



Anno 2 • Numero 04
Febbraio 1999 • L. 8.000

OFFICIAL

Nintendo®

Magazine

BUCK BUMBLE

LA SOLUZIONE

ROGUE SQUADRON

La seconda volta
di LucasArts e N64

MICROMACHINES 64

TURBO

In quattro è meglio

XENIA
EDIZIONI



SPECIALE GAME BOY

Zelda DX

Turok 2

Bugs Bunny & Lola Bunny

Rampage World Tour

Harvest Moon

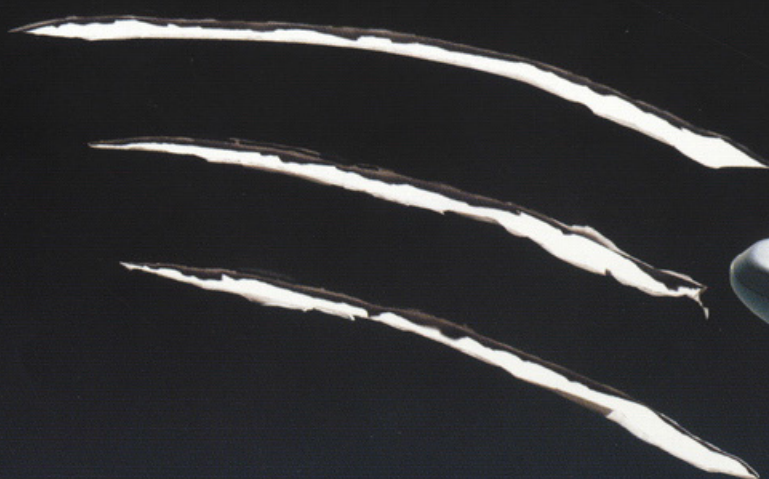
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano



Finalmente puoi vivere le avventure di Zelda
con tutta l'incredibile potenza di Nintendo 64



G. Filippelli - Think 'O' Per - Official Distributor for Italy/Linea GIG - via Vellurno 3/12 Orsम्मomoro Sesto Eno (FI)



NINTENDO⁶⁴

artiglia la potenza

Leggi le news su



Sommario

I PICCOLI SI FANNO AVANTI

L'inusuale titolo dell'editoriale di questo mese è dettato dall'impressionante risveglio, se così possiamo chiamarlo, del mercato del piccolo portatile Nintendo. Passato il Natale, e quindi alcuni dei titoli più importanti, si riscontra di solito un discreto calo nelle uscite di nuovi prodotti.

Questo trend si è puntualmente riconfermato per tutte le macchine presenti sulla scena italiana, tranne che per Game Boy e Game Boy Color, le cui multicolorate cartucce (si fa per dire, le EPROM che riceviamo sono tutt'altro che colorate) hanno letteralmente invaso la mia scrivania. Di qui la sezione Game Boy estesa che caratterizza questo numero di febbraio, assieme alle recensioni di alcuni prodotti che, se non attesi quanto quelli dei passati due numeri, si rivelano comunque molto validi e, talvolta, addirittura esaltanti (e chi ha la possibilità di vedere quello che MicroMachines fa alla redazione è in grado di capire).

Buona lettura

Alex Rossetto

EDITORE

Xenia Edizioni S. r. l.
Via Carducci, 31 - 20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE

Roberto Ferri
ferri.xol@galactica.it

CAPOREDATTORE

Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE

Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

REDATTORI

Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Davide Pessach, Marco Auletta, Massimo Monti, Matteo Leccardi, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Sabrina Rossi, Sergio Porcellini, Stefano Lisi

SEGRETARIA DI REDAZIONE

Roberta Zampieri

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE

Jekyll & Hyde - Milano
jandh@gpa.it

REDAZIONE

Xenia
Casella Postale 853 - 20101 Milano
tel. 02/878512 fax 02/878567

STAMPATORE

Rotolito Lombarda SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. 02/69001255 fax 02/69001277

DISTRIBUZIONE

ME. PE. SpA
Via G. Carcano 32 - 20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI

Solo con versamento sul c/c postale numero 19551209
intestato a
Xenia Edizioni srl
Via dell'Annunciata 31
20121 Milano tel. 02/878511
Abbonamenti: 11 numeri Lit. 80.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione Mensile
Registrazione presso il tribunale di Milano
numero 124 del 10/3/1997
Spedizione in abbonamento postale comma 34
Articolo 2 legge 549/95 Milano
1998 Nintendo Co., LTD.
All right reserved

4 News

- 12 MOVIE MANIA
- 14 KYOTO NEWS

18 La posta del Quore

22 Game Boy

- 22 RAMPAGE WORLD TOUR
- 23 TETRIS DX
- 24 THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
- 26 TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- 28 BUGS BUNNY & LOLA BUNNY

30 Preview

- 30 ALL STAR TENNIS '99

32 Recensioni

- 32 CHARLIE BLAST'S TERRITORY
- 36 MICROMACHINES 64 TURBO
- 44 PENNY RACERS
- 48 STAR WARS: ROGUE SQUADRON
- 56 SOUTH PARK 4
- 66 TWISTED EDGE SNOWBOARDING

70 Soluzioni

- 70 BANJO-KAZOOIE
- 82 BUCK BUMBLE
- 92 GOLDENEYE 007

98 Last Word



ZELDA ARRIVA E SCALA SUBITO LA CLASSIFICA DI VENDITA GIAPPONESE

Il record di 316.000 copie vendute nei primi due giorni, che apparteneva a Metal Gear Solid della Konami, è stato sbriciolato dalle 386.234 copie vendute da "Legend of Zelda: Ocarina of Time". A questo punto, l'unico dubbio riguarda la capacità della Nintendo di riuscire a produrre abbastanza cartucce da sostenere le vendite nelle prossime settimane.

NEWS

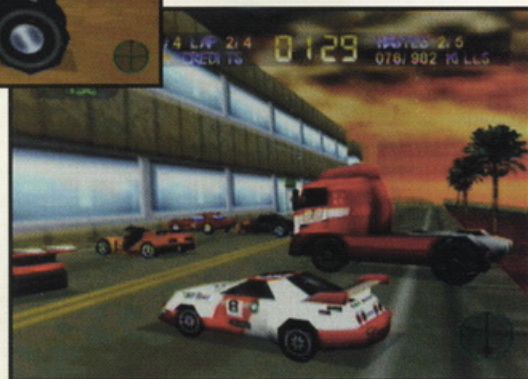
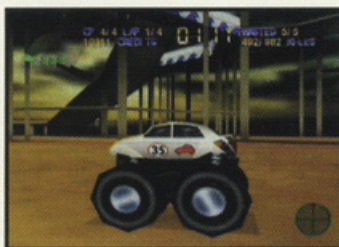
DUKE CRESCE...

Il titolo, un po' criptico in effetti, si riferisce al formato della cartuccia nella quale vedrà la luce la nuova avventura del mitico signor Nukem. La cartuccia in questione sarà a 256 megabit e, quindi, conterrà 32 mega di dati; ciò posizionerà il nuovo titolo della GT Interactive al fianco di colossi come Zelda 64 e Turok 2. La quarta cartuccia a utilizzare questa quantità di dati sarà, probabilmente, EarthBound 64. A quanto dichiara la Eurocom (l'azienda che si occupa dello sviluppo del gioco, i creatori dell'ottimo Mortal Kombat 4) molto dello spazio sarà dedicato al parlato del protagonista e ai filmati; questo lascia presagire tonnellate di frasi in puro stile Duke... Damn I'm looking good!

COSI' POCO TEMPO, COSI' TANTI PEDONI...

Il gioco più violento e cattivo dell'anno sta per arrivare finalmente anche sulla nostra nera console, che finalmente si potrà tingere di rosso... Sto parlando chiaramente di Carmageddon, il più discusso, il più bersagliato, il più cattivo di tutti i videogiochi, un vero e proprio "mostro" videoludico, capace di scuotere anche gli animi più provati. Insomma di questa panzana ne avrete fin sopra le orecchie, del resto i giornali si sono riempiti di centinaia di righe piene di epiteti scritti con grande "professionalità" da illustri psicologi o presunti tali, eletti a massime autorità, su cui, sia chiaro, non si discute. Purtroppo la storia ci ha insegnato che la società, quando diventa incapace di giustificare le proprie "falle", punta il dito accusatore su tutto ciò che non vuole o non riesce a capire: così dagli all'untore, che sia maledetto il rock, la televisione (non tutta, solo quella fatta da cartoni animati giapponesi e da telefilm più intelligenti di Beverly Hills) e soprattutto i videogiochi, brutti e cattivi, pieni di scene violente e gratuite... E sapete cos'è il brutto? Che questa gente probabilmente non ha mai visto, nemmeno per sbaglio, titoli come Mario 64, Zelda o Wipeout, ma più credibilmente, non sa neppure di cosa si stia parlando. Carmageddon è diventato così un vero e proprio capro espiatorio, perché del resto è noto che da quando è stato messo in commercio, un sacco di gente ha preso a investire pedoni...

Certo è che in Italia alcune associazioni hanno fatto pressioni tali da riuscire a far ritirare il gioco da tutti gli scaffali dei negozi, costringendo poi il povero importatore a rimpiazzare i pedoni con dei miseri zombie. Per questo stesso motivo la conversione per Nintendo 64 avrà come inconsapevoli comprimari questi mostrilli verdi, che voi potrete spiacciare, triturare e spappolare allegramente senza che la mamma vi dica nulla (almeno si spera). Lo scopo di Carmageddon comunque è quello di distruggere più macchine possibili, fracassando chiaramente quelle degli avversari, degli psicopatici davvero temibili, che vi converrà non sottovalutare. Il bello di Carmageddon, oltre all'eccessivo splatter, è comunque la libertà d'azione, visto che al giocatore viene lasciato fare più o meno di tutto, tanto che incidenti spettacolari e capottamenti ai confini della realtà sono all'ordine del giorno. Molto interessante il fatto che la vostra vettura subisca dei danni visibili, ammassandosi e deformandosi sempre più in seguito alle varie botte. Graficamente sembra che la SCI abbia fatto un ottimo lavoro, sfruttando adeguatamente le potenzialità della console Nintendo: vi diciamo subito però che non abbiamo ancora visto nulla in movimento, quindi preferiamo evitare di fare previsioni troppo azzardate in questo senso (i programmatori come sempre assicurano prestazioni da capogiro, ma sapete quando siano da prendere con le molle certe dichiarazioni). Non so voi, ma io non vedo l'ora di giocarci, anche se il mio parafanghi si sporcherà non di rosso, ma di un "politically correct" verde: va beh, accontentiamoci.



WINBACK RINVIATO

La Koei, azienda produttrice di Winback, ha annunciato ufficialmente la decisione di ritardare l'uscita del titolo per avere il tempo di renderlo più vasto e migliorarlo tecnicamente. Due numeri fa vi abbiamo proposto una preview del gioco e, già allora, abbiamo descritto il nuovo lavoro della Omega Force (il team di sviluppo) come molto promettente. Anche la Nintendo sembra essersi accorta delle grosse potenzialità del titolo e ha dato la sua ampia disponibilità a supportare la Koei nella realizzazione. Il tempo guadagnato con questo ritardo (non si sa precisamente quanto) verrà utilizzato soprattutto per aggiungere nuove opzioni e risolvere alcuni problemi di visuale e telecamere.



Zelda.com, la Nintendo dà battaglia

I cultori del nuovo gioco della Nintendo, che siano alla ricerca d'informazioni su Internet, potrebbero incontrare qualche "difficoltà" utilizzando nel loro browser l'indirizzo più ovvio per un sito del genere. Errore. Il segnalibro non è definito, infatti, non li porterà nel sito del nuovo capolavoro dell'azienda giapponese, ma in un web site dedicato ad argomenti pornografici. La Nintendo ha già invitato più volte il proprietario del domain, Ron Harris, a rinunciare allo

stesso, ma le carte legali in mano al colosso dei videogame non sono precisamente "vincenti". L'avvocato della Nintendo, Beth Llewlyn, ha, infatti, ammesso che il suo cliente detiene la proprietà del marchio "Zelda" in diverse nazioni ma non negli Stati Uniti. A questo punto, l'unica possibilità risiede in un intervento della Internic, a cui la Nintendo si è già rivolta. Nel frattempo, che i genitori dei giovani videogiocatori tengano gli occhi aperti!

...E FA ANCHE MEGLIO NEGLI STATI UNITI

Un milione. E' questo il numero totale di copie di "Legend of Zelda: Ocarina of Time" vendute solo nel Nord America nelle prime due settimane. La Nintendo ha dichiarato che si tratta del record di tutti i tempi per un titolo N64. Aspettiamo ora le cifre del lancio in Europa, vi terremo informati...



California Speed

Vi siete mai chiesti perché Cruis'n Usa e Cruis'n World, nonostante le pessime recensioni, abbiano avuto un enorme successo? Ve lo dico io il perché: perché si tratta di giochi semplici che permettono di correre velocemente su macchine sportive senza preoccuparsi d'altro che di uno sterzo estremamente semplificato nelle sue reazioni. Con questo concetto in mente, la Atari e la Midway stanno lavorando insieme per portare sulle nostre console quell'enorme successo che è stato California Speed e, come



sempre, la trasposizione su console porterà anche delle interessanti novità agli amanti dell'originale: nuovi tracciati, nuovi veicoli, nuove modalità e tante altre novità. Ma vediamo di dare un'occhiata più in profondità a questo nuovo titolo. Innanzi tutto, la Atari ha scelto di apportare delle pesanti modifiche al motore del gioco: è stato, infatti, scomodato nientemeno che il motore di Rush 2 per portare a California Speed nuova linfa vitale sotto l'aspetto del modello di guida e del controllo della vettura, lasciando intatta la fluidità e il senso di velocità dell'originale. Sotto l'aspetto gameplay, le modifiche riguarderanno soprattutto i nuovi circuiti (quattordici in totale) tra i quali si annoverano Silicon Valley, Santa Cruz, San Francisco, Los Angeles, il deserto Mojave, il Parco Yosemite e molti altri. Inoltre, tutti i circuiti presenteranno delle sezioni di pura fantasia (corse all'interno di un cabinet di un computer e dentro un supermercato sono solo due esempi).

Per quanto riguarda i veicoli, ci sarà una notevole abbondanza e avrete soltanto il problema dell'imbarazzo della scelta. Avrete a disposizione, infatti, macchine sportive, monoposto di Formula 1, grandi classiche e golf cart; sì, avete capito bene, anche le macchinine con cui si percorrono i campi da golf saranno incluse in questo stupefacente prodotto. Oltre a questo, nella cartuccia verrà inclusa un'utility che vi permetterà di modificare a piacimento le caratteristiche del vostro mezzo: colore, cerchi, pneumatici e altre variabili che influiranno sul comportamento della macchina in gara.

Due parole, ora, sull'aspetto estetico: California Speed presenterà effetti di luce dinamici e darà il meglio di sé nelle texture, soprattutto nelle sezioni di fantasia presenti in ogni circuito. In definitiva, non aspettatevi una



rigorosa simulazione di guida ma un veloce, divertente e coloratissimo gioco di corse. Voci ufficiali dell'Atari lo hanno descritto come un prodotto che può essere giocato mentre si parla al telefono; penso che questo dica tutto sul genere a cui apparterrà questo titolo. La release date è prevista per marzo '99.

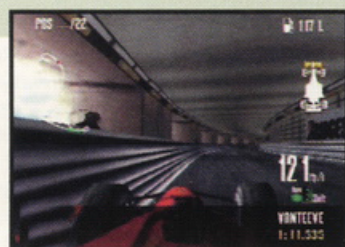
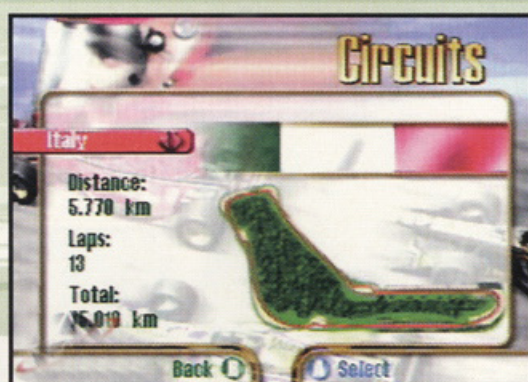
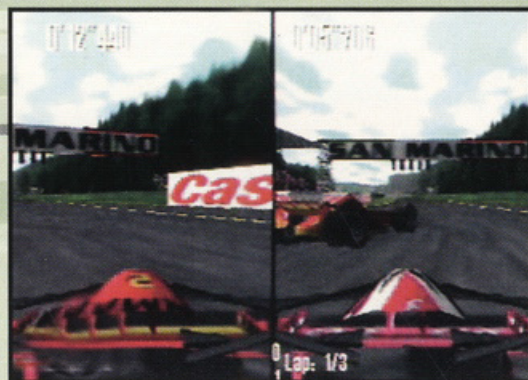


Monaco Grand Prix

Indovinate chi c'è dietro al prossimo gioco di Formula 1 per Nintendo 64; ve lo dico io, la Ubi Soft, l'azienda che ha dato il via al genere con F1 Pole Position. Non abbiate paura, non si tratta di un seguito del gioco dell'azienda francese ma di un nuovo prodotto che riprende un vecchio successo per PC: Monaco Grand Prix. A dispetto del nome, il gioco presenterà, oltre al circuito di Montecarlo, altre 16 piste riconosciute in campo internazionale; purtroppo non saranno presenti tutte le piste e i piloti ufficiali del mondo della Formula 1 (cosa che invece può vantare F1 World Grand Prix della Paradigm). Una delle caratteristiche principali del gioco sarà costituita dal controllo pressoché completo sulla meccanica della vostra vettura: alettoni, sospensioni, gomme, sterzo, freni, peso, cambio e marce saranno le caratteristiche modificabili della monoposto. Inoltre, anche le caratteristiche dei piloti e le condizioni meteorologiche influenzeranno il comportamento della macchina in pista. Per quanto riguarda l'aspetto estetico, la Ubi Soft è determinata a stracciare il già impressionante World Grand Prix della Paradigm... un obiettivo decisamente ambizioso. Vediamo ora qualche caratteristica annunciata direttamente dagli sviluppatori.

• Danni alle vetture realisticamente riprodotti nei minimi particolari
• Condizioni meteorologiche e altri particolari: pioggia, pozzanghere, detriti dei pneumatici, fumo, scintille, spruzzi e molto altro
• Cinque visuali disponibili, compresa quella interna alla vettura con la strumentazione completamente funzionante

• Possibilità di gestire le fermate ai box a seconda delle varie strategie adottate
• 22 macchine in pista contemporaneamente
• Tre livelli di difficoltà
• Salvataggi direttamente su cartuccia di tutte le statistiche e le configurazioni
• Modalità a due giocatori
• Supporto al Rumble Pak e al Controller Pak



DOPO SUPERMAN ARRIVA SPIDER-MAN

Anche Spider-man, dopo gli enormi successi riscontrati su fumetti (15 milioni di copie vendute all'anno in 75 Paesi e tradotti in 22 lingue) e

televisione, si accinge a fare il suo ingresso nelle nostre case attraverso un nuovo strumento: la console. Il gioco è ancora coperto dalle nebbie più fitte, tanto che non si conosce ancora il genere a cui apparterrà il

nuovo prodotto targato Activision; si tratterà, presumibilmente, di uno spatratutto tridimensionale alla Tomb Raider con aggiunta di lanci di ragnatele in quantità industriale. Il titolo è previsto per il '99 ma si tratta,

più che altro, di una dichiarazione d'intenti; vi terremo informati, come al solito.



Mario Golf

Dopo il classico Mario Kart e Mario Party, è in arrivo anche Mario Golf, la prima esperienza golfistica dell'idraulico più amato del mondo. Dopo mesi di voci pseudo-ufficiali ecco le prime notizie sull'argomento, insieme a una manciata di immagini del titolo. La Nintendo, con questo nuovo prodotto, mira fondamentalmente a raggiungere due obiettivi: rimediare alla mancanza di un buon gioco di golf per Nintendo 64 e offrire l'ennesimo prodotto dedicato a una fascia d'età più giovane che non richieda una rigorosa simulazione golfistica. Tutti i classici personaggi della serie Mario potranno percorrere le 108 buche che formano i sei differenti percorsi presenti nel gioco: Bowser, Mario, Luigi e la principessa Peach sono solo alcuni dei vostri eroi che saranno inclusi nel titolo. I campi sono stati disegnati utilizzando i mondi di Mario come riferimento e anche alcune ambientazioni di "Legend of Zelda" sono state prese in considerazione.

Mario Golf avrà, però, anche un'anima simulativa abbastanza rigorosa: il volo della palla sarà assolutamente realistico e anche l'impatto con il terreno e la susseguente corsa rispecchieranno la fisica reale.

Insomma, se avete giocato a Hot Shots Golf e ne siete rimasti entusiasti (come il sottoscritto), sta arrivando il vostro momento. Altri dettagli prossimamente.



BOMBERMAN TORNA SUI NOSTRI SCHERMI

Il bombarolo targato Hudson si appresta a fare la sua terza apparizione sulla console della grande N; si chiamerà "Bomberman 2" e vedrà delle significative novità rispetto ai titoli precedenti. Innanzitutto Bomberman sarà affiancato da Pomyu, una specie di Pocket Monster viola che aiuterà il nostro bombarolo preferito nella sua nuova avventura. Avremo nuovi tipi di bombe e nuovi livelli che esigeranno nuovi metodi di posizionamento degli ordigni; per quanto riguarda il multiplayer non si sa ancora nulla, speriamo solo che la Hudson abbia imparato la lezione con Bomberman Hero.

Il titolo è previsto per aprile in Giappone e per il terzo quadrimestre del '99 negli Stati Uniti; come al solito, quest'ultima data sarà molto vicina alla release date europea.

Lego Racers

Non sto qui a raccontarvi cosa sia il Lego, se siete stati bambini (togliete il "se") lo sapete benissimo e oggi potete unire la vostra passione per i videogame con il vecchio amore per i mattoncini. Come? Con "Lego Racers", il primo gioco per Nintendo 64 basato sul Lego e realizzato dalla Lego Media (il team di sviluppo è la High Voltage Software, lo stesso di Paper Boy 64) e previsto per maggio '99. Si tratta, fondamentalmente, di un gioco di corse in cui guiderete le vetture, che creerete voi stessi, attraverso diversi circuiti realizzati in 3D e ambientati in vari periodi storici.

Più specificatamente, le dodici piste includono le classiche avventure Lego: Pirati, Castello medioevale, Spazio, Deserto, Luna, Isola tropicale. Fra i personaggi (ognuno con la propria personalità) si annoverano: Alpha Dragonis, Sam Grant, Rob 'n' Hood e Capitan Redbeard. Le corse vi vedranno impegnati contro cinque personaggi controllati dal computer in una lotta all'ultimo gadget, un po' come accade in Mario Kart, per intenderci. Una volta raggiunta la vittoria su un tracciato, otterrete una speciale modifica alla vostra vettura.

Per quanto riguarda il multiplayer, la High Voltage Software ha compiuto una scelta decisamente coraggiosa: ha abbandonato l'opzione "quattro giocatori" (per evitare problemi con il frame rate) e si è dedicata interamente all'opzione a due giocatori (in split screen). Personalmente, sono abbastanza scettico su una scelta del genere; dopotutto, l'opzione "quattro giocatori" rappresenta una peculiarità unica e preziosissima del Nintendo 64 e accantonarla in un gioco di corse non mi sembra una decisione lungimirante.

A giudicare dalle immagini, Lego Racers sembra abbastanza promettente e la possibilità di crearsi la propria vettura è sicuramente una caratteristica interessante. Purtroppo per la Lego Media, questo genere è presidiato da due splendidi giochi: Mario Kart e Diddy Kong Racing. Lego Racers sarà in grado di proporci qualcosa di nuovo rispetto a questi due grandi titoli? Pazientiamo fino a maggio e lo sapremo.

Turok 2 si inchioda?

La Acclaim ha ricevuto, ultimamente, diverse lamentele di giocatori che hanno visto la loro console impallarsi, in perfetto stile PC, nei livelli di Turok 2. L'azienda americana ha subito reso noto le cifre del testing della sua nuova creatura: più di 10.000 ore svolte nel suo centro per la qualità totale di New York oltre ai test svolti dalla Nintendo stessa.

La Acclaim ha imputato il problema all'uso di accessori non autorizzati sconsigliandone l'utilizzo con la sua nuova cartuccia; inoltre ha puntato il dito su eventuali problemi dell'espansione RAM indispensabile per godere dell'alta risoluzione. Per quest'ultimo inconveniente sono stati consigliati due rimedi: 1) Assicurarsi che la cartuccia sia stabilmente inserita nel vano 2) Togliere il coperchio dello slot d'espansione per evitare eventuali surriscaldamenti.



TRIPLE PLAY PER N64

L'Electronic Arts ha annunciato ufficialmente l'inizio dei lavori sulla versione N64 della sua famosa simulazione di baseball, Triple Play. Il titolo sarà molto simile a Triple Play 99 con miglioramenti sotto l'aspetto grafico (luce dinamica e nuove espressioni facciali per i giocatori) e un gameplay più veloce e immediato; un portavoce ufficiale ha definito i miglioramenti come delle correzioni ai problemi del titolo dell'anno scorso.

Si prevede l'arrivo di Triple Play N64 per l'inizio della stagione dell'anno prossimo.



Mario 2? Forse nei nostri sogni...

La notizia è di quelle ferali ma state tranquilli, niente è ancora deciso. I lavori su Mario 2 erano iniziati circa un anno fa con la decisione di includere anche il fratello di Mario nel gioco, Luigi; successivamente, la creazione di "Legend of Zelda: Ocarina of Time" ha tenuto i programmatori lontano dal seguito dell'ultima fatica del nostro idraulico preferito. Oggi, Shigeru Miyamoto, il creatore di Mario, ammette che il progetto di un seguito è prossimo alla cancellazione o, al limite, alla realizzazione su un'altra piattaforma; ulteriore possibilità è la delega a un altro team di sviluppatori della creazione del gioco. Anche in caso di ripensamento da parte dei vertici della Nintendo, visti i tempi di sviluppo dei maggiori successi dell'azienda giapponese (intorno ai due anni), una release-date posizionata nel '99 è da escludersi. In sintesi, quindi, o fra due anni o mai più; è triste ma è così.



Modem per Nintendo 64 confermato

La Nintendo è sul punto di annunciare ufficialmente un nuovo plugin per l'N64; si tratta di un modem che permetterà la connessione a Internet e, quindi, abiliterà la console ai giochi online. Tutto ciò non ha nulla a che fare con il 64DD, che nelle specifiche tecniche pubblicate qualche tempo fa annoverava delle "network capabilities" perlomeno misteriose.

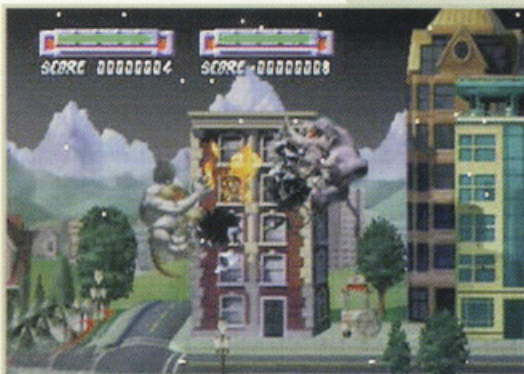
Il CEO della Nintendo, Hiroshi Yamauchi, ha indicato nei giochi del genere "collecting" (Pocket Monster, per esempio) - in cui i giocatori si scambiano informazioni l'uno con l'altro - l'applicazione principale di queste nuove periferiche. Ciò, in qualche modo, suggerisce un lavoro di coppia tra il 64DD e il nuovo modem per N64; i due plugin rimarranno, comunque, due periferiche distinte.

Per ora, non si hanno notizie di versioni americane o europee, incrociamo le dita e aspettiamo.



Nuove notizie sul fronte Rampage

Nel numero scorso vi abbiamo dato una breve anticipazione sul sequel di "Rampage: World Tour", ovvero "Rampage: Universal Tour"; ora vi diamo qualche nuovo particolare sul quale ingolosirvi. Innanzi tutto, saranno presenti 125 nuove città da devastare completamente; successivamente, i personaggi che potranno partecipare, contemporaneamente, alla distruzione saranno tre e potranno anche darsela fra di loro con nuove mosse e combinazioni in puro stile picchiaduro. Ultima novità sarà costituita dalle condizioni atmosferiche e dai diversi orari della giornata, che influiranno sulla luce e sulla relativa visibilità. Questo è quanto, a questo punto aspettatevi una preview o una recensione nei numeri seguenti.



"SURVIVOR DAY ONE" NON SOPRAVVIVE

A dispetto del suo nome, sembra che il nuovo titolo Konami "Survivor: Day One" non sopravviverà oltre la fase embrionale in cui si trova in questo momento. Gli indizi di una triste fine

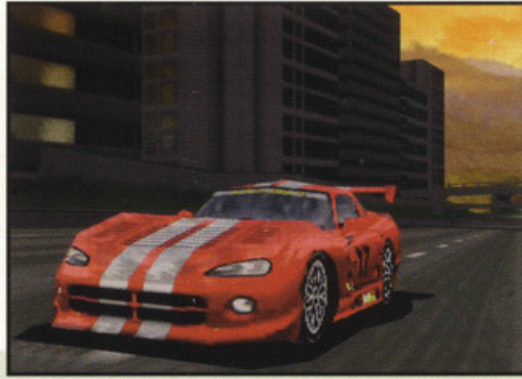
si erano comunque già fatti vivi qualche mese fa, quando i progressi del gioco erano risultati lenti e qualitativamente insoddisfacenti. Le premesse facevano ben sperare, (si parlava di livelli all'interno di una nave che cola a picco con acqua

sempre più alta e relativa tensione) ma la Konami sembra aver imparato dalla sua precedente esperienza con Deadly Arts. A questo punto, non ci resta che aspettare e sperare in un eventuale "ripescaggio".



GT World Tour

Bene, iniziamo con il chiarire le cose: GT World Tour, il nuovo titolo della Boss Game Studios (quelli di Top Gear Rally per intenderci) e della Midway, non ha nulla a che vedere con il nuovo titolo della Ocean, "GT64: Championship Edition". Detto questo, vediamo di cosa si tratta. GT World Tour sarà un gioco di corse basato su macchine Gran Turismo, sulla falsariga del gioco Gran Turismo. Il team di sviluppo responsabile del prodotto ha utilizzato "Top Gear Rally" come punto di partenza, ma sta creando un gioco che, grazie a nuove tecnologie, sarà graficamente



presenterà luci dinamiche, riflessi sulla carrozzeria, segno di sgommate e tutto quanto (ripeto, tutto) si possa desiderare da una simulazione del genere. Le meraviglie grafiche proseguono con la possibilità di utilizzare l'alta risoluzione in modalità "letterboxed" senza l'ausilio dell'espansione RAM; l'uso della suddetta espansione è comunque stata presa in considerazione e non potrà far altro che migliorare un prodotto che, a giudicare dagli screenshot, si presenta già come molto promettente.

La release date è prevista intorno ai primi mesi del '99.



migliore e addirittura più veloce di TGR. Il gioco includerà dieci piste ambientate in tutto il mondo, ognuna delle quali con tre varianti e la classica modalità "mirror". Per quanto riguarda le vetture, potrete scegliere tra 33 modelli e saranno presenti diversi team per i quali gareggiare; la scelta del team influenzerà l'assetto della vettura, gli sponsor e il relativo aspetto estetico (banner pubblicitari). Come potete vedere dalle foto, la grafica costituirà il pezzo forte del titolo e



MINI RACERS, STIAMO INVESTIGANDO

Se avete letto il numero scorso, sapete che gira la voce di un nuovo gioco di corse (chiamato Mini Racers appunto) in produzione alla Nintendo; nel numero di Gennaio abbiamo avanzato l'ipotesi che dietro al mistero ci fosse la Rare, oggi, gli indizi che abbiamo raccolto sembrano proporre una nuova soluzione del mistero. Fonti interne alla Nintendo stessa attribuiscono alla Intermetrics (lo stesso team di sviluppo alle prese con la realizzazione di "Command & Conquer 3D") la futura paternità del misterioso gioco.

Per quanto riguarda il prodotto, si tratterà di un gioco sul genere MicroMachines con una pesante enfasi sul multiplayer; nel frattempo, la Nintendo ha già riservato il dominio Internet Errore. Il segnalibro non è definito, più evidente di così...

IL FUTURO SI AVVICINA

Quasi 350.000 visitatori concentrati nell'arco di quattro giorni, più di tremila giornalisti accreditati, migliaia di aziende espositori e un investimento promozionale senza precedenti hanno decretato nel 1998 il successo di Futurshow, una manifestazione sempre imprevedibile e interessante. La nuova edizione parte in maniera ancor più

carismatica, proiettandosi non nel terzo millennio, ma nel quarto (come recita la data Futurshow 2999) e proponendo a tutti i visitatori uno sguardo sulla tecnologia del futuro. Futurshow 2999 sarà una sorta di set televisivo, in cui andrà in onda il futuro, ovvero tutto quanto accade all'interno del salone. E' questo il primo passo di un progetto che, grazie alle nuove opportunità offerte dalle tecnologie di trasmissione satellitare, può portare all'avvio di un canale televisivo tematico: Futurchannel. In un settore che si sviluppa con incredibile velocità, Futurshow 2999 metterà in rassegna i prodotti della tecnologia e dell'informatica che entrano nella nostra vita, sia professionale che

domestica. Casa, formazione, lavoro, trasporti, salute, sicurezza, denaro sono soltanto alcuni degli aspetti della quotidianità che saranno toccati dalle nuove tecnologie esposte a Bologna dal 9 al 12 aprile (per la stampa anche l'8). La passata stagione per noi (eravamo lì per The Games Machine e ConsoleMania) è stata una grande prova, un allenamento e la gestione dei Campionati Ufficiali di Games non è stata esente da peccati e da incertezze di cammino. Forti di quell'esperienza, quest'anno siamo tornati all'attacco proponendo una formula nuova che ha dell'incredibile. Pensate solamente che in palio ci saranno trecento milioni (!), cento dei quali in

contanti per il vincitore assoluto dei Campionati. Una bella scommessa, che dite? Ma Futurshow 2999 non sarà solamente videogiochi e multimedialità consumer, dato che la fiera raddoppierà, segnando la nascita di un secondo salone complementare rigorosamente riservato alle aziende: Business to Business. In questa sede entreranno solo gli operatori e seguendo un percorso particolare potranno interagire tra loro, interloquire e costituire alleanze o concludere affari. Non mancheranno nemmeno i classici Oscar del CD Rom e il Miglior Sito Web. Ne ripareremo più approfonditamente sul prossimo numero.



Vigilante 8

Activision è il distributore e Luxoflux il team di sviluppo. Detto questo occupiamoci del gioco vero e proprio. Vigilante 8 è una sorta di Interstate '76 sotto diversi aspetti: l'ambientazione è la stessa (un futuro in cui gli Stati Uniti sono patria di orde di terroristi motorizzati), entrambi i giochi vi mettono al comando di veicoli armati fin dentro al portacenere ed entrambi i prodotti richiedono ammassamenti in quantità industriale. Immaginatevi Twisted Metal, aggiungete grafica di livello superiore, fisica delle vetture iper-realistica e una storia, e avrete Vigilante 8.

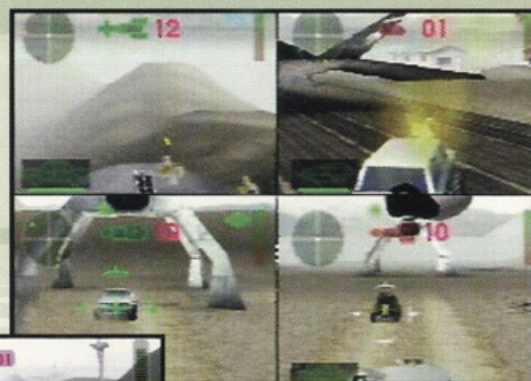
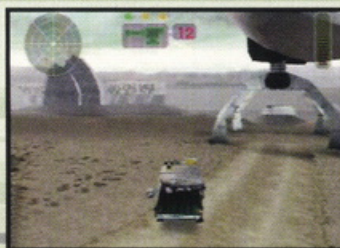
Questo titolo è nato su Playstation e verrà presto portato su Nintendo 64 con diversi miglioramenti: multiplayer e aspetto estetico sugli altri.



L'idea intorno al quale il gioco ruota è piuttosto semplice: guidate, esplorate e distruggete. Avrete a disposizione 12 veicoli tra cui scegliere e le armi nel vostro arsenale comprenderanno mitragliatrici, missili, cannoni, mine e molto altro ancora. I livelli, completamente in 3D, saranno estremamente vasti e comprenderanno strutture molto varie da far saltare in aria.

Il motore che fa girare il gioco è basato su poligoni e presenta già un ottimo livello di fluidità. L'aiuto dell'espansione RAM permette alla grafica di girare in alta risoluzione (640x480) anche con quattro giocatori contemporaneamente sullo schermo, senza che il frame rate ne soffra. Le chicche grafiche annoverano riflessi in tempo reale, lens flare e danni alle vetture. Per quanto riguarda il multiplayer, ci sarà la possibilità di giocare dei deathmatch in quattro

(split-screen) o di affrontare il gioco singolo in due. Altre novità riguarderanno nuove modalità per i deathmatch e la possibilità di impersonare gli alieni... Le beta che circolano hanno già mostrato uno splendido prodotto che non si limita a convertire un successo per Playstation, ma che sfrutta a fondo le capacità della console della grande N per portarci un gioco veloce, bello e divertente. Vigilante 8 è atteso per marzo '99. Vi terremo informati su eventuali sviluppi.



Qualche anticipazione sul successore del Nintendo 64

Bene, è arrivato il momento di parlare anche del nuovo Nintendo; dopo l'uscita del Dreamcast e le voci, sempre più insistenti, del successore del Playstation, arrivano le prime indiscrezioni sul futuro gioiellino della casa della grande N. Iniziamo col citare la fonte della notizia.

In una recente intervista su un quotidiano finanziario giapponese, il presidente della Nintendo Of America, Minoru Arakawa, ha confermato l'inizio dei lavori sulla nuova console ma ha anche avvertito che la stessa non vedrà la luce prima del 2000 o del 2001.

Proseguendo nell'intervista, Arakawa ha ribadito che, molto probabilmente, la scelta del supporto per i giochi ricadrà, ancora una volta, sulle cartucce; si tratta di una scelta che, perlomeno, denota grande coerenza e coraggio, visto che questa stessa scelta ha fatto perdere alla Nintendo una serie di preziosi sviluppatori in Giappone (Square, Tecmo, Koei, Enix e Capcom). Comunque, riguardo al formato dei giochi, niente è ancora stato deciso in maniera definitiva e Arakawa ha ammesso un certo interesse dell'azienda per il formato DVD. Per quanto riguarda le specifiche tecniche, tutto è ancora avvolto nel mistero; quanto possiamo dirvi è che la realizzazione del chipset sarà compito di un gruppo di aziende capeggiate dalla Silicon Graphics, mentre lo sviluppo degli strumenti di realizzazione dei giochi sarà affare della Softimage. Anche la Netscape è entrata in gioco sul lato delle possibilità di collegamenti online della nuova console. Questo è quanto, per ora dovete farvelo bastare, vi terremo informati su eventuali sviluppi.

Curiosità e amenità da tutto il mondo A cura di Davide Pessach

ARRIVA ANCHE IN ITALIA LA MACCHINA DELLA VERITÀ PER TELEFONO

Si tratta di un software costato decine di anni che verrà introdotto sul nostro mercato da Finson. Inizialmente utilizzato dalla polizia e dai servizi segreti israeliani, Truster, questo è il nome del software, è in grado di analizzare la voce dell'interlocutore in diretta, durante una conversazione telefonica o in un dialogo faccia a faccia, oltre che dalle riproduzioni televisive e radiofoniche. Il funzionamento del programma è abbastanza simile a quello della classica macchina della verità: attraverso l'alterazione del flusso sanguigno il programma riesce a stabilire se lo "stress vocale" riscontrato nel soggetto dipende dal fatto che stia mentendo o che stia vivendo una situazione emotiva particolare. Il sistema, a detta della Finson, ha un grado di attendibilità dell'85%. Non male no?

PROCESSO MICROSOFT: LINGUAGGIO DA CASERMA IN AULA

Continua il processo alla Microsoft nella quale l'azienda di Redmond si difende dalle accuse di monopolio mosse dall'antitrust e l'atmosfera in aula inizia a farsi decisamente pesante. In particolare, gli avvocati si stanno arrovelando sul significato della parola "pisciare": "Pisceremo su Java ogni volta che sarà possibile", si legge in un messaggio e-mail dal capo

ingegnere della Microsoft Ben Slivka a Bill Gates e portato in causa dall'avvocato dell'accusa, David Boies.

Secondo l'accusa, il messaggio testimonierebbe in maniera inequivocabile l'antagonismo esasperato della Microsoft verso la Sun Microsystems, la società che ha inventato il linguaggio di programmazione Java. A questo punto, è iniziato il balletto delle interpretazioni che sembra essere molto di moda in questo periodo (ricordate l'interpretazione di rapporto sessuale di Bill Clinton?). "Ammetto di non capire chiaramente cosa il mio dipendente volesse dire nel comunicato - si è difeso Gates - e poi non so neanche su che parte di Java si debba "pisciare", il kit per lo sviluppo di programmi o il sistema su cui è basato?". "Ci sono tante interpretazioni per l'espressione "pisciare sopra" ha aggiunto ammiccante Gates. Alla fine Gates ha però ammesso la preoccupazione dell'azienda per l'introduzione di Java e per le eventuali ripercussioni sul software marcato Microsoft.

MICROSOFT ATTACCATA ANCHE DAI VIRUS!

"Tu sei un grosso e stupido str...". Questo è il messaggio che appare sullo schermo degli utilizzatori di Word 97 infettati dal "MS Word 97 Macro Class" virus. Il malefico file infettatore si trasmette tramite e-mail e, una volta aperto il messaggio, si applica ai file di Word. Gli esperti di sicurezza informatica lo hanno segnalato come "attualmente il più pericoloso in circolazione".

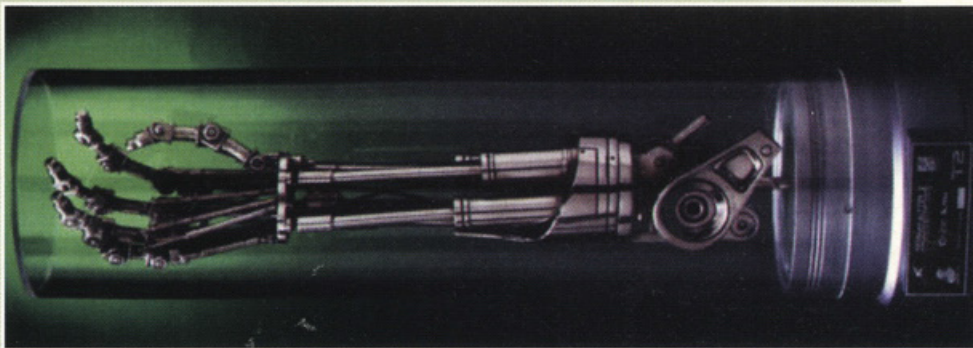
La vittima più illustre del virus, fino ad oggi, è stata una grande società americana che ha visto 7000 dei suoi documenti inesorabilmente infettati.

