*	1-2		88%	Straordinario ed irresistibile in due giocatori!
V2000	1		82%	Inflessibile e riflessivo sparatutto .
V-Ball Beach Volley Heroes	1-2		30%	Un gioco che non si lascia giocare!
Vandal-Hearts*	1		81%	RPG fantasy strategico. Sanguinoso.
Victory Boxing	1-2		90%	Veloce e fluida trasposizione di questo sport.
Victory Boxing 2	1-2		90%	Frenetica azione in un sequel molto vivace.
Viewpoint	1		74%	Sparatutto con visuale isometrica. Pessimo rallentamento.
Vigilante 8	1-2		94%	Grosse pistole, incredibili esplosioni , gigantesca attrazione!
Virtual Golf	1-4		61%	Grigia simulazione del golf, Actua Golf 2 è molto meglio.
Virtual Pool	1-2		68%	Grande gioco per PC, goffo e lento su PSX.
VMX Racing	1-2		45%	Corsa graficamente scarna e francamente ingiocabile,
V-Rally	1-4		87%	Veloce simulatore di rally con un grande split screen.
VRBaseball '97	1-2		80%	Eccellente ed esaurintesimulatore di questo sport.
Viper	1		46%	Oscuro e lineare sparatutto con elicotteri.
Vs	1-2		72%	Fluido, ma troppo semplicistico per un picchiaduro.
V-Tennis	1-2		75%	Mellifluo gioco del tennis. Comprate Sampras o Smash Court.
Warcraft 2: The Dark Saga	1		86%	Gioco strategico medievale incredibilmente coinvolgente!
Wargames	1-2		60%	Simulatore di guerra con tattiche limitate.
Warhammer: SOTHR	1		82%	War game incredibilmente complesso, ma gratificante.
Warhawk	1		68%	Sparatutto con elicotteri piuttosto ordinario.
WCW Nitro	1-2		80%	Il miglior gioco del wrestling sulla PlayStation.
WCWVs The World	1-2		79%	Il miglior gioco di wrestling per PSX, fino al successivo.
Wild 9	1		72%	Un decente platform, ma senza innovazioni.
Wild Arms*	1		85%	RPG eccezionalmente godibile con una vera competizione.
Williams' Arcade's Greatest	1-2		84%	Decente pacchetto di classici. I migliori: Robotron, Defender.
Wing Commander III	1		82%	Costosa opera spaziale, con trama coinvolgente.
Wing Commander IV	1		67%	Forse più costoso, ma con meno originalità.
Wing Over	1-2		50%	Sparatutto aereo molto datato.
Wipeout	1-2		89%	Un gioco di corsa che è arte allo stato pro. Oggi stancante.
Wipeout 2097	1-2		93%	Molto meglio di Wipeout – un gioco sbalorditivo.
World Cup '98	1-8		86%	Un gioco del calcio estremamente curato.
World Cup Golf	1-8		71%	Simulatore di golf renderizzato. Al di sopra della media.
World League Soccer	1-4		90%	Il migliore gioco del calcio su PSX!
Worms	1-4		92%	Graficamente scarno ma giocabilssimo con il multi-player.
Wreckin' Crew	1-2		83%	Appassionante e sfrontato gioco di corsa automobilistica.
Wrestlemania	1-4		74%	Il wrestling non è un vero sport. Il gioco è superato.
WWF Warzone	1-4		85%	Il miglior gioco di wrestling sulla PlayStation.
X2	1-2		77%	Grafica stupefacente per uno sparatutto troppo difficile!
X-Com: Enemy Unknown	1		82%	Affascinante gioco strategico a turni.
X-Com: Terror from the Deep	1		88%	Gioco strategico a turni subacqueo molto coinvolgente.
Xenocracy	1		70%	Non esaltante ma divertente ed avvincente.
X-Men Vs Street Fighter*	1-2		82%	Sgargiante e vibrante, ma questa volta vince il Saturn!
Xevious 3D/G*	1-2		72%	Collezione di tutti i giochi Xevious. Non male.
Yusha	1-2		60%	Grafica carina, ma giocabilità sorpassata.
Z	1-2		85%	Duro come l'inferno Ma intensamente gratificante.
Zeitgeist*	1		51%	Sparatutto incredibilmente lento. Indegno.

LA GUIDA PIÙ COMPLETA A TUTTI I GIOCHI PER PLAYSTATION



WANTED

LE NOSTRE TOP 10

METAL GEAR SOLID
PRIMI MESI DEL '99



Abbiamo provato la versione giapponese e l'abbiamo terminata con facilità. Speriamo che la versione europea sia un po' più impegnativa!

FINAL FANTASY VIII
NATALE 1998



Aspettatevi un altro demo che farà sbavare per la ormai prossima versione giapponese di *Ehrgeiz*. Non possiamo più aspettare.

