



Anno 2 • Numero 07
Maggio 1999 • L. 8.000

OFFICIAL

Nintendo®

Magazine

**DUKE NUKEM
ZERO HOUR**
È arrivata
l'ora zero per
il Nintendo 64

**BEETLE ADVENTURE
RACING**
Il ritorno
del maggiolino

FIFA 99
Time to Kick ball

LE SOLUZIONI
Castlevania
Super Mario 64
Rogue Squadron

XENIA
EDIZIONI



Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

Jack-78

PLAYBOY

Game BOY

Solo da Global Game



I loghi, i marchi e le immagini sono di rispettivi proprietari

GAME BOY Pocket

COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Te ne diamo di tutti i colori

£. 89.900 i.c.



GLOBAL GAME

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Sommario

WE FEW, WE HAPPY FEW...

Credo di avere già utilizzato più volte questa frase, tratta dall'Enrico V di Shakespeare, però di volta in volta si adatta a situazioni differenti...

Il periodo immediatamente precedente alla fiera tardo-primaverile americana - l'E3 (Electronic Entertainment Expo) - si rivela solitamente povero di titoli in uscita: tutte i produttori di videogiochi aspettano il grande evento per mostrare, con l'aiuto di signorine in abiti discinti, scenografie che spaziano dallo spaziale (scusate la ripetizione) allo storico, dal caratteristico al professionale, i propri pezzi forti. Così non pare che sia andata questo mese, o almeno non lo ha fatto per noi. I titoli a cui mi riferisco sono Beetle Adventure Racing e Duke Nukem Zero Hour, i pochi ma buoni protagonisti di questo numero, assieme a Fifa 99 (ma tutti sanno che il calcio a me non piace...).

Il primo, mancata copertina di questo numero per problemi tecnici, si è rivelato una piacevole sorpresa, anche se non una novità assoluta a livello concettuale. Diciamo che se l'avessimo dato da recensire a Raffo, noto amante delle corse fuori di testa, adesso saremmo ancora di più in ritardo. Il secondo si conferma il titolo che stavamo aspettando, con la carica di carisma e di simpatia (beh, dopo aver avuto il suo vocione in background per sette ore mica più tanto - magari dopo vi dico) che tutti ci aspettiamo dall'ormai stra-conosciuto protagonista.

Vi lascio così alla lettura anche di questo numero preannunciando sul prossimo (tempi di chiusura permettendo, altrimenti ne riparlamo per il numero estivo) lo speciale sulla fiera, che si terrà dal 13 al 15 di maggio in quel di Los Angeles.

Alex Rossetto

EDITORE

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

DIRETTORE RESPONSABILE

Roberto Ferri
ferri.xol@galactica.it

CAPOREDATTORE

Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE

Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

REDATTORI

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

SEGRETARIA DI REDAZIONE

Roberta Zampieri

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE

Jekyll & Hyde - Milano
jandh@gpa.it

REDAZIONE

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

STAMPATORE

Rotolito Lombarda SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

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

DISTRIBUZIONE

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

ABBONAMENTI E ARRETRATI

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

Pubblicazione Mensile

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

4 News

- 14 MOVIE MANIA
- 16 KYOTO NEWS

18 La posta del Quore

22 Game Boy

- 22 DROP ZONE
- 23 FROGGER
- 24 V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

26 Preview

- 26 LODERUNNER 3D
- 29 CARMAGEDDON II

40 Recensioni

- 40 BEETLE ADVENTURE RACING
- 49 DUKE NUKEM - ZERO HOUR
- 58 FIFA 99

68 Zero Zone

70 Soluzioni

- 70 CASTLEVANIA
- 82 SUPER MARIO 64
- 90 ROGUE SQUADRON

98 Last Word

KONAMI PIONIERE NELL'USO DELL'ESPANSIONE 4MB

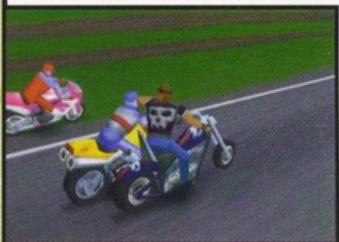
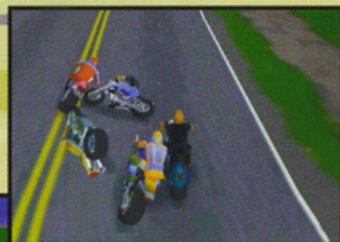
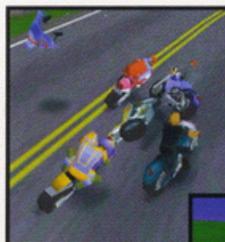
Fino a oggi, gli sviluppatori giapponesi sono rimasti sordi alle richieste della Nintendo di supportare l'espansione da 4MB nei propri titoli ma le cose sembrano dover cambiare nel giro di pochi mesi. La Konami, infatti, ha annunciato che la sua nuova creatura, Hybrid Heaven (gioco di ruolo a turni

ambientato in uno scenario science-fiction), supporterà l'uso dell'espansione RAM tramite due modalità aggiuntive: un'alta risoluzione a tutto schermo e una letterboxed. Il gioco si svolge in un ambiente completamente tridimensionale e l'uso dei poligoni la fa, come consueto nei titoli di punta N64, da padrone; proprio per questi motivi ci aspettiamo ottime cose dalle due nuove risoluzioni. Vi faremo sapere...

NEWS

Le prime immagini di Road Rash 64...

Esatto, si tratta delle prime immagini in assoluto rilasciate alla stampa e riguardanti questo remake del classico gioco di combattimenti stradali su motociclette. Sviluppato dalla Pacific Power & Light (conosciuta anche come Don Traeger Production), Road Rash 64 presenterà nuove modalità di gioco come il "Team Race" e il "Pursuit"; inoltre, questa nuova versione ci offrirà ragazze motocicliste, poliziotti, una modalità multiplayer (fino a quattro partecipanti in split-screen) e il supporto al Rumble Pak. Non sono ancora state rilasciate demo giocabili ma, a giudicare dalle foto e dai video che abbiamo visionato, il gioco sembra promettere molto bene. A presto per maggiori informazioni.



...Seguite a ruota dalle prime informazioni su Nuclear Strike 64!

Anche questa volta, è la Pacific Power & Light a occuparsi dello sviluppo del titolo in questione. Per chi non conoscesse Nuclear Strike, ricordiamo che si tratta di uno sparattuto in terza persona nel quale prendete il comando di un potentissimo elicottero Apache e scorrazzate allegramente negli scenari più caldi del globo. La nuova versione per Nintendo 64 vi permetterà di utilizzare altri mezzi tra i quali aerei Harrier, carri armati e hovercraft; oltre a ciò, il gioco sarà molto più veloce e disporrà di un sistema d'illuminazione estremamente realistico (il che migliorerà, per esempio, le esplosioni). Altre novità riguarderanno la presenza di un radar sempre presente sullo schermo (questo vi eviterà fastidiosi cambi di visuale sulla mappa) con un avanzatissimo sistema di waypoint e una migliorata intelligenza artificiale: i nemici, oltre a comportarsi realisticamente, risponderanno diversamente alle vostre azioni. Sfortunatamente, non disponiamo, al momento, di immagini da mostrarvi, magari il mese prossimo...



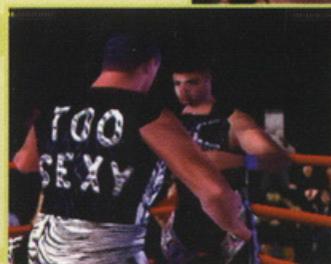
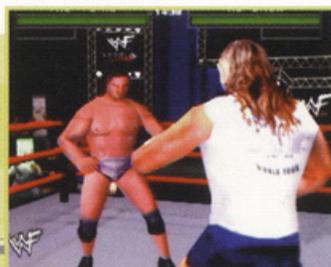
WWF Attitude

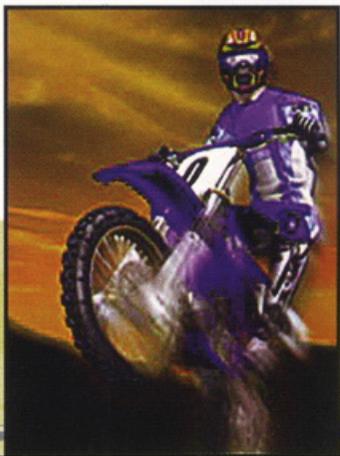
Ricordate WWF Warzone? Io me lo ricordo, fu una delle mie prime recensioni in assoluto per la Xenia e, quindi, ho ancora fresco il ricordo delle mie impressioni; si trattava di un buon gioco, con diversi punti forti ma che mostrava spazio per enormi miglioramenti che avrebbero potuto creare qualcosa che diventasse un punto di riferimento per il genere. In pratica, WWF Warzone era un prodotto che lasciava l'amaro in bocca insieme a una fastidiosa sensazione d'incompletezza. Ora, a un anno di distanza, la Iguana West ritorna sulla sua creatura e ne crea un seguito che mira, idealmente, a completare l'opera: WWF Attitude. Vediamo, innanzitutto, qualche caratteristica da retro-confezione.

- Cartuccia da 32 MB
- 55 wrestler
- Nuove ambientazioni
- Nuove modalità tra cui LumberJack, King of the Ring, Survival Series e Royal Rumble.
- Possibilità di selezionare e salvare le proprie mosse.
- Wrestler completamente poligonali con facce reali
- Musica digitalizzata
- Nuove opzioni per la creazione del proprio wrestler personalizzato
- Mosse animate con la tecnica del motion capture
- Più di 400 mosse disponibili
- Doppio commento dei famosi Jerry "The King" Lawler e Shane McMahon da bordo ring
- Nuova modalità d'allenamento
- Diverse visuali disponibili

Il sistema di controllo rimarrà lo stesso di WWF Warzone nonostante alcuni giocatori lo abbiano giudicato inferiore a quello presente in WCW Revenge; d'altro canto, i pareri non erano unanimi e la Iguana ha preferito non avventurarsi in pericolose novità che avrebbero potuto scontentare entrambe le categorie. Per quanto riguarda i wrestler, ve ne sono alcuni che riconoscerete subito, ve ne cito qualcuno: "Stone Cold" Steve Austin, Triple H, Mankind, X-Pac, "Badd Ass" Billy Gunn, Road Dog Jesse James, The Rock, Al Snow, D'Lo Brown, Ken Shamrock, The Undertaker (il mio preferito!) e molti, molti altri...

L'editor di wrestler ha, anch'esso, subito un pesante restyling; questa volta potrete personalizzare veramente tutti gli aspetti del vostro wrestler: mosse, vestiti, texture facciali, occhi, bocca, naso e qualsiasi altra cosa vi venga in mente. Dimenticavo, potrete anche scegliere il tipo d'entrata in scena che preferite, non male no? Per finire, un accenno alle migliorie grafiche che, nonostante il gioco giri ancora sul motore del vecchio WWF Warzone, ci sono e sono sostanziali: oltre alle nuove visuali saranno presenti nuove animazioni, nuove texture e nuove scenette d'entrata. Questo è quanto, a presto per una preview.





LE PRIME INDISCREZIONI SU JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

La Acclaim ha rilasciato, in una recente conferenza stampa tenutasi nello Utah, le prime informazioni sul suo nuovo titolo di corse su motociclette; diciamo innanzitutto che si chiamerà Supercross 2000 e vanterà, oltre al supporto del famoso Jeremy McGrath, anche il motore grafico che muoverà un altro attesissimo titolo Acclaim, Re-Volt.

Le altre caratteristiche salienti incluse nel titolo saranno:

- Otto piste indoor e altrettante outdoor
- Track Editor 3D estremamente potente
- Tutorial completo dei consigli di Jeremy McGrath
- Animazioni dei motociclisti ricavate con la tecnica del motion capture
- Possibilità di personalizzare completamente la propria moto
- Condizioni climatiche realistiche influenzano lo stato della pista
- Modalità "ghost"
- Campionati 125cc e 250cc
- Supporto all'espansione RAM
- Modalità multiplayer per due giocatori in split screen

Bug's Life

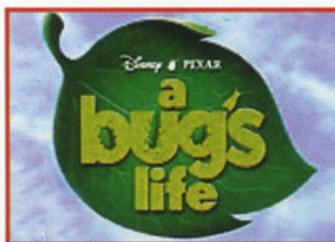
Voi non ci crederete ma questo gioco è il tie-in dell'omonimo film della Pixar (i produttori di Toy Story), per quanto il brillantissimo titolo possa nascondersi sotto impenetrabili giochi di parole e nebbie letterali, è così.

Bug's Life è in fase di sviluppo negli uffici della Traveler's Tales, lo stesso team responsabile della realizzazione di Rascal (Psygnosis) per Playstation. Il titolo sarà incentrato sull'avventura di Flik, una formica impegnata nella difesa del suo formicaio contro uno stormo di cavallette; avrete a disposizione una vasta gamma di armi e mosse per farvi strada attraverso i quindici livelli del gioco.

Ogni livello sarà completamente realizzato in 3D e presenterà flora e fauna estremamente realistiche e comprensive dei minimi dettagli; inoltre, gli oggetti presenti potranno essere utilizzati come ripari più o meno resistenti.

In ogni quadro il vostro obiettivo varierà; dalla raccolta di semi utili a sfamare le fameliche cavallette si andrà alla semina di pianticelle indispensabili per raggiungere aree superiori. Anche l'esplorazione ricoprirà un ruolo fondamentale nel gioco, visto che Flik dovrà localizzare alcuni personaggi indispensabili per il proseguimento della sua avventura. Gli enigmi saranno diversi e ne conterà più di sessanta assolutamente nuovi, pensati appositamente per la versione N64.

Un'ultima chicca: il gioco conterrà diverse voci dei doppiatori originali del film. A questo punto, credo che ce ne sia abbastanza per tenere occupata l'immaginazione dei fanatici del film per i prossimi mesi, se poi date un'occhiata anche alle foto qui intorno...



Pesceee! Pesce fresco!

Uno shoot 'em up subacqueo o una simulazione di peschiera? Niente di tutto questo, sto per parlarvi della prima simulazione di pesca per Nintendo 64: Bassmaster 2000. Purtroppo, non ci sono ancora pervenute immagini a riguardo ma in quanto a informazioni ne abbiamo a sufficienza.

La versione finale di Bassmaster 2000 presenterà tutte le caratteristiche che gli appassionati di questo sport hanno imparato ad apprezzare nelle versioni precedenti: splendidi laghi renderizzati in 3D, visuali subacquee complete di ambienti realistici (sia flora che fauna) e, esclusivamente per la versione N64, una modalità multiplayer in cui due giocatori potranno sfidarsi all'ultimo pesce.

Il gioco si avvarrà della collaborazione attiva di Roland Martin, nove volte vincitore del trofeo B.A.S.S., che farà la sua apparizione in filmati d'intermezzo e nei tutorial presenti nel prodotto.

Fra le altre caratteristiche Bassmaster 2000 annovera:

- Diversi livelli di difficoltà
- Diverse modalità di gioco (Practice, Amateur, Professional, Arcade e Casting Competition)
- Molteplici personaggi tra cui scegliere (incluse alcune figure femminili)
- Comportamento realistico dei pesci, dipendente dalle condizioni dell'acqua e del tempo
- Supporto al Rumble Pak e all'espansione di memoria

Bassmaster 2000 vedrà la luce nel terzo trimestre del 1999...



Armorines

Ricetta: prendere il motore grafico di Turok 2, mischiare con gli effetti di luce di Forsaken 64, aggiungere insetti a piacere e servire nello slot del vostro Nintendo 64. Cosa ottenete? Armorines, la nuova fatica della Probe Entertainment (la stessa di Extreme-G e Forsaken per PC).

Storia originalissima: gli alieni sono sbarcati in Siberia (con tutti i posti che ci sono... proprio lì!) e hanno iniziato a banchettare con la popolazione del luogo (nel senso che se li mangiano, non che ci escono a cena). Al momento, esiste un solo dispositivo in grado di fermare gli alieni: si tratta di un'armatura d'ultima generazione di cui sono stati prodotti solo due esemplari; a questo punto, si è tirato a sorte, e a due scienziati è capitato l'onore (e anche un po' la s***a) della missione pseudo-suicida, 128 ore per infiltrarsi nella base, distruggerla e salvare, così, il mondo.

Vediamo ora qualche caratteristica di quelle che si trovano, di solito, sul retro della confezione.

- Due visuali disponibili, in soggettiva e in terza persona
- Nemici incredibilmente intelligenti, splendidamente realizzati e realisticamente animati (il festival dell'avverbio)
- Diverse modalità multiplayer tra le quali è presente anche la modalità Cooperative
- Cinque ambientazioni, dalla terra allo spazio
- Grafica ultra-dettagliata e in alta risoluzione
- Armamento alieno assolutamente stupefacente
- Trama accattivante e coinvolgente
- Mezzi di trasporto da pilotare e da cui aprire il fuoco

In definitiva, Armorines sembra molto promettente; il motore di Turok 2 gli assicura una qualità grafica al passo coi tempi e il nuovo sistema d'illuminazione, insieme con le originali modalità multiplayer, costituiscono delle piacevoli novità. Inoltre, non è da sottovalutare la possibilità di giocare la modalità cooperative nei livelli in cui si utilizzano mezzi di trasporto alternativi.

A tutto questo aggiungete una selva di mostri splendidamente animati, una velocità migliorata rispetto a Turok 2 e delle texture ultra-realistiche e otterrete un gioco per cui potete iniziare a sbavare. Se ne riparla in inverno.





Star Wars: Episode 1 Racer



Il pianeta è Tatooine e l'evento è stato organizzato dal grande Jabba the Hut; si tratta di una corsa riservata ai migliori piloti dell'universo, i più agili, i più pronti e, soprattutto, i più veloci. Questo è lo scenario in cui si svolge il nuovo prodotto di casa LucasArts, un gioco di corse frenetico, graficamente appagante ma soprattutto ambientato nel mondo di Star Wars.

Il gioco presenterà la bellezza di 21 piloti (contro i 18 del film) e sette scenari aggiuntivi, oltre al deserto di Tatooine.

La maggior parte dei personaggi è coperta ancora dal segreto più totale, vediamo qualche candidato per



l'apparizione nella versione finale del gioco.

Jabba the Hut

Il potentissimo personaggio del film "Star Wars: Return of the Jedi" è l'organizzatore dell'evento.



Boss Nass

Presente sia nel film che nel gioco, sarà il consulente dei giocatori negli spostamenti da una pista all'altra e nei cambi di veicolo.

Sebulba

Il miglior pilota in assoluto in questo sport; ricopre un ruolo molto importante, nel film e nel gioco.



Watto

Conosciuto anche come Junk Dealer, Watto compie brevi apparizioni nel film e nel gioco; il suo compito è vendere pezzi di ricambio usati ai partecipanti alla gara. Molto utile.

Pit Droid

Un meccanico che si aggira negli hangar delle varie squadre; potrete utilizzarlo per riparare il vostro veicolo.



**Jar Jar Binks**

A questo personaggio sono dedicati alcuni ruoli-cameo nel gioco.

R2-D2

Il tenerissimo drone ritorna sui nostri schermi, nel film e nel gioco.

C-3PO

Il famoso androide dall'enorme bocca fa la sua apparizione sia nel gioco che nel film.

Anakin Skywalker

Darth Vader all'età di nove anni. C'è bisogno che vada avanti?



DUE NUOVI TITOLI DALLA PLAYER 1

Potevo fare un bicchissimo-gioco di parole combinando l'uno del titolo con il due relativo al numero di titoli...non l'ho fatto, stiamene grati, ho avuto buon gusto. Passiamo ai fatti, la Player ha annunciato l'inizio dei lavori su un titolo per Dreamcast e due per Nintendo 64. Il primo dei titoli N64 è stato etichettato come "avventura musicale", abbiamo ragione di credere che dietro a questa criptica definizione si celi, in verità, "Blues Brothers 2000", un gioco che verrà distribuito dalla Titus. Il secondo gioco, in programma per l'inizio dell'anno prossimo, si baserà su una popolare (negli Stati Uniti) serie televisiva. Questo è quanto sappiamo, la Titus ha reso noto che entrambi i titoli saranno presenti all'E3 di Los Angeles a maggio. Ci saremo.

C'è vita oltre Zelda?

Scommetto che questa domanda ve la siete posta subito dopo la prima partita a Zelda, dopo un capolavoro del genere è difficile immaginare qualcosa di meglio ma il mondo dei videogiochi va avanti ed è quindi inevitabile che un giorno, più o meno lontano, anche il titolo di Miyamoto verrà offuscato da un gioco migliore. Per ora, abbiamo solo indiscrezioni e un nome: Metroid.

Per chi non conoscesse questo gioco, apparso per la prima volta su NES e, successivamente, su SNES (e su Gameboy), vediamo di fare una piccola lezione di storia. I tre titoli della serie Metroid sono dei platform a scorrimento orizzontale in cui puzzle ingegnosi si mischiano a un'ambientazione science fiction, completa di armi e power-up in linea con lo scenario. La protagonista dell'avventura è Samus Aran, una cacciatrice di taglie impegnata nella difesa della Terra, minacciata da una banda di pirati spaziali capitanata da una certa Mother Brain.

A questo punto, torniamo al presente. Shigeru Miyamoto (tutti in piedi quando viene pronunciato questo nome) ha reso noto che una nuova versione di Metroid è in fase di sviluppo negli uffici della EAD (Nintendo), in Giappone. Le notizie buone su questo nuovo prodotto Nintendo si mischiano a quelle meno buone: innanzitutto Miyamoto non sarà direttamente coinvolto nello sviluppo ma avrà un ruolo di supervisore, inoltre, non è ancora stato deciso per quale console (l'attuale Nintendo 64 o la console della prossima generazione) verrà prodotto il nuovo Metroid.

Ultima notizia deprimente: Shigeru Miyamoto ha dichiarato di non aver ancora iniziato i lavori sul seguito di Zelda. Tristezza...



Top Gear Hyper-Bike, un altro titolo di corse su motociclette in arrivo

Proseguiamo lo speciale motociclette di questo mese; dopo Jeremy McGrath Supercross e Road Rash 64, parliamo ora di Top Gear Hyper-Bike, il nuovo titolo della Snowblind (in collaborazione con la Kemco). Dietro a questo gioco, come avrete intuito, c'è lo stesso team che ha prodotto Top Gear Overdrive, un titolo che ho recensito personalmente qualche mese addietro e che ho trovato ottimo sotto l'aspetto grafico. Top Gear Hyper-Bike utilizzerà lo stesso motore grafico con leggere migliorie e si avvarrà di una modalità in alta risoluzione e di tutti gli effetti speciali tipici della console della grande N.

Il gioco offrirà la bellezza di dodici motociclette diverse tra cui scegliere e sette circuiti (indoor e outdoor) su cui correre; oltre a questo, verrà inserita una modalità "stunt" nella quale testare le vostre capacità di acrobati. Top Gear Hyper-Bike offrirà una modalità multiplayer e il pieno supporto all'espansione RAM.

Per finire, una piccola chicca sui movimenti dei protagonisti... per animare in modo realistico i personaggi del gioco è stata utilizzata una tecnica diversa dal solito, che promette di fare scintille sullo schermo: ogni concorrente è stato scomposto in sei parti diverse che si muovono indipendentemente ma all'unisono. Vedremo presto i risultati sugli schermi dell'E3 e vi faremo sapere...

Shadow Man

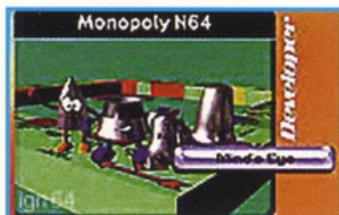
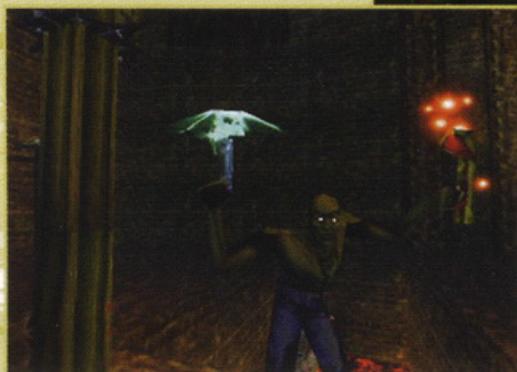
L'ultima volta che vi parlai di questo gioco risale a uno dei primi numeri di Nintendo Magazine, in occasione della presentazione alla stampa all'ECTS; a questo punto, la release date inizia a farsi imminente quindi vediamo di dare un'ultima scorsa alle novità prima di proporvi, al più presto, una succosa preview.

Innanzitutto vi propongo un interessante accostamento con un altro titolo, "Turok: Dinosaur Hunter". Entrambi i giochi sono pubblicati dalla Acclaim, prodotti dalla Iguana, concepiti per un pubblico adulto, nati da un concept che ha visto i natali sui fumetti ed entrambi, cosa più importante, sono destinati a lasciare il segno nella storia del Nintendo 64, soprattutto sul lato grafico.

Detto questo, diamo una rapida occhiata alla trama. Shadow Man vi metterà nei panni di Michael LeRoi, un uomo dai poteri oscuri che dispone della non comune abilità di viaggiare dal nostro mondo alle varie dimensioni della morte; in ogni dimensione il buon Michael dispone di capacità particolari, che varieranno dalla magia voodoo fino all'arte dell'uccisione. Tutte queste meraviglie andranno utilizzate per fermare una setta satanica alle prese con il solito obiettivo di distruggere il nostro caro, vecchio mondo.

L'ambientazione è stata descritta come un incrocio tra i film "Seven" e "Il silenzio degli innocenti", mentre l'atmosfera dark-horror è stata curata nei minimi particolari per rendere l'esperienza di gioco più inquietante possibile. La visuale di gioco sarà alla Mario 64 (giusto per non citare il solito Tomb Raider) e, visto che il mondo sarà realizzato completamente in 3D, si potrà interagire con la totalità degli elementi presenti nelle scene.

Il sistema di comando è, anch'essa, un'area in cui Shadow Man mostrerà delle novità interessanti: oltre a esserci la libertà di movimento più totale, il



IL NINTENDO 64 PASSA DAL VIA

Nello scorso numero di Nintendo Magazine ho recensito Mario Party e ne sono rimasto entusiasta, ora mi arriva questa notizia su un nuovo "Board Game" per N64 e, devo dire,

che la cosa mi attira non poco. Si chiamerà, probabilmente, Monopoly 64, si ispirerà, ovviamente, al popolare gioco della Parker Brothers e sarà prodotto dalla Hasbro Interactive (gli inglobatori della Microprose). Gli sviluppatori sono nuovi di zecca, si chiamano Mind's Eye e hanno già reso

note alcune informazioni: Monopoly 64 utilizzerà diverse scene animate (in 3D poligonale), cercherà di rimanere fedele al concept di gioco originale e vedrà la luce, probabilmente, il prossimo Natale. Aspettiamo di vedere i primi sviluppi all'E3...

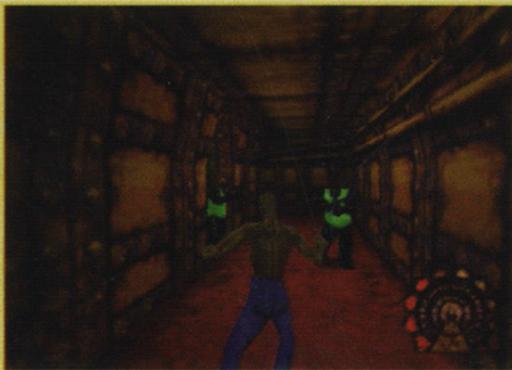
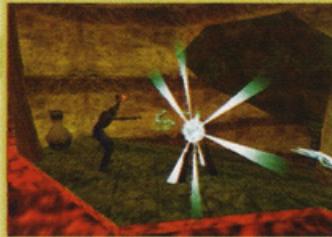


giocatore potrà compiere più azioni simultaneamente (prendere una chiave mentre estrae una pistola o fare una capriola mentre apre il fuoco) e il tutto sarà eseguito molto semplicemente sul pad del Nintendo 64 (questo voglio proprio vederlo).

Shadow Man sarà violento (ai livelli dell'ultimo Turok) e spaventevole, d'altronde da un'ambientazione del genere vi aspettavate forse un'esperienza di gioco tipo Space Circus?

Dal punto di vista grafico, il gioco sembra promettere eccezionalmente bene: le foto lo testimoniano e il marchio Iguana ci rassicura in anticipo; dimenticavo, il sistema di luci è stato presentato come il nuovo standard per la nostra amata console...

Al momento, la versione che l'Acclaim sta rilasciando alla stampa è una delle prime alpha, personalmente, penso che prima della fine dell'anno non si parli di una versione finale...Vi terremo informati.

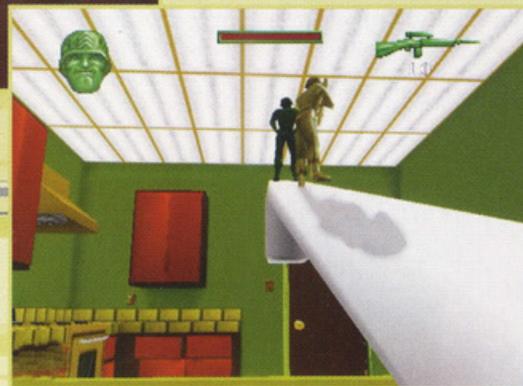
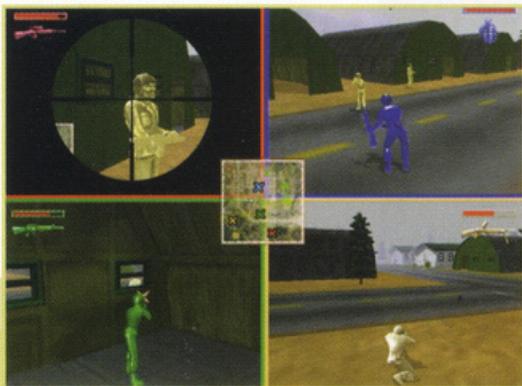


REV LIMIT, SI AVVICINA LA FINE DEL LETARGO?

Un anno, è questo il ritardo che Rev Limit, il nuovo lavoro della giapponese Seta, ha accumulato fino a oggi. Il titolo era stato annunciato come il

primo gioco di corse per Nintendo 64, ma il suo sviluppo sembra essersi perso nelle nebbie del tempo; interrogati sul futuro di Rev Limit, i programmatori hanno abbozzato una release date intorno alla fine

dell'estate 1999. Come se non bastasse, non sono trapelate notizie su eventuali distributori per il mercato americano. Speriamo di saperne di più in futuro...



Arm Men: Sarge's Heroes

Dopo le versioni PC e Playstation, Army Men si prepara allo sbarco su Nintendo 64 e lo fa portando con se un gran bel carico di novità.

Innanzitutto, vi dico subito che il genere è cambiato, ora siamo più nello stile "Mission: Impossible" e il giocatore

impersona un singolo soldatino sia nella fase d'esplorazione che in quella di combattimento. Sarge's Heroes si svolge in uno scenario prettamente casalingo e vi pone, realisticamente, nei panni di un esserino di plastica alto due centimetri; immaginatevi a scorrazzare in un bagno completo di doccia, lavandini e cassetti brulicanti di soldatini nemici...

La nuova fatica della 3DO mostrerà i muscoli anche sotto l'aspetto estetico: i soldatini sono ricoperti di texture che riproducono fedelmente la classica plastica verde e anche gli scenari sono curati nei minimi particolari.

I nostri eroi saranno armati di tutto punto: pistole, bazooka, fucili e lanciafiamme sono solo alcune delle armi a disposizione e anche i mezzi militari non sono stati trascurati (carri armati ed elicotteri).

Il gioco presenterà un'opzione multiplayer completa di supporto per quattro giocatori e diverse modalità di gioco (capture the flag, invade e altre).

Per ora, questo è tutto, gustatevi le foto e attendete, pazientemente la preview.



TOY STORY 2 CONTEMPORANEAMENTE SULLE NOSTRE CONSOLE E AL CINEMA?

Si tratterebbe, probabilmente, di un caso unico; il tie-in di un film, per quanto di successo, ha sempre seguito, in ordine cronologico, l'uscita del film. Il seguito di Toy Story,

prodotto da una collaborazione Disney/Pixar, sembra però non rispettare questa regola; l'Activision ha, infatti, annunciato il posizionamento della release date per il suo titolo intorno alla fine del 1999, in concomitanza con l'arrivo del film nelle sale cinematografiche di tutto il mondo. Toy Story 2 sarà un platform 3D

simile ad un'altra collaborazione Pixar/Activision, "A Bug's Life" e vedrà la luce, per la stampa, all'E3 di maggio.

Tutto ciò fa parte di un più ampio accordo tra l'Activision e la Disney per la produzione di un totale di sei giochi basati su pellicole cinematografiche dell'azienda di Topolino. Attendiamo, quindi, nuove sugli altri titoli...

Turok 3, nuovi dettagli

Due mesi fa vi diedi i primi draggi sulla terza puntata di Turok, vediamo di ricapitolare: il CEO dell'Acclaim, Greg Fischbach aveva annunciato, in occasione di una riunione in cui si presentavano i risultati finanziari dell'azienda, l'inizio dei lavori su Turok 3. Questo è quanto, questo mese abbiamo informazioni più fresche...

Innanzitutto, dovete sapere che i giochi sono due. Il primo uscirà effettivamente per dicembre e sarà una specie di mission pack dedicato quasi esclusivamente alla modalità multiplayer. A questo punto lasciamo andare la fantasia e immaginiamo nuovi personaggi, nuove modalità, nuove armi e nuove arene; tuttora però immaginare è il massimo che possiamo fare.

Il secondo titolo vedrà la luce nel 2000 (più probabilmente, comprendendo ritardi standard, si tratterà del 2001) e si chiamerà Turok 3. Tutto quanto sappiamo su questo gioco è che non vedrà la luce sul Nintendo 64 ma sul suo successore (la console Nintendo di nuova generazione) e che sarà uno sparattuto in terza persona. Per ora è tutto, resteremo in vigile ascolto per eventuali nuove indiscrezioni...



SIAMO TUTTI DEI GENI, IN TEORIA

Questa è la singolare (neanche poi tanto, secondo me) conclusione a cui sono arrivati i professori Allan Snyder e John Mitchell in un articolo pubblicato sull'ultimo numero della rivista "Proceedings of the Royal Society". La base di tutta la teoria è la cosiddetta "sindrome del sapiente".

La tesi principale dei due illustri luminari risiede in un concetto molto semplice: siamo tutti dei geni potenziali, con enormi capacità artistiche, musicali e matematiche che però si sviluppano soltanto nelle persone con tendenze autistiche più o meno latenti. Il punto della questione risiederebbe nell'uso più o meno convenzionale che si fa del proprio cervello. La convenzionalità è, infatti, una barriera all'esplicitarsi del genio; gli esseri affetti da tendenze autistiche percepiscono la realtà in modo diverso e spesso rielaborano le informazioni con un maggior spirito creativo perché si muovono in un contesto concettuale più primitivo e non hanno schemi che impediscano i salti mentali tipici dei colpi di genio.

A supporto della loro tesi, Snyder e Mitchell portano i casi in cui la genialità emerge dopo che una malattia, una grossa operazione chirurgica, un quasi-annegamento fanno piazza pulita di equilibri cerebrali preesistenti.

Da tutto questo possiamo estrapolare un consiglio molto chiaro: uscite dagli schemi e siate creativi!

IDIOTA CHI DORME POCO

Dormire è una questione di...intelligenza. Secondo uno studio canadese, reso noto in queste settimane in Inghilterra, un essere umano necessita di otto ore di

sonno a notte: con ogni ora che sottrae al corpo, riduce di un punto o due il proprio quoziente intellettivo. Il tutto è cumulativo, quindi nel giro di una settimana si possono perdere anche una trentina di punti passando dall'intelligenza di una persona normale (intorno ai 100) a quella di un beota patentato (sui 70 circa). Il professor Jim Horne, capo del centro di ricerca sul sonno dell'università britannica di Loughborough e coautore della ricerca, ha messo in guardia la società verso i pericoli dell'iperattività e ha puntato il dito sugli incidenti per colpi di sonno e sui negozi e attività commerciali aperti 24 ore su 24.

La Gran Bretagna si è subito mobilitata dopo che i risultati della ricerca sono stati resi pubblici: è stata così fondata la "British Sleep Foundation", un'istituzione il cui obiettivo sarà di enfatizzare gli effetti benefici di un pisolino nel corso della giornata lavorativa e di persuadere il governo a investire maggiormente nelle cliniche del sonno.

Horne, inoltre, ha messo in guardia le società poco attente al bisogno di sonno dei propri dipendenti suggerendo la predisposizione di sale adibite alle pennichelle degli impiegati. Come dire, istituzionalizzare il diritto a dormire sul lavoro...

IN ARRIVO LA PRIMA SIGARETTA SENZA FUMO

Se siete come me sapete benissimo quanto sia fastidioso dover sopportare il fumo passivo, se siete dei fumatori incalliti saprete di certo quanto noiva è la vostra passione per la nicotina. Tutto questo è destinato a finire in pochi anni, grazie alla nuova scoperta di alcuni scienziati australiani, la sigaretta senza fumo che

consente di inalare nicotina come da un'ordinaria sigaretta senza accenderla e, quindi, senza emettere fumo. Il vero punto focale della questione è però non tanto l'assenza del fumo ma l'eliminazione totale dei danni causati alla propria salute. Avete letto bene, aspirare nicotina non accessa è infatti ritenuto innocuo, se non, addirittura, benefico.

La nuova sigaretta vapotronica sarà fatta di plastica o di ceramica, avrà lo stesso aspetto di una normale sigaretta e sarà dotata di testina spray e di sensore del flusso d'aria; utilizzando questi due congegni (oltre a un piccolo circuito logico) la "sigaretta intelligente" sarà quindi in grado di spruzzare goccioline di soluzione di nicotina proprio durante l'aspirazione dell'ex-fumatore.

Il congegno può somministrare nicotina equivalente a venti sigarette inalate e, cosa più importante, permette l'uso della stessa attraverso il medesimo movimento mano-bocca tanto caro ai fumatori incalliti.

Il progetto è già a buon punto e si sta iniziando la sperimentazione del prototipo proprio in questi giorni. Il lancio sul mercato è previsto entro i prossimi tre anni.

TELECOM: UN MILIONE D'ABBONATI INTERNET NEL '99

"Internet è partita e, da dicembre, ha segnato la grande impennata", sono queste le parole dell'amministratore delegato di Telecom Italia, Franco Bernabè. Proseguendo, Bernabè ha reso

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

note altre cifre tra le quali i duemila nuovi abbonati al giorno che si rivolgono a Telecom, ritmo che permetterebbe al colosso delle telecomunicazioni di sfondare il muro del milione di abbonati per la fine del '99. Tutto questo senza contare l'apporto delle piccole e medie imprese che si stanno lanciando sulla rete con sempre maggiore convinzione...

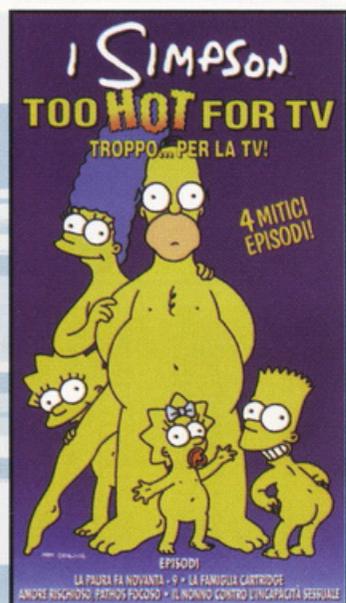
NOI VIVIAMO IN CONGO!

Con tutto il rispetto per gli abitanti di questa regione dell'Africa, questo è quello che spesso penso quando leggo notizie come quella che sto per illustrarvi. Diciamo innanzitutto che si tratta di un nuovo sito Internet che offre un nuovo servizio destinato, probabilmente, a soppiantare Blockbuster. Ecco i fatti: il sito si trova all'indirizzo Kozmo.com e offre un servizio di noleggio di videocassette, DVD e videogiochi a domicilio, nella sola New York e tramite corrieri viaggianti in bicicletta. I prezzi sono assolutamente competitivi rispetto ai Blockbuster locali e addirittura inferiori ai nostri: quattro dollari per una nuova uscita (circa settemila lire) che diventano sette (circa dodicimila lire) se aggiungiamo anche una pinta di gelato Ben & Jerry. Per finire, la restituzione può avvenire a un punto di raccolta o anch'essa tramite corriere (al modico prezzo di un dollaro). Forse un giorno vedremo qualcosa di simile anche in Italia, per ora è buio pesto.



Ragazzi, ci siamo quasi: tra meno di un mese il nuovo film di Guerre Stellari uscirà negli Stati Uniti. Peccato che noi poveri italiani dovremo aspettare fino al prossimo autunno (forse dovrei dire voi: io conto di fare un salto oltre oceano per vedermelo...).

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi



I Simpson

Dopo un periodo di quiete seguito all'iniziale entusiasmo, i Simpson stanno vivendo in Italia una seconda giovinezza. Tra le nuove puntate televisive e la regolare uscita del fumetto, supportato da sempre più numerosi numeri speciali, Bart e famiglia hanno addirittura superato il successo iniziale.

Sull'onda di questo rinnovato entusiasmo, anche la Fox Video ha deciso di lasciarsi contagiare dalla Simpson-mania, rispolverando finalmente le videocassette di cui deteneva da tempo i diritti. A inaugurare le nuove puntate è Too Hot for TV, ovvero Troppo... per la TV!, un titolo che si rifà alle "forti" tematiche delle puntate presentate (forti per modo di dire, come

possono immaginare tutti coloro che già conoscono la serie animata). La copertina, che presenta l'intera famiglia Simpson al naturale (ovvero senza vestiti), accompagna una cassetta con ben quattro puntate complete. Nella prima, La Paura Fa Novanta - 9, tre storie vedono i nostri beniamini alle prese con un Homer folle omicida, un'avventura nella dimensione di Grattachecca e Fichetto, e un talk show insieme a un alieno, presunto padre di Maggie. Seguono le peripezie di un Homer dotato di pistola, in La Famiglia Cartridge, la riscoperta del desiderio tra Homer e Marge, in Amore Rischioso, Pathos Focoso, e, per concludere, Il Nonno Contro l'Incapacità Sessuale, esplorando il complesso rapporto tra Homer e il nonno.

Non resta molto da dire: se siete appassionati della serie, questa cassetta è un vero must. Altrimenti, provate a guardare qualche puntata in televisione (costa meno...) e poi deciderete!



Pleasantville

Immaginate una città degli anni '50 intrappolata nel tempo. Ma non stiamo parlando di una città normale: questa è una città da sogno. Niente violenza, niente tristezza, niente odio... niente sentimenti. Immaginate anche che, improvvisamente, due ragazzi di fine millennio portino il colore in questa città in bianco e nero, facendo riscoprire ai suoi cittadini emozioni e sensazioni ormai dimenticate... o forse mai conosciute.

Pleasantville è una favola moderna, particolare e divertente, sceneggiata da Gary Ross (due candidature all'Oscar al proprio attivo: Dave e Babe).

Psycho

C'era davvero bisogno di un remake del capolavoro di Alfred Hitchcock? Se lo stanno chiedendo tutti, soprattutto gli appassionati del primo Psycho, che nel

1960 ha letteralmente shockato il pubblico di tutto il mondo. Sicuramente questa nuova versione non può essere paragonata all'originale, e non è neppure intenzione del regista mettersi in gara con il maestro del brivido; va comunque detto che molti ragazzi giovani non conoscono la versione originale di Psycho, che ormai può risultare superata a livello di linguaggio cinematografico e quindi potrebbe non essere apprezzata



quanto merita.

Gus Van Sant, coraggioso regista di questo remake, sottolinea proprio l'intenzione di rivolgere un omaggio a Hitchcock, facendo in modo che anche le nuove generazioni vengano in qualche modo in contatto con le sue opere.

Se conoscete e amate il primo Psycho, questo film non fa per voi; potrebbe comunque essere interessante vedere la riedizione in chiave moderna (solo a livello tecnico; la sceneggiatura è quasi identica) di questo capolavoro. Se invece avete solo sentito nominare Psycho - o, peggio, non sapete neppure cosa sia - ecco l'occasione per colmare una lacuna imperdonabile. Se poi noleggiate l'originale in videocassetta è anche meglio...



Il Signore degli Anelli

Altro film molto atteso, che uscirà comunque più avanti, è l'adattamento di Peter Jackson della celebre trilogia di J.R.R. Tolkien, la saga fantasy per eccellenza. Si tratta di un progetto estremamente ambizioso, reso ancora più difficile dal fatto che non si tratta di una produzione hollywoodiana (ovvero ci sono meno soldi e mezzi a disposizione), ma abbiamo cieca fiducia nelle capacità di Peter Jackson. Purtroppo, le ottimistiche previsioni di un'uscita entro questo Natale (per gli Stati Uniti, ovviamente) sembrano destinate a essere schiacciate dalla dura realtà. Al momento il film è ancora in pre-produzione, e le riprese non inizieranno, come si era invece detto in precedenza, entro maggio. Peter Jackson ha spiegato, in un'intervista alla televisione neozelandese (Jackson è neozelandese, e il film sarà girato proprio in Nuova Zelanda), che vuole completare la lavorazione tecnica di tutti e tre i film prima di passare alle macchine da presa. Considerando la massiccia presenza di computer graphic prevista, questo potrebbe volere dire un ritardo di diversi mesi sulla tabella di marcia. Ma se questo è ciò che serve per avere un adattamento del Signore degli Anelli degno di portare questo nome, allora aspettiamo in silenzio.

Per quanto riguarda il cast, che dovrebbe comprendere soltanto nomi nuovi (il budget richiesto dalla computer graphic sarà già sufficientemente alto), si vocifera della possibile presenza di Kate Winslet (miss Titanic), ma la cosa sembra abbastanza improbabile sia per i suddetti problemi economici, sia per l'eventuale ruolo che rivestirebbe (Galadriel? Non scherziamo con i sentimenti!).



