



OFFICIAL

Nintendo®

Anno 2 • Numero 03
Gennaio 1999 • L. 8.000

Magazine

TUROK 2

LA RECENSIONE

BODY HARVEST

Il nuovo titolo DMA

HOLY MAGIC CENTURY

La Konami
e gli RPG

Speciale sport

ACCLAIM

NBA Jam 99

NHL Breakaway 99

contro **EA SPORTS**

Madden 99

NBA Live 99

NHL 99

LE SOLUZIONI

Banjo-Kazooie

GoldenEye

Mission: Impossible



XENIA
EDIZIONI



Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano



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



G. Filippetti-ThinkO'Par - Official Distributor for Italy-linea GIG-via Volturno 3/12 Oranmore Sesto Fno (FI)



NINTENDO⁶⁴

artiglia la potenza

Leggi le news su



Sommario

COMINCIAMO BENE...

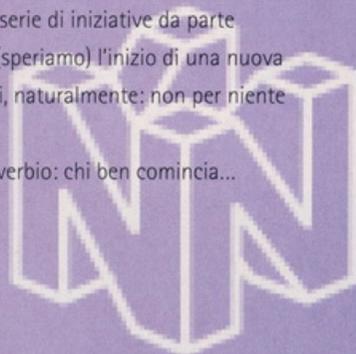
Anche quest'anno è finito, o almeno sta per succedere mentre vi scrivo (probabilmente voi invece starette leggendo questo editoriale nei primi giorni del 1999...).

Il cambiamento nella nostra penisola per il Nintendo 64 si è fatto sentire: una nuova serie di iniziative da parte dell'importatore ufficiale e l'arrivo dei giochi di seconda generazione hanno segnato (speriamo) l'inizio di una nuova giovinezza per la console, poco e mediocrementemente sfruttata all'inizio (non in tutti i casi, naturalmente: non per niente Mario 64 rimane l'unità di misura per i platform 3D).

Non ci resta che augurarci che le cose continuino così - del resto lo dice anche il proverbio: chi ben comincia...

Buona lettura

Alex Rossetto



4 News

- 12 MOVIE MANIA
- 15 KYOTO NEWS

16 La posta del Quore

18 Game Boy

- 18 GAME & WATCH GALLERY 2
- 19 TETRIS DX

22 Preview

- 22 SOUTH PARK

24 Recensioni

- 24 BODY HARVEST
- 30 GLOVER
- 34 HOLY MAGIC CENTURY
- 39 MADDEN 99
- 42 MORTAL KOMBAT 4
- 46 NBA JAM 99
- 49 TOP GEAR OVERDRIVE
- 52 NBA LIVE 99
- 55 WAIALAE COUNTRY CLUB
- 58 NHL 99
- 62 TUROK 2
- 70 NHL BREAKAWAY 99
- 72 VIRTUAL CHESS 64

74 Soluzioni

- 74 BANJO-KAZOOIE
- 86 GOLDENEYE 007
- 92 MISSION: IMPOSSIBLE

98 Last Word

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, 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



Il gioco segreto della Eidos

A cura di Davide Pessach

NEWS

Verrà lanciato sul mercato il prossimo anno, è attualmente in produzione in Norvegia e i suoi genitori si chiamano Innerloop (i creatori di Joint Strike Fighter). Sto parlando del gioco che la Eidos sta cercando di nascondere in questi mesi e che, a dispetto della volontà dell'azienda, ha già un nome, più o meno temporaneo: Extreme Sports 64. Il gioco presenterà sfide in sport decisamente estremi (si parla di cross, paracadutismo, snowboarding) ma di quali discipline si tratterà, specificatamente, non ci è dato di sapere. La Eidos, per la cronaca, non ha ancora ammesso nemmeno l'esistenza del gioco; noi teniamo le orecchie aperte e vi terremo informati.



Snowboard Kids 2

Circa un anno addietro vedeva la luce un titolo chiamato "Snowboard Kids", una sorta di Mario Kart armato e ambientato sulla neve, estremamente divertente e molto solido sul lato del multiplayer. Oggi, a un anno di distanza, viene annunciato il seguito e la cosa, vista la penuria di titoli di questo tipo dopo Diddy Kong Racing, non può che farci molto piacere. Questo Snowboard Kids 2 promette di mantenere intatto il gameplay dell'originale, apportando però notevoli modifiche che, si presume, miglioreranno il tutto. Innanzitutto, saranno presenti nuove piste tra le quali ne segnaliamo una sottomarina e una nello spazio (!); successivamente, i power-up (uno degli aspetti-chiave del gioco) saranno completamente nuovi e arriveranno fino a dieci; fra i più interessanti vi cito paracadute e proiettili di vario tipo. Per recuperare i suddetti power-up non sarà sufficiente passarci sopra ma dovrete essere in possesso di abbastanza denaro per potervi aggiudicare; la pecunia in questione la potrete guadagnare raccogliendo monete o eseguendo particolari evoluzioni. Altre novità riguardano i boss (nuovi e più agguerriti), la grafica (più dettagliata e veloce), gli altri concorrenti (quattro nuovi più tutti quelli già presenti nell'originale), 18 tavole tra cui scegliere la vostra preferita e, per finire, cinque diverse tute da far indossare al vostro eroe. La trama sarà di stampo prettamente orientaleggiante: un certo malvagio Damien (una presenza arrivata direttamente dall'inferno?) sta imperversando sulla tranquilla Snowboard Land, impedendo agli Snowboard Kids la consueta attività ricreativa (indovinate di quale attività si tratta...).

La punta di diamante del prodotto, è stato annunciato, risiederà nell'opzione multiplayer che, d'altronde, aveva già impreziosito il titolo originale (ma era comunque migliorabile visti i cali di frame-rate nel gioco a due); questa volta, potrete gareggiare con altri tre amici contemporaneamente. La Atlus ha posizionato l'uscita intorno al primo quadrimestre del 1999, aspettiamo e vediamo.





Mario, si passa alle botte

Esatto, il personaggio amato da tutti i bambini si dà al combattimento e sfida, in una lotta all'ultimo pixel, tutti gli altri personaggi Nintendo. E' questa, in sintesi, la descrizione del nuovo progetto che ha per protagonista l'idraulico più popolare del mondo insieme a moltissime vecchie conoscenze delle avventure targate Nintendo. Lo sviluppo è ancora nelle fase iniziali ma alcune informazioni sono già trapelate, eccole in anteprima.

- Ogni personaggio avrà il proprio stile di combattimento
 - Scontri in multiplayer con split screen
 - Oggetti utilizzabili nei combattimenti (diversi in ogni livello)
 - Possibilità di giocare in modalità "novellino" (pochi pulsanti) o ad un livello di complessità più elevato
- REGOLE: guadagnerete punti atterrando il vostro avversario e li perderete subendo i knock-out. Quando subirete danni, inoltre, diverrete più vulnerabili ai colpi avversari; se verrete scagliati fuori dal "ring" avrete un determinato quantitativo di tempo per tornare in gioco; come nel wrestling, per intenderci.

E ora, la lista dei personaggi che sono stati inseriti finora:

- Samus Aran (Metroid)
- Blue Falcon (F-Zero)
- Mario (Mario)
- Luigi (Mario)
- Donkey Kong (Donkey Kong)
- Peach (Mario)
- Kirby (Kirby)
- Fox McCloud (Star Fox)

- Link (Legend of Zelda)
- Yoshi (Mario/Yoshi)
- Wario (Mario/Wario)

Ogni personaggio avrà poi la propria ambientazione nel quale combattere, eccovi i dettagli su tre di queste ambientazioni:

MARIO: in cielo, intorno al tetto del castello della principessa Peach

DONKEY KONG: giungla congolese

PIKACHU: su piattaforme mobili in cima ad altissimi grattacieli

Oltre ai personaggi già citati, ve ne saranno diversi nascosti; a voi scoprirli. Per ora è tutto, nel prossimo numero, probabilmente, avremo maggiori dettagli.



Niente Natale per Superman

Ci risiamo, ecco un altro attesissimo gioco che continua il balletto dei ritardi. "Superman: The Animated Series" ha subito un ulteriore ritardo passando dalla release date di dicembre a una, ipotetica, di febbraio; tutto questo dopo che il gioco aveva precedentemente subito un ritardo rispetto alla prima release date di novembre. La giustificazione è la solita e la Titus non fa altro che riproporre una frase ormai inflazionata in questo tipo

di situazioni: "Non vogliamo lanciare sul mercato un gioco che possa deludere i nostri clienti, l'attenzione alla qualità ci impone questo ritardo..." queste, in sintesi, le parole del presidente della Titus, Herve Caen.

Comunque sia, gli ordini dei rivenditori hanno già toccato quota un milione...speriamo che ne valga la pena.



Ritorna anche il vecchio Gauntlet

Sembra ormai essere una moda, i successi del passato svengono riproposti dal mercato con nuove vesti grafiche con una regolarità spaventosa; ora è il turno del mitico Gauntlet, uno soprattutto con visuale dall'alto che metteva il giocatore nei panni di un avventuriero, a caccia di tesori in dungeon popolati di orde (erano veramente un'infinità) di mostri. L'Atari ha annunciato che la nuova versione di Gauntlet per Nintendo 64 avrà nome "Gauntlet Legend" e sarà disponibile per la fine del '99; oltre a questo, sono state rese note le caratteristiche del gioco e le innovazioni rispetto all'originale. Innanzi tutto, il gioco, concettualmente, resterà lo stesso e sfoggerà le migliori principali sotto l'aspetto estetico: la grafica sarà completamente tridimensionale e presenterà diverse visuali con le quali trastullarsi. Le altre novità riguarderanno nuovi personaggi (tra i quali si annovera anche un minotauro), nuovi incantesimi, nuovi bonus, nuovi boss e una storia completa di filmati in grafica 3D. Per quanto riguarda la leggendaria opzione multiplayer (ai tempi un'innovazione da strapparsi i capelli), sarà presente la possibilità di giocare in quattro ma senza split screen: la tradizione di questo gioco vuole che tutti i personaggi si muovano nella stessa schermata. Personalmente, ho perso ore e ore su questo gioco nella sua versione originale e la prospettiva di una nuova versione per Nintendo 64 mi attira molto; di tempo ne manca però ancora molto, pazientiamo...



Rogue Squadron

Ed eccoci al secondo titolo basato sulla saga di Star Wars per Nintendo 64. "Star Wars: Rogue Squadron" si posiziona tra i due film "Star Wars: A New Hope" e "Star Wars: The Empire Strikes Back" ed è basato, fondamentalmente, sulle sezioni di volo di Shadows Of the Empire. Rogue Squadron vi mette nei panni di uno dei piloti d'élite dei ribelli e propone 16 livelli di classico shoot 'em up, con un nuovissimo motore 3D e un ambiente in grafica poligonale degno della potenza del Nintendo 64.

Per quanto riguarda il gameplay, la varietà ha avuto la priorità nello sviluppo del gioco: le missioni includeranno duelli aerei, ricognizioni, salvataggi e scorte, oltre al classico "cerca e distruggi" su obiettivi a terra. In aggiunta a tutto questo, le missioni avranno obiettivi multipli (principali e secondari) e quelli a terra risultano molto vari. I mezzi disponibili saranno cinque (dall'X-Wing al V-Wing e ogni mezzo avrà i propri vantaggi e svantaggi), ognuno equipaggiato con armi differenti adatte ai diversi tipi di missione. I livelli, come già detto, sono 16 e ognuno è ambientato in un pianeta citato nella saga ma solo i più fanatici fra di voi li riconosceranno tutti, visto che sono stati inclusi anche i meno popolari.

La storia avrà un ruolo fondamentale nel gioco e verrà raccontata a mano a mano che procederete attraverso i livelli: dal quasi niente che conoscerete all'inizio del

Rampage 2, il ritorno

Ed ecco un altro sequel: questa volta si tratta di Rampage, un gioco storico che ha visitato ormai tutte le piattaforme esistenti e si accinge, per la seconda volta, ad approdare sulla console della grande N. La Midway, infatti, sta realizzando il seguito di "Rampage: World Tour", un titolo decisamente brutto che riprendeva pari pari il gameplay delle versioni originali di questo gioco. Il sequel sfoggerà tre nuovi mostri: un topo, un rinoceronte e un enorme gambero. Per il resto tutto rimarrà invariato e, molto probabilmente, la noia prenderà ancora il sopravvento dopo pochi minuti di gioco; speriamo il contrario ma, personalmente, ho poche speranze...





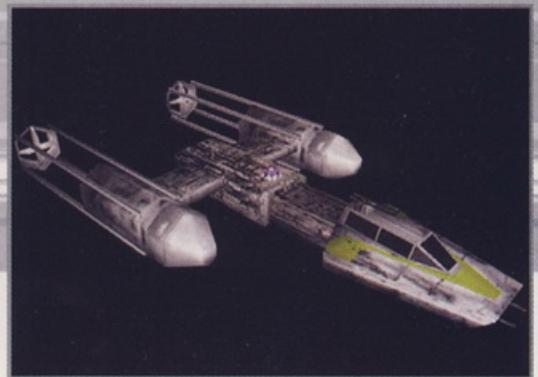
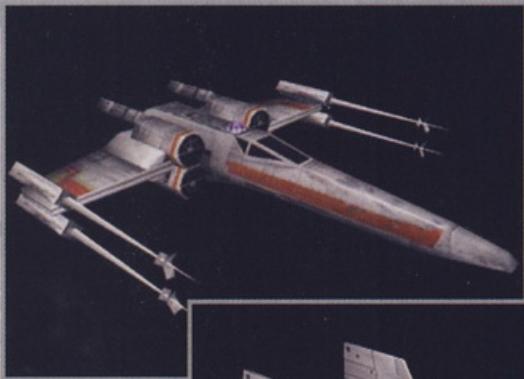
gioco, arriverete ad avere una consapevolezza completa delle vicende e del vostro ruolo nei livelli successivi.

Il sistema di controllo è un altro punto forte del prodotto: tutte le manovre sono possibili (anche i giri della morte) e ogni velivolo si comporterà in maniera estremamente diversa dagli altri. Inoltre, sono disponibili due modalità di comando, una semplificata e una per fanatici dei simulatori di volo.

La grafica è decisamente impressionante (date un'occhiata



alle foto se non ci credete) sia negli ambienti 3D che nei modelli dei velivoli e si prevede un'altrettanto impressionante velocità di 30 frame al secondo. In definitiva mi aspetto un prodotto tecnicamente eccellente, a cui nessuno dei fan di Star Wars potrà resistere. Chiudere con il saluto "Che la forza sia con voi" sarebbe troppo facile e soprattutto banale, quindi non lo faccio.



ZELDA DD, L'AVVENTURA CONTINUA

Dopo mesi di informazioni devianti, false speranze e congetture di tutti i generi, iniziano ad affacciarsi sul mercato Nintendo nuove informazioni sul disk drive della console giapponese e sulle sue interrelazioni con Legend

of Zelda: Ocarina of Time. Le novità arrivano niente meno che da Shigeru Miyamoto, il creatore di Zelda. A quanto pare, Zelda è stato concepito con il supporto DD in mente permettendo di aggiungere, in futuro, nuove avventure per il nostro caro Link; questa stupenda prospettiva,

però, viene oscurata dall'incerto futuro dell'accessorio: si parla di una sua immissione sul mercato per l'anno prossimo ma non c'è nulla di sicuro al momento.

Non temete però, non tutto è perduto, il papà di Zelda ha infatti dichiarato che in caso il "progetto DD"

naufraggi, le nuove avventure di Link verranno inserite in un gioco a se stante o in una cartuccia da agganciare all'originale. Come? Non chiedete, attendete pazientemente.



I GIOCHI SEGRETI DELLA KEMCO

La Kemco ha reso nota, recentemente, l'intenzione di lanciare almeno altri quattro titoli per Nintendo 64 il prossimo anno, oltre a quelli già ufficialmente annunciati. I quattro giochi "segreti" andranno così ad aggiungersi a: Shadowgate: Trials of the Four Towers, Top Gear Overdrive (recensito in questo numero), Knife Edge e Charlie Blast's Territory. L'azienda, inoltre, non ha escluso la possibilità che uno o più dei quattro titoli sia un seguito di altri giochi Kemco.

Alla Nintendo la battaglia degli ogre

Ogre Battle 3, l' RPG-strategico della Quest, verrà distribuito negli Stati Uniti niente meno che dalla Nintendo of America, il braccio armato del colosso giapponese nel Paese a stelle e strisce. La competizione per aggiudicarsi questo potenziale "best seller" vedeva presente un altro concorrente, la Atlus, ma contro il marketing della Nintendo non c'è stata gara. Il titolo vedrà la luce negli USA a metà del 1999, speriamo solo che la Nintendo non apponga modifiche per rendere il gioco interessante anche a un'audience più ampia e più spostato verso i giovanissimi...



Banjo-Tooie, inizia l'attesa

Si tratterà, senza dubbio, di uno dei sequel più attesi della storia dei videogame. Parlo (o meglio scrivo) al futuro perché questo Banjo-Tooie, seguito del pluridecorato Banjo-Kazooie, verrà pubblicato nel tardo '99. Questi tempi lunghi si spiegano con la leggendaria attenzione alla qualità del team Rare; quindi, viste le meraviglie che sono state sfornate dal team britannico fino ad oggi, direi di aspettare tranquillamente il titolo per l'inizio del 2000. Per adesso, vi assicuro che ogni notizia, anche insignificante, riguardo ai contenuti di questo seguito, la leggerete su queste pagine.



Looney Tunes in arrivo

Looney Tunes: Space Race, è questo il nome di uno dei tre giochi basati sul marchio Looney Tunes che stanno per arrivare sul mercato; il produttore è la Infogrames la quale ha rilasciato un paio di foto che vi proponiamo prontamente. Il gioco sarà sul genere Mario Kart o Diddy Kong Racing, sarà pesantemente orientato al multiplayer e presenterà diverse trovate e trucchi vari della mitica Acme che aggiungeranno una componente "di combattimento" alla semplice corsa su pista. La release date è ancora un mistero ma le novità riguardo al titolo iniziano a farsi più frequenti; vi terremo informati.



Sydney 2000 in arrivo per Nintendo 64

Fino a oggi, il panorama di giochi multisportivi (quelli che presentano più discipline per intenderci) del Nintendo 64 è rimasto decisamente spoglio: l'unico titolo a rappresentare questo genere è "Nagano Winter Olympics". Fra poco, il numero di titoli salirà a due: è infatti in arrivo, dall'inglese ATD (Attention to Detail), un titolo basato sulle Olimpiadi di Sydney del 2000; il gioco si chiamerà, probabilmente, "Sydney 2000 Olympics" e presenterà le classiche discipline: 100 metri, lancio del giavellotto, salto in lungo, salto triplo, lancio del disco, tuffi e molti altri. L'uscita è prevista pochi mesi prima dell'inizio dell'evento reale, mentre l'azienda che pubblicherà il gioco non è ancora stata resa nota.



Hybrid Heaven

Ed eccoci a uno dei titoli più attesi per l'anno prossimo: Hybrid Heaven, nuovo prodotto in arrivo dalla Konami, sta già facendo parlare molto di sé, soprattutto per la particolarità del genere a cui appartiene, o meglio la pluralità di generi a cui appartiene. Ambientato in una New York futuristica dal

look decisamente alla "Blade Runner", il gioco è completamente immerso in un'atmosfera dark-horror-fantascienza molto efficace e molto coinvolgente (soprattutto per gli appassionati del genere, come il sottoscritto). La trama vi verrà spiegata attraverso uno splendido (e lunghissimo) video di introduzione in perfetto stile cinematografico: al di sotto della superficie terrestre un'orda di malvagi alieni mutanti sta cospirando contro l'umanità e

ha rapito, per iniziare le ostilità con classe, il presidente degli Stati Uniti... se si limitassero a questo non sarebbe un grosso danno, ma la minaccia è la solita: la distruzione dell'umanità.

L'inizio dell'avventura è perfettamente in linea con l'atmosfera che pervade questo prodotto: dopo una presunta sparatoria, vi ritrovate nelle fogne della città in uno stato confusionale pressoché totale e non ricordate nulla di quanto accaduto. A questo punto, il vostro personaggio verrà recuperato da due agenti ma, sentita la situazione di pericolo, riuscirà a fuggire e inizierà l'avventura nel sottosuolo newyorchese.

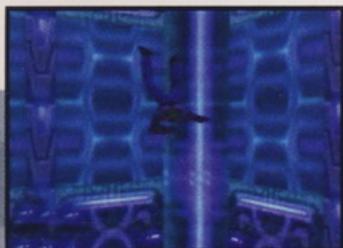
Per quanto riguarda la giocabilità siamo di fronte a un misto di esplorazione e combattimenti a turni in stile RPG: gli attacchi e le mosse di difesa verranno scelte, comodamente e in tutta calma, da un menu (più o meno lungo a seconda delle vostre abilità) mentre i risultati delle vostre scelte saranno mostrati attraverso animazioni 3D che ricordano più Tekken che un gioco di ruolo.

In combattimento, il computer terrà conto delle solite statistiche tipiche di un gioco di ruolo: resistenza, forza, punti-ferita.

La visuale utilizzata è in terza persona (alla Tomb Raider) e l'interazione con l'ambiente vi offrirà la possibilità di scalare, esaminare, azionare leve e accovacciarvi. Il sistema di esperienza sarà molto avanzato e permetterà, oltre al solito aumento di abilità globale, anche la

possibilità di differenziazione a seconda della parte del corpo utilizzata: se, ad esempio, utilizzerete in combattimento prevalentemente il braccio destro, sarà quest'ultimo a beneficiare maggiormente degli aumenti di esperienza che otterrete sconfiggendo i nemici. Il gioco, diviso in undici aree e diverse sotto-aree (accessibili attraverso terminali e relative password), sarà inframmezzato da diversi video in 3D grafica posizionati nei punti-chiave della storia.

In definitiva, il gioco sembra molto promettente sia dal punto di vista tecnico che da quello della giocabilità; l'ambientazione, inoltre, può risultare un buon diversivo dalla solita atmosfera medievaleggiante che ha monopolizzato il genere sul Nintendo 64. Aspettiamo e vedremo.





ARRIVA SPACE INVADERS!

La Z-Axis, oltre ad avere in cantiere progetti molto interessanti come Fox Hoops '99 e Rollerball, ha intenzione di stupirci con un titolo decisamente innovativo: Space Invaders! Tenetevi forte quindi, recuperate il vecchio

joystick gommoso del vostro glorioso Atari e posizionatevi, in attesa, davanti al televisore. Scherzi a parte, sono trapelate delle interessanti indiscrezioni su quello che sarà questa nuova versione di Space Invaders: sorprendentemente, le modifiche rispetto al vecchio titolo

(una vera pietra miliare della storia dei videogiochi) si troveranno soprattutto nell'aspetto gameplay. La grafica infatti non verrà realizzata con poligoni 3D (vedere altra rivisitazione... Battlezone) ma utilizzerà un motore bidimensionale; saranno presenti molte opzioni e la

sfida che verrà presentata al giocatore sarà molto più profonda rispetto all'originale (e vorrei vedere il contrario...).

Della distribuzione si occuperà l'Activision e lo farà, approssimativamente, fra un annetto.

Il mese dei segreti continua...

Dopo la Eidos e la Kemco, è il turno della Nintendo. Anche la casa giapponese, infatti, ha avvolto nel riserbo più totale uno dei giochi che ha in produzione attualmente; il gioco sembra si chiami "Mini Racers" e sia un titolo in stile "Mario Kart" o "Diddy Kong Racing" con un pubblico più adulto come target. Tutto però è ancora molto fumoso e anche il nome degli sviluppatori è sconosciuto.

C'è però un piccolo indizio che apre una pista decisamente allettante: qualche tempo fa, personaggi bene informati riferivano di un gioco di corse in fase di sviluppo nel quartier generale della Rare... Se così fosse, potremmo aspettarci la risoluzione del mistero per l'E3 di maggio, manifestazione che è già stata teatro della prima presentazione di Banjo-Kazooie. Se c'è veramente la Rare dietro a questo mistero, direi che la cosa si fa decisamente interessante... no?

O.D.T.

"Omorire provandoci". No, non si tratta del motto di uno playboy professionista, ma del significato dell'acronimo titolo di questo gioco della Psygnosis, attualmente in produzione per Nintendo 64, Playstation e PC. Trattasi di un prodotto che tenta di mischiare diversi generi: tecnicamente vedremo un incrocio tra Diablo e Tomb Raider, dal punto di vista del gameplay, invece, avremo a che fare con un sparatutto in soggettiva condito con forti elementi di gioco di ruolo. A questo aggiungete splatter in quantità e magia e avrete la formula completa di O.D.T.

Per adesso, della trama sappiamo soltanto che la vostra avventura vi vedrà alla ricerca di una non meglio definita "perla magica", che vi permetterà di salvare la vostra città natale. Nel far questo potrete calzare i panni di quattro diversi personaggi (un mago, una guerriera, un soldato e un mercenario), ognuno provvisto delle proprie specialità e carenze. A seconda di quale eroe utilizzerete, il gioco presenterà sfide e percorsi differenti: in alcune situazioni, infatti, potrete procedere in una certa direzione solo se in possesso di una caratteristica ben precisa, in caso contrario dovrete optare per un'altra soluzione. Come potete capire anche da soli, quindi, l'aspetto "gioco di ruolo" sarà ben lontano dall'essere marginale. La grafica sarà interamente poligonale e sfoggerà illuminazione in tempo reale e un'interattività dell'ambiente molto spinta. I nemici saranno circa 40 (tipi) e saranno dotati di un'interessante "stupidità artificiale"; il fatto che si debbano comportare in maniera realistica, infatti, permette ai programmatori di farli agire in modo stupido...una trovata decisamente furba, non trovate?

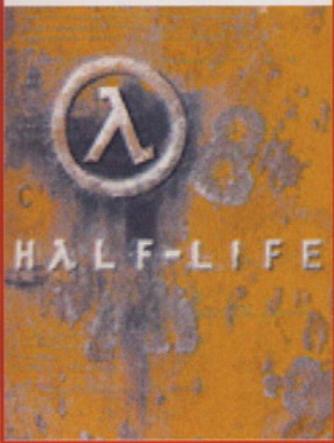
Proseguiamo con qualche altro numero: il gioco presenterà otto livelli (con sette o più sottolivelli ciascuno), sedici incantesimi, 4 armi da corpo a corpo e 9 livelli di abilità, da scalare uno per uno per ogni tipo di attacco.

O.D.T. sembra essere ancora abbastanza indietro con i tempi rispetto a una possibile release date, personalmente, pronostico un secondo quadrimestre del '99. Scommesse?



Half Life su Nintendo 64?

Queste, in effetti, sono le voci che girano intorno alla Valve Software. Half Life è uno sparatutto in soggettiva che ha raggiunto il mercato dei giochi per PC in queste ultime settimane e si è aggiudicato, a leggere le recensioni delle riviste specializzate, il trono del suo genere sbaragliando un'agguerritissima concorrenza. Oltre alla grafica sensazionale, questo gioco presenta una trama in svolgimento continuo man mano che il gioco procede e una modalità multiplayer all'altezza del resto del prodotto. La Valve Software, a questo punto, sta prendendo in considerazione la conversione per console e dovrà scegliere, nei mesi a venire, quale piattaforma utilizzare: Sega Dreamcast o Nintendo 64, incrociamo le dita...



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

MOUSE, ARRIVA IL TAPPETINO PERSIANO

Voi non ci crederete ma questa idea l'avevo avuta anche io: sostituire i coloratissimi tappetini dei mouse con dei sobri modelli rappresentanti, in miniatura, i vari esemplari più famosi di tappeto persiano (o comunque orientale). Purtroppo, una società del Colorado mi ha preceduto e ha lanciato del mouse pad che riproducono, in dimensioni "bonsai", esemplari pregiati di tappeti persiani.

Oltre all'eleganza di avere vicino al proprio computer un tappeto in miniatura, farete anche qualcosa di buono per il vostro mouse: la pallina del vostro topo, infatti, oltre a scorrere meglio, verrà anche spazzolata dalle morbide setole del vostro nuovo manufatto. Un gadget assolutamente indispensabile.

LA VITA ETERNA

Le notizie di questo articolo sono due: innanzitutto parliamo della nuova clinica che ha recentemente aperto a Las Vegas. Si tratta delle "Cenegeics", ovvero "il nuovo inizio", un istituto che si occupa esclusivamente di combattere l'invecchiamento dei propri pazienti con tutti i mezzi che la scienza, ad oggi, offre: si va dalle ovvie diete a base di verdure fino all'impianto di

ormoni sintetici e si arriva a bere il "colostro bovino", il primo latte prodotto dalle mucche dopo il parto.

Ma la vera notizia bomba arriva dalla vicina California, dove alla Geron Corp. alcuni scienziati, grazie a innovative tecniche biotecnologiche, sono riusciti a tenere in vita cellule umane in provetta; in teoria, l'esperimento sarebbe potuto durare all'infinito realizzando, in questo modo, la vita eterna. L'entusiasmo è alle stelle e l'ottimismo è tale che Ronald Klatz, presidente dell'Accademia della medicina contro l'invecchiamento, ha affermato di poter prolungare la propria vita per centinaia di anni, decidendo egli stesso il momento in cui morire... dunque, vediamo io ho 24 anni, mi piacerebbe fermarmi a 30... forza ragazzi avete ancora sei anni per perfezionare la tecnica...

IL TAMAGOTCHI CHE CAMMINA

E' in arrivo, anche in Italia, il nuovo animaletto elettronico della Nintendo: il suo nome è Pokemon Pikachu e promette d'essere qualcosa di diverso dal solito Tamagotchi. La vita virtuale di questa bestiola elettronica sarà, infatti, leggermente legata alla vostra: gli procurerete cibo attraverso lunghe camminate - questa è, in sintesi, l'innovazione che porta questo prodotto. Pokemon Pikachu è costruito in modo da montare al proprio

intorno un "misuratore di passi" simile a quelli in commercio; in questo modo le vostre camminate si tramuteranno in cibo per il vostro compagno virtuale.

Io già m'immagino scene allucinanti: se, per esempio, non cibate il vostro nuovo tamagotchi per, diciamo, quattro giorni (ai limiti della sopravvivenza direi...), vi troverete al quinto giorno a doversi sorbire lunghe scarpinate per sfamarlo. Immaginate una serie di tizi deliranti che vagano per la città con gli occhi fissi sullo schermo a cristalli del loro Pokemon Pikachu...

PIRATI INFORMATICI CONDANNATI A "ESILIO" DAL COMPUTER

Due giovani pirati informatici americani, accusati di aver violato le difese del Pentagono, sono stati condannati a tre anni di lontananza da qualsiasi tipo di computer e, soprattutto, da qualsiasi tipo di modem. I due giovani, all'inizio della vicenda scambiati per spie irachene, hanno, rispettivamente, 16 e 17 anni; la loro difesa si è attestata sul "non aver fatto del male a nessuno" e hanno dichiarato di aver compiuto l'effrazione per il solo scopo di provare a essere in grado di compierla. Le loro tesi non sono state però ascoltate e un giudice di San Francisco ha emesso

l'insolita sentenza accompagnata, però, dalla possibilità di frequentare corsi di informatica; come dire, alleviare il dolore attraverso lo studio.

E ADESSO CI ARMIAMO

Dopo aver parlato di un paio di elmetti protettivi nei due numeri precedenti, passiamo ad armarci con un dispositivo che ha suscitato ilarità in tutte le sale cinematografiche del mondo; sto parlando della minuscola pistola assegnata all'agente J nella prima delle missioni di "Men In Black".

Questo simpatico aggeggio si chiama ufficialmente "Noisy Cricket" ed è prodotto dalla solita Hollywood Factory; un vero "must" per i fanatici di Willie Smith.



Per inaugurare bene il nuovo anno, abbiamo pensato di dedicare lo spazio della rubrica di Cinema di questo mese ai titoli al nuovo formato DVD, il rivoluzionario sistema che, prima o poi, è destinato a sostituire le care vecchie videocassette (oltre ai CD). Ma che cos'è il DVD?

A cura di Sabrina Rossi

Uno sguardo al futuro

I DVD all'apparenza sono identici ai comunissimi compact disc, tanto che i lettori DVD-VIDEO permettono anche l'ascolto dei CD musicali. A differenza di una videocassetta, il DVD è praticamente inalterabile nel tempo, offre una qualità d'immagine nettamente superiore a quella a cui siamo stati abituati (si tratta di un formato digitale), un sonoro eccezionale (risultati migliori si ottengono con un apparecchio TV stereo e un

decoder Dolby Surround incorporato) e la possibilità di avere, in uno spessore ridotto, fino a otto ore di video. Le uniche precauzioni per una corretta conservazione del disco sono le stesse già in uso per i CD normali; evitare di graffiare la superficie del disco, conservare il DVD nelle apposite custodie e pulire la superficie esclusivamente con un panno morbido leggermente umido. Tenete conto di queste basilari regole e il vostro DVD durerà in eterno. Ma ci sono già titoli interessanti in commercio? Diamo un'occhiata alle novità di gennaio.



Double Team - Gioco di squadra

Un pericoloso terrorista è tornato sulla scena mondiale, pronto a vendicarsi sulla famiglia di Jack - il migliore agente del controspionaggio - che, dopo anni di impeccabile servizio, ha deciso di ritirarsi a vita privata. Per salvare la propria famiglia, Jack sarà costretto a ritornare in azione. Dal produttore di Time Cop e Maximum Risk, Jean-Claude Van Damme, Mickey Rourke e Dennis Rodman

(campione mondiale di NBA) sono i protagonisti di questa pellicola di azione, condita abbondantemente di effetti speciali che, se vi piace il genere poco impegnato, non mancheranno di farvi divertire.

Gattaca

In un mondo governato dalla genetica, dove la maggior parte dei singoli individui viene messa al mondo dopo un selezionato controllo del DNA, un uomo comune, considerato dalla società un "non valido", cercherà di infrangere il sistema per raggiungere il proprio sogno. Quando la meta sembra finalmente raggiunta, il ritrovamento di un "non valido" sul luogo di un misterioso omicidio rischia di rovinare tutto. Ambientato in un prossimo futuro, Gattaca, interpretato da Ethan Hawke e Uma Thurman è un thriller di azione appassionante, che merita un posto nella vostra videoteca.

La versione DVD, oltre al film, contiene le scene tagliate, il commento del regista Andrew Niccol e un'interessante galleria fotografica.



Per finire, ecco alcuni titoli già disponibili in formato DVD:

Allarme Rosso - Anaconda - Assassins - Batman - Codice d'Onore - Con Air - Face Off - Frankenstein - George Re della Giungla - Il Matrimonio del Mio Migliore Amico - Impatto Imminente - Insonnia d'Amore - Intervista col Vampiro - Ipotesi di Complotto - Jerry Maguire - L.A. Confidential - L'Incantesimo del Lago - La Carica dei 101 - Mars Attacks - Maverick - Maximum Risk - Mi Sdoppio in 4 - Phenomenon - Ransom - Screamers - Street Fighter, Sfida Finale - The Rock - Uno Sbirro Tuttotfare - Virus Letale.

SUL GRANDE
SCHERMO**Z la Formica (Antz)**

Mentre la Disney prepara l'uscita del proprio *A Bug's Life*, anche la giovanissima Dreamworks, in collaborazione con la Pacific Data Images, presenta una propria animazione in computer graphic: *Z la Formica*.

Sarà un caso che entrambi i film abbiano come argomento degli insetti "umanizzati"? Comunque, la battaglia si preannuncia agguerrita. La storia è quella di una normale formica operaia, Z-4195, che si innamora della propria principessa, e degli eventi che la trasformeranno in un eroe.

La creazione di un mondo rappresentato dal punto di vista delle formiche, e condito da abbondanti elementi umani, è stata l'impresa più difficile di quest'opera, che ci offre un'affascinante esempio delle attuali possibilità della computer graphic.



UNION GAME ZONE

Dove inizia 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

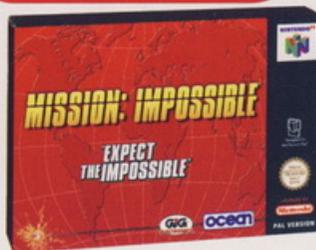


Solo negli UNION GAME ZONE puoi trovare in offerta la console Nintendo 64 + 1 gioco a sole

£. **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>



ZELDA NUDA?

A letto i bambini e soprattutto staccateli da Internet prima che per sbaglio approdino su Zelda.com, un sito che non ha niente a che fare con la saga di Link e soci. Il dominio in questione è stato infatti utilizzato da alcuni sedicenti americani per tirar su un sito a carattere adulto, provocando le ire della Nintendo, attualmente sul sentiero di guerra, in una battaglia legale che probabilmente si risolverà solo a suon di avvocati e carta bollata. Ma sbaglio o state caricando Netscape?

ZELDA NEL TASCHINO

Quando leggerete queste righe sarete così sbronzi (i famosi "fumi alcolici" di Capodanno) da non capire nemmeno perché avete comprato Nintendo Magazine, quindi poco importa se Zelda DX per Gameboy Color sarà già uscito o meno. In ogni caso sappiate che la nuova versione incorporerà un dungeon bellino carino che sfrutterà l'incremento cromatico della consolina in questione. Se poi dovesse capitarvi sotto mano una Pocket Printer, vi verrà data anche la possibilità di stampare le fotografie degli abitanti di Hyrule. Contenti?

Kyoto News

NINTENDO PIZZA E PICHU

A cura di TMB

2000 VOLTE NINTENDO.

Con il Dreamcast libero di far danni e la Sony che ormai ci sta torturando da mesi con la storia del PSX 2, era logico aspettarsi una qualche sorta di reazione anche da mamma Nintendo, anzi, da papà, visto che la notizia ci arriva per bocca di Minoru Arakawa, portavoce della società nipponica. Non fatevi prendere dal panico comunque, visto che l'unica cosa certa è che la nuova console si vedrà di certo non prima del 2001, con buona pace degli estimatori delle cartucce, visto che con tutta probabilità verrà adottato un supporto decisamente più standard (DVD?).

WINBACK NON CE LA FA...

L'attesissimo giocone della Koei sembra destinato a farci penare più del solito, visto che in un improvviso colpo di coda, i malefici giapponesi hanno deciso di prendersi più tempo, per curare al meglio il loro gioiellino. Tutto ciò permetterà di affinare diversi particolari, come la gestione della telecamera e la creazione di livelli più vasti e dettagliati. Conseguentemente non riusciremo a giocarci prima della prossima estate, quindi non posso che consigliarvi l'acquisto preventivato di un bel condizionatore DeLonghi.

NAVIGARE, SI DICE NAVIGARE

... La Nintendo ha recentemente confermato lo sviluppo di un modem per Nintendo 64, che permetterà il collegamento della console alla grande Rete, con tutti i vantaggi del caso. Questo permetterà lo scambio di dati via Internet e soprattutto la possibilità di incredibili sfide in rete (già me lo vedo un Wipeout 64 multiplayer!). Sia chiaro, qua da noi le speranze di vedere questa periferica sono a dir poco misere, quindi non fatevi facili illusioni...

ANGELI IN ARRIVO...

Neon Genesis Evangelion è uno di quei cartoni animati che paghereste pur di vedere e infatti è quello che ci tocca fare in Italia, anche se ne vale certamente la pena (non fosse per la lentissima periodicità con la quale vengono tirate fuori le cassette). Fra breve (credo) la Bandai ci delizierà con il porting ufficiale, che per una volta si presenta davvero degno di nota, almeno dal punto di vista grafico. A questo punto ci poniamo un unico quesito: ce la faranno questa volta a produrre un gioco decente? Sono aperte le scommesse.



CI CHIAMANO BAMBINEEE...

In Giappone vanno un sacco di moda i giochini con le bambine e/o ragazzine da accudire e crescere stile Tamagotchi: non è nulla di maniacale, sia chiaro, ma comunque dubito che un prodotto del genere potrebbe mai prendere piede qua da noi. L'ultimo nato della Hudson è questo Getter Love!, descritto come un simulatore di fidanzata, la cui protagonista, Ayumi Shirai, è una ragazzina di 15 anni alle prese con le prime storie d'amore.

Ridatemi Quake per favore...



BELLI E SEVERI

Ciao Raga, ho appena preso il numero due di Nintendo Magazine e sono rimasto letteralmente folgorato dalla rivista. L'impaginazione è bellissima, i contenuti sono eccezionali e poi ho avuto il piacere di scoprire che alla guida ci sono certe "vecchie conoscenze" che ormai rappresentano un simbolo di garanzia per il popolo video ludico. Bravi, bravissimi. I complimenti di rito, però, finiscono qui (immagino ve li facciano tutti), visto che sto per scrivere qualche sana critica costruttiva. Innanzitutto i voti: siate severi nelle recensioni, perché chi legge si fida del vostro giudizio e decide poi come spendere i risparmi di un mese proprio in base alle valutazioni della rivista. Cercate sempre di essere obiettivi, anche se si tratta di un prodotto di tipo "ufficiale" e non cadete nell'errore di Playstation Ufficiale che regala punteggi alti. Chi ci rimette è sempre il lettore. Se escludiamo Chopper Attack, su NM 2 tutti i giochi hanno riportato voti più alti dell'8. Non vi sembra un po' troppo?

