



XBOX

JET SET RADIO FUTURE

Stile, ritmo e velocità: la Sega
detta legge anche su Xbox!

GRAND PRIX 4

Le prime immagini della
simulazione di Formula 1 definitiva

HALO

Recensione e guida completa
dello sparatutto Bungie

GENMA ONIMUSHA

Samurai e demoni
nel kolossal Capcom



Project Gotham
La prova su strada!



PlayPress PUBLISHING 9 771594 467005 20001>

A barcode with the number 9 771594 467005 and the issue number 20001>.

DVD review

L'unico riferimento per i veri appassionati di DVD!

LA RIVISTA PER DVD PIÙ VENDUTA IN ITALIA

ALL'INTERNO
**50 DVD
IN REGALO**



Nicole Kidman

LA REGINA DEL MOULIN ROUGE

**SPECIALE CINEMA
IL CONTE DI MONTECRISTO**

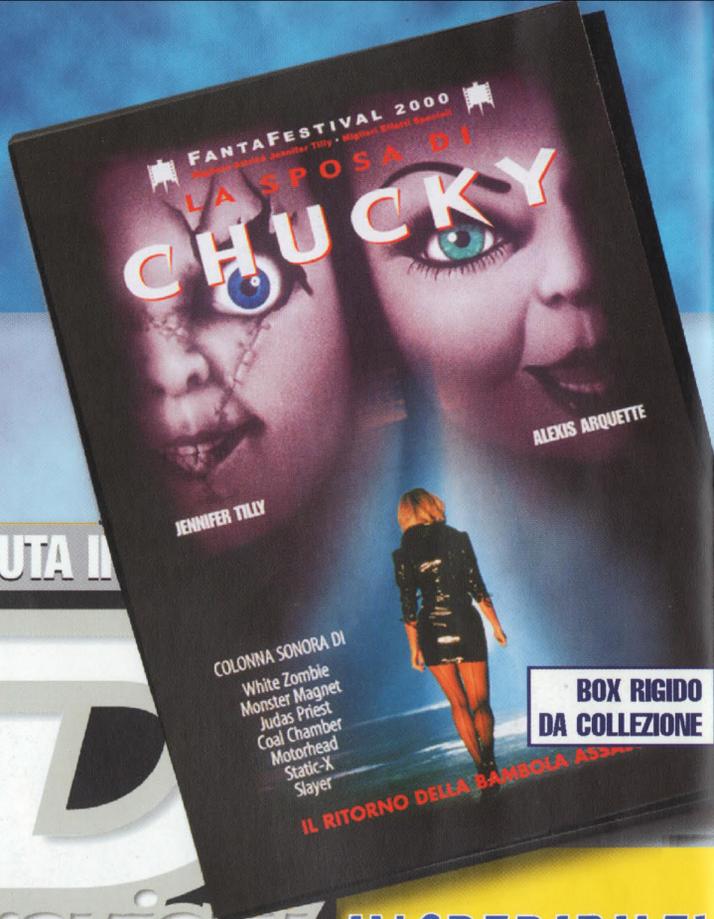
Un grande classico diventa un grande spettacolo

ECCEZIONALE
**RIVISTA+
FILM IN DVD
A SOLI 8,90**



**Sony
DVP-F21**

In esclusiva
il lettore DVD
più innovativo!



I MIGLIORI DVD RECENSITI

FAST AND FURIOUS, PLANET OF THE APES - IL PIANETA DELLE SCIMMIE, INDIAVOLATO, LARA CROFT: TOMB RAIDER, BUFFY SEASON 3, THE SCORE, CLEOPATRA, IL DESTINO DI UN CAVALIERE, LOVE STORY E MOLTI ALTRI ANCORA...

ANTEPRIMA ASSOLUTA



PLANET OF THE APES

CONTENUTI SPECIALI!

ECCEZIONALE
**RIVISTA+
DVD
A SOLI
8,90
EURO**

**INCREDIBILE!
IN ALLEGATO
UN FILM IN DVD**

**CONTENUTI
SPECIALI**

- Menu interattivo
- Accesso diretto alle scene
- Trailer televisivo
- Schede attori principali, regista e sceneggiatore

**RIVISTA
SENZA DVD
A SOLI
5,10
EURO**

A partire dal 28 febbraio in tutte le edicole la rivista che vi guida nelle scelte per i vostri acquisti o noleggi

Tutto quello che vi serve per il cinema in casa

L'UNICA GUIDA CHE VI PERMETTE DI REALIZZARE FACILMENTE IL VOSTRO IMPIANTO HOME CINEMA

HOME CINEMA

TELEVISORI | LETTORI DVD | IMPIANTI AUDIO | AMPLIFICATORI | DECODER SATELLITARI | PROIETTORI | CAVI | NUMERO DUE

2001 I MIGLIORI

I prodotti imperdibili del 2001...



● TV Widescreen ● Lettori DVD ● Diffusori 5.1 ● Proiettori

2002: LE ANTICIPAZIONI



In anteprima i prodotti più attesi del nuovo anno

ESCLUSIVA SONY DVP-F21

Il lettore DVD dal design rivoluzionario arriva in Italia

Più di 250

Prodotti recensiti



PROIETTORI n. 72



TELEVISORI



AMPLIFICATORI



LETTORI DVD



DIFFUSORI

Recensioni DVD

I film che vi permetteranno di sfruttare al massimo il vostro impianto Home Theater

Stile o sostanza?



Scoprite se vale la pena spendere di più per gli apparecchi dal design più accattivante

INOLTRE:

- ✓ LE BASI
- ✓ L'ESPERTO
- ✓ ACQUISTARE SUL WEB
- ✓ LE ULTIME

Numero Due



SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI

Sintonizzatevi sulla nuova frontiera dell'alta fedeltà



In tutte le edicole a soli 5,20 Euro!

La vostra guida per gli acquisti



9° SALONE DEL FUMETTO, DEI CARTOONS, DEL COLLEZIONISMO E DEI VIDEOGAMES

FIERA MILANO
21-24
MARZO 2002



Epiere - Milano

MASTANTONO

EROI PER RIDERE

Appuntamenti da non perdere...

GIOKANDO
VIDEOGAMES

L'ANGOLO DEL
COLLEZIONISTA

FIERA MILANO
Porta Metropolitana
(M1 Amendola-Fiera)
ORARIO 9.30-19.00

Per informazioni:
Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330
e-mail: assoexpo@assoexpo.com
<http://www.assoexpo.com>

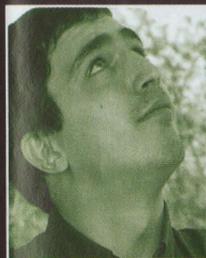


L'ALBA DI UNA NUOVA ERA...

Il concetto alla base di questa rivista è assolutamente essenziale, quasi geniale per la sua semplicità: se Bill Gates può fare una console, allora noi possiamo fare quello che ci pare! Uscite nudi per le strade, dite alla vostra dolce metà che l'avete tradito/a, confessate ai genitori la vostra trisessualità, scrivete editoriali idioti sulle riviste specializzate Xbox, date libero sfogo alla vostra mente. In questo clima filosofico neo bohemiano nasce XBM, la vostra rivista indipendente dedicata unicamente a quella meraviglia di console che è l'Xbox. Non vi promettiamo ricchi premi e cotillon (se ne parla dal numero 2), ma una rivista sincera e imparziale, che possa essere il vostro punto di riferimento nell'intrigante universo a forma di X. Recensioni severe, anteprime sempre più esclusive (*Grand Prix 4* è lì che vi aspetta...) e tante occasioni per approfondire in dettaglio quello che ci aspetta nei prossimi mesi. E cominciamo subito forte: *Halo*, *Project Gotham*, *Amped*, *Genma Onimusha*, *Wreckless*...



TEAM



Sergio Pennacchini

RUOLO: Scrivo tutto
Perché comprenderebbe un Xbox: "In ordine per: *Jet Set Radio Future*, *Halo*, *Project Gotham* e *Wreckless* e poi spero che esca un gioco sulle Barbie, la mia unica passione"



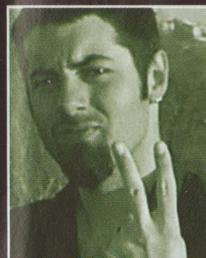
Francesco Serino

RUOLO: Scrivo tutto meglio di lui
Perché comprenderebbe un Xbox: "Per i giochi Sega!!"



Rinn (o Linn)

RUOLO: Inviato dal Giappone (in prova)
Perché comprenderebbe un Xbox: "Allora, io poltale te sushi, sei tempura e quattlo hoshigami. In tutto sono 45 euro" (mi sa che questo lo cacciamo)



Ross

RUOLO: L'inglese
Perché comprenderebbe un Xbox: A good reason to buy Xbox? I'm working on it...



Phroe Gna

RUOLO: Cura la posta, i codici e i redattori in preda a crisi depressive
Perché comprenderebbe un Xbox: "Il pad è molto grosso... e poi vibra... hmmm!"



Emiliano Baglioni

RUOLO: Non lo sappiamo, ma ci stiamo lavorando su...
Perché comprenderebbe un Xbox: "Da grande voglio fare il cantante!!"

XBM

Numero Uno Mensile - Marzo 2002
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 336/93 del 28/07/1993 - ISSN 1594-4670

MAGAZINE TEAM

DIRETTORE DIVISIONE VIDEOGAMES Diego Malara
EDITOR Sergio Pennacchini
ASSISTANT EDITOR Francesco Serino
COLLABORATORI Marco Accordi, Rickards, Marco Turco, Luca Signorini
PROOF READER Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Daria Salvini
ART DIRECTOR Giorgio Meo
DESIGNERS Chiara Carocci, Ross Andrews
GRAFICI Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Sabrina Nofroni

SI RINGRAZIA: Microsoft Italia (Andrea Giolito e Christian Versari), Imageware (Massimiliano Cimelli), Halifax (William Capriata), CDVerte (Monica Puricelli e Paolo Gelain), Ubi Soft (Davide Latina), C.T.O. (Silvia Voltan), Electronic Arts (Monica Andreotti e Anna Vernocchi), Infogrames (Nicola Rosa e Federica Bianco), Leader (Stefano Petruolo)

EDITORE PLAY PRESS PUBLISHING SRL
PRESIDENTE Mario Ferri
DIRETTORE RESPONSABILE Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE Carlo Chericoni
DIRETTORE GENERALE Simona Ferri
DIRETTORE DI PRODUZIONE Rosanna Di Francesco
ASSISTENTE DI PRODUZIONE Iliara Petraccone
DIRETTORE MARKETING Luca Carta

UFFICIO STAMPA Michela Sepe
UFFICIO AMMINISTRATIVO Fabio Catalani
SEGRETERIA Giuseppina Settembre, Costanza Barbantini, Roberta Stoffi

PUBBLICITÀ
Play Press Publishing Srl
Via Pallavicino 29, 20145 Milano
Tel.: 02/45472867 - 02/45472868
Fax: 02/45472869
E-mail: pubblicita@playpress.com
STAMPA Valprint Spa, Brughiero (Mi)
DISTRIBUZIONE Parrini & Co. Srl, P.za Colonna, 361 - Roma

Play Press Publishing Srl: Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma, Tel.: 06/33221250
Fax: 06/33221235
E-mail: info@playpress.com
XBM detiene i diritti in esclusiva di XBM © 2002 Paragon Publishing Ltd. Tutti i diritti sono riservati, sia in inglese che in italiano. La riproduzione dei

contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Paragon Publishing Ltd. è espressamente vietata. Paragon Publishing Ltd. non è affiliata con le Società o i prodotti citati

all'interno di XBM. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case. Edizione italiana © 2002 Play Press Publishing Srl.

LA PLAY PRESS PUBLISHING SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA 2.0 - Il mensile per PlayStation
P2
Game Republic
Game Boy Mania
Pokémon World
Benkyo!
Play X
DVD Review
Home Cinema
Windows Facile

Internet Facile
Fotografia Digitale Facile
Pagine Web Facile
Fotocamere Digitali
Guida Completa: PC Facile
PC Software
Guida Software





08 HEADLINES

Tutte le ultime notizie sul lancio della console in Europa e Giappone, più alcune incredibili novità come *Tekki* dalla Capcom!

60 PING

Uno sguardo al futuro online dell'Xbox. Inoltre, vi sveliamo come è possibile giocare a *Halo* in multiplayer via Internet.

STEP BY STEP

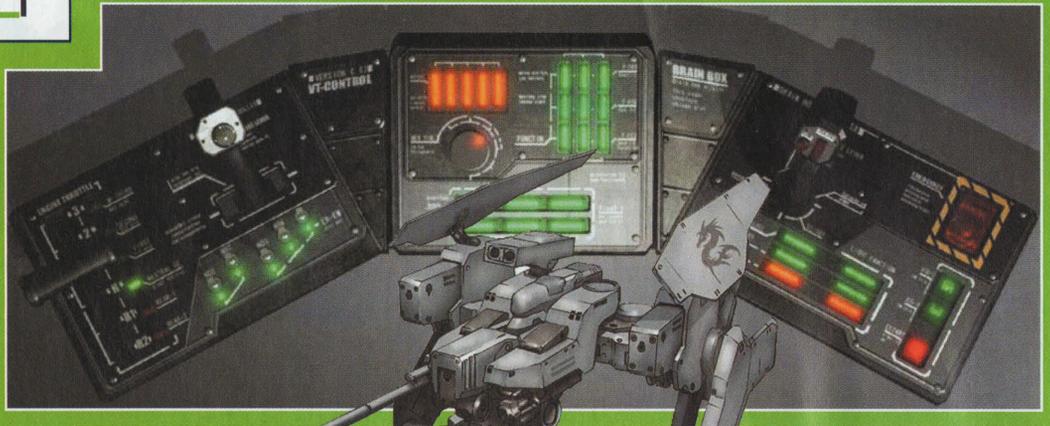
Iniziamo alla grande con la soluzione completa di *Halo: Combat Evolved*, uno dei migliori titoli del lancio Xbox.

106 EXTRA

Notizie affidabili da tizi di cui è meglio non fidarsi. Se queste parole vi dicono qualcosa, allora siete pronti a scoprire tutta la verità sulla vita sentimentale di Bill Gates.

114 X-FACTOR

Dopo l'abbuffata di recensioni e anteprime, meglio concedersi un momento di calma riflettendo sul lancio della console in Italia.



HEADLINES

XBM vi svela in esclusiva tutti i segreti sull'attesissimo *Tekki*, simulatore di mech creato dalla mente geniale di Shinji Mikami della Capcom.



EXTRA

Siamo volati in America per conoscere gli sviluppatori di *Oddworld*. Tutta la verità su *Munch* e sui loro progetti futuri, naturalmente su Xbox...

JET SET RADIO FUTURE

Un capolavoro di grafica, giocabilità e sonoro: il migliore titolo di lancio Xbox parla giapponese!



HALO

È davvero quel grande capolavoro che tutti ci aspettavamo?



- HALO: COMBAT EVOLVED 18
- PROJECT GOTHAM RACING 24
- JET SET RADIO FUTURE 28
- ODDWORLD: MUNCHY'S ODYSSEY 32
- AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING 36
- FUZION FRENZY 40
- WRECKLESS 42
- STAR WARS: OBIWAN 48
- DEADLY SKIES 50
- GENMA ONIMUSHA 52
- BLOOD WAKE 56
- DARK SUMMIT 58

REVIEWS

- DEAD OR ALIVE 3 70
- CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS 74
- RALLY SPORT CHALLENGE 76
- GRAND PRIX 4 78
- MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING 82
- MAX PAYNE 84
- TOCA RACE DRIVER 86
- NEW LEGENDS 88
- DAVID BECKHAM SOCCER 90
- ENCLAVE 92



▲ **GRAND PRIX 4:** Un veloce viaggio negli uffici Microprose a Bristol per scoprire in esclusiva tutti i dettagli del più promettente simulatore di Formula Uno per Xbox.



XBM FLASH LINES

► Microsoft ha ufficialmente smentito di essere al lavoro sulla fantomatica HomeStation. Il prodotto, del quale aveva parlato una celebre rivista specializzata americana, avrebbe dovuto essere una stazione multimediale capace di leggere i giochi Xbox ma anche di navigare in rete e registrare programmi televisivi.

► La Electronic Arts (attraverso gli sviluppatori Eurocom, già responsabili di *The World is Not Enough*) porterà su Xbox, entro l'anno, un nuovo sparattuto 3D in prima persona dedicato a James Bond, l'agente segreto più famoso del mondo. Il nuovo gioco, che potrebbe chiamarsi *Phoenix Rising*, sarà presentato all'E3 di Los Angeles. Presto le prime immagini.

► La nVIDIA, casa americana produttrice della scheda grafica montata su Xbox (nonché della fortunata linea di chip grafici per PC GeForce), ha registrato profitti record nell'ultimo quarto dell'anno fiscale 2002. Inutile dire che questo grande successo è legato al supporto della nuova console Microsoft!

► La Universal Interactive ha annunciato che l'attesissimo titolo *Bruce Lee: Quest of the Dragon* sarà pronto dopo l'estate. Nei panni del più grande campione di arti marziali di sempre, Bruce Lee, viaggerete a Hong Kong e San Francisco alla ricerca di una reliquia preziosa. Il sistema di combattimento dovrebbe essere molto innovativo, permettendo al giocatore di apprendere diverse arti marziali... Jeet Kune Do incluso, ovviamente!

► I mondiali si avvicinano e, puntuale come un orologio svizzero, la Electronic Arts (brand EA Sports) ha annunciato il nuovo capitolo della sua eterna saga di calcio... *FIFA 2002 World Cup*. Il gioco arriverà in tempo per la competizione che si terrà tra Corea e Giappone e beneficerà della licenza ufficiale dei mondiali. Troverete quindi, oltre a squadre e giocatori, tutti gli stadi, le insegne, i banner e le mascotte del torneo.

► Bruce Lee non è l'unico titolo Xbox a cui la Universal Interactive sta lavorando per l'anno 2002. Entro Natale arriveranno infatti altri quattro giochi piuttosto interessanti. Il primo, in dirittura d'arrivo, sarà *Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex* (primavera), poi sarà la volta di *The Thing*, avventura horror basata sul film *La Cosa di John Carpenter* (autunno 2002), infine, in inverno, toccherà a *The Fellowship of the Ring* (trasposizione del primo film de *Il Signore degli Anelli*) e *Jurassic Park: Project Genesis*.

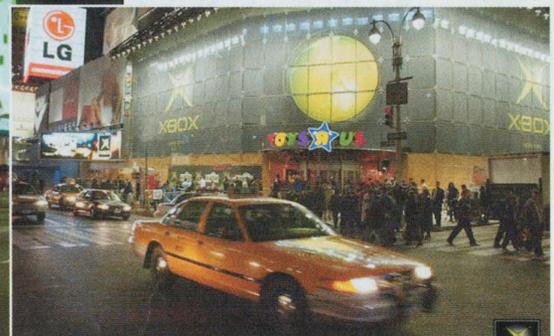
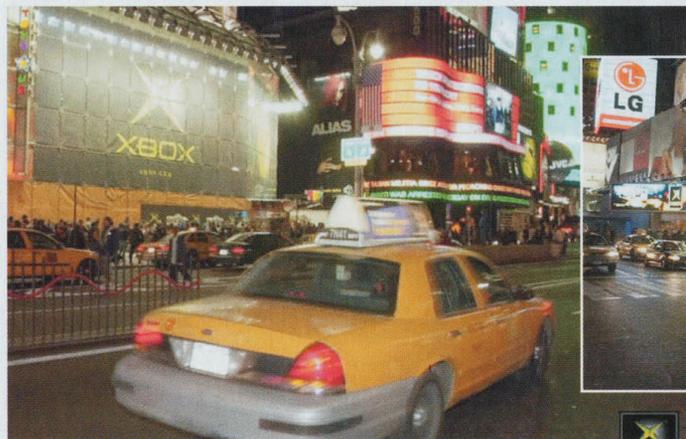


UNA GRANDE SUGLI STATI UNITI!

LA CONSOLE PIU' POTENTE DELLA STORIA DOMINA IN AMERICA

Microsoft novellina nel mercato dei videogiochi e delle console? Non si direbbe proprio. Il lancio statunitense, avvenuto il 15 novembre 2001, è stato infatti il più colossale della storia delle console... un avvio dell'Xbox così brillante da non lasciare alcun dubbio circa il radioso futuro della super tecnologica macchina Microsoft! E una storia di gloria non può che iniziare sotto il segno della maestosità: così è stato anche per Xbox. La notte del 14 novembre, infatti, New York City è stata protagonista di una grande festa. A Times Square, un enorme negozio della catena Toys'R'Us ha ospitato la cerimonia di lancio del 128-bit Microsoft. Tra decorazioni e addobbi rigorosamente in verde, figurava Sua Onnipotenza Bill Gates in persona. Il simpatico nerd occhialuto ha giocato a *Dead or Alive* con The Rock, la leggenda vivente del Wrestling, riuscendo persino a vincere uno dei tre round! Bill ha poi presenziato alla vendita della prima fiammante Xbox, firmando la confezione all'estasiato acquirente, di nome Edward

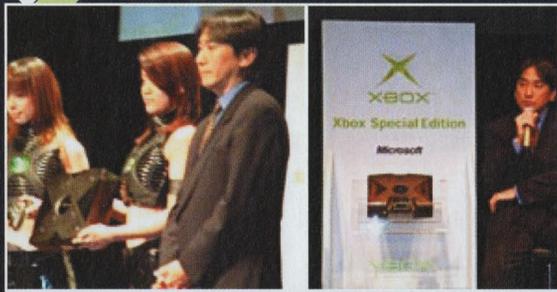
Glucksman. Inutile dire che il fortunato Edward aveva sostenuto il peso di una estenuante fila, insieme a centinaia di videogiocatori ansiosi di mettere le mani sulla console più potente mai creata. E non era che l'inizio... Grazie a un marketing eccezionale da far sfigurare la campagna Sony per la PS2 e grazie a un flusso costante e massiccio di console nei negozi, Microsoft è riuscita nell'intento di invadere le case dei videogiocatori americani tanto da poter dichiarare, al Consumer Electronics Show dell'8 gennaio, di aver già venduto UN MILIONE E MEZZO di Xbox entro il 31 dicembre! Non solo. Il rapporto tra le console e i giochi venduti è il più alto di sempre, con gli acquirenti che, in media, hanno preso almeno tre giochi! Campione d'incassi, inutile dirlo, è l'epocale *Halo*, che sta per divenire il primo million seller Xbox! Insomma, se il buongiorno si vede dal mattino, il lancio americano non lascia dubbi. Un'alba verde è all'orizzonte...



L'XBOX DAGLI OCCHI A MANDORLA...

TUTTI I DETTAGLI DEL LANCIO PIÙ RISCHIOSO, QUELLO GIAPPONESE

L'11 gennaio 2002 la Microsoft ha indicato data e dettagli riguardanti il lancio dell'Xbox in suolo nipponico. La console arriverà in tutti i negozi giapponesi il 22 febbraio al prezzo di 34.000 yen, con 12 giochi. Per la fine di marzo saranno disponibili almeno altri 10 giochi. Il mercato giapponese, come è noto, è piuttosto duro, specialmente per una compagnia americana come la Microsoft. Bill Gates, però, non è un uomo che accetta un "no" come risposta e ha preparato un piano di lancio che dovrebbe garantire il successo anche nella terra del sushi e di Godzilla. La console avrà una line-up di lancio diversa da quella USA, inoltre verrà venduta con joypad più piccoli e comodi per le mani di un giapponese. La potente campagna pubblicitaria e il già vasto supporto delle major nipponiche (da Sega a Namco, da Konami a Capcom) faranno il resto: intanto i preordini indicano già un clamoroso tutto esaurito...



XBOX LIMITED EDITION! GIAPPONE I GIOCHI DI LANCIO



Project Gotham Racing: World Street Racer	Microsoft
Tenku: Freestyle Snowboarding (Amped)	Microsoft
Nezmix (Have a Mice Day)	Microsoft
Silent Hill 2: Saigo no Uta (Restless Dreams).....	Konami
Air Force Delta II (Air Force Delta Storm)	Konami
Hyper Sports 2002 Winter	Konami
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	Konami
Jet Set Radio Future	Sega
Dead or Alive 3	Kemco
Genma Onimusha	Capcom
Double S.T.E.A.L. (Wreckless).....	Bunkasha
Nobunaga's Ambition: Chronicles of Chaos	Koei

Giapponesi, si sa, sono sempre privilegiati... e anche con l'Xbox avranno un trattamento speciale! Sarà infatti commercializzata, il 22 febbraio, un'edizione limitata della console Microsoft, un prodotto speciale che, inutile dirlo, diverrà subito un oggetto di culto per ogni collezionista! Le console limited edition saranno 50.000 e costeranno solo poco più di quelle standard. La bianca confezione conterrà una console munita di una placca rotonda centrale nera e trasparente diversa da quella verde tradizionale, inoltre i fortunati acquirenti avranno anche un portachiavi Xbox ornato da numero progressivo e firma di Bill Gates! Non c'è che dire, la Microsoft sa quanto i Giapponesi tengano ad avere oggetti da collezione in edizione limitata e li ha accontentati! Quanti minuti resteranno in commercio prima di andare esaurite? Sono aperte le scommesse!



BERSAGLIO: EUROPA

VECCHIO CONTINENTE. NUOVISSIMA CONSOLE!

L'Europa, dopo le forti vendite registrate dalla PlayStation 2 di Sony, non può più essere considerato un mercato marginale e poco importante. Microsoft questo lo ha capito e sta mettendo in campo il più grande lancio di una console di videogiochi della storia: come dire... l'Xbox è già un sicuro successo! La macchina Microsoft, il 128 bit più potente in circolazione, sarà messo in vendita il 14 marzo a 479.99 euro, con i giochi a 69.99 euro. Il prezzo potrebbe a prima vista sembrare un po' eccessivo, ma l'Xbox, oltre a essere un fenomenale lettore DVD (assolutamente avanti rispetto al vetusto modello della PS2), ha già al suo interno un disco rigido da 8 GB di memoria e la porta di connessione in rete broadband. Un rapido confronto con la PS2 al momento del suo lancio (il prezzo era equivalente) dimostra quanto l'offerta Microsoft sia conveniente, evitando ai giocatori successive e inevitabili spese per hard disk e gioco on-line. Nei primi tre mesi dal lancio è prevista l'immissione sul mercato europeo di oltre 1,5 milioni di console Xbox, accompagnate ovviamente da tutti i più utili accessori quali memory unit (da 8 MB, ma ricordate che potrete salvarvi anche solo su hard disk), un kit avanzato AV e il telecomando per i DVD. E i giochi, vi chiederete? Niente paura, la tabella che vedete in questa pagina spazza via ogni dubbio... l'Italia dei videogiochi avrà presto un nuovo signore! Ricordate: 14 marzo. Fate una bella X sul vostro calendario. Verde, ovviamente...



I GIOCHI DI LANCIO

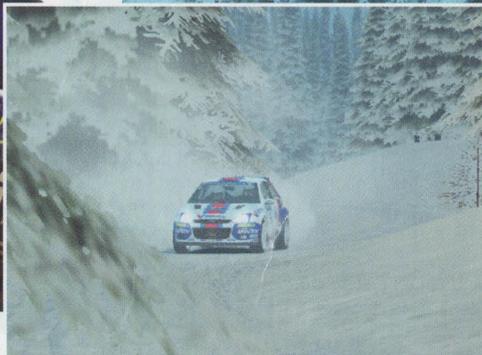
Titolo	Esclusivo?
Halo	SI
Oddworld: Munch's Oddysee	SI
Project Gotham Racing	SI
Dead or Alive 3	Chissà!
Amped	SI
Fuzion Frenzy	SI
BloodWake	SI
RalliSport Challenge	SI
Scudetto 01/02	No
Commandos 2	No
Blood Omen 2	No
Crash	Chissà!
Wreckless	SI



IL RE DEI RALLY

COLIN MCRAE SI AVVICINA...

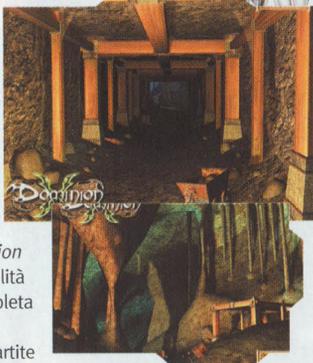
I videogiochi di rally hanno sempre avuto successo, specialmente quando sono realmente validi e completi. Come è noto, però, nei rally il termine di paragone è uno solo, il più grande, il mito: Colin McRae! Il bello è che la Codemasters ha annunciato che la sua superprestigiosa licenza di rally sta per approdare su Xbox in una versione da lasciare senza parole! Il gioco necessita di ancora almeno un anno di sviluppo, ma fa già impressione. A parte l'incredibile livello di dettaglio che sarà raggiunto, troveremo una grafica così fotorealistica da risultare assolutamente indistinguibile da una corsa trasmessa in televisione!



NUOVE AVVENTURE ON-LINE!

LA RIVOLUZIONE DI NOME DOMINION...

La neonata software house Pharaoh Productions ha annunciato di essere al lavoro su un titolo assolutamente innovativo e destinato esclusivamente alla nostra sfavillante Xbox. Il gioco si intitola *Dominion* ed è pensato per sfruttare a fondo le meraviglie dell'on-line. Si tratta di un'avventura GdR per 1-8 giocatori che vi porterà in un lussureggiante mondo fantasy. Sei specie tra cui scegliere, decine di mostri, incantesimi a profusione... a *Dominion* non mancherà proprio nulla! Se non vi piace il multiplayer, comunque, non temete: *Dominion* sarà dotato anche di una modalità per il gioco singolo molto completa e avvincente, solo che il titolo Pharaoh supporterà in pieno partite in più persone via LAN o rete telefonica. Se grafica e sonoro già sono belli, è però la libertà di azione che fa spavento: pensate che potrete persino comprare animali e assoldare mercenari!



INTERVISTA!

PARLA GUY WILDLAY, PRODUCER DELLA SERIE COLIN MCRAE

XBOX Sarà un aggiornamento di *Colin McRae 2* o un gioco veramente nuovo?

GW: Con le nuove console, la gente pretende più di un semplice sequel. Non ci limiteremo a fare un *Colin McRae 2 Xbox* con grafica più bella, ma innalzeremo il concept del gioco a nuovi livelli.

XBOX Qual è il cambiamento più grande?

GW: Finora *Colin McRae* si è basato su singole corse. Adesso, grazie all'esperienza maturata stando vicini al team Ford, siamo in grado di farvi vivere l'emozione di stare nel vero mondo del rally. Globalmente.

XBOX Ma questo che significa, in termini di gioco?

GW: Che dovrete curare il setup e lo sviluppo della macchina durante la stagione effettuando sopralluoghi e test. Che tutto, ma proprio tutto sarà sotto il vostro diretto controllo!

XBOX Avete riscritto anche la fisica del gioco?

GW: No, il modello fisico di *Colin 2* sarà mantenuto, ma la potenza della console ci consentirà di aggiungere moltissimi dettagli e migliorare ancora ogni singolo aspetto.

XBOX Per caso il vero Colin McRae ha personalmente dato una consulenza per il gioco?

GW: Potete scommetterci! L'abbiamo incontrato più volte e ci ha dato preziosi consigli su fisica e meccanica delle auto. Conosce bene il gioco ed è il più adatto per dire se una macchina risponde in modo realistico!

XBOX Che vantaggi vi ha dato l'Xbox?

GW: Abbiamo potuto sfruttare caratteristiche speciali quali le funzioni "pixel shader" e "vertex shader". Inoltre, rispetto alla versione PS2, quella Xbox girerà a una risoluzione più alta, vanterà più poligoni e maggiori dettagli.

IRONSTORM

L'XBOX SI PREPARA AD ANDARE IN GUERRA!

Che ne dite di portare la pace nel mondo... ammazzando una marea di persone? L'anno è il 1964 e vi trovate nella Germania dell'Est, presi in una lunghissima guerra che dura da oltre 50 anni. Non è certo una bella vita, ma l'occasione per dare una svolta al conflitto è a portata di mano e siete proprio voi ad avere la carta vincente in pugno! Il gioco in questione è *Ironstorm* e, nonostante lo scenario sia di guerra totale, al giocatore sarà richiesto di avere doti molto diverse tra loro. Se da una parte si dovranno compiere assalti frontali in piena regola, molto più spesso *Ironstorm* vi metterà di fronte situazioni da gestire in maniera assolutamente furtiva.

Ironstorm, della Koch Media, è uno sparattutto 3D in prima persona davvero brillante e originale che, grazie a uno scenario tetro e realistico e ad armi spaventosamente spaventose ai modelli reali, sembra avere tutte le carte in regola per eccellere nella competizione. *Ironstorm*, se ancora ce ne fosse bisogno, mostra che per gli appassionati dei first person shooter la console da avere è una sola... Xbox!



XBOX [INCOGNITA]

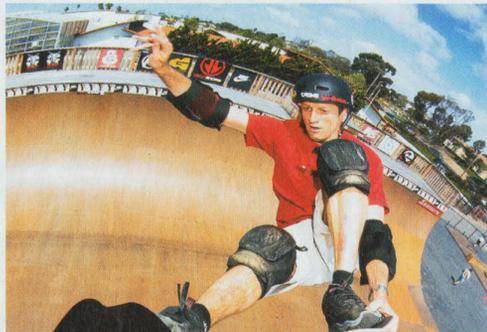
RUMOR DALLA GALASSIA XBOX

- Il progetto LucasArts *Knights of the Old Republic*, uno sconvolgente GdR ambientato nell'universo di *Guerra Stellari*, starebbe per passare dal PC all'Xbox.
- La Konami sembra che stia lavorando a una versione Xbox di *Shadow of Memories*, splendida avventura uscita su PS2. Inutile dire che sarà una versione graficamente molto più bella e arricchita da gustosi extra.
- La Enix sta valutando la possibilità di sviluppare titoli per Xbox. Stiamo parlando della casa che, con il suo *Dragon Quest VII*, ha surclassato in vendite la saga di *Final Fantasy*. E intanto la Microsoft sta preparando un clamoroso colpo di scena che riguarderà i GdR nipponici...
- *Metal Gear Solid X* non sarà solo la versione Xbox del deludente *MGS2* per PlayStation 2, bensì un titolo speciale che legherà entrambi i capitoli della saga. Con grafica assai potenziata...
- *Counter-Strike* è forse il Mod più famoso e giocato dell'universo, una volta scaricato trasforma lo splendido *Half-Life* in un simulatore di guerra divertente come pochi altri ma da sempre utilizzabile solamente dagli utenti PC. La situazione sembra stia finalmente per cambiare, la Valve ha annunciato già da tempo che l'atteso *Half-Life 2* arriverà anche su Xbox, e la Gearbox, autrice di *Counter-Strike*, si è detta interessatissima a sviluppare una versione potenziata del suo Mod proprio sulla console Microsoft!
- Un grande appassionato di videogiochi, girovagando per la rete e saltellando da un FTP all'altro, ha trovato recentemente uno strano filmato relativo, forse, a un nuovo incredibile gioco in arrivo su Xbox. Per il momento nessuno sembra trovare spiegazione al materiale trovato, la Microsoft si è rifugiata dietro a un laconico "No Comment", e noi non possiamo fare altro che sognare dietro a questa bellissima ragazza poligonale tutta intenta a ballare... come dite? Vi ricorda uno dei primi filmati demo dell'Xbox? Anche a noi, anche a noi...

IL MIGLIOR TONY HAWK!

IL PRIVILEGIO DELLA X VERDE...

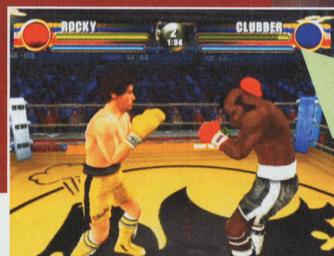
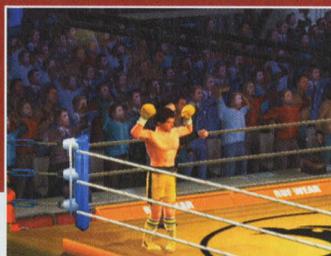
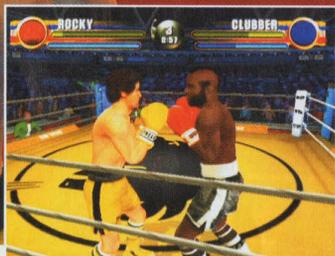
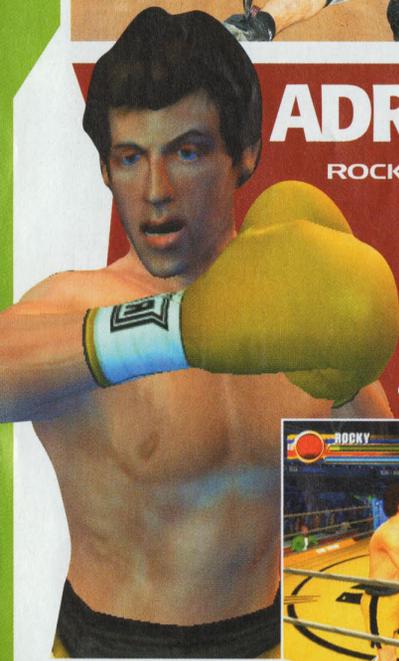
Con il lancio americano è arrivato *Tony Hawk's Pro Skater 2X*, la versione superpotenziata ed esclusiva Xbox del secondo capitolo della saga di skateboard più famosa del mondo... e già è risultata strepitosa, se confrontata alle altre. Ora sta arrivando il terzo episodio, ben superiore alla versione PS2... ma Neversoft e Activision non si fermano! È infatti già stato annunciato *Tony Hawk's Pro Skater 4*, che, soprattutto in versione Xbox, porterà la serie a livelli un tempo ritenuti impossibili! Gioco on-line come mai prima, editor totali di parchi e skater, obiettivi multipli e dinamici, ambienti sconfinati e... ancora più trick! Non appena avremo delle immagini da sottoporvi, state sicuri che lo faremo!



ADRIANAAA!!! ADRIANAAA!!!

ROCKY. IL GRANDE RITORNO DELLO STALLONE ITALIANO!

Chi di voi non si è mai esaltato nel vedere Sly Stallone gonfiare di pugni i suoi spietati avversari nei cinque film con protagonista Rocky? Bene signori, è il momento di rimettersi i guantoni, Rocky torna all'assalto sulla vostra Xbox e pare che, nonostante l'età, sia più in forma che mai! Il gioco della Rage sarà ovviamente un titolo di boxe dal taglio molto arcade e vi vedrà impegnati nella conquista del titolo mondiale. Oltre a una modalità di allenamento, *Rocky* (che arriverà nei negozi entro il 2002) farà del legame con i film il suo punto di forza. Troverete infatti tutti i classici e odiati "nemici" (Ivan Drago compreso!), oltre alla stupenda colonna sonora originale. E, sulle onde dell'adrenalina e dell'entusiasmo, non vi resterà che fare una cosa sola: VINCERE!



PLUG & PLAY

ADRENALINE PAD (SAITEK)

L'Adrenaline Pad è un controller alternativo a quello originale dell'Xbox. Grazie alle dimensioni leggermente inferiori rispetto a quelle del pad Microsoft, questo accessorio potrebbe essere ideale per chi ha una mano non troppo grande. Buono è anche il "grip" antiscivolo, che assicura una presa salda anche nelle più concitate azioni di gioco. Dispone di due motori integrati in grado di riprodurre l'effetto Vibration Feedback, 6 bottoni di fuoco, 2 grilletti, 2 mini-stick con pulsante a pollice incorporato, 1 D-Pad a 8 direzioni, i pulsanti Start e Back e due slot per memory card. Compatibilmente con il software, è poi possibile assegnare differenti comandi di gioco ai vari pulsanti. Il cavo è lungo tre metri e dotato di un sistema di rilascio di sicurezza sulla parte terminale.



FIBRE OPTICAL CABLE (SAITEK)

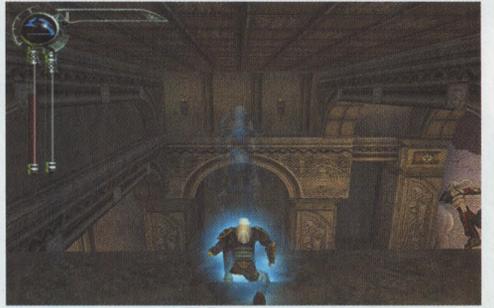
Il Fibre Optical Cable è un cavo con struttura interna in fibra ottica che consente di collegare l'Xbox a un sistema di Home Theatre o, più in generale, a un amplificatore Digital Dolby Surround, beneficiando, secondo i comunicati stampa Saitek, di un segnale audio nitido e privo di distorsioni. Tale cavo può risultare particolarmente utile in quanto l'Xbox, come è noto, dispone di un'uscita audio Digital Dolby Surround.



LA MALEDIZIONE DI KAIN

BLOOD OMEN 2 SI AVVICINA...

Se i vampiri e le saghe horror sono il vostro argomento di conversazione preferito quando siete in fila al supermercato, allora *Blood Omen 2*, seguito della bella avventura uscita molti anni fa su PSX, è il gioco che fa per voi. Un sistema di gioco collaudato e valido, infatti, si lega a una storia dalla sceneggiatura articolata e ricca di colpi di scena per creare l'avventura dark più intrigante degli ultimi tempi, in arrivo quest'anno su Xbox a opera di Eidos. Nei panni di Kain vagherete per le lande di Nosgoth ricorrendo ai vostri poteri vampirici per salvare il vostro impero del Male dalla distruzione. Noi non vediamo l'ora di interpretare un vero cattivo, specie se il gioco ha lo spessore di questo *Blood Omen 2*... e voi?



SUPERMAN: THE MAN OF STEEL

UN SUPER UOMO PER UNA SUPER CONSOLE!

Se siete appassionati di supereroi, non potete non riservare un posto speciale nel vostro cuore a Superman, il portabandiera, insieme a Batman, del glorioso universo della DC Comics. La bella notizia è che l'Uomo d'Acciaio volerà più veloce della luce dentro la vostra Xbox! Il progetto, che donerà tanta azione in stile comic-book alla console Microsoft, è gestito dal colosso francese Infogrames, che conta di portare *Man of Steel* nei negozi entro l'autunno. Della sceneggiatura si occuperà direttamente la DC Comics, quindi il rischio che Superman debba combattere contro degli uomini di cioccolata mutanti è scongiurato! Piuttosto aspettatevi l'apparizione dei peggiori nemici di Clark Kent, un enorme mondo superdettagliato e un buon numero di mosse di combattimento e poteri da usare contro i criminali. Gli sviluppatori della Circus Freak Studios stanno davvero cercando di trarre il massimo dalla macchina Microsoft, speriamo che il risultato finale riesca a catturare in pieno l'essenza e il fascino dell'uomo in calzamaglia più famoso del mondo!



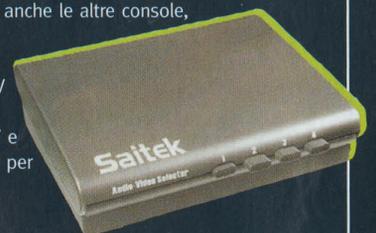
ADRENALIN PEDAL-FREE WHEEL (SAITEK)

L'Adrenalin Pedal-free Wheel è un controller per appassionati di giochi di corse. Offre un duplice sistema di guida, sul tavolo o sulle gambe, risultando quindi adattabile alle preferenze di ciascun giocatore. Dispone di un D-Pad a 8 direzioni, 6 pulsanti programmabili (se il software è compatibile), i pulsanti Start e Back, un cavo di tre metri con sistema di rilascio di sicurezza e due leve a farfalla per gestire gas e frenate. Non manca il gradito supporto della tecnologia Vibration Feedback, che rende l'esperienza di guida più realistica e... "vibrante"!



AUDIO VIDEO HUB (SAITEK)

L'Audio Video HUB è un accessorio che consente di collegare simultaneamente quattro sistemi multimediali a un'unica TV, con possibilità di abilitare di volta in volta il sistema desiderato tramite la semplice pressione di uno dei quattro pulsanti collocati in posizione frontale. Tra i vari apparecchi con cui può essere utilizzato è incluso ovviamente l'Xbox (ma anche le altre console, se può interessarvi), nonché lettori DVD, videoregistratori e, più in generale, ogni sistema multimediale che si collega alla TV tramite l'ingresso AV o S-Video. L'Audio Video HUB dispone di quattro ingressi AV e quattro S-Video, con jack placcati in oro per assicurare la migliore qualità nella trasmissione del segnale.



BATTLE ENGINE AQUILA

DOVE NEPPURE HALO HA OSATO VOLARE...

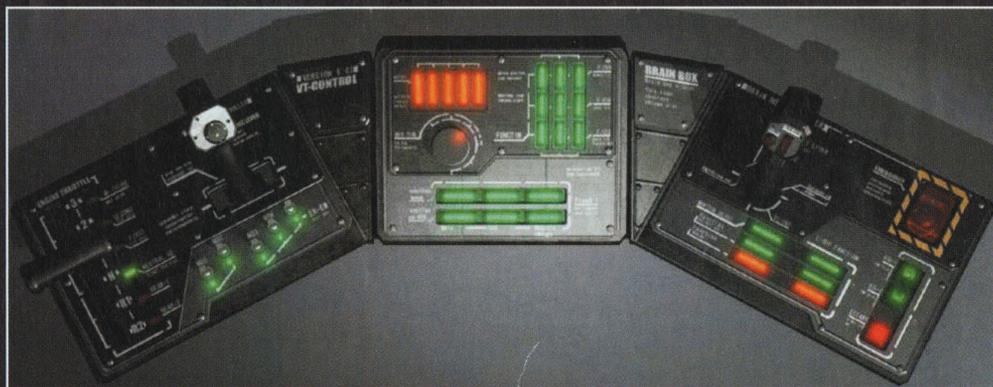
Halo è un ciclone, un FPS che ci ha lasciati tutti sconvolti, stupefatti e stremati... ma la Infogrames vuole fare ancora di più! Ambientato su un pianeta nel quale il livello dei mari è in costante aumento (con conseguente diminuzione degli spazi abitabili), *Battle Engine Aquila* vi vede interpretare Hawk, il pilota di un prototipo bellico assolutamente incredibile, il cui nome in codice è Aquila. La trama è ancora avvolta nel mistero, ma sarete lanciati in ardue missioni di combattimento con bersagli aerei e terrestri. Due sono gli eserciti in guerra, i Forseti e i Muspell, in un gioco che riprodurrà scenari di guerra fantascientifica in un modo mai visto prima. Infogrames assicura una varietà di situazioni di gioco enorme e una straordinaria I.A. dei nemici, inoltre la grafica sembra già molto bella e definita. Come dire? Le cose non possono che migliorare.



NOME IN CODICE: TEKKI

QUANDO I MECH DIVENTANO UN AFFARE SERIO

Proprio quando il mondo si preparava ad accusare la Capcom di sviluppare solo seguiti di altri seguiti, facendo sprofondare qualsiasi bagliore di originalità sotto numeri romani o l'ennesimo *Street Fighter*, ecco arrivare una serie di bordate capaci di far tremare il mondo. *Devil May Cry* è stato solo l'inizio, *Onimusha 2* la conferma, ma questo *Tekki*, gioco esclusiva dell'Xbox, è un progetto davvero devastante, sia per quanto concerne il punto di vista tecnico che quello semplicemente creativo. Un complesso simulatore di Mech, *Tekki* è tutto questo e molto di più; il suo arrivo nei negozi poi, verrà reso ancora più speciale dal fantascientifico controller, più di quaranta tasti, leve, pulsantoni rossi e led in ogni dove. Insomma, vi conviene continuare a seguirci perché nel prossimo numero troverete una lunga anteprima di questo nuovo, incredibile videogame.



RIPULISCI LE STRADE.
TOGLI DI MEZZO LA FECCIA.

Affronta la **Yakuza**, come **poliziotto** o come **spia** in **20** missioni durissime a **tutta velocità** per le strade **caotiche** di una città completamente **interattiva** e totalmente **devastabile**.

Distruggi in tempo reale le carrozzerie di **14** differenti **veicoli** – dalle **auto sportive** ai **monster truck** – e poi rivivi l'**azione** in replay meravigliosamente **realistici**.

WRECKLESS

The Yakuza Missions™

Scopri gli inseguimenti ad altissima velocità su

GOWRECKLESS.COM



Mitico!!! 166.11.97.23

Loghi Personalizzati

- Sfondi per il tuo logo personalizzato
- 3724
 - 3726
 - 3731
 - 3729
 - 3728
 - 3727
 - 3725
 - 3730
 - 3732

IL TUO LOGO
"PERSONALIZZATO"
 Ora puoi costruirlo
 con un semplice "SMS"



Screen Savers

- 4825
- 4987
- 4903
- 4992
- 4826
- 4954
- 4884
- 4954
- 4991
- 4901
- 4855

Suonerie

Le più richieste

- 5224 - MISSION IMPOSSIBLE
- 5293 - ALBA CHIARA
- 5024 - ANGEL
- 5042 - BALLIAMO SUL MONDO
- 5026 - BEVERLY HILLS
- 5303 - BIANCO NATALE
- 5189 - BOLERO
- 5094 - COCA COLA
- 5044 - FLINTSTONES
- 5238 - SIMPSONS
- 5048 - GRANDE FRATELLO
- 5247 - PANTERA ROSA
- 5084 - PARA NO VERTE MAS
- 5208 - FAMIGLIA ADDAMS
- 5139 - VESPA 50 SPECIAL
- 5047 - GOOD NIGHT MOONLIGHT
- 5002 - TI PRENDO E TI PORTO VIA
- 5037 - CRYING AT THE DISCOTEQUE
- 5269 - WE ARE THE CHAMPIONS

- 5167 - BATMAN
- 5163 - BEAT IT
- 5030 - BELLA VERA
- 5161 - BLACK OR WHITE
- 5205 - BLUES BROTHERS
- 5031 - BUCATINI DISCO DANCE
- 5275 - CERTE NOTTI
- 5015 - CLINT EASTWOOD
- 5036 - COCAINE
- 5158 - COME AS YOU ARE
- 5037 - CRYING AT THE DISCOTEQUE
- 5040 - DREAM ON
- 5041 - ELEVATION
- 5074 - EVERY BREATH YOU TAKE
- 5254 - FUNKY TARRO
- 5128 - GIRL FROM I PANEMA
- 5212 - GUERRE STELLARI

- 5050 - HAPPY DAYS
- 5051 - HARLOCK
- 5267 - HEIDI
- 5006 - HEY JUDE
- 5216 - HITCHCOCK
- 5217 - IL CACCIATORE
- 5218 - IL PADRINO
- 5290 - IL TRIANGOLO
- 5055 - IMITATION OF LIFE
- 5056 - INFINITO
- 5222 - LA BAMBA
- 5062 - LA FLACA
- 5279 - LA ISLA BONITA
- 5064 - LA MIA SIGNORINA
- 5068 - LEZIONI DI PIANO
- 5069 - LIGHT MY FIRE
- 5071 - L'IMPORTANTE È FINIRE
- 5072 - LO HARÈ POR TI
- 5223 - LOVE STORY
- 5113 - LUNA ROSSA
- 5239 - LUPIN
- 5112 - MALAFEMMENA
- 5306 - MARRY CRISMAS
- 5078 - ME GUSTA STU
- 5150 - MOON LIGHT SHADOW
- 5084 - PARA NO VERTE MAS
- 5087 - PINOCCHIO
- 5148 - QUALCOSA DI GRANDE
- 5092 - RITORNO AL FUTURO
- 5093 - ROCKY
- 5228 - SCUOLA DI POLIZIA
- 5146 - SMOKE ON THE WATER
- 5144 - STAIR WAY TO HEAVEN
- 5283 - SURVIVOR
- 5142 - SWEET DREAMS
- 5231 - TEMPO DELLE MELE
- 5233 - TITANIC
- 5253 - TOPOLINO
- 5099 - TRINITA

Loghi

I più richiesti

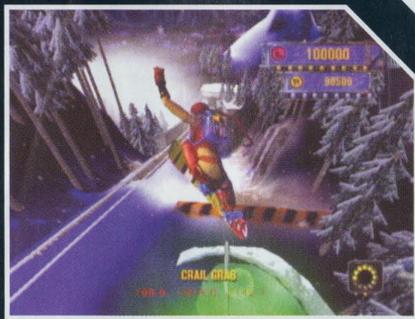
- 1503
- 2389
- 2859
- 2373
- 2810
- 2312
- 2554
- 2114
- 2082
- 2414

- 1129
- 1330
- 2418
- 2809
- 2849
- 2394
- 2845
- 1851
- 2387
- 1849

- 2462
- 2534
- 1589
- 3070
- 1926
- 1676
- 2338
- 1557
- 1844
- 1545
- 2390
- 1183
- 3299
- 2408
- 1864
- 1853
- 1843
- 2834
- 2803
- 2403
- 3722
- 1196

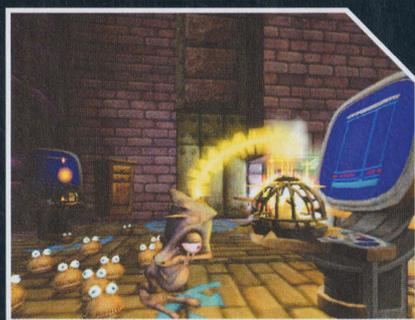
Chiamaci!