M

a

n

i

a



Star Wars: The Phantom Menace

Con l'imminente uscita del primo episodio della nuova trilogia di Guerre Stellari, nell'ambiente cinematografico - e non solo - non si parlerà d'altro per parecchio tempo. Anche se inizialmente avevamo deciso di non farlo, abbiamo riconsiderato l'idea di pubblicare una breve trama di The Phantom Menace, per i curiosi che non possono fare a meno di sbirciare qualche informazione in attesa che il film arrivi anche in Italia (l'uscita negli USA è prevista per il 19 maggio, mentre in Italia dovremo aspettare il prossimo autunno). Se non volete in alcun modo rovinarvi la sorpresa, saltate questo paragrafo e passate al prossimo film (be', le foto almeno potete gustarvele). Altrimenti, buon divertimento!

La prima parte del film vede un giovane Anakin Skywalker, 32 anni prima dell'inizio di Guerre Stellari, affidato alle cure del proprio maestro Obi-Wan Kenobi e del suo mentore Qui-Gon Jinn, sulla difficile strada per divenire un cavaliere Jedi. Nel contempo, il pianeta Naboo viene attaccato e conquistato dalla Federazione Nimoudiana, che ha stretto un'alleanza segreta con i



terribili Signori dei Sith (gli Jedi oscuri per eccellenza...). Fortunatamente, la bella principessa Amidala riesce a fuggire dal pianeta grazie all'aiuto di Obi-Wan e Qui-Gon, per chiedere aiuto al Senato della Repubblica. La sezione centrale di The Phantom Menace si svolge sul pianeta Tatooine, sicuramente familiare a tutti gli appassionati della serie (è il pianeta natio di Luke Skywalker, o almeno quello da cui hanno inizio le sue avventure). Qui vedremo, tra le altre cose, il giovane Anakin alle prese con un'altra faccia nota: un promettente Hutt, che risponde al nome di Jabba... Infine, dopo avere richiesto il supporto del Senato su Coruscant (capitale della Repubblica), i nostri partiranno alla volta di Naboo, per sconfiggere le forze di invasione in una spettacolare battaglia.

Questo, per il momento, è quanto possiamo dirvi; le altre informazioni in nostro possesso verranno centellate nell'arco dei lunghi mesi che ci separano dall'uscita della versione italiana (così avrete qualche cosa di nuovo per ingannare l'attesa). Non siete soddisfatti? Va bene, allora eccovi anche il cast del film (i nomi dei personaggi potrebbero non essere tutti definitivi):



Jake Lloyd - Anakin Skywalker
Liam Neeson - Qui-Gon Jinn
Ewan McGregor - Obi-Wan Kenobi
Natalie Portman - Regina Padme Naberrie Amidala
Ahmed Best - Jar Jar Binks
Pernilla August - Shmi Skywalker
Frank Oz - Yoda
Kenny Baker - D3-BO
Anthony Daniels - Voce di C1-P8
Samuel L. Jackson - Maestro Jedi Mace Windu



Ian McDiarmid - Senatore Palpatine
Ray Park - Darth Maul
Keira Knightley - Sabe
Khruv Chanchani - Kitster
Oliver Walpole - Seek
Madison Lloyd - Principessa Ellie
Margret Towner-Thompson - Jira
Celia Imrie - Bravo 5
Ralph Brown - Ric Olie
Oliver Ford Davies - Sio Bibble
Terence Stamp - Cancelliere Valorum
Hugh Quarshie - Capitano Panaka
Brian Blessed - Boss Nass
Warwick Davis - Wald
Silas Carson - Nute Gunray e Maestro Jedi Ki-Adi-Mundi
John Fensom - TC-3
Christina DiSilva - Rabe
Sofia Coppola - Sache
Friday Wilson - Eirtae
Candice Orwell - Yane
Jerome Blake - Rune Hako
Adrian Dunbar - Bail Organa
Hassani Shapi - Maestro Jedi Eeth Koth
Michaela Cottrell - Maestro Jedi Even Piell
Alan Ruscoe - Maestro Jedi Plo Koon
Khan Bonfils - Maestro Jedi Saesee Tim
Dipika O'Neill Joti - Maestro Jedi Depa Billaba
Gin - Maestro Jedi Adi Gallia
Andy Secombe
Michelle Taylor
Nishan Hinds
Nifa Hinds



a

!

^

o

w

Kyōto News

Nintendo Fish & Chips

A cura di TMB

LA VERITA' E' LA FUORI?

Non credo proprio, soprattutto se la verità in questione riguarda le specifiche del prossimo gingillo di mamma Nintendo: come era lecito aspettarsi, da quando è stato ufficialmente annunciato il successore del N64, su Internet voci e informazioni tendenziose riguardanti le specifiche della nuova console si sono fatte sempre più insistenti. Se consideriamo che la macchina in questione probabilmente non vedrà la luce prima della fine del 2000, c'è da scommettere che nei prossimi mesi sentiremo tutto e il contrario di tutto. In ogni caso, cari i miei speculatori, ho pensato di raccogliere le "sparate" più grosse del momento, così avrete qualcosa di cui parlare al bar con gli amici:

1) Sarà a 128 bit con un doppio processore a

400MHz.

2) Userà lo stesso tipo di RamBus del Nintendo 64.

3) Il software sarà venduto su DVD o su un nuovo formato proprietario da 1.5GB.

4) Il Nintendo 2000 muoverà circa 80 milioni di poligoni al secondo.

5) Il controller sarà sviluppato da Miyamoto e avrà il rumble pack incorporato, nonché due stick analogici (dove l'ho già visto?).

6) Ci sarà la possibilità di collegarsi a Internet e probabilmente il browser sarà Netscape.

7) Nella confezione troverete il primo paio di occhiali a raggi x realmente funzionante, con il quale potrete finalmente vedere com'è fatta la vostra compagna di banco e dare quindi senso alla definizione "belli dentro".

JURASSIC POCKET

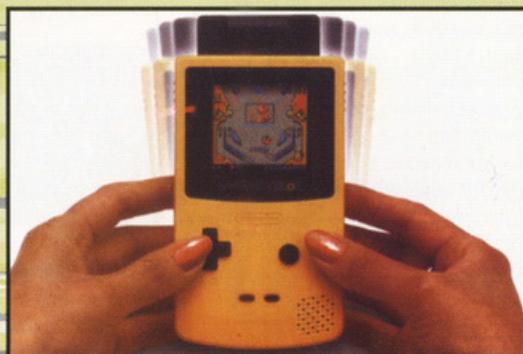
La serie Pocket Monster, incubo ricorrente di questa rubrica, sta per partorire un altro giochillo, questa volta dedicato alla pacifica arte della fotografia. Pocket Monster Snap vi permetterà infatti di esplorare un'allegria isoletta piena di mestizia, alla ricerca delle più svariate e schifose creature (fra cui spiccano il Vadosauro e il Raffopiteco, qui raffigurati durante il tipico corteggiamento) da immortalare con la vostra simpatica Reflex da otto milioni, che puntualmente vi verrà rubata al primo autogrill. Se non riuscite a capire dove stia il divertimento in tale gioco (Pocket Monster, non rubare le macchine fotografiche altrui) non preoccupatevi, siete normali. Se invece morite dalla voglia di comprarne una copia i casi sono due: A) siete giapponesi B) siete matti.



GOOD VIBRATION

Questa è davvero incredibile! Ne avevo viste di periferiche fuori per il Gameboy, ma addirittura il Rumble Pack non me lo sarei mai aspettato! Incredibile ma vero, Pokem Pinball, un simpatico flipper (come faccia a essere simpatico un flipper non lo so e comunque non sono affari vostri) figlio della già inflazionatissima serie dei "mostri pochetti", incorporerà nella cartuccia un dispositivo in grado di generare vibrazioni e scossoni di varia intensità. L'idea è sicuramente molto originale quanto malata, però seriamente mi chiedo quante pile vi consumerà quest'affare...

PS: ci sarebbero un sacco di battute sconce da fare sul Gameboy vibrante, ma tanto me le censurerebbero. {Esatto. Detto fatto... NdAlex}.



LA VENDETTA DEI MOSTRI BLOBBOSI

Puyo Puyo fece la sua timida comparsa anni e anni e anni fa sul Megadrive della Sega e nessuno all'inizio sembrò filarselo più di tanto, tranne noi matti della redazione, che invece capimmo subito l'immensità del gioco in questione e non ce ne staccammo per mesi (tanto che Alex ci nascondeva la cartuccia per costringerci a lavorare). Da quei giorni ormai lontani sono apparse almeno una ventina di versioni di Puyo Puyo ed era quindi lecito aspettarsi una conversione per la nostra bella consolona. Come dite? Non sapete neppure di cosa stia parlando? Mi chiedete quanti poligoni ci sono sullo schermo? Va beh, ma allora io me ne vado...

AZZARDO BIOLOGICO

Dopo lo sconvolgente annuncio della conversione di Resident Evil per N64, si è creato un tale caos in giro che non v'immaginate proprio. Più che altro i primi macelli sono venuti fuori perché in Giappone RE si chiama da sempre Bio Hazard, il che ha fatto erroneamente credere a qualcuno che dovessero uscire due giochi distinti per Nintendo, cosa che invece pare avverrà su Dreamcast, dove sono stati annunciati Codename Veronica e Gun Shooting (mentre al PSX2 toccherà il terzo capitolo della saga). A complicare le cose ci si è messo un altro capitolo per l'attuale Playstation, che pare prenderà il nome di RE - Nemesis. L'unica cosa certa è, almeno per adesso, il nome della versione orientale per N64: Bio Hazard Zero. Potrebbe quindi non essere la conversione del secondo episodio per PSX, ma un nuovo gioco a se stante... A dir la verità anch'io non ci sto capendo più niente. Sorry.



IO PREFERISCO LE RAGAZZE INTELLIGENTI...

Sfogliando le bellissime riviste di videogiochi giapponesi, capita spesso d'imbattersi in rubriche assolutamente inutili, ma pur sempre interessanti, tipo quelle che parlano di gadget, di cucina e, perché no, di ragazze. Non è raro quindi imbattersi in belle figliole come quella che vedete in foto, al secolo Marumi Ogawa, 18 anni, alta 1 e 70, misure 92 (per una giapponese è davvero tanto!), 60, 90. E se gioca o meno con il Nintendo 64 a voi non importa, vero?



LA SCHIFEZZA DEL MESE

Non so proprio cosa sia questo schifo, però Vlad quando l'ha visto si è messo a urlare dalla gioia come un matto. L'insano gesto però gli ha fatto cadere tutti i capelli, rendendolo completamente pelato, nonché più brutto del solito... In ogni caso questo raccapricciante gadget blobboso sembra di gran moda nel paese del Sol Levante, quindi se fossi in voi correrei subito da quelle parti a comprarne almeno 20000 pezzi.



MARIO SI DA' ALL'UNCINETTO

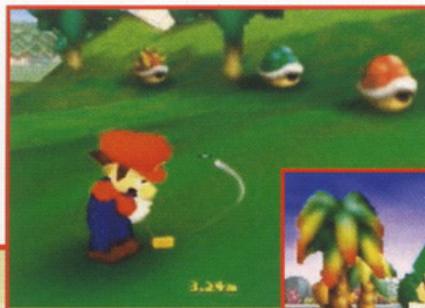
Ultimamente alla Nintendo devono essere a corto di idee nuove, visto che stanno ficcando Mario e tutti i suoi amici in un tale marasma di giochi da star male. La cosa più strana poi riguarda proprio chi sviluppa questi titoli, che badate bene, sono opera di team esterni e non della Nintendo stessa come molti potrebbero erroneamente supporre. Tutto ciò non vi suona un po' strano? Sarà il caso di aprire un X-file?

Ma in fondo checcefrega?

Comunque sia l'allegro idraulico italiano (che ho personalmente conosciuto in un ristorante a Liverpool o almeno uno dei camerieri ne era una copia sputata) questa volta, messo da parte un bel gruzzolo, ha deciso di buttarsi in una bella

attività sportiva non troppo faticosa: il golf. Del resto con la pancia che si ritrova, non poteva certo cimentarsi nei cento metri a ostacoli...

Mario Golf sembra di primo acchito una rivisitazione piuttosto leggera di questo sport, con una grafica molto "cicciosa", ben lontana dal fotorealismo delle ultime produzioni PC, ma almeno discretamente originale. Certo, "tutti in campo con Lotti" era un'altra cosa...



ANDIAM, ANDIAM, ANDIAM A DERAGLIAR...

Gli amanti degli sport estremi sicuramente annoverano fra le pratiche più pericolose il temibile "viaggio in treno", una disciplina a dir poco sconsiderata, che spero venga presto combattuta con tutti i mezzi (tipo l'aereo, la macchina, il

motorino a propulsione nucleare, etc.). Si sa però che in Giappone ci abita un sacco di gente strana (e se avete visto almeno una puntata di "Turisti per caso a Tokyo" sapete bene a cosa mi riferisco), con abitudini altrettanto strane, quindi non meravigliatevi se uno dei giochi più venduti dello scorso anno è stato proprio un simulatore di treno: già, sembra pazzesco, eppure Densha De Go! gode di una fama sconsiderata nell'isolotto giapponese, dove addirittura si sono svolti dei campionati (fateci sapere in anticipo se la cosa v'interessa, così ci organizziamo per il prossimo Futurshow).

Ora, dopo il coin-op e le relative conversioni su PlayStation, sta per arrivare anche quella per Nintendo 64, dotata persino del supporto per il microfono (con cui potrete annunciare le stazioni di arrivo e

non scherzo). Lo scopo del gioco è sempre quello, cioè guidare il treno, rispettando orari, limiti di velocità e altre amenità sconosciute a noi italiani. Dite che è una noia mortale? Beh, io prima proverei ad attraversare una stazione a 200 all'ora, giusto per vedere l'effetto che fa...



編成ハリエーンが豊富で2連する。最高運転速度 120km/h

11系 5000番台
車載用軽量ボルクス台車も積む5000番台。
見上の特徴はマンタのアイムバック。

COMPLIMENTI E COMPLIGUANCE

Caro Raffo, per cominciare, ci tengo a fare subito i complimenti per la rivista che da secoli doveva uscire nelle edicole, ma che solo voi (geni dalla Xenia) avete fatto.

Adesso mi presento: sono Emanuel Dalle Mulle (detto Mamo), sono un possessore di N64 (suppongo l'abbiate capito) e un ex giocatore di Sega Mega Drive e Commodore 64.

Voglio cominciare con dei consigli (probabilmente inutili) per migliorare la vostra fantasmagorica rivista. Innanzi tutto vorrei che metteste dei riassunti delle recensioni (stile ConsoleMania), che per giochi dai titoli non molto invitanti possono creare una certa attrazione; inoltre, vi consiglio di aggiungere una rubrica dove si spiegano i termini del settore videoludico, perché non tutti sanno cos'è un rumble pack o uno shoot 'em up (non ho la minima idea di che cosa sia, ma sulla rivista mi sembra che sia scritto così).

Dopo i consigli (per gli acquisti ah ah ah !)(ehm... divertente. NdRaffo) vi esprimo un'opinione: in Nintendo Magazine di marzo ho letto feroci critiche al fatto che la grande N abbia ritardato a settembre '99 la presentazione del 64 DD. Io penso che la Nintendo voglia vedere come si evolve il mercato prima di lanciare una periferica per potenziare il N64 e quindi stia valutando cosa più le conviene fare per non commettere l'errore di lanciare sul mercato qualcosa, senza sapere o calcolare, che effetto produrrà. L'unico modo per scoprirlo è vedere come si sviluppa il Dreamcast e l'eventuale Play2, sapendo giocare sugli errori e sui punti deboli delle altre console. Sinceramente credo che la grande N stia progettando qualcosa di più grande di quello che ci si aspetta.

Vi torturo ancora per un po' con questo mio quesito esistenziale: il sogno della mia vita è di diventare un gran calciatore o altrimenti un grande giornalista, ma allora se Raffo sta alla Xenia e gli permettono di lavorare perché io sto ancora qua invece di scrivere su Nintendo Magazine?

Con questo vi saluto Ciaoooooooooooo a tutti
Mammo.

La tua richiesta sulla traduzione di termini inglesi che ormai noi usiamo abitualmente nelle recensioni (e che effettivamente vogliono dire ben poco se tradotti letteralmente) mi sembra legittima. Del resto sono ormai così tanti anni che vengono utilizzati che non ci passa più nemmeno per la testa (e sbagliamo) che qualcuno potrebbe ignorarne il significato. Quand'è possibile, comunque, cerchiamo di mettere l'equivalente italiano del termine, anche se molto spesso viene molto comodo scrivere beat 'em up al posto di picchiaduro per non ripetere la stessa parola all'interno di un periodo. Comunque, cos'è il Rumble Pack, l'ho spiegato nella posta di un paio di mesi fa, mentre shoot 'em up si riferisce agli sparattutto. Visto che comunque la tua non è la prima richiesta di delucidazione del genere che ricevo, vedrò di proporre ad Alex l'inserimento di una paginetta che spieghi i significati delle varie terminologie specifiche. Infine, il fatto che io stia qui a scrivere per la Xenia è che un redattore bello, ricco, affascinante e intelligente ci doveva pur essere, dopo averlo a lungo cercato, però, hanno preso me, che non sono bello, non sono ricco e tantomeno sono intelligente, ma riesco a incassare bene le botte di Alex.

La posta del Quore



E' sempre un piacere scrivere questa rubrica epistolare, e poco importa se sono le nove del mattino e lo sto facendo nella sala stampa del FuturShow in quel di Bologna. Del resto la vita è bella perché è varia, e Alex è bello perché è dispotico.

In ogni modo, ormai siamo arrivati al mese di maggio (anche se sto scrivendo in aprile), le vacanze scolastiche si fanno sempre più vicine e con loro anche le rondinelle e le trote. Va beh, 'sta volta non so proprio cosa dirvi di interessante (va bene, non dico mai niente di interessante), quindi passo subito la parola a voi simpatici leprot... ehm, lettori, con la speranza di farvi passare queste pagine in allegria, spensieratezza e tanta gioia nel Quore.

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

COM'E' DURA L'AVVENTURA

Che la mia missiva cominci con una bella leccata di natica (chissà se questo lo posso lasciare. NdRaffo); è la prima volta che ti scrivo, altrimenti come farei a essere pubblicato? Lo so benissimo che cestiniate in partenza tutte le lettere che non vi fanno pubblicità occulta, così è la vita (Aldo, Giovanni e Giacomo). Ti scrivo per denunciare un problema che riscontro di frequente nei videogiochi e di cui credo anche la Nintendo non riesca a esimersi. Parlo della complessità e della difficoltà con le quali oggi si accompagnano praticamente tutti i videogiochi della nuova generazione. Io sono un maledetto nostalgico, sì, uno di quegli schifosi rifiuti della società umana che bisognerebbe scaricare in una pattumiera prima che ti crescano accanto come un cancro, che ti invade ogni più piccola cellula, molecola, particella, atomo, elettrone, ma non è di questo che ti volevo parlare (meno male, anche perché non hai detto ancora niente di utile. NdRaffo). Trovo assurdo che per poter giocare a un videogioco si debba fare un corso accelerato di nove mesi (un parto) su come utilizzare i trecento pulsanti di cui è dotato il joystick e su tutte le loro ammirevoli combinazioni. Ma dove è finita l'immediatezza? Premetto che personalmente me la so anche abbastanza cavare, visto che videogioco da più di una decina di anni, ma questo non significa che non trovi frustranti certe situazioni. Certo, tu dirai che se i giochi sono più difficili, è perché il pubblico è più maturo e vuole non solo divertirsi per quei cinque minuti, ma provare anche un'esperienza che gli duri più a lungo. Questo è vero, ma intanto mi ci devo mettere a giocare. Mi spiego: ci vorrà pure una vita a finire quel game, ma se io mi stufo perché è troppo difficile, oppure perché mi blocco dopo la presentazione (a spingere START ci riesco)(ehm... veramente la presentazione è sempre prima della schermata in cui bisogna premere START. NdRaffo), diventa tutto un discorso fittizio. E l'interesse? Se non si riesce a mantenere alto quello, allora non serve a niente. Oramai tutti i giochi sono in 3D e il 2D sembra sparito dalla circolazione. Certo, è bello trovarsi in una foresta incantata a girovagare senza una meta, ma non pensate che sia esasperante anche dover passare le ORE in un determinato livello solamente perché non si sa cosa si deve fare? Non solo, oramai mi sembra anche di vedere una certa assuefazione da parte della stampa in generale a che le cose debbano andare in un certo modo -questo mi costa la pubblicazione. Faccio un esempio: South Park; non lo possiedo e quindi voi mi direte di stare zitto (ma stai zitto! NdRaffo), ma a prescindere che è impossibile visto che sto scrivendo e non parlando (ah, giusto: ma stai fermo! NdRaffo), mi ha lasciato perplesso leggere di alcune stroncature -non da parte vostra- solo perché il gioco era troppo semplice e non c'erano tre milioni di rebus da risolvere per arrivare alla fine del livello, ma si doveva solo guadagnare il "goal".

E a proposito di quest'ultimo concludo soltanto dicendo che ormai riesco a trovare l'immediatezza (riassumo: sai subito cosa fare, ti diverti subito, non ti perdi) quasi solo nei titoli sportivi.

Fallacara



SO' UN PO' PERPLESSO

Ciao a tutti redattori di Nintendo Magazine, ho comprato la vostra rivista un po' per caso: un bel giorno passeggiavo per la mia allegra cittadina (Forlì) e, passando a fianco a un'edicola, scorsi la copertina di un giornale che raffigurava Zelda e che portava come titolo "Official Nintendo Magazine", essendo un possessore di un Nintendo 64 decisi che il mio portafoglio poteva essere svuotato di otto carte da mille e dunque l'acquistai. Inutile dire che sono ancor oggi molto soddisfatto dell'investimento compiuto e che da allora non ho perso nemmeno un numero della vostra pubblicazione. Vi scrivo comunque non solo per farvi i complimenti, ma anche per rendervi partecipi dei miei (contorti) pensieri: leggendo le pagine di Nintendo Magazine, sono venuto a sapere che la Nintendo ha intenzione di far uscire una nuova console chiamata Nintendo 2000; ora, questa notizia mi ha lasciato a dir poco perplesso, sia perché il Nintendo 64 sta cominciando solo negli ultimi tempi a tirare fuori una buona quantità di giochi, e sia perché la notizia data dalla Nintendo è stata fatta - guarda caso - proprio con l'uscita del Sega Dreamcast e con l'annuncio del PSX 2. Credo di immaginare quali siano stati i ragionamenti dei capocannoni Nintendo: "Ah, la Sega e la Sony hanno fatto un'altra console, bene, allora diciamo che la stiamo facendo anche noi, così tutti aspetteranno di vedere cosa tiriamo fuori noi, prima di comprare le loro nuove console", tutto questo senza magari non avere in mente nemmeno un progetto concreto, e soprattutto senza considerare che questa notizia avrebbe procurato non poco sconforto ai possessori di Nintendo 64. Non vorrei insomma che questa notizia non avesse alcun fondamento e che tutto fosse architettato per creare ancora un po' di confusione in un mercato che di questi tempi non ne avrebbe certo bisogno; in effetti ho anche il sospetto che il 64DD sia una periferica che solo ultimamente è stato deciso di progettare, e che tutte le notizie date a suo riguardo fossero frutto della fervida immaginazione dei manager Nintendo. Chiedo a voi qualche spiegazione, sempre che voi ne sappiate più di me.

Alfredo

I progetti della Nintendo non sono mai stati del tutto chiari a nessuno; noi, dal canto nostro, non possiamo che affidarci alle notizie passateci dalla nipponica software house, che comunque sono sicuro vengano date in totale buona fede. La notizia del progetto Nintendo 2000 ha effettivamente lasciato un po' perplesso anche me, condivido nel complesso le tue considerazioni sullo "smarrimento" che una dichiarazione del genere potrebbe causare nell'utente di un Nintendo 64. E' anche vero, comunque, che il mercato videoludico si fa sempre più spietato e che perdere la corsa alla console più potente, equivale a una perdita immane di clientela. Sono quindi convinto che il Nintendo 2000 sia effettivamente in fase di progettazione, ma non so purtroppo altro; questo sottintende o che la sua messa sul mercato avverrà tra molto tempo o che alla Nintendo cercano di tenere riservate le sue caratteristiche fino all'ultimo.

Sono onestamente piuttosto perplesso dalla tua lettera, bello il mio Fallacara; effettivamente sono ormai molti anni che ho a che fare coi videogiochi e ho invece notato che il problema sia l'opposto, cioè sono tutti generalmente troppo facili, e fin troppo intuitivi. L'essenza di un videogioco sta soprattutto nell'emozione che si prova a essere sorpresi da qualcosa che non si immaginava potesse accadere e nel desiderio di vedere "cosa ci sarà dopo". Ebbene, al giorno d'oggi questi fattori sono quasi del tutto svaniti: ben poco ormai ci permette di sorprendervi (a parte quei due o tre capolavori che tutti conosciamo) e comunque se mi ci metto d'impegno, un prodotto di media difficoltà riesco a finirlo nel giro di un paio di giorni (e non sono certo un asso). Intendiamoci, la frustrazione provocata da un videogioco è quanto di più deprimente e fastidioso si possa provare, e preferisco di gran lunga un gioco facile, piuttosto che uno impossibile, ma la tendenza generale di questi ultimi tempi è proprio quella di fare un titolo che possa essere finito da tutti, senza capire che non esiste il videogiocatore esperto e quello inetto, ma solo quello che sta dieci ore al giorno davanti a un televisore e quello che ce ne passa due alla settimana. L'avanzamento nei livelli di un gioco è frutto solo dell'esperienza, dunque non esiste il "mago" dei videogiochi, ma solo colui che ne ha passate di più, ma chiunque può diventare bravo. Il successo che hanno i videogiochi sta proprio nel fatto che non ci vuole una particolare intelligenza per portarli a termine, ma solo capire determinati meccanismi e capire come e perché si è sbagliato. L'immediatezza che tanto rimpiangi, infine, non è più accettabile in un videogioco moderno, o almeno non per come la si intendeva una volta. Pac-Man, Space Invaders o Breakout erano incredibilmente intuitivi, ma se solo qualcuno provasse a tirare fuori giochi tanto concettualmente semplici non ne venderebbe nemmeno una copia.

Trovo invece intuitivi da sempre i giochi di guida, che sotto quest'aspetto hanno subito evoluzioni irrilevanti, ma che continuano ad appassionare me e milioni di persone.



SEMPRE PEGGIO

Ciao ciao, o supremo e inaffossabile Raffo (inaffossche? NdRaffo), è notte inoltrata e domani ho deciso che non andrò a scuola perché avrò la febbre, quindi ho tutto il tempo per scriverti e per farti qualche domanda intelligente, di quelle che piacciono tanto a te, insomma. Sono convinto che non mi pubblicherai, perché la genialità viene sempre censurata (a volte anche l'idiozia, ma non per questa volta, NdRaffo) ma le domande te le faccio lo stesso, così ne risponderà almeno la tua coscienza.

- 1) Come mai non riesco ad avere una ragazza?
- 2) Quanti bit possiede il Nintendo 64?
- 3) Se un giorno vengo lì in redazione, mi regalate un Dreamcast?
- 4) A che ora è la fine del mondo?
- 5) Se mi faccio il pizetto blu come il tuo, divento automaticamente un redattore?

Alfredo from Milen

Quanta amarezza, e dire che poi una vocina nel mio cervello fulminato (quindi, chiunque sia a parlare nel mio cervello, lo fa al buio) mi dice: "Pubblicala, pubblicala, ricordati che al contadino non devi far sapere quant'è buono il formaggio con le pereee", e allora ci casco. In ogni modo, visto che io sono un tipo attivo e reattivo (viste le ore che passo al cellulare sarebbe meglio dire radioattivo, comunque...) vado subito alla risposta dei tuoi bellissimi e interessantissimi quesiti:

- 1) Perché sei brutto.
- 2) Non lo so, non sono mai riuscito a contarli, comunque tutti parlano di 'sti BIT, ma cosa sono?
- 3) Se un giorno vieni in redazione ti regaliamo uno spezzaschiava di Alex, e dopo di quello non riuscirai più ad andartene in posizione eretta.
- 4) Non lo so, mi si è rotto l'orologio.
- 5) Se ti fai il pizetto blu, non diventi redattore ma un brutto col pizetto blu.

LA PAROLA ALL'OBBIETTIVO

E' un grande piacere per me apprendere che la console Nintendo abbia piazzato un buon numero di successi nelle classifiche di vendita statunitensi ed europee dei giochi più venduti.

Titoli come Banjo-Kazooie, Zelda, Turok 2 e Rogue Squadron sono la realizzazione dei miei sogni (chiamato? NdRaffo) più grandi: questi non sono semplici giochi, ma delle vere e proprie esperienze. E' chiaro, il gioco più gioco di tutti resta Zelda, ma anche gli altri titoli appena citati sicuramente non scherzano. Una particolare menzione va a Turok 2, a proposito del quale mi chiedo se è lecito definirlo lo sparattutto in soggettiva più grande di tutti i tempi, così come Zelda è sicuramente il più grande tra gli RPG.

Non voglio scatenare inutili polemiche, ma è indubbio a questo punto che se Nintendo all'inizio con la sua macchina a 64 bit ha mostrato alcune incertezze, ora, a distanza di qualche anno, è riuscita a mantenere fede al motto che tanto contraddistingueva la sua campagna pubblicitaria degli inizi, ovvero la famosa politica dei pochi, ma buoni.

Possiedo anche un PlayStation che è senza dubbio una grandissima console e che, cosa fondamentale, mi regala ore e ore di genuino divertimento, ma sono ancora più felice quando penso che Nintendo (in cui ho sempre creduto) non ha deluso nemmeno stavolta, sebbene abbia tuttora qualche problemino dovuto all'assenza di veri capisaldi in alcuni generi dove invece regna incontrastata la console Sony.

Comunque, possedendo entrambe le console, è chiaro che per me quest'ultimo aspetto sia molto poco sentito: solo che alcuni straordinari titoli si possono giocare solo su Nintendo 64, esattamente come altrettanti titoli non meno belli girano solo su PS-X.

Tutto il resto poco importa.

Di Giovine Raffaele

Non ho molto da aggiungere alla tua missiva, del resto le tue considerazioni sono nel complesso abbastanza condivisibili: il Nintendo 64 non possiede una simulazione decente di guida (anche se le cose cambieranno a breve) e un picchiaduro che valga i soldi che costa (a parte che io continuo a consigliare il vecchiotto *Fighters Destiny*), ma d'altro canto vanta nella sua softeca il miglior RPG (Zelda) e il miglior platform (Mario 64) della storia; inoltre anche il miglior shoot 'em up in soggettiva per console (Goldeneye... e non certo Turok 2, che sarà un ottimo sparattutto, ma di certo non è il migliore di tutti i tempi, e tanto meno lo è se paragonato ai prodotti per PC).

Va beh, sembra che anche per questo mese abbia finito di rispondere alle vostre allegre letteruzze, prima di salutare, però, vi tengo a ringraziare tutti voi lettori di Nintendo Magazine di tutto l'affetto che avete dimostrato a me e ai redattori di Nintendo Magazine qui in fiera. Bella voi. Bene, adesso saluto.



NON SOTTOVALUTARTI ...SEI SUPERMAN!



Volà, congela i tuoi nemici col tuo soffio, scaglia le automobili in faccia al nemico, nulla è troppo per il supereroe più famoso di tutti i tempi. Combatti contro Lex Luthor, Metallo, The Parasite e gli altri famosissimi nemici per liberare il mondo dalla loro tirannia. Da solo o con altri tre amici, Superman sicuramente non ti deluderà, sempre che tu abbia la forza di metterti nei suoi panni in questa nuova avventura.

www.3dplanet.it

Distribuito da



EMOZIONI MULTIMEDIALI

Drop Zone

AWESOME DEVELOPMENTS LTD.
ACCLAIM PER GAME BOY E GAME BOY COLOR

BEATA NOSTALGIA

Il Game Boy è una console che mi ha sempre intrigato, è inutile nascondere; anzi, in questi mesi ho sempre affrontato le pagine a esso dedicate, con un senso di complice e malcelata partigianeria nei confronti di un sistema di gioco che riesce sempre a stupirmi e ad appassionarmi. Con il tempo quello scatolotto grigio del peso approssimativo di mezza tonnellata si è evoluto in una compattissima console a colori; nuovo look, nuovi giochi, nuova tecnologia, ma sempre e comunque Game Boy. Un aggiornamento tecnologico che ha saputo prendere la giusta ispirazione dalle sue radici, un processo di maturazione che non ha stravolto ciò che l'ha reso famoso; ecco come Game Boy ha saputo affrontare l'esplosione di quei mostri trita poligoni che sono le moderne macchine da gioco. Di cartucce interessanti negli ultimi numeri ne abbiamo presentate diverse, certo non sono mancati i titoli di scarso profilo, ma sono sempre

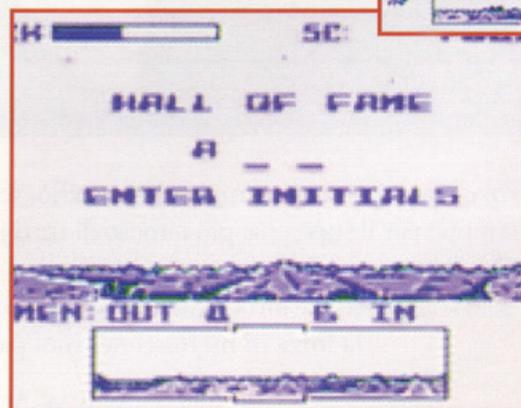
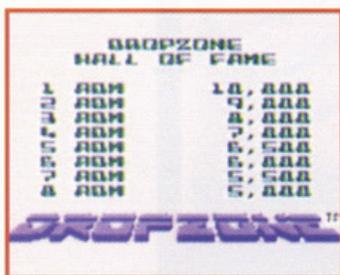
stati affiancati da produzioni di notevole rilievo. Purtroppo il gioco che questo mese apre lo spazio Game Boy non appartiene a quest'ultima categoria, presentando la stessa attrattiva di una martellata sui denti. Drop Zone ci vede nei panni di un'astronauta impegnato in una bella passeggiata sulla superficie di una pianeta; nelle corso delle nostre escursioni dovremo salvare dai malvagi alieni, e dai loro androidi assassini, un gruppo di non meglio precisati omini. Così, armati del vostro bel fucilazzo laser e di una specie di meccanismo di mascheramento dalla durata limitata, dovrete blastare le ondate di nemici che vi pioveranno sulla cocuzza mentre cercate di riportare alla base 'sto branco di bambocci. La struttura di gioco vi sembra un tantino debole? Non è che sembra debole; è assolutamente fiacca e priva di ogni attrattiva; livelli tutti uguali e un gameplay ripetitivo fino alla noia non

sono certo il massimo per tenere viva l'attenzione del videogiocatore. Dopo esserci sbarazzati con una valutazione insufficiente delle musiche (inesistenti) e degli effetti sonori (pessimi), possiamo concentrarci sull'aspetto grafico di Drop Zone, particolarmente indicativo delle lacune che affliggono questo titolo. I nemici da mazzuolare sono microscopici ammassi di pixel che sparano proiettili dalle dimensioni lillipuziane, praticamente invisibili a occhio nudo e non pensiate che dalla parte dei buoni le cose siano molto diverse. Il nostro eroe è la versione spaziale dell'omino Michelin, con l'unico pregio di esplodere ogni due secondi a causa dell'impatto con i suddetti blocchi grigiastri; non parliamo poi dei tizi che dovete recuperare. Sul display sono rappresentati come delle sfere puntute e, a prescindere dal fatto che il simpatico astronauta è grande almeno quattro volte rispetto a questi simulacri di essere umano, dovrete stare attenti a non confonderli con gli androidi che investono lo schermo (se solo li sfiorate, tanto per



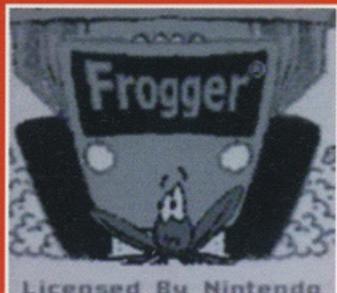
cambiare, esplodete). Me lo immagino che cosa vi starete chiedendo in questo momento; come mai gli androidi si confondono con gli 'uomini'? Perché, anche loro sono rappresentati nella stessa maniera e l'unico modo per distinguerli è nel colore (rossi gli uni, verdi gli altri). Già, peccato che sul GB Pocket di colore c'è uno solo, il grigio, e così alle volte si finisce per sparare a chi dovrete salvare e tentare di riportare alla base l'oggetto del vostro volume di fuoco. A parte questo, l'unico vantaggio di giocare Drop Zone su Game Boy Color è quello di godere di una maggiore nitidezza e fluidità, nonché di poter scegliere tra uno sfondo nero o bianco (wow!). Che posso dire di più? Probabilmente i programmatori avevano intenzione di tirare fuori un prodotto semplice e intuitivo, che facesse della velocità e del ritmo delle partite i suoi punti di forza; quello che ci troviamo di fronte è, invece, un qualcosa (come si dice dalle mie parti) 'senza arte né parte' e che proprio non riesce a darmi nessun motivo valido per risolvere un giudizio altrimenti negativo; un vero peccato. In ogni modo, se il vostro budget intenzione di tirare fuori un prodotto semplice e intuitivo, che facesse della velocità e del ritmo delle partite i suoi punti di forza; quello che ci troviamo di fronte è, invece, un qualcosa (come si dice dalle mie parti) 'senza arte né parte' e che proprio non riesce a darmi nessun motivo valido per risolvere un giudizio altrimenti negativo; un vero peccato. In ogni modo, se il vostro budget destinato ai videogame è superiore al mio, allora potete comprarvi tranquillamente Drop Zone, ma forse fate prima ad assumere l'intero team di sviluppo e a fargli rifare il lavoro inginocchiati sui cecchi; per la restante popolazione mondiale affermerei che possiamo tranquillamente vedere cos'altro offre il mercato.

Matteo Leccardi



MAJESCO SALES INC. PER GAME BOY
E GAME BOY COLOR

Frogger

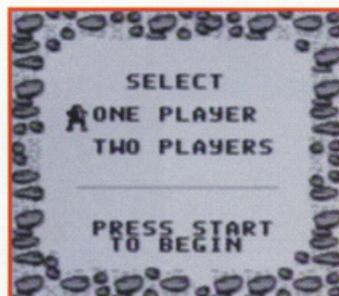
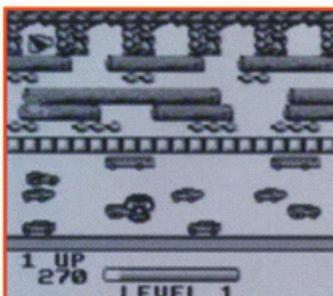
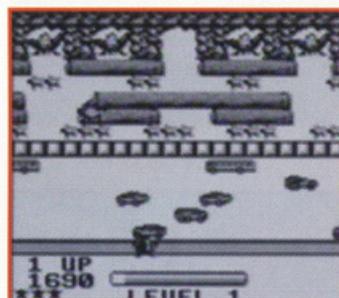
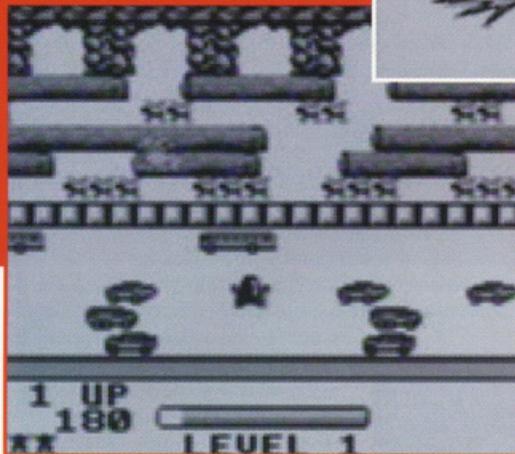
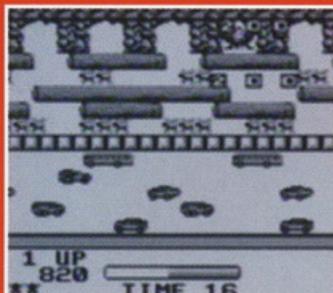


OCCHIO, RANOCCHIO

Chi avrebbe mai detto che anche le rane avessero tutti questi problemi. Uno si immagina che una rana stia lì tutto il giorno, spaparanzata nella sua bella pozzetta d'acqua a succhiarsi una moschina e invece viene fuori che 'ste raganelle hanno una vita più incasinata di un agente di borsa. Avanti e indietro, avanti e indietro; lo sport nazionale delle rane è 'l'attraversamento di strada' e

nessuno c'è l'aveva mai detto, ma te guarda che gente che c'è in giro. Vabbeh, speriamo che almeno si divertano a rischiare di diventare una macchia verdognola sull'asfalto... A parte le mie solite divagazioni, i giocatori con qualche anno di esperienza sulle spalle (volevo usare il termine 'vecchi', ma poi ho optato per una perifrasi più morbida, visto che in questa categoria rientro anch'io) avranno sicuramente riconosciuto dalle immagini qui attorno il protagonista di questa cartuccia targata Majesco. Esatto, signori e signore, quella che oggi abbiamo davanti è la più recente incarnazione di un gioco che, volenti o nolenti, è ormai considerato una delle tappe fondamentali nell'evoluzione dei videogame. Il nuovo Frogger arriva sugli scaffali nostrani in una versione compatibile con il nuovo Game Boy Color e con la promessa di farci rivivere le stesse emozioni del coin-op originale. Effettivamente dopo aver schiantato un po' di esserini verdi, devo dire il gioco originale c'è tutto ma è anche vero che, purtroppo, c'è solo quello. Infatti se Majesco si è premurata di rivitalizzare il pixeloso anfibio, con menu divertenti e scanzonati, è anche vero che il gioco non presenta la benché minima variazione dal suo antenato. A parte le schermate di intermezzo, infatti, Frogger viene giocato su un'unica, immutabile area di gioco; questo purtroppo non giova certo alla longevità visto che dopo essersi sparati giù 6 o 7 livelli, l'unica variazione è rappresentata dalla quantità e velocità dei mezzi che cercheranno di metterci sotto o dal numero di coccodrilli che decideranno di usarci come farcitura per i loro panini. Sinceramente avrei ritenuto più appetibile una soluzione simile a quella proposta nell'antologia 'Game & Watch' (che abbiamo recensito qualche numero fa), in cui le versioni anni '80 erano affiancate dalle moderne 'rivisitazioni'. Azzeccata, comunque la possibilità di sfidare un amico, passandosi la console a ogni turno e che riesce (almeno in parte) a colmare la scarsa attrattiva di partite in solitaria alla lunga monotone. Provato su Game Boy Color, Frogger non ha dimostrato particolari migliorie se non la maggiore nitidezza e fluidità delle animazioni che sono caratteristiche al nuovo display. In definitiva, Frogger è una buona occasione per giocare sulla propria console portatile un pezzo di storia del videogioco; certo ci sarebbe piaciuto trovare qualcosa in più del solo gioco originale, ma siamo sicuri che questo spensierato cartucciollo piacerà a tutti i nostalgici.