Un altro piccolo appunto lo faccio a proposito delle foto che sono tendenzialmente troppo piccole e ogni tanto sfuocate o confuse (vedi Silicon Valley o Zelda).

Bellissime, invece, le immagini di apertura delle recensioni.

Perché oltre alle recensioni non mettete anche qualche cheat mode? Perché non allegate un fascicolo con le soluzioni o le guide ai giochi migliori?

E con questo vi saluto, rinnovo i complimenti e vi faccio tantissimi auguri: era ora che una macchina come il Nintendo 64 avesse una rivista importante come Nintendo Magazine.

Giorgio Armandi

P.S. Raffo ma è vero che hai il pizzetto camaleonte?

Attenzione, cosa vedono le mie orecchie... ehm, volevo dire cosa sentono le mie tonsille... ehm... cosa leggono le mie dita (vi comunico comunque che la lettera non è scritta in braille): le prime critiche a Nintendo Magazine! Ma come vi permettete, noi siamo bravi belli (soprattutto io) e non ci attacchiamo al lavoro del vostro odontoiatra di fiducia... Scherzi a parte le critiche sono sempre bene accette, specie quando sono costruttive ed espresse in maniera seria e pacata. Grazie comunque per i complimenti iniziali e finali. Quanto dici a proposito delle valutazioni è sacrosanto: il primo bene di una rivista sono i lettori e avere la loro fiducia spesso determina il successo della testata e la sua credibilità.. Fare una rivista che fa felici gli sviluppatori e che scontenta i lettori non credo possa avere molta vita. Nintendo Magazine, in tal senso, è ufficiale, ma indipendente e libera nelle sue valutazioni. Sul secondo numero ci sono effettivamente voti decisamente alti, ma nella maggior parte dei casi si tratta di giochi eccezionali, attesi da anni e rivelatisi dei capolavori. Comunque staremo più attenti. Non voglio entrare in polemica con la rivista ufficiale PSX e con il suo metro di giudizio. L'unica cosa che posso dire è che, se oltre che dei maniaci del Nintendo siete anche possessori di PSX, non perdetevi d'occhio l'edicola...

Discorso foto: lo stile della rivista prevede foto piccine e comunque abbiamo già in previsione una riunione di stampo fantozziano con il bravissimo grafico. Vedrete cosa ne sarà emerso sui prossimi numeri.

Per il fascicolo con guide e soluzioni per il momento non se ne fa nulla (del resto le soluzioni sono incluse nella rivista), ma non abbiate timore che non vi abbiamo dimenticato e conoscendo la vostra "fame" di gadget e regali abbiamo pensato di fare le cose mooolto in grande. Rimanete con noi e ve ne accorgete.

P.S. Ma come cavolo l'hai saputo?

La posta del Cuore



Passato anche il capodanno, rieccoci qui a parlare tra noi, delle vostre considerazioni, delle vostre angosce, e soprattutto della vostra amata console a 64 bei bittoni.

Sto scrivendo questa rubrica nella stanza dell'albergo bolognese che ci ospita in occasione del Motor Show, mentre Duspa, i Bovas, MA e Vlad sono usciti per andare in discoteca con le standiste conosciute in fiera. E invece io sto qui, con in corpo due bei panini comprati da McDonald's e una Coca sgasata; ma va bene così, tanto loro si prenderanno il puntuale due di picche con depressione incorporata (a parte Duspa, che si è portato la donna da casa) e io mi salverò la vita spedendo questo testo entro dieci minuti.

Un'altra cosa prima di iniziare le danze, nelle lettere futuro cercate di non inserire venti P.S. alla fine delle missive, perché comunque li ingloberò nel testo. Buona Befana.

RAFFO

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

IL KAPPONE DI KAPODANNO

Ciao Raffo, volevo solamente dirti che la vostra rivista è assolutamente stupenda, era tanto tempo che aspettavo una rivista che trattasse solamente Nintendo.

Infatti le altre riviste di console non davano dei giudizi neutrali nelle recensioni dei giochi per il Nintendo 64 e tendevano a fare favoritismi alla PlayStation.

Sono contento che finalmente qualcuno si sia preso il compito di creare una rivista per i prodotti Nintendo, anche se ho da farvi una leggera critica: nel numero 1 avete chiamato queste pagine "La posta del Cuore", mentre tutti sanno che cuore si scrive con la K e non con la Q.

Vi consiglio vivamente di correggere l'errore veramente infantile, che potrebbe mettere in discussione la vostra fama di scrittori.

Ecco ora l'ultima domanda: cosa ne pensate della Dreamcast?

A mio parere è uno squallido soprammobile che potrebbe comprare solamente un collezionista di scatole vuote.

Ho finito di annoiarvi con le mie domande.
Peter64

P.S. W Zelda

P.P.S solo per Raffo

Ho scommesso 10mila con Alex64 che avreste pubblicato la mia lettera e non la sua, ti prego fammi vincere, mi basta anche un piccolo spazio sull'ultima pagina della Posta del Cuore. Logicamente dopo dividiamo a metà.

Ciao e grazie solamente per averla letta (sentirete ancora parlare di me).



MEGLIO UN UOVO OGGI CHE UN PLAYSTATION DOMANI

Gentile redazione di Nintendo Magazine, ci chiamiamo Mattia (Gualtieri, Reggio Emilia) ed Eric (Guastalla, Reggio Emilia) e siamo patiti per il Nintendo 64.

Vorremmo chiedere qual è il più potente tra il PlayStation della Sony e il Nintendo 64 della Nintendo. Vorremmo anche sapere se la nostra console è indegna di esistere (come tanti nostri amici). Anzi, secondo noi è il PlayStation indegno di esistere poiché presenta giochi banali (anche se belli di grafica).

A causa del PlayStation le caratteristiche tecniche del Nintendo 64 sono in dubbio: quanti poligoni al secondo può produrre? Quanti fotogrammi al secondo può fare sfruttando al massimo il motore grafico? È vero che potrà quasi pareggiare il Sega Dreamcast? A questi quesiti vorremmo delle risposte minuziose. Complimenti per la rivista!

Da Lentini Mattia & Banassi Eric.

Devo essere sincero: non sono mai riuscito a comprendere questo genere di quesiti, cosa vuol dire che una console è degna o meno di esistere? Ai vostri amici non piace il Nintendo 64? Bene. A voi non piace il PlayStation? Perfetto. Infatti voi possedete una console e i vostri amici un'altra, e il problema dov'è? Mah, sono ragionamenti tanto lontani dal mio modo di pensare che non riesco nemmeno a comprendere cosa vi porti a porre questi quesiti. "Vivi e lascia vivere" disse qualcuno una volta, e mi sembra che questo detto possa benissimo essere adattato al mondo delle console, dove le infinite dispute tra possessori di differenti console nascono probabilmente perché, a livello inconscio, si vuole convincere le altre persone che i soldi spesi siano stati ben investiti. E poi un'altra cosa: non è molto importante chiedersi quanti poligoni riesca a generare una console, bensì se siano fatti bene e divertano quelli che genera (anche se pochi). Per quanto riguarda il Dreamcast Sega, non riesco a capire cosa voi intendiate con "quasi pareggiare": se vi riferite alle capacità hardware, la console a 128 bit Sega risulta decisamente più pompata di quella Nintendo, mentre per quanto riguarda i giochi, non ho ancora avuto modo di provarne, quindi non mi posso esprimere, staremo a vedere.

In sostanza il mio discorso è: giocate con la vostra bella console, divertetevi e non state a fare confronti con altre piattaforme, che non hanno mai portato a niente.

Ci si rivede dunque il mese prossimo, sempre più numerosi (spargete la voce) e soprattutto sempre più pimpanti. E scusatemi ora, ho da fare, Zelda mi attende.

Eheheh, caro Peter64, grazie per averci fatto notare l'errore grossolano, ma l'abbiamo fatto apposta, in effetti eravamo indecisi se scrivere cuore con la "Q", con la "C" o con la "K", ma dando per scontato che cuore è un termine fin troppo inflazionato, e che l'utilizzo della "K" in sostituzione alla "C" è pratica molto in voga dai gruppi anarchici, ci è rimasta solo la "Q" come Quore, appunto. "La Dreamcast" per favore non ditelo più in mia presenza, intendiamoci, non mi sto riferendo alla console Sega, ma all'articolo femminile davanti al nome. O.K., sono d'accordo che è una console, e che la console è un nome femminile, ma al di là del fatto che suona davvero male, tutte le console del mondo si sono sempre chiamate al maschile e non vedo perché si debba ora cambiare tendenza (che tradizionalista, eh?).

Se proprio si deve, comunque, facciamo per tutte le console, e quindi diciamo la Super Nes, la Nintendo 64, la Mega Drive, la Game Boy e la Saturn... come suona bene. Alla fine ognuno chiami la propria console come gli pare ma per favore, non mettete l'articolo femminile quando le lettere sono indirizzate al sottoscritto (scherzo).

In merito, invece, alle tue considerazioni sul Dreamcast, ho imparato con gli anni a non pronunciarmi sui pregi e difetti di una console finché non la vedo e anzi, diciamo pure fino a quando non è passato almeno un anno dalla sua uscita.

Prima di passare alla prossima missiva, ci tengo a dire che il caro Peter64 mi ha spedito il suo pensiero via Internet (con ben quattro messaggi tutti uguali), complimenti a te. Voglio precisare, comunque, che non faccio alcuna distinzione tra le lettere speditemi via posta elettronica o cartacea, l'importante è che mi stuzzichino i loro contenuti (o meglio, che facciano trasparire un po' di intelligenza, anche se, in mancanza d'altro, mi accontento di missive che riescano a destarmi dall'impigritimento mentale che mi contraddistingue). Saluto.



GAME & WATCH GALLERY 2

NINTENDO per Game Boy e Game Boy Color

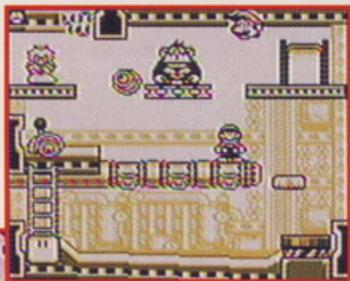


GAME & WATCH GALLERY 2: ALLA RISCOPERTA DELLA VECCHIE GLORIE DEL PASSATO.

Avevo intenzione di aprire questa recensione con qualche commento sulla posizione del Game Boy nell'attuale panorama videoludico e del suo futuro nel mercato delle console "tascabili" ma non sarà così; provando questo gioco una marea di (bei) ricordi è riaffiorata alla mente con una forza così dirompente da convincermi a rimandare ad altro momento le mie riflessioni.

Questa antologia, infatti, ha lo scopo di farci riscoprire il feeling di quelli che, a buon ragione, si possono definire gli antenati del Game Boy: i Game & Watch. Dovete sapere che negli anni '80, quando N64 erano solo due numeri dopo una lettera, fecero la loro comparsa un serie di videogame portatili a cristalli liquidi che in breve tempo si conquistarono una fama e un successo inaspettato. Me lo ricordo ancora il mio primo Game &

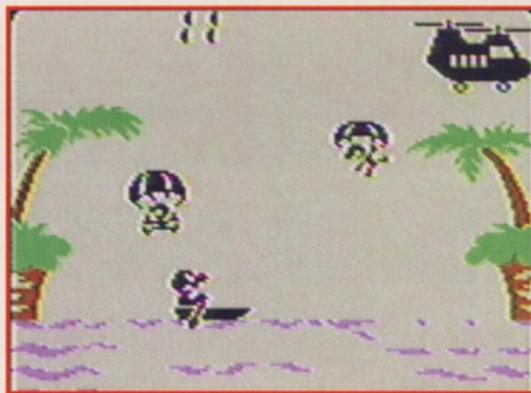
Watch: 3 bottoni in tutto, 1 solo colore (grigio-scuro), grafica stilizzata e sonora da codice Morse. Eppure, grazie a una giocabilità



incredibile, fu il mio compagno di avventure per mesi e mesi; la mamma del Game Boy fece il suo ingresso nel mondo dell'intrattenimento elettronico in quel periodo proprio con i Game & Watch: Mario, Donkey Kong e amici, fecero tutti la loro prima apparizione su questo genere di sistemi.

A quanto pare alla Nintendo non hanno dimenticato le loro origini o forse sono solo più nostalgici di me, sta di fatto che hanno deciso di realizzare per la seconda, e immagino non ultima, volta un'antologia di questi storici titoli. Da quei giorni, però, ne è passata parecchia di acqua sotto i ponti e anche alla grande N si sono resi conto che una semplice riproduzione di quei giochi, senza alcun cambiamento, sarebbe risultata poco attraente; così, agli originali, riprodotti con un'accuratezza davvero notevole, sono state affiancate delle versioni aggiornate (nei personaggi, nella grafica, nel sonoro, ma con lo stesso sistema di gioco) degli illustri predecessori. Cosa ne è venuto fuori? Un mix assolutamente ben riuscito, piacevole sia per chi sente nominare questi titoli per la prima volta, sia per chi già conosceva i mitici Parachute, Helmet, Chef, Vermin e sua maestà Donkey Kong. Una piccola perla per tutti i giocatori di vecchia data e un titolo interessante per tutti gli altri che non rimarranno certo delusi dall'immediatezza e dalla giocabilità; in ogni caso, un cartuccia che consiglio di utilizzare con il Game Boy Color, pena una perdita di definizione eccessiva e un appiattimento della grafica che non rendono assolutamente giustizia all'ottimo lavoro svolto.

Matteo Leccardi



NINTENDO per Game Boy e Game Boy Color

TETRIX DX

LA STORIA INFINITA...

Credo che il Game Boy sia la console che ha avuto il maggior numero di versioni del famoso gioco dei mattoncini e, senza neanche pensarci troppo, me ne vengono in mente almeno 2 o 3, tutte simili una all'altra in maniera abbastanza preoccupante. Perché allora produrre questo DX?

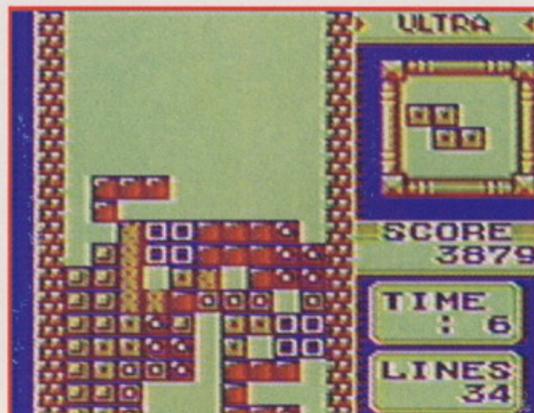
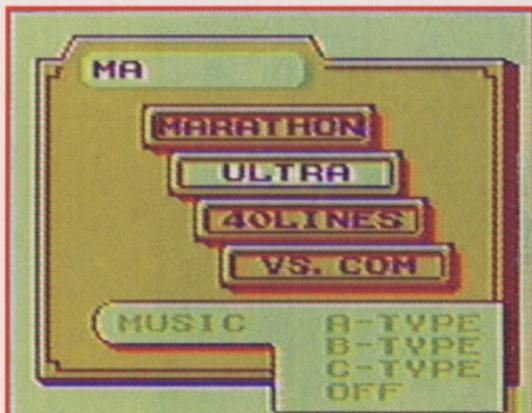
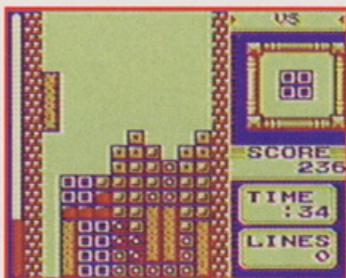
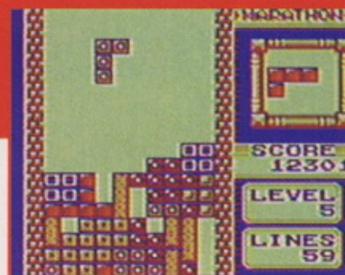
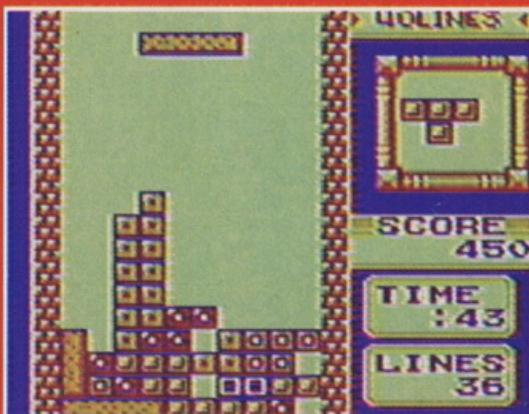
La risposta è molto semplice: con l'uscita della versione Color del Game Boy, la casa della grande N sta riproponendo molte glorie del passato in versione 'riveduta e corretta' (e colorata). Eppure, nonostante il mio giudizio sul gioco sia positivo, l'aspetto che meno di tutti mi ha colpito è proprio la presenza del colore; infatti, ogni titolo per il piccolo Nintendo, viene provato sia sulla versione a toni di grigio e che sulla Color, così da poter vedere quali sono le differenze e le migliori offerte dal nuovo display. Ebbene, in questo gioco non ho riscontrato particolari benefici derivanti dalla policromia se non nella grafica dei menu di gioco e in una maggiore riconoscibilità dei pezzi in caduta, ma niente di più. Invece sono rimasto favorevolmente impressionato dalla buona realizzazione generale e dalla cura nello sviluppo dei vari aspetti della cartuccia.

Così, mentre in molti giochi l'unica cosa che si deve fare è posizionare su ON l'interruttore, premere un paio di volte start e cominciare a pigiare come forsennati i vari bottoni, in questo Tetris DX, all'accensione, ci viene chiesto di creare un profilo di gioco personalizzato (se ne possono creare fino a tre). Questo verrà memorizzato nella cartuccia e servirà non solo per le classifiche di gioco, ma anche nel caso di sfide contro amici (se si possiedono due Game Boy) o contro la CPU. Le modalità di sfida sono 4: Marathon, Ultra, 40 lines e Vs. Com, e assicurano una buona longevità; la

mia preferita è sicuramente quella contro il sistema e che si basa su una serie di 3 incontri 'all'ultimo pezzo', in cui le righe che completiamo vengono 'scaricate' nello schermo dell'avversario.

Le musiche sono nella media, con la possibilità di scelta fra 3 motivi differenti (di cui uno assomiglia un po' troppo a una mazurca, per piacermi), e gli effetti sonori passano con la solita sufficienza. In definitiva ci troviamo di fronte a un gioco che si fa apprezzare per molti aspetti (giocabilità, realizzazione tecnica, ecc.) ma non certo per l'aggiunta del colore, e che risulta immediato e divertente come tradizione vuole; consigliato a chi non ha ancora un titolo della serie o agli amanti del genere, è un acquisto da ponderare per chi cerca solo un po' divertimento colorato.

Matteo Leccardi



Passione

Coinvolgimento
Forti Emozioni

Esaltazione

Realtà virtuale

Stimoli

Divert

Forti Emozioni

Stimoli
Esaltazione

Eccitazione

Stimoli

Coinvolgimento



Realtà Virtuale

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

**THE
GAMES
machine**

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

**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!

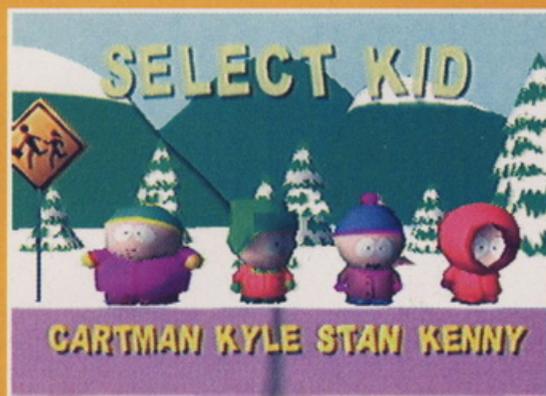
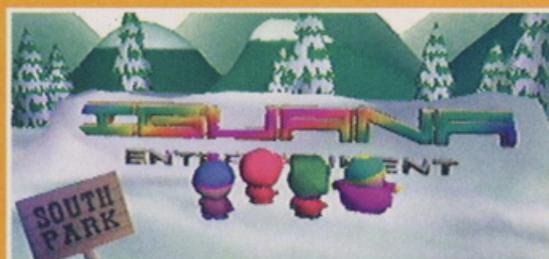
SOUTH PARK

“Tutti i personaggi e le situazioni di questo gioco, perfino quelle basate su persone reali, sono completamente immaginari. Tutte le voci delle celebrità sono imitate... malamente. Il seguente programma contiene linguaggio scurrile ed a causa del suo contenuto non dovrebbe essere giocato da nessuno”.



No, non è uno scherzo, questa è davvero la schermata che mi sono trovato davanti quando ho inserito nel mio nintendone la cartuccia del gioco ispirato alla serie televisiva di South Park. Dato che la maggior parte di voi non avrà mai sentito parlare di questo divertentissimo cartone animato, è con estremo piacere che vado a illustrarvi le vicende della cittadina più sbiellata di tutte le Montagne Rocciose: a South Park (Colorado) si svolgono, infatti, le dis-avventure di 4 bambini (8 anni e dintorni) alle prese con le situazioni più strane e assurde che mente umana possa concepire.

Ideata da Trey Parker e Matt Stone e trasmessa via cavo da Comedy Central questa serie, grazie alla sua carica di ironia, il suo linguaggio provocante e le sue gang tutt'altro che 'politically correct', ha raggiunto in brevissimo tempo un inaspettato successo. Il fatto che i protagonisti sono dei bambini, quindi, non vi faccia credere che questo sia un cartone animato creato per loro: sareste davvero in errore. La serie è ideata per un pubblico adulto, viene trasmessa in tarda serata e la stessa emittente la tratta, tanto per capirci, come una programma da 'bollino rosso'; nonostante questo i fan sono tanti, i siti su Internet spuntano come margherite in una giornata d'inizio primavera e l'audience è sempre molto alta. Eppure, sono convinto che non li vedremo mai sui teleschermi nostrani; in un Paese in cui l'animazione è considerata ancora un prodotto per bambini e le serie TV giapponesi vengono additate come la causa di tutti mali della società, nessuno avrà mai il coraggio di mandare in onda neanche la sigla iniziale di questo gioiellino. Non ci credete? Volete un esempio? Semplice: basta dare un'occhiata ai protagonisti per rendersene conto. Stan Marsh, il capo del gruppo, deve vedersela con i problemi del suo cane gay, il nonno ultracentenario che gli chiede sempre di ucciderlo e la sorella che, quando gli va bene, lo piglia a testate fino a farlo svenire; che dire poi di Kyle Broslovsky, il migliore amico di



South Park

Sviluppatori:	Iguana Ent.
Tipo di gioco:	Demenziale sparatutto 3D
N° Giocatori:	1-4



Stan, e del suo gioco 'kick the baby', che consiste nell'usare suo fratello Ike come un pallone? Con un premissa di questo, potete immaginare su quanti metri di pavimento dell'ufficio di Alex abbia strisciato per pregarlo di farmi fare la preview di questo titolo. Mi rendo conto solo ora di aver già usato più di metà dello spazio a mia disposizione e di non aver ancora cominciato a parlare del gioco in sé; eppure, mai come in questo caso parlare del cartone (in faccia) animato significa descrivere il videogame. Infatti gli sviluppatori, quegli stessi Iguana che ci hanno regalato i 2 capitoli della saga di Turok, hanno saputo realizzare un perfetta integrazione tra le due componenti con dei risultati che lasciano ben sperare per la versione completa.

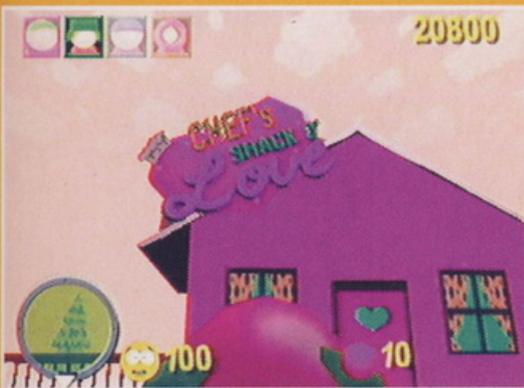
In concreto i coder hanno preso il motore di Turok 2 - e già con questo ogni ulteriore commento sulla grafica appare superfluo - e l'hanno fuso insieme allo schema narrativo usato per gli episodi: sigla iniziale, dialogo con Chef, il cuoco della scuola (mamma mia che fantasia nella scelta del nome) e inizio delle avventure. Così, scelto uno dei 4 bamboli di cui sopra, ci troveremo ad affrontare, in una South Park perfettamente riprodotta, un'invasione di tacchini, mostruosi cloni degli abitanti della città che ci vogliono eliminare a suon di testate (giuro che è così) e via dicendo.

Le armi a nostra disposizione sono in linea con lo spirito del gioco: palle di neve, palloni rossi da tirare in faccia, mitragliatrici che sparano stura-lavandini, fucili spara freccette, bombe a gas a forma di Ike e tanti altri gingilli uno più schizzato dell'altro. Premesso che ci troviamo di fronte a una versione non ancora completa del gioco, devo dire che un paio di cose che non mi hanno convinto del tutto: il fogging un po' eccessivo e la distribuzione del grado di difficoltà. Una delle cose che non ho mai gradito nell'engine del primo Turok era proprio l'eccessiva riduzione dell'area visibile causata dall'effetto nebbia e che, con il secondo capitolo, sembrava essere stata eliminata; invece qui ritroviamo la stessa nebbia, modello giornata di novembre alla periferia di Milano, che già mi aveva fatto andar di traverso alcuni livelli. Capisco che in fondo si tratti ancora di una versione non completa del gioco, ma, anche a causa del paesaggio coperto di neve, alle volte lo schermo si riduce a una massa indistinta di toni di bianco, da migliorare assolutamente. Secondo me, inoltre, bisognerebbe distribuire meglio la curva di apprendimento; i primi livelli sono davvero troppo semplici da finire, mentre già il mega tacchino alla fine del primo stage non è molto semplice da tirar giù; pensate che il tempo impiegato per arrivare al suddetto boss (4 livelli) è stato lo stesso che mi è servito per avere ragione del gigantesco pennuto.

Una nota curiosa: nella versione da me provata le parole più volgari sono state sostituite dal classico 'bip', cosa che spero di non ritrovare nella versione finale...

Concludendo, South Park si presenta come un gioiellino che non potrà non entusiasmare tutti gli amanti della serie, per tutti gli altri potrebbe essere l'occasione per provare un gioco davvero al di fuori degli schemi tradizionali; le premesse per avere tra le mani un prodotto di ottima fattura, al di là del suo collegamento con la serie TV, ci sono tutte - agli sviluppatori l'ultima parola.

Matteo Leccardi



BODY HARVEST

“Mamma mi compri qualcosa?”

“Certo bambino mio, vuoi il solito
ovetto di cioccolato?”

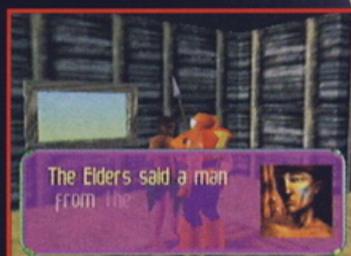
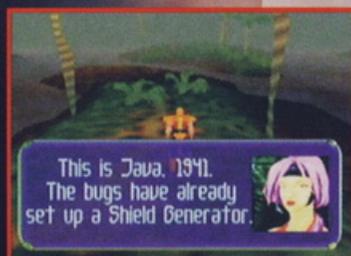
“No, vorrei un gioco arcade, un
RPG e qualcosa di originale”

“Ma questi sono 3 giochi, sai che
non è possibile”

“Beh mamma, forse tu non hai
mai visto Body Harvest!”

“Nella vita e nella morte, nutriamo la fiamma”. Ero seduto davanti al mio computer e stavo raccogliendo le idee per la recensione di questo gioco, quando mi è tornata in mente questa frase letta qualche mese fa in un bel libro di Clive Barker. Mi ha colpito, perché, tolta dal suo contesto originale, di riflessione sull'esistenza umana, trova una collocazione sinistramente appropriata nel mondo di Body Harvest, dove ormai l'uomo è ridotto a essere un hamburger per alieni (cioè dico, ma l'avete mai vista un'introduzione di tale levatura culturale, eh?). In ogni modo il gioco inizia nel 2016, anno in cui un'invasione dei suddetti mostri, cominciata 100 prima, ha portato la razza umana sull'orlo dell'estinzione. Voi, nei panni di un soldato geneticamente potenziato, dovrete affrontare un viaggio nel tempo che vi porterà in quel drammatico 1916 in cui tutto ebbe inizio, nel tentativo di dare all'Uomo una speranza per il futuro - una cosina da niente, insomma.

L'introduzione del gioco, non molto spettacolare in



Body Harvest

Sviluppatori: DMA Design

Tipo di gioco: Originale
ammazzalieni

N° Giocatori: 1

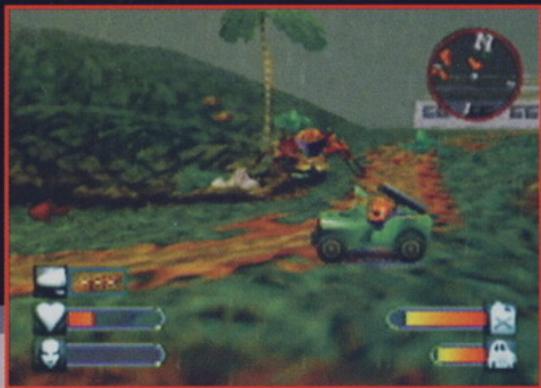
Grafica: 8.6

Sonoro: 8.7

Giocabilità: 9

Longevità: 8.8

8.8



verità, ci mostra il nostro eroe in fuga, per un improvviso attacco nemico, dalla stazione orbitale in cui si stava preparando per il suo viaggio e il 'balzo temporale' che segna l'inizio delle sue avventure cronologiche. Fine della sequenza introduttiva, inizio del massacro. Come avrete capito, infatti, gli alieni non sono arrivati sulla Terra per scambiare 4 chiacchiere, ma per farsi un bello spuntino, e il vostro compito sarà di far loro cambiare idea a suon di confetti di piombo. In questa impresa, comunque, non sarete abbandonati a voi stessi, ma sarete aiutati dalle informazioni che vi verranno trasmesse sia dalla vostra compagna di viaggio (una tipa niente male con i capelli viola) sia dal robot presente sull'astronave; la prima vi aiuterà con suggerimenti su quali azioni compiere e su come portare a termine alcuni compiti, mentre il tizio di metallo vi servirà per tenere sotto controllo gli obiettivi finali dei vari livelli.

Devo dire che ciò che mi ha colpito di più in questo gioco è stata una cosa che spesso manca nelle produzioni degli ultimi tempi: un bel po' di originalità. Il gioco, infatti, non si riduce a un semplice distruggi questo, ammazza quello: certo, la componente prevalente è quella arcade ma c'è molto, molto di più. Così, alle sezioni di pura azione è stata affiancata una parte di RPG, che vi porterà a interagire con le persone che incontrerete, a risolvere enigmi, esplorare abitazioni e palazzi, raccogliere indizi, manufatti alieni, bonus e vari oggetti necessari al proseguimento della storia. Inoltre la possibilità di usare i numerosi veicoli sparsi per i livelli e l'ampiezza delle aree da esplorare sono davvero una marcia in più. Tutto questo sostenuto da una trama che, nel corso del gioco, si svilupperà coinvolgendovi sempre di più e che vi porterà non solo nella Grecia del 1916 ma, con balzi di 25 anni (Java - 1941, America - 1966, Siberia - 1991, Cometa aliena - 2016) in altre regioni ed epoche del nostro bel pianeta.

Non mi dilungo più tanto sui menu di gioco, vista la loro semplicità ed immediatezza: praticamente si riesce a iniziare la partita semplicemente premendo 3 o 4 volte il tasto Start - in ogni caso segnalo ai più sensibili la presenza, come già in altri titoli (vedi Turok), dell'opzione per eliminare l'effetto sangue, tra l'altro veramente ben fatto (tecnicamente, intendo, non sono mica un vampiro!). Le altre opzioni disponibili sono per l'impostazione del volume di musica, effetti sonori e poco altro, le lingue a disposizione sono 3 ma manca, tanto per cambiare, l'italiano.

Per quanto riguarda la grafica, sono convinto che chi in un gioco cerca solo milioni di poligoni in movimento, sparati in giro per lo schermo a tutta velocità, potrebbe storcere il naso di fronte all'aspetto





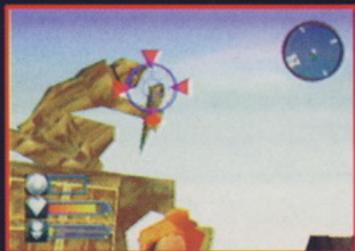
sobrio ed efficiente di Body Harvest. Ciò non significa che questo aspetto sia stato trascurato, anche se nel confronto con altri titoli questa cartuccia non ne esce proprio bene; quello che voglio sottolineare è che i punti di forza sono ben altri e che lo sviluppo è stato portato avanti senza cercare di stupire il giocatore a tutti i costi. Il motore grafico infatti è buono, si nota un po' di clipping nel passaggio tra zone con molti edifici (ma niente di fastidioso), il fogging è usato con



moderazione, il frame rate si mantiene costante per la quasi totalità del gioco e la sensazione di velocità è accettabile. Le texture sono di discreta fattura e ricoprono paesaggi realizzati veramente bene; le esplosioni e la gestione delle sorgenti luminose vengono promosse a pieni voti e positivo è il giudizio anche sull'implementazione degli effetti di trasparenza (acqua, barriere, ecc.). Forse la cosa che mi è piaciuta di meno è la tuta del protagonista in quel pessimo color arancione ma questi sono gusti personali; innegabile invece la buona caratterizzazione degli



antropofagi insettoni (tutti in rigoroso verde e sfumature limitrofe) che si differenziano tra loro non solo per dimensione - andiamo da quelli grandi come una moto per spingerci fino alla portaerei - ma anche per compito. Ci troviamo, quindi, ad affrontare squadre di alieni composte da mantidi-torrette, scarafaggi-ricognitore e, alla fine di ogni sezione di gioco, vari bestioni sputafuoco delle dimensioni di un palazzo. Una delle caratteristiche meglio riuscite e più intriganti di tutto il gioco è la possibilità di usare i numerosi veicoli sparsi per i livelli, si parla di oltre 60 modelli tra barche, auto, moto, cingolati (anche un camion dei pompieri), ognuno ben riprodotto e con il

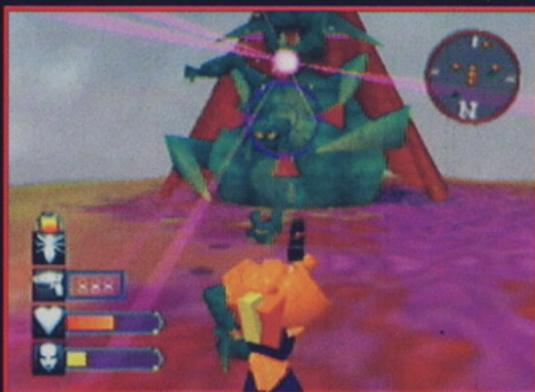




suo bel volume di fuoco. Così, dopo aver fatto una bella frittata di mostro con il vostro carro armato preferito, potreste trovarvi a compiere qualche bella acrobazia a bordo di un caccia della Seconda Guerra Mondiale mentre blastate allegramente le varie ondate dei verdi invasori.

Il sistema di controllo del vostro personaggio è pratico ma non perfetto: prima di tutto non è possibile correre e sparare contemporaneamente (lo potete fare se siete a bordo di un veicolo, ma di questo ne parliamo più avanti) e il sistema di puntamento manuale non mi ha del tutto convinto. Renderlo automatico avrebbe reso meno caotiche le situazioni di maggiore intensità di fuoco perché, quando ci si trova accerchiati da frotte di mostri, tra schizzi di liquido verde, pezzi di alieno che vanno da tutte le parte ed esplosioni a più non posso, spesso si finisce con lo sparare a caso sperando di beccare qualcosa. Dall'interno dei veicoli a vostra disposizione la situazione è decisamente migliore: si può far fuoco mentre si è in marcia, il sistema di puntamento è semi automatico e questo aiuta molto a rendere la vostra artiglieria più efficace, con l'indubbio vantaggio che i colpi dei nemici se li prende il mezzo pesante di turno e non voi. I movimenti a disposizione del protagonista sono parecchi (corsa, nuoto, capriole per evitare i colpi, ecc.) e ben realizzati - viene da chiedersi perché l'amico arancione non possa spiccare neanche un misero salto... mistero della scienza.

La visuale di gioco è, per intenderci, come quella di Mario64, cioè da dietro con possibilità di zoom, ma il sistema di telecamere virtuali non è gestito in maniera altrettanto efficace e soprattutto, nelle vicinanze degli edifici o all'interno di caverne e tunnel, il protagonista tende a scomparire dietro muri o rocce, costringendo a continui, e alla lunga fastidiosi, aggiustamenti della





visuale. Questo difetto è pressoché nullo durante l'esplorazione all'aperto, ma un paio di volte ho trovato un passaggio o una leva da tirare semplicemente lavorando con lo zoom.

Come vi ho anticipato qualche riga fa, nel corso del gioco vi troverete a esplorare 5 periodi storici e vi assicuro che non sono per niente pochi, prima di tutto perché ogni epoca è suddivisa in varie sotto-sezioni piene zeppe di cose da fare e di locazioni da visitare, poi perché i vari livelli sono davvero immensi e lo loro esplorazione

completa richiederà parecchio tempo.

La curva di apprendimento è ben calibrata lungo tutto il gioco, gli enigmi non sono mai impossibili da risolvere, ma questo non vi faccia credere che siano semplici, anzi: alcuni sono abbastanza tosti da farvi uscire un po' di fumo dalla orecchie a causa dello sforzo - io, che da piccolo sono caduto parecchie volte dal seggiolone, sono fortunato e certi problemi non li ho. L'unico aspetto che alla lunga può risultare frustrante è che quando non si sa bene come proseguire nel gioco ci trova a vagare senza meta in giro per i livelli, contando sull'aiuto di una mappa che non ha tra le sue caratteristiche principali una buona leggibilità. Ma questa considerazione non cambia il mio giudizio positivo sul binomio giocabilità-longevità: per chi saprà abbandonarsi alla trama avvincente e saprà apprezzare l'accostamento azione-esplorazione il divertimento è assicurato.

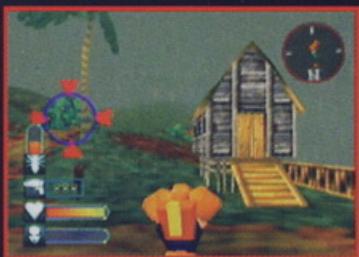
Le musiche sono molto gradevoli, solitamente di stile classico, variano con efficacia a seconda dell'epoca e della situazione e sono in perfetta armonia con lo stile del gioco. Gli effetti sonori hanno qualche alto e basso, le esplosioni sono nella media, i 'rumori ambientali' sono ben realizzati (fuoco, acqua, porte che si aprono, ecc.); meno convincenti, invece, mi sono sembrate le armi e i motori dei veicoli, tutti uguali e poco distinguibili uno dall'altro.

In definitiva questo Body Harvest mi è piaciuto parecchio, il coinvolgimento è garantito per tutti tranne per chi cerca grafica pompata a tutti i costi e per chi non ha la pazienza di impegnare la sua materia grigia in qualche bell'enigma. Certo il gioco non è perfetto, ma se siete disposti a passare sopra quello due o tre cosette che, a mio giudizio, si sarebbero potute migliorare, rimarrete incollati al TV per un bel pezzo. L'ampiezza dei livelli, l'originalità del gioco e l'azzeccato mix sparatutto-esplorazioni lo rendono un titolo che vi consiglio caldamente di aggiungere alla lista dei vostri prossimi acquisti (quando leggerete queste pagine il gioco dovrebbe già essere disponibile nei negozi).

Concludo con i complimenti ai ragazzi della DMA Design per il riuscito cocktail che hanno creato e per il lavoro svolto sulla giocabilità del titolo, del resto il loro nome ultimamente lo si ritrova spesso legato a produzioni che fanno dell'originalità (per non dire della stravaganza) la loro bandiera - i lettori più attenti, infatti, avranno notato che sono gli stessi sviluppatori che hanno portato sulle nostre console quel buffissimo e schizmatissimo giochillo che ha nome di Spacestation Silicon Valley...