ATTENZIONE Il numero può essere raggiunto solo da telefoni di rete fissa Se collegato a WIND e BLU assicurarsi di avere segnale Ricordati sempre di salvare!
 MODELLI COMPATIBILI: 3210, 3310, 3330, 5140, 6090, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8250, 8890, 9000, 9000i, ed inoltre per i modelli 5110, 5130, 5146, solo loghi; e per i modelli 8110, 8130, 8146, solo suonerie
 Servizio offerto da BIEFFE SERVICE s.r.l. Via Manzoni, 84 - 06087 - P. S. Giovanni (PG) - Euro 1,31 + IVA min. Max 7,49 min. Non erotico vietato ai minori



NEW ANGEL OF PROMISE

Ci siamo, stiamo cavalcando un missile supersonico carico di esplosivo, stiamo in piedi su un'infame quanto gigantesca onda, lo Tsunami del secolo, la venuta degli alieni, si vede dai vostri occhi, si vede che siete pronti a tutto, volete giocare no? E allora siete capitati nel posto giusto, anzi, vi trovate proprio nel mezzo di un uragano, tenetevi forte o qualche poligono potrebbe portarvi via strappando tutti i vostri arti. Avete visto in televisione le pubblicità dell'Xbox? Vi sono piaciute? A noi assolutamente no, ma poi, guardando la lista dei giochi recensiti in questo numero, ci siamo sciolti come un cubetto di ghiaccio, scegliete la vostra carriera virtuale, postini unitevi, camionisti, studenti svogliati e studenti secchioni, nel mondo dei videogiochi non ci sono differenze e tutti possono essere chiunque, adorare il medioevo giapponese? Aprite il portafogli e portatevi a casa il vostro biglietto spazio temporale chiamato "Genma Onimusha", volete spaccare le chiappe a qualche alieno ammirando splendidi paesaggi ancora più alieni? Halo è il gioco che fa per voi. E poi ci sarebbero Amped, per gli sciatori residenti al mare, Wreckless per chi adora distruggere ogni cosa con le ruote, Air Force Delta, per chi soffre di vertigini, Bloodwake per i lupi di mare con villetta in montagna, chiunque siate, su Xbox troverete il gioco per voi e le vostre fantasie. Ops! Scusate, ma ci siamo dimenticati di avvertirvi, non comprate Jet Set Radio Future o rischierete di provare il gioco più bello dell'anno.



LE RECENSIONI

HALO: COMBAT EVOLVED.....	18
PROJECT GOTHAM RACING.....	24
JET SET RADIO FUTURE.....	28
ODD WORLD: MUNCH'S ODDYSSEY.....	32
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING.....	36
FUZION FRENZY.....	40
WRECKLESS.....	42
STAR WARS: OBI-WAN.....	48
DEADLY SKIES.....	50
GENMA ONIMUSHA.....	52
BLOOD WAKE.....	56
DARK SUMMIT.....	58



LA TABELLA



GRAFICA

L'Xbox è la console più potente del mondo, e come tale promette un'evoluzione grafica di grande impatto. Una parte non fondamentale, ma significativa, per il giudizio finale su un gioco.



GIOCABILITÀ

Per quanto un gioco possa essere avanzato tecnicamente, le emozioni e il divertimento che è in grado di offrire rimangono comunque la cosa più importante. L'anima di un prodotto sta nella sua giocabilità...



SONORO

Le musiche e gli effetti sonori non vanno sottovalutati perché spesso possono significare la differenza tra un ottimo titolo e un capolavoro.



EXTRA

Non solo la longevità, frutto di diversi fattori come ore di gioco, difficoltà o modalità aggiuntive, ma anche gli extra come filmati su DVD, documentari sulla programmazione e altro. Quel disco rotondo va sfruttato, no?



PIÙ O MENO

Per rendersi conto con una semplice occhiata dei punti di forza e dei principali difetti di un prodotto.



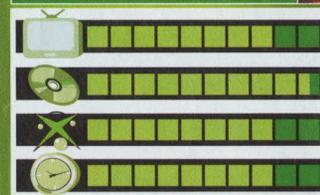
GLOBALE

Voto da 1 a 10, comprese le mezze misure. Non è la media delle singole categorie, ma un voto globale frutto di accurate discussioni redazionali tra più recensori. E soprattutto è un voto imparziale: se un gioco merita due, state tranquilli che non ci faremo problemi a darglielo...

XBOX

VERDETTO

AMPED:
FREESTYLE SNOWBOARDING



PIÙ MENO

- Tranquillo e riflessivo
- Sonoro da Oscar!
- Controlli inizialmente ostici
- Tranquillo e riflessivo

Globale

Così particolare ma allo stesso tempo accattivante, Amped è un prodotto davvero strano, bellissimo nella sua imperfezione, enigmatico nel suo realismo. Consigliato a chi non ha paura del traumatico approccio iniziale.

VOTO FINALE

8

HALO: COMBAT EVOLVED

UN CAPOLAVORO ANNUNCIATO O UN FPS COME TANTI?



DID YOU KNOW?

▶ Halo era nato come un innovativo sparatutto per PC. Alla Bungie speravano di detronizzare il rivale *Tribes 2* con una grafica maestosa e una modalità multiplayer ancora più elaborata.

▶ In questi giorni si mormora che in quel di Hollywood, complice anche la potenza della Microsoft, qualcuno si sia interessato ad Halo per farne un film d'azione.

▶ La Bungie, prima del grande salto sul carro Xbox, sviluppava titoli in esclusiva per Macintosh, suoi i due capolavori *Marathon* e *Marathon2*.



MORTI MULTIPLE

SE VORRETE POTRETE GIOCARE L'INTERO STORY-MODE IN COOPERATIVA CON UN AMICO, MA DATO CHE FINIRETE COMUNQUE PER SPARARGLI VEDIAMO COME POTRETE FARLO NEL MIGLIOR MODO POSSIBILE...

DEATHMATCH

Il grande classico di ogni modalità Multiplayer che si rispetti. Scegliete il vostro armamento base, un livello a caso e cominciate a massacrare i vostri amici/nemici fino a quando non raggiungerete il punteggio limite, scelto naturalmente da voi!



CAPTURE THE FLAG

Il classico gioco di squadra che può essere ritrovato praticamente in qualsiasi sparatutto in circolazione! Infiltratevi nella base nemica, rubate la bandiera e ritornate tutti d'un pezzo nel vostro quartier generale. Halo può vantare una vasta gamma di variazioni rispetto al classico "ruba bandiera" visto e rivisto negli altri giochi.





▲ SENZA BRACCIA: Alcuni nemici in decomposizione spesso perderanno le braccia o la testa quando gli sparereete. Se però riusciranno a rimanere in piedi, il corpo continuerà ad avanzare verso di voi inerte!



VIETATO CALPESTARE LE AIUOLE

L'XBOX PUÒ CONTARE SU DELLE TEXTURE ASSOLUTAMENTE STRABILIANTI, HALO NE È UNA PROVA, DATE UN'OCCHIATA QUI...

L'attenzione per i dettagli è quasi maniacale e per dimostrarlo non c'è niente di meglio dell'aspetto dell'erba. La maggior parte degli sviluppatori si sarebbe accontentata di ricoprire il tutto con una texture verde monotona e piatta, ma non quelli della Bungie. La prima volta che metterete piede all'aperto in Halo capirete quanto impegno ci abbiano messo.



Finalmente ci siamo, il titolo che a detta di tutti dovrebbe cambiare il nostro modo di giocare con le console è finalmente arrivato, il suo nome risuona come un mantra, la sua confezione verde acido risplende sotto il primo sole di marzo e il nostro Xbox, grande e con la sua aria saggia, si prepara all'evento mostrando lo splendido start-up di cui è provvisto.

Halo rappresenta davvero un evento, non è solo un mostro tecnologico pompato dalla stampa e dalla pubblicità, ma rappresenta il primo vero tentativo di portare il genere degli FPS su console, un'accoppiata che fino a oggi non è mai riuscita a nessuno, almeno senza una consistente perdita di feeling, di grafica, di giocabilità, di tutto quello che rende questo genere di videogiochi così amati.

Inutile dire che a facilitare questa conversione, perché pur sempre di una conversione parliamo, visto che Halo era in un primo momento previsto solo per Personal Computer, è stato proprio l'Xbox e la sua particolare architettura interna, ibrido perfetto tra la potenza e la flessibilità dei PC e delle console.

Se la Microsoft si è interessata tanto a questo gioco, comprando di peso la Bungie Studios e imbottendola di soldi e fantascientifiche attrezzature ci sarà un motivo, non credete?

E il motivo, vedendo per la

prima volta il gioco partire, lo si intuisce in quei cinque secondi iniziali, esattamente quando il nome del gioco comparirà sullo schermo, accompagnato da canti gregoriani magicamente fuori luogo e da un'enorme astronave, alla deriva in uno spazio quasi soffocante. Un gioco importante, capace di presentarsi davanti al neo acquirente come la migliore megaproduzione hollywoodiana, di certo non tradisce le attese di chi pensa di aver appena comprato la più potente console in circolazione ma anzi, le esalta!

Halo è anche classica fantascienza, con i suoi ritmi, le sue terribili creature aliene e con scontri che vi faranno sentire nel bel mezzo di un conflitto perso in partenza, questo ci porta a parlare di un'altra caratteristica del gioco, la sua difficoltà: non pensate che vestire gli esaltanti panni di un super soldato sia cosa facile, specialmente nella spiacevole situazione in cui andrete a trovarvi.

L'oscuro futuro di Halo infatti, vede la nostra povera terra interamente in mano ai malvagi Covenant, una sanguinosa razza aliena capace, con la sua incredibile tecnologia, di mettere in fuga i pochi esseri umani rimasti a bordo della gigantesca nave spaziale "Pillar of Autumn".

Partiti nell'iperspazio i nostri si ritrovano in un sistema sconosciuto, formato da un pianeta, una luna e uno strano anello, al cui interno si trova un ecosistema molto simile a quello terrestre. I grandi generali si riuniscono nella sala centrale della Pillar of Autumn e decidono di atterrare per preparare in relativa tranquillità un attacco in grande stile. In quello strano corpo celeste però, si nasconde in agguato un nutrito gruppo di Covenant e gli ultimi piani della razza umana vengono spazzati via da un attacco a sorpresa da parte dei

▼ UOMO OMBRA: Gli effetti di luce che si generano usando la torcia sono veramente incredibili.



◀ MORTE APPARENTE: Solo perché un nemico cade a terra non significa per forza che sia morto - svuotategli un paio di caricatori addosso per stare tranquilli.



KING OF THE HILL

Un altro classico scenario degli FPS dove l'obiettivo sarà trovare e impossessarsi di una determinata area della mappa. Questa è contrassegnata da un largo quadrato olografico, quindi non dovrebbe essere troppo difficile per voi riuscire a individuarla. Chi se ne impadronisce per più tempo ha vinto.



RACE

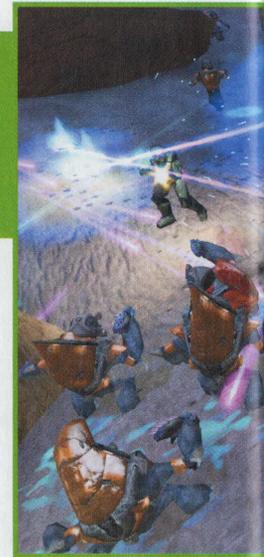
Se avete un gioco con un eccellente algoritmo per la fisica dei veicoli acquista senso il fatto di poterci giocare in multiplayer. Le gare a checkpoint sono molto divertenti e permettono anche di fare una pausa tra uno scontro di deathmatch e l'altro, specialmente se avrete la possibilità di piazzare un amico sulla torretta della jeep a sparare!



TAG/VANTAGGI

Ci sono un sacco di giochi multiplayer in Halo che rientrano nella categoria "tag". Questo fondamentale significa che un giocatore in ogni gioco detiene un vantaggio sugli altri. Per esempio il giocatore uno potrebbe essere più potente ma anche più lento. Ottimo per i principianti!





▲ ALL'ASSALTO: Una missione consisterà nel distruggere diversi reattori. Sfortunatamente sembra che siano ben difesi.

miciali alieni. Ora l'umanità può fare solo una cosa, sguinzagliare Master Chief e sperare che lui, il potente cyber-soldato, fiore all'occhiello della tecnologia terrestre, salvi quel che resta del nostro futuro... Sì, Master Chief sarete voi e chiunque comprerà una copia di questo gioco, siete pronti a spazzare via un bel po' di feccia aliena?

E SARÀ LA GUERRA!

Il primo contatto con *Halo*, l'anello di cui prima, lascia frastornati, a bocca aperta, mai si era vista una grafica del genere, capace di gestire spazi così aperti e complessi, mai si era vista tanta magnificenza su un FPS per console. Davvero un peccato che, dopo pochi minuti passati ad ammirare lo splendido paesaggio, verremo attaccati da uno sparuto gruppo di Covenant e da due ricognitori volanti. Una volta fatti fuori

dovremo farci strada all'interno di un avamposto alieno, nascosto nel bel mezzo di una montagna. In questa prima missione però, avremo modo di conoscere una moltitudine di elementi che ci seguiranno per tutta l'avventura, e questo, se vogliamo, è anche uno dei maggiori difetti del gioco Microsoft. Si inizia all'aperto, precisamente in una vallata, fiori, erba, rocce, alberi, tutto appare vero, perfetto, ma dopo cinque livelli gli esterni sembreranno tutti uguali. Si prende la jeep, primo mezzo con cui entreremo in contatto, il feeling è fantastico, si guida perfettamente ed è divertentissimo correre e saltare su pendii e rocce, ma di questo è meglio parlare più tardi anche perché, dopo qualche sgommata, entreremo nella base extraterrestre. La sensazione di trovarsi in un luogo immenso, terribilmente grande è davvero unica, lo sguardo si perde cercando la fine di pareti e ascensori, ma dopo qualche ora, terminato l'effetto novità, è impossibile non accorgersi di quanta poca cura è stata riposta nel cercare di rendere gli ambienti interni un pochino più vari, sia nelle texture che nella forma di stanze e arabeschi. Un design dei livelli scarso, è questo il vero tallone d'Achille di *Halo*, ed è davvero un gran peccato perché quando si entra nel pieno dell'azione, magari mentre

I DIECI COMANDAMENTI

LIVELLO 1

LA PILLAR OF AUTUMN

La vostra astronave Pillar Of Autumn, a causa di una poco fortunata situazione contro i Covenant, ha fatto un salto nello spazio alla cieca. L'unico problema è che il nemico vi aveva inseguito e così, appena risvegliati da un sonno profondo vi ritroverete catapultati in un'immensa battaglia spaziale. Il buon giorno si vede dal mattino!

LIVELLO 2

HALO

Sfortunatamente le cose non andranno proprio secondo i piani e sarete costretti a far uso di uno dei gusci di salvataggio. Atterrerete su un vicino pianeta artificiale conosciuto col nome di Halo e andrete in giro in cerca di altri superstiti umani. Li troverete impegnati in un'imponente battaglia contro i Covenant e arroccati intorno a una strana torre, bisognosi di supporto.

LIVELLO 3

LA VERITÀ E LA RICONCILIAZIONE

Il vostro capo, il Capitano Keyes, è stato fatto prigioniero su un'astronave dei Covenant e toccherà a voi riportarlo indietro. Dovrete farvi strada fino all'area il sottostante l'astronave e salirci a bordo pronti a un serio contrattacco, e anche se non troverete Keyes da nessuna parte avrete a disposizione un bel fucile da cecchino!

LIVELLO 4

IL CARTOGRAFO SILENZIOSO

Dopo essere venuti a conoscenza del fatto che Halo è in realtà un'arma immensa, vi verrà affidato il compito di trovare una mappa che riveli la posizione della sala di controllo. Questo è un livello fantastico ambientato in una piccola isoletta che comincia con un imponente sbarco sulla spiaggia tipo *Salvate il Soldato Ryan*.

LIVELLO 5

ASSALTO ALLA SALA DI CONTROLLO

Con l'individuazione della sala di controllo la vostra missione successiva sarà alquanto scontata. Arrivateci il più in fretta possibile ed evitate che i Covenant riescano a mettere le loro luride mani sul bottone rosso. L'unico problema è che non potrete essere lasciati al livello zero, quindi vi ci vorrà un po' di tempo per arrivarci.





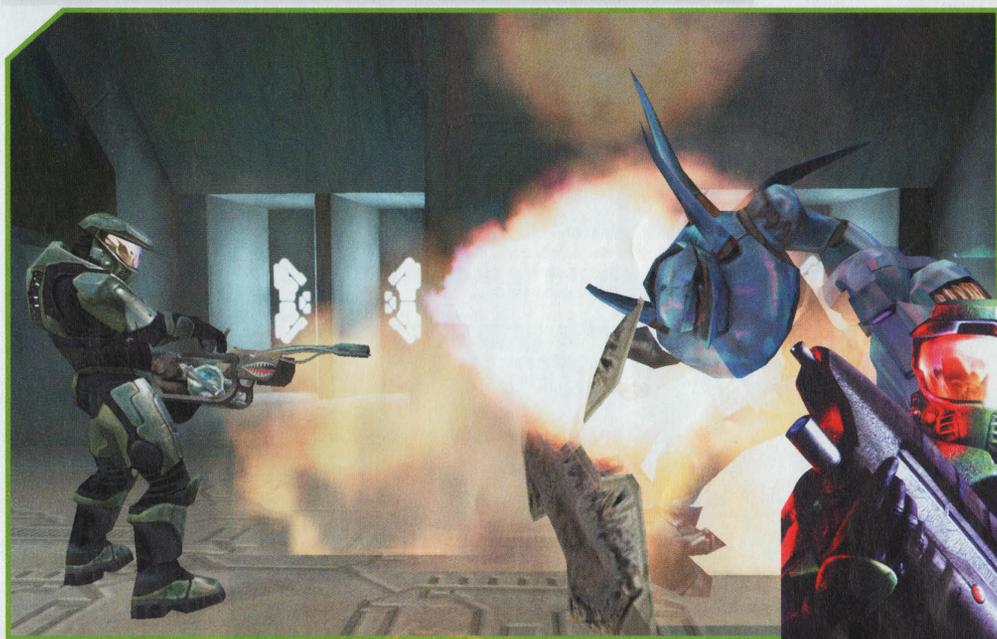
ALLACCIATEVI LE CINTURE: All'inizio del gioco precipiterete su un pianeta alieno e alcuni marine avranno meno fortuna di voi.

CHIAMATE LA DISINFESTAZIONE: Questa non sarà una semplice caccia allo scarafaggio! Con le creature più grosse dovrete usare maniere più convincenti.

dobbiamo difendere una piccola roccaforte insieme ai nostri compagni, ci si diverte davvero tanto, anzi tantissimo! Soldati che urlano ordini e coordinate, urla umane e disumane, mezzi volanti e jeep corazzatissime che schizzano da una parte all'altra della vallata, senza contare la possibilità di utilizzare tutti i mezzi che incontreremo, sia come piloti che come semplici passeggeri, magari blastando un po' di feccia aliena, adagiati comodamente sulla torretta di un fuoristrada!

C'è un'altra caratteristica di Halo che proprio non siamo riusciti a mandare giù, certo, per molti potrà sembrare una scelta sensata, ottima per evitare di girovagare in cerca di indizi o porte nascoste, ma la linearità di questo titolo lascia a volte sbalorditi. Vi siete perduti su un monte? Basterà seguire i nemici e troverete magicamente la retta via. Nelle locazioni interne poi, la cosa è ancora più opprimente e trovare più di due porte aperte nella stessa stanza sarà una rarità.

Sia chiaro a tutti, non ce la sentiamo proprio di bocciare Halo solo per questi piccoli difetti, nella nostra mente rimane chiaro il fatto che questo è un titolo di lancio, un titolo di lancio con i fiocchi, capace da solo di dimostrare quanta potenza si nasconde dietro quella "X" verde.



CERTO, DIECI LIVELLI POTREBBERO SEMBRARE UN PO' POCCHI MA CREDETECI SE VI DICIAMO CHE VERRETE RIMBORSATI PER OGNI EURO SPESO. OGNUNO DI QUESTI CAPITOLI CREATI ALLA PERFEZIONE VI IMPEGNERÀ PER ORE PRIMA CHE RIUSCIATE A FINIRLO. PRIMA DI CONTINUARE A LEGGERE PERÒ VI AVVERTIAMO, QUESTO BOX CONTIENE SPOILER CHE POTREBBERO ROVINARE LA VOSTRA ESPERIENZA DI GIOCO.

LIVELLO 6

343 SCINTILLA COLPEVOLE

Presto imparerete che le cose non sono così semplici come sembravano prima e i Covenant sono in realtà l'ultima delle preoccupazioni! Ci saranno infatti altre due specie su Halo con voi. Una strana razza di zombi (i Flood) e dei piccoli droni conosciuti come Monitor. Fortunatamente i secondi sono lì per aiutarvi.



LIVELLO 7

LA BIBLIOTECA

I nuovi amici Monitor vi suggeriranno un piano e vi guideranno nei depositi di una vecchia biblioteca. Sfortunatamente questo edificio sembra che sia completamente infestato da creature aliene e questa volta non avrete degli amici intorno a coprirvi le spalle! Sicuramente uno dei livelli più difficili.



LIVELLO 8

DUE TRADIMENTI

Alla fine arriverete alla stanza di controllo del gigantesco Halo e i Monitor vi chiederanno di riattivare le difese di Halo. Qui capirete chi sono i vostri veri alleati e di cosa Halo sia realmente in grado di fare. Il caos assoluto probabilmente è ciò che meglio può descrivere questo livello dato che avrete il solo imbarazzo della scelta dei bersagli.



LIVELLO 9

KEYES

Dopo giorni di lotta e un'incalcolabile quantità di proiettili sparati finalmente riuscirete ad arrivare al Capitano Keyes a bordo di un'astronave dei Covenant invasa dai Flood! In alcune stanze sarà difficile scegliere se lasciare che la battaglia continui senza di voi o se sfoggiare il vostro savoir-faire da marine.



LIVELLO 10

LE FAUCI

Per finire il gioco dovrete risalire a bordo della Pillar Of Autumn che è precipitata su Halo. E guardacaso qualcuno ha pensato di farla diventare casa propria! Fategli capire chi è il padrone lì dentro e impostate il timer di autodistruzione per far esplodere il luogo una volta che sarete in orbita - è l'unico modo per essere sicuri.





LUCE FANTASTICA:
Non potete immaginare quanto sia tutto più bello quando accenderete la vostra torcia.

RAGAZZI MOLLACCIONI

TRISTE DA DIRE MA CI SARANNO ALCUNI PUNTI NEL GIOCO IN CUI IL VOSTRO FRAGILE CORPO NON POTRÀ FARCELA DA SOLO.

Se dovessimo scegliere un momento di risalto nel gioco sarebbe quando per la prima volta saliamo a bordo di una Banshee. La prima volta che vedrete questo velivolo a terra penserete fra di voi "Non riuscirò mai a far volare questo coso" Saltateci dentro e vedrete che lo potrete fare tranquillamente!

I veicoli da soli avrebbero potuto costituire un gioco a parte, ma fortunatamente vengono utilizzati solo in parte così che non vi abituerete mai a guidarli. E questo significa che non vi stancherete mai di andarci in giro.



▲ Saltate al posto di guida della jeep e ogni altro soldato nelle vicinanze si occuperà della torretta e della mitragliatrice. L'algoritmo che ne regola la fisica farebbe impallidire alcuni giochi di rally!



▲ La Banshee è senza dubbio la ciliegina sulla torta di Halo. Potrete solcare i cieli, attaccare di sorpresa, sorvolare e mitragliare a bassa quota gli obiettivi di terra.



▲ **CARICA IN PROFONDITÀ:** Lanciate una granata in acqua e guardatela esplodere - uno spettacolo di cui non ci si stanca mai!



▲ **A PARAGONE:** Sembra che la razza aliena abbia un leggero vantaggio rispetto a noi, delle gigantesche astronavi da guerra!

COLPO IN CANNA

GRILLETTI PER OGNI GUSTO

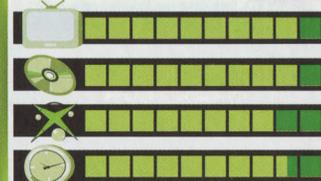
Torrette spacca-muri, pistole a energia con problemi di surriscaldamento, fucili d'assalto spazza-alieni... Le armi presenti in Halo vi daranno soddisfazioni enormi, quando poi metterete le vostre mani sul lanciarazzi... inutile dirlo!!



X-360

VERDETTO

HALO: COMBAT EVOLVED



PIÙ

▲ Il migliore FPS mai apparso su console

▲ La jeep vale tutti i soldi del gioco!

MENO

▼ Design dei livelli discutibile

▼ Lineare, troppo lineare!

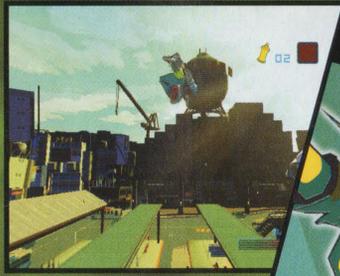
Globale

Un grande titolo di lancio, rovinato in parte da piccole imperfezioni nel gameplay. Rimane comunque un must...

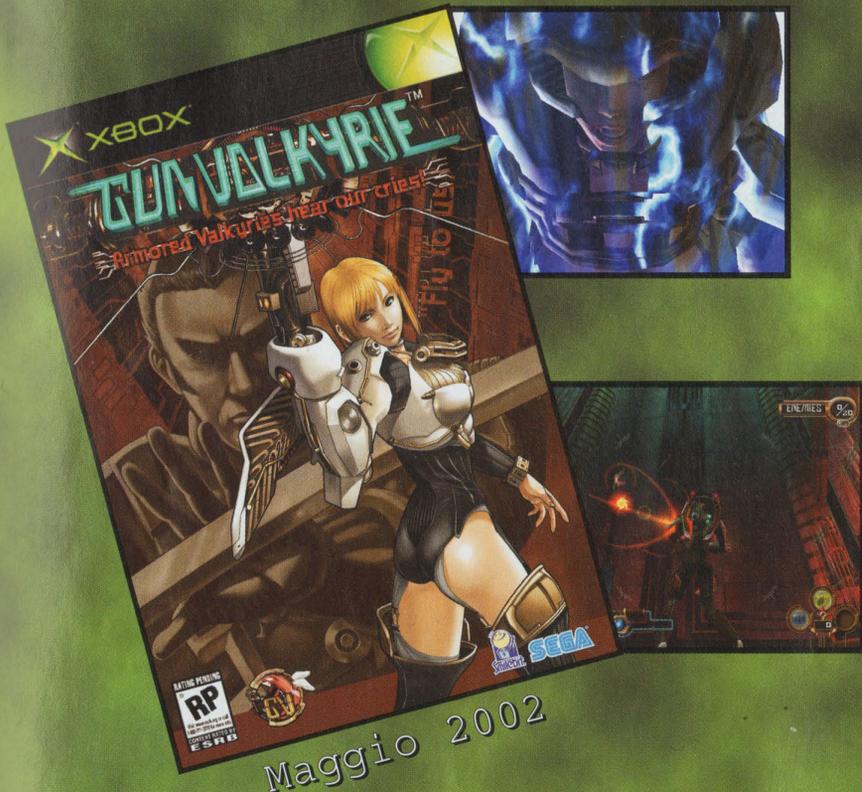
9

VOTO FINALE

**TENETEVI
FORTE...
ACCENDETE IL
CERVELLO...
LA FESTA
COMINCIA!!!**



XBOX



**BENVENUTI
NEL MONDO
DI SEGA!**

Smilebit Corporation/SEGA CORPORATION, 2001
© 2002 INFOGAMES. All rights reserved.
Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.
Original Game (c) SEGA(c)Smilebit Corporation/SEGA Corporation, 2002.



PROJECT GOTHAM RACING

TUTTI SANNO GUIDARE, MA POCCHI SANNO FARLO CON CLASSE...

DID YOU KNOW?

▶ Alla Bizarre Creations sostengono che, anche se la base di partenza per PG è stato MS-R per Dreamcast, i programmatori hanno riscritto circa il 95% del gioco. Hmmmm...

▶ I programmatori hanno scelto il nome Gotham perché nell'immaginario comune è sinonimo di grande metropoli. Questo non perché si corre in mezzo a città, ma per richiamare la parola Metropolis del loro primo gioco per Dreamcast, *Metropolis Street Racer*.

▶ Di solito le grandi case automobilistiche non permettono di avere danni nelle loro vetture. Per *Project Gotham Racing* hanno fatto un'eccezione. Le auto infatti si ammaccano e si graffiano, ma niente incidenti troppo violenti né ribaltamenti. Per quelli magari dovremo aspettare il seguito.



Alla Microsoft hanno fatto le cose per bene, pianificando attentamente il lancio della loro prima console. Quando bisognava tirar fuori una line-up per il debutto dell'Xbox hanno dato uno sguardo ai vecchi cataloghi dei migliori sviluppatori del momento, concludendo contratti di esclusiva per lo sviluppo di almeno un piaciaduro, uno sparattutto, una simulazione sportiva e un gioco di guida.

Con *Metropolis Street Racer* a dettare i nuovi standard di realismo su Dreamcast, la Bizarre Creations è stata l'ovvia scelta per i giochi di corse.

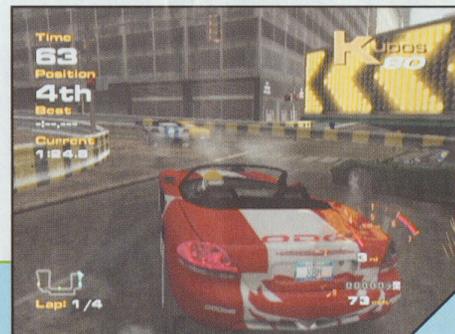
Una semplice conversione di *M-SR* per Xbox sarebbe diventata sicuramente un ottimo gioco, ma la Bizarre ha deciso di riscrivere il 95% del vecchio codice. Almeno stando alle loro dichiarazioni ufficiali. Magari la percentuale sarà un po' alta, ma comunque sia il risultato finale è un capolavoro di divertimento e senza dubbio uno dei migliori giochi di guida di sempre.

NOME IN CODICE

Nonostante *Project Gotham Racing* fosse solo il nome in codice del primo progetto della Bizarre per l'Xbox, alla fine i programmatori hanno deciso di mantenerlo anche per il prodotto finale. E gli si addice, essendo Gotham un sinonimo di grande città. E questo gioco ne vanta quattro delle più famose come Londra, New York, San Francisco e Tokyo. Ogni città è stata meticolosamente riprodotta partendo da migliaia di fotografie e mappe dettagliate. Ogni oggetto che trovate nella realtà, che sia più grande di un metro quadrato, è stato ricreato nel gioco, quindi se già siete stati in una di queste metropoli, sicuramente potrete riconoscere i monumenti principali come Times Square a New York o Trafalgar Square a Londra. All'interno delle vie di queste city sono stati ricavati oltre 200 circuiti, da mini-piste sprint lunghe meno di un chilometro, fino a estenuanti tracciati da oltre sei chilometri. Graficamente le città



▲ **NUMERI DA SOGNO:** Potrete creare la targa che avete sempre sognato, in quattro stili diversi da tutto il mondo.



MUSICA MAESTRO!

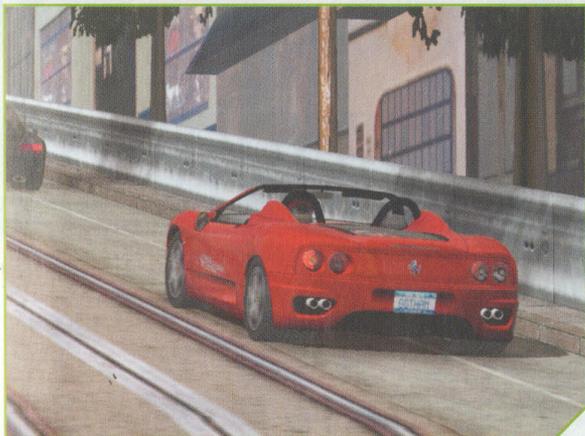
ECCO UNO DEI VANTI DELL'XBOX: I 10 GIGABYTE DI HARD DRIVE VI PERMETTERANNO DI IMMAGAZZINARE 100 DEI VOSTRI CD PREFERITI IN UNO SPECIALE FORMATO COMPRESSO.



Queste tracce CD potranno essere selezionate dall'interno di giochi come *Project Gotham Racing*. Potrete personalizzare l'ordine e usufruire di un dj per ogni città che introdurrà le vostre canzoni! Prima di farlo però, vi consigliamo di ascoltare la colonna sonora originale del gioco, una delle migliori che ci sia mai capitato di ascoltare. 65 canzoni in tutto con gente del calibro dei Gorillaz, Iggy Pop, Stereo MCs e Chemical Brothers pronti a elettrizzare le vostre gare!

IL SEGRETO PER SBLOCCARE I TESORI DI GOTHAM!

SE SIETE DEI PILOTI ESPERTI E AVETE IMPARATO L'ARTE DELLA DERAPATA, VI PIACE SPICCARRE IL VOLO O RIUSCITE A SUPERARE PIÙ CONI PER IL TRAFFICO DI UN GELATAIO, ALLORA TOTALIZZERETE UNA GRAN QUANTITÀ DI PUNTI KUDOS. E A COSA SERVONO I PUNTI KUDOS? RICOMPENSE SOTTO FORMA DI TRACCIATI EXTRA, VETTURE E CASCHI TRA CUI SCEGLIERE. ECCO LA GUIDA DI XBM PER DIVENTARE IL RE DEI KUDOS...



▲ **MULTI-ANGLE:** Vi verranno messe a disposizione quattro visuali all'inizio del gioco, ma potrete personalizzarle per trovare quella che più vi si addice.



SGOMMATE

Potrete far sgommare la vostra macchina usando il freno a mano, più lunga sarà la sgommata, più punti guadagnerete.



SORPASSO

Superando un avversario senza urtare niente otterrete 10 punti, che aumenteranno se ne supererete più di uno.



CONI

Alcune piste hanno dei coni che formano dei passaggi. Fateci passare la macchina senza colpirla per 5 Kudos a cono.



SALTI

Se la vostra auto si stacca da terra o riuscite ad andare su due ruote in curva totalizzerete dei punti.

sono ricostruite molto bene, anche se sinceramente ci aspettavamo delle texture migliori e soprattutto un più ampio (e saggio) utilizzo di poligoni. Le auto invece sono riprodotte alla perfezione. In totale ce ne sono 29, tutte su licenza ufficiale delle migliori case. Comincerete con una Mini Cooper S nuovo modello, una Toyota MR2 super e una Mercedes SLK 320. Vincendo gare, medaglie, e guadagnando punti Kudos (e il tempo che ci passerete a giocare), sbloccherete nuove macchine oltre che nuovi tracciati! E che macchine! Il modello di punta è la Ferrari F50, seguita a ruota dalla Porsche Carrera GT, insieme alla Dodge Viper RT-10 e la Nissan Skyline GTR. Lo spauracchio che ha tormentato i videogiochi per anni sono state le case costruttrici che non hanno mai permesso che le loro macchine venissero danneggiate in alcun modo, sostenendo che ciò avrebbe danneggiato anche la loro immagine. Beh, ora non è più così! Con il potere di Microsoft alle spalle, la Bizarre ha ottenuto da ogni più importante casa automobilistica il permesso per fare in modo che queste reagiscano esattamente come le loro controparti reali quando le farete strusciare, scontrare e bruciare durante le gare. Sportelli, paraurti, tettucci e cofani che si accartocciano e fari e stop che vanno in mille pezzi con effetti spettacolari. Ovviamente, i fari rotti rendono le gare in notturna ancora più esilaranti!

BRAVI GRAZIE AI KUDOS

Così si possono sbloccare dei bonus extra ottenendo dei Kudos, ma di cosa si tratta esattamente? Il sistema di ricompensa in Kudos è un sistema originale che la Bizarre ha realizzato per premiare i giocatori per il loro talento, abilità e fortuna sfacciata nella guida. Fare una sgommata a una curva, lanciarsi in aria oltre una collina, far sguscicare la macchina attraverso una serie di coni senza farne cadere neanche uno... sono tutti esempi di guida intelligente, e il punteggio Kudos nell'angolo in alto a destra dello schermo aumenterà man mano che eseguirete correttamente ogni acrobazia. I Kudos guadagnati rimangono "sospesi" per qualche secondo prima di entrare nel vostro punteggio vero e proprio. Durante questo frangente, potrete effettuare altre acrobazie per realizzare spettacolari e più remunerative combo, ma potrete anche andare a sbattere perdendo tutti i Kudos guadagnati. Alla fine di ogni corsa, i Kudos collezionati verranno aggiunti al vostro punteggio Kudos totale e salvati in memoria.

Centrando gli obiettivi stabiliti nei primi livelli, i punti Kudos si trasformeranno in medaglie, e più le medaglie saranno di valore, più nuovi tracciati e nuove macchine sbloccherete! Per guadagnare più Kudos potrete anche scommettere di fame di più (o di meno) dello standard prestabilito. Se ci riuscite, guadagnerete più punti e avrete più possibilità di prendere una medaglia d'argento o oro. Correrete per Westminster a Londra sotto i due minuti per esempio, o completare la gara del Molo del Pescatore di San Francisco con più di 700 punti Kudos. Questo significa che il gioco può diventare difficile quanto volete! Potete pure giocare a joker Kudos per raddoppiare i vostri punti in un particolare livello di acrobazia.

PILOTA SOLITARIO

La modalità singolo giocatore di *Project Gotham Racing* è davvero sensazionale e difficilmente vi stancherete presto. Le



▲ **PARTENZA:** La Cooper S è una macchina piuttosto lenta in *Project Gotham*, ma con un po' di mestiere diventa un'arma micidiale.



SOGNO O REALTÀ?

La Bizarre Creations ha dedicato molta attenzione alla riproduzione delle grandi città protagoniste del gioco. Date un'occhiata a queste immagini e giudicate voi stessi se sono riusciti o meno nel loro intento.

REAL

GAME



LONDRA



NEW YORK



SAN FRANCISCO

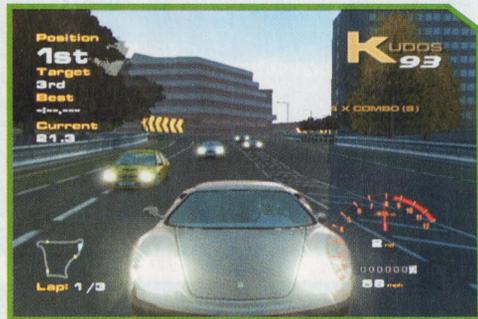


TOKYO



▲ CHE CASCO VUOI?: Quando date vita a un nuovo pilota potete anche selezionare un tipo di casco a seconda del vostro stato d'animo. Più giocherete, più caschi avrete a disposizione.

opzioni disponibili sono Quick Race, una semplice gara contro altre cinque macchine, un Time Attack per gareggiare contro la vostra ghost car, la Arcade Race per racimolare Kudos e la completa modalità Kudos Challenge dove le vostre abilità di guida verranno messe a dura prova. Aggiungete un secondo, un terzo e un quarto giocatore nell'equazione e avrete un esaltante racing game in multiplayer. Viene usata la tradizionale visuale split-screen, ma fortunatamente la fluidità rimane più che accettabile anche quando si gioca in quattro. Altre opzioni includono la possibilità di creare il vostro pilota personale e immagazzinare i dati nell'hard drive dell'Xbox. Inserite il nome, scegliete il tipo di casco, personalizzate il numero di targa, scegliete il vostro paese preferito e poi gareggiate con un ghigno sulla faccia mentre "2FAST4U" o "B1G BOY" rombano oltre la linea del traguardo.



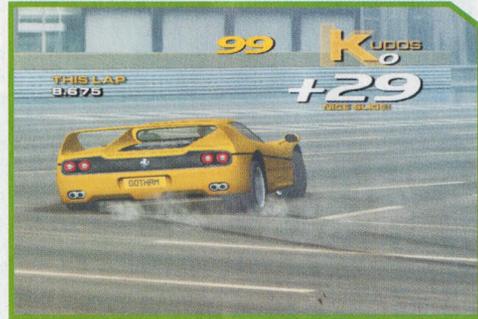
▲ ATTENTI ALLE SPALLE: Potrete dare un'occhiata a cosa succede dietro di voi per poi adattare il vostro stile di guida!

SOGNO DI CORSE

La sensazione di divertimento e di velocità in *Project Gotham Racing* è stata catturata alla perfezione. Selezionando la visuale dal cofano della vettura il vostro cuore vi balzerà letteralmente in gola mentre vi lancerete per il terreno collinoso di San Francisco o siberate attraverso un sottopassaggio nel centro di Tokyo. Per questo bisogna veramente fare i complimenti alla Bizarre Creations: questa è un'esperienza di guida di prima classe. Inizierete con una tecnica approssimativa, ma piano piano migliorerete a ogni gara, il vostro stile diventerà sempre più efficace e in men che non si dica diventerete dei veri assi del volante. Ed è proprio questo il miglior pregio di *Project Gotham*: spingere il giocatore a migliorarsi continuamente, affrontare nuove e sempre più difficili sfide senza mai bloccarsi troppo a lungo in un livello o su una prova speciale. Nessun altro titolo del genere riesce a regalare queste sensa-



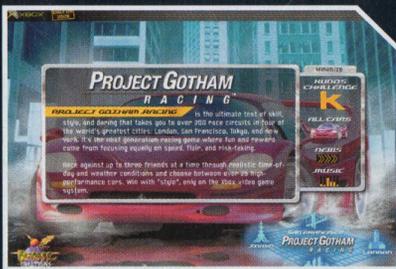
▲ REPLAY: I replay, splendidi, possono essere salvati nell'hard drive dell'Xbox. Certo che alla Microsoft pensano proprio a tutto, eh?



▲ QUATTORRUOTE: Ogni macchina è stata accuratamente modellata in base ai dati forniti dalle case costruttrici. Praticamente perfette.

CORRENDO PER LA RETE

PER ACCOMPAGNARE IL SUO TITOLO DI PUNTA, LA BIZARRE HA CREATO UN GRANDE SITO WEB...



Cliccate su www.microsoft.com/games/project-gotham e potrete risolvere un quiz su *Project Gotham* in cui se risponderete correttamente alle domande vincerete dei punti Kudos. Più punti guadagnerete, più macchine riuscirete a vedere sul sito. Ci sono anche degli scorci dettagliati delle città!

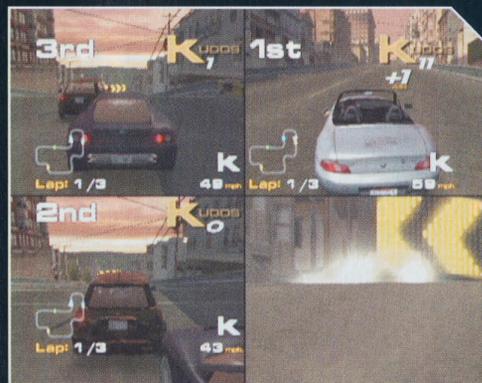




▲ **OOPS:** I danni in realtà sono solo un fatto estetico e non influiscono sul comportamento delle auto. Attenzione a non rompere i fari nelle gare in notturna però...



▲ **APPUNTAMENTO AL BUIO:** Guidare di notte è da brivido, soprattutto quando siete a bordo di una fiammante Ferrari F50.



▲ **DOUBLE TEAM:** Le opzioni multiplayer danno al gioco nuova vita grazie allo split-screen per due o quattro giocatori. E presto arriverà anche il supporto Internet...

zioni, neanche l'intoccabile *Gran Turismo 3*.

In *GT3* potete strusciare contro le vetture avversarie o contro i guard-rail e arrivare comunque primi, provate a farlo in *Gotham* e vi verranno sottratte grosse quantità di Kudos ogni volta, rischiando di non averne abbastanza per qualificarsi

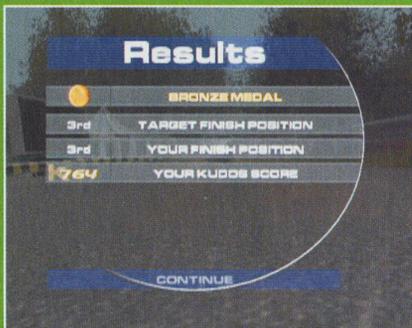
alla gara successiva! Insieme ad *Halo*, *Dead or Alive 3* e *Oddworld: Munch's Oddysee* si tratta di un acquisto obbligatorio. È un grande gioco di guida, veloce e appassionante come pochi altri. Se amate il genere, ora sapete cosa fare...



▲ **BULLIT:** Le strade di San Francisco sono perfette per correre: una sequela davvero entusiasmante di ripide colline e salti!

MEDAL OF HONOR

VINCERE LE MEDAGLIE È FONDAMENTALE. PER ANDARE AVANTI CI VUOLE ALMENO QUELLA DI BRONZO, MA SE VOLETE SBLOCCARE GLI EXTRA L'ORO È IL METALLO CHE FA PER VOI.



▲ **POWER SLIDE:** Imparare a far derapare l'auto in curva è la chiave per ottenere un buon punteggio Kudos.



XBOX

VERDETTO

PROJECT GOTHAM RACING

PIÙ

- ▲ Originale l'idea dei Kudos
- ▲ Il re dei giochi di guida arcade!

MENO

- ▼ Texture piatte
- ▼ Non avrebbe guastato una seccchiata di poligoni in più.

Globale

Il miglior gioco di guida arcade soffre anche di qualche imperfezione, specialmente a livello grafico. Problemi minori però, se volete divertirvi senza pensare troppo questo è il gioco per voi.

8,5

VOTO FINALE

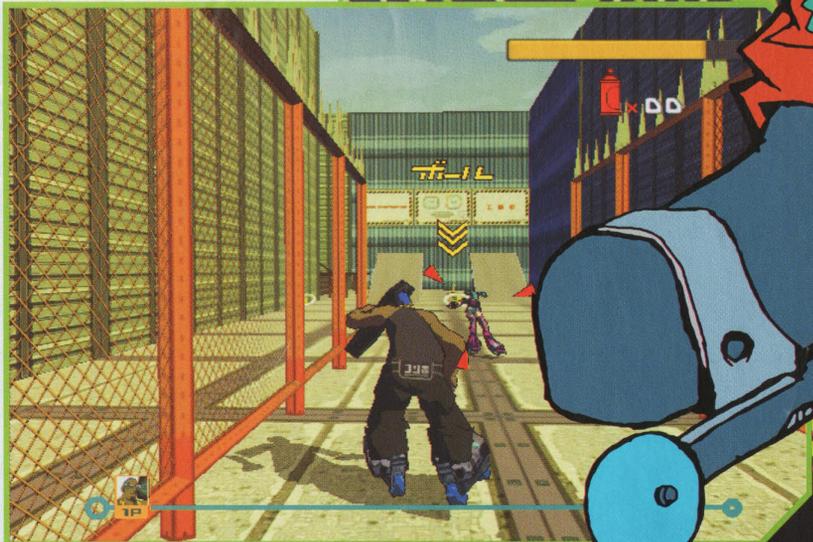
JET SET RADIO FUTURE

IL PROFESSOR X TORNA IN RADIO PER RACCONTARE UNA NUOVA, INCREDIBILE STORIA DI MUSICA E GRAFFITI!



DID YOU KNOW?

- ▶ La colonna sonora di JSFR è composta in parte dalla Sega e in parte dai famosi DJ Latch Brothers.
- ▶ Con il primo Jet Set Radio è stata utilizzata per la prima volta l'ormai affermata tecnica del cell-shading.
- ▶ Più semplice da giocare, più bello, più ritmato, più lungo... questo gioco è nettamente migliore del prequel!





▲ GIUNGLA METROPOLITANA: Rispetto al primo Jet Set Radio, i personaggi selezionabili sono cresciuti sia di numero che d'età.

Jet Set Radio, il primo, ha lanciato una sfida che le altre software house intelligentemente non hanno raccolto, la popolarità del Dreamcast, molto scarsa come saprete, ha fatto il resto, affossando uno se non il prodotto migliore dell'industria nell'anno 2k.

E questo è solo l'inizio, visto che stiamo parlando di un titolo che una volta caricato, senza forzature, ti scoppia in faccia, ci rimani male per quanto è bello da vedere e da giocare.

Stiamo esagerando? Forse, ma siamo ancora mossi dal vivo ricordo di quei lunghi pomeriggi passati dinanzi al nostro

Dreamcast.

È vero anche che molti di voi non hanno avuto la fortuna di giocare a questo incredibile capolavoro e, per ovviare a questa mancanza (ancora dobbiamo decidere se perdonarvi o no), cercheremo di raccontarvi a grandi linee l'arcano meccanismo del divertimento.

Jet Set Radio, per ora fermiamoci al primo, è un gioco dalle molteplici sfaccettature, ha degli elementi tipi

ci di un platform, ma i personaggi si spostano in un mondo completamente in 3D e tramite dei pattini in linea capaci di raggiungere velocità superumane; questo, è innegabile, ricorda molto giochi come Tony Hawk's Pro Skater. C'è però una caratteristica che aggiunge classe e personalità a tutto il prodotto, ci riferiamo alla necessità di disegnare dei bei graffiti in determinati punti della città e alla presenza di una colonna sonora che, per una volta, non si limita a enfatizzare l'azione ma ricopre un ruolo, per così dire, da co-protagonista. Durante le vostre scorribande cittadine, infatti, verrete avvertiti dell'imminente arrivo delle forze dell'ordine da una piccola radiolina da polso, sintonizzata proprio sulla Jet Set Radio, la stazione pirata numero uno in ascolti.

Un mix di generi perfettamente riuscito, che conquistò la sua piccola popolarità grazie anche a una nuova tecnica grafica chiamata Cell-Shading, in grado di trasformare un "semplice" videogioco in un vero e proprio fumetto interattivo, insomma, tanta classe non poteva andare di certo sprecata e la Sega, per la fortuna di tutti gli acquirenti Xbox, ha deciso di sfruttare proprio la potenza della console Microsoft per sfornare un seguito all'altezza.

Jet Set Radio Future, come si evince dal titolo, sarà ambientato un decennio più avanti rispetto al prequel, questo ha permesso alla Smilebit di rivedere quasi completamente il design dei personaggi, rendendoli molto più aggressivi e vivaci; stessa sorte è toccata alla splendida colonna sonora, che questa volta potrà contare su ben trenta brani differenti, lo stile hip hop a cui eravamo stati abituati su Dreamcast, però, è stato messo in secondo piano in favore di chitarre più massicce e campionamenti spettacolari, il risultato finale comunque non lascia dubbi sulla qualità eccezionale di ogni singolo arrangiamento.