Matteo Leccardi

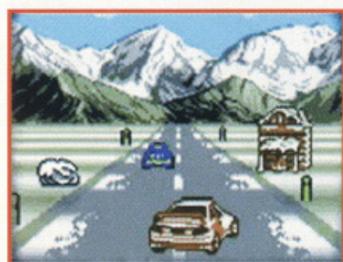
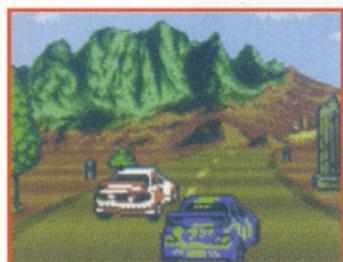


V-Rally Championship Edition

INFOGRAMES PER GAME BOY
E GAME BOY COLOR

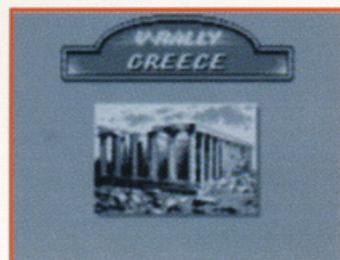
A CIASCUNO IL SUO

Forse fa un po' impressione parlare di corse automobilistiche nelle pagine dedicate al Game Boy. La piccola console di casa Nintendo avrà tanti pregi, ma magari non è il sistema di gioco più adatto alla fruizione di universi elettronici tridimensionali; motivo per cui le case di produzione hanno sempre sfornato con il contagocce i titoli dedicati agli amanti delle quattro ruote. Questo mese, al contrario, avremo modo di analizzare da vicino un gioco di grande attrattiva: V-Rally Championship Edition.; la recensione non sarà però dedicata alla sua ultima scintillante incarnazione per Game Boy Color, ma ad una, è il caso di dirlo, prova su strada che vedrà affrontarsi sia quest'ultima che la variante a toni di grigio già in commercio da qualche tempo (a cui si riferiscono le immagini in b/n di queste pagine). La giustificazione di tale confronto parte dalla confezione stessa della versione GBC, che a lettere cubitali ci ricorda l'incompatibilità con gli altri sistemi Game Boy di casa Nintendo (Pocket e Super). Avevamo già avuto, nella recensione de 'L'incubo dei Puffi' di qualche numero fa, di trovarci di fronte a una cartuccia utilizzabile con il solo GBC e in quella sede avevamo predetto l'inizio, lento ma inesorabile (di cui questo V-Rally ne è un esempio lampante), della migrazione verso la nuova console, forte delle sue maggiori potenzialità e delle migliori prestazioni. Bene, conclusa questa doverosa premessa possiamo iniziare il nostro incontro/scontro, partendo, ovviamente, dall'aspetto fondamentale di questi due titoli: la grafica. Ancora prima di accendere la console, una prima considerazione la si può fare già osservando il packaging delle due cartucce; quella per GBC è molto più coreografica se confrontata con la seriosa compostezza della monocromatica, sensazione rafforzata dalla cartuccia stessa, grintosamente trasparente per il primo, tradizionalmente grigia per il secondo. Gironzolando per i menu e cominciando a macinare qualche chilometro, si scopre una sostanziale uguaglianza di contenuti. In entrambi le varianti, il gioco presenta la classica dicotomia tra gioco arcade e campionato; nella modalità arcade, una volta selezionato il livello di difficoltà, andremo ad affrontare una serie di gare sempre più lunghe e impegnative (4, 6, 10 per la modalità semplice, media o



difficile rispettivamente). L'obiettivo qui è arrivare tra i primi tre per passare così alle prove successive; la griglia di partenza è costituita, come nel Championship mode, da 10 macchine con la differenza che nel campionato si prosegue nelle gare anche classificandosi 6°, venendo utilizzato un sistema di graduatorie a punteggio simile a quello utilizzato nei rally veri e propri. I menu di gioco su GBC, pur presentando le stesse voci del suo compare, godono di una grafica molto più curata e convincente, sottolineata ancora di più dalla nitidezza del display a colori. Identici anche i vari tracciati anche se, sinceramente, ci saremmo aspettati qualche gara in più o qualche nuova modalità rispetto alla versione a toni di grigio; comunque, è proprio osservando lo stesso circuito su entrambe le console che si nota il notevole impatto visivo del Game Boy Color. Da questo punto di vista non c'è che dire, il GBC fa la sua bella figura: i 56 colori ci sono tutti e sono davvero, scusate la battutaccia, una marcia in più. I percorsi appaiono ora più definiti, le condizioni atmosferiche (neve e pioggia) molto più realistiche e la fluidità di gioco è davvero notevole. Anche l'aspetto delle quattro vetture a nostra disposizione (Peugeot 306 Maxi, Mitsubishi Lancer WRC, Subaru Impreza e Ford Escort V-Rally) ne trae un netto vantaggio, potendo vantare una maggiore riconoscibilità e definizione. Il cruscotto dei mezzi, riprodotto nella parte bassa dello schermo, è praticamente identico su entrambi i Game Boy e ci tiene informati, oltre che sulla velocità e i giri del motore, anche della nostra posizione, del nostro tempo e dei secondi che ci restano per raggiungere il check point successivo. Per quanto riguarda i 10 rally che andremo a disputare, ci vedranno impegnati non solo sull'asfalto ma nell'insidiosa fanghiglia inglese (spesso sotto una pioggia martellante) e sulle sdruciolevoli sabbie del Kenya; il tutto cercando di lavorare parecchio di freno/acceleratore per superare i nostri avversari e per evitare gli ostacoli a bordo pista (come macchie d'olio, riduzione della carreggiata, ecc.). Un'altra cosa che mi sarei aspettato dalla versione GBC (viste le sue capacità), è la possibilità di sfidare un altro giocatore via raggi infrarossi; sarebbe stata un'opzione davvero intrigante e avrebbe giovato in maniera incredibile alla longevità; un vero peccato. Tirando un po' le somme di questa prova comparativa, non possiamo che confermare nuovamente la splendida grafica della versione 'GBC only' di V-Rally, eppure, nonostante questo, non possiamo decretare una completa vittoria di quest'ultimo. Al di là dell'aspetto estetico, infatti, i contenuti dei due V-Rally sono identici e sono in grado di garantire lo stesso grado di sfida e divertimento. E' com'è scritto nel titolo: a ciascuno il suo.

Matteo Leccardi



Tutti i mesi in edicola

Scooter magazine

<http://www.scootermag.it>

smstaff@scootermag.it

tutti gli
scooter

elaborazioni

test in pista

tecnica

prove



LODE RUNNER 3-D

Una vecchia gloria degli anni '80 si appresta a tornare sui nostri schermi. Un tuffo nel passato alla riscoperta di antichi valori o solo una mano di vernice a un qualche 'fossile' elettronico?

Il tempo rende più dolci i nostri ricordi. Il passare dei giorni smussa gli spigoli della nostra memoria e trasforma le immagini del tempo trascorso, anche le meno felici, in nostalgiche reminiscenze. E' la capacità di valutare il passato con occhi diversi che permette questo? O forse è il poter osservare quei momenti da un punto di vista più distaccato, 'esterno', quasi appartenessero a un'altra persona? No, non penso sia così. Cercando di trattenere i momenti piacevoli e dimenticare quelli dolorosi, filtriamo i nostri ricordi, ripulendoli da ciò che vorremmo scordare e idealizzando quello che vorremmo conservare nel nostro cuore. In questo modo il passato ci appare sempre migliore del presente, in cui le cose di tutti i giorni (spesso monotone e noiose) non possono certo reggere il confronto con quei momenti ormai perfetti nella loro immobile bellezza. "Si stava meglio quando si stava peggio" si sente dire dalla gente a conferma che chiunque, anche involontariamente, si lascia tentare dall'oblio del passato. Tutte queste elucubrazioni da quattro soldi solo per introdurre una riflessione che mi ronzava nel cranio da qualche giorno, a fronte della recensione di Drop Zone per Game Boy (anche lui sbucato fuori dagli anni '80), di questa preview che sto scrivendo e degli annunci da parte delle software house di vari ripescaggi di vecchi successi. Ed è proprio questo il punto; sui presupposti alla base di queste operazioni di recupero che sembra di sentir dire dai programmatori, "Pensa come sarebbe stato bello se il C64 avesse avuto la potenza del N64, in fondo hanno quasi lo stesso nome...". Tanta nostalgia, quindi, ma anche la voglia di rivivere quei pomeriggi della nostra giovinezza passati a pigiare tasti come dei forsennati, il tutto con la possibilità di abbandonare quei quattro pixel colorati che si muovevano paciosamente per lo schermo in favore di mondi tridimensionali, tutti poligoni texturizzati e spettacolari effetti luminosi. Come ci ricorda il calendario, il primo Lode Runner, per C64 ed Apple II, fece la sua comparsa in questa valle di lacrime nel lontano 1983, presentandosi al popolo dei videogiocatori come un puzzle game di notevole fattura che in breve tempo seppe conquistarsi una discreta popolarità. Nel ripresentarlo oggi, Big Bang, (come dicavamo innanzi) ha cercato di mantenere il gameplay originale, a base di puzzle da sbriciolamento celebrale, aggiungendo tutti quegli elementi che contraddistinguono le moderne produzioni. Come prima cosa è stata aggiunta una trama (un filino scontata in verità) che vede il nostro eroe impegnato nel recupero dell'oro che il solito cattivone di turno (tale Emperor Monk of Pandora) si è accaparrato con la forza. Tale impresa ci porterà in giro per 5 mondi, ognuno diviso in diversi ambienti (5, pure qui) e ognuno composto a sua volta di 4 livelli (più uno



Lode runner 3D

Sviluppatori:	Big Bang Software Infogrames
Tipo di gioco:	Puzzle game
N° Giocatori:	1



bonus), per un totale di... aspettate che prendo la calcolatrice... di 105 livelli. La struttura dell'area di gioco ci vede scorrazzare su uno stretto sentiero che ricorda molto Pandemonium per PSX e che ci condurrà alle locazioni in cui dovremo risolvere i vari rompicapo, recuperare l'oro e, già che ci siamo, mazzuolare un po' scagnozzi del suddetto Monaco. Vorrei porre l'accento sul discorso del sentiero che dovremo seguire, perché la maggior parte dei puzzle ci vedrà impegnati proprio nella 'pulizia' del nostro cammino dai blocchi di ghiaccio che ci impediranno di proseguire; il tutto zappettando allegramente su piattaforme che rendono il gioco quasi un ibrido tra un puzzle game e un platform. Nel portare a termine la nostra missione, avremo a disposizione qualche interessante gadget sia offensivo che difensivo; nella prima categoria troviamo anche un bel fucile al plasma, mentre nella seconda tutta una serie di aggeggi che ci serviranno nella risoluzione dei rompicapo (come rigeneratori del sentiero e così via). Tra le periferiche supportate troviamo solo il Rumble Pak; le partire infatti vengono salvate direttamente in una EPROM interna alla cartuccia, mentre non è prevista alcuna modalità grafica in alta risoluzione tramite l'espansione di RAM. Mentre saluto con favore la scelta di sfruttare la memoria interna alla cartuccia per il salvataggio della partite, al contrario non vedo di buon occhio il limitarsi alla bassa risoluzione, che tutto sommato cataloga questo Lode Runner come gioco della prima generazione. A parte queste considerazioni personali, la grafica lascia ben sperare; i livelli sono piuttosto vasti e possono vantare una discreta realizzazione tecnica, anche se forse la palette cromatica scelta è abbastanza sbilanciata verso tonalità psichedeliche che spero siano attenuate nella versione definitiva. Purtroppo assente la possibilità di sfide in multiplayer, che avrebbe influito positivamente sulla longevità (che ci volete fare, mica si può avere tutto). In conclusione questo Lode Runner 3D cercherà di guadagnarsi un posto sugli scaffali in due modi: riproponendo lo stesso schema di gioco che tanta fortuna portò al suo illustre predecessore e, nello stesso tempo, tentando di portare un'aria di freschezza e novità al genere dei puzzle game attraverso un crossover con elementi tipici del genere platform. Direi che abbiamo detto tutto, manca solo la release date; il gioco dovrebbe essere in circolazione per fine maggio e al numero di giugno vi rimando per una recensione completa.

Matteo Leccardi



console MANIA

diamo

voce

a tutte

le console

(ci battiamo per la parità dei diritti)

ogni mese in edicola
da Xenia Edizioni





CARMAGEDDON II™

CHISSA' QUANTI SOGNI
 ABBIAMO NEL CASSETTO
 E NEANCHE LO
 SAPPIAMO...

A cura di Davide Toso Tosini



Carmageddon II

Sviluppatori:	Creations
Tipo di gioco:	Guida aggressiva
N° Giocatori:	1

LA MASSIMA DISTRUZIONE

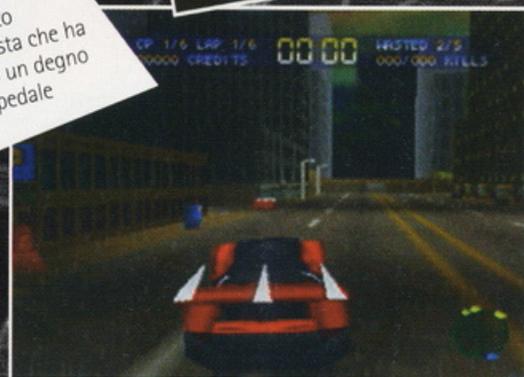
Stavo ripensando proprio qualche giorno fa a quante volte, girovagando con lo scooter (senza dubbio più pratico della macchina, almeno in città) per le vie di Milano, mi sarebbe piaciuto montare su una macchina grossa grossa per eliminare tutti quegli automobilisti prepotenti che pensano di avere diritto a una maggior porzione di strada solo perché pagano di più il bollo, o quegli stupidi pedoni che camminano in mezzo a vie che definire affollate sarebbe eufemistico, con un unico pensiero presente nella bacata testolina - solitamente rivolto all'interlocutore sarebbe dall'altra parte del telefonino, sempre più piccolo e sempre più bello. E voi genitori, incauti lettori di questo articolo, non storcete il naso di fronte a tali affermazioni perché è inutile negare che questi pensieri abbiano attraversato, almeno una volta nella vita, anche la vostra mente. L'unico ostacolo che si frappone tra la realizzazione di questo macabro sogno e me è una divisa che la mia testolina associa a una luna a scacchi... chiamatela pure prigione se preferite. Eppure è innegabile il desiderio che provo di vedere tutti i distrattoni della strada distesi per terra, o mentre fuggono dalle mie taglienti lame, scelte al momento dell'acquisto, come optional al posto dell'aria condizionata. Tanto i finestrini non li ho! Come fare allora? Come posso fare a colmare questa lacuna causata dai tutori della legge? Come faccio a restare un bambino buono se non mi sfogo? Semplice, gioco a Carmageddon II sulla mia amata consolina nera. In arrivo tra pochi mesi (alcuni banfucchiano il prossimo, ma stento a credere che sia vero) sugli scaffali di tutti i migliori negozi di videogiochi, Carmageddon II, ultimo nato in casa SCI, si proporrà come simulatore di guida alternativa. Distribuito dalla sorprendente Leader, casa capace di infilare serie di successi spaventose (non ultimo Resident Evil II per PC... senza dimenticare l'oramai imminente Quake III), vedrà la luce anche in Italia uno dei giochi più discussi della storia videoludica. I motivi? Eccoveli.

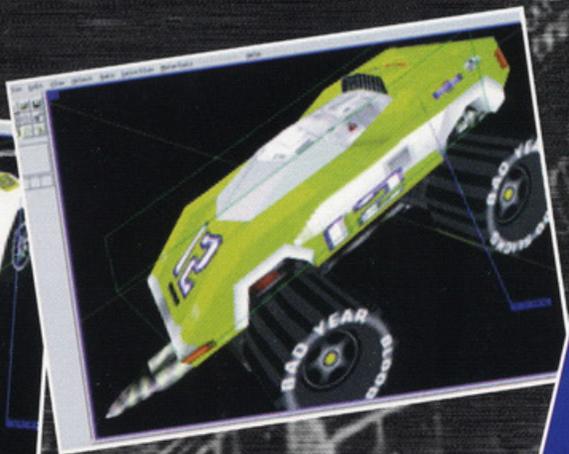
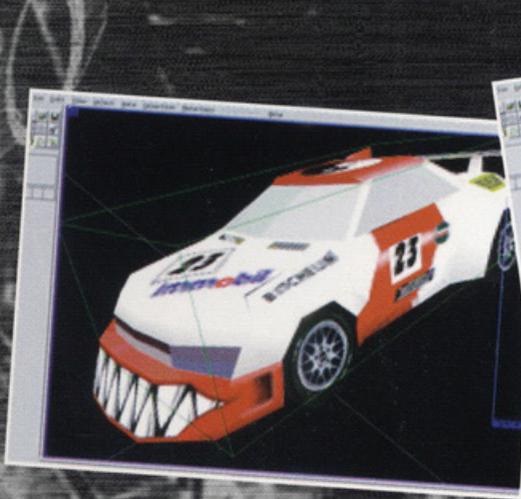


VENIAMO AL SODO

Terminata la sezione aneddotica del presente articolo, vediamo di scendere un po' più nel dettaglio di questo gioco, che si prospetta davvero un'esperienza senza precedenti. Partiamo subito dal gameplay che vi vedrà impegnati in dieci estenuanti missioni, con un livello di difficoltà customizzabile a piacimento in modo da soddisfare anche i palati più esigenti. All'inizio del gioco potrete scegliere tra due sole macchine, ma se pensate che siano finite qui, vi sbagliate di grosso. Ventitré macchine totali, tre delle quali nascoste, garantiscono una sfida senza precedenti, costringendo il giocatore alla faticosa "ultima, corta partitina" che, di solito, tiene impegnati almeno tre ore filate senza che ci si renda conto dell'incessante scorrere del tempo. La possibilità di girare nelle enormi mappe che fungono da stage e distruggere tutto quello che ci passa sotto il cofano, dalle cabine del telefono ai cassonetti della spazzatura, soddisferà senz'ombra di dubbio il teppista che è annidato tra le nostre membra, permettendoci così di lasciarci alle spalle una pesante giornata di studio/lavoro. Le ambientazioni sembrano ben realizzate e abbastanza varie e mettono in luce gli ottimi gusti dei programmatori della Creations, tale Max "nonmiricordoilcognome", è una figura del protagonista del gioco, tale Max "nonmiricordoilcognome", è una figura davvero carismatica e vi assicuro che sentirete la sua presenza aleggiare alle vostre spalle mentre giocherete a Carmageddon 64.

La parte grafica sembra essere stata curata nei minimi particolari e una rapida occhiata alle foto presenti in queste pagine dovrebbe convincervi sull'effettiva qualità del titolo. Pare che non sia stato trascurato niente di tutti i dettagli presenti che, dalle ombre agli specchietti retrovisori, conferiscono un aspetto "gagliardo" a un titolo che non punta certo sulla grafica per accalappiare il pubblico. L'utilizzo dell'espansione di memoria da quattro mega, peraltro non indispensabile ai fini del gioco, accresce ancora il livello quasi sublime della grafica, apparsa sempre pulita e dettagliata anche nelle situazioni più confuse. Non ci resta che aspettare e sperare che alla Creations non abbiano qualche mancanza improvviso che ritardi il gioco... Nel frattempo godetevi la spassosa intervista che ha visto protagonista Ben Gunstone e il sottoscritto... finalmente ho trovato un degno compagno di stanza per la mia doppia con vasca idromassaggio nell'ospedale psichiatrico.





GLI AVVERSARI: COME E QUANDO IMPARARE A ODIARLI

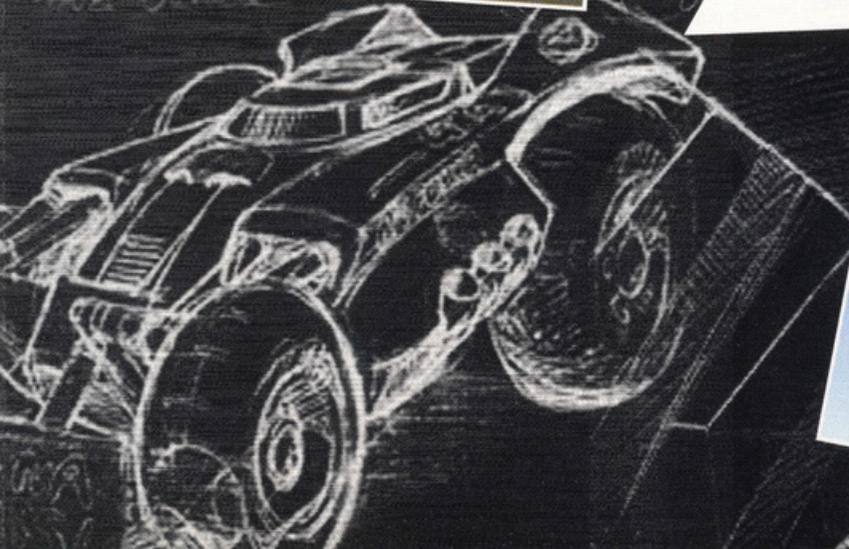
Questi sono i nomi dei piloti e delle macchine che tenteranno di ostacolare il vostro cammino. Imparerete presto a riconoscerli e a odiarli

Nome della macchina

Nome del Pilota

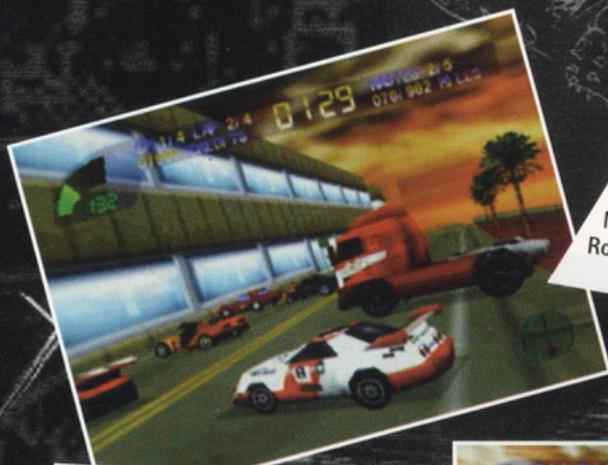
- Lamb O'Genie.
- Buzzmobile.
- Impaler.
- Tashita 2.
- Red Vette.
- Porker 2.
- Super Cooper.
- Hawk.
- I-Scream.
- Purple Pile Driver.
- DC Cobra.
- Ladybug.
- Street Machine.
- Monster Beatle.
- Flower Power.
- Mad Morris.
- Fat Cady.
- The Plow.
- Abba Cab.
- Deathcruiser.
- Big Dump.

- Kutter.
- Buzz Lightweight.
- Vlad.
- Ed 101.
- Ashteroid.
- Herr Kooled.
- Godrod.
- Die Anna.
- Mr Whip.
- Batmad.
- Shawnee Smitt.
- Lady B.
- Wide Boy.
- Bug Meister.
- Moonchild.
- Major Minor.
- Otis P. Jivefunk.
- Don Dumpster.
- Magnum Magnusson.
- Blakey.
- Pitbull.



LA CENSURA: IL MIGLIOR VEICOLO PROMOZIONALE

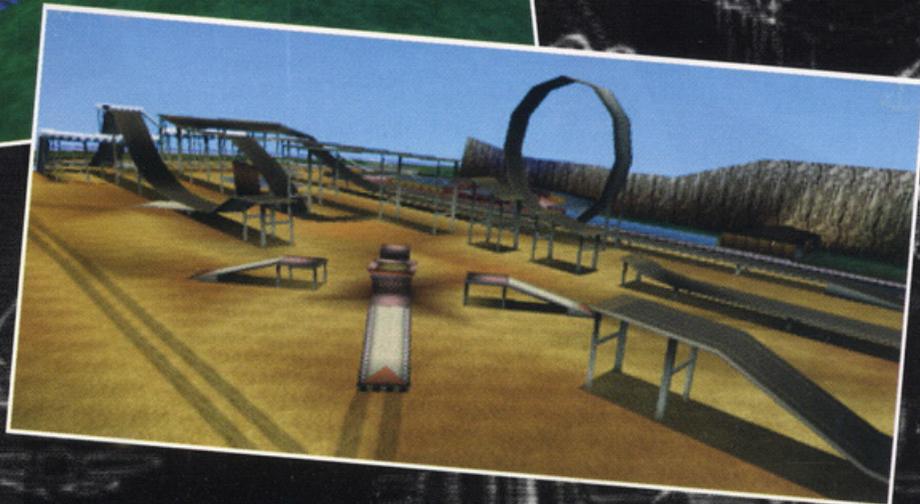
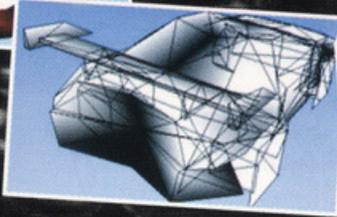
Quando uscì Carmageddon per PC, i veicoli di informazione di massa sollevarono un vero e proprio polverone, a detta di tanti ingiustificato, sull'eccessiva violenza che permeava l'intera realizzazione. Non pareva vero che si ottenessero punti investendo ignari e innocenti passanti e, come era logico aspettarsi, le enormi cesoie della censura si posarono sul titolo prodotto dalla SCI, sostituendo i civili con dei decisamente meno gratificanti zombie dal sangue verdastro. Lo stesso procedimento fu adottato anche in Germania, posto nel quale la censura sembra farla da padrona. Tutto il clamore suscitato attorno a un titolo a mio avviso innocuo fece scattare una caccia alle copie non censurate senza precedenti che portò al saccheggio dei vari magazzini della versione censurata dovettero attendere qualche giorno prima di vedere apparire, su svariati siti internet, una patch in grado di ridare ai bersagli le loro originali sembianze. Evidentemente l'azione censoria aveva scatenato un fenomeno contrario, ma si sa che, sin dai tempi dell'asilo, il proibito attira di più. Perché non mettiamo il Parental Lock anche al telegiornale?



I'VE GOT THE POWER I FEEL THE DIVINE

Eccovi una lista dettagliata di tutti i power-up istantanei che troverete nel gioco. Raccattateli e fatene buon uso.

- Zombies Glued to the ground:** Non andranno da nessuna parte!
- Zombies with greased shoes:** Velocità di movimento dimezzata.
- Slow motion zombies:** Come sopra ma ancora più lento.
- Turbo:** Dai che si sfreccia...
- Mega Turbo:** Ancora più veloci
- Turbo Zombies:** Velocità di movimento raddoppiata.
- Invulnerability:** Niente danni e ancora più distruzione.
- Instant Repair:** Macchina pronta immediatamente per una nuova sfida.
- Underwater Ability:** Potrete ora guidare sott'acqua
- Time Bonus:** Il tempo non basta mai... eccovene altro.
- Frozen opponents:** Congela tutti gli avversari, a eccezione del Player 2.
- Turbo opponents:** Tutti i vostri nemici godranno di turbo per "X" secondi.
- Lunar gravity:** La gravità è abbassata quindi i salti dureranno mooolto di più.
- Bouncy Bouncy!** Farete un leggero saltino in aria ogni due secondi.
- Zombie Electro Ray:** Vi verrà concesso di sparare un raggio elettrico che friggerà tutti gli zombie che vi incapperanno. Ottimo per le combo!
- Greased Tyres:** Solitamente piazzata vicino a curve o bordi, produce gli stessi effetti di una macchia d'olio.
- Acme damage Magnifier:** Raddoppia il danno da voi causato.
- Instant handbrake:** Vi immobilizza istantaneamente.
- Stupid Zombies:** Ignoreranno la vostra macchina, rendendo uno scherzo la loro eliminazione.
- Mad Zombies:** Sempre più facile... qui vi correranno incontro.
- Rock Springs:** Sospensioni mega dure.
- Grip-o-Matic Tyres:** Gomme come l'attack... attaccano su tutto.
- Zombie Panic:** Corrono intorno agitando le tenere braccine.
- Explosive zombies:** Successivamente all'impatto gli zombie esploderanno come se fossero stati colpiti ad alta velocità.
- Zombies with Stupid Heads:** Le teste degli Zombie cresceranno a dismisura. Carino a vedersi.
- Helium filled zombies:** Una volta colpito lo zombie comincerà a levitare.
- Invisibility:** la vostra macchina diventerà invisibile per qualche minuto



DIECI MISSIONI PER ME POSSON BASTAREEEEEEE

Missione 1: Beaver Patrol
Obiettivo: Una semplice corsa in giro per il percorso da compiere in un tempo prestabilito.

Missione 2: Eye of the Beaver (Beaver City)
Obiettivo: Dovrete distruggere gli undici satelliti entro un tempo prestabilito.

Missione 3: Truck Me! (Max's Junkyard)
Obiettivo: eliminare il camion dei rifiuti nel lasso di tempo a disposizione. città è ora infestata dai dinosauri. Eliminateli tutti prima che sia troppo tardi.

Missione 4: Chipper Chopper (Beaver Woods)
Obiettivo: Un esperimento simile a quello di Jurassic Park è andato storto e la città è ora infestata dai dinosauri. Eliminateli tutti prima che sia troppo tardi.

Missione 5: Fair Grind (Mr Jolly's Fairground)
Obiettivo: Un po' di sani e onesti incidenti da eseguirsi nel tempo prestabilito

Missione 6: Air We Go... (Beaver Airport)
Obiettivo: Alcuni zombie si sono impossessati della torre di controllo. Recatevi sul posto con il vostro veicolo e fateli secchi.

Missione 7: Cruisin' for a Bruisin' (Coastal)
Obiettivo: Evitate anche il minimo contatto con le macchine della polizia. Pena l'arresto immediato

Missione 8: From Rust till Dawn (Desert)
Obiettivo: In questa missione dovreste distruggere dieci Nodding Donkey.

Missione 9: On The Piste (Mountain)
Obiettivo: Dovrete superare tutte le porte senza saltarne neanche una. Due secondi bonus per ogni porta superata con successo vi aiuteranno ad arrivare vittoriosi alla fine della prova.

Missione 10: Drive to Survive (Max's Junkyard)
Obiettivo: Distruzione totale. Per riparare i danni potrete ricorrere solamente ai power-up sparsi per la mappa

INTERVISTA A BEN GUNSTON, PRODUCER DELLA SCI

Siamo riusciti a contattare, dopo mille peripezie utili solo per annoiarvi, Ben Gunston, produttore della versione Nintendo 64 di Carmageddon, al quale abbiamo rivolto giusto un "paio" di domande [banfa totale - comunque... NdAlex]. Vi accorgete da soli di quanto sia sbroccato questo losco figuro...

T: Ciao Ben, comincio subito con il chiederti quali sono state le tue precedenti esperienze in campo videoludico

B: Ho cominciato a lavorare alla Nintendo hotline sei anni fa, appena in tempo per vivere il folle periodo dei SuperNes. Abbandonai poi il ruolo di supervisore alla hotline per intraprendere la "carriera" di tester alla SCI e avviare il loro centro di supporto tecnico. Mi fu poi assegnata la carica di QA Manager e lavorai su tutta la serie Carmageddon (Carmageddon, Splat Pack e Carmageddon II). Ora sono un producer.

T: Qual è il gioco che giochi di più in ufficio?

B: Mah, non saprei visto che spazio dai simulatori di pesca a Blood II (gioco in soggettiva per PC). Forse al momento quello che gioco di più è FzeroX.

T: Chi sta sviluppando Carmageddon 64?

B: I ragazzi della Software Creations.

T: E chi lo pubblicherà?

B: La SCI LTD.

T: Se dovessi vendere Carmageddon 64 a qualcuno, utilizzando non più di dieci parole per convincerlo, cosa gli diresti?

B: Libera forma di anarchia, fai tutto ciò che vuoi.

T: Quante macchine ci saranno nella versione definitiva del gioco?

B: Ventitré macchine totali, tre delle quali saranno segrete.

T: Vi avvarrete della espansione da quattro mega o no?

B: Sì, certamente.

T: Quali altre periferiche Nintendo saranno supportate?

B: Volanti, Memory e Rumble Pak.

T: Ci sono davvero tanti giochi di guida per N64. Cosa rende Carmageddon diverso?

B: La totale libertà di fare ciò che vi pare. Potrete cioè guidare liberamente per qualsiasi parte dello schermo, cosa che rende Carmageddon unico nel suo genere.

T: Carmageddon ha suscitato molto scalpore nei Media. Pensi che sia giustificato?

B: No, penso che la maggior parte dei Media sia composta da gente che non ha alcuna passione per i videogame. Penso che intercorra una "leggera" differenza tra l'investire un innocente pedone e l'essere incoraggiati a farlo.

T: Avete utilizzato la tecnica del motion capture per riprodurre a video la gente investita?

B: Non ufficialmente...



T: Che direzione prenderanno i videogiochi di corse?

B: All'incrocio a sinistra.

T: Sei orgoglioso di Carmageddon 64? (perché sì e perché no...)

B: Diamine se sono orgoglioso! Sento che stiamo spingendo il Nintendo 64 ai suoi limiti, tutto per produrre il miglior gioco per console di sempre.

T: Cosa hai da dire alle persone che hanno censurato Carmageddon in versione PC?

B: Svegliatevi.

T: Dacci un'opinione sulla censura.

B: Penso che la gente dovrebbe essere capace di scegliere da sola ma, d'altro canto, alcune persone sono facilmente impressionabili.

T: Cosa ne pensi della violenza nei videogiochi? La amo.

T: C'è un qualcosa che non vorresti mai vedere in un videogioco?

B: Violenza e sesso trattati in maniera seria.

T: Hai mai investito qualcuno, magari solo per puro divertimento?

B: No, ma Dio ogni tanto mi tenta!

T: Se potessi mettere cinque persone davanti al cofano della tua veloce automobile lanciata in una folle corsa, chi ci metteresti?

B: James Ferman (Direttore dell'BBFC)
Adolf Hitler
Tutte le Bewitched
Il direttore delle South West Trains
Anthony Benton - Un tester della Sci

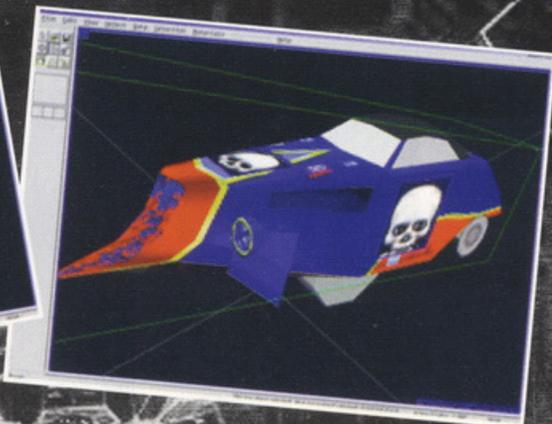
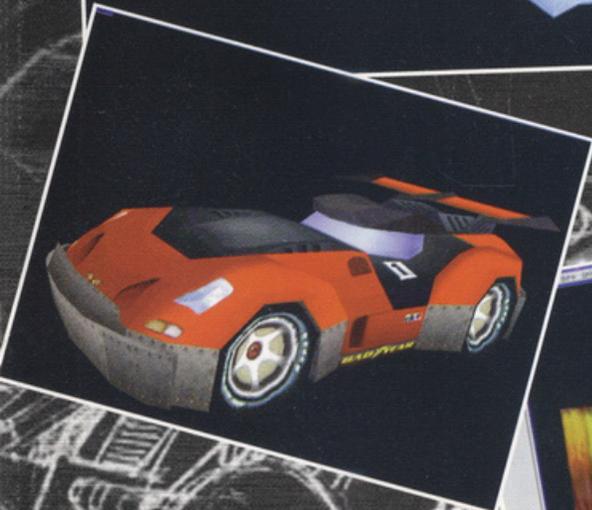
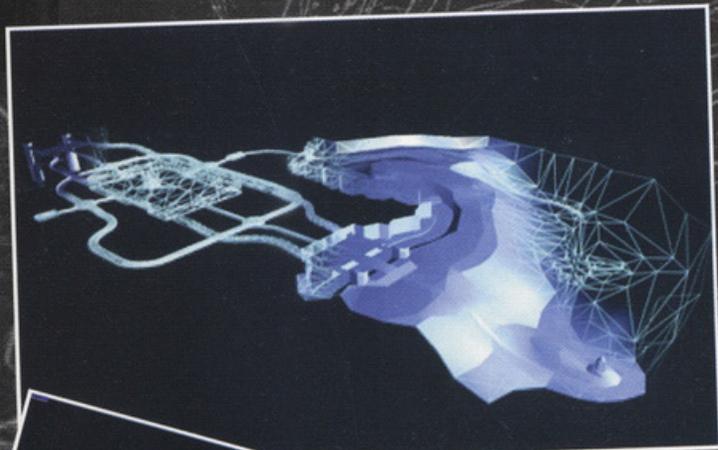
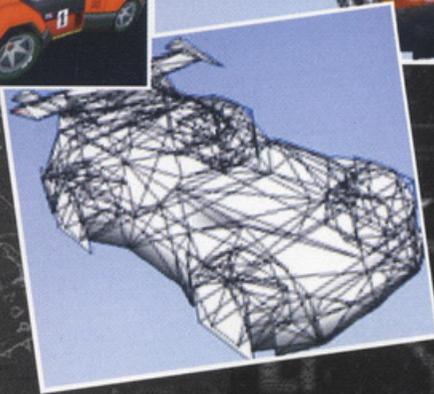
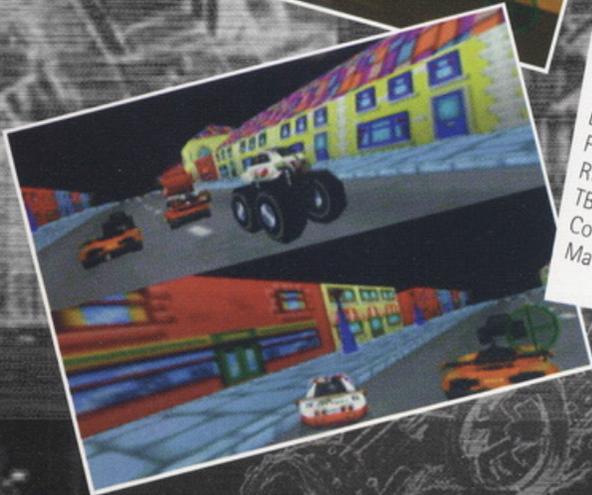
T: Ok, penso che possa bastare. Ciao Ben, alla prossima

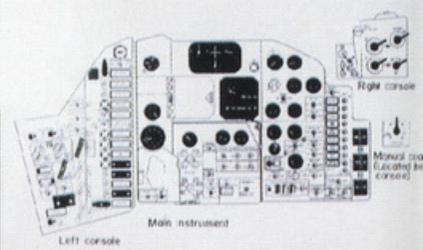
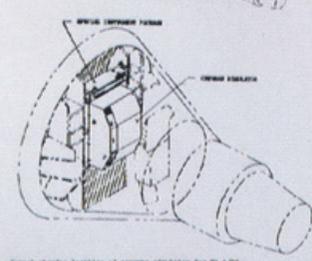
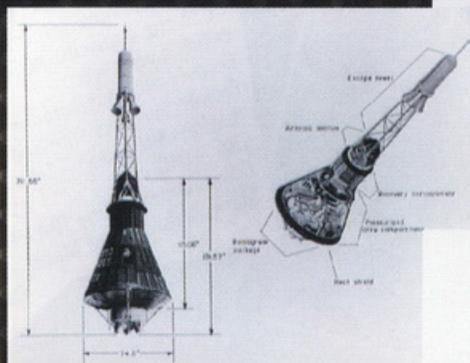
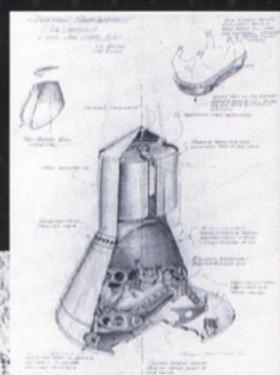
B: Ciao Supremo Toso è stato un piacere conoscerti... (ok, ok mi avete beccato, l'ultima frase non è vera...).



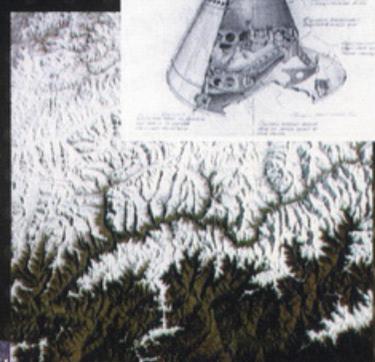
CREATIONS: UN PO' DI STORIA SU QUESTO TEAM DI SVILUPPO

Fondata da Mike Webb e Paul Hibbard, rispettivamente direttore e managing director, Creations è una delle più grandi case sviluppatrici indipendenti. Situata in quel di Manchester, festeggia nel 1999 il decimo anno di attività, di successi e di situazioni che hanno visto molti sviluppatori andare e venire. Nei primi dieci anni di vita Creations ha venduto qualcosa come undici milioni di unità in tutto il mondo, sviluppando software per i publisher più prestigiosi. Gli ultimi successi della Creation sono senza dubbio i due lavori svolti per conto della EA Sports, che aveva loro commissionato la versione per Nintendo 64 di World Cup 98, rimasta al numero uno nella classifica vendite per nove settimane e la conversione del pluridecorato Fifa 99, titolo che è riuscito, nella versione per Nintendo 64, a mettere d'accordo critica e pubblico. Ecco i titoli a cui stanno lavorando i ragazzi di Manchester: Premier All Stars - EA Sports, RugRats the Movie - THQ, TBA - THQ, Color Gameboy Title TBA - Nintendo, Mario Artist Picture Maker - Nintendo, Carmageddon N64 - SCI

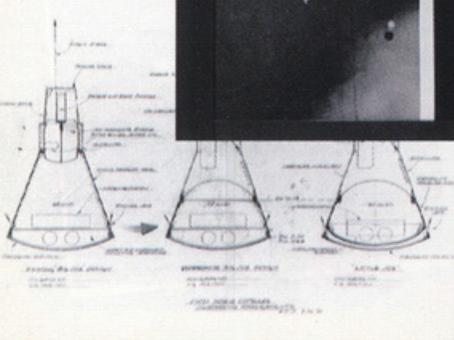
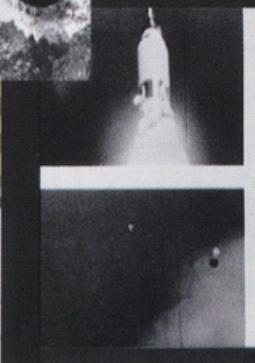




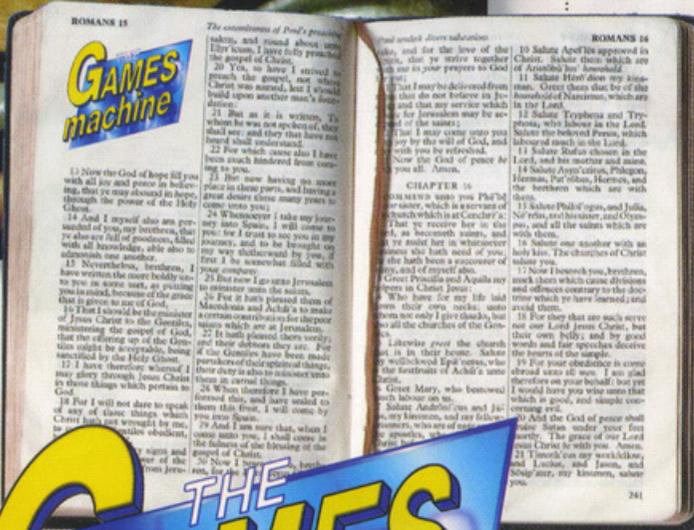
D'Aiuro & Miccinelli SMDgrafica@parnet.it



**Ogni missione
va preparata nel modo
migliore.**



**Noi cerchiamo di
fornirvi tutto per
portarla al successo.**



THE GAMES machine

ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

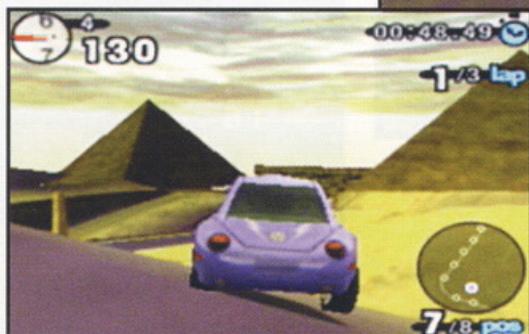
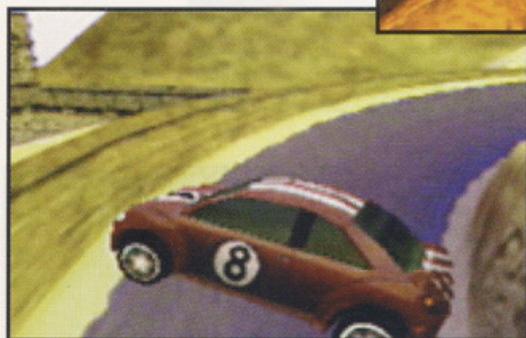
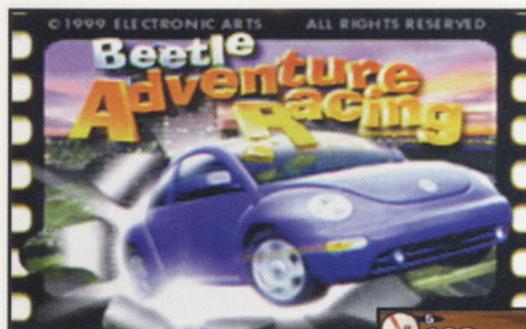
PER OGNI VIDEOGAMER
SEMPLICEMENTE
LA BIBBIA

In un concessionario Volkswagen.
“Buongiorno, posso aiutarla?”
“Certamente. Sarei interessato
all’acquisto del nuovo
maggiolino, però prima, sa com’è,
vorrei provarlo...”
“Certamente signore, non c’è
problema, un attimo che accendo
il N64”

**Beetle
Adventure Racing**

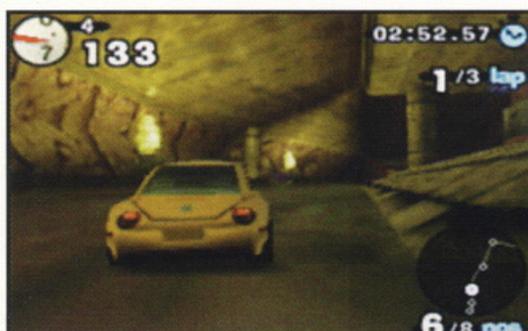
Sviluppatori:	Paradigm Entertainment Electronic Arts
Tipo di gioco:	Corse maggiolose
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	9.3
Sonoro:	9
Giocabilità:	9.2
Longevità:	9.2

9.2**Beetle****Adventure
Racing**



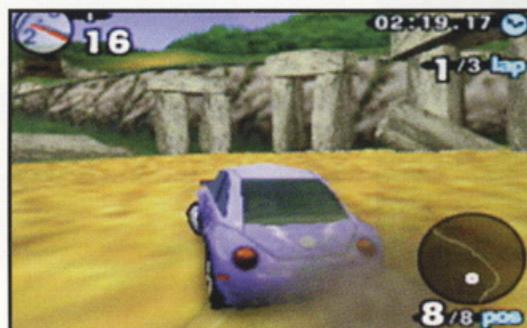
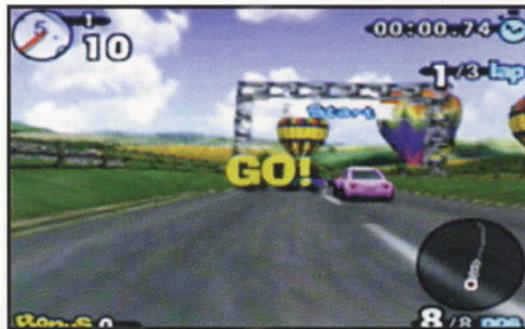
Di maggiolini 'vecchia serie' nella mia famiglia ne abbiamo avuti addirittura due, uno i miei e uno i genitori di mia madre, ed è la prima macchina su cui io ricordo di essere salito. La nostra era bianca, con gli interni scuri e ogni accensione era accompagnata da una nuvoletta di fumo azzurro e un gran rumore; ma non mi piace chiamarlo rumore, il suono metallico e scoppiettante del 1100 Volkswagen, in fondo, è stata la colonna sonora della mia infanzia. Non era certo una macchina da turismo ma quante gite, quante vacanze al lago e quanti inverni di freddo pungente ho visto scorrermi davanti attraverso i suoi finestrini. Forse non era una macchina grande, ma sicuramente era una grande macchina (mmh... messa così sembra la pubblicità di una marca di pennelli) e chiunque ne abbia posseduta una potrà raccontarvi mille aneddoti e mille avventure diverse, ma che in fondo sono tutte parti di un'unica bellissima storia d'amore e benzina. A un box qui intorno lascio il compito di raccontarci qualcosa in più su quest'automobile che, con i suoi occhioni dolci e il suo aspetto pacioso, ha saputo conquistare intere generazioni; noi adesso dobbiamo occuparci della sua più recente incarnazione, protagonista dell'ultima fatica non sportiva (era ora!) targata Electronic Arts. A volerne dare una precisa collocazione, Beetle Adventure Racing rientra nel genere dei giochi di guida arcade e in più di un'occasione avremo modo di evidenziarne l'affinità strutturale con un altro titolo di questa categoria: Top Gear Overdrive.