Bene, mi sembra di aver detto veramente tutto e, visto che lo spazio a mia disposizione volge al termine, non mi rimane altro che salutarvi, ricordandovi che l'unico alieno buono è un alieno vegetariano.

Matteo Leccardi





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

 NINTENDO⁶⁴

MARIO PAK



NINTENDO⁶⁴



PAL

*Prezzo al pubblico consigliato

G. Filippetti - Think O' Per - Official Distributor for Italy - Linea GIG-via Volturno 3/12 Osannoro Sesto Frio (FI)



NINTENDO⁶⁴

artiglia la potenza

Leggi le news su



Glover

**Vi ricordate
Mano, uno dei
personaggi
della famiglia
Addams? Che ci
sia lui dietro al
protagonista di
questo gioco?**

Sicuramente non è così perché qui di mani non c'è sono, c'è solo un simpatico e solitario guanto alle prese con un mago un po' pasticione. Nel regno di cristallo, infatti, viveva un mago di animo nobile e generoso che usava i suoi guanti magici per fare magie e creare pozioni; si dà il caso, però, che il suddetto fosse anche un casinista da campionato del mondo e un giorno, a furia di mischiare roba, perse il controllo di una magia e... BOOM! Con un'esplosione degna dei migliori fuochi d'artificio il mago fu trasformato in una fontana e i suoi 2 guanti magici volarono via in direzioni opposte. Uno, fortunatamente, riuscì ad atterrare sano e salvo fuori dal castello; all'altro toccò una sorte decisamente peggiore: finì in un calderone maligno (il 'pentolone' che si vede nei film) e si trasformò in un emissario del male. Ma questi non furono gli unici effetti del disastroso esperimento: infatti i 7 cristalli magici, che costituiscono l'energia vitale del regno di cristallo, vennero scagliati in aria dall'esplosione. Il prode Glover, il guanto sopravvissuto, si rese subito conto che i cristalli si sarebbero frantumati al suolo, condannando il suo mondo a morte certa, doveva fare qualcosa e doveva farla subito. Bisognava trasformare i preziosi minerali in qualcosa



Glover

Sviluppatori:	Interactive Studios - Hasbro
Tipo di gioco:	Platform 3D
N° Giocatori:	1
Grafica:	8.8
Sonoro:	8.8
Giocabilità:	7,6
Longevità:	8.6

8.5



che non si rompesse cadendo al suolo, qualcosa che rimbalzasse, qualcosa come... delle palline e così fece. Proprio da questo punto della storia inizia il gioco del nostro amico in bianco, impegnato nella ricerca delle 7 sfere, finite in ognuno dei vari 'mondi' che compongono il regno di cristallo, e nella lotta contro il suo malefico gemello. Come potete vedere dalle immagini qui intorno, il gioco appartiene a un genere che, grazie a capolavori come Mario 64 e Banjo-Kazooie, ha riscosso grande consenso tra i possessori della



nostra amata console: il platform 3D. Certamente, visti i titoli che fanno da termine di paragone, il compito di sviluppare un gioco di questo tipo si presentava decisamente arduo, eppure, nonostante questo, alla Hasbro hanno saputo giocare delle buone carte - vediamo insieme quali.

Una delle cose che più mi ha convinto in questo gioco è il giusto mix tra esplorazione, strategia e platform; Glover non si troverà solo a gironzolare per lo schermo con le sue amate palle (ehm), ma sarà impegnato anche a risolvere enigmi e a gestire, con una certa astuzia, le capacità di trasformazione dei cristalli. Questi potranno, infatti, assumere diverse sembianze, ognuna con caratteristiche ben precise; scoprirete così che la classica palla di gomma è semplice da lanciare e da far rimbalzare, che la palla da bowling è più efficace come arma contro i nemici e che la sfera di metallo è insostituibile nelle occasioni più 'magnetiche'. Come vedete, lo schema di gioco si presenta ricco di elementi e piuttosto vario, in pieno stile 'Mario e dintorni'; il richiamo a questo capolavoro, però, non si limita solo all'impostazione di base ma anche alla realizzazione tecnica. Non dico che ci troviamo di fronte a una banale copia, ma solo che la fonte d'ispirazione degli sviluppatori è ben evidente e che questo porta il gioco a essere più simile a quello del noto idraulico che ai giochi della cosiddetta 'seconda generazione'. La grafica, in ogni caso, è decisamente buona, i livelli sono ben realizzati e la loro caratterizzazione (Atlantide, spazio, preistoria, ecc.) è azzeccata; le texture utilizzate, invece, non mi hanno particolarmente entusiasmato, poco varie e di media qualità.



I nemici che dovremmo affrontare hanno tutti quello stile buffo e simpatico a cui le più recenti produzioni ci hanno abituato, le trasformazioni dei cristalli e gli altri effetti scenografici (acqua, esplosioni, luci) vengono promossi a pieni voti e positivo è anche il giudizio sulla scelta cromatica. L'engine che





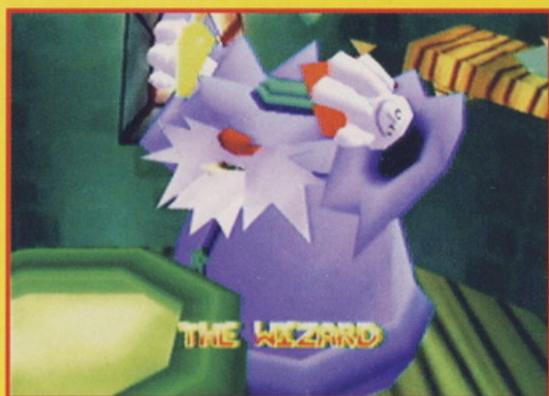
muove il tutto fa il suo lavoro onestamente, il frame rate è buono, il fogging è usato con moderazione e non dà fastidio più di tanto; si nota un po' di clipping in alcune locazioni ma niente di più. Dopo questa serie di elementi positivi, mi spiace davvero che il gioco si inchiodi brutalmente sul fronte della giocabilità; per cominciare ci troviamo di fronte a un sistema di gestione delle telecamere virtuali tra i più carenti che abbia mai incontrato. Il personaggio viene seguito con approssimazione, le zoomate sono

così fuori luogo da apparire quasi casuali e gli aggiustamenti manuali, alla lunga, risultano fastidiosi; non succede molto spesso, ma è abbastanza seccante e, in ogni caso, non è molto bello vedere il personaggio che, dopo un salto, rimane completamente coperto pezzi di scenario come muri o colonne.

I movimenti a disposizione del piccolo Glover, sia con che senza cristallo, sono tanti e ben realizzati, ma la gestione del protagonista non è così immediata come ci si aspetterebbe dal genere di gioco e conviene sfruttare bene il livello messo a disposizione per la pratica; per quanto mi riguarda, ho da segnalare una certa lentezza e imprecisione nel rispondere ai comandi che diventa sempre meno avvertibile a mano a mano (o forse sarebbe meglio dire a guanto a guanto) che si prende confidenza con il sistema di gioco. Non pensiate, comunque, che la situazione sia così drammatica, solo che nel quadro di generale armonia dei vari aspetti del gioco, queste imperfezioni risultano accentuate più del necessario, un vero peccato. La longevità, in ogni caso, non ne risente più di tanto e nel complesso è più che buona; i 6 mondi da esplorare sono suddivisi a loro volta in 3 livelli, più boss finale e schema bonus accessibile solo a chi riesce a raccogliere tutti i garib (di cosa sono ne parliamo tra qualche riga) e garantiscono un bel po' di ore di gioco. Gli enigmi non sono mai impossibili da risolvere e si riescono a superare con uno sforzo mai eccessivo, eppure la difficoltà del gioco presenta alti e bassi abbastanza evidenti - infatti a tratti relativamente

semplici e lineari sono affiancati passaggi in cui è richiesta una precisione millimetrica, quasi frustrante, nel salto o nel controllo della palla.

Dal menu principale la selezione del livello di difficoltà si limita a 2 sole modalità, normale e facile, con quest'ultima che si differenzia solo per il maggior numero di vite a disposizione e per una specie di 'garib radar' che ne rende più semplice l'individuazione ma che ci preclude l'accesso ai livelli bonus. Dicevamo prima dei garib: con questo nome curioso sono chiamate le carte magiche che il nostro eroe troverà seminate in giro per tutti i livelli; le loro funzioni principali sono 3: farci recuperare l'energia vitale persa, regalarci una vita ogni volta che ne racimoliamo 50 e, se sarete tanto bravi da





effetti sonori godono di una discreta realizzazione, a partire da quelli associati al protagonista e ai cristalli fino a esplosioni e mostri, sono tutti simpatici e allegri; menzione speciale per il passerotto gigante che, al di fuori del castello del mago, ci tiene compagnia con i suoi motivetti 'corporali'.

Arrivati in chiusura dello spazio a nostra disposizione, vediamo di trarre qualche conclusione su ciò che questo titolo ha da offrirci. Sicuramente le buone idee non mancano, il mix tra avventura ed esplorazione è ben calibrato e in generale non si può non notare lo sforzo fatto per amalgamare insieme tutte le componenti del gioco; la veste grafica è curata ed efficace, le sfide che il giocatore è chiamato ad affrontare sono molto varie e il coinvolgimento è assicurato. Certo non mancano le



trovarle tutte, consentirci l'accesso ai livelli bonus. Come in altri giochi del genere, non è necessario raccogliere tutti i garib per completare il gioco, è una sfida aggiuntiva per chi si vuole cimentare in uno scontro veramente impegnativo e contribuisce ad aumentare il senso di libertà d'esplorazione che caratterizza quasi tutti i livelli. Nel complesso, come vedete, il gioco non è certo breve e, per arrivare alla conclusione, avrete da sudare le proverbiali 7 camicie; a proposito, le camicie sono 7 come i cristalli e già che ci penso ci sono 7 spose per 7 fratelli, come i giorni della settimana, i nani, le note musicali e le sfere del drago (che riflessione profonda, espressa poi così chiaramente...). Non sono certo un esperto di numerologia e non so dirvi quale significato particolare abbia questo numero, in ogni caso mi sembra che salti fuori con un frequenza abbastanza inquietante. Le musiche che accompagnano le nostre avventure su e giù per i livelli sono molto belle, lo stile trae la sua ispirazione da generi diversi, regalandoci melodie che sottolineano molto bene le differenti situazioni e le ambientazioni di gioco. Anche gli



imperfezioni, e qui mi riferisco principalmente al sistema di gestione della visuale e a una curva di apprendimento che poteva essere organizzata in maniera più efficace, ma i lati positivi sono sicuramente di più di quelli negativi. Il gioco trae le sue origini da alcuni titoli chiave del catalogo della grande N ma non soffre di nessun complesso d'inferiorità, mirando a essere un'originale rielaborazione del genere platform. L'obiettivo, però, mi sembra centrato solo in parte e non solo per le perplessità segnalate ma anche in rapporto al momento in cui questo gioco raggiunge gli scaffali; qualche mese fa, infatti, le avventure del simpatico quantino avrebbero attirato maggiormente la nostra attenzione; oggi, con gli attesissimi titoli che reclamano a gran voce la loro qualità (Zelda, Turok2 e il già citato Banjo-Kazooie), la luce di cui brilla Glover, appare decisamente offuscata da queste supernove del panorama videoludico.

Concludendo, ci troviamo di fronte a un buon gioco che mi sento di consigliare, pur con le riserve espresse, agli amanti di questo tipo di avventure; per tutti gli altri giocatori in ascolto si tratta di un prodotto interessante, da prendere in considerazione, però, solo se già si possiedono i capostipiti del genere. Alla prossima.

Matteo Leccardi

Holy Magic Century

Provate a sostenere due esami universitari in una settimana per poi portare a termine il carico di lavoro assegnato dal caporedattore in un paio di giorni: il risultato è che il sonno vi verrà negato quasi completamente. Quel poco riposo onirico che vi potrete concedere, inoltre, sarà afflitto da incubi terribili in cui mostri spaventosi e loschi figure della peggior specie saranno padroni incontrastati. Un bel quadretto, no?

Questa è, in sintesi, l'esperienza di vita vissuta in questi giorni pre-natalizi; lo scritto qui presente è l'ultima fatica e inizio già a pregustare il meritato riposo del guerriero che mi attende nei prossimi giorni. Questa notte ho sognato uno dei miei più temibili professori impegnato a interrogarmi sulle locazioni degli oggetti in un quadro di "Missione: Impossibile" per poi passare a una dissertazione sugli schemi d'attacco contenuti in "Madden NFL '99"; questo per dimostrarvi il mio stato mentale in questo periodo.

Nonostante ciò, grazie ai miracoli del caffè e delle docce a bassa temperatura, sono - vigile e armato della consueta sagacia letteraria - pronto a raccontarvi il contenuto di Holy Magic Century, la nuova fatica della Konami.

Inizio subito col dirvi che questo prodotto è emerso dai meandri della scrivania caporedazionale assolutamente inaspettato: niente press-release né notizie di qualsiasi tipo su questo gioco sono mai apparse su organi di informazione, ufficiali e non. Il gioco è comunque nella sua versione definitiva e, anche al momento, questo Holy Magic Century sembra non esistere; pensate che anche il sito web della Konami non ne fa alcuna menzione. Si tratta di una politica di marketing curiosa ma non nuova nel mercato dell'entertainment elettronico; un nuovo titolo della Westwood, che probabilmente recensiremo sul prossimo numero, sta utilizzando la stessa tecnica per spiazzare completamente i consumatori. Già vi vedo, con la lingua penzolante, leggere avidamente le righe che seguono per scoprire di quale titolo si tratta (visto il carisma della Westwood). Ho deciso però di non rivelarvelo per non rovinarvi la sorpresa, tuttavia voglio premiare i fan di questo splendido team di sviluppo: si tratta di un gioco pesantemente collegato alla città in cui risiede la Westwood, a voi la risoluzione dell'enigma. Dopo l'angolo del quizzone, passiamo alle cose serie.



Holy Magic century

Sviluppatori:	Konami/Imagineer
Tipo di gioco:	RPG medievaleggiante
N° Giocatori:	1
Grafica:	7.0
Sonoro:	7.0
Giocabilità:	7.5
Longevità:	8.0

7.2



Holy Magic Century è un RPG sulla falsariga di Zelda, basato, quindi, sull'esplorazione, la risoluzione di enigmi e il combattimento. La storia narra di un'isola chiamata Celtland, patria di potenti maghi che traggono il loro potere dagli spiriti degli elementi (acqua, terra, fuoco e vento). L'isola è suddivisa in tre regni, ognuno con le proprie caratteristiche e facenti capo alla propria capitale: Kennishire, Carmagh e Highland. Kennishire è la patria del nostro eroe, vi si trova il monastero in cui siete cresciuti e dal quale inizierete l'avventura.

Carmagh è il regno centrale dell'isola ed è il più ricco dei tre; Highland si trova sul lato sud dell'isola, rappresenta la potenza militare ed è anche chiamata "la terra del ferro e del fuoco". I tre regni hanno raggiunto, dopo un periodo di guerre, una situazione di pace grazie a un trattato che garantisce, appunto, la non belligeranza tra i tre popoli; quest'equilibrio è però destinato a rompersi presto e indovinate chi dovrà intervenire perché ciò non accada? Esatto, proprio voi.

La causa del problema risiede nel furto di un libro dal monastero in cui siete nati; il manoscritto contiene enunciati magici di una potenza devastante che, in caso cadessero nelle mani sbagliate, potrebbero rivelarsi disastrosi per il futuro della pacifica isola (direi che la storia si ripete, come diceva la mia professoressa di storia). A questo punto, entrate in gioco voi - Ayrón - all'inizio dell'avventura poco più di un bambino ma già apprendista mago molto promettente: vostro padre è scomparso durante la missione di recupero del libro trafugato e voi partite alla sua ricerca, nell'intento di

cogliere due piccioni con una fava (libro e babbo in un colpo solo).

Come detto, siete un apprendista mago e, in quanto tale, i vostri poteri risiedono, soprattutto, negli incantesimi; per acquisirli, dovrete raccogliere gli spiriti dei quattro elementi. Questi spiriti si trovano sparsi sul territorio (anche nei luoghi più impensati) ma potrete ottenerli anche a seguito di un combattimento nel quale risulterete vincitore. All'inizio, però, l'unica arma in vostro possesso sarà lo scettro che portate con voi e i danni che potrete infliggere





saranno, inevitabilmente, limitati; proseguendo nel gioco il vostro arsenale si arricchirà ulteriormente. La vostra avventura viene presentata in maniera pulita ma

anche abbastanza scarna, niente animazioni né parlato di nessun tipo. Inizierete il vostro viaggio dal monastero, nella stanza dell'abate, il quale v'informerà della situazione dandovi qualche indicazione per partire con il piede giusto nella vostra ricerca. A questo punto, inizierete l'esplorazione facendovi già un'idea di qual è la struttura portante del gioco: esplorazione, dialoghi e combattimenti. Come negli RPG vecchio stile, il trucco risiede nell'esplorare ogni centimetro quadrato dell'ambiente, parlando con tutti i personaggi che incontrerete (nessuno escluso) e aprendo tutti i contenitori che troverete; in questo modo raccoglierete oggetti che vi saranno utili nel corso dell'avventura (tutto ha una qualche utilità) e otterrete informazioni preziose. Non esiste modo di procurarsi danni parlando con la gente o recuperando gli oggetti visto che:

- 1) Gli oggetti sono tutti recuperabili liberamente e sono tutti utili
- 2) I dialoghi sono più dei monologhi in cui voi non potete preferire parola (e quindi non potete neanche combinare disastri) ma solo leggere quanto vi viene detto.

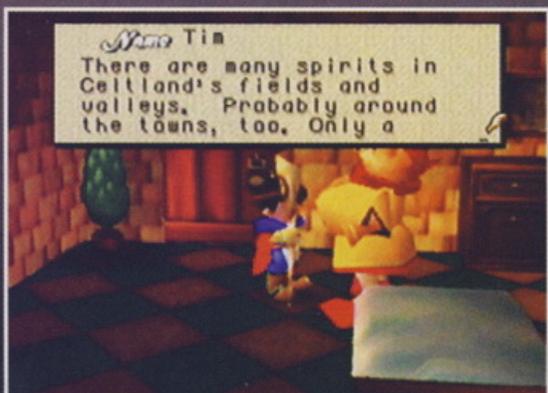
L'interazione con l'ambiente è pressoché nulla - si limita, infatti, all'apertura delle porte e degli scrigni che troverete.

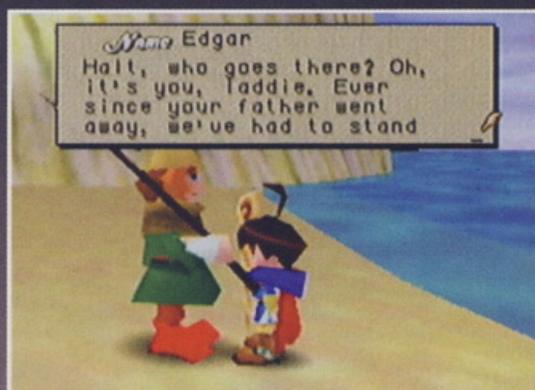
Per quanto riguarda l'aspetto "gioco di ruolo", tutte le caratteristiche del vostro eroe sono racchiuse in quattro punteggi: punti vita, punti magia, difesa e agilità. Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, questi punteggi (tranne il primo) aumenteranno, attraverso il meccanismo dell'esperienza, mano a mano che procederete nel gioco, vincerete scontri o risolverete enigmi.

I combattimenti sono gestiti in maniera estremamente user-friendly: una volta incontrato un mostro, il vostro personaggio viene circondato da un piccolo ottagono che mostra il vostro raggio d'azione e da un altro ottagono più grande che mostra il confine da superare per garantirsi la fuga dal combattimento. Quando il nemico è a tiro, semplicemente premete il pulsante Z per colpirlo con l'arma attiva. Si tratta di un sistema che brilla per la sua semplicità ma che lascia decisamente a desiderare in quanto a varietà di possibilità offerte rendendo, dopo pochi scontri, i combattimenti una noiosa routine.

Il gioco si svolge principalmente in due ambienti: la campagna tra le varie locazioni e le locazioni stesse. La campagna è densamente popolata di mostri che possono facilmente avere la meglio su di voi, specialmente all'inizio dell'avventura. Le locazioni possono essere villaggi o altri luoghi particolari in cui portare a termine delle sub-avventure.

Per quanto riguarda i villaggi, si tratta semplicemente di agglomerati di case nelle quali troverete persone con le quali dialogare; il massimo





dell'interattività lo incontrerete nelle locande (nelle quali potete dormire e salvare la vostra posizione sulla memory card) e nei negozi (nei quali vi potranno essere regalati degli oggetti utili - non esiste denaro nel gioco). Occasionalmente, alcuni regnanti delle città vi affideranno dei compiti, più o meno collegati all'obiettivo della vostra avventura, che dovranno obbligatoriamente essere portati a termine per proseguire nel gioco.

Diamo ora uno sguardo all'aspetto tecnico del gioco. La grafica si attesta su un livello discreto ma non sfoggia nessuna delle nuove finenze a cui gli ultimi prodotti per Nintendo 64 ci hanno abituato: tutto l'ambiente è poligonale ma c'è una certa aria di grossolanità nelle texture e nelle geometrie dei poligoni... direi che siamo ancora a livelli pre-Mario 64. Il vantaggio dello scarso dettaglio grafico è dato dall'assenza di qualsiasi tipo di nebbiolina, caratteristica che permette di vedere, anche in lontananza, il profilarsi di una città... un effetto molto piacevole. La visuale è alla "Tomb Raider", con la telecamera posizionata a 45 gradi rispetto al personaggio; sono disponibili tre livelli di zoom e la possibilità di ruotare la telecamera intorno al vostro eroe tramite la pressione del pulsante verde, tutte opzioni abbastanza inutili. Sempre riguardo alle visuali, devo segnalare lo stesso problema riscontrato anche in Banjo-Kazooie: quando il personaggio si posiziona a una certa distanza da un grosso oggetto (l'esempio classico è l'albero), la telecamera perde di vista Ayrton e rimane puntata sull'oggetto in questione. Questo problema è decisamente fastidioso, soprattutto quando lo si riscontra nei combattimenti.

La musica è medievaleggiante e varia di villaggio in villaggio evitando la monotonia, problema tipico delle colonne sonore di questo genere di giochi. Gli effetti sonori non sono niente di particolare, si limitano a svolgere il loro dovere in maniera sobria; delude molto l'assenza del parlato, nelle scene più importanti sarebbe stato indicato per aumentare l'atmosfera che è giu

abbastanza latitante.

A questo punto, tiriamo le somme e vediamo a chi consigliare questo prodotto.

Holy Magic Century è un prodotto mediocre, soprattutto sotto l'aspetto tecnico: la sua grafica, ormai datata, e la sua scarsa profondità lo condannano a un pubblico di nicchia costituito, probabilmente, dai più piccini o da quei giocatori che desiderano accostarsi al genere RPG in maniera semplice e indolore. Il gioco, infatti, è estremamente semplice da padroneggiare e, grazie anche ai dialoghi con i personaggi, le sub-avventure risultano subito chiare e dirette. Le statistiche, tipiche di un RPG, sono ridotte all'osso, il combattimento è tanto facile da sfiorare il ridicolo e anche il sistema d'incantesimi è molto semplice da utilizzare. Inoltre, l'introduzione del vostro eroe in tenerissima età (è veramente un bambino all'inizio dell'avventura) e l'aspetto decisamente amichevole e poco spaventevole dei mostri, unito a un uso del colore abbastanza disinibito, sembrano suggerire un posizionamento sulla fascia giovane quasi ricercato volontariamente dallo stesso team di sviluppo.

Per quanto riguarda il grande pubblico (gli utilizzatori che non ho citato precedentemente), direi che nei negozi, in questi giorni, vi attende uno dei giochi di questo genere più belli mai realizzati al confronto del quale, questo Holy Magic Century, fa una figura a dir poco imbarazzante: Zelda. Ho detto tutto.

Davide Pessach



IN CASO DI EMERGENZA
ROMPERE IL VETRO



GAME BOY™

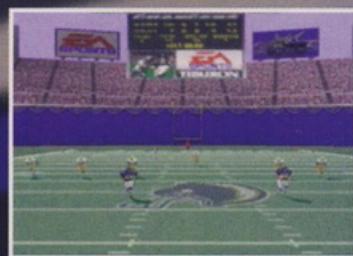
PROTEGGIAMO IL MONDO DALLA NOIA

Leggi le news su

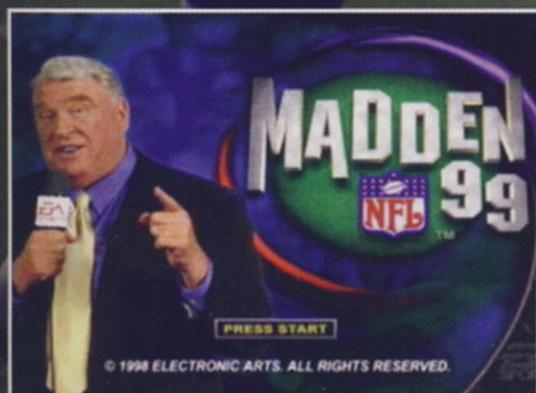
OFFICIAL
Nintendo
Magazine

Official distributor for Italy: Linea Giochi Via Volturmo 3/12 Osmannoro Sesia (PI)

MADDEN NFL 99



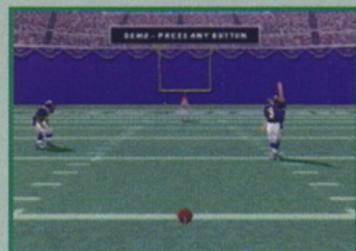
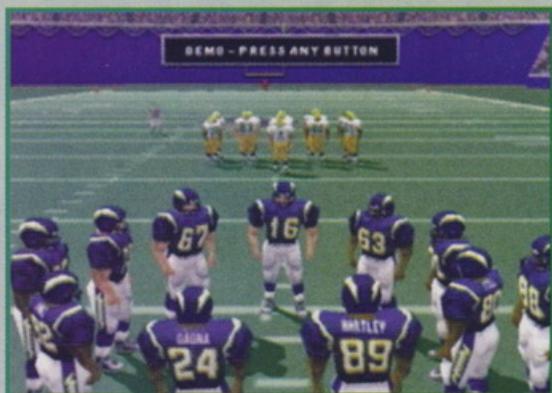
Quando, qualche anno fa, bigiavo la scuola per motivi semi-legittimi mi spiaccicavo davanti alla TV per vedere le partite dei mitici Dallas Cowboys commentate dal leggendario Guido Bagatta; poi, all'improvviso, tutto finì...



Madden NFL '99

Sviluppatori:	EA Sports
Tipo di gioco:	Football americano
N° Giocatori:	1 - 4
Grafica:	8.9
Sonoro:	6.7
Giocabilità:	8.5
Longevità:	9.0

8.5



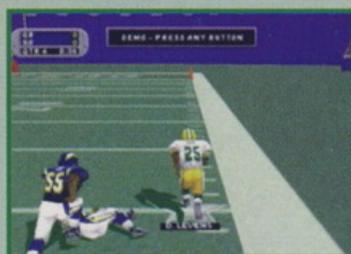
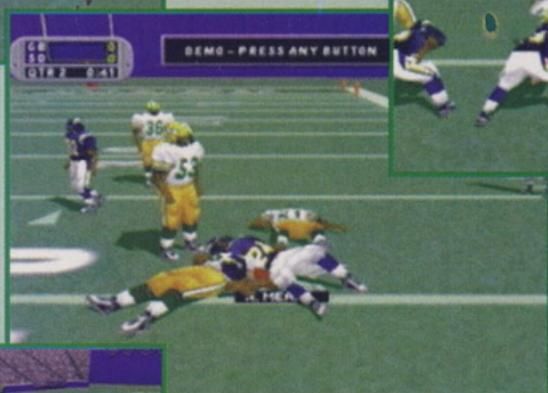
State tranquilli, nonostante la fine melodrammatica che descrivo nel cappello, non successe niente di disastroso, semplicemente smisero di trasmettere le partite di football americano con regolarità e anche il buon Bagatta scomparì dagli schermi televisivi. Oggi, i fortunati possessori di Telepiù possono ancora gustarsi alcune partite ma i veri appassionati hanno vita dura in quanto a copertura televisiva degli eventi di quest'appassionante sport. Personalmente, ho sempre trovato decisamente attraente il mix d'azione, spettacolarità e strategia che questa disciplina sa regalare, tanto da paragonarla, in termini di queste tre caratteristiche, allo sport europeo d'eccezione, il calcio. Provate a pensare all'importanza fondamentale che ha la strategia nelle due discipline, alla spettacolarità di un gran goal rispetto a una corsa di 50 yard o all'azione (a volte anche troppo violenta) che entrambi gli sport possono offrire; vi accorgete che le similitudini esistono e che i due tipi di spettacolo potrebbero avere spettatori comuni. Tutto questo per dimostrare che, a mio modo di vedere, le nostre televisioni hanno compiuto l'ennesimo errore nell'archiviare il football americano nel dimenticatoio a fianco d'altre discipline non adatte al pubblico italiano (es. Wrestling). A risolvere il problema da me sollevato, arrivano sul mercato europeo una serie di titoli sportivi riguardanti



proprio questi sport "dimenticati"; i negozi che si occupano di entertainment elettronico, infatti, sfoggiano in questo periodo natalizio nuovi prodotti riguardanti Hockey, Football Americano, Wrestling e Basket... tutti prodotti, inoltre, di alta qualità, a testimoniare il fatto che le software house hanno l'occhio più lungo delle televisioni.

Tutte queste argomentazioni dovrebbero contribuire a spiegare la reazione chimica avvenuta nel mio cervello al vedere questo Madden NFL '99 in redazione; un misto di nostalgia per i tempi della scuola unito alla gioia per il passaggio ai quarti della Juve, condito con il digiuno di calcio europeo che dovrò sopportare fino a marzo, mi ha portato ad accettare la recensione offertami dall'esimio direttore di testata. Ed eccoci dunque a parlare di questo gioco.

Madden NFL '99 è il seguito di quel Madden Football 64 che battagliava lo scorso anno con Quarterback Club per il trono di migliore titolo di football americano per Nintendo 64; la lotta finì a favore del prodotto dell'Electronic Arts ma entrambi i giochi rimanevano ben al di sotto dello standard qualitativo che il Nintendo 64 può offrire, lasciando ai giocatori una forte sensazione di insoddisfazione. Oggi, Madden NFL '99 risolve il problema sfruttando, finalmente, più a fondo le capacità della console giapponese e portandoci un titolo che promette di essere graficamente più attraente e solido almeno quanto l'originale dal punto di vista del gameplay; ma vediamo di essere ordinati e di non saltare a conclusioni affrettate. Innanzitutto la ridda di opzioni si è fatta più folta e le novità sono diverse: è presente un'opzione "one button", per cui i novizi potranno

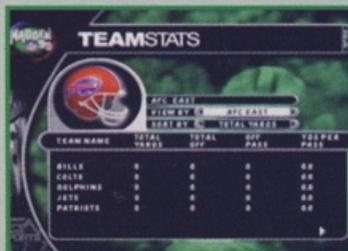
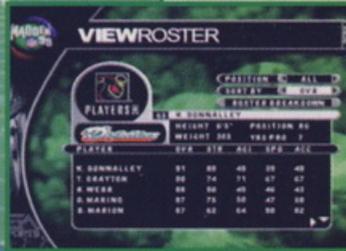




svolgere tutte le azioni con la semplice pressione del pulsante blu ed è stato aggiunto un "franchise mode" attraverso il quale potrete portare la vostra squadra attraverso diverse stagioni nell'obiettivo di creare un vero e proprio ciclo vincente. Ulteriore novità è costituita dalla presenza, grazie alla licenza ufficiale NFL, di 100 squadre del passato e del presente, delle 30 attuali e di altre 85 del super bowl, oltre a tonnellate di compagini segrete.

Fra le altre chicche annoveriamo: tornei fra 8 o 16 squadre, la possibilità di svolgere allenamenti, la gestione della propria squadra (acquisti e vendite giocatori), statistiche complete e aggiornate durante il gioco, un player editor per creare i propri giocatori da sogno e un editor di schemi di gioco per affrontare le partite con tattiche personalizzate.

Ed eccoci arrivati al momento di scendere in campo. La prima impressione che ho avuto è stata abbastanza deludente: la vista dello stadio realizzato approssimativamente (anche se sono state riprodotte nel gioco tutte le arene dell'NFL) e gremito di folla perfettamente immobile mi ha lasciato un po' basito e anche il sonoro del pubblico, più bisbigliante che urlante, non è stato certo incoraggiante. Quando la visuale è passata sul campo di gioco, invece, le cose sono decisamente cambiate: i giocatori hanno mostrato tutta la loro bellezza (dal punto di vista grafico s'intende) e anche le animazioni non si sono rivelate da meno. Durante il gioco ho avuto modo di apprezzare i nuovi movimenti del quarterback e le nuove animazioni dei placcaggi realizzate magistralmente (tutto realizzato in motion capture); va sottolineato, inoltre, che il tutto viaggia in alta risoluzione (con qualche raro rallentamento) e, in generale, lo svolgimento della partita è un piacere da guardare, soprattutto attraverso i replay.



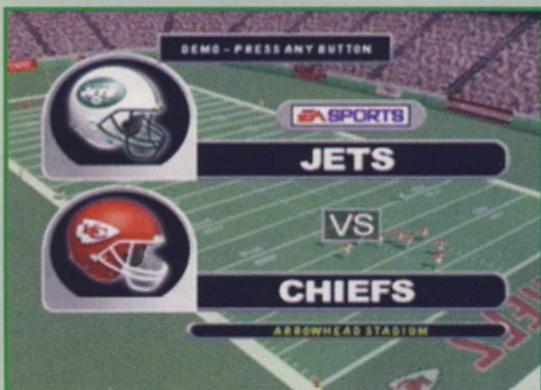
Il sonoro, come già detto, è su livelli mediocri e viene salvato soltanto dalle urla dei giocatori e dai rumori degli scontri, decisamente su buoni livelli.

Per quanto riguarda il multiplayer, il discorso è abbastanza semplice: non ci sono novità rispetto alla versione originale ma tutti i miglioramenti estetici di cui abbiamo già parlato aggiungono molto anche alle partite con avversari umani.

Anche sul lato della giocabilità ci si scosta poco dalla versione originale (che era già ottima sotto questo punto di vista) e la migliorata intelligenza artificiale della difesa del computer è l'unica novità realmente riscontrabile a occhio nudo. Il gameplay soffre leggermente del sistema di controllo un po' troppo abbondante in tasti da premere ma l'opzione "One Button" risolve il problema ai novellini; d'altra parte, i fanatici del football americano saranno ben contenti di imparare tutti i comandi visto che, in questo modo, raggiungeranno un livello di simbiosi con la realtà decisamente impressionante in quanto a numero d'azioni da compiere.

A questo punto, in sede di giudizio finale, devo puntualizzare un aspetto che risulta, a mio modo di vedere, fondamentale: non aspettatevi da questo gioco fiotti continui di adrenalina e azione frenetica per l'intera durata del match, siamo di fronte a una simulazione in cui il realismo la fa da padrone e, conseguentemente, le pause che incontrerete nell'azione saranno numerose e spezzeranno, inevitabilmente, il gioco. Da questo si deduce un consiglio: se cercate azione pura, guardate altrove; se cercate di riprodurre le emozioni centellinate di una vera partita di football americano, comprate Madden NFL '99.

Nota a margine: è supportato il rumble pack, un ottimo modo per assaporare gli scontri violentissimi che avrete modo di vivere nel gioco.
Davide Pessach



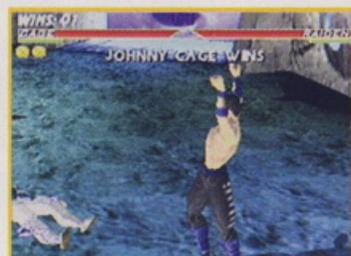
Mi ricordo la prima volta che vidi il coin-op di Mortal Kombat, così incredibilmente affascinante grazie alla grafica digitalizzata, una vera rivoluzione per i tempi, e all'abbondante dose di sangue digitale che sgorgava dai lucenti monitor del gioco da bar. Alla fin fine, poi, non è che mi possa considerare un gran fanatico di questa particolare saga, anche se ho giocato con un certo godimento il secondo episodio, grazie alla buona conversione effettuata sui personal computer dell'epoca.

Il connubio grafica digitalizzata e abbondanti scene splatter ha retto bene fino alla venuta del terzo episodio e vari remix, per poi lasciare il passo a una più moderna e spettacolare realizzazione poligonale. Uscito all'inizio dell'anno in sala giochi, il quarto episodio narrante le gesta di Raiden, Scorpion Et Soci, grazie alla buona realizzazione tecnica ha saputo catturare l'attenzione dei fan ed è riuscito a farsi notare anche da chi nulla sapeva a proposito di questo picchiaduro. Come è facile immaginare, buona parte di tale feeling fu generato dalla consueta e quanto mai abbondante dose di improbabile sangue che è possibile spargere ad ogni colpo inferto all'avversario, sino ad annegararlo completamente nel liquido rosso, qualora si riesca a finire l'incontro con le violentissime fatality. Il compito di riprodurre su console la

bella versione da sala giochi poteva quindi presentare più di un problema, considerata l'estrema velocità e lo stile di gioco frenetico, che non permettevano rallentamenti e perdite di frame una volta riprodotte sul Nintendo. Midway, che deve avere in simpatia i videogiocatori europei, ha pensato bene di affidare la conversione della cartuccia dal formato NTSC a quello PAL a un gruppo di sviluppatori capaci e intraprendenti, conosciuti come Eurocom.

Prima di parlare della realizzazione tecnica e della giocabilità del prodotto però, mi sembra giusto accennare alla stupenda storia imbastita dai programmatori per giustificare l'ennesimo massacro digitale (il tutto è ironico, nel caso non si sia capito). Tutto ha inizio a causa della fuga del Dio Shinnok dal luogo ove era stato esiliato in seguito alla sconfitta ricevuta nel terzo episodio della serie. Il Regno dei Morti, però, non si è rivelato così invalicabile come si pensava e quindi ecco che il cattivone è ritornato per sistemare i conti con la popolazione terrestre. Fortunatamente Raiden ha preso a cuore le sorti della Terra e, grazie a un manipolo di coraggiosi e valorosi combattenti, è pronto a riaffrontare le armate del Male. Che poi, utilizzando un personaggio "buono" come Sonia si debbano affrontare altri

MORTAL 4 KOMBAT





Tirare mazzate a un bel po' di gente dev'essere un bel passatempo. Almeno così devono pensarlo i creatori dell'ormai decennale serie di Mortal Kombat.

Mortal Kombat 4

Sviluppatori:	Midway/Eurocom
Tipo di gioco:	Passata di pomodoro
N° Giocatori:	1 - 2
Grafica:	8.5
Sonoro:	8.0
Giocabilità:	8.6
Longevità:	9.0

8.4



"amici" come ad esempio Johnny Cage, penso sia un particolare ininfluenza ai fini del nostro scopo: divertirci a malmenare il maggior numero di avversari (non importa se dalla parte del Bene o del Male) spargendo le loro membra il più lontano possibile le une dalle altre. Per fare questo avremo a disposizione un buon numero di opzioni di gioco, dal classico arcade mode, strutturato come la controparte da sala giochi, al tournament, grazie al quale sarà possibile affrontare il computer o un amico in incontri a squadre, sino al classico versus mode: umano contro umano (se poi stiamo parlando di Raffo si potrebbe anche riconsiderare questa affermazione), in scontri all'ultima mazzata. Molto comoda risulta l'opzione di pratica, nella quale potremo impratichirci delle mosse base così come cercare di performare le ben più impegnative fatality, difficili e incasinata da realizzare durante l'incontro ma altamente gratificanti (nonché umilianti per l'avversario).

Sempre presenti, e per fortuna, le famose icone che compaiono nella schermata di presentazione dei due combattenti, mediante i quali possiamo abilitare particolari modalità di gioco e segreti assortiti, come l'invulnerabilità, le testone dei personaggi, nuovi abiti e molto altro.