La potenza superiore dell'Xbox ha permesso agli sviluppatori di creare quartieri davvero immensi, con strutture molto complesse e una miriade di cittadini, tutti pronti a scappare appena i nostri pattini toccheranno terra... E a pensarci bene anche quello sarà un bel problema, man mano che il giocatore prenderà confidenza con i comandi infatti, ogni superficie sarà buona per effettuare dei grind o dei salti al limite della gravità, rendendo ogni partita sempre più entusiasmante, a ogni azione si prenderà sempre più confidenza con i comandi fino a quando il divertimento raggiungerà le stelle. La cosa interessante è che anche chi ha giocato fino alla nausea al primo Jet Set Radio, avrà di che divertirsi, visto che le nuove mosse e i nuovi velocissimi pattini in linea permettono ora acrobazie mai viste, a partire dai grind in verticale (questa volta non si salveranno

MULTI GANG

JET SET RADIO FUTURE NON PREVEDE IL GIOCO VIA INTERNET. CI SPERAVAMO UN PO' TUTTI MA ALLA FINE, PER CAUSE TUTTORA SCONOSCIUTE, DOVREMO RINUNCIARE A QUESTA IMPORTANTISSIMA FEATURES.

La buona notizia invece è che alla Smilebit hanno comunque sfruttato a fondo le immense possibilità delle quattro porte joypad del box. Chiamate tre amici, inventate una scusa per fargli comprare una cassa di birra e via, pronti per giocare. Le modalità disponibili sono cinque e spaziano dalla semplice gara di velocità fino al divertentissimo "Graffiti Challenge": chi riuscirà a imbrattare più muri di tutti? Nelle gare è possibile persino utilizzare una lunga serie di armi, rendendo l'azione ancora più divertente!

Lo split screen in quattro funziona perfettamente, si può notare solo una leggera perdita di dettaglio ma nessuno scatto verrà a rovinare l'allegria o vi farà perdere preziose posizioni, come succede in molti altri giochi.



▲ B-BOY & FLY-GIRL: Ora è possibile parlare con i propri amici per consigli e delucidazioni.

◀ DISCO-CIRCUS: Questa è la base, da qui partiranno tutte le nostre scorribande.





HARDER, BETTER, FASTER!

Sono stati in molti a criticare il primo *Jet Set Radio* a causa della sua non eccessiva velocità. Certo, si può essere e non essere d'accordo su questo argomento, ma effettivamente, un maggior ritmo nell'azione non avrebbe di certo guastato una giocabilità pressoché perfetta. Per ovviare a questa mancanza, alla Smilebit hanno lavorato duramente e nonostante l'impressionante dettaglio grafico, quello che abbiamo potuto vedere era un gioco velocissimo, quasi il doppio del prequel. Sarà presente anche una specie di turbo, azione che verrà accompagnata da una specie di motion blur e che ci consentirà di grindare in luoghi prima d'ora inarrivabili.



nemmeno i lampioni della luce!) fino ad arrivare al mega super turbo, in grado di lanciarsi a folli velocità con relativi effetti grafici... Possiamo dire con assoluta tranquillità che questo seguito è il doppio più veloce del prequel, e non è poco!

In questa nuova versione poi, i miglioramenti non hanno colpito solamente il settore tecnologico ma anche la struttura di gioco ha subito una grossa evoluzione. Il passaggio tra le varie missioni è ora molto più sottile e a volte non ci si accorge nemmeno di essere arrivati in un nuovo livello. Ad aiutare questi passaggi troviamo delle caratteristiche tipiche dei giochi d'avventura. Non sarà raro quindi dover scambiare quattro chiacchiere con i nostri compagni, o magari risolvere qualche piccolo enigma, niente di complesso sia chiaro, ma questo comporta un notevole aumento sia della

longevità che di varietà di situazioni in cui andremo a trovarci. Brutte notizie invece per quanto riguarda la modalità Multiplayer di cui tanto si vociferava. I fan di tutto il mondo hanno sempre chiesto a gran voce l'implementazione di tale opzione, ma inespugnabilmente o per chissà quale problema tecnico, dovremo "accontentarci" della possibilità di giocare fino in quattro sulla stessa console. Sarà possibile organizzare sfide di ogni tipo, basate sulla velocità o sul numero di graffiti da effettuare in un tempo limite scelto natu-



▲ **PICCOLA DELUSIONE:** Il nuovo sistema per fare graffiti è forse troppo semplice, avvicinatevi a quei simboli e premete il trigger destro, il gioco è fatto!



▲ **PAESE CHE VAI...:** La versione da noi provata è quella PAL, velocissima come la controparte NTSC, non preoccupatevi!



▲ **NEW ENTRY:** Oltre al personaggio del primo episodio per Dreamcast, ci sono alcune novità molto interessanti...

JET SET MEETING UNA SERIE DI DOMANDE ALLA SMILEBIT

1) Qual è il motivo che l'ha spinto a sviluppare il nuovo *Jet Set Radio* su Xbox?

Kawagoe: Avevo intenzione di creare un'evoluzione del gioco originale in tutto e per tutto. L'hardware che poteva trasformare le mie ambizioni in realtà era soltanto l'Xbox.

2) Rispetto al predecessore, *Jet Set Radio Future* sembra possedere un'ambientazione molto più futuristica. Per quale motivo?

Kawagoe: Se avessi collocato questo seguito a soli due anni di distanza dal predecessore, la città non avrebbe avuto un aspetto così rivoluzionario. Soltanto così ho potuto modificare notevolmente le ambientazioni.

3) Ci sono degli elementi che non era stato possibile introdurre nel predecessore per Dreamcast?

Kawagoe: Sicuramente la vastità degli ambienti. In *Jet Set Radio*



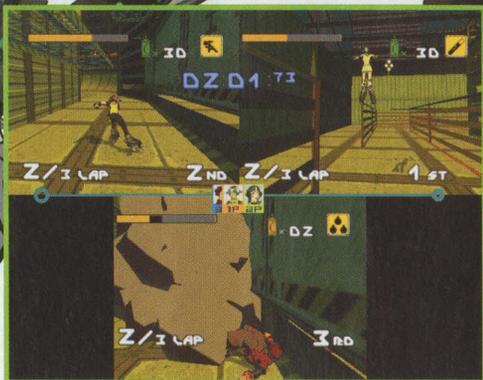
Future la città è enorme e si ha davvero la sensazione di correre per le strade in mezzo alla gente. Il secondo elemento appartenente unicamente a questo seguito per Xbox è la sezione Multi Play. Su Dreamcast sarebbe stato impossibile far muovere tutti quei poligoni con fluidità.

4) Quale sarà il futuro di *Jet Set Radio*?

Kawagoe: Il futuro della serie? Ora non riesco proprio ad immaginarlo...

5) Si dice spesso che nei giochi del futuro sarà indispensabile una modalità On-Line, lei è d'accordo?

Kawagoe: Prima di tutto non penso che in un gioco sia indispensabile la modalità On-Line. Si possono continuare a sviluppare giochi Off-Line molto interessanti... Comunque sia, non posso negare di essere attratto da Internet. Sicuramente vorrei sviluppare al più presto un *Jet Set Radio On-Line*...



ralmente da voi, insomma, partite subito alla ricerca di qualche amico perché ne vedrete delle belle.

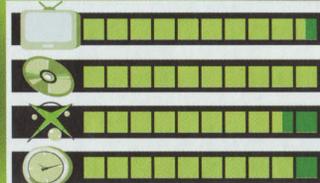
Un altro aspetto che non ha subito grossi cambiamenti è la trama, pressoché identica a quella del prequel e questo vuol dire che ancora una volta dovremo sfidare per le affollate strade di Tokyo il potentissimo Rokkaku Group, la mega corporazione che, nonostante i nostri sforzi in *Jet Set Radio*, è riuscita a conquistare un enorme potere, minacciando ancora una volta ogni tipo di libertà di espressione. Nel frattempo dovremo vederla anche

con le altre gang di "graffitani", sempre pronti a metterci i bastoni tra le ruote per conquistare qualche quartiere in più, ma non temete, tra i vecchi amici un po' più vecchi e qualche nuova leva, potrete sempre contare su un gruppo a dir poco affiatato. Quello che dovette assolutamente capire è che *Jet Set Radio Future* è forse uno dei giochi più cool mai usciti nella storia, un concentrato mai visto di allegria e azione furibonda, insomma, si offende qualcuno se diciamo che questo gioco è il migliore attualmente disponibile sulla console della Microsoft?

XBOX

VERDETTO

JET SET RADIO FUTURE



PIÙ **MENO**

- ▲ Splendido tecnicamente
- ▲ Semplicizzato rispetto al primo...
- ▼ Telecamere migliorabili
- ▼ Forse pure troppo!!!

Globale

Un capolavoro di classe estrema, giocabile all'infinito ed ennesima dimostrazione delle capacità dell'Xbox. Da avere assolutamente!

ARTE SPRAY

Una cosa è oramai chiara a tutti, in questo gioco si devono fare un mucchio di graffiti, si punta un muro bello spazioso, si preme il pulsante apposito e voilà, tutto apparirà magicamente più colorato e allegro. È però davvero un peccato che, per velocizzare l'azione, la Sega abbia rinunciato al vecchio metodo, in cui si doveva seguire il movimento di una serie di frecce, fino al completamento del disegno. Per i disegnatori più abili, poi, sarà presente anche un "Graffiti Editor", dove potrete progettare e salvare le vostre opere migliori, in modo da utilizzarle nel gioco, tutti gli altri invece, dovranno faticare non poco se vorranno aumentare il loro repertorio di graffiti... Nascosti in giro per i livelli, infatti, troverete dei bonus che sbloccheranno nuovi fantastici disegni, volete un esempio?



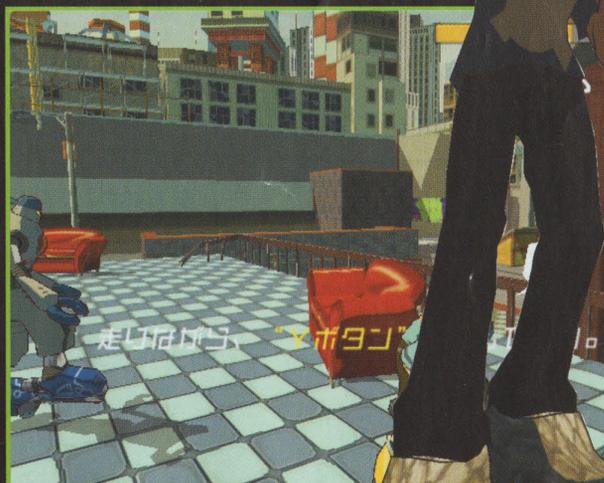
6) Sarà possibile scaricare dati aggiuntivi dalla Rete, come nuovi stage o nuovi personaggi?
Kawagoe: Purtroppo sono costretto a rispondere negativamente. Per ora *Jet Set Radio* è solamente Off-Line...

7) Quali altri progetti per Xbox sta mandando avanti oltre Gun Valkyrie? Tra questi figura il nome di un nuovo gioco di calcio?
Kawagoe: Ora sono impegnato nello sviluppo del nuovo episodio di *Panzer Dragoon* per Xbox. Penso proprio di poter mostrare una versione non definitiva del gioco durante il prossimo E3. Per quanto riguarda un nuovo gioco di calcio, vorrei realizzarlo al più presto, ma al momento sono troppo impegnato nello sviluppo d'altri titoli...

8) Se dovesse rimanere solo con Bill Gates su un'isola deserta, riuscirebbe a resistere?
Kawagoe: Un paio di giorni forse potrei resistere, ma il terzo giorno perderei completamente la pazienza... Anche Bill Gates, molto probabilmente, penserebbe la stessa cosa di me...

9) La saga di Jet Set Radio è considerata un capolavoro in Occidente e ha ottenuto un indiscutibile successo. Per quale motivo in Giappone non ha attirato nello stesso modo l'attenzione degli utenti?
Kawagoe: Sarà perché i giapponesi adesso si divertono con giochi più superficiali, in cui non si avanza di livello e ci si limita ad affettare o prendere a calci i nemici senza un minimo di strategia...

10) Può mandare un messaggio ai lettori della nostra rivista?
Kawagoe: Mi emozionano al solo pensare che in Italia esistono persone che si divertono a giocare con i nostri prodotti. Continuerò a impegnarmi per produrre giochi che non sfigurino davanti alla Serie A italiana. E voi continuate ad appoggiarci!



VOTO FINALE

9

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

SULL'ORLO DELL'ESTINZIONE E CON UNA GAMBÀ ROTTA... UNA VERA ODISSEA!



DID YOU KNOW?

► La serie *Oddyssey* è composta da cinque episodi. Fino a oggi sono usciti *Abe's* e *Munch's Oddyssey*, con *Abe's Exoddus* come titolo bonus, per cui possiamo aspettarci altri tre nuovi personaggi per altrettanti futuri capitoli, naturalmente su Xbox!

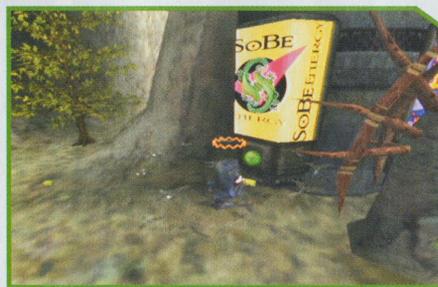
► Secondo una ricerca eseguita in Inghilterra da alcuni sociologi i primi due capitoli della serie *Oddworld* su PSone, grazie al loro gameplay semplice ma accattivante, sono considerati i titoli più apprezzati dalle ragazze. Ora sapete cosa fare...



E ADESSO... PUBBLICITÀ!

ORMAI NEANCHE I VIDEOGAMES SONO AL RIPARO DAI "CONSIGLI PER GLI ACQUISTI"!

La pubblicità è l'anima del commercio, ok, ma che diavolo c'entra in un videogame? E invece gli sviluppatori di *Oddworld* erano ansiosi di comunicare la presenza di un distributore automatico di Sobe (bevanda molto diffusa negli States) all'interno del gioco. Beh, bando alle questioni morali, a quanto pare bevendo la Sobe si recupera energia, quindi bene così!



▼ **LA STAR:** Eccolo, sconcolato e sfigato come solo Abe sa essere!



“Solo su Xbox!”. Come suonano bene queste parole... non trovate? Ci escono di bocca così naturali che sembra quasi sia sempre stato così. Ebbene sì, i fortunatissimi possessori di Xbox di tutto il mondo possono stamparsi sul volto un sorrisino beffardo a 54 denti, nella consapevolezza che nessun altro metterà mai le mani su questo *Munch's Oddysee*. E dovrete essere orgogliosi di essere proprio voi i prescelti per una simile benedizione, voi maniaci di videogames che vi siete affidati alla fiammante Xbox per farvi traghettare nella nuova generazione, perché questo titolo è veramente splendido. Ha una grafica grandiosa, è caratterizzato da alcuni dei puzzle più accattivanti che si siano mai visti (da sempre marchio di fabbrica della serie) e di certo non mancherà di strapparvi più di una fragorosa risata. Sfortunatamente, il tutto comincia con un approccio incredibilmente floscio, al punto che comincerete a dubitare seriamente di aver fatto un buon acquisto.

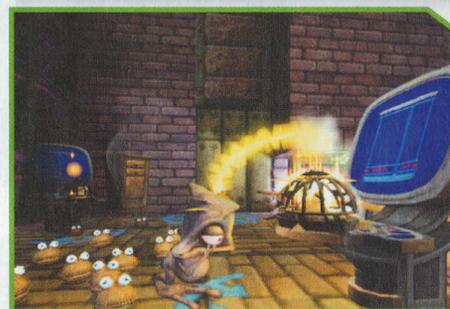
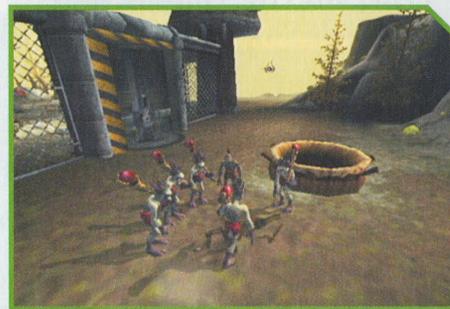
ANTICLIMAX

Tutto questo non dipende dalle scene iniziali. Al contrario, le sequenze di apertura sono infatti al cento per cento di qualità DVD, strapiene di ottimi effetti, ben congegnate e condite con una spruzzata di humour. Il problema arriva (come un pugno nello stomaco) proprio alla fine della presentazione, perché a quel punto vi starete aspettando un'esperienza di quelle epiche e invece vi ritroverete faccia a faccia con una piccola stanza piena di piattaforme e strane piante verdi simili a meloni, il solito oggetto (presente in ogni platform da 20 anni a questa parte, vedi monete,

stelle ecc.) da raccogliere in grandi quantità, in questo caso per poter superare il livello. È a questo punto che realizzerete che *Munch's Oddysee* è un gioco piuttosto lineare e per niente innovativo. E a conti fatti non si tratta di una grande sorpresa, dopotutto la serie sta affrontando il drammatico passo dal 2D al 3D.

FUGA DALLA LIBERTÀ

Una volta superati i primi livelli, comunque, farete abbastanza in fretta a dimenticarvi della linearità del gameplay, in quanto le ambientazioni diventeranno drasticamente più ampie garantendovi una libertà di azione molto maggiore, anche se non totale. Bisogna considerare infatti che se *Munch* avesse concesso la completa libertà di vagare per l'ambientazione, la maggior parte dei puzzle e delle situazioni studiate al millimetro si sarebbero persi, rovinando completamente il gioco. Definire *Munch's Oddysee* come un semplice platform sarebbe sicuramente riduttivo. Anche se sono presenti i classici elementi del genere, come salti e piattaforme, la grande quantità di enigmi e alcuni livelli ricordano di più un puzzle game, sullo stile di un altro grande classico del genere, *Lemmings*. Dovrete controllare due creature (Abe e Munch), ognuna con le proprie abilità, attraverso livelli dalle dimensioni massicce, pieni di trappole da superare e una valanga di Mudokons da salvare, cercan-



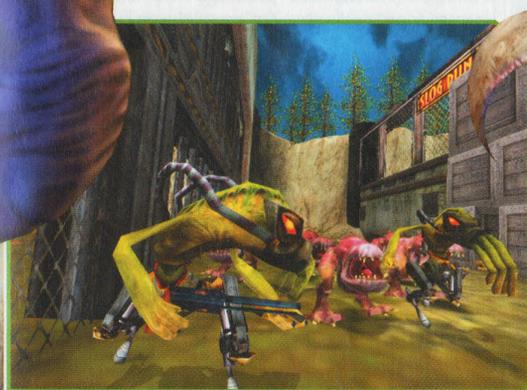
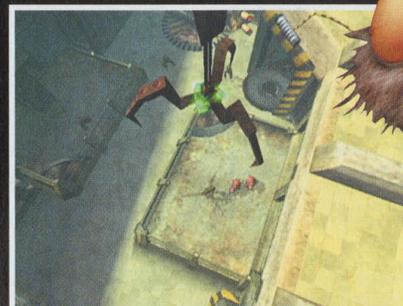
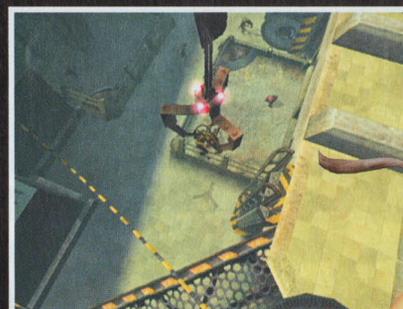
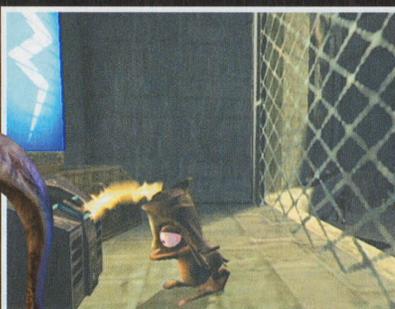
▲ **STRANI FATTI:** Non fatevi domande, capirete il significato di questa foto solo giocando!



BLACK AND WHITE

I FINALI DI ODDWORLD SONO DUE E VARIANO A SECONDA DI COME VI COMPORTERETE CON LE CREATURE DURANTE IL GIOCO!

Questo non è il tipo di gioco che avrete voglia di ricominciare daccapo dopo aver visto la fine, non senza un buon motivo. Ed è per questo che sono stati inseriti due differenti finali, uno per i giocatori gentili e uno per quelli più rudi! Un ottimo esempio di tutto ciò arriverà quando metterete le mani sulla gru. Utilizzando il vostro impianto potrete muovere un artiglio per acchiappare oggetti e poi lasciarli. In questa stanza ci sono un paio di Slig e alcuni animali ingabbiati. Voi potreste, ovviamente, mettere gli animali e gli Slig in gabbie separate, ma è molto più divertente acchiappare uno Slig indifeso e scaraventarlo in balia di quelle bestie feroci!



▲ **CONOSCI IL NEMICO:** Questo deve essere esattamente quello che vede il Mudokon Abe quando ha un incubo!

EDIZIONE STRAORDINARIA

Tra un livello e l'altro potrete leggere le notizie più importanti sul mondo di Oddworld. Il nome del giornale? "The Daily Deception", come a dire: "La Falsità del Giorno"... incoraggiante!

The Daily Deception

DUMB GLUK DONATES SOULSTORM MICRO BREWERY FINANCES TO LULU FUND!

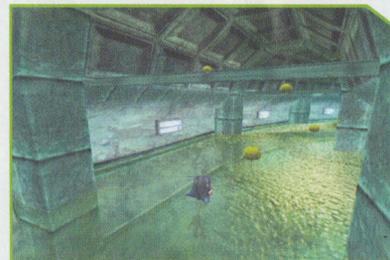
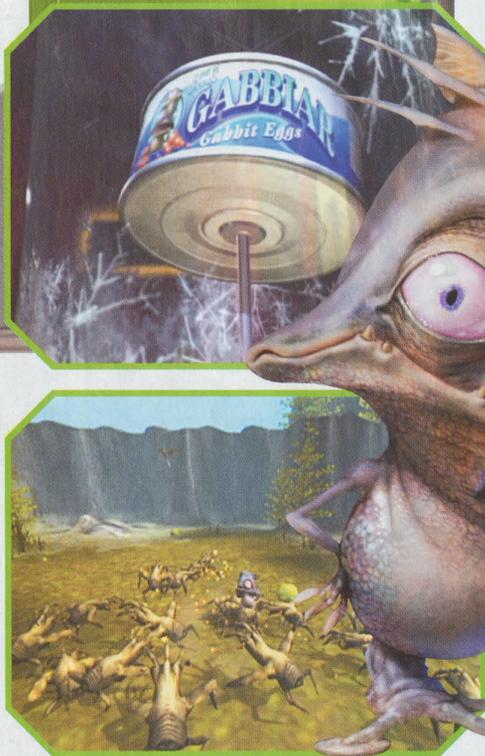


Was Chump Under the Influence?

Employee Recruitment Area Empty, Scrubs Disappear!

UOVA ALLA COQUE

L'obiettivo principale del gioco è trovare l'ultimo contenitore di uova di Gabbjar, ritenute una vera prelibatezza dai Glukkon, ma assolutamente indispensabili per Munch!



▲ **ACQUAFAN:** I riflessi delle luci sull'acqua, calcolati in tempo reale sono davvero fantastici. Potenza dell'Xbox...

◀ **THE WALL:** I Glukkon sono un popolo civile. Pensate che riciclano anche le carni dei poveri Mudokon, Abe compreso!

do di fermare la tirannia spietata e malvagia del popolo dei Glukkon. Tutti questi elementi contribuiscono a creare un gameplay appassionante, che recupera tra parentesi un grande pregio dei giochi del passato, ossia quello di poter essere giocato "in pillole". Accendi la console, giochi una o due ore, superi il livello e dopo aver salvato puoi anche interrompere e riprendere più tardi, se non il giorno dopo. Fortunatamente potrete salvare anche durante un livello (a differenza di *Lemmings*...), e riprenderlo eventualmente quando avete riacquisito un po' della vostra lucidità (che notoriamente con i puzzle game si perde in fretta).

NO ALLA VIOLENZA!

Abe e Munch non sono dei tipi violenti, tutt'altro. Eppure, il pericoloso mondo di *Oddworld* spesso li costringerà a combattere, anche se non in prima persona. I nostri eroi infatti per sconfiggere i perfidi Glukkon potranno usare a loro vantaggio vari elementi del gioco. Abe ad esempio può possedere i nemici, inclusi gli Slig armati fino ai denti, nonché ovviamente i Mudokon. Munch dal canto suo può prendere i comandi di varie macchine come ad esempio i robot. Quindi come potrete immaginare i momenti in stile distruzione-del-mondo non saranno poi così rari. Comunque, imparerete molto presto che è molto meglio cercare di evitare i combattimenti se ne avete la possibilità. Come nei capitoli usciti su

PlayStation, la tattica riveste infatti un ruolo di assoluta importanza, decisamente maggiore di quella attribuita alla violenza. Ci sono molti modi per superare situazioni difficili, e la violenza dovrebbe sempre rappresentare l'estrema soluzione...

HEY, HAI DETTO A ME?

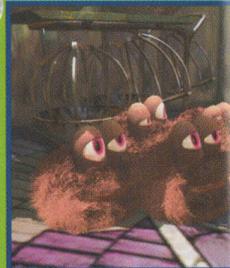
È proprio questo tipo di abilità che rende tale un puzzle game, e in *Oddworld: Munch's Oddysee* dovreste usarle al massimo delle vostre possibilità se vorrete avere qualche chance di vittoria. Questo include un uso sapiente di quello che tutti gli amanti di questo splendido mondo chiamano "Gamespeak". Nel caso non conosciate la serie, sappiate che si tratta della vostra "arma" principale. In altri platform potrete avere due tasti per effettuare diversi attacchi, ma in questo gioco dovrete usare i dialoghi. Essenzialmente, un tasto attira l'attenzione degli alleati nei paraggi, un altro serve a dare ordini e un terzo gli indica di stare fermi. Tenendo premuto un tasto otterrete poi degli effetti alternativi, il che vi costringerà a imparare numerose combinazioni diverse, ma una volta che le avrete memorizzate (e avrete preso confidenza con il nuovo pad!) scoprirete che questo linguaggio è più naturale di quanto non avreste mai sospettato. Sono molti gli enigmi che potrete risolvere solo usando attentamente questa vostra capacità.

MUSICA MAESTRO

I dialoghi e l'interazione tra i personaggi sono i fattori che creano la maggior parte delle situazioni umoristiche del gioco. Alcune delle battute tra Abe e Munch sono veramente straordinarie, e lasciano intendere quanto tempo e quanti sforzi siano stati spesi nella creazione del linguaggio. Sfortunatamente le voci, pur essen-

TI PRESENTO I MIEI

Alcune delle creature sono veramente assurde, ma per fortuna sono dalla vostra parte! Il piccolo Munch sembra avere una strettissima connessione con delle piccole palle di pelo conosciute con il nome di Fuzzles. Sia loro che Munch hanno passato momenti difficili nel laboratorio dei malvagi fratelli Vykkers ed è per questo motivo che i Fuzzle hanno deciso di aiutarvi nella vostra lotta contro il nemico. Un evento che è spiegato molto bene in una delle prime sequenze di intermezzo...





L'ESORCISTA

NEPPURE UN PRETE CON L'ACQUA SANTA POTREBBE LIBERARE I NEMICI DALLA VOSTRA POSSESSIONE!



Come sempre, Abe può usare i suoi poteri tribali per entrare nelle menti di ogni creatura vivente. Rivoltare un nemico contro i suoi alleati è una situazione davvero interessante!



Anche il nuovo Munch è dotato di questo potere, solo che il suo è legato alle macchine. Tutto, dai robot ai droidi, è soggetto al suo comando!

do veramente belle, tendono a diventare ripetitive dopo un po'. Qualche frase in più non avrebbe certo guastato, perché la varietà qui latita... Gli effetti sonori e la musica sono invece su altissimi livelli. I rumori di sfondo, i cigolii della sedia a rotelle di Munch e i borbottii degli altri personaggi sono davvero superbi. La musica comincia veramente a farsi sentire quando entrate in una situazione potenzialmente pericolosa, spuntando fuori dal nulla e impostando la giusta atmosfera, nonché avvertendovi dei rischi che state correndo. Non che abbiate bisogno di molti avvertimenti quando siete inseguiti da un gruppo di Scrab affamati, però...

GIOIA PER GLI OCCHI

Una cosa che noterete molto, molto presto giocando a *Oddworld* è la fantastica attenzione al dettaglio in campo grafico. Gli effetti di illuminazione delle torce e delle armi vi faranno saltare dalla sedia, mentre le ombre delle nuvole che solcano le ricchissime ambientazioni vi lasceranno esterrefatti. I modelli dei personaggi, gli edifici perfettamente disegnati, gli sfondi e le texture che li rivestono... il tutto crea un effetto davvero splendido. Tuttavia, non siamo di certo a livelli da Xbox, da *Halo* o *Dead or Alive 3*, per intenderci. Prima di tutto il gioco non è fluidissimo, inoltre nei livelli più grandi c'è un fastidioso effetto nebbia per mascherare le imperfezioni del motore grafico (poligoni che appaiono all'improvviso e altro), un espediente che non ci saremmo mai aspettati di vedere su Xbox. Ma quello che più dispiace è che nel passaggio dal 2D al 3D la serie di *Oddworld* non ha fatto nessun passo in avanti particolare. Lo stile di gioco

è immutato e l'aggiunta di una nuova dimensione non ha portato nessuna variazione degna di nota. Alla fine della fiera quello che ci troviamo fra le mani è un titolo divertente da giocare e appassionante come ogni buon puzzle game, ma che poteva forse essere realizzato in maniera migliore. Questo forse perché il gioco era inizialmente previsto per PlayStation 2... Resta il fatto che se avete apprezzato i capitoli precedenti della serie non potrete fare a meno di amare anche questo *Munch's Oddysee* alla follia. Se invece non avete mai sentito parlare di Glukkons e Abe, quale migliore occasione per cominciare ad addentrarsi nel magico mondo di *Oddworld*?



▲ **ZOOM:** Molto spesso la telecamera è troppo lontana per poter apprezzare l'enorme livello di dettaglio dei modelli poligonali.

XBM

VERDETTO

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

10/10

10/10

10/10

10/10

PIÙ	MENO
▲ Ambientazione davvero unica	▼ Stile di gioco poco ispirato
▲ Splendidi effetti sonori	▼ Alla lunga ripetitivo
▲ Personaggi di sicuro impatto	▼ Poche innovazioni rispetto al passato

Globale
Carismatico e divertente, ma non quel must assoluto che qualcuno si aspettava.

7

VOTO FINALE



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

LA NUOVA FRONTIERA DEI GIOCHI DI SNOWBOARD...

DID YOU KNOW?

▶ Lo snowboard non è uno sport recente. Esistono testimonianze di gente che si legava con una cinghia dei pezzi di corteccia ai piedi e andava per i pendii per trovare un'alternativa agli sci nel lontano 1940!

▶ La colonna sonora di *Amped* è composta da più di cento canzoni, ma come per *Project Gotham*, potrete caricare su Xbox i vostri CD preferiti per ascoltarli durante le partite.





Diciamo la verità, i giochi di snowboard, così come tutti i titoli su sport "estremi", cominciano a essere tutti uguali. È giunto il momento di cambiare. E

Amped, ennesima fatica della Microsoft per la sua Xbox, riesce sorprendentemente bene in questo obiettivo, cambiando la filosofia di un genere che vedeva nei punti e nelle acrobazie incontrollate il suo unico motivo di vita. **Amped** è diverso... Apparire "cool" è la prima regola e sorprendentemente è più remunerativo che vincere una gara. In questo gioco si tratta unicamente di essere se stessi, prendere freddo sui pendii insieme agli altri snowboarder, godersi il paesaggio e divertirsi senza troppi problemi.

Detto così potrebbe sembrare noioso ma credeteci, funziona davvero! L'intero nocciolo del gioco è basato sul fatto che non state giocando come veterani. Siete degli snowboarder alle prime armi e attraverso il gioco vi farete strada fino a diventare importanti professionisti. Per riuscirci dovrete scendere per numerose piste, totalizzare dei punteggi da infarto e far colpo sui fotografi del luogo in cerca di talenti per il prossimo grande evento.



Sullo schermo vengono rappresentati contemporaneamente due punteggi. Quello nell'angolo in alto a sinistra mostra il vostro punteggio totale mentre quello in alto a destra quanto vi siete messi in mostra davanti ai fotografi. Trovare il giusto equilibrio tra questi due contatori potrebbe essere il segreto per ottenere le vittorie più eclatanti... Il problema più grande di **Amped** è che all'inizio non farete altro che cadere. I controlli sono abbastanza intuitivi e semplici da padroneggiare per permettervi di diventare un maestro, ma finché non eseguirete i trick correttamente il gioco potrebbe risultare molto deludente. Specialmente quando vi ritroverete con un profilo di statistiche appena sufficiente e scoprirete che il vostro personaggio non riesce proprio a fare determinate cose. È vero che ciò rende il gioco più realistico nel passaggio da principiante a veterano, ma può anche diventare estremamente frustrante.

DIVERTIMENTO E REALISMO

Questa curva d'apprendimento ripida terrà lontano alcuni di voi, ma se vi impegnerete a fondo avrete un gioco sublime tutto da scoprire. Il fatto di non avere corse vere e proprie dove vince chi arriva primo, dona ad **Amped** un'atmosfera alla *Tony Hawk*, ma con una significativa differenza. Anche se le sfide sono molto simili a quelle viste nel titolo Activision, qui non dovrete spaccare dei cartelli o collezionare delle lettere. Se qualcosa non esi-

SARANNO FAMOSI!

LA DURA VITA DELLO SNOWBOARDER PROFESSIONISTA

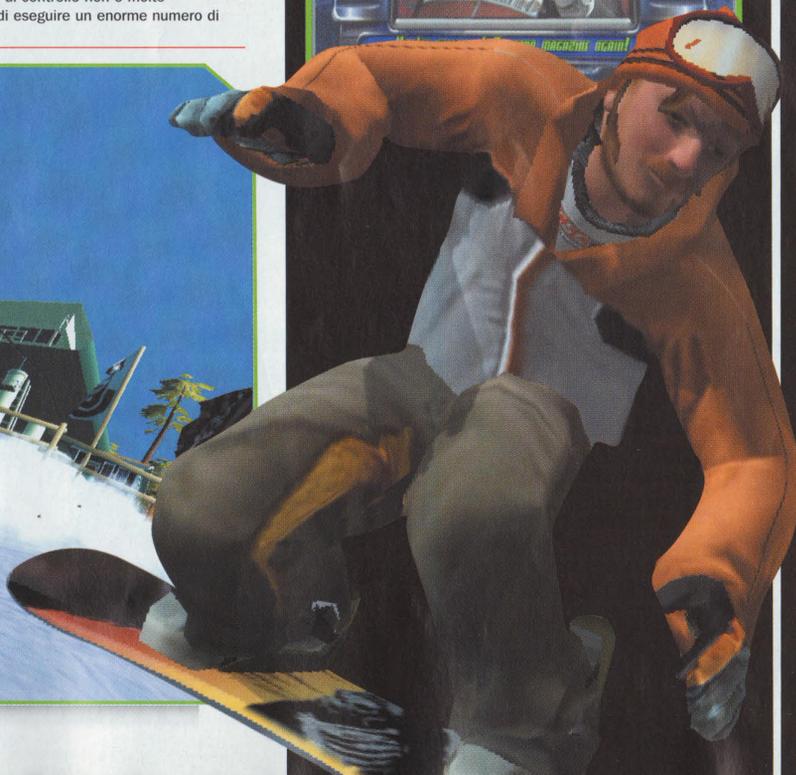
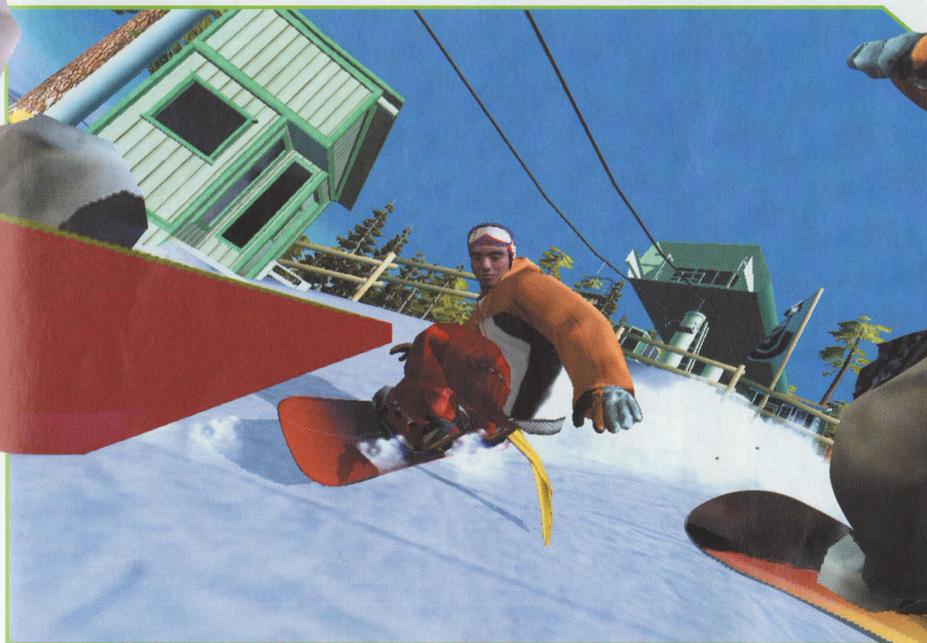
Se totalizzerete abbastanza punti e completerete una sfida vi avvicinerete sempre di più a un livello di fama mondiale. All'inizio verrete semplicemente menzionati nel notiziario locale ma verso la fine del gioco sarete una star internazionale che compare in televisione e sulle copertine delle riviste. Potrebbero addirittura fare un videogioco su di voi...



▲ **EVOLUZIONI IMPOSSIBILI:** Questo è conosciuto come il fakie a un piede solo per mettersi a sedere. In pochi riescono a perfezionare questo trick.



▲ **SPIN DOCTOR:** Il sistema di controllo non è molto immediato, ma permette di eseguire un enorme numero di trick differenti.





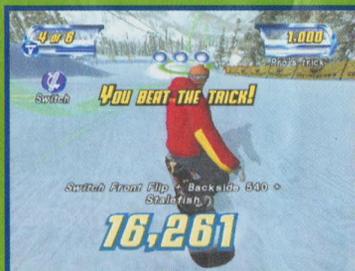
IMPARATE DAI MAESTRI

L'UNICO MODO PER MIGLIORARE IN AMPED SONO LE LEZIONI DI SNOWBOARDER PROFESSIONISTI

A ogni livello vi verranno proposte una serie di sfide che dovrete portare a termine, inclusa la difficile Pro Challenge. In questa sfida dovrete scendere lungo il fianco di una montagna e cercare di ripetere le mosse del maestro. È un compito difficile ma una volta che ci sarete riusciti, potrete imparare nuove acrobazie.



▲ Dovrete saltare nello stesso identico punto in cui lo farà il maestro: i cerchi verdi indicano le acrobazie facili mentre i cerchi rossi vogliono dire che dovrete darci dentro.



▲ Ottenete un punteggio migliore in ogni singola acrobazia e batterete il maestro. Non sarà così facile, però, dato che dovrete farlo più di una volta!



▲ Se non riuscite a fare un'acrobazia migliore o atterrate di sedere, vi verrà segnato un errore. Fatelo tre volte e il maestro non vi parlerà mai più...

ste nella realtà, non la troverete neanche qui! Non preoccupatevi, però, perché non si tratta comunque di una simulazione totale. Sarete in grado di esibirvi in qualche acrobazia folle che sfida qualsiasi legge gravitazionale o il buon senso, ma, come abbiamo detto, questo succede solo quando i vostri punteggi abilità cominceranno ad alzarsi. Per farli aumentare dovrete continuamente spostarvi fra gli 11 livelli (ognuno dispone di svariate piste) portando a termine sfide qua e là e sbloccando nuovi extra. Infatti una volta superate le prime difficoltà Amped vi afferra per la gola e non vi lascia andare per tanto, ma tanto tempo!



▲ **GRAVITÀ ZERO:** A differenza di SSX Tricky, tutte le acrobazie di Amped sono molto realistiche, anche se di certo non meno spettacolari!



▲ **PRENDETE LE SCALE:** Le piste sono disseminate di oggetti che potrete "grindare", ossia scivolarci sopra. Magari aggiungendo un paio di giravolte per più prolifiche combo...

IN SOLITARIO

Il fatto che ci siano così tante cose da fare nelle partite in solitario è decisamente una buona notizia, visto che la modalità Multiplayer non offre quella profondità che avremmo sperato. Potrete giocare in quattro ma solo uno di voi per volta sarà sullo schermo, un po' poco, sinceramente. I programmatori hanno realizzato Amped

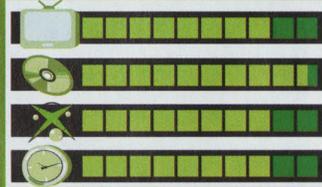
pensandolo come un'esperienza da vivere da soli e la modalità Multi è stata aggiunta solo in seguito e senza la cura che avrebbe meritato. Questo, insieme alla difficile curva di apprendimento, è l'unico difetto di un titolo altrimenti perfetto.

Siamo di fronte a un gioco diverso dal solito, che farà la gioia di ogni appassionato di questo sport.

Credeteci, è dai tempi di 1080° Snowboarding per Nintendo 64 che non vedevamo qualcosa di simile. Provatelo, e non ve ne pentirete...

VERDETTO

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING



PIÙ	MENO
▲ Tranquillo e riflessivo	▼ Controlli inizialmente ostici
▲ Sonoro da Oscar!	▼ Tranquillo e riflessivo

Globale

Così particolare ma allo stesso tempo accattivante, Amped è un prodotto davvero strano, bellissimo nella sua imperfezione, enigmatico nel suo realismo. Consigliato a chi non ha paura del traumatico approccio iniziale.

VOTO FINALE

8

TOP MODEL

IN CERTI PUNTI DEI PENDII TROVERETE DEI CAMERAMEN PRONTI A CATTURARE OGNI VOSTRA EVOLUZIONE COSÌ COME OGNI VOSTRA CADUTA!





PlayPress
PUBLISHING

- NEWS
- ANTEPRIME
- RECENSIONI
- JAPAN REPUBLIC

- HENTAI REPUBLIC
- ARCADIA
- CODICI

OGNI MESE IN EDICOLA A SOLI 4,10 EURO

PLAYSTATION - NINTENDO - DREAMCAST - XBOX - ARCADE

Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE

DUNGEON SIEGE

I GDR SECONDO MICROSOFT

FINAL FANTASY XI

NUOVI DETTAGLI SUL MONDO ON-LINE DELLA SQUARE

JET SET RADIO FUTURE

LEZIONE DI STILE FIRMATA SEGA

TUROK EVOLUTION



VIRTUA FIGHTER 4



WRECKLESS



MARZO 2002 N. 28

€4,10



20028>

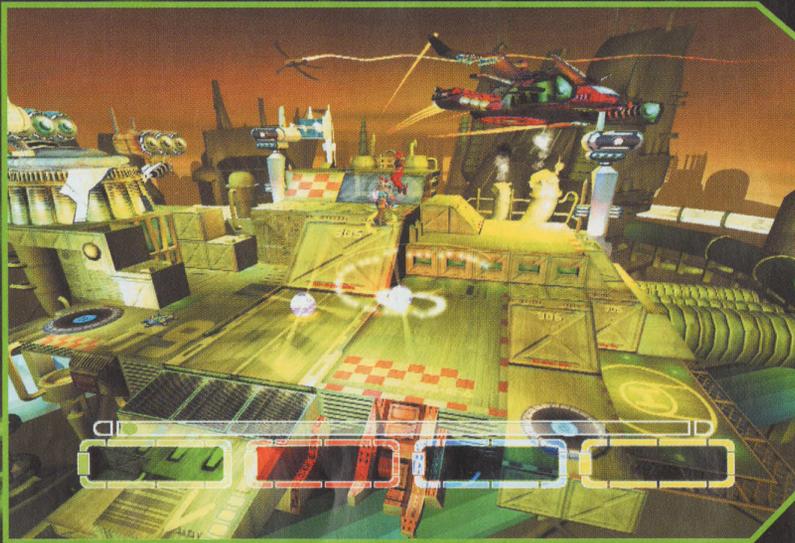
9 771129 045005

NEWS DAL MONDO DEI VIDEOGIOCHI. ANIME. HENTAI. CONSOLE PORTABILI. LA CULTURA DAL GIAPPONE. CODICI. CONSIGLI PER GIOCARE IN RETE

TUTTE LE MANIE HANNO TROVATO UNA PATRIA

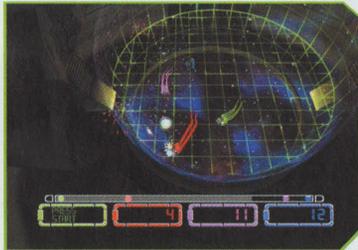
FUZION FRENZY

REQUISITI MINIMI: TRE AMICI SBRONZI!



DID YOU KNOW?

- Il più famoso party game del mondo è *Mario Party*. Con le sue milioni di copie vendute è giunto oramai al terzo episodio.
- Un paio di mini-giochi sono incredibilmente simili a *Power Stone* su Dreamcast.
- Sviluppare un party game non è cosa facile, ci ha provato di recente anche la Sega con *Sonic Shuffle*, ma quello che ne è uscito è un prodotto mediocre e noioso.



Prendiamo per un momento in esame i titoli di lancio dell'Xbox: abbiamo un grande sparatutto come *Halo*, un controverso gioco di snowboard chiamato *Amped* e titoli di guida, picchiaduro e tanti altri, insomma non ci si può proprio lamentare. Ma cosa succede se tutto a un tratto ci viene un'improvvisa voglia di sfruttare a dovere quelle bellissime quattro porte joypad di cui ci ha muniti zio Bill? La risposta è ancora più semplice visto che a placare la nostra sete di divertimento ci ha provato la Blitz Games con questo *Fuzion Frenzy*, prodotto, come vuole la tradizione, proprio dalla casa di Redmond (aka Microsoft).

Fuzion Frenzy rientra nel sottovalutato genere dei "party games". Come definizione è un po' sfortunata in quanto la maggior parte della gente sembra ingiustamente snobbare questa categoria di giochi, capace di regalare ore e ore di felicità. I party games vengono spesso visti come dei giochi da tavola un po' più animati, i tre *Mario Party* sull'N64, per esempio, avevano tre formidabili sottogiochi, ma la maggioranza all'epoca sembrava preferisse guardare i personaggi trascinarsi, tutti troppo lentamente, per un tabellone. *Fuzion Frenzy* comunque, abolisce tutto questo, avrete infatti solo due opzioni disponibili, potrete partecipare a un torneo di durata prestabilita dove i giochi selezionati per voi vengono scelti a caso, o potrete scegliere voi a quale mini-gioco giocare fino ad arrivare al punteggio massimo.

VELOCE, FRENETICO!

La modalità Torneo si svolge in un ambiente metropolitano-futuristico, la cui mappa ricorda molto da vicino quelle costruite appositamente per quegli strani giochi televisivi, tipo *American Gladiator* vi ricordate? Soprattutto perché sono divise in sei differenti zone a tema. L'enfasi, comunque, punta sul farvi sentire nel vivo del gioco il più in fretta possibile, e quindi non farete in tempo a finire un mini-gioco che vi ritroverete catapultati in quello dopo, niente faticose camminate lungo tabelloni in questo gioco! Sempre seguendo lo stile televisivo, alla fine di ogni gioco i partecipanti verranno premiati con, quelli che almeno per occhi inesperti, sembrerebbero dei cristalli, dato che l'idea è che il giocatore che alla fine ha totalizzato il maggior numero di cristalli ha vinto la partita. Facile, vero? Tutto qui. Fondamentalmente *Fuzion Frenzy* è la raccolta di più di 45 mini-giochi differenti, studiati appositamente per quattro giocatori, siano essi controllati da un giocatore o dalla CPU... e ora vi starete chiedendo giustamente, come diavolo sono questi 45 mini-giochi?

Chiunque si diverte con i videogames da più di dieci anni non farà fatica a riconoscere le varie fonti d'ispirazione che alla Blitz Games hanno, senza farsi troppi problemi, utilizzato. Molti dei giochi presenti in *Fuzion Frenzy* ricordano infatti tantissimi classici del passato. Ci sono piccole versioni di tutti i giochi, da quelli di corse come *Super Sprint* fino a quelli dance simili come meccanica a *Bust-A-Groove*... e poi giochi di biglie, dove per vincere dovrete sfruttare tutta la vostra abilità con il joypad, giochi in cui sarete obbligati a sfruttare al meglio la vostra mira. La cosa certa è che su un numero così grande di mini-giochi è giusto aspettarsi qualche idea un po' più fiacca delle altre, alcuni infatti soffrono di piccoli problemi tecnici, oppure sono leggermente complicati da controllare (il che sottrae una parte del divertimento), o l'azione è un po' troppo... beh, troppo frenetica, che risulta quasi impossibile capire cosa stia succedendo! Il che a volte può essere attribuito alla IA della CPU che in certe situazioni sembra barare.

RETRO

Allora, quattro personaggi prendono parte a ogni gioco, ovviamente l'idea è che voi ci giochiate con tre amici. Altrimenti, potrete giocare con una combinazione di avversari controllati dal computer e cioè da soli. Bisogna però dire che non abbiamo trovato questa

GLADIATORI PRONTI!

GIOCHI SENZA FRONTIERE NON È L'UNICO PROGRAMMA A CUI QUESTO GIOCO RENDE OMAGGIO...

Alcuni dei mini-giochi coinvolgono i personaggi in scalate chiuse dentro enormi palloni, finendo spesso in mischie rotolanti. Questo ricorda incredibilmente quel programma TV carico di testosterone chiamato *American Gladiators*, che ricordil!



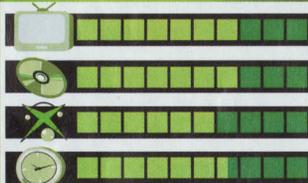
soluzione così divertente come dovrebbe essere. Se settate l'Intelligenza del computer su facile li batterete ogni volta - perfetto se siete il genere di persone che devono sempre vincere, ma non molto stimolante. Scegliendo il livello di difficoltà medio, invece, vi ritroverete improvvisamente tutti gli avversari che sembrano fortissimi, e che corrono per tutto lo schermo così che per quanto vi ci impegniate vi sembrerà sempre di perdere! E per quanto riguarda il livello di difficoltà massimo, lasciate perdere! È un peccato, perché la maggior parte dei mini-giochi sono incredibilmente divertenti, ma questo significa che il divertimento che si ricava a giocare da soli non è neanche lontanamente paragonabile a una partita con gli amici. In realtà mai come in questo caso sarebbe opportuno dare dei voti separati, d'altronde i fatti parlano chiaro, questo titolo, se giocato da soli, è un vero strazio, insieme a un bel gruppo di rumorosi conoscenti invece, il discorso cambia radicalmente! In questo caso, se siete il genere di persone a cui piace giocare coi propri amici, *Fuzion Frenzy* è un acquisto obbligato. Se invece siete dei tipi solitari... beh, non vogliamo dire che questo gioco non vi piacerà per un po', ma non aspettatevi di giocarci fino in fondo per quattro settimane.



▲ **ATTRAENTE:** Questo personaggio ha un pallone-gabbia rosa, perché è una ragazza!

VERDETTO

FUZION FRENZY



PIÙ

- ▲ Con tre amici ne vedrete delle belle
- ▲ Frenetico e divertente i primi giorni

MENO

- ▼ Noioso in single player
- ▼ Scopiazature non troppo celate sparse qua e là

Globale

Una buona raccolta di mini-giochi non proprio ispirati. È l'unico vero party game disponibile su Xbox, se amate il genere vi conviene dargli un'occhiata, altrimenti tenetevi stretti i soldi!

6,5

BOMBAROLI ACCORRETE!

DEMOLIZIONI IN VECCHIO STILE!

Uno dei giochi più difficili consiste nel guidare piccole bombe con le gambe verso gli avversari, cercando di evitare quelle che si dirigono verso di voi. La difficoltà sta nel controllare contemporaneamente sia voi che le bombe, cosa che vi farà notare una sorprendente somiglianza con i bombchus di *Zelda*, non ci avete mai giocato!?!?



WRECKLESS

INFORMAZIONI

PRODOTTO ACTIVISION
SVILUPPO BUNKASHA PUBLISHING
GENERE CORSE
USCITA PREVISTA PAL DISPONIBILE
JAP - DISPONIBILE USA DISPONIBILE
GIOCATORI 1

DID YOU KNOW?