Una volta accesa la console e superate le solite schermate di rito,



con tanto di logo Volkswagen che ci ricorda l'ufficialità di questa incarnazione elettronica del maggiolino, ci troviamo di fronte al menu di gioco principale; prima di passare ad analizzarlo insieme, però, rubo due righe per una considerazione di 'costume'. Volkswagen significa letteralmente 'macchina del popolo' e il maggiolino, a suo modo, è sempre stato considerato un mezzo 'per tutti'; al contrario le ultime notizie sul New Beetle riportano un prezzo decisamente lontano da questa filosofia, oltre 40 milioni di lire (mica bruscolini).

Chiunque abbia commentato questa cifra con un'espressione del tipo: "In fondo non sono poi molti" è pregato di telefonare in redazione e adottarmi come figlio. Tornando a noi, il primo menu significativo dopo quello relativo alla lingua (italiano? No, grazie) e alla gestione delle partite salvate, ci presenta la possibilità di scegliere tra gara singola e campionato. La decisione ricade ovviamente sulla seconda modalità, visto che all'inizio la Single Race dà la possibilità di provare solo i due tracciati base. Ridotto ai minimi termini, lo schema di gioco è molto semplice: a bordo di diversi tipi di maggiolino dovremo vincere un numero sempre maggiore di corse, caratterizzate da una lunghezza e una difficoltà crescenti. Già dalla prima curva, però, si comincia a capire che il vero divertimento non è la gara in sé ma tutto ciò che le sta intorno. Certo, per proseguire nella competizione bisogna comunque cercare di arrivare tra i primi, ma non è questo l'unico obiettivo delle nostre scorribande; infatti avremo anche la possibilità di esplorare da cima a fondo tutti e sei gli





A SPASSO CON IL MAGGIOLINO

Come abbiamo avuto modo di scoprire nel corso della recensione, Beetle Adventure Racing si snoda lungo sei immensi e spettacolari tracciati. In questo box ve li presentiamo, nell'ordine in cui li incontrerete nel gioco, uno per uno in tutto il loro splendore.

COVENTRY CAVE: Il primo percorso ha un look molto nord europeo con foreste di conifere, villaggi tipici della campagna inglese e splendide fontane. Si tratta di un livello non particolarmente impegnativo che ci permetterà di prendere confidenza con il sistema di guida. Tra gli angoli più caratteristici di questa pista vanno sicuramente ricordati le due miniere tutte salti e carrelli, stile Indiana Jones, e il castello diroccato; in quest'ultimo si nasconde anche una porta che conduce all'interno di una chiesa in cui un bellissimo finestrone, da rompere con un salto, ci riporterà direttamente in mezzo alla competizione.

MOUNT MAYHEM: Livello di ambientazione montana tutto neve e ghiaccio. Di grande effetto gli elicotteri che ci svolazzano sulla capocchia e il passaggio tra i tratti ghiacciati e quelli nevosi. Su questo circuito incominceremo anche a prendere confidenza con le principali 'tecniche' di salto; tra gli scorci più caratteristici e assolutamente da vedere ci sono la cascata ghiacciata che nasconde un tunnel, la caverna dei cristalli (a dir poco affascinante) e il solito UFO incastrato tra i ghiacci. Per gli appassionati dello snowboard non manca neanche la possibilità, dopo essersi lanciati da un trampolino olimpico, di atterrare su una pista per le suddette tavole.

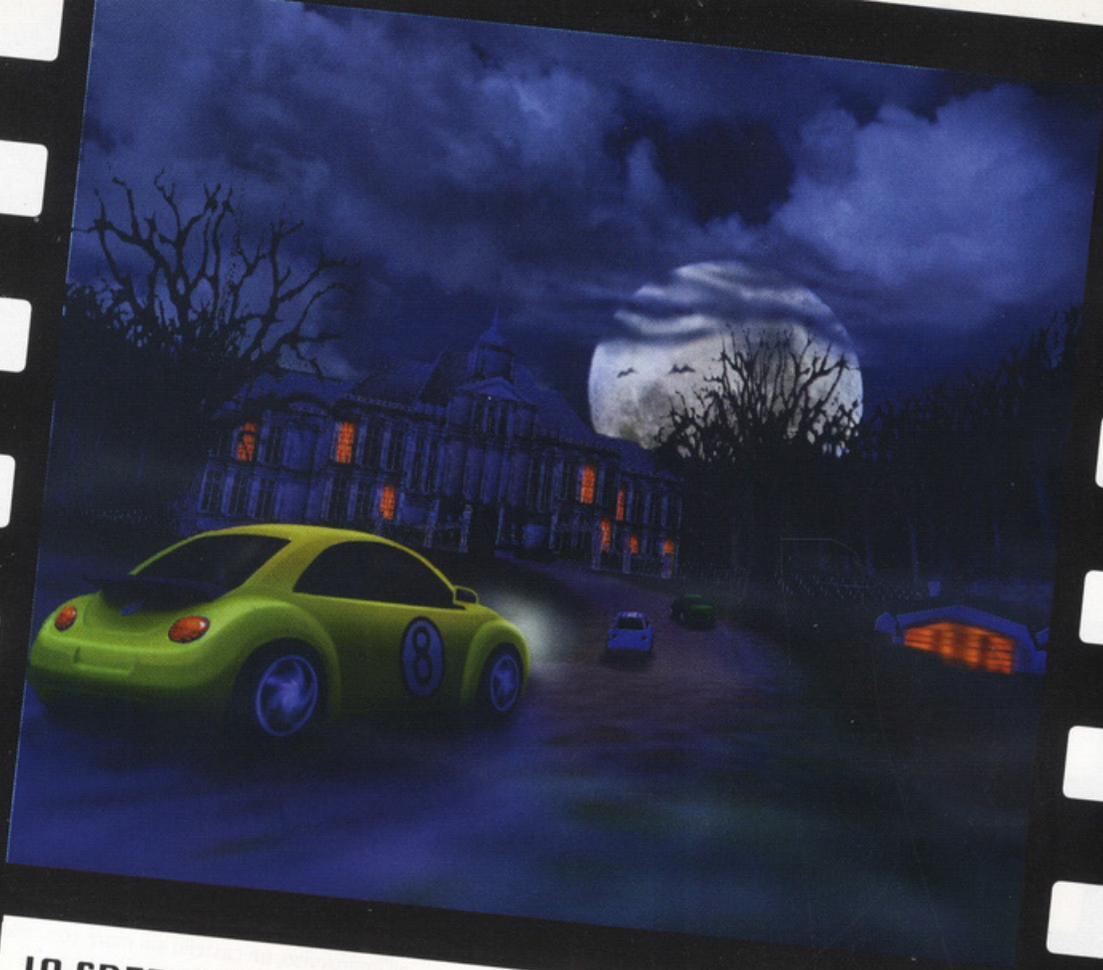
Inferno Isle: Ma questa non è una pista, è una pezzo di Gardaland messo in un videogioco! Passando per i vari ambienti di questa fittissima giungla troveremo: un pezzo di Jurassic Park, con tanto di Tirannosauro che sbuca fuori

all'improvviso, un castello sul mare con relativo galeone spagnolo che lo cannoneggia e lo splendido e claustrofobico passaggio in caverne sotterranee invase dalla lava. Last but not least c'è anche qualche villaggio di pescatori, che fa molto Italia del Sud, pieno zeppo di passaggi segreti e scorciatoie.

SUNSET SANDS: Davvero ben organizzata questa pista, forse una delle più bilanciate del gioco. Il tema è quello delle civiltà del passato con grande protagonista l'Egitto dei faraoni. Infatti, partendo dalle piramidi stesse, visiteremo alcuni affascinanti templi nascosti tra le sabbie del deserto, passando poi attraverso strutture che richiamano le civiltà precolombiane (Maya, Atzechi e compagnia bella). Da vedere assolutamente: la finta miniera che nasconde l'ingresso a un tempio sotterraneo (che tra l'altro è una scorciatoia molto utile) e lo splendido salone con tanto di fontana infuocata e pavimento a specchio; quest'ultimo, in particolare, è uno degli esempi migliori per rendersi conto sia del realistico effetto dei lapilli incandescenti sia della strabiliante gestione dei riflessi sul pavimento.

METRO MADNESS: Ambientazione metropolitana per il livello più esteso di tutto il gioco, pieno di edifici da sfiorare come un gruviera scorrazzando per saloni e corridoi. Salti a non finire e molta strategia sono gli elementi essenziali per un circuito piuttosto impegnativo ma dotato di un'indubbia spettacolarità. L'attrazione turistica di questo tracciato consiste in una folle corsa contro un treno.

WICKED WOODS: Veramente tenebroso questo livello, che tenta di immergere il nostro amato maggiolino in ambientazioni tetre e orrifiche. I richiami alla produzione horror cinematografica si sprecano, forse anche troppo, ma l'impatto visivo è di sicuro effetto. Assolutamente fantastica la casa infestata, sicuramente la parte più emozionante di tutto il tracciato; da non giocare assolutamente in una notte di temporale.



IO SPERIAMO CHE ME LO GIOCO

Ho già avuto modo, all'interno della recensione di California Speed apparsa nel numero scorso, di esternare le mie perplessità su alcune produzioni appartenenti al genere delle corse automobilistiche; ma in quella sede non ho avuto la possibilità di analizzare quei titoli che, al contrario, non dovrebbero mancare nelle collezioni di tutti gli appassionati della velocità. Rimediamo in parte con questo box, in cui ci occuperemo di quei giochi che, come Beetle Adventure Racing, hanno un'impostazione palesemente arcade. Proprio per questo non troverete titoli relativi al mondo della Formula 1 (se siete interessati a questo genere in esclusiva su ConsoleMania trovate la recensione di Monaco GP2) e neppure giochi come V-Rally o Top Gear Rally, in cui viene richiesto un notevole allenamento per ottenere un'efficace padronanza del mezzo e per avere ragione di vari circuiti (chi ha finito Top Gear Rally mi capirà benissimo). Top Gear Overdrive (NM05, voto 7.5): Molto, ma molto più arcade della versione Rally, questo nuovo capitolo della serie Top Gear fu anche uno dei primi titoli a supportare l'espansione di RAM per l'alta risoluzione. Personalmente non mi trovo d'accordo con la valutazione espressa dall'amico Davide (Pessach), autore della recensione; ritengo, infatti, TGO un prodotto di ottima fattura e penso che almeno un punto in più se lo meriti. La grafica in alta risoluzione è da slogamento della mascella e la quantità (e qualità) di veicoli è di tutto rispetto; fuoristrada mastodontici, una carrellata di coupé e aggressive macchine sportive ci permetteranno di scorrazzare a tutta manetta su e giù per i 4 tracciati a nostra disposizione (un po' pochi in verità). Lo splendido commento sonoro targato Gridstone è metallo puro al 100% ed è decisamente più efficace delle distratte musiche che ci accompagnano nelle nostre gite in maggiolino; peccato per l'eccessiva compressione usata per stivare le varie canzoni

all'interno della cartuccia, che ne ha pesantemente ridotto la qualità. Da segnalare che, benché senza licenze ufficiali, i vari mezzi sono la riproduzione di automobili realmente presenti sul mercato, tra cui, neanche a farlo apposta, c'è anche il nostro amato Beetle. California Speed (NM06, voto 8.4): Prodotto da Atari Games, è l'ideale proseguimento della serie Rush (San Francisco ed Extreme). California Speed ha tra i suoi meriti una grafica di tutto rispetto e un accompagnamento musicale degno di nota; quello in cui il titolo si dimostra particolarmente carente è la scarsa longevità (troppo simile ai suoi cugini) e una giocabilità che accusa qualche alto e basso. California Speed, comunque, può vantare un frame rate più costante di Beetle Adventure Racing, ma questo è dovuto solo alla minore quantità di elementi che il motore grafico è chiamato a gestire. Anche qui, come in Top Gear Overdrive, il parco macchine di BAR mostra la sua scarsa varietà, a fronte della discreta dose di veicoli fuori di testa (c'è persino un golf-cart che riesce a fare i 170Kmh) che potremo utilizzare. Wipeout 64 (NM02, voto 9.5): Beh, cosa sono quella facce? Qualcuno può mettere in dubbio che questo titolo non appartenga al genere delle corse arcade? Occhi, le 'macchine' non hanno le ruote, ma il gioco si svolge in un futuro in cui la propulsione dei veicoli avverrà in modo tale da rendere gli pneumatici un inutile accessorio. Non penso che questo mistico giochillo richieda una qualche presentazione; in fondo i primi due episodi per PSX hanno goduto di un seguito tale da meritarsi la conversione su un apprezzabile numero di sistemi, non ultima la nostra adorata console. Con una spettacolarità unica e una colonna sonora martellante, Wipeout 64 è una bella scarica di adrenalina a base di sfide iperveloci. La grafica è davvero notevole (per non dire eccezionale) e penso che un confronto diretto con Beetle Adventure Racing sia quasi superfluo; si tratta di un titolo che non dovrebbe mancare nella softteca anche di chi non nutre particolare interesse verso questo filone.

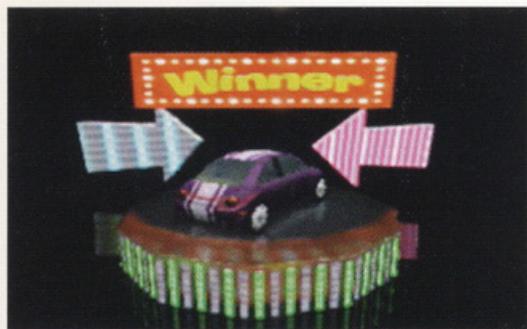


immensi tracciati (un giro può richiedere anche 4 minuti), con una libertà di movimento mai vista in un titolo di questo genere. Scoprirete così che ogni pista è piena zeppa di gallerie, passaggi segreti, scorciatoie e angoli nascosti di una bellezza tale da lasciare stupefatti. Nell'apposito box vediamo in dettaglio le particolarità d'ogni singolo tracciato, ma vi posso anticipare sin d'ora che la cura nella realizzazione grafica delle varie ambientazioni pone di fatto nuovi standard qualitativi; alle immagini a corredo il compito di rendere un'idea, almeno parziale, di quello che ci aspetta. Lo scopo di tutto questo gironzolare, comunque, non è solo quello di fare una gita turistica, ma di raccogliere preziosi bonus sotto forma di casse da distruggere andandoci addosso. Questi si dividono in tre tipi: il primo ci permetterà di accumulare punti che serviranno per guadagnarci i 'continue' (per ripetere la gara in caso non ci si riesca a qualificare) e sbloccare qualche opzione particolare e/o veicolo segreto. Il secondo tipo di bonus è costituito dalle casse contraddistinte da una grande N (Nintendo o Nitro?) che sono l'equivalente delle sgasate di nitro che tanto ci hanno deliziato in Top Gear Overdrive; l'ultimo tipo di bonus è quello più difficile da trovare e serve per attivare le varie voci del menu cheats e di più non dico, per non rovinarvi la sorpresa. Il paragone sarà un po' forzato, ma come in Mario 64 si poteva finire il gioco anche senza raccogliere tutte e 120 le stelle, così anche



in BAR non è necessario trovare tutti i bonus per riuscire ad avanzare nel campionato; tuttavia è proprio nel tentare di ottenere tutte le stelle o nel cercare di raccattare più roba possibile che il livello di sfida si fa davvero gustoso e coinvolgente. Come potete vedere anche dalla valutazione numerica Beetle Adventure Racing può vantare una realizzazione tecnica di tutto rispetto, con un engine poligonale che ha dimostrato prestazioni oneste e adeguate alle esigenze del gameplay. Il fatto di aver ridotto parzialmente l'area di gioco con un bel margine nero che incornicia lo schermo ha permesso di ottenere una risoluzione leggermente superiore a quella standard senza la necessità dell'espansione di RAM. Il principio è quello della "alta risoluzione letterbox" già visto in Top Gear Overdrive, con la differenza che qui si tagliavano solo il margine superiore e inferiore, mentre in Beetle Adventure Racing la riduzione è stata ridistribuita lungo i quattro lati, con un effetto complessivo per niente fastidioso. Niente espansione di RAM, quindi, ma non poteva certo mancare il supporto per i soliti 'pacchi': l'ormai classico Rumble Pak (il cui utilizzo è caldamente consigliato) e il Memory Pak (per il salvataggio dei nostri progressi). Ottima la sensazione di velocità da ognuno dei (soli) tre punti di vista disponibili e altresì buona la fluidità complessiva, anche se a malincuore dobbiamo segnalare qualche sporadico, ma non particolarmente sgradevole, calo di frame rate. Le texture che ricoprono ogni oggetto sono di grande effetto e ben studiate, anche se qualche accostamento cromatico può risultare un po' azzardato; per esempio nel Sunset Sands le

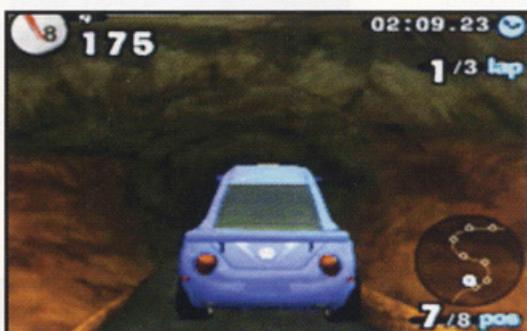




tonalità del paesaggio sono un po' troppo sbilanciate verso il blu, ma è anche una questione di gusti...Veramente strabilianti gli effetti di gestione dei riflessi e di variazione della luminosità: in almeno un paio dei livelli il realismo è semplicemente strabiliante (vedi il già citato Sunset Sands) e basta osservare le rifrazioni sulle carrozzerie delle auto per rendersene conto. A proposito di queste non si può non evidenziare l'ottimo design, che conferisce a ogni modello (anche grazie alle diverse 'tonalità' di scarico) una propria personalità; certo sarebbe stato interessante guidare qualche altra macchina del catalogo Volkswagen, ma se non altro ci sono un paio di veicoli segreti parecchio stonati, tra cui merita una menzione d'onore il bellissimo maggiolino della polizia. Concludo l'analisi della grafica segnalando un moderato uso del fogging e un filino di bad clipping, che proprio non mi sarei aspettato in un titolo così completo e curato.

Due parole su 'musiche e dintorni': gli effetti sonori passano a pieni voti, insieme con un commento vocale ben fatto e, una volta tanto, discreto e non fastidioso che si limita alla navigazione dei menu, alla presentazione delle piste e a qualche commento all'interno delle competizioni vere e proprie. Le melodie associate a ogni tracciato non mi hanno convinto più di tanto; sarà perché preferisco le ruvide sonorità heavy metal di Top Gear Overdrive alla musicine elettroniche e trasognate di BAR; sta di fatto che non sono riuscito a trovare nessun pezzo che fosse particolarmente orecchiabile o che non finisse per ridursi a un modesto sottofondo.

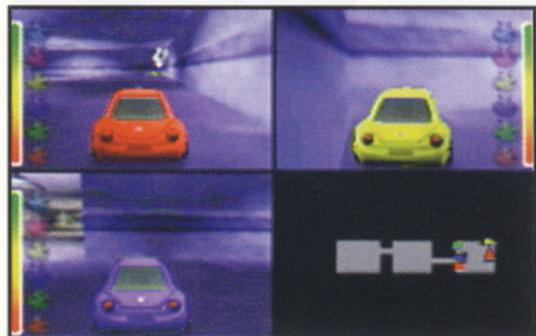
In merito al binomio giocabilità - longevità abbiamo già avuto modo di osservare come lo scopo del gioco non sia solo quello di tagliare per primi il traguardo, ma





anche quello di andare a ravanare dovunque alla ricerca dei vari bonus. Questo lato esplorativo, in ogni caso, si rivelerà sempre più importante con il crescere della difficoltà; se infatti al livello più semplice è sufficiente conoscere le piste e le reazioni del proprio mezzo per riuscire a ottenere dei buoni piazzamenti, a livello 'pro' è praticamente obbligatorio riuscire a sfruttare fino all'ultimo nitro e cercare tutte le scorciatoie possibili e immaginabili. Vogliamo poi dimenticarci dei salti? Con voli che sfidano ogni legge fisica, il nostro amato insetto di metallo si esibirà in 'decolli' di un'innegabile spettacolarità e che spesso saranno l'unico modo per raggiungere determinate aree, altrimenti inaccessibili. A tutto vantaggio della longevità sono presenti due opzioni per il multiplayer: la prima ci permette di gareggiare con un amico in split screen mentre la seconda, denominata Beetle Battle, consente di impegnare fino a quattro persone contemporaneamente in una delle nove arene disponibili. All'interno di queste i giocatori dovranno riuscire a fregarsi a vicenda le miniature delle loro macchine nascoste qua e là; il tutto con l'aiuto di una discreta quantità di power up quali mine, missili, ecc. In definitiva Beetle Adventure Racing si presenta come un prodotto completo e curato, ricco di sorprese, buone idee e anche qualche interessante innovazione; forte di una grafica decisamente al di sopra della media e di un livello di sfida sapientemente distribuito è un acquisto che mi sento di consigliare senza riserve. Forse ci sarebbe piaciuto guidare anche qualcosa che non fosse un maggiolino (una cavalletta o un coleottero sarebbero andati benissimo), ma a parte questo gli aspetti positivi non mancano e neppure la capacità di stupire e coinvolgere il giocatore.

Matteo Leccardi





IL MAGGIOLINO CHE PASSIONE

Scherzosamente definita la 'versione 2.0' l'attuale maggiolino o, secondo la nomenclatura ufficiale 'New Beetle', è l'ultimo discendente di una serie che può essere considerata come parte integrante della storia dell'automobilismo. Prodotto in un numero spropositato di esemplari (i primi prototipi risalgono addirittura al 1934) ed esportato in tutto il mondo, il vecchio maggiolino può vantare ancor oggi un numero di appassionati davvero incredibile. Associazioni di fan, veri e propri motor club, musei e un buon numero di volumi monografici sono la testimonianza di una passione che va oltre l'affetto per un semplice mezzo di trasporto. La produzione si era ufficialmente interrotta nel 1980, dopo che le vendite si erano stabilizzate a livelli eccessivamente bassi per poterne garantire la sopravvivenza. Quella che oggi abbiamo di fronte è un'auto che, forte di contenuti tecnici di tutto rispetto, si propone di bissare il successo del suo antenato, grazie anche a una linea altrettanto simpatica e caratteristica. Ma se il trionfo di

questo nuovo maggiolino è ancora tutto da costruire, quello del modello classico è ormai qualcosa di indistruttibile. Su Internet, i siti dedicati al simpatico animaletto di casa Volkswagen ormai non si contano più e arrivano a trattare ogni argomento possibile. Alcuni spiegano come riuscire a datare esattamente un determinato modello in base particolari caratteristiche (prima del 1949 e dopo il 1960 i telai non sono erano numerati), altri si occupano della reperibilità dei pezzi di ricambio o di come personalizzare la propria creatura per adattarla ai gusti personali (per es. il 'ritocco' del motore per fargli sputare potenze assurde). Non parliamo poi, dei film e di tutte le numerose apparizioni sul piccolo e grande schermo (e non solo), di questa incredibile automobile; vi ricordate di Herbie, il celebre maggiolino di casa Disney? E che macchina guida Dylan Dog? Già, esatto, un maggiolino anche lui. Concludo con una nota curiosa. Un maggiolino appare persino in una puntata di Lupin III; bellissimo il commento di Jigen alla vista della macchina che si allontana: "Una Volkswagen, tsk, proprio una macchina adatta a quel tipo...". Eh sì, è proprio vero il detto "dimmi cosa guidi e ti dirò chi sei" (mmh... forse non era proprio così, ma fa niente).

DRAGSTER

e n e r g i a l i b e r a

GRUPPO LIFE & CO. - BOLOGNA



italjet
moto

Italjet-tel. 051 6223311

www.italjet.com
expt.dpt@italjet.dsnet.it

Per conoscere
il punto vendita
più vicino

Numero Verde
800-266266

TELEFONA E VINCI!
CON
Nestlé
Lion
UNO SCOOTER
Lion DRAGSTER
A SETTIMANA!



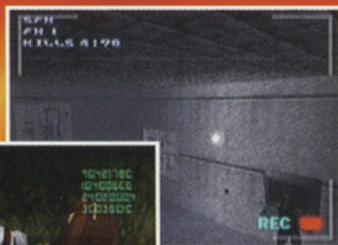
40 anni di passione.

italjet
moto

europ assistance Italjet sceglie Agip I concessionari Italjet sono sulle



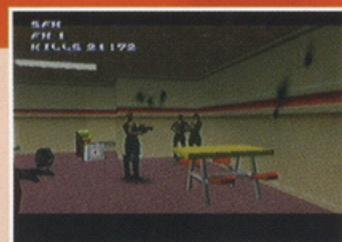
DUKE NUKEM ZER:Ø H:ØUR



In questo mondo sporco non si rispetta il porco, in questo mondo infame, viviamo di maiale; povero porcello tanto caro e tanto bello.

Il losco figuro che risponde al nome di Duke Nukem esiste ormai da molti anni, non mi ricordo bene quanti di preciso, ma diciamo sei (tanto non mi sembra molto rilevante); da allora molte volte si è vista la sua bella facciona e a tal proposito, da qualche parte tra queste pagine, dovrebbe pure esserci un box che documenta tutte le sue apparizioni. In ogni modo, è la prima volta che il vecchio (sei anni per un personaggio sono davvero tanti) Duke mette piede su questa console e lo fa davvero alla grande! Vedete, io vorrei tanto raccontarvi la trama del gioco, spiegarvi cosa cavolo ci fa lui in una scatola tutta grigia e quale dovrebbe essere il suo scopo ultimo; purtroppo, è un po' di tempo che le cartucce hanno preso la brutta abitudine di giungerci senza manuali di istruzioni o un biglietto da visita, dunque tutto quello che ho capito è che (come accadeva nello splendido Time To Kill per PlayStation) dovrete spostarvi attraverso un sacco di livelli

ambientati in epoche diverse, per riuscire a salvare il mondo dall'invasione dei porcelli - degli strani extraterrestri con appunto le fattezze di cinghialoni bipedi. Durante la partita, comunque, non incontrerete solo questi enormi suini, ma anche tutta una serie di curiose creature a metà tra l'animale e l'uomo; il nemico più carismatico, comunque, continua a rimanere il caro porcellino, che vi si presenterà vestito nelle maniere più disparate. Se non sbaglio parlavamo di quanto questo sparattutto assomigliasse a Duke Nukem Time To Kill (e anche se non lo dicevamo, fa niente, decido io qui dentro) e infatti a prima vista potrebbe anche sembrare così. A ben guardare, però, le analogie col succitato titolo si esauriscono quasi tutte con la visuale (che è in terza persona, per chi non lo sapesse); quest'ultimo nato della 3D Realms, infatti, compie una sorta di involuzione e torna al suo vecchio stile truculento ed estremamente intuitivo. Parlandoci chiaro, per la



maggior parte del tempo tutto quello che dovrete fare sarà cercare di recuperare il maggior numero di armi, fare in modo che muoiano più nemici possibile, di tanto in tanto dare un'occhiatina alla vostra energia (che comunque, se ben amministrata, non dovrebbe mai mancarvi) e cercare le varie chiavi d'accesso che vi permetteranno di avanzare nei livelli. Ecco, questo è tutto; effettivamente detto così sembra una mezza schifezza, ma vi garantisco che era davvero un bel po' di tempo che un gioco non mi entusiasmava così tanto. Detto questo, dovrete avere il cuore in pace e godervi la recensione in maniera molto più serena, sapendo

che si tratta di un titolo che merita di essere acquistato senza riserve (come se non sapessi che avete già visto il voto che gli ho dato... vi ho beccato, mascherine! Ehm...). Molto bene, la schermata delle opzioni vi permetterà di giocare in multiplayer o singolarmente; in multiplayer è uno spasso galattico, ma se non avrete per la casa almeno un altro essere umano (ho provato a far giocare il mio criceto Silvano, ma l'infame me l'ha fatta sul joystick) mi sa che vi divertirte pochino. Parliamo dunque della partita da soli: i livelli di difficoltà sono tre, ma già al livello più semplice potreste alle prime partite avere dei problemi, quindi consiglio di fare un po' di

Duke Nukem Zero Hour

Sviluppatori:	3D Realms
Tipo di gioco:	Sparattutto anziano
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	9.1
Sonoro:	9.0
Giocabilità:	9.2
Longevità:	9.2

9.2



pratica... se non altro per capire bene come manovrare Duke, cosa che in più di un'occasione potrebbe salvarvi la pellaccia. Sappiate comunque che non si può appendere alle grucce o alle casse (al contrario di quanto accadeva in Time To Kill) o almeno, se è possibile, io non ne ho trovato il modo (comunque se a me viene menzionata la possibilità di muoversi in tutte le direzioni orizzontali (ma vah?), può salire le scale, tirare le porte, (solo dopo aver messo via le armi), nuotare, saltare, bere dell'acqua e tirarla fuori dal naso (va beh, forse questo non lo può fare) e poi... vediamo... uhm, mi sembra di aver detto tutto quello che può fare, comunque se manca qualcosa, è solo perché ho voluto lasciare a voi l'emozione di scoprirlo. Duke Nukem, comunque, non è certo un tipo che, nonostante la sua indiscutibile prestanza fisica, ami usare le mani: anzi, durante il gioco vi verranno fatte trovare in giro tante di quelle armi che non vi capiterà mai di rimanere senza qualche aggeggio per difendervi. Del resto tutti i nemici che ucciderete lasceranno cadere a terra la propria "attrezzatura" e voi sarete liberi di raccoglierla; come se non bastasse, troverete per strada migliaia di proiettili e di gadget molto utili, come bombole d'ossigeno per respirare sott'acqua, armature per meglio sopportare i colpi dei maiali di turno, occhiali per vedere in assenza di luce e soprattutto valigette di pronto soccorso, che vi verranno prontamente in soccorso (del resto se si chiamano così ci sarà un motivo) quando la vostra energia sarà particolarmente bassa (se posso darvi un consiglio, comunque, usate il "Medikit" solo quando sarete sicuri di non trovare in giro dell'energia, perché dosare con saggezza questa valigetta molte volte farà la differenza tra la vita e la morte). I livelli di Duke Nukem Zero Hour, oltre a essere parecchi sono anche enormi, il che non è sempre una cosa positiva... mi spiego meglio: vi sarà concesso di salvare la vostra posizione solo dopo aver terminato il livello. Ora, ho calcolato che per finire uno stage di media grandezza alla prima partita -cioè muovendovi cautamente- e cercando di scoprire il maggior numero di segreti e di uccidere quanti più nemici possibile, si impiegano dai quindici ai venti minuti; immaginate dunque da quanta amarezza si venga colti in caso che la propria energia venga a mancare in prossimità della fine del livello, ben sapendo che bisognerà reiniziarlo tutto da capo. A dirla tutta, nei tentativi successivi si fa a meno di guardare un sacco di cose e di curiosare in un sacco di luoghi che precedentemente hanno fatto solo perdere tempo, ma resta il fatto che è una bella seccatura e soprattutto che farsi prendere dalla fretta potrebbe portare a un'altra morte imprevista. L'unico grosso appunto che mi sento di fare ai programmatori della 3D Realms, e che non sarebbe costato molto in termini di programmazione, è la totale assenza di mappe (magari richiamabili tra le informazioni che si possono avere durante la partita); la loro presenza, infatti, avrebbe risolto molte situazioni frustranti (effettivamente a volte ci si trova a girare per il livello senza capire dove sia l'uscita o la chiave per aprire una determinata porta), ma a ben vedere quella di omettere le piante dei livelli è un'abitudine (brutta) che hanno preso tutte le software house...

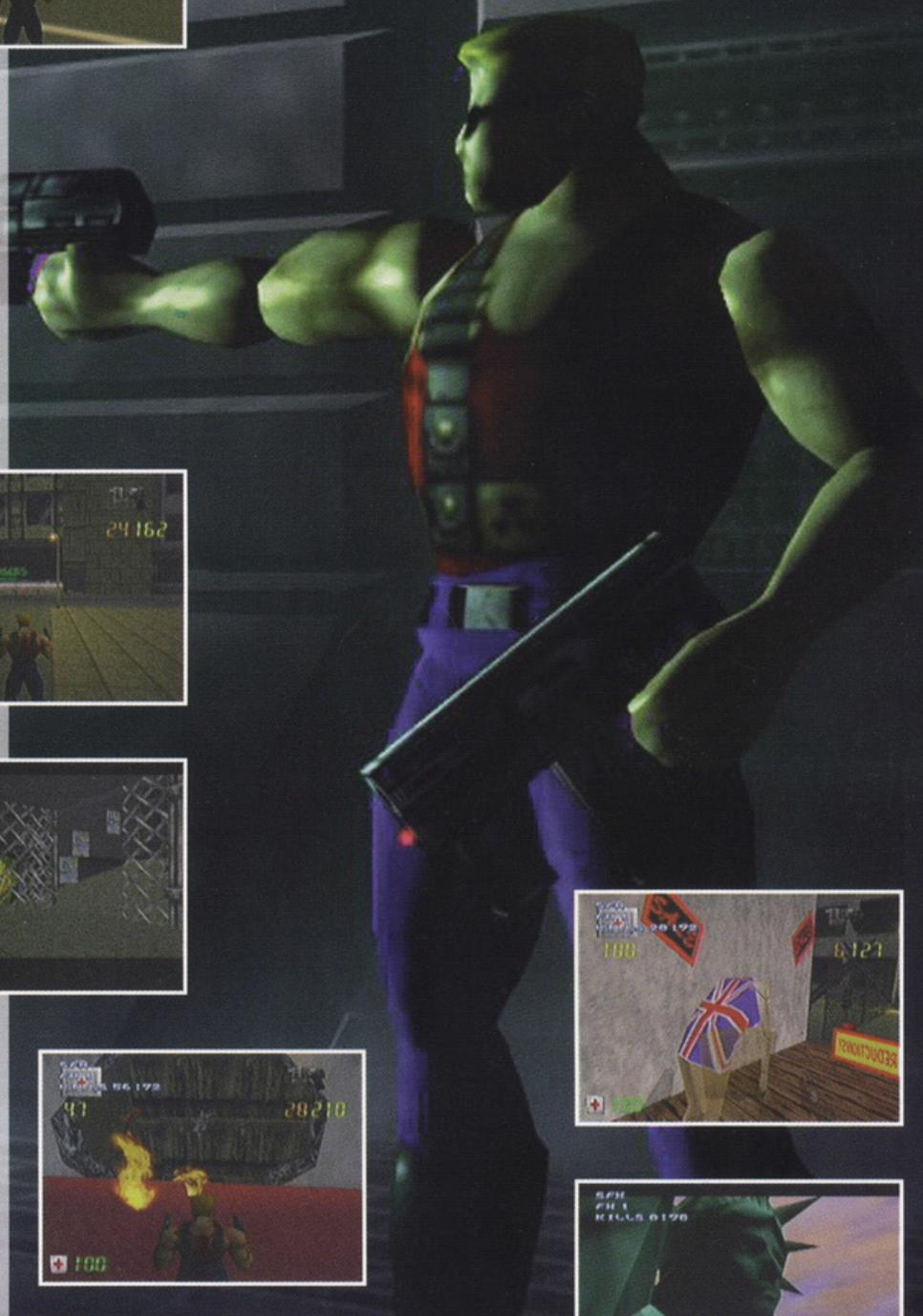
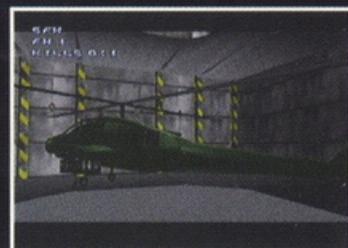
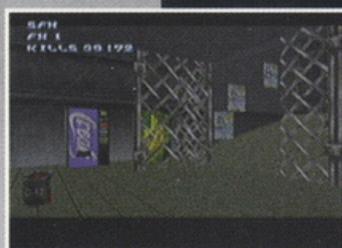


chissà perché. Attenzione, però, con questo non voglio dire che il gioco sia frustrante o altro, ma solo che quando si ha a che fare con un prodotto valido come questo, si vanno a cercare dei difetti che in altri giochi meno meritevoli non vengono nemmeno considerati, tutto qui. Sembra ormai giunto il momento di parlare dei vari aspetti che decretano la qualità di un gioco e cioè grafica, sonoro, giocabilità e longevità. Ebbene, per prima cosa diciamo che Duke Nukem Zero Hour accetta (e di buon grado) l'espansione di memoria RAM da 4 MB; cosa significa tutto questo? Beh, in primo luogo che, se sarete in possesso di codesta espansione, potrete godere di una grafica in alta risoluzione, e secondariamente che i soldi spesi per acquistarla saranno serviti finalmente a qualcosa.

In tutta sincerità, comunque, non ho notato poi queste grandi differenze tra la grafica in alta risoluzione e quella in bassa; sì, qualche particolare qua e là è sicuramente più definito con l'aggiunta della periferica, ma state tranquilli che potrete ammirare gli effetti luminosi provocati dalle luci e la qualità delle texture anche con 4 MB in meno. Detto questo, i livelli che andrete ad affrontare sono sinceramente un po' strani, intendiamoci, non voglio dire che non mi siano piaciuti, ma se fossero stati un po' meno claustrofobici senza dubbio mi sarebbero piaciuti di più (non a caso, infatti, ho apprezzato particolarmente quella parte del secondo stage ambientata in un centro commerciale).

L'animazione del rude Duke è sempre spettacolare, corre come un gorilla e si muove come se recitasse la parte di un buttafuori da discoteca... davvero un grande!

I nemici, dal canto loro, non sfigurano di certo: reagiranno a seconda di dove verranno colpiti e, cosa molto interessante, in base alla zona del corpo a cui si sparerà verrà determinata la loro



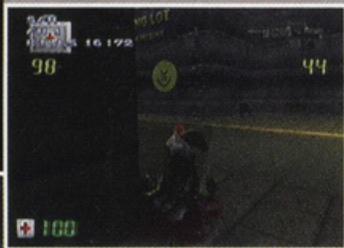
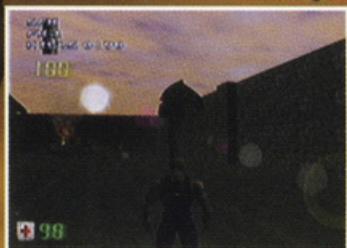
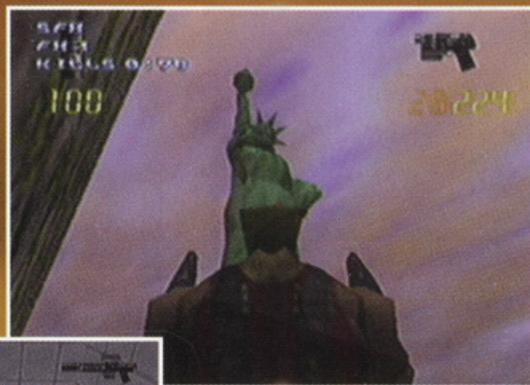
resistenza... sparando agli arti, per esempio, vi ci vorranno più colpi piuttosto che mirando alla testa o al busto (inutile dire che sparando alla nuca, questa salterà via come un tappo di spumante da una bottiglia molto scossa).

Il sonoro è veramente uno spasso: al di là delle musiche roccheggianti che creano l'atmosfera come il Vecchia Romagna, è nel parlato che Duke dà il meglio di sé; non vi trascivo i suoi commenti perché sarei censurato al volo, ma sappiate che non si risparmierà di certo quando gli capiterà per le mani una cornetta del telefono o dopo aver ucciso un allegro porcellino. Il tamarrone sarà a volte talmente poco gentile che gli stessi programmatori si sono sentiti in dovere di sostituire con il classico "beep" i suoi commenti più "coloriti"... che vergogna questi "beep", chissà dove ci faranno finire!

Sulla giocabilità ho già anticipato qualcosa parlando della vastità dei livelli; a parte questo, comunque, la difficoltà è molto ben calibrata e manovrare Duke, dopo aver fatto l'abitudine alla sistemazione dei tasti, risulta abbastanza agibile (ci sono molte configurazioni, ma nemmeno una mi andasse veramente a genio, peccato che non ci sia la possibilità di una configurazione "fai da te"). Nel complesso è davvero divertente come gioco, pieno di spunti geniali (anche se a volte un po' "pesanti" e irriverenti), dotato di uno stile che predilige l'azione al ragionamento (proprio come piace a me) e in grado di durare (grazie al ragguardevole numero di livelli) parecchio tempo. E poi, una volta terminato anche a livello hard, potrete sempre rispolverarlo per farci qualche partita con gli amici, del resto è pur sempre uno sparattutto incredibilmente intuitivo.

Il mio giudizio finale sul gioco? Ah, non lo volete? Ma quanta simpatia, e io ve lo do lo stesso, tsé: è un gioco che merita i soldi che costa, personalmente lo preferisco a Turok 2; graficamente è decisamente meno spettacolare, ma in fatto di cattiveria non c'è proprio paragone.

Raffaele Sogni



SCUSA, HAI DA ACCENDERE? NO, HO DEL FUOCO

In Duke Nukem Zero Hour vi capiterà di avere per le manine sante un sacco di armi, ecco qui che ve le mostro, un applauso a me, grazie (applausi). Ah, dimenticavo, giusto per la cronaca, le armi non sono in ordine di potenza, anzi, facciamo un bel gioco, provate a farlo voi, se ci riuscirete vincerete un viaggio su un pony zoppo.

MITRAGLIA

E' un'armetta onesta, provoca un dolore piuttosto limitato ma scarica un bel po' di colpi al minuto (non so quanti con precisione, ho provato a contarli, ma venivano sparati troppo velocemente).



LANCIAGRANATE

Cosa fate se avete delle granate? Ma è ovvio, o le buttate a mano, o vi prendete un aggeggio che le lancia... ecco questo è quell'aggeggio. Non è un granchè come arma, ma per stanare qualche porcello è la cosa migliore.



PISTOLOTTO

(se ne può usare uno per mano) Il pistolotto è la prima arma che

vi capiterà per le mani, nonostante sia il primo arnese che vi capiterà di utilizzare, è piuttosto versatile e sarà molto comodo da utilizzare anche nei livelli più avanzati.

PISTOLA A ENERGIA

E' un'arma in grado di fare bene il suo dovere, è discretamente potente e dal facile impiego.



LANCIARAZZI (ROSSO O VERDE)

Se è rosso spara dei cilindri esplosivi, se è verde del gas nervino verdastro, chi è? Ma è ovvio, Toso che ha mangiato Tailandese. A parte tutto, queste due armi non sono il massimo della vita, ma possono tornare molto utili per eliminare dei porcelli che si trovano su piattaforme sopra di voi o dietro a degli angoli.



SUICIDE DRONE

Vedete questo "coso"? Ecco, è una specie di Fuco robotizzato. E' molto utile sia come arma che come antidepressivo.



PISTOLONE

Prendete una colt, allungatele la canna di mezzo metro e otterrete il Pistolone; un'arma in grado di procurare una discreta quantità di danno e dalla gittata più che dignitosa.



WINCHESTER

Quando ero piccolo ce l'avevo di plastica (il Winchester) e con questo gioco lo potrò avere vero per le mani. Incredibile davvero, un'arma non devastante, ma dall'indiscusso carisma.



SHOTGUN

Eh, andiamo sul classico qui, il fucile che usano nei più bei film truculenti, l'aggeggio che fa male solo a pensarci, lui, lo shotgun, trovatelo e sappiatemi dire.



UZI

E' la mistraglietta più piccola del mondo, dotata

di una scarsa potenza, ma estremamente veloce nella ripetizione dei colpi. La consiglio vivamente negli scontri ravvicinati.

FUCILE DI PRECISIONE

Ho scoperto quest'arma per la prima volta giocando a GoldenEye, da allora ho fatto di tutto per trovarne una vera, ma non ce l'ho ancora fatta (e comunque chiedevano troppo). Indispensabile per colpire a grosse distanze senza farsi del male.



LASER

lo laser non am uscir de cas... ehm, va beh, a volte mi impugliesisco, scusatemi. A parte tutto il laser fa tendenza e soprattutto bene ai capelli (certo che se te lo mangi è molto meglio)... da usare, raccomandato dall'associazione massaie in rivolta.



FUCILE A IMPULSI

In teoria si può finire il gioco solo utilizzando quest'arma, in pratica non sarete mai abbastanza bravi per farlo (io sì). Fa un male che te lo raccomando e si ricarica tutto sommato abbastanza velocemente.



TOSO INSEGNA UN PO' DI STORIA (CHE NON FA MAI MALE): DUKE NUKEM, LE ORIGINI DEL MITO

A cura di
Davide "TOSO" Tosini

Il fenomeno Duke Nukem non nasce certo con questo Zero Hour. Dall'alto della mia infinita bontà (e dalla canna di fucile che mi trovo puntata in mezzo agli occhi... dai Alex, non fare il bambino) ho deciso che c'erano delle cose che dovevate sapere. Non penserete mica che Duke abbia sempre potuto scorazzare liberamente per X,Y,Z vero? Eccovi riportato un breve sunto delle tappe principali che hanno fatto sì che il nostro mitico Duke salisse nell'olimpo dei videogiochi, seduto a fianco di Lara Croft...