Dalla Microsoft non arrivano indicazioni su come evitare il virus. L'unico consiglio viene da Andrew Dixon, dirigente della società di Redmond che ammonisce gli utenti: "State attenti ad aprire documenti dei quali non conoscete la provenienza". Ci voleva un dirigente Microsoft per dire cotanta banalità?

I'LL BE BACK!

Questo mese non ho resistito, l'oggetto di cui sto per parlarvi è veramente splendido e il mio ordine alla Hollywood Factory è già partito da qualche giorno. Sto parlando della riproduzione dell'Endo-braccio del Terminator originale utilizzato nelle riprese del film "Terminator 2". Questa riproduzione è addirittura superiore, in quanto a perfezione, all'originale visto che è stata realizzata in tutta calma e senza la pressione tipica degli strettissimi tempi previsti per la realizzazione di un film.

L'oggetto è completo di contenitore cilindrico trasparente. Come dire, esattamente come nel film. Fantastico.



Anno nuovo, cinema nuovo. Cosa ci aspetta nei mesi futuri? Illusioni, speranze e certezze da qui al 2000.

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

Alien 5

Che la saga di Alien avrà un quinto capitolo è abbastanza sicuro, considerando il giro miliardario che si è creato intorno a questo nome. Altrettanto certo, però, è che Ripley non sarà presente. Sigourney Weaver, infatti, ha annunciato ufficialmente che non prenderà parte a un eventuale Alien 5, e questa volta sembra decisa. Il quinto capitolo di Alien, comunque, potrebbe finalmente puntare su un'invasione aliena della Terra, un tema del quale si parla già da diversi anni ma che non è mai stato sfruttato. Dovremo pazientare ancora.

Austin Powers 2

Benché in Italia non sia riuscita a strappare un grande consenso, questa divertente parodia di 007 sta per tornare. Ancora una volta Mike Myers sarà l'interprete principale della storia, in viaggio nel tempo per affrontare il proprio archi-nemico. Con un budget di 30 milioni di dollari, il film è in pre-produzione e debutterà a giugno in America.

Batman 5

Non preoccupatevi, uscirà anche qualche titolo originale, non solo sequel. Ma in tema di sequel, non può mancare Batman, che come Alien si lancia verso il quinto capitolo. Non si conosce ancora niente né della storia, né dei personaggi di contorno, con l'attenzione generale puntata sul regista e il protagonista: sembra ufficiale la notizia secondo cui George Clooney avrebbe definitivamente gettato la maschera, così come un probabile ritorno di Joel Schumacher alla regia, malgrado il successo inferiore alle aspettative degli ultimi due film (proprio quelli diretti da lui). Ma chi potrebbe diventare il nuovo Cavaliere Oscuro?

Scartata l'ipotesi John Travolta, al momento Kurt Russell sarebbe il più accreditato, ma è ancora presto per dirlo; sembra infatti che la Warner voglia produrre prima il film di Superman, il che significa che andremo oltre il 2000.

Deep Blue Sea

Per i nostalgici de Lo Squalo, i più temuti pesci del nostro pianeta stanno tornando. E non è finita: qualche furbone in cerca di guai ha pensato bene di potenziarli geneticamente, nel tentativo di trovare una cura per il morbo di Alzheimer (nobile scopo... ma che c'entrano gli squali?). Naturalmente i voraci pesciolini fuggiranno e semineranno terrore. Nel cast, Samuel L. Jackson. In uscita nel tardo 1999.

Dogma

Una giovane donna riceve una visita da un angelo... ma questa volta l'annuncio è ben diverso da quello evangelico! Due angeli caduti stanno cercando di riguadagnare il paradiso a discapito dell'esistenza dell'umanità (approfittando di una sorta di bug del sistema celeste...), e lei deve fermarli. Al fianco di Salma Hayek, Matt Damon e Ben Affleck, diretti da Kevin Smith. Il film si preannuncia come uno dei piatti caldi del 2000.

End of Days

Avendo finito i normali avversari, Schwarzenegger si lancia ad affrontare il diavolo in persona. In una New York alle soglie del nuovo millennio, il signore dell'inferno dovrà fare i conti con un poliziotto determinato a fermarlo. In arrivo proprio per la fine del '99...

Eyes Wide Shut

Questo film sembra destinato a diventare celebre più per gli interminabili problemi di produzione che per lo scalpore che susciterà. Diretto da Stanley Kubrick e interpretato da Tom Cruise e Nichole Kidman, narra di una coppia di psicologi, marito e moglie, che condividono degli incontri erotici con un paziente. La data di uscita è stata rimandata per l'ennesima volta, e ora si parla dell'estate di quest'anno.

Fahrenheit 451

Tratto da uno dei più celebri racconti di Ray Bradbury, il noto scrittore di fantascienza, questo film ambientato nel 2035 verrà diretto da Mel Gibson... non appena si riuscirà a capire se Tom Cruise accetterà la parte del protagonista. In realtà, soprattutto alla luce dei problemi di Eyes Wide Shut, sembra sempre più improbabile che il celebre attore accetti il ruolo, e Gibson (che non compare come interprete nel film) dovrà optare per qualche nome nuovo di Hollywood.

The Flintstones in Viva Rock Vegas

Evidentemente il primo film dedicato ai Flintstones deve avere avuto un successo adeguato, se si parla addirittura di un sequel... anzi, di un prequel, secondo la moda attuale. Il film, in fase di pre-produzione, dovrebbe mostrare un nuovo Fred Flintstone (interpretato da Mark Addy, di Full Monty) alle prese con la conquista di una giovane Wilma.

Indiana Jones 4

Lo sappiamo, se ne parla da così





tanto tempo che nessuno ci vuole più credere. Eppure è assolutamente vero, e gli stessi autori confermano: Indiana Jones tornerà sul grande schermo, probabilmente nel 2001. Si sa che sarà ovviamente Spielberg a dirigere il film, e che – ci mancherebbe altro – Harrison Ford si cimenterà ancora con frusta e cappello. Anche Sean Connery ha

accettato di prendere parte al quarto capitolo di Indiana Jones, nei panni di Jones senior. Il dubbio più grosso resta la sceneggiatura, di cui non si ancora niente, anche se le voci più insistenti vorrebbero Excalibur al centro della pellicola.

Inspector Gadget

Forse non tutti lo ricordate, ma questo buffo investigatore bionico è stato protagonista di una serie animata di grande successo. E ora sta per arrivare nei cinema, in carne e ossa, interpretato da Matthew Broderick, al fianco del simpaticissimo Rupert Everett. In America uscirà quest'estate, quindi possiamo aspettarlo in Italia tra ottobre e Natale.

Lord of the Rings

Non avevamo dubbi, e non ci ha delusi... almeno per il momento: Peter Jackson sta portando avanti il proprio grande progetto, la trilogia dedicata al Signore degli Anelli di J.R.R. Tolkien. Malgrado mille difficoltà, sembra che tutto proceda per il meglio. Jackson sta girando in Nuova Zelanda, utilizzando attori non famosi e con un budget notevole (il più alto di tutti i tempi per un film non di Hollywood). Sembra che stia ponendo molta attenzione sul mantenere lo spirito originale della storia, circondandosi di esperti della saga tolkieniana. Il primo dei tre film (uno per ogni libro) è previsto per il Natale del 2000.

The Matrix

Cosa fareste se, un giorno, doveste scoprire che tutto ciò che vi circonda è un'elaborata realtà virtuale creata da un computer che ha soggiogato il mondo? Io andrei da uno psicologo, ma Keanu Reeves, protagonista del film, preferisce unirsi a dei combattenti per la libertà e dare battaglia al computer a colpi di kung fu. Il film promette bene, anche grazie a notevoli effetti speciali (100 milioni di \$ di budget), ma uscirà in America in contemporanea al nuovo Guerre Stellari... riuscirà a farsi notare?

Spawn 2

Todd McFarlane ci riprova, e garantisce che questo sequel del film ispirato al proprio celebre supereroe sarà ancora più fedele al fumetto originale, e naturalmente ancora più bello. Non si parla però di una data di uscita.

Spider-Man

Altro film dalle interminabili vicissitudini. Al momento tutto è bloccato da un esercito di avvocati che si danno

battaglia sul possesso dei diritti. Se la situazione dovesse sbloccarsi, James Cameron (se non cambia idea nel frattempo) potrebbe iniziare a girare entro quest'anno. Ma ormai non ci illudiamo.

Star Wars Episode I The Phantom Menace

Il film più atteso dell'anno, probabilmente del decennio. Il giovane Anakin, ancora bambino, deve conoscere e seguire la forza, sulla strada che lo porterà, inevitabilmente, a divenire Darth Vader (ma per questo ci sono tre film di tempo...). Il trailer è assolutamente spettacolare, non delude le aspettative, e siamo sicuri che il film farà altrettanto.

La prima è prevista in America per il 25 maggio, ma solo il prossimo autunno arriverà in Italia. Nel frattempo, scoppia la polemica sul fatto che il film verrà distribuito, almeno inizialmente, solo nelle sale dotate di adeguato impianto sonoro, possibilmente quello di nuova generazione che la Lucasfilm sta realizzando appositamente per Guerre Stellari; speriamo di non dovere espatriare per poterlo vedere!



Tomb Raider

L'uscita del film è certa, e questo probabilmente lo sapevate già. Ma sapevate anche di cosa parlerà? Sembra che la trama sia incentrata sull'origine di Lara Croft e sulle sue più importanti scoperte, e che il film si aprirà con l'aereo della famiglia Croft che precipita sull'Himalaya. In America si aspetta l'uscita del film per la fine dell'anno.

Toy Story 2

Doveva essere un sequel da videocassetta, di quelli che non escono neppure al cinema, ma le cose sono un po' scappate di mano, e ora la Disney sta preparando il lancio (il prossimo Natale) di questa nuova avventura di Woody e compagni, probabilmente ambientata in un campo estivo.

The Wild, Wild West

Un cast eccezionale per quello che sarà uno dei film di maggiore successo del prossimo autunno: Will Smith, Kevin Kline, Kenneth Branagh e Salma Hayek, impegnati in un western diretto da Barry Sonnenfeld (regista di Men in Black).

Kyōto News

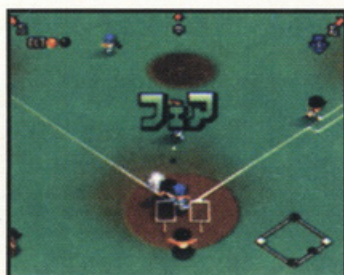
Nintendo Puzzle Challenge è Melon

A cura di TMB

'O BASEBOLL

Ci deve essere qualcosa di particolarmente contorto nella cultura giapponese, altrimenti proprio non si spiegherebbe il perché di tanto entusiasmo nei confronti del baseball. Capisco gli americani, forse gli unici in grado di pagare per vedere un gioco così noioso (almeno dal lato degli spettatori), ma dai nostri amici del sol levante mi aspettavo per lo meno una variante con Godzilla come protagonista. Va beh, se la

cosa dovesse comunque interessare a qualcuno, sta per uscire un nuovo titolo dedicato a questo bellissimo sport, i cui protagonisti sono come al solito dei bambocci superdeformed con un testone stile macrocefalo. La bella notizia è che uscirà sia in versione Gameboy Color che in quella N64, così potrete allenarvi sia a casa che sull'autobus. Contenti voi...



DORATCH CHE AMAREZZA...

Sapete benissimo che il qui presente odia quel ciccionazzo gattaccio randagio di Doraemon, quindi vi lascio supporre quale siano state le mie reazioni nei confronti di quest'ultima malefica trovata tipicamente "giappo": un orologio digitale multifunzione dedicato proprio al felino blu. Le funzioni di questo terribile affare (dal nome ancora più osceno, Doratch) sono ai più sconosciute, anche se appare evidente la presenza di un gioco dal vago sapore tamagotchico con protagonista l'orrido Doraciccione. Ma mi faccia il piacere...

TETRIS EVIL?

Ma dico io, i signori della Capcom piuttosto che portare Resident Evil su N64 cosa fanno? Un puzzle-game con Topolino! Che poi fosse qualcosa di tremendamente originale, come il leggendario Puzzle Fighter... "noooo, per carità, non sforziamoci troppo, prendiamo Tetris e inseriamoci due o tre varianti, che di lavorare non abbiamo mica tanta voglia (che strana sensazione di déjà-vu)". Sarà stato questo il pensiero dei programmatori di Magical Tetris Challenge, un titolo che al massimo potrà entusiasmare i topini che Alex dà in pasto ai propri serpenti {non credo che si entusiasmino facilmente: sono congelati. NdAlex}. Insomma ancora una volta di far saltare per aria la testa a qualche zombie non se ne parla (ma non è ancora detta l'ultima parola), il che è un vero peccato, perché sono molto note le proprietà terapeutiche del cervello fritto.

PIKACHU! SALUTE!

Non ho ancora capito da quale parte oscura del mio cervello emergano i titoli di questi box, però una cosa è certa: a me fanno molto ridere, quasi quanto spegnere le sigarette sulla testa di Vlad (e pensate che io nemmeno fumo!). Comunque sia, del gioco in questione abbiamo parlato qualche numero fa, dove si accennava alla possibilità di "parlare" al Pikachu direttamente con un microfonino stile Ambra ai tempi di Non è la Rai: per non restare indietro con i tempi, Alex, il nostro esimio caporedattore, ne ha già acquistato un modello molto simile, tentando, con scarso successo, di ripetere il gioco "Indovina cos'ho nello zainetto?". Questa scelta apparentemente opinabile gli permetterà però di allenarsi in tempo per l'uscita di Genkidechu, il titolo che renderà felici tutti gli ammiratori della serie Pocket Monsters (qua in Italia penso saranno in tre, a meno che qualcuno non si decida a mandare in onda la serie a cartoni animati).





MIII, IL CONTE GIACULA!

Castlevania 64 si prepara a diventare il prossimo gioco culto per tutti i possessori di N64 che, dopo aver sviscerato Zelda fino all'impossibile, potranno mettere le mani su un nuovo e incredibile capitolo della saga, il primo comunque immerso in un ambiente completamente tridimensionale. Rispetto alle prime immagini e ai dimostrativi visti mesi addietro alle varie fiere, si nota un incremento impressionante dei poligoni su schermo e soprattutto una qualità grafica di gran lunga superiore alle aspettative. Rimane confermato il passare del tempo, che vedrà l'alternarsi del giorno e della notte esattamente come in Zelda, ormai destinato a fare scuola. Si prospettano invece

cambiamenti per quanto riguarda la scelta dei personaggi: inizialmente si era parlato di quattro diversi protagonisti, ma a quanto pare almeno due di questo sono stati silurati, probabilmente perché non troppo in linea con l'ambientazione. Sicuramente non mancherà il nuovo rappresentante della famiglia Belmont, tale Schneider, nonché una ragazzina dotata di enormi poteri magici (chi ha detto Magica Emy?), apparentemente conosciuta con il nome di Carrie (il che già non promette nulla di buono) Eastfield. Mi sa che è il caso di tirare fuori i paletti di frassino e di comprare un po' di cicche all'aglio (fortuna che fra poco è carnevale!).



KARMA CHAMALEON

Sinceramente credo che ben pochi fra voi si ricorderanno di Chamaleon Twist, ciò nonostante sta per uscire il seguito, sempre che la SunSoft non ci ripensi (più che una congettura, una speranza). Vi ricordo che il gioco in questione era un classico arcade, nel quale impersonavate un camaleonte (ma dai?) fuori come un balcone, caratterizzato da una grafica tutt'altro che esaltante e da una modalità

multiplayer tranquillamente cestinabile. Chiaro che il N.2 sarà molto più bello sotto entrambi gli aspetti, altrimenti che diavolo lo programmavano a fare? Come se il secondo numero di Nintendo Magazine fosse più brutto del primo o come se il figlio di Vlad fosse più stupido del padre (che poi è impossibile, almeno secondo recenti studi scientifici). Comunque sia sarà un successo.



ADESSO TI PRENDO A CALCI!

Un altro sport particolarmente amato dai giapponesi è il calcio, specie quello nei denti. I nostri amichetti orientali non hanno mai nascosto una particolare predilezione per il football, tanto che serie animate, fumetti e videogiochi dedicati a questa disciplina sono esageratamente abbondanti. Del resto è noto che il campionato più bello del mondo è proprio quello della J. League giapponese, dove giocano i veri fuoriclasse, quelli che con un tiro sfondano portiere e rete e riescono a trasformare il pallone in una specie di pizza. Diciamoci la verità, questi poveretti non ce la fanno a reggere 90 minuti su un campo da gioco, però almeno in una cosa eccellono, le simulazioni: qui proprio non li batte nessuno e non c'è FIFA che tenga contro i capolavori della serie Winning Eleven (o International Superstar Soccer Pro) prodotti dalla Konami. Qualcuno però ci prova ancora a sfidare i giganti, tant'è che fra pochissimo arriverà su tutto gli scaffali J. League Tactics Soccer, l'ultimo nato di casa ASCII, che promette di essere qualcosa di più di una "semplice" simulazione. Pare infatti che il titolo in questione punterà soprattutto sull'aspetto manageriale, regalandoci un'esperienza esaltante e indiment... ronf, zzz... ronf, zzz...

TIRA LA BOMBA! TIRA LA BOMBA!

Il mio bombarolo preferito sta per tornare alla carica nel seguito di Bomberman World, un gioco veramente esplosivo! AHAHA! Quanta allegria in questa rubricina, veramente tutta matta! Il secondo capitolo si prospetta piuttosto simile all'altro, almeno dal punto di vista tecnico, visto che dalle prime indiscrezioni non sembra vi siano stati grossi miglioramenti sotto questo punto di vista.

Speriamo comunque che l'apparenza delle immagini statiche sia una volta di più poco indicativa della reale qualità del gioco: in ogni caso ci si auspica una giocabilità migliore, che non si limiti a riprendere concept banali o poco edificanti. Insomma come sempre ci toccherà aspettare qualcosa di un po' più concreto prima di poter esprimere un giudizio vagamente indicativo. Però, avete notato come sono diventato serio e professionale tutto d'un botto? Avete capito il gioco di parole? Botto... Bomberman! No, dai, non girate pagina, giuro che non lo faccio





STAI MARIO E TE LO SPIEGO!

Un sacco di gente lamenta la mancanza di un picchiaduro degno di tale nome per N64, quindi chi meglio della Nintendo può rispondere alle esigenze dei giocatori più facinorosi? Infatti fra poco potrete sfogare i vostri più subdoli istinti (beh, non proprio i più subdoli) pestandovi allegramente con alcuni dei personaggi più rozzi e cattivi della storia dei videogiochi... sì, vabbè, ma come si fa ad essere crudeli utilizzando una creaturina tanto dolce come il paffutello Kirby o il tenero Pikachu? Insomma, capisco magari un

certo astio verso Mario, ma mi chiedo con che coraggio prendereste a pugni Yoshi o Donkey Kong che oltretutto, grande e grosso com'è, se vi mette una mano addosso vi disfa. Certamente si tratterà di un beat 'em up piuttosto atipico, vista la strana configurazione dei vari ring (ambientati in locazioni quantomeno bizzarre, ma comunque in linea con i vari personaggi) e soprattutto la possibilità di raccogliere e utilizzare power-up e armi varie. Speriamo bene...



TUTTI IN CAMPO CON MARIO

Questo mese Mario sembra aver monopolizzato completamente Kyoto News, infatti se non vado errato questo è il terzo box che dedico a un titolo con protagonista l'idraulico italiano più famoso al mondo, dopo quello liquido. Questa volta il baffuto eroe di mille avventure si ritroverà insieme al suo vecchio amico Luigi su un bel campo verde di quelli che piacciono tanto a Raffo: Mario Golf (titolo puramente casuale, ma assai probabile) infatti sarà proprio una simulazione dello sport più

costoso del mondo (almeno qua da noi), che per una volta verrà rappresentato in modo un po' meno serio rispetto ai vari titoli del genere. La grafica appare piuttosto semplice, ma del resto sembra nelle intenzioni della Nintendo proporre un arcade indirizzato a un pubblico molto giovane, quindi non c'è da meravigliarsi se gli alberi sembrano fatti con il pongo (in fondo anche la testa di Vlad lo è, ma nessuno ha mai avuto nulla da ridire a proposito).



KONAMI ALL'ASSALTO

Il line-up (ovvero la lista delle uscite) di casa Konami per questo 1999 è davvero considerevole e sicuramente renderà felici tutti i Nintendomani all'ascolto (e chi altri, visto che siamo sulla rivista ufficiale Nintendo?). Avrete già letto qua in giro dell'imminente uscita di Castlevania 64, quindi non mi sembra il caso di soffermarmi ulteriormente sull'argomento. Invece finalmente è stata definita la data d'uscita di Goemon 2, che si prevede arrivi nei negozi in versione inglese (già più comprensibile di quella giapponese) non più tardi di maggio. Più o meno nello stesso periodo dovrebbe apparire sui nostri sfavillanti schermi un certo Hybrid Heaven, probabilmente il primo vero RPG alla Final Fantasy per N64. Si prevede una storia molto complessa, piena d'intrighi e loschi piani di mostri disumani, ma noi difendiamo la Terra dall'ombra delle guerre... ooops, mi sono lasciato andare. A marzo gioiranno gli amanti del basket, dell'hockey e del baseball (i miei sport preferiti praticamente), viste le uscite quasi contemporanee di NBA In the Zone '99, NHL Blades of Steel e Bottom of the Ninth. E ISS '99? E che ne so io, andatelo a chiedere a quei furbastri dagli occhi a mandorla...



MARIO PARTY? E DOVE VAI?

Fi, che storia, cioè Mario ha fatto un rave a casa sua, cioè, ci stavano tutti i suoi amici, cioè, troppo bbello! Come dite? Non è il party che intendo io? Va beh, ma almeno il gioco della bottiglia lo facciamo o no? Niente? Manco i nomi sui bicchieri? Basta, questo Mario Party è insoddisfacente, ma ne ho un altro nella mia mente... Ok, la smetto, d'accordo, anche perché questo nuovo parto (evvai con i giochi di parole sempre più stupidi) di mamma Nintendo potrebbe rivelarsi come uno dei più interessanti titoli degli ultimi mesi. In pratica questa sarà un'autentica raccolta di giochi

apparentemente molto semplici, ma indubbiamente coinvolgenti, sviluppati con l'idea di far divertire più gente possibile contemporaneamente (guardate la foto con le mie cugine giapponesi se non mi credete). Così, dopo Micromachines, potremo nuovamente sollazzarci con tanti amici (speriamo piuttosto tante amiche) e ancora una volta l'amore e i buoni sentimenti trionferanno! E fa niente se alla fine vi devasteranno la casa, vi svuoteranno il frigorifero e vi butteranno il gatto dal settimo piano, perché in fondo a carnevale ogni scherzo vale (temo che questa storia del carnevale mi stia prendendo un po' troppo la mano).



UNION GAME ZONE

PROPOSTE

Dove inizia il divertimento

La più grande catena italiana di games. Solo da UNION puoi trovare oltre 100 negozi, 3000 videogames, tutte le novità e le anteprime!

OFFERTA DEL MESE

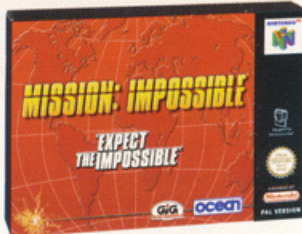
NINTENDO 64



Solo negli UNION GAME ZONE puoi trovare in offerta la console Nintendo 64 + 1 gioco a sole
£. 269.000

Venite a giocare in anteprima

Le NOVITÀ del MESE



Mission Impossible



F1 World Grand Prix



Super Mario



Banjo Kazooie



Mario Kart

INDIRIZZI NEGOZI UNION GAME ZONE

DOVE

Numero Verde
167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

Nintendo

CTO S.p.A.

HALIFAX

Gioca on line con: <http://gamezone.uol.it>

ESCI L'ESPANSIONE CHE LO POTENZIO

Ciao Ragazzi, prima di tutto complimenti per la rivista. La cosa che mi ha maggiormente colpito (d'altronde voi siete sempre gli stessi) è stata la qualità delle foto: superba! Mi piace molto anche vedere un po' di cifre, io batterei di più su questo tasto (ehm, il tasto delle cifre? E' prima o dopo il RE? NdRaffo).

Volevo fare una considerazione: ho letto sul numero di dicembre che Star Wars (Rogue Squadron NdRaffo) perde un po' di velocità con l'alta risoluzione, e mi sono allora chiesto se l'espansione di memoria non fosse il solito "mezzo miracolo" a cui la grande N ci ha abituati dall'uscita della console in poi. Non ho ancora visto un gioco in alta risoluzione e quindi la mia è solo una supposizione, ma non si sarebbe forse potuto mettere in commercio un'espansione di 6-8 mega (allo stesso prezzo, visto il costo della RAM oggi) e risolvere così eventuali problemi? Oppure non ci sarebbero state variazioni?

Sul numero di dicembre di ConsoleMania c'è la recensione di Turok 2: ci "costringerete" a comprare tutte e due le riviste o è solo un fatto occasionale?

Con questo ho finito, tanti saluti e complimenti.

Emanuele Ferrante

Grazie dei complimenti fatti alla qualità delle foto, anche se noi non c'entriamo molto (fa tutto il MAC), se invece ti riferivi alle situazioni che riescono a descrivere, i meriti vanno al prrode Marco Auletta, che si è specializzato come fotografo e come mio insultatore ufficiale (permetto di farlo solo a lui, gli altri li prendo per le orecchie e li scarto come una Golia) {mi permetto di dissentire: se c'è qualcuno che non hai mai "scartato" quello è il sottoscritto, assieme a MA. NdAlex}.

Sinceramente non riesco a capire a cosa ti riferisci quando mi chiedi di vedere un po' di cifre, cosa intendi, eh? Perché non me lo dici? Hai paura? Sì, lo so, è facile nascondersi dietro ai più grandi. Ehm... scusa, a volte mi capita; comunque, se volevi sapere le caratteristiche tecniche del Nintendo 64 ti posso dire con assoluta certezza che è un 64 bit e che va a cartucce.

Giungendo alla fantomatica espansione di memoria, beh, in tutta sincerità il nuovo titolo ispirato alla saga di Star Wars non lo abbiamo ancora visto; mi è capitato comunque di vedere qua e là delle foto che lo ritraevano in tutto il suo splendore (e quindi con una risoluzione di 640x480 pixel) e da fermo è un vero spettacolo. Un totale di 8 mega di RAM, sinceramente mi sembra più che sufficiente per gestire qualsiasi gioco per console, quindi non vedo proprio perché alla Nintendo avrebbero dovuto farne una da 6 o 8. Il fatto, comunque, che si tratti di una semplice cartuccia, non esclude assolutamente la possibilità che in futuro (quando ce ne sarà bisogno) salti fuori qualche altra sorpresa.

Per quanto riguarda Zelda, il gioco non verrà tradotto in italiano, ma se posso darti un consiglio, armati di vocabolario e di un po' di pazienza, molti di noi, infatti, hanno incominciato proprio così a parlare inglese (io invece sono dovuto andare a Londra per tre mesi e i risultati scarseggiano... questione di capacità di apprendere).

Riguardo a Turok 2, il fatto che su Nintendo Magazine sia stata fatta la preview mentre su ConsoleMania la recensione, è da attribuirsi esclusivamente a motivi di tempo editoriale: Nintendo Magazine, per esigenze editoriali, deve essere chiusa prima di ConsoleMania, e Turok 2 versione finita ci è giunto qualche giorno dopo aver chiuso i battenti di Nintendo Magazine, ma ancora in tempo per essere messo su ConsoleMania. Tutto qui.

La posta del Cuore



Una volta un uomo costruì un vaso di coccio. Non contento del suo aspetto, ne fece un altro più bello, in splendete cristallo; poi ancora uno in argento, e infine realizzò il suo capolavoro: un vaso in oro massiccio, sfolgorante di pietre preziose.

A questo punto, dice la favoletta che ho creato per l'occasione, morì di sete, perché il suo scopo iniziale non era quello di costruire un vaso meraviglioso, ma attingere l'acqua alla fonte.

Non era importante il vaso, quanto il contenuto.

Così nella vita quotidiana, mi capita di incontrare persone che scambiano il mezzo (il vaso) con il fine (il contenuto), dedicando la loro esistenza a falsi scopi. Come per il lavoro, ad esempio, che è il mezzo per ottenere denaro, oppure onori, potere, soddisfazione personale; in ogni modo, il lavoro non può essere il fine della propria vita, bensì il mezzo per ottenere ciò che si vuole. In caso contrario, c'è il rischio di diventare dei fanatici solitari, ciechi a tutto ciò che di bello c'è al mondo.

Anche coi videogiochi si corre questo rischio, che può essere evitato solo in un modo: pensando che è un mezzo per ottenere divertimento, confrontarsi con gli altri e sviluppare le nostre capacità. Cerchiamo quindi di non essere "invasati" e, pur dedicandoci con entusiasmo alla nostra passione, teniamo sempre presente che, per dissetarci dalla fonte della felicità, basta anche un vaso di coccio.

N64: UNA CONSOLE PREMATURA

Ciao Raffo, innanzi tutto mi tocca presentarmi (va beh, se ti tocca... NdRaffo): sono un appassionato di video game sin dall'epoca del C64 e dello Spectrum 48K, due gioiellini degli anni ottanta che ebbi la fortuna di avere e che mi regalarono per diversi anni splendidi momenti con i loro capolavori (non tutti, comunque, erano tali!). Da allora ho partecipato con grande interesse al lento evolversi delle macchine da gioco sino ai giorni nostri, che mi vedono possessore di una scatola grigia (un tostapane? NdRaffo) e di una scatola nera (una radio? NdRaffo).

Devo dire di non avere al momento preferenze per una delle due, ma tale affermazione mi costringe a fare un distinguo: considerando le due macchine "semplici" accessori d'intrattenimento, sostengo che entrambe reggano la prova. Da un lato, infatti, la PS-X mi offre un parco giochi molto vasto; dall'altro, il Nintendo 64 riesce a trasmettermi sensazioni video ludiche da urlo, per mezzo delle notevoli potenzialità hardware che, a mio avviso, non ancora ha espresso ai massimi livelli, perfino considerando capolavori come Mario64 o il più recente GoldenEye.

Se mi limito ad analizzare le due console in maniera astratta ma più approfondita, giungo a una conclusione che va controcorrente: la macchina della grande N, nonostante il putiferio scatenato sin da quando furono annunciati i primi ritardi sulla sua data di uscita, si è rivelata una console nata prematuramente, che ha così pagato l'aver fatto quel balzo a piè pari verso i 64 bit, generazione troppo giovane - a mio modesto parere - per essere collocata nell'anno 1997 e che invece si appresta a sbocciare nell'ormai prossima stagione video ludica. E qui arrivo al dunque; il Nintendo 64 potrà a breve esprimere il meglio di sé attraverso un adeguato sostegno (com'è facile prevedere che sia) da parte delle varie software house e, se continuerà a seguire questa politica all'insegna dell'abbassamento dei prezzi e della pubblicità, potrà imporsi sia sulla già nota antagonista firmata Sony - che pare stia attualmente soffrendo della forte pirateria - sia, probabilmente, sulla creatura di casa Sega chiamata Dreamcast, che si troverà a cominciare tutto da zero.

Voglio sprecare qualche parola sul controller, riguardo il quale la Nintendo dovrebbe ancora lavorare (guarda Sony) per proporre magari un prodotto più funzionale di quello che già offre.

Credendo opportuno non dover aggiungere altro, colgo l'occasione per salutarvi.

Cybergipsy

Sono pienamente d'accordo (a metà) con te quando affermi che il Nintendo 64 abbia ancora molto da dire in fatto di pura grafica, mi trovi invece un po' più perplesso quando dici che la console Nintendo sia uscita prematuramente. L'unico grosso problema del Nintendo 64 è stato che i giochi per questa console sono stati (nei suoi primi periodi di vita) scarsi e - a parte per qualche caso - di non eccelsa qualità. Sono fermamente convinto che, se il Nintendo 64 avesse avuto 32 bit in meno, sarebbe stato nelle medesime condizioni.

Per quanto riguarda il joypad del Nintendo 64 va chiaramente a gusti, ma lo reputo molto più intelligente e versatile di quello per PlayStation, al punto che è stata necessaria un'ondata di nuovi controller, Sony e non, per soddisfare le poliedriche richieste del pubblico, con conseguente esborso di denaro da parte degli acquirenti; cosa che invece non è stata necessaria per i possessori Nintendo.

**LA LETTERA DELLO SPLENDIDO**

Salve! Mi presento (burp! Vi ho cambiato il clima, scusate)(eh, beh, risate grasse oggi su Nintendo Magazine. NdRaffo), mi chiamo Alessandro e sono un veterano nel settore dei video giochi, e non solo, mangio pesce crudo e pratico le arti marziali, ma non sarò mai un bravo poliziotto (non l'ho capita, ma fa niente.NdRaffo). Ma veniamo al dunque, e gambe in spalla che la vita è breve. Quello che volevo dire è quanto segue: ganzo, una rivista tutta per i prodotti Nintendo! Bella a tutti voi per la coraggiosa iniziativa (lo stile di questo ragazzo mi è familiare. NdRaffo), si vede che la macchina ha una base di utenza più larga di quanto immaginassi, un'utenza indiatolata che reclamava a gran voce più spazio per questa meravigliosa macchina (e più giochi, ma sembra che i tempi siano cambiati finalmente!).

Chiaramente siete agli inizi, e tanti saranno i passi avanti che mi auguro compierete, ma come base di partenza devo dire che non ci si può lamentare, anzi. Non manca proprio niente: le news sono a posto, le recensioni fanno il loro dovere, la redazione ce (? NdRaffo) sta tutta (sono secoli che vi conosco attraverso le varie testate che, a rotazione, vi hanno visto passare), non mancano nemmeno gli "angoli sfiziosi" come i vari Kyoto News (per me è essenziale sapere dell'uscita dell'ennesimo tamagotchi gold version o del mulinello per Neo Geo Poket)(Sei sicuro di non aver sbagliato rivista? NdRaffo) e rubriche dedicate ad altri media (cinema e home video per ora, ma potreste introdurre musica e notizie varie su altri formati video ludici in appositi corner). Una rubrica che ospiti bizzarre foto dei lettori (e quelle discinte delle lettrici) è d'obbligo ("Facce da nintendomaniaci?"). Insomma, datevi da fare e vedrete che tutto filerà sempre liscio.

Un ultimo grande elogio va a Raffo (graz, graz. NdRaffo): sei il migliore in quello che fai (cosa di preciso?), penso sia stata una grande idea quella di affidarti la rubrica della posta; non vedo l'ora di vederti in azione in mezzo a un'orda di lettori imbufaliti a causa del tuo "strano stile", lordo dalla testa ai piedi di sangue (il tuo). Sii forte, non reprimere il tuo puro e incontenibile genio (va beh, addirittura. NdRaffo) e combatti fino alla morte. So che sei un esperto nella sacra tecnica "te parto de capoccia, capoccia de denti, te spacco tutti i denti" e in quella della "banfa colossale, gratuitamente a casa vostra". Sarò sempre un tuo sostenitore.

E con questo credo di essermi ampiamente meritato la pubblicazione (vero! NdRaffo).

Crauti e yogurt a tutti voi

Alessandro "AXL" Franchi (Roma)

Ebravo il mio AXL, sei simpatico, per questo ti ucciderò per ultimo (vediamo se indovinate la citazione filmesca...){troppo facile... "Beh, mentivo". NdAlex}. Chiaramente il nostro intento è quello di creare una rivista a misura di lettore, e per questo ti ringrazio di averci esposto le tue idee e considerazioni; sai, quando si dà vita a una nuova rivista, si è a tal punto desiderosi di apportare innovazioni che la contraddistinguono dalle altre, che si è a rischio di perdere di vista quello che sarebbe il desiderio della maggioranza dei lettori, per farne una creatura personale, adattandola alle proprie aspettative e gusti. Ci sono dunque indispensabili queste lettere che ci permettono di riportarci "sulla retta via", che testimoniano da un lato il fatto che la rivista piace (altrimenti non ci si sprecherebbe nemmeno per migliorarla) e dall'altro che non esaudisce pienamente il desiderio dei lettori. Non vorremmo, però, partorire una copia di ConsoleMania o The Games Machine; se si fa qualcosa, infatti, va fatta in maniera originale, ma stai ben tranquillo, che se riceveremo altre richieste come le tue da parte di altri "nintendomani", non mancheremo di

fare una bella riunione redazionale per inaugurare nuove rubriche. Per adesso, comunque, accontentati del fatto che, vista l'inaspettata quantità di lettere giunte alla mia attenzione, abbiamo deciso di allargare "La posta del cuore", e non mi sembra poco.

GUIDO DOMANDA E RAFFO RISPONDE

Carissima redazione di Nintendo Magazine, volevo porvi alcune domande che da un po' di tempo mi assillano:

- 1) Come mai le cartucce del Nintendo 64 costano così tanto? D'altronde con il calo dei prezzi della RAM mi aspettavo anche un calo nei costi.
- 2) Perché la Nintendo e la stessa GIG non fa delle offerte per le cartucce più "vecchiotte" come già accade per i PC e per la PlayStation? Del resto non credo sia giusto volere 130.000 € per giochi che hanno più di un anno (possibile che i manager della Nintendo non capiscano che allo stesso prezzo una persona sceglierà un gioco nuovo?). Inoltre in questo modo si rilancerebbero i giochi vecchi.
- 3) A cosa serve l'espansione di memoria del Nintendo 64? Con i giochi vecchi si avrà qualche miglioramento delle prestazioni, oppure servirà solo con i titoli nuovi?

Guido Silvestri

1) I prezzi delle cartucce sono tanto alti perché i costi di produzione di una cartuccia sono incredibilmente più elevati di quelli che occorrono per produrre un CD-ROM. C'è comunque da stare allegri, in quanto, considerato che le vendite delle cartucce Nintendo non sono mai andate tanto bene, c'è da supporre (seguendo le più elementari leggi di mercato), che producendo più cartucce si abbasseranno i costi di produzione delle stesse e quindi anche i prezzi al dettaglio.

2) La tua domanda è subito soddisfatta: GIG sta conducendo una campagna di abbassamento dei prezzi delle cartucce datate, vendendole a meno di centomila lire. Non dovresti quindi avere alcuna difficoltà a trovare titoli come Mario 64 o Wave Race a prezzi piuttosto contenuti.

3) La cartuccia di espansione RAM serve sostanzialmente per permettere di godere della risoluzione 640X480 (detta alta risoluzione) in giochi appositamente programmati per poter godere di questa espansione; quindi, purtroppo, non per quelli usciti prima dell'avvento di questa aggiunta hardware.

EPILOGO

Internet è un mezzo di comunicazione sempre più poliedrico e, oltre che permettervi di spedirmi lettere da inserire ne "La posta del cuore", da questo mese vi permetterà anche di discutere in tempo reale con altre persone che posseggono un Nintendo 64. Sto parlando del canale #NintendoMagazine in IRC. A tal proposito, va detto che NON si tratta di un'iniziativa ufficiale e comunque non partita da noi (ma da un lettore), quindi non ci riteniamo responsabili di ciò che verrà detto all'interno della suddetta area di chat. Sono comunque dell'idea che sia un'ottima iniziativa e non escludo che, di tanto in tanto, possa capitare che tale canale, oltre a #tgm, sia frequentato anche da noi redattori.

Le lettere vanno spedite a:
XENIA EDIZIONI
LA POSTA DEL QUORE
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO.

Inoltre chi avesse un accesso a Internet, potrà lasciare le proprie missive a: ilraffo@hotmail.com



dal 9 NOVEMBRE occhio a cosa guarda.



LION network DAL LUNEDÌ AL VENERDÌ ORE 20 su



www.elleti.it/lion

VEd Rai cosa vi Nci.



Dal 9 novembre la tua trasmissione preferita torna alla grande su TMC2 con un sacco di novità interessanti. Un sito Internet sempre più ricco, e il gioco interattivo di Lion tutto nuovo e ancora più dinamico, con scenari 3D di adrenalina pura, che ti incolleranno alla TV e al telefono.



E con Lion (sempre lui, lo snack per ruggire di piacere, una meravigliosa barretta di wafer e cereali ricoperta di squisissimo cioccolato al latte) a gennaio parte un fantastico concorso:



Aut. Min. Scade il 31/5/99

puoi vincere ogni settimana uno Scooter Lion Dragster by Italjet, e alla fine ci sarà una super estrazione di altri 10! Le istruzioni per partecipare e tutti i particolari li trovi sulla confezione di Lion.



Dal 9 novembre, Lion Network è in onda con tutto questo e anche di più. Chi ce, ce. Chi non ce, peggio per lui.
Rooooarr.



INFO LION NETWORK



1



arte

40 opere di Caravaggio e dei suoi seguaci
Roma Palazzo Barberini
Dal 4 febbraio all'11 aprile

Da Carot a Renoir
Mostra sugli Impressionisti
Brescia Palazzo Martinengo
sino al 18 aprile

Picasso a Roma
Galleria d'Arte Moderna a Roma
Tutto il mese di febbraio

2



musica

CONCERTI

Goo Goo Dolls
Milano Magazzini Generali
1 febbraio 1999

ALBUM

Propellerheads
John Mellencamp

Titolo: Extended Day
Titolo: John Mellencamp

3



tecnologia

Giochi:

Esce l'attesissimo seguito di SIM City. Titolo: Sim City 3000
King Pin della Interplay
Silver della Info Games
Redline della Electronic Arts

4



esplorazione

- "Fra le mura di Napoli: dai portali al verde nascosto"

Napoli - Palazzo Reale - Sala Dorica

"Salone dello studente"

Milano - Fiera
18 - 20 febbraio 1999

"Vivere al limite in ambienti estremi"

Roma - Museo Civico di Zoologia

5



sport

Basket Italia Turchia (Qualificazioni Europee)

Reggio Calabria 24 febbraio 1999

Mondiali Bob

Cortina 12 - 14 febbraio 1999

Volley Final Four Coppa Italia

Roma 6 - 7 febbraio 1999

Rampage World Tour

Midway - Digital Eclipse per Game Boy e Game Boy Color

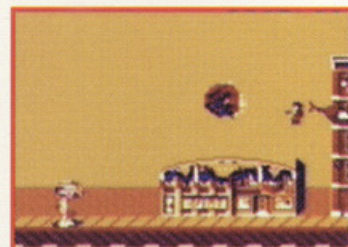
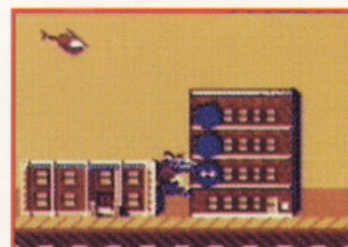
AAA: AFFITTASI MOSTRI PER DEMOLIZIONE PALAZZI, RISULTATO GARANTITO.