- ▶ In redazione gira voce che i programmatori della Bunkasha, prima di fare il loro grande debutto con Wreckless, programmassero giochi Hentai, o porno, come volete voi...
- ▶ Blast Corps, Super Runabout e Crazy Taxi, questi sono i giochi che spremuti del loro divertimento si sono reincarnati in Wreckless
- ▶ Nella terra del Sol Levante, quella con la bandiera tutta bianca e il tondo rosso al centro, il Giappone insomma, Wreckless è conosciuto con il nome di Double Steal.

WRECKLESS

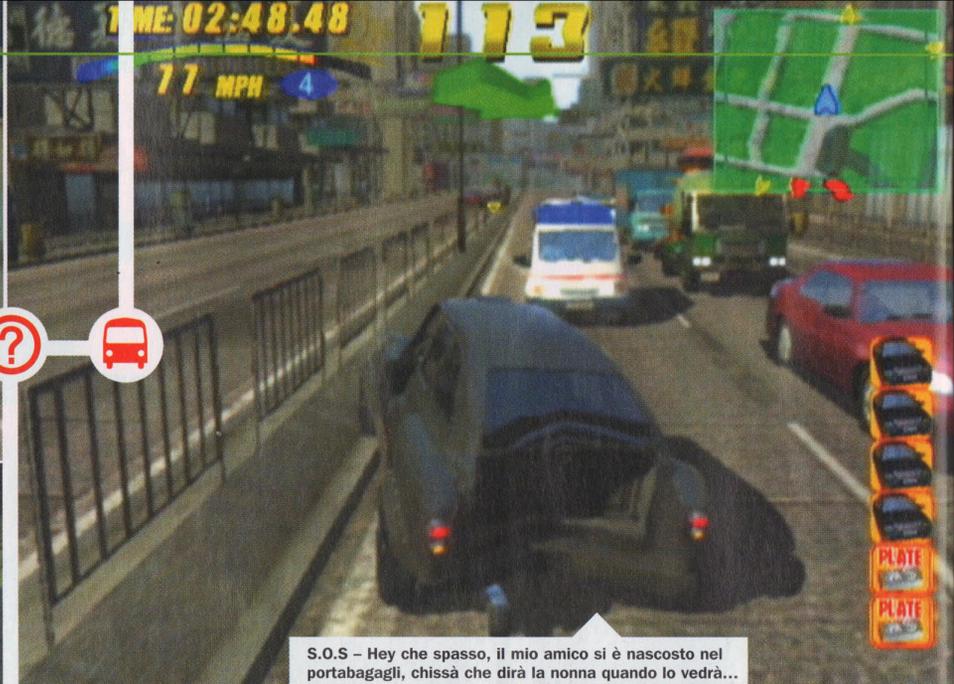
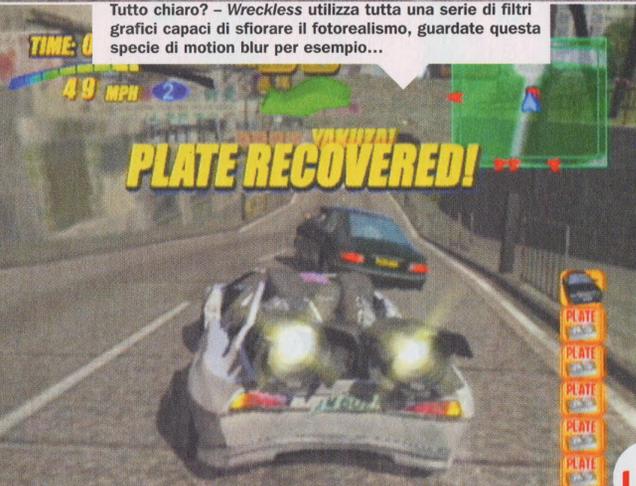
MISCELATE INSIEME GLI INSEGUIMENTI MOZZAFIATO DI CHASE HQ, IL PANICO DEL MITICO CRAZY TAXI, LE LAMIERE CONTORTE DI DESTRUCTION DERBY...
SAPETE COSA NE ESCE FUORI? SEMPLICE, UN CONCENTRATO DI TUTTO
QUESTO: WRECKLESS!!!



AM 6021



Tutto chiaro? - Wreckless utilizza tutta una serie di filtri grafici capaci di sfiorare il fotorealismo, guardate questa specie di motion blur per esempio...



S.O.S - Hey che spasso, il mio amico si è nascosto nel portabagagli, chissà che dirà la nonna quando lo vedrà...



CERCATE INSEGUIMENTI E LAMIERE DEFORMATE? WRECKLESS È IL GIOCO PER VOI!

L'anima di un classico racchiusa in un tripudio di poligoni e luci colorate! Inutile negare che tra tutte le console uscite, l'Xbox è quella che si è presentata ai blocchi di partenza con la line-up più impressionante di sempre. Halo è riuscito a rivoluzionare il genere degli FPS su console, Dead or Alive 3 ha mostrato al mondo la potenza e la pulizia grafica di cui è capace la console di Redmond, ora però è il turno di Wreckless, titolo che entra ufficialmente a far parte del secondo blocco di giochi in arrivo su Xbox.

Sviluppato da una piccola quanto sconosciuta software house giapponese di nome Bunkasha Interactive, dove tra le altre cose militano molti degli ex programmatori della Climax, questo gioco è arrivato nei negozi grazie al gigante Activision, colosso americano che sembra puntare molto sulla console Microsoft e che con Wreckless, gioco di guida carico di adrenaliniche missioni, sgomita per entrare nelle case di tutti i videogiocatori. Come recita un antico detto; "L'imitazione è la più grande forma di lusinga", e forse è proprio per questo che questo gioco ci ha ricordato tantissimo molti esponenti del genere, Crazy Taxi, Driver, persino il vetusto Chase HQ, senza parla-

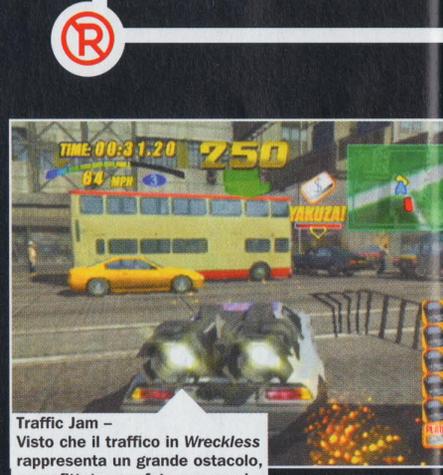
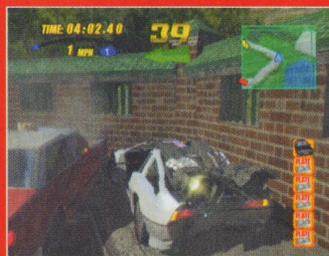
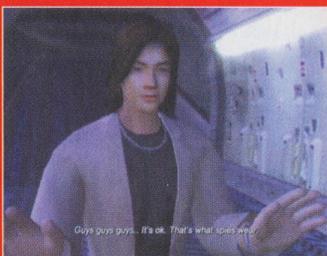


POLIZIA IN ROSA

Sesso debole? Non lo conosco.

Come detto nella recensione, il primo scenario vi farà vestire gli scomodi ma decisamente attraenti panni di due bellissime poliziotte, impegnate a mettere i bastoni tra le ruote della Yakuza.

Le missioni delle ragazze prevedono il salvataggio di un professore rapito, l'irruzione a quattro ruote in un convegno della mafia e, il meglio del meglio, il tentativo di bloccare un enorme autobus prima che esploda, esattamente come in Speed.

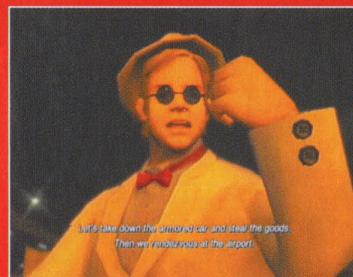


Traffic Jam - Visto che il traffico in Wreckless rappresenta un grande ostacolo, approfittatene e fate come noi, passate un intero pomeriggio a far esplodere autobus!

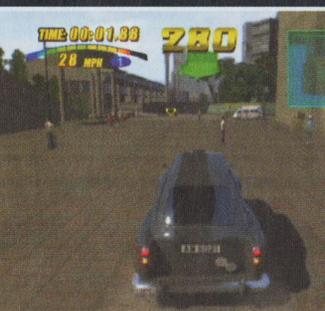
AGENTI SPECIALI

Dura la vita degli infiltrati!

Nel secondo scenario invece, avrete a che fare con due simpatici investigatori privati, uno simile a un gorilla stupido e l'altro identico a un Elton John dei giorni migliori. La loro missione è stabilire se tra la polizia e la Yakuza ci sia qualche losco collegamento. Gli incarichi saranno molto più difficili, il punto massimo è raggiunto nell'intercettazione di plutonio rubato, davvero divertente!



IL TITOLO GRAFICAMENTE PIÙ MASSICCIO DISPONIBILE SU XBOX



re di *Super Runabout* della Climax, tutti prodotti che in qualche modo hanno portato alla nascita di questo titolo. Essenzialmente *Wreckless* è un gioco di guida arcade basato su missioni di ogni genere, il primo su Xbox. L'azione è ambientata nelle stradine affollate di una caotica Honk Kong, piena di pedoni e bancarelle, che potremo visitare grazie alle due modalità presenti nel gioco, lo "Scenario Mode" e il "Challenge Mode".

Lo "Scenario Mode" è diviso a sua volta in due sezioni, la prima ci metterà nei panni di un membro della polizia che è stato incaricato di indagare e fermare le attività illecite della Yakuza, in questo perio-



do più attiva che mai. Nel secondo scenario invece, dovremo prendere il controllo di due agenti segreti, indaffarati come non mai nel trovare collegamenti tra i colpi della Yakuza e la polizia... C'è aria di corruzione nell'aria! Ambedue le storie non sono altro che un pretesto per affrontare le venti missioni, dieci per ogni episodio, che spremeranno al limite i vostri riflessi e la vostra abilità di guida, se vi ritenete pronti per una simile missione, allora è meglio che vi prepariate a distruggere furgoni blindati (Come in *Chase HQ*), inseguire una serie di austeri veicoli guidati da Yakuza pronti a morire (esattamente come in *Super Runabout*), e magari portare in un tempo limite degli oggetti in un determinato luogo (e qui ci avvicina-

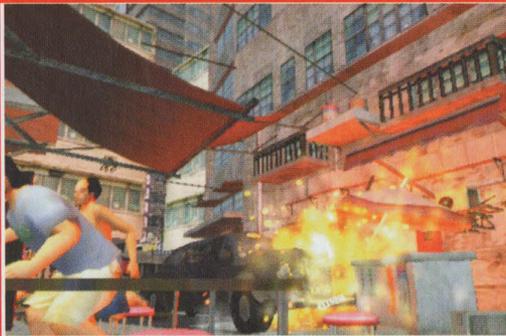


UN PO' DI SHOPPING?

Il terrore dei venditori ambulanti...

L'azione non si concentra solo nelle strade principali, no ragazzi, spesso vi ritroverete a imboccare delle stradine secondarie strapiene di pedoni intenti a fare shopping su decine e decine di bancarelle.

Il massimo poi lo si raggiunge quando, per puro caso, si trova l'ingresso di un affollato centro commerciale, tra negozi e tranquille famiglie ne vedrete delle belle, vi sembrerà di rivivere quella famosa scena dei *Blues Brothers*, ma tranquilli, siamo in missione per conto di Dio.



Ruote all'aria - Ma davvero pensate di riuscire a terminare la missione senza nemmeno un graffio?



► niamo a *Crazy Taxi!*

Ma visto che stiamo parlando di ex membri della Climax, il paragone più giusto è quello con *Super Runabout*; di certo non è un paragone tecnico quello che facciamo visto che a sorpresa, la Bunkasha è riuscita a tirare fuori dalla potente console Microsoft un gioco graficamente davvero eccezionale.

Wreckless infatti, è una vera gioia per gli occhi, con effetti di luce straordinari e un'incredibile serie di riflessi... per esempio quando il sole sbatte sul vostro parabrezza, creando un cerchio di luce accecante come accade esattamente nella realtà. In ogni missione il giocatore si ritroverà lanciissimo in stradine piene di bancarelle e pedoni tutti intenti a fuggire il più veloce possibile. Inutile dire che l'effetto è stravolgente, non si era mai visto prima, su nessuna piattaforma, una simile orgia di colori, rifrazioni e tutti gli effetti che a ogni schermata inonderanno i vostri sensi. Tecnicamente *Wreckless* è promosso quindi a pieni voti.

Il difetto di questo gioco però, è proprio la sua semplicissima struttura a missioni, sono tutte molto diverse tra di loro, questo è vero, non si sa mai cosa viene dopo, anche questo è vero, ma un minimo di libertà e di varietà in più non avrebbe di certo guastato.

Nella prima missione per esempio, il giocatore dovrà dare la caccia a una manciata di macchine della Yakuza, quello che ne scaturirà sarà un grandissimo inseguimento come non se ne vedevano da anni. Un altro incarico vi vedrà tutti intenti a scattare delle foto a una nave ormeggiata, dove la mafia giapponese sembra nascondere qualcosa di estremamente



SCOPRITE IL PIACERE DI SEMINARE CAOS E DISTRUZIONE IN STRADA!!!



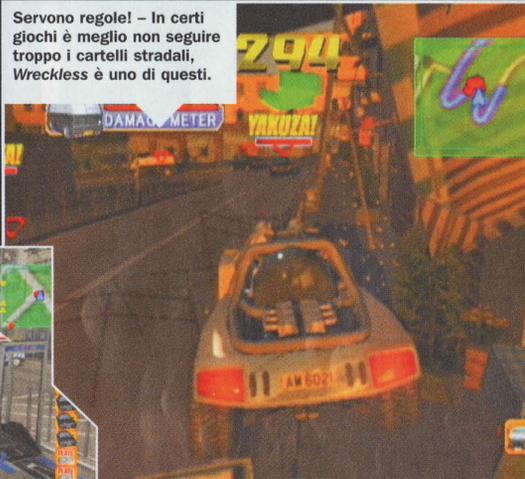


PLATE RECOVERED!



Wacky Tricky - Che bello rotolare per chilometri e chilometri con tutta la macchina, che bello!

Servono regole! - In certi giochi è meglio non seguire troppo i cartelli stradali, Wreckless è uno di questi.



importante. Dopo qualche attimo di tranquillità, scatterà la solita, bellissima, corsa in macchina. Quando riuscirete a finire il gioco, compito che non vi ruberà poi molto tempo, potrete divertirvi un po' nel già menzionato "Challenge mode", dove verrete invitati a terminare nuovamente i vari incarichi, ma questa volta rispettando una serie di nuove regole capaci di aumentare leggermente la sfida, tutto qui? Sì... Ad aumentare di un po' la varietà delle situazioni, ci penseranno fortunatamente i dieci veicoli che potrete portare a spasso per Honk Kong, tutti molto diversi tra loro, tutti davvero belli, si parte dalla Delorian già vista nei film della serie di Ritorno al Futuro, fino ad arrivare a guidare un taxi, un'immensa jeep e tanti altri strani mezzi. Ma ancora una volta è sul lato tecnico che arriveranno le maggiori

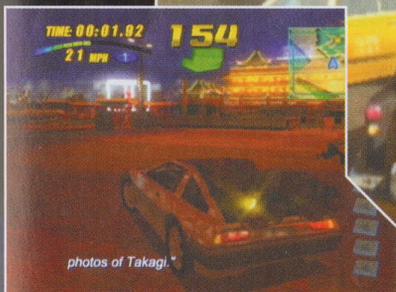
sorprese, sorprese che in questo caso vogliono dire favolosi danni in real-time, sì, perché le macchine di Wreckless si deformano o perdono pezzi a seconda dell'incidente, ma non come in tutti gli altri giochi, in Wreckless ogni danno rifletterà perfettamente l'incidente fatto, con tanto di ruote volanti ed esplosioni del caso. Un gioco perfetto per mostrare agli amici la potenza della vostra nuova console, un gioco perfetto per assaggiare un bel po' di adrenalina tra una partita ad Amped e Silent Hill 2, ma oltre a questo, Wreckless mostra tutta la sua pochezza di idee, buono solo per qualche occasionale partita.



E OGNI INCIDENTE VI REGALERÀ CALDE ONDATE DI ADRENALINA



Zone di guerra - In certi momenti lo schermo verrà invaso da esplosioni e macchine volanti, meglio tenersi stretti alle cinture di sicurezza!

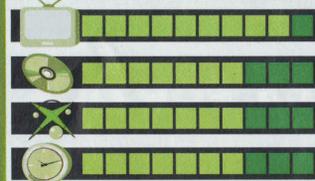


photos of Takagi.

XBOX

VERDETTO

WRECKLESS



PIÙ

- ▲ Grandi effetti di luce
- ▲ Veloce e frenetico

MENO

- ▼ Struttura di gioco ridotta all'osso
- ▼ Quanto ci giocherete?

Globale

A prima vista non c'è davvero niente che non vada in Wreckless, peccato davvero per la mancanza cronica di idee e per la struttura fin troppo semplice.

7,5

VOTO FINALE

STAR WARS: OBIWAN

LA LUCASARTS CI DIMOSTRA CHE LA FORZA NON E' TUTTO...

DID YOU KNOW?

◻ Inizialmente, *Obiwan* doveva uscire su PC come seguito dell'eccezionale *Jedi Knight*. Per motivi ancora non ufficializzati (ma molti dicono a causa della scarsa qualità), *Obiwan* fu spostato su Xbox mentre alla Raven Software veniva affidato lo sviluppo di *Jedi Knight 2* per PC. In parole povere, un esperimento per capire le prospettive del mercato Xbox.

◻ Episodio Uno: *La Minaccia Fantasma*, nonostante le numerose critiche che gli sono piovute addosso, è stato comunque un successo enorme: 922 milioni di dollari guadagnati in tutto il mondo, il secondo film di sempre. Il primo? *Titanic* di James Cameron, con 1835 milioni di dollari...

◻ Narra la leggenda che il suono tipico della spada laser di *Guerre Stellari* sia nato dall'interferenza di un microfono spostato per errore vicino a un televisore. Quando George Lucas l'ascoltò, decise di tenerlo.



LA FORZA È L'UNICA VIA...

DURA LA STRADA CHE PORTA A SCOPRIRE I SEGRETI DELLA FORZA...

Anche se è innegabile che i combattimenti di *Obiwan* tendano a diventare ripetitivi dopo poche partite, i numerosi poteri Jedi di cui disponete aiuteranno a variare l'azione di gioco. Ecco di cosa è capace Obiwan...



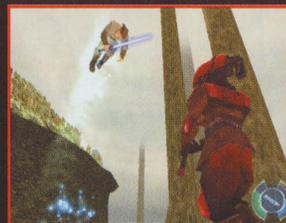
▲ **FORCE PULL:** Permette di strappare le armi dalle mani dei nemici se questi si trovano entro un certo raggio.



▲ **FORCE PUSH:** Una spinta particolarmente potente che vi consente di allontanare i nemici più facinosi...



▲ **FORCE ATTACK:** Serve a migliorare la potenza dei vostri attacchi quando usate la spada laser. Molto Jedi...



▲ **FORCE JUMP:** Un salto più potente che vi permette di raggiungere zone altrimenti inaccessibili.



▲ **FORCE THROW:** Usando questo potere lancerete la spada contro un nemico. Naturalmente, dopo averlo colpito, la spada tornerà velocemente nelle vostre mani.



▲ **ENERGIA LIMITATA:** Nell'angolo in basso a destra si trova l'indicatore della Forza. Ogni volta che userete un potere questo indicatore scenderà lentamente, per poi ricaricarsi quando state fermi. Un modo per limitarvi nell'uso dei poteri Jedi.



▲ **JEDI POWER:** Come ogni buon Jedi che si rispetti, potrete respingere i colpi laser dei nemici grazie alla vostra spada laser.



Una dura eredità quella di *Guerre Stellari*. Da quando George Lucas ha fondato la sua casa di videogiochi, la mitica

Lucasarts, negli anni abbiamo avuto modo di vivere in prima persona la filosofia Jedi e il richiamo della Forza nei giochi più diversi, dalle simulazioni di volo fino a sparattutto in soggettiva e avventure.

Purtroppo, negli ultimi tempi la tipica qualità che ha sempre contraddistinto le produzioni Lucasarts è venuta meno, e sempre più spesso ci siamo ritrovati di fronte a titoli che deludevano gli appassionati.

Rebellion, X Wing Alliance, Episodio Uno: La Minaccia Fantasma (tutti usciti per PC) si sono rivelati decisamente al di sotto delle aspettative e hanno cominciato a far sorgere dubbi sulla un tempo indiscussa capacità dei programmatori della Lucas.

Quando abbiamo saputo che *Obiwan*, inizialmente previsto per PC, sarebbe uscito in esclusiva solo su Xbox, speravamo che finalmente questa poco felice tendenza stesse per finire, ma... Ma, ancora una volta, siamo costretti a parlarvi della nostra delusione e di un titolo che ha poco che vedere con le parole "divertimento" o "qualità".

Inserito il disco nella console, si nota subito il primo difetto: i caricamenti. Scusate, ma l'hard disk dell'Xbox servirà a qualcosa, o no? Perché in *Obiwan* i caricamenti sono frequenti, lunghi e pericolosamente frustranti.

Finalmente si inizia a giocare e in circa tredici nanosecondi ci si rende conto che il potentissimo chip grafico dell'Xbox è partito per un lungo viaggio nelle terre desolate di Tatooine. Sì, tanto a *Obiwan*, non serve...

La grafica è ai limiti dell'indecenza, anzi li sorpassa abbondantemente grazie a modelli poligonali ridicoli, animazioni drammatiche, strutture poligonali piatte e ambientazioni molto poco evocative. In parole povere, un vero disastro... che diventa immane tragedia grazie al peggior sistema di gestione della telecamera mai visto in un videogioco.

Primo, perché non potrete girare la visuale (cosa fondamentale per questo tipo di giochi); secondo, perché la telecamera fatica moltissimo a seguire i vostri movimenti; terzo, perché il gioco scatta, ma scatta parecchio.

Se la grafica è pessima, possiamo assicurarvi che la giocabilità non è da meno. I tanto famigerati combattimenti con la spada laser (che si controlla grazie alla leva analogica destra) sono divertenti per circa cinque minuti, dopodiché diventano ripetitivi. I nemici sono dotati di un'Intelligenza Artificiale molto approssimativa, senza contare che gli scontri contro i classici boss di fine livello sono tutto fuorché emozionanti. Insomma, anche qui c'è poco da stare allegri. Oltre alla spada potrete usare anche alcuni poteri Jedi, come il salto, la spinta, strappare le armi dalle braccia dei nemici e altro ancora.

Niente di speciale, ma almeno vi faranno sentire molto più Jedi... Nulla da dire invece sul sonoro, davvero spettacolare come in tutti i titoli basati sulla saga di *Guerre Stellari*. Musiche d'atmosfera sono accompagnate da un buon numero di effetti, dal sibilo della spada fino agli spari dei fucili. Come ogni buon gioco che si rispetti, anche *Obiwan* offre la sua spensierata modalità per due giocatori, nella quale potrete prendere il controllo di alcuni dei personaggi del gioco e darvele di santa ragione tra colpi di spada e poteri Jedi.

Interessante sulla carta, ma all'atto pratico è un'extra di cui avremmo volentieri fatto a meno. Infatti i difetti della gestione della telecamera diventano ancora più evidenti in questa modalità, con il risultato che gli scontri diventano molto velocemente noiosi e privi di qualsiasi mordente. Risultato finale?

Una delusione sotto ogni punto di vista. Non ci sentiamo di consigliare *Obiwan* nemmeno ai fan più accaniti di *Star Wars*, anche perché su Xbox ci sono già titoli nettamente migliori, *Halo* su tutti. Ma ci saranno altre occasioni per provare la via della Forza, state tranquilli...

XBM

VERDETTO

STAR WARS: OBIWAN

🎮

🎧

🕒

🔴

🔴

🔴

PIÙ	MENO
⬆️ È Star Wars	⬇️ Graficamente ridicolo
⬆️ Buone musiche	⬇️ Azione lenta e ripetitiva

Globale

La Lucas ha fatto un lavoro pessimo con *Obiwan*. Tecnicamente fa ridere e, come se non bastasse, persino la giocabilità risulta un gradino sotto la media. Da dimenticare.

5

VOTO FINALE



UN JEDI DI TROPPO

LA MODALITÀ PER DUE GIOCATORI PUÒ SALVARE OBIWAN?

Il titolo di debutto della Lucas permette di sfidare un amico in, si spera, emozionanti duelli a colpi di spada laser. Potrete selezionare diversi personaggi, che potrete sbloccare completando alcuni obiettivi nella modalità per singolo giocatore. Una buona idea, peccato che il già pessimo sistema di gestione della telecamera diventi ancora più insopportabile quando giocate contro un amico. Un buon tentativo riuscito piuttosto male...

DEADLY SKIES

L'XBOX VOLA ALTA NEI CIELI.
MA FINISCE LA BENZINA...

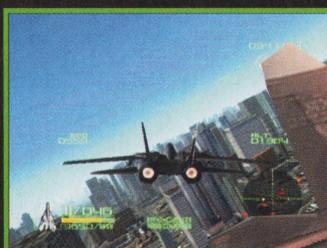


DID YOU KNOW?

► La serie *Air Force Delta* nasce in principio su Dreamcast, con il nome *Deadly Skies* per il mercato europeo. La Konami ha dichiarato che se l'episodio per Xbox avrà un buon successo, arriverà un seguito con il supporto per il multiplayer via Internet.

► Il team responsabile di *Deadly Skies* ha lavorato anche a *Silent Hill* e *Metal Gear Solid*. Eclettico...

► Il periodo più buio della storia Konami risale a qualche anno fa, quando la compagnia decise di passare totalmente alla grafica 3D. Allora un gruppo di programmatori decise di andarsene per fondare la Treasure. Un momento difficile, ma ampiamente superato...



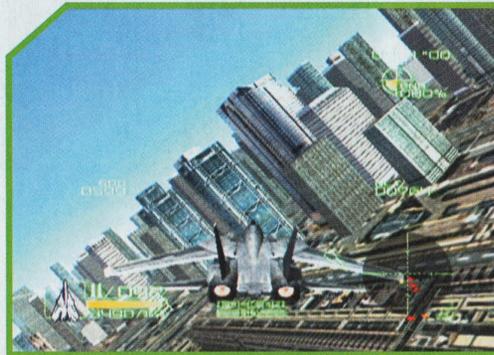
Con il lancio dell'Xbox, la strategia Microsoft appare piuttosto chiara: rispondere colpo su colpo alla Sony e alla sua PlayStation 2. E se la PS2 ha il suo *Ace Combat*, da molti riconosciuto come la migliore simulazione di volo arcade per console, la X verde risponde con *Deadly Skies*, sviluppato dalla sempre prolifica Konami.

Il concetto alla base di questo titolo è piuttosto semplice: salire su uno degli oltre 40 caccia da combattimento disponibili e spargere missili e piogge di piombo su avversari dalle più svariate forme. Un concetto semplice che per qualche ora è anche piuttosto divertente. Tutto è realizzato nel segno dell'immediatezza e della semplicità d'utilizzo. Una volta caricato il disco nella vostra console, prendere confidenza con i comandi è un vero gioco da ragazzi. Ci sono diversi sistemi di controllo. Il primo, quello più semplice, permette di muovere l'aereo nelle quattro direzioni e di sparare, mentre quello più avanzato permette anche di ruotare il velivolo sull'asse orizzontale per compiere manovre tanto evasive quanto spettacolari. Sono presenti anche due tipi di visuale, una dall'esterno e una dall'interno della cabina

TUTTO È REALIZZATO NEL SEGNO DELL'IMMEDIATEZZA E DELLA SEMPLICITÀ D'UTILIZZO

di pilotaggio (senza strumentazione, però). La campagna Singleplayer è composta da circa 50 missioni, purtroppo tutte molto simili tra di loro. Da bravi mercenari, completando gli obiettivi guadagnerete dei soldi che vi serviranno ad acquistare nuovi veicoli. In pratica si tratta di buttare giù bersagli prefissati, a volte aerei, più spesso target terrestri come convogli, basi militari o navi. Le prime missioni vanno alla grande, ma dopo poche partite ci si rende conto che i programmatori non si sono sforzati troppo per variare lo stile di gioco e dopo poco tempo la ripetitività prende il sopravvento. La situazione viene poi peggiorata dalla totale mancanza di extra, il che vuol dire che una volta finito il gioco molto difficilmente lo riprenderete. Ancor più grave poi è l'assenza di un'opzione per due giocatori, un difetto piuttosto grave considerato il genere. Sfidare un amico nell'alto dei cieli Konami sarebbe stata un'ottima soluzione per migliorare la longevità, ma purtroppo i creatori di *Metal Gear* hanno preferito soprassedere... Cattive notizie anche dal reparto tecnico, quello che in teoria dovrebbe essere uno dei punti di forza Xbox. Invece dello splendore di *Halo* e *Dead Or Alive*, qui ci troviamo di fronte a un titolo che vola (è il caso di dirlo) tra alti e bassi. Se infatti da una parte abbiamo modelli poligonali dettagliatissimi, dall'altra abbiamo ambientazioni molto scarse con texture mal collegate tra loro, fuori proporzione e in generale di un livello molto basso, soprattutto quelle del terreno. Il tutto è accompagnato da un sonoro davvero sca-

dente, in particolare per quanto riguarda le musiche. *Deadly Skies* è stata una vera delusione. Considerata la qualità che ha sempre contraddistinto i prodotti Konami, è ancora più triste constatare come questo prodotto sia stato realizzato in fretta e furia solo per arrivare in tempo per il lancio della console. Il risultato alla fine è un titolo piuttosto scadente, che magari sarà in grado di divertirvi per qualche ora, ma che sicuramente non vale i vostri risparmi. Uomo avvisato...



▲ **SIM CITY:** Nonostante sia leggermente confusa, la grafica di questo gioco mostra in parecchi, di saper gestire un gran numero di poligoni.



▲ **I'M GOING DOWN:** Affondare bersagli navali è piuttosto semplice vista la loro lentezza, ma quando attaccate fate molta attenzione al loro fuoco di ritorno.



▲ **BINGO:** L'effetto delle esplosioni è buono in teoria. In pratica sembra appiccicato sullo schermo...

XBOX

VERDETTO

DEADLY SKIES

PIÙ

- ▲ Buona la grafica degli aerei
- ▲ Volare è sempre un piacere

MENO

- ▼ Poco divertente
- ▼ Poco vario
- ▼ Poco tutto...

Globale

Una delusione sotto tutti i punti di vista...

5

VOTO FINALE

UN GARAGE SUPERSONICO QUI C'È SOLO L'IMBARAZZO DELLA SCELTA...

Deadly Skies vi permette di pilotare la bellezza di oltre 50 aerei differenti, molti dei quali fedeli riproduzioni di famosi modelli come l'F/A 18 Hornet, l'F16 Falcon, l'A-10 Tank Killer e altri ancora. Ogni mezzo ha delle caratteristiche specifiche come manovrabilità, armatura o velocità. Prima di una missione, quando siete in una delle vostre basi, potrete cambiare aereo scegliendo quello più adatto al vostro prossimo compito. Prenderli tutti sarà difficile, ma con un po' di pazienza e parecchio denaro potrete guidare anche modelli assurdi come il Berkut che vedete nella foto.



GENMA ONIMUSHA

DALLA CAPCOM UN'AVVENTURA HORROR UNICA NEL SUO GENERE

DID YOU KNOW?

▶ Al contrario di quello che molti pensano, il progetto *Onimusha* in realtà non nasce su PlayStation 2, ma sulla vecchia PSX. Solo in avanzata fase di sviluppo i programmatori hanno deciso di passare a una console più potente.

▶ Per i lineamenti di Samanosuke, gli artisti della Capcom si sono rifatti a un attore che ha riscosso notevole successo in Giappone: Takeshi Kaneshiro. Un fatto inedito per la Capcom che ha sempre creato i suoi personaggi partendo da zero.

▶ *Onimusha* è stato il primo titolo PS2 a superare il milione di copie vendute. Ora la Capcom si prepara a ripetere il successo anche su Xbox.

CHI BEN COMINCIA...

L'INCREDIBILE FILMATO ORIGINALE DI GENMA ONIMUSHA VI LAScerà DAVVERO SENZA PAROLE...

Il gioco originale vantava una sequenza introduttiva assolutamente spettacolare, che mostrava un'immensa battaglia tra due eserciti. Tutto questo è stato ovviamente mantenuto nella versione Xbox, tanto per farvi capire fin da subito la qualità del gioco che vi trovate tra le mani. Il filmato ha una durata di alcuni minuti e ha addirittura vinto un importante premio cinematografico come miglior sequenza in Computer Grafica. Nel gioco assisterete ad altri filmati, ma nessuno è paragonabile all'eccezionale introduzione.



▶ **ATTACCO SOLARE:** Ogni spada ha un suo devastante attacco speciale. Aumentando di livello migliora anche la potenza dell'attacco.

"UNO STILE DI GIOCO A METÀ TRA UN PICCHIADURO E RESIDENT EVIL, CON FILMATI IN COMPUTER GRAFICA SEMPLICEMENTE SENSAZIONALI!"



▲ **GIOCO SPORCO:** Questi nemici non sono molto forti, ma la loro incredibile agilità li rende comunque una terribile minaccia, soprattutto quando attaccano in gruppo.



▲ **GOLDEN AXE:** Questo nemico, armato di un'enorme ascia, è molto lento, ma i suoi attacchi sono davvero pericolosi.



▲ **LA TIGRE E IL DRAGONE:** I numerosi boss di fine livello sono davvero degli ossi duri da battere. Ognuno richiede una diversa strategia, in questo caso vi consigliamo di usare gli attacchi speciali e di tenervi a distanza...

Giocare a un'avventura horror della Capcom è sempre un'esperienza impossibile da dimenticare. Le creazioni dei maestri indiscussi di questo genere vi coinvolgono, vi entrano sotto la pelle e non vi lasciano più andare fino a quando non avete ucciso l'ultimo zombi, svelato l'ultimo mistero. Onimusha fa esattamente la stessa cosa...

La prima uscita messa in cantiere da casa Capcom per la nuova fiammante Xbox è *Genma Onimusha*, una riedizione potenziata e migliorata del gioco uscito per PlayStation 2. Nel caso ve lo stiate chiedendo, la parola Genma si può tradurre approssimativamente con "demone magico". La casa giapponese, fortunatamente, non si è limitata a una semplice conversione, e ha migliorato l'edizione Xbox con nuovi livelli, un inedito bilanciamento della difficoltà e soprattutto nuove, entusiasmanti aggiunte per il sistema di combattimento.

Questo gioco comunque è ben lungi dall'essere la classica avventura horror targata

Capcom. Si tratta infatti di un titolo in grado di definire un nuovo standard in questo settore ormai troppo affollato. Mentre altri titoli come *Resident Evil* e *Dino Crisis* erano ambientati ai giorni nostri, la storia di *Onimusha* si svolge nell'antico Giappone feudale. Questa atmosfera "storica" conferisce al gioco un fascino immediato.

L'ambientazione infatti è abbastanza convincente da immergere il giocatore in un universo nuovo e completamente inesplorato. Per la trama, *Onimusha* si rifà a una vecchia leg-

genda popolare giapponese. Durante il Medio Evo, il generale Nobunaga, nel vano tentativo di unificare il Giappone in un solo regno, venne ucciso da una freccia durante l'ennesima battaglia. Accettato dall'odio e dall'ira, Nobunaga fa un accordo con un potente demone, che lo fa ritornare in vita e lo mette a capo di un temibile esercito di samurai zombi. Nobunaga comincia il suo piano rapendo una principessa, un'amica molto cara al nostro Samanosuke, un ronin (un samurai rinnegato) che farà di tutto per liberarla e per porre la parola fina alla leggenda di Nobunaga. Se a una prima occhiata questa trama potrebbe rivelarsi banale, in realtà alla Capcom hanno fatto un ottimo lavoro, con personaggi fortemente caratterizzati e diversi colpi di scena (splendido il finale) che vi terranno incollati alla sedia fino a quando non comincerete a perdere sensibilità alle gambe.

Genma Onimusha riesce nella non facile impresa di essere molto più divertente di quanto non fosse la sua controparte su PlayStation 2. Non si può parlare infatti di una semplice conversione, perché tutto è stato profondamente rivisto, dall'aspetto grafico fino al sistema di controllo e alla giocabilità. La Capcom si è affidata alla potenza della console Microsoft per dare al gioco la possibilità di mostrare un numero maggiore di nemici su schermo. Il risultato è che ora vi troverete immersi in enormi battaglie con samurai e soldati zombi ovunque, in pratica quello per cui il gioco era stato inizialmente concepito. Molte delle nuove aggiunte a *Genma* modificano il modo di interagire con i demoni non morti (ovvero il modo di farli fuori). Il già impressionante sistema di combattimento è stato riveduto e corretto appositamente per la versione Xbox, con l'aggiunta di un nuovo Burst Attack. Questo vi consente di caricare la vostra spada per attaccare succhiando contempo-

I VESTITI DEL GUERRIERO

NON SARÀ UN FATTORE FONDAMENTALE ALL'INTERNO DEL GIOCO E FORSE NEMMENO VI FARÀ URLARE DI GIOIA, MA NOI PENSIAMO CHE SIA COMUNQUE PIUTTOSTO ELEGANTE. DI COSA STIAMO PARLANDO? DEL NUOVO (ED ESCLUSIVO PER XBOX) COSTUME DI SAMANOSUKE!



L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

COSA FARE CON UN XBOX QUANDO SEI UN SAMURAI...

La console più potente di tutti i tempi merita un trattamento di favore e la Capcom naturalmente non poteva tirarsi indietro. Ecco, riassunte, tutte le migliorie apportate dalla casa giapponese, che rendono *Genma Onimusha* per Xbox un prodotto nettamente migliore dell'edizione PS2.

- Livello di difficoltà più elevato
- Nuove aree da esplorare
- Quattro tipi di nemici inediti
- Introduzione delle anime verdi
- Gli avversari ora possono assimilare le anime e diventare più forti
- Costumi extra esclusivi
- Aggiunta dell'invincibilità
- Grafica notevolmente migliorata
- Maggior numero di nemici su schermo
- Nuovi attacchi come il Burst Attack e altri



▲ **NEXT GENERATION:** Gli effetti di luce e i modelli dei personaggi fanno ampio uso della potenza Xbox. Peccato che i fondali siano solo in 2D...



L'ANIMA DEL SAMURAI

ECCO IN DETTAGLIO UNA DELLE CARATTERISTICHE PIÙ INNOVATIVE DI GENMA ONIMUSHA.

Le anime ricoprono un ruolo davvero importante in questo titolo. Non contenti dei risultati (ottimi) ottenuti da questo sistema su PS2, i programmatori Capcom hanno deciso di espandere il concetto delle anime, aggiungendone un quarto tipo. Oltre a quelle rosse, gialle e blu, adesso potrete risucchiare anche quelle verdi che vi consentiranno di diventare invincibili per alcuni istanti (credeteci, ne avrete bisogno!). Ma non è finita qui... Adesso anche gli avversari possono contendervi le anime, diventando più forti e recuperando l'energia che gli avete tolto con tanta fatica. Spesso quindi dovrete decidere se provare a catturare l'anima o difendervi dagli attacchi. Ricordiamo infatti che mentre voi tentate di risucchiare un'anima, non potete combattere. Questo vale anche per i vostri avversari, ma c'è una piccola differenza: voi siete soli, loro no!

ROSSE: Servono per potenziare le spade, che possono salire di livello, e alcuni oggetti come erbe curative e altro.

BLU: Recuperano punti magia, che sprecherete ogni volta che eseguite un attacco speciale.

GIALLE: Fanno risalire la barra dell'energia.

VERDI: Risucchiandone una certa quantità, farete riempire la barra a cerchio in alto a sinistra sullo schermo. Quando questa sarà piena, diventerete invincibili per alcuni secondi.



▲ **EFFETTI SPECIALI:** La grafica era splendida già su PS2, immaginate come sarà su Xbox!



raneamente le anime, una cosa fondamentale per incrementare il livello del vostro personaggio. Ma non tutte le novità saranno a vostro favore. Ci sono infatti tre nuove creature da sconfiggere e ora i demoni hanno la capacità di succhiare le anime dei loro compagni caduti. Questo fattore contribuirà a scatenare una lotta molto interessante, non più solamente spada contro spada, ma anche una sfida tattica per mantenere il controllo del maggior numero di anime possibili. Le anime poi sono aumentate di numero.

Raccogliendole potrete, come nell'episodio su PS2, migliorare le armi, recuperare energia e punti magia. Nuova entrata sono invece le anime verdi: raccoglietene un po' e potrete diventare invincibili per alcuni secondi. Un'aggiunta molto gradita,

visto che il livello di difficoltà di *Genma* è nettamente superiore alla versione per la console Sony. Aggiungete a tutto questo una nuova sezione del castello totalmente inedita tutta da esplorare, nuovi filmati di intermezzo e numerosi extra aggiuntivi e capirete la qualità di questo titolo. Quando *Onimusha* uscì su PlayStation 2 qui in redazione si levò un coro di pareri positivi, con un'unica lamentela relativa alla brevità del gioco. Fortunatamente la longevità di *Genma* è decisamente superiore, grazie anche alla scelta della Capcom di adottare un livello di difficoltà ritoccato verso l'alto. Una sfida che ogni giocatore dovrebbe accettare e che la vostra Xbox non vede l'ora di portare a termine...

XBOX

VERDETTO

GENMA ONIMUSHA

PIÙ

- ▲ Storia intrigante
- ▲ Molti extra in più rispetto alla versione PS2

MENO

- ▼ Longevità non eccezionale

Globale

Nonostante le somiglianze con *Resident Evil*, questo gioco vi regalerà una vera esperienza. Un altro ottimo lavoro della Capcom!

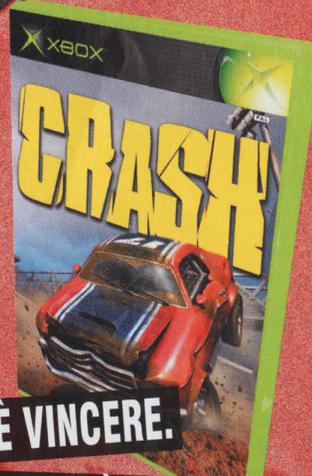
VOTO FINALE

8

NON È PIÙ UNA QUESTIONE DI TATTICA, GIOCO DI SQUADRA O SCELTA DEI PNEUMATICI...

DOVRETE SOLO ANDARE LÀ FUORI, PREMERE A FONDO IL PIEDE

SULL'ACCELERATORE E SFASCIARE TUTTO QUELLO CHE SI MUOVE...



L'IMPORTANTE NON È VINCERE.

L'IMPORTANTE È DISTRUGGERE.



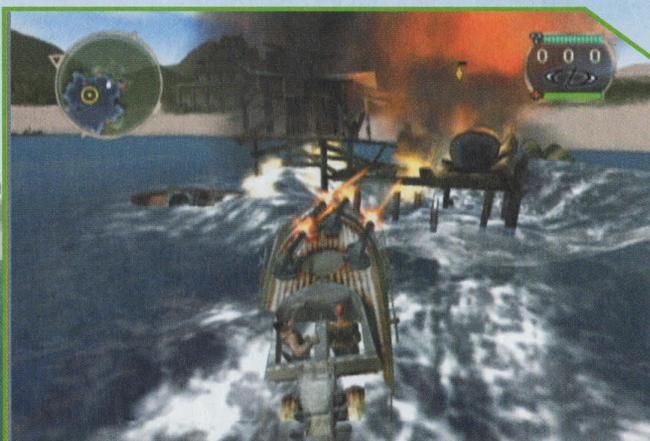
Rage



Crash is a registered trademark of Rage Games Limited. © 2002 Rage Games Limited. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Uses Bink Video © 1997-2001 by RAD Game Tools Inc.

BLOOD WAKE

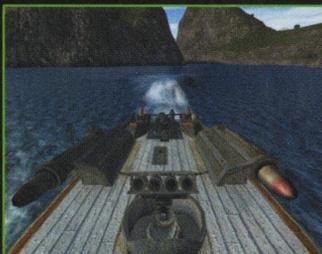
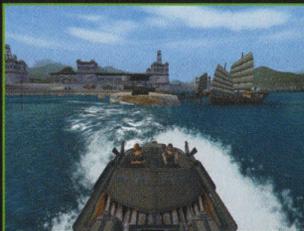
▶ QUANDO POCHE IDEE AFFONDAANO
IN UN BELLISSIMO MARE POLIGONALE



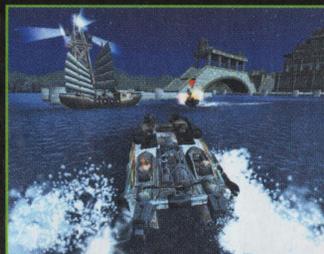
DID YOU KNOW?

▶ La Stormfront Studios si è fatta le ossa con vari giochi di guida, realizzando tra le altre cose le versioni PC e PlayStation della serie NASCAR.

▶ Avanzando nel gioco potrete sbloccare nuove imbarcazioni e missioni, un ottimo incoraggiamento per finire il livello successivo.



▲ **FUOCO!** Una poetica immagine della potenza distruttiva che avrete a bordo!



▲ **UN BUCO NELL'ACQUA:** Le esplosioni e gli effetti di deformazione dell'acqua sono ottimi.



▲ **C'È QUALCUNO IN CASA?:** Quel cancello ha tutta l'aria di essere ben difeso...

SCUSI, LEI CE L'HA LA BARCA?

OGNI IMBARCAZIONE AVRÀ I SUOI VANTAGGI E MODIFICHERÀ LO STILE DI GIOCO. ALCUNE BARCHE SONO VELOCI E AGILI MA DEFINITIVAMENTE FRAGILI, ALTRE INVECE SONO DELLE VERE E PROPRIE FORTEZZE GALLEGGIANTI CON UNA POTENZA DI FUOCO MOSTRUOSA, MA UNA MANEGGEVOLEZZA RIDICOLA. A VOI LA SCELTA...

► TORPEDO BOAT:

Molto lenta e difficile da manovrare, questa bellezza è difficile da distruggere ed è armata a puntino. Per fare una manovra vi ci vorrà un secolo e le altre navi vi sfrecceranno vicino come se niente fosse, ma basterà un solo colpo ben mirato a riempire lo schermo di fuoco!



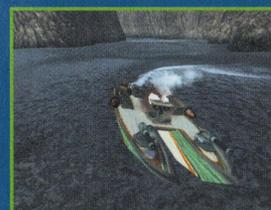
► GUN BOAT:

La Gun Boat è facile da manovrare e ha un armamento decente, peccato che sia poco resistente agli attacchi. Poco a suo agio quando si tratta di usare armi extra come i missili, risulta comunque utile in molte occasioni grazie all'ottima dotazione di mitra.



► CATAMARAN:

Il catamarano è il preferito della redazione di XBM. Un'ottima combinazione di maneggevolezza e potenza, egualmente efficace sia contro le navi grandi e potenti che contro quelle più piccole, questa barca è perfetta per la maggior parte delle missioni. Una scelta obbligata nei deathmatch!



► PATROL BOAT

Ecco un'altra tartaruga acquatica. Data la sua lentezza, la Patrol Boat risulta adatta solo agli scontri con altre navi delle sue dimensioni. La sua lentezza inoltre non è compensata da un buon armamento, quindi vi consigliamo di lasciarla perdere direttamente.



I puristi della vela dicono che non c'è niente di meglio che andarsene in giro su di una splendida e silenziosa barca in una placida giornata di sole. Noi di XBM non siamo molto d'accordo, e pensiamo che aggiungendo un bel fuoribordo e un paio di mitragliatrici la cosa potrebbe diventare molto più divertente... Ed è esattamente quello che questo *Blood Wake* della Stormfront vi invita a fare.

La trama parla di tre fazioni nemiche (Shadow Clan, Jade Kingdom e Iron Empire) che popolano una serie di isole fittizie. Voi dovrete vestire i panni di Shao Kai, un giovane ex-tenente che si è unito allo Shadow Clan dopo essere stato attaccato in mare aperto da suo stesso fratello, che lo aveva dato per morto. Estraneo a tutti i contrasti tra i vari gruppi, tutto quello che il nostro Shao vuole è la vendetta. Graficamente il gioco è veramente ottimo, con una fluidità decisamente sopra la media. Quando lo schermo è iper-affollato di barche e navi di tutte le misure che si cannoneggiano a vicenda si comincia a notare qualche lieve rallentamento, ma niente di scandaloso, tutto rimane a livelli ottimi. L'effetto acqua è da sempre uno dei più difficili da rendere, tanto che nessuno su nessuna console ci è finora riuscito perfettamente. Qui il mare si increspa e ondeggia in maniera molto convincente, e le scie lasciate dai nemici influiscono seriamente sul controllo della vostra barca. Nel caso vi esploda un siluro a pochi metri di distanza, l'effetto "bolla" si farà sentire, e dovrete rimettervi alle leggi della fisica per mantenere la nave in rotta.

IN FONDO AL MAR...

Il concetto base è quello di uno sparattutto veloce e adrenalinico. Dovrete avere nervi saldi e riflessi pronti per evitare di essere affondati mentre sfrecciate tra le varie isole, cercando di seminare panico e distruzione tra le imbarcazioni nemiche. Le missioni da affrontare sono veramente una moltitudine e si basano tutte su obiettivi diversi. Alcune vi richiederanno di uccidere quanti più nemici possibile, in altre dovrete raccogliere delle casse o sfrecciare intorno a un'isola mentre i dan rivali tentano di fermarvi. Purtroppo

è proprio qui che si incontra il principale difetto del gioco. Le missioni, pur essendo nominalmente "differenti", finiscono infatti per richiedere sempre lo stesso identico approccio. Passerete la maggior parte del vostro tempo ad accelerare, sparando ai nemici ed evitando i loro colpi. Nonostante tutto questo possa essere molto divertente per le prime partite, piano piano comincerete a sentire il bisogno di qualche elemento di varietà, che purtroppo non c'è. Ci sono sicuramente un sacco di livelli (più di 20) da affrontare, ma l'unica cosa che cambierà da un livello all'altro sarà il sempre crescente numero di nemici.

VIRA A BABORDO!

La vostra barca lockerà i bersagli più vicini, i quali faranno esattamente lo stesso con voi, il che vuol dire che quando sarete a vista di numerose imbarcazioni nemiche tutte insieme difficilmente potrete uscire dalla loro portata di tiro senza subire danni. E a questo punto comincerete a trovare irritanti le limitazioni fisiche imposte dai programmatori, alla ricerca di un inutile, in questi frangenti, realismo. Le manovre rapide e angolate sono essenziali in ogni buon sparattutto, ma effettuarle a bordo di un motoscafo è ovviamente impossibile. Questo è un fattore che penalizza non poco il gameplay, visto che spesso vi ritroverete intrappolati in un angolo o contro una parete senza avere la possibilità di divincolarvi. La possibilità di usare diverse imbarcazioni è ovviamente gradita e il fatto che alcune di esse si sblocchino solo superando certi livelli è un incentivo a terminare il gioco. Peccato che tutte le barche siano già configurate e abbiano in dotazione le loro armi, senza che voi possiate decidere nulla.

A CONTI FATTI...

Con tutto questo non vogliamo dire che *Blood Wake* sia un brutto gioco, ma sicuramente i giocatori più esigenti resteranno delusi di fronte alla mancanza di profondità e di coinvolgimento di questo titolo, che risulta comunque a tutti gli effetti un'ennesima vetrina per la potenza del chip grafico di cui l'Xbox è dotata. La modalità Multiplayer, poi, è veloce e divertente al punto giusto, tanto da tenere voi ed un paio di amici inchiodati al joypad per qualche ora di sana distruzione... semplicemente non aspettatevi di riprenderlo in mano tra una dozzina di mesi e di giocarci ancora con la stessa enfasi. In sostanza ci troviamo tra le mani un buon titolo, tecnicamente ben realizzato e dotato di buone possibilità, cui manca però quella scintilla in grado di trasformare un bel gioco in un titolo di quelli che non si dimenticano. Come inizio non c'è male, ma aspettate qualche tempo e su Xbox vedremo decisamente di meglio!