La parte di presentazione è quindi corposa e ben fatta, comprese le scene poligonali animate che ci mostrano lo svolgersi della storia e le sequenze finali di buona fattura. Una volta iniziato un incontro non si può far altro che ammirare la bontà della grafica, sia sotto il punto di vista della fluidità che della definizione. I personaggi sono grossi, particolareggiati e composti da un gran numero di poligoni. Tutto ciò non influisce minimamente sullo scorrere incessante dell'azione, che mantiene sempre un elevato frame rate pur in

presenza di esplosioni ed effetti speciali che abbelliscono i vari lottatori. Notevoli a tal riguardo i lampi che ricoprono Raiden, veramente ben fatti e che donano al guerriero del tuono un aspetto veramente massiccio. Purtroppo il sonoro risulta castigato dal mesto effetto mono con il quale sono stati convertiti effetti e musiche della versione da bar, sebbene durante le partite non è che ci farete caso più di tanto.

Discorso controverso invece per l'aspetto forse più importante del gioco: la giocabilità. Dipende molto dal rapporto che avete con i precedenti capitoli di Mortal Kombat e quindi come vi ponete nei confronti del metodo di controllo, diverso dai vari Tekken e Virtua Fighter. Infatti il gioco, puntando molto sulla velocità e la frenesia è caratterizzato da sequenze di mosse semplici da eseguire e quindi molto immediate, ma che potrebbero scontentare i giocatori più tecnici, amanti delle prese e controprese, fondamentali nei giochi citati poco sopra. Anche l'introduzione delle armi pone a mio avviso l'attenzione verso una sempre maggiore spettacolarità d'azione, magari a discapito di una più attenta strategia di gioco. Garantita la longevità, che grazie alle molte modalità di gioco presenti, ai cinque livelli di difficoltà e al sempiterno uno contro uno ripaga abbondantemente nel tempo i soldi spesi. Volendo quindi concludere questa recensione mi sento di consigliare caldamente tale prodotto ai sostenitori della saga, mentre i detrattori non troveranno innovazioni nel gameplay sufficienti a far cambiar loro idea. Il voto finale è una media tra i due estremi, sappiatevi quindi regolare di conseguenza. Violentamente vostro...

Massimo "Vlad" Monti

dal 9 NOVEMBRE occhio a cosa guarda.



LION network DAL LuNEDI Al veNErDI oRE 20 su



www.letti.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 squisitissimo 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

"The Blues Brothers"
Milano Teatro Smeraldo
dal 19 al 31 gennaio 1999

"Tommy - The who's Musical"
Bologna Teatro Duse
dal 29 dicembre 1998
al 6 gennaio 1999

"Il barbiere di Siviglia"
Roma Teatro dell'Opera
Prima rappresentazione
il 26 gennaio 1999

2



musica

CONCERTI

Patty Pravo
Roma Teatro Sistina
11 gennaio 1999

Stratovarius
Roma Palacisalfa
27 gennaio 1999

ALBUM

Ani di Franco
Titolo: UP UP UP UP

Marlene Kuntz
Titolo: Ho ucciso paranoia

Paul Mc Cartney
Titolo: Band on the run

Cathedral
Titolo: Redemption

3



tecnologia

Internet Expo

Assago - (MI) Fila Forum
dal 29 al 31 gennaio 1999

Ant Z (La formica Z) - grande appuntamento per la computer animation che racconta la storia di una formica, doppiato da Woody Allen, Sharon Stone e Sylvester Stallone

A bugs s life Film cinema in computer animation che racconta la vita di un bruco

4



esplorazione

Jacovitti

Rassegna organizzata come un vero e proprio fumetto dove i personaggi diventano reali e accompagnano i visitatori attraverso le sale.
Torino - Museo dell'Automobile
fino al 31 gennaio 1999

Libro

"Volo quadrimotore notturno, classe economica solo andata" Il divo John Travolta debutta nella letteratura con una favola "per tutte le età". La storia è quella di un ragazzo di 8 anni che riesce a coronare il sogno di fare un viaggio aereo dall'Atlantico al Pacifico.

Zoocasa

Roma - Fiera di Roma
dal 6 al 10 gennaio

5



sport

Campionati del Mondo di Corsa Campestre Indoor

Torino 23-26 gennaio 1999

Coppa del Mondo di Snowboard

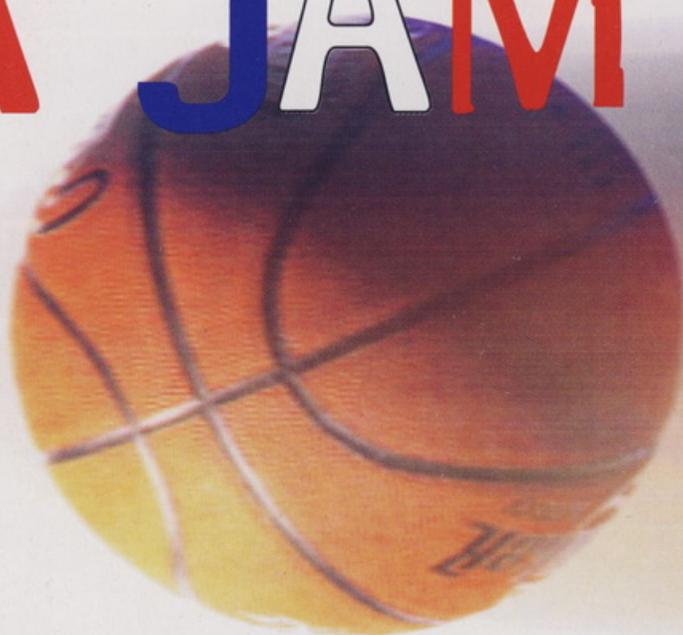
Madonna di Campiglio
25 gennaio 1999

Coppa del Mondo di Pattinaggio di velocità su pista lunga

Collalbo - Bolzano
26-27 gennaio 1999

NBA JAM 99

**Ma a che gioco
giochiamo?**



NBA Jam è sempre stato, per antonomasia, il gioco arcade per eccellenza. Questo almeno, fino all'uscita di questa nuova versione per il nostro Nintendone. Che è successo ai leggendari scontri due contro due in cui tutto era lecito e la massima esaltazione si raggiungeva con schiacciate al limite della fisica? Nulla, il tutto è stato semplicemente eliminato e sinceramente io sono molto contento di questa scelta operata dal dinamico duo Acclaim/Iguana. Le ragioni di un passaggio così radicale, da quello che era un semplice arcade a quello che si candida a tutti gli effetti come il miglior basket per Nintendo 64, sono sicuramente molteplici e io posso solo tentare di spiegarne alcuni. Il primo motivo può essere dato dal fatto che, evidentemente, gli ultimi dati di vendita dei recenti capitoli abbiano fatto registrare una flessione, concomitante con la crisi di rigetto del pubblico americano, notoriamente volubile. Il secondo è che, tutto sommato, la concorrenza spietata della serie NBA Live, fiore all'occhiello della scuderia EA

Sports (del quale vedete recensito da qualche parte in questo numero anche il nuovo capitolo, sempre dal sottoscritto), ha privato la Acclaim di una fetta di mercato incredibilmente importante soprattutto in America. E poi diciamo la verità: NBA Jam Extreme a me non piaceva proprio e il tridimensionale ostentato a tutti i costi era di cattivo gusto...

Comunque stiano le cose, i tizi all'Iguana Entertainment (che tra le altre cose ci hanno saputo davvero fare con i due Turok) hanno deciso di aggiustare decisamente il tiro e il risultato è un gioco di basket davvero esaltante. Via quindi le sfide inverosimili a tutto campo due contro due con botte da orbi e nemmeno il fuoricampo e preparatevi a dare il benvenuto a un gioco davvero ben realizzato sotto tutti i punti di vista. Dico subito però, che la componentistica arcade non è stata del tutto eliminata, visto che sin dalla prima schermata capeggia un altisonante scritta Jam Mode, la quale mette il giocatore in condizione di potere giocare con le regole dei vecchi NBA Jam

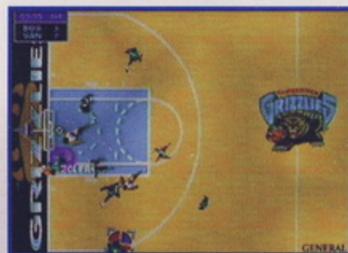
NBA JAM '99

Sviluppatori:	Acclaim / Iguana Entertainment
Tipo di gioco:	Simulatore Basket
N° Giocatori:	1 - 4
Grafica:	8.5
Sonoro:	8.1
Giocabilità:	7.9
Longevità:	8.7

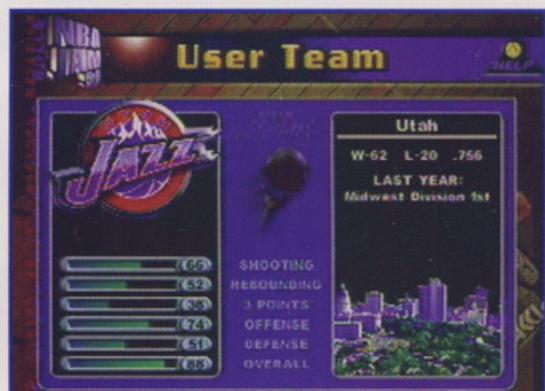
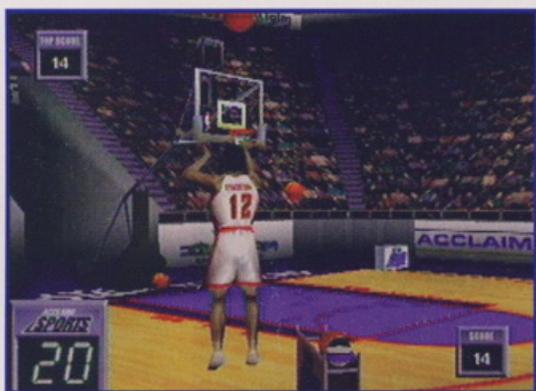
8.4

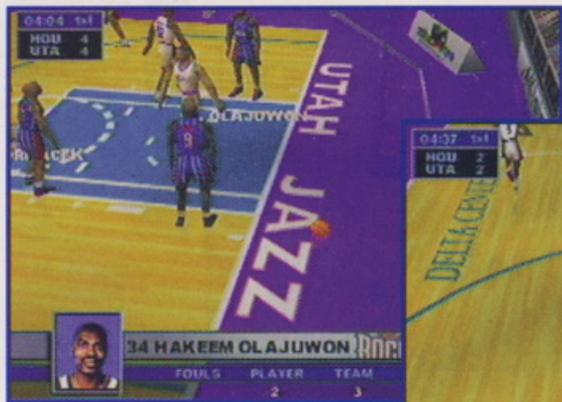
1997 - 1998 Season				
PLAYER NAME	PTS/G	REB	ASS	FG
R. Gaudin	28.7	3.181	38.79	881
S. Piggien	18.1	16.52	37.54	315
T. Kukoc	13.2	22.35	30.20	383
M. Harpini	9.2	22.94	27.95	293





(che non avevano regole), con la differenza che questa volta si fa tutto cinque contro cinque. Ciò che più mi preme però, è sottolineare la nuova veste da vero gioco di basket e per farlo mi tocca comunque analizzare dalla prima all'ultima le opzioni di gioco, davvero complete e soddisfacenti. Partendo dal menu principale si ha già la sensazione dell'ottima fattura del gioco, viste le modalità che mette a disposizione del giocatore: si può subito dall'inizio scegliere se si vuole giocare normalmente con tutte le regole (modalità NBA) oppure dilettersi con il Jam Mode, ovvero lo stile che sempre contraddistingue la serie firmata Acclaim. Salta subito all'occhio anche la modalità Skills: se non ci si vuole cimentare subito in un torneo o una partita, questa è la palestra ideale per prendere leggermente confidenza con il sistema di controllo. Infatti, nella modalità di gioco Skills si viene messi in condizioni di disputare quelle gare per lo spettacolo tanto care agli americani e che si vedono una volta all'anno nei famosi All-Star Game. In genere vengono





disputate le gare da tre punti e quella della schiacciate, ma in NBA Jam '99 è stata eliminata quest'ultima per fare posto a una meno eclatante gara dei tiri liberi (e sinceramente non capisco perché, visto che le schiacciate rimangono ancora il punto forte di NBA Jam). Queste due gare non hanno nessun fine pratico (se non quello di divertire i bambocci come me) e consistono in tiri da fermo: nella gara dei tre punti bisogna riuscire a fare il maggior numero di canestri nel giro di un minuto tirando da tutte le posizioni della linea dei sei metri e venticinque. Ogni canestro vale un punto e per ogni posizione, segnata da uno stand sul quale sono appoggiati i palloni, c'è la possibilità di un tiro da due punti, effettuato con un pallone colorato diversamente. Per quanto riguarda i tiri liberi invece, si tratta di metterne dentro il più possibile ma questa impresa è forse più complicata dei tiri da tre: se in quest'ultimo quello che conta è una buona dose di tempismo, nei tiri liberi bisogna riuscire a fare entrare nel canestro la palla utilizzando una finestrella a parte, in cui il pallone si muove intorno al ferro e una specie di campo di forza cerca di impedirne l'entrata (difficilissimo - se poi si utilizza un giocatore scarso è finita).

Tornando al gioco vero e proprio, una volta scelta la modalità preferita si passa alla selezione della squadra che, ovviamente, appartiene alla lega professionistica americana. NBA Jam '99 si presenta come qualsiasi altro gioco di basket, ma l'apparenza inganna. Solo dalle opzioni interne si capisce lo sforzo fatto dall'Iguana Entertainment di dare il massimo della flessibilità e del realismo a questo titolo. Pensate che le telecamere sono otto standard predefinite ed esiste anche la voce Custom, che consente all'utente di creare la propria visuale a piacimento, permettendo di sbizzarrirsi con il proprio gusto di regista.

Molta cura è stata anche dedicata alla parte simulativa, con l'inserimento di notevoli statistiche che ricoprono in toto l'andamento di una partita o dell'intera stagione. Non mancano ovviamente anche gli infortuni ai giocatori, della durata variabile: vi capiterà in più di una circostanza che il vostro migliore centrale si faccia male alla caviglia e



stia fuori diversi mesi, saltando una moltitudine di partite. Molto interessante anche la sezione Playbook, con schemi predefiniti di attacco e difesa, che possono essere utilizzati a proprio piacimento durante la partita per trarre il massimo vantaggio dal quintetto base schierato in campo. Last but not least, la possibilità di richiamare in qualsiasi momento dell'incontro un esaltante replay. NBA Jam '99 è davvero una piacevole sorpresa e, sinceramente, lo ritengo più azzeccato di NBA

Live '99 sia per quanto riguarda gli accorgimenti tecnico tattici che per l'effettivo divertimento offerto, grazie anche al sistema di controllo che, per quanto non sia il più bello che mi sia capitato di vedere, è sicuramente meglio di quello del titolo firmato EA Sports. Insomma, l'Iguana Entertainment non sbaglia più un colpo e se siete degli amanti del basket, questo è senza ombra di dubbio il titolo sul quale buttarvi (ma non escludo che possa piacere di più NBA Live).

Andrea Mao Della Calce



TOP GEAR

Overdrive

Le automobili, soprattutto quelle di un certo tipo, sanno regalare sensazioni uniche che è molto difficile trasportare in maniera accettabile sugli schermi di un televisore; sarà Top Gear Overdrive in grado di avvicinarsi a quest'impervio obiettivo?

La domanda può essere tendenziosa ma non è sicuramente insulsa: la sensazione di velocità è, probabilmente, una delle più forti tra quelle che si provano nella vita e quale mezzo migliore per provarla se non utilizzare una macchina sportiva di fascia alta? Certo, se disponete di mezzi alternativi (missili a cui agganciarvi, aerei, un paio di sci da discesa libera) potrete evitare di utilizzare un'automobile ma, al momento, il mezzo di trasporto terrestre per eccezione costituisce il modo più conveniente per lanciarsi a velocità folli mantenendo una certa probabilità di rimanere vivi alla fine dell'esperimento.

Detto questo, vi annuncio subito che, a mio modo di vedere, Top Gear Overdrive ha come obiettivo principale proprio la riproduzione delle sensazioni di velocità estreme che alcune vetture oggi sul mercato sono in grado di regalare (non proprio regalare direi...).

Si tratta di un obiettivo che è tanto ambizioso quanto complesso da raggiungere visto che, da sempre, velocità e grafica non vanno affatto d'accordo; l'aspetto estetico di Top Gear Overdrive, infatti, è stato annunciato come l'altro punto di forza del prodotto, stupendo non poco il sottoscritto. A questo punto, parafrasando lo spot dell'acerrimo nemico targato Sony, mi sono convinto a non sottovalutare la potenza del Nintendo 64 e ho inserito il cartuccione nella console per dare inizio alla prova...

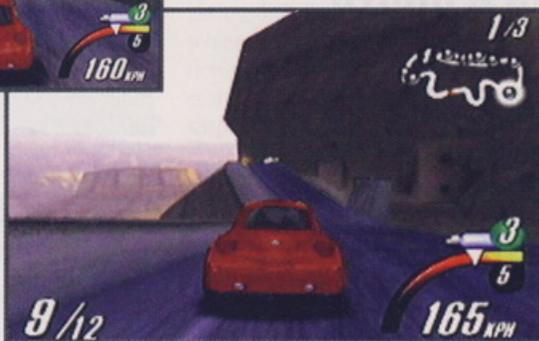
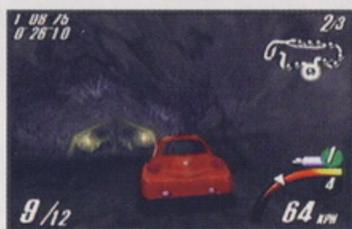
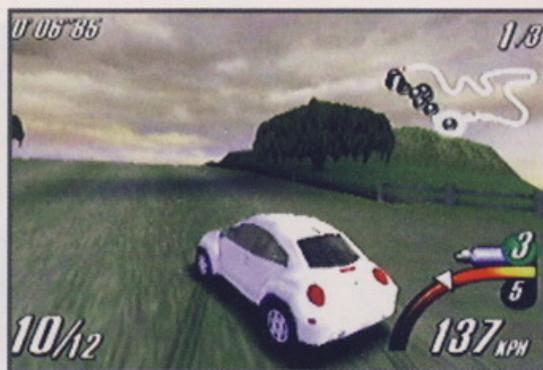
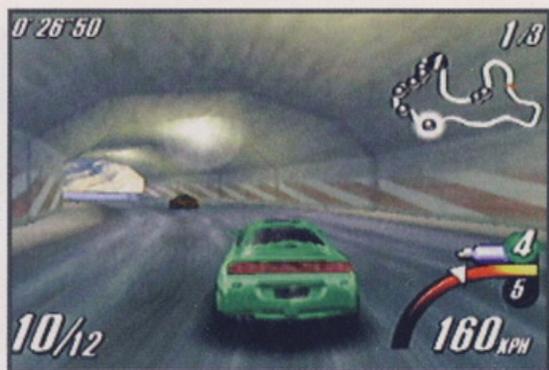
Il primo impatto lo hanno accusato i miei organi acustici (le mie orecchie, oggi sono forbito): l'attacco della musica dei Gridstone è stato subito violento e la mia avversione per il genere metallo-duro ha portato, quasi inconsciamente, il ditino sul pulsante del volume riducendo la musica a un lieve

Top Gear Overdrive

Sviluppatori:	Kemco Snowblind
Tipo di gioco:	Corsa su strada
N° Giocatori:	1-4 giocatori
Grafica:	9.0
Sonoro:	7.0
Giocabilità:	6.5
Longevità:	8.0

7.5





tappeto d'accompagnamento al gioco. L'esperienza continua nella sua negatività attraverso lo scarno menu iniziale: Campionato, VS Mode, Opzioni e Crediti; assolutamente assenti le modalità Practice e Time Trial, così come la possibilità di correre su una pista a scelta non partecipando a un campionato.

Mi consolo, poco dopo, col vedere i modelli delle macchine decisamente ben realizzati e con diversi parametri da aggiornare attraverso gli acquisti di pezzi aggiuntivi; purtroppo, non è presente alcun paint shop e la personalizzazione della vostra vettura si limita alla scelta del colore.

Ne approfitto per dirvi che le macchine sono dieci, con l'aggiunta di quattro nascoste; di seguito elenco i modelli a cui s'ispirano le vetture del gioco:

- Maggiorone Volkswagen '98
- Mitsubishi Eclipse
- Jeep Wrangler
- Chevrolet Camaro
- Dodge Viper
- Hummer
- Porsche 911
- Ferrari F-40
- Dodge Copperhead Concept Car
- McLaren F1



Le piste sono sei e risultano piuttosto varie anche grazie alla possibilità di percorrerle di notte, in diverse condizioni meteorologiche e al contrario: si va da un circuito di montagna (molto difficile con la neve) alle paludi della Florida fino a un circuito cittadino e uno spaziale (!). Per quanto riguarda l'aspetto estetico dei circuiti, devo dire che ci troviamo davanti allo stato dell'arte per questo tipo di giochi su questa piattaforma: i fondali sono di qualità fotografica e anche gli oggetti in pista, anche se pochi, sono molto realistici; le luci, per concludere, sono realizzate molto bene e mettono in risalto, nei tratti all'aperto, le splendide texture del cielo.

Il vero pezzo forte, però, è costituito dalla velocità con la quale si muove il tutto - in una parola sola la definirei incredibile: le strisce sull'asfalto filano via come in autostrada e anche i sorpassi con le altre automobili controllate dal computer risultano frenetici e si svolgono sempre a una velocità realisticamente elevata. Per quanto riguarda le note negative, devo segnalare l'assenza della visuale interna con volante (ne sono disponibili solo due: una esterna e una interna senza volante) e la dolorosissima mancanza, visto il livello grafico del prodotto, dell'opzione replay; inoltre, le esplosioni dovute a collisioni ad alta velocità producono sempre la stessa scena, che vede la vostra macchina carbonizzata e fumante... niente cappottamenti o evoluzioni di qualsiasi tipo.

Passiamo ora alla giocabilità. Qualcuno di voi avrà notato l'assonanza tra il titolo di questo gioco e un altro prodotto, anch'esso targato Kemco, uscito circa un anno fa che aveva nome Top Gear Rally; siamo, infatti, di fronte a un seguito ma, al contrario di quanto si possa desumere da ciò, i due giochi sono diametralmente opposti. Il primo della serie, Top Gear Rally, è una simulazione di rally splendidamente realizzata che propone uno stile di guida e di comandi che riproduce, fedelmente, l'esperienza di un rally; l'accento è posto sul gameplay e la longevità, per gli amanti del genere, è quasi infinita. Top Gear Overdrive invece ha



un'impostazione arcade e presenta uno stile di guida decisamente semplificato: tutto quello che dovrete fare sarà spostare il joystick e frenare ogni tanto senza preoccuparvi di derapate, testa-coda e amenità del genere. Per completare l'impostazione arcade, è stata aggiunta la presenza di bonus-turbo e bonus in denaro da recuperare (denaro che vi servirà poi per modificare la vostra vettura, una volta conclusa la corsa).

Tutto questo facilita l'apprendimento (in un pomeriggio padroneggerete perfettamente il sistema di controllo) ma rende anche il tutto poco sfidante e mina la longevità già depressa dalle poche piste e dall'assenza della modalità "Time Trial".

L'aspetto sonoro del gioco presenta un'evidente contraddizione: a fianco delle splendide musiche (anche se non sono un fan devo ammettere che sono d'alta qualità rispetto alle normali colonne sonore di questo genere di giochi) troviamo degli effetti sonori che

definire patetici è, probabilmente, riduttivo. Il rumore del motore è uguale per tutte le macchine e somiglia a quello di un aspirapolvere, lo stridere delle gomme in curva è mediocre e, per finire, su qualsiasi superficie ci troviamo i rumori rimangono sempre gli stessi. Un'immagine esemplificativa: nella seconda pista troverete un ponte tibetano con assi di legno, saliteci con la vostra vettura e sentirete lo stesso rumore che sentireste guidando la vostra

Auto Shop

Cash: \$1.000

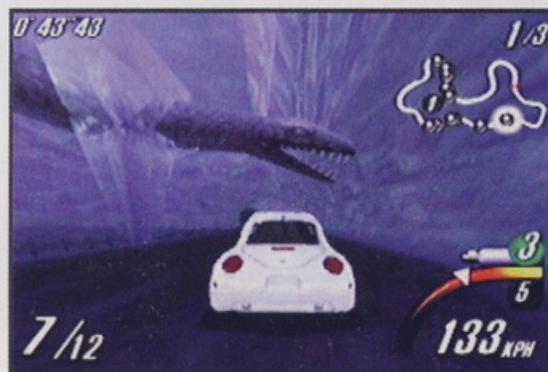
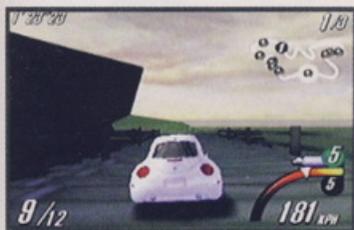
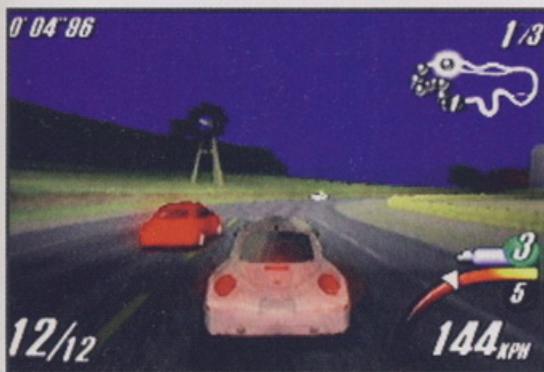
Car Valuo: \$25.000

Total: \$26.000



- Handling: \$1.500 ●●●●●
- Acceleration: \$0 ●●●●●
- Top Speed: \$2.500 ●●●●●
- Nitrous: \$250 ●●●●●

\$18.000
< Now Car >
P1 Done



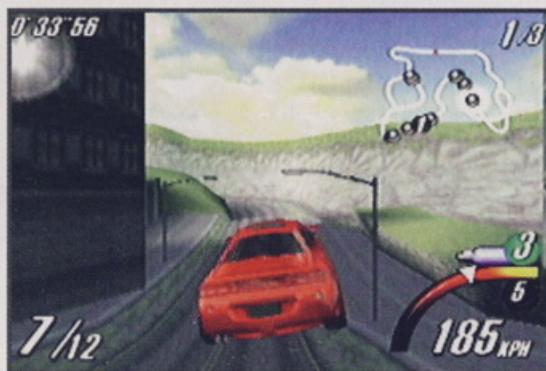
vettura sulla moquette del miglior concessionario della vostra città - deprimente.

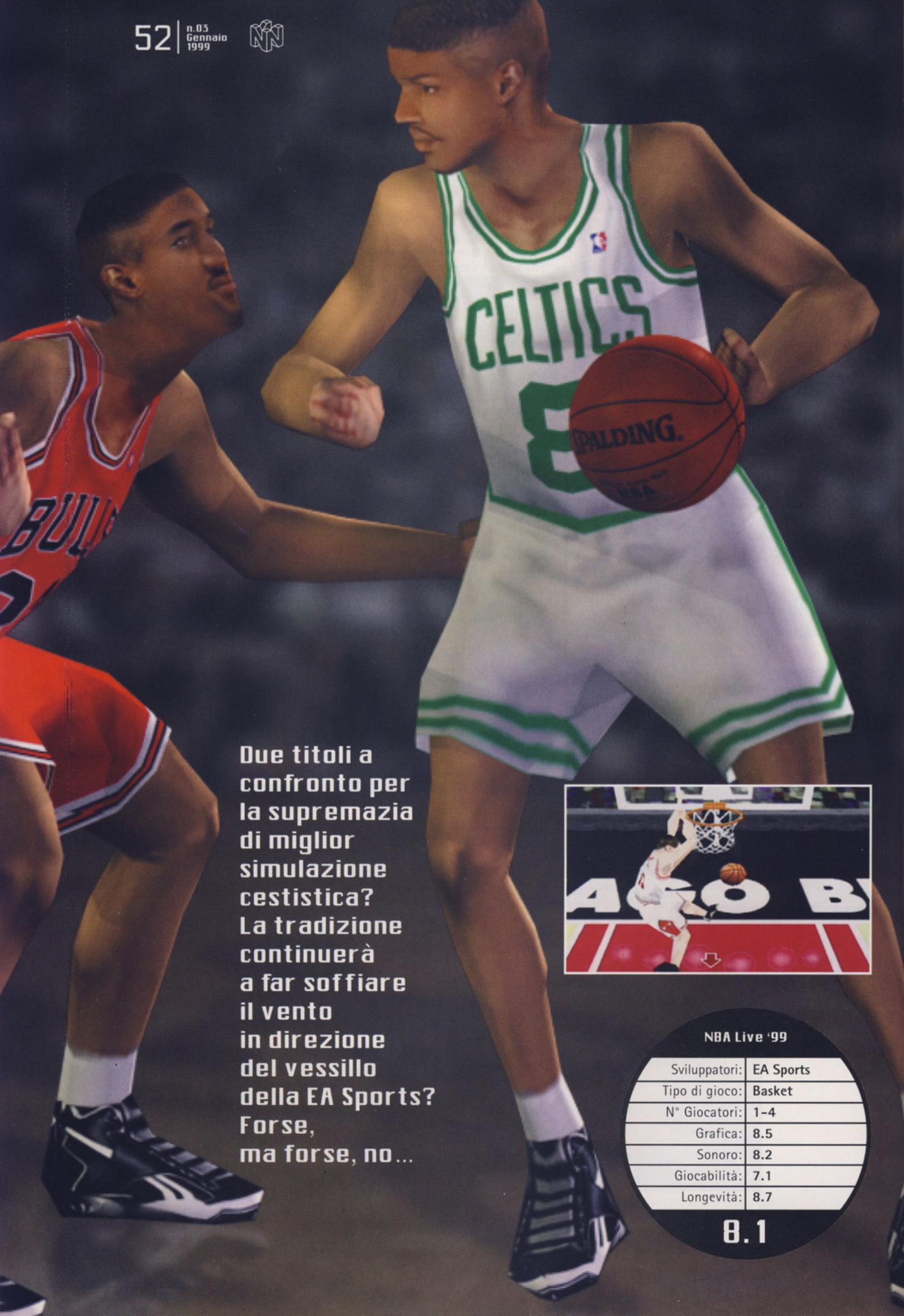
Per quanto riguarda la modalità multiplayer, Top Gear Overdrive si difende egregiamente, mantenendo la velocità a livelli molto alti anche con quattro giocatori contemporaneamente in pista (più le macchine controllate dal computer); la possibilità di portare avanti un campionato con degli amici è molto avvincente e può dare sollievo alla longevità che, altrimenti, non avrebbe meritato la sufficienza.

Per finire, alcune note a margine: la cartuccia ha una EPROM interna che vi consente di salvare (un solo slot!) senza utilizzare memory card; inoltre, il gioco supporta l'alta risoluzione per i possessori dell'espansione RAM e una "alta risoluzione letterboxed" (in pratica viene tagliata la parte superiore e inferiore dello schermo) per i non possessori.

Concludiamo con una valutazione finale. Top Gear Overdrive non è un brutto gioco ma ho la sensazione che si sia sprecata un'ottima occasione per realizzare un prodotto che avrebbe potuto entrare nella storia della console della grande N; ciò che il gioco si è imposto di raggiungere, infatti, è stato realizzato in maniera splendida (velocità e grafica) ma si è peccato clamorosamente su una serie di aspetti di fondamentale importanza (effetti sonori e modalità Time Trial su tutti, oltre ai numerosi altri già citati). Il mio consiglio è di acquistarlo solo se siete dei fanatici dei giochi di guida e avete occasione di giocare molto in multiplayer; per gli altri, un noleggio di un paio di giorni dovrebbe essere sufficiente.

Davide Pessach





Due titoli a confronto per la supremazia di miglior simulazione cestistica? La tradizione continuerà a far soffiare il vento in direzione del vessillo della EA Sports? Forse, ma forse, no...


NBA Live '99

Sviluppatori:	EA Sports
Tipo di gioco:	Basket
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	8.5
Sonoro:	8.2
Giocabilità:	7.1
Longevità:	8.7

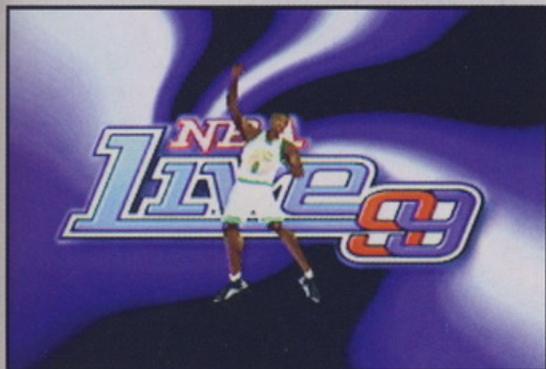
8.1

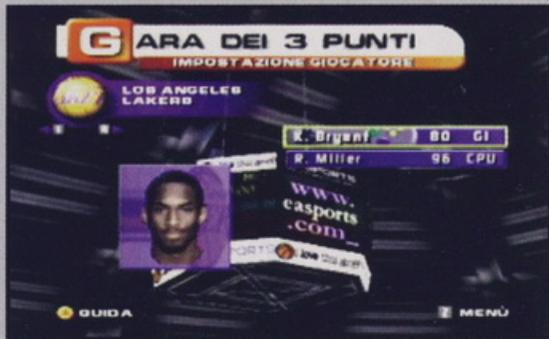
Era tantissimo tempo che non mi capitava di recensire un gioco di basket, ma vista la mia passione per questa disciplina, che ho anche praticato a livelli agonistici ottenendo altalenanti risultati, ho accettato di buon grado di esaminare le ultime fatiche di EA Sports e Acclaim.

Ovviamente il confronto tra i due titoli mi è venuto spontaneo, visto che comunque si tratta di due giochi che, almeno sulla carta, ambiscono a conquistare lo scettro di campione di questa categoria sul nostro simpatico Nintendo 64. Sicuramente NBA Live '99 parte avvantaggiato rispetto a NBA Jam '99, se non altro per il fatto che può fregiarsi della produzione EA Sports, marchio che oramai vende da solo, indipendentemente dal fatto che i suoi Fifa, NHL, NFL e NBA siano belli o brutti. Mi ricordo quando, circa cinque anni fa, alla nascita della divisione sportiva della Electronic Arts, qualcuno pronunciò le parole "Vogliamo che il marchio EA Sports diventi un punto di riferimento per un qualsiasi giocatore che voglia la più realistica simulazione sportiva per la sua console". Ora, a conti fatti, posso dire che quelle parole sono state premonitrici ma solo in parte: è vero che il marchio EA Sports è diventato senza ombra di dubbio il "punto di riferimento", ma nel corso degli ultimi tempi le concorrenti si sono attrezzate e hanno cominciato a combattere ad armi pari; il risultato è che, almeno secondo il mio modesto parere, NBA Live '99 è inferiore a NBA Jam '99, che dovrete comunque trovare recensito da qualche parte all'interno di questo numero di Nintendo Magazine.

Le modalità di gioco sono sempre più o meno le stesse di un titolo di basket qualsiasi, ovvero amichevole,

NBA LIVE '99





campionato, playoff, arcade. Rispetto a NBA Jam '99, NBA Live '99 propone anch'esso una modalità per i tiri di precisione che è la gara da tre punti (per un esplicativo funzionamento di questa modalità vi rimando alla recensione del titolo firmato Acclaim), ma non si è pensato di integrare una variante come quella dei tiri liberi. Epidermicamente, ho trovato molto più comodo il sistema di controllo di NBA Live: è forse leggermente più semplice e intuitivo di quello di NBA



Jam e questo gioca sicuramente a suo vantaggio - insomma, non è per fare una questione di partigianeria, ma NBA Jam '99 mi è piaciuto molto di più del corrispettivo della EA Sports. Perché? Beh, a ben vedere i due giochi potrebbero pure corrispondersi e fondamentalmente le cose stanno così, ma per qualche piccolo particolare ho apprezzato di più gli sforzi della Acclaim. Dal punto di vista grafico, soprattutto, la



produzione della EA Sports è decisamente inferiore: i poligoni dei giocatori non sono precisi e rifiniti come dovrebbero e tutto sommato il motore di NBA Jam '99 è più fluido. A livello di sonoro siamo più o meno lì così come per quanto riguarda la giocabilità.



Alla fine della fiera il gioco della EA Sports perde qualche cosa a livello di intelligenza artificiale che, per quanto mi riguarda, mi è sembrata un po' meno sviluppata della versione firmata Iguana Entertainment. Anche a livello di difficoltà, NBA Live '99 mi è parso

leggermente inferiore e meno calibrato. Continuo però ancora a preferire il sistema di tiri liberi della serie NBA Live: per fare canestro bisogna azzeccare il momento in cui il cursore a forma di pallone passa in verticale e in orizzontale all'interno di una croce che indica il grado di precisione del tiro.

Tatticamente e strategicamente, NBA Live '99 è forse più completo del suo rivale: sono presenti infatti i più tradizionali schemi offensivi e difensivi, la cui applicazione sul campo virtuale risulta essere abbastanza efficace e redditizia (che bello impostare e chiamare un "post alto"). Tutta l'azione di gioco poi, è



altamente configurabile a proprio piacimento, nel senso che è possibile anche stabilire l'entità dei falli fischiate in attacco e difesa, delle regole (odiate il "Passi", il "3 Secondi" o il "Goaltending"? Potete levarli, ma il gioco non è più lo stesso...), oltre ovviamente alla possibilità di cimentarsi direttamente con la versione Arcade. In questa modalità di gioco si ottiene tutta la spettacolarità dei vecchi NBA Jam, grazie alla presenza di schiacciate incredibili, palloni infuocati e via dicendo: il massimo per chi non ha voglia di arrovellarsi su quale tattica è meglio utilizzare in difesa o in attacco, che non vuole impazzire cercando soluzioni al tiro e che si diverte semplicemente lanciando il proprio centro sotto al canestro, facendolo prodigare nelle schiacciate più assurde. Insomma, NBA Live '99 e NBA Jam '99 più o meno si equivalgono, ma per i motivi che vi ho spiegato poche righe più sopra, continuo a preferire l'interpretazione data dal dinamico duo Acclaim/Iguana Entertainment - ribadisco comunque che i due titoli a grandi linee si equivalgono, quindi prendete il mio giudizio come soggettivo...

Andrea Della Calce





WAIALAE COUNTRY CLUB

True Golf Classics

**Finalmente anche il Nintendo 64
può disporre del suo bravo gioco
di golf, dopo anni di attese,
ecco qui uno dei prodotti da me
più attesi, ma ne è valsa la pena?**

Waialae Country Club	
Sviluppatori:	
Tipo di gioco:	Simulatore di golfino
N° Giocatori:	1 - 4
Grafica:	9.2
Sonoro:	9.2
Giocabilità:	9.0
Longevità:	8.0
8.5	

Ho visto per la prima volta questo gioco al Motor Show di Bologna, ben consapevole del fatto che fosse già uscito da tempo nei negozi, per i soliti disguidi redazionali non ero ancora riuscito a mettere gli occhi su questa simulazione golfistica; al Motor Show, invece, faceva bella mostra di sé all'interno dello stand Nintendo, quindi ho avuto tutto il tempo di ammirarlo in tutta la sua interezza.

Una volta finita la fiera e quindi tornato a Milano (avendo uno stand, qualcuno della redazione è rimasto in quel di Bologna per tutta la durata della manifestazione motoristica e io ero uno di quei qualcuno), mi è stata, guarda caso, assegnata la recensione di questo gioco, sia perché mi reputo effettivamente un esperto del genere (credo di aver valutato una cinquantina di giochi di golf durante la mia travagliata carriera) e sia perché in redazione sono l'unico che li apprezza, quindi non li vuole mai recensire nessuno.

Pur essendo il primo gioco di golf per questa console, immagino che tu sappia quello che bisogna fare in uno sport come questo; comunque sia, giusto per rinfrescare la memoria ai più arteriosclerotici, possiamo in definitiva riassumere il concetto nel





seguito pensiero: riuscire a buttare una pallina bianca in una buca, facendolo però mediante una mazza (che ha la faccia in legno o in ferro a seconda della potenza che si vuole imprimere alla sfera) e col minor numero di tiri possibile.

Di ogni percorso, inoltre, ti verrà dato il numero di tiri concesso per imbucare la palla: se lo farai rispettando quel numero, rimarrai a zero; se riuscirai a far finire la sfera in buca con meno colpi del previsto andrai sottozero di tanti punti quanti saranno i colpi risparmiati (per esempio, se la buca va fatta in quattro tiri, concludendola in tre andrai a meno uno); mentre se sarai bravo come me e concluderai ogni percorso con un numero doppio rispetto a quello prestabilito, i punti andranno sopra lo zero.