In questo periodo il Game Boy ci sta deliziando con una discreta quantità di titoli, molti dei quali (vedi anche il numero scorso) sono rivisitazioni di glorie del passato; di questo prolifico filone fa parte anche Rampage World Tour. Come ricorderanno i giocatori con qualche annetto sulle spalle, Rampage fece la sua prima apparizione nelle sale giochi ormai un bel po' di tempo fa, guadagnandosi un posto di tutto rispetto nella storia del videogioco. Questa versione per il piccolo di casa Nintendo, che arriva a ridosso di quella per N64, tenta di farci rivivere le stesse sensazioni di goliardica devastazione che il suo antenato ci ha regalato. Così, ancora una volta, i nostri George, Lizzie e Ralph si troveranno impegnati nel loro passatempo preferito: distruggere a suon di mazzate tutto quello che li circonda. La prima cosa da evidenziare è che il maggior pregio di questo titolo si rivela anche il suo principale difetto: lo stile di gioco è, infatti, esattamente lo stesso del Rampage originale. Per cui, se da una parte ritroviamo lo stesso immediato e giocabile della versione da bar, dall'altra abbiamo una longevità drasticamente ridotta proprio dalla monotonia dell'azione che, in pratica, si riduce a portare in giro il nostro mostrillo e fargli mazzuolare un po' di palazzi. Certo, i programmatori hanno

inserito la solita pletera di bonus, scorpacciate di uomini e anche un'abbozzo di trama, ma tutto questo non riesce a risollevare più di tanto la situazione. In ogni caso l'animazione e la caratterizzazione dei personaggi è ottima e il sistema di controllo è davvero immediato (anche se non troppo preciso); le città si assomigliano un po' troppo per i miei gusti e i fondali, praticamente inesistenti, abbassano notevolmente il giudizio complessivo sulla grafica. La cartuccia in mio possesso non era la versione definitiva ma, visto lo stadio di sviluppo, non penso che gli ultimi ritocchi vadano a stravolgere quanto fatto fin qui; comunque, da quello che ho potuto vedere curiosando tra i vari menu, mi è sembrato di capire che il gioco che troverete sugli scaffali avrà l'opzione per due giocatori, possibilità interessante e degna di nota, visto

che uno degli aspetti che più mi avevano intrigato del primo Rampage era proprio la possibilità di incontro-scontro con gli amici. Ho provato il gioco sia sul Game Boy 'classico' che sulla versione Color e devo dire che la mia preferenza ricade senza dubbio su quest'ultimo, dato che i toni di grigio rendono un po' troppo confusi i momenti di maggiore affollamento dello schermo. Per concludere mi sento di consigliare questo Rampage solo agli appassionati dell'originale mentre chi cerca solo un tuffo nel passato, è meglio che tenga ben presenti i limiti riscontrati prima di un'eventuale acquisto.

Matteo Leccardi

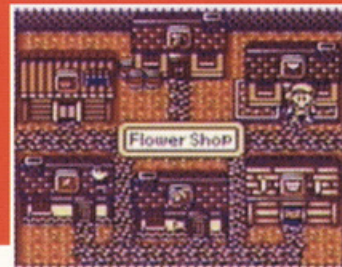


**Victor Interactive Software Inc.
per Game Boy e Game Boy Color**

Harvest Moon GB



Se pensate che la vita di campagna sia tranquilla e rilassante vi sbagliate di grosso. Sembra proprio questo, infatti, il messaggio alla base dell'ultima fatica della Victor Interactive; giochillo alquanto inconsueto, forse unico nel suo genere, questo Harvest Moon GB potrebbe essere definito un 'simulatore di Valle degli Orti'. A parte la pessima battuta, il vostro scopo è davvero quello di mandare avanti una piccola azienda agricola; questo però non vi faccia credere che si tratti di un titolo della serie SIMqualche cosa, che tanto seguito ha avuto su molti sistemi di gioco; qui il tutto è intriso di un'atmosfera da fiaba. Vestirete, così, i panni di un giovane agricoltore a cui uno spirito ha affidato il compito di rendere di nuovo rigogliosa e produttiva una vecchia fattoria (ia, ia, ohh) altrimenti destinata alla rovina. Giorni di fatica e duro lavoro ci aspettano, i campi da bonificare e seminare, galline e mucche da accudire, i Folletti Magici con cui mantenersi in buoni rapporti, il tutto nell'attesa del ritorno dello spirito, che dopo un anno valuterà il risultato del nostro operato. Sulla confezione fa bella mostra di sé l'indicazione che il gioco è stato sviluppato appositamente per il Game Boy Color, pur mantenendo la piena compatibilità con la versione standard; per quello che ho potuto constatare,



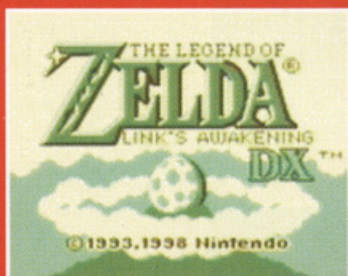
confrontando entrambe le versioni, devo dire che il gioco è godibilissimo anche con i toni di grigio e che non dovrete certo comprare la nuova versione del Game Boy solo per potervi trasformare in agricoltori provetti. Sicuramente il display a colori aumenta di molto la leggibilità dello schermo, ma la maggiore dimensione della versione monocromatica e il buon lavoro svolto nella realizzazione grafica compensano pienamente questa differenza. Per quanto mi riguarda, mi trovo un po' spiazzato nel dare un giudizio complessivo su questo titolo: è senza dubbio un prodotto originale, ben realizzato e piacerà sicuramente agli esperti di simulazioni; invece, per i comuni mortali, penso varrà il principio del 'o lo ami o lo odi', senza vie di mezzo. Se saprete apprezzare il senso di armonia con la natura e la soddisfazione nel vedere i risultati delle vostre fatiche prendere forma di giorno in giorno (le vostre verdure che crescono belle e rigogliose, le mucche che ingrassano regalandovi ottimo latte), allora questo gioco vi entusiasmerà oltre ogni limite; per chi invece, come me, appena inizia un nuovo gioco cerca subito il pulsante dello sparo e il modo per ottenere un'arma più potente, allora rimarrà deluso nel sapere che le uniche cose che avrà tra le mani saranno gli attrezzi per il lavoro nei campi.

Matteo Leccardi



The Legend of Zelda: Link's Awakening DX

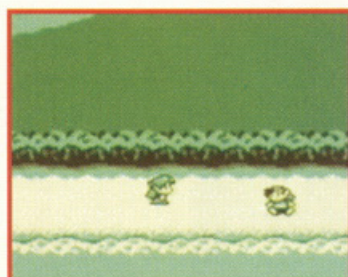
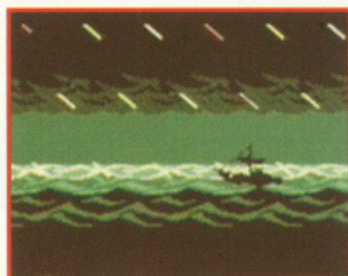
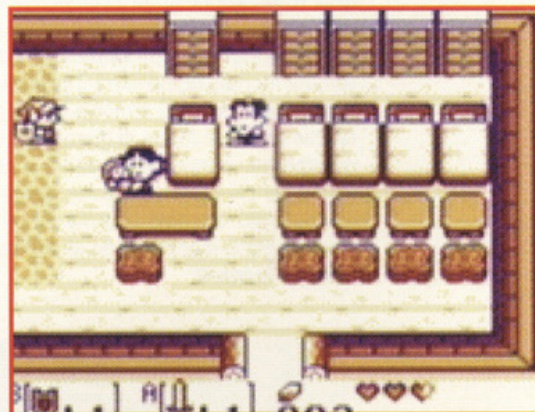
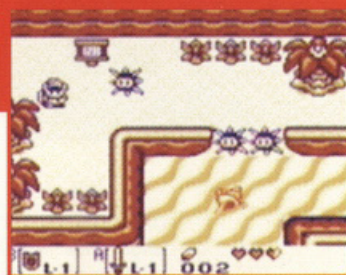
Nintendo per Game Boy
e Game Boy Color



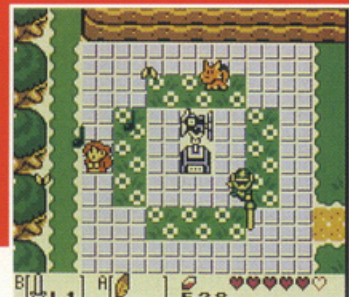
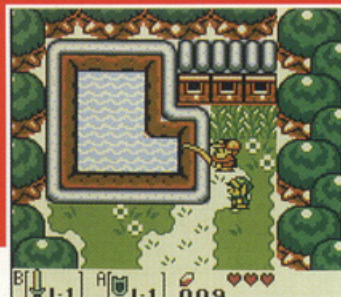
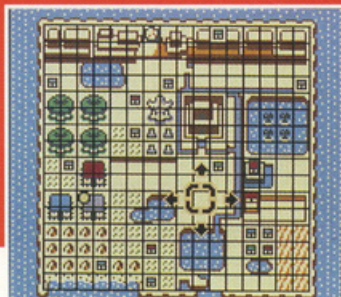
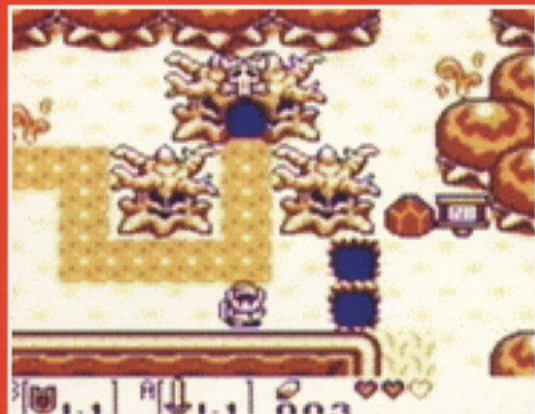
POTEVAMO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI... E STAVOLTA L'ABBIAMO FATTO.

Chi si stesse chiedendo come mai il gioco in questione abbia un titolo così familiare, può anche smettere di torchiare la sua materia grigia; correva, infatti, l'anno 1993 quando al mondo intero venne dato in pasto questo stesso giochillo che oggi ci viene riproposto in versione 'riveduta e corretta'. Ma, come mai alla casa della grande N hanno sentito la necessità di riproporre un titolo, certamente di grande interesse, ma con un bel po' di annetti sul gobbone? I motivi sono sostanzialmente due; primo perché l'ondata di entusiasmo generata da 'Ocarina of Time' per N64 è di una portata tale da aver creato una vera e propria

Zelda-mania e, secondo, perché la sigla DX ci ricorda che questa nuova versione sfrutta al massimo le potenzialità del nuovissimo, e sempre più sorprendente, Game Boy Color. Parleremo del gioco in sé tra qualche riga, intanto, visto che siamo in tema, vediamo quali sono le migliorie che i programmatori Nintendo hanno preparato per noi, iniziando proprio dall'adozione del colore. Davvero fantastico sulla versione Color, ho voluto provare Zelda anche sul mio Game Boy Pocket e ne ho concluso, come era prevedibile, che il display monocromatico è da scartare a priori se ci si vuole godere fino in fondo questa bellissima avventura; la differenza è davvero abissale, sembrano quasi due giochi diversi. Ora, non vorrei dire che questo 'nuovo' capitolo delle avventure di Link potrebbe essere l'occasione giusta per passare al Game Boy Color, ma sinceramente non ne vedo una migliore. La policromia, comunque, non è stato l'unico aspetto del gioco fatto oggetto di ristrutturazione: infatti, come i più attenti di voi ricorderanno, il buon Mirko ci aveva già anticipato qualcosa nelle news del mese scorso. Ci aspettano così altre due sorprese modello ovetto di cioccolato; una è costituita dalla presenza di un dungeon tutto nuovo, ben nascosto da qualche parte nell'isola Koholint, l'altra è la possibilità di collezionare, con il procedere della storia, 12 immagini raffiguranti alcune 'viste' della suddetta isola (e dei suoi abitanti), che i fortunati possessori di una Pocket Printer potranno anche divertirsi a stampare. Dopo questa succulenta premessa, andiamo a vedere più da vicino in quali avventure verremo coinvolti; dopo un'introduzione ben realizzata, in cui assistiamo al naufragio del nostro eroe e al suo risveglio nella città di Hyrule, veniamo a sapere che, per poter lasciare l'isola, Link dovrà raccogliere gli 8 strumenti delle Sirene che gli permetteranno di svegliare il signore dell'isola, il Wind Fish (il cosiddetto Pesciventolo, uahahhua...). Da qui prende il via il nostro viaggio, che ci porterà a esplorare luoghi misteriosi pieni di mostri, oggetti magici, puzzle,

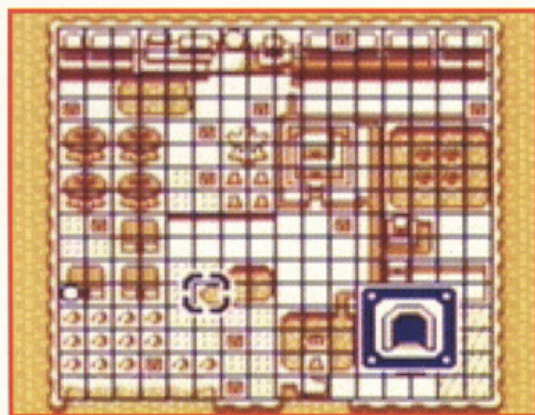


enigmi da risolvere e chi più ne più ne metta (ci sono anche alcune divertenti citazioni di altri giochi, a voi scoprirle.). Avendo già accennato ai miglioramenti ottenuti dall'introduzione del colore non mi resta da aggiungere, per la parte grafica, che il design dei personaggi è di una cura maniacale e che le ambientazioni, sia interne che esterne, non sono da meno; menzione speciale anche per l'organizzazione dei menu di gioco, della gestione dell'inventario e della comodissima mappa on-line. La quantità di locazioni da esplorare è davvero impressionante e garantisce una longevità da primato, proprio per questo non poteva certo mancare l'opzione per i salvataggi delle partite in corso (fino a un massimo di 3). La giocabilità, come si deduce, è su standard molto alti; la curva di apprendimento è distribuita molto bene e la difficoltà calibrata con grande maestria. La colonna sonora che accompagna il gioco è fantastica, le melodie principali sono motivi dolci e rarefatti che contribuiscono, in maniera impensabile per un gioco Game Boy, alla splendida atmosfera; proprio per questo consiglio, a chi ne ha la possibilità, di utilizzare un paio di cuffie stereo al posto dello speaker integrato, così da godersi pienamente le bellissime musiche. E' inutile dire che il gioco non presenta particolari mancanze, a voler essere fiscali si può discutere sul fatto che gli effetti sonori siano tutt'altro che eccezionali e che la loro scarsa qualità è evidenziata ancora di più dal contrasto con il fascino delle musiche; ma a parte questo e il fatto che, forse, alla grande N avrebbero potuto aggiungere qualcosina in più che un solo dungeon, non ho altre critiche da fare. In definitiva questo Link's



Awakening è un gioco davvero entusiasmante e, nella sua nuova veste grafica, promette parecchie ore di sano coinvolgimento; mi sento di consigliarlo senza riserve non solo agli appassionati del mondo di Zelda o agli amanti del genere ma anche ai giocatori che non avevano potuto godersi la precedente edizione. Mai come in questo momento il futuro della nostra piccola console appare roseo e ricco di novità, quasi fosse l'inizio di una nuova giovinezza, e l'uscita di questo titolo (una vecchia gloria del passato, aggiornata ai nuovi standard tecnici) non fa che confermare questa mia sensazione; restate sintonizzati, sono sicuro che ne vedremo delle belle.

Matteo Leccardi



Turok 2: Seeds of Evil

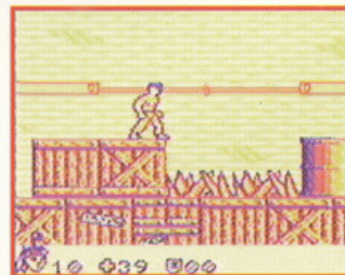
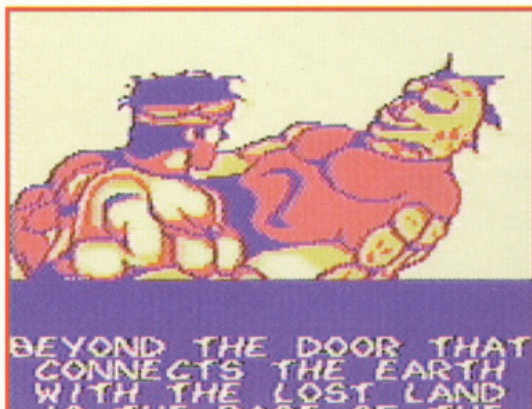
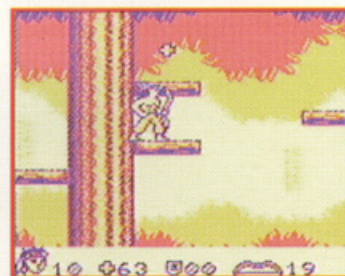
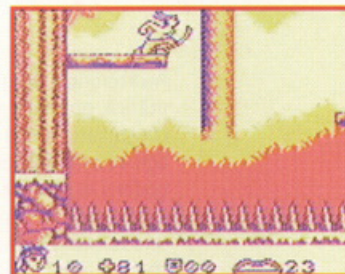
**Bit Managers - Acclaim per
Game Boy e Game Boy Color**

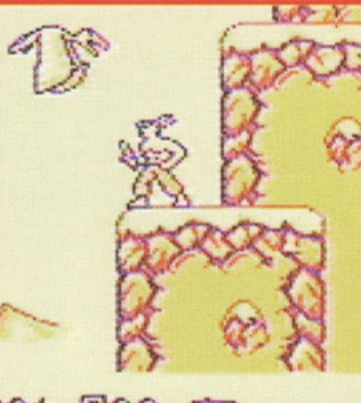


ANCHE PER GAME BOY IL SECONDO CAPITOLO DELLE AVVENTURE DEL FIGLIO DELLA PIETRA...

Quello che stiamo attraversando è sicuramente un periodo molto prolifico e ricco di sorprese per tutti i possessori della piccola console di casa Nintendo. Come potete vedere anche dal discreto numero di pagine che questo mese le sono state dedicate, non solo la sua fama non accenna a diminuire ma, anzi, è in netto aumento e questo non fa che confermare la sua leadership nel settore dell'intrattenimento portatile. Non ho ancora i dati aggiornati alla mano, ma al 30 del novembre scorso, in Giappone, mentre il gioco più venduto era per N64, il secondo posto era occupato proprio dal Game Boy e solo al terzo si trovava un gioco per PSX; che dire, stupefacente. A questo va aggiunto che l'uscita di possibili concorrenti (Neo Geo Pocket su tutti) non ha minimamente arrestato il trend positivo della console ma anzi, è stata l'occasione per l'uscita di tante novità; il futuro del Game Boy non si è mai presentato roseo come in questo momento. Fa parte di quest'ondata di rinnovamento anche il secondo capitolo di Turok, che arriva a solo un mese di distanza dal suo fratellone per N64 e a circa un anno dal primo episodio per Game Boy. Così, se sul numero scorso avete potuto gustarvi la recensione di Seeds of Evil a 64bit, confezionata per voi da un bravissimo recensore (si vede molto che mi sto facendo un po' di pubblicità?), questo mese avrete la possibilità, sempre per mano del suddetto redattore, di scoprire in che modo i tizi di Bit Managers hanno saputo portare su GB questa nuova avventura del cacciatore di dinosauri. Chiariamo subito una cosa, chi spera che questo titolo sia una versione in miniatura di quello per N64, con tanto di raffinatissimo motore grafico, chilate di texture ed effetti di luce calcolati in tempo reale è meglio che si metta l'animo in pace, non troverà nulla di tutto ciò. Gli aspetti positivi di questo gioco sono parecchi, ma non rientra nelle capacità del piccolo portatile la gestione di complessi ambienti tridimensionali e quindi, purtroppo, ci si è dovuti limitare alle due dimensioni. Per cui, quello che i programmatori hanno cercato di realizzare è stato un platform che, partendo dai concetti base delle avventure di Turok, armi di varia potenza, nemici da tirare giù e un bel po' di sano coinvolgimento, sapesse fare della giocabilità e dell'immediatezza le sue carte vincenti. Ci sono riusciti? Scopriamolo insieme.

Lo scopo delle nostre avventure sarà di scovare (e distruggere) un'incubatrice di Bionisauri, nascosta da qualche parte in uno dei nove livelli che saremo chiamati a superare. L'impostazione del gioco, come dicevamo, è tipicamente platform (uno dei generi che si trova più a suo agio su questa console) e presenta qualche interessante variazione sul tema; infatti, in alcuni schemi il piano di gioco è diviso in due sezioni orizzontali e tra loro parallele, cercando in qualche





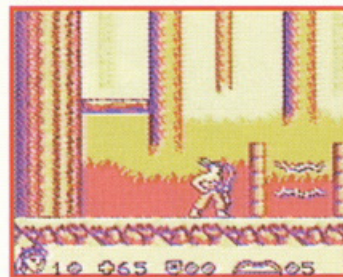
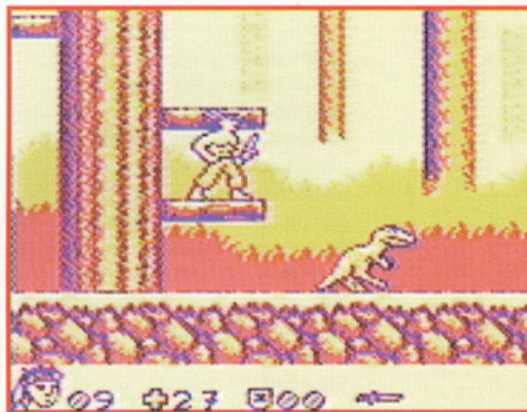
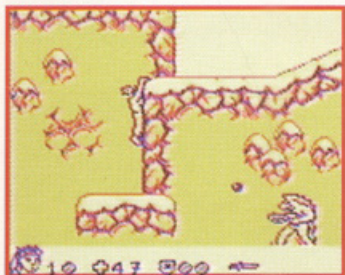
modo di simulare la profondità. I nemici che andremo ad affrontare sono vecchie conoscenze del mondo di Turok e sono di otto tipi: Dinosoidi, Velociraptor, Triceratopi, ecc. Se a questi aggiungete gli immancabili boss di fine livello otterrete un bel campionario di bersagli su cui scaricare tutta la vostra potenza di fuoco; a proposito dell'arsenale a nostra disposizione, fa piacere scoprire che è stato organizzato nella stessa maniera di quello della versione per N64. Ritroviamo, così, ben 11 armi che, in un crescendo di potenza e distruzione, vanno dal semplice coltello al cannone a fusione passando per fucili, lanciagranate e lanciamissili;

un campionario di tutto rispetto, quindi, e che promette di farci ritrovare quel gusto per il massacro indiscriminato che tanta fortunata ha portato all'ultima versione a 64bit.

La grafica dei livelli è abbastanza curata ma quelli 'urbani' sono piuttosto monotoni e passano inosservati; più interessanti e ben strutturati, invece,

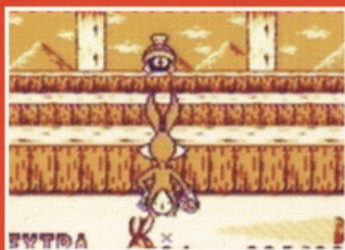
tutti gli altri. Anche questo gioco, come alcuni di quelli presenti in queste pagine, sfoggia sulla confezione il logo multicolore che ci ricorda la sua ottimizzazione per Game Boy Color; come sempre, ho provato la cartuccia anche sul mio Pocket, per fare un paragone che ci dica se e quali miglioramenti porti l'adozione del colore rispetto ai classici toni di grigio. Il mio giudizio ricalca in parte quello già espresso per Zelda; se volete gustarvi al massimo la giocabilità e il coinvolgimento che questo baby-Turok ha da regalarvi, l'utilizzo del colore è praticamente d'obbligo. Già che siamo in tema, però, vorrei fare un paio di precisazioni sulle qualità del GB Color; infatti, non vorrei che pensiate che l'unica cosa che differenzia una versione dall'altra sia solo un po' di colore qua e là. Prima di tutto perché questo 'po' di colore', significa la possibilità di visualizzare 56 colori contemporaneamente su una base di 32.000 e poi perché, benché il processore rimanga a otto bit per entrambe le versioni, sul Color lavora a una frequenza doppia rispetto a quello monocromatico. Tutto questo si traduce non solo in un'immagine più definita e stabile, ma anche in una maggiore fluidità e ricchezza delle animazioni. Come potete facilmente immaginare, queste caratteristiche sono proprio i punti di forza di un gioco come Turok 2 e il beneficio che trae è evidente. Poiché lo spazio a mia disposizione per questa recensione volge drasticamente al termine non mi rimane che rispondere alla domanda che ci siamo posti all'inizio. Direi, quindi, che l'intento dei programmatori è stato raggiunto in pieno, grazie un prodotto di notevole fattura e che consiglio senza riserve a tutti gli amanti di platform e sparattutto. E con questo concludo, buon divertimento.

Matteo Leccardi



Bugs Bunny & Lola Bunny

**Infogrames - Warner Bros
Interactive per Game Boy
e Game Boy Color**



A CHI È CHE HAI DATO DEL CONIGLIO? GUARDA CHE TIRO UNA CAROTA IN UN'OCCHIO...

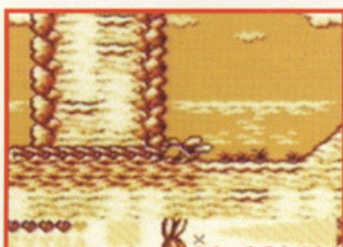
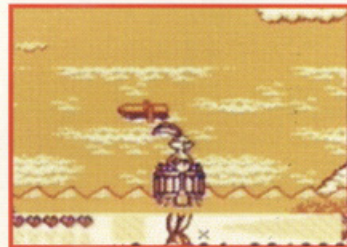
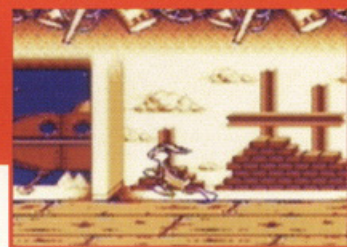
I personaggi della Warner sono stati parte della giovinezza di così tante persone, che la loro fama ha potuto superare senza problemi intere generazioni, portandoli a essere considerati figure ormai istituzionali nel mondo dell'animazione alla stregua dei personaggi dello zio Walt.

In questo bel titolo targato Infogrames li ritroveremo tutti (Gatto Silvestro, Titti, il diavolo della Tasmania, Daffy Duck, ecc.), in un viaggio che, attraverso gli 'studios', ci porterà a esplorare i set (che poi rappresentano i diversi livelli del gioco) che li hanno visti protagonisti di tante avventure. Nonostante la mia proverbiale diffidenza verso i giochi che utilizzano personaggi del mondo dell'animazione, che troppo spesso incentrano tutta l'attenzione sul protagonista, trascurando gli elementi costitutivi di un buon titolo (giocabilità, longevità, ecc.), devo dire che il giudizio complessivo su questa cartuccia è decisamente positivo. Infatti, se dovessi sintetizzare in due parole le sensazioni ricevute da questo gioco, userei 'qualità e omogeneità': con il primo termine mi riferisco alla realizzazione in senso strettamente tecnico, con il secondo all'armonizzazione dei diversi aspetti.

Fatta questa premessa andiamo ad analizzare insieme gli elementi che mi hanno portato a questo verdetto; come prima cosa, mi ha fatto molto piacere scoprire che, tra le lingue selezionabili (ben 6) è presente anche l'italiano, con un adattamento che si è rivelato abbastanza completo. La grafica e l'animazione dei due protagonisti, Lola e Bugs, è davvero azzeccata, i fondali sono molto particolareggiati e i livelli caratterizzati e strutturati molto bene. Le musiche, aspetto che di solito passa inosservato nei giochi per Game Boy, sanno farsi notare e anche gli effetti sonori sono di qualità discreta. Vista l'impostazione platform del gioco, ho apprezzato il sistema di controllo dei due roditori, preciso ed efficace; a voler proprio cercare il pelo nell'uovo, il dover ricominciare da capo i livelli ogni volta che si viene massacrati, può rendere frustrante il superamento dei passaggi più ostici.

Nel confronto tra la policromia del Game Boy Color e i toni di grigio della versione 'classica', non ho riscontrato particolari differenze; forse, i colori riescono a rendere maggiormente distinguibili alcuni elementi grafici, ma niente di più. Per concludere, questo Bugs e Lola, è un titolo che mi sento consigliare senza riserve, l'impegno svolto nella realizzazione è evidente e non penso ci sia bisogno di essere fan sfegatati del simpatico coniglio e della sua compagna per apprezzare un gioco immediato e divertente come questo.

Matteo Leccardi





Incredibile MARIO PAK: Console e SuperMario da oggi a sole **249.000*** tutto compreso.

NINTENDO⁶⁴

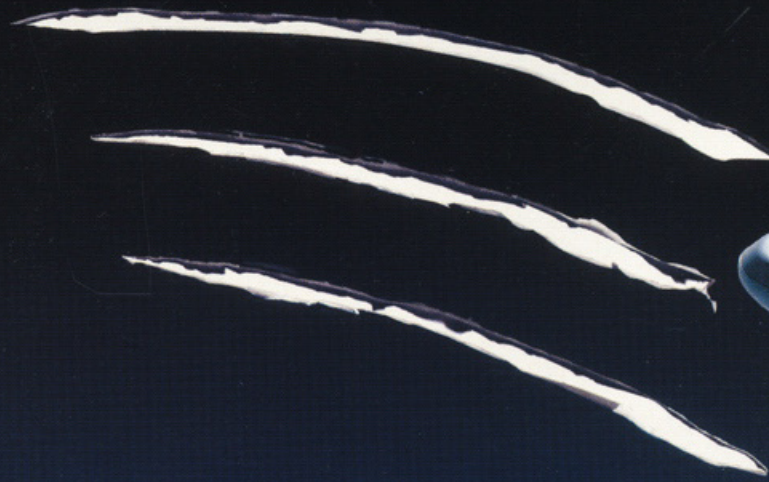
MARIO PAK



* Prezzo al pubblico consigliato

G. Filippini - think - Per - Official Distributor for Italy - Linea GIG - via Volturno 3/12 Omegna - Sesto F.no (PI)

PAL



NINTENDO⁶⁴

artiglia la potenza

Leggi le news su **OFFICIAL Nintendo Magazine**

All Star Tennis '99

C'è una discreta attesa intorno a questo titolo, primo (e per ora unico) gioco di tennis per il Nintendo 64. Prodotto dalla Ubi Soft, ma sviluppato dai ragazzi della Smart Dog (esperti di palline e racchette: al loro attivo hanno titoli come Break Point Tennis e Tennis Arena), questo All Star Tennis '99 promette grandi cose, almeno sulla carta...

Vediamole assieme:

- Dodici giocatori tra i quali scegliere il proprio alter ego virtuale, dei quali otto realmente esistenti (Michael Chang, Jonas Björkman, Richard Krajicek, Gustavo Kuerten, Mark Philippoussis, Amanda Coetzer, Conchita Martinez e Jana Novotna) e quattro immaginari (no, niente madama Butterfly...), con colpi speciali caratteristici di ciascuno
- Otto differenti campi: Wimbledon, Parigi, Italia, Grecia, California, Arabia Saudita, Giappone e Australia, ognuno con differenti peculiarità (che bello, non uso mai questa parola; scusate, ma lo voglio scrivere ancora: peculiarità)
- Multiplayer fino a quattro giocatori contemporaneamente in un match e fino a otto nei tornei
- Livello progressivo di difficoltà nelle competizioni in singolo e in doppio;
- Animazioni realizzate tramite motion capture
- Diversi tipi di colpi: slice, smash, back spin, top spin, lob e volley;
- Tre modalità di gioco: smash, arcade e bomb
- Statistiche dei giocatori
- Replay delle Azioni

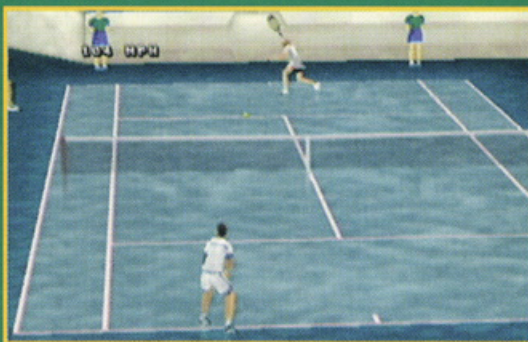
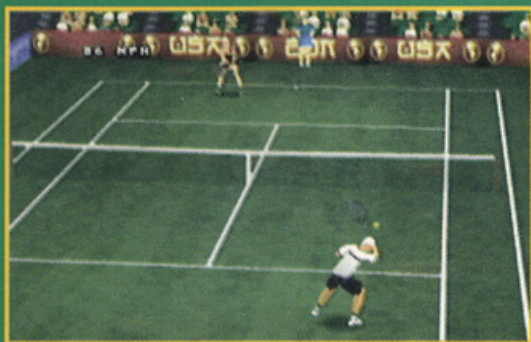
Ho avuto occasione di provare una versione preliminare di AST '99, ancora piuttosto scarna, ma comunque sufficiente per farmi un'idea del gioco; ecco qui le mie prime impressioni.

Innanzitutto un plauso alla Ubi Soft per la presenza della lingua italiana tra le possibilità per la traduzione di tutti i menu. Venendo al gioco vero e proprio, le modalità per ora non sono molte: singolo o doppio, in un'unica partita o in un torneo del quale si sceglie soltanto il numero di giocatori. Mancano per esempio una modalità di training (che sarebbe particolarmente apprezzata) o una serie di tornei pre-impostati.



All Star Tennis 99

Sviluppatori:	Ubi Soft
Tipo di gioco:	Tennis alternativo
N° Giocatori:	1-4



Le due visuali, comunque molto simili tra loro, sono quelle standard per i giochi di tennis, cioè dal lato breve del campo; durante i replay, che si avviano automaticamente dopo scambi particolarmente spettacolari o in caso di decisioni dubbie dei giudici di linea, la scelta della visuale si arricchisce di nuove angolazioni (elicottero, tv...). La grafica è nel complesso piuttosto pulita, forse fin troppo: i giocatori sono discretamente realizzati, anche se il numero di poligoni potrebbe essere aumentato. Si eviterebbe così per esempio l'effetto-ombrello che affligge le gonnelle delle tenniste: le divise delle atlete infatti sono troppo rigide, come se avessero una sottile anima in metallo. I movimenti di gioco sono molto fluidi, mentre la camminata dei giocatori che si avvicinano per darsi la mano a fine match è piuttosto legnosa (va beh, non è poi così importante...). Le texture degli sfondi sono molto varie: dall'erba del campo di Wimbledon alla terra di quello in Arabia Saudita, fino al sintetico in Italia. Il pubblico è realizzato discretamente, così come i vari giudici di linea (in realtà sprite "spalmati" sugli sfondi, comunque l'effetto è più che sufficiente); sarebbe stata apprezzata invece la presenza dei raccattapalle, inespugnabilmente assenti.

Gli effetti sonori sono scarni ma ben realizzati, con qualche tocco di originalità: nel silenzio che precede il servizio di una palla decisiva può capitare che inizi a squillare un malefico cellulare. Il pubblico ridacchia grassamente, ed il giudice di linea interviene richiamando al silenzio. Passando al game play si nota come l'impostazione tenda verso uno spiccato realismo per quanto riguarda la risposta della pallina ai colpi subiti. La direzione del tiro dipenderà da diversi fattori, tra i quali la posizione relativa tra racchetta e pallina e il momento in cui effettuiamo il colpo. Anticipando la risposta, infatti, si tenderà a fare incrociare la traiettoria con un'ipotetica linea che parte dal nostro giocatore e va perpendicolarmente verso la rete; ritardandola, invece, si tenderà ad allargare la traiettoria della pallina rispetto alla linea già citata. All'inizio le cose non sono facili: si tende ad andare incontro alla pallina con il corpo, con l'unico risultato di farsi colpire e di perdere il punto; inoltre a volte si fatica a intuirne l'altezza, e si resta ad aspettare a fondo campo un colpo che magari si ferma poco dopo la rete (probabilmente l'implementazione dell'ombra della pallina aiuterebbe in questo caso). Questa impostazione fortemente simulativa è però mitigata da alcune

opzioni più arcade: i colpi speciali e la modalità di gioco bomb. I colpi speciali sono colpi (speciali, appunto) che si possono effettuare dopo un certo numero di punti messi a segno: sarà così possibile sparare dei micidiali top spin o dei millimetrici lungolinea ai quali difficilmente l'avversario potrà rispondere. Nella modalità bomb invece, durante una normale partita, ogni volta che la pallina tocca terra rilascia una bomba (appunto) a tempo che esplose dopo una manciata di secondi; ovviamente bisogna evitare l'esplosione, pena la perdita del punto. A dire la verità la modalità bomb non mi ha colpito più di tanto, e mi ha dato l'impressione di essere stata inserita un po' forzatamente.

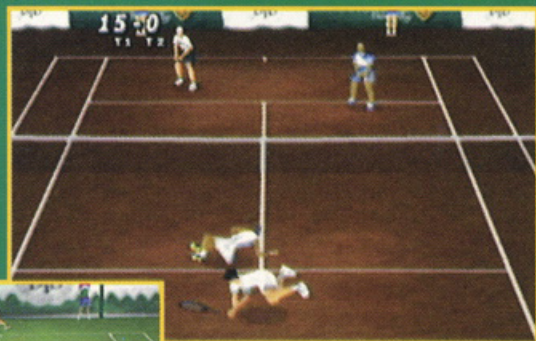
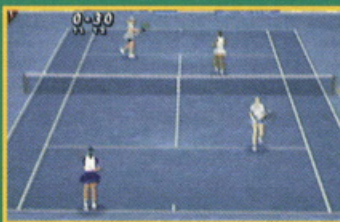
L'intelligenza artificiale degli avversari pilotati dalla cpu non mi è sembrata eccezionale. Per esempio, di fronte a una palla ormai irraggiungibile, il nostro avversario si tuffa SEMPRE e pure in netto ritardo; inoltre cerca sempre di rispondere anche a tiri che sono diretti abbondantemente all'esterno dei bordi laterali del campo, rimettendoci così in gioco quando riesce a colpire al volo.

Purtroppo per ora il rumble pack non è supportato (non avete mai provato a rispondere a un servizio a 200 all'ora? Io sì, ma non mi ha ascoltato). Sembra che ci siano solo difetti! Questo gioco ha davvero così tanti problemi? No, nonostante tutto credo che si possa essere ottimisticamente fiduciosi.

Innanzitutto vi ricordo che la versione provata è solo da preview, e che molto probabilmente diversi difetti riscontrati oggi (qualche mancanza qua e là e alcune lievi carenze grafiche) scompariranno nella release finale. A mio avviso, infatti, il gioco promette comunque molto bene, nonostante una certa difficoltà iniziale nel padroneggiare i vari colpi possibili; per questo motivo sarà auspicabile la presenza di una modalità di training. Il supporto multiplayer avrà certo un'importanza fondamentale per un titolo di questo tipo: prevedo fin d'ora delle appassionanti sfide in doppio, nelle quali ovviamente il bersaglio principale delle nostre imprecazioni non saranno gli avversari ma il compagno di squadra ("Idiota! era tua..." "Bestia! Come hai fatto a sbagliare quel tiro?...").

La data ufficiale di pubblicazione è il mese di marzo, anche se altre fonti parlano dell'estate; come al solito, chi vivrà vedrà.

Cristoforo Mione



Charlie Blast's Territory

Voi non potete sapere quanto io abbia sofferto per l'assenza di uno straccio di manuale allegato a questa cartuccia...



Effettivamente, non potete saperlo, quindi ve lo racconto. Dovete sapere che un buon 50% dei giochi che arrivano in redazione per essere recensiti vi giungono sotto forma di grigie cartucce EPROM. La maggior parte dei suddetti supporti sono completamente anonimi; le software house più fantasiose arrivano addirittura a schiaffarci sopra un'etichetta mentre le più austere ci scribacchiano sopra con un pennarello. Enunciato quest'episodio indicativo delle difficoltà del nostro lavoro, vado a descrivervi il mio dramma.

Charlie Blast's Territory è un puzzle game dalle modalità decisamente poco immediate; per intenderci, lo scopo del gioco singolo, nonché i vari strumenti utilizzabili, sono alquanto poco chiari senza due righe scritte che spieghino un minimo di antefatto. Il multiplayer poi è, a dir poco, criptico; ho dovuto mobilitare mezza famiglia per capire quale fosse lo scopo del gioco e anche con quattro persone intorno la confusione regnava sovrana. Alla fine, dopo innumerevoli tentativi, la nebbia ha

iniziato a diradarsi e la mia sagacia videoludica ha avuto, ancora una volta, la meglio.

Bene, dopo quest'interessantissima dissertazione sui miei problemi di moderno recensore, iniziamo a parlare di questo Charlie Blast's Territory, un titolo che mi ha decisamente colto di sorpresa, sia per l'assenza di preview e articoli di qualsiasi tipo sulla stampa

specializzata, sia per il genere cui appartiene.

Si tratta, come già anticipato, di un puzzle game che vi vede nei panni di un esperto d'esplosivi; vi risparmio la storia (sempre abbastanza insulsa in questo tipo di prodotto) e vado subito a descrivervi il gioco vero e proprio.