DUKE NUKEM I
Genere: Platform
Piattaforma: PC
numero giocatori: 1
Giudizio: 6

Se vi stavate interrogando su chi fosse il padre dell'energumeno muscoloso che spacca tutto quello che incontra, avete appena trovato la risposta. Questo simpatico platform 2D (al tempo la terza dimensione era ancora un lusso che ci si poteva concedere solo utilizzando l'artificio del wire frame) introdusse a tutto il mondo un personaggio che da lì a qualche anno avrebbe spopolato in

tutto il mondo. Carino e discretamente giocabile impegnò i videogiocatori del tempo in lunghe e interminabili sessioni di gioco.

DUKE NUKEM II
Genere: Come il predecessore
Piattaforma: PC
numero giocatori: 1
Giudizio: 6,5

Uno dei pochi casi in cui il seguito superò, non solo graficamente, il suo predecessore. Una grafica finalmente guardabile e un sonoro accattivante ne decretarono il successo.



DUKE IT OUT DC
Genere: salviamo il presidente in 3D
Piattaforma: PC
numero giocatori: 1
Giudizio: 6,5

Ambientato all'interno della Casa Bianca, questo Duke it Out DC rappresentava, se non vado errato, la prima incarnazione di Duke Nukem nella terza dimensione. Davvero spassoso, nonostante non potesse contare su uno styling grafico bello come quello del suo successore. Una vera chicca da collezionisti.

DUKE NUKEM 3D
Genere: Doom style
Piattaforma: Sempre l'insostituibile PC
numero giocatori: 1 - 8
(ovviamente non tutti sulla stessa macchina)
Giudizio: 8

Seguendo i preziosi insegnamenti della ID, madrina di titoli del calibro di Wolfstein 3D, Doom e i più recenti Quake I e II, la 3D Realms decise di buttarsi nella terza dimensione. Il risultato fu stupefacente, vuoi per la grafica pulita ed efficace che caratterizzava i mondi per i quali era possibile "viaggiare", vuoi per una giocabilità davvero elevata, aiutata anche dalla possibilità di connettere fino a otto PC in rete locale, dando così vita a emozionanti Death Match, sino ad allora esclusivo appannaggio di mamma dei Marine di Doom. Fece la sua prima comparsa la voce digitalizzata del protagonista che scandiva frasi davvero esilaranti (prendete il bullo del vostro quartiere e ascoltatelo per qualche minuto... quelle erano le frasi del nostro prode Duke). La presenza di un editor

semplice e intuitivo fece nascere delle vere e proprie aree dove era possibile scambiare le proprie creazioni con quelle di altri artisti.

DUKE NUKEM 3D: Atomic Edition
Genere: Sparatutto in soggettiva
Piattaforma: Sempre lui, il Picchio
numero giocatori: 1-8
Giudizio: 8

Ottimo add-on per lo shoot 'em up in soggettiva targato GT Interactive. Nuove armi, nuovi nemici e nuovi livelli ne decretarono il successo peraltro annunciato visti i record di vendite fatti registrare dall'illustre predecessore.

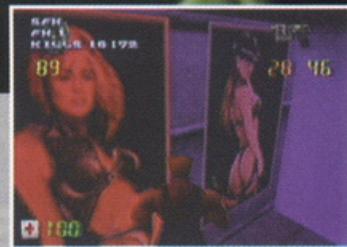
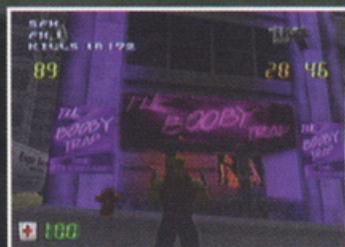
DUKE NUKEM 64
Genere: Come la versione PC
Piattaforma: Il nostro amato Nintendino a 64 bit

numero giocatori: come fate a non saperlo?
Giudizio: 7,5

Visto il successo fatto riscontrare dalla versione PC, era logico attendersi anche la conversione per la console della grande N. Una grafica da urlo, un sonoro da capogiro e una giocabilità ai massimi storici hanno fatto conoscere il grande Duke anche agli utenti della console nera. Caldamente consigliato da Toso.

DUKE NUKEM: Total Meltdown
Genere: IO SPARO A TUTTI IN 3D (sparatutto 3D in prima persona)
Piattaforma: Playstation
numero giocatori: 1-2
Giudizio: 7,5

Ottima conversione di un gioco oramai entrato nella storia.



Finalmente gli utenti Playstation smisero di invidiare gli amici fortunati possessori di un PC. Davvero bella la colonna sonora, che riusciva a mantenere il livello di adrenalina sempre alto.

DUKE NUKEM 3D

Genere: Come tutte le altre versioni in treddi

Piattaforma: Saturn

numero giocatori: abbastanza per divertirsi

Giudizio: 7,5

Se Sony e Nintendo hanno capito le potenzialità di questo titolo, poteva la Sega lasciarsi scappare una così ghiotta occasione per riempirsi le tasche? La risposta è ovviamente negativa - altrimenti non starete neanche leggendo questo Box- e la mamma del recente Dreamcast uscì

con una conversione del prodotto GT Interactive per il fratello maggiore del Megadrive: il Saturn. (mamma mia, in cinquanta caratteri ho citato tutte le console più importanti della Sega... se non è pubblicità occulta questa)... Ottimi sia il sonoro che la resa grafica del titolo, mentre si veniva turbati dalla giocabilità altalenante. Comunque un must per tutti i possessori di Saturn.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Genere: Sparatutto in terza persona

Piattaforma: Sony Playstation

numero giocatori: 1-2

Giudizio: 8

Precursore del titolo che trovate recensito in queste pagine, Duke Nukem Time To Kill catalizzò l'attenzione degli addetti del settore e

non solo. Seguendo la scia impostata dalla Eidos con la serie Tomb Raider, i programmatori della GT Interactive sfornarono un titolo che faceva di una giocabilità estrema e di un'immediatezza che non temeva rivali i suoi punti di forza. Le ottime animazioni del protagonista, abbinate a una libertà d'azione pressoché totale, convinsero all'acquisto del nuovo capitolo della serie una gran parte di utenti desiderosi di menare le mani. Spettacolare

GIUSTO UN PAIO DI CONSIDERAZIONI

Come avrete sicuramente intuito da questi mini spaccati di storia videoludica, sono un vero appassionato della serie Duke Nukem. Non saprei dirvi perché, forse per il semplice motivo che Duke

rappresenta il classico stereotipo Hollywoodiano che si vede in quei leggeri film d'azione (quelli, per intenderci, che la gente apostrofa come americanate), forse perché ha segnato, con questi stupendi episodi, una parte della mia infanzia che fatica ad abbandonarmi... il mio consiglio è di giocarlo almeno una volta nella vita, perché Duke Nukem sa regalare quello svago che appare solo come oscuro miraggio in altri cloni del padre degli sparatutto treddi... un certo Wolfstein 3D.

DUSPIS' POINT OF VIEW

Duke Nukem Zero Hour non mi ha convinto in pieno. Non che sia un brutto gioco, per carità, ma la presenza di una serie di piccoli e grandi nei mi ha indispettito un poco. Innanzitutto il sistema di controllo che richiede una certa quantità di ore di pratica per essere padroneggiato al meglio (sì, lo so che Raffo e gli altri ci hanno messo trenta secondi per imparare a giocare, ma qualche simpatico vecchietto che acquisterà la cartuccia ci sarà pure, no?) e poi ho notato diversi bachi che impediscono di accedere a determinate aree di gioco (il classico muro invisibile) o di uccidere alcuni dei propri compagni (chissà perché alcuni possono essere

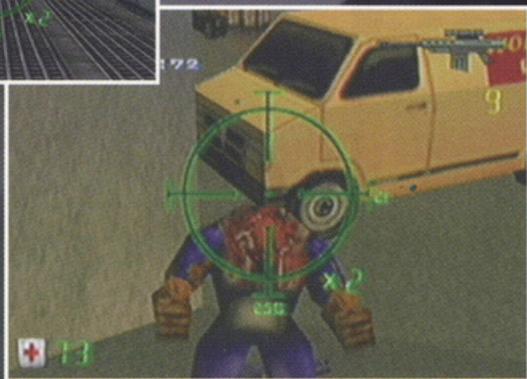
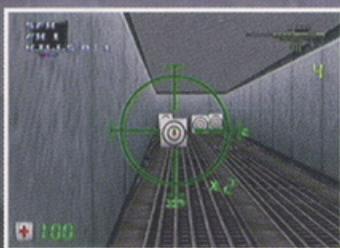
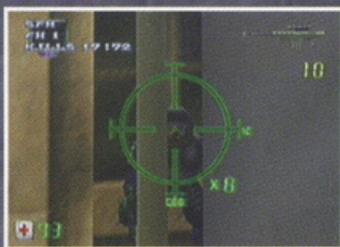
tranquillamente trucidati e se gli sparate non rispondono al fuoco, mentre altri sono invulnerabili...). Probabilmente si tratta di difetti che saranno corretti nella versione pronta per i negozi. Lo schema di gioco è comunque ben studiato e tutti i patiti dell'azione pura lo apprezzeranno non poco. Tra l'altro la presenza di una trama e di tutta una serie di puzzle vi costringerà a usare anche il cervello, oltre che le dita. Certo siamo lontani anni luce dallo spessore di titoloni alla Metal Gear Solid e probabilmente nessuno pretenderebbe tanto dal lavoro svolto dalla GT Interactive. In ogni caso sono sempre più vecchio e non riesco a trovare un gioco che mi "accalappi". Peccato.





PENSIERINO DELLA SERA: IL PUNTO DI VISTA DI TOSO

Mi hanno chiesto di esprimere un parere su questo Duke Nukem: Zero Hour, ma francamente non saprei da che parte cominciare. Non fraintendetemi, l'imbarazzo è dovuto solamente al profondo rispetto che porto a uno dei miei personaggi preferiti in campo videoludico. Le radici di questo reverenziale timore vanno ricercate nell'universo PC, piattaforma che per prima ha dato asilo a uno dei più osannati protagonisti dei giochi in soggettiva. Duke ha sempre avuto tutto: carisma, forza di volontà, capacità di reagire alle situazioni più estreme e, ultima ma non per questo meno importante, una personalità propria, tra l'altro perfettamente rispecchiata dalle oramai mitiche frasi che lo accompagnano sin dalla sua prima apparizione ("What are you waiting for, Xmas?" o la ancor più celebre "He comes to kick some ass and chew bubblegum", vero inno di battaglia di tutti gli "pseudoduri" di periferia). Scusate, mi sono dilungato fin troppo in malinconiche divagazioni, rischiando così di perdere di vista il vero scopo di questo box. Allora, se devo essere sincero questo Duke Nukem: Zero Hour mi ha spaesato non poco. Forse è stata colpa del sistema di controllo, che non è certo lo stato dell'arte in fatto di immediatezza, o forse della poca confidenza, abbinata alle scarsissime ore di sonno all'attivo, che la mia paffuta manina ha con il controller della console Nintendo, ma questo nuovo episodio della serie Duke Nukem non mi ha convinto... questa almeno è la sensazione che ho avuto nei primi venti minuti di gioco. Non ci potevo credere che un gioco di Duke non mi piacesse quindi, accompagnato dalla mia proverbiale testardaggine (Valentina, che mi sopporta da circa un anno e mezzo, sa a cosa mi riferisco), ho ripreso in mano questo Zero Hour con l'unico intento di capire se avessi preso un clamoroso abbaglio o se il gioco fosse una ciofecca a tutti gli effetti. La risposta è... attimo di suspense... che ho preso un abbaglio COLOSSALE, mea culpa, scusate. Questo Zero Hour, ultimo aggregato alla confraternita di Duke, nuovo episodio della serie più bella al mondo (altro che tipa con un seno esagerato... questa sì che è vera cattiveria) mi è sembrato davvero spettacolare, forse un po' troppo difficile (non vi preoccupate, il PR della Halifax ci ha assicurato che la versione finale avrà un coefficiente di difficoltà leggermente più basso e che tutto il gioco godrà di fluidità e velocità maggiori), ma comunque dannatamente coinvolgente. Lo schema di gioco, preso pari pari dalla versione Playstation (mi riferisco a Duke Nukem Time To Kill) vi costringerà ad accendere il cervello in diverse occasioni, oltre che a coordinare bene i movimenti delle vostre affusolate manine. I vari livelli saranno uniti da una trama comune che tenta, riuscendoci a mio avviso bene, di non far sembrare le varie sezioni delle mappe a se stanti. Dopo varie ore di gioco sono comunque arrivato alla conclusione che alla Gt Interactive mi vogliono male (no Simon, stavo scherzando... però adesso metti via quello shotgun, dai) visto che riescono sempre a farmi trepidare nell'attesa della pubblicazione di ogni singolo titolo che immettono sul mercato. In definitiva questo Duke Nukem: Zero Hour è un prodotto da comprare senza riserve o timori alcuni, anche da quei genitori che si sono magari scandalizzati nel vedere alcuni dei corpi straziati presenti nelle foto... a cosa pensate che serva il Parental Lock?





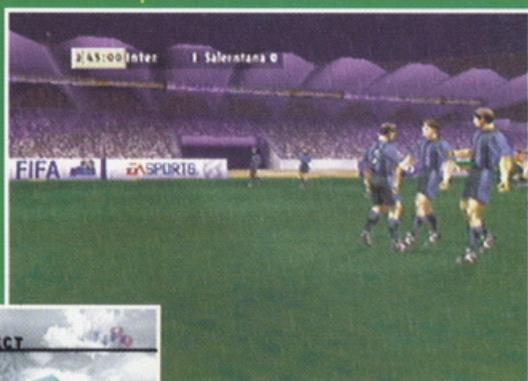
FIFA 99

E' arrivata la simulazione totale dello sport più seguito al mondo: spenderete miliardi a palate per comprare una squadra di all star e poi lottare per non retrocedere o sceglierete un allenatore somigliante a un tortellino per accedere alla fase finale della Champions League?

Fifa 99

Sviluppatori:	EA SPORTS
Tipo di gioco:	Simulazione calcistica
N° Giocatori:	1-4
Grafica:	9.2
Sonoro:	9.0
Giocabilità:	9.8
Longevità:	9.0

9.4





Prima di iniziare la recensione vi voglio raccontare un fatto che, personalmente, ritengo ad altissimo potenziale comico e che potrete utilizzare per sbeffeggiare i vostri amici di fede nerazzurra. Se, invece, siete voi gli amici nerazzurri, passate direttamente alla recensione e non fate caso al mio panegirico.

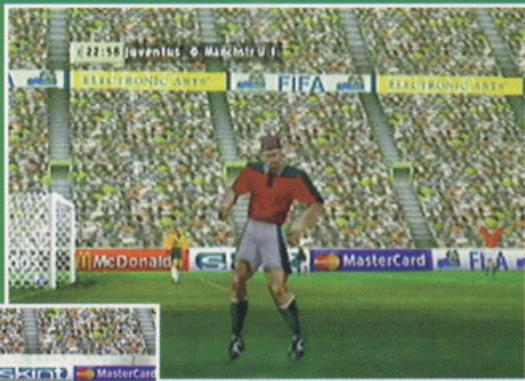
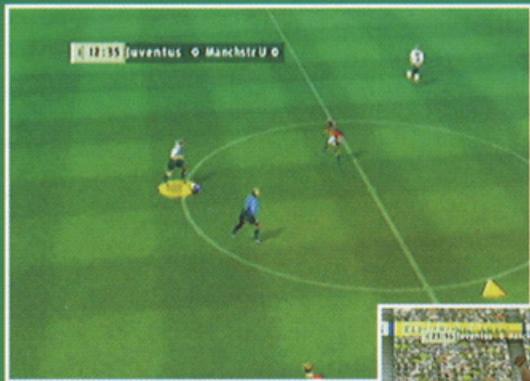
Luogo: Milano, Corso Europa (zona centralissima, per chi non conoscesse il capoluogo lombardo).

Data: imprecisata, pochi giorni prima dell'inizio del campionato italiano di calcio.

Il sottoscritto passeggia allegramente per le vie di Milano quando, all'improvviso, un enorme cartellone (termine riduttivo, si trattava dell'intera facciata di un palazzo) attirò la sua attenzione. L'enorme supporto presentava un dipinto magistralmente realizzato (tanto di cappello agli artisti) rappresentante una scena dal vago sapore epico: un enorme biscione nerazzurro impegnato nell'inseguimento di una gruppo di altri animali. Tra gli animali figuravano: una zebra, un'aquila, una lupa, un diavolo (che non è un animale ma fa lo stesso) e un toro. Ora, è inutile che vi racconti cosa rappresenta una scena del genere, però ve lo dico lo stesso: la squadra nerazzurra, allestita con una serie di campioni sotto contratto con l'azienda sponsor in questione, si appresta, nel campionato che va a iniziare di lì a poco, a fare un sol boccone delle più blasonate compagini calcistiche italiane. L'azienda in questione è la Nike e il biscione potrebbe anche essere interpretato come il calciatore simbolo della banda nerazzurra; questa volta, il nome è veramente troppo banale, lo lascio a voi.

Morale: un colosso come la Nike era pronto a scommettere un'intera campagna pubblicitaria sullo strapotere nerazzurro, segno che i fuochi d'artificio di casa Moratti non avevano impressionato solo lo speranzoso popolo interista. A quel punto, il vostro fedele redattore, da sempre in polemica con i fanatici della pedata interisti, si è inginocchiato raccogliendosi in preghiera e richiedendo a chissà quali entità superiori un solo altro campionato anonimo (se non umiliante ma ero disposto ad accontentarmi, devo ammettere che i nomi facevano impressione anche a





me...) per la compagine di Ronaldo. Tutto ciò per un popolare detto che ho sempre ritenuto un grande insegnamento di vita: più grossi sono, più rumore faranno cadendo. E, magia delle magie, la mia preghiera si è esaudita...

Bene, a questo punto sento già le vostre urla di sdegno per la mia amata squadra di eroi (vedi Manchester), purtroppo per voi, l'articolo lo scrivo io, quindi non potete mettere becco nel mio monologo. Un consiglio: attendete la domenica, sintonizzatevi sull'apposita emittente e telefonate al buon Maurizio Mosca, lui saprà confortarvi, intanto io vado a comprare i biglietti per Barcellona...

A questo punto, statistiche alla mano, dovrei aver perso circa il 30-40% dei lettori, mi scuso per lo sfogo ma mi sono sentito molto Tosatti a scrivere questo inizio d'articolo, lasciatemi almeno questa soddisfazione perché, sinceramente, alla coppa non ci spero nemmeno io, visti i precedenti...

Dopo avervi scaldati per bene e avervi, così, introdotto nel clima tipico da Bar dello Sport (adatto al tipo di gioco che sto recensendo), passiamo a parlare di questo Fifa 99.

La nuova fatica della EA è la puntata n (dove n è l'iniziale di "non mi ricordo") della fortunatissima serie Fifa che ha fatto la fortuna del marchio EA Sports. In quest'ultima realizzazione la simulazione si è fatta più grassa e i desideri che non sono stati soddisfatti iniziano a contarsi sulle dita di una mano sola (una mano umana, s'intende); ma andiamo con ordine e non facciamoci prendere dalla frenesia.

Il nuovo nato sotto il marchio EA Sports si presenta come simulazione totale dell'esperienza calcistica, lasciando fuori dal suo ambito d'azione le sole competizioni che vedono protagoniste le compagini nazionali. Fifa 99, infatti, presenta una selezione di 250 squadre di club da 12 diversi territori e, con esse, potrete sbizzarrirvi nella creazione di competizioni tipo-coppa o tipo-campionato. Proseguiamo nelle opzioni riguardanti le competizioni che potete sviluppare: innanzi tutto potrete simulare un'attuale Champions League, potrete personalizzarla completamente, giocarla come Coppa Uefa o Coppa Coppe (con le relative formazioni presenti nelle ultime edizioni) o creare una sessione di coppa totalmente nuova. Per quanto riguarda i campionati, potete scegliere di giocare una Dream League europea (una





specie di super campionato tra le migliori squadre europee, è il nuovo progetto che la FIFA sta cercando di boicottare in tutti i modi... o di personalizzare completamente un campionato in modo da riprodurre qualsiasi lega europea (e anche quella brasiliana). Oltre alla possibilità di disputare le competizioni appena citate, vi sono uno sproposito di altre opzioni, tra cui abbiamo: Partita amichevole (avrete a disposizione tutte le squadre presenti nel gioco), Partenza veloce (una partita al volo tra due squadre fisse che potrete cambiare nelle opzioni di gioco), Golden Goal (giocate una partita "a chi segna per primo") e Allenamento. Quest'ultima opzione (allenamento) è decisamente utile per iniziare a impraticarsi con i comandi (strababilmente impegnativi) del gioco; potrete, infatti, giocare una partita d'allenamento (decidendo quali e quanti giocatori entrano in campo nelle due fazioni) o allenarvi nel tirare i calci piazzati. I calci piazzati sono particolarmente suggestivi: potrete infatti scegliere la posizione da cui allenarvi e il numero di uomini in barriera, come dire che presto diventerete dei novelli Mihajlovic (spero si scriva così...).

Una volta che vi sarete allenati per bene, sarà il momento di dare un'occhiata alla squadra prima di entrare in campo per la vostra prima partita ufficiale. Fifa 99, come già detto, vi propone circa 250 squadre di club da 12 nazioni diverse e lo fa con una dovizia di particolari assolutamente strabiliante: ogni squadra presenta tutti i giocatori nella rosa all'inizio della stagione (sono quindi esclusi gli acquisti dell'inizio 99 tipo il mitico Henry e il disastroso Esnaider) e, per ogni artista della pedata, propone una serie di caratteristiche che cercano di riprodurre al

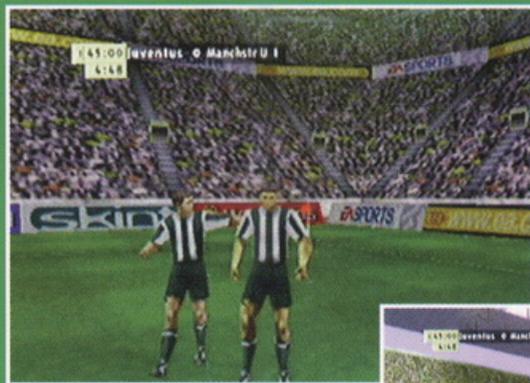
meglio quelle specifiche del calciatore. Inutile dire, inoltre, che le maglie (e i calzoncini ovviamente) sono riprodotte in maniera fedelissima, sia nella configurazione ufficiale sia nella



COME TI SPAVENTO IL GIOCATORE PIVELLO, OVVERO, ELENCO TOTALE DELLE MOSSE DISPONIBILI IN FIFA 99.

- Passaggio semplice
- Scatto
- Lancio alto (si trasforma in cross nelle vicinanze dell'area)
- Scivolata
- Contrasto
- Passaggio filtrante
- Fallo intenzionale
- Salto per evitare scivolata
- Scarto laterale a sinistra
- Scarto laterale a destra
- Rotazione a sinistra di 360 gradi
- Rotazione a destra di 360 gradi
- Passaggio di prima
- Pallonetto di prima
- Passaggio filtrante di prima
- Tiro di prima
- Tiro d'esterno
- Colpo di petto
- Colpo di testa verso la rete
- Colpo di testa verso il petto di un compagno
- Colpo di testa verso i piedi di un compagno
- Tiro al volo
- Sforbiciata
- Finta
- Alza la palla
- Tunnel
- Tuffo
- Dai e vai
- Uno-due

E tenete conto che non ho incluso le possibilità nei calci di punizione, negli angoli e nella gestione del portiere...



configurazione da trasferta (quella che evita consonanze cromatiche che possono confondere l'arbitro). Se, a questo punto, vi sentite molto Oronzo Canà (un omaggio doveroso a questa pietra miliare del cinema) potrete modificare il posizionamento in campo dei giocatori e il relativo atteggiamento tattico; le opzioni tattiche non sono moltissime ma potrete crearne di nuove stravolgendo le varie posizioni in campo. Inoltre, potrete lanciare quattro tipi di azione direttamente dal vostro controller durante la partita, al proposito dovrebbe esserci un box nei dintorni. Un'ultima opzione riguarda la possibilità di cambiare addirittura i responsabili dei vari calci piazzati (rigori, punizioni e calci d'angolo). Dopo aver impersonato il mitico allenatore della Longobarda, potrete entrare anche nei panni di Giginju (Gigi di Gigi e Andrea) e cercare di scoprire il novello Aristotele: la sezione trasferimenti, infatti, vi permetterà di plasmare la squadra secondo il vostro credo calcistico, avendo a disposizione la totalità dei calciatori presenti nelle 250 squadre del gioco. Facendo questo potrete, inoltre, aggiornare le varie squadre con gli ultimi acquisti in modo da mantenere attuale la vostra simulazione. A questo punto, una volta

preparata la partita, recuperate l'impermeabile e la confezione di sale (una citazione a chi indovina il film) e scendiamo in campo. Anzi, prima di scendere in campo, dobbiamo ancora compiere qualche importante scelta: lo stadio in cui giocare (da scegliere tra i venti disponibili), l'orario al quale giocare (pomeriggio, sera o notte), le condizioni atmosferiche, la durata, la velocità della simulazione (quattro livelli) e il livello di difficoltà (ne sono disponibili tre).

Una volta compiute queste scelte e assegnati i controller alle squadre è ora di scendere in campo. Tenetevi la mascella e premete il tasto "Start". I giocatori faranno il loro ingresso in campo mentre, in sovrapposizione, le formazioni, come nella migliore tradizione televisiva, appariranno sullo schermo;



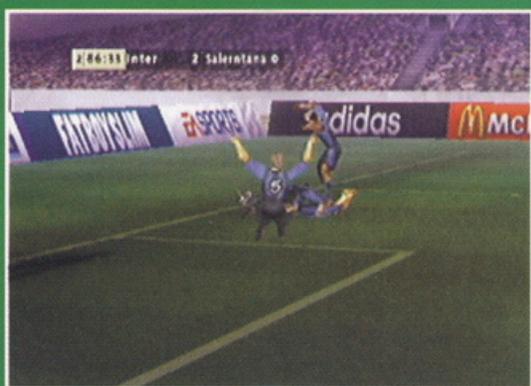
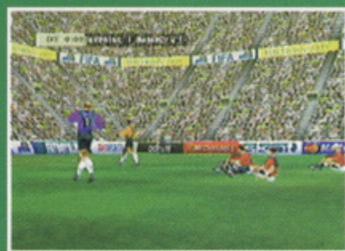


successivamente, i capitani delle squadre si stringeranno la mano (mentre i compagni saranno impegnati nel riscaldamento) e l'arbitro darà inizio alla partita.

Fifa 99 presenta la solita visuale a 45 gradi con telecamera posizionata a distanza tipo-riprese televisive e consente di cambiare, in qualsiasi momento, la visuale attiva fra le otto disponibili. Graficamente, il gioco si posiziona a livelli ottimali: i giocatori, interamente realizzati con poligoni, si comportano benissimo se utilizzate sempre la visuale standard e le animazioni sono estremamente realistiche. Per quanto riguarda le scene ravvicinate (tipo le visuali più zoomate, i replay e le scene d'intermezzo), Fifa 99 presenta le stesse pecche dei

suoi predecessori: aspetto "angoloso" dei giocatori e somiglianza degli stessi, nei movimenti, con i robot. Un altro problema è costituito dal frame rate che, ogni tanto, soffre di singhiozzi improvvisi ma devo dire che, rispetto alle puntate precedenti, si sono fatti notevoli passi avanti. Per quanto riguarda la grafica di contorno non ci sono grossi problemi da segnalare: gli stadi sono splendidi (anche se si sono prese alcune libertà nella realizzazione) e le condizioni atmosferiche (insieme con il diverso orario) sono riprodotte molto bene e sono complete di effetto "usura" del campo. I replay sono da oscar e vi permetteranno di vedere (da tutte le telecamere disponibili) ogni secondo delle vostre migliori azioni, utilizzando anche un'utilissima opzione di avanzamento manuale del filmato (in pratica mettete in fila una serie di fermi-immagine). Un'altra chicca è costituita dalle statistiche di gioco che appaiono ogni tanto in perfetto stile televisivo: si va dal possesso palla al numero di calci d'angolo fino alla possibilità di visualizzare, alla fine del primo tempo, le

statistiche totali complete di percentuali di permanenza nelle tre zone del campo. Per chiudere il discorso sulla grafica merita una citazione la consueta chiarezza ed eleganza dei menu che





contraddistingue da anni la serie Fifa; nessuno l'ha mai detto ma, a mio avviso, anche questo è un grosso pregio.

Parliamo ora d'aspetto sonoro. Fifa

99 si avvale del Dolby Surround per gli effetti sonori e questo non fa che aumentare la sensazione di presenza in campo offerta al giocatore: sentire, in una rimessa laterale, il vostro compagno che chiama la palla dalla cassa destra ha un certo effetto scenico sulla situazione complessiva, non credete? Le musiche sono di Fat Boy Slim e sentirle durante i replay (oltre che nei menu) è un vero piacere e aumenta l'esaltazione che proverete rivedendo le vostre prodezze. Il sonoro, però, presenta una piccola pecca, la telecronaca. Innanzitutto, è rimasto il solo John Motson a commentare la partita (il buon Andy Gray è stato segato) e, successivamente, il non sentire né i nomi dei giocatori né quello delle squadre è decisamente fastidioso; penso che sia ora che alla EA si pensi a un nuovo metodo di compressione per il sonoro in modo da poter risolvere questo problema. Passiamo alla giocabilità. Fifa 99 è un gioco godibilissimo ma, purtroppo per lui, deve confrontarsi con un vero e proprio titano di questa caratteristica: ISS PRO 98.

Il nuovo nato della serie Fifa ha un paio di piccoli problemini che non gli permettono di superare il suo

diretto concorrente riservandogli, al massimo, un pareggio. Il primo problema è costituito dal controllo che avete sui giocatori: alto e migliorato rispetto alle versioni precedenti (ora si possono anche interrompere i movimenti in corsa senza dover attendere la fine della mossa) ma ancora inferiore rispetto a ISS PRO 98. Il secondo problema (più che un problema si tratta di una limitazione fisica per cui la EA può fare ben poco) è costituito dalla moltitudine di pulsanti che dovete schiacciare (e quindi imparare a memoria) per poter usufruire appieno dell'intero, splendido arsenale di tocchi, tiri, passaggi e quant'altro questo Fifa 99 vi mette a disposizione. Purtroppo, ben poco si può fare per risolvere questo problema; personalmente avrei inserito un piccolo tutorial che permettesse d'impraticarsi con tutti i movimenti (tipo gli allenamenti nei picchiaduro). Comunque, per concludere il discorso sulla giocabilità, voglio puntualizzare il mio parere: non siamo ai livelli eccelsi di ISS PRO 98 (anche se siamo vicini) ma ci troviamo, comunque, al cospetto di un titolo giocabilissimo (basta guardare il 9.0 che gli ho assegnato). Un'ultima annotazione va all'intelligenza artificiale dei giocatori: anche qui le cose sono migliorate rispetto alle puntate precedenti. In Fifa 99 i giocatori avversari vi attaccheranno con dosata aggressività a seconda di dove vi troviate in possesso di palla, mentre i vostri giocatori seguiranno l'azione in maniera esemplare;



niente più cross a vuoto o azioni solitarie. Siamo quindi arrivati, a questo punto, alla longevità. Per quest'ultimo argomento ho riservato un paio di opzioni che si trovano nel menu iniziale: Team Edit e Player Edit. Queste due utilissime opzioni vi permettono di modificare le maglie delle squadre, lo stadio utilizzato, l'aspetto fisico ed emotivo (l'aggressività) dei vari giocatori e tutte le specifiche caratteristiche che, come abbiamo già detto in precedenza, contraddistinguono i vari calciatori e li avvicinano ai loro alter-ego in carne e ossa. Grazie a queste due opzioni (e a quelle viste in precedenza riguardanti i trasferimenti), capite bene che Fifa 99 si propone come simulazione calcistica dalla vita, se non eterna, perlomeno molto lunga e superiore alla singola stagione 98-99.

Per quanto riguarda gli aspetti marginali, segnaliamo la necessità di utilizzare un controller pack (uno capiente visto che Fifa 99 è molto esoso) per salvare dati e posizioni nelle competizioni e il fatto che non è supportato il controller pack.

Ed eccoci giunti in sede di commento finale. Mi trovo, in questo momento, in grossa difficoltà visto che a combattere per il trono di miglior gioco di calcio per N64 ci sono, a questo punto, due grossi capolavori che sono, però, molto diversi tra loro. ISS PRO 98 è, essenzialmente, un gioco molto divertente, giocabilissimo che però lascia poco spazio alla simulazione, alle tattiche e alla riproduzione della realtà. Fifa 99, dal canto suo, è molto forte sotto l'aspetto simulativo (basta vedere il numero di azioni disponibili), possiede la licenza Fifa e presenta una ridda di opzioni che ha dell'allucinante, il tutto cedendo punti sotto l'aspetto del divertimento rispetto al titolo Konami.

Ho deciso: il trono non lo assegno e lo dichiaro vacante in attesa del gioco definitivo che sappia coniugare i pregi di entrambi i prodotti. Per ora ci sono due splendidi reggenti, ognuno con i suoi pregi e con i suoi difetti; a voi la scelta, seguite il vostro gusto e la vostra idea d'intendere il calcio.

Un'ultima annotazione per gli amici interisti: non prendetevela ma penso che ci abbiate portato via l'uomo sbagliato, Lucky Luciano è rimasto bianconero. Alla prossima.

Davide Pessach



"MISTER MA COS'È LA B-ZONA? LA ZONA PER ANDARE IN SERIE B?"

Fifa 99 vi dà la possibilità di "chiamare" quattro diverse tattiche durante la partita, eccone una descrizione dettagliata:

- **TATTICA DEL FUORIGIOCO:** chiamando questo movimento, i vostri difensori saliranno in linea cercando di mettere in fuorigioco gli attaccanti avversari. Seguite il braccio alzato di Montero e non avrete problemi...
- **PALLA LUNGA:** chiamando questo movimento, uno dei vostri attaccanti scatterà nella difesa avversaria chiamando il passaggio lungo. Utilizzatelo nelle ripartenze (come dice il buon Sacchi).
- **PRESSING:** utilizzando questa tattica chiamerete i vostri giocatori fuori dalla loro posizione di competenza per pressare l'avversario portatore di palla. Vedere le migliori partite di Edgar "Ringhio" Davids per maggiori delucidazioni.
- **SCATTO LATERALE:** chiamando questa tattica, una delle vostre ali scatterà in profondità chiamando il passaggio, servitelo prima che finisca in fuorigioco.

"Corsi autodidattici con obiettivi specifici. **I TUOI!**"

EXCEL Subito

97-PC/98-MAC

*Un corso interattivo autodidattico
in due parti. (4 cd con 8 ore di tutorial)*

Excel Subito è un corso audio-video interattivo, completo e di semplice comprensione, che si rivolge a chi ha poco tempo a disposizione e desidera apprendere o approfondire l'utilizzo e le funzioni offerte dall'ultima versione del programma sul più diffuso foglio elettronico del mondo.

Troverete esempi, consigli e tecniche per utilizzare tutti gli strumenti, da quelli di base ai più complessi, per l'analisi e il riepilogo dei dati.

La particolare struttura di Excel Subito, che consente la consultazione a differenti livelli di conoscenza, permetterà sia all'utente inesperto che a quello esperto di portare a termine compiti di diverso grado di complessità.

Semplice e chiaro nell'esposizione dei concetti, Excel Subito potrà essere consultato tutte le volte che vi servirà, grazie al suo particolare formato, che vi permette di averlo sempre a portata di mano.

Excel Subito è composto da 4 cd-rom, nei quali troverete dei tutorial che vi insegneranno a sfruttare tutte le potenzialità offerte dal programma, in modo da non aver più bisogno di chiedere consigli ai vostri colleghi o ai vostri amici.

Imparerete a creare in modo rapido tabelle e modelli personalizzati di calcolo, ad eseguire calcoli complessi, a

rappresentare graficamente i dati e ad utilizzare gli strumenti avanzati di Excel, diventando così sempre più autosufficienti.

Divertitevi insieme a noi scoprendo le nuove caratteristiche di Excel, riguardanti la creazione e la formattazione dei grafici, l'organizzazione e la gestione dei dati negli elenchi, il recupero e l'analisi dei dati di elenchi e tabelle, la personalizzazione di Excel stesso, la revisione e la condivisione di cartelle di lavoro e lo scambio di dati con altre applicazioni.



per Windows e Macintosh



un determinato software e ritrovarsi una settimana dopo a non ricordarsi più nulla.

Potrete tenere i nostri cd sempre a portata di mano sulla vostra scrivania e potrete naturalmente anche

prestarli ad altri colleghi e a nuovi collaboratori.

5 Un ultimo elemento da non sottovalutare riguarda l'organizzazione dei corsi, che sono strutturati in modo da soddisfare sia le esigenze di coloro che sono già esperti e che magari desiderano aggiornarsi o apprendere nuove tecniche applicative, che di chi invece è alle prime armi, che potrà apprendere il funzionamento del software in questione passo dopo passo, dai concetti di base a quelli più complessi, fino a diventare veri esperti.

Buon apprendimento a tutti!



Quale aspetto rende unici i corsi autodidattici della Xenia Educational?

1 I corsi sono strutturati sotto forma di video-lezioni a pieno schermo, presentate attraverso un'interfaccia interattiva dinamica e facile da consultare che consente di seguire facilmente il processo tecnico-creativo che avviene sullo schermo all'interno del software trattato.

2 I maestri "virtuali", ovvero gli istruttori che eseguono le spiegazioni, sono persone altamente qualificate nell'uso del software spiegato e possono inoltre far riferimento alle proprie esperienze pratiche nel campo specifico. Un maestro "virtuale" di un corso su Photoshop, ad esempio, non solo è un grafico esperto, ma utilizza il programma da

anni, e quindi ciò che spiega non è pura teoria, ma è corredata da esperienze vere e pertinenti, in grado di evidenziare anche le eventuali problematiche che potrebbero presentarsi e di suggerirne le possibili soluzioni.

Questa è una caratteristica comune a TUTTI i corsi della Xenia Educational.

3 Sebbene il materiale didattico sia preciso e altamente pertinente all'argomento trattato, un elemento che contraddistingue i nostri corsi è la modalità di presentazione dei diversi tutorial, che avviene in modo informale: quasi come se un amico venisse a casa vostra e vi spiegasse, in maniera simpatica ma professionale, come usare Access o come

creare un sito Internet.

4 Oltre al costo dei corsi, accessibile a tutti, specialmente se paragonato ai corsi offerti da strutture professionali (e non), il vantaggio principale è che l'utente li potrà consultare innumerevoli volte, finché non avrà acquisito una completa padronanza di un particolare concetto.

Potrete quindi apprendere seguendo i vostri ritmi, come e dove preferirete: anche alle due del mattino il giorno prima di un'importante colloquio di lavoro, senza nessun vincolo ad orari di frequenza imposti da scuole o da strutture di formazione.

Questa flessibilità risulta molto più efficace che seguire un corso intensivo di tre giorni su

"Excel Subito" fa parte di una serie di prodotti sotto la sigla di "XENIA EDUCATIONAL" e indirizzati non solo a chi lavora quotidianamente con i diversi software trattati, ma anche alle aziende, agli studi grafici, alle tipografie e alle agenzie pubblicitarie, per addestrare il proprio personale.

"Excel Subito", "Internet Subito", "Access Subito", "Word Subito", "Internet in 8 Ore" e "Windows '98 Subito", sono i nuovi titoli della serie "Xenia Educational" che la Xenia Edizioni ha dedicato ai corsi didattici, e che è nata ormai più di 4 anni fa con prodotti come Click & Learn, Photoshop in 8 Ore, Professione Grafico, Programmare in HTML & Java e XPress in 8 Ore.

Con "Excel Subito" aggiungiamo un nuovo settore a quelli già trattati, (la grafica-multimedia), ovvero quello "dell'ufficio" e dei programmi di gestione dei dati, dei database e dei testi e sistemi operativi.

Naturalmente, tutti i nuovi corsi sono utilizzabili sia dagli utenti Windows che dagli utenti Macintosh e a questo proposito, vorrei sottolineare con enorme soddisfazione, che anche il corso "Windows '98 Subito" sarà consultabile pure dagli utenti Macintosh, che potranno così apprendere il funzionamento di Windows senza dover necessariamente acquistare prima un PC. Seguiremo lo stesso procedimento per un corso chiamato "Mac OS Subito" che sarà consultabile anche sulla piattaforma Windows.

ZERO • ZONE

Eccoci al secondo appuntamento con una rubrica che pare avere riscontrato i vostri favori. Questo mese spaccheremo insieme sei - dico sei - giochi, tre dei quali in soggettiva (sarà mica perché sono il mio genere preferito dopo gli sportivi?). Vi ricordo l'indirizzo al quale inviare le vostre richieste:

XENIA EDIZIONI
NINTENDO MAGAZINE
-FOGMASTER-
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

Indicando sulla busta "Toso è troppo il migliore", pena il cestinamento immediato della missiva {peccato per l'italiano... NdAlex}. A buon intenditor...

A cura di Davide "Toso" Tosini



TUROK2

Attivazione di tutti i cheat: Inserite BEWAREOBLIVIONISATHAND come codice per attivare l'invincibilità, tutte le armi, munizioni infinite e altri cheat minori.
Evvai con i testoni: Inserite il codice UBERNOODLE se volete che le teste dei nemici siano grandi grandi.
Fido Dido Rulez: Inserendo HOLASTICKBOY dovrete giocare con un fanciullino piccolo piccolo.

Piedoni e manone... quando abbondare è meglio che deficere: Avete presente piedone? Con il codice STOMPPEM potrete diventare degni emuli.

A Bug's life... questione di Par Condicio: Inserite PIPSQUEAK e giocherete contro avversari delle dimensioni dei protagonisti di AntZ.

La grafica al tratto che ti esalta: IGOTABFA come codice e via di grafica al tratto!!!

New York senza luci: Inserendo LIGHTSOUT come codice, il mondo diventerà talmente buio che non riuscirete più a distinguere il Leccardi dal Porcellini.

Gouraud shading: Inserendo WHATSATEXUREMAP abiliterete il Gouraud Shading.

Schermata dei crediti: Con il codice ONLYTHEBEST accederete alla schermata dei crediti.

RAKUGA KIDS

Costumi alternativi: Premendo i vari pulsanti dei pugni e calci otterrete i diversi colori disponibili per i costumi dei lottatori

Combattere nei panni di Inoz: Giocate per almeno due ore quindi premete il Trigger L dopo esservi posizionati su Mamazo.

Combattere con Darkness: Giocate per almeno cinque ore per abilitare Darkness nella schermata di selezione dei personaggi.

Extra options: Superate le dieci ore di gioco complessive e apparirà nel menu principale una nuova opzione chiamata "EXTRA OPTIONS".



BANJO KAZOOIE

CODICI:

Collezionate tutti i pezzi di Puzzle per completare la sezione "Treasure Trove Cove", preoccupandovi di ritornare successivamente nella casa di Banjo. Avvicinatevi al quadro posto sopra il camino e premete il tasto C-alto per esaminarlo. Assicuratevi di essere sul tappeto e comincerà un sotto gioco con un puzzle. Una volta terminato il giochino riceverete un codice e dovrete recarvi nel "Treasure Trove Cove". Abbassate il livello dell'acqua ed entrate nel castello di sabbia, dove dovrete scandire uno dei seguenti codici per attivare il Cheat corrispondente.

Effetto

Banjo con il testone
Banjo con piedi e mani enormi
Kazooie con la testa sulle spalle (grande)
Banjo magro magrissimo
Banjo stile grissino con mani e piedi enormi.
Combinazione dei cheat che cominciano con Bottle.
Banjo diventa una lavatrice
200 Uova
100 red feathers
20 gold feathers
200 uova e 100 feathers
Ripristina gli oggetti
Feathers rossi infiniti
Uova blu infinite
100 Mumbo tokens
8 honeycombs
Aria infinita
Vite infinite
Feathers d'oro infiniti
Disabilita tutti i codici

Codice

BOTTLESBONUSONE
BOTTLESBONUSTWO
BOTTLESBONUSTHREE
BOTTLESBONUSFOUR
BOTTLESBONUSFIVE
BIGBOTTLESBONUS
WISHYWASHYBANJO
BLUEEGGS
REDFEATHERS
GOLDFEATHERS
BRELDUFEATHERGGGS
BLUEREDGOLDFEATHERS
CHEATNOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY
CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS
CHEATDONTBEADUMBOGOSEEMUMBO
CHEATANENERGYBARTOGETYOUFAR
CHEATGIVETHEBEARLOTISOFAIR
CHEATLOTISOFGOESWITHMANYBANJOS
HEATAGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO
NOBONUS

CLAY FIGHTER 63 1/3

Colori trooppo alternativi Per selezionare il colore alternativo del vostro piccolo grande lottatore d'argilla premete il tasto C-basso nella schermata di selezione.

Selezione del Livello (modalità VS) Nel modo a due giocatori premete C-destra o C-sinistra quando appare il Versus Screen per selezionare lo stage nel quale combattere. **Vestiamo i panni di Boogerman** Per giocare nei panni di BoogerMan tenete premuto, nella schermata di selezione del personaggio, L quindi premete su, destra, giù, sinistra, destra, sinistra sul D-pad

Com'è il mondo visto dal Dr. Kiln Per giocare con Dr.Kiln entrate nella schermata di selezione del personaggio e, tenendo premuto il tasto L, pigiate B, C-sinistra, C-su, C-destra, C-giù, A.

Un carattere un po' scontroso: Sumo Santa Sempre nella schermata di selezione del personaggio, tenete premuto L seguito da A, C-giù, C-destra, C-su, C-sinistra, B.