XBM

VERDETTO

BLOOD WAKE

PIÙ

- ▲ Fisica ottima!
- ▲ Prime missioni appassionanti

MENO

- ▼ Collisioni migliorabili
- ▼ Ripetitivo e povero di idee

Globale

Con una iniezione di idee sarebbe potuto divenire un classico. Peccato!

VOTO FINALE

6,5



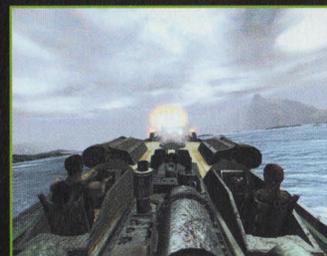
▲ **LA LEGGE DEL PIÙ FORTE:** Un paio di missili e quelle vele non sembreranno più tanto imponenti...



▲ **IN UN ANGOLO:** Liberare la vostra arroganza stringendo i più deboli negli angoli!



▲ **SALTO DELLA ROCCIA:** Potrete usare le rocce per fare dei salti veramente spettacolari!



▲ **MIRARE...:** Tutte le armi sono teleguidate, quindi non preoccupatevi troppo della mira!

DARK SUMMIT

UN GIOCO DI SNOWBOARD ORIGINALI?
LA THQ E LA SUA MISSIONE IMPOSSIBILE...

DID YOU KNOW?

Il peggior gioco di snowboard in circolazione è targato 3DO e si chiama *Johnny Moseley Mad Trix*. Per nostra fortuna si trova solo su PS2... statene lontani come fosse la peste!

Radical Entertainment ha appena lanciato un altro titolo, *Simpsons: Road Rage*. Il gioco è una sorta di *Crazy Taxi* con Homer and company...

Eseguire spettacolari trick, in *Dark Summit*, vi permette di sbloccare nuove tavole e costumi. Ciò a prescindere dalla storia del gioco e dalle missioni e sfide...

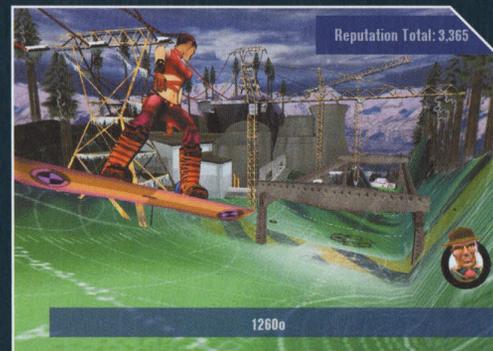


SCHEDATI E PERICOLOSI

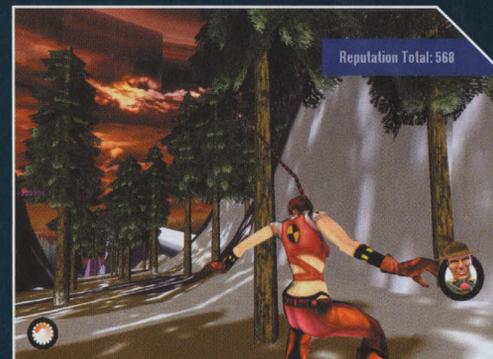
UN'ALLEGRA BANDA DI SNOWBOARDERS RIBELLI...

Il carisma dei personaggi di *Dark Summit* è forse meno evidente, di primo acchito, rispetto a quello emanato da eroi ed eroine di *SSX Tricky*... ma non affrettatevi a giudicare! La banda di *Dark Summit*, infatti, emerge alla distanza grazie alla storia del gioco, che dipanerete eseguendo incredibili acrobazie e raggiungendo gli obiettivi posti lungo le quattro smisurate aree del monte Garrick! E poi, in fondo, è tutta gente simpatica... guardateli... non starete delle ore a sorvegliare un chinotto gelato con loro?

<p>Mt Garrick Security MOST WANTED FUGITIVES</p>			
<p>Mt Garrick Security MOST WANTED FUGITIVES</p>			



▲ **NEVE TOSSICA:** Affrontando i vari compiti esploraremo sezioni di piste segrete e decisamente pericolose. In questi casi è meglio saltare come grilli!





▲ **PERMESSO DI VOLO:** A volte i vostri salti raggiungeranno vette impossibili, occhio all'elicottero!



▲ **BYE BYE BABY:** Di poligoni ne troverete molti, peccato che nel settore animazioni ci sia ancora molto da lavorare...



▲ **UN MULO?:** Durante le acrobazie assumerete pose davvero equivoche, guardate qui, non sembra un mulo?

MOUNT GARRICK

Naya, il vostro alter-ego in rosa in *Dark Summit*, è una belluccia e scanzonata snowboarder che, in compagnia dei suoi amici, decide di divertirsi sulle nevi del monte Garrick. Quella che però, a prima vista, potrebbe sembrare una vacanza a base di velocità, trick e altre improbabili acrobazie si trasformerà presto in un'avventura mozzafiato e piena di suspense! Una squadra di militari, infatti, ha misteriosamente preso possesso del massiccio roccioso, chiudendo interi tratti di piste e svolgendo attività che (non ci vuole un genio per capirlo...) hanno molto di losco. Naya, inutile dirlo, non si lascia certo intimorire... anzi! Armata di tavola da snowboard e tanto coraggio (imprudenza?) si lancia nella sfida di scoprire a quale scopo gioco stia giocando l'esercito, mettendosi contro il temibile Chief O'Leary e i suoi scagnozzi.

LA TERZA VIA

Se ci troviamo a perdere il conto dei giochi di snowboard, la colpa è del bellissimo *SSX Tricky* (in arrivo anche su Xbox). Il divertente e folle seguito di *SSX* ha infatti avuto un tale successo da spingere tutte le grandi software house a cimentarsi con il binomio neve-acrobazie. Se *SSX Tricky* ha però rappresentato la strada "arcade" allo snowboard, con trick assolutamente irreali e spettacolari, titoli del calibro di *Amped* hanno preferito un approccio simulativo più serio. Una cosa sembrava certa: un gioco di snowboard originale è un'idea assurda quanto un nuovo capitolo di *Tomb Raider* con Lara Croft che porta la seconda scarsa di reggiseni! La THQ, però, ha avuto un'opinione diversa in proposito e ha deciso di realizzare uno snowboarding game che non solo è a metà tra simulazione e arcade (beh, un po' più tendente a questo secondo versante), ma che propone una storia da vivere attraverso trick, sfide e discese fino al classico finale... come in un'avventura. Che dire? Meno male che i diritti di *Tomb Raider* non sono in mano loro!

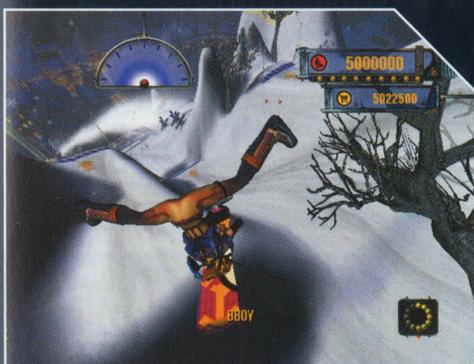
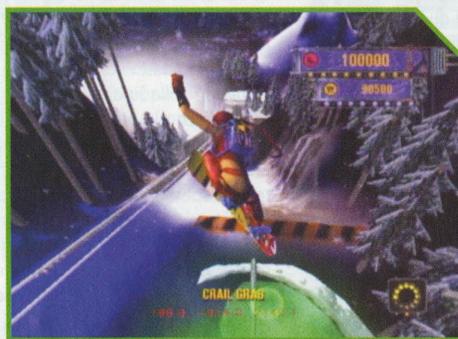
IL VERSANTE BUONO

Abbiamo atteso *Dark Summit* con grande interesse. Lo abbiamo aspettato fiduciosi nel team Radical Entertainment e sperando di trovare un titolo brillante per idee e design, un gioco capace di non sovrapporsi a *SSX Tricky* ma di risultare anzi un'esperienza nuova e affascinante. Ora che è qui con noi in redazione e che lo abbiamo giocato a fondo, non possiamo negare di aver trovato elementi gradevoli. La presentazione di

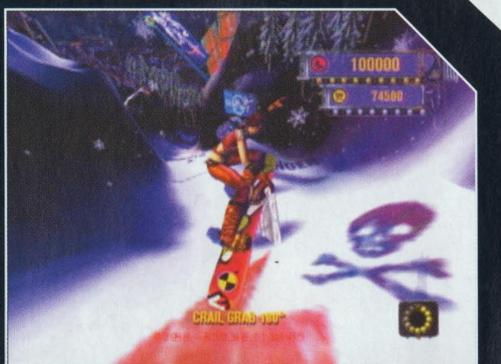
Dark Summit non sarà apocalittica, ma riesce comunque a fare la sua parte e il sistema di gioco, basato sul completamento progressivo di sfide e tratti di discesa (le piste sono quattro, ma si tratta di aree davvero enormi), dà una ventata di innovazione a un genere ormai più che saturo. Graficamente, *Dark Summit* è un *SSX Tricky* "in nero"... un po' più cupo, insomma. Modelli discreti, un design delle piste un po' oscillante e gradevoli texture: l'effetto complessivo è comunque decoroso.

LA VALANGA

Purtroppo, però, una serie di fastidiosi difetti "disturba" le ottime idee di *Dark Summit*, che finisce per essere in parte rovinato da essi. Il gioco Xbox, innanzitutto, presenta fastidiosi scatti, una pecca molto meno presente nella versione PS2... e questo, francamente, non possiamo proprio perdonarlo, dato il divario tecnico che passa tra le due macchine. Ma non è tutto. Il sistema di controlli è un po' impreciso e a tratti scomodo (specie nei grind) e a volte il rilevamento delle collisioni (e i movimenti di telecamera) lascia a desiderare. Alcune sfide, poi, sono veramente frustranti! Il brutto è che, una volta accettata una sfida, non è più possibile lasciarla stare: il rischio è rimanere bloccati per ore senza venire a capo di qualche metro di pista, un vero incubo! Il tutto è peggiorato da lunghi caricamenti ingiustificabili e da un dipartimento sonoro quasi pessimo (specialmente le musiche). Dispiace stroncare *Dark Summit*, perché l'idea del gioco resta comunque valida... ma questa è un'Xbox, gente. E vogliamo molto di più.



▲ **SENZA GAMBE:** Uno dei tricks più difficili ma anche uno di quelli che da maggior soddisfazione, specialmente se date un'occhiata ai punti che ci ha fatto guadagnare... provare per credere!



▲ **W I PIRATI!:** Quel teschio disegnato sulla neve può dire solamente due cose... pirati o pericolo? Nel dubbio meglio cambiare strada, tanto nessuno se ne accorgerà!



VERDETTO

DARK SUMMIT

PIÙ	MENO
▲ Idea originale!	▼ Tecnicamente scarno
▲ Interessante modalità Multiplayer	▼ Controlli macchinosi...

Globale

I difetti che minano *Dark Summit* sono tanti, ma alla fine quello che rimane è un titolo divertente e soprattutto originale, con una buona dose di idee che speriamo vengano avvalorate da un seguito più all'altezza della situazione.

6,5

VOTO FINALE

WWW.ALLMUSIC.COM

WWW.JAMESBOND.COM

WWW.PENNYARCADE.COM

[HTTP://WWW.VECTORLOUNGE.COM/04_AMSTERDAM/JAM/WIREFRAME.HTML](http://WWW.VECTORLOUNGE.COM/04_AMSTERDAM/JAM/WIREFRAME.HTML)

Home
About
Links
Misc.
Photos
Email



UN BENVENUTO A BANDA LARGA

L'XBOX MOLLA GLI ORMEGGI E INCOMINCIA A NAVIGARE

Ci siamo, tutti operativi ai blocchi di partenza mi raccomando, perché quello che ci aspetta è il futuro dell'intrattenimento elettronico, o come lo volete chiamare, tanto avrete sicuramente già capito a cosa ci riferiamo! L'Xbox sta davvero andando oltre le nostre più rosee aspettative, in America, in Giappone, ora manca solo il vecchio mitico continente e poi, se Godzilla non si sveglia e distrugge il mondo, potremo finalmente navigare a tutta birra con una console che ogni giorno che passa, trova un modo nuovo per stupirci.

Insomma l'Xbox ci piace sempre di più, e quel modem a banda larga che batte al suo interno siamo certi ci regalerà migliaia di ore di divertimento. Proprio per questo abbiamo deciso, dopo lunghe ed estenuanti riunioni redazionali, di dedicare uno spazio mensile all'universo Internet, con piccole ma utili guide sui giochi che supporteranno questa importante feature, notizie dalla Rete e molto altro ancora. Questo mese abbiamo deciso di focalizzarci su *Halo* e la sua segreta, ma non troppo, possibilità di collegamento a Internet. In un paio di passaggi infatti, sarà possibile sfidare chiunque e ovunque, aumentando in maniera smisurata il divertimento e la longevità di un gioco già divenuto classico. Ma in queste pagine troverete anche

decine di siti, più o meno seri, da visitare in un momento di pausa tra un gioco e l'altro, oppure quando sarete troppo stanchi per scorrazzare tra le stradine londinesi di *Project Gotham*. Il problema ora, viste le infinite possibilità offerte, è trovare un motivo valido per spegnere la console, crediamo proprio che non sarà un'impresa facile!

Gli ex utenti Dreamcast poi, sapranno sicuramente quello che è successo nel giro di pochi mesi alla loro console, centinaia di programmi sviluppati da appassionati hanno invaso la Rete, offrendo persino la possibilità di utilizzare i più famosi emulatori sulla loro console; tutto questo per dirvi che con la presenza di un Hard Disk integrato, l'Xbox è destinato a ricevere ancora più attenzioni da questo florido mondo che troppo spesso non viene considerato abbastanza. Naturalmente tutti gli avvenimenti più importanti li troverete racchiusi qui, in queste pagine patinate, un altro buon motivo, oltre alla bellezza di Sergio Pennacchini, per continuare a comprare XBM...



CONNECTING HALO

MULTIPLAYER MADNESS

Nella recensione di *Halo* ve lo avevamo anticipato, nonostante non esista un modo convenzionale per giocare in Rete, qualcuno, da qualche parte del mondo, ha trovato un'interessante sistema per aumentare a dismisura la longevità di questo titolo. Tutto quello che vi serve è un PC, una scheda di Rete, una copia di *Halo* e il verdognolo Xbox, siete pronti a giocare con il bellissimo titolo della Bungie su Internet? Speriamo che la risposta sia un secco sì, visto che seguendo questa piccola guida riuscirete, in pochi passi, a scoprire la vera natura di *Halo*, quella di un meraviglioso sparatutto pensato principalmente per il multiplayer, let's go!
Esistono due metodi per entrare nel magico mondo

di Internet con la vostra console, entrambi impongono la presenza di due oggetti non proprio comuni nelle case dei giocatori italiani, ma mentre il primo collegamento che prevede la presenza di HUB potrebbe far storcere in naso a molti, il secondo richiede solamente una scheda Ethernet, facilmente reperibile in qualsiasi negozio che tratti personal computer. Non disperate quindi, visto che anche il prezzo non dovrebbe superare i quaranta Euro. Un'altra cosa essenziale da avere, è il software "Gamespy", scaricabile senza problemi dal sito omonimo, troverete comunque un box che vi spiegherà passo passo come procurarvi tale software, vo lo abbiamo già detto, non dovete preoccuparvi!



HUB SOLUTION

Come annuncia il titolo stiamo per parlare del primo metodo di collegamento, quello che comporta l'uso di un costoso e decisamente poco comune Hub, ne avete uno? Le vostre scorribande in Internet vi hanno donato il dono della conoscenza e sapete districarvi senza problemi tra acronimi dal suono arcano e cavi dalla consistenza aliena? Se la risposta è sì, potete continuare a leggere, altrimenti è consigliata la presenza di un dottore...

Ingredienti:

- 1 TV
- 1 Xbox
- 1 Copia di Halo
- 1 Cavo Ethernet
- 1 Hub
- 1 PC
- 1 Connessione Internet ad alta velocità (DSL)
- Software Gamespy Arcade
- Software Gamespy Tunnelling

Una volta installato il software necessario spegnete il vostro computer e collegate l'Hub, questo gran pezzo di hardware deve essere collegato tra il cavo DSL e il computer. Ricollegate il vostro Personal Computer attaccando il cavo Ethernet all'Hub, piuttosto che al modem. Utilizzando il solito cavo Ethernet, collegate l'Xbox all'Hub e riaccendete tutto. Provate ora a collegarvi a Internet utilizzando il solito metodo, non dovrete incontrare nessun problema nel farlo. È arrivato ora il momento di dare energia all'Xbox con dentro la preziosa copia di *Halo*, fate partire nel frattempo il software scaricato da Internet e preparatevi a scegliere la voce "System Link". Quel che resta da fare è scegliere se creare o entrare in una partita già iniziata, buon divertimento.

DOUBLE ETHERNET MODE

Non avete un Hub ma non volete rinunciare, per nessun motivo al mondo, a giocare ad *Halo* su Internet? Bene, siete tenaci e questo vi fa onore, ma ora è meglio che controlliate per bene gli ingredienti, visto che nel caso il vostro modem DSL/Cable non sia collegato tramite porta USB, per connettere il vostro Xbox avrete bisogno di ben due schede Ethernet!

Ingredienti:

- 1 TV
- 1 Xbox
- 1 Copia di Halo
- Una scheda Ethernet libera
- 1 PC
- 1 Connessione Internet ad alta velocità
- Software Gamespy Arcade
- Software Gamespy Tunnelling

In questo caso la procedura per giocare è decisamente più semplice, ricordate di utilizzare i protocolli TCP/IP su ogni scheda (a seconda di quante ne usiate, una o due!), collegate una scheda alla console e, sempre che non ne abbiate una già libera, l'altra alla Rete. Installate il software e fate partire il tutto, selezionate la voce "System Link" e scegliete se iniziare una nuova partita o entrare in una guerra già... per così dire... avviata.



SOFTWARE GALORE

Semplice come bere un bicchier d'acqua scaricare da Internet i due programmi necessari: puntate il vostro browser su www.gamespy.com e verrete accolti da una pagina molto simile a questa.

Fate roteare i vostri occhi in modo da osservare il lato sinistro dello schermo, cliccate sulla scritta "Software" e un'altra pagina si aprirà.



In questa schermata troverete sulla vostra destra un link che vi porterà automaticamente nella sezione riservata all'Xbox, dove troverete i due programmi in questione.

- Humor
- Genres
- Forums
- Software
- Files
- Cheats

Scaricando il "Gamespy Tunnelling Software" non incontrerete nessun tipo di problema, ma con il "Gamespy Arcade", programma shareware, dovrete per forza di cose scegliere la Trial Version, in modo da non pagare nulla per la registrazione, a meno che non vogliate sfruttare il programma per altri giochi PC naturalmente. Ora avete i programmi necessari per collegare *Halo* e combattere su Internet, avanti esercito!



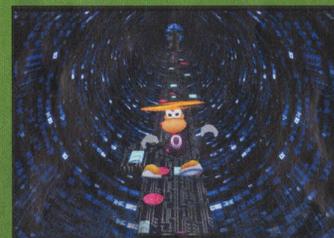
SKATE&BOARD

Tony Hawk's Pro Skater 3 è un capolavoro, accertato questo andiamo a guardare la caratteristica che più ci interessa, il multiplayer! Nonostante la PlayStation 2 non abbia uno straccio di modem, il gioco Neversoft è stato il primo, grazie anche a tutta una serie di periferiche compatibili, a mandare la console Sony su Internet. Considerando che l'Xbox ha già al suo interno il modem necessario per collegamenti super veloci, non vogliamo nemmeno immaginare cosa sarà possibile fare quando, questo terzo capitolo della serie arriverà sul 'BOX! Non vediamo l'ora Activision, muoviti...



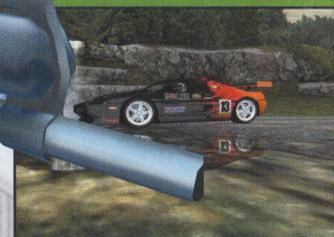
UBI ONLINE

È vero che le notizie riguardanti il futuro multiplayer dell'Xbox sono ancora pochissime, ma di certo non possiamo evitare di parlare del primo gioco con Rayman protagoniste che è arrivato sulla console Microsoft, gioco che oltretutto supporterà in maniera davvero massiccia le potenzialità della Rete. Rayman Arena arriverà nei negozi in tempo per la data di lancio della console, attenti a non fondere la linea telefonica!



E-RACER

Buone notizie per gli amanti delle corse e dell'alta velocità, grazie alla Rage potrete tra qualche mese sfidare i vostri amici in emozionanti gare on-line, sono ammesse naturalmente sportellate e colpi bassi, altrimenti che divertimento ci sarebbe! Tutto il gioco sarà basato su delle scommesse in denaro; vincendo potrete persino modificare il vostro mezzo fino a trasformarlo in una sorta di razzo a quattro ruote. Anche graficamente *E-Racer* promette davvero bene. Una data d'uscita? Nessuno sembra saperlo...

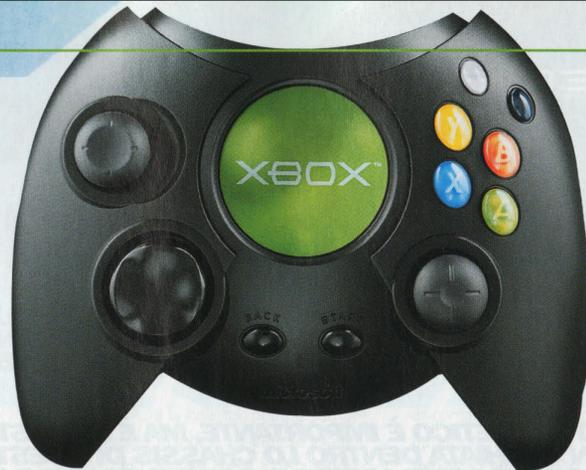
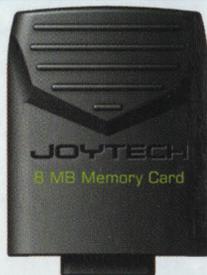


50 RAGIONI PER ESSERE FELICI

TIC TAC TIC TAC... ORMAI MANCA POCCHISSIMO ALLA DATA MAGICA, E I SECONDI PIANO SCORRONO VIA COME GRANELLI DI SABBIA IN UNA CLESSIDRA. LA DOMANDA È: SARETE PRESENTI ALL'APPUNTAMENTO O NO? GIÀ CONOSCIAMO LA RISPOSTA, MA TANTO PER STUZZICARVI L'APPETITO ECCO 50 RAGIONI (SENZA UN ORDINE PARTICOLARE) PER LE QUALI CATAPULTARSI NEI NEGOZI IL 14 MARZO...



14 MARZO



La potenza è nulla senza controllo

È LO STRUMENTO CHE DOVRETE USARE PER LIBERARE MONDI, SALVARE DONZELLE E DIVENTARE CAMPIONI IN TUTTE LE DISCIPLINE SPORTIVE ESISTENTI, QUINDI NON POTEVA CHE ESSERE IL MIGLIOR JOYPAD MAI ESISTITO!

TASTI ANALOGICI

1 Non sarà una novità, ma i tasti analogici possono fare veramente la differenza in un videogame. Sia i tasti frontali che i "grilletti" dorsali hanno 256 gradi di sensibilità. Ovviamente non li distinguerete mai tutti uno per uno, ma vi aiuteranno non poco a eseguire le mosse più precise.

CAVI DI CONNESSIONE

2 Certo, i cavi dei joypad sono l'ultima cosa a cui penserete quando acquisterete un Xbox, ma quando prenderete in mano un controller capirete che sono una vera manna dal cielo. I cavi verdi e semitrasparenti sono i più lunghi mai visti per un joypad, quindi potrete giocare stando comodamente seduti in poltrona invece che sul pavimento. Niente più gambe addormentate!

GIUNTURE DEI CAVI

3 Lo sapevamo che Bill Gates era un genio e ora ne abbiamo la conferma. Una caratteristica veramente salva-vita. Durante le partite notturne più furiose, chi di voi

non ha mai inciampato nel cavo di un pad tirandosi dietro tutta la console con conseguenti imprecazioni? Ecco, grazie ai cavi suddivisi in due segmenti (che si sganceranno se tirati) questo non succederà più, e finalmente potrete invitare a giocare anche i vostri amici più maldestri! Che felicità!

RUMBLE POWER

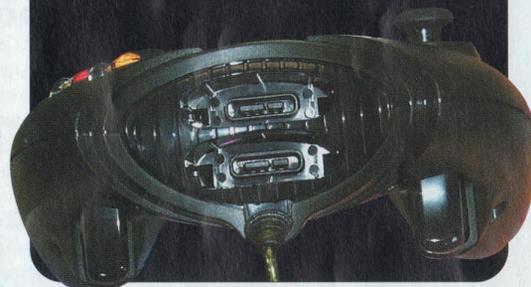
4 Avete provato la scomoda vibrazione del pad del Dreamcast, sorriso di fronte al fruscio del Dual Shock 2, ora potrete finalmente provare un controller che trema e si scuote come si deve, facendovi sentire ogni singolo pugno, calcio o colpo di mitra.

TASTI UNIVERSALI

5 Non trovate anche voi fastidioso passare un'eternità a imparare tutti i tasti necessari per navigare i menu e settare le opzioni di un gioco? Ecco, l'Xbox riduce questo problema a zero introducendo due tasti generici "Back" e "Start", oltre ai piccoli tasti in bianco e nero dedicati al controllo della telecamera.

SLOT CARTUCCE

6 L'Xbox ha un enorme spazio di memoria interna, ma supponiamo che non abbiate voglia di portarvi dietro tutta la console ogni volta che volete far vedere a un amico il vostro salvataggio più recente. Queste due porte memory card vi consentono di salvare partita e personaggi per poi scaricarle i dati in tutta tranquillità. Il fatto che siano due significa che potrete copiare i blocchi di memoria in maniera più rapida, direttamente dal joypad.



The X Factor

LA VEDRETE PER UN BEL PEZZO NELLA VOSTRA STANZA E APRIRETE UN MILIARDO DI VOLTE LO SPORTELLINO DEL DVD. QUESTA SPLENDIDA CONSOLE NERA CON LA SUA X RIALZATA E IL SOGNO DI OGNI VIDEOGAMER!

DIMENSIONI

7 Spendere circa 450 euro non è come bere un bicchiere d'acqua fresca, quindi vorrete qualcosa in cambio dei vostri soldi. Dal momento in cui estrarrete la console dall'imballaggio saprete di aver fatto l'acquisto giusto. Le dimensioni non esattamente minimaliste e il design della console trasmettono immediatamente un senso di potenza, e quando schiacterete il fatidico tasto tutto questo si trasformerà in realtà. Soddisfazione garantita.

ESERCIZI GINNICI

8 Che i videogamer siano generalmente un po' fuori forma è cosa nota. Del resto, una volta in possesso di una console del genere, chi lo trova il tempo per andare in palestra? Ed è qui che l'Xbox entra in azione. Quando non starete giocando potrete sempre prendere la console e alzarla ripetutamente sopra la vostra testa, oppure metterla per terra e usarla tipo step! Oppure tirarla in testa agli idioti che scrivono fesserie sulle riviste...

QUATTRO PORTE

9 Al giorno d'oggi il multiplayer è una delle maggiori fonti di divertimento in un videogame. L'Xbox non

poteva sottovalutare questo aspetto, ed è per questo che si presenta già con quattro porte joypad, senza bisogno di comprare scomodi multitap e di creare strane giungle di cavi dentro la vostra stanza!

IL MARCHIO

10 Il logo sulla console sarà pure piccolo, ma non c'è dubbio che dietro tutto questo ci sia la Microsoft. Il motivo di ciò è che la famosissima compagnia di Windows non voleva che la gente pensasse di avere tra le mani una sorta di "surrogato" di PC. Ma non importa quanto sia piccolo il logo, tutti conoscono l'incredibile influenza che la Microsoft esercita sul mondo dell'informatica e dell'home

entertainment. Un marchio, una garanzia.

NON TI SCALDARE!

12 Un problema che abbiamo riscontrato in molte console è la tendenza a surriscaldarsi dopo numerose ore di gioco. La prima PlayStation era rinomata per questo fastidiosissimo problema. Fortunatamente l'Xbox non si scalda neanche di un millesimo di grado! Abbiamo giocato per ore e giorni consecutivi senza notare la minima variazione. Questo probabilmente grazie all'ottimo design - o forse grazie alla ventola, ma a orecchio non si direbbe di certo!

SEMPLICITÀ E GENIO

11 Quando la Microsoft ha concepito Xbox era chiaro che si sarebbe trattato di una cosa completamente diversa da un PC. Di fronte alla console ci sono due tasti e quattro porte joypad. La cosa più bella però è il retro, dove figurano solo tre porte (alimentazione, uscita video e presa telefonica) e nient'altro. Anche i vostri nonni potrebbero usarla!



La migliore console sul mercato

L'ASPETTO ESTETICO È IMPORTANTE, MA È LA SOSTANZA CHE CONTA. DARE UN'OCCHIATA DENTRO LO CHASSIS DI QUESTO MOSTRO DI TECNOLOGIA E COME APRIRE IL COFANO DI UNA DODGE VIPER!

COMPONENTI DI QUALITÀ

13 L'Xbox si sta rapidamente facendo conoscere all'interno della comunità videoludica, e questo grazie ad alcuni grandi nomi di cui la console Microsoft si può avvalere. Tanto per farvi un esempio, il processore principale è stato fatto dalla Intel e lo spettacolare chip grafico è stato creato nientemeno che dalla nVidia. Per fare la sua console, Microsoft ha voluto il meglio del meglio.

HARD DRIVE

14 L'Xbox è l'unica console dotata di hard disk interno, che come ogni singolo componente della console non poteva che essere eccezionale. Con 10Gb di spazio disponibile potrete immagazzinare tutti i salvataggi, i replay, la musica e i download che volete. Alcuni giochi usano persino l'hard disk per caricare dati e ridurre

quindi i tempi di caricamento. Grandioso!

UN SOGNO PER GLI SVILUPPATORI

15 Sviluppare software per Xbox è incredibilmente semplice. L'architettura familiare con il mondo dei PC significa che gli sviluppatori potranno trarre il massimo dal sistema sin dai primi tentativi. Ovviamente c'è sempre un margine di miglioramento, ma dopo aver visto la fatica mortale che alcune compagnie hanno fatto inizialmente con la PlayStation 2...

DOMINIO DEL MONDO

16 Con tutta questa potenza nelle vostre mani non c'è un singolo motivo per il quale non dovrete riuscire a conquistare il mondo. Quando uscì la PlayStation 2 si vociferava che la console non sarebbe stata distribuita in tutto il globo, perché si temeva che in alcuni paesi potessero usare i suoi chip per guidare dei missili! Verità o semplice trovata pubblicitaria? Ai posteri l'ardua sentenza. In ogni caso se la PS2 è così "pericolosa", allora l'Xbox andrà a ruba tra i servizi segreti!

LETTORE DVD

17 Il lettore DVD è un elettrodomestico sempre più in voga di questi tempi, e l'Xbox è l'unica console a comprendere un progressivo scan player. Questo significa che la resa video è anni luce superiore a quella delle console rivali, fino a raggiungere gli standard qualitativi dei normali lettori DVD delle marche più famose. Avrete bisogno del telecomando per far funzionare il lettore, ma è una piccola spesa per un grandissimo risultato.



SPECIFICHE TECNICHE

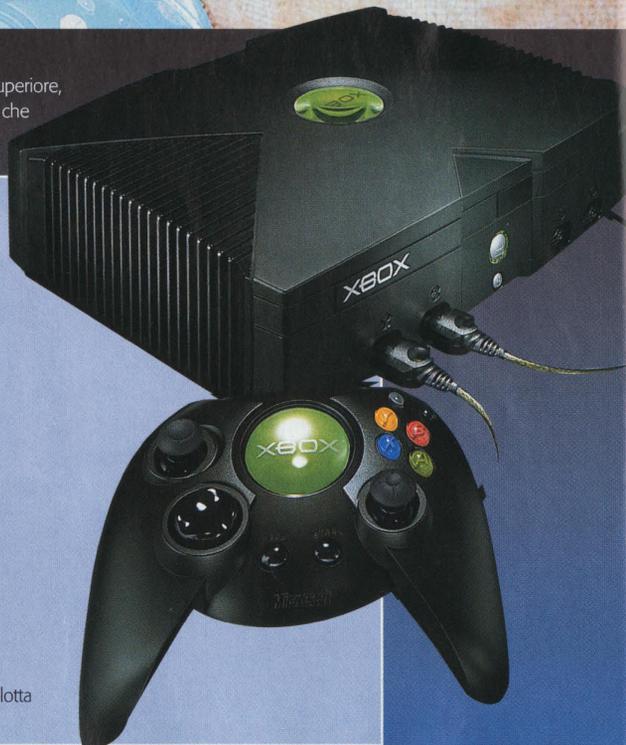
18 Se ancora non siete convinti di quale console sia superiore, non è necessario che ci crediate sulla parola, basta che guardiate le specifiche!

XBOX

CPU - 733Mhz Intel
Processore grafico - 250Mhz XGPU chip nVidia
Memoria totale - 64Mb
Ampiezza banda di memoria - 6.4GB/sec
Poligoni - 125M/sec
Canali audio - 256



▲ **Dead or Alive 3:** Discinte fanciulle impegnate in una lotta all'ultima spaccata.



ACCESSO A INTERNET

19 Connettersi a Internet non significa solo giocare on-line, ma anche navigare. E nonostante abbiamo la certezza praticamente assoluta che stiate già pensando a tutti quei siti pieni di interessantissime "immagini", non possiamo fare a meno di consigliarvi comunque qualche sito realmente appassionante, come ad esempio www.interessantissimeimmagini.com.

TOTAL GAMES.net **XBOX**

CUBE by Matt Miller

News Features Release List Previews Gallery Tips Competitions Charts Forum Xbox Home

Contacts Downloads Partners Links TG Home

Search: GO

Xbox Gallery

Jet Set Radio Future

These shots really do have to be seen to be believed. If you were in doubt about the optical capabilities of Xbox, let Sega assure you that Microsoft's new console isn't lacking in that department at all!

[View Gallery](#)

TOTAL GAMES.net **XBOX**

THE TRUTH IS IN HERE... by Matt Miller

News Features Release List Previews Gallery Tips Competitions Charts Forum Xbox Home

Contacts Downloads Partners Links TG Home

Search: GO

Xbox News Story

The Year Of The X
01 January 2002

So that's it for another year - and an interesting one at that! The videogame world has seen the launch of two new consoles - something called the Gamecube, and more importantly the all-powerful all-anything all-anything Xbox!

The choice of games for the machine in the US is already enormous, and featured some of the best most original ideas in video, including the outstanding first-person shooter Halo, the exciting arcade-style racer Project Gotham, and a whole host of other goodies.

Next year we'll see the release of the Xbox in the UK - which means you'll be able to get your hands on all these and much more. We'll also see a healthy number of new games being released for the former, including a whole bunch of excellent Sega titles - starting with the brilliant Jet Set Radio Future. We can't wait to see what you'll think, so all of us at TG and TotalGames.net wish you a happy New Year full of gaming goodness. In the meantime check out some of the galleries and have your X rated dream!

Written by Keith Edwards

Related Articles

[Jet Set Radio Future Online](#)
[Project Gotham Racing](#)
[Halo](#)
[Xbox](#)

TOTAL GAMES.net **XBOX**

THE TRUTH IS IN HERE... by Matt Miller

News Features Release List Previews Gallery Tips Competitions Charts Forum Xbox Home

Contacts Downloads Partners Links TG Home

Search: GO

Xbox Release Schedule
Your guide to upcoming Xbox games - updated daily.

Game	Publisher	Genre	Release Date
January 2002			
Game	Publisher	Genre	Release Date
February 2002			
Game	Publisher	Genre	Release Date
March 2002			
Game	Publisher	Genre	Release Date
Dead or Alive 3	Tecmo	Fighting	14 March 2002
Rampage: Create-a-Creature Snowboard Bros	Monolith	Sports	14 March 2002
Wipeout	Monolith	First Person	14 March 2002
Project Gotham Racing	Monolith	Racing	14 March 2002
Outlaw's Munch's Oddysee	Monolith	Strategy/Adventure	14 March 2002
Fusion Frenzy	Monolith	Party/Puzzle	14 March 2002

Il mondo ai vostri piedi



SARÀ PURE SEMPLICEMENTE UN BUCHETTO NASCOSTO SUL RETRO DELLA CONSOLE, MA VI CONSENTE DI ACCEDERE A UNA SERIE INFINITA DI POSSIBILITÀ DI GIOCO...

CUFFIE E MICROFONO

20 Cosa c'è di meglio di sfidare un giocatore proveniente dall'altra parte del mondo e umiliarlo damorosamente? Avere la possibilità di inveire verbalmente contro di lui, ecco cosa! Il set di cuffie e microfono vi consentirà di fare proprio questo, parlare con i vostri compagni di gioco on-line. Non tutti i giochi faranno uso di questa caratteristica, ma pensate solo a cosa potrebbe essere durante una simulazione di guerra a squadre... specialmente se avete buone doti di comando!

GIOCO ON-LINE

21 Non è una leggenda. Esiste veramente. La gente gioca on-line tutti i giorni, ci sono migliaia di partite in corso anche in questo momento, mentre voi state leggendo. L'Xbox ovviamente non ha nessuna intenzione di perdersi questo gustosissimo treno, e negli USA sono già usciti dei titoli giocabili on-line. Per quanto riguarda l'Europa ancora non ci sono dei piani precisi, ma aspettatevi un portale di gioco via Internet entro l'estate.

GIOCO IN LAN

22 Nel caso non abbiate una linea telefonica a disposizione, o nel caso non vogliate

far lievitare la bolletta, potrete sempre mettere in piedi la vostra rete locale! Per farlo dovrete avere a disposizione un buon numero di console, ma una volta collegate tutte insieme potrete giocare in multiplayer fino alla morte senza spendere una lira! E questo significa anche niente rallentamenti, cosa non da poco. Tanto per farvi un esempio, Halo vi consente di linkare quattro console per giocare addirittura in 16!

BONUS DA SCARICARE

23 Uno degli aspetti più interessanti della connessione alla Rete è la possibilità di scaricare file. Grazie all'hard disk interno potrete scaricare add-on ed espansioni per i vostri giochi, come ad esempio nuovi livelli, nuovi personaggi e persino demo giocabili! E visto che l'Xbox supporta anche il broadband, il tempo di download non dovrebbe neanche essere eccessivo!

COLLANTE SOCIALE

24 Il discorso della connessione non riguarda solo giochi e immagini interessanti, anzi. Una delle sue funzioni principali è quella di mettere

in contatto persone e culture appartenenti a tutto il mondo. Pensatevi per un momento, potreste giocare in multiplayer contro avversari provenienti da USA, Cina, Giappone, Germania, Svezia e chi più ne ha più ne metta. Le possibilità della connessione alla Rete sono infinite...



CUBE

CPU - 405Mhz Power PC
Processore Grafico - 202.5Mhz
Memoria totale - 43Mb
Ampiezza banda di memoria - 3.2GB/sec
Poligoni - 6-12M/sec
Canali audio - 64



▲ **Super Smash Brothers Melee:** Un gioco di combattimento fatto come solo la grande N sa fare.

PS2

CPU - 294.912Mhz Emotion Engine
Processore grafico - 147.465Mhz
Memoria totale - 32Mb
Ampiezza banda di memoria - 3.2GB/sec
Poligoni - 66M/sec
Canali audio - 48



▲ **Tekken Tag Tournament:** Un signor picchiaduro per la Sony, ma ne sentiremo la mancanza su Xbox?

Stimolate i vostri sensi

GIOCARE UN BEL VIDEOGAME ORMAI NON È PIÙ ABBASTANZA. I GIOCATORI VOGLIONO UN'ESPERIENZA GLOBALE E IMMERSIVA, CHE LI CALI NEL PERSONAGGIO E NELLA STORIA. L'XBOX FA QUESTO E ALTRO...

SUONO SURROUND

25 Se non avete mai provato un sistema di diffusione surround probabilmente vi chiederete perché se ne faccia tutto questo parlare. È difficile da spiegare, ma una volta che l'avrete ascoltato in azione capirete perché si stia rapidamente diffondendo come standard. L'Xbox supporta il Dolby Digital 5.1, e una volta attrezzati potrete sentire le auto che vi sorpassano nei giochi di guida o i proiettili che vi sfiorano negli sparattutto... roba da brividi!

PLAYLIST MUSICALI

26 Ancora non riusciamo a credere che l'Xbox sia capace anche di questo! Nello spazio di dieci minuti potrete caricare un intero CD audio nel vostro hard disk. Fatto questo, potrete creare delle playlist da ascoltare mentre giocate! Non c'è niente di meglio che potersi scegliere la colonna sonora da schiaffare sotto al proprio gioco preferito!

VARIETÀ DI USCITE

27 L'Xbox potrà avere anche una sola uscita, ma a questa si

possono connettere tutti i tipi di cavi possibili e immaginabili. Ci sono i classici cavi SCART e RF, ma soprattutto un cavo particolare che vi consentirà di collegare la console ai televisori in alta definizione, in modo da poter apprezzare veramente la nitidezza delle texture. La maggior parte dei cavi comprende poi un'uscita ottica per il suono surround.

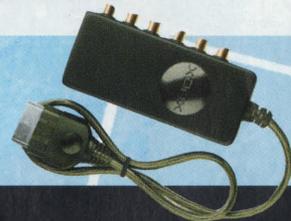
IL COLORE VERDE

28 Il massacro totale durante una lunga e intensa sessione di gioco può risultare un po' stressante - l'Xbox vi aiuta a rilassarvi con i suoi toni di verde. È provato che il verde è l'89% più rilassante di ogni altro colore. Ok, questa potrebbe anche essere una forzatura, ma non c'è dubbio che il verde "alieno" attribuisca alla console un look molto "cool"!

CANALI AUDIO

29 I giochi al giorno d'oggi non sono nulla senza un buon sonoro. Utilizzato nella giusta maniera, il sonoro può creare ogni sorta di atmosfere ed emozioni. L'Xbox ha ben 256 canali

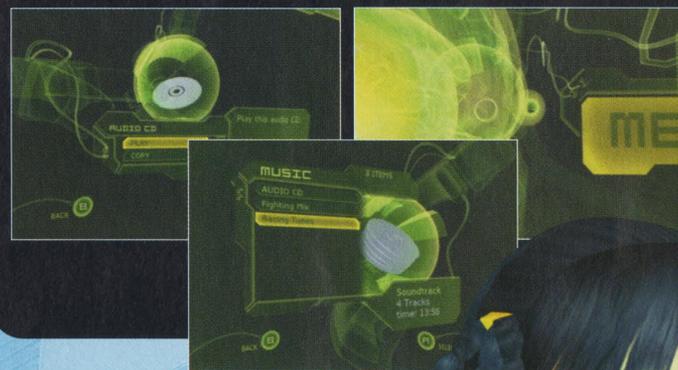
audio, il che significa che può riprodurre fino a 256 suoni contemporaneamente. Una cifra decisamente impressionante, e un vero invito a nozze per gli sviluppatori!



INTERFACCIA

30 Molto tempo è stato speso per creare le schermate del menu... in fondo dovrete navigarlo per il resto dei vostri giorni. Sia che stiate organizzando i vostri salvataggi, creando musica o semplicemente impostando l'orologio, l'Xbox non mancherà di compiacere i vostri occhi con una serie di animazioni verde fluorescente, in stile decisamente hi-tech. L'orologio in particolare è molto importante, in quanto in alcuni giochi sbloccherà dei particolarissimi extra relativi alla stagione.

▼ **Il colpo di genio:** Perché giocare a un videogame quando ci si può divertire per ore semplicemente navigando nel menu?



Tecnicamente tua

NONOSTANTE QUALCUNO FACCIA FINTA DI NON CAPIRLO, L'XBOX È CAPACE DI GESTIRE ALCUNE TECNOLOGIE DAVVERO IMPRESSIONANTI. LASCIATE CHE VI GUIDIAMO NELLA PARTE TECNICA DELLA QUESTIONE...

ANTI-ALIASING

31 La principale spina nel fianco della PlayStation 2 durante il periodo iniziale, in quanto la console di casa Sony non aveva un anti-aliasing incorporato. Il fastidioso effetto chiamato "aliasing" avviene quando una superficie che in teoria dovrebbe essere liscia e fluida appare invece seghettata e scalettata. L'Xbox può gestire l'anti-aliasing in alta risoluzione a tutto schermo senza il minimo problema.

BUMP MAPPING

32 Le splendide texture sono sicuramente un punto di forza dell'Xbox, ma è l'uso del bump mapping a portarle un gradino in avanti rispetto a quelle delle altre console. Questa tecnologia consente agli sviluppatori di aggiungere bordi e texture a ogni singola superficie visibile

su schermo, senza il bisogno di ricorrere allo shading per ingannare l'occhio. Potrebbe sembrare una cosa da poco, ma appena lo vedrete in azione vi chiederete come avete potuto farne a meno per tutto questo tempo.

NUMERO DI POLIGONI

33 L'aspetto estetico non farà il gioco, ma il tempo della grafica vettoriale è passato da un bel



pezzo. L'Xbox può gestire 125 milioni di poligoni al secondo, una valanga in più delle altre console. Vi domandate il perché di tanta importanza data a un semplice numero? Beh, vi basti sapere che ogni cosa presente su schermo è formata da poligoni, di conseguenza più la console ne può gestire e maggiore è il livello di dettaglio.

EFFETTI PARTICELLE

34 È qui che l'Xbox eccelle veramente. Osservando qualcuno che gioca a un titolo per Xbox non potrete non notare l'esteso uso di effetti "particelle". Potrebbe essere di tutto, dal fango che viene sollevato dalle ruote delle auto a un'esplosione di un'astronave, fino a cose più raffinate come la polvere





che filtra in trasparenza su un raggio di luce. Il genere di cose che aggiunge profondità e realismo a qualsiasi ambiente, insomma.

EFFETTI LUCE IN TEMPO REALE

35 Una cosa che passa inosservata nella maggior parte dei casi, ma prendetevi un attimo di pausa per osservare con attenzione l'area intorno a voi e scoprirete di cosa è capace

COMPRESSIONE DELLE TEXTURE

36 Il segreto che consente all'Xbox di incollare delle texture così belle su tutti i poligoni che vagano per lo schermo è la compressione delle stesse. Questa tecnologia consente essenzialmente di maneggiare un numero molto maggiore di texture, senza intaccarne la qualità. Meglio ancora, l'Xbox è in grado di applicare questa tecnica usando texture in alta risoluzione!



l'Xbox. Quando vedrete una candela illuminare l'angolo remoto di una stanza immersa nell'ombra oppure la luce solare riflettersi sul lucido cofano di un'auto sportiva... beh, saprete che dietro c'è il processore della console, che sta calcolando tutto attimo per attimo.

OMBRE IN TEMPO REALE

37 Dice il saggio: "Non c'è luce senza ombra", e l'Xbox adotta questa massima nel migliore dei modi. Gestendo il tutto in tempo reale, la console può creare delle ombre praticamente perfette. Sono passati i giorni degli approssimativi quadrati neri che non si stagliano realisticamente sulle superfici!

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

38 Grazie alla potenza del suo processore grafico interno, l'Xbox è libera di dedicare tutta la capacità di calcolo della sua CPU a 733Mhz ad aspetti come l'Intelligenza Artificiale. Difficile dire cosa saranno in grado di fare i programmatori con la CPU, ma a giudicare dai primi risultati ottenuti con *Halo*, siamo

decisamente sulla strada giusta.

PIXEL E VERTEX SHADING

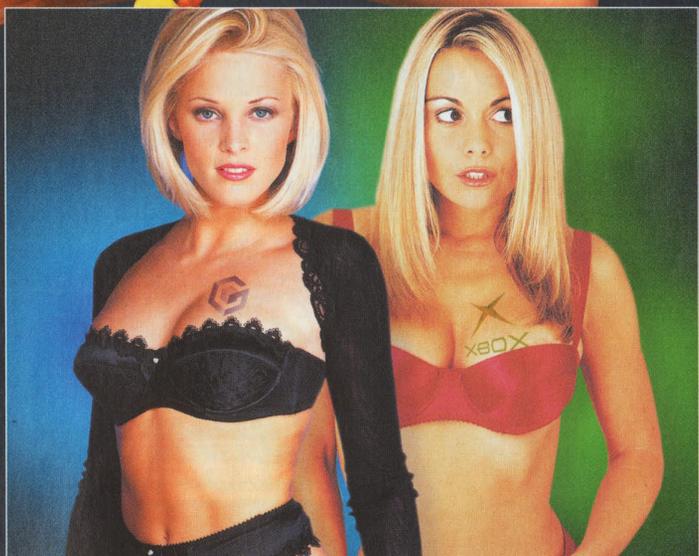
39 Gioite tutti in coro, perché l'Xbox supporta anche il Pixel Shading e il Vertex Shading. Confusi? Beh, la prima tecnologia consente agli sviluppatori di deformare le texture in maniera molto realistica, cambiandone i valori piuttosto che riscriverle da capo, mentre la seconda gli dà la possibilità di lavorare con texture incredibilmente dettagliate, perfette al pixel! Una gioia per gli occhi!

USO DELLA MEMORIA

40 Nelle altre console, a ogni parte della macchina è attribuita una funzione specifica. Per esempio, una parte è dedicata alla gestione delle texture mentre un'altra si occupa della gestione fisica. Con l'Xbox gli sviluppatori hanno a disposizione una grande quantità di memoria da impiegare in qualsiasi settore ritengano opportuno. Una versatilità senza precedenti.

FATTORE "RIMORCHIO"

41 Ora, con tutte queste nozioni tecniche in testa, potrete fare colpo su tantissime ragazze. Il solo fatto di possedere l'Xbox basterà a far sì che le esponenti del gentil sesso facciano la fila di fronte alla vostra porta, sbavando nel vedervi impugnare il controller che vibra come un demone (vedi ragione n. 4).





BORN IN THE USA

42 Il fatto che sia una console americana e non giapponese ha i suoi vantaggi. Quali? Ehm... ah ecco! Per esempio adesso gli adesivi sopra la piastra madre sono scritti in inglese e non in giapponese! Sai che soddisfazione? Così, fondere la console dopo 34 giorni consecutivi di partite in multi ad Halo ha tutto un altro sapore...

Forma e sostanza

COME È NOTO, AVERE TRA LE MANI LA CONSOLE PIÙ BELLA DELL'UNIVERSO NON È SUFFICIENTE SE NON SI HA A DISPOSIZIONE ANCHE UN'ALTRA COSINA CON CUI ACCOMPAGNARLA: DEI BEI GIOCHI.

ONLY FOR XBOX

43 Con l'asprissima competizione che si sta scatenando tra console rivali, le parole "Only for Xbox" sono una vera manna dal cielo.

La Microsoft si è assicurata per la sua console un gran numero di esclusive, soffiandone letteralmente alcune alla concorrenza.

Un esempio? Il prossimo capitolo di *Oddworld* apparirà solo su una console... indovinate un po' quale?