Il vostro eroe esperto d'esplosivi si trova alle prese con una serie di isolette da far saltare in aria; queste sono composte da tanti cubetti e sopra alcuni di essi troverete del TNT, indispensabile per completare la vostra missione. Lo scopo di ogni quadro risiede nel raggruppare in cubetti adiacenti sia la totalità delle casse di TNT sia il detonatore e nel far esplodere il tutto; per far questo potrete saltare e spingere (ma non tirare) alcuni degli elementi del fondale (TNT e detonatore compresi), oltre a utilizzare alcuni elementi presenti nei vari quadri. Il tutto prevede un limite di tempo che si assottiglia di cinque secondi ogni volta che verrete colpiti da oggetti (o esseri) a voi ostili. Questo è quanto, per chi non avesse chiaro il concetto, consiglio di recuperare da Internet il puzzle game per PC denominato "Sokoban", (un vero cult per gli appassionati del genere puzzle) e di farsi un'idea, Charlie Blast's Territory ne è praticamente un erede per Nintendo 64. Il multiplayer, stranamente, cambia totalmente le regole del gioco e non offre la gara a tempo in parallelo che ci si poteva aspettare. In questa modalità, ogni giocatore (fino a quattro) dovrà cercare di guadagnare più terreno possibile (cubetti) azionando i detonatori vicino a ceste d'esplosivo; i cubetti interessati dall'esplosione diverranno del colore del giocatore ed entreranno a far



Charlie Blast's Territory

Sviluppatori:	Kemco
Tipo di gioco:	Puzzle game Bombarolo
N° Giocatori:	1 - 4
Grafica:	8.5
Sonoro:	8.5
Giocabilità:	9.0
Longevità:	8.5

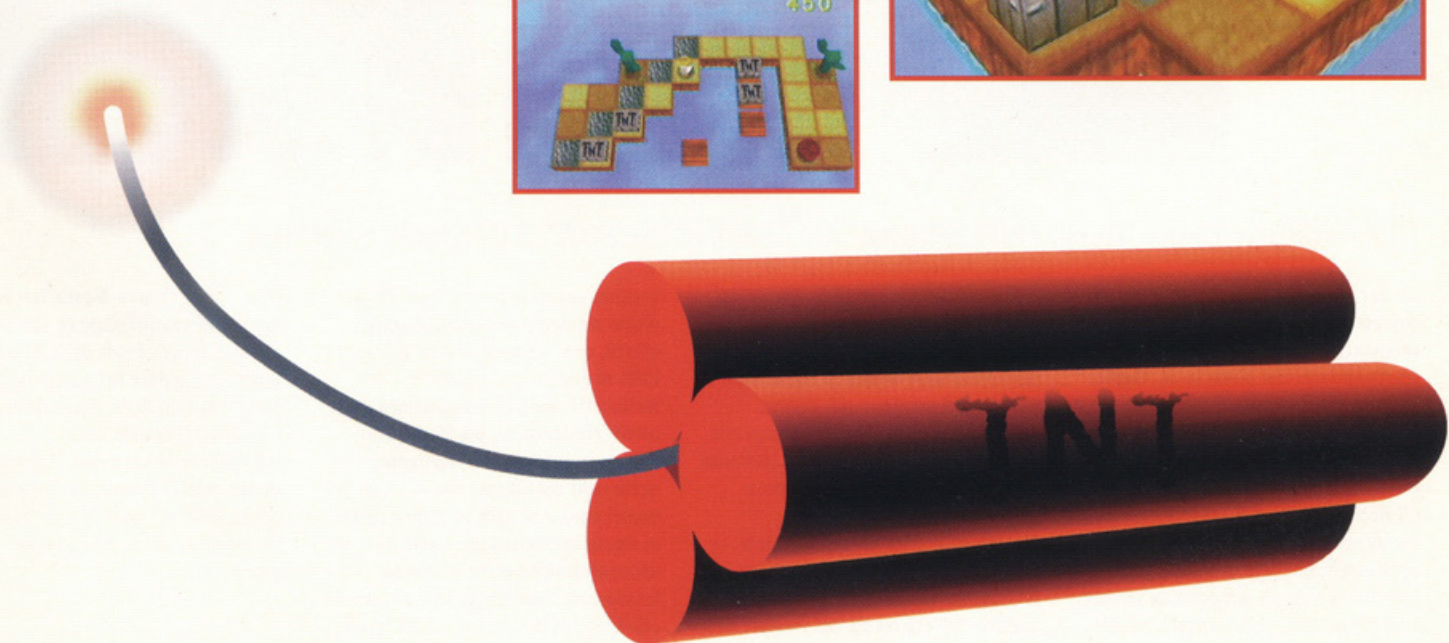
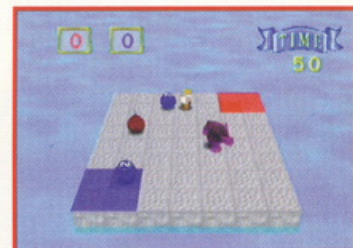
8.6



parte del suo territorio (questo, comunque, non preclude la possibilità di riconquista da parte dell'avversario). La gara avviene in tempo reale e l'azione, frenetica ma intelligente, si rivela decisamente avvincente. In pochi minuti avrete imparato perfettamente il meccanismo del gioco (facile, voi avete il manuale) e lancerete sfide a destra e a manca all'ultima bomba. La possibilità di giocare in quattro, inoltre, non fa altro che aggiungere longevità a un prodotto che ne ha già parecchia. Un paio di aspetti marginali da segnalare: è supportato il Rumble Pack e sono presenti cinque livelli di difficoltà per l'opzione multiplayer.

A questo punto, esaurita la descrizione del gameplay, diamo un'occhiata alla parte tecnica.

Charlie Blast's Territory fa uso di ambienti 3D (con relativi poligoni) e di una modalità grafica ad alta risoluzione (640x480). Per la verità, sullo schermo c'è molto poco (mare, cielo e qualche elemento di contorno sul terreno) ma quello che c'è è realizzato bene e in maniera pulita; da segnalare le splendide e divertenti animazioni dei quattro personaggi disponibili (il passo





del protagonista è da risate a crepapelle). La visuale è completamente modificabile, sia per quanto riguarda l'angolazione, sia per il livello di zoom. In poche parole, l'aspetto estetico, comunque marginale in un prodotto del genere, serve bene il cuore del gioco, il gameplay. Per quanto riguarda il sonoro, nel gioco sono presenti delle musicchette varie e divertenti mentre gli effetti sonori sono pochi e abbastanza scialbi; una maggiore caratterizzazione attraverso l'inserimento di parlato diverso per ogni personaggio sarebbe stata una buona idea.

Sul lato longevità, Charlie Blast's Territory trae giovamento dai 60 livelli e dall'opzione multiplayer, oltre che dai nuovi oggetti (più che altro bombe) che vengono aggiunti con il proseguire del gioco. Una piccola nota a margine: i sessanta livelli potrebbero sembrarvi pochi (anche io ho avuto la stessa impressione) ma dopo che vi sarete incartati per mezz'ora al quinto(!) come ha fatto il sottoscritto, cambierete idea. Ricordate, il quinto livello, pronostico non meno di una mezz'ora di tempo, a meno che non vi chiamate Einstein o Rubbia. In definitiva, si tratta di un ottimo puzzle game, avvincente, sfidante e coinvolgente. L'opzione multiplayer prolunga il divertimento, praticamente, all'infinito. Il gioco stuzzicherà la vostra mente come pochi e vi terrà incollati al televisore per molto, molto tempo. Se siete stufo di ammassare parallelepipedi che piovono dal cielo, Charlie Blast's Territory è un'ottima alternativa.

Davide Pessach

L'INVERSIONE DI UN TREND? RIFLESSIONI SUL DESTINO DEI PUZZLE GAME SU CONSOLE

Un bel boxettino non fa mai male, soprattutto quando l'argomento è semi-intelligente e stacca, relativamente, dal gioco in sé. Voglio parlarvi dello snobismo con cui i produttori di puzzle game hanno trattato, fino ad oggi, le console. I dati, non devo elencarli, sono sotto gli occhi di tutti. Il PC regna incontrastato in questo genere e annovera tonnellate di puzzle game a fronte di un parco-prodotti da sempre sparuto sul lato delle console. Perché

tutto ciò? Molto semplice, l'età media dei fruitori delle console era estremamente più bassa di quella dell'utilizzatore medio di PC; si sa, i più giovani vogliono più azione, quindi niente enigmi o rompicapi che abbiano anche la più lontana parvenza di intelligenza, ma armi e tecno a volontà. Oggi le cose sono un po' cambiate, se analizzate bene la mia frase precedente vi accorgete che, quando parlavo dell'età media del fruitore di

console, usavo la parola "era". Dagli ultimi sondaggi di settore si evince, infatti, che, a fronte di uno stabile 25% di fruitori tra i dodici e i diciassette anni, la maggioranza degli utenti Nintendo ha più di diciotto anni; a questo quadro, aggiungete un netto calo dei giocatori al di sotto dei dodici anni, dal 42% al 25% e avrete la situazione completa. Come dire, gli utilizzatori delle console stanno, lentamente, invecchiando e diventano più adatti al genere dei puzzle game;

il fatto che Charlie Blast's Territory sia già il quarto esemplare (e abbiamo anche il nuovo Tetris della Disney alle porte) del genere nel parco-cartucce Nintendo (più delle simulazioni di Formula 1!) la dice lunga sull'inversione del trend. A questo punto, non ci rimane che premiare la scelta delle software house; conoscete un modo migliore dall'acquisto dei giochi? Io no.

Non sbagliare più percorso...

MONACO

GRAND PRIX

racing simulation 2

... sta arrivando su Nintendo 64.



In collaborazione con:



Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it



MICROMACHINES 64 TURBO

Tutti lo attendevano e tutti lo
bramavano, ora è arrivato, e noi
ci abbiám giocato.

Micromachines 64 turbo

Sviluppatori:	Codemasters
Tipo di gioco:	Divertimento estremo con amici
N° Giocatori:	1 - 4
Grafica:	9.3
Sonoro:	9.0
Giocabilità:	9.7
Longevità:	9.8

9.5

FINALMENTE!

Erano i primi di settembre quando, in quella sempre più caotica manifestazione video ludica chiamata ECTS (a Londra), senti per la prima volta parlare di MicroMachines per Nintendo 64. Purtroppo non ebbi l'occasione di vederlo, sia perché dovunque fosse stato, doveva essere molto ben nascosto (c'era la stand Nintendo, ma non mi ricordo ci fosse il gioco, comunque di sicuro mi sbaglio), e sia perché c'era una tale quantità di figliole che andare pure in giro a vedere giochi mi sembrava un tale spreco, quindi passai tutto il tempo a girare con Duspa, facendo commenti in italiano degni dei peggiori film con Alvaro Vitali, e tentativi di abbordaggio in inglese che scoppiavano puntualmente in grasse risate da parte delle modelle (facevamo colpo, era chiaro).

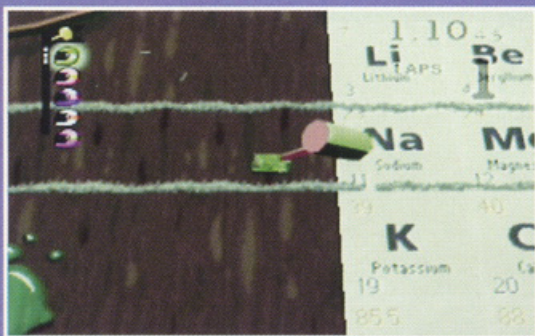
Sono comunque passati ben (un attimo che li conto...) cinque mesi da allora, e finalmente ho potuto vedere se è valsa o no la pena di attendere tanto: ben (un attimo che li conto) ventitré mesi dall'uscita di MicroMachines V3 per PlayStation.

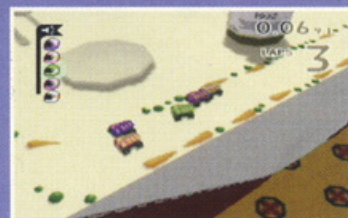
CORRE VOCE CHE TU SIA UN CAPOLAVORO

Ne è passata di acqua sotto i ponti nel frattempo (sotto quello dove vivo io, poi, non ne parliamo), ma sembra che MicroMachines non abbia perso il suo indelebile smalto; vedete, quando si fa la recensione di un gioco non si sa mai quanto questo, col passare del tempo, possa risultare valido... si cerca di prevederlo e nella maggior parte dei casi ci si riesce; questa volta, però, tutto è più facile, perché posso garantirvi con assoluta certezza che MicroMachines è senza dubbio il gioco più longevo (sempre che si possa disporre di molti amici) della storia, offrendo una tale quantità di variabili e di evoluzioni nell'apprendimento e nello stile di guida, da non conoscere rivali. Ammetto di amare le affermazioni lapidarie, ma in questo caso nessuno potrà darmi torto.

A riprova di quanto sopraccitato, posso fornirvi la nostra esperienza redazionale: quando uscì

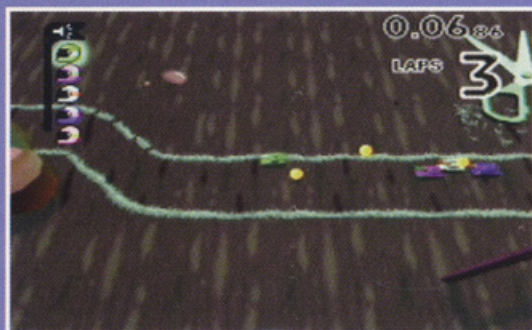
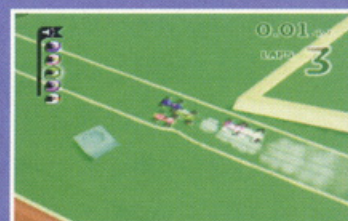
MicroMachines V3 per PlayStation ci fu un periodo che noi usiamo definire come "i vecchi tempi", in cui in redazione si era creato una sorta di circolino privato, nel quale non tutti i redattori erano invitati, ma che comunque raccoglieva la quasi totalità dei collaboratori; ebbene, grazie a MicroMachines ci furono i più bei momenti di aggregazione che la storia della reda ricordi, con caciare assurde, condite da esclamazioni sbratate dai più scalmanati, scommesse nella scommessa e atti di isterismo per la perdita di un punto. I tornei si protrassero per circa un anno, giungendo a momenti di esaltazione tale che, per qualche volta, io e Mao rimanemmo tutta la notte in redazione per tentare di piazzare dei record del mondo sulle piste, per poi inserirli (mediante un codice personalizzato) all'interno





del sito della Codemasters (che raccoglieva le migliori prestazioni a livello mondiale); beh, alla lunga ci riuscimmo: tre io e uno lui (ancora ricordo l'emozione di vedere in quel sito tra nomi di australiani, statunitensi e inglesi il mio nome e quello di Mao, di Milano, Italy).

Purtroppo, le varie vicissitudini che ci coinvolsero fecero sfaldare quel gruppetto di esaltati totali e MicroMachines venne quasi dimenticato. Da qualche mese a questa parte, però, sembra che le cose si stiano ripetendo, sarà perché siamo tutti molto più presenti in redazione o semplicemente perché il gioco non meritava di essere dimenticato tanto bruscamente, che un sempre più carismatico Bossetti (redattore di TGM - giocare con lui vuol dire rimanere senza il respiro dalle risate), un sempre più regolarista (è na machena) e propositivo Duspa (ao, sce facciamo 'na partita?), un iracondo Max (direttore esecutivo di TGM, non credo abbia mai vinto una partita, ma la sua sagacia è encomiabile), un molesto Nikazzi (è bravo fino a quando non ti sbatte fuori pista, poi si spegne nell'ostacolo successivo) e un sottoscritto che non si ricorda più la conformazione delle piste (la solita arteriosclerosi), hanno rifatto gruppo, e a suon di scommesse stiamo ricominciano a diventare molesti (al punto che prima di cominciare a giocare, il Bossetti si preoccupa di chiudere la porta che mette la sala computer in comunicazione con il resto della redazione, pensando così di non far sentire le sue imprecazioni, ma non capendo che ci sentono persino in strada).

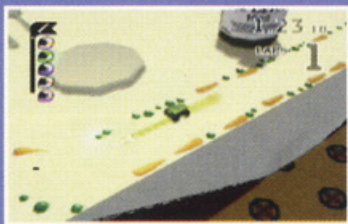


E ORA LA LUCE ANCHE PER I NINTENDOMANI

Un capolavoro del genere non poteva restare unico appannaggio dei possessori di PlayStation, e finalmente alla Codemasters si sono decisi a produrre una versione per questa console che, in virtù del fatto che possiede ben quattro porte per i joypad, dovrebbe essere stata la prima a ospitare il gioco in multiplayer per eccellenza.

Visto che questa piattaforma non ha mai visto un gioco sulle MicroMachines, mi sembra giusto descrivervi brevemente quello che dovrete fare: il prodotto targato Codemasters può essere giocato sia da soli che con degli amici - in entrambi i casi, comunque, le regole di base rimarranno invariate: si tratta in sostanza di far correre la propria macchinina attraverso dei livelli che nulla hanno di comune, come tavoli da biliardo, tavole apparecchiate di tutto punto, orticelli amorevolmente





coltivati, spiagge, laboratori chimici e altri scenari che non mi vengono in mente al momento. Inoltre, al variare degli scenari e delle piste, cambieranno anche le vostre allegre vetture, e con loro anche il comportamento delle stesse. Mi spiego meglio: ci saranno i carri armati (che tra l'altro potranno sparare dal cannone) che godranno

di una velocità piuttosto limitata ma al contempo di una notevole tenuta, le buggy correranno come dannate ma in fatto di tenuta lasceranno molto a desiderare, e inoltre abbiamo nella lista vetture da formula uno (delle vere e proprie schegge), gipponi, camion e molte altre ancora; bisogna inoltre dire che ogni categoria di questi mezzi sarà caratterizzata anche da diversi rumori del motore.

Ma torniamo al nostro scopo nel gioco, che in sostanza consisterà nel vincere la gara (e fin qui...); perché questo avvenga dovrete fare sì (giocando contro uno o più amici) che questi vengano "mangiati" dallo schermo - in che modo? E' molto semplice: la porzione del video contenente tutte le vetture non potrà dividersi in due per seguire i giocatori rimasti indietro quindi, non appena il più veloce di tutti sarà al limite anteriore della visuale, quelli che staranno dietro esploderanno, perdendo così dei punti. Mi rendo conto di essere leggermente negato per le spiegazioni, ma voi cercate di sforzarvi. La partita proseguirà fino a quando non sarà rimasta in gara una sola vettura; non appena questo sarà successo, si ricomincerà dal punto in cui è esplosa l'ultima vettura e si proseguirà fino a quando la barra dei punti di uno dei partecipanti non sarà colma. Tutto chiaro? Bene. Bisogna inoltre dire che il numero dei punti concessi per una vittoria o una sconfitta non sarà sempre lo stesso, ma dipenderà (molto intelligentemente) dal numero dei partecipanti accorsi alla gara: giocando in due, si otterrà un solo punto per ogni vittoria e inoltre il numero dei giri sarà limitato (3); giocando in tre, i giri potranno essere infiniti, e i punti che verranno tolti o aggiunti ai corridori saranno sempre di una unità (il secondo non perderà e non vincerà alcun punto); giocando in quattro, infine, si otterranno due punti per la vittoria, uno per chi arriverà secondo, meno uno per il terzo e meno due per l'ultimo. Giocando contro degli amici, inoltre, vi verrà offerta la possibilità di selezionare voi la pista o di lasciar fare al computer; ebbene, se nel primo caso potrete assumervi la responsabilità delle vostre scelte, non lamentatevi se, lasciando fare al computer (che vi proporrà delle sequenze di piste preimpostate) incapperete in tracciati noiosi o troppo facili - ragazzi avvisati...

Nelle partite contro il computer, invece, le gare si svolgeranno tutte sul numero di giri, il primo che avrà terminato il tracciato nei tre giri prestabiliti, avrà vinto, gli altri no.

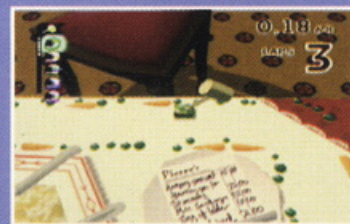
C'è infine un'ultima modalità di gioco, ma che non ha mai interessato nessuno; si tratta della partita a squadre: in sostanza giocando in quattro, i punti vinti da uno dei due giocatori appartenenti a un team verranno affidati anche all'altro, e lo stesso per le

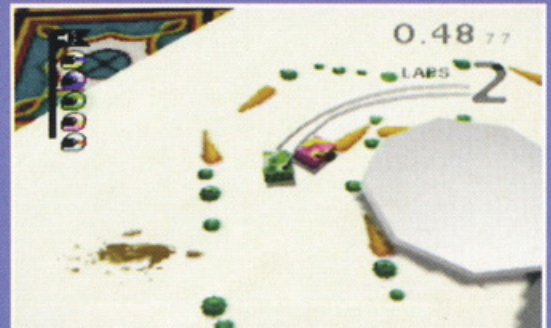
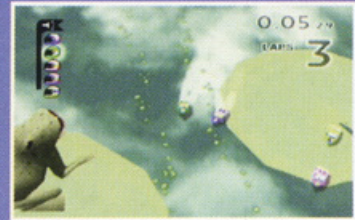
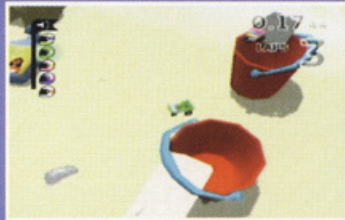
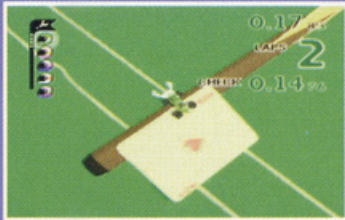
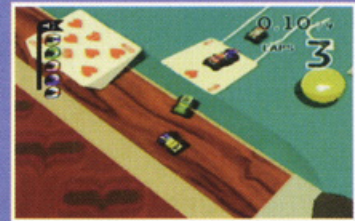
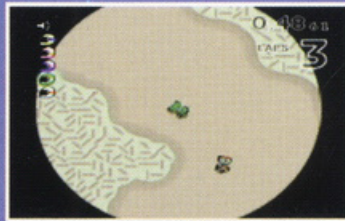
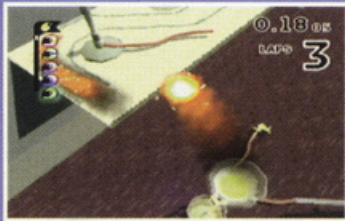
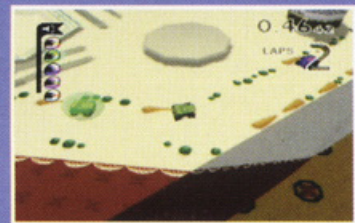
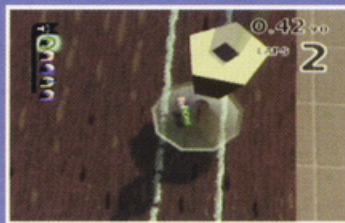
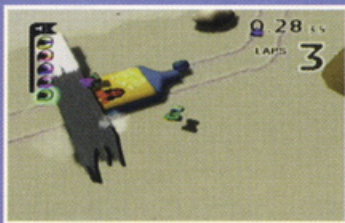
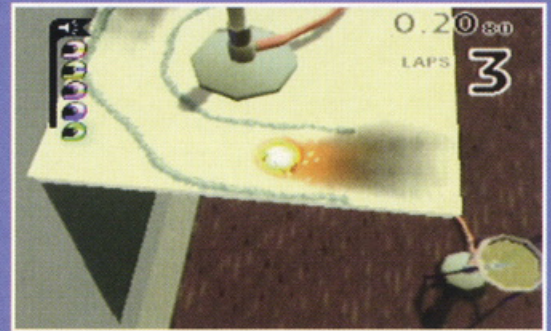


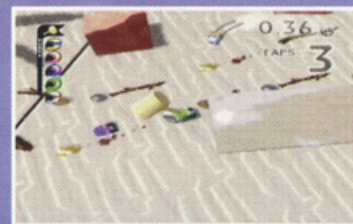
sconfitte. Sfidarsi, però, tutti contro tutti, è un godimento e uno spasso che non può essere accantonato per creare delle "alleanze".

MA QUANTE BELLE OPZIONI MADAMA DORE'

La schermata delle opzioni è particolarmente atipica, infatti, a bordo di una macchinina, deciderete quale strada imboccare e conseguentemente quale tipo di gioco intraprendere. Non disponendo di amici da sfidare le possibilità di gioco sono molto numerose e si dividono in challenge, time trial e altri tornei secondari che guarderete giusto una volta per sapere se esistono veramente. Nel primo caso sarete messi alla prova in un lunghissimo torneo, che consisterà nel terminare delle sessioni composte da un numero variabile di piste. Avrete a disposizione solo tre vite, al termine delle quali dovrete ricominciare dalla categoria; all'inizio potrete scegliere solo fra tre "blocchi": facile, medio e difficile, che potrete affrontare liberamente (l'importante è che una volta cominciata una sessione la portiate a termine), ma dopo essere giunti almeno secondi in tutte le gare (tranne le ultime di ogni blocco, nelle quali dovrete qualificarvi obbligatoriamente primi), comincerete a fare le cose sul serio, e sarete chiamati a disputare il livello "professionisti"; terminato con successo anche questo, sarà la volta di quello "tanto non ce la fai", che decreterà la fine del campionato e il vostro eventuale incoronamento quale vero giocatore di MicroMachines. Dato interessante è che ogni qualvolta vi qualificherete primi vi verrà regalata una vettura (ce ne sono a







decine), che potrete utilizzare contro un amico in una particolare sessione di gioco richiamabile dal menu delle opzioni, ma la cui utilità risulta alla lunga molto relativa.

Nella modalità Time Trial, invece, potrete scegliere se piazzare il vostro record su un solo giro o su tre; sinceramente non so se la Codemasters abbia intenzione di indire un altro torneo sui migliori tempi mondiali come quello che ci entusiasmò qualche anno fa, ma in tutta onestà ne dubito... sarebbe gran bello, però.

Grazie alla schermata delle opzioni potrete inoltre scegliere se usare o meno le armi (e voglio vedere chi rinuncerà a questo spasso) e - grossa novità di questo episodio - la velocità con cui si dovrà svolgere l'azione: il suo nome è "turbo" e, grazie a questa aggiunta, potrete a tutti gli effetti aumentare o diminuire il livello di difficoltà del gioco (da uno a cinque), perché non si limiterà a velocizzare lo scrolling, ma influenzerà anche la velocità delle automobili, rendendole quindi più o meno controllabili e stabili.

MA NE VARRA' LA PENA?

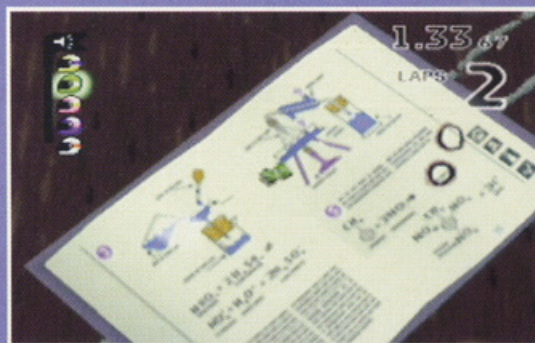
Sembra dunque che siamo arrivati alla parte finale di questa recensione, che riguarda il commento sul gioco. Voglio prima di tutto anticipare che non esiste e non è mai esistito un titolo più divertente di questo da giocare con amici in possesso delle vostre stesse capacità.

Detto questo, passiamo in rassegna i punti fondamentali che decretano la qualità di un gioco, e cominciamo con la grafica.

Rispetto alla versione PlayStation è, come era logico pensare, stata decisamente migliorata: pur mantenendo

l'esatto numero (trentasei) e conformazione dei percorsi, sono stati aggiunti moltissimi piccoli tocchi estetici come le esplosioni delle vetture (adesso si vedono pure le ruote schizzare fuori dalle fiamme), le varie armi sono state completamente ridisegnate, e quelle che posseggono del fuoco risultano particolarmente riuscite. Inoltre, una nota particolare va ai tracciati sull'acqua, che presentano delle riflessioni molto più convincenti rispetto alla controparte Sony. Per contro va detto che si notano un po' più di rallentamenti su schermo (comunque mai fastidiosi) e che nel complesso la parte grafica possiede quell'effetto sfuocato al quale, comunque, si fa ben presto l'abitudine.

Il sonoro è stato leggermente "remixato": pur mantenendo, infatti, l'impronta delle care vecchie musiche, in questa versione ne è stato leggermente aumentato il ritmo e gli strumenti sono stati, talvolta, sostituiti con basi più gravi. Niente di sgradevole, comunque. Proprio a proposito di musiche, ho notato



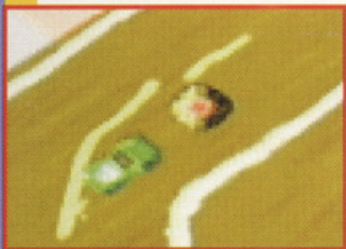


THE ARM(I)PIT OF THE UNIVERSE

Le armi di cui potrete entrare in possesso sono numerose e molto utili; con l'esperienza, comunque, capirete da soli quali saranno quelle da usare e in quale momento. Ricordatevi che si potranno raccogliere lungo i percorsi (celate da una sorta di pacco regalo), che non se ne potranno possedere due contemporaneamente, che tutte avranno una durata limitata dal tempo o dai colpi e che si potranno lasciar cadere (in caso fossero indesiderate) con la semplice pressione di un tasto.

MINE

Sono senza dubbio tra le armi più infami e versatili; le potrete appiccicare dappertutto e posizionare nei punti che voi riterrate più strategici. Posseggono però due inconvenienti: che non hanno molta utilità se vi trovate in ultima posizione e che, se nessuno ci andrà contro, state pur certi che ci andrete sopra voi nel giro successivo, del resto sono piazzate esattamente sulla vostra traiettoria.



MARTELLO

Il martello non è davvero malvagia come arma, ha la capacità di distruggere in un sol colpo chiunque sia tanto sfortunato da capitarci sotto, e non richiede una particolare bravura per essere utilizzato; non dura che pochi colpi e può essere reso inoffensivo stando molto vicini al possessore del batticarne (possiede infatti un braccio molto lungo) o comportandosi come dei tarantolati.



MISSILI

E' senza dubbio una delle migliori armi in assoluto. Grazie al fatto che colpiscono l'avversario che vi sta davanti in modo puntuale, preciso e fulmineo, questi razzi, pur non facendo esplodere il giocatore, ma soltanto girare su se stesso, vi permetteranno di aggiudicarvi numerose vittorie (particolarmente indicati all'uscita di una buca negli stage dei biliardi). Inoltre potrete anche raggiungere livelli di bravura tali per cui, anche se in prima posizione, giocando di sponda potrete far finire il missile addosso ai giocatori che vi stanno dietro.

TENAGLIE

Quest'arma non ce la fa. Non fa saltare gli avversari, non li fa sbandare e non li fa roteare su se stessi; tutto quello che riesce a fare è prendere la macchinina e tirarla dietro a sé. Occasionalmente può capitare che riesca a salvare

la situazione, ma comunque non è quasi mai preferibile a un altro ordigno.

CANDELOTTI

Signori, se volete suicidarvi, prendete questi simpaticissimi petardi. Non si sa come e non si sa perché, ma ogni qual volta si entra in possesso di questi candelotti e si prova a spiarli, ti finiscono addosso, è matematico. Li consiglio solo a chi è stufo di giocare e vuole assistere alla partita da spettatore.

RESPINGENTE

Nel catalogo delle armi da carogna, questa è sicuramente al primo posto. Quest'arma non è altro che una sorta di aura verde che circonda la vostra vettura, non appena vi si avvicinerà un avversario, TAC, premerete il tasto di fuoco e questi verrà sbalzato a metri da voi, quasi sicuramente finendo fuori dallo schermo. Attenzione, però, perché è un'arma che va usata con un po' di intelligenza; per esempio non usatela mai quando voi sarete in prossimità di uno strapiombo e l'avversario ben protetto da un bordo (perché quelli a rimetterci sarete voi), e non usatela mai per dare una spinta in avanti a una vettura, perché lei vi farà uscire dallo schermo.



PALLA DI FUOCO

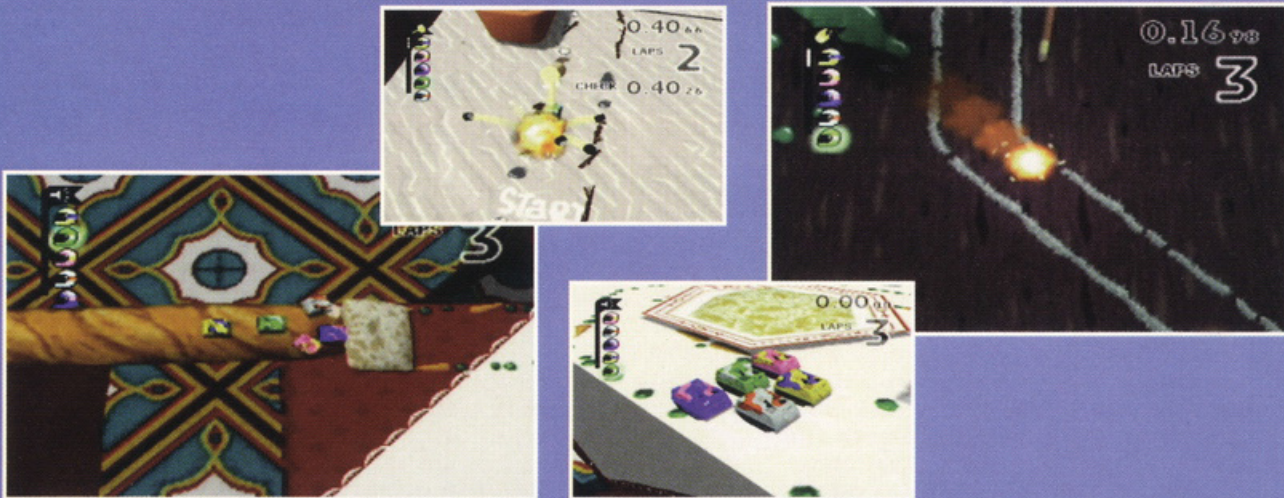
Si tratta di un'arma molto coreografica e discretamente pericolosa, sia per voi che per gli avversari. Pericolosa per gli avversari perché, non appena li sfiorerete, diverranno dei simpatici angioletti, e pericolosa per voi perché mentre sarete un gomitolino di fuoco, basterà una minima distrazione per non capire più quale sarà il lato corretto della vostra vettura (che sta dentro alla palla) e quindi finirete dispersi per la pista con conseguenze non entusiasmanti.



SCIA DI FUOCO

Prendendo questo ordigno sarete portatori (sani) per qualche secondo di una scia infuocata, che affumicherà istantaneamente chiunque si metterà dietro a voi o di fianco. Non capita molto spesso di vederla, ma è sempre un pezzo molto ambito da chi se ne intende.





che passando vicino a una radio in un tracciato (in tutta sincerità non mi ricordo quale fosse), nella versione PlayStation si sentiva una musicchetta, che andava via via scemando con un ottimo effetto doppler, ebbene, qui la musicchetta ha salutato, solo il silenzio regna passando da lì, comunque credo che riusciremo a sopravvivere anche senza.

Per quanto riguarda gli effetti sonori, fanno tutti la loro bella parte, anche se non sono mai stati tra i cavalli di battaglia di questa saga.

Arrivando alla giocabilità, e avendo già premesso che questo è il più divertente tra i giochi in multiplayer, bisogna dire che quattro giocatori contemporaneamente su pista forse sono un po' pochini. Intendiamoci, sono più che sufficienti per divertirsi alla grande (anzi, direi che è il numero ideale), ma devo confessarvi che l'aver giocato in otto contemporaneamente su PlayStation è stata un'esperienza da ricordare. Per quanto concerne, invece, il gioco singolo, non ho molto da dire: è sicuramente molto divertente, ma la vera essenza sta altrove.

Non so proprio come descrivervi lo spasso che si prova nel far saltare per aria una macchina avversaria, o avere la meglio sugli avversari guadagnando un centimetro di

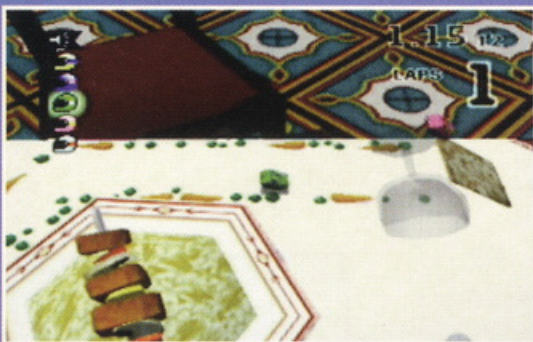
pista alla volta, fino a quando tutti sono sconfitti. Da provare.

Certo, anche MicroMachines, come tutte le cose in natura, possiede dei difetti, come per esempio la presenza di piste completamente inutili (una per tutte Swerve Shot) e, di tanto in tanto, il computer va in palla e non capisce bene a chi deve attribuire la vittoria, affidando questa decisione alla sorte, ma si tratta di casi estremamente sporadici che vengono comunque presi con spirito di rassegnazione e voglia di far valere le proprie ragioni sul campo.

Infine ci tengo a fare un commento sul joypad, che io ho sempre elogiato come il migliore in circolazione (e continuo a sostenerlo), ma che in questo frangente si è rivelato un po' troppo duro se usato col direzionale, e un po' troppo analogico se impugnato centralmente e quindi con l'analogico. Intendiamoci (anzi, Nintendiamoci... ahahah, che spiritosone), si gioca e anche bene, solo che, forse per abitudine, non mi sentivo mai particolarmente sicuro in situazioni a rischio come sui bordi dei tavoli da biliardo o sui righelli.

Concludendo questa recensione, che è stata in assoluto quella più lunga che mi sia mai capitato di scrivere per un gioco su console, non mi resta altro che raccomandarvi di tutto cuore di acquistare questo capolavoro, che nonostante possedga già sulle spalle qualche annetto, risulta essere quanto mai attuale e divertente. Una spesa obbligatoria se possedete degli amici e qualche pad in più, e se di amici non ne avete, non preoccupatevi, con MicroMachines ve li farete. Ah, prima di andarmene a dormire, il gioco non vi permetterà mai di godere di tutti i tracciati, a meno che? A meno che? A meno che non scriviate nella schermata dei personaggi (al posto di un nome di un qualsiasi mentecatto) GIMMEALL. Buon divertimento!

Raffaele Sogni



All Star Tennis '99

Contro i giganti se fai il dritto vinci di rovescio

Con All Star Tennis '99 ogni battuta è un brivido perché oltre la rete c'è un campione nel suo inconfondibile stile:

- Michael Chang - Richard Krajicek
- Jana Novotna - Gustavo Kuerten
- Conchita Martinez - Jonas Bjorkman
- Mark Philippoussis - Amanda Coetzer

Sono tutti pronti per darti la lezione che ti meriti.

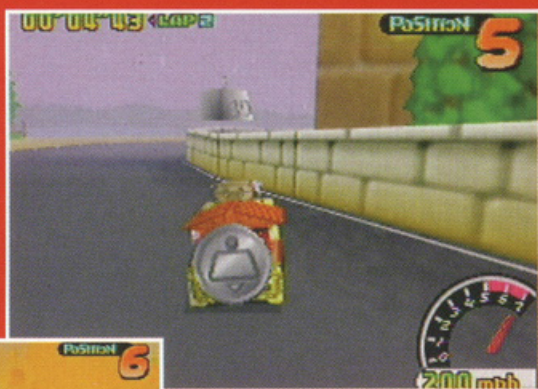
Distribuito da:



Ubi Soft SpA Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

PENNY RACERS

Non c'è nulla che m'innervosisca maggiormente di un'occasione sprecata; un gioco che prometteva bene in fase di preview, che mostra delle potenzialità anche nella versione finale ma rovina tutto con prestazioni disastrose sotto certi aspetti.



Di cosa sto parlando? Di Choro-Q 64, il nuovo gioco di corse della THQ ribattezzato "Penny Racers" per il mercato americano e, presumibilmente, anche per quello europeo.

Dovete sapere che le macchinine "Choro", realmente esistenti in Giappone, sono modellini completamente smontabili a cui è possibile sostituire diversi pezzi della carrozzeria; perché dico questo? Abbiamo forse deciso di recensire anche i giocattoli? No, niente di tutto questo, state tranquilli.

Vi ho descritto la peculiarità principale di questo giocattolo perché la trasposizione su Nintendo 64 non fa altro che riprendere questo concetto di "personalizzabilità totale" per farne la caratteristica principale di un videogioco. Detto questo, vediamo di dare un'occhiata più in profondità a questo prodotto. Penny Racers si presenta con un menu d'opzioni decisamente scarso e semplificato: fondamentalmente, potrete scegliere tra la modalità "Time Trial" (girare da soli su un percorso per cercare di far fermare il cronometro su un buon tempo), la modalità "Race Series" (correre con altri concorrenti per cercare di raggiungere il podio e la relativa ricompensa) e la modalità multiplayer (fino a quattro giocatori contemporaneamente). Il fulcro del prodotto risiede nella modalità "Race Series", nella quale avete la possibilità di scegliere una macchina (tra le tredici disponibili), selezionare un tracciato, sistemare la vostra vettura con i pezzi che ritenete più adatti alla bisogna e gettarvi, finalmente, nella gara vera e propria. In caso di piazzamento sul podio, avrete la possibilità di togliere

Penny Racers

Sviluppatori:	THQ
Tipo di gioco:	Corsa su macchinine
N° Giocatori:	1 - 4
Grafica:	6.0
Sonoro:	8.5
Giocabilità:	7.8
Longevità:	9.0

7.5





una delle componenti di una delle macchine avversarie (da scegliere tra le tre che non si sono piazzate sul podio) per montarla sulla vostra vettura o per tenerla nel vostro box; in questo modo, il vostro box si arricchirà di vari pezzi di ricambio e la vostra macchina potrà assumere sembianze anche molto diverse dall'originale. Mi spiego meglio con un esempio. Iniziate il gioco, selezionate una macchina sportiva con un'alta velocità di punta e incominciate a correre su un circuito su strada con poche curve; le vostre prestazioni saranno subito ottime e potrete arrivare, tranquillamente, sul podio. A questo punto, dovrete compiere una scelta tra rendere la vostra macchina ancora più competitiva sul circuito in questione o iniziare ad assemblare una vettura più adatta a un altro circuito (ad esempio un circuito di montagna al buio necessiterà di una macchina più pesante, con sospensioni più morbide e dotata di fari). I pezzi che potrete installare sulla vostra vettura sono: carrozzeria, motore, freni, sospensioni, pneumatici, corazza e due classi di componenti speciali. Per quanto riguarda quello che potrete portarvi in pista, esiste, chiaramente un limite: non sarà, per esempio, possibile montare un motore di ultima generazione insieme a un cannoncino. Cannoni? Esistono anche ordigni di questo tipo? Sì, ne sono disponibili una certa quantità (non molti per la verità) e sono discretamente utili: cannoni, fumo, chiodi e spuntoni per la carrozzeria sono i più comuni deterrenti agli scontri tra vetture che potrete montare sul vostro veicolo. Si parlava, precedentemente, di circuiti; vediamo di analizzare più in profondità quest'aspetto. Nel gioco sono presenti nove tracciati precostituiti che si rivelano vari e fantasiosi: si alternano strade asfaltate a percorsi





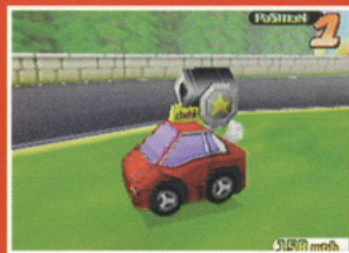
off-road, fino ad arrivare a strade ghiacciate, il tutto condito da diverse condizioni atmosferiche (pioggia, neve, sole e notte). Oltre a questo, è disponibile un ottimo editor di piste in cui avete tutti gli strumenti per creare circuiti che vantino la stessa complessità di quelli inclusi nel gioco; la possibilità di salvare il tutto su memory card fa sperare che la THQ supporti l'InterAct's Dex per scambiare le proprie creazioni su Internet, una possibilità che aggiungerebbe molto alla longevità di Penny Racers.