Spero di essere stato abbastanza chiaro, comunque sappi che come già anticipato, le mazze si dividono in linee (cinque) e ferree (nove), alle quali vanno poi aggiunti il putter (da usare sul green), il sandwedge (per uscire dai bunker) e il pitching wedge (o ferro di approccio); inoltre sappi che un normale tracciato di golf si divide in determinate aree, e cioè:

- il teeing ground, un'area di partenza leggermente sopraelevata rispetto al resto del percorso
- il fairway, che rappresenta tutta quella zona molto rasata che conduce fino al green, e dalla quale è



sconsigliabile uscire in quanto aumenta progressivamente la lunghezza dell'erba quindi anche la difficoltà di tirare con precisione

- il green, l'area che circonda la bandierina, caratterizzata da una vera e propria moquette naturale
- il bunker, delle insidiose zone sabbiose dalle quali è sempre molto difficile uscire
- lo stagno o ruscello, che fa aggiungere un tiro nel caso sia tanto sfortunato da farci finire dentro la pallina.

Le cose da dire sono ancora molte, ma credo che l'essenziale sia stato enunciato, quindi passerei

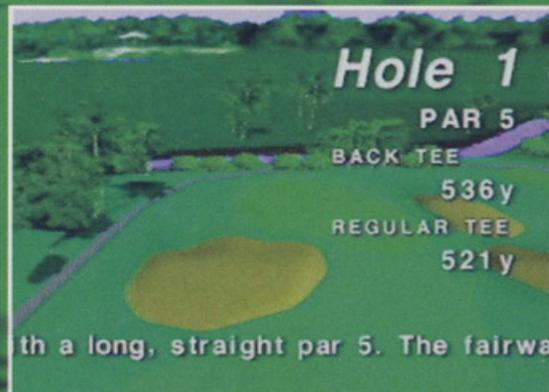


(finalmente) alla valutazione di questo gioco: trattandosi dell'unico presente per questa console, non si può fare a meno di dire (o meglio, si potrebbe, ma io non ce la faccio a evitarlo) che è il migliore; nonostante tutto, comunque, si difenderebbe molto bene anche in un mercato molto competitivo come quello PlayStation o PC.

Le opzioni presenti non sono moltissime, ma permettono comunque di scegliere tra ben sei modalità differenti di gioco, che ti permettono di sfidare gli avversari umani o computerizzati nelle modalità di gioco più famose (skins play, match play, stroke play, ecc.), di ricominciare la partita interrotta, di salvare una gara (sempre che si sia in possesso del memory pack), la visuale di gioco, la presenza o meno della voce del commentatore, e così via.

Una volta selezionata la modalità di gioco e l'avversario (se computerizzato, potrai determinare anche la sua bravura), entrerai nel vivo del gioco e, dopo una presentazione a volo d'uccello della buca, sarai finalmente pronto per cominciare. Sullo schermo sono visualizzati tutta una serie di parametri e di icone selezionabili, che ti permetteranno di intervenire sulla scelta della mazza (quella consigliata dalla CPU va quasi sempre bene), sulla posizione dei tuoi piedi rispetto alla palla e sulla direzione nella quale la sfera dovrà ipoteticamente andare in mancanza assoluta di vento.

Chiaramente se vorrai ottenere dei risultati soddisfacenti, non sarà sufficiente sparare la palla nella direzione della buca al massimo della potenza, considerando che più la palla si avvicinerà alla bandiera, e più sarà facile imbucarla; al di là del fatto che il vento influirà notevolmente sulla traiettoria della pallina, dovrai tenere conto anche della conformazione del tracciato e avere un minimo di consapevolezza sulla distanza che ogni bastone sarà in grado di far compiere alla pallina. Per esempio potrà succedere che a volte sia più conveniente non tirare molto forte (anche se al primo tiro), in quanto il massimo della potenza farebbe finire la pallina in prossimità di un bunker o peggio di un corso d'acqua; è quindi molto più saggio perdere qualche metro rispetto alla buca, che finire per fare un tiro in più. La procedura per compiere un tiro è molto semplice nonché molto usata da molti titoli analoghi (Actua Golf in primis) e cioè, premere una prima volta il tasto di fuoco, premerlo una seconda volta quando si ritiene che la potenza da imprimere alla pallina sia sufficiente, e infine una terza per determinarne l'effetto e la precisione. Ebbene, se per determinare la potenza del tiro non ci sono problemi, in quanto la barra di energia sale in maniera estremamente lenta, i problemi giungono quando si deve determinare l'effetto e la precisione, mi spiego meglio: in molte delle bellissime foto che ho fatto, potrai notare a fianco del giocatore



una sorta di tre quarti di circonferenza, ebbene, nella parte bassa di questa, c'è una stretta riga blu, che sta appunto a determinare l'area ideale entro la quale bisognerebbe interrompere la discesa della barra, se si preme prima di entrare nella fatidica riga, si imprime effetto al tiro, se lo si fa dopo, il tiro viene uno schifo. Personalmente ho trovato il limite di tolleranza che separa un ottimo tiro da un obbrobrio un po' troppo stretto, il che porta molto spesso a espressioni molto colorite. Per chi comunque non riuscisse a imboccare nemmeno mezzo colpo, è possibile selezionare una configurazione di tiro molto più semplice, che richiederà la sola determinazione della potenza e che inoltre consiglierà la zona migliore dove stoppare la barra crescente (anche se molto spesso sarà meglio fare di testa propria); ben presto, comunque ci si accorge che il sistema è fin troppo semplicistico (quindi poco divertente) e che la potenza derivata da un tiro eseguito in questa maniera risulta leggermente inferiore.

Giungendo alla qualità tecnica del gioco, il primo impatto estetico è notevole, anzi, oserei dire che è uno dei migliori visti in questi ultimi anni su console (su PC c'è Links LS '99, che rappresenta il massimo): i vari circuiti sono in bitmap ed estremamente particolareggiati, mentre gli sprite sono digitalizzati. A tal proposito, nonostante la loro animazione sia molto realistica, al momento di battere un colpo si muovono quasi al rallentatore, perdendo così un po' la sensazione di potenza che dovrebbero trasmettere, per esempio, al tiro inaugurale di ogni buca. Le varie zoomate sulla buca e tutte le visuali a volo d'uccello sono molto ben fatte, e particolare nota di merito va a quella che riprende la pallina dal basso mentre vola allegra nel cielo, e che mostra un ottimo lense flare quando l'immaginaria telecamera incontra direttamente i raggi del sole. Per il resto il circuito è uno solo (errore), ma è la riproduzione fedele in tutto e per tutto di quello reale.

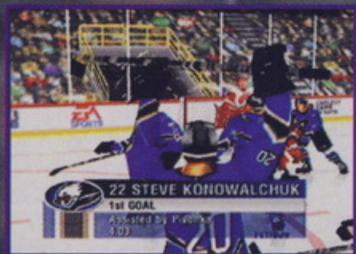
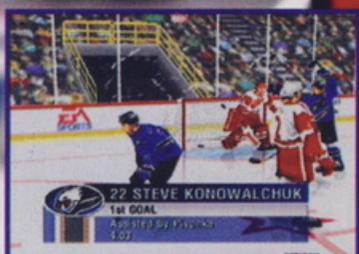
Gli effetti sono quasi perfetti, a parte il suono eccessivamente metallico causato dalla mazza in legno quando colpisce la pallina (rivestita in plastica), tutto il resto è reso benissimo, e una volta tanto anche il commento del tizio inglese è puntuale e mai fastidioso.

Concludendo, questo è senza dubbio un gioco che raccomando ai fan delle simulazioni di golf, anche se questa non è una gran simulazione (piuttosto un gioco arcade più curato della norma).

Diciamo quindi che è un bel gioco ma non un capolavoro, che pecca in fatto di longevità potendo offrire solo diciotto buche. Mancando altro però...

Raffaale Sogni





NHL '99	
Sviluppatori:	EA Sports
Tipo di gioco:	Hockey
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	8.0
Sonoro:	8.0
Giocabilità:	8.6
Longevità:	8.7
8.4	

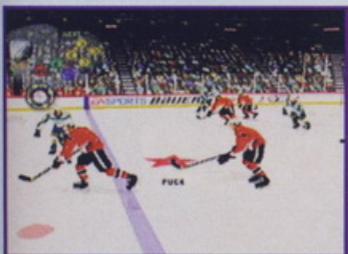
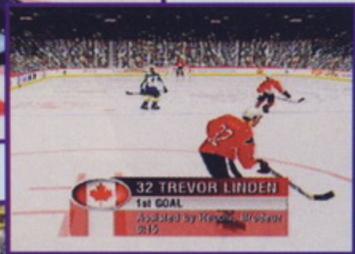
“Alex, dovrai spiegarmi come si impostano gli articoli per Nintendo Magazine: non ho mai scritto una mazza per quella rivista” “Bene, vorrà dire che adesso ne scriverai due...”



Si può veramente dire che, affidandomi le recensioni di NHL '99 e NHL Breakaway, il nostro caporedattore abbia dato fondo alla propria irresistibile carica di simpatia, sempre basata su originali giochi di parole e battute assolutamente inedite... OK, non dovrei lamentarmene proprio io, ma mi piace sputare veleno, sapete com'è.

NHL '99 è l'ultimo prodotto della longeva serie EA Sports, iniziata ormai cinque anni fa (più o meno) con il primo mitico FIFA International Soccer su Megadrive, gioco che mi ha insegnato che, nel calcio, si cambia campo dopo lo scadere del primo tempo. Questo titolo ottenne un tale successo da convincere i capoccia di casa EA a prendere una decisione parecchio discutibile: far uscire ogni anno una nuova versione dei propri giochi sportivi (tra cui anche l'hockey) apportando solo lievissime modifiche alla struttura di base e cambiando solo i nomi dei vari atleti per aggiornarli alle competizioni in corso al momento dell'uscita. L'avvento delle console a 32 bit ha apportato una serie di migliorie tecniche, ma l'impronta della EA è sempre rimasta ben distinguibile. Per quanto non simpaticissima, questa strategia di mercato si è, a quanto pare, dimostrata vincente, tant'è che siamo arrivati a questo NHL '99, ennesimo titolo della saga hockeyistica. Come i suoi predecessori, anche questo nuovo prodotto EA è stato realizzato su licenza NHL e può quindi

NHL 99™



vantare tutte le squadre e i giocatori dell'attuale stagione americana, oltre a un certo numero di formazioni nazionali e uno o due team di all stars. Le opzioni sono complete secondo gli standard canonici dei giochi sportivi: è possibile disputare esibizioni, stagioni, playoff, e campionati, sia americani che internazionali; merita particolare nota il fatto che potrete anche crearvi dei giocatori personalizzati, decidendo in quale caratteristica eccelleranno (velocità, tecnica e via dicendo) tramite un sistema a punti che ricorda parecchio quello dell'editor di Actua Soccer 3 per Playstation (spendete punti per migliorare il tizio, ne guadagnate se lo peggiorate sotto qualche aspetto). Potrete anche scambiare fra loro i giocatori delle varie squadre secondo il vostro gusto personale e, ovviamente, decidere la strategia da utilizzare e quali membri della vostra rosa far scendere in campo di volta in volta. Dopo aver settato le opzioni secondo le nostre esigenze e aver deciso quale competizione disputare, veniamo finalmente introdotti al campo di gioco, dove notiamo subito due cose: prima di tutto, i giocatori sono resi decisamente bene, sono animati in maniera convincente e si muovono alla giusta velocità; in secondo luogo, il pubblico soffre della classica sindrome da "spalmato sugli spalti"...

Durante lo svolgimento del gioco vero e proprio, siamo accompagnati da un commento parlato che sottolinea tutte le azioni più pericolose e annuncia falli ed espulsioni, in maniera abbastanza simile a quanto avviene solitamente per i giochi di calcio, anche se non con altrettanta ricchezza; la presenza del pubblico è resa tramite cori e musicchette da stadio di qualità non eccelsa, ma comunque non disprezzabili. Il gioco in sé risulta essere parecchio divertente, presentando un'immediatezza notevole e una buona precisione nel controllo dei vostri giocatori. La difficoltà di segnare, prevedibilmente, varia a seconda della caratura della squadra che affrontate: infilzare il portiere di un team inferiore al proprio è cosa facile, ma non si può dire altrettanto dell'oltrepassare l'estremo difensore di una formazione equivalente a quella che si sta usando. Tutto questo garantisce che la frustrazione resti a livelli

bassi. L'intelligenza artificiale dei giocatori di NHL '99 è accettabile: in genere, i vostri compagni sono esattamente dove dovrebbero essere ed è piuttosto difficile che un passaggio vada a vuoto. La notevole concentrazione di avversari attorno al giocatore che conduce il disco rende però decisamente ardua la costruzione di azioni vere e proprie; è però da riconoscere che difficilmente riuscirete a raggiungere la porta avversaria con una galoppata solitaria, salvo che in contropiede. La longevità di NHL '99 è subordinata a quanto vi piace l'hockey: se apprezzate questo sport, la sterminata quantità di opzioni ve lo farà durare una vita (o almeno un anno, finché non uscirà la nuova versione);

se non siete amanti di questa disciplina, vi stancherete dopo aver vinto un paio di stagioni. Comunque, nel proprio genere, NHL '99 è quanto di meglio si possa trovare su Nintendo 64: si tratta di un bel gioco, forse troppo simile ai propri predecessori, ma in ogni caso apprezzabile.

Se amate l'hockey questo potrebbe essere il gioco dell'anno; in tutti gli altri casi rimane "solo" un buon titolo, da tenere in considerazione se vi avanza qualche soldo dopo avere acquistato il nuovo episodio di Zelda.

Sergio "Ray" Porcellini

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



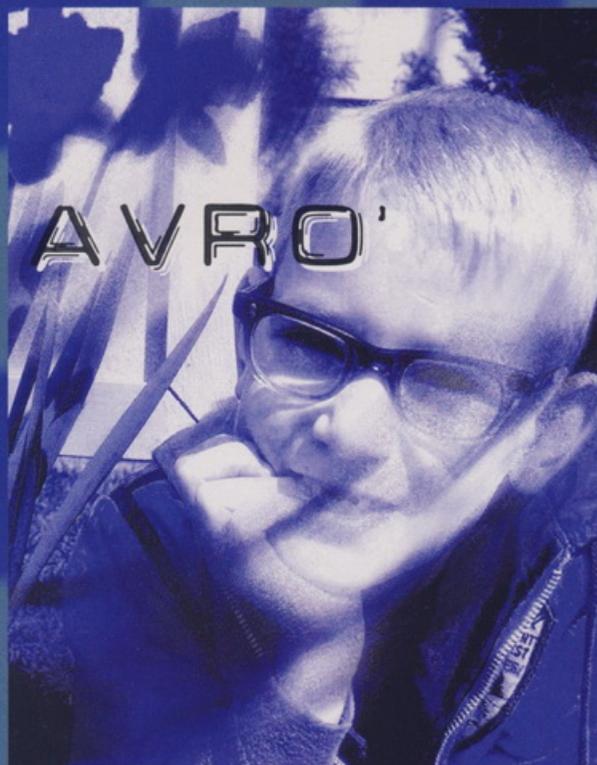
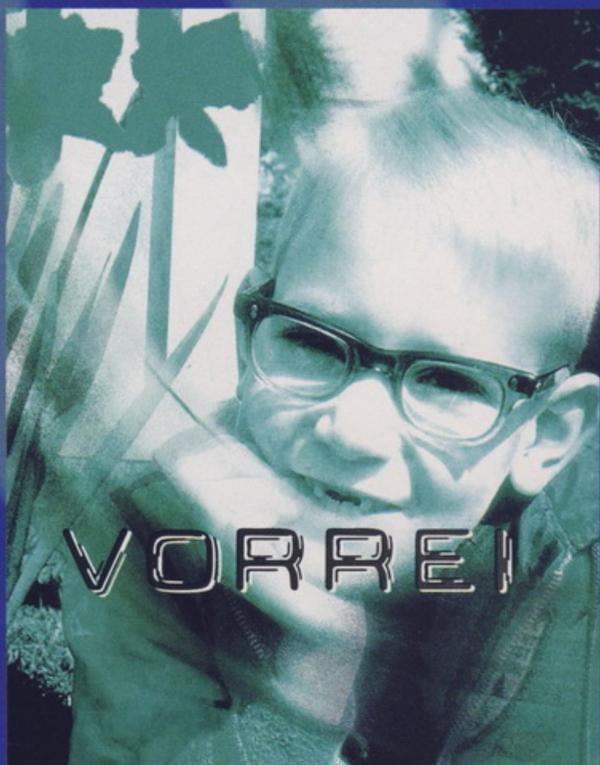
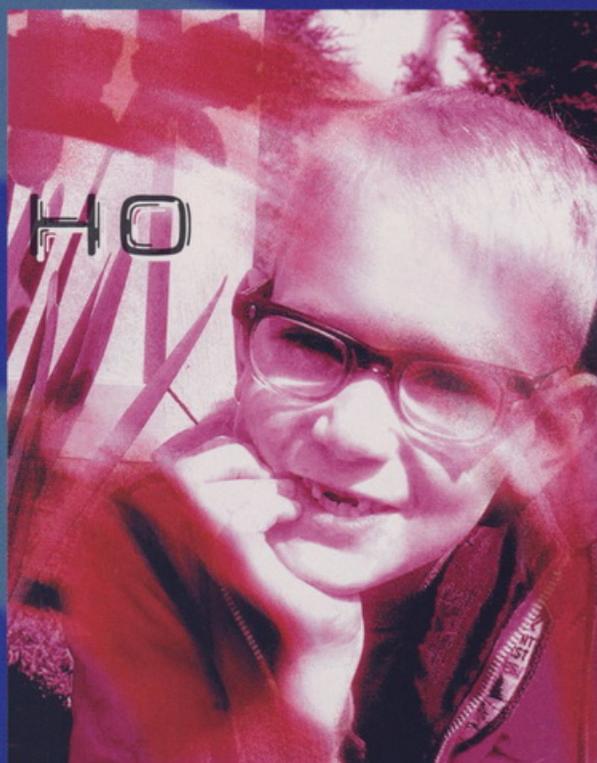
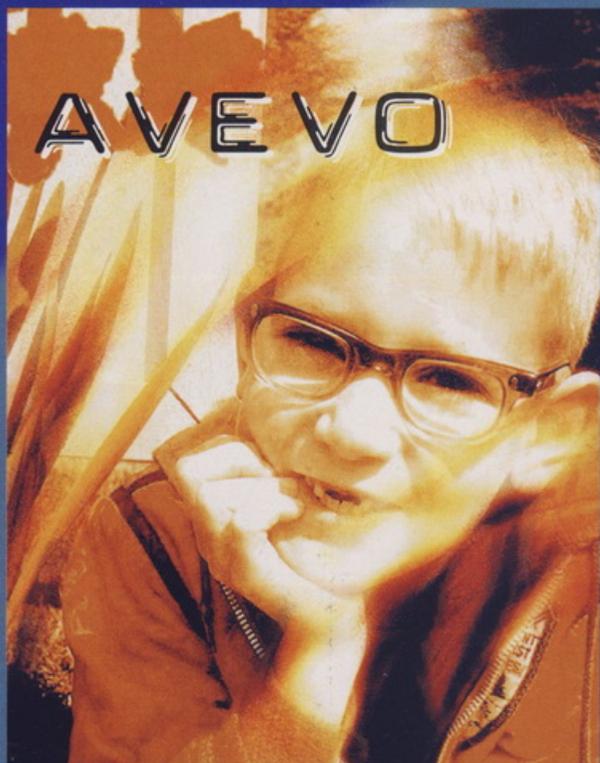
L'UNICA SOLUZIONE

Le console cambiano



resta.

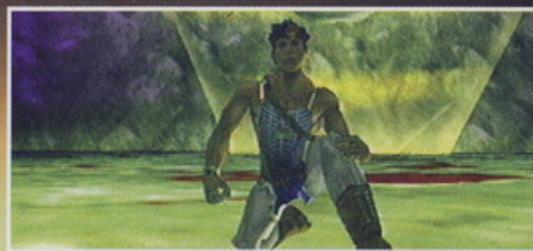
D'Aiello & Micheli - SUDGRAFICA@planet.it



Da sempre con voi per restare aggiornati.

TUTTI I MESI IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

Il cacciatore di dinosauri è tornato in azione e questa volta nessuno potrà sfuggirgli...



**Turok 2
Seeds of Evil**

Sviluppatori:	Iguana
Tipo di gioco:	Sparatutto sensazionale
N° Giocatori:	1 - 4
Grafica:	9.6
Sonoro:	9.7
Giocabilità:	9.6
Longevità:	9.7

9.7



TUROK

SEEDS OF EVIL



Fin da quando Alex mi disse che Seeds of Evil era in arrivo presso i lidi redazionali, mi fu subito chiara una cosa: non importava chi si sarebbe accaparrato la recensione, ma io ci avrei giocato per almeno un mese di fila o fino a quando i miei colleghi non fossero passati alle maniere forti per riprendersi indietro il gioco (stimavo l'intervento di 4 redattori, vista la mia estensione superficiale). La mia frenesia raggiunse livelli da paranoia quando scoprii che Turok 2 sarebbe stato il primo titolo a supportare l'espansione di memoria da 4 mega e che, alla fine, il mistico caporedattore aveva ceduto alle mie preghiere e suppliche, concedendomi l'onore di parlarvi di questa meraviglia targata Iguana. Tutto questo entusiasmo non vi sembra eccessivo: il genere degli sparatutto è sempre stato uno dei miei preferiti, sappiate infatti, che, come il mio primo gioco per PC fu Doom 2, così quello per N64 fu proprio Turok. Anzi, per la precisione comprai la splendida console a 64bit proprio per potermi gustare le avventure elettroniche del Figlio della Pietra. Secondo la terminologia corrente, un gioco tanto bello da essere la ragione per cui si acquista una console è detto 'killer application' e il primo Turok rientra senza dubbio in questa categoria. Ma è così anche per il seguito? Ci troviamo di fronte a un semplice Turok 'riveduto e corretto' oppure



possiamo parlare di un'evoluzione del gioco originario? Scopriamo insieme la risposta. La storia alla base di Seeds of Evil riprende gli avvenimenti del capitolo precedente; al termine di questo, Turok, dopo aver sconfitto il Campaigner, aveva distrutto il Cronoscettro gettandolo in un vulcano. Purtroppo questa mossa avventata ha causato il risveglio di un'entità ancora più malvagia e pericolosa che adesso ci toccherà bastonare a sangue: il Primagen (il concetto di fondo mi sembra giusto: chi rompe paga, no?).

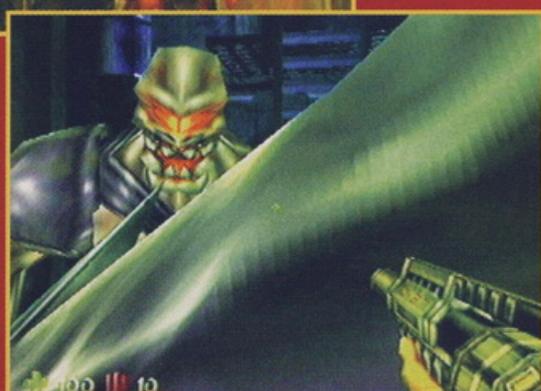
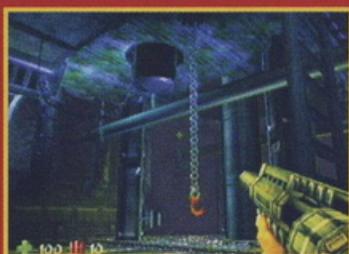
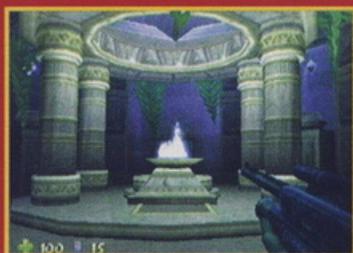
Per impedire che il male fatto

persona possa scatenarsi, Joshua dovrà difendere i 6 totem che

costituiscono la barriera creata per imprigionare il perfido essere e, già che c'è, massacrare qualche migliaio di mostri inferociti. Non mi sembra il caso di dilungarmi oltre sulla trama, il resto delle notizie lo apprenderete dalla bellissima animazione introduttiva e io non voglio certo rovinarvi la sorpresa; così, dopo i tradizionali menu e le videate che ci avvisano della presenza o meno dei vari pak (rumble, memory, ecc.), ci troviamo subito all'azione. La grafica del gioco è qualcosa di assolutamente sensazionale: i livelli sono realizzati con una cura incredibile e ricoperti di magnifiche texture.



Potrei dare fondo a tutti gli aggettivi che mi vengono in mente per descrivere l'ottimo impatto visivo ma finirei solo con l'annoiarvi; vi basti sapere che più di una volta, invece che proseguire nel gioco mi sono fermato ad ammirare le splendide architetture che mi circondavano. La gestione delle sorgenti luminose è di un realismo inaspettato e il risultato finale è di molto superiore a quello delle altre produzioni; purtroppo le immagini sparpagliate qui intorno non rendono giustizia a ciò che vi aspetta nel gioco, ma credetemi se vi dico che è qualcosa di impressionante. Come accennato nell'introduzione, Turok 2 è il primo titolo a supportare la nuova espansione da 4MB che porta la memoria di sistema a un totale di 8; dalle prove che ho svolto, devo dire che il gioco rimane godibilissimo anche nella versione 'liscia', ma la possibilità di utilizzare un maggior quantitativo di texture e la risoluzione più alta (640x480) non passano certo inosservate. La grafica, infatti, appare molto più pulita e definita e



INCOMMENSURABILI STRUMENTI DI DISTRUZIONE

Non c'è che dire, questo Seeds of Evil è un gioco davvero spettacolare e molti sono gli aspetti che si fanno notare per l'ottima realizzazione, ma in questo box ne prenderemo in considerazione uno in particolare, che considero fondamentale in titoli di questo genere: le armi. In questo Turok 2 ne avremo a disposizione un notevole quantità - 23 per l'esattezza. Tutte ben realizzate e caratterizzate, variano tra loro per potenza di fuoco, efficacia in particolari situazioni e, cosa non da poco, per la capacità di soddisfare il mio innato gusto estetico per la devastazione e il massacro virtuale. Ma bando alle ciancie e vediamo insieme che cosa hanno preparato per noi i programmatori della Iguana (tra parentesi trovate il nome italiano):

• **Blade (Lama):** un simpatico quantino, adatto a serate intime o tra amici, su cui sono montate due affilatissime lame ad artiglio. E' il sostituto del coltello visto in Turok 1 e, come questo, non è particolarmente efficace, ma in mancanza di meglio..... Unica raccomandazione, non mettevi le dita nel naso quando lo indossate.

• **WarBlade (Lama da Guerra):** versione potenziata del suddetto artiglio, ha un effetto tutto sommato identico, ma almeno fa più scena.

• **Bow (Arco):** arma tradizionale del repertorio di Turok, non necessita di molte spiegazioni; l'unico particolare degno di nota è che le frecce possono essere recuperate dai corpi dei nemici o dagli elementi del paesaggio in cui si sono conficcate.

• **Tek-Bow (Arco di Tek):** decisamente più spettacolare dell'arco semplice, grazie alle sue frecce esplosive è un'arma che sa farsi apprezzare negli scontri non ravvicinati; piacerà una cifra ai ceccini vanitosi.

• **Pistol (Pistola):** è una delle prime armi ad aggiungersi alla vostra collezione, il danno causato ai nemici comincia a essere sensibile ma è ancora troppo poco per i miei gusti.

• **Magnum 60:** riesce a esplodere colpi con una successione più rapida della pistola classica e risulta quindi più efficace; è bello vedere i mostri contorcersi sotto le sue raffiche.

• **Tranquilizer Gun (Pistola Soporifera):** come dice il nome stesso, serve per mettere a nanna i vostri nemici e vi potrà essere abbastanza utile in alcune situazioni; per quanto mi riguarda non mi convince molto, perché mettere a dormire qualcuno di quei così quando li si può far esplodere in mille pezzi?

• **Charged Darts (Fucile a Dardi):** da qui in avanti ci aspetta il meglio del meglio in fatto di volume di fuoco e spettacolarità. A partire da questo fucile che, con i suoi dardi elettrici, garantisce frittture di mostro croccanti e non unte; gli effetti visivi sono notevoli e nel complesso è una buona arma.

• **Shotgun (Fucile a pompa):** un classico della letteratura, presente in tutti gli sparatutto degni di questo nome, non poteva certo mancare all'appello. Di potenza discreta, si fa notare sia per il rumore prodotto dai colpi che per i danni causati a distanza ravvicinata.

• **Shredder (Fionda):** spara un bel raggio blu che rimbalza su muri e pavimenti. Fantastico per localazioni interne, come corridoi o caverne, è un'arma decisamente efficace.

• **Plasma Rifle (Fucile al Plasma):** i suoi proiettili al plasma non sono niente male; può essere utilizzato con un mirino ad alta precisione che entusiasmerà tutti i tiratori scelti.

• **Firestorm Cannon (Cannone Tempesta di Fuoco):** la mia arma preferita in assoluto. Chi ha visto il film Predator si ricorderà sicuramente quella devastante mitragliatrice che si portava in giro uno dei compagni del gonfiatissimo Arnold. Ebbene io, in tanti anni, ho sempre sperato di trovare un gioco in cui maneggiare un'arma di simile bellezza e finalmente l'ho trovato. La potenza di fuoco del Firestorm Cannon è sublime, ottima negli scontri ravvicinati come a distanza, unisce alla precisione di un fucile una capacità di massacro entusiasmante. Che dire poi degli effetti di luce generati dalle raffiche? Bellissimi, fantastici, sembrano quasi digitalizzati: 10 e lode.

• **Sunfire Pods (Proiettili Solari):** sono sfere che, a contatto con il terreno, emettono un lampo di luce molto intenso che acceca i nemici; niente male ma da utilizzare solo in accoppiata con qualcosa di più 'convincente'.

• **Cerebral Bore (Perforante Cerebrale):** non potete smettere di giocare a Turok2 se non avete provato quest'arma. Dotata di un mirino molto funzionale, spara proiettili che si infilano nel cervello dei mostri regalandoci splendide fontane di sangue e materia corticale; per veri intenditori.

• **PFM Layer (Semina PFM):** dietro questo inquietante acronimo si nasconde uno sparamine molto originale; gli ordigni, attivati dalla vicinanza di un nemico, si sollevano dal suolo prima di esplodere, gambizzando gli sfortunati passanti.

• **Grenade Launcher (Lancia Granate):** è, come la fionda, una delle armi migliori per combattimenti in ambienti chiusi, ma di potenza decisamente maggiore. All'aperto la sua efficacia è parzialmente compromessa dalla corta gittata.

• **Scorpion Missles (Lanciamissili):** un gradita conferma per un'arma che mi aveva già affascinato nel primo Turok; nella nuova versione è dotata di un mirino che garantisce precisione ed efficacia pari quasi a quelle del Firestorm Cannon. La sua potenza vi conquisterà immediatamente ma, per quanto mi riguarda, avrei preferito delle scie molto più coreografiche per i missili.

• **Flamethrower (Lanciafiamme):** mentre il funzionamento di quest'arma è abbastanza scontato, mi sembra appropriato spendere due parole sull'ottimo impatto visivo: il getto infuocato è strabiliante e il suo comportamento dinamico semplicemente fantastico. Provate a lanciare una fiammata abbastanza in alto e vi accorgete che il getto, cadendo, si allarga a ventaglio con un effetto davvero realistico. Vi piacerà tanto che diventerete subito dei maestri nel preparare degli splendidi piatti di 'mostro alla brace'.

• **Razorwind (Rasoio da lancio):** se avete problemi di barba, questa è la soluzione. In ogni caso questo disco pieno di lame saprà troncare braccia e teste con chirurgica precisione, tornando, con effetto boomerang, nelle vostre mani. E' il regalo che ho chiesto a Babbo natale.

• **Nuke (Bomba atomica):** non presenta sostanziali differenze, se non nella grafica dell'arma, rispetto alla versione di Turok 1. E' la cosa più potente e devastante che utilizzerete in tutto il gioco: carina ma troppo vistosa ed eccessiva.

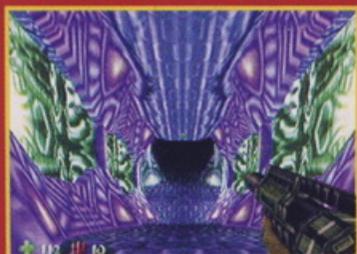
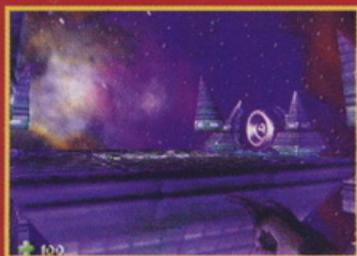
• **Flare:** visto che alcuni livelli hanno una luminosità prossima allo zero, i programmatori hanno pensato bene di dotarci di una pistola caricata con razzi luminosi; non ci spendo sopra altre parole: non ammazza nessuno (e già solo per questo non volevo neanche inserirla nel box), le munizioni sono infinite (basta lasciarla ricaricare un attimo), e tutto sommato non è indispensabile per il completamento del gioco.

• **Speargun (Fucile subacqueo):** ho lasciato per ultime due armi, questo fucile spara-arpioni e la seguente, che potrete utilizzare solo sott'acqua. E' una buona idea, visto che in molte occasioni ci si trova a combattere in apnea e il solo Blade sarebbe stato insufficiente.

• **Toperdo Launcher (Torpedini a Concussione):** più efficace del fucile subacqueo, ha la capacità di portare in giro Turok sott'acqua a una velocità superiore al normale.

Come vedete c'è ne per tutti i gusti e per tutte le dimensioni (quelle dei mostri, intendo); vi segnalo infine che in modalità multiplayer la definizione delle armi è ridotta per non incidere eccessivamente sul frame rate.





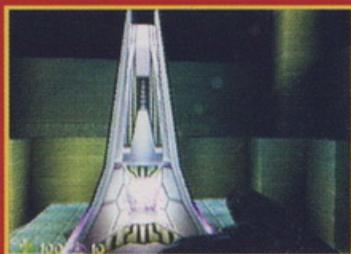
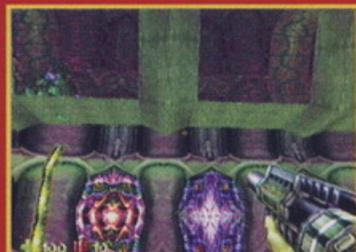
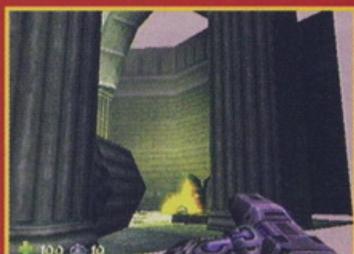
può essere tranquillamente paragonata a quella di un PC dotato di un acceleratore grafico; gli effetti di luce ne traggono un certo vantaggio e il frame rate non ne risente più tanto. Ooops, senza volerlo sono andato a toccare proprio l'argomento più spinoso di tutto il discorso. Infatti, una delle cose che non mi aveva del tutto convinto del primo Turok era l'utilizzo indiscriminato del fogging; se da una parte, questa scelta era giustificata dal voler mantenere un frame rate accettabile, dall'altra rendeva troppo limitata l'area visibile (e in alcuni livelli la cosa era abbastanza fastidiosa). In Turok 2 l'effetto 'nebbia in Val Padana' non è sparito del tutto ma è stato nettamente ridimensionato e in alcuni casi (come nelle caverne o in

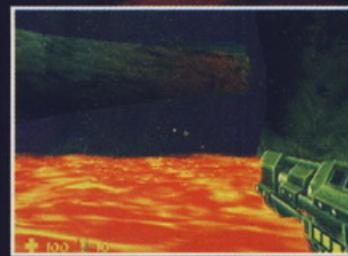
ambientazioni più chiuse) è quasi assente; questa scelta, però, è andata a incidere proprio sul quel frame rate che tanto si era voluto salvaguardare in precedenza e che ora subisce cali abbastanza evidenti nelle occasioni di maggiore affollamento dello schermo (un modo raffinato per definire le uccisioni di massa) o in zone particolarmente ricche di geometrie. Queste considerazioni, comunque, non cambiano il mio giudizio assolutamente positivo sul gioco, pieno di idee interessanti e di soluzioni sviluppate con grande

maestria. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica ci sono altri 2 aspetti importanti da analizzare: armi e nemici. Per un'approfondita analisi delle prime vi rimando al box specifico, mentre qui proseguiamo con i commenti sui mostrilli che si presteranno gentilmente come bersaglio. Realizzati in maniera superba, sono dotati di un'intelligenza artificiale molto alta (alcuni verranno persino a cercarvi) e si muovono con una fluidità e un realismo impressionanti; se a questo aggiungete che i loro corpi subiscono ferite e mutilazioni a seconda di come e dove li colpite, vi lascio immaginare in quali avvincenti scontri sarete coinvolti. Vorrei sottolineare che questo gioco, oltre alla possibilità di eliminare o cambiare il colore del sangue, non fa nulla per nascondere la sua vocazione sanguinaria e distruttiva e, proprio per questo, mi aspetto che la sua uscita nei negozi venga accompagnata, come già successe per il primo capitolo (soprattutto in Germania se non ricordo male), dalle solite inutili e inconcludenti polemiche sulla violenza nei videogiochi.

Qualche cifra per darvi un'idea della longevità: oltre 30 nemici, 6 livelli a cui vanno ad aggiungersene altri 5 per le sfide in multiplayer, 23 armi e una superficie di gioco calcolata in oltre 50Kmq; morale della favola, non prendete impegni per i prossimi 4 mesi.

La curva di apprendimento ben distribuita e la buona giocabilità sono la riconferma dell'ottimo sistema di gioco; purtroppo, però, non ho particolarmente gradito l'aumento delle locazioni in cui





bisogna farsi avanti saltando come dei grilli: sono la principale fonte di frustrazione e risultano decisamente impegnative. Anche l'opzione per il multiplayer non mi convince più di tanto, in fondo lo schermo viene condiviso da tutti i giocatori e non essendo difficile vedere dove si trovano gli avversari, viene a mancare una parte del gusto per imboscate e appostamenti. Sono comunque favorevole a questa modalità di gioco che in ogni caso aumenta di molto la longevità, ma ci tengo a sottolineare che nel multiplayer le armi sono meno definite (per non abbassare ulteriormente il frame rate) e che alcune di esse (come le mine) non sono utilizzabili - un vero peccato. Il sonoro che ci accompagna lungo i livelli è azzeccatissimo, lo stile di riferimento è il classico, ma va a pescare un po' in tutti i generi con crossover molto intriganti; gli effetti sonori sono ottimi e tutti

ricreati molto fedelmente - menzione speciale per quelli delle armi: sottolineano perfettamente la potenza distruttiva di cui sono dotate.

A questo punto possiamo dire di aver raccolto elementi sufficienti per rispondere alle domande che ci siamo posti in apertura della recensione. Gli aspetti positivi di questo gioco sono molti (la grafica, l'implementazione tecnica, ecc.) e di una qualità tale da poter affermare

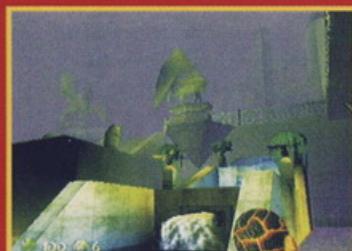
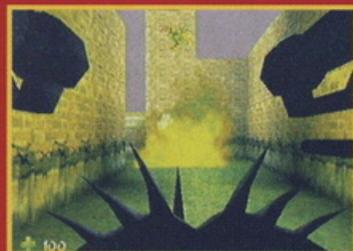
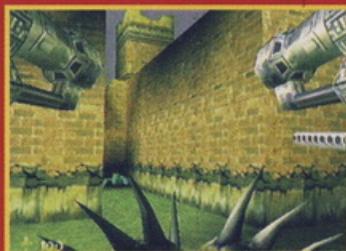
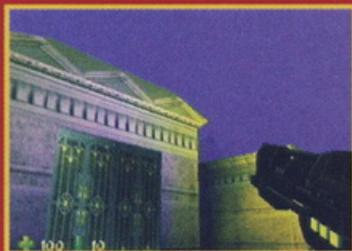


che questo Seeds of Evil saprà guadagnarsi un successo sicuramente maggiore del primo Turok. Inoltre, a mio giudizio, non ci troviamo di fronte ad un semplice sequel in cui i programmatori hanno avuto la possibilità di sistemare le imprecisioni della versione precedente, ma hanno saputo prendere un sistema di gioco ben collaudato e fargli fare un bel passo in avanti proprio grazie all'esperienza maturata. Turok 2 si posiziona quindi nella categoria (insieme a Banjo-Kazooie, Zelda 64, etc), dei titoli della 'seconda generazione', cioè quei prodotti che sono in grado di mostrare la maturità raggiunta dalla nostra console preferita e che ci fanno capire quali potenzialità ancora siano sopite nel suo cuore di silicio.