QUAKE 2

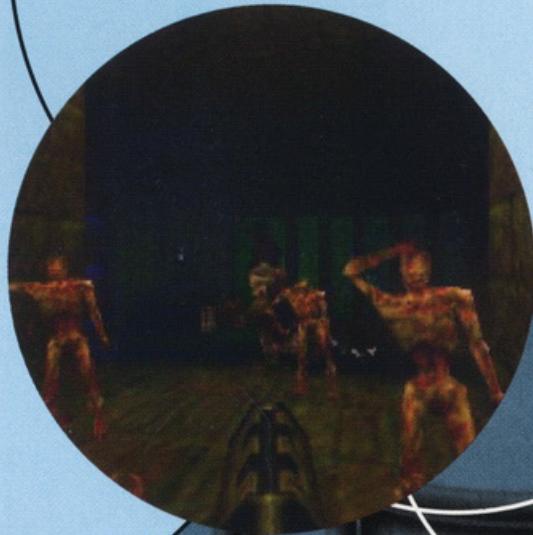
Debug mode:

Inserite QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ come password, non curandovi del messaggio "Incorrect Password". Apparirà a questo punto, nel menu delle opzioni una nuova voce chiamata "Debug" che vi permetterà di accedere alla selezione del livello, donandovi tutte le armi, invincibilità e la modalità monster targeting.

Password per armi infinite: Inserite una delle seguenti password per cominciare al livello indicato con il pieno di armi:

Livello	Easy	Normal
Realm of Black Magic	?DRY OPFG P3BT VBKX	6DRW OPFG T3BR VBKX
The ElderWorld	95RV TPFQ QQBT JBKT	5SR9 TPFQ VQBR JBCT
The NetherWorld	81RV 6PFG RGB5 5BJH	41R9 6PFG WGBQ 5BCH
Shub-Niggurath's Pit	79RV 2PFG R7BS SBJF	39R9 2PFG W7BQ SBFC
Level	Hard	Nightmare
Realm of Black Magic	2DR? OPFG Y3BP VBCX	YDR8 OPFG 23BM V3BX
The ElderWorld	1SR7 TPFQ 2QBP JBKT	XSR TPFQ 3QBM JBFT
The NetherWorld	01R7 6PFG OGBN 5BBH	W1R5 6PFG 4GBL 5BFH
Shub-Niggurath's Pit	Z9R7 2PFG 07BN SBBF	VR95 2PFG 47BL SBBF
Livello	Nome	Password
2	Castle of the Damned	H4OX ZWV HLBQ 74DJ
3	The Necropolis	H0P3 2XBN WQ2B NZVK
4	Gloom Keep	CWHX CH3B GDB3 14JY
5	The Door to Chthon	PQW4 9QVD Y8VY X21M
6	The House of Chthon	PL24 XBBT YJLQ 32?6
7	Ziggurat Vertigo	6JR3 KDDV 3SLG 9RFT
8	The Ogre Citadel	GWY6 7BBB 23BD L4HK
9	The Crypt of Decay	B8YN BBBB ZBBB SXR4
10	The Wizard's Manse	55R6 OXCJ 2LBR QWV1
11	The Dismal Oubliette	51RZ ?6xQ RGBR NNJH
12	Underearth	5XRV SMXP B7BR LP5H
13	Termination Central	5SR9 TPFQ VQBR JBCT
14	Vaults of Zin	5NRV JF6G CVBR GBFL

15	The Tomb of Terror	5JR6 HDXM 2ZBR DPN5
16	Satan's Dark Delight	5DR0 HW4N PZ?S 5Y2W
17	Chambers of Torment	49R6 XBBJ 2GBQ 932T
18	The Haunted Halls	45RZ ZF32 LZBQ 773R
19	The Tower of Despair	41R0 6PFG WGBQ 5BCH
20	The Elder God Shrine	4XRV QBFQ B3BQ 3BD3
21	The Palace of Hate	45R5 DBBN ZGBQ 1628
22	The Pain Maze	4NRV JBBF BRY5 744W
23	Azure Agony	4JR5 1BBB OQBQ X4HX
24	Shub-Niggurath's Pit	39R9 2PFG W7BQ SBFC
25	The Nameless City	4DR1 4XDD RVBQ VM1B



GLOVER

Selezione del livello: Mettete in pausa il gioco con il tasto Start, quindi inserite la seguente sequenza: C-alto(3), C-sinistra(2), C-destra, C-sinistra, C-destra.

Check point sbloccati: Mettete in pausa il gioco con il tasto Start, inserendo successivamente questa sequenza: C-basso(2), C-destra, C-sinistra, C-alto(2), C-basso, C-sinistra.

Portali aperti: Mettete in pausa il gioco con il tasto Start e inserite, di seguito, la seguente combinazione: C-alto, C-destra(2), C-basso, C-sinistra, C-basso, C-alto, C-destra.

Occhio di pesce: Premete C-sinistra, C-destra, C-sinistra, C-destra, C-sinistra, C-destra, C-sinistra, C-destra durante il gioco. Il corretto inserimento del codice sarà confermato da un messaggio.

Palla nemica: Premete durante il gioco C-sinistra, C-basso, C-alto, C-destra, C-sinistra(2), C-basso(2). Il corretto inserimento del codice sarà confermato da un messaggio.

Mad Garibs: Premete C-basso, C-destra, C-basso, C-alto, C-sinistra, C-basso, C-sinistra, C-alto mentre giocate. Il solito messaggio vi informerà del corretto inserimento del codice.

Nei panni della ranocchia: Mettete in pausa e premete C-alto, C-destra, C-basso, C-destra, C-alto, C-sinistra(2), C-alto. Mangiando gli insetti guadagnerete una vita extra.

Vite infinite: Mettete in pausa e inserite la seguente sequenza: C-alto(5), C-destra, C-basso, C-destra.

Energia come la vita: Mettete in pausa con il tasto Start seguito da C-destra(2), C-basso, C-destra(3), C-alto, C-sinistra.

Palla invisibile: Premete Start e di seguito C-basso(2), C-sinistra(2), C-alto(2), C-basso, C-alto.

Glover enorme:

Sempre mettendo in pausa con il tasto Start, inserite questa sequenza: C-basso(3), C-sinistra(2), C-basso, C-destra, C-sinistra.

Livello Bonus:

Mettete in pausa e inserite la

sequenza qui riportata: C-basso, C-alto, C-destra(2), C-basso, C-sinistra, C-destra(2).



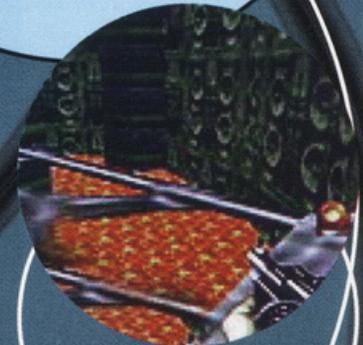
DUKE NUKEM 64

Cheat Menu

Nel menu principale premete trigger L, trigger L, sinistra, sinistra, trigger R, trigger R, trigger L, trigger L per abilitare il Cheat Menu, dove potrete inserire la gabolina presente qui sotto (o sopra... dipende dal grafico)

Tutti gli oggetti

Entrate nel cheat menu e ritornate nel menu principale inserendo successivamente la seguente sequenza: trigger R, C-destra, destra, trigger L, C-sinistra, sinistra, C-destra, destra. Ora dovrebbe rendersi disponibile l'opzione ALL ITEMS che vi consentirà di annoverare, all'interno del vostro inventario, tutte le chiavi e gli oggetti



Castlevania™

PRIMA PARTE
A CURA DI DAVIDE PESSACH





Alla fine, anche Castlevania ce l'ha fatta ad arrivare su Nintendo 64 in una nuova forma 3D completamente poligonale. Il nuovo prodotto Konami è un'ottimo mix di grafica, gameplay e squartamenti di vampiri; il vecchio conte Dracula è di ritorno e indovinate un po' a chi tocca risolvere i problemi causati dal vampiro transilvano?

Questa volta potrete scegliere tra due diversi personaggi; fatevi strada a colpi di frusta di Reinhardt Shneider o polverizzate le forze del male con i poteri magici di Carrie Fernandez. In ogni caso, l'avventura sarà piuttosto complessa e questa guida vi tornerà sicuramente utile.

Più in particolare, questa guida contiene:

- Descrizione completa di come attraversare ogni quadro - stanza per stanza.
- Suggerimenti su quali oggetti raccogliere e quali trabocchetti evitare.
- Strategie su come affrontare i vari nemici presenti nel gioco.

A questo punto non vi rimane che andare in cucina, recuperare dell'aglio, mettervelo al collo, accendere il Nintendo 64 e iniziare l'avventura...

La vostra avventura alla ricerca del Conte Dracula inizia in una foresta e proseguirà attraverso altre splendide locazioni, tra cui manieri infestati da vampiri, labirinti e molto, molto altro. Lungo il percorso incontrerete scheletri, cavalieri maledetti e vampiri, tutti pronti a sbucare dalle tenebre per farvi la pelle. Per arrivare ad affrontare il mitico conte oscuro dovrete anche attraversare i meandri del castello e per riuscirci dovrete risolvere diversi enigmi e scoprire locazioni segrete. In questa guida vi condurremo per mano attraverso i vari livelli del gioco, insegnandovi anche alcuni segreti che si riveleranno vitali per completarlo.

LIVELLO 1: FOREST OF SILENCE

Procedete dritto fino ad arrivare nei pressi di due grossi alberi che verranno presto abbattuti da un fulmine (foto 1); aggirate i tronchi sulla destra o attraversateli al centro dopo che le fiamme si saranno estinte. Oltre i tronchi troverete due colonne e, in mezzo a loro, due torce (foto 2); usate la frusta sulle torce per portare alla luce un pugnale e un gioiello rosso. Salite sulla colonna più bassa, saltate su quella alta e usate la frusta sulla torcia; verrete ricompensati con un bell'arrostato.

Scendete dalla colonna e proseguite lungo il sentiero sulla sinistra, oltre il secondo albero bruciato. Sul sentiero troverete i resti di un povero abitante del villaggio (foto 3), a questo punto salteranno fuori tre scheletri guerrieri che vi attaccheranno all'istante (foto 4). Utilizzate la vostra arma principale per liberarvi di questo problema; proseguite lungo il sentiero fino ad arrivare a un grosso cancello con un misterioso lucchetto. Saltate e colpite il lucchetto più volte con l'arma principale per aprire il cancello.

Sfortunatamente, sull'altro lato incontrerete uno scheletro gigante ad attendervi! (foto 5)

Questo spaventoso mostro è armato di un grosso bastone con il quale procura pesanti danni ed evoca altri scheletri, ve lo ritroverete davanti appena avrete oltrepassato il cancello. Fortunatamente, la sua massa è un punto debole: è, infatti, molto lento e facilmente aggirabile. Appena si avvicina, saltate e colpite con la vostra arma principale. Una volta tornati a terra, il mostro starà compiendo un salto che lo farà atterrare oltre di voi, lasciandovi completamente illesi. Si tratta di una tecnica un po' complessa ma con un po' di pratica dovrete riuscire a saltare, colpire e accucciarsi sotto alle sue gambe senza grossi problemi. Una volta che vi avrà oltrepassato, giratevi velocemente e colpetelo alle spalle.

Dopo il primo passaggio, lo scheletro gigante inizierà a sbattere il bastone per terra, questo evocherà altri scheletri in suo aiuto; se volete, uccideteli ma dovrete concentrarvi sul bersaglio grosso. Ogni tanto, lo scheletro gigante proverà ad attaccarvi frontalmente, saltate indietro appena inizia a muovere il bastone; ricordatevi, inoltre, che se dovesse colpire uno dei suoi scheletri, il malcapitato verrebbe inesorabilmente distrutto.

Continuate la procedura colpendo ed evitando gli attacchi dello scheletro gigante, alla fine, il mostro si stuferà e se ne andrà. Inseguite, colpetelo un altro paio di volte per metterlo definitivamente in fuga. Non esultate comunque, non è ancora finita, lo ritroverete presto alla fine di questo livello.



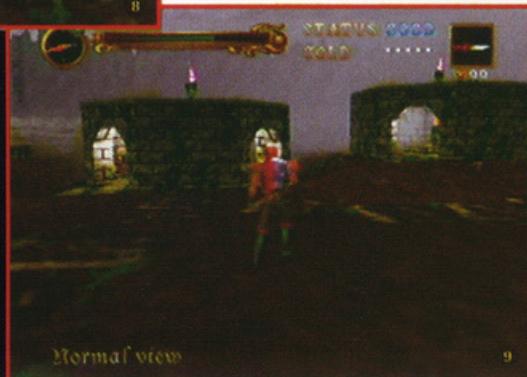
Dopo aver messo in fuga lo scheletro gigante, emergerà una piattaforma che vi permetterà di raggiungere, saltando, la sponda opposta (foto 6). Proseguite avanti fino ad arrivare a una biforcazione (foto 7). Il sentiero davanti a voi conduce a un cancello chiuso e a un gioiello bianco (foto 8); salvate la posizione, se volete, quindi proseguite verso destra. Ora gli scheletri guerrieri diventeranno una minaccia costante, mantenetevi in continuo movimento per evitare di venire colpiti troppo frequentemente.

Consiglio: vicino al meccanismo troverete una torcia che potrete distruggere per recuperare dell'oro.

Alla fine arriverete nei pressi di due strutture circolari in pietra (foto 9), ognuna di queste contiene una torcia all'interno e una sul tetto. Prima di entrare in queste strutture, piegate a sinistra fino ad arrivare ad alcuni gradini in pietra (foto 10). Allineatevi in modo da tenere i gradini di fronte alla struttura di sinistra, salite e saltate una volta che sarete arrivati in cima; aggrappatevi al bordo e salite sul tetto.

Distruggete la torcia per recuperare un gioiello rosso (foto 11); a questo punto, saltate sul tetto successivo. Distruggete la torcia e recuperate il cibo, scendete ed entrate in ognuna delle due strutture; distruggete le torce all'interno e recuperate la Sun

e la Moon Card (foto 12). A questo punto, attraversate il burrone alla vostra destra: sull'altra sponda troverete il meccanismo che apre il cancello che avete incontrato precedentemente (foto 13).



Azionate il meccanismo premendo il pulsante C Destra.

Oltre ad aprire il cancello, il meccanismo libererà un terribile demone tigrato che dovrete sconfiggere per poter proseguire nell'avventura.

Questo incrocio tra uomo e tigre è piuttosto potente e resistente, se riesce ad avvicinarsi a voi, vi afferrerà e vi scaraventerà a terra diverse volte. Fortunatamente, la sua procedura d'attacco è abbastanza banale: semplicemente vi assalirà frontalmente. All'inizio del combattimento passate subito alla visuale da battaglia, in modo da avere sempre sotto controllo la posizione del nemico. A questo punto, si tratta solo di giocare al gatto e al topo, correte in circolo e cercate di tenere il meccanismo tra voi e il demone. Ogni volta che vi trovate a una distanza considerevole colpite il demone con la vostra arma principale, quindi indietreggiate per evitare il contrattacco. Ripetete la procedura più volte per eliminare questa minaccia una volta per tutte.

Una volta eliminato il demone, tornate al cancello che avete appena aperto (foto 14); prima di oltrepassarlo, salvate la posizione utilizzando il vicino gioiello bianco. Quando entrate nella sezione successiva fate attenzione: oltre agli scheletri standard troverete anche agli scheletri kamikaze.

Una volta oltrepassato il cancello, vedrete una tomba bianca alla vostra destra (foto 15). Le tombe solitamente contengono diverse bare le quali, a loro volta, contengono spesso oggetti utili come oro e armi. Per aprire queste bare dovrete utilizzare l'arma primaria o la scivolata con il pulsante Z. Nella tomba in questione troverete 100 monete d'oro nella bara sulla piattaforma in alto a sinistra (foto 16).

Appena fuori dalla tomba troverete una piccola colonna circondata da alcuni massi (foto 17); sul lato della colonna c'è una placca d'oro: premete il pulsante C destro per ottenere un arrosto.

Consiglio: se distruggete la torcia in cima alla colonna otterrete una croce.

Piegate a destra alla colonna e seguite il sentiero fino all'incrocio successivo (foto 18). La biforcazione





sinistra conduce a un secondo cancello chiuso (foto 19), l'altra porta al meccanismo che dovrete azionare per aprirlo. Prendete la biforcazione sinistra, quindi picchiate più volte violentemente contro il cancello chiuso.

Consiglio: troverete nei dintorni un gioiello bianco, utilizzatelo per salvare la vostra posizione. In caso precipitate nella gola sarete contenti d'averlo fatto.

Una volta che vi sarete accorti che bussare non serve a nulla, giratevi e prendete il sentiero che conduce al meccanismo d'apertura della porta. Prima di raggiungere il meccanismo arriverete a una piccola gola, qui intorno troverete una torcia che, se distrutta, vi elargirà un gioiello rosso. Saltate attraverso le due piattaforme, vicino al meccanismo troverete una torcia, distruggetela per ottenere un arrosto (foto 20). Una volta attivata la leva sull'altra sponda il ponte levatoio sulla gola si abbasserà.

Consiglio: se tempificate bene il salto potete raggiungere una delle piattaforme senza scendere.



Utilizzate la piattaforma per scendere quindi, quando siete a metà strada, saltate per raggiungere il blocco bianco.

Per tornare indietro, dovrete scendere fino in fondo alla gola utilizzando i blocchi bianchi sul bordo della rupe (foto 21). Una volta



raggiunto l'ultimo blocco, saltate sulle piattaforme e salite gli ultimi blocchi per uscire dalla gola (foto 22). A questo punto, tornate al cancello. Come al solito, salvate la posizione con il gioiello bianco vicino al cancello.

Oltre il cancello incontrerete tre tombe (foto 23). La prima contiene un gioiello rosso, la seconda è vuota e la terza nasconde un pollo arrosto (foto 24). A destra troverete il terzo cancello chiuso (foto 25) e a sinistra incontrerete invece un grosso burrone, attraversato da una piattaforma piuttosto lontana. Proseguite fino alla sporgenza davanti alla piattaforma; su quest'ultima noterete l'inquietante presenza di uno scheletro che continuerà incessantemente a lanciaarvi dei massi. Eliminate lo scheletro utilizzando un'arma secondaria (pugnale, croce o ascia) e saltate sulla piattaforma. Probabilmente non riuscirete ad arrivare facilmente sulla piattaforma, aggrappatevi al bordo e issatevi sopra. Alla vostra sinistra intravederete una piattaforma (foto 26) con sopra una torcia, compiete un atto di fede e cercate di raggiungerla; vi accorgete che c'è una piattaforma invisibile prima di essa. Distruggete la torcia per ottenere un gioiello speciale.



Raggiungete l'altro lato del burrone, incontrerete presto una colonna con una statua in cima (foto 27). Mentre vi starette avvicinando vi troverete davanti un lupo mannaro; saltate subito in cima alla colonna e posizionatevi a lato della statua. Da questa posizione favorevole, liberatevi del lupo utilizzando la vostra arma primaria. Una volta eliminato il lupo mannaro, scendete e premete il pulsante C destro intorno alla colonna per ottenere dei polli arrostiti. A questo punto, razziate la tomba che troverete nelle vicinanze per ottenere una Sun Card (foto 28).





Di fianco alla tomba troverete il quarto cancello chiuso e un gioiello bianco (foto 29). Il meccanismo che apre il terzo cancello si trova nella direzione opposta. Seguite il sentiero fino a raggiungere il burrone (foto 30), quindi percorrete i blocchi bianchi fino a raggiungere, in fondo, il meccanismo (foto 31). Azionate il marchingegno e tornate al terzo cancello; attraversatelo e prendetevi qualche secondo di meritato relax. Qui non troverete crepacci, piattaforme o boss di fine livello ma solo il meccanismo che apre il quarto e ultimo cancello (foto 32). Azionate la leva e dirigetevi all'ultimo cancello nei pressi del quale vi aspetta lo scheletro gigante per una rivincita.

Consiglio: qui intorno troverete anche un arrostò, dovrebbe tornarvi utile.

Il grosso mostro che avete incontrato all'inizio del gioco è quindi tornato e le sue intenzioni sono più bellicose che mai; inoltre, come se non bastasse, questa volta ha portato con sé un paio di amichetti motociclisti (foto 33). Questi nuovi nemici non sono altro che gli scheletri guerrieri standard in

sella a potenti motociclette, che li rendono velocissimi su percorsi dritti. Potrete liberarvi facilmente degli scheletri motociclisti bombardandoli con coltelli da lancio appena sarete entrati nell'arena; altrimenti, potrete cercare di evitarli con la tecnica del torero (spostatevi bruscamente di lato appena si avvicinano), per poi colpirli ripetutamente mentre sono impegnati a girarsi. Prima eliminate questa minaccia meglio è.

Una volta eliminati i motociclisti, potrete abbattere lo scheletro gigante utilizzando la stessa procedura usata nel primo incontro. Dopo qualche colpo andato a segno la parte inferiore del suo corpo (insieme a un braccio) si staccherà e dovrete vedervela con la parte superiore (foto 34). Per finirlo, mantenetevi sul lato del braccio mozzato e continuate a martellarlo con la vostra arma principale.



LIVELLO 2: CASTLE WALL

Questo quadro inizia posizionandovi in un corridoio piuttosto stretto tra due cancelli chiusi (foto 35); alle estremità del corridoio troverete due porte di legno, una chiusa e l'altra aperta. Salvate la posizione utilizzando il gioiello bianco dietro di voi, quindi attraversate la porta aperta. Giungerete in una stanza cilindrica, con il soffitto molto alto e contenente una scala a chiocciola (foto 36); salite le scale e proseguite lungo il sentiero. In cima alla seconda rampa di scale troverete una colonna d'ossa. Posizionatevi appena sotto alla cima della scala e utilizzate la vostra arma primaria per eliminare la colonna (foto 37); i suoi proiettili voleranno innocuamente sopra la vostra testa se rispetterete il posizionamento che vi abbiamo consigliato.

Consiglio: Aspettate che apra la bocca per sparare, quindi colpirla. Il proiettile le esploderà in gola e potrete colpirla più volte prima che capisca cosa sta succedendo. Se siete particolarmente veloci potrete riuscire a eliminarla prima ancora che abbia sparato il secondo colpo.

Una volta distrutta la colonna, potrete scendere sulla piattaforma con la torcia; distruggete la torcia per poter recuperare una Sun Card.

Tornate nel luogo in cui vi trovavate prima e utilizzate la piattaforma mobile per raggiungere la gradinata seguente. Salite gli scalini e distruggete la colonna d'ossa che troverete in cima nello stesso modo in cui avete eliminato quella precedente. L'ostacolo successivo è costituito da una terribile ghigliottina (foto 38), seguita da un grosso crepaccio che dovrete attraversare utilizzando una piattaforma mobile. Posizionatevi di fronte alla ghigliottina e attendete che la piattaforma si avvicini; appena la ghigliottina sarà salita, saltate sulla piattaforma e utilizzatela per raggiungere l'altra sponda, facendo molta attenzione alla medusa volante che incontrerete. Salite la seguente rampa di scale e saltate sulla piattaforma mobile successiva, che vi trasporterà per la metà della strada che dovrete percorrere (foto 39); per completare il trasbordo dovrete saltare e aggrapparvi al





bordo. Issatevi e aspettate che la ghigliottina si alzi per iniziare la salita sulla rampa di scale successiva. In cima troverete ancora una ghigliottina seguita da un'altra piattaforma (foto 40). Anche questa non percorre completamente lo spazio quindi dovrete saltare, aggrapparvi e issarvi, esattamente come prima. Cercate di temporizzare

il salto in modo da evitare la ghigliottina sull'altro lato. A questo punto non vi resta che salire l'ultima rampa di scale, uccidere i quattro pipistrelli e oltrepassare la porta di legno che troverete in cima (foto 41).

L'IDRA A DUE TESTE

In questa stanza affronterete la terribile Idra a due teste. Questo mostro ha due procedure d'attacco. Inizialmente, ogni testa sparerà una serie costante di palle di fuoco blu; dopo che l'avrete danneggiata per bene, ogni testa muterà di colore dal bianco al grigio e inizierà a sputare lunghe lingue (bel giochino di parole) di fuoco, anche queste di colore blu.

La prima cosa che dovrete fare sarà salire sulla piattaforma sopra alla porta dalla quale siete appena entrati. Distruggete la torcia e recuperate il pollo arrosto. A questo punto, posizionatevi nell'angolo più vicino alla testa principale del mostro (foto 42); qui, l'Idra non dovrebbe riuscire a toccarvi con le palle di fuoco, utilizzate la vostra arma primaria sulla testa principale fino a farla diventare grigia.

A questo punto succederanno due cose. Innanzi tutto, il pavimento sotto il collo del mostro si riempirà di gioielli, oro e armi; poi, l'Idra inizierà a sputare fuoco. Anche nel caso siate a corto di armi secondarie non tentate nemmeno di recuperare quelle vicino al mostro o perderete una grossa quantità d'energia, state dove siete. Ogni volta che il mostro sputa una lingua di fuoco, saltate indietro e accucciatevi per evitare di venire colpiti; quindi andate avanti e colpite l'idra con la vostra arma principale. Un'altra mossa astuta è scendere e nascondervi dietro al muro; quando potete, uscite e

colpite il mostro con l'arma principale, quindi, quando l'idra risponderà al fuoco correte indietro e scivolote premendo il pulsante Z.

Dopo qualche colpo, la prima testa crollerà a terra rilasciando alcuni oggetti da recuperare (foto 43); questa volta, recuperarli potrebbe essere una buona mossa (tra gli oggetti ci sono alcuni gioielli rossi e un'ascia). Tenete sempre d'occhio la barra della salute e recuperate gli arrosti in caso la situazione si faccia pericolosa. Una volta che avrete recuperato gli oggetti, tornate in cima alla piattaforma. Se disponete di un'arma a lungo raggio (come l'ascia) potrete semplicemente utilizzarla sulla seconda testa dell'idra fino a distruggerla, altrimenti dovrete scendere e affrontare il mostro con la vostra arma principale. In quest'ultima situazione, dovrete inizialmente preoccuparvi di schivare gli attacchi del mostro per poi avvicinarvi, colpire e indietreggiare velocemente per evitare le fiamme. Ripetete la procedura fino a sconfiggere definitivamente l'idra a due teste.

LA TORRE DI SINISTRA

Una volta eliminata l'idra, avrete accesso al meccanismo d'apertura della grata al centro della stanza (foto 44). Azionate la leva, dirigetevi all'apertura nel muro e saltate giù sul lato destro. In questa sezione del livello verrete attaccati continuamente da diversi scheletri guerrieri, state all'erta e continuate a muovervi. Proseguite dritto fino al gioiello bianco (foto 45), salvate la vostra posizione e scendete al livello successivo. Troverete due colonne d'ossa e una di pietra al centro della stanza e, in cima a esse, una fiasca d'acqua santa. Eliminate le due colonne d'ossa, noterete anche una torcia sulla sporgenza dietro alla seconda colonna. Distruggete la torcia per portare alla luce una Moon Card (foto 46). Recuperate la Card e saltate oltre le spaccature nel pavimento fino a raggiungere la base della colonna di pietra. Salite in cima alla colonna e recuperate l'acqua santa. Scendete e lasciatevi cadere nelle spaccature del pavimento. La prima torcia che intravederete contiene una croce (foto 47) ma,





probabilmente, troverete più utile l'acqua santa. Sul lato opposto della stanza troverete, invece, uno scaffale con un power-up per la vostra arma principale; saltate sullo scaffale e recuperate il bonus.

Scendete e raggiungete l'angolo oltre le catene, troverete un buco nel pavimento: lasciatevi cadere nel buco e arriverete nella locazione di partenza del livello, questa volta, però, la grata è aperta (foto 48).

Salvate la vostra posizione utilizzando il gioiello bianco e attraversate la grata. Nella stanza in cui giungerete troverete due torce; quella al centro contiene la chiave della torre di sinistra, mentre l'altra contiene un'accetta. Recuperate il tutto e tornate alla porta chiusa all'inizio del quadro, apritela e procedete.

IL PRIMO INCONTRO

A questo punto vi ritroverete in una stanza cilindrica

simile alla prima, ma questa volta ci sono molti più salti da compiere e non c'è nessun pavimento. Proseguite a sinistra saltando (foto 49). Quando avrete percorso la prima rampa di scale, troverete un sentiero di rocce che porta sull'altro lato; attraversandolo, però, si sgretolerà, quindi dovrete saltare per evitare di cadere di sotto. Salite la rampa di scale successiva e fermatevi davanti alla ghigliottina (foto 50); oltrepassate la trappola e saltate sulla piccola piattaforma in pietra. A questo punto, potrete scendere sulla superficie sottostante; troverete una torcia contenente una Moon Card, recuperatela e tornate alla locazione precedente. Davanti a voi troverete una piattaforma rotante con alcuni spuntoni su un lato (foto 51). Aspettate che il lato senza spuntoni sia rivolto verso l'alto prima di saltare dall'altra parte, dove troverete altri gradini. Evitate la ghigliottina ai piedi della scala prima di proseguire.

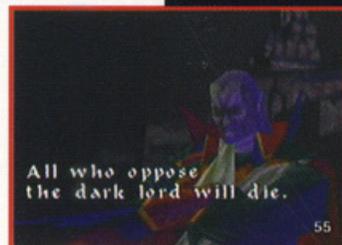
In cima alle scale troverete una colonna d'ossa, fermatevi appena prima d'arrivare in cima e distruggetela con la vostra arma principale. Dietro a questo primo nemico troverete quattro piattaforme rotanti complete di spuntoni (foto

52); attraversatele saltandoci sopra solo quando il lato senza spuntoni è rivolto verso l'alto. Se volete potete saltare sulla destra della seconda piattaforma per raggiungere una sporgenza con una torcia che contiene un pollo arrosto.

A questo punto, tornate sulle piattaforme rotanti; evitate la ghigliottina sull'altra sponda e saltate oltre l'apertura in mezzo alla rampa di scale successiva. Una volta attraversata l'apertura, muovetevi lateralmente per evitare il fuoco della colonna d'ossa in cima alle scale; appena la colonna fa una pausa, colpitemla diverse volte con l'arma principale. Davanti a voi troverete una ghigliottina seguita da un crepaccio attraversato da sole due piattaforme rotanti (foto 53). Appena la prima piattaforma avrà abbassato il lato con gli spuntoni saltateci sopra e proseguite su quella successiva fino a raggiungere la sponda opposta.

Il gruppo successivo di scalini ruoterà per rivelare dei pericolosi spuntoni a mano a mano che salite; mantenetevi in costante movimento e dovrete arrivare in cima sani e salvi. A questo punto, dovrete saltare su due sporgenze evitando, contemporaneamente, il fuoco della colonna d'ossa posizionata sull'altro lato. Se disponete di un'arma secondaria a lungo raggio potete utilizzarla per cercare di eliminare questa minaccia; altrimenti, dovrete aspettare che vi abbia sparato tre colpi prima di passare al contrattacco saltando sulla sporgenza e martellando la colonna alternando arma principale e secondaria fino a distruggerla. Saltate sull'altro lato e salite l'ultima rampa di scale fino in cima; troverete una porta sigillata con uno strano simbolo che indica che la porta si aprirà solo di notte (foto 54). Se non è ancora notte, utilizzate una Moon Card per aprirla e proseguire.

Una volta oltrepassata la porta, la vostra fatica verrà ricompensata con un breve filmato che vedrà protagonista il conte oscuro in persona (foto 55). Dopo che Dracula vi avrà minacciato di cose terribili saltate sulla vicina piattaforma, sulla quale troverete una torcia e un gioiello bianco. Distruggete la torcia e recuperate il pollo arrosto, quindi salvate la vostra posizione con il gioiello bianco (foto 56). A questo punto, attraversate l'apertura nel muro; arriverete nella stessa stanza multilivello che avete già visitato. Appena arrivati nel secondo livello, distruggete le due torce: una di queste contiene ben 500 monete d'oro! Continuate a scendere fino a raggiungere il fondo, la locazione di partenza del livello. Ora entrambe le grate dovrebbero essere aperte e voi potrete procedere e fare il vostro ingresso nella Villa (foto 57).





LIVELLO 3: VILLA

Se vi siete rallegrati per non aver dovuto affrontare nessun boss di fine livello, state tranquilli, l'inizio del terzo quadro compenserà il tutto con una difficoltà assolutamente rispettabile. Per esempio, subito all'inizio del livello dovrete affrontare tre cani a tre teste (foto 58) (per un totale quindi di nove); se riescono ad avvicinarsi a voi vi morderanno e, se scappate, vi lanceranno delle palle di fuoco. Sulla destra troverete due torce: una in un angolo e un'altra su una piattaforma. Correte subito sulla destra e posizionatevi di fronte al muro appena prima della sporgenza. Saltate e tenete premuto il pulsante A per aggrapparvi al bordo e issarvi in cima.



A questo punto, visto che i cani non possono toccarvi, semplicemente rimanete dove siete e bersagliate i nemici con la vostra arma principale. Una volta uccisi i primi due cani, la grata di fronte a voi si aprirà e rilascerà altri due segugi (foto 59); non muovetevi, rimanete dove siete e proseguite nel massacro come avete fatto per i precedenti tre. Una volta uccisi anche questi due nemici, il cielo si oscurerà e apparirà un cane a tre teste più grosso e più arrabbiato; ancora una volta, non lasciatevi impressionare, rimanete dove siete e continuate a bersagliarlo con la stessa tecnica. Una volta abbattuto anche quest'ultimo nemico, l'ultimo cancello si aprirà permettendovi l'ingresso nella villa; prima di entrare, però, distruggete le tre torce vicine e recuperate i gioielli rossi ivi contenuti.

IL GIARDINO DELLA VILLA

Attraversate i primi due cancelli aperti e recuperate l'arrosto che incontrerete (foto 60), quindi guardate sopra una delle due torce. Vedrete una sporgenza con un torcia, il tutto sembra piuttosto irraggiungibile ma non è così, ecco come arrivarci: posizionatevi sul lato più vicino al cancello dal quale siete entrati, vicino al muro e orientati verso la piattaforma, fate cinque passi indietro e saltate. Dovreste aggrapparvi a una piattaforma invisibile e salire; da qui potrete saltare e raggiungere la sporgenza con la torcia.

Tornate a terra, troverete una fontana davanti a voi (foto 61) e, in cima a essa, diversi oggetti vi attendono. Per poter arrivare sulla fontana dovrete trovare la colonna di pietra sotto l'acqua alla base della fontana. Se siete abbastanza pazienti da rimanere sul blocco fino a mezzanotte, la colonna si alzerà e vi porterà fino in cima alla fontana dove potrete recuperare 1000 monete d'oro, una Sun Card, una Moon Card, un pollo arrosto e un cristallo purificatore.

Di fronte alla fontana troverete



l'entrata di una casa diroccata (foto 62), a sinistra, invece, c'è un gioiello bianco. Salvate la vostra posizione, quindi entrate dalla porta principale.

IL PRIMO INCONTRO CON UN VAMPIRO

La prima cosa che noterete quando entrerete nella casa sarà un tappeto rosso steso su una scalinata di fronte a voi (foto 63). Per ora, ignorate la scalinata e distruggete tutti i candelabri per portare alla luce dei gioielli rossi. Una volta che avrete riempito l'arsenale di armi secondarie, salite un paio di scalini. Quando lo farete, vi verrà mostrato un filmato (foto 64) e, subito dopo, dovrete affrontare il vostro primo vampiro. Queste creature sono molto agili e si muovono con una rapidità fulminea (rispettano quindi la leggenda). Se disponete d'acqua santa, scoprirete che quest'arma può essere il vostro miglior amico in queste situazioni: mirate e lanciate l'ampolla d'acqua ai piedi del vampiro, un paio di lanci dovrebbero liberarvi della minaccia. Un'altra strategia consiste nello scappare (che scoperta!), lui vi inseguirà, fermatevi all'improvviso e saltate oltre di lui; il vampiro rimarrà basito, appena inizia a girarsi correte dietro di esso e colpitelo un paio di volte con la vostra arma principale. Ripetete la procedura fino a quando non si arrenderà e fuggirà nella forma di un innocuo pipistrello.

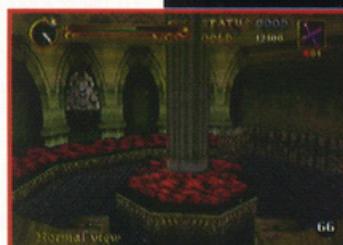
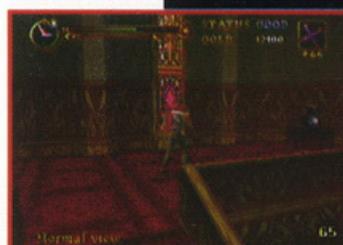
Consiglio: Cercate di colpire il vampiro con la frusta più volte possibile, ogni volta che lo fate lui lascerà cadere un oggetto utile.

E' importante non far mai avvicinare un vampiro in battaglia; se succede, potrebbe mordervi sul collo e voi diventereste, a vostra volta, un vampiro (a meno che non vi divincoliate in fretta) con l'arma principale inutilizzabile. Se mai un disastro del genere accadesse sappiate che potete curarvi solo utilizzando un cristallo purificatore.

THE LOVELY ROSA

Una volta eliminato il vampiro, potrete procedere sulle scale; in cima troverete una coppia di vasi (foto 65). Distruggete i due vasi e recuperare i gioielli rossi, quindi attraversate la porta alla fine del sentiero di sinistra. A questo punto vi ritroverete all'inizio di un piccolo corridoio; attraversate la porta in fondo e arriverete in una stanza piena di rose (foto 66). Entrate dalla porta seguente e vi ritroverete ai piedi di una scalinata; distruggete i candelabri vicini e recuperate i gioielli rossi, prima di salire le scale. Una volta arrivati in cima, piegate a destra per trovare un'ascia e un pugnale (foto 67). A sinistra della gradinata, invece, troverete una serie di porte lungo il muro sinistro della sala principale.

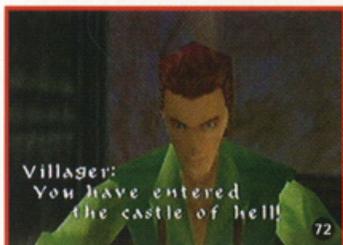
Alcuni cavalieri di vetro sorvegliano la sala principale. Entrate dalla prima





porta e troverete una sala da letto decisamente lussuosa (foto 68). Recuperate il gioiello rosso e il cristallo purificatore, all'altro capo della sala da letto troverete un'altra porta. Girate la maniglia e vi verrà presentato un filmato nel quale incontrerete il cacciatore di vampiri Charlie Vincent (foto 69). Dopo il filmato, potrete recuperare una croce

nella stanza successiva, se volete. A questo punto, parlate con Vincent un'altra volta e lui vi racconterà di aver visto una giovane donna potare delle rose all'alba. Tornate nella stanza con le rose e aspettate fino alle tre di mattina (utilizzate una Moon Card per accelerare il tempo, se volete). Una splendida donna-vampiro di nome Rosa (foto 70) entrerà nella stanza e vi dirà che dovrete proseguire fino agli archivi del castello. Rosa vi confiderà anche di aver consegnato la chiave degli archivi a un altro avventuriero. Tornate indietro e parlate con Charlie per recuperare la chiave degli archivi (dovrete aspettare fino alle sei del mattino, ora in cui Charlie si sveglierà).



UN VENDITORE DIABOLICO

Una volta recuperata la chiave degli archivi, dirigetevi nella stanza da letto nella quale si trovava Vincent e perquisite il tavolo per trovare 500 monete d'oro (foto 71). Uscite e passate all'altra estremità della sala. Entrate nell'ultima porta a sinistra e affrontate il vampiro che troverete (foto 72); viste le dimensioni ristrette della stanza, dovrete utilizzare principalmente l'arma secondaria per abbattere questo nemico. Una volta eliminato attraversate la porta sul lato opposto della stanza. Piegare a sinistra e vi ritroverete davanti a una porta contrassegnata con la targa "Archives". Utilizzate la vostra chiave (foto 73). Negli archivi troverete dell'acqua santa e la chiave del giardino, recuperate entrambi gli oggetti e tornate nella sala principale. Attraversate la prima porta a destra. In questa stanza troverete due vasi blu di fronte al muro più vicino a voi; distruggeteli entrambi per portare alla luce del pollo arrosto e la chiave del magazzino.

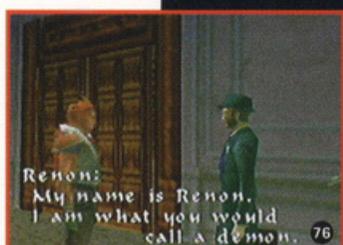
Recuperate gli oggetti e tornate nella sala principale. Tornate indietro verso Vincent e fermatevi davanti alla porta



con la targa "Storeroom". Aprite la porta ed entrate (foto 74). Questa piccola stanza contiene del pollo arrosto, della carne e un gioiello bianco. Dopo aver recuperato il tutto, avvicinatevi alla statua e premete il pulsante C destro. Riceverete un cristallo purificatore; salvate la posizione e tornate nella sala principale.



Da qui, tornate nella stanza nella quale avete trovato la chiave del magazzino. Attraversate la grossa porta in fondo alla sala e vi ritroverete in cima a una scala a chiocciola (foto 75). Scendete i gradini fino a trovare un contratto per terra. Mentre vi avvicinerete, apparirà un diavolo venditore di nome Renon (foto 76) (che fantasia 'sti programmatori!). Questo personaggio vi spiegherà che lui è un piazzista di oggetti utili per avventurieri che pianificano gite al castello; d'ora in poi, quando vedrete un contratto, potrete prenderlo e acquistare, tramite esso, varie merci dal magazzino di Renon. Una volta che il venditore se ne sarà andato, provate a prendere il contratto e comprare alcuni oggetti utili (carne, Moon Card, un cristallo purificatore o qualsiasi cosa di cui siete a corto). Fatto questo, avvicinatevi alla statua dorata del cavaliere. Premete il pulsante C destro per ottenere un arrosto. Uscite dalla stanza utilizzando le grosse porte alla vostra destra. Vi ritroverete sul retro della casa, davanti al cancello del giardino (foto 77); raggiungete il cancello e apritelo con la vostra chiave. A questo punto vi troverete in un labirinto fatto interamente di siepi



IL LABIRINTO

Appena entrati nel labirinto proseguite dritto e prendete la prima svolta a sinistra. Seguite il sentiero, attraversate il ponte e arriverete in un'area chiusa dove troverete un bambino di nome Malus (foto 78).

Dopo una breve conversazione, due feroci cani-statua salteranno fuori e spaventeranno il povero Malus che se la darà a gambe. Questi terribili animali vi seguiranno ovunque andiate, se li colpite con la vostra arma principale perderanno conoscenza per alcuni secondi ma sarà solo un rimedio temporaneo. La migliore strategia consiste nell'evitarli costantemente saltando e muovendosi il più possibile.

Ora che Malus se n'è andato, la vostra missione consiste nell'inseguirlo nel labirinto. Seguitelo fuori dalla zona chiusa e prendete la prima a sinistra, troverete una porta di legno (foto 79). Attraversate la porta e rivedrete





Malus; seguitelo a sinistra e, quindi, a destra. Malus prenderà la biforcazione sinistra, ma voi dovrete prendere la destra, visto che la sinistra porta a un tunnel strettissimo che solo un bambino come Malus può attraversare. Continuate a correre lungo il sentiero destro

fino ad arrivare a incontrare Frankin-Saw. D'ora in poi, se vi fate prendere dai cani, arriverà Frankin-Saw e vi farà assaggiare la sua motosega. Per ora, oltrepassate il maniaco e piegate a sinistra; intravederete un'altra volta Malus mentre gira a destra, seguitelo. Piegate ancora a destra all'incrocio e arriverete a uno steccato di vimini alla vostra sinistra (foto 81).

Continuate dritto e prendete la prima a destra; a questo punto, vedrete Malus in fondo al sentiero. Correte verso il bambino e girate a destra alla fine del sentiero.

A questo punto, vedrete una torre con degli scalini che conducono in cima; girate a sinistra all'altezza della torre e seguite il sentiero fino ad arrivare a una locazione nella quale il sentiero conduce a una zona avvolta nella nebbia. Prendete la prima a destra e arriverete a una zona chiusa contenente una porta di legno (foto 83). Malus si troverà di fronte alla porta, in attesa. Una volta arrivati dal bambino, lui vi condurrà oltre una porta fino a un cancello che dà su una foresta. Apritegli la porta e fatelo fuggire (foto 84).

Ora, giratevi e correte lungo il sentiero. Lungo la via troverete due alcove, quella a destra contiene una torcia che, se distrutta, lascerà al suo posto una chiave di rame (foto 85). Una volta recuperata la chiave dirigetevi alla fine del sentiero, fino al cancello. Attraversate il cancello, intravederete una porta grigia (foto 86); attraversatela e vi ritroverete in una stanza contenente un gioiello bianco e una candela. Distruggete la candela e recuperate il pollo arrosto, quindi salvate la vostra posizione. A questo punto, attraversate la porta sull'altro lato della stanza; riconoscete il posto? Esatto, siete tornati nella prima stanza della casa! Da qui, dovrete attraversare la casa e ritornare all'entrata del labirinto. Attraversate il cancello principale e proseguite dritto fino ad arrivare alla torre con le scale. Girate a destra oltre

la torre e arriverete nei pressi di una porta di rame (foto 87); apritela con la vostra chiave di rame ed entrate. Vi ritroverete alla fine di un piccolo corso d'acqua (foto 88); seguite il fiumiciattolo fino a un ponte e saliteci. Piegate a sinistra e troverete un gioiello bianco e una torcia. Distruggete la torcia per portare alla luce un cristallo purificatore; recuperate il cristallo e salvate la vostra posizione. Attraversate la porta in legno di fianco al gioiello bianco e preparatevi a un bel combattimento!

IL COVO DEL VAMPIRO

Scendete le scale fino dentro al covo del vampiro; in fondo troverete una bara (foto 89), guardateci dentro e vedrete che è vuota (foto 90). Quando vi girerete vedrete il corpo senza vita di una donna venire scagliato a terra da un vampiro. A questo punto, il vampiro salterà giù e inizierà il confronto col mostro di fine livello del terzo quadro.