Bene credo che a questo punto abbiate una discreta panoramica del gioco, quindi possiamo passare all'aspetto tecnico. Prima di tutto, una domanda: ricordate quell'apparecchio che la Atari lanciò sul mercato circa 6-7 anni fa in contemporanea con il primo modello di Game Boy? Si chiamava (e si chiama tuttora) Lynx e vantava una potenza pari a quella di un Commodore 64 racchiusa in un aggeggio di plastica delle dimensioni di un lettore ZIP: la pseudo-portabilità e il display a colori mi fecero procedere all'acquisto ma, dopo poche settimane, l'avevo già riposto in un cassetto. Motivo? Le pile (6 stilo) si consumavano in 3-4 ore e ciò pesava notevolmente sul mio bilancio di adolescente squattrinato. Esaurita la parentesi amarcord, vado a spiegarvi il perché di questo tuffo nel passato. Penny Racers sfoggia una qualità grafica e sonora che non sfigurerebbe solamente su un Atari Lynx, questo è quanto. Intendiamoci, quello che si vede in pista non è brutto, semplicemente è ultra-datato: le texture dei circuiti sono banalissime (quando ci sono) e quelle sulle macchinine ancora di più. Nessuna, ripeto nessuna, delle

peculiarità del Nintendo 64 è stata utilizzata per migliorare la grafica di questo prodotto, cosa che grida vendetta in tutti i momenti del gioco (anche i menu sono confusi). Nonostante l'infimo livello grafico, la velocità con cui si muove il gioco non è alta e questa è, veramente, una vergogna. I puristi del divertimento obietteranno che la cosa importante è che il gioco sia divertente; beh, devo dire che un certo grado di coinvolgimento c'è ma acquisire una buona capacità di guida nelle varie situazioni è fin troppo facile, quindi il divertimento scema presto. Rimane la modalità multiplayer, una manna per la longevità, ma, anche qui, la scarsa velocità e relativa mancanza di frenesia nell'azione rendono l'esperienza poco appagante. Due parole sul sonoro: musiche adatte al genere (anche se non troppo varie) ed effetti sonori sullo scarno andante. Una maggior caratterizzazione dei concorrenti (si chiamano "Racer 1", "Racer 2", un vero scandalo) sarebbe potuta passare attraverso l'inserimento di qualche effetto sonoro in più...

In definitiva si tratta di un prodotto che può regalare qualche ora di divertimento ma che non ha le carte in regola per rivaleggiare con i colossi del suo genere; il livello grafico meriterebbe un prezzo dimezzato ma ho paura che non sarà questa la politica della THQ. Se volete un gioco di corse divertente e avvincente da giocare in multiplayer, avete solo l'imbarazzo della scelta, Mario Kart 64 o Diddy Kong Racing; questo Penny Racers è solo terzo, e meno male che il Nintendo 64 ha solo tre giochi di questo tipo.

Alla prossima.
 Davide Pessach



STAR WARS: Rogue Squadron



“Signor Skywalker,
secondo lei la Forza è un sogno
o i sogni aiutano a sforzarsi meglio?”

“Te la faccio vedere io la Forza.

Muori, Marzullo!”

“Arghhh...”

Star Wars: Rogue Squadron

Sviluppatori: Factor 5-LucasArts

Tipo di gioco: Simulatore di
Luke Skywalker

N° Giocatori: 1

Grafica: 8.9

Sonoro: 9.2

Giocabilità: 9.0

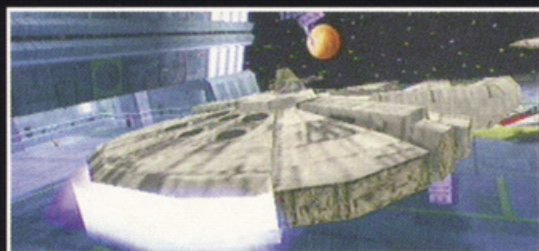
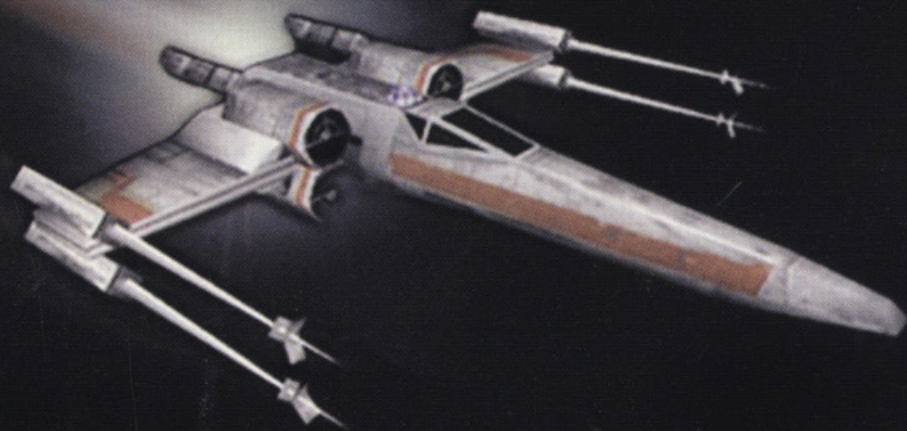
Longevità: 8.9

9.0



THE REBEL OPPOSITION
 Its leaders have perished since
 the battle of Yavin. The Death
 Star has been destroyed,
 but the fight for freedom
 is far from over.

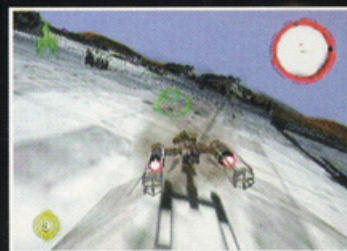
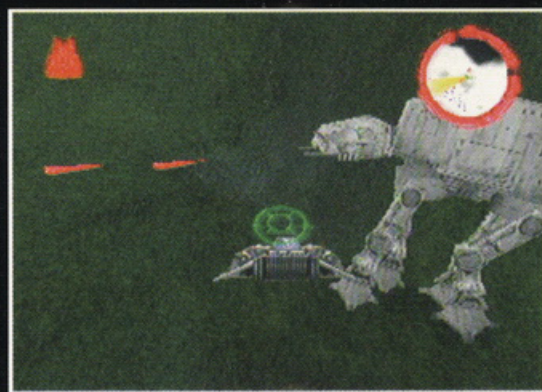
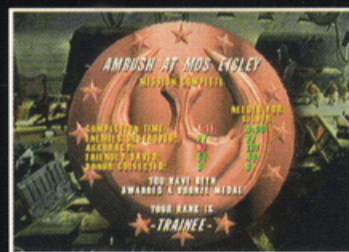
is the war against the Empire

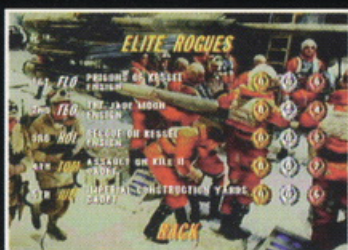
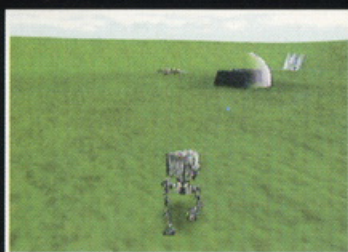


Ricordo come se fosse ieri le mie partite a Shadow of the Empire: avevo comprato il N64 da pochi mesi e di giochi non ne avevo molti, eppure uno dei primi a entrare nella mia collezione fu proprio questo titolo. Se devo essere sincero, non rimasi completamente soddisfatto dell'acquisto: certo il gioco era molto bello, i richiami alle pellicole cinematografiche fioccano a più non posso e lo sforzo fatto per ricreare l'atmosfera delle avventure di Luke e compagni era evidente ma comunque non riuscì a farmi impazzire. Sapete perché? Perché volevo volare (Nichetti docet). Non mi importava più di tanto delle scampagnate all'interno di basi nemiche e installazioni militari, l'unica cosa che mi interessava era mettermi a bordo di un qualsiasi veicolo, anche un miserrimo Speeder, e andare in giro a blastare un po' di Tie. Cercavo, così, di superare il più in fretta possibile i livelli a terra, sperando che il successivo fosse, finalmente, una missione di volo; non potete neanche immaginare quanto mi fece impazzire sparare alle truppe imperiali dalla torretta del Millennium Falcon. Se allora credevo di essere il solito esaltato che non si accontenta mai di niente, adesso, invece, ho la prova che non ero l'unico a pensarla così e che la Forza delle nostre idee (ok, lo ammetto la battuta fa schifo) ha spinto la LucasArts a confezionarci questo bel giochillo. Il Rogue Squadron del titolo si riferisce alle vicende, narrate in fumetti e romanzi, di un gruppo di spericolati piloti comandati da Luke Skywalker; così nel gioco, impersonando proprio il discepolo di Yoda, verremo chiamati a rivivere le sue eroiche gesta in incursioni aeree su pianeti apparsi nei tre film e avremo la possibilità di sederci al posto di guida di tante belle cose con le ali. Ma non voglio anticiparvi troppo, quindi andiamo con ordine.

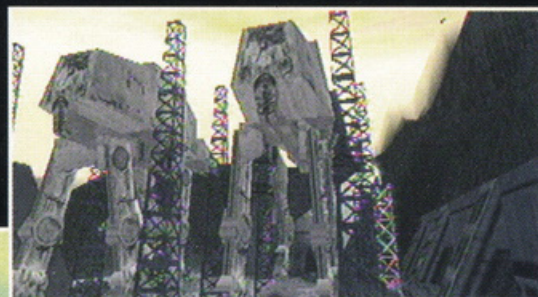
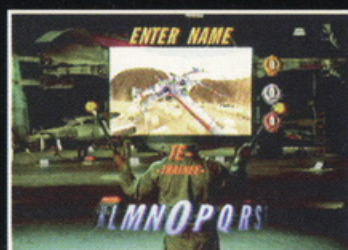
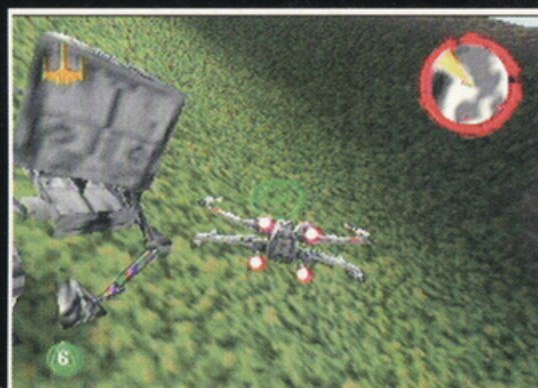
Una volta accesa la nostra console, veniamo accolti da una splendida animazione raffigurante uno scontro tra ribelli e Impero; già questo ci dà la possibilità di apprezzare la cura che caratterizza questo titolo e la successiva schermata che ci si para davanti ne è un'ulteriore conferma.

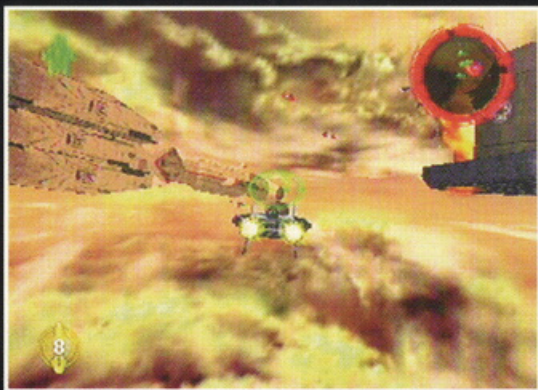
Infatti, i menu, semplici e intuitivi, hanno tutti come sfondo delle bellissime immagini in alta risoluzione, e fanno davvero un gran bell'effetto. Come al solito, mi sono messo a gironzolare un po' tra le opzioni e, dopo quello che ho visto, il mio volto ha assunto la solita espressione esterrefatta: occhi sbarrati, la bocca semichiusa e un rivolo di bava che scende placidamente. Ripresomi da questo stato di torpore, la prima cosa che mi sono chiesto è come abbiano fatto Factor 5 (un nome che dovrebbe suonare familiare agli



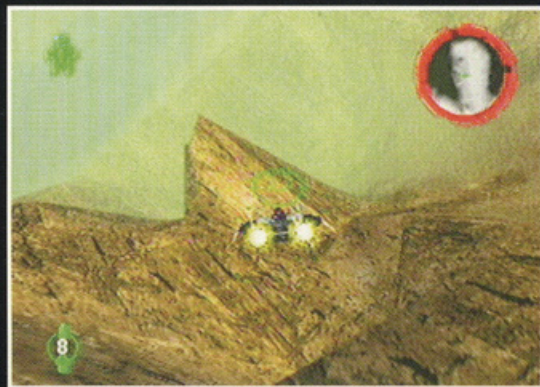
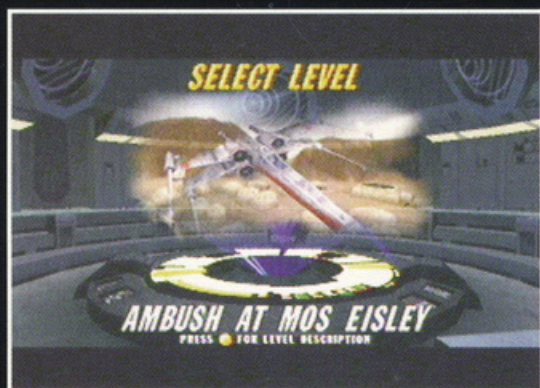
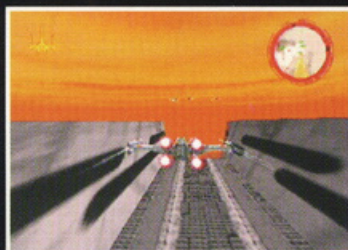
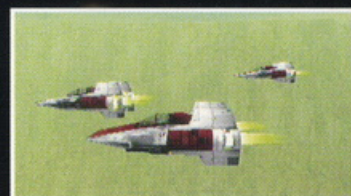
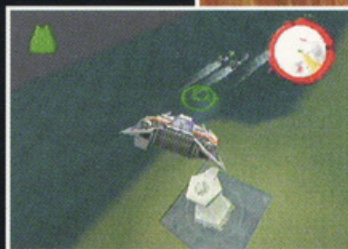


Amighisti) e LucasArts a far stare tutta 'sta roba in così pochi Mbit; infatti, oltre, al gioco vero e proprio, hanno aggiunto non solo le biografie (e le foto) di tutti i piloti della Squadra ma anche la possibilità di effettuare i salvataggi delle partite direttamente sulla cartuccia. La grafica del gioco non è da meno di quella dei menu ed è di una qualità tra le più alte mai viste, ma prima che mi metta a tirare fuori tutta la mia collezione di superlativi per imbrattare queste pagine, voglio che abbiate chiara una cosa. Volete giocare a questo nuovo capitolo di Guerre Stellari? Bene, se non l'avete già fatto, compete i vostri salvadanai e correte a comprarvi l'espansione da 4MB; credetemi, l'alta risoluzione è davvero l'unico modo per godersi veramente questo titolo. Sono d'accordo che il gioco funziona perfettamente anche in bassa ma, secondo me, la differenza che passa tra le due modalità è la stessa che c'è tra giocare e divertirsi. E poi volete mettere il gusto di andare dal vostro vicino, che vi sfotte sempre perché suo padre ha un mega-computer, e dimostrargli che quell'affare che costa come un piccola utilitaria, non ha niente di più della vostra splendida console? Lo so che ormai tra Rumble Pak, Expansion Pak e compagnia bella, alle volte, più che con un videogioco, sembra di essere impegnati con il Lego, tanta è la roba che c'è da mettere e togliere; ma l'espansione di memoria è davvero un optional importante per la giocabilità di Rogue Squadron e, in ogni caso, costituisce un ottimo investimento anche per il futuro (basta dare un'occhiata alle uscite dei prossimi mesi). Detto questo, e dato per scontato che siate tutti in possesso del suddetto accessorio,

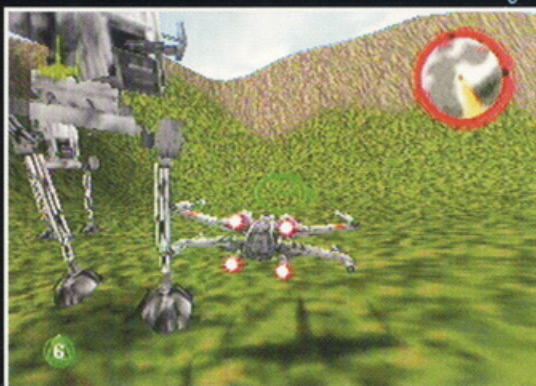
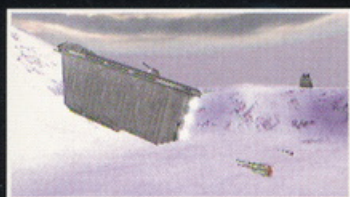
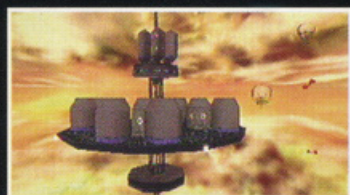
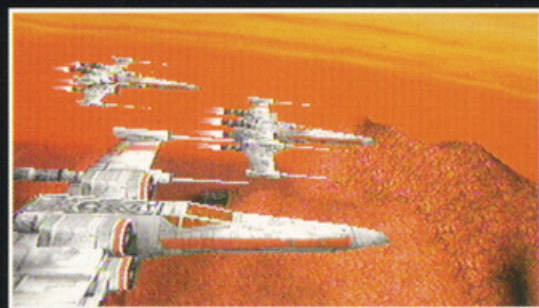
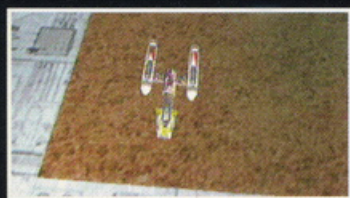




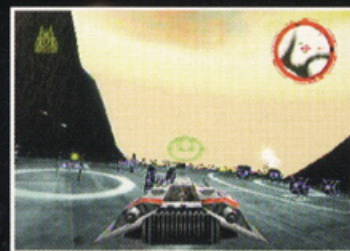
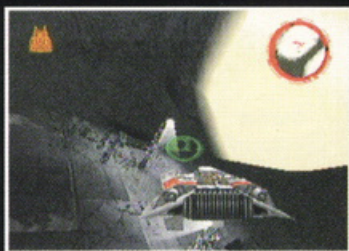
partiamo con l'analisi vera e propria della grafica. Come vedete dal voto, ci troviamo di fronte a un prodotto realizzato molto bene e che, se non fosse per un paio di piccole imperfezioni, sarebbe arrivato tranquillamente a un voto ancora più alto. I veicoli a nostra disposizione sono quelli che ogni fan degno di questo nome si aspetterebbe di trovare: X-Wing, Y-Wing, A-Wing, V-Wing e il solito Speeder (che a me proprio non piace, questione di gusti). Il design è perfetto, la precisione e la ricercatezza dei dettagli è sorprendente e basta osservare l'X-Wing nell'hangar di partenza per rendersene conto. Non c'è altro da dire su questo riuscitissimo aspetto e le immagini a corredo della recensione parlano da sole. Le texture utilizzate mi hanno fatto gridare al miracolo, bellissime, studiatissime, cromaticamente perfette, sono così 'fini' che alcune zone del paesaggio sembrano quasi digitalizzate; la sabbia del deserto di Tatooine, le polveri lunari di Loronar e le zone verdeggianti di Chandrila, sono tutte ricreate con grande maestria e aumentano molto la sensazione di coinvolgimento. L'unica cosa che stona un po' in tutto questo è la realizzazione dell'acqua, texturizzata in maniera non sempre precisa, in alcuni livelli è uno degli elementi del paesaggio che è meglio non notare; un vero peccato. Molto belli, invece, sono i cieli dei vari pianeti; con accostamenti cromatici



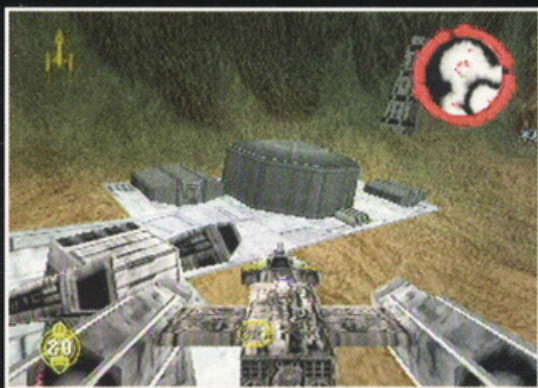
stupendi, sono una delle cose che non possono passare inosservate e quando vedrete cosa vi aspetta a Taloraan (la città tra le nuvole) capirete perché ho voluto spendere due parole proprio su questo argomento. Altro aspetto notevolmente riuscito è la gestione delle sorgenti luminose e l'implementazione degli effetti visivi; raggi laser, esplosioni, scie di fumo, insomma ogni cosa che possa influire sul livello di luminosità, è resa in modo estremamente realistico e penso che la qualità raggiunta possa davvero considerarsi ai massimi livelli. A costo di sembrarvi pignolo e intransigente, però, un voto più alto alla grafica non me la sono sentita di darlo; la prima cosa che mi ha fatto storcere il naso è stata la sensazione di velocità piuttosto bassa. La cosa può essere giustificata parzialmente sia dalla notevole quantità di poligoni che il motore grafico deve gestire sia dall'alta risoluzione ma, alle volte, più che volare su un caccia mi sembrava di essere in gita su una mongolfiera. Comunque, la cosa non è così grave da compromettere l'intero gioco e, del resto, sono convinto che se i coders avessero insistito troppo sul miglioramento di questo aspetto, altri ne avrebbero risentito; quindi, facciamo buon viso a cattivo gioco e tiriamo avanti. Il frame rate è accettabile: nelle situazioni di maggiore affollamento dello schermo o nel passaggio su zone particolarmente ricche



d'architetture si raggiunge il valore di guardia, ma per il resto non ci si può lamentare. Purtroppo non manca il solito fastidiosissimo e odiosissimo fogging (i più cattivi sostengono che sia l'effetto che riesce meglio al N64); non è poi molto, ma in alcune missioni è usato con un po' troppa leggerezza per i miei gusti. Concludo segnalando la presenza di po' di clipping, che ho notato soprattutto nella missione su Corellia e qualche problema di gestione dei poligoni in caso vi mettiate (come me) a fare delle manovre che non rientrano esattamente nelle idee degli sviluppatori (tipo sei o sette giri della morte di seguito a 2 metri dal suolo). Tutte queste imperfezioni, in ogni modo, le ho segnalate più per dovere di cronaca che per una critica reale e non incidono più di tanto sulla giocabilità e sul divertimento che questo titolo ci sa regalare; a conferma della mia affermazione, aggiungo che i livelli in cui ho notato maggiormente queste imprecisioni sono proprio quelli che mi sono piaciuti di meno (la già citata missione su Corellia, su tutte). Ciò significa che quando vi troverete impegnati in un inseguimento di un bombardiere TIE o infilati in qualche strettissimo canalone a pochi metri dal suolo, tutto questo passerà in secondo piano per lasciare spazio a delle sane scariche d'adrenalina. Come vi accennavo nell'introduzione, una delle cose che mi hanno particolarmente colpito è stata la quantità di roba che gli sviluppatori sono riusciti a stipare nelle cartucce e con questo mi riferivo, oltre che all'aspetto estetico, anche al sonoro; le musiche infatti sono tante, bellissime, di una qualità sensazionale (leggevo da qualche parte che Factor 5 ha sviluppato un nuovo sistema di compressione audio proprio per questo gioco) e, oltre ai temi caratteristici della trilogia, troviamo una serie di brani perfettamente in linea con le vicende che ci vedono coinvolti. Se a questo aggiungete gli spettacolari effetti sonori, l'ottima implementazione della stereofonia e gli oltre 40 minuti di parlato è ovvio che il volume del TV, meglio se stereo, lo terrete sempre molto alto. Per quanto riguarda i dialoghi, segnalo l'utile opzione per i sottotitoli, che permette anche ai meno ferrati nelle lingue straniere di capire qualche parola in più e avere maggior consapevolezza di quello che sta succedendo o che ci viene chiesto di fare; anche perché ogni livello si divide in più parti e gli obiettivi non vi verranno spiegati tutti nel briefing iniziale, ma riceverete le istruzioni più dettagliate col procedere del gioco. Questo rende il tutto più vario e interessante, ma non riesce a convincermi che 16 missioni siano poi tante; le prime 5 o 6, infatti, non sono molto difficili e filano così in fretta che quasi non ci si accorge d'averle fatte; come dice il proverbio, un bel gioco dura poco. Certo, con il susseguirsi degli avvenimenti vengono richieste maggiore abilità di controllo e precisione, ma prima che il tutto cominci a farsi davvero



impegnativo si arriva praticamente alla fine del gioco; inoltre, non è possibile selezionare il livello di difficoltà e l'unica sfida aggiuntiva, per i piloti migliori, è costituito dal terminare i vari obiettivi in modo da guadagnarsi una medaglia migliore di quella di bronzo. E' un sistema che, tutto sommato, non incide molto sulla longevità, ma che si è rivelato abbastanza intrigante; infatti alla fine di ogni missione vi verranno mostrate le vostre statistiche di gioco (nemici abbattuti, veicoli alleati salvati, tempo impiegato, ecc.) e i valori che vi sarebbero serviti per aggiudicarvi un riconoscimento più alto. Così, più di una volta vi



scoprirete a rifare una missione solo perché vi bastava una percentuale accuratezza al tiro un filino superiore per meritarsi l'oro piuttosto che l'argento. Al di là del potersi vantare con gli amici di essere il miglior pilota di X-Wing di tutti i tempi, la vostra collezione di medaglie vi darà anche la possibilità, alla fine del gioco, di accedere a livelli segreti e che saranno differenti a seconda della qualità del vostra curriculum di volo.



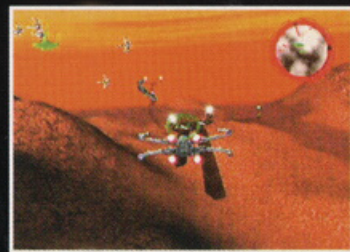
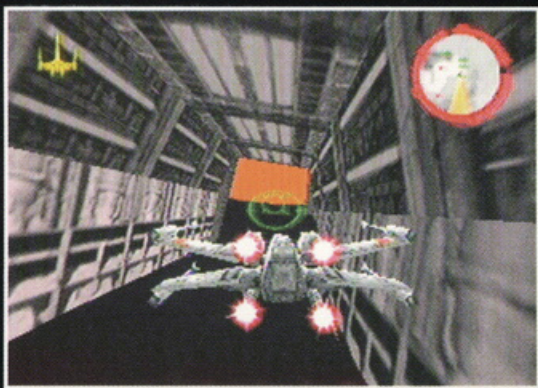
Dato che, come molti di voi sapranno, la Forza scorre potente in me (mamma mia come sono modesto!), leggo nelle vostre menti il dubbio che il gioco si riveli una semplice e monotona serie di cartonamenti volanti; ma il vostro cavaliere Jedi preferito vi dice che vi sbagliate di grosso. Prima di tutto perché le varie missioni sono tenute insieme da una trama che vi verrà svelata poco, ma veramente poco, alla volta e che non ho certo intenzioni di raccontarvi; oltre a

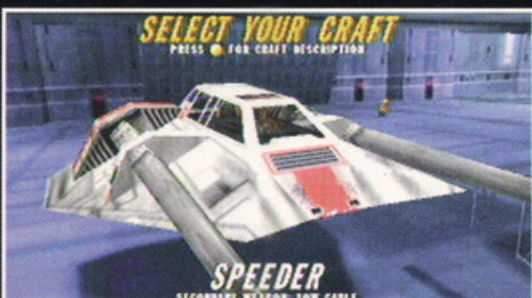
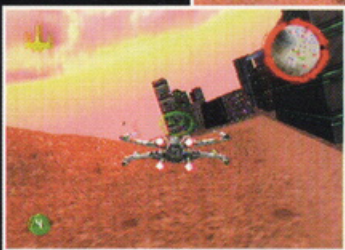
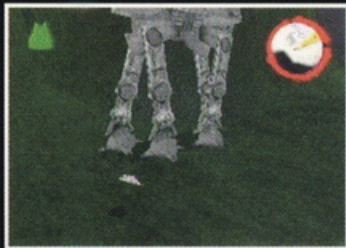
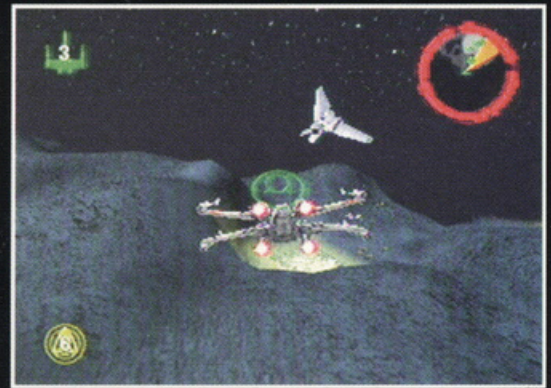
questo le missioni sono di diverso tipo e vi vedranno coinvolti in ricognizioni, supporto a navi da trasporto, veloci incursioni tra le file nemiche e via dicendo. Una cosa di cui personalmente ho sentito la mancanza è stata l'assenza di missioni ambientate nello spazio e che sarebbe stato un modo per coinvolgere anche gli amanti delle serie per PC dedicate a X-Wing e TIE-Fighter.

Come vedete di roba con cui tenerci impegnati c'è né un bel po', ma c'è un aspetto la cui mancanza mi ha lasciato vistosamente basito e che, se implementato, avrebbe fatto prendere un punteggio più alto anche alla longevità: il multiplayer. Questa mia affermazione non dovrebbe stupirvi più di tanto se pensate al titolo del gioco; in fondo si parla di uno squadrone, e sono convinto che sarebbe stato bello se questo avesse potuto comporsi non solo dei vostri compagni digitali, ma anche da un affiatato gruppetto di amici che si uniscono per sconfiggere l'Impero. Immaginate le potenzialità offerta da una simile possibilità, strategie d'acatto personalizzate, formazioni di combattimento in stile calcistico (2+2 o 3+1) e deathmatch da favola; non siete d'accordo che sarebbe stato un vero strippo? Speriamo che in un prossimo titolo venga aggiunta anche questa promettente opzione.



Comunque l'implementazione dell'intelligenza artificiale è abbastanza buona e con un po' di esercizio si riesce a entrare in





sintonia con il comportamento dei vostri compagni virtuali e a rendere la vostra azione maggiormente efficace, in fondo, l'unione fa la Forza, no? (Uella, ma cos'è oggi, la sagra della battuta scadente?).

La giocabilità è ottima e non presenta particolari mancanze; il sistema di controllo dei veicoli è lo stesso di *Shadows of Empire*, a dimostrazione della sua bontà. La risposta dei mezzi ai nostri comandi è precisa, mai imprevedibile e garantisce una notevole libertà e agilità di manovra. La visuale di gioco predefinita è in terza persona, molto vicino al veicolo; le possibili variazioni sul tema sono poco significative, a parte quella all'interno dell'abitacolo, che però non mi ha convinto più di tanto perché rende la visuale meno chiara e 'produttiva'. Se proprio vogliamo fare un appunto sulla giocabilità, si può notare che quella specie di radar che appare sullo schermo è utile solo per vedere in che posizione si trova l'obiettivo della missione ma per il resto non è molto efficace e il sistema di orientamento migliore rimane quello visivo. Per concludere e tirare un po' le somme, possiamo tranquillamente dire di trovarci di fronte al miglior gioco ispirato alla saga di *Star Wars* attualmente in circolazione su N64; il richiamo al precedente capitolo per la macchina Nintendo è più legato al sistema di controllo e all'idea di fondo che a espliciti agganci narrativi. Non ho particolari riserve nel consigliare questo titolo, la possibilità di impersonare Luke Skywalker alla guida del Rogue Squadron è un'esperienza che saprà coinvolgere non solo gli appassionati della serie ma anche chi del saga di *Star Wars* ne ha solo una conoscenza marginale; il gioco è ben strutturato e si presenta come un prodotto di grande qualità ma per goderselo fino in fondo sono d'obbligo i 4MB di espansione. Visto che per oggi di battutacce da quattro soldi ne ho infilate fin troppe evito il solito inflazionatissimo saluto e chiudo con una domanda quasi amletica nella sua intrinseca carica meditativa (bella sta frase, soprattutto molto chiara...): e se il prossimo capitolo di *Guerre Stellari* su N64 fosse dalla parte dell'Impero? Chi vivrà, vedrà.

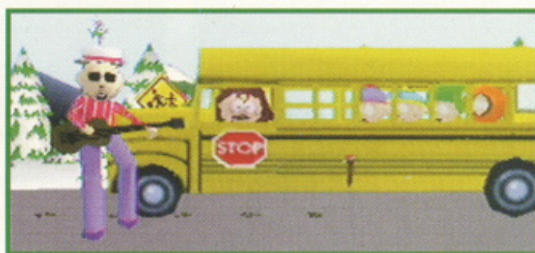
Matteo Leccardi

Secondo voi, per abbattere un gigantesco tacchino mutante è meglio il mucca-bazooka o la mitraglia-uova?

South Park

Sviluppatori:	Iguana
Tipo di gioco:	Assurdo sparatutto 3D
N° Giocatori:	1 - 4
Grafica:	8.6
Sonoro:	9.7
Giocabilità:	9.2
Longevità:	7.9

8.9**SOUTH
PARK**



Bene, eccoci qua, dopo un mese dalla preview, a parlare della versione definitiva del gioco ispirato a quello schizzatissimo capolavoro di animazione che è South Park. Lasciando all'apposito box qui intorno l'analisi della serie, dei suoi divertenti (e un po' inquietanti) personaggi e delle ragioni che l'hanno portata ad essere un vero fenomeno internazionale, andiamo a occuparci delle vicende digitali di Stan e compagni. Devo confessare che ero in fremente attesa di questa cartuccia e che era già un bel po' che lanciavo messaggi subliminali all'insondabile Alex per potermi aggiudicare questa recensione (un bell'eufemismo per definire le numerose ore passate a rompergli). Il motivo si può facilmente intuire; io, da grande appassionato della serie e accanito giocatore di sparatutto, ero elettrizzato dall'idea che i creatori dei titoli dedicati al cacciatore di dinosauri fossero al lavoro su questo mix esplosivo. Ma esplosivo è un termine riduttivo (fa pure rima), perché l'unione tra il motore grafico di Turok 2 e tutta la carica irriverente e dissacrante di South Park, faceva prevedere fuochi d'artificio a tutta manetta.

Nonostante questo, però, un paio di cosette mi lasciavano dubbioso e alquanto perplesso: prima di tutto mi interrogavo sulla possibilità di proporre su una console come il N64, dedicata a un pubblico estremamente vasto ed eterogeneo, concetti e idee di natura così cruda ed esplicita da sembrarmi un po' in contrasto con l'immagine di prodotto per tutti che accompagna il nostro gioiellino nero. In fondo South Park è una serie pensata per telespettatori adulti e smalzati (da bollino rosso, per intenderci) con una dose di parolacce, insulti e altre raffinatezze simili che, se trasmesse nel nostro Bel Paese, causerebbero la nascita spontanea di almeno una ventina di 'comitati di genitori' preoccupati per l'integrità morale dei loro figli (argomento che tra l'altro viene affrontato in una puntata del cartone animato, con interessanti risvolti). L'altro aspetto che, ormai l'avrò già detto un migliaio di volte, mi fa sempre andare con i piedi di piombo quando ho a che fare con un titolo basato su personaggi del cinema o dell'animazione, è quello di trovarmi di fronte a un prodotto 'vuoto', dettato solo da esigenze di



marketing, incentrato tutto sul richiamo esercitato dai personaggi e messo insieme in fretta e furia per sfruttare il successo della produzione a cui si ispira. Ora che ho testato a fondo, che non vuol dire che l'ho distrutto a capocciate, il gagliardo cartuccione posso finalmente dirvi se i miei timori erano fondati o solo frutto delle mie, ormai note, sindromi paranoiche. Per quanto riguarda il discorso censura, devo fare i miei complimenti a mamma Nintendo, che con un atto di inaspettata lungimiranza non ha imposto alcun veto ai contenuti meno 'politically correct', accettando senza riserve i 'bip' inseriti da Iguana per coprire



solo i termini più forti, lasciandoci la possibilità di godere di un'interessante campionario di riferimenti corporali in puro slang americano. Discorso opposto sul lavoro svolto dai programmatori, che si è rivelato buono ma non esente da pecche: i sei mesi impiegati per lo sviluppo si sono confermati un tempo insufficiente, anche per uno dei team più blasonati del momento, per poter dare al pubblico un prodotto rifinito in ogni sua parte. Infatti, molti aspetti sono stati pesantemente condizionati proprio dal fattore tempo e non hanno permesso al gioco di spuntare un voto più alto di quello che trovate qui a lato (ok, non è male ma avrebbe potuto essere qualcosa di più). Di aspetti positivi ce ne sono molti, come vedremo nel corso di questa recensione, ma tutto il mio entusiasmo iniziale è stato ridimensionato da un paio di docce fredde che mi hanno lasciato piuttosto basito; ma andiamo con calma e analizziamo insieme gli elementi che mi hanno portato a questo giudizio.

L'introduzione che ci accoglie in tutto il suo splendore, all'accensione della console, è la copia fedele della sigla iniziale del cartone animato: ci vengono mostrati tutti i personaggi, principali o secondari, che popolano questa strana città del Colorado e viene narrata la vicenda alla base delle nostre devastanti scorribande. Tutto nasce da una cometa, che passa vicino alla Terra ogni 666 anni e questa volta, guarda caso, vicino alle montagne rocciose, provocando effetti incredibili sugli abitanti e gli animali di South Park; il nostro compito sarà, impersonando uno





dei quattro protagonisti, di investigare e porre fine a questo ondata di fenomeni in stile X Files sterminando orde di tacchini impazziti, mucche assassine, malvagi cloni degli abitanti e giocattoli che si rivoltano contro i loro creatori. In tutta questa comica distruzione saremo aiutati dei consigli di Chef, il cuoco della scuola frequentata dai nostri eroi; sarà lui l'unico, come succede nella serie televisiva, a dare retta ai quattro baby-casinisti e a informarli su quello che sta succedendo. I menu che ci separano dal gioco vero e proprio sono molto semplici e intuitivi, con un look coerente e spensierato in pieno stile South Park.