In definitiva un gioco da non perdere, che mi sento di consigliare senza riserve e che non dovrebbe mancare assolutamente nella collezione, non solo degli appassionati del genere, ma di tutti i possessori di N64.

Buon divertimento e che il massacro abbia inizio.

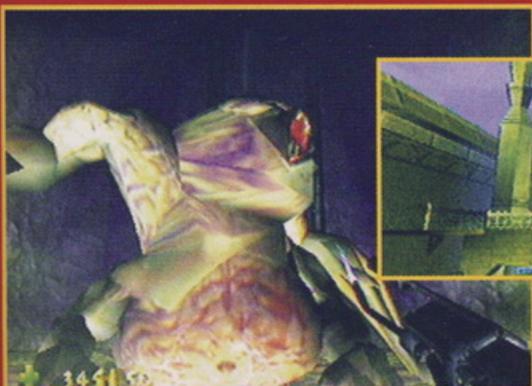
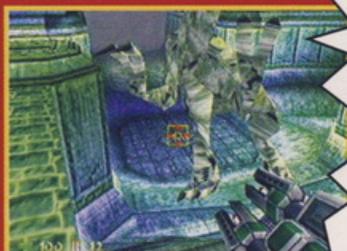
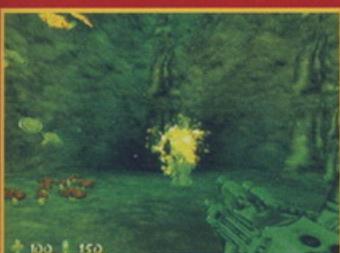
Matteo Leccardi





TUROK: IL FUMETTO

Come molti di voi sapranno, i due videogiochi del cacciatore di dinosauri prendono spunto dalle vicende narrate negli albi a lui dedicati; quello che forse non tutti sanno è che la prima apparizione di Turok, Figlio della Pietra, risale addirittura al 1954. In quegli anni, la Dell era una casa editrice di grande successo, pubblicava serie come Pogo, Braccio di Ferro e un accordo con la Disney le garantiva la possibilità di utilizzare nei propri albi i personaggi dello zio Walt. Tra le pubblicazioni della Dell, quella che sicuramente andava per la maggiore era Four Color, settimanale di carattere antologico, che ospitò sulle proprie pagine un numero incredibile di autori e personaggi la cui fama è giunta fino ai nostri giorni; tra questi, ovviamente, ci fu anche il nostro eroe, che fece la sua prima comparsa nel numero 596 (datato 1954, appunto). Circa un anno dopo, sul numero 656, al guerriero pellirossa venne data una nuova occasione per mostrare le sue potenzialità; l'esperimento riuscì e Turok ottenne una propria serie indipendente. Il fumetto racconta le vicende del guerriero Kiowa e del suo compagno Andar finiti casualmente in una valle misteriosa fuori dal tempo (la Valle Perduta). Qui i due protagonisti, aiutati dalle popolazioni scarsamente civilizzate che vi abitano, si troveranno coinvolti in sanguinose lotte contro dinosauri di ogni specie e dimensione. Le gesta di Turok continueranno per oltre 140 numeri sotto l'etichetta Western/Gold Key, subentrata alla Dell dal numero 30, per concludersi nel 1984 con il fallimento dell'editore. Dobbiamo arrivare fino al 1993 per trovare di nuovo in azione il cacciatore di dinosauri, grazie alla Valiant che ne acquista i diritti, insieme a quelli di molti altri supereroi (come Magnus e Solar), dalla defunta casa della chiave d'oro; il personaggio, però, subisce alcuni cambiamenti che si rendono necessari per adeguarlo al nuovo panorama editoriale. Turok, così, si trova da affrontare nuovi antagonisti, i dinosauri vengono sostituiti dai bionisauri (prendete un velociraptor con il cervello di Jack lo squartatore e ci siete) e la valle perduta, dopo una serie di intricate vicende, viene simpaticamente vaporizzata dal cattivo di turno, catapultando il nostro eroe nell'America del 1987. Per gli appassionati, ricordo che queste avventure sono state pubblicate, a partire dal 1994, anche in Italia, dalla casa editrice Play Press. Nel 1996 il personaggio del Figlio della Pietra subisce il più recente, e forse più profondo, cambiamento: Joshua Fireseed diventa il nuovo Turok; il protagonista dei 2 frullati di mostri per N64, infatti, non è più il guerriero indiano delle origini, ma un ragazzo ventenne che frequenta il college e che, suo malgrado, ha ricevuto la nomina di protettore del mondo (che c... fortuna, eh?) dal morente zio Carl. Secondo la nuova impostazione della serie, infatti, il titolo di Turok viene tramandato al figlio maggiore di ogni generazione della famiglia Fireseed. Il resto è storia recente, in USA le passeggiate spazio-temporali di Joshua vengono pubblicate con cadenza quadrimestrale su albi monografici a cui sono stati affiancati tutta una serie di speciali, anche in concomitanza delle sue apparizioni sulla nostra adorata console. Avrei voluto approfondire ulteriormente il discorso sulle vicende editoriali di questo affascinante personaggio, ma le cose da dire sono troppe e lo spazio, si sa, è tiranno(sauro), per cui non mi rimane che altro che concludere e sperare che questo box sia riuscito a darvi un'visione, anche se parziale, dell'universo narrativo alla base dei videogame dell'inarrestabile Turok.



NHL '99 Breakaway

Okay, giochiamo a hockey!



Che belle introduzioni scrivo... Ispirate, fantasiose...

Bah, questo è il secondo gioco di hockey che recensisco per il numero di Nintendo Magazine che avete fra le mani, ho già scritto tutto quello che mi veniva in mente sullo sport in questione nella review di NHL '99, quindi andatevi a leggere quella... OK, va bene, vedo di inventarmi qualcosa.

NHL '99 Breakaway si pone come tentativo della Acclaim di contrastare lo strapotere EA in fatto di giochi sportivi con impostazione arcade su di un campo non eccessivamente impegnativo (come è, invece, quello dei giochi di calcio) ma che dovrebbe comunque garantire un buon rientro economico, dato l'alto numero di appassionati di hockey negli Stati Uniti. E' da notare che la Electronic Arts ha già perso il predominio nel campo dei titoli calcistici a causa dell'ottimo International Superstar Soccer (e relativo seguito) della Konami, che ha saputo strappare il primato alla saga di FIFA e che risulta attualmente imbattuto, nonostante gli sforzi della casa americana, confluiti nell'edizione '99 del proprio cavallo di battaglia.

La Acclaim punta forse a ripetere in un altro settore l'opera della software house giapponese proponendo un



gioco, che, come il suo concorrente (l'NHL '99 della EA, per l'appunto), si basa sul campionato ufficiale NHL, presentandone tutte le squadre e i giocatori. A tutti gli appassionati di hockey sarà venuta la curiosità di sapere quale dei due giochi sia il migliore. Lo avrete già capito dal titolo, ma non voglio tenervi sulle spine: NHL '99 vince la sfida sotto tutti i punti di vista, sia tecnicamente che per quanto riguarda il divertimento che se ne ricava. Questo non significa che NHL '99 Breakaway sia un brutto gioco, ma andiamo con ordine.

Le opzioni sono in quantità accettabile: potete scegliere tra la solita quantità di competizioni, tra tornei, amichevoli e campionati interi, potete scambiare fra loro i giocatori delle varie squadre, potete decidere la strategia da utilizzare in attacco e quella che invece adatterete in difesa e potrete operare, in genere, tutte quelle scelte che si richiedono normalmente nella sezione preparatoria dei giochi di questo tipo. Eppure, il titolo EA ha

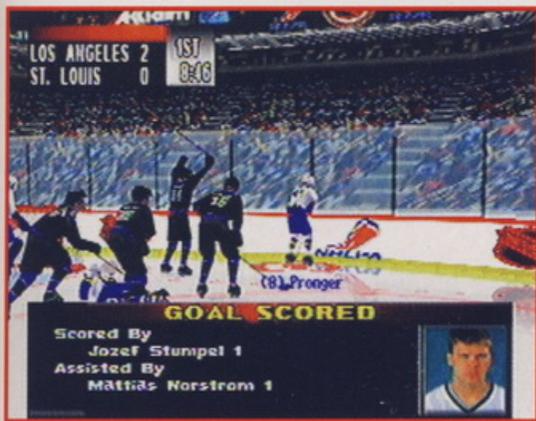
qualcosa in più: oltre al maggior numero di squadre, non sottovalutiamo la possibilità di crearsi il giocatore personalizzato, che può avere parecchia presa su alcuni potenziali acquirenti. Arrivati al gioco vero e proprio, ci si accorge di come anche la qualità tecnica si complessivamente migliore nel titolo EA: Breakaway apre la partita facendoci ascoltare l'inno della squadra di casa e ci "allietta" per tutto il gioco con una serie di musicchette abbastanza insulse {ma tipiche dei campionati d'oltreoceano. Ricordo ancora con nostalgia un vecchio baseball per C=64... NdAlex}; il pubblico fa inoltre sentire solo sporadicamente la propria presenza e il parlato si limita a notare le varie espulsioni. Nonostante ciò, si può dire che il sonoro, a livello complessivo compensi con la quantità ciò che NHL '99 fa con la qualità. La grafica è fluida e veloce ma decisamente poco dettagliata; il pubblico, però, non è



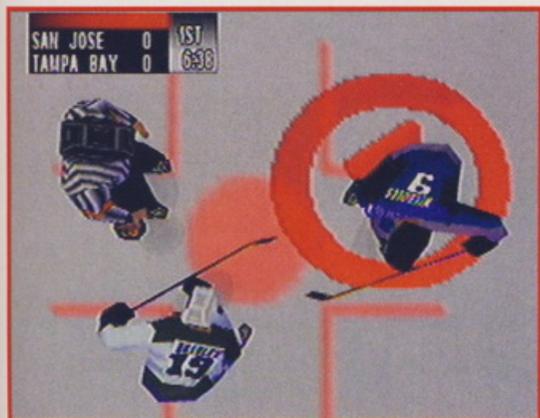
NHL '99 Breakaway

Sviluppatori:	Acclaim
Tipo di gioco:	Hockey
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	7.8
Sonoro:	8.0
Giocabilità:	8.2
Longevità:	8.0

8.0

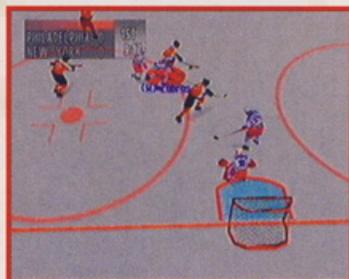
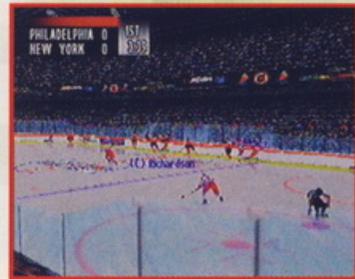


spalmato sugli spalti, e anche solo questo mi ha ben disposto verso l'ultima fatica Acclaim. E' divertente notare che, talvolta, quando due giocatori avversari si scontrano, la telecamera si avvicina alla coppia per riprenderne la rissa (e sarete voi a guidare il vostro sottoposto, nel tentativo di riempire di cartelle il cattivaccio che vi ha azzoppati). Mi sarebbe piaciuto fare una foto di uno di questi momenti, ma, come vuole la legge di Murphy, quando si ha bisogno che accada qualcosa, è matematico che ciò non avvenga - sorry. C'è comunque da notare che, con l'aumentare delle dimensioni dei giocatori, questi sembrano un po' troppo blocchettosi. Intendiamoci, non è che la grafica di Breakaway abbia dei problemi seri (le texture restano dove devono restare e la velocità complessiva è ideale), ma non riesce a emergere a livelli eccellenti. L'azione di gioco vera e propria risulta divertente e immediata, anche se non esente da difetti: benché il sistema di controllo non presenti



dei problemi e i giocatori possano vantare un livello accettabile di intelligenza artificiale, costruire strategie degne di questo nome è decisamente difficile, considerato anche che gli avversari tendono di frequente a lasciarvi prendere il volo insieme al disco verso la propria porta. Ne consegue che l'azione solitaria risulta spesso la tattica migliore. Discorso portieri: anche nei giochi di hockey, come in quelli di calcio, i portieri sono fortissimi o imbranatissimi; NHL Breakaway vi dà la possibilità di scegliere tra le due alternative (non sto scherzando).

Come potrei giudicare questo titolo? Non è certo un gioco da bocciare su tutta la linea, ma l'uscita contemporanea di NHL '99 della EA lo penalizza parecchio. Il titolo della casa di FIFA è sicuramente migliore e questo è, paradossalmente, il difetto più grande di Breakaway. Sergio "Ray" Porcellini



VIRTUAL CHESS 64

Il Nintendo 64 pensa anche alle persone che pensano, che bella pensata (o almeno penso).



Body Harvest

Sviluppatori:	Titus
Tipo di gioco:	Scacchi tutti matti
N° Giocatori:	1- 2
Grafica:	7.9
Sonoro:	8.0
Giocabilità:	8.5
Longevità:	9.5

7.8





Suppongo che questa sia la prima volta in assoluto che un gioco di scacchi finisce su una console, e devo dire di essere un po' emozionato per questo. In realtà i giochi di scacchi su computer hanno un'origine antichissima, tanto che mi ricordo di averne posseduto almeno uno per Commodore 64.

Questo preistorico gioco, comunque, non è certo nato dalle menti dei programmatori, bensì secoli fa (non si sa di preciso quando) in oriente; senza ombra di dubbio il suo ideatore non avrebbe mai potuto immaginare che, a distanza di tanto tempo, qualcuno si sarebbe ancora divertito con la sua straordinaria invenzione, né tantomeno che lo avrebbe fatto davanti a un pezzo di vetro colorato brandeggiando un joystick, e invece è stato proprio così.

Non credo che ci sia bisogno di grosse spiegazioni a proposito del da farsi in un gioco come questo, sia perché sarebbe troppo lungo darle, e sia perché il gioco stesso possiede una completissima sessione di allenamento e di apprendimento completamente in italiano. Ti basti sapere che si tratta, al di là dei fronzoli estetici, di un gioco sugli scacchi vero e proprio, quindi soggetto alle regole della FIDE (Fédération Internationale Des Échecs): in sostanza non potrai piazzare due pedoni sulla stessa casella o tentare di fare l'arrocco con la regina e l'alfiere.

Abbiamo quindi detto che questo è un gioco di scacchi a tutti gli effetti, il fatto comunque che si trovi sotto il controllo di una CPU permette di giocare anche da soli, contro appunto il calcolatore del Nintendo 64. E' in effetti stata questa la grande fortuna dei giochi di scacchi su computer, infatti per quanto riguarda tutto il resto, rimango dell'idea che una sana partita davanti a un amico e a una scacchiera reale sia molto più coinvolgente.

Ben consci di questo fatto, da sempre i programmatori delle varie simulazioni scacchistiche provano a inserire degli elementi che solo un computer potrebbe realizzare, come rotazioni di vario genere della scacchiera, corsi guidati di apprendimento alla disciplina, livelli di difficoltà dello sfidante computerizzato, e soprattutto animazioni delle pedine, che - come anche in questo caso - mimeranno il combattimento tra le due fazioni che noi, nella realtà, abbiamo sempre e solo potuto immaginare. Basterà infatti fare una mossa che implicherà l'eliminazione di una pedina avversaria, che di colpo spariranno tutte le altre dal tavolo, lasciando spazio a delle animazioni che appunto mostreranno la battaglia tra i due guerrieri, anche se il vincitore sarà chiaramente già stabilito.

Purtroppo, com'è accaduto in tutte le altre simulazioni scacchistiche che mi è capitato di avere per le mani, una volta viste tutte le animazioni e goduto dei simpatici movimenti delle pedine, si tende a escludere questa possibilità (pur magari mantenendo la tridimensionalità dell'area di gioco), che risulta frammentare fin troppo la partita, facendo perdere la concentrazione (quanto mai indispensabile in questo gioco) e dimenticare la tattica da seguire.

L'aspetto tecnico non mi ha sinceramente entusiasmato; ben conscio del fatto che non si possa pretendere molto da un gioco di questo genere, i programmatori della Titus avrebbero potuto curare maggiormente tutta la parte riguardante i combattimenti tra le pedine, che è sì vero che inscenano delle pantomime molto spassose, ma è anche vero che sono poco varie, e che vengono inserite in un contesto eccessivamente spoglio (sulla scacchiera vuota che galleggia su un fondo nero).

Per quanto riguarda la giocabilità e la longevità, bisogna considerare che gli amanti di questa disciplina non mancheranno di entusiasinarsi con questo gioco, più che altro perché potranno finalmente fare a meno di un compagno umano per mettere alla prova le proprie abilità strategiche. Lo stesso discorso vale per la longevità, che non conosce limiti, sia se si decida di giocare da soli (il livello più elevato di difficoltà rappresenta effettivamente una gran bella sfida) che, a maggior ragione, contro un amico.

Tirando le dovute conclusioni, questo Virtual Chess 64 è un acquisto obbligato per chi adora gli scacchi, sempre che non si disponga di un valido avversario umano e che si sia in possesso di un Nintendo 64.

Raffaele Sogni

Guida Totale a:

BANJO- -KAZOOIE



Questo mese iniziamo la soluzione completa a Banjo-Kazooie; in questo numero, oltre alle strategie generali, vi presentiamo i primi otto livelli. Nel numero di febbraio completeremo il tutto con gli ultimi quadri e la lista totale dei secret. Ma non indugiamo oltre e partiamo alla scoperta di questo splendido capolavoro...

CONSIGLI BASE

Eccevi alcuni principi basilari da tenere a mente quando giocate a Banjo-Kazooie.

Restare in forma

Due consigli fondamentali: primo, non recuperate miele extra se siete già al massimo dell'energia. Ritroverete questi bonus anche dopo, quindi risparmiateli per quando ne avrete veramente bisogno. Inoltre, alla vostra prima visita alla strega buona e alla talpa otterrete un pieno di energia gratis; utilizzateli con saggezza.

Effetto limitato delle magie di Mumbo

Mumbo vi avviserà nel momento in cui vi starete avvicinando al limite territoriale oltre il quale la sua magia non avrà più effetto. Assicuratevi di aver esplorato, in forma d'altro animale, anche i luoghi che avete già visitato come Banjo; l'essere nel quale Mumbo vi avrà trasformato sarà spesso in grado di raggiungere luoghi altrimenti irraggiungibili e recuperare oggetti altrimenti irrecuperabili.

Sopravvivere sott'acqua

Utilizzate sempre il buon senso nelle vostre esplorazioni subacquee, per evitare di rimanere senza ossigeno. Se dovete recuperare un oggetto sommerso, cercate di posizionarvi nelle vicinanze in superficie prima di immergervi. Inoltre, abituatevi alla telecamera. Mentre nuotate verso di voi, ricordatevi che i comandi sono invertiti: la destra diventa sinistra e viceversa. Ricordatevi che utilizzare troppo il pulsante B in spazi stretti può portare rapida frustrazione nei tentativi di recupero degli oggetti. Utilizzate il pulsante A per compensare eventuali errori.

Affrontate le api impazzite

Le api impazzite proteggono fieramente il loro alveare ma evitarle è piuttosto semplice: continuate a correre e non tornate mai sui vostri passi. Ricordate anche che le api hanno un raggio d'azione limitato, quindi non abbiate paura di farvi inseguire.

Fatevi aiutare da Kazooie nei salti

Utilizzate la tecnica del salto con il battito d'ali di Kazooie per raggiungere le nicchie che troverete. Questa tecnica si rivelerà preziosa soprattutto nel livello Click Clock Wood.

Effetti sonori

Assicuratevi di avere il volume ben alto mentre giocate. Sentirete, infatti, diversi effetti sonori che vi aiuteranno nel recuperare oggetti importanti. I Jinjo, per esempio, gridano "Help!" e fischiano quando vi avvicinate a loro; anche i bruchi, in uno degli ultimi livelli, si faranno sentire. Inoltre, sappiate che ricordare i suoni del gioco sarà fondamentale per completare l'avventura...

Vite extra

Anche se sembra che il massimo raggiungibile sia nove vite, sappiate che il conteggio prosegue anche oltre; quindi non smettete mai di recuperare le statuette, anche se avete già molte vite.

Trovare tutte le note

Non sarà necessario dirvi la locazione di tutte le note del gioco visto che il 75% di queste si trova in posti ben visibili; le altre note (il 25% restante) sono ben nascoste o posizionate in modo da non essere notate a prima vista. Eccovi una lista di consigli utili per scovare anche le ultimissime note di un livello.

- Avete guardato nella capanna di Mumbo?
 - Avete guardato sui bordi d'aree non facilmente accessibili (lava, pozze di acido, acqua profonda)?
 - Avete guardato nei luoghi accessibili solo in forma trasformata?
 - Avete guardato nelle aree "a tempo" come i labirinti?
- Nella corsa contro il tempo potreste aver trascurato qualche nota.*
- Avete distrutto tutto il distruttibile?

Per completare il gioco più velocemente possibile, il vostro obiettivo principale dovrebbero essere le note, non i jigsaw. Troverete comunque i jigsaw nella ricerca delle note. Se state esplorando un livello una seconda volta alla ricerca di note, cercate di prendere prima le più complesse, in questo modo non sprecherete troppo tempo in caso di morte.

Trasformazioni

Eccovi un bello schema delle varie trasformazioni che potrete ottenere da Mumbo e il relativo numero di teschi da recuperare.

Mumbo's Mountain

FORMICA

5 Teschi

Può scalare pendenze molto ripide

Bubbleloop Swamp

ALLIGATORE

10 Teschi

Entra in piccole fessure, non subisce avvelenamento dai fanghi delle paludi, può utilizzare il morso dell'alligatore (pulsante B)

Freezezy Peak

TRICHECO

15 Teschi

Può gareggiare sulle slitte, nuotare nell'acqua ghiacciata, entrare in piccole fessure

Mad Monster Mansion

ZUCCA

20 Teschi

Può entrare in piccole fessure, è immune dall'acqua avvelenata

Click Clock Woods

APE

25 Teschi

Può volare, entrare in piccole fessure, appiccicarsi ed è immune alle piante carnivore

LIVELLO DI ALLENAMENTO

Si tratta di un livello che serve, unicamente, a impratichire il giocatore con i comandi e le mosse basilari.

LOCAZIONI DELLA TALPA

1. Appena fuori dalla casa di Banjo. V'insegna i movimenti della telecamera con il pulsante C.
2. Nel giardino. V'insegna il pugno (pulsante B), la capriola in avanti (pulsante B mentre siete in corsa) e la beccata volante (pulsante B mentre siete in aria).
3. Vicino alle rocce. V'insegna l'attacco di sfondamento (tenete premuto il pulsante Z, quindi premete il pulsante B).
4. Vicino al ponte di legno. V'insegna a salire sugli alberi.
5. A sud-ovest del ponte in pietra. V'insegna a immergervi (premete il pulsante B quando siete in acqua), a nuotare con i piedi di Banjo (pulsante A) e con le ali di Kazooie (pulsante B).
6. Di fronte ai ceppi. V'insegna il volo con le ali di Kazooie (pulsante A per saltare e ancora A per rimanere ancora in aria) e il super salto (tenete premuto il pulsante Z, quindi premete A).

COMPONENTI DELL'ALVEARE

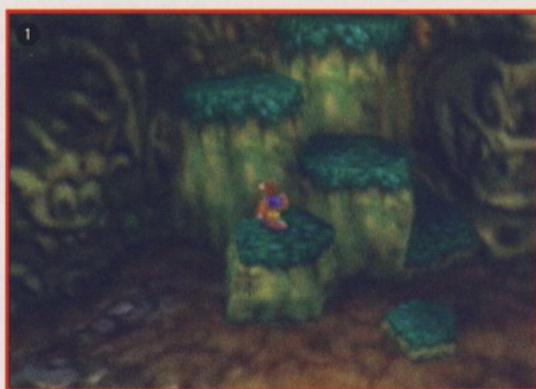
- PRIMO** - Su uno degli alberi.
SECONDO - Uccidete un'enorme cipolla nel giardino.
TERZO - Distruggete le quattro strutture in roccia con l'attacco di sfondamento.
QUARTO - Nuotate sott'acqua vicino alla salita a spirale. Si trova nella nicchia.
QUINTO - Utilizzate un super salto per raggiungerne uno su un ceppo.
SESTO - Saltate attraverso una serie di piattaforme a sinistra della cascata e del lago.

OVERWORLD IL LIVELLO SUPERIORE

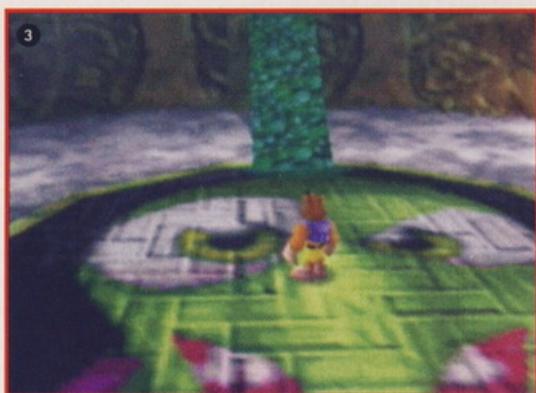
E' abbastanza facile perdersi in questo livello, specialmente all'inizio. Sarà tutto più semplice se eviterete di aprire le porte con le note prematuramente. Le locazioni dei jigsaw qui di seguito presumono che abbiate già premuto la pedana di Gruntilda che troverete a inizio livello.

A) Aprire il primo livello (foto: 1) - Guardate a sinistra dell'entrata. Troverete una serie di gradini, salite e raggiungerete il primissimo jigsaw.

B) MUMBO'S MOUNTAIN - Si trova appena sopra l'entrata del livello. Trasformatevi in formica per poter salire.



C) TREASURE TROVE COVE (foto: 2) - Si trova sulla barca appena fuori dall'entrata. Utilizzate il super salto per salire sul cannone e raggiungere, successivamente, il jigsaw.



D) CLANKER'S CAVERN (foto: 3) - Pestate l'occhio della strega nel dipinto sul pavimento (nella stanza in cui si trova il puzzle del livello 2).

E) BUBBLELOOP SWAMP - Cercate un muro a forma di portale vicino all'entrata del livello 6. Sfondatelo, premete la pedana e saltate nella pentola.

F) FREEZEZY PEAK (foto: 4) - All'uscita del livello, saltate sulla pedana.



Prendete e utilizzate le scarpe sprint per raggiungere una piattaforma di volo.
 G) GOBI'S VALLEY - Utilizzate il disco verde che ruota intorno alla pentola per

catapultarvi nel sarcofago.

H) MAD MONSTER MANSION - Ripete il procedimento al punto F, ma invece di volare indietro, schiacciate l'occhio sinistro della strega.

I) RUSTY BUCKET BAY - Questo è facile. Tornate alla stanza ghiacciata e salite sulla piattaforma vicino al bordo dell'acqua.

J) CLICK CLOCK WOOD - Trasformatevi in ape. Uscite dal livello e volate all'albero centrale con l'entrata alla base. In cima all'albero troverete una nicchia.

Consigli vari

ROMPERE LE BUCHE DEI RAGNI

Queste buche nella stanza vicino all'entrata del quinto livello possono essere aperte con un lancio di uova posteriore. Fatelo e otterrete un rapido accesso ai due teletrasporti.

PIANTE ASSASSINE

Il tunnel di entrata al livello 9 è pieno di queste piante malfiche. Questi infami vegetali sono particolarmente difficili da oltrepassare, a meno che non utilizzate le piume d'oro; distruggetele ed attivate il teletrasporto per evitare di doverci passare ancora.

PORTE E REQUISITI DI NOTE

Ecco una lista delle note di cui avrete bisogno per aprire le porte che incontrerete:

Livello 2	50
Livello 4	180
Livello 5	260
Livello 6	350
Livello 7	450
Livello 9	640
Boss finale	765
Mistero...	810

Ed ecco, di seguito, il numero di jigsaw di cui avrete bisogno per completare i vari puzzle.

Mumbo's Mountain	1
Treasure Trove Cove	2
Clanker's Cavern	5
Bubbleloop Swamp	7
Freezezy Peak	8
Gobi's Valley	9
Mad Monster Mansion	10
Rusty Bucket Bay	12
Click Clock Wood	15



MUMBO'S MOUNTAIN

Questo primo livello è più un tutorial che un quadro vero e proprio. E', infatti, molto semplice restare vivi e recuperare le 100 note. L'unico oggetto che potreste dimenticare è il pezzo di alveare che è piuttosto difficile da raggiungere

JIGSAW

A) SEMPLICISSIMO - Si trova in bella vista nell'area nord-est del livello, su una piattaforma in pietra.
B) AIUTATE LA SCIMMIA (foto: 5) - Una piccola scimmia nell'area nord-ovest del livello sta gridando il suo desiderio d'arancia. Accontentatela! Salite l'albero sul quale si trova il gorilla e recuperate un agrume. Tornate indietro e consegnatelo alla scimmia.
C) LE CASSE DI ARANCE DEL GORILLA - Fate in modo che il gorilla lanci le arance sulle tre casse intorno a lui. Posionatevi sulla cassa, quindi spostatevi all'ultimo momento prima che l'arancia vi colpisca.

D) COLPITE IL GORILLA (foto: 6) - Dopo aver imparato a lanciare le uova, salite sul ceppo e sparate le uova contro il gorilla.

E) L'OCCHIO DI MUMBO - Utilizzate il super salto davanti all'occhio destro della capanna di Mumbo.

F) SPARATE AL TOTEM (foto: 7) - Cercate un totem rotante al centro del villaggio di capanne. Sparate uova in ogni bocca per distruggerlo.
G) SCALATE IL NIDO DELLE TERMITI (foto: 8) - Trasformatevi in formica ed entrate nel nido delle termiti. Proseguite fino in cima.

H) DISTRUGGETE LE CAPANNE - Affondate le sei capanne del villaggio.

I) Utilizzando il passo di Kazooie, correte sul lato del pendio a destra della locazione di partenza del livello.

J) JINJO - Tutti i jinjo sono facilmente visibili eccetto quello verde; quest'ultimo si trova in una delle sei capanne da abbattere.



DOV'È LA TALPA?

1. A nord della capanna di Mumbo (foto: 9). V'insegnerà la schiacciata (premete il pulsante Z mentre siete in aria).
2. Nell'angolo nord-ovest. V'insegnerà a sparare le uova, in entrambe le direzioni (Premete Z, quindi premete "C alto" per sparare in avanti o "C basso" per sparare indietro).
3. Nell'area nord-est vicino al jigsaw. Vi insegnerà il passo di Kazooie (Premete il pulsante Z, quindi premete "C sinistra").

DOVE SI TROVANO I PEZZI DELL'ALVEARE?

1. Trasformatevi in formica, quindi salite il pendio a ovest della collina delle termiti. Si trova nella nicchia.
2. Ricordate il totem di pietra che deve essere distrutto per recuperare un jigsaw? Prima di distruggere l'ultimo pezzo, salite in cima. Saltate in alto per recuperare il pezzo di alveare.

LA PEDANA DI GRUNTILDA

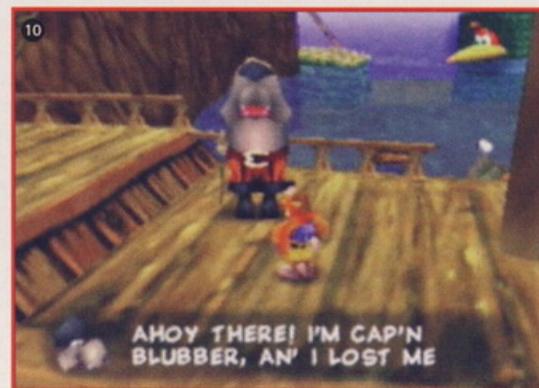
Dopo aver visitato la talpa nell'angolo nord-ovest, saltate a sinistra sulle piattaforme. La pedana si trova alla fine.

TREASURE TROVE COVE

Anche se la maggior parte dei jigsaw sono semplici da trovare, ce ne sono alcuni decisamente ostici per i principianti. La chiave per completare il livello è sperimentare tutto quello che avete imparato fino adesso su oggetti e personaggi nuovi.

JIGSAW

A) AIUTATE IL PIRATA (foto: 10) - Parlate con il pirata sulla nave. Scoprirete che ha perso due gruppi di lingotti d'oro. Eseguite una schiacciata sulla depressione sul ponte della nave. Tuffatevi e recuperate il primo tesoro.





Uscite e scendete dalla nave; cercate una finestra sul lato della nave, nell'acqua. Entrate e nuotate sul fondo per recuperare il secondo tesoro. A questo punto, tornate dal pirata e consegnategli il suo oro.

B) **SUL FARO** (foto: 11) - Innanzitutto, imparate a volare. Poi, potete seguire due strade: volare direttamente in cima al faro o volare nella nicchia destra sotto la montagna (per poi salire le scale che troverete). Nel caso non arrivaste volando direttamente in cima al faro,

salite utilizzando le piattaforme.

C) **UCCIDETE IL GRANCHIO** (foto: 12) - A ovest della locazione di partenza troverete un granchio gigante. Dopo che vi avrà attaccato con le sue chele, colpitelo negli occhi con la beccata di Kazooie (premete il pulsante B mentre saltate). Dopo che il granchio sarà retrocesso, entrate nel guscio.

D) **AIUTATE IL SECCHIELLO E RISOLVETE IL ROMPICAPO** (foto: 13)

- Fate visita al secchiello con il buco. Lanciategli dentro delle uova (tenete premuto Z mentre premete "C in basso"). Il secchiello, a questo punto, svuoterà la pozza a sud. Entrate nel castello. Utilizzando la schiacciata, premete le lettere sul pavimento per comporre la parola "Banjo-Kazooie" prima che scada il tempo. Uccidete il granchio, quindi recuperate il jigsaw.

E) **SEGUITE LE X** - Partendo da nord, utilizzate la schiacciata per premere

la X in cima all'atollo. Apparirà una freccia. Volate fino alla X successiva (nella direzione della freccia) e schiacciate anche questa. Compirete un percorso in senso antiorario intorno al livello. Dopo aver premuto la quinta X, ne apparirà un'altra sull'isola a est. Schiacciatela per far apparire un forziere, schiacciate anche questo.

F) **NELL'ALCOVA** - Saltate per raggiungere l'alcova vicino alla montagna utilizzando i dischi verdi in cima alle piattaforme, sul lato est dell'isola. In alternativa potete raggiungerla volando.

G) **I FORZIERI** (foto: 14) - Volate nell'alcova sinistra sotto la montagna (dalla parte opposta rispetto a quella che dà accesso al faro) per trovare un mostro-forziere, saltateci dentro.

H) **EVITATE LE MINE** - Immergetevi sul fondo della pozza d'acqua più alta del livello, sul lato ovest. Attenzione alle mine!

I) **LUNGO IL BORDO** - Sul bordo ovest dell'isola ci sono delle piattaforme che portano a un'alcova con all'interno un jigsaw. Lo raggiungerete più velocemente volando.

J) **JINJO** (foto: 15) - Tutti i jinjo sono bene in vista, eccetto quello blu che si trova sott'acqua. Lo troverete



esattamente sotto il pontile di partenza, fate attenzione allo squalo che arriverà velocemente una volta entrati in acqua.

DOV'È LA TALPA?

1. In cima all'albero maestro del galeone del pirata (foto: 16). V'insegnerà a volare con l'aiuto di Kazooie (premete il pulsante A mentre siete su un disco blu; avrete bisogno delle piume rosse).
2. Cercate nell'area sud-est, a nord del jigsaw sommerso. V'insegnerà a utilizzare le pedane di salto (premete il pulsante A mentre vi trovate su un disco verde).



LA PEDANA DI GRUNTILDA

La troverete sul faro.

DOVE SI TROVANO I PEZZI DELL'ALVEARE?

1. Volate sull'acqua nell'angolo nord-est del livello. Si trova sopra a una cassa galleggiante.
2. Si trova in fondo al mare, a nord della chiocciola, in un angolo creato da due rocce. Fate attenzione allo squalo!

Consigli vari

MINE E FORZIERI - In questo livello troverete due nuovi mostri abbastanza semplici da eliminare. Per quanto riguarda i mostri-forzieri, potrete utilizzare il super salto per saltare dentro (tenete premuto Z, quindi premete A) quando il coperchio è aperto. Cercate di non muovere il joystick finché non vi trovate nel punto più alto dell'evoluzione o rischiate di ferirvi con i denti del mostro. Per le mine, sparate delle uova per fermarle o distruggerle; in alternativa, immergetevi in profondità per evitarle.



CLANKER'S CAVERN

Le maggiori difficoltà di questo livello le troverete sott'acqua, a causa del livello di ossigeno.

JIGSAW

A) **UCCIDETE I GRANCHI** (foto: 17) - Cercate una buca verde dietro alla pinna posteriore dello squalo. Attraversatela per trovare un'alcova piena di granchi. Uccideteli utilizzando l'attacco di sfondamento o la beccata di Kazooie; una volta eliminati tutti, otterrete il jigsaw.

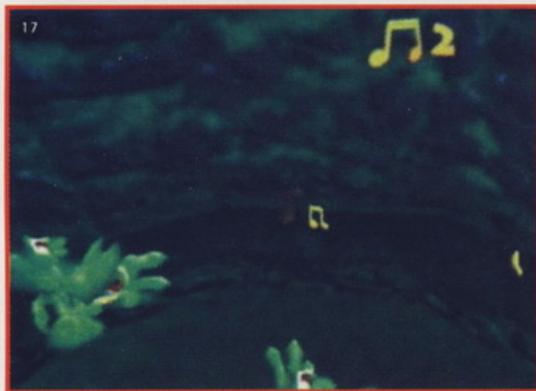
B) **L'ASCENSORE DELLO SFIATO** - Dopo aver liberato lo squalo, posizionatevi sulla copertura dello sfiato in cima alla testa del pesce. Verrete lanciati su una piattaforma. Un percorso piuttosto stretto vi condurrà in una nicchia.

C) **LA PINNA POSTERIORE** - Dopo aver liberato lo squalo, camminate lungo la pinna posteriore, arriverete a una piccola piattaforma. Un jigsaw aspetta davanti a voi; saltate e toccate la grata sopra di esso.

D) **LE PIUME D'ORO** (foto: 19) - Innanzitutto lo squalo dovrà già essere libero. Dopo aver incontrato la talpa all'interno del grosso pesce, utilizzate l'invulnerabilità delle piume dorate per correre attraverso le pale rotanti.

E) **ALTRE PALE ROTANTI** - Anche qui, dovrete aver già liberato lo squalo. Lanciatevi nello sfiato. Correte attraverso le pale rotanti (queste sono più lente di quelle precedenti) a nord della pedana di Gruntilda.

F) **I DENTI DELLO SQUALO** (foto: 18) - Dopo aver liberato lo squalo, salite sulla piattaforma vicino alla bocca. Sparate delle uova ai due denti d'oro. Nuotate nei buchi che avrete creato per trovare un jigsaw e un teschio di Mumbo.



G) **NUOTATA A SENSO UNICO** - Nuotate lungo il tubo nell'area nord-est del livello. Il jigsaw si trova alla fine.

H) **Jinjo** - L'unico jinjo veramente nascosto è quello arancione; schiacciate la grata sopra di lui per recuperarlo. Quello viola, nello squalo, è anch'esso poco visibile. Gli altri si trovano sott'acqua o in bella vista in superficie.

I) **LIBERATE LO SQUALO** - Per recuperare questo jigsaw dovrete nuotare facendo meno errori possibile.

Immergetevi sotto lo squalo e cercate una catena. Seguitela fino in fondo e, una volta arrivati, cercate una chiave d'oro. Nuotate attraverso il buco nella chiave tre volte. Per poter sopravvivere così a lungo sott'acqua, utilizzate i pesci che emettono bolle d'aria (dovrete andare contro la bolla una volta che il pesce l'avrà emessa). Fate attenzione a non agire troppo in fretta o potreste oltrepassare nello slancio la chiave o le bolle che state cercando di recuperare. Inoltre non perdetevi tempo a girarvi: quando siete in cerca di ossigeno, continuate a seguire il pesce.

J) **I CERCHI DEL CIRCO** - Per questo jigsaw si tratta solo di impraticarsi un po'. La prima volta che entrerete nello squalo, troverete una serie di cerchi blu. Attraversateli tutti nel tempo richiesto; dovrete utilizzare il super salto per attraversare i cerchi sopra l'acqua. Ricordate, è più veloce nuotare sott'acqua che rimanere in superficie.

DOVE SI TROVANO I PEZZI DELL'ALVEARE?