R4: RIDGE RACER
DICEMBRE (JAP)



Come può il vecchio genere di corse per PlayStation competere contro la concorrenza di *GT*? Speriamo!

CRASH 3: WARPED
NOVEMBRE



Possiamo sopportare un'altra avventura di Crash? Certamente possiamo, perché questo sarà certamente ancora tra i migliori!

TOMB RAIDER III
NOVEMBRE



Sappiamo esattamente cosa aspettarci dal terzo titolo con Lara, aspettiamo solo di vedere se ci sorprenderà ancora una volta!

TIME CRISIS 2
TBA



Sta per arrivare, quindi perparatevi per il definitivo sparatutto!

LA PUBBLICITÀ È L'ANIMA DEL COMMERCIO

Il solito editoriale da primo numero? Ma non siamo la solita rivista!

Allora, cosa facciamo? Mumble... Mumble... ecco che scatta l'idea innovativa per non essere noiosi e far contento l'editore.

Per la prima volta (sarà poi vero?) nella storia della carta stampata, vi proponiamo il 'primo editoriale multimediale', ovvero il primo editoriale interrotto dalla pubblicità! (Ci raccomandiamo, durante le pause, non fate zapping sulle altre pagine)!

Dunque, innanzitutto, se state leggendo queste righe, vuol dire che avete acquistato il primo numero di PLAY: vi ringraziamo per la fiducia, speriamo che sia ben riposta!

PLAY - I migliori giochi per la tua Playstation, nasce in doppia veste, ovvero in giro per le edicole di tutta Italia, ci saranno due versioni di questa rivista.

La prima versione consiste nella sola rivista ad un prezzo strabiliante: appena L.5.000, mentre nella seconda, oltre alla rivista (che è del tutto identica), troverete allegato uno stupendo e meraviglioso CD-ROM con un eccezionale demo giocabile di Tenchu: Stealth Assassins, il tutto ad un prezzo incredibile: L.12.000.

Ta, ta, ta, ta, ta, taa: Pubblicità:

Siete depressi perché non sapete andare avanti a Heart of Darkness, oppure perché volete sapere qualche mossa segreta di Mortal Kombat 4? Allora correte in edicola ad acquistare POWERSTATION – Trucchi, Guide & Soluzioni per Playstation, il nuovo numero in uscita a Dicembre propone le guide complete a: Colin McRea Rally, Breath of Fire III, Heart of Darkness, Dead or Alive, Point Blank, Blasto, Mortal Kombat 4, Vigilante 8 e una marea di trucchi!!!

Un numero da collezione, un numero da non lasciarsi scappare!!!

Ta, ta, ta, ta, ta, taa: Le trasmissioni ricominciano:

Bene, bene, cosa ha Play oltre al CD-ROM (che già di per sé è una cosa, ripetiamo, eccezionale) di così interessante?

Innanzitutto, la grafica: molto semplice, giocosa e intrigante. Poi, il linguaggio, fruibile a tutti. E le due cose messe assieme, ne fanno una rivista giovane, leggera ma con contenuti altamente interessanti. Infatti, abbiamo voluto inserire molte foto con didascalie esplicative al gioco, lasciando al testo centrale la descrizione di tutto il resto; siamo sicuri che troverete interessante questo connubio, che consente una lettura veloce.

Poi, le notizie, partendo dalle news (wired) e finendo alle recensioni. Uno staff qualificato lavora ogni giorno (e qualche notte Nd Fabio), alla ricerca di novità, curiosità oppure solo per finire il gioco, per scrivere una giusta recensione (eh sì, siamo una rivista indipendente e indipendenti saranno i giudizi!).

Ta, ta, ta, ta, ta, taa: Pubblicità:

La tua sete di notizie sulla Playstation non è mai sazia?

Corri in edicola ad acquistare Super Console Playstation !

Tantissime pagine con novità da tutto il mondo, anteprime, recensioni, trucchi e quant'altro fa Playstation!

Ogni mese in edicola a sole L.7.000, una rivista assolutamente da non perdere!

Ta, ta, ta, ta, ta, taa: Le trasmissioni ricominciano:

Altre novità? Sicuramente!

Nelle recensioni è presente, oltre alle classifiche valutazioni, una mini tabella sulle alternative al gioco e una tabella denominta 'Ma Quanto...' che vi spiegherà il coinvolgimento del gioco stesso nel tempo.

Poi, sempre nelle recensioni (anche nelle anteprime, ma in maniera diversa), le informazioni sul gioco sono date con l'ausilio di icone!

E ancora: news che più news non si può, grazie anche all'intervento di due corrispondenti (dal Giappone e dagli USA), oltre ad un filo diretto con l'Inghilterra e con i nostri distributori locali (che, naturalmente, ringraziamo); anteprime anteprimose con interventi (ove possibile) degli stessi sviluppatori!