Come abbiamo già detto il motore grafico che muove il tutto è lo



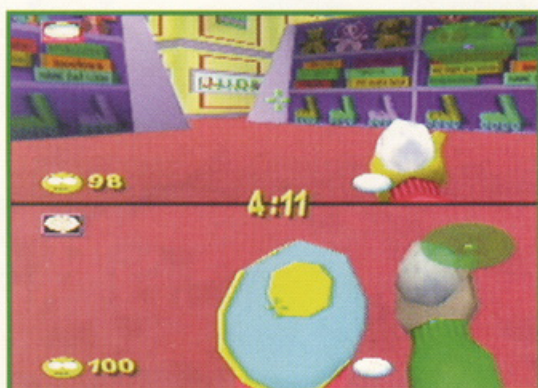
stesso di Turok 2; questo significa che oltre al Rumble Pak è presente anche il supporto per l'espansione di memoria da 4MB dandoci la possibilità di giocare anche in alta risoluzione (640x480). Nonostante l'aumento di dettaglio, però, non ho visto né grandi miglioramenti nella qualità dell'immagine (come, invece, avviene in Turok 2) né tantomeno significativi decadimenti delle prestazioni. Benché all'apparenza questa affermazione vi possa sembrare piuttosto innocente, nasconde invece una certa vena polemica; secondo me, con a disposizione un engine poligonale di tali capacità, alcuni aspetti potevano, e dovevano, essere sviluppati con maggior cura. Il frame rate, più che sufficiente in single player sia in alta che in bassa risoluzione, subisce un calo piuttosto vistoso in multiplayer compromettendone in parte la giocabilità. Le texture non mi hanno convinto del tutto: poche e approssimative, sono decisamente al di sotto della qualità media a cui ci hanno abituato le altre produzioni Iguana. Il fogging, inoltre, è usato in maniera eccessiva, condizionando pesantemente la visuale di gioco già ridotta dall'ambientazione innevata in cui si svolge gran parte dell'azione; ma lasciate che vi spieghi meglio. Di colore è la neve? Esatto, bianca. Di che colore è la nebbia? Sempre bianca (grigio-sporco, qui a Milano) {come la neve, del resto. NdAlex}. Morale della favola, in alcuni livelli si assiste a zone dove il paesaggio è fatto solo da toni di bianco, intervallato da qualche brutta texture rappresentante roccia o erba. La cosa comunque non è così drammatica: nelle locazioni al chiuso questi





problemi sono praticamente assenti e, anzi, in queste occasioni possiamo ammirare l'ottima gestione delle sorgenti luminose e dei chiaro-scuro. Inoltre la caratterizzazione dei personaggi è riuscitissima, i nemici da cartonare sono buffissimi (le mie preferite rimangono le mucche) e le sequenze animate sono ottime; inoltre l'arsenale a nostra disposizione passerà alla storia come uno dei più assurdi e incredibili mai apparsi in un gioco. Un paio di esempi per chiarirvi la situazione; prendete uno sparafucile di quelli 'seri' come Doom, Turok, Goldeneye, quello che volete; vi troverete:

facili, pistole, bozooka, lancia granate, ecc. In South Park abbiamo: lo sparafucile, una gallina con il didietro al vento che... scaglia uova contro i nemici, un fucile che spara stura-lavandini, un aggeggio armato con piranha e alcune bambole che, esplodendo, rilasciano un tipo di gas un po' particolare. Il sonoro merita davvero una menzione speciale ed è tra le cose che mi hanno maggiormente colpito; il gioco è farcito di rumori uno più inquietante dell'altro, e dico inquietante perché mi è un po' difficile parlare della compilation di rumori corporali che accompagna la navigazione dei menu. A parte questo, ritroviamo non solo le stesse musiche ascoltate in TV, ma anche una quantità tale di parlato che non si può non ammirare il lavoro svolto per farcelo stare tutto in una cartuccia; infatti, nonostante l'altissima compressione che i coder hanno dovuto usare, la qualità dell'audio non è stata penalizzata minimamente. A proposito dei dialoghi, segnalo l'opzione per i sottotitoli e vi consiglio caldamente di utilizzarla, non solo per poter apprezzare l'incasinatissimo slang usato dai personaggi, ma anche perché i nostri incontri con Chef, oltre che divertenti, sono importanti per la raccolta di informazioni che ci permetteranno di proseguire nel gioco; vi ricordo, inoltre che, come i termini più espliciti nel parlato sono stati sostituiti da un 'bip', così nei sottotitoli sono stati censurati con dei #####. Un'altra opzione davvero importante, ma che stranamente non è impostata di default, è quella per il mirino e che ci permette di rendere più produttivo il nostro volume di fuoco; questo perché scoprirete che armi come il mucca-bozooka hanno una mira molto difficile da calibrare e il suo utilizzo senza alcun dispositivo di puntamento ne vanifica in parte la notevole potenza. Nel complesso la giocabilità, come in tutti i titoli di questo filone, è



La serie televisiva

Gia avviata alla seconda stagione e con un successo che non accenna minimamente a diminuire, la serie televisiva di South Park è ormai diventata un oggetto di culto e feticismo paragonabile (se non superiore) a quello dei Simpson. Le prime puntate hanno fatto la loro comparsa su Comedy Central, una tv via cavo americana, ma ben presto hanno raggiunto anche il vecchio continente dove, attualmente, vengono trasmesse da Sky One la domenica sera e in replica il lunedì. Le puntate narrano le inquietanti vicende di questa cittadina delle Montagne Rocciose dal punto di vista di 4 ragazzini delle elementari (8 anni e dintorni); Stan, Kyle, Erik e Kenny, questi i loro nomi, saranno coinvolti così in rapimenti alieni, eruzioni vulcaniche, casi di violenza domestica ed esperimenti genetici; il tutto trattato nella maniera più dissacrante e goliardica che mente umana possa concepire e con un linguaggio tutt'altro che ricercato. Le due menti dietro a tutto ciò sono Trey Parker e Matt Stone, responsabili, oltre che delle sceneggiature, anche del sistema di animazione alla base della serie. Infatti, i due tizi di cui sopra, all'inizio della loro carriera crearono delle animazioni semplicemente filmando delle figure di carta/cartone che venivano mosse su un unico sfondo bidimensionale. Anche la serie attuale, sebbene ormai realizzata completamente con processi di animazione computerizzata, mantiene lo stesso stile 'sperimentale' che ne costituisce il marchio di fabbrica; inoltre, sembra che questo procedimento porti a una riduzione dei costi di oltre il 75% rispetto a una puntata dei già citati Simpson. Prima di passare ad una breve carrellata dei personaggi principali, vorrei sottolineare che il programma non è pensato per un pubblico di giovanissimi, anzi, è considerato dalle emittenti come un programma da 'bollino rosso' (per utilizzare un paragone familiare) e anche gli orari in cui viene trasmesso (intorno alle 23.00 o comunque in seconda serata) sono indicativi del target di riferimento. Speranze di vederlo in Italia? A mio parere nessuna e forse è meglio così: al di là dei contenuti, infatti, l'adattamento dello slang e dei doppi sensi sarebbe davvero complesso e, se mal eseguito, comprometterebbe seriamente la fruibilità della narrazione. Ma ora diamo un'occhiata ai personaggi di questa incredibile saga:

- **STAN MARSH:** è un po' il leader del gruppo, tra i cataclismi che lo vedono protagonista vanno sicuramente menzionati i problemi esistenziali del suo cane gay, la sorella che lo picchia a sangue (in una puntata gli passa sopra con una falciatrice) e l'impossibilità di stare vicino alla bella Mendy, di cui è innamorato, senza vomitarle addosso.
- **KYLE BROSLOVSKY:** che cosa vogliamo dire di Lui? Della madre bigotta e prevenuta che lo stressa continuamente o del fatto che,

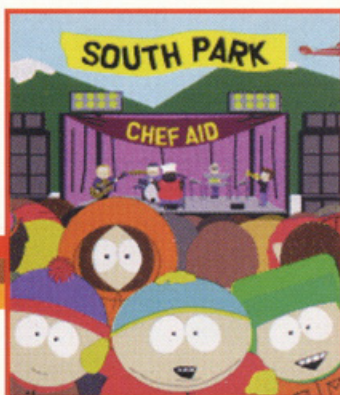
essendo ebreo, in ogni episodio almeno una battutaccia cattiva a sfondo religioso se la deve beccare?

- **ERIK CARTMAN:** il grasso del gruppo, ridotto così da una madre iperprotettiva che lo ingozza come un maiale al trogolo; è sicuramente il più schizzato del gruppo, si arrabbia per tutto ed è ignorante come un missile ma le sue riflessioni ti fanno piegare in due dalle risate.

- **KENNY MCKORMICK:** Nelle immagini a corredo, è quello con il cappuccio del giubbotto chiuso e che, nel gioco come nel cartone animato, si esprime con una serie di mugugni comprensibili solo agli abitanti di South Park; la caratteristica principale di Kenny è quella di venire ucciso in tutte le puntate per poi saltare fuori bello fresco in quella successiva. Così il poveretto, a seconda delle situazioni, viene cotto in un forno a microonde, investito da una mandria di mucche, ucciso a colpi di fucile, impalato e un altro paio di cosette che non posso citare perché non penso sarebbero gradite dai vertici redazionali.

- **CHEF:** è il cuoco della scuola elementare di South Park ed è l'unica persona con cui i quattro guappi possono fare qualche discorso serio e pensare di ricevere qualche consiglio sensato (beh, più o meno). Ha una passione sfrenata per le donne e penso che poche abitanti della bella cittadina non abbiano avuto un'avventura con lui. In questo periodo, inoltre, il successo del personaggio di Chef è in netto aumento per l'uscita del disco 'Chef Aid'; dovete sapere, infatti, che la voce del cuoco maniaco è quella di un noto cantante (io non l'ho mai sentito, ma ascoltando solo heavy metal non faccio testo): Isaac Hayes. Pensate che i due singoli tratti da questo album stanno letteralmente scalando le classifiche e ne posso dare testimonianza in prima persona; proprio questa settimana 'Kenny is dead' era al 7° posto nella classifica di MTV USA, mentre in quella di MTV UK, 'Chocolate Salty Balls' (di cui sono riuscito a procurarmi il CD singolo) è addirittura al 6° posto dietro alle Spice Girls che sono al 5°, pazzesco!!
- **MR. GARRISON** è il maestro della scuola e si esprime attraverso un pupazzo, Mr Hat, che tiene infilato nella mano destra. Come insegnante è davvero il massimo: psicolabile, frustrato, soffre di sdoppiamenti della personalità e di manie di persecuzione. Un bell'esempio di educatore moderno!

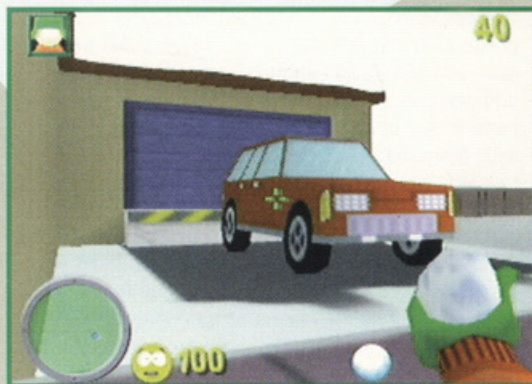
- **UNCLE JIMBO:** è lo zio di Stan, si tratta di un reduce del Vietnam che, insieme al suo amico Ned, gestisce un'armeria che riempie con ordigni che sembrano tratti da Turok 2; penso che sia uno dei pochi esseri umani che va a caccia di cervi con lanciafiamme e bazooka.



abbastanza buona e, visto il progetto di fondo da cui è stato derivato South Park, non c'è molto obbiettare. In ogni caso, benché condivida lo stesso sistema di controllo del suo fratellone tutto dinosauri e sangue, manca la solita mappa on-line che non è stata inserita proprio per la struttura abbastanza lineare dei livelli; infatti, salvo eccezioni, non ci si trova impegnati in esplorazioni troppo complicate e anche le zone più labirintiche sono riempite da frecce rosse che ci indicano la direzione da seguire.

Mentre nel gioco in solitaria i personaggi a nostra disposizione sono solo i quattro pacioccosi protagonisti, per il multigiocatore ne sono previsti molti di più, anche se non immediatamente selezionabili; nel corso del gioco, infatti, ci verranno forniti i codici per aver accesso a tutta la 'scuderia' utilizzabile nei simpatici mazzuolamenti tra amici. In ogni caso i personaggi hanno tutte le stesse caratteristiche, per cui l'utilizzo di Mr. Garrison piuttosto che di Ned, è dettato più da questioni di simpatia che di reale efficacia.

Chi ha dato un'occhiata ai voti si sarà accorto che il valore più basso è quello legato alla longevità, questo perché le perplessità che avevo espresso in fase di preview, purtroppo, hanno trovato conferma anche nella versione definitiva. Gli aspetti positivi che



invogliano a proseguire, soprattutto per gli appassionati del cartone animato, comunque ci sono e sono abbastanza validi; l'organizzazione del gioco è a episodi, la cui struttura (introduzione, dialogo con Chef, inizio avventure, dialogo finale) è molto simile a quella proposta dagli sceneggiatori televisivi e risulta azzeccata. Nonostante questo, però, la voglia di continuare non riesce a mantenersi costante e il coinvolgimento è compromesso da alcuni elementi negativi abbastanza evidenti; la prima cosa che si nota è la gestione superficiale della curva di apprendimento e la distribuzione approssimativa della difficoltà. I boss di fine livello sono davvero troppo impegnativi se confrontati con i livelli da superare per poterli affrontare, i nemici da cartonare o sono stupidi come non mai ma ti arrivano addosso in quantità esagerata (vedi i tacchini dei primi livelli), oppure sono pochi ma per tirarli giù ti ci devi accanire selvaggiamente (e qui l'esempio è dato dai livelli sui giocattoli). A queste considerazioni bisogna aggiungere che lo



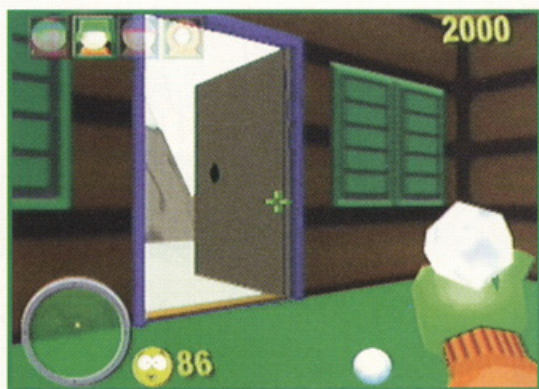
schema di gioco è un po' troppo ripetitivo e dopo la prima decina di livelli comincia a perdere il suo mordente; manca anche un ingrediente che ormai è piuttosto comune negli sparatutto in soggettiva: la ricerca di chiavi e/o oggetti che consentono di aprire di porte e cancelli. In Parco Sud per sbloccarli è sufficiente ammazzare tutti i nemici che ci si parano davanti; viene rispettata in pieno la tradizione, invece, per quanto riguarda bonus e power up, che sono sparpagliati in giro per la città, tra l'altro riprodotta in maniera davvero fedele, e che sono in tema con la comicità alla base di tutto. Le armature, infatti, sono state sostituite da maglioni (hai messo la maglia di lana, che fuori fa freddo? Ah, saggezza di mamma) e un'ulteriore protezione dai nemici è costituita, quando lo troverete, da Mr. Hanky; il suddetto simpaticone, che si prenderà i



colpi indirizzati a voi ruotandovi intorno, non è che nient'altro che un... cioè uno... non fatemelo dire, dai, ci siamo capiti.

In definitiva, South Park è qualcosa di unico, non solo nel suo genere di appartenenza, ma anche nell'intero panorama videoludico e dimostra, nonostante alcune incertezze, di avere colto pienamente lo spirito che anima i nostri piccoli amici di carta. Il gioco è un appuntamento immancabile per tutti i fan, che sorvoleranno senza troppi problemi le lacune evidenziate, (che secondo me sono da imputare principalmente a tempi di sviluppo eccessivamente ristretti) e non rimarranno delusi da quello che i programmatori hanno confezionato per loro; per tutti i blasteri di mostri, dinosauri e alieni vari, l'attrattiva potrebbe essere costituita proprio dall'aver a che fare un prodotto così inconsueto e originale, ma si devono aver ben presenti gli aspetti negativi prima di un'eventuale acquisto. Notizie, non ancora confermate, parlano di versioni del gioco anche per altre piattaforme e addirittura di un possibile seguito (South Park 2?), a dimostrazione dell'inesauribile fonte di ispirazione e divertimento che scaturisce dai personaggi creati da Trey Parker e Matt Stone. Alla prossima.

Matteo Leccardi



**PENSO
DUNQUE
SONO.**

MA NON CAPISCO.

Novità

Tools

Programmi

Multimedia

Giochi

Trucchi

Internet

*ogni mese in edicola da
XENIA edizioni*

**Domandati il perché
e datti una risposta.**

Quella giusta.

PC ACTION

Passa all'azione!

Passione

Coinvolgimento
Forti Emozioni

Esaltazione

Realtà Vir

Stimoli

Divert

Forti Emozioni

Stimoli
Esalta

Eccitazio

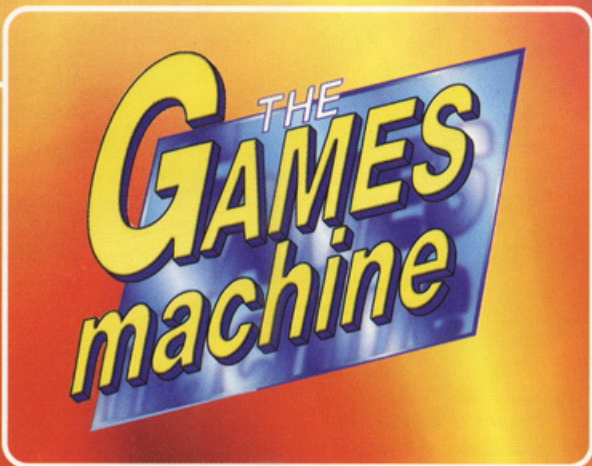
Stimoli

Coinvolgimento

Realtà Virtuale



**L'unico eccitante che
non ti brucia il cervello.**



**La rivista che non
teme confronti nel
mondo dei videogiochi.
Tutti i mesi in edicola
da XENIA EDIZIONI**

TWISTEdEDGE

Snowboarding

E' molto curioso constatare come i giochi di snowboard siano molto più considerati di quelli di corse automobilistiche e dei picchiaduro (degli shoot 'em up, poi, non ne parliamo).

Sono stato senza dubbio il primo redattore ad apprezzare questo neonato genere di giochi, che vide la luce con Cool Boarders della Uep System su Playstation circa due anni fa. Sono stato probabilmente il redattore ad averne recensiti di più (me ne saranno scappati giusto un paio perché al momento della consegna degli articoli ero a letto a dormire o al bar redazionale) e a quanto pare l'unico che ci sia andato (anche se una sola volta e con risultati drammatici); quindi chi meglio di me potrebbe recensire questo titolo? Tutti, chiaramente.

Sta di fatto che era qualche mese che non mi capitava sotto agli occhi un bel giochino di snowboard e devo dire che quando sono fatti bene come questo, non mi



dispiace affatto farne la recensione.

Questo nuovo titolo targato Kemco si presenta come un degno successore di 1080 Snowboarding della Nintendo, al punto che sembra essere un suo seguito. Personalmente lo reputo globalmente inferiore rispetto a 1080, ma ci sono persone che, invece, sono del parere che il titolo Kemco possieda un pelino di spessore e giocabilità in più. Sta di fatto, comunque, che se siete degli appassionati del genere non mancherete di acquistare anche questo prodotto, quindi il problema non si pone.

Twisted Edge si presenta in maniera piuttosto povera, con opzioni di gioco praticamente inesistenti (si può solo scegliere il volume della musica e la velocità, se in

km o miglia orarie) e presentando sue sole modalità di gioco. Tutto è comunque chiaro, in bella mostra: scegliendo la modalità "Competition" si comincia con il livello di difficoltà più semplice perché a quelli medio e difficile non si può accedere se non dopo aver appunto completato la fase che potremmo definire "di allenamento". Dopo di questo si passa alla scelta del personaggio e della tavola: i primi saranno all'inizio quattro ma, con il passare delle gare, se ne aggiungeranno molti altri fino ad arrivare a nove; ognuno di loro sarà poi dotato di caratteristiche individuali, che raccoglieranno il peso, l'abilità, l'agilità e la resistenza. Lo stesso discorso va fatto per le tavole, anch'esse saranno molto poche all'inizio, ma ben presto



Twisted Edge

Sviluppatori:	Kemco
Tipo di gioco:	Corsa su neve
N° Giocatori:	1-2
Grafica:	9.2
Sonoro:	8.9
Giocabilità:	9.2
Longevità:	8.9
9.0	



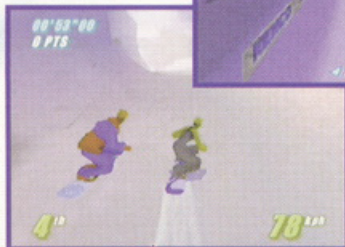
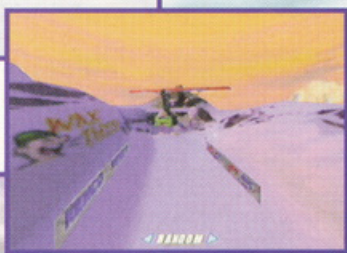
livello difficoltà, offrendo però più ostacoli, bivi, e difficoltà in genere. Il gioco si suddivide sostanzialmente in due parti: quella del campionato, nella quale dovrete semplicemente cercare di arrivare davanti agli altri tre partecipanti alla gara; e quella dei trick, nella quale avrete invece il compito di ottenere il maggior numero di punti dalle evoluzioni compiute in aria; a essere però sinceri, non sono mai riuscito a fare delle evoluzioni che mi permettessero di ottenere più di duecento punti, e si che le ho provate tutte (evidentemente non è stato così).

Il comportamento del personaggio sulla pista, per la prima volta, segue le leggi di discesa imposte dalla



fisica (più o meno); mi spiego meglio: voi non disponete di un tasto dell'acceleratore, ma dovrete basarvi esclusivamente sulla capacità di spinta offerta dalla forza di gravità; fino a che sarete lanciati a grande velocità, potrete anche permettervi di superare qualche pendio non proprio "scosceso" ma, nel momento in cui andrete a sbattere, vi ci vorrà parecchio prima di riacquistare una velocità decente, e addirittura, se avrete la sfortuna di finire in una cunetta che prosegue in leggera salita, rimarrete inesorabilmente fermi, fino a quando i vostri contorcimenti e salti non ve l'avranno fatta superare. Questa caratteristica, che come idea risulta piuttosto interessante, al fine pratico punisce forse un po' troppo

potrete godere di una vasta scelta di arnesi da suicidio. All'inizio, come detto, partirete dal livello di difficoltà più basso, che comprenderà tre piste; per passare al livello successivo dovrete qualificarvi al primo posto nella classifica che assegnerà quattro punti al vincitore, due al secondo, uno al penultimo e zero all'ultimo (che ero sempre io). Con l'avanzare del livello di difficoltà aumenterà anche il numero delle discese e quindi potrete anche, paradossalmente, piazzarvi al secondo posto in un paio di gare. Comunque sarete chiamati a competere su ben sei livelli di difficoltà: novice, intermediate, expert, master, twisted e mirror. Va detto, a dovere di cronaca, che comunque le piste veramente originali sono appunto sei, che si ripeteranno in ogni



la sbandata con relativo stampaggio contro la parete, al punto che, per giungere primi, non potrete permettervi nemmeno uno sbaglio. Non disperate, comunque, il gioco, infatti, vi permetterà di ricominciare la gara in qualsiasi momento, pur potendo continuare il campionato. Quando insomma vedrete che vi sarà impossibile arrivare a ricoprire un piazzamento per voi accettabile, potrete sempre ricominciare. In questo modo, ve lo garantisco, arrivare primi in classifica sarà forse un po' ripetitivo (perché si continua a rifare la pista fino a quando non si arriva primi), ma sicuramente ci risparmierete in fatto di tempo e di pazienza.

Graficamente mi ha lasciato estremamente soddisfatto:



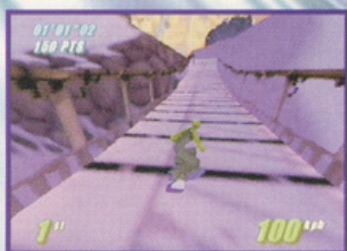
non solo infatti possiede un aggiornamento dei poligoni quasi perfetto (in sostanza, anche aiutato dalla solita nebbiolina, non si nota bad clipping del fondale), ma offre anche una qualità dell'immagine piuttosto nitida e senza rallentamenti di sorta; va in ogni modo detto che i livelli non sono molto dettagliati e che l'azione non si svolgerà mai molto freneticamente.

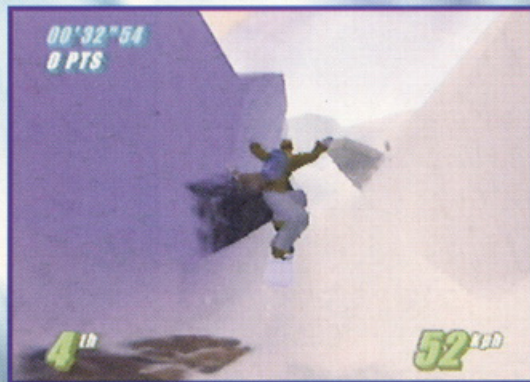
Ah, Duspa guardandomi giocare ha notato una cosa che soltanto uno spettatore di solito è in grado di percepire, e cioè che a differenza del mio personaggio, tutti gli altri non lasciano il segno del loro passaggio sulla neve. Complimenti a Duspa (comunque aveva gli occhiali).

Molto ben fatte sono inoltre le animazioni dei vari



snowboardisti, numerosissime e incredibilmente realistiche (posseggono pure delle ombre che ritraggono la fisionomia della persona e non solo quella della tavola, come spesso accade). Le piste, invece, non mi hanno particolarmente entusiasmato, al di là del fatto che, come già detto, alla fine non sono poi moltissime, non posseggono caratteristiche tali da invogliare a proseguire per vedere quali modifiche saranno state apportate nel livello di difficoltà successivo. Diciamo che sono discretamente ben fatte, ma se si considera che comunque sono percorsi totalmente inventati, beh, al punto tanto valeva farli veramente fuori di testa. Le musiche sono carine all'inizio, ma un po' ossessive e





Questo è un sistema che mi trova sempre più d'accordo, e che giudico la soluzione migliore per il prolungamento della vita di un prodotto. Nonostante tutto comunque, ho finto TE in modalità competition nel giro di cinque ore scarse, il che mi sembra onestamente un po' pochino per tutti i soldi che dovrete tirare fuori. Chiaramente per finire anche la sessione denominata stunt challenge (quella dei trick) ci impiegherete un po' di più, ma comunque non ci siamo. Bene, con questa mi sembra di aver detto tutto quello che c'era da dire (o almeno spero) quindi non mi resta che augurarvi buone feste (prima o poi ce ne saranno) e tante cose.

Raffaele Sogni

più semplice rispetto a quello di 1080 Snowboarding, e qui mi riferisco soprattutto agli atterraggi dopo un salto, che in questo caso saranno molto più permissivi e di facile esecuzione.

Twisted Edge, inoltre, vi darà la possibilità di giocare contro un avversario umano (o anche contro un animale, dipende da chi avete per le mani), il che aumenterà notevolmente sia il divertimento che la longevità. In questo caso il dettaglio e la velocità di gioco non risentono eccessivamente di questa modalità, permettendo di godere comunque delle caratteristiche estetiche del prodotto.

La longevità è garantita da un sistema che raziona i vari livelli di difficoltà, in modo che comunque si sia spinti a continuare per raggiungere un obiettivo.




invasive dopo qualche minuto, quindi ben presto opererete per la sola presenza dei buoni e cari effetti sonori. La difficoltà di gioco è piuttosto elevata: gli avversari seguono traiettorie quasi sempre perfette e, a meno che non si vadano a incartare tra di loro, se commettere un errore avrete occasione di rivederli solamente al traguardo - stufi di aspettarvi. Fortunatamente si può ricominciare la pista quando si vuole, quindi...

Il comportamento del personaggio dipende molto dalla sua fisionomia e dalla tavola che utilizza, quindi risulta pressoché impossibile stabilire se sia o meno controllabile. Proprio volendo fare un azzardo, si potrebbe affermare che il suo controllo risulta molto

BANJO - KAZOO!



A large, vibrant illustration of Banjo Kazooie. Banjo is a green, bird-like character with a large, expressive face, wearing a purple and white striped scarf. He is holding a large, green, textured object that resembles a piece of fabric or a small creature. To his left, a large, orange, feathered wing is visible. In the background, a large, dark, pointed hat is partially visible, with a small, white, bird-like character perched on its brim. The scene is set against a dark blue background with a waterfall and a path in the foreground. The overall style is colorful and cartoonish.

Eccoci alla seconda e ultima parte della soluzione di Banjo Kazooie. Oltre alla descrizione degli ultimi livelli, troverete di seguito anche una guida a tutti i secret del gioco in modo da non perdervi nulla di questo splendido prodotto targato Rare.

A cura di Davide Pessach



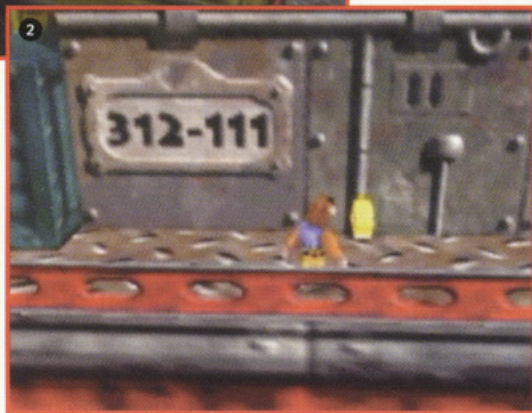
RUSTY BUCKET BAY

L'acqua inquinata e gli stretti passaggi rendono questo livello decisamente complesso da esplorare. L'ultimo jigsaw è uno dei più difficili dell'intero gioco.

JIGSAW

A) LO SCATOLONE - Raggiungete la cassa di esplosivo appesa alla gru, salite fino in cima e attraversate il braccio meccanico; scendete dalle scale che troverete sulla destra e azionate il pulsante (foto: 1) lanciandovi contro di esso (premete il pulsante B mentre tenete premuto il pulsante Z). A questo punto, entrate nel buco creato dalla cassa d'esplosivi. Mentre affrontate gli scatoloni, cercate di concentrarvi su un solo gruppo, in modo da ridurre il numero totale di nemici; usate la beccata volante o le uova come armi prioritarie. La scala può essere utile come zona franca mentre il metodo più veloce (e dispendioso) consiste nell'azionare le piume dorate e toccare quanti più scatoloni possibile.

B) Suonare la melodia - Mentre vi trovate sulla nave, cercate un numero di sei cifre stampato sulla carena (foto: 2) (il numero dovrebbe essere 312-111); dirigetevi a poppa dove troverete tre pedane con i numeri 1, 2 e 3. A questo punto non vi rimane che comporre il numero che avete trovato precedentemente.



C) LIBERATE IL DELFINO - Sotto la poppa della nave troverete un delfino intrappolato sotto un'ancora. Parlategli. Nuotate fin dentro al buco dal quale la catena dell'ancora entra nella nave; una volta dentro, azionate la leva per sollevare l'ancora.

D) LA CORSA SOTTO LA GABBIA - Dirigetevi alla gru gialla vicino alla poppa della nave e azionate la pedana; apparirà un timer in un angolo dello schermo. Salite velocemente le scale e correte lungo il braccio meccanico della gru; una volta a metà del braccio, saltate giù e premete il pulsante A appena prima di toccare terra per evitare danni. Correte sotto la gabbia prima che scada il tempo.

E) IN CIMA ALLA CIMINIERA - Si tratta di un jigsaw decisamente semplice da recuperare. Non dovrete fare altro che salire le scale fino in cima alla ciminiera di poppa; fate solo attenzione alle salamandre che escono dai muri.

F) LA STANZA ALLAGATA - Nell'unico edificio allagato del livello (a sinistra della locazione di partenza) (foto: 3) troverete un jigsaw; saltate sulle casse galleggianti fino ad arrivare in cima.

G) GLI OBLÒ - Questo è un jigsaw molto semplice da recuperare ma anche difficile da trovare. Girovagando sulla nave noterete alcuni oblò colorati diversamente: colpiteli con delle uova o con una beccata per aprirli. La stanza che c'interessa si trova sul lato nord della nave, vicino alla ciminiera sinistra. Una volta entrati, guardate nell'armadietto di legno (foto: 4).



H) RALLENTATE I VENTILATORI - Un jigsaw abbastanza complesso, la procedura è, infatti, in due fasi. Prima saltate nel boccaporto a prua per trovare una pedana, azionatela per rallentare i ventilatori. Dirigetevi ora alla sala macchine, si trova alla base della ciminiera di destra e dovrete sfondare una porta per entrare. Scendete e iniziate il percorso che troverete; correte e saltate lungo i passaggi quando questi si fermano ma assicuratevi, prima, che la telecamera sia posizionata in modo ottimale. Saltate sugli ingranaggi, quindi saltate oltre le pale del ventilatore quando questo rallenta; il jigsaw si trova dietro.

I) RALLENTATE I MOTORI - La cosa migliore è affrontare questo jigsaw dopo aver recuperato quello della lettera G; si tratta, comunque, di un'impresa difficile, a meno che non siate già dei giocatori esperti. A sinistra e a destra dei ventilatori nella sala macchine troverete due leve che spengono i motori; azionate quello a sinistra e, successivamente, quello di destra. Recuperate la vita extra e le uova vicino alla leva di sinistra; un timer apparirà in un angolo dello schermo ed ecco che le cose inizieranno a farsi complesse. Correte all'entrata della stanza e salite le scale; una volta in superficie, correte a prua e tuffatevi in acqua. Se farete tutto in fretta (il tempo è appena sufficiente) riuscirete a recuperare il puzzle nascosto nella prua della nave.

J) JINJO - Tutti i simpatici animaletti si trovano all'aperto, tranne quello blu e quello viola; saltate nell'apertura in cima al container blu per trovare il primo. Per quanto riguarda quello viola, vi conviene lasciarlo per ultimo visto che il suo salvataggio richiede una lunga nuotata sott'acqua. Il jinjo viola si trova sotto l'ultima piattaforma percorribile a destra della locazione di partenza.



LA PEDANA DI GRUNTILDA

Questo salto richiederà qualche tentativo supplementare. Salite in cima alla gru gialla di destra e orientatevi verso est (foto: 5); la pedana è perfettamente visibile da questa locazione. Saltate verso la pedana, aspettate una frazione di secondo e premete il pulsante A (tenendolo premuto fino a quando non sarete arrivati); il timing è fondamentale: se premete il pulsante troppo presto o troppo tardi rischiate di fare una caduta disastrosa. Una piccola rincorsa può esservi d'aiuto.



DOVE SI TROVANO I PEZZI DELL'ALVEARE?

1. Scendete nella ciminiera di destra. Sopra l'entrata della sala macchine troverete una piccola nicchia.
2. Ricordate la boa con il jinjo giallo? A nord di essa, nell'acqua infestata dallo squalo (foto: 6) troverete un buco nella stanza. Azionate la pedana e volate in alto per recuperare il pezzo d'alveare.

Consigli vari

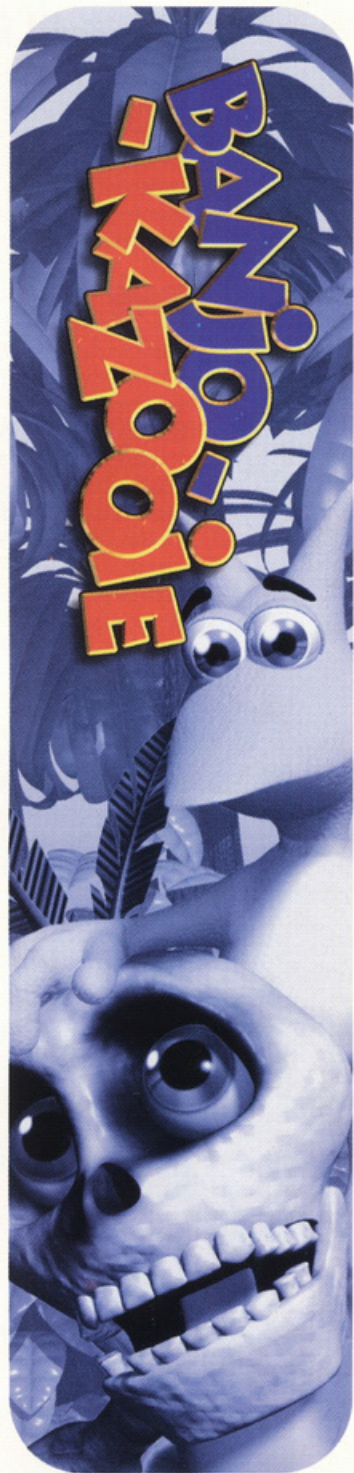
I mangia-uova - Il modo più veloce per girovagare per la baia è attivare i mangia-uova (foto: 7); sparate le uova dentro di essi per attivare le piattaforme. Dovrete utilizzare questo sistema per recuperare il jinjo arancione e per raggiungere i punti remoti della mappa senza dover nuotare troppo. Notate il numero di uova necessarie nei quattro mangia-uova: due, quattro, sei e otto; quest'informazione tornerà utile nello scontro finale con Gruntilda.

LA CUCINA DELLA NAVE (foto: 8) - Fate attenzione a questa locazione: si tratta di un luogo senza uscita contenente, però, delle note. L'unica soluzione consiste nel lasciare le note ivi contenute per ultime per poi lasciarsi morire (chiaramente dopo aver recuperato tutto il recuperabile) sui fornelli della cucina.



PUBBLICITÀ GRATIS

Se guardate attentamente in una delle cabine dei marinai, noterete un poster di un'altra mascotte della Rare. Si tratta di Berry, la protagonista femminile di Conker's Quest; può darsi che uno dei marinai abbia un debole per la piccola scoiattolina...



CLICK CLOCK WOOD

Questo è un livello che richiede tanto tempo, quindi mettetevi tranquilli e seguite scrupolosamente quanto vi raccontiamo. Ognuno dei quattro sotto-livelli richiede la conoscenza della stagione relativa; ricordatevi, inoltre, che in estate e in autunno non è permesso volare, questo renderà le cose ancora più complesse.

PEDANE

Click Clock Wood è diviso in quattro aree identiche ma in diverse stagioni. Ogni stagione viene aperta da una pedana presente in un'altra stagione, ecco la lista completa.

PEDANA DELLA PRIMAVERA: appena dietro alla locazione di partenza del livello.

PEDANA DELL'ESTATE: nella primavera, la troverete davanti alla casa degli scoiattoli.

PEDANA DELL'AUTUNNO: nell'estate, a sud del fiore gigante.

PEDANA DELL'INVERNO: nell'autunno, di fronte al nido dell'uccello.

JIGSAW

A) CIBATE L'AQUILA - in primavera, salite in cima all'albero fino al nido e aprite l'uovo. In estate, cercate i cinque vermicciattoli sparsi nel livello, sono abbastanza semplici da trovare. Salite fino al nido e cibate l'aquila. In autunno, recuperate dieci vermi, salite fino al nido e cibate un'altra volta l'aquila. Per finire, in inverno fate semplicemente visita all'aquila.

B) VOLATE FINO ALLA CIMA - in inverno, volate fino alla cima dell'albero e cercate una piccola piattaforma con una pianta raggrinzita contenente il jigsaw. Potrete recuperare questo jigsaw anche in primavera, trasformandovi in ape.

C) AIUTATE IL CASTORO - in estate, cercate il castoro nell'area prosciugata. Schiacciate il masso che blocca l'uscita per liberare l'entrata; a questo punto, passate in autunno ed entrate, nuotando, nella casa del castoro per recuperare il jigsaw. Non scordatevi di tornare dal castoro in inverno per recuperare il pezzo d'alveare.

D) VISITA ALLA CASA SULL'ALBERO - in estate, salite in cima all'albero ed entrate nella casa in costruzione (foto: 9); troverete un jigsaw che sembra essere fuori dalla vostra portata. Non preoccupatevi per ora. Tornate in



autunno e il pavimento sarà completo, il che vi permetterà di recuperare l'oggetto senza alcun problema.

E) FATE CRESCERE IL FIORE - in primavera, cercate un campo circondato da un recinto con una buca in mezzo; seminateci dentro qualche uovo (tenete premuto Z, orientatevi dalla parte opposta e premete il pulsante C in basso). Un fiore spunterà all'istante. Tornate nella stessa area in estate e troverete il mitico cammello della Gobi's Valley; è tornato ed è in cerca d'ombra. Schiacciategli la gobba per innaffiare il fiore; fate lo stesso in autunno e farete crescere il fiore fino all'ultimo stadio (foto: 10) esponendo il jigsaw alla luce del sole. Ed ecco la parte più difficile: non cercate di scalare il fiore ma salite fino al nido di vespe ed evitate il buco che dà accesso all'interno. Proseguite fino alla piccola sporgenza in fondo e

lasciatevi cadere in cima al fiore, dove potrete recuperare il jigsaw in tutta tranquillità.

F) IL NIDO DI VESPE - questo è un jigsaw complesso solo se siete a corto di energia. In estate, saltate nel nido di vespe; cercate l'entrata in cima (foto: 11) e schiacciatela per aprirla. Una volta entrati, uccidete tutte le vespe con la beccata volante (pulsante B mentre saltate). Per evitare di venire colpiti, fate qualche scivolata (pulsante B mentre correte) ogni tanto. Un modo ancora più veloce consiste nell'azionare le piume dorate e aspettare che le api vi vengano addosso.

G) LE GHIANDE DELLO SCOIATTOLO - in autunno, parlate con lo scoiattolo in cima all'albero (foto: 12), vi dirà che ha bisogno di ghiande. Troverete il cibo nelle vicinanze, una ghianda si





trova nella camera da letto. Dopo essere usciti dalla casetta, girate a sinistra e raggiungete la finestra, rompetela e recuperate la ghianda all'interno. Gli altri frutti si trovano nei passaggi intorno alla casa, in bella vista. Una ghianda si trova a mezz'aria e può sembrare difficile da recuperare: nessun problema, posizionatevi sul lato sinistro del sentiero circolare e orientatevi verso destra. Guardate in basso, dovrete essere posizionati in linea retta con il vostro obiettivo, saltate e recuperate la ghianda. A questo punto, scendete sulla piattaforma sottostante e

recuperate il resto delle ghiande.

H) **SALTATE FINO IN CIMA** - potete recuperare questo jigsaw in qualsiasi stagione ma è molto meglio farlo d'estate. Salite in cima all'albero. Utilizzate le piattaforme di legno; per raggiungerle dovrete utilizzare il super salto (tenete premuto il pulsante Z, quindi premete A e muovetevi mentre siete in aria). Aprite la porta rompendola e guardate dentro.

I) **SALTATE FINO AL VOLATILE** - I salti che dovrete compiere in questa sezione sono abbastanza complessi e necessitano o dell'aiuto di Kazooie (premete A mentre siete in aria), o del super salto (premete A mentre tenete premuto il pulsante Z). In estate, cercate un'area sulla destra della rampa utilizzata, di solito, per salire sull'albero. Salite utilizzando le foglie fino ad arrivare a un uccello; uccidetelo ma fate attenzione a non cadere dalla piattaforma.

J) **JINJO** - Per recuperare gli animaletti più nascosti dovrete ricorrere alla trasformazione in ape. Per prima cosa, recuperate i jinjo nelle altre stanze: il giallo in estate, l'arancione in autunno e il blu in inverno. A questo punto entrate nella primavera e trasformatevi in ape. Il jinjo verde si trova in alto, in cima ad una pianta carnivora. Il jinjo viola si trova nel nido di vespe (foto: 13).

LA PEDANA DI GRUNTILDA

In inverno, volate in alto fino a intravedere un pupazzo di neve che sorveglia una piccola piattaforma. Mirate al cappello del pupazzo e attaccatelo (premete il pulsante B mentre volate). Una volta ucciso il nemico, atterrate sulla piattaforma. Trasformatevi in ape prima di uscire dal livello in modo da recuperare subito il jigsaw.

DOVE SI TROVANO I PEZZI DELL'ALVEARE?

1. In inverno, recatevi volando alla casa dello scoiattolo, cercate una finestra appena sopra la porta della casa. Sfondate la finestra ed entrate. 2. Questo pezzo di alveare può essere recuperato solo in inverno, dopo aver distrutto il masso che blocca l'entrata della casa del castoro. Cercate un buco nella lastra di ghiaccio (foto: 14) e nuotate velocemente nella casa del castoro.

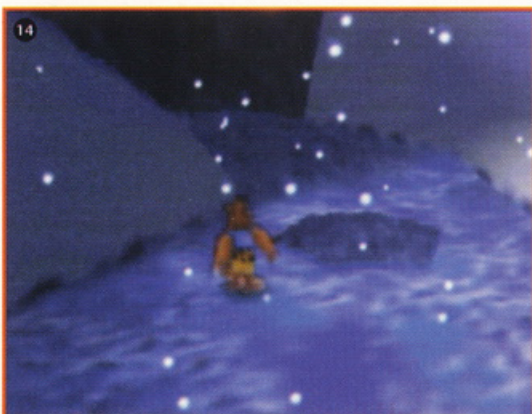


Consigli vari

Quello spiritosone di Mumbo! - se visitate un certo numero di volte il vostro amico mago vi accorgete che è anche un comico di una certa levatura; lo troverete, infatti, intento ad allestire sketch decisamente divertenti. Nota a margine: per fargli una visitina anche in estate e in autunno, provate a piombare dall'albero soprastante.

IL SEGRETO DEL CAMELLO - in inverno, dopo aver schiacciato per l'ennesima volta il povero cammello, quest'ultimo affermerà di volersi rifugiare in un fantomatico "Lava World" nel quale non lo troverete mai. Si tratta forse di un'area segreta?

UCCIDERE I CUBETTI DI GHIACCIO - il modo migliore per uccidere i cubetti di ghiaccio in inverno è utilizzare lo sfondamento (tenete premuto Z e premete B). Fate comunque attenzione a non avvicinarvi troppo.