Anche questo vampiro vi attaccherà con un metodo simile a quello utilizzato dagli altri vampiri che avete incontrato. Semplicemente saltate indietro quando si fa sotto e rispondete con un colpo singolo della vostra arma principale. Dopo ogni colpo, dovrete correre nella direzione opposta per evitare un contatto troppo ravvicinato col nemico. Tenete a mente che, ogni volta che riesce ad avvicinarsi, vi morderà, questo causerà perdita di salute (mentre lui ne guadagnerà) e trasformazione in vampiro (con relativa perdita dell'arma principale). In caso veniste morsi, utilizzate un cristallo purificatore. Ogni tanto, il vampiro salterà sul soffitto; quando lo fa, continuate a muovervi in circolo fino a quando non torna a terra, prendete il tempo con la sua ombra sul pavimento. Quando scende, saltate lontano e colpitelo con l'arma principale.

Scappate, saltate dietro di lui e colpitelo; ripetete questa procedura fin quando non lo avrete sconfitto.

Sfortunatamente, la povera donna su cui il vampiro stava banchettando è ora diventata anche lei un vampiro e inizierà ad attaccarvi (foto 91). I suoi metodi d'attacco sono però differenti da quelli del suo creatore, quindi anche voi dovrete utilizzare delle tecniche diverse per sconfiggerla. Invece che scappare e rispondere ai suoi attacchi, dovrete essere voi a prendere l'iniziativa (l'ho sempre detto io che con le donne bisogna essere duri!). Continuate a muovervi verso di lei mentre la bersagliate, costantemente, con la vostra arma principale. A questo punto, la vampiressa vi lancerà addosso dei pipistrelli che sono, però, facilmente eliminabili con l'arma principale. Ogni tanto, la vampira si trasformerà in una nuvola bianca e volerà intorno a voi mentre uno stormo di pipistrelli inizierà ad attaccarvi. Continuate ad abbattere i volatili uno a uno, alla fine la nuvola si ritrasformerà in vampiro. Una volta che avrete eliminato anche la vampiressa, avvicinatevi alla bara aperta e troverete un passaggio segreto. Entrateci.

Per questo mese siamo arrivati in fondo, nel prossimo numero porteremo a termine le vostre fatiche in Transilvania prendendo in considerazione entrambi i personaggi, Reinhardt e Carrie.



CONOSCERE IL NEMICO

I creatori di Castlevania hanno saccheggiato un cimitero e vi propongono la loro refurtiva sotto forma di temibili avversari. Affronterete pipistrelli, scheletri, lupi mannari, demoni e, chiaramente, vampiri prima di giungere allo scontro finale con il popolare Conte Dracula. Di seguito vi proponiamo un ricettario completo che vi spiegherà come occuparvi di ogni minaccia.

SCELETRI GUERRIERI

Si tratta del nemico più comune nell'esercito di Dracula; questi esseri non morti sono stati resuscitati dalla magia di Dracula al solo scopo di servirlo. Gli scheletri sono lenti e poco intelligenti (cosa vi aspettavate da uno scheletro?) ma non desistono facilmente dai loro intenti di morte; utilizzano un bastone d'ossa e alcuni di essi dispongono anche di ossi da lancio. Il miglior modo per eliminare questi mostri è utilizzare la vostra arma principale.



PIPISTRELLI

Un'altra minaccia che incontrerete molto spesso nel corso dell'avventura; questi mostri rimangono dormienti fino a quando non passate vicino a loro. Il loro schema d'attacco prevede un'incursione frontale seguita da un movimento circolare sopra la vostra testa con attacchi sporadici. Il miglior modo per liberarvene è colpirli velocemente con la vostra arma a corto raggio (il pugnale di Reinhardt o il Ring Smash di Carrie).

SCELETRI KAMIKAZE

Simile, in apparenza, allo Scheletro guerriero, questo kamikaze blu si lancerà su di voi con una furia inusitata appena vi avviserà; ognuno di questi mostri porta con sé una carica che esplose una volta che lo Skeleton prende contatto con il vostro corpo. La miccia dell'ordigno è comunque abbastanza corta e l'esplosivo detonerà comunque dopo alcuni secondi, quindi, il consiglio è abbastanza immediato: correte. Se li avvistate da lontano, utilizzate la frusta o una sfera d'energia per eliminarli.

DEMONI TIGRATI

Un potente incrocio tra una tigre e un uomo, questo mostro adora azzannare aspiranti eroi e lanciarli lontani come se fossero bambole di pezza. Sfortunatamente per loro, sono lenti e poco intelligenti, vi attaccheranno frontalmente e avrete tutto il tempo per difendervi; il modo migliore per affrontare questi nemici è colpirli e fuggire, ripetete la procedura più volte e risolverete il problema.

LUPI MANNARI

Veloce, furioso e selvaggio sono gli aggettivi più consoni per questo formidabile nemico. Il lupo mannaro vi assalirà sbucando dagli angoli bui e piantando i suoi denti aguzzi nella vostra carne, quindi indietreggerà. Sfortunatamente, c'è molto poco da fare per evitare i suoi attacchi se non arrampicarsi su oggetti alti dove il lupo non può raggiungervi. Per eliminare questo mostro, utilizzate la frusta o un paio d'asce; se impersonate Carrie utilizzate delle sfere di energia e qualche ascia.

SCELETRI MOTOCICLISTI

Ed ecco uno scheletro guerriero uscito dal film Easy Rider (con Dennis Hopper, ricordate?). Questi mostri sono veloci e si muovono in linea retta, curvano però con difficoltà; approfittate di questo punto debole per eliminarli, muovetevi a mo' di torero e colpiteli fino a disarcionarli dalla loro motocicletta.

SCELETRO CAPO

Questo enorme scheletro somigliante a un orango adora saltare intorno alla gente colpendola con il suo grosso bastone in osso. Quando colpisce il terreno con il suo bastone fa resuscitare altri scheletri guerrieri; fate anche attenzione a non stargli tra i piedi o verrete travolti. Mantenetevi a una certa distanza e colpitelo più volte con la vostra arma principale all'altezza del torace per sconfiggerlo.

TESTE DI MEDUSA VOLANTI

Sono teste volanti con facce e blu e serpenti al posto dei capelli, ondeggiano in alto e in basso mentre si avvicinano a voi. Questi mostri non dispongono di armi ma il solo tocco scuoterà il corpo del vostro eroe con terribili spasmi; fortunatamente, la loro costituzione è piuttosto debole, un solo colpo di pugnale o di Ring Smash risolverà il problema. Fate particolarmente attenzione a questi nemici nelle zone che richiedono salti ripetuti.

IDRA A DUE TESTE

Si tratta del boss del secondo livello e deve il suo nome ai due lunghi colli (e quindi teste) da drago di cui dispone. Anche se agganciata al cancello del castello, l'Idra è libera di ondeggiare avanti e indietro sputando fiamme blu da ogni bocca. Se disponete di armi a lungo raggio potrete colpirla da lontano.

CANE A TRE TESTE

E' un cane mutante con tre teste; adora inseguire la sua preda fino a sfiancarla per poi trasformarla nel suo pasto. Qualche colpo della vostra arma principale dovrebbe risolvere il problema velocemente. Fate attenzione, questi nemici viaggiano in branco, quando ne avvistate uno cercate subito riparo su un oggetto alto in modo che questi mostri non possano raggiungervi.



VAMPIRI

Come avrete indovinato, si tratta di umani morsi da vampiri che sono ormai destinati a servire il Conte Dracula per il resto della loro esistenza. Fate attenzione alle loro forme mutevoli, vi attaccheranno con tecniche e sotto spoglie sempre diverse; la loro arma è costituita dall'apparato dentale, quando vi prenderanno, vi succhieranno il sangue e faranno di voi un vampiro. L'acqua santa è l'arma più efficace per sconfiggere questa minaccia.

TESCHI VOLANTI

Molto simile alla testa di medusa volante, questo mostro fluttuante vi darà la caccia in maniera costante. Il teschio volante è più difficile da evitare rispetto alla medusa ma è debole nella stessa misura: un solo colpo di pugnale o di Ring Smash sarà sufficiente.

FANTASMI

Questi mostri eterei si possono trovare in qualsiasi luogo dove non penetri la luce del sole; voleranno lentamente verso di voi scomparendo e riapparendo. Un paio di colpi della vostra arma principale dovrebbero essere sufficienti per rispettarli all'inferno.

CANI-STATUA

Si tratta dei fedeli cani di Frankin-Saw, posizionati a guardia del labirinto-giardino per evitare visite indesiderate, tipo la vostra. Questi nemici vi inseguiranno e cercheranno di mordervi le gambe, se riusciranno a prendervi vi immobilizzeranno a



meno che non riuscite a scuotervi di dosso prima con un colpo di pugnale o con il Ring Smash.

FRANKIN-SAW

Un alto mostro dall'aspetto verdeggiante assunto dal conte per potare le piante del labirinto-giardino. Questo nemico è armato di una sega elettrica che utilizzerà su qualsiasi intruso i suoi cani riescano a bloccare. Il modo migliore per fermarlo è colpirlo ripetutamente alla testa, questo vi regalerà qualche secondo di paralisi totale ma, poco dopo, Frankin-Saw si riprenderà e ricomincerà il suo assalto.

DONNA-RAGNO

Con il loro corpo nascosto nell'acqua, questi esseri potrebbero sembrare delle splendide donne ma aspettate di vederle per intero e non avrete nessun dubbio sul da farsi (nel senso che le vorrete uccidere, che avevate capito?). Fate attenzione, questi mostri tendono a muoversi in gruppo.

UOMINI-LUCERTOLA

Questi predatori cacciano in branco e si aggirano, per lo più, in zone umide e sporche, come le fogne sotterranee. La loro tecnica d'attacco è decisamente efficace: saltano fuori dall'acqua e circondano la preda prima di sputare sostanze altamente velenose. L'acqua santa è l'arma migliore da utilizzare contro queste creature.

CAVALIERI INFERNALI

Di questi nemici abbiamo due varietà distinte: quelli armati di spada e quelli armati di lancia, entrambi però sono lenti e possono essere facilmente eliminati da lontano, utilizzando in continuazione la vostra arma principale. La forza di questi nemici è costituita dalle loro armi, entrambe sono molto pericolose e causano parecchi danni.



DEMONI DEL SANGUE

Quest'impressionante demone compie un'unica apparizione in tutto il gioco; al centro del castello vi apparirà scendendo dagli occhi di una statua e riemergendo da una pozza di sangue. L'unico attacco che è capace di portare è lanciare delle palle di fuoco; lo eliminerete facilmente con alcuni colpi della vostra arma principale.

CAVALIERI DI VETRO

Questi terribili nemici appaiono dovunque la luce dell'alba filtri attraverso vetri smerigliati; emergono dal pavimento e iniziano subito ad attaccarvi con la spada. Invece che scappare dovrete affrontarli senza timore: saranno sufficienti pochi colpi della vostra arma principale per mandarli in frantumi.

TORO GIGANTE

Un colossale toro che, tanto per cambiare, è stato resuscitato al solo scopo di servire il conte; più precisamente, il suo compito è quello di sorvegliare il Magic Crystal che si trova al centro del castello. Questa creatura è molto potente e può devastarvi con le diverse modalità d'attacco di cui dispone (la semplice carica o l'esplosione nucleare che sa scatenare aprendo la bocca, per esempio). Dopo che lo avrete ucciso, dovrete ancora vedervela con il suo scheletro.

ROSA

Anche se diventata una vampira, la splendida Rosa rimane una ragazza pura di cuore che farà quanto in suo potere per aiutare Reinhardt; purtroppo, malgrado le sue buone intenzioni, Rosa rimane legata a Dracula. Questo nemico è formidabile in battaglia, sia con la sua spada, sia con i suoi poteri magici.

LA CUGINA DI CARRIE

Quella che una volta era una nobile e coraggiosa maga è stata ora trasformata in una vampira al servizio del Conte Dracula; le sue modalità d'attacco dispongono del classico morso vampiresco e della magia. Un solo consiglio: cercate di mantenere le distanze e colpirla da lontano.

UOMO-TIGRE

Questo mostro è simile al lupo mannaro, sia d'aspetto sia in quanto a capacità d'attacco. La sua tattica principale consiste nell'attaccare ferocemente e velocemente, quindi indietreggia per evitare eventuali rappresaglie. Come per il lupo mannaro, utilizzate entrambe le vostre armi e cercate di liberarvi di questo nemico piuttosto velocemente, prima che vi causi troppi danni.

UOMO-DRAGO

Si tratta di un esemplare decisamente mostruoso di umanoide, che può causare grossi danni se non prestate attenzione. Questo nemico non è affatto agile ma le sue cariche sono veloci e molto dannose; anche qui utilizzate la tecnica del torero: appena i suoi piedi iniziano ad alzare la polvere, spostatevi di lato. Per quanto riguarda il contrattacco, utilizzate entrambe le vostre armi.

MUCCHIO D'OSSA

La classica torretta dell'arsenale del conte oscuro; questo dispositivo rimane piantato a terra o sul soffitto e spara raffiche di palle di fuoco. Se vi avvicinate, verrete bersagliati dal lanciafiamme di cui dispone questo terribile nemico; il consiglio è automatico: colpite da lontano.



DEMONI DI GHIACCIO

Si tratta degli abitanti della Tower of Sorcery: si aggirano nei dintorni della torre sotto forma di pozzanghere ghiacciate quindi, all'improvviso, prendono vita e vi attaccano sparandovi delle palle di ghiaccio. Il miglior modo per Carrie di distruggere questa minaccia è caricare la sua arma principale mentre sono ancora in forma di pozzanghere, quindi, una volta emersi, sparare.

LA MORTE

Un nemico che merita sicuramente rispetto, perlomeno per il nome che porta. Si tratta del classico scheletro vestito di una tunica nera e armato della mitica falce. La sua modalità d'attacco consiste nel lanciare piccole falci e nell'evocare un pesce satanico in suo aiuto. Aspettate che si abbassi, quindi colpitemo mentre si avvicina.

ACTRISE

Una diabolica vecchia strega che ha ucciso il proprio figlio per poter ingrossare le file del conte oscuro; le sue armi principali sono costituite da cristalli e incantesimi. Mantenetevi in movimento per evitare i cristalli e utilizzate l'energia di Carrie per eliminarla, non dovrete metterci troppo tempo.

CONTE DRACULA

Il conte oscuro, il mitico nobile di Transilvania, uno splendido personaggio dall'eleganza e dai modi raffinati; va bene, forse mi sono fatto prendere un po' la mano dalla mia ammirazione per questa figura mitologica, ma da un suo adepto cosa vi aspettate? Questo nemico è decisamente potente e i suoi attacchi pericolosamente dannosi. Il suo punto debole è il fatto che questo mostro (giustamente) si sente invincibile e fa molto poco per difendersi. Utilizzate la virtù dei forti (la pazienza) e non dovrete avere grossi problemi ad averla vinta.





SUPER MARIO 64

Parte seconda

E siamo arrivati alla seconda e ultima parte della soluzione di Mario... Per i poveri sfortunati che avessero disgraziatamente perso lo scorso numero di Nintendo Magazine, ricorderemo che i primi sei livelli e le quindici stelle extra (compresi i tre cappelli colorati) sono stati tutti affrontati il mese scorso. Pertanto, se siete rimasti indietro e vi manca qualcosa che non è contenuto qui... Dovrete procurarvi il numero precedente. E' dura la vita... E ora via con le ultime 56 stelle!



LIVELLO 7: LETHAL LAVA LAND

Le cose per il momento sono tutto sommato molto facili in questo livello - sapendo che cosa fare, però. Ci credereste? Che ci crediate o no, la prima volta che ci ho giocato non riuscivo assolutamente a capire dove si nascondessero le sei stelle... L'ingresso di codesto quadro si trova nei sotterranei, dietro al quadro con la fiamma.



Stella 7-1 Boil the Big Bully

Niente di più semplice. Dal punto di partenza saltate sulla passerella, raggiungete il punto in cui si sale di un gradino (dove c'è il tizio cornuto) e girate a sinistra, dove troverete un occhio gigante. Proseguite per quella strada superando le monete rosse e arriverete a una piattaforma che ospita un tizio cornuto gigante. Spingetelo a calci (A+B) nella lava e otterrete (col minimo sforzo possibile) una simpatica stella.



Stella 7-2 Bully the Bullies

Raggiungete di nuovo la piattaforma dove avete sconfitto il tizio poc'anzi, montate sulla piattaforma galleggiante e raggiungerete una specie di isolotto oblungo sul quale troverete tre tizi cornuti. Eliminateli spingendoli nella lava (sempre a calcioni) e apparirà un altro tizio cornuto gigante. Tostate pure questo e avrete la seconda stella.

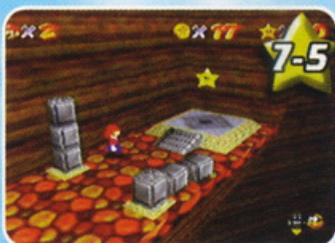


Stella 7-3 8-Coin Puzzle with 15 Pieces

Raggiungete l'area con le monete rosse (sono in piena vista) e raccoglietele tutte senza finire nella lava. Più facile di così non potrebbe essere.

Stella 7-4 Red-Hot Log Rolling

Per raccogliere questa stella potete seguire il metodo difficile (quello congegnato dai programmatori) o quello facile (consigliato). Esattamente davanti al punto di partenza potrete vedere, in lontananza, una gabbia dietro alla quale si cela un tronco. Il metodo difficile prevede che voi raggiungete la suddetta gabbia aggirandola, montiate sul tronco e ci corriate sopra "al contrario" in modo da spostarlo verso la stella. Se invece siete furbi potrete semplicemente raccogliere il cappello rosso (raggiungete l'occhio gigante, eliminatelo correndoci attorno e tuffatevi nella nicchia per ritrovarvi su un'isoletta sulla quale troverete il suddetto capello) e volare fino alla stella. Semplice...



Stella 7-5 Hot Foot It Into the Volcano

Raggiungete il vulcano al centro del quadro e infilatevi. Girate a destra e raggiungete la cima per raccogliere la vostra beneamata stella.



Stella 7-6 Elevator Tour in the Volcano

Ritornate nel vulcano, girate a sinistra e troverete una piattaforma galleggiante (quella gialla e nera). Superate i vari ostacoli e avrete il vostro premio.

Stella 7-7 100 Monete

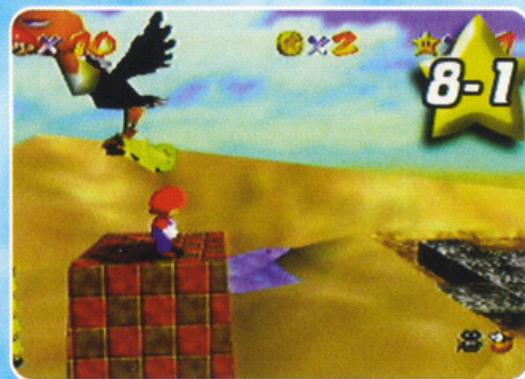
Per raccogliere tutte le monete di questo livello dovrete darvi parecchio da fare. Ricordatevi che all'interno del vulcano ne troverete altre, e ricordatevi anche che una volta entrati non ne potrete più uscire... Fate bene i vostri calcoli.

LIVELLO 8: SHIFTING SAND LAND

Ed ecco un bel livello impegnativo, per la gioia di tutti quelli che hanno sbadigliato nel livello precedente disperando per una qualsiasi sfida. L'ingresso lo troverete nei sotterranei, in fondo a un corridoio senza alcun segno particolare (mettetevi davanti al quadro che fa da ingresso al livello 7, quindi girate a sinistra e buttatevi nel muro in fondo al corridoio).

Stella 8-1 In the Talons of the Big Bird

La prima stella è quasi troppo semplice da recuperare. Correte verso la costruzione in pietra che trovate verso destra, quindi girate verso i cubi giganti che rotolano che troverete alla vostra sinistra e raggiungeteli. Questa sezione è abbastanza semplice, cercate solamente di evitare di finire nelle sabbie mobili e raggiungete la palma che si trova a sinistra. Qui troverete una specie di torre rossiccia: saliteci in cima (potrete tranquillamente camminare sulle pareti) e colpite l'avvoltoio che troverete in aria li sopra per ottenere la vostra stella.





Stella 8-2 Shining Atop the Pyramid

La seconda stella si trova nella nicchia in cima alla piramide. Per raggiungerla velocemente afferrate la cassa saltellante e dirigetevi a sinistra oltre il "cancello", oppure prendete la strada normale (più lunga) attraversando la zona con i cubi giganti. Raggiungere la cima

della piramide non è affatto complesso, state solo attenti a non scivolare sulle pareti inclinate o a finire nelle sabbie mobili. Tutto qui.



Stella 8-3 Inside the Ancient Pyramid

Raggiungete l'ingresso alla base della piramide e infilatevi. A questo punto girate a destra, fino a quando arriverete a un blocco di pietra gigante che continua a saltare in su e in giù. Saliteci sopra e usatelo per raggiungere il piano superiore (tagliando un po' di strada) quindi proseguite a destra. Continuate a

salire all'interno della piramide ed eventualmente arriverete a una stella incustodita. Arraffatela...



Stella 8-4 Stand Tall on Four Pillars

Attivate il cannone parlando con il tizio rosa vicino alla palma, quindi raggiungete il cappello alato nell'angolo della mappa vicino alla bocca da fuoco, raccoglietelo e fatevi sparare. A questo punto dovrete atterrare su ciascuna delle quattro torri rosicce e camminare al centro di esse. Fatto ciò si aprirà la

cima della piramide: volateci dentro e vi ritroverete all'interno della gabbia che avevate visto prendendo la terza stella. La suddetta gabbia si abbasserà fino a raggiungere la costruzione appoggiata sulla sabbia al centro della piramide, infilatevi e vi ritroverete in una nuova stanza. A questo punto dovrete sconfiggere un boss estremamente scarso (basterà colpirlo agli occhi) per ottenere una stella.

Stella 8-5 Free flying for 8 Red Coins

Ecco dove trovare le otto monete rosse: 1) subito a sinistra in fondo dal punto di partenza in un angolo tra un precipizio e una parete inclinata, molto pericoloso) 2) in un blocco sotto la costruzione in pietra, 3) nella sezione con i blocchi rotolanti, 4) nella piccola pozza vicino alla palma, 5-8) in aria (basterà prendere il cappello e farsi sparare dal cannone, quindi volando

intorno alla piramide le localizzerete tutte e quattro).



Stella 8-6 - Pyramid Puzzle

Entrate nuovamente nella piramide, raggiungete la cima e guardate in basso, stando esattamente sopra la cascatella di sabbia. Vedrete una serie di piattaforme con su delle monete: raccoglietele tutte e tre, quindi salite sullo scivolo che fa scorrere la sabbia e raccogliete le due monete che troverete (ogni volta che raccoglierete una di queste monete apparirà un numero) per ottenere la sesta stella.



Stella 8-7 - 100 Monete

Per raggiungere l'obiettivo delle cento monete dovrete raccogliere tutte quelle che trovate all'esterno della piramide (c'è un interruttore blu vicino alla base, fateci caso) e poi entrare nella stessa per finire il lavoro. Datevi da fare...

LIVELLO 9: DIRE, DIRE DOCKS

Quando avrete stelle a sufficienza, aprite la porta contrassegnata dalla stella gigante nei sotterranei e troverete un parete d'acqua in verticale. Entrateci e verrete catapultati nel nono livello...

Stella 1-8 Board Bowser's Sub

Più semplice di questa stella penso che ce ne siano veramente poche da trovare. Appena verrete lanciati in acqua raggiungete il tunnel subacqueo che vi porterà in una sala gigante contenente un sottomarino. Affiorate vicino alla piattaforma a lato, premete il pulsante a terra per far apparire i blocchi di pietra e usateli per raggiungere il sottomarino, sopra al quale troverete la vostra stella.



Stella 9-2 Chests in the Current

Raggiungete nuotando il fondo del livello, dove troverete un vortice. Attorno a esso potrete trovare quattro bauli che, una volta aperti nella giusta sequenza (quello vicino al vortice è l'ultimo) faranno apparire la seconda stella. Attenti a non farvi prendere dal vortice...



Stella 9-3 Pole Jumping for red Coins

Questa stella sarà accessibile solo dopo aver sconfitto Bowser nel suo secondo livello. Raggiungete la sala che conteneva il sottomarino, quindi fate apparire nuovamente i blocchi di pietra e usateli per raggiungere le piattaforme sospese. Da qui dovrete aggrapparvi ai pali rossi che vanno avanti e indietro per la stanza e farvi trasportare fino alle monete rosse. Ricordatevi di spostare la

telecamera in modo da poter sempre saltare comodamente.



**Stella 9-4 Through the Jet Stream**

Tornate nello stanzone che conteneva il sottomarino e potrete osservare sul fondo una grata che produce una strana corrente. Nuotate al centro della corrente in modo da centrare almeno cinque anelli consecutivi. In questo modo apparirà una stella, esattamente sopra alla grata. Per poterla raccogliere dovrete raggiungere il blocco verde che si trova subito fuori dall'acqua, usarlo per ottenere il cappello metallico e tuffarvi in modo da raggiungere velocemente la stella.

**Stella 9-5 The Manta Ray's Reward**

Nella prima area del livello, quella con il vortice, troverete una gigantesca manta che nuota indisturbata. Nuotate nella sua scia centrando cinque anelli consecutivi (se nuotate troppo velocemente non riuscirete a prenderli, quindi al secondo anello vi conviene tenere premuto il tasto). Sarà abbastanza difficile morire affogati perché ogni anello vi ricarica l'energia, il che vi ripagherà del fatto che ogni volta che mancherete un anello dovrete ricominciare la sequenza da capo. Superata la prova apparirà una stella esattamente sopra al vortice: raccoglietela con attenzione senza farvi risucchiare...

Stella 9-6 Collect the Caps

Nella zona del sottomarino troverete una gabbia sommersa che nasconde una stella, ma come potrete fare per accedervi? Abbastanza semplice: raccogliendo il capello blu (vicino al solito interruttore) potrete attraversare le sbarre senza problemi. Provate a combinare il cappello verde con quello blu per ottenere degli effetti a dir poco interessanti...

**Stella 9-7 - 100 Monete**

Le monete in questo livello sono poche e ben nascoste: ricordatevi di raccogliere quelle che troverete all'inizio del livello, fuori dall'acqua, e quelle che si nascondono sul fondo del quadro nella zona del sommergibile. Buona caccia...

Stella 10-1 Snowman's Big Head

Qui si comincia col divertimento, dato che dovrete affrontare due passaggi non difficilissimi ma che richiedono comunque un po' di pazienza e un po' di pratica. La stella che vi serve è in cima al pupazzo di neve gigante e per poterci arrivare dovrete per prima cosa raggiungere la "penisola" circondata dall'acqua.

Qui dovrete eseguire un salto triplo per raggiungere la piattaforma in legno a sinistra, da dove provengono le ondate di ghiaccio. Alternativamente potrete provare a eseguire un salto all'indietro tenendo le spalle alla suddetta piattaforma, ma vi assicuro che in ogni caso non sarà semplicissimo. A questo punto potrete raggiungere una passerella ghiacciata sulla quale troverete un enorme pinguino, che dovrete usare come "riparo" contro il vento soffiato dal testone del pupazzo di neve. Fatto ciò potrete finalmente raggiungere la cima e raccogliere il vostro prezioso tesoro.

**Stella 10-2 Chill with the Bully**

In giro per il livello troverete una piattaforma ghiacciata abbastanza grande sulla quale potrete notare un tizio azzurro. Buttatelo giù dalla piattaforma a calci un po' come avete fatto nel settimo livello e potrete raccogliere la vostra stella.

Stella 10-3 In the Deep Freeze

A sinistra dal punto di partenza troverete una specie di casa di ghiaccio, all'interno della quale si trova una stella. Per poterla raggiungere infilatevi in uno dei cunicoli nella parte bassa e quindi, una volta all'interno, dovrete raggiungere il "tetto", da dove potrete localizzare un altro cunicolo discendente che vi porterà alla suddetta stella.

**Stella 10-4 Whirl from the Freezing Pond**

Raggiungete nuovamente la penisola spazzata dalle ondate di ghiaccio e, al posto di raggiungere la piattaforma di prima, saltate in testa a uno dei tizi che troverete in acqua. Così facendo verrete catapultati in aria: volate oltre la parete marrone e troverete due blocchi. Uno nasconde un guscio di tartaruga, l'altro invece cela una stella...

**LIVELLO 10:
SNOWMAN'S
LAND**

Per raggiungere questo quadro dovrete entrare nella stanza con lo specchio gigante e dirigervi a sinistra. Guardando nello specchio vedrete riflettersi un dipinto che nella realtà non si vede. Tuffatevi nella parete che dovrebbe recare il dipinto. Alcune stelle di questo livello ghiacciato non sono difficili da prendere, sono semplicemente rognose: preparatevi una buona dose di camomilla e mano al joypad.

Stella 10-5 Shell Shreddin' for Red Coins

Tornate nuovamente al punto dove appena raccolto la quarta stella, quindi prendete il guscio e scheggiate in fondo a sinistra per prendere le prime due monete rosse. Fatto ciò raggiungete la zona esattamente sotto alla piattaforma ghiacciata, sulla quale si trova il ciccone azzurro, e raccogliete le monete che troverete, quindi continuate a girare (anche a piedi) per il livello per raccogliere le altre monete che sono più o meno in bella vista.



Stella 10-6 Into the Igloo
Per raggiungere l'ingresso dell'igloo dovrete superare nuovamente la passerella congelata sulla quale troverete il pinguino gigante. Fatto ciò, guardate in basso e troverete il vostro igloo. Buttatevi sopra ed entrate, al che troverete una stella "incastonata" nel ghiaccio. Raggiungete l'angolo in fondo a

destra della sala e prendete il cappello blu (il blocco è raggiungibile scavalcando una parte di ghiaccio), quindi mentre siete "incorporei" correte fino alla stella e raccoglietela.

Stella 10-7 100 Monete

Il maggior numero di monete di questo livello è contenuto nell'igloo. Per prendere le monete incastonate nel ghiaccio dovrete prima prendere il cappello blu. Tutto qua...

LIVELLO 11: WET DRY WORLD

L'ingresso di questo quadro si trova al primo piano, nel quadro con quella specie di "ragno" appoggiato nell'acqua. La particolarità di questo livello è costituita dal livello dell'acqua che può essere alzato o abbassato a piacere, toccando degli speciali cristalli multicolori che si trovano a diverse altezze. Molti non sanno però che esiste anche un altro modo di modificare il livello dell'acqua, ovvero entrando a diverse altezze del quadro stesso. Il bello è che allontanandosi di poco dal quadro e eseguendo un salto all'indietro (e quindi "entrando" nella parte superiore del quadro) potrete alzare il livello dell'acqua ben oltre il livello massimo consentito dai cristalli.

Stella 11-1 Shocking Arrow Lifts!

Per ottenere la prima stella dovrete regolare il livello dell'acqua in modo che si trovi appena sotto ai blocchi sospesi nel vuoto sui quali si trovano delle frecce azzurre. Usatele per raggiungere la costruzione davanti a voi e colpite il blocco giallo contrassegnato dal punto esclamativo per concludere la vostra ricerca.



Stella 11-2 Top o' the Town
Entrate nel dipinto in modo da innalzare al massimo il livello dell'acqua, quindi raggiungete l'angolo del livello che è rimasto fuori dall'acqua, evitate il ciccione che tenta di raccogliervi e di lanciaarvi via, salite sull'asse di legno e raggiungete la piattaforma che "ospita" il blocco giallo, che a sua volta nasconde una stella.



Stella 11-3 Secrets in the Shallows and Sky
Per trovare questa stella dovrete localizzare cinque punti particolari del livello, punti nei quali appare un numero quando eseguite una particolare azione. Il primo lo troverete spingendo il blocco all'interno del muro sulla "terrazzina rialzata". Il secondo appare

spingendo il blocco contro il muro dietro a quella specie di torre che si trova nell'angolo in fondo a sinistra. Il terzo numero si trova all'interno del cubo giallo vicino al blocco che avete spinto. Il quarto numero si trova in cima alla colonna con le monete attorno alla sua base, mentre il quinto si trova all'interno del blocco che si trova in cima alla gabbia.



Stella 11-4 Express Elevator; Hurry up!
Per prima cosa dovrete prosciugare completamente il livello e rompere il blocco di pietra che ostruisce l'ingresso alla base della gabbia. A questo punto raggiungete la cima della gabbia stessa e piazzatevi sulla piattaforma di legno a lato per farla abbassare, quindi tuffatevi

velocemente in acqua, entrate nella gabbia e salite sulla suddetta piattaforma, che vi porterà di nuovo in cima alla gabbia, ma all'interno. Raccogliete la stella e asciugatevi il sudore dalla fronte.



Stella 11-5 Go to Town for the Red Coins

E' giunta l'ora di raggiungere la seconda sezione di questo livello. Entrate nel quadro alzando l'acqua al massimo, raggiungete il tizio rosa e fategli attivare il cannone. Entrate nella suddetta bocca da fuoco, quindi puntatela verso la gabbia che chiude l'angolo dalla parte opposta del livello e fatevi sparare. Dovreste

atterrare quindi nella suddetta gabbia (allagata). Nuotate in profondità fino a raggiungere il tunnel che corre sotto il livello e che quindi porta a una specie di città sommersa. In un angolo troverete uno dei cristalli che fanno abbassare il livello dell'acqua, toccatelo e potrete dedicarvi alla ricerca delle otto monete rosse. Per recuperarle tutte dovrete impraticarvi nei salti contro il muro, dato che almeno tre o quattro di queste si trovano sui tetti delle case addossate alle pareti (dentro i blocchi di pietra). Buon divertimento...

Stella 11-6 Quick Race through Downtown

Raggiungete la "città sommersa" di prima, abbassate il livello dell'acqua, andate a prendere il cappello blu e raggiungete la gabbia nell'angolo. Attendete che termini l'effetto del cappello e quindi eseguite una serie di salti sul muro per raggiungere la stella in cima alla pila di blocchi.



Stella 11-7 100 Monete

In teoria, per raccogliere almeno cento monete non dovrete nemmeno aver bisogno di raggiungere la città. Fate un po' come volete...



LIVELLO 12: TALL, TALL MOUNTAIN

L'ingresso di questo livello è costituito dal quadro con i funghi giganti. Questa volta dovremo affrontare un buon miscuglio di stelle facili facili e di stelle quasi impossibili. Buon pro vi faccia...

Stella 12-1 Scale the Mountain

Decisamente facile. Vi basterà raggiungere la cima della montagna per reclamare il vostro tesoro. La strada è abbastanza lunga, ma dovrete abituarvi...

Stella 12-2 Mystery of the Monkey Cage

Tornate in cima alla montagna e noterete una gabbia all'interno della quale si cela una stella. Raggiungete il punto in cui si trovava la prima e troverete una scimmia. Catturatela e lasciatela andare, al che potrete seguirla fino alla gabbia, che a questo punto si aprirà grazie all'intervento del nostro amico primate. Raggiungete la stella.



Stella 12-3 - Scary Shroom, Red Coins

Le prime quattro monete rosse sono piazzate in alcuni punti estremamente infami, e cioè proprio sui funghi bianchi e rossi. Il problema è che un paio di questi funghi offrono troppo poco "spazio di manovra" e raccogliere la moneta senza volare nel precipizio risulta abbastanza difficile. Una volta "conquistate" queste quattro monete raggiungete la sezione delle talpe e raccogliete le altre quattro (molto più semplice). A questo punto comparirà la stella sul fungo gigante davanti a voi: buttatevi sopra facendo attenzione e ce l'avrete fatta.

Stella 12-4 Mysterious Mountainside

Dopo aver superato il punto in cui dovete eseguire un salto in lungo per superare il baratro con la cascata, più o meno dove troverete la nuvoletta sulla destra, c'è un punto nella parete in cui è possibile infilarsi come se ci fosse un quadro. Vi ritroverete in una zona contenente uno scivolo simile a quello che si nasconde dietro alla vetrata della principessa. Seguitelo e raggiungetene la fine per ottenere la quarta stella.



Stella 5-12 Breathtaking view from the Bridge

Raggiungete nuovamente il punto dove avete incontrato la stella rinchiusa nella gabbia. Poco prima di arrivare sarete certo incappati in un pulsante: premendolo appariranno dei blocchi di pietra un po' sparpagliati. Quello che ci interessa si trova contro la cascata: saltateci sopra e entrate nella nicchia dietro il flusso d'acqua, dove troverete una stella.



Stella 12-6 Blast to the Lonely Mushroom

Per raggiungere l'ultima, semi-inaccessibile stella vi serviranno tre cose: pratica, pazienza e fortuna. Per prima cosa raggiungete la zona con il tronco che funge da ponte e cercate più in basso il solito tizio rosa. Parlategli e attiverete il cannone (nascosto pure lui). Raggiungete il

fungo davanti alla zona delle talpe e eseguite un salto in lungo per raggiungere il camminamento sotto alla passerella che si trova di fianco ai funghi delle monete rosse. Da qui camminate contro la parete per raggiungere finalmente il cannone. Tuffatevi dentro e miratelo un po' più in alto della stella che potete vedere in lontananza sospesa sul fungo. Sparatevi, incrociate le dita e con un po' di pratica riuscirete ad atterrare sul fungo o a centrare in volo la stella.

Stella 7-12 100 Monete

Solo una cosa: ricordatevi che sullo scivolo nascosto dentro la montagna c'è un bel pacco di monete pronto ad aspettarvi. Facile, no?

LIVELLO 13: TINY-HUGE ISLAND

A questo livello si può accedere da due dipinti diversi, tutti e due recanti la stessa immagine. Sono i due dipinti ospitati nello strano corridoio che sembra cambiare dimensioni: entrando in quello a destra vi ritroverete rimpiccioliti, entrando in quello a sinistra vi ritroverete di dimensioni normali. In linea di massima, cercate sempre di usare l'ingresso di sinistra, dato che in questo modo è più facile raggiungere i vari punti del livello e siete anche meno vulnerabili.

Stella 13-1 - Pluck the Piranha Flowers

Prendete l'ingresso di sinistra e raggiungete il tubo verde che si trova in fondo a sinistra. Entrateci e vi ritroverete rimpiccioliti. Ora, girando su questo spiazzo verde troverete delle piante piranha. Uccidetele tutte (dovrebbero essere cinque o sei) e otterrete la vostra stella.



Stella 13-2 The Tip Top of the Huge Island

Prendete l'ingresso di sinistra e saltate sull'isoletta a fianco (quella con la sfera nera che sputa fuoco). Eseguite un salto all'indietro per salire sul blocco giallo poco sopra e da lì raggiungete il tubo verde più in alto. Entrateci dentro (verrete rimpiccioliti) e raggiungete la cima della montagna, dove troverete un'altra stella.



Stella 13-3 Rematch with Koopa the Quick

Raggiungete nuovamente il tubo verde che vi ho segnalato poc'anzi (quello usato nella seconda stella), rimpicciolitevi e dirigetevi verso il piccolo recinto (verso destra) dove incontrerete di nuovo la tartaruga che vi sfiderà a una gara di corsa. Battetela per avere una stella. Per

essere sicuri di vincere abbondate con i salti in lungo nella parte iniziale e, una volta arrivati al ponte di legno, limitatevi a correre senza saltare mai.

Stella 13-4 Five Itty Bitty Secrets

Anche qui dovete trovare cinque "numeri" per ottenere la stella. Prendete l'ingresso di sinistra (come al solito) e toccate questi punti: la cima della montagna, la fine del camminamento di legno che si infila nella montagna, la galleria che passa attraverso la parete all'inizio del quadro, l'apertura del cannone (il tizio rosa è lì vicino, ma ci dovete parlare "da piccoli") e il buco quadrato dal quale partono le sfere nere. Per raccogliere la stella quando sarà apparsa dovete colpire l'interruttore sul terreno e correre sui blocchi di pietra così formati fino a raggiungere l'isoletta.



Stella 13-5 Wiggler's Red Coins

Raggiungete il cannone (da piccoli) e sparatevi sull'albero che si trova lì in alto. Da qui raggiungete il camminamento di legno e infilatevi all'interno della montagna. Vi ritroverete in uno stanzone contenente le otto fatidiche monete rosse: purtroppo codeste monetine sono sparpagiate in punti molto difficili da raggiungere, tant'è che dovete mettere a frutto tutte le tecniche acquisite fino a ora per raggiungerle. Buon lavoro...



Stella 13-6 - Make Wiggler Squirm

Raggiungete la cima della montagna "da grandi" e colpite la pozza d'acqua con una capriola per prosciugarla. A questo punto fatevi rimpicciolire e raggiungete l'apertura appena realizzata per entrare all'interno della montagna. Qui incontrerete un bruco gigantesco: sconfiggetelo e raccogliete la stella.

Stella 13-7 100 Monete

Trucchetto: quando siete piccoli e schiacciate i Gomba giganti (quelli che di regola scappano se eseguite la capriola) vi viene rifilata una moneta azzurra. In questo quadro è addirittura possibile raggiungere le 200 monete...

LIVELLO 14: TICK TOCK CLOCK

Ed ecco il livello più difficile di tutto il gioco. Le numerose piattaforme mobili metteranno a dura prova qualsiasi giocatore. L'ingresso si trova entrando nel quadrante della pendola che si trova all'ultimo piano. Tenete presente che entrando in momenti differenti (guardate la lancetta dei minuti) potrete fermare o rendere irregolare il moto degli ingranaggi.



Stella 14-1 Roll into the Cage

Entrate quando la lancetta dei minuti è sul dodici per fermare l'orologio. A questo punto cominciate a salire per il livello e troverete una stella all'interno di una gabbia. Prendetela pure...



Stella 14-2 The Pit and the Pendulums

Fermate nuovamente l'orologio, superate il punto in cui si trovava la prima stella, evitate il tizio, salite per il palo e evitate il nemico che vuole a tutti i costi lanciarsi in giro, eseguite un salto in lungo, colpite l'interruttore e andate a prendervi la stella.

Stella 14-3 Get a Hand

Entrate con l'orologio in movimento e raggiungete la lancetta che gira lentamente all'interno della torre. Saliteci sopra e fatevi portare fino alla stella.



Stella 14-4 Stomp on the Thwomp

Entrate nuovamente con l'orologio in movimento e raggiungete la cima della torre, dove incontrerete un blocco blu dall'aria minacciosa. Salitegli in testa e usatelo per raggiungere la stella. Nota: scalare l'interno della torre è uno dei compiti più impegnativi di tutto il gioco. Mettetevi d'impegno e vedrete che riuscirete a superare i mille ostacoli che incontrerete...

Stella 14-5 Timed Jumps on Moving Bars

A un certo punto raggiungerete un punto dove dovete spiccare un salto da un ascensore per raggiungere una piattaforma triangolare rotante. Da qui saltate a destra sulla piattaforma ottagonale e poi sulla gabbia, dove troverete dei blocchi a sezione quadrata che escono dal muro. Usateli per raggiungere la gabbia più in alto all'interno della quale si trova la stella.



Stella 14-6 Stop time for Red Coins

Come si capisce dal titolo, per ottenere questa stella è praticamente obbligatorio fermare l'orologio. Entrate quindi a ingranaggi fermi e girate a destra dove troverete tutte le monete rosse sospese sopra a delle piattaforme. Raccoglietele tutte è abbastanza facile (se volete una vera sfida provate con le piattaforme in movimento).

Stella 14-7 100 Monete

Altro compito impegnativo. Molti dei blocchi gialli contengono dieci monete e c'è un interruttore blu vicino alla seconda stella, a parte questo dovete darvi parecchio da fare...



LIVELLO 15: RAINBOW RIDE

E siamo così giunti all'ultimo livello... L'ingresso si trova in una delle due alcove ai lati del salone all'ultimo piano, quello con la pendola. Visto che non esiste la terraferma, in questo livello è abbastanza facile morire... Fate attenzione.

Stella 15-1 Cruiser Crossing the Rainbow

Saltate sul tappeto e proseguite finché non arriverete a un incrocio con altri due tappeti. Andate a destra evitando tutti gli ostacoli e arriverete (all'lunga) a un galeone sospeso nel cielo. Sul ponte di questo galeone troverete la vostra stella...



Stella 15-2 The Big House in the Sky

Arrivati di nuovo all'incrocio prendete il tappeto di sinistra. La strada questa volta è un po' più difficile e sensibilmente più lunga, ma è l'unico modo di arrivare alla seconda stella. Arriverete a una specie di casa sospesa nel cielo: aspettate che il tappeto esca dal soffitto e avrete trovato anche la seconda stella.



Stella 15-3 Coins Amassed in a Maze

Nella parte sinistra del quadro (davanti al castello, più in basso) troverete una specie di "labirinto" in cemento azzurrino. All'interno di questo "labirinto" troverete le otto monete rosse, che andranno prese sfoggiando tutta la vostra abilità nei differenti tipi di salto. Intanto che ci siete, mi raccomando, parlate con il tizio rosa e fate attivare il cannone...

Stella 15-4 Swingin' in the Breeze

Dal punto di partenza giratevi ed eseguite un salto in lungo verso la telecamera a sinistra (verso l'"angolo inferiore sinistro" della tv). In questo modo dovrete arrivare a un'altra sezione del livello (raggiungibile, in realtà, anche quando si arriva alle quattro piattaforme circolari rotanti, basta camminare verso la telecamera). Alla lunga arriverete a una specie di salita di legno con quattro sporgenze. Passate per quella via e girate a sinistra. Dopo poco troverete la quarta stella.



Stella 15-5 Tricky Triangles!

Tornate nella sezione visitata poc'anzi e, una volta raggiunta la salita di legno con le quattro sporgenze, proseguite a destra invece di scalarla. Arriverete a una specie di struttura zeppa di piccole piramidi. Lì vicino troverete un interruttore viola: premetelo e le piramidi si gireranno su loro stesse permettendovi di usarle come gradini. Raggiungete l'isolotto in cima e raccogliete la vostra stella.