Ta, ta, ta, ta, ta, taa: Pubblicità:

Volete passare un buon 1999? Allora ci vuole un buon calendario!!!

Un Anno con Anna, il meraviglioso calendario allegato a Maxim!

Dove Anna Falchi (un nome, una garanzia NdR), raffinata e provocante come nessuno l'aveva mai vista, vi farà



Anna divina Anna...

letteralmente strabuzzare gli occchi (garantito al limone! NdR). Fotografata con maestria da Bruno Bisang, il calendario di Anna Falchi assieme a Maxim (dove si parla anche di Michelle Hunziker, Claudia Gerini, Sheryl Crow, Carre' Otis, Claudio Baglioni, Aldo, Giovanni, Giacomo e Marina... e tantissime altre informazioni), vi aspetta in edicola a sole L.9.900!!!

Non perdete l'occasione!!!

Ta, ta, ta, ta, ta, taa: Le trasmissioni ricominciano:

Infine, la Playlist. Oltre 300 giochi valutati! Con classifiche, mini-recensioni, novità, coin-op, hardware ecc. Un compendio per Playstation assolutamente innovativo!

E per concludere (e che conclusione!), il poster di Tekken 3 da attaccare dove volete!!!

Ora, non vi resta che scoprire da soli PLAY!!!

La redazione

Demo Giocabile di Tenchu: Stealth Assassins

Avete letto la recensione completa a pagina 30? Volete immedesimarvi in un killer professionista?
Allora, schiaffate il CD nella Playstation: siete pronti per un'avventura sanguinolenta!!!

Dopo il caricamento e la stupenda sequenza introduttiva, apparirà la schermata principale (premere prima il tasto START) con le scritte START e OPTIONS, selezionando OPTIONS (andare in basso e X per confermare) è possibile cambiare, appunto, le opzioni del gioco.
Vi consigliamo di andare su LANGUAGE e selezionare la lingua italiana (in modo tale tutte le scritte e il parlato saranno nella nostra lingua!).
Tornate alla schermata principale, ora è possibile iniziare il gioco.
Selezionate fra i due personaggi (Rikimaru e Ayame) quello che preferite, dopodiche sceglietevi l'inventario.
In questa schermata, ogni arma è spiegata dettagliatamente: fate le scelte che più ritenete opportune.
Ora siete nel gioco vero e proprio! Questi sono i controlli:

L1: Guardarsi attorno (da utilizzare anche la croce direzionale)
L2: Scorrere l'inventario verso sinistra
R1: Modo "invisibile"
R2: Scorrere l'inventario verso destra

Attacco

Salto

Utilizzo Oggetti (attenzione: per usare la corda uncinata utilizzate anche la croce direzionale)

Modo "invisibile"

Select: Vedere Mappa

Start: Pausa

BUON DIVERTIMENTO!

PLAY

Gruppo Editoriale Futura S.p.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile, 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Direttore responsabile
Paolo Reina
Coordinamento editoriale
Elga Corricelli
Coordinamento redazionale
Massimiliano Anticoli
Consulenza editoriale
Publish Art - Pavia
Hanno collaborato
Fabio D'Italia, Matteo Tenca, Uccelli Roberto, Roberta Leone, Fabio Bernareggi, Piacentini Maria Grazia, Caizzone Romina, Manfrin Monica.
Ringraziamenti
Si ringrazia per la preziosa collaborazione Halifax
Corrispondente dal Giappone
Shintaru Kanauya
Corrispondente dagli USA
Kat Bucannon
Pubblicità
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

GRUPPO FUTURA

Sede Legale
Via XXV Aprile, 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti
Gruppo Editoriale Futura SpA
C.P. 88-20091
Bresso (MI)
Telefono: 02/66526213
(ore 9.00-12.30)
Fax: 02/66526300
e-mail
abbonamenti@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n. 38805206)
Stampa
Roto 2000
Fotolito
C.S.G. srl - Grassobbio (BG)
Distribuzione
So.Di.P. - Via Bettola, 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45%, art. 2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 2/11/98 n. 1363. Play possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Paragon Publishing UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono sono di proprietà delle rispettive case. Play è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura SpA. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo della rivista L. 5.000. Rivista + CD L. 12.000.
I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in cotrassegno. I versamente devono essere effettuati sul c.c.p. n. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.
I lettori che non trovassero Play in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

actua SOCCER 3







Un eccezzionale realismo 3D.











actua SPORTS

FORNITORE UFFICIALE MILAN 1899

PlayStation PAL

PC CD rom

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Gremlin

www.gremlin.co.uk

"LA" SIMULAZIONE CALCISTICA CON UN TESTIMONIAL D'ECCEZIONE.