I SECRET

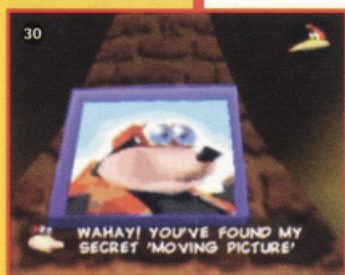
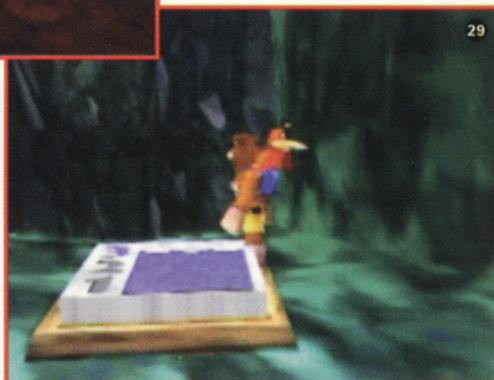
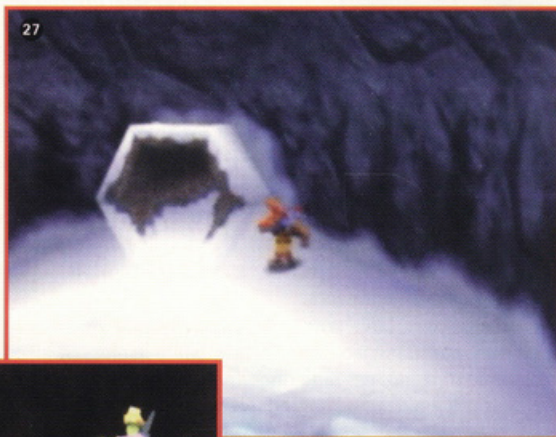
CHEATO, IL LIBRO DEGLI INCANTESIMI.

Questo libro vi darà i codici per ottenere 200 uova, 100 piume rosse e 20 piume d'oro. Questi codici possono essere attivati solo dopo aver parlato con i libri. Ecco le loro locazioni.

1. A sinistra del quadro di Freezeezy Peak troverete un grosso tubo bloccato da un masso (foto: 27). Rompete il masso e tornate nella forma di alligatore per poter entrare. Otterrete il codice "BLUEEGGS".

2. Nella stanza nella quale si trova il quadro della Gobi's Valley, troverete Brentilda e, dietro di lei, un piccolissimo buco (foto: 28). Tornate nella forma di zucca per poter entrare. Otterrete il codice "REDFEATHERS".

3. Dopo aver recuperato il jigsaw (nel mondo superiore) attivato dalla pedana in Rusty Bucket Bay, rompete la grata sul muro dietro di esso. In cima troverete una pedana per alzare il livello dell'acqua (foto: 29), azionatela. Nuotate fino alla stanza con l'entrata per la Rusty Bucket Bay. Prima che il tempo si esaurisca nuotate fino all'alcova raggiungibile solo con l'acqua alta. Otterrete il codice "GOLDFEATHERS".



IL JIGSAW DELLA TALPA

Tornate alla casa di Banjo, posizionatevi di fronte al camino e guardate il quadro della talpa utilizzando il pulsante C-alto (foto: 30). La talpa vi dirà che avete scoperto il suo livello segreto (sembra che questo sia disponibile solo una volta finito il gioco).

Il gioco consiste nel ricomporre una serie di puzzle; utilizzate il pulsante A per prendere i pezzi e il pulsante C per ruotarli. Cercate di posizionare

prima gli angoli e i bordi (foto: 31); tenete a mente che i vari pezzi sono posizionati sempre nella stessa posizione, cosa che rende la memorizzazione molto semplice.

Ogni puzzle risolto vi frutterà un codice da inserire nella pedana nella Treasure Trove Cove; anche in questo caso, i codici non funzionano se non avete prima risolto i puzzle. Ecco la lista completa.

Puzzle 1: BOTTLESBONUSONE

Puzzle 2: BOTTLESBONUSTWO

Puzzle 3: BOTTLESBONUSTHREE

Puzzle 4: BOTTLESBONUSFOUR

Puzzle 5: BOTTLESBONUSFIVE

Puzzle 6: BIGBOTTLESBONUS

Una volta ottenuti questi bonus, guardate un'altra volta il quadro e inizierete un nuovo puzzle, ancora più difficile degli altri. Una volta risolto anche quest'ultimo enigma, otterrete il codice WISHYWASHYBANJO che vi permetterà di trasformarvi in lavatrice. L'unica particolare abilità di questa trasformazione è la possibilità di percorrere tratti d'acqua inquinata senza subire danni.



GRUNTILDA

L'unico consiglio che posso darvi a questo punto è: recuperate almeno 882 note e 98 jigsaw per risparmiare un bel po' di tempo.

Dopo aver recuperato 765 note, potrete affrontare Gruntilda - potrete farlo anche senza entrare nel nono livello ma non è buona idea, visto che avrete bisogno di una vasta conoscenza del gioco per superare questo quadro. In questo livello, infatti, dovrete affrontare un

quiz in stile Trivial Pursuit: entrate in una casella, rispondete alla domanda e, se avete azzeccato la risposta, avrete un pezzo di alveare.

Otterrete la vittoria arrivando sul lato opposto del tabellone. Riportiamo qui di seguito i vari tipi di caselle in cui potrete imbattervi, ordinate dalla più facile alla più complessa.

J - THE JOKER (Bianco): queste sono le caselle migliori su cui possiate finire. Rispondete esattamente a queste domande e otterrete un pass per una casella a vostra scelta.

B - BANJO KAZOOIE (Blu) (foto: 15): in queste caselle Gruntilda vi porrà domande che potranno spaziare su tutto il gioco. Gli argomenti variano dai nomi dei personaggi agli oggetti che avrete trovato nel corso dell'avventura.

O - L'OGGETTO MISTERIOSO (Arancione) (foto: 16): in queste caselle Gruntilda vi mostrerà una porzione di un livello o un personaggio e vi chiederà di quale livello o personaggio si tratta. Il problema con queste domande risiede nelle angolazioni della telecamera; le foto però, dopo un po', si ripetono e potrete imparare dalle partite precedenti.

W - LA STREGA (Viola) (foto: 19): Ricordate la strega buona e il suo consiglio di scrivervi tutti i racconti

sulla sua sorella malvagia? Ecco, queste domande riguardano esclusivamente la personalità di Gruntilda. Ricordate, però, che le risposte cambiano ogni volta che lanciate un nuovo gioco.

N - LE MUSICHE (Verde): Spero che non abbiate giocato con il volume troppo basso o vi risulterà impossibile rispondere a queste domande. Dovrete, infatti, identificare delle musiche o degli effetti sonori di personaggi o power-up.

T - ENIGMI A TEMPO (Rosa) (foto: 17): Ricordate tutti quei mini enigmi che avete incontrato nei livelli precedenti? In queste caselle, Gruntilda ne prenderà uno

a caso e ve lo proporrà con un limite di tempo. Il problema è che in questi enigmi potrete morire dai colpi che riceverete; se possibile, utilizzate i jolly per saltare queste caselle.



S - RISPOSTA O MORTE (Rosso) (foto: 18): Queste caselle propongono domande casuali. Non si tratta di domande difficili ma, se sbagliate, la punizione sarà la morte. Anche in questo caso è meglio utilizzare i jolly per evitare queste caselle.

Consigli vari

- Evitate i pezzi d'alveare sul tabellone e recuperateli solo quando ne avete realmente bisogno, visto che potete sempre indietreggiare.

-Visto che non avete bisogno di piume o uova sul tabellone, conservatele per gli enigmi a tempo. A questo proposito, assicuratevi sempre di averne una buona scorta. -Se dovete tirare a indovinare in una casella, eliminate subito la risposta più diversa dalle altre due. Di solito, il computer mostra la risposta giusta insieme a un'altra risposta molto simile.

DOPO GRUNTILDA

Vedrete la fine del gioco, ma non si tratta della vera fine. Altre sorprese vi aspettano dietro la porta delle 810 note. Continuate a leggere.

SCONFIGGERE GRUNTILDA, UNA VOLTA PER TUTTE!

Dopo aver vinto il quiz di Gruntilda, la vostra adorata sorellina v'imporrà (che tenera!) di uccidere la malvagia strega e dovrete, quindi, affrontare l'ultima battaglia.

LA FINE DEL MONDO SUPERIORE?

Avete almeno 810 note? Bene, salite le scale e aprite la porta; adesso arrivano le cattive notizie.

LA STANZA DEL GAME OVER!

Ricordate la stanza contenente il marchingegno infernale di Gruntilda? Ora la potrete ammirare dal vivo; la macchina non sembra operativa e le due porte a destra e a sinistra sono abbastanza sospette. Non preoccupatevi, per ora non sono di alcuna importanza.

IL QUADRO DEL DECIMO LIVELLO!

Avete almeno 25 jigsaw? In caso affermativo potete completare il quadro e aprire la porta alla vostra sinistra (foto: 20) che vi porterà all'...





ULTIMO PENTOLONE

Quest'ultimo pentolone (foto: 21) vi sparerà direttamente sul tetto del castello per lo scontro finale con Gruntilda ma non lanciatevi subito nella battaglia. Se avete almeno 882 note e quattro jigsaw potrete aprire tutti i bonus.

Ecco la lista completa:

828 note: un pieno gratis di uova

844 note: un pieno gratis di piume rosse

864 note: un pieno gratis di piume d'oro

882 note: utilizzate i quattro jigsaw per completare il quadro e ottenere, in questo modo, il doppio dell'energia che avete attualmente; ne avrete bisogno nello scontro finale.

LO SCONTRO FINALE

Se avete raddoppiato la vostra barra d'energia, quest'ultima battaglia non dovrebbe risultare troppo complicata; se poi avete anche recuperato le 20 piume d'oro grazie all'incantesimo di Cheato si tratterà di una vera e propria passeggiata. Se, invece, non avete nessuno di questi bonus, preparatevi a una battaglia durissima. Di seguito, riportiamo una serie di soluzioni ai vari momenti dell'epico scontro contro Gruntilda.

-Problema: Gruntilda cerca di colpirmi con la sua scopa volante (foto: 22).

-Soluzione: Pensate come un matador e spostatevi di lato ogni volta che Gruntilda si lancia contro di voi;



ripetete questo movimento fino a quando non si fermerà a mezz'aria. A questo punto, correte dietro di lei e colpitemela con la beccata volante (premete B mentre saltate).

-Punti extra: potete ottenere maggiori danni e velocizzare questa parte dello scontro colpendo la scopa con le uova.

-Problema: Gruntilda cerca di colpirmi con un super incantesimo che non riesco a evitare (foto: 23).

-Soluzione: Avete piume d'oro? Accovacciatevi e premete C-destra appena prima che l'incantesimo vi colpisca. Fate attenzione perché Gruntilda utilizzerà spesso quest'incantesimo.

-Punti extra: Ogni volta che respingerete un attacco, Gruntilda lascerà cadere un pezzo di alveare.

Risparmiatevi per quando ne avrete veramente bisogno.

-Problema: Gruntilda cerca di colpirmi con delle palle di fuoco mentre si trova a bassa altitudine (foto: 24).

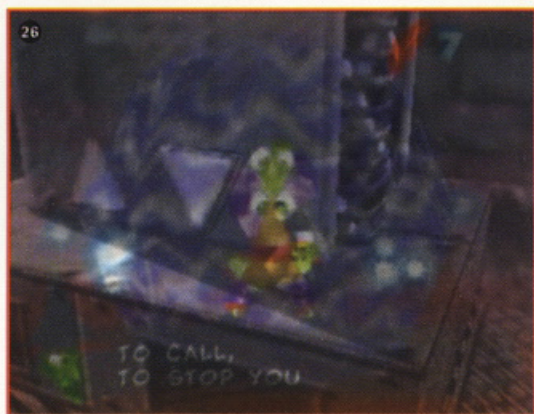
-Soluzione: Correte di fronte a Gruntilda e utilizzate i merli della torre come protezione. Quando Gruntilda si prenderà una pausa, salite sui merli e sparate uova contro la strega.

-Punti extra: Le palle di fuoco sono mirate nel punto in cui Gruntilda prevede vi stiate dirigendo. Imparate a correre verso Gruntilda compiendo rapidi zig-zag. Potrete espandere questo concetto arrivando a evitare le palle di fuoco mentre vi trovate in cima a un merlo della torre; i più veloci fra voi potrebbero arrivare a sparare anche tre uova, prima che la strega lanci una palla di fuoco.

-Problema: Gruntilda spara palle di fuoco mentre vola (foto: 25)!

-Soluzione: Correte in giro fino a quando la talpa non sbucherà fuori e vi regalerà una pedana di volo.





Utilizzatela per decollare e colpite la strega premendo il pulsante B mentre state volando; fate attenzione a non avvicinarvi al tubo di scappamento della scopa o rimarrete ustionati.

-Punti extra: Cercate di rimanere alla stessa altitudine della strega ed evitate di attaccare da troppo in alto o da troppo lontano. Se fallite un attacco potreste rovinare al suolo ferendovi o, ancora peggio, scivolare giù dalla torre.

-Problema: Gruntilda è sospesa in aria e ha attivato un campo di forza (foto: 26)!

-Soluzione: Correte in ogni angolo. Una serie di statuette di jinjo salteranno fuori, sparate tre uova in ogni buca sotto i jinjo per mandarli contro Gruntilda.

-Punti extra: Il vostro peggior nemico è costituito dalle palle di fuoco della strega. Rimanete fermi e, appena vedete arrivare la palla di fuoco, spostatevi di lato. Sparate qualche uovo contro la strega, se possibile.

-Problema: Gruntilda è sopra le mura del castello, protetta dal campo di forza e mi sta lanciando addosso di tutto.

-Soluzione: In questa situazione non avete speranza senza l'aiuto del jinjonator. Evitate le palle di fuoco fino a quando una grossa statua non sorgerà dal terreno; sparate un paio di uova in ogni buca che apparirà sotto la statua (in quest'ordine: dietro la strega, a destra, di fronte e a sinistra). Fate attenzione all'incantesimo invincibile.

-Punti extra: L'unico momento in cui potrete sparare qualche uovo senza venire colpiti è appena dopo che la strega ha lanciato il suo incantesimo invincibile. Utilizzate l'intervallo di tempo in cui la strega sta caricando l'incantesimo per mirare ai buchi. Se avete a disposizione ancora delle piume d'oro, utilizzatele per rimanere invincibile agli attacchi di Gruntilda.

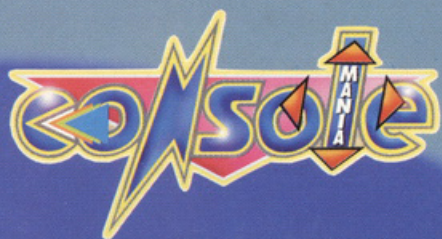
Una volta liberato il jinjonator, questo attaccherà la strega e la sotterrerà nel livello di allenamento, seppellendola con una grossa roccia. A questo punto, vedrete la sequenza finale ambientata sulla spiaggia. Per non perdervi nulla della sequenza finale, completate il gioco senza recuperare tutti (100) i jigsaw e otterrete il terzo finale. Dopo aver fatto questo, completate il gioco recuperando i cento jigsaw e vi godrete il quarto finale, nel quale verranno svelati tre segreti di Banjo-Tooie, il seguito di questo splendido gioco. Nonostante le voci incontrollate,

Banjo-Tooie non è un secret di Banjo-Kazooie ma sarà il seguito di Banjo-Kazooie e uscirà nel 1999.

Per quanto riguarda le aree segrete che Mumbo vi mostrerà alla fine del gioco, sappiate che si tratta di aree accessibili solo una volta giocato Banjo-Tooie; per ora potete guardare ma non toccare.

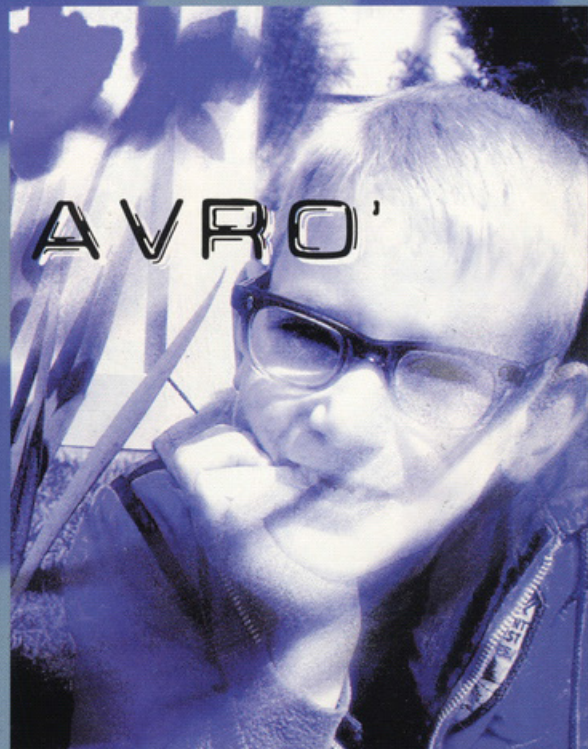
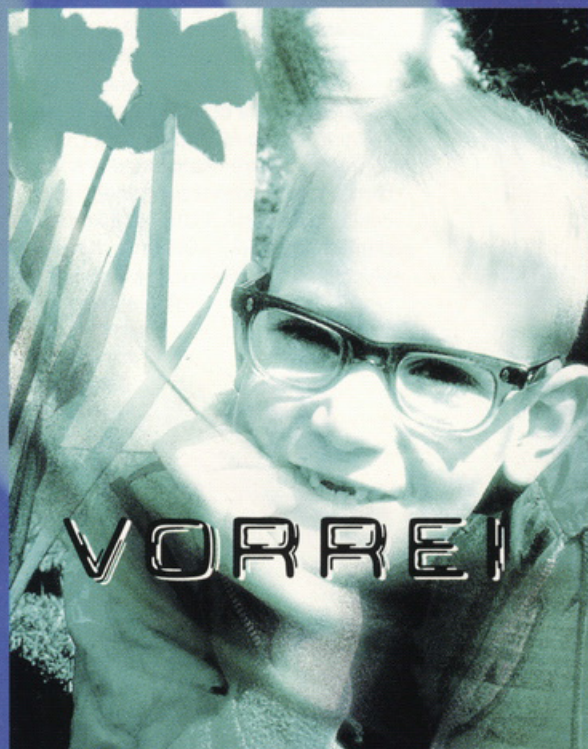
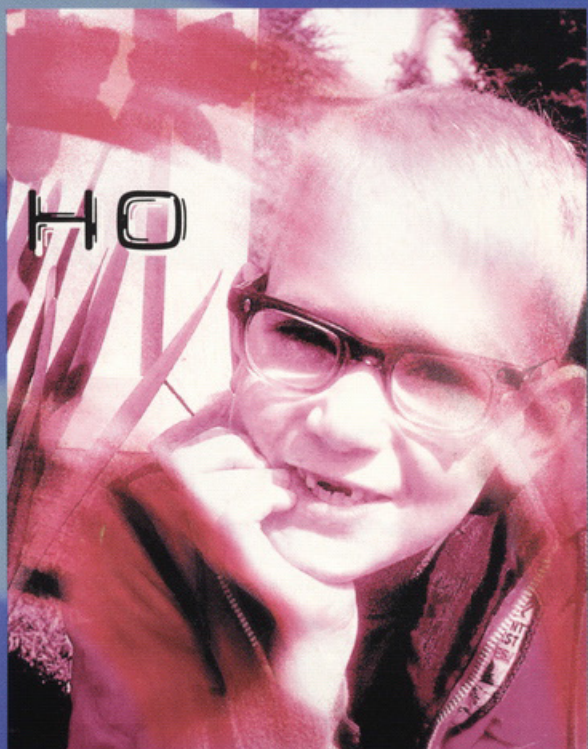
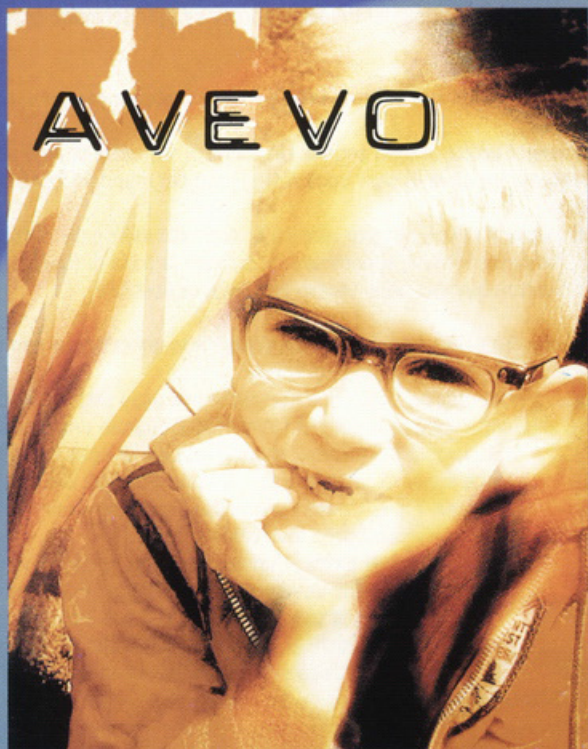


Le console cambiano



resta.

D'Avino & Micheli - SMOGRAFICA@planet.it



Da sempre con voi per restare aggiornati.

TUTTI I MESI IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

TUTTE LE TUE SICUREZZE STANNO BRUCIANDO

Hai comprato il computer e ti hanno detto che capirlo era una stupidaggine.

Hai provato a navigare in Internet e non hai trovato niente di quello che ti aspettavi. Eri convinto di poter giocare in rete con persone mai viste e ti sei ritrovato da solo a guardare una finestra vuota. Ti hanno detto di comprare una scheda video migliore e hai detto di sì senza aver la minima idea di cosa fosse.

Hai provato un paio di videogames certo di arrivare alla fine e non hai superato manco il primo schema.

Ti sarebbe piaciuto conoscere qualche trucco per divertirti di più e variare le tue giocate ma sei finito in game over prima ancora di premere un pulsante.

Hai guardato il tuo PC, lui ha guardato te: non c'era dialogo.

Sei ancora in tempo:



Tutti i
mesi in
edicola
da Xenia
Edizioni



L'UNICA SOLUZIONE



A cura di Davide Pessach

I SECRETS DI BUCK BUMBLE

I secrets, in Buck Bumble, sono nascosti in punti deboli dei muri e aree nascoste a cui si accede tramite tunnel o teletrasporti. I secret possono essere scoperti anche eseguendo particolari azioni, atterrando su certe pedane o volando attraverso alcuni oggetti. Le aree segrete non sono affatto prevedibili, tenete gli occhi aperti e verrete ricompensati!

CONSIGLI GENERALI

- La miglior forma d'allenamento è costituita dal Cybrog Training Mission. Qui, otterrete diverse informazioni sugli oggetti che incontrerete durante le missioni in cui v'imatterete. In questa missione d'allenamento potrete anche abituarvi ai comandi di volo di Buck, ne avrete bisogno!
- Attaccare i nemici è sempre una buona idea. Anche se spesso non risulta necessario per completare la missione, uccidere i nemici vi farà ottenere bonus di vario tipo che vi torneranno sicuramente utili nel resto del gioco. Inoltre, eliminare i nemici significa guadagnare punti; con 10.000 punti otterrete una vita extra.

MISSIONE UNO SHOCK STRIKE

"Uno scout dell'alveare è stato avvistato.
Teletrasportatevi dalla base sul luogo

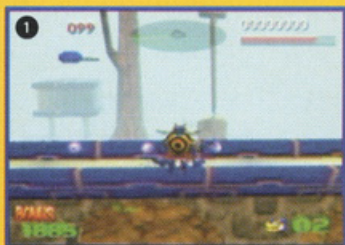
dell'avvistamento ed eliminate
tutti i nemici che troverete
nell'area. Buona fortuna!"

Questa missione è decisamente diretta e chiara nell'esposizione degli obiettivi. Semplicemente, dovrete uccidere tutti i nemici che incontrerete. Decollerete dalla base. Recuperate i vari oggetti sul ponte (foto: 1) e sulle piattaforme; anche nei funghi e nei tubi troverete vari bonus. Ricordatevi di prendere anche il nettare nei fiori. Fatto questo, dovrete attraversare il buco nel muro (foto: 2) ed entrare nel teletrasporto.

Una volta attraversato il teletrasporto, volate verso sinistra fino alla sezione contenente quattro Crane Fly. Si tratta di nemici

decisamente innocui, quindi pochi colpi di Stinger saranno sufficienti a farvi strada. Fate attenzione al tubo a terra; contiene un bonus da 100 punti (foto: 3).

Se guardate bene, troverete la Plasma Pistol su una roccia vicino al sentiero. Potete utilizzare quest'arma sulle Crane Fly ma sarà meglio risparmiare le munizioni per le Wasp. Una volta eliminate le Crane Fly, il cancello dell'alveare si aprirà e farà entrare diverse Wasp mandate sul posto come rinforzo. Uccidetele tutte e recuperate la Plasma Pistol che lasceranno cadere. In caso siate stati feriti, troverete molto nettare intorno al teletrasporto.





I NEMICI

Durante le vostre missioni incontrerete sempre più nemici e le nuove varietà che vi affronteranno saranno sempre più agguerrite. Ecco una lista completa di tutte le specie in cui vi imatterete.

ANT

Questa formica è un bersaglio abbastanza semplice quando è isolata; il problema risiede nel fatto che si muove sempre in gruppo, quindi dovete fare sempre attenzione. Le formiche sono veloci, agili e sputano acido con grande precisione.



GIZ BEETLE

Questi insetti non sono affatto veloci ma, grazie alla loro pesante armatura e allo sparo rapido di cui dispongono, possono costituire una sfida molto impegnativa. Come le formiche, si muovono in gruppo e questo non fa altro che renderle ancora più pericolose.



TRANSPORTER

Utilizzato per trasportare munizioni, il Transporter è decisamente l'unità più semplice da affrontare, data la sua lentezza e scarsa intelligenza. Fate comunque attenzione visto che, quando esplodono, emettono una nube di gas tossico che può danneggiarvi. La parte posteriore di questi insetti è pesantemente corazzata e completamente inattaccabile dai vostri colpi.

W-EVIL CANNON

Questi insetti simili a carri armati possono crearvi grossi problemi se date loro il tempo di prendere la mira. Come il Transporter sono lenti, quindi la miglior tattica è agire velocemente. I loro colpi, invece, sono molto precisi e la loro corazza molto resistente; non siate avari con l'artiglieria.

CRANE FLY

Si tratta dell'unità scout di base dell'alveare; non sono mai un grosso problema e una qualsiasi delle vostre armi può abatterle facilmente. Sono abbastanza lente e assolutamente indifese ma possono trasportare bombe che distruggono bersagli a terra.

WASP MK1 UNIT

Ecco l'unità militare di base dell'alveare; può essere utilizzata sia per scopi difensivi che offensivi. Quando si aggirano in gruppi possono risultare letali mentre, se isolate, costituiscono facili bersagli per la vostra artiglieria. Per quanto riguarda le capacità di bombardamento, queste unità sono completamente sprovviste di potenziale offensivo.

Il servizio segreto Bumble ha scoperto recentemente un piano segreto per aumentare la potenza di quest'insetto.***

DRAGONFLY

Questi nemici sono abbastanza pericolosi: corazzati pesantemente e armati di un fucile laser costituiscono un avversario piuttosto impegnativo negli scontri aerei.



KILLA-PILLA

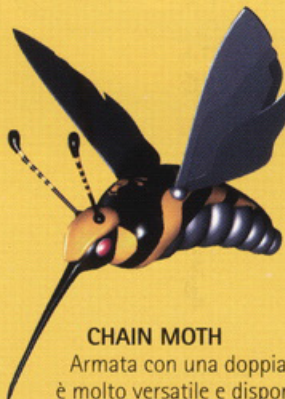
Si tratta di sentinelle posizionate, per lo più, intorno a stagni e acquitrini. Armati di un duplice cannone al plasma e dotati di un'ottima mira, questi nemici sono decisamente difficili da evitare. Se decidete di abatterne uno, mirate alla testa, il loro punto debole ma, soprattutto, agite in fretta ed evitate i colpi dei cannoni.

HERD COMMANDER

Si tratta di una formidabile unità da attacco aereo. È pesantemente corazzato e, quindi, poco agile nei movimenti. Il suo armamento è costituito da un fucile a doppia canna, quindi non avvicinatevi senza un piano ben preciso sul da farsi. L'alveare utilizza queste unità per sorvegliare postazioni strategiche; il fuoco rapido che questi insetti sanno esprimere li rende perfetti per questo tipo di compito.

SPOTTER BUG

Questa è un'unità scout a lungo raggio che non dispone di capacità offensive. Ciò, comunque, non significa che siano bersagli facili; la loro velocità e agilità rendono queste unità molto complesse da abbattere.



CHAIN MOTH

Armata con una doppia mitragliatrice, quest'unità è molto versatile e dispone di una rapidità di fuoco decisamente allarmante. La troverete, prevalentemente, in aree buie.

BLOCKER BUG

Come dice il nome stesso, si tratta di unità adibite a bloccare gli intrusi. La miglior strategia contro questi insetti è costituita da attacchi da lontano.

MOSQUITOE

Questi piccoli nemici volanti si trovano, solitamente, in grossi sciami. Non dispongono d'armi ma sono molto veloci e abili nello schivare i proiettili nemici. Nel caso si sentano minacciate, si lanceranno in un attacco suicida.

HOVER FLY

Queste unità sono ben mimetizzate e possono costituire una discreta sfida. Sono veloci, agili e grazie al loro pungiglione dispongono di un ottimo potenziale d'attacco.

SPIDER

Quest'insetto sputa veleno da terra ed è molto veloce e agile, pur disponendo di una pesante corazza. Fate attenzione soprattutto alle ragnatele e al ragno che, chiaramente, troverete nei paraggi.





Volate oltre il cancello. Sulla destra (a terra) troverete un Transporter e, sul fungo accanto, un Frag Cannon (foto: 4); si tratta di un'arma eccellente per distruggere i Transporter. Volate intorno al Transporter (senza avvicinarvi troppo) fino a posizionarvi davanti a esso, quindi aprite il fuoco; non tentate nemmeno di sparargli da dietro, questo nemico dispone di una

corazza completamente invulnerabile ai vostri proiettili. State indietro quando il Transporter esploderà o rimarrete feriti dall'acido che verrà emesso nell'esplosione. Continuate a distruggere tutti i nemici che trovate nell'area e volate verso il rubinetto. Volate tra le mine e i funghi con molta attenzione. Distruggete le ultime due Crane Fly e il Transporter. Non dimenticate di recuperare i bonus che si trovano sui vasi del giardino.

SECRET 1 - Dopo aver oltrepassato lo schieramento di mine e funghi, vedrete un piccolo fungo rosso nell'angolo a sinistra. Volateci sopra. A questo punto, tornate allo stagno e recuperate i tre bonus che sono apparsi.

MISSIONE DUE RADAR RUN

"Sembra che l'alveare disponga di un radar che segnala la nostra posizione. Dovrete distruggere 3 collegamenti satellitari per permettere al nostro esercito di rimanere nell'ombra. Uno dei satelliti si trova dietro un passaggio segreto!"

In questa missione dovrete distruggere i tre satelliti. Appena verrete trasportati sul luogo, vi troverete davanti a un portale; sparandogli, aprirete il cancello dell'alveare (foto: 5).

SECRET 1 - Nell'area dietro alla locazione di partenza, se guardate in alto noterete un fungo su una piattaforma. Atterrando su questo fungo e girandovi a guardare verso i funghi vicini al portale, farete apparire sopra questi degli Spiker.

Una volta oltrepassato il cancello, vedrete la prima antenna. Distruggetela e recuperate tutti i bonus e le armi che potete (Plasma Pistol e Frag Cannon). Anche qui troverete un portale (foto: 6); comportatevi come con quello precedente.

SECRET 2 - Se esaminate attentamente il muro dietro al portale, noterete una piccola breccia. Sparate contro di essa. Troverete un'area segreta dietro al muro contenente tre vasi: sul primo si



trova un bonus da 500 punti e sul terzo uno Spiker Gun. Sul secondo non c'è nulla.

Nella sezione successiva recuperate la Plasma Pistol e procedete oltre il cancello che avete aperto precedentemente. Una volta oltrepassatolo troverete subito la seconda antenna (foto: 7); appena distrutto anche questo dispositivo verrete attaccati da uno sciame di vespe. E' molto meglio eliminarle prima di distruggere l'antenna. Nella carriola troverete due bonus di punti e uno d'energia completa.

SECRET 3 - Recuperate il bonus d'energia completa nella carriola e tornate nella seconda area segreta con i tre vasi. Sul secondo vaso troverete ora un bellissimo Fusion Cannon ad aspettarvi!

SECRET 4 - In quest'area troverete una piattaforma verde; se ci volate sopra e seguite la linea di bonus arriverete a un teletrasporto, volateci dentro. Sbucherete in un'area nella quale troverete tre Spiker e un bonus di energia completa insieme a diverse vespe. Recuperando questi oggetti sveglierete anche le vespe vicino alla carriola.

Vicino alla carriola vedrete un edificio dell'alveare (foto: 8), fatelo esplodere per portare alla luce un passaggio segreto. Non dimenticate di recuperare i bonus nel vaso di fiori prima di entrare nel passaggio.

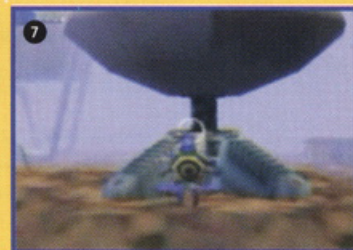
Entrando nel sottopassaggio verrete avvertiti del vostro nuovo obiettivo: "Uccidere i Weevil". La miglior arma per la bisogna è il Frag Cannon. Ne troverete uno sui vasi alla vostra sinistra. Il trucco per questo scontro risiede nello sparare ai Weevil da molto lontano; continuate a muovervi poiché questi nemici sono molto precisi quando sparano. Inoltre, date un'occhiata sui lati e sulle sporgenze per trovare vari bonus. La morte dei Weevil frutterà dei Frag Cannon, recuperateli prima di oltrepassare il cancello dell'alveare (il quale si apre dopo che avrete eliminato tutti i nemici).



Se siete in difficoltà in quanto a energia, subito dopo il cancello svoltate di 180 gradi per trovare un bonus di energia completa.

In questa sezione assicuratevi di distruggere il Louse Gun, prima di procedere, o verrete quasi sicuramente feriti dai suoi colpi. Sulla palla da tennis si trova un bonus di punti. Se lo volete, dovrete distruggere i Giz Beetle che lo sorvegliano. In quest'area troverete anche delle Cluster Bomb. Utilizzatele per distruggere i Giz Beetle vicino alla palla da tennis e vicino al teletrasporto. Prima di entrare nel teletrasporto, distruggete le mine.

Una volta utilizzato il teletrasporto, vi troverete nell'ultima sezione a dover distruggere la terza antenna, compito decisamente non facile. La prima cosa che dovrete fare è liberarvi della vespa e del Giz Beetle. Successivamente dovrete occuparvi del nido; stabilizzatevi in aria ed eliminate gli insetti a terra fino a quando il nido non si aprirà per liberarne altri. A questo punto, potrete colpire il nido fino a distruggerlo. Fatto questo sarà molto più semplice distruggere l'ultima antenna.



MISSIONE TRE RETURN FIRE

"Nonostante la distruzione del radar, l'alveare ha localizzato la nostra base e ha mandato uno squadrone d'attacco contro di noi. Tornate alla base velocemente ed eliminate lo squadrone prima che distrugga il nostro quartier generale."

All'inizio della missione, guardate in basso ed esaminare la piattaforma dalla quale partirete (foto: 9); ricordatevi perché sarà qui che dovrete posizionare la bomba. Noterete, inoltre, una nuova barra blu sotto la barra rossa dell'energia; si tratta dell'energia della vostra base. Quando questa barra blu sarà esaurita, il vostro quartier generale sarà stato distrutto e la vostra missione sarà fallita; la velocità è essenziale in questo livello!



Volate avanti e, successivamente a destra, seguite la linea di bonus. La prima sezione è piena di funghi esplosivi, torrette e Louse Gun, quindi fate attenzione a dove passate. Oltre il primo angolo troverete un cancello dell'alveare che può essere aperto solo attraverso la distruzione di un portale. Continuate a seguire la linea di bonus. Lungo il percorso, troverete delle Cluster Bomb; recuperatele e proseguite verso il portale (foto: 10). Prima di agire sul portale, distruggete i Giz Beetle e il loro nido. Quindi occupatevi del portale e oltrepassate il cancello.

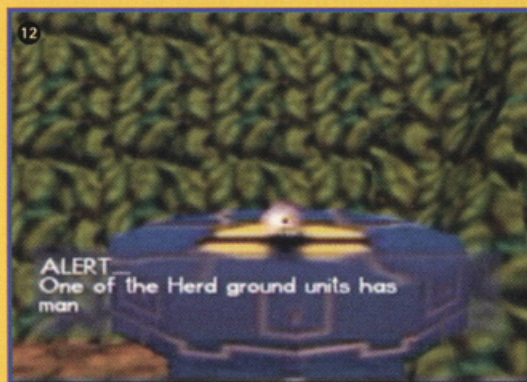
Una volta oltrepassato il cancello, verrete affrontati da due torrette. In questa sezione troverete anche molto nettare ma recuperarlo è molto difficile per la presenza dei due nemici. In caso decideste di lasciar perdere il nettare, fiondatevi nel teletrasporto prima di venire attaccati dalle torrette.

Il teletrasporto vi riporterà alla base e vi renderete presto conto della situazione: lo squadrone dell'alveare sta riducendo, velocemente, il vostro quartier generale in briciole (foto: 11). Guardate subito alla vostra sinistra, troverete delle Cluster Bomb, recuperatele subito e attaccate i nemici. Utilizzate il vostro radar per localizzare i nemici nascosti dal fumo.



"ALLARME! Una delle unità dell'alveare è riuscita a posizionare un ordigno nucleare nella zona. Recuperate l'ordigno e riportatelo alla pedana di partenza, dove esploderà tranquillamente senza arrecare danno alcuno."

Quando vedrete questo messaggio, avrete soltanto un minuto e mezzo per recuperare la bomba (foto: 12) e riportarla alla locazione di partenza. Prendete la bomba volandoci sopra ma fate attenzione, se urtate qualsiasi cosa durante il trasporto, l'ordigno esploderà e la vostra missione fallirà. Volate velocemente ma senza compiere acrobazie d'alcun tipo.



MISSIONE QUATTRO THE SONAR TOWER

"Siamo venuti a conoscenza di come l'alveare riesce a conoscere la nostra posizione nonostante la distruzione del radar. Utilizza una torre sonar nascosta e pesantemente protetta per coordinare le proprie azioni. Dovrete distruggere i quattro generatori di scudi protettivi per poi eliminare la torre stessa"

Inizierete la missione subito di fronte al primo generatore (foto: 13); distruggetelo e proseguite seguendo la linea di bonus. Fate attenzione alle mine e ai funghi esplosivi, tenetevi bassi. Quando arriverete al muro, proseguite e guardate verso sinistra, troverete un bonus nascosto in un buco nel muro. Proseguite fino ad arrivare in un'area con

un piccolo stagno (foto: 14), qui dovrete trovare anche una Plasma Pistol. Proseguite e incontrerete





ARMI

STINGER

Si tratta della vostra arma di base. L'energia di cui ha bisogno arriva dal battito delle vostre ali, quindi avrete a disposizione munizioni infinite. Quest'arma è ottima negli spazi stretti e vi permette di risparmiare le preziose munizioni delle altre armi.

UTILE PER - Far esplodere muri segreti, sostituire altre armi di cui avete esaurito le munizioni; mine; pedane; Crane Fly.

INUTILE CONTRO - KillaPilla e nemici con fuoco rapido.

PLASMA PISTOL

Quest'arma ha un'ampia gamma d'usi e dispone di un meccanismo di fuoco rapido molto efficace contro i nemici più piccoli.

UTILE PER - Vespe, cannoni, mine e KillaPilla.

INUTILE CONTRO - Nemici di taglia più grande come gli Scorpion Tank e gli Herd Commander.

SPIKER

Questa è un'arma che spara una serie di pungiglioni rossi ad alta velocità. Sparando sul terreno, utilizzerete i proiettili come mine molto efficaci.

UTILE PER - Weevil Cannon, Transporter

INUTILE CONTRO -

STUN GUN

Quest'arma spara colpi singoli ottimi per bloccare i nemici, li rende inoffensivi per un breve periodo di tempo ma funziona su un solo tipo di nemico.

UTILE PER - Herdling

INUTILE CONTRO - Tutti gli altri nemici

FRAG CANNON

Quest'arma a lungo raggio spara munizioni esplosive che detonano all'impatto.

UTILE PER - Transporter, nemici volanti e a terra, se siete abbastanza veloci.

INUTILE CONTRO - Wasp, Mosquitoe, Fire Fly, Hover Fly.

HGS2000

Questa è un'arma al plasma con sistema a ricerca automatica del bersaglio. Si tratta di un'ottima arma ma l'alta velocità di fuoco la rende molto dispendiosa in termini di munizioni.

UTILE PER - Aree densamente popolate di nemici volanti, Hover Fly, Firefly, Mosquitoe, Ant, Dragonfly, quasi tutti i nemici.

INUTILE CONTRO - Non è molto efficace contro i nemici in costante movimento (come le Wood Wasp).

PULSE LASER

Quest'arma è molto potente e spara rapide scariche di energia. Si tratta comunque di un'arma molto pesante che richiede grossa precisione per raggiungere il bersaglio.

UTILE PER - DragonFly, KillaPilla, Louse Gun, The Queen

INUTILE CONTRO - Sembra efficace contro tutti i nemici tranne le Wood Wasp.

CLUSTER BOMB

Questo dispositivo disperde piccole scaglie di esplosivo su nemici ignari del loro

funereo destino. Funziona molto meglio su nemici lenti o che, comunque, si muovono sulla terra.

UTILE PER - Giz Beetle, Ant, piccole postazioni nemiche.

INUTILE CONTRO - Volatili dotati d'alta velocità come le Wasp, Hover Fly e Mosquitoe.

EXO-SECT LAUNCHER

Quest'arma mira direttamente al nemico più vicino a voi. La devastazione data dall'esplosione di uno dei suoi proiettili è veramente potente.

UTILE PER - KillaPilla, Herd Commander.

INUTILE CONTRO - Nemici molto veloci come Ant, Hover Fly e Mosquitoe.

GUIDED MISSILE LAUNCHER

Una volta sparato un missile, sarete al comando dello stesso e potrete guidarlo direttamente sul bersaglio.

UTILE PER - Gun Turret, Louse Gun, Dragonfly, KillaPilla.

INUTILE CONTRO - Wasp, Ant, Hover Fly, Fire Fly e Mosquitoe.

FUSION CANNON

Ed ecco la madre di tutte le armi. Questo gioiellino lancia un fascio d'energia capace di distruggere la maggior parte dei nemici in un raggio relativamente ampio. Utilizzatelo con cautela e saggezza, conservando le munizioni per gli scontri più duri contro i boss. Chiaramente, si tratta di un'arma molto difficile da trovare.