TITOLI DI LANCIÒ

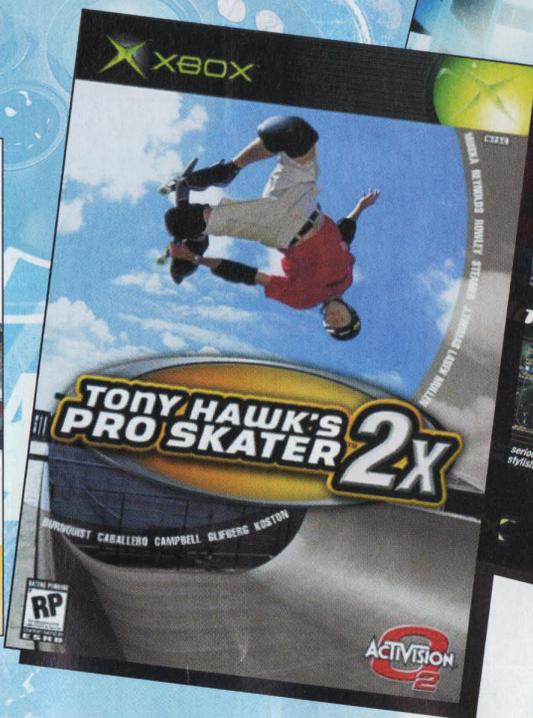
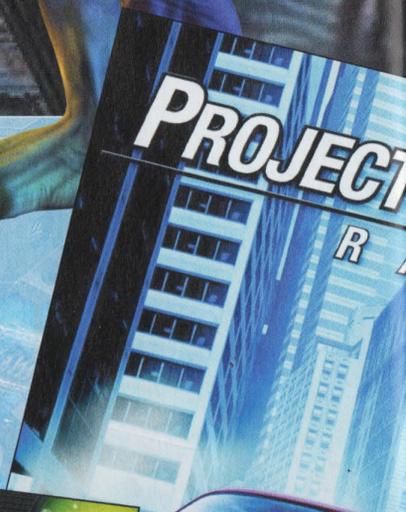
44 Al momento dell'uscita sul mercato della PlayStation 2, il parco titoli era mediocre, per usare un eufemismo. Se la Sony aveva *Tekken Tag* e *Ridge Racer V*, la Microsoft mette

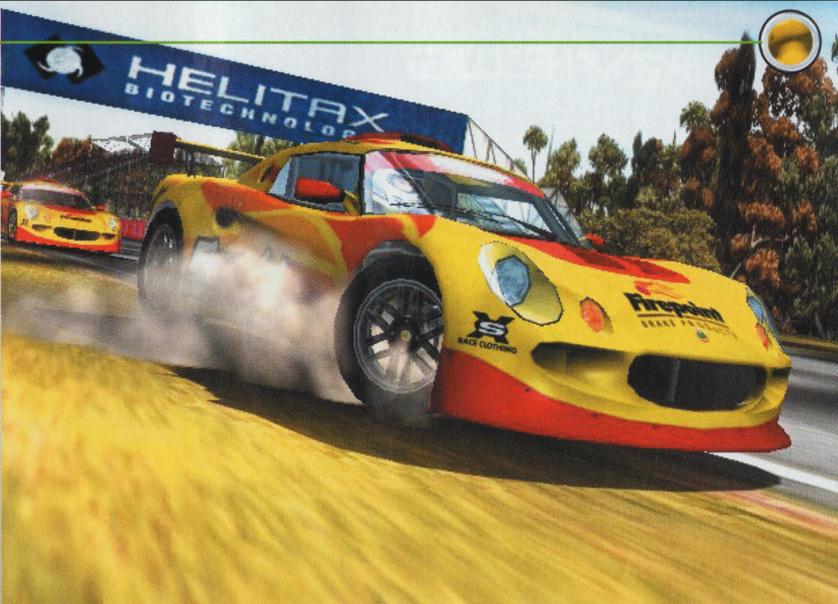
in gioco *Dead Or Alive 3* e *Project Gotham Racing*. Ma si tratta solo della punta dell'iceberg, perché *Halo* e *Munch's Oddysee* sono titoli egualmente buoni. Per non parlare di *Wreckless*, *Onimusha*, *Commandos 2*, ecc. Ottimi titoli pronti per la data di lancio, questo sì che è ragionare.

X 45 Quel segno che fino a poco tempo fa faceva bella mostra di sé solo nelle schedine del Totocalcio e nei compiti di matematica, adesso è diventato vostro amico. Potrete confidarsi con lui, raccontargli i vostri più intimi segreti, parlare d'amore, X avrà sempre una risposta pronta per voi. E poi è verde.

SUPPORTO DEGLI SVILUPPATORI

46 Considerando il fatto che ci troviamo di fronte a una console completamente nuova, il numero di sviluppatori che è saltato a piè pari sul barcone della Microsoft è impressionante. Farne una lista completa sarebbe improponibile, ed in ogni caso non basterebbero queste poche pagine a contenerla tutta. Vi basti sapere che l'Xbox ha dalla sua nomi influenti come SEGA, Infogrames, Acclaim, Codemasters, Activision, Midway, Namco, Capcom e moltissimi altri.





That's All Folks

SE STATE LEGGENDO QUESTA RIVISTA PROBABILMENTE SARETE GIÀ ORIENTATI VERSO L'ACQUISTO DI UN'XBOX, MA NEL CASO LE 46 RAGIONI PRECEDENTI NON VI ABBIANO ANCORA CONVINTO, ECCOVI LE CINQUE RAGIONI FINALI...

L'INVIDIA DEGLI AMICI

47 Quando la Microsoft ha scelto il colore verde non è stato certo un caso: è lo stesso identico colore di cui si tingheranno i vostri amici quando vedranno la vostra Xbox! Il che vi apre tutta una serie di possibilità, come ad esempio mettere un biglietto di 5 euro a persona per entrare in camera vostra...

QUALITÀ-PREZZO

48 Quasi 460 euro potrà sembrare una cifra elevata (in effetti...), ma se ci pensate bene non lo è poi così tanto. Per quella cifra vi porterete a casa un gioiello di tecnologia ad altissime prestazioni, un hard disk interno, un jukebox, un lettore DVD, una fantastica macchina da gioco, un accesso a Internet e molto altro ancora. Magie del marketing...

ANALISI DI MERCATO

49 L'Xbox non è ancora arrivata qui da noi, ma sappiamo già che otterrà un ottimo risultato anche sul mercato europeo. Come facciamo a saperlo? Beh, la console ha venduto 1.5 milioni di unità negli USA solo durante il periodo natalizio, una cifra davvero sorprendente per una nuova console. La concorrenza ha ammesso diverse volte

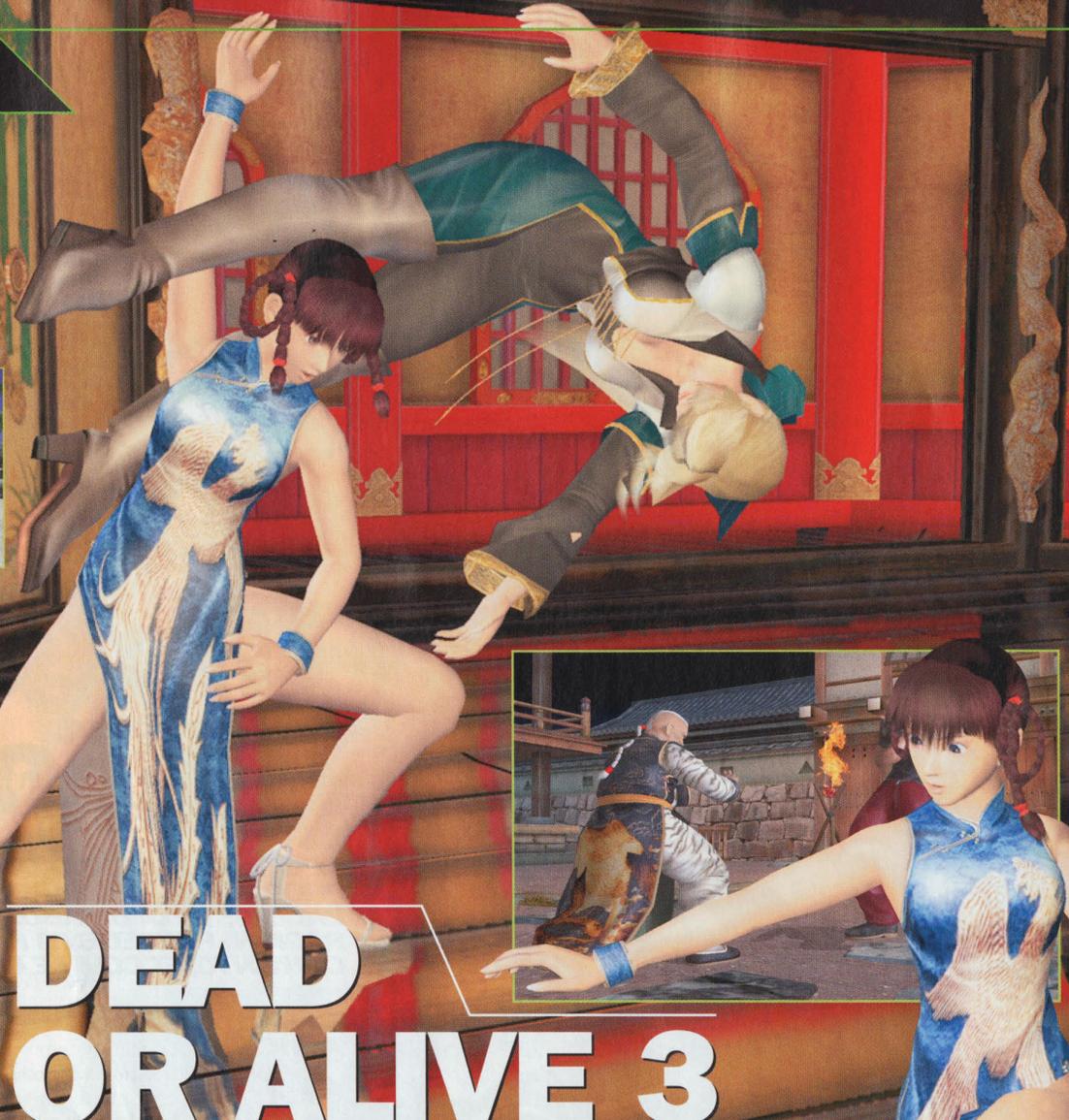
di essere impressionata e intimorita. I vertici della Sony hanno addirittura annunciato che potrebbero anche posticipare l'uscita della PS3 dopo aver visto l'Xbox!



XBM!

50 L'ultima ma anche la prima ragione per comprare un' Xbox! Sì perché se avete speso circa 500 euro per la macchina Microsoft, siete stati degli egoisti e avete pensato solo a voi stessi. Quindi, per espiare le vostre terribili colpe, adesso è giunto il momento di fare un po' di solidarietà e aiutare un gruppo di disgraziati come i sottoscritti...

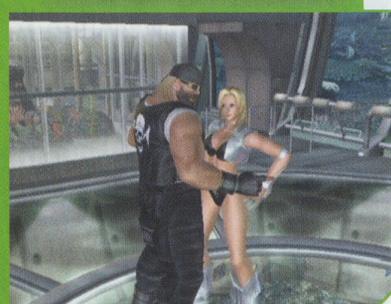
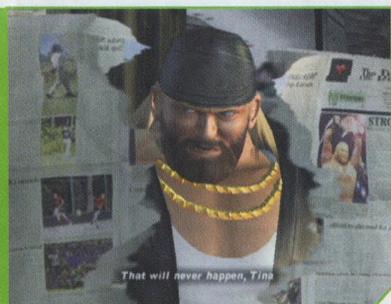




PRODOTTO TECMO 
SVILUPPO TEAM NINJA 
GIOCATORI 1-4 
GENERE PICCHIADURO 

DEAD OR ALIVE 3

SEMPLICE AGGIORNAMENTO GRAFICO O IMPERDIBILE CAPOLAVORO?



L'Xbox è la console più potente sul mercato e su questo ci sono pochi dubbi. Ma, come la storia ci ha insegnato, un'ottima console per riscuotere successo deve avere anche degli ottimi giochi. Insieme allo stupefacente *Halo*, lo stra-anticipato picchiaduro della Tecmo *Dead or Alive 3* fa parte di quella terra promessa targata Microsoft, "una terra piena di giochi rivoluzionari in grado di guidarci verso il futuro dell'intrattenimento".

DOA 3 è il primo picchiaduro della macchina e, come sappiamo, questo genere viene spesso usato per mostrare le capacità tecnologiche di un nuovo sistema. In secondo luogo, è uno dei pochi titoli esclusivi per Xbox sviluppati in Giappone e sappiamo quanto è importante il supporto delle software house nipponiche per il successo di una console. Riassumendo, è questa la killer application più importante che noi tutti stavamo aspettando? Beh, partiamo dall'inizio... al giorno d'oggi *Dead or Alive 3* è senza dubbio il picchiaduro più curato, più impressionante e più giocabile che il denaro possa comprare. E questo vale per la versione americana, uscita ormai già da qualche mese. La cosa più importante però è che la versione europea di *DOA 3* è stata riveduta e corretta, migliorata sia tecnicamente che, soprattutto, come extra. Saranno infatti molte le aggiunte che i programmatori della Tecmo hanno

inserito e questo in parte spiega il motivo del ritardo dell'uscita nei negozi di questo attesissimo titolo (in teoria doveva essere uno dei giochi del lancio). Non ci saranno nuovi personaggi oltre a quelli già annunciati, ma si parla di numerosi nuovi costumi, una modalità extra in più e forse alcuni stage inediti. Niente di ufficiale però, per cui non ci rimane che aspettare la versione definitiva per scoprire cosa ci aspetta.



CHI HA DETTO TRAMA?

Se avete giocato a *Dead or Alive 2* (in una delle sue varie incarnazioni) allora dovrete sapere già cosa aspettarvi. È in offerta il solito assortimento di opzioni di gioco inclusa la Tag Battle (dove vi potrete dare il cambio con l'altro giocatore durante il combattimento), la Team Battle (in cui dovrete sconfiggere ogni componente della squadra avversaria), una modalità Allenatore (non c'è bisogno di spiegazioni), la modalità Versus e, infine, la modalità Story. Purtroppo l'ultima opzione sembra essere in un certo senso fuorviante. Se secondo voi la storia di un tizio che farfuglia qualche frase prima di somministrare un calcio ben piazzato a un povero sventurato si può chiamare trama, allora sarete soddisfatti da *DOA 3*. Se invece avete giocato alla versione per Dreamcast di *Soul Calibur*, dove nella modalità Story ogni personaggio

UNA BUONA SQUADRA: Certi personaggi funzionano bene in coppia, per esempio Bass e Tina formano un team molto bilanciato.

OMEGA BOOST

Questo boss non sarà immortale, ma rimane comunque un osso duro...

Ovviamente, quando gli sviluppatori della Team Ninja hanno iniziato a lavorare a *Dead Or Alive 3* stavano guardando *Star Wars Episode I: La Minaccia Fantasma*. Come facciamo a saperlo? Semplice, il boss finale, Omega, maneggia una strana spada laser a doppia lama, che tradisce più che un casuale riferimento alla sciabola di luce utilizzata da Darth Maul. Coincidenza? Nemmeno per sogno.



▲ **ALCOOL?:** Durante i combattimenti questo tizio beve quantità incredibili di liquore!

▼ **SCEGLIETE IL CAMBIO:** La modalità Tag Team vi permette di combattere due contro due. Assicuratevi di scegliere bene la vostra squadra.



◀ **PRESE:** Come ogni buon picchiaduro, DOA 3 è pieno di letali prese, che possono essere legate tra loro per effettuare devastanti combo.

IN TOTALE AVRETE UNA SELEZIONE DI 16 LOTTATORI TRA CUI SCEGLIERE (PIÙ ALCUNE SORPRESE...)

intraprende una ricerca personale che richiede degli obiettivi ben precisi da essere portati a termine, allora temiamo che sotto questo aspetto *Dead Or Alive 3* potrebbe deludervi.

CARATTERISTICHE EQUILIBRATE

Non si tratta comunque di un ostacolo insormontabile, dopo tutto ragion d'etre di qualsiasi picchiaduro è quella di farvi scegliere un lottatore e fracassare di botte il vostro avversario. Ed è esattamente quello che dovrete fare qui. In totale avrete una selezione di 16 lottatori tra cui scegliere (più alcune sorprese...). Molti di questi personaggi fanno il loro ritorno dai primi due titoli, quindi i fan della serie saranno contenti di vedere facce familiari come quelle di Bass, Tina, Ayane e Bayman.

In aggiunta a queste vecchie conoscenze fanno il loro debutto tre nuovi lottatori, due figure femminili e una maschile. Ogni personaggio avrà i propri punti di forza e le proprie debolezze, alcuni saranno più forti ma lenti, altri veloci ma deboli. Spesso in questo genere di giochi si scopre che i personaggi possono essere male assortiti, ma in *DOA3* non è così. Se prendete il pesante Bass modello Hulk Hogan, nonostante la sua lentezza, sarete comunque in grado di battervela con lottatori più veloci come la sensuale Kasumi.

PUNTO CONTRO PUNTO

Basti dire che ogni combattente ha a disposizione un vastissimo repertorio di attacchi che vanno dai calci e pugni standard fino alle più vistose combo, che spesso vi permetteranno di fare giochi di prestigio con gli avversari in aria, inanellando una serie di colpi devastanti. Infatti, il sistema di combattimento stesso si dimostra essere particolarmente intuitivo: calci, pugni, corpo a corpo e parate sono tutte facili da eseguire. Di maggior interesse però è il sistema di contromosse che era già comparso in modalità leggermente diverse tra loro nei titoli precedenti. Fondamentalmente, se doveste incontrare un nemico particolarmente aggressivo potrete aspettare che vi attacchi e poi parargli il colpo con

THE END

Avete finito il gioco? Ora, mettetevi comodi...

Una volta che vi sarete lasciati alle spalle il terribile Omega vi potrete gustare il filmato conclusivo del vostro personaggio. Sono tutti meravigliosi da guardare e vi faranno capire che cosa farà il vostro eroe dopo il torneo di *Dead Or Alive*. Il nostro finale preferito è quello di Helena, che la vede vestita del solo bikini mentre nuota con dei delfini. Siamo tutti amanti degli animali noi di XBM, lo sapevate?



NEW ENTRY

Tre nuovi personaggi per tre nuovi stili di combattimento...

HITOMI

Questa giovane ragazza di 18 anni è un'esperta di Karate ed è figlia di un maestro di karate tedesco, ma la madre è giapponese. Dopo essersi allenata fin da bambina, ha deciso di partecipare al torneo *Dead Or Alive* per testare la sua abilità in scontri veri. Non fatevi ingannare dalla sua aria innocente, Hitomi è una vera aria furia...



CHRISTIE

Inglese, 24 anni appena compiuti, la bellissima Christie è maestra di She Quan. Ricordate la favola "La bella e la bestia"? Ecco, lei è entrambe... Christie è in realtà una spietata assassina e ha scelto di entrare nel torneo per tenere sotto controllo le mosse del suo prossimo obiettivo, Helena. È incredibilmente veloce e potente, sicuramente uno dei personaggi più bilanciati di *DOA 3*.



BRAD WONG

Brad è l'ultimo arrivato, ed è esperto dell'arte Zui Ba Xian Quan (no, non sappiamo neanche noi cosa vuol dire). Dopo aver raggiunto una certa esperienza nei combattimenti, Brad ha ricevuto l'ordine dal suo capo spirituale di recuperare un'antica bevanda nota come Genra. Il suo stile di lotta, simile a quello del Dott. Boskonovic di *Tekken 3*, non è molto potente, ma è velocissimo e soprattutto totalmente imprevedibile.



▲ **GENTIL SESSO:** Hitomi è veloce ma i suoi attacchi sono anche piuttosto potenti. Un personaggio che in mani esperte diventa letale.



▲ **WWF:** Tina, come il padre Bass, può contare su una serie di mosse tipo wrestling davvero dolorose.



▲ **PLAYGROUND:** Le prese danno sempre soddisfazione, specialmente contro Tina!

▼ **SEX BOMB:** Non c'è che dire, le ragazze di *DOA 3* sono molto... realistiche!



una vostra subdola contromossa. Il bello è che potrete continuare a farlo per tutto il tempo che vorrete. Ma attenzione, perché una semplice contromossa, se non è accompagnata da un buon attacco, potrebbe non servire. Il vostro avversario potrà infatti ribaltare la situazione con un'altra contromossa avendo quindi la meglio su di voi. Questa meccanica di gioco da sola conferisce a ogni combattimento un livello di strategia sconosciuto alla concorrenza targata Namco o Sega. In altre parole, il sistema delle contromosse è uno dei maggiori punti di forza di *Dead Or Alive 3*.

UN PICCHIADURO SENSUALE

Allo stesso modo, anche il sistema tag è stato ulteriormente raffinato. Selezionate due lottatori per la vostra squadra e poi sceglietene altri due come rivali. Se uno dei vostri personaggi dovesse trovarsi in difficoltà potrete dargli il cambio, permettendogli di recuperare parte dell'energia. In più è anche possibile eseguire doppi attacchi di squadra contro i vostri avversari, che spesso hanno l'aspetto di spettacolari lanci e prese al volo. La giocabilità è fluida, veloce e intuitiva. Sicuramente siamo a livelli superiori a concorrenti come *Tekken* o *Virtua Fighter*, soprattutto grazie alle incredibili animazioni, al calcolo perfetto delle collisioni tra poligoni e all'inimitabile sistema di contromosse. Ma ciò che più di tutto pone *Dead Or Alive 3* al di sopra dei suoi diretti contendenti è la grafica da urlo. Le ambientazioni, ad esempio, sono assolutamente sbalorditive. È veramente difficile sapere da dove iniziare per descrivere il loro splendore.

► **SUMMER GAMES:** La Tecmo dovrebbe sviluppare un simulatore di lotta femminile nel fango. Questa sì che è una buona idea!

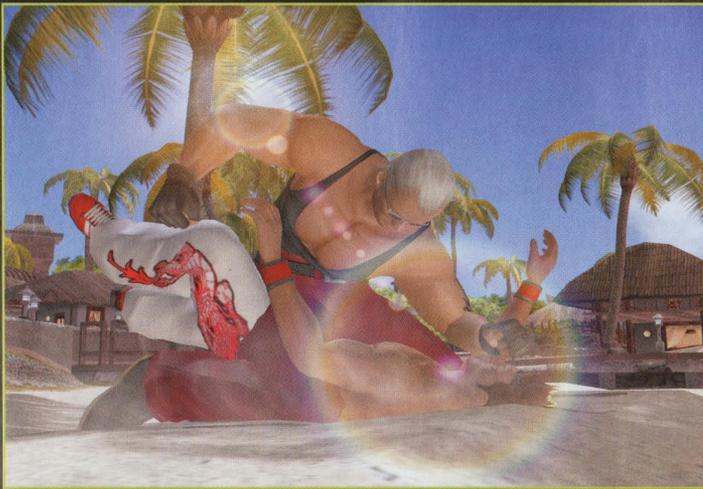
Un livello per esempio è ambientato in una grotta di ghiaccio con stalagmiti che si alzano da terra; è possibile scagliarci contro i vostri nemici, scatenando un'esplosione di frammenti di ghiaccio che schizzeranno per tutto lo schermo. È impressionante anche il quadro della foresta ricoperta di foglie (che si alzeranno se ci camminerete sopra). Qui potrete calciare i nemici contro alberi giganteschi o, se vorrete, potrete combattere nel vicino ruscello (gli effetti dell'acqua devono essere visti per risultare credibili). Un altro quadro vede i lottatori combattere in un paesaggio innevato. Beh, al contrario di altri titoli inferiori, che semplicemente fanno comparire le orme quando si cammina, *Dead Or Alive 3* fa vedere la sagoma del personaggio che rimane disegnata nella neve quando questo cade. La vista dei fiocchi di neve che fluttuano per lo schermo mentre state sferzando un calcio è una gioia per gli occhi. Come in *Dead Or Alive 2* molte ambientazioni sono disposte su più piani. Di conseguenza, è possibile calciare un avversario oltre la staccionata e altri recinti. La sfortunata vittima finirà per precipitare al livello inferiore, dove comincerà la vera battaglia. Sono i piccoli dettagli di ogni livello che fanno la vera differenza. Stormi di



CADUTA LIBERA

Learn to fly!

Come in *Dead Or Alive 2* è possibile scaraventare i vostri avversari contro finestre, barriere e addirittura precipizi. Quando ci riuscite, vedrete la telecamera staccarsi e seguire i due lottatori nella caduta. Una volta in fondo, ricomincia il combattimento, ma in una zona totalmente nuova...



◀ SPECCHIO RIFLESSO: Notate come il pavimento rifletta in tempo reale la scena dello scontro. Spettacolare, a dir poco...



◀ PARATO: Combattere in maniera aggressiva è una cosa, ma in difesa dovete anche saper reagire. Imparare il sistema di contromosse è fondamentale se volete vincere ai livelli più avanzati.



◀ LA FESTA DEI POLIGONI: I modelli poligonali del nuovo lavoro della Tecmo sono i migliori che abbiamo mai visto in un videogioco. Punto.



gabbiani volano nel cielo, il fuoco brucia sullo sfondo, mentre degli specchi o il ghiaccio riflettono l'ambiente circostante. Alcune aree sono poi disposte su più livelli, una caratteristica che conferisce più strategia agli scontri, dato che l'altezza in cui vi troverete rispetto al vostro nemico influenzerà direttamente l'esito dell'attacco (in alto è più facile colpire e viceversa). Anche i personaggi stessi sono incredibilmente dettagliati. I capelli si muovono realisticamente, i vestiti si piegano e reagiscono a seconda dei movimenti e si possono vedere anche le varie espressioni facciali dei personaggi. Poco da dire invece sul lato sonoro, in fondo la parte meno importante in un titolo del genere. La colonna sonora è buona (il brano principale è degli Aerosmith), ma quello che più colpisce sono gli effetti, davvero curati e realistici.

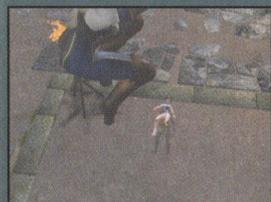
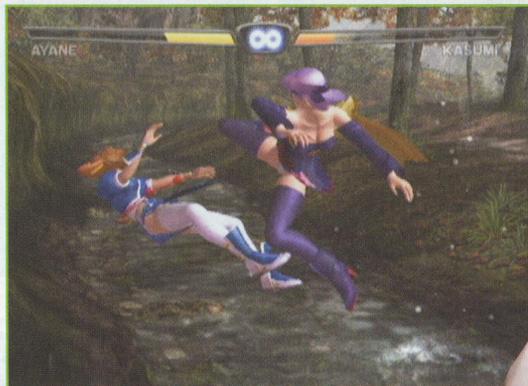
Se state cercando un gioco che dimostri le capacità tecniche della vostra nuova console, allora *Dead Or Alive 3* deve per forza essere il vostro prossimo acquisto. E questo è solo l'inizio perché quello che saranno in grado di fare gli sviluppatori fra un anno possiamo solo immaginarlo...

LA STRADA GIUSTA

Dead Or Alive 3 sembra davvero aver imboccato la strada giusta. Al di là della grafica, semplicemente irraggiungibile, il titolo Tecmo promette anche tonnellate di giocabilità.

Tutto, dal sistema di controllo fino alla caratterizzazione delle mosse, fa

gridare al miracolo. Ma la cosa che più ci fa piacere è che l'unico difetto della versione americana di *DOA 3* (la mancanza di veri extra) è stato ampiamente risolto. Con nuovi costumi e modalità aggiuntive, il titolo Tecmo si prepara a diventare il miglior picchiaduro disponibile su Xbox e dintorni... Al prossimo mese per una recensione completa!





A ognuno dei personaggi è stata applicata la tecnica della motion capture e il risultato è incredibilmente fluido. Ma dov'è che hanno trovato un vero Minotauro?



Circus Maximus è essenzialmente due giochi in uno: un giocatore guida la carrozza mentre l'altro combatte contro gli avversari! Niente male come trovata!



- PRODOTTO ENCORE SOFTWARE
- SVILUPPO KODIAK INTERACTIVE
- GIOCATORI 1-4
- GENERE CORSE/LOTTA

CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS



LO SPIRITO DEL GLORIOSO IMPERO ROMANO E DEI SUOI GLADIATORI RIVIVE SU XBOX!



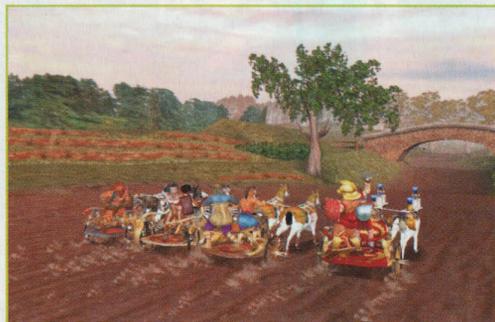
▲ **DISTESE GHIACCIAITE:** Le gelide lande della Germania sono perfette per una corsa di bighe, che notoriamente tengono la strada da dio!



▲ **COLPITO E AFFONDATO:** Le armi aggiungono un pizzico di varietà e di frenesia al gioco, quelle da lancio poi sono particolarmente soddisfacenti!



▲ **UOMO IN MARE:** Non solo dovrete pensare a sterzare e a combattere, ma dovrete anche mantenervi in equilibrio!



Basta guardare il titolo del gioco per capire a cosa si sia ispirata la Kodiak per realizzare il suo gioco. Una mania, quella dell'antica Roma, riportata in auge di questi tempi dal successo del Kolossal hollywoodiano // **Gladiatore**, che non molto tempo fa ha spopolato nelle sale cinematografiche di tutto il mondo. *Circus Maximus: Chariot Wars* è un titolo piuttosto atipico se inserito nell'attuale contesto videoludico – ebbene sì, ci troviamo di fronte a qualcosa di originale. Non si tratta infatti né di un gioco di corse né di un picchiaduro, ma di un particolare mix di entrambi gli stili in cui la

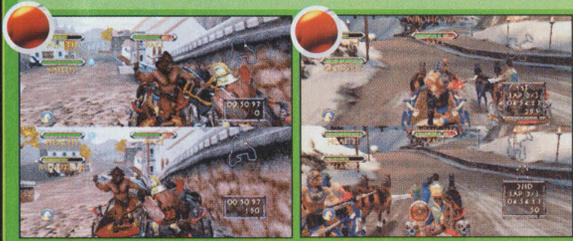
forza bruta e la rapidità sono importanti tanto quanto l'intelligenza e l'equilibrio. Potrete giocare in singolo o anche in una delle quattro modalità Multiplayer: due giocatori alleati, due giocatori in un emozionante testa a testa o quattro giocatori sempre testa a testa. Nel single player dovrete montare su di una solida biga da torneo trainata da due stalloni purosangue che non esiteranno a lanciarsi al galoppo al suono della vostra frusta. Durante la corsa dovrete usare calci, pugni e tutte le armi che avrete a disposizione nel tentativo di ostacolare la corsa dei vostri avversari.



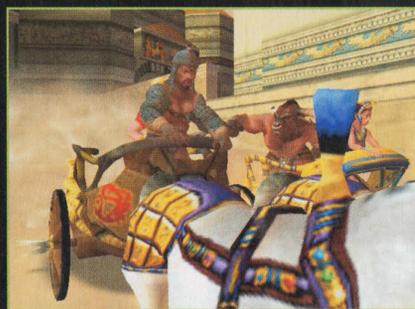
ROMA HA VINTO!

Quando il Multiplayer non è semplicemente giocare in tanti...

In questo gioco potrete scatenare delle epiche battaglie per quattro giocatori, controllando il cocchiere e il guerriero di ogni biga. La modalità più interessante è però quella denominata Cooperative, in cui un giocatore dovrà controllare il cocchiere e quindi preoccuparsi di sterzare e lanciarsi verso il traguardo, mentre il secondo prenderà il controllo del gladiatore che combatte sul retro della biga!



VITTORIA: Sembra stupido, ma indossare una maschera da Minotauro aiuta a sentirsi più sicuri di sé stessi.



FACCIA A FACCIA: Il livello di dettaglio facciale consentito dalla potenza dell'Xbox è davvero impressionante.

"L'IMPERO DEI NOSTRI PROGENITORI È STATO TRASFORMATO IN SETTE DIVERSE AMBIENTAZIONI"

GIOCO DI SQUADRA

Facce da schiavi a 60Km/h

Per arrivare primi e tutti interi al traguardo, dovrete prima di ogni corsa scegliere con cura la squadra con cui gareggiare, i programmatori della Kodiak ne hanno messe a disposizione ben undici, più naturalmente alcune segrete, che dovrete sbloccare procedendo nel gioco. Andiamo a dare un'occhiata a tre dei capitani che più degli altri hanno saputo conquistare il cuore della folla.



SQUADRA GRECA

Nome: Talos
Peso: Medio
Combattimento: Medio
Coraggio: Medio

Un uomo saggio e in parte schiavo della sua incredibile fede verso Dio. L'unica cosa in grado di fargli dimenticare i momenti di preghiera sono le corse con le bighe, attività in cui Talos si ritiene invincibile. Questo guerriero ellenico dice che il suo destino è quello di convivere ogni giorno con la morte!



SQUADRA GERMANICA

Nome: Ursinius
Peso: Alto
Combattimento: Alto
Coraggio: Alto

Ursinius è il leader incontrastato della tribù germanica, sa di non essere sotto il comando di nessuno, tanto meno degli sporchi romani. Il suo unico desiderio è combattere, provare l'emozione della velocità e assaporare il bottino che a ogni vittoria gli viene regalato. Occhio alle ruote quando lo affronterete, adora farle schizzare in aria!



SQUADRA AFRICANA

Nome: Maya
Guida: Media
Peso: Basso
Coraggio: Basso

Un'orgogliosa cacciatrice africana, portata via dalla sua terra natale durante un attacco romano. In Africa passava buona parte del suo tempo correndo tra la steppa e le foreste, la sua innata relazione con gli animali le ha donato una discreta abilità di guida, specialmente quando si tratta di correre sopra delle bighe.

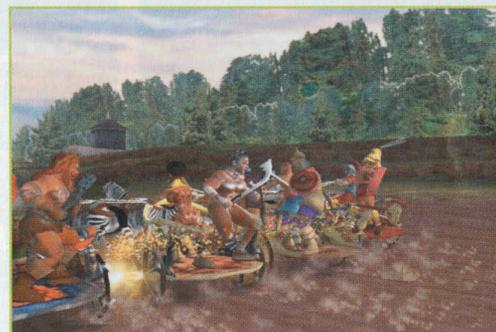
E tutto questo tentando di restare in equilibrio sulla carrozza, tra un dosso e una curva polverosa! Non c'è dubbio, dunque, che il livello di sfida di questo *Circus Maximus* sia assolutamente di rilievo.

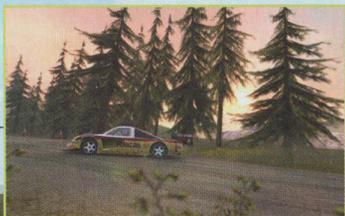
Gli sviluppatori poi hanno speso talmente tanto tempo nel realizzare le ambientazioni che quasi sembra di trovarsi tutto a un tratto dentro il film di cui il bel Russel Crowe è stato il fortunato protagonista!

L'Impero dei nostri progenitori è stato trasformato in sette diverse ambientazioni: le distese nevose della Germania, l'immane Colosseo, Cipro, la Britannia, l'immane Circo Massimo ecc. I tracciati ovviamente saranno tutti strapieni di ostacoli, scoriatoie e insidiosis-

sime curve. Sarà possibile scegliere un buon numero di bighe, cavalli, guidatori e guerrieri differenti, più la solita caterva di power-up e segreti da sbloccare. Per ora abbiamo potuto vedere solo una serie di filmati dimostrativi più una vecchia demo, che però ha già stimolato a dovere le nostre ghiandole salivari. La grafica sembra davvero buona e molto ispirata, lo stesso Ridley Scott resterebbe impressionato di fronte all'ottima riproduzione del Colosseo, resa possibile anche grazie alla perfetta gestione delle texture.

State pur certi che metteremo le nostre manacce su questo titolo il prima possibile, quindi aspettatevi una recensione già il prossimo mese!





PRODOTTO MICROSOFT
SVILUPPO DIGITAL ILLUSIONS
GIOCATORI 1-4
GENERE CORSE

RALLY SPORT CHALLENGE

CI VUOLE MOLTA FIDUCIA NEI PROPRI MEZZI PER TENTARE QUALCOSA DI COSÌ RISCHIOSO



L'Xbox si appresta a divenire un punto di riferimento per ogni amante della velocità, scaldate i motori gente!

Siamo tutti d'accordo, quel joypad, naturale evoluzione di quello Dreamcast, è davvero perfetto per i giochi di guida, per qualsiasi gioco di guida.

Ma è proprio l'Xbox che sembra nutrire una passione insana nel far girare titoli a base di pneumatici e marmittini fumanti,



altrimenti non si spiegherebbe il numero incredibile di giochi di guida che ogni settimana vengono annunciati. In questo primo numero, per esempio, daremo una lunga occhiata a *Rally Sport Challenge*, prodotto dalla stessa Microsoft e capace di stupire anche il più smaliziato dei giocatori. Un nuovo modo di provare l'emozione del rally, è questo l'obiettivo che i programmatori della Digital Illusions si sono fin da subito prefissati, abbandonando coraggiosamente caratteristiche tipiche di queste produzioni e introducendone di nuove. Prima di tutto è meglio chiarire alcuni punti, questo per non deludere chi si aspetta da *Rally Sport Challenge* un gioco al limite del realismo, capace di riprodurre fedelmente danni e fisica, la strada intrapresa dai programmatori infatti, tende più a creare una sorta di *Sega Rally*, stravolgendone la

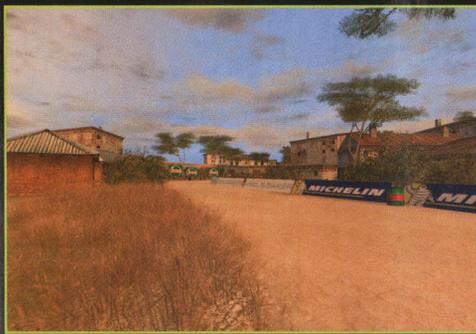
CHE BRUTTA GRAFICA!

Una console verde, supponiamo sia catalitica...

Che questo sia un gioco fotografico non c'è dubbio, i poligoni scorrono veloci in ogni direzione e le macchine, nonostante qualche dettaglio fuori posto, sembrano assolutamente vere, verissime, capaci di uscire dallo schermo... Ok, meglio non esagerare, ma provate a dare un'occhiata a queste foto e poi tratte le vostre conclusioni.



▲ **UN MONDO IN SALITA:** Come resistere a questi sali e scendi, affrontati naturalmente a velocità folli?



MUCCHE CURIOSI

Bovini impiccioni e splendide foreste co-protagonisti in Rally Sport Challenge!

Visto che siamo degli sporchi professionisti, dopo un lungo viaggio siamo riusciti a fare due partite veloci a *Rally Challenge*, ci siamo divertiti, questo è sicuro, siamo andati velocissimi su minuscole stradine di montagna, abbiamo fatto tante sgommate e siamo anche arrivati primi, ma c'è qualcosa di questo gioco che proprio non siamo riusciti a dimenticare... le mucche! Ci sono mucche ovunque, più di ogni altro gioco che non sia un simulatore di allevamento di mucche, ma il problema non sarebbe tanto questo, il problema è che tutti i bovini presenti in *Rally Sport Challenge* vi guardano, scrutano dal loro steccato ogni vostro passaggio! Se riuscirete a resistere al loro languido sguardo, però, non farete più nessuna fatica a godervi le meraviglie che ogni paesaggio creato dalla Digital Illusions saprà donarvi, alberi che ondeggiano, stormi d'uccelli e tanto altro ancora, davvero un bellissimo effetto.

TESTA A

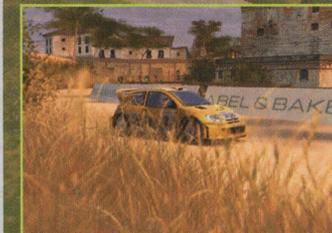
TESTA:

Una Saab tenta il tutto per tutto, meglio non farsi superare in dirittura d'arrivo!

STRADE

POLVEROSE:

Inutile negarlo, queste immagini fanno davvero paura, non vediamo l'ora di mettere le mani sul gioco finito.



NONOSTANTE I NUMEROSI ELEMENTI DELLA TRAMA, IL FULCRO DEL GIOCO RIMANE ANCORATO AL DISCORSO DELLE GARE

struttura ma ereditando alcuni fattori nel modello di guida, che punterà soprattutto verso la velocità dell'azione e nei riflessi del giocatore.

Come nel più classico degli arcade, non troverete in *Rally Sport Challenge* nessuna schermata relativa alle impostazioni del mezzo scelto, niente complicati diagrammi o telemetrie dall'aspetto alieno. Una volta selezionata la vostra macchina preferita e il tracciato da percorrere vi ritroverete immediatamente in pista, pronti a sfrecciare nel fango o nel nevischio.

Di certo però, non sarà una scelta facile optare per un bolide piuttosto che un altro, visto che, come vuole la tradizione, anche in questo ultimo gioco Microsoft saranno presenti un buon numero di mostri a quattro ruote pronte a mangiare l'asfalto. I soldi di zio Bill questa volta sono serviti per acquistare più di venticinque licenze d'oro, tra cui Peugeot, Subaru, Ford e Mitsubishi, senza dimenticare le oramai immancabili macchine d'annata, come la Lancia 030 e l'Audi S1. E la scelta sarà ancora più difficile una volta che avrete visto tutte queste Dream-car nel loro splendore poligonale, il lavoro svolto, in questo senso, è davvero fuori parametro e il look generale è incredibilmente convincente. Continuando a parlare di grafica è impossibile non rimanere sconcertati davanti al dettaglio raggiunto dagli artisti della Digital Illusions. Texture di una qualità mai vista su console adoreranno alberi, guard-rail, dossi e tutti i poligoni che andranno in ogni curva a nutrire i vostri occhi assetati di grafica, insomma, davvero un buon



lavoro, specialmente considerando che il gioco schizza senza problemi a 60 frame al secondo. Ma naturalmente questi sono discorsi più adatti a una prossima recensione, meglio aspettare per trarre giudizi definitivi, no? Per quanto sia bello gareggiare senza problemi o particolari obiettivi, ogni gioco, anche il più arcade, necessita di una struttura e di tutta una serie di modalità in grado di tenerlo in vita per un periodo più o meno lungo; *Rally Sport*

Challenge proporrà ai suoi futuri acquirenti un'interessante modalità Carriera, dove iniziando con un numero limitato di vetture, i giocatori dovranno guadagnarsi l'accesso alle leghe più importanti, dalla Professional League fino ad arrivare all'impugnativa World Classic. Di certo non ci troviamo davanti a nulla di rivoluzionario, ma la cura con cui ogni menu e gara ci verranno presentati, non sono certo cosa di ogni giorno! Il numero di campionati presenti comunque, è davvero elevato e ognuno necessiterà di un approccio completamente diverso, nel campionato Ice Racing, per esempio, dovrete prestare molta attenzione al ghiaccio e ai continui cambi di fondo, questo perché al minimo sbaglio potreste trovarvi in fondo a un dirupo senza nemmeno accorgervene, una situazione decisamente poco piacevole. *Rally Sport Challenge* arriverà nei negozi italiani pochi giorni dopo l'uscita dell'Xbox, nel prossimo numero di XBM troverete la nostra esauriente, indipendente, ma anche un po' attraente recensione, nel frattempo potete sempre compravi un bel treno di gomme nuove...

DIGITAL ILLUSIONS CHI?

Come scappare dalla Svezia con un furgone pieno di dollari.

È gente brava, simpatica, magari troppo biondi per entrare in un pub gestito da ex galeotti africani, ma nonostante tutto gli svedesi ci piacciono, come pure le svedesi naturalmente. La Digital Illusions proviene proprio da quei luoghi, Stoccolma per la precisione, la capitale delle capitali, dove a ogni stretta di mano segue sempre una notte di follie. Ma chi sono questi per farci sbavare così tanto dietro a un videogioco? Semplice, i responsabili del bellissimo, ehem, simpatico *Shrek*, ma anche gli stessi che hanno sudato per regalarci giochi come *Rally Master* (PC, PSX), *Nascar Heat* (PC) e *Swedish Touring Car Championship*, sempre per Personal Computer. Un discreto pedigree, manca ancora il colpaccio e chissà che non arrivi proprio con questo gioco!





- PRODOTTO INFOGRAMES
- SVILUPPO MICROPROSE SIMERGY
- GIOCATORI 1-2
- GENERE CORSE

GRAND PRIX 4

LA PAROLA DEFINITIVA SUI SIMULATORI DI FORMULA UNO?

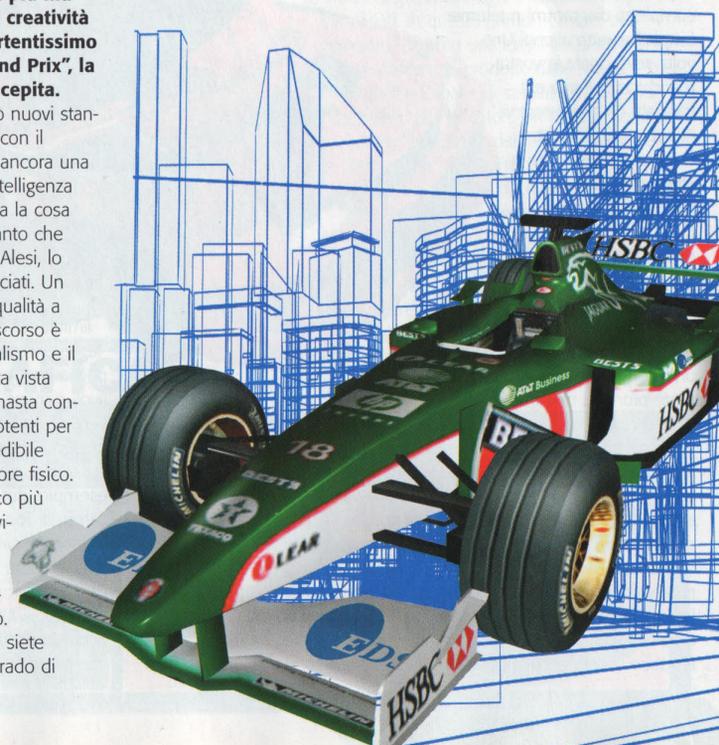


Se siete giocatori di vecchia data sicuramente conoscerete Geoff Crammond, una delle menti più illustri della storia dei videogiochi. Dalla sua creatività sono nati capolavori come *Revs*, *Sentinel* o il divertentissimo *Stunt Car Racer* e, più recentemente, la serie "Grand Prix", la più realistica simulazione di Formula Uno mai concepita.

Il primo episodio apparve su Amiga e ai suoi tempi dettò nuovi standard per il genere. Qualche anno dopo la saga approdò con il secondo capitolo sui PC e le prime schede grafiche 3D, ancora una volta dettando nuovi standard in termini di realismo e Intelligenza Artificiale. Giocare, o meglio correre, con *Grand Prix 2* era la cosa più vicina alla guida di un vero bolide di Formula Uno, tanto che molti piloti, come Jarno Trulli, Jacques Villeneuve e Jean Alesi, lo usavano per allenarsi e migliorare la conoscenza dei tracciati. Un attestato di stima decisamente elevato, garanzia di una qualità a tratti irreprensibile. Dopo alcuni anni di sviluppo, l'anno scorso è uscito il terzo capitolo, perfetto per quanto riguarda il realismo e il feeling di guida, un po' meno per la grafica, un po' datata vista anche la concorrenza. La serie "Grand Prix" è sempre rimasta confinata al mondo PC: le console non erano abbastanza potenti per poter gestire non tanto la grafica, quanto piuttosto l'incredibile mole di calcoli dedicati all'Intelligenza Artificiale e al motore fisico. Poi arrivò la Microsoft e la sua Xbox, la macchina da gioco più potente sul mercato. Ora tirate voi le conclusioni e indovinate di cosa parleremo in questa anteprima... La redazione di XBM è volata a Bristol negli uffici della Microprose per assistere alla prima presentazione ufficiale di *GP4*, che uscirà su PC e su Xbox il prossimo giugno. *GP4* ancora una volta punta tutto sul realismo, quindi se siete appassionati di Formula Uno, questo gioco è l'unico in grado di



▲ WORLD CIRCUS: Sono presenti tutte le 17 piste del campionato mondiale di F1, tutte fedelmente riprodotte in ogni minima curva, cordolo o cartellone. Sono assolutamente identiche!



GENESI DI UN MITO

Abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Geoff Crammond, vero e proprio "Deus Ex Machina" di *Grand Prix 4*, che come al solito ha risposto con grande dovizia di particolari a tutte le nostre domande sul suo nuovo "pargolo". Ecco un estratto dei passaggi più importanti e significativi...

XBM: Per lo sviluppo del gioco vi siete avvalsi della collaborazione del team Arrows, che prenderà parte al prossimo campionato del mondo di Formula 1. In che modo il loro lavoro "quotidiano" vi è stato d'aiuto per catturare gli aspetti più importanti di questo sport e riportarli poi nel gioco finito?

GC: Il team Arrows ha collaborato attivamente con i nostri ragazzi fornendo tutto l'aiuto possibile. Molti di noi hanno passato intere settimane in compagnia dei tecnici e dei meccanici per poter capire ogni segreto e poter registrare le reazioni delle macchine in ogni situazione di gara e di tempo. Ci hanno permesso inoltre di farciare le loro macchine con decine di microfoni utili poi a ricreare ogni singolo effetto sonoro dei motori in sala di registrazione.

XBM: Saranno presenti modalità di gioco nuovo rispetto a GP3?

GC: Le opzioni di gioco saranno le stesse del gioco precedente, fatta eccezione per la modalità Quick Laps, nella quale sarà possibile sfidare fino a 22 giocatori umani in una gara per il giro più veloce. Ognuno avrà ovviamente le stesse condizioni di pista, ma ogni giocatore potrà scegliere se adottare un set up standard o personalizzato al proprio stile di guida.

XBM: In che modo avete migliorato l'intelligenza artificiale degli avversari, vero tallone d'Achille di quasi tutti i giochi di questo genere?

GC: I piloti presenti in GP4 reagiranno in maniera del tutto "umana" a qualsiasi situazione gli si pre-

senti davanti. Abbiamo completamente riscritto le routine di intelligenza in modo da far vivere un'esperienza il più vicina possibile alla realtà e cercando di evitare molti degli errori in passato su altri giochi di questo tipo.

XBM: La riproduzione di tutti i circuiti del mondiale è sicuramente un aspetto cruciale in un gioco di questo genere. Pensate di aver fatto il massimo in questo settore?

GC: L'utilizzo della mappatura satellitare realizzata tramite GPS (Global Positioning System) ha richiesto una quantità di lavoro e di tempo davvero notevole, ma credo che il risultato finale sia assolutamente perfetto. Fatta eccezione per il circuito di Se Pang per cui non abbiamo avuto autorizzazione di accesso, ogni singola curva, dosso e cordolo è stato riprodotto senza lasciare nulla al caso e vi assicuro che quando vi ritroverete a correre la sensazione di realismo sarà qualcosa di mai provato prima.

XBM: Qual è la caratteristica che in GP4 vi dà la sensazione di aver creato qualcosa di speciale e di assolutamente superiore a qualsiasi altro gioco di Formula 1?

GC: Intendete oltre il fatto che si tratta della più accurata simulazione mai realizzata finora? Sicuramente l'introduzione della GPaedria è una novità che renderà felici tutti i fan di questo sport. Oltre al gioco questa sezione permetterà di consultare un enorme database pieno di statistiche e notizie su tutti i piloti e le scuderie del mondiale, oltre ovviamente a un'ampia panoramica degli eventi più significativi del passato.



▲ **GRU:** L'enorme gru rossa sullo sfondo non è solo un elemento estetico. Dopo un incidente vedrete infatti la gru muoversi e raccogliere i detriti dalla pista, magari mentre siete dietro alla Pace Car in attesa della ripartenza.