1. Cercate un vecchio tubo sulla superficie dell'acqua vicino alla pinna sinistra. Nuotate sotto il tubo e date un'occhiata in alto per trovare il primo pezzo.
2. A nord del jinjo arancione troverete un piccolo tubo. Saliteci sopra e schiacciate la pedana.

Consigli vari

Come uccidere le salamandre murate - Questa è una tecnica fondamentale che utilizzerete contro qualsiasi mostro che balza fuori da un muro. Premete il pulsante B mentre siete in aria per far beccare a Kazooie il mostro che sbuca fuori dal muro. Potete utilizzare questa tecnica sia avvicinandovi all'apertura da un lato, sia avvicinandovi direttamente da davanti. Altrimenti, se siete a corto di energia e non volete rischiare, utilizzate le piume d'oro; così facendo vi garantirete anche una tacca di energia in più lasciata dal mostro morto.

BUBBLELOOP SWAMP

Eclusa la gara con l'alligatore, questo livello non è troppo complesso e dovrete attraversarlo in relax. Ricordate di utilizzare la trasformazione in alligatore (e non gli stivali speciali) per recuperare gli ultimi jinjo e le ultime note nell'acqua della palude.

JIGSAW

A) **CORSA CONTRO IL TEMPO** - Premete la pedana a nord della locazione di partenza. Utilizzate il passo di Kazooie per salire sul ponte verde e raggiungere, successivamente, il jigsaw.

B) **UCCIDETE LE SEI RANOCCHIE** - Combattete contro le sei ranocchie che incontrerete nell'isolotto con i ceppi d'albero. La "modalità alligatore" funziona particolarmente bene in questo caso.

C) **ROMPETE L'UOVO** (foto: 22) - Nella parte ovest del livello troverete un grosso uovo viola. Utilizzate i vari attacchi a disposizione per rompere i vari strati. Prima di distruggere il primo strato, recuperate la vita extra in cima all'uovo.

D) **SCHIACCIATE LE ZAMPE ALLA TARTARUGA** (foto: 20) - Semplicemente utilizzate la schiacciata per riscaldare le zampe della tartaruga.

E) **LE CANZONI DELLE TARTARUGHE** (foto: 21) - Dopo aver schiacciato le zampe della tartaruga, entrate nella sua bocca. Ripetete le note che verranno suonate dall'orchestra schiacciando le tartarughine colorate corrispondenti.

F) Sparate delle uova nelle bocche dei cinque alligatori che incontrerete nel livello. Il primo alligatore si trova alla sinistra della locazione di partenza.

G) **DISTRUGGETE LE CAPANNE** (foto: 23) - Utilizzando la schiacciata per distruggere le sei capanne nella parte nord del livello. Il salto assistito dalle pedane verdi vi aiuterà ad arrivare sulle piattaforme.

H) **JINJO** - Utilizzate la forma di alligatore per recuperare il jinjo viola



e quello arancione. Gli altri sono in bella vista anche se quello blu si trova alla fine di uno stretto passaggio in alto.

I) **PICCOLI PASSI** (foto: 24) - I problemi di visuale della telecamera rendono questo jigsaw uno dei più difficili del livello. A nord della capanna di Mumbo troverete una pedana e un ponte decisamente stretto. Premete la pedana e correte velocemente oltre il ponte. E' meglio non arrivare in tempo che cadere dal ponte nell'acqua infestata dai piranha. Una buona tecnica è quella di arrivare lentamente a metà per poi correre e fare un salto alla fine.

J) **IL GIOCO DELL'ALLIGATORE INFAME** (foto: 25) - L'infame alligatore che troverete nella struttura a forma di drago (ci entrate solo in forma di coccodrillo) vi sfiderà a un gioco che, oltre a essere truccato in suo favore (ve ne accorgete nella terza prova), prevede la vostra sconfitta in caso di parità. Si tratta del primo jigsaw del gioco veramente difficile da recuperare. La prima prova è la più facile: semplicemente agguantate più talpe dell'altro coccodrillo; premete il pulsante B una volta vicini a una talpa per mangiarla. Dovrete abituarvi al ritmo del computer, visto che a volte il morso non verrà registrato correttamente. Cercate di rimanere al centro dell'area per avere più talpe a disposizione. Inoltre, quando possibile, cercate di strappare talpe al vostro concorrente sfruttando la vostra maggiore velocità. La seconda prova è identica alla prima, solo non mangiate le talpe gialle visto che queste hanno un effetto paralizzante sul vostro coccodrillo. Ed eccoci alla terza prova, decisamente la più difficile: oltre alle talpe gialle, avrete un indicatore in alto sullo schermo che vi segnalerà il colore delle talpe che dovrete mangiare di volta in volta. Il colore cambia all'incirca ogni sei secondi; il vero problema lo riscontrerete nel fatto che mangiare una talpa nel bel mezzo del cambio di colore vi causerà l'effetto paralizzante di una talpa del colore sbagliato. Cercate di memorizzare bene i tempi per evitare quest'inconveniente. Altro grosso problema è che, una volta morti, (o usciti dall'alcova) il gioco si resetterà e dovrete ricominciare da capo. Potrebbe essere saggio lasciare questo jigsaw per quando sarete al massimo dell'energia e, magari, avrete la possibilità di utilizzare le turbo-scarpe.

LA PEDANA DI GRUNTILDA

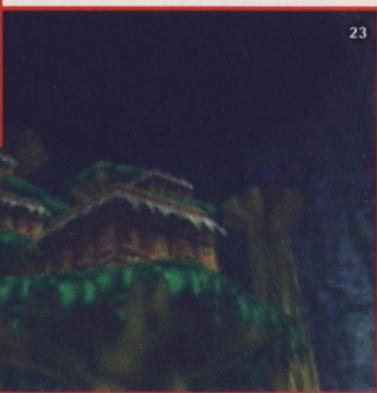
Si trova nell'area delle capanne da distruggere, sotto una di queste.

DOV'È LA TALPA?

Guardate dietro alla locazione di partenza (foto: 26). V'insegnerà ad utilizzare gli stivaloni.

DOVE SI TROVANO I PEZZI DELL'ALVEARE?

1. Entrate nel guscio della tartaruga. Posizionatevi sul banco del direttore d'orchestra, saltate.
2. Entrate nella capanna di Mumbo e saltate sulla mensola circolare vicino al soffitto.





FREEZEEZY PEAK

Ed ecco una nuova sfida per il nostro orso preferito. La neve che troverete in questo livello, infatti, altera i movimenti del vostro personaggio e richiede più attenzione, soprattutto sui pendii.

JIGSAW

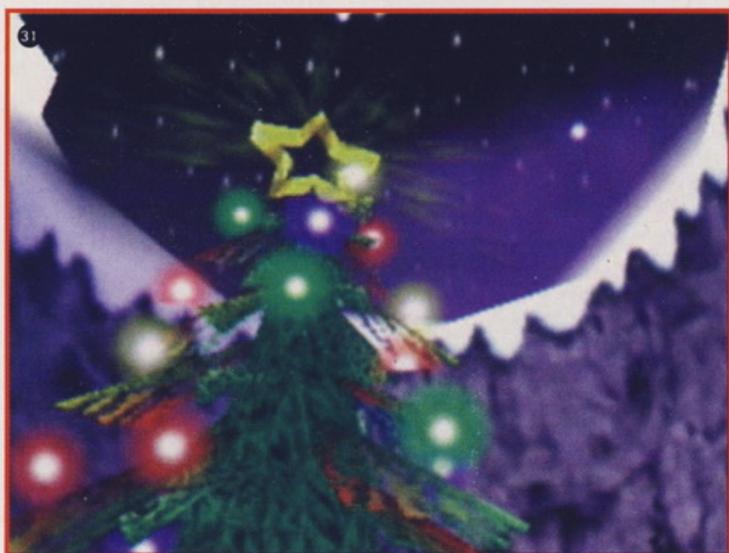
A) LA PIPA DEL PUPAZZO DI NEVE (foto: 27) - Molto semplice, saltate nella pipa del pupazzo di neve salendo attraverso la sciarpa.
B) LA SLITTA - In cima alla sciarpa del pupazzo di neve troverete una slitta. Utilizzatela. Arriverete a colpire lo stomaco di un orso.
C) COLPITE I BOTTONI DEL PUPAZZO DI NEVE (foto: 28) - Avrete



certamente notato come i bottoni del grosso pupazzo di neve, al centro del livello, assomiglino a dei bersagli...Infatti lo sono! Colpiteli in volo per far apparire un jigsaw in cima al cappello del pupazzo di neve gigante.

D) REGALI PER TUTTI! (foto: 29) - Recuperate i tre regali per i tre orsi nell'igloo. Il primo si trova nell'albero di Natale, salite sul tronco per entrare. Il secondo regalo si trova sulla sciarpa del pupazzo di neve gigante. Il terzo è sull'isola nell'area nord-est del livello.
E) LA PRIMA GARA - Trasformatevi in tricheco. Gareggiate con l'orso sulla slitta (solo dopo che avrete curato il mal di stomaco del plantigrado), facendo attenzione a passare al centro delle coppie di bandierine che troverete lungo il percorso. Questa gara è abbastanza semplice, visto che il tricheco può





tranquillamente entrare nell'acqua ghiacciata.

F) IL TRICHECO (foto: 30) - Una volta che Mumbo vi avrà trasformati in tricheco, fate visita al vostro timido simile dopo aver finito la corsa.

G) JINIO - Tutti i jinjo si trovano all'aperto, tranne quello giallo (nella capanna di Mumbo) e quello arancione (nella caverna del tricheco).

H) ACCENDETE L'ALBERO DI NATALE (foto: 31) - Schiacciate il regalo davanti all'albero di Natale; usciranno dalla scatola alcune piccole luci che inizieranno a camminare verso l'albero. Per far sì che arrivino sane e salve a destinazione, schiacciate le teste di lucertola che appariranno sul percorso. Non cercate di salvarle tutte: alcune non ce la faranno. Concentratevi sulle teste di lucertola schiacciandole nello stesso ordine - vicino, medio, lontano - appena prima che ogni luce raggiunga la testa. Dopo aver salvato le luci, sparate all'interruttore dietro all'albero e correte alla pedana di volo vicino alla pila di regali. A questo punto, volate attraverso la stella in cima all'albero per tre volte.

I) UCCIDETE TUTTI I PUPAZZI DI NEVE (foto: 32) - L'unica difficoltà risiede nella possibilità di mancare il bersaglio e finire a spiacciarsi sul ghiaccio. Utilizzate l'attacco in volo e colpite i pupazzi di neve all'altezza della "X" stampata sul cappello.

J) LA SECONDA GARA - Ed ecco il primo jigsaw che richiede esperienza di un livello superiore: dovrete, infatti, imparare ad utilizzare le turbo-scarpe nel livello Gobi's Valley; una volta fatto questo, tornate a Freezeezy Peak alla linea di partenza della prima gara. Recuperate subito le scarpette oltre la linea di partenza, quindi fate lo slalom come nella prima corsa. La difficoltà è costituita, soprattutto, dalla visuale e dall'orso; entrambi questi elementi contribuiscono a farvi perdere di vista il

vostro personaggio nei punti cruciali della gara - si rivela quindi fondamentale acquisire subito un certo vantaggio. Evitate a tutti i costi di entrare nell'acqua ghiacciata o di mancare un ponte, la perdita di tempo che ne deriverebbe sarebbe fatale. Fortunatamente, perdere una gara non vi toglierà energia, quindi potete ritentare quante volte desiderate.

DOV'È LA TALPA?

Cercate nell'area sud-ovest, dietro ai regali e vicino al jinjo viola (foto: 33). V'insegnerà l'attacco volante (premete il pulsante B mentre siete in volo, utilizza una piuma rossa).

DOVE SI TROVANO I PEZZI DELL'ALVEARE?

- 1) Uno dei pupazzi di neve che ucciderete lo lascerà come ricompensa.
- 2) Una volta trasformati in tricheco, entrate nella caverna e seguite il ruscello, arriverete in un'altra stanza.

LA PEDANA DI GRUNTILDA

Uccidete il pupazzo di neve nell'area sud-ovest, vicino all'albero di Natale.

Consigli vari

I PUPAZZI DI NEVE MALVAGI - Il miglior modo per eliminare questi rompiscatole è volare davanti a loro fino a quando la testa di Kazooie non blocca completamente la vista della "X" stampata sul loro cappello; solo a questo punto colpite. Evitate di attaccare troppo dall'alto, rischiate di sfracciarvi al suolo e perdere molta energia in caso manciate il bersaglio.

CONSIGLI DI VOLO - Innanzitutto, non recuperate mai più piume in eccesso rispetto a 50, è un inutile spreco. Secondo, se volete fare una ricognizione aerea di un livello, partite da una pedana molto in alto; in questo modo potreste riuscire a utilizzare una sola piuma per raggiungere il vostro scopo.





GOBI'S VALLEY

La mancanza di piattaforme di volo rende questo livello abbastanza lungo da complementare, ma comunque non troppo complesso. Le aree a tempo presentano un certo grado di difficoltà...impegnative ma non impossibili.

JIGSAW

A) AIUTATE IL CAMMELLO (foto: 34) - Cercate un tappeto magico nell'angolo est del livello; una volta trovato,

utilizzatelo per raggiungere un povero cammello intrappolato. Schiacciatelo per farlo scappare.

B) ABBEVERATE LA PALMA (foto: 35) -

Questo jigsaw può essere recuperato solo se il cammello si trova vicino alla palma d'inizio livello. Per abbeverare la pianta

dovrete semplicemente schiacciare il cammello, che farà il resto del lavoro. Il jigsaw apparirà in cima alla palma rendendo, quindi, obbligatorio un bel volo per recuperarlo.

C) MEMORY! (foto: 36) - Salite in cima alla piramide a est e schiacciate la pedana. Correte dentro e risolvete il gioco di memoria. Troverete anche una mummia che vi darà la caccia; utilizzate una piuma d'oro per eliminarla e schiacciate le pedane sulla quale si trova per stordirla temporaneamente.

D) LA PIRAMIDE (foto: 37) - Requisito principale per questo jigsaw è il fatto che il canyon al centro del livello sia pieno d'acqua; se lo è, cercate una piattaforma davanti a un cane in rilievo. Lanciate qualche uovo nella bocca del cane; ripete con altri due cani in rilievo che appariranno. Una volta fatto

questo, entrate nella piramide e trovate la strada nel labirinto; invece di evitare la mummia, uccidetela con una piuma dorata. Alla fine, guardate nel sarcofago per recuperare il jigsaw.

E) LA FOLLE CORSA - Nell'angolo nord-ovest, troverete una mano di pietra che custodisce un jigsaw; ogni volta che cercherete di recuperarlo vi accorgerete che la mano è più veloce di voi. Non sprecate energie, dirigetevi nell'angolo nord-est e recuperate le turbo-scarpe; a questo punto utilizzate la velocità superiore per recuperare il jigsaw.

F) VOLATE ATTRAVERSO GLI ANELLI - Volate attraverso l'anello sostenuto dal cane a nord della sfinge. Una serie di altri anelli appariranno; trovateli e volateci attraverso.

G) SPARATE ALLA SFINGE! (foto: 38) - No, non si tratta di violenza ma di cura per un raffreddore... Innanzitutto salite in cima alla sfinge e posizionatevi sul naso; a questo punto raggiungete le due piattaforme davanti e, da queste, sparate delle uova nelle narici della sfinge. La porta alla base si aprirà, entrate. Salite sul tappeto volante e sparate alla bocca del cane sul muro, il tappeto



salirà. Saltate sul tappeto successivo e, da qui, sparate all'altra bocca. Continuate fino a far apparire il jigsaw su un tappeto alla fine del corridoio; badate che il tempo per saltare e sparare è sempre meno a mano a mano che procedete.

H) IN CIMA ALLA PIRAMIDE (foto: 39) -

Questo jigsaw può sembrare complesso ma tutto quello che bisogna fare è mantenere la calma.

Recuperate le turbo-scarpe nell'angolo nord-est del livello; a questo punto dirigetevi a sud fino a trovare una pedana alla base di una piramide. Premete la pedana e

iniziate a salire la piramide in fretta; fate attenzione a non cadere e a non urtare muri e arriverete in cima largamente in anticipo. Saltate nell'apertura e nuotate; evitate le mummie e recuperate il jigsaw sottostante. Questo dovrebbe svuotare la stanza d'acqua e riempire il canyon.

I) COLPITE IL BERSAGLIO (foto: 40) - Il problema di questo jigsaw risiede nel fatto che il successo finale richiede un atterraggio veloce e preciso; inoltre, assicuratevi di avere uova in quantità. Mentre siete in volo, puntate al bersaglio e colpitelo (B mentre siete in volo); la porta alla base della piramide si aprirà. Volateci dentro o atterrate davanti all'entrata. Una volta dentro, riempite il cesto di uova e arrampicatevi sul serpente che ne uscirà.

J) JINJO - A eccezione di quello giallo, tutti i jinjo si trovano nascosti nelle piramidi. Il jinjo verde si trova in una nicchia esterna a una piramide.

DOVE SI TROVANO I PEZZI DELL'ALVEARE?

1) Dietro la piramide a est troverete una pedana; premetela per far apparire il pezzo d'alveare sopra a un cactus. Volate attraverso quest'ultimo per recuperarlo.

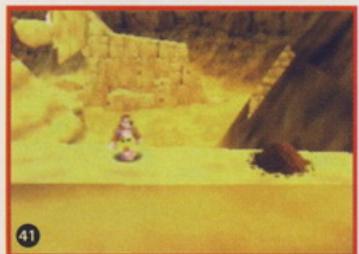
2) Il secondo pezzo d'alveare sarà disponibile solo dopo che il cammello avrà abbeverato la palma. Cercate un tappeto volante a nord della sfinge; utilizzatelo per raggiungere una nicchia nella quale si nasconde il cammello. Schiacciate un'altra volta il povero animale.

DOV'È LA TALPA?

Si trova su uno stretto passaggio sul lato ovest del livello (foto: 41), abbastanza facile da individuare. V'insegnerà a utilizzare le turbo-scarpe.

LA PEDANA DI GRUNTILDA

Si trova nel labirinto della piramide. Vi conviene cercarla solo una volta recuperato il jigsaw corrispondente.



MAD MONSTER MANSION

In accordo con l'atmosfera da brividi, questo livello presenta delle difficoltà non indifferenti e degli enigmi la cui soluzione è ben lontano dall'essere evidente. Non temete, la nostra guida si rivelerà illuminante anche in questo caso.

JIGSAW

A) UN TUFFO NEL POZZO (foto: 42) - Cercate il pozzo nella zona nord-est del livello e buttatevi dentro. Guardate nel secchio in fondo per trovare il jigsaw. Il modo migliore per recuperare questo jigsaw è quello di trasformarsi in zucca; cercate un buco in fondo al pozzo. Il jigsaw sarà ben visibile, insieme alle note e al teschio di Mumbo.



B) UN ALTRO SPELLING (foto: 43) - A nord della casa stregata troverete una piccola casetta; sfondate la porta per entrare. Una volta dentro, componete il nome Banjo-Kazooie senza toccare altre lettere, pena la perdita d'energia. Inoltre, cercate di evitare il fantasma che protegge le lettere. Non preoccupatevi del tempo: ne avete in abbondanza.

C) RIEMPIRE I VASI DORATI (foto: 44) - Dirigetevi al cimitero. Cercate i vasi d'oro vicino ad alcune tombe. Riempite ogni vaso con delle uova fino a far germogliare dei fiori.

Ripete il processo con tutti i vasi.

D) SUL TETTO (foto: 45) - In questo jigsaw serve un po' d'abilità.

Dirigetevi di fronte alla chiesa, utilizzando il passo di Kazooie saltate sulla lapide a destra della porta e, successivamente, fin sul tetto. Cercate una pedana di salto e utilizzatela; a questo punto troverete un



passaggio che conduce in cima al campanile. Utilizzate la pedana di salto (tenete premuto il pulsante A mentre siete posizionati sulla pedana) per arrivare al segnamento in cima; arrampicatevi e recuperate il jigsaw.

E) I BARILI DELLA CANTINA (foto: 46)

- Cercate l'entrata della cantina, sul lato ovest della casa stregata.

Schiacciatela per guadagnarvi

l'accesso. A questo punto, evitando il fantasma della cantina, sfondate tutti i barilotti; in uno di questi troverete il jigsaw.

F) JINJO - Si trovano tutti in luoghi abbastanza banali; ce ne sono però un paio nascosti un po' meglio: uno si



trova in uno dei barili della cantina mentre l'altro è nascosto in una stanza nell'ala nord della casa.

G) SUONATE IL PIANO (foto: 47) - Il difficile di questo jigsaw sta nell'arrivare sul luogo dell'enigma. A destra della casa troverete una pedana con vicino delle turboscarpe; schiacciate la pedana, recuperate le scarpette e precipitatevi alla porta della chiesa che, nel frattempo, si sarà aperta. All'interno troverete un enorme organo. Saltate per arrivare fino ai tasti. A questo punto, ripetete esattamente le note suonate dalla mano (MotzHand, un vero capolavoro di umorismo inglese) schiacciando i tasti corrispondenti. La mano suona abbastanza lentamente, quindi la cosa non dovrebbe risultare eccessivamente difficile.

H) NON SVEGLIATE IL FANTASMA - Salite sul tetto e lanciatevi nel camino; arriverete nella stanza al primo piano. Ora, fate attenzione a non toccare il parquet scricchiolante o sveglierete il fantasma; per riuscire nel vostro intento, dovrete saltare sulle sedie e arrivare sul tavolo. Una volta fatto questo, toccate il fantasma e otterrete il jigsaw.

I) NEL BAGNO (foto: 48) - Salite sul tetto e rompete la finestra sul lato destro della casa. Dovreste trovarvi in un bagno. A questo punto dirigetevi alla capanna di Mumbo e fatevi trasformare in zucca. Una volta fatto questo, passate sul lato sud della casa e cercate un buco nel muro di pietra, vicino al labirinto di siepi. Utilizzate il passaggio per arrivare fin sul tetto. Tornate nel bagno e lanciatevi nella tazza...

J) NELLA GRONDAIA - Mentre vi trovate sul tetto sotto forma di zucca, dirigetevi sul lato sud e posizionatevi sul bordo; troverete un piccolissimo buco nella grondaia: lanciatevi dentro.





LA PEDANA DI GRUNTILDA

Non uscite dalla chiesa senza volare sulle travi vicino al soffitto. La pedana si trova sulla trave più vicina all'organo (foto: 50).

DOVE SI TROVANO I PEZZI DELL'ALVEARE?

1) Iniziate col salire in cima al tetto della casa stregata, cercate una finestra sul lato sinistro della casa e, una volta trovata, rompetela. Guardate dentro, dovrete vedere un pavimento con delle tavole mancanti. Tornate alla capanna di Mumbo e fatevi trasformare in zucca; a questo punto, cercate un piccolo buco sul lato sud della casa che porta a un passaggio vicino al labirinto di siepi. Salite fino sul tetto ed entrate nella stanza nella quale avete guardato precedentemente. Il pezzo d'alveare si trova sotto il pavimento.

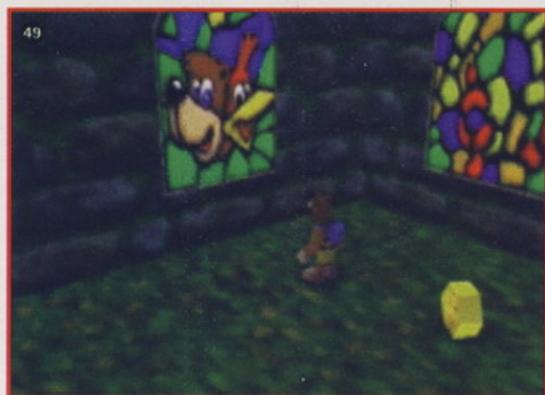
2) Una volta entrati nella chiesa, cercate una pedana di salto sulla sinistra delle canne dell'organo. A questo punto volate fin sul sottotetto sul quale troverete un pezzo d'alveare.

Consigli vari

TATTICHE DI ESPLORAZIONE - In questo livello è fondamentale rompere tutte le finestre della casa prima di farsi trasformare da Mumbo in zucca; in questo modo risparmierete tempo nella ricerca dei jigsaw. Per quanto riguarda i mostri, uccidete subito i fantasmi con le piume dorate. Per finire, guardate sempre dietro ai candelabri per trovare bonus vari.

STANZA SEGRETA! (foto: 49) - Oltre ai vetri delle finestre della casa, c'è una vetrata della chiesa da rompere per trovare una stanza segreta. Si tratta della finestra decorata con l'immagine di Banjo-Kazooie: saltateci dentro e vi troverete in una stanza piena di vite extra, piume e uova.

Per questo mese abbiamo concluso, al prossimo numero per gli ultimi livelli di questo splendido gioco...Aloha!



GOLDENEYE

A cura di
Davide Pessach

Proseguendo nello speciale spie di questo mese, vi proponiamo questa guida totale a GoldenEye in tre puntate: nella prima (questo mese) completerete il gioco a livello Agent, mentre in quelle successive ci occuperemo degli altri due livelli di difficoltà di questo splendido gioco targato Rare.

GoldenEye segue fedelmente la trama dell'omonimo film e vi mette nei panni dell'agente segreto più famoso del mondo alla prese con la malvagia organizzazione "Janus". La vostra missione presenterà 18 quadri e consisterà, in sintesi, nell'impedire ai cattivoni di turno di annichilire l'Inghilterra con la solita super-arma dagli effetti devastanti. Ogni livello presenterà obiettivi ben precisi e lo sterminio del nemico costituirà un semplice mezzo per arrivare alla vittoria finale; è presente nel gioco, infatti, un certo grado di strategia che obbliga a pensare, prima di compiere azioni che potrebbero compromettere il resto della missione. Questa guida presenta, oltre ai secret e alle strategie basilari, una breve descrizione di come affrontare ogni livello; niente soluzione passo passo dunque, ma solo le linee generali, in modo da lasciarvi, comunque, l'emozione dell'azione vera e propria.

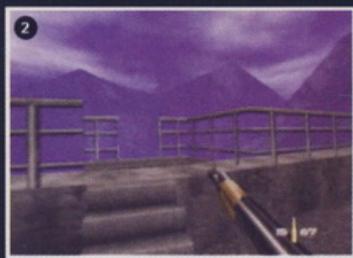
MISSIONE 1 - ARCANGELSK



QUADRO 1: THE DAM

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE
1. Lanciatevi dalla diga

Questo livello è decisamente semplice, i nemici sono distratti e la loro mira molto scarsa. Assicuratevi di salire sulla prima torre (foto: 1) per recuperare il fucile di precisione, quindi utilizzatelo subito sui nemici nel tunnel sottostante. Aprite i due cancelli per far entrare il camion, quindi salite sulla torretta e, da qui, abbattete la guardia che sta correndo a dare l'allarme. Proseguite sulla diga e alla prima apertura che incontrate (foto: 2) sulla sinistra lanciatevi di sotto.



Tre sale computer (foto: 3) controllano l'accesso al laboratorio. Non colpite i macchinari negli scontri con le guardie; spaventate gli scienziati avvicinandovi a loro e premendo il tasto B. Nel magazzino delle cisterne incontrerete Traveyan; mentre parlate con lui, posizionate le cariche sulle cisterne. Quando le guardie irromperanno nel magazzino, dirigetevi velocemente al nastro trasportatore e saliteci; prima di uscire fate esplodere le cariche.

QUADRO 2: THE FACILITY

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE
1. Entrare nel laboratorio
2. Incontro con 006
3. Distruggere le cisterne

QUADRO 3: THE RUNWAY

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE
1. Trovate la chiave d'accensione dell'aereo
2. Fuggite con l'aeroplano



Strategie basilari

Come in tutti gli sparattutto in soggettiva, il sapersi muovere di lato si rivela tattica fondamentale per la vittoria finale; un ottimo metodo per allenarvi a sviluppare questa tecnica è il gioco in multiplayer. Un'altra tecnica fondamentale è colpire i nemici da lontano attraverso l'uso d'armi a lungo raggio (fucili, di precisione e non); anche da vicino questa tecnica può tornarvi utile, in caso voleste eliminare con un colpo solo un nemico in una posizione particolarmente scomoda. La pistola con silenziatore, inoltre, si rivela fondamentale in quei livelli in cui la superiorità numerica del nemico risulta schiacciante: utilizzarla per uccidere significa farlo senza allertare gli altri soldati. Utilizzando un mix di queste tre tecniche, dovrete riuscire ad avere la meglio su Janus e compagni in poco tempo almeno al primo livello di difficoltà.

Differenze tra i vari livelli di difficoltà

Oltre ad avere differenti obiettivi, i vari livelli di difficoltà cambiano profondamente l'esperienza di gioco. Le armature, ad esempio, sono inesistenti nella modalità "OO Agent", mentre in quella "Agent" sono presenti in quantità. Anche l'intelligenza artificiale dei nemici è diversa: nei primi due livelli la loro mira è decisamente scarsa e il massimo della tecnica di combattimento sarà lanciarsi sparando in bocca alla vostra pistola. Nell'ultimo livello, al contrario, avrete davanti voi soldati addestrati a fare capriole, abbassarsi, lanciare granate e in possesso di un'ottima mira. Ultima differenza risiede nel funzionamento del puntamento automatico: mentre nei primi livelli di difficoltà sarà sufficiente mirare nelle vicinanze del nemico per colpirlo, nell'ultimo settaggio dovrete essere allineati in modo quasi perfetto per centrare il bersaglio.

Un'ultima nota: l'ultimo livello di difficoltà, anche se estremamente complesso, rappresenta la vera esperienza di gioco per la quale GoldenEye ha meritato le recensioni entusiastiche che ha avuto. La molteplicità di obiettivi e l'alto livello di coinvolgimento nelle sparatorie (vista l'intelligenza artificiale del nemico) rappresentano infatti la punta di diamante del gioco. Il mio consiglio è quello di portare avanti in parallelo due settaggi (di cui uno deve essere l'ultimo) in modo da non perdersi il meglio di questo splendido gioco; in questo, la nostra guida si rivelerà preziosa - garantisco io.

Nel livello Agente questo quadro è decisamente semplice. Recuperate la chiave nell'edificio a sinistra dei magazzini (foto: 4) e, successivamente, raggiungete l'aereo. Se proprio avete voglia, utilizzate il carro armato; in questo livello di difficoltà non ce n'è bisogno.

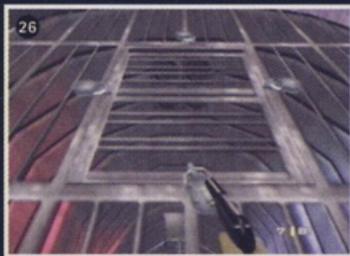
MISSIONE 2 - SEVERNAYA

QUADRO 1: THE SURFACE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Spegnete la parabola
2. Entrate nella base attraverso i condotti della ventilazione

Dirigetevi al grosso edificio con la parabola sul tetto. Non distruggete il computer ma spegnete il sistema (foto: 5) premendo il pulsante B. A questo punto raggiungete la torre di ventilazione e salite. Sparate ai lucchetti che chiudono la griglia (foto: 26) e, una volta aperta, buttatevi dentro. In tutto il livello prestate molta attenzione ai cecchini armati di fucili di precisione.



QUADRO 2: THE BUNKER



OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Copiare la chiave GoldenEye e lasciare sul posto l'originale
2. Fotografare la sala controllo



Innanzitutto distruggete tutte le telecamere (quattro) mirando direttamente alla lente (foto: 6); se non lo fate velocemente, azioneranno l'allarme e verrete assaliti da un'orda di soldati speciali, molto più agguerriti di quelli ordinari. Inoltre, nella stanza adiacente alla torre di ventilazione, dovrete impedire alle due guardie di suonare l'allarme sul muro (foto: 27); se fallite la missione si rivelerà quasi impossibile da terminare. Dirigetevi alla sala controllo per recuperare la chiave, utilizzate il key analyzer per copiarla e gettate via l'originale. A questo punto non vi resta che uscire dal corridoio sulla destra della sala controllo.

MISSIONE 3 - KHIRGIZSTAN

QUADRO 1: LAUNCH SILO #4

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Fotografare il satellite
2. Mantenere al minimo le perdite fra gli scienziati

Attraversate i vari laboratori recuperando le tessere magnetiche dagli scienziati; limitatevi a spaventarli (foto: 7) premendo il tasto B. Se per sbaglio sparate, fate attenzione: alcuni scienziati sono armati e risponderanno al fuoco. Fate una bella foto ampia del satellite e dirigetevi verso l'uscita senza preoccuparvi di altro. Questo livello è uno dei più complessi all'ultimo settaggio

di difficoltà ma a livello "Agente" si rivela abbastanza semplice.



MISSIONE 4 - MONTE CARLO

QUADRO 1: FREGATA



OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Salvate gli ostaggi
2. Posizionate la cimice sull'elicottero

Correte sul lato posteriore della nave e posizionate la cimice sull'elicottero (foto: 8). Tornate indietro e iniziate la liberazione degli ostaggi (foto: 28): ce ne sono sei in tutto e in questo livello di difficoltà dovete salvarne almeno uno. Il modo migliore per salvare gli ostaggi è utilizzare la pistola col silenziatore per eliminare tutti i terroristi, prima che vi vedano e uccidano il prigioniero. Una volta salvato almeno un ostaggio, tornate sul vostro motoscafo per completare la missione.

MISSIONE 5 - SEVERNAYA

QUADRO 1: THE SURFACE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Distruggete le comunicazioni con il bunker
2. Entrate nel bunker



Questo livello ha subito una piccola modifica, dall'ultima volta che lo avete visitato: ci sono quattro telecamere di sicurezza nuove, appena ne vedete una distruggetela subito o scatterà l'allarme. Per poter penetrare nella sala computer dell'edificio con la parabola, avrete bisogno di una tessera magnetica; quest'ultima si trova nello stesso luogo dell'ultima missione a Severnaya, nel capannone vicino all'entrata dell'edificio con la parabola, dove troverete anche la prima telecamera (foto: 9). La seconda si trova nell'edificio. Una volta entrati nella sala computer, distruggete tutti i macchinari senza accenderli o signalerete la vostra posizione. A questo punto, uscite dall'edificio e proseguite dritto fino ad arrivare all'elicottero; guardatevi in giro e troverete l'entrata del bunker.

QUADRO 2: BUNKER

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Recuperate la videocassetta CCTV
2. Fuggite con Natalya

Utilizzate l'orologio-magnete per recuperare la chiave appesa al muro (foto: 10); uscite e prendete a pugni la guardia. Recuperate i coltelli

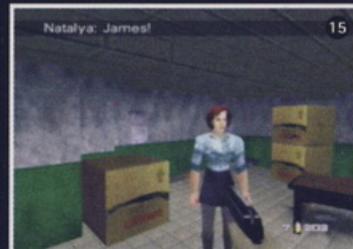




11). Una volta reso sicuro l'intero livello, tornare alle celle e liberate Natalya; seguite le sue istruzioni e completerete il livello.

da lancio dalla grata dietro di voi e utilizzateli per eliminare la prima sentinella che incontrerete. Per eliminare il resto delle guardie sparate dalle finestre nelle porte. Utilizzate questa strategia per eliminare tutti i soldati nemici; mentre fate questo, ricordatevi di distruggere tutte le telecamere e di recuperare il nastro nella stanza vicino alla torre di ventilazione (foto:

stanza e troverete Natalya in compagnia di due guardie. Potrete ignorare le due guardie, visto che Natalya vi seguirà subito appena vi vedrà. Tornate nell'ultima stanza, sparate alle finestre e fuggite. In caso la situazione si faccia complessa, Natalya fuggirà e verrà catturata; la troverete in una stanza della zona uffici (foto: 15) in compagnia di tre guardie. Potrete sorprendere i tre soldati entrando dal passaggio segreto, che si trova dietro al muro coperto dalle casse (tenetelo a mente per il multiplayer visto che vi troverete l'armatura). Un altro passaggio segreto si trova sull'altro lato del corridoio.



MISSIONE 6 ST. PETERSBURG

QUADRO 1: STATUE PARK

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Contattate Valentin
2. Affrontate e smascherate Janus
3. Localizzate l'elicottero
4. Salvate Natalya
5. Recuperate il registratore di volo

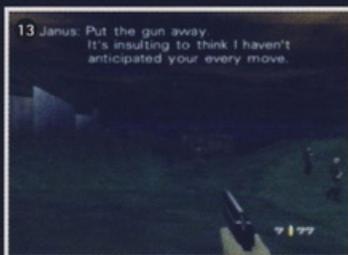
Valentin si trova in un container a metà del livello (foto: 12); una volta parlato con lui, proseguite avanti fino a raggiungere un vicolo cieco con una statua. Fatevi un giretto fino a quando apparirà un gruppo di uomini vestiti in nero, con loro ci sarà Janus che vi dirà di mettere via l'arma... seguite il suo consiglio. Dopo la breve chiacchierata con 006 (foto: 13), dovrete aprirvi la strada fino all'inizio del livello; utilizzate il fucile a pompa che recupererete dalle guardie di Travelyan. All'inizio del livello troverete l'elicottero e dovrete svegliare Natalya; quindi spostatevi velocemente vicino al cancello per evitare l'esplosione. Dopo che l'elicottero sarà saltato in aria, iniziate a cercare il registratore di volo (assomiglia a una caramella gialla) nella prima parte del livello. Dopo aver recuperato il dispositivo, dirigetevi al cancello all'inizio del quadro. Non cercate di uccidere le guardie ma lasciatevi catturare, altrimenti Natalya verrà uccisa e voi fallirete la missione.

QUADRO 2: ARCHIVI MILITARI

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Fuggire dalla stanza degli interrogatori
2. Trovare Natalya
3. Fuggire con Natalya

Il miglior modo per fuggire dalla locazione di partenza è abbattere le due guardie a mani nude (foto: 14): questo eviterà che un flusso quasi infinito di guardie inizi ad arrivare dalle stanze superiori. Recuperate tutte le armi e munizioni e proseguite, attraverso il corridoio, nella stanza successiva. Correte sull'altro lato della stanza ed eliminate le guardie silenziosamente; ricordatevi che le altre guardie sentono solo i vostri spari e non quelli dei loro compagni. A questo punto salite le scale e attirate le guardie nel corridoio sottostante, per poi eliminarle. Tornate al piano superiore, girate a sinistra, uccidete tutte le guardie e proseguite nella stanza successiva sulla sinistra; dopo aver ucciso tutti i nemici, entrate dalla porta singola sul lato destro della



QUADRO 3: STREETS

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Inseguite Orumov e Natalya
2. Tenete al minimo le perdite fra i civili

Questo livello è abbastanza semplice al settaggio di difficoltà più facile. Saltate sul carro armato (foto: 16), quindi procedete come di seguito per le vie della città: destra, sinistra, sinistra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra. Cercate di evitare di schiacciare i civili, distruggete le macchine che vi bloccano il passaggio e sparate alle mine che incontrerete. Ai livelli di difficoltà superiori non sarà così semplice...



QUADRO 4: DEPOT

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Trovate il treno di Traveyan

Ci sono diversi obiettivi paralleli in questo quadro; tuttavia al livello di difficoltà più basso sarà sufficiente trovare il treno. Ecco il percorso che dovrete percorrere: destra, sinistra, destra, sinistra, sinistra, entrate dalla porta, salite le scale, ancora attraverso la porta, scendete le scale, entrate nella stazione e, successivamente, salite sul treno (foto: 17). In questo quadro troverete diverse armature nei capannoni, particolarmente utili nel multiplayer.

QUADRO 5: TRAIN

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Distruggete i freni
2. Salvate Natalya
3. Fuggite

Inizierete questo livello armati della mitica PP7 e di un orologio con raggio laser incorporato. Non ci sono armature in questo livello: dovrete arrivare in fondo con la vostra energia. A mano a mano che procedete lungo i vagoni del treno, troverete i freni all'inizio o alla fine delle carrozze (foto: 18), distruggeteli tutti. Quando entrerete nell'ultima carrozza, troverete Orumov con Natalya; fate attenzione a colpire il malvagio generale e a lasciare illesa la bella Natalya. A questo punto utilizzate l'orologio laser per aprire la botola sul pavimento; una volta aperta, buttatevi e proseguite a piedi fino a completare il livello.