UTILE PER - Hover Fly, Swarm of Wasp, Wood Wasp e quasi tutti gli altri nemici

INUTILE CONTRO - Buchi nei muri, The Queen.



presto anche il secondo generatore. Fate attenzione, in quest'area c'è un generatore di vespe che emette nemici ogni volta che uccidete una vespa; il trucco sta nel distruggere subito il generatore se non volete essere assaliti da uno sciame di nemici. Utilizzate la Plasma Pistol o lo Spiker per distruggere il generatore. Una volta eliminato anche il secondo generatore, seguite il condotto e i bonus fino in cima al muro, eliminate il Giz Beetle che vi starà aspettando.

SECRET 1 - Atterrate sul fungo in cima al muro vicino alla pala (foto: 15). Questo porterà alla luce tre bonus da 300 punti sulla piattaforma vicino al fungo.

Proseguite seguendo i bonus, vi troverete presto nell'ultima sezione al cospetto del vostro obiettivo finale (la torre sonar) (foto: 16) e dell'ultimo generatore; troverete anche, a farvi compagnia, un generatore di vespe con relativo sciame. Innanzi tutto, distruggete il generatore e quanti più nemici potete. Quindi, distruggete il generatore di scudo. Continuate a muovervi intorno al generatore mentre aprite il fuoco contro di esso. Se volete, recuperate il Frag Cannon sul vaso vicino alla torre sonar. Per finire, distruggete la torre.



MISSIONE 5 BIG BLIPS

"Abbiamo individuato grossi oggetti non identificati diretti verso la nostra base. Intercettali e distruggi qualsiasi minaccia al nostro quartier generale. Buona fortuna."

Inizierete il livello nella vostra base. Recuperate quanto più nettare potete, visto che non potrete tornare in quest'area dopo aver utilizzato il teletrasporto. Nel tubo vicino all'albero troverete una Plasma Pistol (foto: 17) e dei bonus da 510 punti. Recuperate i due bonus da 1000 punti che si trovano nel buco nella piattaforma, quindi entrate nel teletrasporto.

Nell'area successiva verrete subito affrontati da 2 Killa-Pilla (foto: 18); in cima alle colonne di mattoni troverete una Plasma Pistol e uno Spiker (foto: 19). Le Killa-Pilla possono essere ferite solo sparando loro alla testa; fate attenzione al loro fuoco rapido, volateci intorno e affrontatene una



alla volta. Questi nemici cercheranno anche di confondere la vostra mira dondolandosi a destra e a sinistra mentre vi sparano. Una volta eliminate le due Killa-Pilla, salterà fuori la Killa Kommander (foto: 20); si tratta, sostanzialmente, sempre di una Killa-Pilla (quindi danneggiabile solo con colpi alla testa) ma dispone di maggior energia e di un fuoco ancora più rapido dei suoi soldati. Altra caratteristica importante è costituita dall'abitudine di questo mostro di immergersi in acqua per poi apparire in altri punti dello stagno; fate attenzione.

MISSIONE 6 SHORT FUSE

"Un centro di controllo radar è stato scoperto nel settore 42. Si tratta di un centro di comando pesantemente corazzato, quindi ti abbiamo fornito di esplosivi da piazzare sotto la struttura. Recupera gli esplosivi dalle piattaforme e posizionali sotto il bersaglio".

Inizierete il livello di fronte a una colonna faser (un raggio di energia che provoca danni se vi ci avvicinate troppo) (foto: 21); al centro del raggio si trova la bomba che dovete recuperare. Per poter recuperare l'ordigno, dovrete azionare la leva che spegne il raggio letale. La vostra missione, per ora, può aspettare; dovrete, innanzi tutto, far piazza pulita dei nemici. Volare con la bomba senza toccare alcun ostacolo è già abbastanza complesso, figuratevi poi con un orda di nemici alle calcagna!



L'area dalla quale inizierete è decisamente ampia ma vi è una sola uscita, il portale dell'alveare connesso al cancello giallo (foto: 22).

SECRET 1 - Dalla locazione di partenza, acquisite altitudine e proseguite verso sinistra; date un'occhiata al





muro sulla sinistra. Troverete un piccola piattaforma d'atterraggio di colore blu (foto: 23), volateci sopra. Questo porterà alla luce uno Spiker e quattro bonus da 400 punti.

Dall'area del secret, proseguite avanti. Arriverete a un cancello giallo. Seguite il condotto attaccato al cancello per arrivare al portale, sorvegliato da Giz Beetle e

Mosquitoe; questi ultimi sono insetti kamikaze che si lanceranno contro di voi ed esploderanno. Non vi causeranno grossi danni ma il problema è costituito dal fatto che si presentano sempre in grossi sciami, potenzialmente molto pericolosi. Eliminate i nemici e attivate il portale.

Vicino al portale troverete un supporto con una Plasma Pistol in cima, vicino a cui c'è una piccola area recintata. In cima al recinto troverete un Frag Cannon e un bonus (foto: 24). Un altro bonus lo troverete all'interno del recinto. Uscite dall'area recintata e girate a sinistra. Troverete uno Spiker nell'angolo. Attraversate il cancello dell'alveare. Nella sezione successiva seguite la linea di bonus fino a trovare un Exo-Sect Launcher. E' consigliabile eliminare il Killa-Pilla, visto che dovrete attraversare il piccolo tubo che l'insetto sta sorvegliando (foto: 25). Distruggendo il Killa-Pilla metterete in allarme uno sciame di vespe, uccidete anche loro. Una volta entrati nel tubo, fate attenzione ai Giz Beetle appena fuori dall'altro lato. Vi troverete a bassa quota e sarete un facile bersaglio per i loro cannoni; nel tubo troverete un preziosissimo bonus di energia completa. Ripulite l'area di



tutti i Giz Beetle e da qualsiasi nemico che possa ostacolarvi quando riattraverserete l'area trasportando la bomba. A questo punto, entrate nel buco verde (foto: 26) e avrete accesso alle segrete. Proseguite fino ad arrivare al Killa-Pilla. In una grossa tubatura arrugginita sul muro a sinistra troverete un Exo-Sect Launcher. Utilizzatelo per eliminare il Killa-Pilla da lontano (foto: 27).

Sempre a sinistra, vedrete due alcove. In queste nicchie troverete dei bonus. Inoltre, se esaminate i tubi verdi sul soffitto, troverete altri due bonus (200 punti). Sulla destra, in un'altra piccola alcova in cima al fungo rosso, troverete un altro bonus. Proseguite nelle segrete seguendo il percorso di bonus. Arriverete ad un incrocio;



di fronte a voi troverete un cancello dell'alveare chiuso, a destra un piccolo passaggio e, a sinistra, un altro sentiero (foto: 28). Il piccolo passaggio è un vicolo cieco nel quale troverete un bonus e un Exo-Sect Launcher.

Tornate all'incrocio. Girate a sinistra. Utilizzate l'Exo-Sect Launcher per distruggere il Killa-Pilla. Volate fino al punto in cui si trovava il Killa-Pilla e girate a destra. Troverete un portale, attivatelo e oltrepassate il cancello ora aperto. Attraversate il cancello ma fatelo con cautela, c'è un Killa-Pilla ad attendervi dall'altra parte (foto: 29).

SECRET 2 - Distruggendo il Killa-Pilla dietro al cancello dell'alveare porterete alla luce altri due Killa-Pilla. Inoltre, appariranno diversi bonus e armi (più precisamente, 2000 punti, un Fusion Cannon e una Plasma Pistol).

Sulla sinistra c'è un passaggio con due Frag Cannon e diversi bonus (640 punti) da recuperare (foto: 30).

A questo punto, tornate nell'area principale e attraversate il buco nel muro, arriverete di fronte al vostro obiettivo - il centro di comando. Ripulite l'area di tutti i nemici iniziando dal generatore di vespe. Fatto questo, tornate alla locazione di partenza e recuperate la bomba, ora che avete eliminato la maggior parte dei nemici, il viaggio in compagnia dell'ordigno dovrebbe essere più sicuro.

Una volta recuperata la bomba, sganciatela sotto il centro di comando.



MISSIONE 7 OUTPOST

"Il nemico ha costruito un avamposto appena fuori dal nostro territorio. Ora che abbiamo indebolito i loro dispositivi di sorveglianza, potrai infiltrarti tramite il passaggio nelle segrete ed eliminare l'avamposto. Sarà un duro colpo per il nemico! Buona fortuna!"



Dalla locazione di partenza giratevi e volate in alto; troverete due Plasma Pistol, un HSG 2000 e diversi bonus (foto: 31). Non dimenticate di guardare nel vaso, troverete delle Cluster Bomb, ottime per eliminare le formiche.

Distruggete il Transporter sparandogli (e tenendovi a distanza) con il Frag Cannon. Si tratta di un

Transporter potenziato che risponderà al fuoco. Una volta eliminato, sparerà due missili guidati, volate via velocemente per evitarli.

Volate lungo il ponte e distruggete qualsiasi nemico incontriate.

SECRET 1 - Sotto il ponte troverete diversi bonus per un totale di 700 punti. Fate attenzione a non avvicinarvi troppo all'acqua mentre li recuperate.

In questa prima piccola area troverete diversi bonus. Sulla sinistra (sulla piattaforma) ci sono bonus di punti (200 in totale) e una Plasma Pistol.

Sui sassi troverete altri bonus per un totale di 700 punti.



Avvicinatevi ai funghi esplosivi e alle mine con circospezione. Troverete anche un Blocker Bug da distruggere, prima di poter procedere oltre. Il modo migliore è volargli molto in alto per evitare di venire colpiti. Ricordate di recuperare la Plasma Pistol nel vaso (foto: 33).

SECRET 2: Se guardate sulla piattaforma vicino al vaso, troverete un'apertura (foto: 35). Attraversatela e troverete una piccola area segreta contenente un Frag Cannon e un bonus di energia completa.

SECRET 3: Una volta usciti dall'apertura, esaminate il muro davanti a voi (vicino alla pala); noterete una piccola breccia, sparategli. Dentro troverete bonus per 500 punti, un Exo-Sect Launcher e un HGS 2000; inoltre potrete recuperare energia dal nettare di due fiori.

Date un'occhiata nel vaso di fiori per trovare un'altra Plasma Pistol. Seguite la linea di bonus fin sotto al cancello (foto: 34). Troverete un altro Blocker Bug da eliminare; non stazionate troppo vicino al cancello o verrete colpiti dal Weevil Cannon che si trova dall'altro del muro. Come se



non bastasse, fate attenzione anche al Louse Gun sul muro alla vostra destra.

Nella sezione successiva, dovrete attivare due portali; sono entrambi attaccati a una colonna faser (foto: 36).

SECRET 4: Una volta entrati in questa sezione, volate direttamente alla vostra destra e guardate il muro dietro all'albero: troverete una breccia, sparate. Dentro troverete una piccola area segreta contenente bonus per 1300 punti, una Plasma Pistol, delle Cluster Bomb e un Pulse Laser.

Azionate i due portali e dirigetevi alla porta appena la colonna faser si sarà spenta. La porta stessa ha uno scudo il quale deve essere distrutto (foto: 37). Prima di dedicarvi a questo, però, occupatevi del Weevil Cannon e del Louse Gun che sorvegliano l'entrata. La porta vi darà accesso alle segrete.



Sulla piattaforma alla vostra sinistra troverete un bonus di energia completa, un HGS 2000 e bonus per 100 punti.

Proseguite nelle segrete eliminando i nemici che incontrerete (vespe più che altro) fino ad arrivare al Weevil Cannon (foto: 38), dietro a cui troverete uno Spiker.

Date un'occhiata ai tubi sul soffitto; troverete un HGS 2000 (foto: 39). Sulla piattaforma, invece, troverete bonus per 200 punti e una Plasma Pistol. Nel tubo arrugginito troverete un Pulse Laser.

Procedete attraverso le tubature e oltre il Killa-Pilla; incontrerete una porta. Distruggete il Blocker Bug, recuperate l'HGS 2000 e proseguite oltre la porta. Vi trovate ora nell'ultima sezione.

SECRET 5: Esaminate il muro vicino all'aiuola. Troverete una breccia, fate come al solito, sparate. All'interno troverete un Fusion Cannon, bonus per 600 punti e un bonus d'energia completa.

Date un'occhiata tra il bordo del muro e l'aiuola; troverete bonus per 200 punti e una Plasma Pistol. Nel vaso troverete delle Cluster Bomb, ordigni eccellenti per eliminare i Giz Beetle.





GOLDENEYE

A cura di
Davide Pessach

Ed eccoci giunti alla seconda puntata della soluzione di Golden Eye, un gioco che ha lasciato il segno e che continua ad appassionare molti giocatori. Per i più accaniti, questo mese esploriamo il livello intermedio, il Secret Agent Mode. Ma bando alle chiacchiere, passiamo all'azione.

MISSIONE 1 - ARCANGELSK QUADRO 1: THE DAM

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Neutralizzare tutti gli allarmi
2. Lanciarsi dalla piattaforma sulla diga



In questo livello di difficoltà le guardie sono molto più veloci e precise con il fucile, quindi avrete molto più da fare. Raggiungete subito la cima della torretta di guardia e recuperate il fucile di precisione; utilizzatelo subito sui due nemici successivi. Aprite i due cancelli che troverete ed eliminate velocemente la guardia che si

lancerà sull'allarme; questo stesso allarme sarà il primo che dovrete distruggere (foto: 1), gli altri si trovano negli edifici sulla diga, distruggeteli tutti. Fatto questo non vi rimane che lanciarsi dalla seconda scaletta che troverete lungo la diga.

QUADRO 2: THE FACILITY

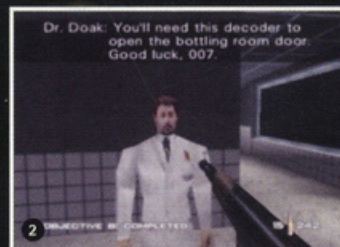
OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Entrare nell'area dei laboratori
2. Contattare l'agente doppiogiochista
3. Incontrarsi con 006
4. Distruggere le cisterne nella zona d'imbottigliamento

Il percorso che dovrete compiere in questo quadro è esattamente uguale a quello del livello Agente, tranne per il fatto che dovrete incontrare il Dottor Doak per poter proseguire. Tre stanze contenenti dei terminali controllano l'accesso al laboratorio; fate attenzione a non colpire i computer nelle sparatorie che scatterete.

Per poter entrare nella zona d'imbottigliamento dovrete incontrare il Dottor Doak e ottenere da lui la tessera magnetica per aprire la porta; Doak si troverà in una delle stanze del laboratorio (foto: 2), in ogni partita la sua locazione è scelta in maniera casuale. Entrate nelle stanze e spaventate gli scienziati premendo il pulsante B fino a trovare il vostro uomo.

Travelyan vi starà aspettando nella zona d'imbottigliamento; mentre parlate con lui piazzate le cariche e dirigetevi al nastro trasportatore. Assicuratevi, prima di uscire, di far saltare il tutto.



QUADRO 3: THE RUNWAY

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Trovate la chiave d'accensione dell'aereo
2. Eliminate la batteria di missili
3. Fuggite con l'aeroplano





In questo livello di difficoltà le cose si fanno un po' più complesse, sarà quindi meglio che usiate il carro armato gentilmente offerto dall'esercito russo. La chiave si trova nella guardina a sinistra; entrate, fate fuori le guardie e recuperatela. A questo punto dirigetevi sull'altro lato del capannone e prendete possesso del carro armato (foto: 3). Tenete il vostro fucile per eliminare le guardie (potete anche investirle se sono abbastanza vicine), il cannone è troppo lento e impreciso. Ricordatevi di non avvicinarvi troppo all'aeroplano con il carro armato o lo distruggerete. Utilizzate il cannone del carro armato per eliminare la postazione lanciamissili o il vostro aereo verrà abbattuto in volo. Fatto questo, correte verso l'aeroplano e utilizzatelo per fuggire; non metteteci troppo tempo o i soldati nemici distruggeranno la vostra unica via di fuga.

MISSIONE 2 - SEVERNAYA QUADRO 1: THE SURFACE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Togliere la corrente al sistema di comunicazione
2. Recuperare la chiave della cassaforte
3. Rubare i piani di costruzione
4. Entrare nella base attraverso il condotto d'areazione

Oltre agli obiettivi del livello Agente, in questa modalità dovete recuperare una chiave per poter entrare nella stanza del terminale che controlla la parabola. La troverete nella capanna più vicina all'edificio delle comunicazioni (foto: 4) (quello con la parabola sul tetto per intenderci); eliminate la guardia, recuperate la chiave e il lancia-granate. Raggiungete il più velocemente possibile l'edificio delle comunicazioni o i soldati nemici accorreranno a frotte. Non distruggete il terminale, semplicemente spargetelo premendo il pulsante B (foto: 5). A questo punto, dirigetevi alla prima capanna che avete incontrato all'inizio del livello per trovare la chiave della cassaforte; quest'ultima si trova in una delle due capanne vicino al vecchio osservatorio. Ora non vi resta che raggiungere il condotto d'areazione, sparare ai lucchetti e infiltrarvi nella base nemica, esattamente come avete

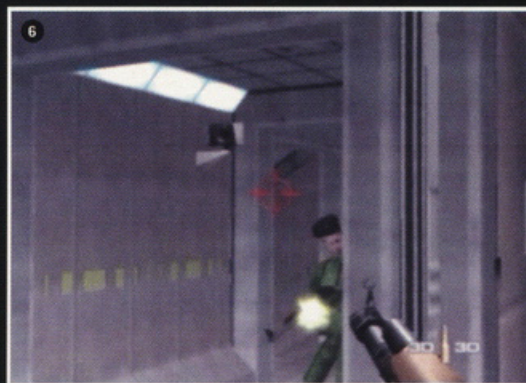
fatto nel livello di difficoltà "Agente".

QUADRO 2: THE BUNKER

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Distruggere tutte le telecamere di sicurezza
2. Copiare la chiave Golden Eye
3. Scattare una fotografia alla sala computer

Distruggete le quattro telecamere che troverete nel bunker utilizzando la vostra pistola con silenziatore; fatelo velocemente o verrete inquadrati e scatterà l'allarme, mirate alla lente (foto: 6). Inoltre, nella stanza adiacente al condotto d'areazione dovete eliminare velocemente le due guardie prima che queste facciano scattare l'allarme sul muro; in caso l'allarme inizi a cantare all'inizio della missione questa diventerà quasi impossibile da portare a termine. Raggiungete la sala computer e prendete una bella fotografia dell'enorme



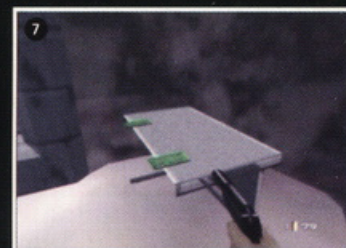
schermo. Recuperate la chiave Golden Eye e recatevi nella stanza vicino al condotto d'areazione. Inserite la chiave nel computer e utilizzate il Key Analyzer per copiarlo; fatto questo, gettate via l'originale. A questo punto, non vi resta che fuggire attraverso il corridoio nella sala computer principale (quella che avete fotografato).

MISSIONE 3 - KIRGHISTAN QUADRO 1: LAUNCH SILO # 4

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Fotografare il satellite
2. Ottenere dati di telemetria
3. Recuperare i circuiti del satellite
4. Minimizzare le perdite tra gli scienziati

Questa volta, dovete vedervela con due obiettivi in più e una bomba a orologeria. Mentre attraversate la stanza nel silo, assicuratevi di recuperare sia le tessere magnetiche che le mother board (una in ogni stanza) (foto: 7). Nella terza stanza recuperate anche il nastro dallo scienziato sulla destra. Fotografate il satellite nell'ultima stanza e uscite il più velocemente possibile. Nelle sparatorie, cercate sempre di ripararvi dietro alle casse e agli angoli ma ricordatevi che avete poco tempo, quindi non sprecatelo in scontri a fuoco prolungati. A mio avviso, si tratta della missione più difficile di tutto il gioco.

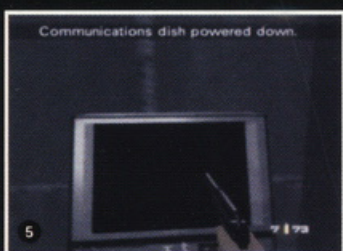


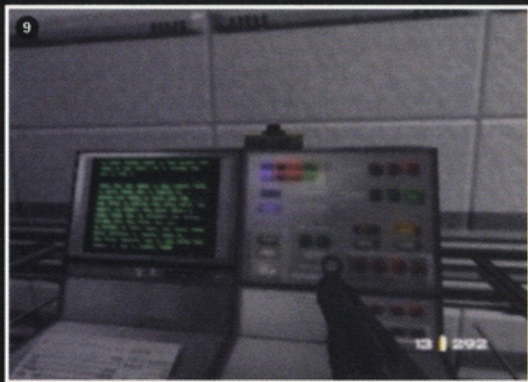
MISSIONE 4 - MONTE CARLO QUADRO 1: FRIGATE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Liberare gli ostaggi
2. Disarmare la bomba sul ponte
3. Disarmare la bomba in sala macchine
4. Posizionare la trasmittente sull'elicottero

Raggiungete la prua della nave e posizionate la cimice sull'elicottero (foto: 8). Sulla nave sono presenti sei ostaggi, in questo livello di difficoltà dovete salvarne





almeno tre. Il miglior modo per farlo consiste nell'abbattere i terroristi con la pistola con silenziatore in maniera che questi non vi vedano e, quindi, non sparino all'ostaggio. Quando vi occuperete delle bombe (foto: 9), fate attenzione a non farle raggiungere da qualche proiettile vagante e utilizzate il Bomb Defuser per disarmarle (premete il grilletto e non il pulsante B che, invece, le innesca). Una volta salvati gli ostaggi e disinnescato le bombe, tornate sul vostro motoscafo.

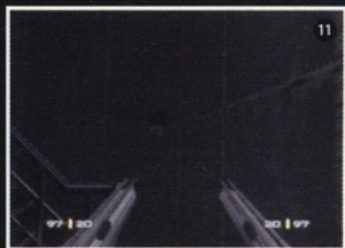
MISSIONE 5 - SEVERNAYA QUADRO 1: THE SURFACE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Interrompere le comunicazioni con il bunker
2. Disabilitare l'elicottero Spetnaz
3. Accedere al bunker

Prima buona idea: distruggere tutte e quattro le telecamere da lontano (foto: 10), se vi farete vedere, scatterà l'allarme e un vero e proprio esercito si scatenerà sulle vostre tracce. La chiave per la stanza del terminale si trova nella stessa locazione dell'ultimo quadro a Severnaya: la capanna più vicina all'edificio delle comunicazioni (che è anche la locazione della prima telecamera).

La seconda telecamera si trova nell'edificio della parabola, vicino alla stanza del terminale (foto: 11). Una volta entrati nella stanza del computer, non utilizzatelo, sparategli fino a distruggerlo completamente. A questo punto, uscite dall'edificio e proseguite dritto fino ad arrivare all'elicottero. Posizionate la mina sul velivolo e dirigetevi nel bunker, l'entrata è alla vostra destra.

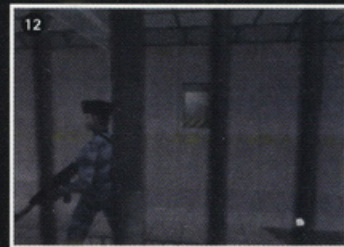


QUADRO 2: BUNKER

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Confrontare la lista delle vittime
2. Recuperare il nastro CCTV
3. Disabilitare le telecamere di sicurezza
4. Fuggire con Natalya

Utilizzate il vostro orologio-magnete per recuperare la chiave della cella (foto: 12), quindi colpite a mani nude la guardia fino a eliminarla. Recuperate i coltelli da lancio sulla grata e usateli per fare fuori le sentinelle nel corridoio. Prendete i caricatori che le sentinelle lasceranno cadere e iniziate a uccidere le guardie che incontrerete; sparare dalle finestrelle nelle porte e utilizzare gli angoli come protezione è una buona tattica. Distruggete tutte e cinque le telecamere di sicurezza e recuperate il nastro nella stanza vicino al condotto d'areazione (foto: 13). La prima telecamera si trova sulle scale oltre il corridoio a sinistra delle celle. La seconda si trova nel condotto d'areazione, la terza nel corridoio adiacente, la quarta nella stanza del centro dati e la quinta la troverete nella stanza appena fuori dalla sala di comando. Una volta distrutte tutte le telecamere, tornate in cella e liberate Natalya, seguite le sue istruzioni e arriverete, sani e salvi, alla fine della missione.

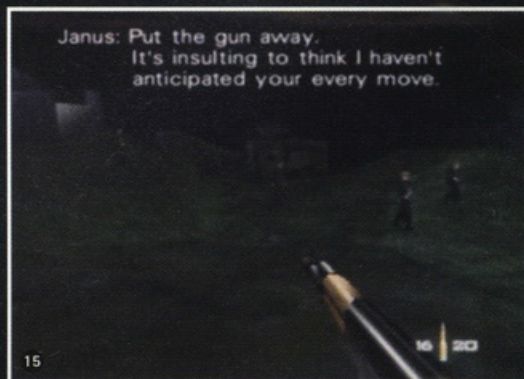


MISSIONE 6 - ST. PETERSBURG QUADRO 1: STATUE PARK

OBIETTIVO LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Contattare Valentin
2. Confrontare e smascherare Janus
3. Localizzare l'elicottero
4. Salvare Natalya
5. Trovare la scatola nera dell'elicottero

Valentin si trova nel container di metallo con la porta rossa a metà strada nel livello (foto: 14). Una volta parlato con il tizio, uscite e proseguite dritto fino ad arrivare in un'area con una statua. Guardate la statua e aspettate che appaia Janus (foto: 15), nel frattempo riponete ogni arma. Parlate con Valentin e, appena finita la conversazione (e raggiunto l'obiettivo) aprite il fuoco sulle guardie. A questo punto, correte fino all'inizio del livello dove troverete l'elicottero. Svegliate Natalya e conducetela lontana dal velivolo. Una volta esploso l'elicottero, cercate la scatola nera nella prima sezione del livello. Trovata la scatola nera, dirigetevi al cancello e arrendetevi. Non sparate alle guardie, non c'è speranza di salvare Natalya.



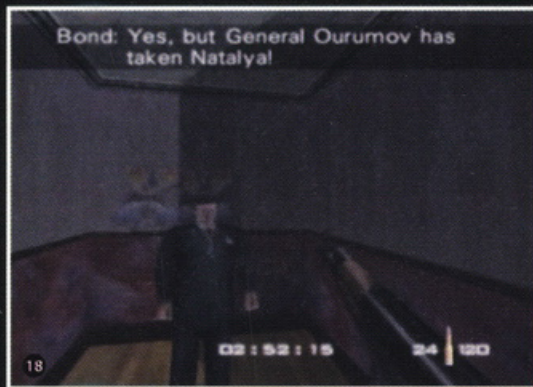
Janus: Put the gun away.
It's insulting to think I haven't anticipated your every move.

QUADRO 2: MILITARY ARCHIVES

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Scappare dalla stanza dell'interrogatorio
2. Trovare Natalya
3. Recuperare la scatola nera
4. Fuggire con Natalya

Il miglior modo per fuggire dalla stanza degli interrogatori è uccidere le due guardie a mani nude (foto: 16); se aprite il fuoco, allenterete una marea di soldati nemici. Recuperate tutte le armi e le munizioni e attraversate il corridoio fino alla stanza in fondo. Proseguite e, se trovate delle guardie, avvicinatevi furtivamente da dietro ed eliminatele a mani nude. Ricordatevi che i rinforzi si presenteranno solo se sentiranno sparare voi mentre saranno del tutto indifferenti agli spari dei colleghi. A questo punto, salite le scale, girate a sinistra, uccidete tutti i nemici che troverete e scendete gli scalini. Mishkin si trova nella stanza vicina; recuperate la sua chiave della cassaforte e, con questa, prendete la scatola nera custodita nella cassaforte stessa. Salite le scale ed entrate nella stanza alla vostra destra. Dopo aver ucciso tutte le guardie nella stanza, entrata dalla porta sulla destra; troverete Natalya in compagnia di due guardie. Liberatela, tornate nella stanza precedente, rompete la finestra e fuggite. Nota: se le cose si mettono male? Natalya scapperà a nascondersi in una stanza nell'area dell'ufficio. La troverete in compagnia di tre guardie.



QUADRO 3: STREETS

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Contattare Valentin
2. Inseguire Orumov e Natalya
3. Minimizzare le perdite tra i civili

Dirigetevi subito al carro armato e uccidete tutti i nemici che troverete. Non salite sul tank ma uscite dall'area e girate a sinistra. Seguite il sentiero fino ad arrivare all'edificio nel quale sono asserragliati diversi

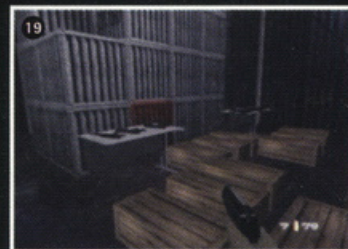
nemici (foto: 17). Entrate, sterminate tutti e recuperate armatura, lanciamissili e munizioni. Ora, uscite dall'edificio ed entrate in quello oltre l'angolo sulla destra; parlate con Valentin (foto: 18) che farà una telefonata per ritardare la fuga di Orumov e Natalya. A questo punto, tornate al carro armato e saliteci sopra. Seguite queste direzioni: destra, sinistra, sinistra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, destra, sinistra, destra e, infine, sinistra. Cercate di evitare di investire civili innocenti ma distruggete pure le macchine se vi bloccano il passaggio. Sparate alle mine che troverete sulla vostra strada e utilizzate i missili sulle truppe armate di bazooka; tenetevi sempre in movimento in modo da non offrire un bersaglio statico al fuoco nemico.

QUADRO 4: DEPOT

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Distruggere la rete di computer
2. Ottenere la chiave della cassaforte
3. Recuperare i progetti dell'elicottero
4. Localizzare il treno di Travelyan

Dirigetevi a sinistra, oltrepassate il cancello e girate a destra appena potete. Il secondo magazzino contiene diverse armi di cui avrete bisogno (foto: 19); recuperate tutto e uscite dall'edificio. Girate a sinistra e dirigetevi al magazzino in fondo a destra, fate attenzione alle guardie fuori dall'edificio. Posizionate qualche mina prima di entrare in modo da bloccare l'imboscata che subirete più tardi. Una volta entrati, uccidete i nemici ed eliminate la torretta con il lanciamissili. Recuperate la chiave e sparate allo schermo e ai due mainframe (foto: 20). Prima di uscire, lanciate una mina sulla porta e usatela per uccidere i nemici che vi stanno aspettando di fuori. A questo punto, uscite, girate a sinistra, girate a sinistra un'altra volta; proseguite ancora verso sinistra fino alla porta, entrate, salite le scale, entrate dalla porta, scendete le scale, oltrepassate le porte scorrevoli ed entrate nel treno. Nota: troverete diverse armature negli edifici, ne avrete bisogno. Ricordatevi, inoltre, di chiudere le porte scorrevoli una volta entrati in un magazzino o qualsiasi soldato rimasto all'esterno tenderà di entrare.



QUADRO 5: TRAIN

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Distruggere i freni
2. Salvare Natalya
3. Localizzare la base segreta di Janus

Inizierete il livello con la fida PP7 e un orologio laser; non troverete armature, quindi dovrete fare molta attenzione al fuoco nemico. I freni si trovano all'inizio o alla fine dei vagoni (foto: 21), distruggeteli tutti con la pistola. Quando entrerete nell'ultimo vagone, troverete Orumov con Natalya; sparate velocemente al malvagio generale ma fate attenzione a non colpire la ragazza. A questo punto, iniziate a usare l'orologio laser per distruggere i bulloni che fissano la botola al pavimento. Una volta fatto questo, aspettate che Natalya localizzi la base di Janus, quindi uscite dalla botola.





MISSIONE 7 - CUBA

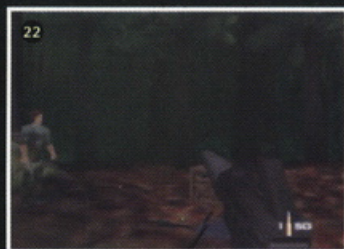
QUADRO 1: JUNGLE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Distruggere le mitragliatrici
2. Eliminare Xenia
3. Far esplodere il deposito di munizioni
4. Scortare Natalya fino alla base di Janus

Inizierete il livello con la PP7, le mine e un detonatore. Le armature si trovano vicino alle tre mitragliatrici (foto: 22). Avanzate con calma uccidendo i nemici che vi si faranno incontro e nascondendovi dietro agli alberi. Quando arriverete al ponte, non attraversatelo o dovrete affrontare il fuoco di Xenia e di una mitragliatrice posizionata sull'altro lato del ponte. Posizionate tutte le mine che avete sul ponte prima che appaia Xenia; quando questa inizierà ad attraversare il ponte, fate detonare le mine e lasciate che Natalya la finisca. Recuperate tutte le armi che la donna lascerà cadere e proseguite.

Prima di entrare nella caverna, sparatevi dentro qualche granata e date una sventagliata con il fucile d'assalto, eliminerete la mitragliatrice e i soldati che vi stanno aspettando. A questo punto entrate e proseguite all'interno fino ad arrivare a una scala, salite e procedete fino al deposito di munizioni. Fate esplodere le casse e occupatevi della mitragliatrice nell'alcova sulla sinistra. Ricordatevi che i nemici sono infiniti, quindi apritevi la strada con le granate e raggiungete l'uscita tra un'ondata e l'altra.



QUADRO 2: CONTROL CENTER

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Proteggere Natalya
2. Disabilitare il satellite Golden Eye
3. Distruggere i terminali corazzati



Questo quadro è molto più complesso al livello Agente Segreto. Il cambiamento più preoccupante è l'aggiunta di cinque torrette, di cui le prime tre subito all'inizio del livello. Uscite dall'ascensore e riparatevi sulla sinistra. Occupatevi delle guardie, quindi avanzate di quel tanto che basta per poter sparare alla torretta. A questo punto, riparatevi dietro l'angolo destro e fate la stessa cosa sulla torretta successiva. Avanzate ma fate attenzione all'altra torretta che vi attende sul soffitto a destra. Uccidete tutte le guardie rimanenti e andate subito a recuperare Natalya. Raggiungete la stanza dei computer e incontrerete Boris (foto: 23): non sparategli, limitatevi a prendergli la pistola e a seguirlo quando scapperà, vi porterà a un'armatura.

Eliminate tutti i nemici che troverete e posizionate le mine sui quattro mainframe (foto: 24). A questo punto, entrate nella stanza al primo piano e occupatevi dei nemici e delle torrette che troverete usando la porta come riparo. Posizionate una mina anche nel mainframe che troverete in questa stanza. Non fate ancora esplodere gli ordigni ma raggiungete Natalya attraverso la porta al secondo piano.

Per disabilitare il satellite, Natalya dovrà introdursi nella rete dei computer; mentre lo fa, l'unica cosa di cui dovrete preoccuparvi è la sua salute, quindi proteggetela dai soldati che accorreranno. Mantenetevi al centro della sala e abbattete le guardie che sbucheranno fuori da tutti i lati.

Una volta che Natalya avrà finito e sarà scappata, tutte le porte verranno aperte e un'orda di nemici si metterà sulle vostre tracce. Uscite dalla sala centrale ed entrate dalla porta sulla destra; posizionate l'ultima mina sull'ultimo mainframe, accucciatevi in un angolo della stanza e fate esplodere gli ordigni. A questo punto, non vi rimane che attraversare il magazzino e raggiungere l'ascensore sulla sinistra per completare il livello.

QUADRO 3: WATER CAVERNS

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Distruggere le pompe per l'aspirazione dell'acqua
2. Distruggere le pompe per l'emissione dell'acqua
3. Distruggere la console di controllo
4. Minimizzare le perdite tra gli scienziati

Inizierete il livello con una PP7, uno ZMG (un mitragliatore) e sei mine a tempo che non vi serviranno, quindi utilizzatele come meglio credete. Lungo il livello troverete postazioni computerizzate (foto: 25) che dovranno essere distrutte per completare i primi tre obiettivi. Assicuratevi di aver già messo in fuga gli scienziati prima di far esplodere questi marchingegni; se non se ne vanno, sparate un colpo



d'avvertimento. Alla fine del livello, vedrete Traveyan in fondo a un lungo corridoio. Troverete anche due torrette montate sul soffitto; accucciati e distruggetele prima di procedere oltre. Nel frattempo, verrete inseguiti da diversi soldati; eliminate anche loro e chiudete le porte per guadagnare tempo prezioso. A questo punto, dirigetevi all'ascensore.

Nota: c'è un passaggio segreto dietro le due file di armadietti, un ottimo trucchetto per le partite in multiplayer.

QUADRO 4: THE CRADLE

(foto: 28)

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Distruggere la console di comando
2. Regolare i conti con Traveyan



Indietreggiate e spostatevi sulla sinistra per recuperare un'armatura prima di proseguire (foto: 26). Quando vedrete la pistola puntare, sparate anche se non vedete il bersaglio, abatterete il primo soldato. Recuperate la sua arma e preparatevi alla battaglia, Traveyan avrà già fatto partire il



conto alla rovescia ma di tempo, fortunatamente, ne avete in abbondanza. Entrate nell'edificio con le porte chiuse (foto: 27) e recuperate l'armatura, quindi entrate nell'edificio opposto. Tenete gli occhi aperti per le truppe speciali mentre distruggete le due torrette; fatto questo, distruggete la console di comando. Da questo momento, dovrete inseguire Traveyan e cercare di colpirlo il più possibile quando si trova a tiro. Dopo qualche giro, scenderete sulla piattaforma in fondo dove dovrete completare l'opera. Sparate a 006 più volte per finire il gioco e godervi i titoli di coda.

MISSIONE 8 - TEOTIHUACAN QUADRO 1: AZTEC

(foto: 29)

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Riprogrammare il sistema di guida dello shuttle
2. Lanciare lo shuttle

Inizierete il livello armati di una PP7 e di un dischetto con i dati della rotta ma non abbiate paura, in questo quadro otterrete l'arma più potente di tutto il gioco: il Moonraker Laser. Per poter riprogrammare lo shuttle, dovrete accedere a una serie di computer, dietro a diverse porte che necessitano di una tessera magnetica per essere aperte. Per ottenere la tessera, dovrete sconfiggere Jaws, il nemico giurato di tante avventure di James Bond; e anche soltanto arrivare da questo tizio vi costerà parecchia fatica.



Dopo essere entrati nella stanza sotto lo shuttle (ve ne accorgete), distruggete il computer sulla sinistra ed entrate nel condotto d'areazione. Correte più velocemente possibile sparando alle torrette sulla destra e sulla sinistra e occupandovi anche dei nemici che incontrerete (vi avevo avvertito che era difficile). A questo punto, proseguite a destra e voltate ancora a destra per recuperare un'armatura. Proseguite fino alla fine e distruggete la torretta che incontrerete. Vedrete una guardia sull'altro della stanza, uccidetela e fate fuori anche il suo rimpiazzo. Avanzate ancora un po' in modo da poter eliminare l'altra torretta, quindi uscite sulla sinistra e indietro fino alla scala. I nemici inizieranno ad aprire il fuoco con i laser, eliminateli uno per uno riparandovi in questa posizione vantaggiosa; fate lo stesso con le ultime due torrette (siete troppo lontani perché possano colpirci).

A questo punto, attraversate l'altro condotto d'areazione e raggiungerete Jaws; se riuscite ad avvicinarvi abbastanza (sparandogli con il laser) non dovrebbe riuscire a toccarvi, vista la lunghezza delle sue braccia. Dopo aver sconfitto Jaws, salite le scale nella locazione in cui avete eliminato le guardie e chiudete le porte. A questo punto, raggiungete la locazione di partenza nella quale si trovava il computer centrale. Una volta entrati, recuperate il nastro DAT e collegatevi al terminale sulla sinistra, utilizzando il data disc datovi da Q. Tornate allo shuttle e inserite il nastro DAT nel mainframe sul lato della stanza di fronte allo shuttle. Salite le scale e aprite le porte, il tutto facendo molta attenzione alle guardie che vi si pareranno davanti.

MISSIONE 9 - EL SAGHIRA QUADRO 1: EGYPTIAN TEMPLE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE SEGRETO

1. Recuperare la Golden Gun
2. Sconfiggere Baron Samedi

Inizierete il livello soltanto con la vostra fida PP7, comunque, nel corso della missione, otterrete un arsenale da fare invidia a Schwarzenegger in "Commando". Attraversate la prima stanza con le colonne e girate a destra; le scale vi porteranno direttamente alla camera contenente la Golden Gun. L'unico modo per recuperare la preziosa arma è spostare le piastrelle in questo modo: una volta nella sezione principale della stanza, spostate a sinistra di due, avanti di due, a destra di tre, avanti di due, a sinistra di uno, avanti di uno, a sinistra di uno, avanti di due e a destra di uno. All'uscita della stanza troverete un'armatura. Tornate nell'area principale e troverete il nemico finale, Baron Samedi; dovrete affrontarlo tre volte per sconfiggerlo definitivamente e potrete farlo con o senza la Golden Gun.



I mesi che seguono il Natale rappresentano in realtà un periodo mediamente negativo per l'industria videoludica e per le riviste in generale: il numero dei titoli in uscita cala visibilmente e, se è vero che questo non è altro che un processo naturale di contrazione

che segue l'espansione caotica del periodo festivo, è anche vero che noi, appena provati dagli sforzi natalizi (troppo lavoro), veniamo nuovamente messi a dura prova (troppo poco materiale), forzati a sfornare un numero di pagine analogo a quello dei mesi precedenti con la metà dei prodotti.

Le festività che hanno aperto l'anno non ci hanno di certo agevolato, ritardando l'arrivo in redazione di tutte le spedizioni delle varie software house, costringendoci a una seria corsa contro il tempo per concludere il tutto entro le scadenze stabilite... Questo tipo di problemi non sono certo rari nel nostro lavoro, ma ciò non ne rende assolutamente meno impegnativa la risoluzione, in questo caso l'assorbimento del ritardo iniziale (o di mezzo, o finale) a prescindere dalle cause... come avrete intuito dalla data di uscita in edicola la cosa non ci è riuscita nella sua totalità, ma non ce ne vogliate, abbiamo veramente fatto del nostro meglio.

Il prossimo mese non arriveremo in ritardo o, nel caso ci dovesse succedere ancora, al limite telefoneremo per avvertire...

:)

Alex Rossetto



The
Last Word



GAME BOY™
PROTEGGIAMO IL MONDO DALLA NOIA

A Buck BUMBLE



L'UNICA APE CHE NON PUNGE...
SPARA!!!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft S.p.A.
viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83 31 21 - Fax 02 83 31 23 00
hot line 02 83312220
email: ubisoft@ubisoft.it
<http://www.ubisoft.it>



Distribuito da:
GIG
ELECTRONICS



© 1998 Argonaut Software Ltd. Tutti i diritti riservati. Pubblicato da Ubi Soft Entertainment. Nintendo 64 e il logo 3-D "N" sono marchi registrati di Nintendo. © 1998 Nintendo. © 1998 Ubi Soft Entertainment.