UN GIOCO UNICO CHE HA TUTTE LE PREMESSE PER DIVENTARE IL PUNTO DI RIFERIMENTO DI UN GENERE MOLTO COMBATTUTO

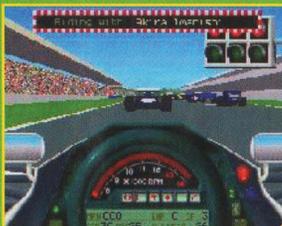
offrivi una simulazione completa e realistica, dalle leggi fisiche fino al comportamento degli avversari. La prima grande novità rispetto al passato è però il motore grafico, totalmente riscritto per potersi avvantaggiare delle potenzialità della macchina Microsoft. Le foto che vedete pubblicate in queste pagine sono ancora di una versione alfa, ma già fanno intravedere quale sarà la qualità finale di questo prodotto. Prima di tutto, le auto. Ogni vettura è una fedele riproduzione della sua controparte reale. Tutte le macchine del campionato 2001 saranno presenti ai nastri di partenza, Schumacher compreso. Gli abitacoli sono stati ricostruiti nello splendore del 3D e, durante la guida, potrete anche togliere lo sguardo dall'asfalto per esplorare liberamente la cabina di pilotaggio (un po' come succede nei simulatori di volo). Molta cura è stata riposta anche nella realizzazione delle piste, che definire perfette sarebbe riduttivo. Ogni albero, cartellone, curva, imperfezione dell'asfalto nella realtà è stata riprodotta fedelmente nel gioco, sfruttando sistemi all'avanguardia come il rilevamento GPS e diverse foto e filmati commissionati direttamente dalla Microprose. Uno degli elementi di cui ha sempre difettato la serie è l'atmosfera, spesso trascurata e un po' scialba. Beh, ora avrete di che stupirvi, grazie alle soste ai box dove 18 meccanici in 3D si muoveranno intorno alla vostra vettura con animazioni prese in motion capture grazie alla collaborazione del team Arrows. La cosa divertente è che anche i meccanici delle altre squadre sono in 3D per cui nelle situazioni più concitate dei cambi gomma vedrete decine e decine di uomini muoversi nella pit lane. Inoltre, per ogni azione, come un cambio gomma o la pulitura della visiera del pilota, i programmatori hanno inserito più di un'animazione, in modo da non rendere tutti i meccanici troppo uguali tra di loro. L'effetto finale è davvero incredibile... Come se non bastasse, i box sono totalmente realizzati in 3D e questo vuol dire che quando finirete una sessione di prove dovrete davvero parcheggiare l'auto nel box che troverete arredato secondo le mode del momento con kit di attrezzi, team manager indaffarati e meccanici mai stanchi. Anche i commissari di



UNA STORIA IN POLE POSITION

Geoff Crammond è uno dei game designer più rispettati. Ecco il perché...

La storia della serie "Grand Prix" affonda le sue radici nei primi anni Novanta, quando Geoff Crammond decise di riprendere l'idea di *Revs* (il simulatore di F1 apparso su C64) e portarla sui computer della nuova generazione, Amiga in testa. Il risultato è *Formula One Grand Prix*, un titolo semplice semplice che nasconde un immenso capolavoro. Un successo immediato, sia di vendite (siamo oltre i tre milioni di copie vendute) che di critica, permette a Geoff di lanciarsi nei due (ora tre...) seguiti e di rinfoltire il garage di casa con macchine molto performanti.



▲ **FORMULA ONE GRAND PRIX:** Il titolo di debutto, già incredibilmente complesso e accurato, con una grafica all'avanguardia per quei tempi. Uscì prima su Commodore Amiga e subito dopo su PC.



▲ **GRAND PRIX 2:** Attesissimo seguito che introduce oltre a una grafica più curata anche la telemetria e possibilità di settaggio macchina più evolute. Manca ancora il Multiplayer via Internet...

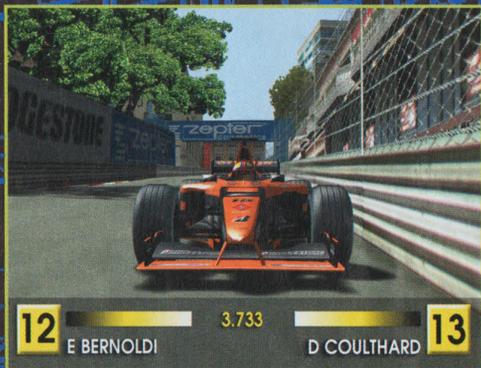


▲ **GRAND PRIX 3:** Storia recente (è uscito solo da un anno). C'è il multiplayer e le condizioni meteo variabili, ma per il resto il titolo di Crammond è praticamente identico al predecessore. Comunque il migliore.

ALLA RICERCA DELLA PERFEZIONE

L'attenzione per i dettagli è uno dei punti di forza di GP4.

Anche per far fronte alle critiche sulla grafica un po' datata del terzo episodio, alla Microprose hanno deciso di realizzare un engine totalmente inedito per sfruttare gli effetti grafici di cui è capace la console del caro Bill. Tutte le vetture riflettono realisticamente l'ambiente circostante, con un risultato che sembra addirittura migliore di quello, già ottimo, di *Project Gotham*. Non mancano poi effetti di fumo volumetrici, chili di tocchi di classe come l'asfalto bagnato o gli spettacolari replay. Geoff Crammond e soci hanno imparato la lezione e hanno curato con attenzione ogni minimo dettaglio.



▲ POLTRONIERI:

Il mitico e noiosissimo Poltronieri sarebbe felice di sapere che GP4 avrà replay e inquadrature molto televisive, con tanto di grafica ufficiale FIA per le sovrimpressioni.

▲ DUE COME NOI:

La Arrows e la Jaguar sono le uniche due vetture mostrate finora. Presto verranno svelati anche gli altri team...

▲ FIA 2001:

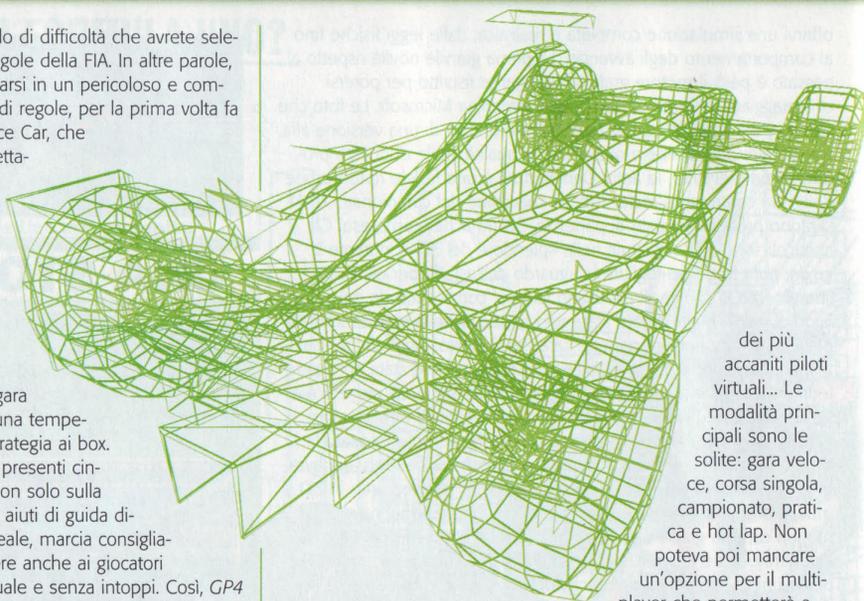
La licenza ufficiale FIA ricopre soltanto l'anno 2001. Il campionato 2002 infatti se lo è assicurato la EA Sports, che lancerà prestissimo *F1 2002* su Xbox. Un degno rivale di GP4?



▲ LA GATTA SUL CERCHIO CHE SCOTTA:

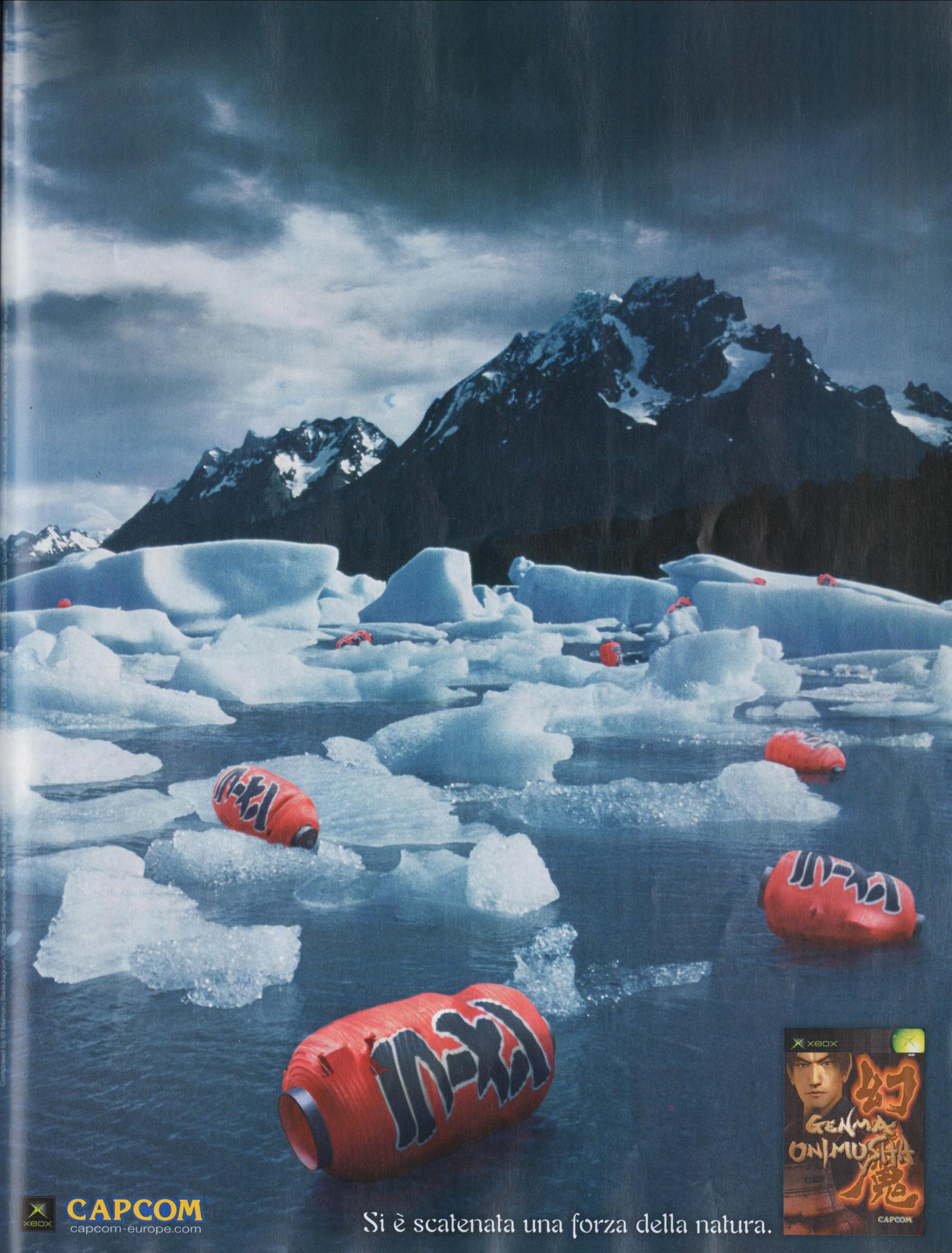
Nella versione finale, in mezzo ai cerchi di questa Jaguar si intravedrà il disco freno in carbonio scaldarsi diventando rosso fuoco. Uno spettacolo per ogni aspirante Schumacher...

pista sono in 3D e, a seconda del livello di difficoltà che avrete selezionato, applicheranno alla lettera le regole della FIA. In altre parole, tagliare una chicane potrebbe trasformarsi in un pericoloso e compromettente stop and go. A proposito di regole, per la prima volta fa la sua comparsa nella serie "GP" la Pace Car, che entrerà in pista per gli incidenti più spettacolari e ricomparirà il gruppo, costringendovi magari ad anticipare la sosta ai box per guadagnare secondi preziosi. La strategia delle soste, proprio come nella realtà, sarà uno dei punti di forza di GP4. Se volete vincere, dovrete valutare attentamente la tattica delle soste. Attenzione però, perché le condizioni meteo saranno variabili e magari una gara iniziata sotto il sole potrebbe finire in una tempesta di pioggia, stravolgendo la vostra strategia ai box. Come nei precedenti episodi, saranno presenti cinque livelli di difficoltà che influiranno non solo sulla bravura degli avversari, ma anche sugli aiuti di guida disponibili (frenata assistita, traiettoria ideale, marcia consigliata e altri ancora). Questo per permettere anche ai giocatori meno esperti un apprendimento graduale e senza intoppi. Così, GP4 può trasformarsi da un specie evoluta di gioco arcade (livello principiante) fino alla più realistica simulazione che abbiate mai visto (livello Ace). Sarà possibile modificare la propria vettura nell'assetto fin nei minimi dettagli, dai rapporti delle marce, all'incidenza degli alettoni fino all'altezza da terra e alla rigidità delle molle. Quando avrete trovato l'assetto ideale, potrete scendere in pista e provarlo per poi tornare ai box e controllare la dettagliatissima telemetria per vedere dove potete migliorare e correggere il set up della macchina. Un'opzione di certo non per tutti, ma che sicuramente farà la gioia



dei più accaniti piloti virtuali... Le modalità principali sono le solite: gara veloce, corsa singola, campionato, pratica e hot lap. Non poteva poi mancare un'opzione per il multi-player che permetterà a

quattro giocatori di gareggiare contemporaneamente tramite un mai troppo comodo split screen. *Grand Prix 4* sembra involato verso un successo senza precedenti. Mai su una console si era visto un titolo così realistico e giocabile e sinceramente la concorrenza sotto questo punto di vista è parecchio indietro. Un gioco unico che ha tutte le premesse per diventare il punto di riferimento di un genere molto combattuto. Ormai manca poco all'uscita, per cui non ci rimane che darvi appuntamento ai prossimi numeri per una recensione completa.

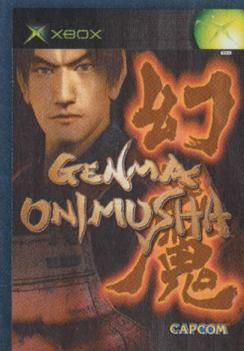


Composited by © Mamoru Saitama/Graphica Sorano. All rights reserved. CAPCOM

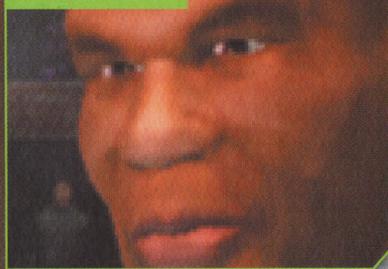


CAPCOM
capcom-europe.com

Si è scatenata una forza della natura.



DA VICINO



Ci saranno 16 pugili reali in questo gioco e, se conoscete lo sport come le vostre tasche, sarete in grado di riconoscerli tutti.

DA VICINO



A seconda del pugile che userete sarete in grado di eseguire una serie impressionante di colpi - una combo che potrebbe farvi vincere l'incontro. Questi sono divisi in livelli: bronzo, argento, oro e platino.

PRODOTTO CODEMASTERS

SVILUPPO CODEMASTERS

GIOCATORI 2

GENERE SPORTIVO

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

DUE UOMINI SALGONO SUL RING MA SOLTANTO UNO POTRÀ SCENDERE CON LE SUE GAMBE...



La boxe è uno sport strano. È allo stesso tempo affascinante e brutale e ruota tutto intorno a un unico personaggio, idolatrato dalla folla, ma motivo di odio viscerale per gli altri. In ogni caso quest'uomo diventa sempre il soggetto ideale per un videogioco, anche se stranamente i titoli di boxe non sembrano mai all'altezza dei picchiaduro arcade.

L'ultimo titolo della Codemasters, *Mike Tyson Heavyweight Boxing*, dovrebbe porre fine a questa situazione. Il problema è che in passato i giochi di boxe erano o troppo realistici (noiosi!), o troppo orientati verso l'azione (superficiali!), ma questo gioco cerca di trovare un equilibrio tra i due. Qualcuno di voi avrà giocato anche al gioco di "Iron Mike" su Psone, bruttissimo, davvero! Ma non preoccupatevi, gli sviluppatori sono partiti da zero per la versione Xbox, il che significa che avrete un gioco messo a punto accuratamente, e corredato di tutti i brividi dei pesi massimi della boxe e del divertimento di un picchiaduro da console. Guardando il gioco penserete si tratti di una simulazione assoluta. In effetti troverete 16 pugili reali (inclusi Tyson, Holmes e Witherspoon), così come commentatori e arene realmente esistenti e

via dicendo. Persino la parte più importante del gioco, dove dovrete dar vita a un vostro pugile e allenarlo, lo fa sembrare una rigida simulazione. Comunque ci sarà anche una spruzzatina di divertimento arcade per far sentire a proprio agio anche i fan meno sfegatati del pugilato. Mentre costruirete il vostro pugile personale (usando la borsa dei soldi vinta), avvanzerete attraverso gli incontri per la cintura di bronzo, d'argento e d'oro. Completandoli, sbloccherete alcune speciali combinazioni di mosse simili a quelle viste in *Ready 2 Rumble Boxing*. Esistono 512 combo in totale! Il combattimento tattico rimane di fondo, ma è l'uso di questa valanga di mosse e i guantoni firmati dai pugili più famosi che conferisce al gioco questo taglio così emozionante. Questo gioco inoltre può vantare la presenza di un motore grafico davvero promettente, capace di gonfiare in tempo reale zigomi e nasi dei combattenti. Più pugni prenderete, più il vostro pugile si ricoprirà di lividi e il sangue comincerà a gocciolarvi sulla faccia. Chi è abituato a giocare con la visuale in prima persona apprezzerà molto questa caratteristica. Purtroppo però la cosa non si adatta granché ai gusti femminili, ma d'altronde che altro vi aspettavate da un gioco di boxe?



GRANDI, GRANDISSIMI AMICI!

PICCHIATORI FAMOSI

Alla Codemasters ce la stanno mettendo davvero tutta per creare un gioco spettacolare. Musiche e luci stroboscopiche daranno il benvenuto ai pugili prima di ogni incontro, sarà come vedere Mike in televisione!

Ma il nostro pazzo combattente non sarà l'unica stella presente in questo gioco, ecco a

voi una piccola lista degli invitati, tra i tanti spicca anche l'italiano Paolo Vidoz, viva il tricolore!

Mike Tyson

Larry Holmes

Tim Witherspoon



Paolo Vidoz

David Tua

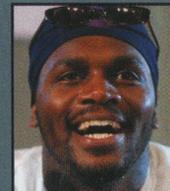
Audley Harrison

Frans Botha

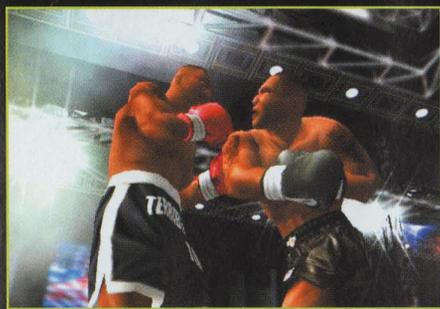
Kirk Johnson

Chris Byrd

Oleg Maskaev



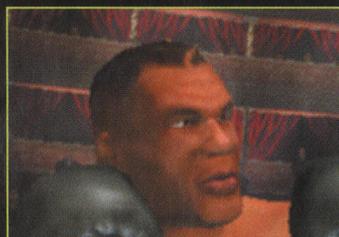
▲ GIORNI DI GRAZIA: È stato aggiunto ogni dettaglio possibile a ogni pugile - persino i tatuaggi di Tyson sono ricreati perfettamente!



▶ **TEMPO SIGNORI:** Termina il primo round, ma se volete potete ancora rifilare un ultimo colpo sleale!



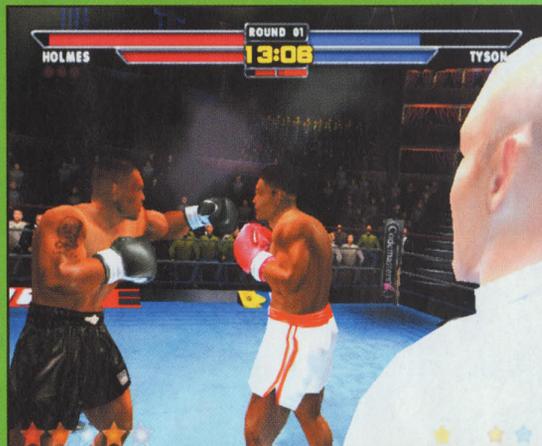
▶ **ROMBO NEL BRONX:** È raro, ma proprio come lo sport reale non tutti gli incontri avvengono sul ring.



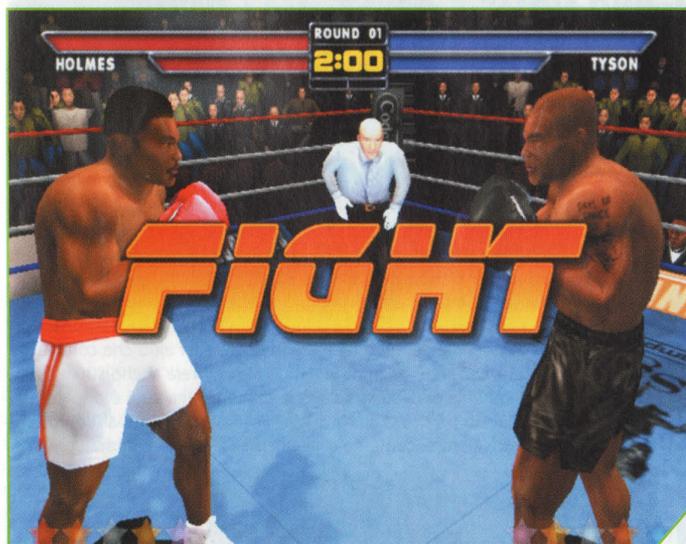
STREET FIGHTER

SIMPATICI ENERGUMENI

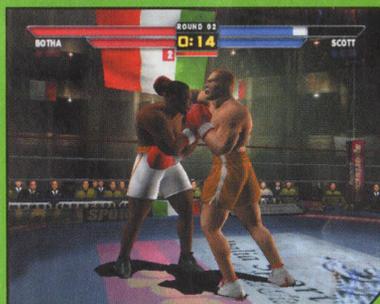
Negli ultimi cinque anni sono usciti un bel po' di giochi sulla boxe, praticamente per tutte le piattaforme esistenti, ma se ci fate caso, mai e poi mai, durante gli incontri, era possibile vedere l'arbitro, una figura che nel mondo dei videogiochi è divenuta ormai mistica. In questo gioco invece c'è, e insieme a lui la possibilità di eseguire mosse scorrette! Può essere fatta qualsiasi cosa in questo gioco, dal colpo sotto la cintura alla gomitata. Ogni lottatore ha addirittura un parametro sulla schemata di selezione del personaggio che indica l'abilità nel commettere scorrettezze e falli!



NON VI STANCHERETE MAI DI MANDARE AL TAPPETO GLI ALTRI PUGILI!



▶ **LA RESA DEI CONTI:** Sarà dura, ma visto che il mio avversario è Tyson, ho tagliato già capelli e orecchie.



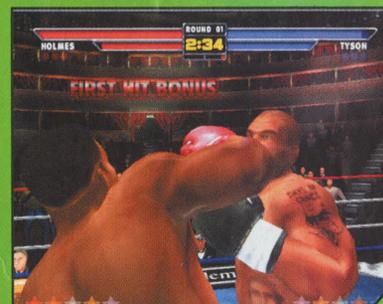
▶ **BOTWA VS SCOTT:** La bandiera italiana ci riempie di orgoglio, Botwa invece, riempirà presto di botte il povero Scott!



▶ **POSTI A BORDO RING:** Alcune inquadrature in Mike Tyson sembrano le stesse usate in televisione.

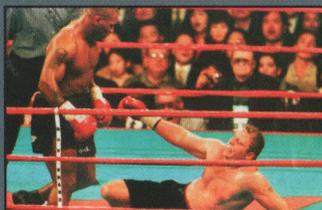


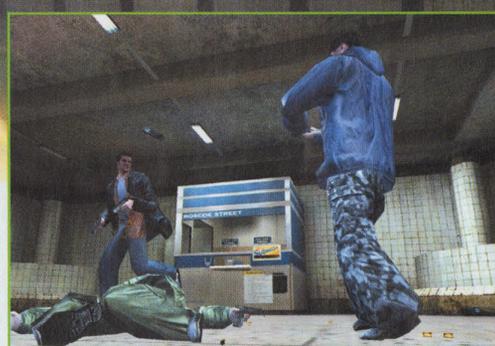
▶ **LOTTATORI PRONTI:** Questo gioco è stato ideato come simulazione, ma conserva comunque un qualcosa di arcade per evitare di annoiare chi ha meno tempo a disposizione.



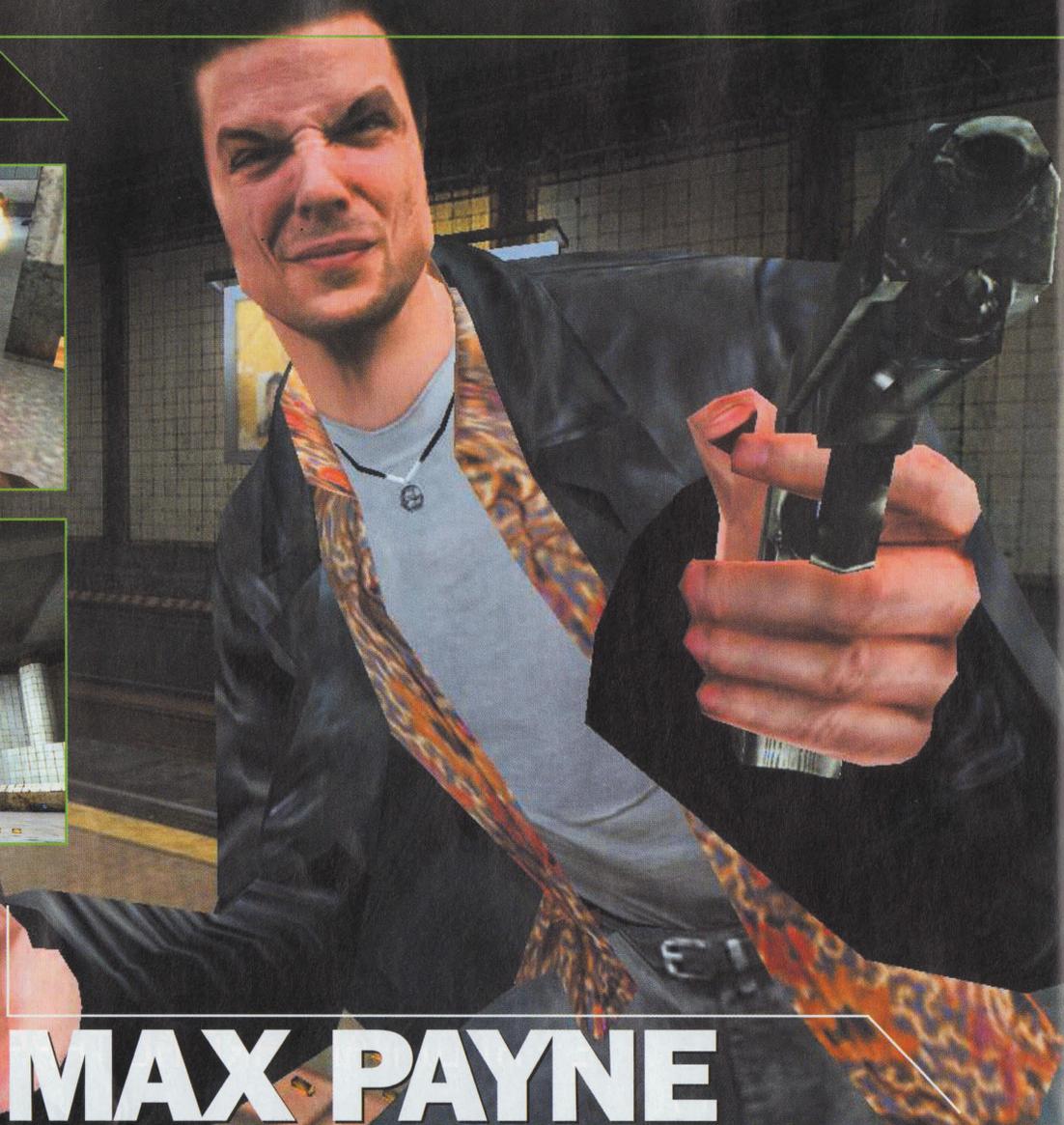
▶ **GANCIO D'AUTORE:** Tyson, dopo questo pugno, dovrà cercare il suo naso in galleria...

Danell Nicholson
Michael Grant
Malik Scott
Dominick Guinn
Commentatori:
Bobby Czyz, Ian Darke





PRODOTTO TAKE-TWO INTERACTIVE
SVILUPPO REMEDY - NEO SOFTWARE
GIOCATORI 1
GENERE AZIONE



MAX PAYNE

UN NUOVO VIRUS È STATO RILASCIATO IN CITTÀ, IL SUO NOME È PAYNE, MAX PAYNE!



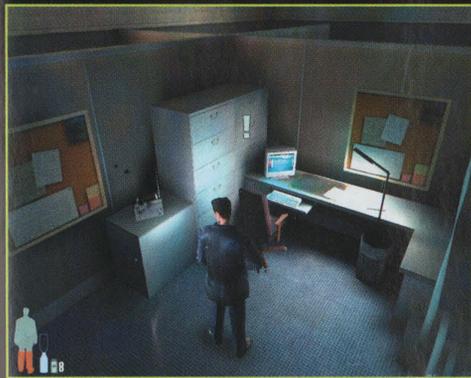
Di questo gioco si è ormai detto tutto, sono anni che si parla di *Max Payne*, un gioco che per un periodo lunghissimo si è concesso solo qualche breve apparizione, piccoli filmati che lasciavano intravedere potenzialità infinite di divertimento e una realizzazione tecnica stupefacente. Negli uffici della Remedy, la software house responsabile del gioco, *Max Payne* cresceva e con lui anche un hype smisurato da parte dei giocatori, il nome di Max troneggiava in corpose anteprime presenti in tutte le riviste specializzate del mondo e finalmente, un giorno, il gioco che senza un motivo apparente avrebbe cambiato il genere degli sparatutto, è arrivato nei negozi. Naturalmente ci riferiamo alla versione PC, la prima ad uscire e la prima a fare incetta di altissimi voti e premi insperati. In sostanza *Max Payne* riuscì nel suo intento, quello di conquistare sia gli onori del pubblico che della stampa. La storia del gioco Remedy è conti-

nuata poi su PlayStation 2, con risultati un po' fiacchi a dire il vero, il feeling di gioco si perdeva in rallentamenti più o meno pesanti e in un peggioramento globale della grafica... ma d'altronde lo sanno tutti, un gioco PC difficilmente riesce a stupire anche su console, a meno che quella console non sia un Xbox! È sì, questo è uno dei punti di forza del "mostro" Microsoft, la sua architettura interna, molto simile a quella di un PC, gli permette di reggere senza troppi problemi qualsiasi conversione, ed è per questo che in redazione tutti noi ci aspettiamo grandi cose da questa nuova versione di *Max Payne*. Se non avete mai giocato al titolo Remedy e la sua meccanica di gioco non vi è del tutto chiara, non dovrete far altro che continuare a leggere, poiché tra poco il grande Max arriverà anche su Xbox, lasciando dietro di sé la solita scia di morte, vendetta e disperazione. Questo perché la storia di Max Payne, ci riferiamo all'uomo, è una storia profondamente triste che inizia due anni prima degli

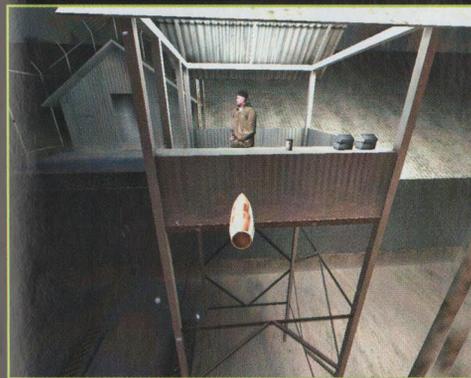


eventi raccontati in questo sparatutto. Il sogno americano in azione, direbbero alcuni, un lavoro sicuro, una discreta villetta, una donna piena di amore e una figlia nata da pochi mesi, questo è tutto quello che Max aveva, almeno fino a quando un gruppo di drogati non ha cancellato tutto, in un solo

▲ È AMORE?: La storia di Max Payne verrà raccontata attraverso degli splendidi fumetti, la voce di Max e di tutti gli altri personaggi poi, rendono ogni tavola ancora più spettacolare.



▲ **IKEA STYLE** - Gli ambienti sono tutti molto dettagliati, vuoi per le ottime texture che per il perfetto design di ogni oggetto.

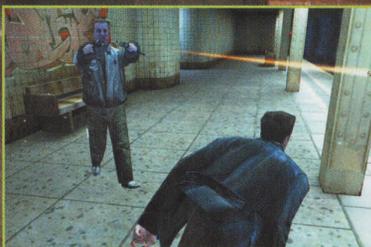


▲ **MAX SUFFER** : Sparando con il fucile da cecchino, la telecamera seguirà il proiettile fino al raggiungimento dell'obiettivo!

BULLET TIME!

AZIONE SLOW-MO'

Max Payne supera tutti gli altri esponenti del genere grazie all'introduzione del Bullet Time, caratteristica che una volta sperimentata, farà sembrare gli altri giochi datati e insopportabilmente limitati. In basso a sinistra, durante una qualsiasi partita, troverete una piccola clessidra che indicherà la quantità di secondi di Bullet Time disponibili, ogni volta che ucciderete un nemico questa aumenterà di conseguenza. L'utilizzo del Bullet Time è essenziale, visto che il gioco vi spronerà sempre a irrompere come dei folli, invece che a utilizzare tristi tattiche difensive.



IL GIOCO REMEDY È SOSTANZIALMENTE UNO SPARATUTTO, VISUALE IN TERZA PERSONA E ONDATE DI NEMICI

AVANSPETTACOLO...

REGIA FAI-DA-TE

Più andrete avanti nel gioco, più acquisterete dimestichezza con i semplici comandi ideati dalla Remedy, il joypad dell'Xbox poi, si presta perfettamente a questo tipo di giochi, quindi niente paura! La cosa interessante comunque, è che una volta sicuri delle proprie capacità, vi ritroverete a provare e riprovare le irruzioni più spettacolari, fino a quando non sarete contenti del risultato. Non solo proiettili e sangue quindi, ma con questo gioco uscirà il regista che si nasconde dentro di voi... peccato non poter vedere un replay del livello appena concluso!



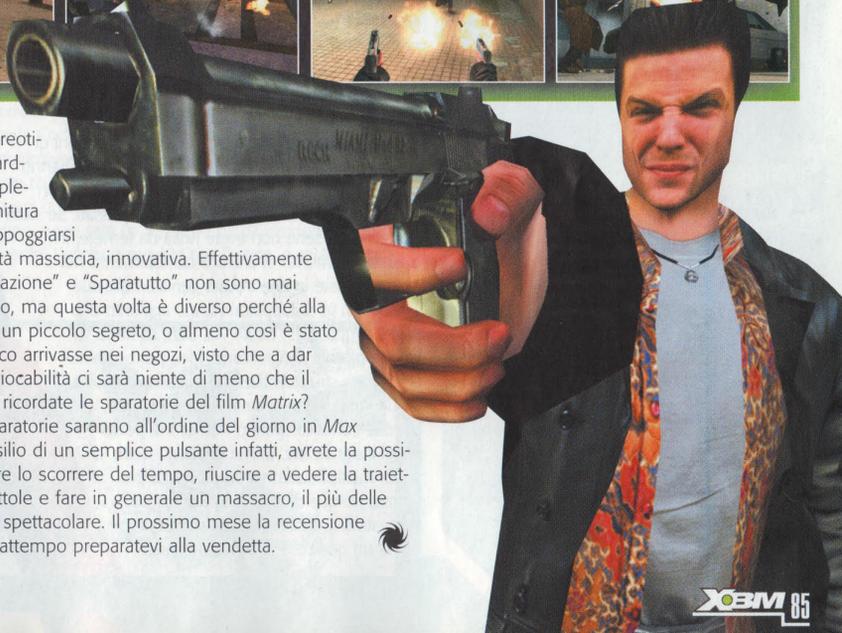
istante. Il nostro eroe si ritrova due anni dopo a New York, ottenuto il trasferimento all'antidroga, non c'è giorno che Max non speri di trovare un indizio, anche minuscolo, che spieghi quella drammatica irruzione nella sua calda abitazione.

Max Payne, questa volta il gioco, inizia quando il protagonista troverà quel maledetto indizio, una piccola traccia che lo porterà a perdere ogni riferimento con la sua precedente vita, e a maturare un'idea terribile quanto reale. Lui non ha più niente da perdere, questa sarà la sua forza, il suo asso nella manica, l'arma segreta che lo aiuterà a raggiungere il responsabile della scomparsa dei suoi cari e a fargli sputare l'anima.

Il gioco Remedy è sostanzialmente uno sparatutto, visuale in terza persona e ondate di nemici capaci di eccitarsi alla vista della più insignificante macchia di sangue, una buona fornitura di armi più o meno convenzionali e tanta azione.

Quello che trasforma questo gioco in un capolavoro (almeno nella sua incarnazione su Pc), e che lo solleva di una spanna sopra gli altri contendenti è la sua classe, il suo umorismo nero e i suoi per-

sonaggi così stereotipati, la trama hard-boiled poi, completa l'opera di rifinitura che andrà ad appoggiarsi su una giocabilità massiccia, innovativa. Effettivamente le parole "Innovazione" e "Sparatutto" non sono mai andate d'accordo, ma questa volta è diverso perché alla Remedy hanno un piccolo segreto, o almeno così è stato prima che il gioco arrivasse nei negozi, visto che a dar man forte alla giocabilità ci sarà niente di meno che il Bullet Time... Vi ricordate le sparatorie del film *Matrix*? Bene, quelle sparatorie saranno all'ordine del giorno in *Max Payne*, con l'ausilio di un semplice pulsante infatti, avrete la possibilità di rallentare lo scorrere del tempo, riuscire a vedere la traiettoria delle pallottole e fare in generale un massacro, il più delle volte altamente spettacolare. Il prossimo mese la recensione completa, nel frattempo preparatevi alla vendetta.

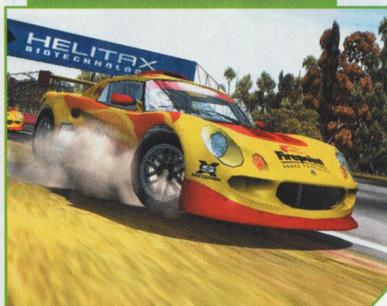




PRODOTTO CODEMASTERS 
SVILUPPO CODEMASTERS 
GIOCATORI TBA 
GENERE CORSE 

TOCA RACE DRIVER

CI VUOLE MOLTA FIDUCIA NEI PROPRI MEZZI PER TENTARE UN QUALCOSA DI COSÌ RISCHIOSO



▲ **FUORI STRADA:** L'effetto delle nubi di polvere alzate dalle ruote sullo sterrato è davvero incredibile!



Svuotate la vostra mente, cancellate tutto quello che sapete, eliminate tutti i preconcetti su come "dovrebbe" essere il nuovo capitolo di TOCA e guardate fissi verso il futuro. I cambiamenti sono sempre un'incognita, ed ora i giochi di corse che tutti conoscevamo stanno per mutare radicalmente...

Diamo a Cesare quel che è di Cesare. Ci vogliono veramente gli attributi per distaccarsi da tutto quello che è consuetudine per dare vita a un qualcosa di "nuovo". Ma questo è esattamente quello che è stato fatto con *TOCA Race Driver*, con una mossa incredibilmente coraggiosa, considerando che i capitoli apparsi in precedenza su PlayStation hanno venduto più di quattro milioni di copie! Ossia ci sono un sacco di persone che hanno delle aspettative enormi per questo seguito, e non vedono l'ora di confrontarlo con i titoli passati. Se siete dei fan della serie non avete nulla da temere, in quanto l'elemento di drastico cambiamento nel gioco consiste in una trovata geniale nella sua semplicità: gli sviluppatori hanno aggiunto una trama. "Tutto qui?", direte voi. Beh, riflettete su questa piccola, insignificante idea per un minuto. Il gioco sfrutta la licenza del campionato TOCA, quindi non si tratta di corse arcade condite con uno sparuto numero di personaggi insignificanti. Come abbiamo detto, ci vuole molta fiducia nei propri mezzi per tentare un qualcosa di così rischioso e innovativo. Questo tentativo suona però come un qualcosa di davvero interes-

sante, visto che la Codemasters ha intenzione di regalarci l'esperienza di guida più immersiva di tutti i tempi. Per fare questo c'è bisogno di un personaggio. In questo gioco non sceglierete semplicemente uno dei numerosi piloti realmente esistenti, ma interpreterete Ryan McKane, uno dei numerosi personaggi di fantasia perfettamente inseriti in un mondo per la maggior parte reale. I personaggi connessi più o meno direttamente a voi saranno svariati, tra parenti, meccanici, manager, giornalisti, rivali eccetera. Tutti questi personaggi vi parleranno prima e dopo ogni gara, portando in casa vostra lo stile di vita di un vero pilota. Avanzando nel gioco e nella classifica mondiale, di tanto in tanto potrete assistere a delle sequenze narrate, utili per approfondire ulteriormente la storia e la conoscenza del vostro alter ego. La Codemasters finora ha fatto in modo che, nonostante i numerosi elementi della trama, il



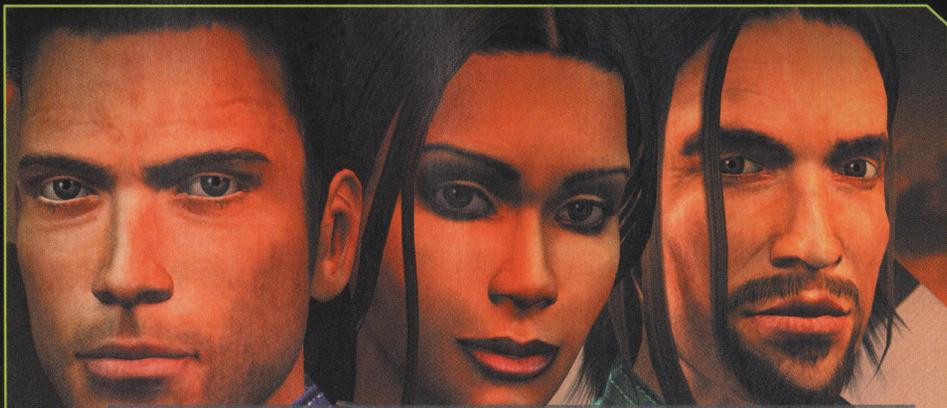
GIORNI DI TUONO

Dove c'è una storia c'è anche uno storyboard

Durante il gioco ci sono circa 18 scene di intermezzo, concepite esclusivamente per implementare la trama. Nonostante la narrazione sia un fattore fondamentale all'interno del gioco, la Codemasters ha mantenuto gli elementi della storia strettamente riservati. Abbiamo dovuto sudare sette camicie per sfilargliene anche solo un assaggio...



▲▲ **Faccia a faccia:** Le auto rimbano sulla linea di partenza... tre a uno per la Subaru!



VIRTUAL REALITY!

Giocando a TOCA imparerete le piste meglio dei piloti veri!

La grafica di TOCA Race Driver è incredibile, e su questo non ci sono dubbi. La versione Xbox comprende texture più definite, bump mapping e tutta una serie di tecnologie create appositamente per farvi rotolare gli occhi fuori dalle orbite. E tutto questo splendore grafico è potenziato in maniera esponenziale grazie a un'opera di modellamento davvero senza precedenti. Ognuno dei 38 percorsi è stato perfettamente ricreato fino all'orizzonte, il che significa la fine degli sfondi piatti e scialbi nei giochi di corse, ma ancora più impressionante è il design delle piste. Il lavoro svolto in questo settore è stato davvero mostruoso, pensate che la

Codemasters si è infatti sobbarcata il compito di rilevare i dati precisi al millimetro di ogni curva e di ogni pendenza in modo da poter riprodurre ogni pista senza sgarrire nemmeno di un millimetro!

NONOSTANTE I NUMEROSI ELEMENTI DELLA TRAMA, IL FULCRO DEL GIOCO RIMANE ANCORATO AL DISCORSO DELLE GARE

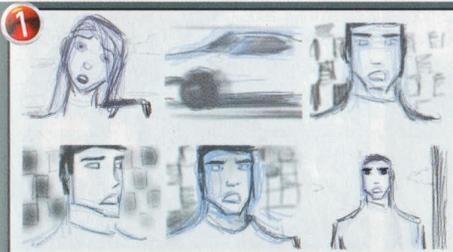
cro del gioco rimanesse saldamente ancorato al discorso delle gare, ma nel caso abbiate voglia di approfondire il discorso "vita privata", potrete affrontare tutta una serie di tematiche, come ad esempio una rivalità in amore tra Ryan e suo fratello! In altre parole nel gioco non dovrete limitarvi a salire in macchina e vincere i tornei. Una volta scesi dal vostro bolide avrete un intero mondo da esplorare. Tra i vari tocchi di classe, il più notevole è forse la totale assenza di menu all'interno del gioco. Dal momento in cui il gioco caricherà, sarete catapultati nel mondo di Ryan McKane. Se vorrete fare la messa a punto della macchina dovrete andare nel garage, se volete scegliere un veicolo dovrete prendere le chiavi giuste dallo scaffale! Ovviamente, la Codemasters non ha lasciato che il gameplay affogasse in mezzo a questo mare di ambientazione. Dopotutto, si tratta sempre di un gioco della serie TOCA, e il concetto base è quello di sfidare altri piloti in corse mozzafiato. Vi basti pensare che questo gioco ha più campionati e squadre che i suoi predecessori. Tra le novità vanno citati ad esempio il campionato tedesco DTM e quello australiano AVESCO V8. La formula delle corse è molto simile a quella già vista nell'ultimo TOCA WTC. Potrete avanzare nei vari campionati cambiando squadra ogni volta che i manager rivali vi faranno un'offerta, anche se questa volta Ryan rimpiazzerà il pilota che guida la macchina nel mondo reale. Sempre come in WTC, anche stavolta ci sarà in ogni corsa un pilota nettamente migliore degli altri. Questo perché c'è

sempre qualcuno che conosce la pista meglio di tutti, oppure si tratta semplicemente di una giornata di grande forma. Ora potrete parlare con ogni pilota prima della gara e sfidarlo eventualmente in una gara testa a testa indipendente dalla corsa principale. Per dotare ogni personaggio di un proprio carattere (e per rendere le corse più interessanti!) TOCA Race Driver fa uso di un'Intelligenza Artificiale davvero sorprendente. Date un paio di gare di tempo ai vostri avversari e questi cominceranno a ricordarsi il vostro stile di guida e il vostro comportamento su pista, reagendo di conseguenza. Tagliate la strada a qualcuno, oppure spintonatelo contro le barriere e non stupitevi se nella gara successiva questi tornerà a rendervi pan per focaccia. Per enfatizzare questo fatto, alla fine di ogni corsa ci sarà una scena di intermezzo durante la quale un pilota avversario verrà a dirvi quello che pensa del vostro stile di guida. Ma per enumerare tutti gli aspetti positivi e le innovazioni di questo titolo ci vorrebbe uno speciale grosso quanto un intero numero. La prima volta che la Codemasters ne ha parlato ha accennato persino a una Modalità multiplayer per otto giocatori! Nel caso ancora non l'aveste capito, questo titolo cambierà per sempre la concezione di "gioco di guida". D'ora in poi questi non potranno più essere esperienze superficiali, dovranno avere stile (e TOCA ne ha da vendere!), nonché una storia convincente. L'uscita è prevista per l'estate, e sarà un'estate calda, caldissima!

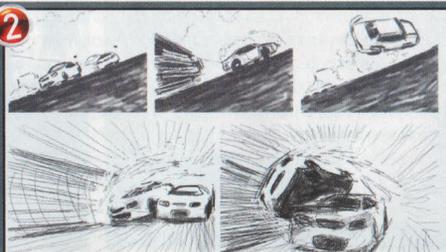
CRASH TEST DUMMY

Siete amanti del dettaglio maniacale? TOCA fa per voi!

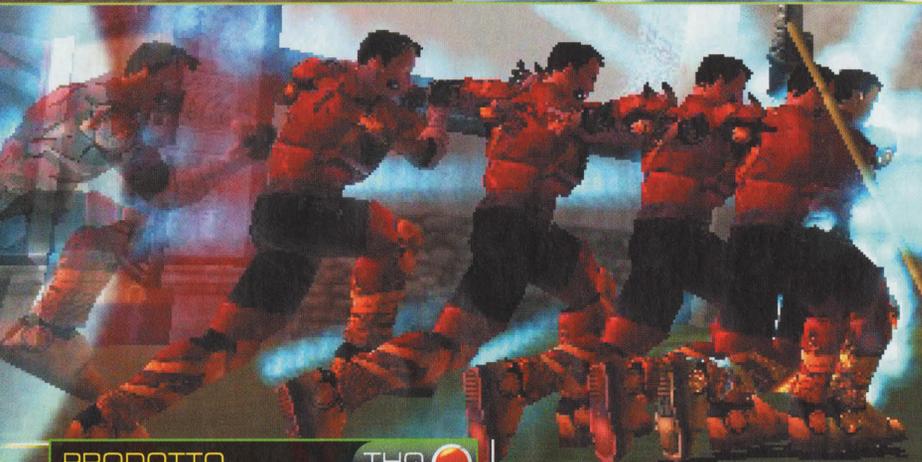
Con 42 auto tra le quali scegliere, i motori da bruciare mordendo l'asfalto di certo non mancano, e in più ogni singolo veicolo fa uso del nuovo sistema FEM. Questa sigla, che sta per Finite Element Modelling, in soldoni significa che le auto possono subire danni. A quanto pare il modello FEM è lo stesso usato dalle case automobilistiche durante i crash test, quindi il massimo realismo è assicurato. Quando colpirete qualcosa, ogni distinta parte della macchina subirà l'effetto più appropriato... e per farvi un'idea del livello di dettaglio sappiate che persino i cardini delle portiere risentiranno degli incidenti!



1 **PRIMO PIANO:** Un estratto dalla vita di Ryan.



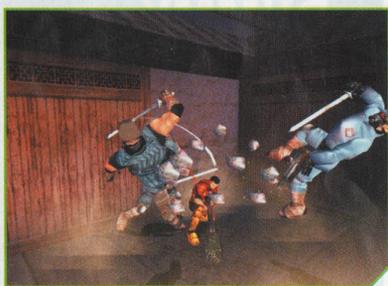
2 **CRASH BOOM BANG:** Vedete cosa succede a non rispettare le norme di guida sicura? Atterraggio d'emergenza in vista!



PRODOTTO	THQ
SVILUPPO	INFINITE MACHINE
GIOCATORI	1
GENERE	AZIONE

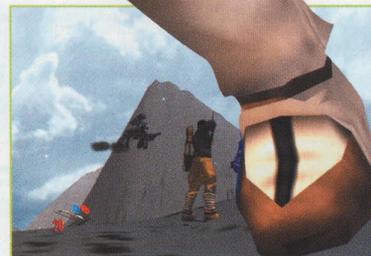
NEW LEGENDS

GROSSO GUAIO A CHINATOWN? CI SIETE QUASI...



Con l'arrivo dell'Xbox, molte compagnie di sviluppo hanno deciso di rivendere i propri piani per supportare la console della Microsoft. Tra queste c'è l'americana THQ, che sta presentando numerose novità. Una delle più promettenti è *New Legends*, un misto tra azione (molta) e avventura (poca) che promette fiumi di adrenalina e divertimento a palate.

New Legends è ambientato in una versione futuristica della Cina tradizionale, dove tecnologia ed elementi fantasy si sono uniti per creare un mondo molto particolare. Voi vestirete i panni di Sun Soo, un giovane guerriero destinato a diventare imperatore del regno Soo. Tutto va alla grande e le giornate scorrono via tranquille fino all'arrivo del malvagio Xao Gon, uno spietato individuo che mira al dominio assoluto della Cina. Xao verrà aiutato anche da un gruppo di potenti demoni, cinque in tutto... come si suol dire, le disgrazie non vengono mai da sole. Il nostro eroe dovrà dunque farsi strada lungo questo action game in terza persona usando una serie infinita di armi e abilità varie.



▲ **IL CAST:** I personaggi principali vanno ben oltre il protagonista, alcuni cercheranno di aiutarvi, altri vi tradiranno e altri ancora non faranno altro che cercare la vostra morte. Attenzione a non sottovalutare l'importanza dei dialoghi, quindi...



NEMICI AMICI: Spesso, dietro un aspetto terrificante e ostile, potrebbe nascondersi un prezioso alleato per la riconquista della Cina...

VERSO L'INFINITO E OLTRE!