"ACTUA SOCCER 3" in Italia porta la firma di George Weah e ricrea l'atmosfera e le emozioni delle partite di calcio giocate in stadi di fama mondiale.
Il gioco é una perfetta combinazione fra simulazione e realismo, grazie alle visuali, agli effetti sonori, ai commenti e al migliorato sistema di controllo sulle azioni.

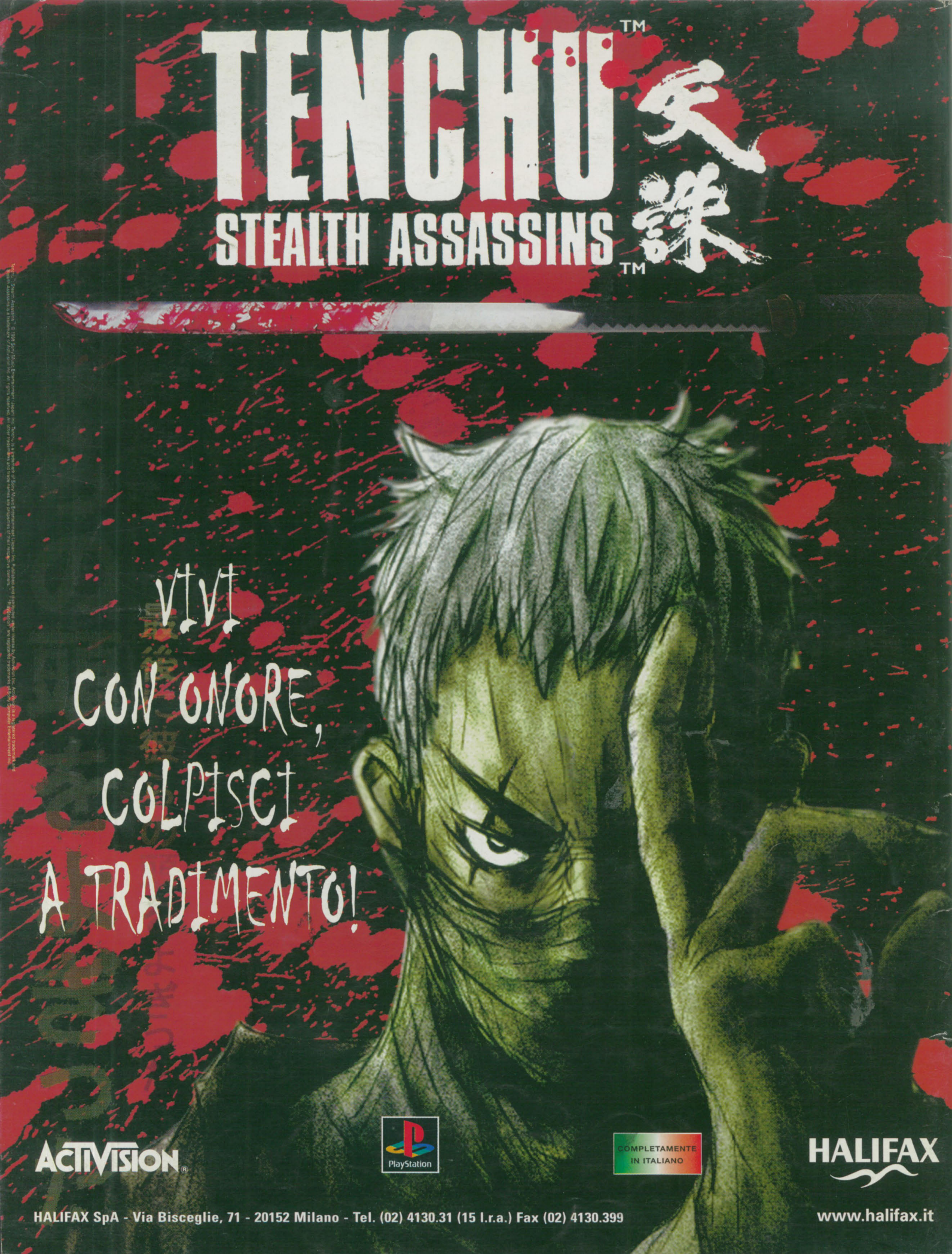
- Tutte le squadre del campionato italiano di serie A e B.
- Possibilità di creare team scegliendo fra 10.000 giocatori.
- Commenti "in diretta" di Daniele Massaro.
- Nuovo sistema di allenamento per far pratica sui movimenti e sulle scelte tattiche.
- Fino a 8 giocatori in rete o via modem.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999


TENCHU™
天誅
STEALTH ASSASSINS™
VIVI
CON ONORE,
COLPISCI
A TRADIMENTO!
ACTIVISION®
PlayStation
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it