Star # 6 - Somewhere over the Rainbow

Avete parlato con il tizio rosa per farvi sbloccare il cannone? Ve l'ho detto, si trova vicino alle monete rosse: basta (si fa per dire) eseguire una serie di salti contro il muro partendo dall'interruttore azzurro che trovate accanto al cuore rotante. Salendo per di lì troverete il vostro ciccione rosa preferito. Bene, una volta contattato l'individuo (meglio farlo, appunto, in un diverso momento del gioco) dovrete raggiungere il galeone della prima stella, sul quale troverete l'ingresso del cannone. Puntatelo verso l'arcobaleno circolare che si trova davanti all'isoletta volante con il palo e sparatevi in modo da centrare il palo. Una volta arrivati a destinazione scendete evitando il tizio che tenta di afferrarvi e raccogliete la sesta stella...

Stella 15-7 - 100 Monete

Per ottenere l'ultimissima stella è di vitale importanza raccogliere tutte le monete blu vicino al labirinto delle monete rosse. Le monete blu si trovano nello stesso corridoio dove si trova il tizio rosa, impratichitevi nei salti sulla parete e quando sarete pronti cominciate a ramazzare monete.

... E ADESSO?

Sappiamo tutti come funzionano le dicerie, soprattutto legate a fenomeni difficilmente controllabili. Sentirete spesso che le stelle in questo gioco sono più di 120, che una volta raccolte "le prime 120" potrete eseguire nuove mosse e così via. In realtà, l'unica cosa che accade una volta raccolte tutte e 120 le stelle è questa: avete presente la grata fuori dal castello che chiude l'ingresso per un cannone? Bene, oramai si sarà certo aperta: sparatevi sul tetto del castello e incontrerete Yoshi, che vi regalerà una badilata di vite e se ne andrà via. Sul tetto inoltre troverete un cappello alato per poter svolazzare indisturbato nei dintorni (due regali inutili, tra l'altro). Inoltre, d'ora in poi quando eseguirete un salto triplo il cielo si riempirà di monetine e voi dovrete (in teoria) essere invulnerabili per un breve lasso di tempo.



STAR WARS[®]

ROGUE SQUADRON

SECONDA PARTE DELLA GUIDA COMPLETA
A CURA DI DAVIDE PESSACH

Livello 9:

Rescue on Kessel

OBIETTIVI:

- Localizzare e disabilitare il treno
- Salvare Wedge

Per portare a termine questa missione dovrete pensare in modo leggermente diverso rispetto al solito. Dirigersi dritti dritti verso il treno-prigione è puro suicidio; ci sono troppi AT-ST e torrette ad attendervi e, anche avvicinandovi lentamente e abbattendo metodicamente ogni unità nemica non riuscirete a uscirne vincitori: il treno si dilegnerà prima che voi abbiate eliminato la metà delle unità stesse. L'unico modo per arrivare al vostro obiettivo è dirigersi alla stazione ed eliminare le unità che vi troverete in modo da rendere la zona sicura; a questo punto, non avrete che da aspettare il treno e, una volta che questo sarà arrivato, potrete utilizzare gli Ion Cannon per distruggere ogni vagone.

All'inizio della missione dirigetevi sulle colline alla vostra sinistra, invece di proseguire verso il treno alla vostra destra. Mantenetevi sulla sinistra a mano a mano che vi avvicinate alla cima della prima collina; incontrerete presto una torretta Turbolaser (foto 1), rallentate e distruggetela il più velocemente possibile. A questo punto, virate bruscamente a destra e occupatevi anche della torretta lanciamissili (foto 2) prima che questa possa usare il suo pericoloso armamentario. Dietro alla torretta troverete un AT-ST, potrete evitarlo virando a sinistra e proseguendo lungo la vallata. Presto intravederete un convoglio di tre mezzi da trasporto (foto 3); si tratta di unità innocue che potrete eliminare per far lievitare il vostro punteggio finale. Seguendo la vallata verso destra, incontrerete una prigione Kessel e, dietro di essa, intravederete anche la stazione (foto 4). Sulla destra appariranno anche una torretta Turbolaser e una lanciamissili; occupatevi prima di quest'ultima, quindi passate alla prima.

A questo punto, potrete frenare e occuparvi tranquillamente di tutte le unità di terra. Una volta che avrete reso sicura l'area intorno a voi, allontanatevi e createvi un buon percorso d'attacco. Quando vedrete arrivare il treno, preparate gli Ion Cannon; occupatevi prima dei vagoni armati di cannoncini in modo da eliminare subito qualsiasi minaccia di contraerea, quindi passate alle carrozze indifese.

La medaglia d'oro

Per ottenere la medaglia d'oro, dovrete abbattere un gran numero d'unità imperiali nella pianura di Kessel.

Per attraversare il livello nel limite di tempo prestabilito dovrete distruggere il treno molto velocemente; il modo miglior per farlo è avvicinarvi a bassa quota sparando continuamente con i vostri Ion Cannon.

Solita raccomandazione sulla precisione: sparate solo quando avete l'obiettivo nel mirino, non sprecate munizioni.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

Tempo di completamento: 4 minuti e 30 secondi

Nemici abbattuti: 26

Precisione: 40%

Salvataggi: 5

Bonus recuperati: 0





Livello 10: Prisons of Kessel

OBIETTIVI:

- Proteggere il velivolo di Madine (foto 5)
- Distruggere il generatore d'energia

Il vostro obiettivo principale per questa missione sarà di scortare il velivolo da sbarco ribelle nei pressi delle prigioni di Kessel, in modo da permettere alle vostre truppe di liberare i prigionieri. Fortunatamente il velivolo che dovrete scortare è pesantemente corazzato e costituisce un bersaglio non facile per le unità nemiche (sia quelle di terra che quelle d'aria); peccato che il vostro X-Wing non sia altrettanto ben protetto!



volta, i TIE saranno appoggiati da un gruppo di AT-ST nelle vallate contigue (foto 10); i walker sono una vera seccatura, occupatevi con l'uso dei missili. State particolarmente attenti anche alla torretta lanciamissili nascosta nella rientranza vicino alla prigione. Quando il generale Madine avrà liberato il gruppo successivo di piloti, il Lander decollerà nuovamente.

Questa procedura si ripeterà alla prigione successiva. La vostra prima priorità sarà la distruzione delle torrette Turbolaser; una volta fatto questo, dovrete vedervela con quattro AT-ST. Una torretta lanciamissili in cima a una montagna cercherà di intromettersi nel vostro piano, distruggetela il più velocemente possibile.



L'ultima prigione presenta gli stessi pericoli ma in quantità maggiori. Dovrete rendere sicura l'area eliminando tutte le torrette Turbolaser; fatto questo, dovrete focalizzarvi sull'AT-ST che si avvicinerà da sotto la piattaforma d'atterraggio. A questo punto, un altro squadrone di TIE vi assalirà; abbatteteli tutti e il velivolo a cui state facendo da scorta potrà iniziare il suo ultimo viaggio verso la base.

La medaglia d'oro

L'obiettivo più difficile che dovrete raggiungere per ottenere la preziosa onorificenza è l'abbattimento di 103 unità nemiche. Dovrete distruggere qualsiasi cosa vi capiti a tiro, inclusi carri armati, bunker, truppe di terra e qualsiasi veicolo nemico. Quando avete qualche secondo libero, raggiungete il recinto perimetrale e occupatevi anche delle squadre di Probe Droid.

La precisione, anche in questa missione, è molto importante: sparate solo a colpo sicuro ed evitate gli inseguimenti.

Bonus d'armi

Missili guidati - Vicino alla seconda prigione troverete una vallata nascosta all'interno di una montagna; questa zona nasconde una torretta lanciamissili e un bunker imperiale. Eliminate la torretta con un missile, quindi passate al bunker; una volta distrutto anche questo edificio, otterrete i missili guidati.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

Tempo di completamento: 10 minuti e 30 secondi

Nemici abbattuti: 103

Precisione: 40%

Salvataggi: 35

Bonus recuperati: 1

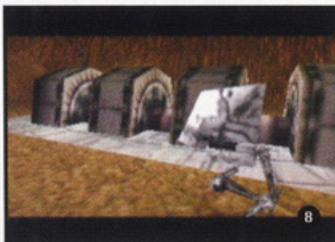


Il velivolo da trasporto è abbastanza lento; all'inizio della missione, chiudete gli S-Foil e lanciatevi nella vallata alla vostra destra. Piegare a sinistra all'incrocio e arriverete alla prima prigione (foto 6).

Ogni prigione dispone di una piattaforma d'atterraggio ed è protetta da diverse torrette Turbolaser. Queste sono decisamente fastidiose, oltre che pericolose per il

velivolo che dovete scortare. Nel percorso d'avvicinamento alla prigione scandagliate l'area per localizzare le torrette Turbolaser più vicine, quindi avvicinatevi alla piattaforma d'atterraggio ed eliminate le altre postazioni; con un po' d'attenzione potreste riuscire a eliminare tutte le installazioni in un solo passaggio.

Quando il mezzo da trasporto arriverà alla prima prigione, scoprirete che uno scudo d'energia gli impedisce l'entrata (foto 7); a questo punto, il vostro compito è di localizzare il generatore d'energia e di distruggerlo. Il vostro radar cambierà impostazione e vi segnalerà la direzione in cui procedere per scovare il generatore. Seguite il percorso indicato lungo le montagne fino ad arrivare in una vallata. Incontrerete presto una gola, alla fine della quale intravederete il generatore (foto 8); a questo punto, azionate i freni e aprite il fuoco. Dovrete anche fare molta attenzione alla torretta lanciamissili annidata nell'angolo destro della valle; quando la intravederete, virate a destra e distruggetela con il vostro Blaster Cannon (o con i missili). Un AT-ST vi aspetta vicino al generatore, insieme ad alcune torrette Turbolaser e truppe di terra assortite. Se non avete ancora eliminato il generatore, occupatevi delle unità anzidette in modo da poter compiere più passaggi per distruggere il generatore.



Una volta distruttolo, il generale Madine richiederà copertura per il velivolo da trasporto ribelle. Tornate alla prima prigione (foto 9) e preparatevi a uno scontro con alcuni nemici. Durante questo scontro, i soldati ribelli correranno nella prigione e libereranno diversi piloti prigionieri; fatto questo, si precipiteranno fuori,

saliranno sul velivolo il quale, a sua volta, procederà verso la prigione successiva.

Seguite il mezzo da trasporto fino alla prigione seguente. Quando avvisterete la seconda prigione accelerate ed eliminate le torrette Turbolaser; una volta che il velivolo da trasporto sarà atterrato, verrete attaccati da altri fighter. Questa



La prima piattaforma dispone di sei contenitori di gas sul ponte principale e d'altri tre sul lato opposto del ponte superiore (foto 11). Dovreste riuscire a distruggere questi contenitori piuttosto facilmente evitando anche il fuoco dei fastidiosi TIE Fighter. Una volta distrutto anche l'ultimo contenitore, riceverete le congratulazioni dal vostro partner. Seguite i sostegni di metallo fino alla

Livello 11: Battle Above Taloraan

OBIETTIVI:

- Localizzare e distruggere i contenitori di gas imperiali
- Evitare perdite tra i civili



piattaforma successiva (foto 12); qui troverete solo quattro contenitori sul ponte principale; si trovano dietro a quelli blu (sono di proprietà della popolazione civile), quindi avrete bisogno di giungere da una quota piuttosto alta per poterli eliminare.

Come prima, troverete tre piccoli contenitori sul ponte superiore (foto 13); distruggeteli tutti e proseguite lungo i sostegni di metallo fino ad arrivare a un paio di piattaforme. Quella di destra dispone di tre grossi contenitori e di uno più piccolo ma è anche protetta da due grosse torrette Turbolaser. Occupatevi subito delle torrette Turbolaser; se frenate in tempo dovrete riuscire a eliminare la prima con il Blaster Cannon e la seconda con un missile. Eliminate tutti i contenitori sulla piattaforma

alla vostra destra prima di procedere verso quella sinistra; nei pressi di questa seconda postazione troverete altre due torrette Turbolaser a difesa di cinque grossi contenitori e di uno più piccolo. Eliminate velocemente le torrette, quindi occupatevi dei contenitori di gas e proseguite, successivamente, lungo i sostegni di metallo.

La piattaforma successiva dispone di cinque torrette Turbolaser posizionate tra un cerchio di contenitori di gas (foto 14). Completate un'incursione da un'altitudine elevata e distruggete le torrette con i missili (foto 15); fatto questo, occupatevi dei contenitori di gas. Seguite i sostegni per localizzare altre due piattaforme in compagnia di alcuni contenitori; ogni ponte principale dispone di tre torrette. Come al solito, eliminate le torrette, quindi, successivamente, occupatevi dei contenitori. Seguite l'ultima sezione di sostegni e arriverete alla città di Taloraan.

Appena oltre la città troverete l'ultima (e meglio difesa) piattaforma; quest'installazione presenta contenitori civili intorno a contenitori imperiali. Sfortunatamente, ci sono anche tre malefiche torrette posizionate tra i contenitori civili; spero vivamente che vi siano rimasti dei missili o quelle torrette vi faranno sudare le proverbiali sette camicie. Una volta eliminata quest'ultima minaccia, vi rimarrà soltanto da eliminare i contenitori per concludere la missione.

La medaglia d'oro

La precisione è l'obiettivo focale per questa missione, non fate i cowboy.

Dovrete distruggere un totale di 90 unità nemiche per ottenere la medaglia d'oro; concentratevi subito sui contenitori, quindi, quando avete del tempo libero, occupatevi degli Interceptor.

Bonus d'armi

Advanced Laser - Questo bonus si trova tra gli edifici al centro della città di Taloraan.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

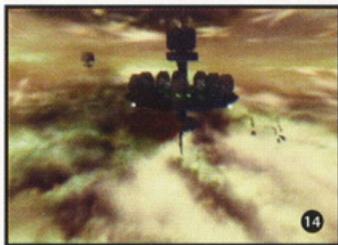
Tempo di completamento: 7 minuti

Nemici abbattuti: 90

Precisione: 70%

Salvataggi: 1

Bonus recuperati: 1



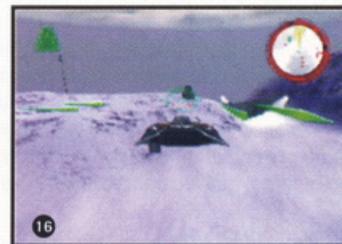
Livello 12: Escape from Fest

OBIETTIVI:

- Localizzare gli AT-PT prigionieri
- Distruggere il centro ricerche imperiale
- Liberare gli AT-PT
- Scortare gli AT-PT ribelli alla zona d'atterraggio

Il livello inizia con la vostra squadra in procinto di attraversare una collina innevata. Proseguite oltre la vallata, quindi virate leggermente a destra; vedrete una torretta Turbolaser su una collina alla sinistra del cancello (foto 16). Non cercate di abbattere il cancello: invece, eliminate la torretta e proseguite oltre di essa per trovare i tre AT-PT inseguiti da un AT-AT (foto 17). Avrete poco tempo per mettere fuori gioco il walker, portatevi subito sul lato destro dell'unità e lanciate il cavo; stabilizzate il vostro velivolo mentre girate intorno al walker, dovrete riuscire a completare il giro senza troppi aggiustamenti.

Una volta abbattuto il primo walker, proseguite verso il cancello ma non sparate contro di esso, se ne occuperanno gli AT-PT e voi avrete più tempo per rendere sicura la zona. Oltre il cancello troverete un generatore affiancato da due Turbolaser (foto 18), frenate e distruggete le torrette; a questo



punto, se avete tempo, occupatevi anche del generatore. Nel vostro percorso d'avvicinamento all'estremità della vallata un secondo AT-AT (foto 19) entrerà in gioco da sinistra; occupatevi con il solito sistema del cavo.

Il cancello, a questo punto, dovrebbe essere aperto (foto 20). Ripercorrete la vallata e virate a sinistra appena prima del cancello: in fondo alla vallata si presenterà un terzo AT-AT. Prima di occuparvi di questa minaccia, eliminate tutte le torrette Turbolaser sulla collina alla vostra destra. Volate vicino all'AT-AT e fatelo cadere con la solita tecnica, fate il tutto velocemente o verrete attaccati da uno squadrone di Tank Droid. Una volta eliminato l'AT-AT, occupatevi dei Tank Droid che sbucheranno dalle



colline. Se fate attenzione potreste riuscire a distruggerne tre in ogni passaggio; una volta eliminati tutti i tank su entrambe le sponde, gli AT-PT saranno arrivati a metà della valle mentre altri sei Tank Droid saranno entrati in gioco.

A questo punto, le cose peggioreranno. Due bombardieri inizieranno la loro incursione alla fine della valle; queste unità sono in grado di eliminare gli AT-PT in pochi colpi, posizionateli in cima alla vostra lista di priorità. Fortunatamente, gli AT-PT possono occuparsi di qualche Tank Droid da soli; occupatevi dei TIE Bomber e, fatto questo, passate ai Tank Droid rimanenti. Un'altra ondata di TIE Bomber comparirà presto insieme ad altri tre Tank Droid nei pressi del velivolo da trasposto ribelle. Eliminate i bombardieri e, successivamente, i Tank Droid. Se

tutto va bene, gli AT-PT raggiungeranno presto il veicolo da trasporto.

Ora, il vostro obiettivo consiste nel distruggere il centro ricerche. Se non avete ancora eliminato il generatore dovrete volare oltre il velivolo da trasporto e raggiungere la cima della collina; frenate e aprite il fuoco sul generatore fino a farlo esplodere. Risalite la vallata e virate a sinistra, sopra la collina: dovrete avvistare l'edificio che v'interessa. Frenate ed eliminate la torretta Turbolaser e le due lanciamissili; potreste avere bisogno di compiere un altro passaggio più largo per finirle. Fatto questo, scatenate la potenza del vostro arsenale sull'edificio, quando l'avrete distrutto, avrete completato la missione.

La medaglia d'oro

Il tempo è essenziale, avete soltanto un margine minimo per compiere errori. Tutti e tre gli AT-AT dovranno essere distrutti in un solo tentativo, in caso falliste, è meglio ricominciare il livello dall'inizio.

Anche il numero di nemici da abbattere è molto elevato. Il modo migliore per raggiungere la quota prestabilita è fare incetta di bunker e di unità di terra.

La precisione è, ancora una volta, importante. Prendete la mira e non sparate a casaccio.

Bonus d'armi

Seeker Proton Torpedoes - In cima alla collina alla destra del centro ricerche troverete un bunker imperiale protetto da due torrette Turbolaser. Abbattete entrambe le installazioni per far comparire il bonus.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

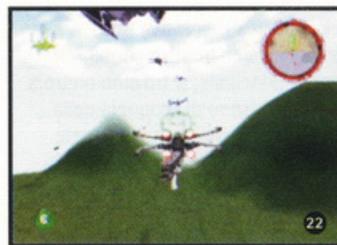
Tempo di completamento: 6 minuti e 30 secondi

Nemici abbattuti: 65

Precisione: 25%

Salvataggi: 7

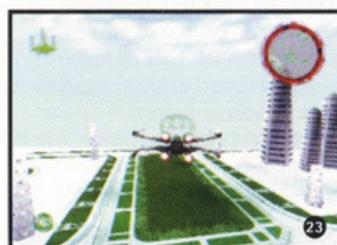
Bonus recuperati:



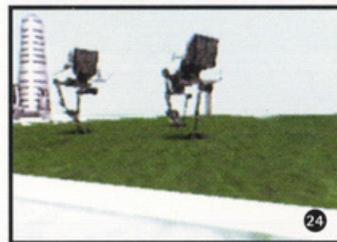
Vista la loro alta potenza di fuoco, i TIE Bomber dovrebbero essere la vostra priorità assoluta (foto 22); solo una volta abbattute queste unità potrete concentrarvi sui TIE Interceptor. Gli Interceptor dispongono solo dei Blaster Cannon e non possono danneggiare pesantemente il treno, quindi, all'inizio, è meglio lasciare che se occupino i vostri compagni.

Proseguendo verso la città incontrerete diverse ondate di TIE Bomber e di TIE Interceptor; seguite i consigli di priorità che vi abbiamo appena dato.

Una volta raggiunta la città (foto 23), dovrete eliminare, innanzitutto, i TIE Bomber che si concentreranno subito sul treno; fatto questo, passate agli Interceptor.



Dopo che le unità d'aria saranno state eliminate, sei AT-ST inizieranno ad attaccare tre scialuppe di salvataggio (foto 24); seguite la scia arancione del radar per raggiungere la zona del problema. Per risolvere questa situazione e salvare, così, le tre scialuppe, dovrete essere molto veloci, sarà meglio utilizzare i missili.



A questo punto, le scialuppe di salvataggio decolleranno e verranno subito attaccate da uno squadrone di TIE Interceptor; approntate velocemente una difesa o i tre velivoli verranno spazzati via in pochissimo tempo.

Una volta che le scialuppe saranno al sicuro, dovrete vedervela con altri TIE (foto 25); come, al solito, concentratevi sui Bomber e, solo successivamente, sugli Interceptor. Quando avrete eliminato tutte le unità nemiche avrete anche concluso il livello.

La medaglia d'oro

Proteggere il treno merci è la vostra prima priorità; tutti i vagoni devono rimanere illesi se volete ottenere la medaglia d'oro. Tenete sempre gli occhi aperti per i Bomber, appena ne vedete uno smettete immediatamente quello che state facendo e iniziate la caccia.

La precisione è importante, non sparate a casaccio ed evitate inseguimenti con i TIE Interceptor.

Bonus d'armi

Advanced Bomb - Una volta distrutti i sei AT-ST, virate a sinistra lungo il bordo della città. Accelerate al massimo e proseguite dritto. Alla fine della città troverete un AT-ST isolato, distruggetelo per recuperare le Advanced Bomb.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

Tempo di completamento: 5 minuti e 45 secondi

Nemici distrutti: 35

Precisione: 20%

Salvataggi: 4

Bonus recuperati: 1

Livello 13: Blockade on Chandrila

OBIETTIVI:

- Scortare e proteggere il treno merci
- Proteggere la città

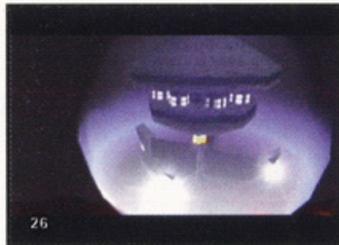
In questa missione dovrete cercare di tenervi vicini al treno merci per poterlo proteggere efficacemente dai bombardieri e dalle altre unità nemiche. Posionatevi a una distanza consona e attendete la prima ondata di TIE Bomber (foto 21) che arriveranno da sinistra iniziando il bombardamento dal fondo del treno; questo vi darà l'opportunità di allineare i nemici e di abatterli velocemente uno dopo l'altro prima che possano danneggiare il treno.



Livello 14: Raid on Sullhust

OBIETTIVI:

- Distruggere i trasmettitori
- Distruggere il capacitor (foto 26)



Il vulcano sul quale darette battaglia è circondato di difese antiaeree, fra queste abbiamo torrette Turbolaser, lanciamissili e AT-ST assortiti. Fortunatamente, il vostro Y-Wing è pesantemente corazzato, l'X-Wing non durerebbe un minuto in quest'inferno di fuoco e lava.

Per questa missione non esiste nessun piano di volo, il vostro obiettivo è di volare da un trasmettitore a un altro, come vi verrà indicato dai triangolini arancioni sul vostro radar.

Le torrette Turbolaser hanno un punto debole estremamente interessante: non possono sparare a un angolo inferiore a 90 gradi, tenetevi a bassa quota e non dovrete avere problemi con queste installazioni.

D'altro lato, le torrette lanciamissili sono più complesse da evitare, i loro missili, infatti, dispongono di dispositivi di ricerca. Il mio consiglio è: mentre vi trovate al riparo dal fuoco delle Turbolaser (sotto il loro angolo di sparo, come detto precedentemente) iniziate a prendere di mira le torrette lanciamissili con il vostro Blaster Cannon.

I trasmettitori sono pesantemente corazzati e dovrete utilizzare diverse salve di Blaster Cannon per distruggerli, sarà meglio utilizzare le bombe per la bisogna. Fate attenzione all'altitudine quando lanciate le bombe: se vi trovate a bassa quota distruggerete sicuramente il vostro velivolo.

All'inizio del livello azionate subito i freni, virate a sinistra e proseguite. Intravederete presto il primo trasmettitore su una piccola sporgenza affiancato da una torretta lanciamissili e da due torrette Turbolaser (foto 27). Occupatevi subito della torretta lanciamissili, quindi, una volta eliminata la minaccia, selezionate le bombe e sganciatene una sul trasmettitore.

Il vostro radar ora cambierà impostazioni e inizierà a segnalarvi la posizione del secondo trasmettitore. Scendete a bassa quota per evitare il fuoco delle Turbolaser e iniziate a bersagliare le torrette lanciamissili che incontrerete. Aggirate il trasmettitore, guadagnate quota e iniziate il bombardamento. Fatto questo, controllate il vostro radar e proseguite verso il trasmettitore successivo. Ripetete il procedimento



per tutti gli altri trasmettitori.

Ora che lo scudo del capacitor è stato disabilitato dovrete distruggere il capacitor stesso. Allontanatevi dall'obiettivo, virate e azionate i freni; in questo modo avrete parecchio tempo per bersagliare la struttura, cercate di mirare alle finestrelle bianche presenti in ogni blocco (foto 28). Una volta che avrete distrutto tutti i blocchi, il capacitor andrà in mille pezzi e la vostra missione sarà conclusa.

La medaglia d'oro

Per ottenere la medaglia d'oro dovrete essere veloci e sicuri. Dovrete imparare a cambiare velocemente altitudine: dalla bassa quota, indispensabile per evitare il fuoco delle torrette Turbolaser, dovrete passare rapidamente alle altitudini più elevate necessarie per sganciare le bombe.

CODICI

I codici di Rogue Squadron vi permetteranno di vedere tutte le sequenze filmate del gioco e di ottenere l'intero armamento disponibile; utilizzateli con discrezione o rischiate di rovinarvi la sorpresa.

VITE INFINITE

Inserite la parola "IGIVEUP" nella sezione "codici".

DIFFICOLTÀ ESTREMA

Inserite la parola "ACE" nella sezione "codici".

UTILIZZARE IL MILLENIUM FALCON

Inserite la parola "FARMBOY" nella sezione "codici".

RADAR PIÙ POTENTE

Inserite la parola "RADAR" nella sezione "codici". Con questo codice vedrete sul radar le unità a quota più elevata della vostra colorate in modo più chiaro; quelle a quota più bassa saranno mostrate con colori più scuri.

TUTTE LE ARMI SEGRETE

Inserite la parola "TOUGHGUY" nella sezione "codici". Tra le altre, questo codice renderà disponibili i Proton Torpedo e le Advanced Bomb.

CON LA MACCHINA NELLO SPAZIO

Inserite la parola "KOELSCH" nella sezione "codici". Questo codice sostituirà il fido V-Wing con una Buick Electra 225 del 1969

SBLOCCA TUTTO

Inserite la parola "DEADDACK" nella sezione "codici". Sblocca tutti i livelli, compresi i tre segreti.

TUTTI I FILMATI

Inserite la parola "DIRECTOR" nella sezione "codici" per vedere tutti i sedici filmati d'introduzione delle missioni. Una volta inserito il codice, nella sezione "Options" sarà disponibile una nuova voce: "Show Room", selezionatela e scegliete "At The Movies".

TUTTE LE MUSICHE E I MEZZI

Inserite la parola "MAESTRO" nella sezione "codici" per ascoltare tutte le musiche del gioco (nella sezione "Show Room" apparirà la nuova opzione "Concert Hall"); nel frattempo, vi verranno presentati i modellini di tutti i velivoli presenti nel gioco.

CREDITI

Inserite la parola "CREDITS" nella sezione "codici".

Vi interessa vedere i componenti del team di sviluppo? **BLAMEUS**

Anche qui la precisione è fondamentale.

Bonus d'armi

Seeker Proton Torpedoes - Lungo la parete del vulcano vicino alla piattaforma d'atterraggio troverete una fabbrica, distruggetela e potrete recuperare i Seeker Proton Torpedoes.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

Tempo di completamento: 4 minuti

Nemici abbattuti: 40

Precisione: 75%

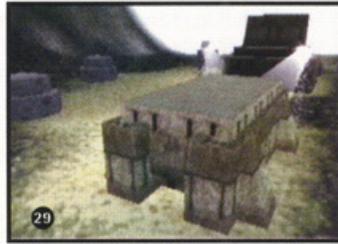
Salvataggi: 0

Bonus recuperati: 1

Livello 15: Moff Seerdon's Revenge

OBIETTIVI:

- Proteggere i contenitori Bacta (foto 29)
- Evitare vittime tra i civili
- Distruggere tutti i bunker imperiali, gli intercettori e i bombardieri
- Localizzare e distruggere Moff Seerdon



Anche per questa missione non esiste un piano di volo preordinato, il vostro compito è di volare da un punto all'altro della mappa, come vi verrà indicato dai triangoli arancioni sul vostro radar.

Incontrerete diversi AT-ST, torrette lanciamissili, Turbolaser, TIE Bomber e TIE Interceptor intorno alle montagne di Thyferra. Quando vi avvicinate a un accampamento imperiale (foto 30), date un'occhiata preventiva alla zona per individuare eventuali torrette lanciamissili, visto il loro alto potenziale distruttivo saranno i primi obiettivi di cui dovrete occuparvi.



Dopo aver eliminato le torrette lanciamissili, potrete occuparvi delle Turbolaser, degli AT-ST e, per ultimo, delle caserme imperiali.

L'obiettivo principale della missione consiste nel proteggere i contenitori Bacta - i grossi container grigi marcati con l'insegna imperiale. Sfortunatamente, questi container sono piuttosto fragili. E' molto importante compiere le incursioni sui vostri obiettivi da una quota piuttosto elevata, in caso vi posizionaste troppo bassi e nei pressi di uno dei container, esiste la possibilità concreta che il fuoco nemico, diretto a voi, colpisca il container.



Molti dei punti in cui dovrete intervenire vi vedranno impegnati contro diversi TIE Bomber e TIE Interceptor (foto 31) che, nel frattempo, staranno attaccando installazioni alleate a terra; occupatevi prima dei Bomber e, solo successivamente, degli Interceptor. Le armi degli Interceptor non sono particolarmente pericolose, né per voi, né per le installazioni civili.

Una volta eliminata la minaccia imperiale che affligge la zona di Thyferra, dovrete vedervela con Moff Seerdon in persona, il suo velivolo da trasporto è pesantemente corazzato e può assorbire senza contraccolpi un gran numero di proiettili del vostro Blaster Cannon. Per distruggere l'aeronave di Moff Seerdon dovrete compiere incursioni molto lunghe e utilizzare il vostro radar per localizzarla. Quando vi trovate vicino all'aeronave utilizzate i Proton Torpedoe per scalfirne la corazza; una volta colpita, virate di lato, aprite gli S-Foil e allontanatevi velocemente per organizzare un nuovo assalto. Con un po' di pratica dovrete riuscire a distruggere la nave di Moff Seerdon in soli tre passaggi.

La medaglia d'oro

E' molto importante evitare la distruzione dei container Bacta. Avvicinatevi agli accampamenti imperiali vicino ai container Bacta con grande attenzione, non attirare il fuoco nemico su di essi.

Come al solito, è molto importante la precisione; sapete come comportarvi...

Bonus d'armi

Cluster Seeker Missile - All'inizio del livello virate subito a sinistra; nella vallata

sotto di voi troverete un bunker imperiale, distruggetelo per trovare i Cluster Seeker Missile.

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

- Tempo di completamento: 6 minuti
- Nemici abbattuti: 45
- Precisione: 30%
- Salvataggi: 55
- Bonus recuperati: 1



Livello 16: The Battle of Calamari

OBIETTIVI:

- Distruggere i World Devastator (foto 32)
- Proteggere la città

Le città di Mon Calamari sono minacciate da tre World Devastator imperiali; queste terribili unità nemiche devasteranno le città e uccideranno l'intera popolazione a meno che Wedge e la sua squadra non riescano a fermarle. Il Devastator è un'enorme astronave rettangolare spinta da quattro motori posizionati nella parte bassa della carlinga. In cima all'aeronave, invece, è posizionato un generatore di scudi difeso da quattro torrette Turbolaser e quattro torrette lanciamissili. Inoltre, sul retro della nave è stata posizionata una fornace capace di risucchiare unità nemiche anche a distanze elevate.



L'unico modo per abbattere queste enormi unità è eliminare due dei quattro motori (foto 34) (davanti o dietro). Sfortunatamente, i motori sono ben protetti da un campo di forza. La prima cosa che dovrete fare sarà distruggere il generatore di scudi della nave; avvicinatevi da dietro in modo da evitare il fuoco delle torrette. Tenetevi ad una certa distanza e avvicinatevi a bassa quota da dietro, una volta a tiro, salite e sparate un Cluster Missile seguito da rapide salve di Blaster Cannon; se non riuscite a eliminare il bersaglio in un passaggio singolo, virate subito a destra o a sinistra e ripetete la procedura fino a distruggere il generatore.



Una volta eliminato il generatore di scudi, i motori saranno vulnerabili.

Volate sotto l'aeronave e aprite il fuoco con il Blaster Cannon sui motori, fate solo attenzione a non venire schiacciati dai resti del vostro obiettivo.

All'inizio della missione vi troverete sopra l'oceano in compagnia d'altri V-Wing. Il primo World Devastator si trova vicino alla città che intravederete fra poco di fronte a voi (foto 33), azionate il turbo e raggiungetela il più velocemente possibile. Occupatevi del primo Devastator, quindi proseguite velocemente verso il secondo (vi verrà indicato il punto esatto sul radar). Se volete, potete prendervela comoda e abbattere qualche TIE Fighter nelle vicinanze (in questo modo ricaricherete gli scudi).

Importante! - Non sparate mai missili cluster contro TIE che si trovano nei pressi di una città; se lo fate, quasi sicuramente il missile mancherà il bersaglio e colpirà un edificio.

Quando raggiungerete il secondo Devastator vi accorgete di avere a vostra disposizione solo pochi minuti prima che l'unità nemica inizi la sua opera di distruzione sulla città vicina; eliminate il Devastator utilizzando la procedura



illustrata precedentemente. Una volta fatto questo, ripulite i cieli da tutti i TIE che incontrerete. Questi nuovi velivoli sono molto più veloci di quelli standard e sarà molto più complesso

abbatterli; il miglior modo per eliminare queste minacce è tenersi a una certa distanza dalla città, volare basso e salire di quota solo quando siete nei pressi delle unità

nemiche, aspettate di averne due o tre nel mirino, quindi sparate un Cluster Missile, se siete fortunati li eliminerete tutti con un colpo solo. In caso aveste finito i missili, dovrete obbligatoriamente optare per un uso intensivo di freni e Blaster Cannon - buona fortuna.

Una volta eliminati tutti i TIE, il radar vi segnalerà la posizione del Devastator successivo.

Utilizzate i turbo per raggiungere l'ultimo Devastator il più velocemente possibile evitando tutti i seccatori che incontrerete strada facendo.

Utilizzate la solita procedura per distruggere il Devastator. Per completare la missione, distruggete tutti i TIE Fighter rimasti.

La medaglia d'oro

I due ostacoli principali che incontrerete tra voi e la medaglia d'oro sono costituiti dagli 87 salvataggi e dal limite di tempo ammontante a soli cinque minuti e mezzo. Per poter rispettare il limite di tempo dovrete riuscire ad abbattere un Devastator in un minuto e fare anche meglio con la miriade di TIE Fighter che incontrerete; come fare? Semplice: pratica, pratica, pratica!

REQUISITI PER LA MEDAGLIA D'ORO

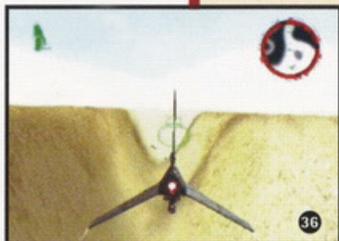
Tempo di completamento: 5 minuti e mezzo

Nemici abbattuti: 24

Precisione: 25%

Salvataggi: 87

Bonus recuperati: 0



LIVELLI BONUS

In Rogue Squadron sono presenti quattro livelli bonus, sfortunatamente, solo uno di questi livelli è accessibile facilmente. Ogni soglia d'accesso a un livello bonus si basa sulle medaglie che avete ottenuto durante la campagna.

Beggar's Canyon (foto 36)

Per aprire questo livello dovrete aver ottenuto almeno una medaglia di bronzo in ognuna delle missioni precedenti. Questo livello vi metterà in competizione con i vostri vecchi amici Dack, Zev e Wedge in una corsa attraverso il Tatooine's Beggar's Canyon. Il vostro T16 SkyHopper è veloce ma anche molto difficile da manovrare nelle curve (soprattutto quelle strette). Per ottenere la medaglia d'oro dovrete sconfiggere Wedge attraversando il sentiero destro; prendetevi del tempo per memorizzare la strada, solo quando la conoscerete a memoria avrete una possibilità di battere Wedge.

Death Star Trench Run (foto 37)

Per accedere a questo livello dovrete ottenere almeno una medaglia d'argento in ognuna delle missioni precedenti. In questo livello rivivrete la corsa vista nel film "Star Wars: A New Hope". Concentratevi sulle torrette Turbolaser piuttosto che sui TIE Fighter; alla fine del percorso, sparate un missile nell'apertura per distruggere la Death Star.



Battle of Hoth

Per accedere a questo livello bonus dovrete aver ottenuto la medaglia d'oro in tutte le missioni precedenti; si tratta di una splendida ricompensa per la perfezione. Questa missione è il rifacimento della famosa Battle of Hoth; all'inizio dovrete distruggere uno squadrone di Probe Droid (foto 38) in modo da liberare la via di fuga per un velivolo da trasporto ribelle. Successivamente, dovrete percorrere un canyon innevato alla ricerca di un pilota appiedato sotto l'attacco di tre AT-ST (foto 39). L'ultimo obiettivo è costituito dalla distruzione d'altri tre AT-ST che minacciano di radere al suolo un generatore di scudi ribelle (foto 40).



AT-ST Shoot-em-up

Per aprire questo livello dovrete inserire la parola "CHICKEN" nella sezione "codici d'accesso"; verrete trasportati all'istante in una vallata lussureggiante contenente diverse strutture (foto 41), sia nemiche che



amiche. In questa missione sarete al comando di un AT-ST, utilizzate il joystick per muovervi avanti e indietro. Per fare fuoco con il Blaster Cannon sarà sufficiente premere il pulsante B mentre, per orientare la testa dell'AT-ST (e quindi anche il cannone) dovrete tenere premuto il pulsante Z. Quando avrete distrutto tutti gli AT-ST il livello sarà completato.

ASTRONAVI BONUS

Esistono due mezzi nascosti ed entrambi sono estremamente divertenti da utilizzare.

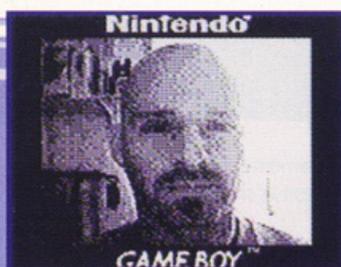


Millenium Falcon (foto 35)

Questo splendido mezzo si renderà disponibile solo una volta completate tutte le missioni, ottenendo almeno una medaglia d'argento in ognuna di esse; potrete utilizzare il Millenium Falcon in quasi tutte le missioni (tranne quelle per cui è chiaramente non adatto). Il Falcon è veloce e ben corazzato, ma è anche abbastanza complesso da manovrare; il fatto che disponga di un dispositivo di puntamento automatico per il Blaster Cannon ne fa uno dei mezzi più potenti di tutto il gioco. Per disattivare il dispositivo di puntamento automatico inserite la parola "FARMBOY" nella sezione dei codici d'accesso.

Tie Interceptor

Questo velivolo sarà disponibile solo una volta completate tutte le missioni ottenendo una medaglia d'oro in ognuna di esse; anche il Tie Interceptor sarà utilizzabile in quasi tutte le missioni (tranne quelle per cui non è adatto). Questo mezzo è estremamente veloce e agile e fa della manovrabilità il suo punto di forza; purtroppo, l'assenza totale di scudi e la debolezza del singolo Blaster Cannon ne minano pesantemente la possibilità d'utilizzo in battaglia.



Il troppo stroppia, si diceva quando ero bambino – adesso non è più così: il troppo fa tendenza, fa alternativo, fa "dentro" (in opposizione a fuori, cosa apparentemente negativa).

Questo naturalmente vale per tutte le cose: a partire dai rapporti interpersonali (siano essi di lavoro o di altra natura) per arrivare alla quantità di alcolici (o altro) che

uno può sopportare.

In qualche punto lungo questo tortuoso cammino ci sono anche i videogiochi... Il tema di questa ultima parola mi è stato suggerito, durante la stesura dell'editoriale, dal pensiero di questa notte, passata per l'ennesima volta in redazione (no, non vi affliggo ancora con la mia stanchezza o altro: anzi, a dire il vero mi sento molto in forma, grazie) in compagnia di MA (che a un certo punto ha salutato, in tempo per prendere l'ultimo treno), Raffo (che è andato a casa ma è rimasto in piedi a scrivere – probabilmente a casa non ha sedie – e mi ha consegnato Duke Nukem alle cinque di stamane) e Toso, che invece è rimasto in reda e mi ha anche dato un passaggio fino a casa, alle sette. Comunque sia, a un certo punto stavamo terminando di prendere le foto di Duke Nukem quando, alla settima ora di gioco consecutivo (le foto si prendono nel mio ufficio), sono emerso da dietro il monumentale monitor che mi compete (per la posizione?) chiedendo a Nebbia di uccidere il sonoro. Il buon Duke era stato lasciato acceso e in piedi (non in pausa) e stava andando avanti da due ore, nell'affollato sottofondo sonoro del mio ufficio, con un campionario di frasi più o meno carismatiche, ma dopo due ore continuate altamente irritanti. Quella che ha fatto traboccare il vaso, verso le quattro, è stata: "I don't like in here: it's too quiet". E ci credo Duke, nemmeno per noi è un gioco: stiamo cercando di lavorare...

Alex Rossetto



The Last Word

**PROPRIO QUANDO
CREDI DI ESSERE
UN DIO NELLE CORSE,
EGGIO CHE TI SCOPPIA
TUTTO IN FACCIA.**



www.monacoracing.com

*Vuoi giocare con il fuoco?
Cambia formula: il 99 è l'anno di
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2.
Più controllo, avversari più tenaci,
più simulazione... più divertimento.
Esaltato dal Pentium II, innalzato ai massimi
livelli dalla PlayStation e dal Nintendo 64.*

MONACO GRAND PRIX *racing simulation 2*

“ La Ubi Soft ha tirato fuori dal cilindro un vero capolavoro ”
PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 9

Approvato dalle massime autorità dell'Automobile Club di Monaco



Disponibile su PC,
PSX, N64. Presto su Dreamcast.



AUTOMOBILE CLUB DI MONACO



3D
PLANET

Distribuito da:

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

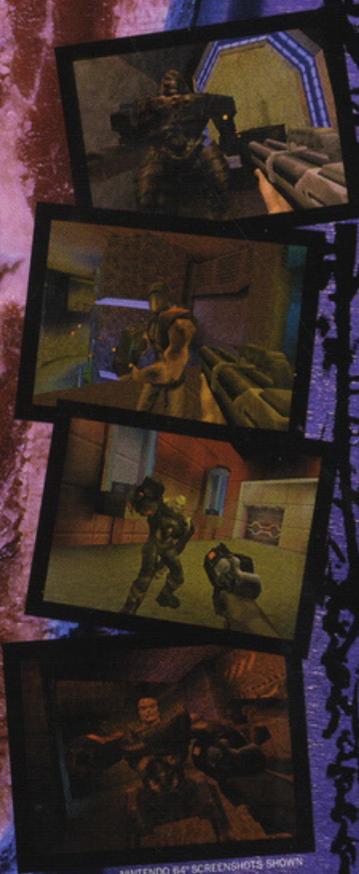


Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - T. 02 833121

QUAKE II™ ©1998 id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Activision, Inc. under license. QUAKE™, the id logo, the ID™ logo and the id Software™ name are trademarks of id Software, Inc. in the United Kingdom, France, Spain, Germany, Italy, Australia and Japan and QUAKE II is a registered trademark of id Software, Inc. in Australia. Activision™ is a registered trademark of Activision, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. QUAKE II™ is licensed by Nintendo™, Nintendo Game Boy™, Nintendo Game Boy Advance™, Nintendo DS™ and the 3-D™ logo are trademarks of Nintendo or Nintendo Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

QUAKE II™ NOW IN BARE FORM.

LE MENTI DI NINTENDO 64 E PLAYSTATION.
LA VERSATILITÀ DEL SOFTWARE ID. LA TUA GRINTA.
IN QUE PAROLE: IL MASSIMO.
PREPARATI AD ANDARE INCONTRO AL TUO DESTINO SU UNA
PIATTAFORMA INTERAMENTE NUDA. QUAKE II™ PER NINTENDO
64 E SONY PLAYSTATION PRESENTA MOLTI NUOVI LIVELLI OLTRE AI
VECCHI INTERAMENTE RICOSTRUITI TANTO DA RENDERLI
IRRICONOSCIBILI. GLI EFFETTI PC SI ACCOPPANO A LUCI E OMBRE
TIPICHE DI NINTENDO 64 E SONY PLAYSTATION. SE NON
BASTASSE, ECCOTI ANCHE LA MODALITÀ DEATHMATCH A DUE E
QUATTRO GIOCATORI, I COMANDI PERSONALIZZABILI E LE OPZIONI
PER SALVARE IL GIOCO. GRAZIE ALLA VERSATILITÀ DEL SOFTWARE
ID È STATO POSSIBILE REALIZZARE UNA VERSIONE TANTO INTENSA
DA IMPENSIERIRE ANCHE I GIOCATORI PIÙ INCALLITI.
RIUSCIRAI AD ESSERNE ALL'ALTEZZA?



ACTIVISION



HALIFAX

www.halifax.it