MISSIONE 7 - CUBA

QUADRO 1: JUNGLE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Distruggete tutte le mitragliatrici-robot
2. Eliminate Xenia
3. Scortate Natalya fino alla base di Janus

Inizierete questo livello con la solita PP7, delle mine e un detonatore. Le armature si trovano vicino alle prime



tre mitragliatrici. Non abbiate fretta mentre attraversate la foresta, siate cauti e guardatevi spesso in giro, visto che i soldati sembrano apparire dal nulla. Una buona tecnica è quella di correre di albero in albero stando sempre al riparo (foto: 19) e utilizzando il mirino del fucile d'assalto per scovare i soldati. Una volta arrivati al ponte (foto: 20), lanciate tutte le mine che avete sul lato opposto, avanzate e, quando Xenia inizierà ad attraversare il ponte, fate detonare i dispositivi; a questo punto, lasciate che Natalya si occupi di finirli. Una volta eliminato anche questo personaggio-chiave del gioco, assicuratevi di recuperare le sue armi; appena attraversato il ponte, inoltre, occupatevi della mitragliatrice sulla sinistra, prima che questa inizi a spararvi alle spalle.

Ora dovrete penetrare nella caverna. Iniziate lanciando un paio di granate su entrambi i lati, distruggerete in questo modo la mitragliatrice ed eliminerete i soldati intorno a essa. Proseguite fino allo spiazzo uccidendo tutte le guardie che incontrerete; non salite sulla scala ma proseguite lungo il sentiero. Arriverete a una biforcazione; lanciate una granata sulla sinistra per eliminare la mitragliatrice e qualsiasi altra minaccia che si nasconde in quell'alcova. Ora avete l'ultimo ostacolo: sulla destra si annidano un numero infinito di nemici (continuano ad arrivare dall'ascensore), il modo migliore per risolvere la questione è dare una buona sventagliata di proiettili, lanciare un paio di granate e avanzare nel fumo sparando all'impazzata a qualsiasi cosa si muova. Facendo questo, fermerete il flusso di nemici e guadagnerete l'uscita dal livello. Da evitare in ogni modo lo scontro a fuoco prolungato a distanza; come detto in precedenza, i nemici sono infiniti e, a lungo andare, avreste immancabilmente la peggio.

QUADRO 2: CONTROL CENTER

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Proteggere Natalya
2. Disabilitare il satellite GoldenEye
3. Distruggere i mainframe corazzati

troverete poca resistenza nel vostro percorso di infiltrazione nella base; assicuratevi di recuperare le mine nella sala munizioni (foto: 21). Nella sala computer principale troverete Boris (foto: 22), potrà sembrare ostile sulle prime ma tutto ciò che dovrete fare sarà disarmarlo: non uccidetelo o non potrete completare la missione. Una volta disarmato, Boris fuggirà al terzo piano portandovi, se lo seguirete, a un'armatura. A questo punto, piazzate le mine sui cinque (uno si trova in una sala con due mitragliatrici automatiche) mainframe e fatele esplodere; quindi, tornate da Natalya (attraverso la porta al secondo piano). La vostra compagna d'avventura avrà bisogno di diverso tempo per penetrare nella rete di computer; mentre fa questo, il vostro unico compito è quello di mantenerla viva difendendola dai soldati che arriveranno da entrambi i lati della sala. Una volta finito il lavoro di Natalya, questa vi lascerà al resto della missione. Tutte le porte sono ora aperte e i soldati che affluiranno nell'edificio inizieranno a essere parecchi; una buona tecnica per guadagnare del tempo prezioso consiste nel chiudere le porte che

oltrepassate, in questo modo potrete anche avere un avviso acustico dell'entrata in scena di nuovi nemici. Aprite l'unica porta che avete trovato chiusa precedentemente, entrate e fate esplodere (sempre con una mina) l'ultimo mainframe. A





questo punto entrate nel magazzino e fatevi largo fino alle porte dell'ascensore; entrate per completare il livello.

QUADRO 3: WATER CAVERNS

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Mantenete minime le perdite fra gli scienziati

Inizierete il livello con la solita PP7, un mitragliatore ZMG e sei mine (di cui non avete bisogno a questo livello di difficoltà). Il vostro unico obiettivo è arrivare in fondo al livello senza uccidere troppi scienziati, un compito decisamente semplice. Rilassatevi perché, ai livelli di difficoltà superiori, questo quadro risulterà molto più complesso. Nota per il gioco in multiplayer: dietro alle due file di armadietti si nasconde un passaggio segreto (foto: 23).



Laser. Per realizzare gli obiettivi della missione, dovrete accedere a un gruppo di computer dietro ad alcune porte chiuse, che richiedono una tessera magnetica per essere aperte. Per recuperare quest'oggetto, dovrete sconfiggere il mitico Jaws, nemico storico in tante missioni di James

Bond. Dopo essere entrati nella stanza sotto lo shuttle, distruggete il computer sulla sinistra ed entrate nel condotto di ventilazione. Proseguite avanti ed eliminate le due torrette, sulla destra e sulla sinistra. A questo punto proseguite nel condotto destro e piegate, ancora una volta, a destra per trovare un'armatura. Proseguite ora nell'altra direzione e distruggete anche l'altra mitragliatrice. Proseguite eliminando nemici e mitragliatrici fino ad arrivare a una scala; da qui dovrete rispondere al fuoco di nemici armati di laser. A questo punto, dopo aver eliminato un altro paio di mitragliatrici, entrate

in un altro condotto di areazione e percorretelo per raggiungere, finalmente, Jaws. Avvicinatevi fino a essergli praticamente attaccati e colpitelo con il laser, in questo modo non dovrete avere grossi problemi a sconfiggerlo. Una volta sconfitto Jaws, salite la scala di cui abbiamo parlato precedentemente, chiudete le porte e tornate alla sala dei computer; entrate, recuperate il nastro DAT e collegatevi al terminale alla vostra sinistra utilizzando il data disc di cui vi ha dotato il buon Q. Tornate di fronte allo shuttle e inserite il DAT nel mainframe. A questo punto salite un'altra volta le scale, aprite le porte facendo attenzione alle guardie che vi attaccheranno.

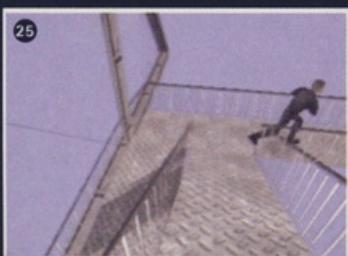
QUADRO 4: THE CRADLE

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Distruggete la console di controllo

2. Sistemate il conto in sospeso con Traveyan

Prima di avanzare, indietreggiate e poi piegate sulla sinistra per recuperare l'armatura. Uccidete subito il primo nemico facendovi aiutare dal sistema di puntamento automatico, che vede molto più lontano di voi. Appena vedete altri nemici, preoccupatevi di eliminarli subito o ve li ritroverete alle spalle in pochi secondi. Entrate nel container con la porta (foto: 24) per recuperare un'altra armatura, quindi proseguite nel container successivo. Eliminate le due mitragliatrici e, tenendo sempre d'occhio le due uscite per individuare eventuali soldati, distruggete anche il computer. A questo punto dovrete inseguire Traveyan (foto: 25) sparandogli; dopo un paio di giri della piattaforma, dovrete seguirlo sull'antenna. Appena scesi sparategli subito e avrete completato il gioco. Ben fatto!



MISSIONE 9 - EL SAGHIRA

QUADRO 1: EGYPTIAN TEMPLE

(foto: 30)

OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Recuperare la pistola d'oro
2. Sconfiggere il Barone Samedi?

All'inizio di questo quadro avrete a disposizione soltanto la vostra fida PP7;

comunque non disperate, la pistola d'oro vi aspetta. Attraversate la prima stanza con le colonne e svoltate a destra. Le scale vi porteranno direttamente alla stanza nella quale risiede la pistola d'oro. L'unico modo per ottenerla è manovrare i quadrelli in questo modo: una volta arrivati nella sezione principale della stanza, muovete due a sinistra, due avanti, tre a destra, due avanti e uno a destra. Troverete un'armatura all'uscita di questa stanza (un'altra la troverete nella stanza con il grosso monumento nero). Tornate all'area principale ad affrontare il vostro ultimo nemico, il barone Samedi. Dovrete combatterci tre volte prima di sconfiggerlo e potrete farlo con o senza la pistola d'oro.



MISSIONE 8 - TEOTIHUACAN

QUADRO 1: AZTEC

(foto: 29)



OBIETTIVI LIVELLO AGENTE

1. Riprogrammate il sistema di guida dello shuttle
2. Lanciate lo shuttle

Inizierete il livello solo con la fida PP7 ma non preoccupatevi, avrete presto a disposizione l'arma più potente del gioco, il Moonraker

MISSION: IMPOSSIBILE MISSION: IMPOSSIBILE

A cura di Davide Pessach

Mission: Impossible è un gioco molto particolare e a mano a mano che procederete vi renderete conto di quanto è diverso da Golden Eye e di quanto, invece, assomigli a diversi prodotti per Playstation.

L'interfaccia è molto semplice da utilizzare e l'aiuto fornito dal contatto radio e dallo scanner portatile renderanno tutte le missioni poco frustranti, lasciando intatto il divertimento.

La tecnica principe per sopravvivere nell'avventura consiste nel mantenere sempre un basso profilo, evitando sparatorie inutili e la conseguente immancabile perdita di energia.

Il livello "Impossible" si differenzia dal "Possible" soprattutto per i danni causati dal fuoco nemico.

Nota: questa guida contiene anche gli obiettivi presenti nel settaggio "Impossible".

LUNDKWIST BASE

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

- Raggiungete il molo dei sommergibili
- Cambiate identità
- Trovate una scusa per la vostra presenza
- Tagliate l'elettricità

STRATEGIA:

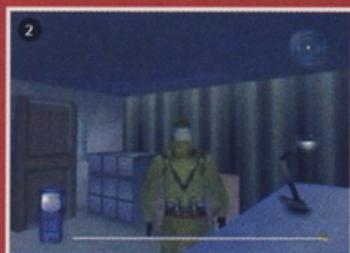
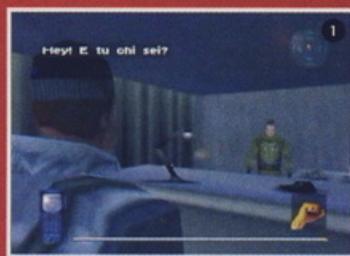
Questa base, nella prima missione, è ancora abbastanza piccola. Saltate subito sulle casse e, successivamente, oltre il recinto. Raggiungete il punto A, si tratta di un bunker.

1) Entrate nell'edificio segnalato sullo scanner (foto: 1) e fate fuori velocemente (sparandogli o prendendolo a pugni) il nemico che troverete, prima che questo chiami rinforzi.

2) Assumete l'identità del poveretto che avete steso. Recuperate la busta che si trova in cima agli armadietti (foto: 2).

3) Per tagliare l'elettricità dovete raggiungere il punto segnalato sullo scanner prima ancora di avere assunto un'altra identità.

4) Dopo aver consegnato la lettera all'autista del camion, saltate sul retro del veicolo che vi darà, così, un comodo passaggio nel tunnel.



SUBPEN

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Trovate la bomba magnetica
- Consegnate la bomba a Clutter
- Unitevi a Dowey per la fuga

STRATEGIA:

1) Seguite il puntino rosso sul vostro scanner per trovare la bomba magnetica.

2) Dopo aver recuperato la bomba, dirigetevi sul lato sinistro dell'edificio per incontrare Clutter; è nascosto vicino al molo, dietro ad alcune casse (foto: 3). Per trovarlo rapidamente, è sufficiente seguire il puntino verde sullo scanner.

3) Prima di andarsene, dovrete posizionare una mina sulla motovedetta; per farlo, semplicemente recatevi sul lato dell'imbarcazione e usate la mina nel vostro inventario.





EMBASSY FUNCTION

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

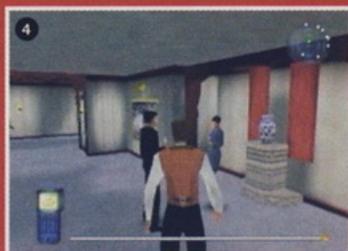
- Trovate il mascheratore
- Trovate lo spartito
- Trovate la polvere velenosa
- Trovate un drink
- Piazzate i fumogeni
- Assumete l'identità dell'ambasciatore
- Accedete all'area riservata

STRATEGIA:

1) Parlate un paio di volte con l'uomo in compagnia femminile nella locazione di partenza (foto: 4); dopo avervi presentato, se ne andrà. A questo punto, potrete parlare liberamente con Sarah e recuperare il mascheratore che vi consegnerà; dovrete anche venire a conoscenza della presenza di un killer che si trova sulle vostre tracce. Il killer è una donna con un vestito rosso, che vedrete per la prima volta nella sala in cui si trova il pianoforte. Una volta che avrà iniziato a seguirvi, attiratela fin dentro al bagno; a questo punto, utilizzate velocemente (altrimenti sarà lei a farvi fuori) la vostra cerbottana per ucciderla e nascondete il corpo.

2) Tornate nella sala del pianoforte e parlate con il barman; vi consegnerà il drink e la polverina. Per trovare lo spartito che serve al pianista, dovrete parlare alla coppia che si trova nel primo angolo fuori dalla sala; fatelo quando sono entrambi seduti, lo spartito si trova sulla poltrona dell'uomo.

3) Assicuratevi di utilizzare tutti i fumogeni nelle grate; accertatevi anche di posizionarli quando non ci sono guardie in giro o verrete scoperti e arrestati all'istante.



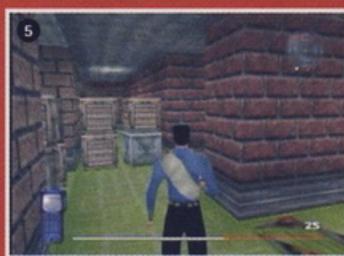
EMBASSY WAREHOUSE

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Trovate la chiave per uscire
- Accedete al quartier generale dell'ambasciata

STRATEGIA:

Quest'area può rivelarsi quasi impossibile senza aver trovato la tuta protettiva. Questo prezioso indumento si trova in una delle casse; più precisamente, una volta oltrepassate le due grosse casse esplosive nel corridoio centrale, sulla destra troverete un gruppo di contenitori (foto: 5), fateli esplodere tutti fino a quando avrete trovato la tuta. Una volta indossata, perderete la vostra copertura ma sarete completamente immuni al gas (ma non al liquido radioattivo nelle pozze).



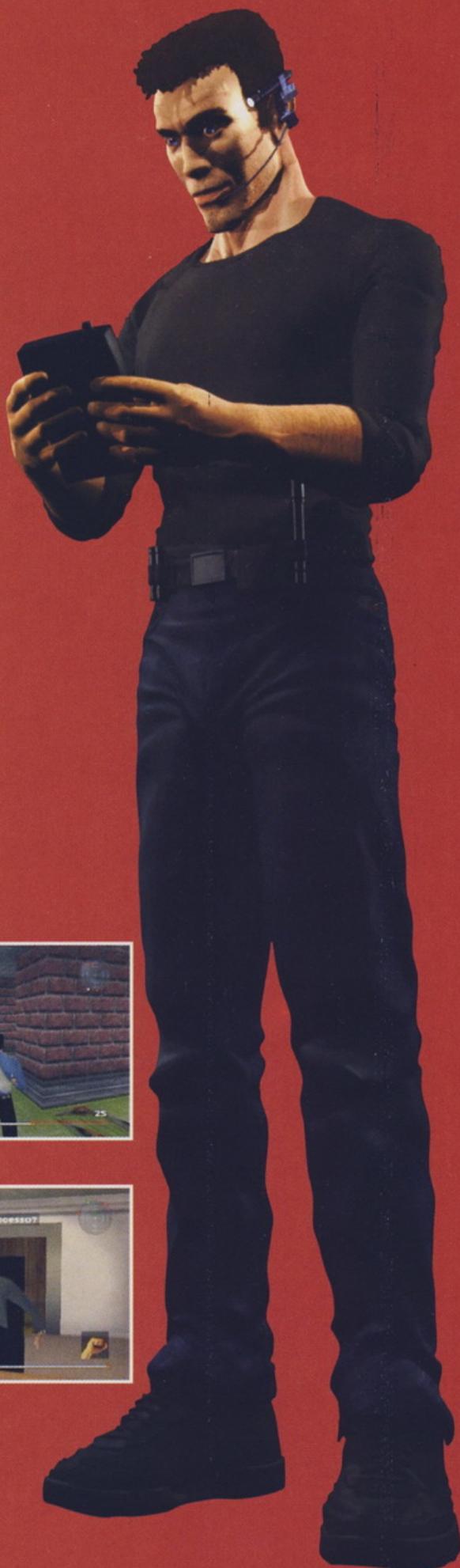
KGB HQ

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Parlate con Barnes
- Trovate il video freezer
- Trovate la cartuccia per il mascheratore
- Trovate la pisola spara-dardi
- Sabotate il collegamento video
- Trovate la tessera magnetica per uscire
- Recuperate l'ordine di trasferimento
- Scappate con Candice

STRATEGIA:

Quest'area vi sembrerà piuttosto ampia all'inizio; successivamente, vi accorgete che ci sono soltanto un paio di locazioni in cui passerete parecchio tempo.





1) Entrate dalla porta in fondo al corridoio e parlate subito con Barnes (foto: 6) per completare uno degli obiettivi. A questo punto, recatevi nello sgabuzzino per recuperare la cartuccia per il mascheratore e,

successivamente, entrate nella guardiola per prendere il video freezer. Il resto dovrete trovarlo a mano a mano che procedete nel livello.

2) Liberatevi del capo (foto: 7) e prendete la pistola sulla scrivania. Controllate la libreria per trovare un passaggio segreto per un'area di sicurezza.

3) Una volta che avrete bloccato le immagini delle telecamere, dovrete recarvi al centro comunicazioni e prendere l'ordine di trasferimento. A questo punto, uscite dalla porta di metallo per la fuga finale.

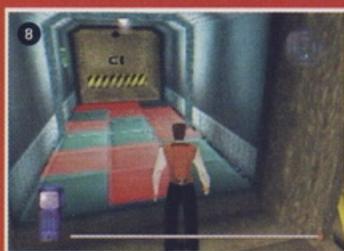
SECURITY HALLWAY

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

- Rendete sicuro l'area per il passaggio di Candice
- Attivate la leva principale

STRATEGIA:

Quest'area non è difficile ma dovrete saltare con molta precisione; non ci sono limiti di tempo, quindi pianificate il percorso prima di lanciarsi. Potete stazionare sulle piastrelle blu (foto: 8) ma fate attenzione alle guardie che sbucheranno dalle porte in fondo. Assicuratevi di aver eliminato le guardie o Candice verrà arrestata.



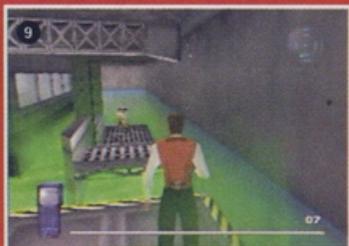
SEWAGE CONTROL

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Trovate il super computer
- Proteggete Candice
- Recuperate la lista dei NOC
- Fuggite

STRATEGIA:

Per iniziare con il piede giusto, voltate, appena possibile a sinistra. Sparate alla guardia che intravedete in lontananza (foto: 9) e attivate il pannello che questa stava sorvegliando. Sparate velocemente alle guardie che cercheranno di arrestare Candice; a questo punto dirigetevi nel nuovo corridoio che si è aperto. Trovate ancora qualche guardia e qualche altro pannello da attivare. Quando avrete attivato il pannello finale, partirà un conto alla rovescia e diverse guardie si metteranno sulle vostre tracce. Dovrete muovervi velocemente ma non troppo per non perdere Candice. Raggiungete il computer e, successivamente, tornate alla locazione di partenza.



ESCAPE

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Rendete sicura l'area per il passaggio di Candice
- Trovate la maschera di Golystine

STRATEGIA:

Sparate alle mitragliatrici appese al soffitto per metterle fuori uso per un po' di tempo (foto: 10). La maschera si trova nell'armadietto a muro; per aprire la porta murata dovrete sparare al pannello di fianco all'armadietto. Se sarete abbastanza veloci potrete riuscire ad abbattere la guardia che ha la lista dei NOC prima che arrivi dai suoi compagni.

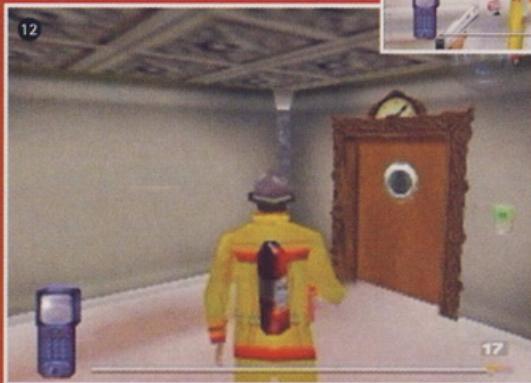
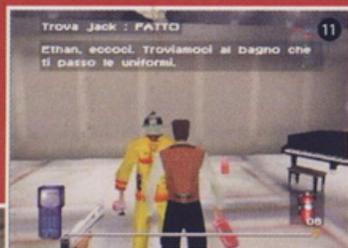
FIRE ALARM

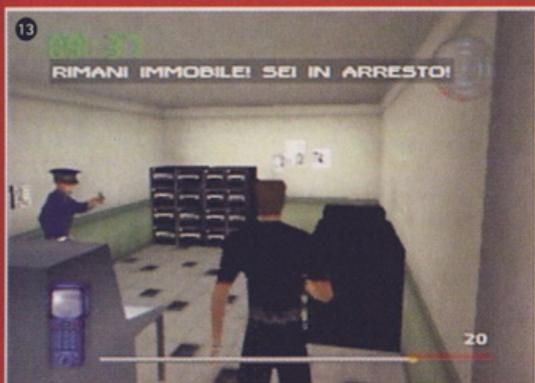
OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Rendete sicuro l'accesso all'ascensore
- Trovate Jack
- Vestitevi da pompiere
- Portate a Candice un equipaggiamento da pompiere
- Scappate dall'ambasciata

STRATEGIA:

Per sopravvivere in quest'area dovrete essere veloci con i pugni o con l'estintore. Ci sono diverse guardie e dovrete scappare rapidamente per evitare di venire sopraffatti. Jack si dovrebbe trovare vicino alle scale (foto: 11); parlategli e, subito dopo, correte nel bagno. Una buona strategia consiste nell'evitare tutte le guardie che cercheranno di fermarvi per poi aspettarle in bagno e farle fuori tutte. Parlate con Jack e travestitevi da pompiere. A questo punto tornate da Candice nell'ascensore (foto: 12) (apritelo, lei è nascosta dentro) e parlatele. Per concludere la missione, sarà sufficiente correre il più velocemente possibile verso l'uscita.





INTERROGATION ROOM

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Scappate dalla sala interrogatorio
- Recuperate il vostro equipaggiamento
- Entrate nel corridoio
- Uscite dalla sezione "interrogatori"
- Recuperate la carta di libero accesso
- Trovate il sergente per accedere alla sezione successiva
- Raggiungete l'ascensore per l'infermeria

STRATEGIA:

1) Innanzitutto, premete il pulsante mimetizzato sulla parete destra della stanza; verrà rivelata una vetrata. Parlate, attraverso l'interfono, con Candice e recuperate la gomma esplosiva da sotto la tazza di caffè. A questo punto, posizionate la gomma sul vetro e attendete l'esplosione; saltate fuori e recuperate tutto il vostro equipaggiamento, dopodiché uscite dalla porta.

2) Correte oltre il cancello prima che il marine lo chiuda; abbattete il soldato (foto: 13) e prendete la sua impronta digitale, che vi servirà per aprire la porta. Correte in fondo al corridoio e recuperate la bomboletta spray di vernice; utilizzatela su tutte le telecamere prima che queste segnalino la vostra presenza al sistema di sicurezza.

3) Attivate il pannello sul muro due volte (dovrete recuperare prima l'impronta digitale del soldato di guardia) e recuperate la pistola scarica. Utilizzate la pistola a dardi sul segretario, quindi preparate la pistola scarica. Entrate nell'ufficio del sergente con la pistola scarica e fatevi portare nella sala in cui si trova l'ascensore; una volta entrati, liberatevi del sergente.

4) Quando raggiungerete l'infermeria, assicuratevi di entrare disarmati. Parlate con l'infermiera a sinistra dell'entrata e fatevi curare. A questo punto, dirigetevi vicino all'uomo sulla bicicletta e premete il pulsante rosso per creare un diversivo. Per completare la missione, non vi resta che uscire dalla finestra e raggiungere il tetto.

CIA ROOFTOP

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Sabotate le luci dell'eliporto
- Trovate la borsa con l'equipaggiamento
- Trovate le tessere magnetiche
- Aggiustate le luci
- Installate l'EMS vicino all'eliporto
- Entrate nel livello riservato
- Trovate il codice d'accesso al livello riservato
- Incontrate Candice

STRATEGIA:

Il trucco per sopravvivere in questo livello è imparare ad arrampicarsi sulle casse vicino alle guardiole; già con la prima guardia che incontrerete farete uso di questa tecnica.

1) Arrampicatevi sulla prima pila di casse, disattivate il pavimento elettrificato (foto: 14) e mettete fuori uso le luci dell'eliporto. A questo punto saltate giù dal recinto vicino all'interruttore delle luci e arrampicatevi un po' più avanti per arrivare alla borsa che vi ha lasciato Candice. Una volta recuperata la borsa, utilizzatela per svuotarla del suo contenuto. Ora che siete travestiti da tecnico, potete passare tranquillamente davanti alle guardie e accedere all'area riservata.

2) Dirigetevi subito alle scale sulla sinistra, scendete e riattivate le luci dell'eliporto. Ora dirigetevi all'elicottero e utilizzate l'EMS sul pannello (foto: 15). Scendete dalle scale sul lato opposto e iniziate a seguire la guardia, fatela fuori e recuperate la tessera magnetica; dovrete per forza bruciare la vostra copertura. Scendete le scale ed entrate nel tunnel. Liberatevi della guardia successiva e recuperate anche la sua tessera magnetica. Oltrepassate il cancello e dirigetevi alla pila di casse.

3) Dovrete, a questo punto, utilizzare i visori notturni e il deflettore per bloccare i raggi a protezione del piano superiore. Per recuperare il codice di sicurezza dovrete posizionare la telecamera sulla cassa più in alto, orientata verso la porta. Nascondetevi dietro alla guardiola e lasciate che il guardiano compia la sua ronda; otterrete il codice e potrete oltrepassare anche questo ostacolo.

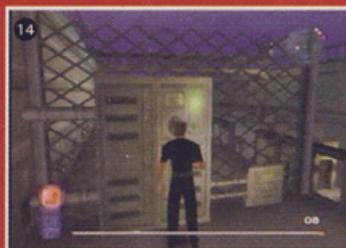
TERMINAL ROOM

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Accendete il computer
- Recuperate la lista dei NOC
- Fuggite

STRATEGIA:

La prima cosa da fare per rendere il livello più semplice è posizionarsi subito verticalmente a testa in giù (foto: 16). I raggi rossi vi feriranno ma non faranno scattare l'allarme (come fanno invece i gialli) quindi non preoccupatevi troppo. Quando sarete arrivati in fondo, iniziate a dondolare sia per accendere il computer che per copiare la lista dei NOC. Fate attenzione all'ufficiale che di tanto in tanto entrerà nella stanza (foto: 17); appena sentite il rumore della sua tessera magnetica, risalite velocemente fuori dalla sua portata visiva.



ROOFTOP ESCAPE

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Evitate le guardie
- Raggiungete la pista d'atterraggio dell'elicottero
- Fuggite

STRATEGIA:

1) Il primo problema è superare i raggi laser; per farlo dovrete salire in cima alle casse e saltare giù. Una volta arrivati all'eliporto, recuperate l'EMS e utilizzatelo per distruggerlo. Fatto questo, dirigetevi all'elicottero e agganciatevi a esso per fuggire.

TRAIN STATION

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Proteggete Ethan (foto: 18)
- Prendete il treno

STRATEGIA:

La parte più difficile del livello consiste nel non perdere di vista Ethan quando inizia a correre. Per trovarlo facilmente, premete il pulsante B e passerete da un tiratore all'altro. Fate attenzione quando mirate, alcune persone assolutamente innocenti compiranno movimenti simili all'estrazione di una pistola e potrebbero ingannarvi; colpire un

civile significa terminare la missione con un insuccesso. Ricordate, dunque, che è meglio far subire dei danni a Ethan che colpire un civile. Per finire, cercate di tenere Ethan sempre al centro del mirino, se lo perdeteste potreste arrivare troppo tardi per salvargli la vita.



riparo e aspettate che i civili siano fuggiti (foto: 19) (anche qui colpirne uno vuol dire fallire la missione); a questo punto, uscite allo scoperto e giustiziateli tutti.

2) In caso troviate una situazione di civile utilizzato come scudo umano (foto: 20), mantenete la calma e mirate precisamente alla testa del nemico; non preoccupatevi dei colpi che riceverete, ve lo potete permettere.

3) Il secondo gruppo di tirapiedi è un po' più complesso da eliminare; fate sempre uso del vostro mirino e non dovrete avere grossi problemi.

4) Quando arriverete al vagone-bar (foto: 21), uccidetevi tutti i presenti; non si tratta, infatti, di civili ma di uomini di Phelps che vi avrebbero attaccato poco dopo. Uccideteli tutti subito per risparmiare tempo e energia (visto che sparando il primo colpo potrete farne fuori uno con un unico proiettile alla testa).

5) Per aprire la cassaforte dovrete utilizzare la fiamma ossidrica sulle giunture (la troverete in questo scompartimento); quando queste saranno diventate rosse, spruzzate l'azoto liquido (sempre da trovare in questo scompartimento) fino a sbricciarle. Fatto questo, utilizzate il telecomando per disattivare la bomba. Il telecomando lo otterrete da Max, una volta addormentata con il gas.



TRAIN CAR

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Neutralizzate i tirapiedi di Max
- Incontrate Candice
- Trovate e premete il pulsante che blocca le uscite
- Eliminate le guardie del corpo di Max
- Fermate Max e recuperate la lista dei NOC
- Rendete inattuabile il piano di fuga di Max

STRATEGIA:

1) Il primo ostacolo è costituito dai tirapiedi di Max che si trovano nei primi scompartimenti. Quando inizieranno a sparare, mettetevi al



TRAIN ROOF

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

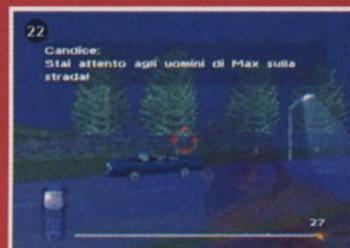
- Prendere Phelps

STRATEGIA:

1) Oltre ai tirapiedi in cima al treno, dovrete vedervela anche con quelli in strada; per eliminare quest'ultima seccatura, sparate alla testa del guidatore dell'auto (foto: 22).

2) Un altro grosso problema è costituito dall'elicottero; per eliminarlo facilmente dovrete utilizzare il lanciamissili (un solo colpo) ma anche qualche colpo di pistola può essere sufficiente. Gli elicotteri vanno abbattuti molto velocemente poiché, potenzialmente, sono i nemici più pericolosi e dannosi.

3) L'ultimo ostacolo di questo livello non è più difficile di quelli che trovate nella parte centrale del quadro. Quando Phelps salta sull'elicottero, semplicemente sparate un missile per completare il livello.





SUBPEN

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Recuperate l'AF Scrambler (foto: 23)
- Recuperate la mina
- Portate i due oggetti precedenti a Clutter
- Recuperate l'iniettore di gas
- Recuperate il detonatore
- Recuperate gli esplosivi
- Sabotate la pompa d'acqua
- Raggiungete il vostro gruppo sul tetto del centro comunicazioni

STRATEGIA:

- 1) I vari oggetti che servono all'inizio sono tutti raggruppati vicini, seguiteli sullo scanner e li raggiungerete facilmente.
- 2) Se decidete di recuperare tutti gli oggetti subito, potrete lasciare i vostri compagni in balia dei nemici; nel caso, cercate di tornare velocemente al gommone per salvarli.
- 3) Le tenaglie si trovano nel capannone della pompa; prima di uscire, ricordatevi di piazzare l'esplosivo sulla cisterna principale (foto: 24). Ricordatevi di non far detonare l'esplosivo fino a quando non sarete lontano dall'edificio.
- 4) Il gabbiotto nel quale si trovano i visori notturni e il detonatore contiene tre soldati delle forze speciali; potrete entrare e cercare di eliminarli o iniettare il gas da fuori (posizionatevi vicino alla porta per farlo), quest'ultima soluzione è decisamente più sana.
- 5) Una volta recuperati i visori notturni e il detonatore, dirigetevi velocemente sul tetto del centro comunicazioni per aiutare i vostri compagni. Fatto questo, saltate sul camion che vi porterà nel tunnel. Ricordate di detonare l'esplosivo prima di saltare sul camion.



TUNNEL

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Trovate gli esplosivi
- Fate esplodere le giunture della struttura

STRATEGIA:

L'unica difficoltà di questo quadro risiede nel temporizzare bene i salti. Aspettate il camion (foto: 25) e, appena vedete la parte anteriore del veicolo sbucare da sotto il ponte, saltate. Ricordate di abbassarvi o saltare per evitare cavi, cartelli e altri ostacoli.



MAINLAND

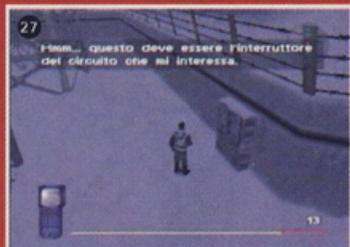
OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Trovate gli esplosivi e il plastico
- Sabotate la centrale elettrica
- Togliete la corrente al circuito delle telecamere
- Assumete l'identità del contabile
- Recuperate la valigetta dal bunker
- Sabotate la valigetta
- Portate la valigetta all'incontro
- Fate esplodere l'elicottero
- Fuggite sulla motovedetta con Clutter



STRATEGIA:

- 1) Appena Dowey è in posizione, utilizzatelo per eliminare le due guardie vicino alla centrale elettrica (foto: 26). Utilizzatelo alla fine anche per eliminare le guardie vicino alla motovedetta.
- 2) Utilizzate il plastico sui circuiti nel pannello (foto: 27) e fateli detonare da Dowey. Assicuratevi anche di depositare l'esplosivo al centro della centrale.
- 3) Una volta tolta l'elettricità, potrete entrare nel bunker e tramortire il contabile. A questo punto, assumete la sua identità e prendete anche la tessera di riconoscimento.
- 4) Una volta concluso l'affare, uscite dalla porta e sparate al terrorista sulla destra, lasciando andare l'altro sull'elicottero. A questo punto sarà sufficiente salire sulla motovedetta per iniziare la fuga.



GUNBOAT

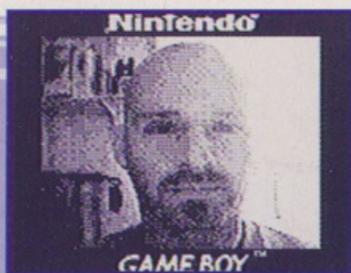
OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

- Fuggite dalla base nemica
- Distruggete la fabbrica di gas

STRATEGIA:

- 1) Anche se si tratta dell'ultimo livello, siamo di fronte al quadro più semplice di tutto il gioco. Tenete premuto il pulsante di fuoco (le munizioni sono illimitate) e distruggete tutto quello che trovate su entrambe le sponde. Fate attenzione alle mine (foto: 28).
- 2) Una volta arrivati alla fabbrica sparate direttamente sui muri, le torrette crolleranno insieme a loro. Complimenti.





Il 1999 porta con sé ricordi dell'infanzia, più che altro perché è l'anno in cui si svolgeva una serie televisiva fantascientifica (riproposta un paio d'anni fa da Rai Uno): Spazio 1999.

La Luna era stata colonizzata e veniva utilizzata come deposito per le scorie radioattive delle centrali nucleari che fornivano l'energia necessaria alla Terra - a un certo punto, però, parte una reazione a catena che causa la distruzione dei depositi di scorie con un'esplosione talmente forte da mandare il nostro satellite fuori orbita, allontanandolo nello spazio. La serie raccontava le avventure degli abitanti della Base Alpha - il comandante Koenig, il dottor Bergman, la dottoressa Russel, il pilota Alan Carter e via dicendo - dopo l'incidente, mentre attraversavano lo spazio profondo a bordo della Luna stessa.

La cosa mi ha fatto un po' pensare (come un paio d'anni fa, quando arrivò il 1997, l'anno della fuga di Lena - o Snake - Plissken da New York) a come vediamo il futuro: le cose che devono accadere di qui a qualche decennio sono per noi inevitabilmente volte al negativo, con disastri, degenerazione della società e via discorrendo (e 1984, di Orwell? E se avesse ragione? In tal caso il grande fratello si starà sicuramente divertendo, mentre scrivo).

A volte questa tendenza si riscontra anche nel mondo che ci è più vicino: vi basti pensare ai vari Speedball, Bio Freaks e via discorrendo. Peraltro i videogiochi insegnano a pensare in maniera positiva per quanto riguarda il futuro e quello che ognuno di noi, con un certo impegno, può fare: il gioco si risolve, si salva la principessa, si evita la distruzione del mondo, vince il bene grazie all'eroe di turno...

Con questo spirito vi auguro il migliore 1999 che ci si possa immaginare (se dovessero costruire una base sulla Luna però comincerei a preoccuparmi...).

Alex Rossetto



The Last Word

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.

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti sono riservati. Tutti gli altri marchi sono appartenenti ai rispettivi proprietari.

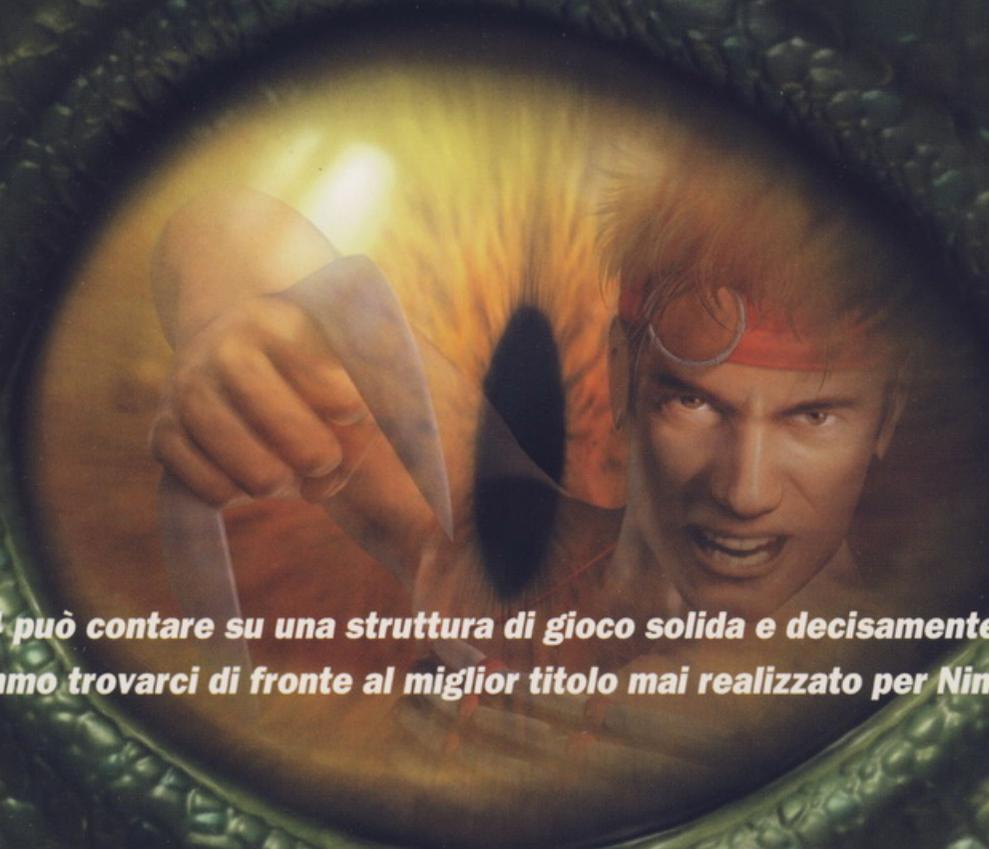
Distribuito da:



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

TUROK

TUROK 2: SEEDS OF EVIL © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK, © & © 1998, © 1998, © 1998, a subsidiary of Goodson Books Family Entertainment. All other characters herein and the distinct businesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved.



***Turok 2 N64 può contare su una struttura di gioco solida e decisamente convincente..
potremmo trovarci di fronte al miglior titolo mai realizzato per Nintendo 64.***

MEGA CONSOLE

Turok 2 PC entra di prepotenza nei top degli shoot'em up in soggettiva.

PC GAME PARADE 94/100

***Turok 2 PC: tutti gli avversari presenti nel gioco si muovono con una fluidità
e uno stile decisamente al di sopra degli standard.***

ZETA

Acclaim



MANUALE E
SOTTOTITOLI
IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX
PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