Ha lavorato alla Activision, alla Sega e alla LucasArts e ora Justin Chin è a capo dei nuovissimi Infinite Machine...

XBM: Da dove è nata l'idea di mescolare elementi futuristici con la Cina feudale?

Justin Chin: Ho pensato che la Cina fosse una risorsa mai sfruttata prima per un gioco di questo tipo, ma volevamo che l'atmosfera avesse un feeling unico. Un incrocio tra il passato e il futuro era la soluzione che ci dava più spunti da utilizzare in seguito.

XBM: Che tipo di mosse si potranno effettuare nel gioco?

Justin Chin: Molte delle mosse presenti nel gioco provengono dai diversi stili di arti marziali cinesi. Alcune di queste mosse sono davvero esagerate dal punto di vista visivo. Impugnando il joystick vi renderete conto di quanto sia immediato e preciso il sistema di controllo, nonché della fluidità degli attacchi.

XBM: Qual è la tua arma preferita tra quelle a disposizione?

Justin Chin: Dipende dalla situazione. La Triple Wind è ottima per le situazioni di mischia, l'ho usata spesso nei livelli più avanzati. La Razor Saw ha probabilmente il super attacco più divertente. Più avanti nel gioco vi torneranno molto utili anche la Tank Puncher e la Lions Fury, visto che i nemici dotati di armi a

distanza vi causeranno non poche noie.

XBM: Credi che questo gioco sarà etichettato come un semplice picchiaduro a scorrimento?

Justin Chin: Spero proprio di no. Il sistema di combattimento è divertente e appassionante, quindi non credo che i giocatori lo troveranno banale. Anche la storia e i personaggi sono molto interessanti.

XBM: Perché avete deciso di usare il motore di Unreal Tournament?

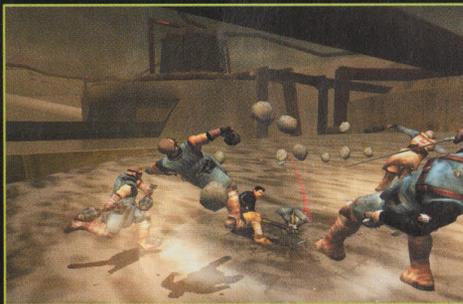
Justin Chin: Abbiamo fatto questa scelta in un momento in cui avevamo la necessità di accelerare i tempi di lavorazione. L'operazione è stata comunque complicata, perché portare Unreal su Xbox non è poi così immediato come potrebbe sembrare.

XBM: Alcuni membri del team hanno lavorato per la LucasArts. Ci sono riferimenti a Star Wars nel gioco?

Justin Chin: Perché dovrei svelarvelo ora? Dovrete provare il gioco per saperlo.

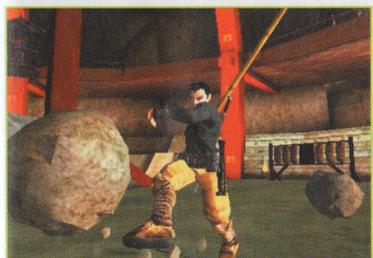
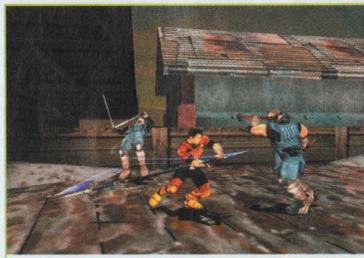
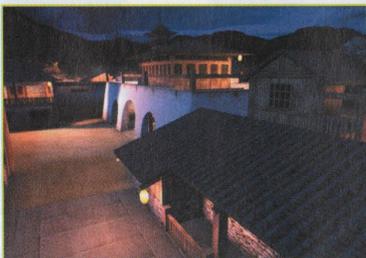


NESSUNA PIETÀ: Quando mandate a terra un avversario, cercate di assicurarvi che ci rimanga per sempre o potreste incontrare spiacevoli sorprese...



ARMA LETALE: Più grande è un'arma e maggiore sarà il danno portato. Come dire, in fondo le dimensioni contano, no?

NEW LEGENDS È UN TITOLO INNOVATIVO E SPETTACOLARE, CHE SPINGE VERSO UN NUOVO LIVELLO GLI ACTION GAME!



Ovviamente l'accento è posto quasi totalmente sull'azione. Potrete combattere contro decine di nemici differenti usando diversi stili di combattimento, dalle arti marziali fino a potenti fucili a pompa. Tra le varie armi possiamo trovare archi e pistole, spade e ogni altro tipo di arma da corpo a corpo, più un providenziale scudo per la difesa. Durante il gioco potrete portare con voi fino a quattro armi differenti, ma la gamma completa è molto, molto più ampia. Oltre alle armi normali potrete usare anche le "Forbidden Blades of Heaven", delle potentissime spade in grado di conferirvi dei poteri molto speciali. Ognuna di queste armi, però, è gelosamente custodita dai demoni di Xao Gon. Per entrare in possesso delle

una fluidità impressionante, accompagnati da un numero di animazioni decisamente sostenute. Più deludenti invece le ambientazioni che, oltre a non brillare per originalità, non sembrano in grado di creare la giusta atmosfera. Ma è presto per trarre conclusioni, visto che mancano ancora alcune settimane all'uscita e i programmatori hanno tutto il tempo per migliorare il reparto grafico. *New Legends* non vuole essere un titolo rivoluzionario, non vuole stabilire nuovi standard, quello che i programmatori hanno in mente è creare un titolo semplice, adatto a tutti, ma allo stesso tempo affascinante e divertente come pochi altri. Un obiettivo ambizioso, ma la strada imboccata è quella giusta...

BOZZE DA ORBY!

LAPIS & JOYPAD

Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, gli sviluppatori non possono semplicemente creare le ambientazioni dal nulla. Per farlo c'è bisogno di studi molto dettagliati, che spesso coinvolgono disegnatori professionisti provenienti dal mondo dei fumetti o dei cartoni animati. Quelli che vedete in queste pagine sono i disegni preparatori della città di Nanjing, la capitale dell'Impero Soo. I disegni non servono solo per avere un'idea di come potrebbero essere le ambientazioni, ma anche per strutturare con precisione le varie sequenze di intermezzo di cui sarà pieno *New Legends*.





PRODOTTO

RAGE

SVILUPPO

INTERNO

GIOCATORI

4

GENERE

SPORTIVO

DAVID BECKHAM SOCCER

IL PRIMO GIOCO DI CALCIO PER XBOX!



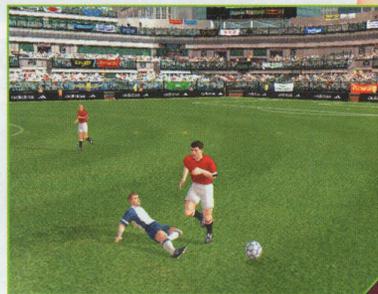
▲ SPICE BOY: David Beckham sarà ovviamente uno dei giocatori più forti in assoluto, specie per quanto riguarda i cross.



Il calcio, si sa, è lo sport più famoso del mondo. E se una console vuole avere successo in Europa, deve necessariamente avere un buon catalogo di titoli in questo combattivo genere. Mentre attendiamo maggiori notizie sulle mosse di Konami ed EA Sports (che comunque hanno confermato ufficialmente di essere al lavoro, rispettivamente, su una versione di ISS e di FIFA), non possiamo far altro che accogliere con impazienza la Rage e il suo *David Beckham Soccer*.

Apparso da poco su PlayStation, *David Beckham Soccer* è stato ora annunciato anche per Xbox, con uscita prevista durante il più importante degli eventi calcistici: la coppa del mondo. La Rage ha ovviamente aggiornato e potenziato il suo gioco fino all'inverosimile per sfruttare un vantaggio piuttosto importante, visto che questo sarà l'unico gioco di calcio per il lancio della console Microsoft. Del resto anche solo la sponsorizzazione di un campione come David Beckham non potrà che attirare ogni aspirante capitano della nazionale inglese, ma per quelli tra voi che guardano con maggior diffidenza

ai giochi prodotti sfruttando nomi altisonanti e costosissime licenze, vi informiamo che stavolta oltre al fumo c'è anche un bell'arrostato succoso. Tanto per cominciare, il gioco comprenderà più di 200 squadre, tra nazionali e club, ognuna delle quali sarà aggiornata con tutti i nomi e gli sponsor ufficiali e avrà la possibilità di affrontare

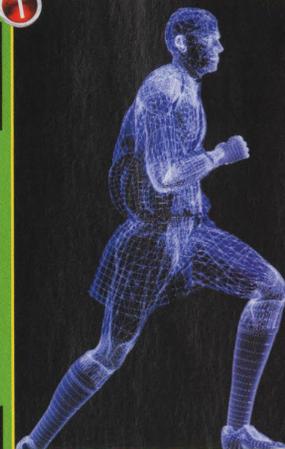


AI CONFINI DELLA REALTÀ

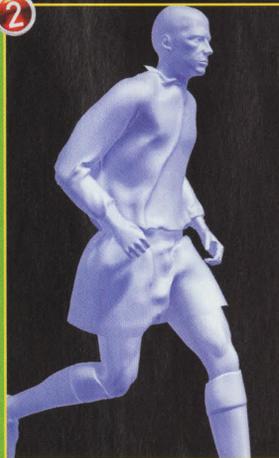
La Rage vuole creare i giocatori più realistici di sempre

Centinaia di frame di animazione saranno usati per creare, grazie alla tecnica del motion capture, un movimento fluido e convincente per i giocatori di David Beckham Soccer. Se le promesse saranno rispettate, presto vedremo i movimenti più naturali, i contrasti più "fisici" e i dribbling più precisi che un gioco di calcio abbia mai potuto vantare. Alla Rage hanno sviluppato una routine che sceglie automaticamente l'animazione a seconda della situazione in campo. In pratica, il controllo di palla o i dribbling saranno sempre diversi, anche se il tasto per effettuarli è sempre lo stesso. Gli sviluppatori puntano molto su questa caratteristica, difatti è proprio su questo che si stanno maggiormente impegnando.

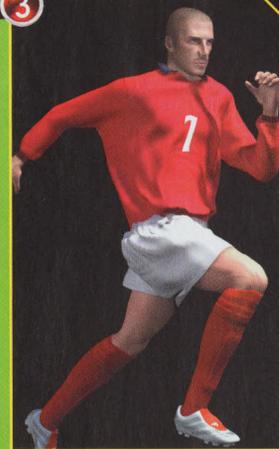
1



2



3



SCIVOLANDO:

Speriamo che la Rage migliori leggermente il settore grafico!



KICK-OFF:

La partita inizia, Beckham si prepara a essere il più bello in campo...

PUNTI DI VISTA: Come in ogni gioco di calcio che si rispetti, potrete selezionare diversi tipi di visuali, tutte molto spettacolari ma alcune difficilmente giocabili.

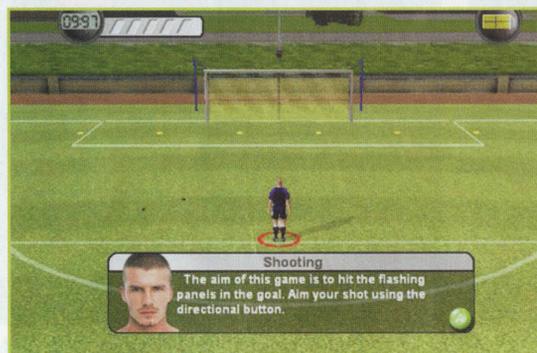


DAVID BECKHAM SOCCER SARÀ UNO DEI MIGLIORI TITOLI PER XBOX DEL 2002

varie competizioni tra cui tutte le coppe e i campionati maggiori. Durante tutto il gioco la presenza del buon David si farà sentire, soprattutto nell'approfondito tutorial in cui avrete l'occasione di imparare tutti i suoi trucchi più vincenti. Le dettagliate statistiche dei giocatori saranno aggiornate costantemente a seconda dei vostri progressi nel gioco e registrate per ogni singolo utente. E i personaggi su schermo non solo si comporteranno come giocatori veri, ma gli somiglieranno anche! Con la bellezza di 7.000 poligoni per ogni modello, gli sviluppatori hanno raggiunto dei risultati che solo fino a qualche anno fa non saremmo riusciti neanche ad immaginare, includendo effetti come animazioni facciali, magliette che si muovono e si sporcano realisticamente, e addirittura respiri affannati, a indicare che un giocatore è in difficoltà. In ogni caso, contrariamente a quanto non si vorrebbe di questi tempi, il gioco del calcio non è solo spettacolo e apparenza, quindi un buon allenatore dovrà stare attento alla stamina, all'affaticamento e agli infortuni della sua squadra, facendo i cambi appropriati e applicando il turnover. Questo lato manageriale del gioco è stato ulteriormente approfondito grazie alle opzioni Stadium, Team e Kit Editing, con le quali potrete ricreare praticamente ogni squadra esistente. Anche il pubblico avrà un ruolo di primo piano, in quanto reagirà diversamente a seconda di come state giocando e, grazie a un suono tridimensionale, vi trasmetterà la sensazione di trovarvi in un vero stadio. Nastri colorati voleranno costantemente in campo, il servizio d'ordine controllerà i tifosi più agitati e una selva di bandierine e stendardi tappezzerà le curve. Tutti fattori che contribuiscono a ricreare un'atmosfera veramente unica in un gioco di calcio. I risultati ottenuti su PlayStation sono stati piuttosto deludenti, ma da quello che abbiamo potuto vedere questa versione per Xbox sembra tutto un altro gioco. Se la Rage riuscirà a combinare tutto questo con una giocabilità di alto livello, allora potremmo trovarci di fronte a qualcosa di veramente speciale! Incrociamo le dita...



GIRA LA PALLA: Sponsor, barriera, tifosi... sembra non mancare proprio nulla nel gioco Rage.



OCCHI DI LINCE: Il buon David si prepara a battere un rigore; durante gli allenamenti verranno visualizzati consigli di ogni genere, come questo per esempio...

SING ONLY WHEN YOU ARE WINNING

Un pubblico realistico per un'atmosfera unica

Il pubblico di DBS rivestirà un ruolo fondamentale, più di quanto non si sia mai visto in un videogame. I tifosi saranno animati dal primo all'ultimo e canteranno cori differenti a seconda del vostro comportamento in campo. Razzi e fumogeni saliranno nel cielo, i megaschermi seguiranno l'azione in campo e il sistema di gestione del tempo atmosferico aggungerà realismo al realismo.



PRODOTTO **SWING ENTERTAINMENT**

SVILUPPO **STARBREEZE STUDIOS**

GIOCATORI **1-4**

GENERE **AZIONE**

ENCLAVE

IL DESTINO DI UN GUERRIERO, NEL BENE E NEL MALE...



▲ **POLIGONOLANDIA:** La complessità delle strutture poligonali di *Enclave* è davvero eccezionale, ma il motore tende a distorcere l'ambiente nei cambi di visuale più veloci.



La fine del mondo era vicina. Le forze oscure di Vatar, il più potente demone che la storia umana ricordi, stavano stringendo nella morsa finale l'esercito di Celenheim. Ma mentre infuriava la battaglia, dal nulla comparve una misteriosa figura che oggi molti ritengono essere un mago.

Il potente mago piantò il suo bastone nel terreno, scatenando forze fino ad allora inimmaginabili e costringendo il malvagio Vatar a quello che sarebbe inevitabilmente stato lo scontro finale. Mentre la terra si distorceva e le fiamme avvolgevano i cieli, il potente mago riuscì ad avere la meglio su Vatar. La terra di Celenheim adesso era come sospesa nel vuoto, circondata da un infinito precipizio, un ostacolo insormontabile per le truppe di Vatar.

Nell'oscurità del precipizio vennero confinate le forze del male e si narra che anche il mago sia finito in quelle profondità. Col passare degli anni, la gente sembra essersi dimenticata di questa incredibile leggenda e del demone Vatar. Ma il demone tramava nel buio, diventava sempre più forte, stava riformando il suo esercito ed era riuscito ad acquisire abbastanza potere per raggiungere Celenheim e attaccarla. E del mago nessuna traccia...

E a chi tocca salvare il mondo adesso? A voi naturalmente! Ma se stamattina vi siete svegliati male potrete anche distruggerlo, perché *Enclave* vi permette di scegliere liberamente da che parte stare, se difendere il popolo di Celenheim, oppure vendere la vostra anima a Vatar. Due avventure diverse ma che spesso si intrecceranno rivelandovi nuovi dettagli su una trama che i programmatori promettono intrigante e complessa. Ma andiamo con ordine...

Enclave, primo titolo per Xbox degli Starbreeze Studios, è un





▲ **SMOKE ON THE WATER:** La realizzazione tecnica dell'acqua è da sempre una delle cose più difficili in un videogioco. E in *Enclave* è stupenda.



▶ **ALTRIMENTI CI ARRABBIAMO:** Anche se ci saranno enigmi da risolvere e vaste zone da esplorare, il cuore di *Enclave* rimane sempre nei combattimenti corpo a corpo, piuttosto numerosi.



TECNICAMENTE PARLANDO, SIAMO DI FRONTE A UNA DELLE MIGLIORI PRODUZIONI VISTE SU XBOX

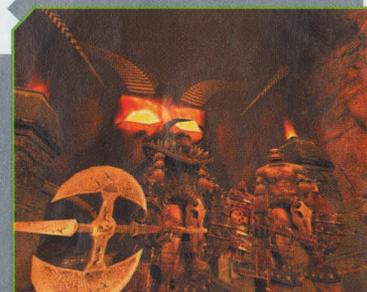
action adventure con visuale in terza persona, ambientato nel più classico dei mondi fantasy. All'inizio del gioco, la possibilità di scegliere se fare i buoni o i cattivi non si traduce soltanto in zone differenti da esplorare e trame diverse, ma anche nei personaggi che potrete usare. In *Enclave* infatti potrete utilizzare differenti classi, dal cavaliere al mago per i seguaci di Celenheim fino ad assassini e stregoni per i sudditi di Vatar. L'azione di gioco è piuttosto immediata. La sfavillante grafica vi introdurrà in un mondo fantasy attentamente dettagliato e curato fin nei minimi particolari. Il sistema di controllo è semplice e intuitivo, soprattutto nei combattimenti dove potrete effettuare devastanti combo con la semplice pressione di un tasto. Interessante la varietà dei combattimenti stessi. Il fatto di poter scegliere tra ben dodici personaggi così diversi tra loro ha permesso ai programmatori di ricreare differenti situazioni per adattarsi ai gusti di ogni giocatore.

Potrete combattere in mischia, usando armi a distanza come archi o balestre, oppure affidarvi alla potenza della magia o a quella della natura. Insomma, una varietà che di certo non guasta, aiutata oltretutto dalle numerose ambientazioni dove dovrete provare le vostre abilità di guerrieri. Avanzando nel gioco le abilità principali del vostro personaggio miglioreranno di conseguenza, così come migliorerà il vostro inventario. I programmatori degli Starbreeze Studios infatti tengono a precisare che in *Enclave* ci sarà un enorme numero di oggetti e armi magiche, e che solo giocando l'avventura più di una volta potrete davvero scoprirli tutti. Questo, insieme alle due avventure e alla modalità per quattro giocatori contemporaneamente, dovrebbe garantire una certa longevità... Tecnicamente parlando, siamo di fronte a una delle migliori produzioni viste su Xbox. Il motore grafico, sviluppato appositamente per la console Microsoft, permette un sfavillante utilizzo di poligoni e di texture ad alta definizione, senza contare i numerosi effetti speciali come le luci in tempo reale o il fumo volumetrico, o ancora la perfetta fisica dei liquidi come fiumi e paludi. Un vero spettacolo per

BLACK & WHITE

Il Bene contro il Male: un'eterna lotta che *Enclave* vi permette di vivere in prima persona, da entrambe le parti...

Una delle caratteristiche più interessanti di *Enclave* è la possibilità di vivere due avventure totalmente diverse, una dalla parte dei "buoni" e l'altra dei "cattivi". La scelta non riguarda solo trama e ambientazioni, ma anche i personaggi, che cambiano totalmente a seconda della fazione che seguirete. In tutto sono presenti dodici classi, sei per parte. Per i guerrieri della luce abbiamo: il cavaliere, l'arciere, il mago, il druido, l'ingegnere e il boarider, un guerriero a cavallo di uno strano animale. Se invece preferite il lato oscuro, potrete scegliere tra orco, assassino, la sensuale stregona, i Lich (dei maghi zombi), il fortissimo bombardier (una versione malvagia di Conan il barbaro), e infine il wolf rider.



▲ **ZIO BILL:** Il modo in cui l'Xbox riesce a gestire gli effetti di luce è semplicemente eccezionale. Bravo Bill, bravo...



▲ **WIZARDRY:** Il mago è un personaggio molto particolare: difficile sopravvivere all'inizio, ma verso la fine del gioco sarete praticamente imbattibili.

LA PAROLA ALLE ARMI

Benvenuti nell'oscuro mondo di Nils Bote, produttore di *Enclave*, del programmatore Jens Anderson e del compositore della colonna sonora, Gustaf Grefberg...

XBM: Cominciamo, da dove vi è venuta l'idea di *Enclave*?

GUSTAF: Un'iniziale idea di semplicità si è poi trasformata in qualcosa di più complesso. Non abbiamo avuto fonti di ispirazione o altro, volevamo solo fare un gioco ad ambientazione fantasy, un genere di cui tutti siamo appassionati qui. Abbiamo cercato di realizzare una storia nella quale il giocatore potesse calarsi completamente, personificando il male o difendendo il bene a tutti i costi. Niente di complicato, direi...

XBM: *Enclave* è uno dei pochi titoli a permettere al giocatore di scegliere da che parte stare, vivendo due storie completamente diverse. Come avviene questa scelta?

NILS: All'inizio del gioco potrete scegliere da che parte stare. L'avventura cambia totalmente a seconda della vostra scelta, anche se alcune ambientazioni saranno simili. In ogni caso, solo completando l'avventura in entrambi i "lati" potrete capire a fondo la storia di *Enclave*.

XBM: Il premio "Best Action Game" dello scorso E3 è stato una sorpresa per voi?

NILS: Parlando da sviluppatore, direi di no. Tutti noi qui eravamo e siamo convinti della qualità del progetto, quindi quel premio ci ha fatto molto piacere, ma non ci ha sorpreso. Parlando da appassionato, posso solo dirvi che quando me l'hanno comunicato ero decisamente su di morale...

XBM: Lo stile dei livelli ci ricorda molto vecchi classici per PC come *Heretic* e *Hexen*. Non che sia un difetto, ma non credete che i giocatori possano giudicare *Enclave* come qualcosa di "già visto"?

JENS: Sinceramente non credo. In *Enclave* ci sono molte più zone all'aperto rispetto a *Heretic* e *Hexen*, anche se naturalmente ci sono delle similitudini vista l'ambientazione fantasy. Quello che abbiamo cercato di realizzare è un mondo più scuro e maturo di molti altri titoli fantasy, come lo stesso *Heretic*. Aspettate di vedere il gioco completo e potrete giudicare voi stessi...

XBM: Cosa pensa dell'Xbox?

JENS: È una macchina molto potente e incredibilmente facile da programmare. Se non ricordo male, la prima versione funzionante di *Enclave* era già pronta dopo solo una settimana di lavoro sui Devolpment Kit.

Naturalmente non siamo riusciti a sfruttare al cento per cento le potenzialità della console. Ci sono molte caratteristiche interessanti che ancora non siamo riusciti a utilizzare e sono sicuro che nel futuro vedremo giochi ancora più complessi.

XBM: Ci sono caratteristiche di *Enclave* che non avreste mai potuto riprodurre su altre console?

JENS: Assolutamente. *Enclave* fa un pesante utilizzo di texture ad alta risoluzione, possibile su Xbox grazie alla texture compression, non presente su altre console. Inoltre, ci sono molti effetti speciali, come l'acqua o le luci in tempo reale che sarebbe difficile riprodurre su altri sistemi con la stessa efficacia. Inoltre il chip grafico Nvidia ci permette di visualizzare su schermo un altissimo numero di poligoni, come alcuni boss che ne hanno più di 10000. Su PS2 o GameCube bisognerebbe necessariamente scendere di dettaglio...

XBM: L'ultima domanda: cosa vi piace di più di *Enclave*?

NILS: Il sistema di combattimento corpo a corpo. È fantastico tanto da vedere quanto da giocare.

GUSTAF: Il livello di sfida. Meglio complete un livello e più forte sarà il personaggio e gli oggetti che recupererete.

JENS: L'atmosfera. Gli splendidi livelli insieme alla musica interattiva creano un'atmosfera davvero impareggiabile. Almeno spero...



GURU MEDITATION: Il penseroso Nils, responsabile del progetto *Enclave*, ha un passato piuttosto ricco nel settore, con alle spalle titoli come *Creatures* o il velocissimo *Silpheed*.



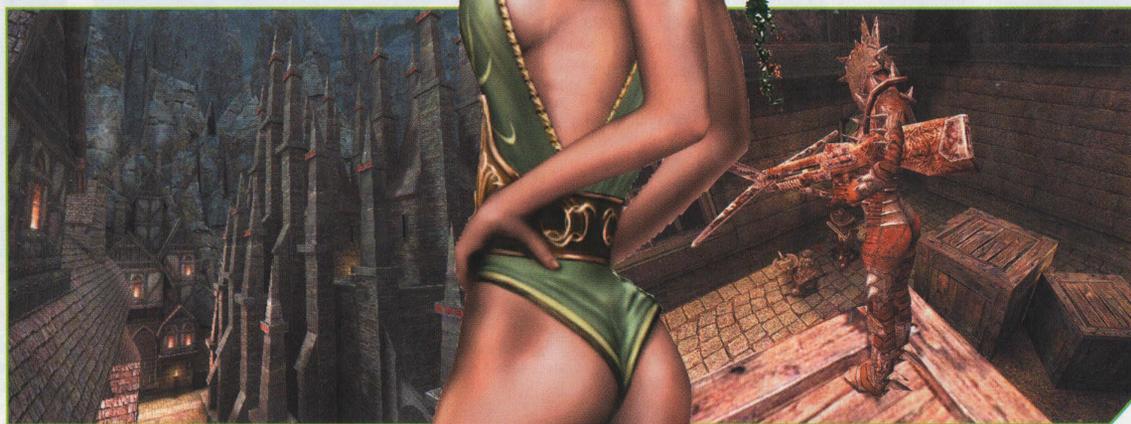
▲ SKELETON: Gli scheletri sono tra i nemici più comuni e più facili da distruggere di *Enclave*.

gli occhi di qualsiasi avventuriero.

Per le orecchie invece, alla Starbreeze hanno realizzato una colonna sonora molto evocativa che si adatterà, cambiando di tempo e di tono, a seconda della situazione. Se state parlando con un vostro alleato nei pressi di un pacifico villaggio, ascolterete musiche dolci e soavi, mentre se siete vicino a un pericolo il ritmo aumenterà e il tono si farà più cupo e minaccioso.

Qualcosa di simile al sistema iMUSE che sviluppò qualche anno fa la Lucasarts. *Enclave* non è e non vuole essere un titolo rivoluzionario, ma solo un buon titolo in grado di offrire ore di sano divertimento, con l'aggiunta di un reparto audiovisivo di primissimo livello e anche qualcosina in più.

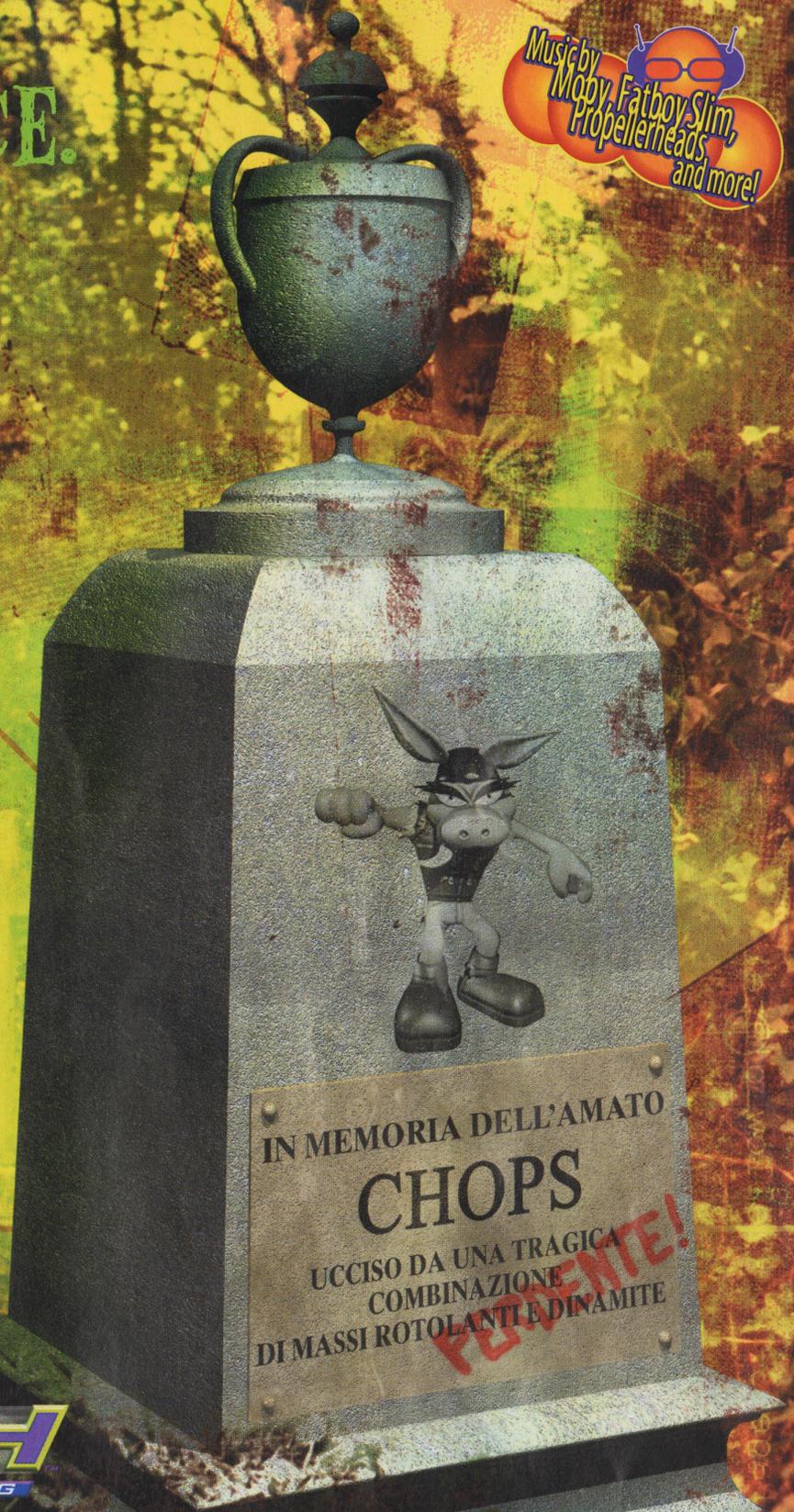
Un titolo veloce e appassionante che speriamo mantenga tutte le sue ottime premesse. A prestissimo per una recensione completa...



RIPOSA IN PACE.

(BASTARDO)

Music by
Moby, Fatboy Slim,
Propellerheads,
and more!



MAD DASH RACING



GAREGGIA CON UNA CIURMA VARIOPINTA DI PERSONAGGI IN GARE DI COMBATTIMENTO MULTIPLAYER ASSOLUTAMENTE SPIETATE.



OSTACOLA GLI AVVERSARI CON TRAPPOLE, INGANNI E ATTACCHI ESPLOSIVI.



USA LE TUE ABILITÀ SPECIALI PER SUPERARE GLI ALTRI CONCORRENTI SU NOVE DIVERSI E INFIDI "TERRENI".

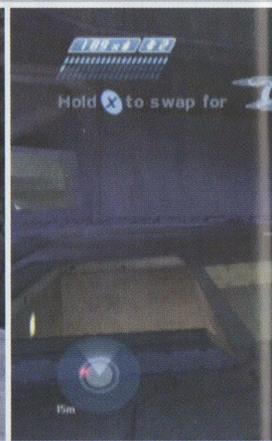
IN USCITA IL
14-03-02



WWW.MADDASHRACING.COM

HALO: COMBAT RESOLVED

È UNO DEI MIGLIORI TITOLI DISPONIBILI AL LANCIO XBOX, MA È ANCHE UN GIOCO IMPEGNATIVO E COMPLESSO. PER TUTTI I MASTER CHIEF IN DIFFICOLTÀ, XBM PROPONE LA SOLUZIONE COMPLETA, DA USARE SOLO IN CASI DI ESTREMA DIFFICOLTÀ. BUONA FORTUNA!



TATTICHE DI GUERRIGLIA

Per quanto siano presenti alcuni enigmi, *Halo* rimane un gioco d'azione strapieno di combattimenti. Ecco alcuni consigli per fronteggiare i diversi tipi di nemici:

GRUNT – Potrete liquidarli con un singolo colpo di pistola alla testa.

JACKAL – Usate un colpo caricato di pistola al plasma per distruggere il loro scudo. Attaccateli in un corpo a corpo per ucciderli rapidamente. Non usate le granate.

ELITE – Usate le granate, facendogliele appiccicare addosso.

HUNTER – Colpite con la pistola la parte arancione del loro corpo, basterà un colpo per ucciderli.

FLOOD – Usate le granate per uccidere gli sciami. State a distanza da quelli esplosivi. Assicuratevi che non si rialzino da terra.

INFRAVISIONE: Sulla neve i nemici saranno molto più visibili... fatevi trovare con il colpo in canna!

BEWARE! Ogni angolo potrebbe celare un gruppo di nemici, utilizzate lo spostamento laterale per controllare in sicurezza la zona.

FINALE ALTERNATIVO

Non leggete questo box se non volete perdere il gusto di scoprire il finale alternativo da soli. Ebbene sì, in *Halo* c'è una sequenza inedita che sbloccherete completando il gioco al livello Legendary. In questa scena un umano e un alieno combattono a mani nude, quando l'umano si ferma e dice: "Ormai è finita...". I due si abbracciano affettuosamente sapendo che per loro la fine è vicina. Poi esplose tutto. Volete sapere perché ve lo stiamo raccontando? Perché è talmente triste e squallido che non vale la pena finire il gioco al livello Legendary. Come si dice, molta fatica per nulla!

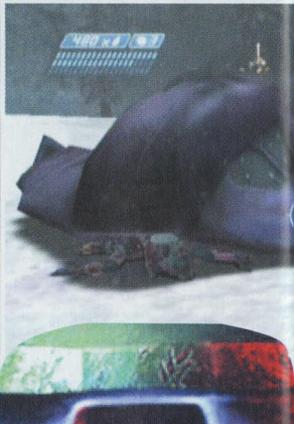
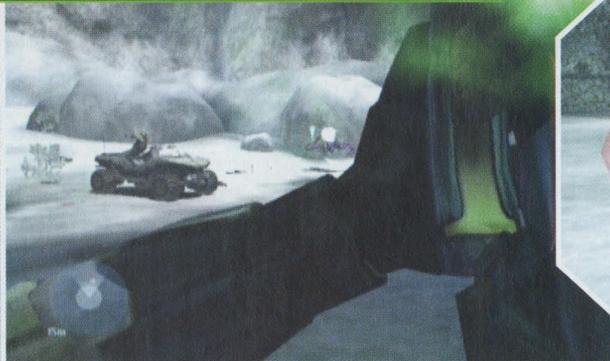


SHOOTERS: Mirate l'alieno bavoso con la vostra arma più potente e corretegli incontro... questo sì che dà soddisfazione!

CALMA PIATTA: Non fidatevi mai dei momenti più tranquilli. C'è sempre un alieno in attesa!



LIFE ON MARS: Una torretta aliena! Montateci sopra per spazzare via, in tutta tranquillità, un bel po' di nemici.



LIVELLO 1

THE PILLAR OF AUTUMN

Dopo un breve tutorial, inizierà la missione vera e propria. Usciti dalla stanza, l'“istruttore” correrà via. Seguitelo a distanza, la porta si aprirà automaticamente e dentro ci sarà una grossa esplosione. Fortunatamente resterete illesi, ma ora sarete anche soli. Andate avanti (la strada è obbligata) fino a quando non troverete un soldato che vi chiederà di seguirlo. Fategli, lui poco dopo verrà ucciso, voi spietati girate a destra e vi ritroverete nella stanza di controllo. Tornate all'entrata della stanza e andate a sinistra. Continuate a camminare fino a quando non vedrete un'area al buio sulla vostra sinistra e un sentiero dritto. Imboccate uno dei due, in quanto entrambi vi condurranno contro qualche Grunt e un Elite. Procedete verso un'altra area oscura con delle fiamme, abbassandovi sotto l'apertura. Andate avanti fino alle scale, salitele facendo attenzione ai nemici. Proseguite fino a udire delle esplosioni. Entrerete in una stanza piena di scialuppe e dopo pochi passi apparirà un Nav Point. Seguitelo (piuttosto lineare) dentro il piccolo passaggio. Accendete la vostra luce e imboccate la prima a sinistra. Seguite il percorso fino all'uscita. Il problema è che Cortana dirà che siete troppo vicini. Giratevi dunque, e imboccate la prima a sinistra che vedete verso l'uscita. Vedrete una mezza porta rotta. Usate un attacco corpo a corpo per buttarla giù. La prossima sezione è difficile in ogni caso, qualsiasi strada scegliate. Nascondetevi dietro gli ostacoli e cercate di far fuori i nemici a distanza. Proseguite e, se avrete imboccato la via giusta, troverete un kit medico. Dopo una passeggiata dentro un tunnel e qualche combattimento, vedrete un'entrata sotto la freccia verde “Maintenance”. Entrateci e arriverete alla scialuppa.



LIVELLO 2

HALO

Uscite dall'aereo e prendete le munizioni e le granate. Dirigetevi verso il ponte di legno a sinistra e attraversatelo raggiungendo l'altro lato. Proseguite all'interno delle montagne. Cercate di nascondervi quando i Banshee si avvicinano o rischierete di subire seri danni (non vi consigliamo di abatterli, tanto è inutile). Arriverete a un'area aperta con qualche nemico. Usate la pistola per eliminarli da lontano. Andate avanti e raggiungerete una vasta vallata. Da questo momento nell'area cominceranno ad atterrare delle navi Covenant, e starà a voi eliminare tutti i nemici che sbarcheranno. Una buona strategia è quella di lanciare una granata a ogni nave che arriva e di coprirvi dietro l'edificio (anche sopra se volete) cercando di colpire da una certa distanza. Aspettate l'arrivo di una nave Pelican alleata, la quale lascerà a terra un Warthog. Saltate e guidate rapidamente verso un marine prima che salga sulla nave. Se sarete abbastanza veloci, questo salirà sul Warthog, dandovi due marine come supporto per la vostra missione. Dirigetevi nell'area fredda sotto le colline ed entrate nella caverna. Guidate giù per lo stretto sentiero e dirigetevi verso la rampa. Guidate verso i nemici e scendete, lasciando che i vostri passeggeri uccidano quanti più Covenant possibile ed eliminando i rimanenti personalmente. Quando il lato destro è pulito, dirigetevi verso la stretta rampa sulla destra. State attenti all'Elite rosso sulla vostra sinistra. Procedete lentamente verso il punto in cui vedete un ologramma blu. Ora dovrete essere esattamente su

uno specchio. Muovendovi in qualsiasi direzione (tranne quella da cui siete venuti) incontrerete una rapida morte! Premete X di fronte all'ologramma per attivare il ponte. Tornate indietro e salite sul Warthog, passate il ponte e uscite all'aria aperta. Uscendo dal tunnel, tenete la destra e inoltratevi nel passaggio. Saprete di aver preso la strada giusta grazie a due luci blu lampeggianti su ogni lato del sentiero. Tornate indietro nell'area principale. Dovreste vedere un piccolo ruscello di fronte a voi. Seguitelo fino a vedere un'altra serie di luci blu lampeggianti. Dirigetevi verso le colline dove alcuni marine vi stanno aspettando. Dopo un feroce scontro con alcuni Jackal, arriverà finalmente la nave alleata. Nel caso i passeggeri del Warthog scarseggino di energia, ecco cosa fare: scendete dal veicolo, premete X in corrispondenza dei marine feriti, guidate il Warthog senza di essi fino alla nave e altri due marine con l'energia al massimo saliranno a bordo. Ora manca l'ultimo gruppo. Tornate indietro sui vostri passi, attraversate il ruscello e salite sulla collina. Seguite la corrente, stando sulla destra, verso l'ultima coppia di luci blu lampeggianti. Arriverete a una sorta di combattimento finale contro un gruppo di Covenant. Piuttosto semplice: lasciate che gli altri facciano il lavoro grosso e voi occupatevi dei più “cattivi”. Eliminate l'ultimo nemico, la nave alleata atterrerà. Salite a bordo e gustatevi il filmato di fine livello.





ENERGY LOW! I nostri compagni cadono come foglie, davanti a noi più nulla, è il momento della pioggia di granate!



I'M FREE! La Pillar of Autumn ha raggiunto Halo e scoperto attività aliene. Tocca a noi bonificare la zona!

LIVELLO 3

THE TRUTH AND RECONCILIATION

Verrete lasciati nel centro di un'area Covenant nella speranza di trovare il Capitano Keyes. Per prima cosa spegnete la torcia, mentre parecchi marine vi circonda e seguiranno.

Guardatevi intorno per vedere un'apertura verso una nuova area. Potrete prendere due strade: una verso l'alto e una verso il basso. Noi vi consigliamo di prendere la prima. Attivate lo zoom sul fucile di precisione e premete il tasto per accendere la visione notturna, fondamentale in questo livello.

Continuate sulla destra, facendo fuori i nemici nell'area prima che raggiungano una torretta mitragliatrice. Quando non ci sono più punti rossi sul vostro radar, avanzate ancora un po' a destra. Quando raggiungete il piccolo promontorio, non scendete. State sopra e fate opera di cecchinaggio contro i Covenant che accorrono. Quando i mostri saranno morti, scendete e unitevi ai marine. Continuate sullo stretto sentiero verso destra. Vi aspetta una decisa serie di combattimenti all'aperto. Cercate di rimanere in zone alte, facendo fuori pochi nemici alla volta. I Covenant infatti vi verranno addosso solo se vi individuano. Usate questo fattore a vostro vantaggio. Dopo qualche dilo di piombo, arriverete a un ponte. Attraversatelo e continuate lungo l'area con la luce. Spostatevi verso la zona più alta sulla destra, dove troverete tre torrette mitragliatrici che vi bersaglieranno. Evitate il loro fuoco e giratevi per individuare un'aura rotonda e viola, è lì che arriveranno i Covenant. Non correte nel mezzo, ma eliminate i nemici da dove vi trovate, usando magari qualche granata al plasma. A questo punto arriveranno due Hunter. Cominciate rapidamente a muovervi in cerchio per evitare i loro devastanti colpi. Corretegli dietro e colpite la parte arancione dei loro corpi. Quando i nemici sono morti, andate al centro dell'anello di luce viola e salirete sulla nave. La seconda metà del livello è ambientata all'interno della nave Covenant. Intorno a voi noterete diverse porte e un gruppo di marine che vi aiuteranno in questa difficile missione. Aspettate per qualche secondo e dalle porte cominceranno ad arrivare i Covenant. Prendete l'Active Camouflage nelle vicinanze e nascondetevi dietro gli ostacoli per ricaricare lo scudo. Finito il combattimento, Cortana vi dirà che dovrete trovare un'altra strada da seguire, visto che le porte sono chiuse. Uscite dal passaggio e dirigetevi verso l'entrata. Saprete quali porte sono aperte e quali no a seconda che il colore che le circonda sia bianco (aperte) o rosso (chiuso). Fate fuori i mostri e girate a destra.

Continuate a seguire il sentiero entrando nella porta per raggiungere una nuova area. Aprite la porta per allertare i Covenant e quindi correte indietro. Lasciate la porta aperta e correte a nascondervi dietro il piccolo pilastro. Usate lo zoom del fucile di precisione per fare fuori quanti più Covenant possibile da questa posizione. Dovrete avvicinarvi diverse volte alla porta e correre ogni volta indietro, ma questa strategia si rivelerà vincente. Quando avrete finito, Cortana vi suggerirà un Nav Point, ma ignoratelo per ora. Continuate ad avanzare e girate a destra per notare un'altra area, quella che prima avevate visto dall'alto. I Nav Points stanno puntando in due direzioni. Seguitene una e aprite la porta premendo X sull'ologramma. Così facendo vi unirete ai marine. Ora seguite l'altro Nav Point verso la porta. Dopo una serie di combattimenti, apparirà un altro Nav Point. Seguite la strada fino a raggiungere una biforcazione. Andate nella stanza a sinistra e aprite le porte della prigione premendo X sull'ologramma. Uscendo, controllate la cella in fondo a destra per trovare un kit medico e delle munizioni. Ora proseguite fino a incontrare alcuni Jackal. Uccideteli usando il fucile da cecchino, raggiungete la loro postazione e vicino noterete un'altra prigione. Questa però è sorvegliata, e anche piuttosto bene. Curatevi dei nemici, poi aprite le porte per trovare il Capitano Keyes, seduto. A questo punto partirà il filmato, durante il quale apprenderete alcune importanti informazioni su Halo... Ora dovrete tornare indietro insieme ai marine, cercando di proteggere a tutti i costi il Capitano. Arrivate all'aperto e avrete finito il livello.



FALCON KREST: Questo ragazzo ha una buona mira e un cuore d'oro, peccato per quella storia col cane del capo...

LIVELLO 4

THE SILENT CARTOGRAPHER

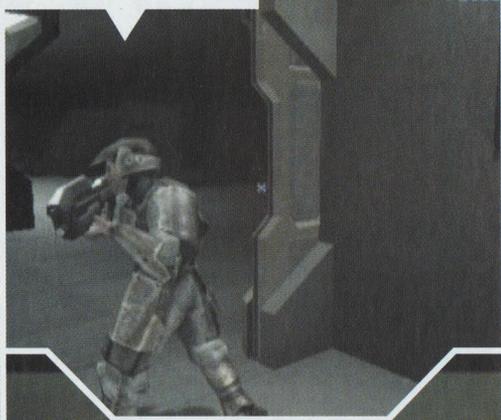
Correte nella radura e sparate contro le orde di Covenant che vi stanno aspettando. Continuate ad avanzare mentre eliminate i mostri, nascondendovi dietro le rocce quando il vostro scudo comincia a diminuire. Dopo un po' avrete a disposizione un Warthog. Saltate su e cominciate a guidare. Assicuratevi di prendere a bordo due passeggeri prima di partire. Avanzate evitando il fuoco nemico e lasciando ai vostri passeggeri il lavoro sporco. In breve tempo raggiungerete un piccolo edificio. Fermatevi a distanza ed eliminate le guardie da lontano. Passate la piccola arcata e troverete l'entrata dell'edificio. Dopo la festa di benvenuto, scendete per la rampa e vedrete qualche Grunt e un Elite. Fateli fuori stando attenti alle granate. La porta vi si chiuderà in faccia. Ora dovrete trovare un modo per passare. Uscite dal palazzo e saltate sul Warthog. Continuate a guidare sotto la piccola arcata. Girate la collina e cercate di evitare i Covenant, altrimenti scendete e fateli fuori. Alla spiaggia troverete un altro Warthog, alcune munizioni e due kit medici. Raccogliete le munizioni ma continuate a usare il vostro Warthog, che ha già i due marine a bordo. Salite sulla collina, evitando gli alberi e le rocce. È difficile ma possibile. Continuate a guidare fino a raggiungere la prossima radura. Di fronte a voi troverete munizioni e kit medici, ma anche due Hunter. Fateli fuori come al solito (correndogli intorno). Risalite sulla jeep e dirigetevi nella zona in cui si trovavano i Jackal e continuate lungo quella strada. Prendete il piccolo sentiero fino ad arrivare a un altro edi-

ficio sorvegliato da alcuni Grunt. Passate l'arcata e scendete per la rampa dentro una stanza apparentemente vuota con solo alcuni ostacoli. Avvicinatevi a sinistra e quando sarete alla fine della stanza due Hunter entreranno. Continuate ad avanzare fino a giungere in un posto con uno stretto passaggio su quattro lati e un enorme pozzo coperto di vetro. Raggiungete l'ologramma e premete X per aprire la porta che si era chiusa in precedenza, quindi tornate indietro. Uscite dall'edificio e vedrete una grossa piattaforma distante pochi metri, vicina a un incidente aereo. Alla vostra destra, oltre agli scudi, c'è un albero. Da qui potrete sia cadere giù che salire in cima per colpire qualche altro mostro. Salite sul Warthog vicino e avanzate mantenendovi sulla sinistra. Entrate nell'edificio, giù per la rampa e dentro la porta che in precedenza era chiusa. Andando a destra troverete un checkpoint e una breve scena d'intermezzo. Ora dirigetevi a sinistra ed entrate nella porta in fondo. Continuate ad avanzare e vi troverete in un posto con muri gialli ovunque tranne che sul lato sinistro. Seguite la strada fino alla parte inferiore della stanza. Entrate nella porta a sinistra e scendete per la rampa per prendere un Active Camouflage. La porta sulla destra vi porterà su un'altra rampa che scende. Seguitela e premete X sull'ologramma. Dopo l'intervento di Cortana, dovrete rifare la strada tornando indietro e uscendo dall'edificio, stando attenti agli Elite e agli altri nemici. Quando la Pelican atterra, salite a bordo e avrete completato il livello.

LIVELLO 5

ASSAULT ON THE CONTROL ROOM

GUERRA! Le sparatorie negli interni sono tra le più concitate e divertenti di sempre.



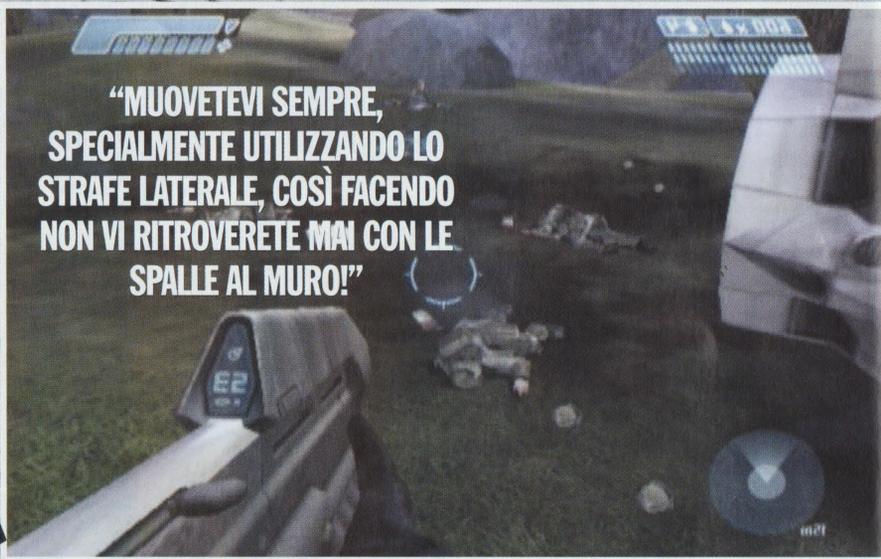
ACTION MAN: Eccoci qui, un incrocio tra un marines spaziale e Robocop, incroci perfettamente riuscito, naturalmente.



Superate un paio di porte e alcuni nemici, arriverete in una stanza. Dirigetevi a destra. Eliminate i mostri dalla distanza, e nel caso vi vengano incontro colpiteli nel corpo a corpo. Andate avanti fino a raggiungere un ponte aperto. Procedete verso l'altro lato, stando attenti a non cadere di sotto. Se avrete fatto rumore troverete come custode un Elite armato di spada e decisamente pericoloso. Aprite rapidamente la porta e lanciategli addosso una granata al plasma. Continuate ad avanzare e troverete delle munizioni e un kit medico. Prendeteli, camminate attraverso la prossima apertura che conduce in basso ed entrate. Seguite il passaggio per raggiungere un'altra porta e vi ritroverete dentro un ascensore. Scendete, passate per la porta e accederete a un'area aperta. Arrivati all'aperto, non curatevi del Warthog e avanzate. Incontrerete alcuni Jackal, ma state attenti soprattutto all'Elite a bordo del Ghost. Eliminatelo, salite sul Ghost e ripulite l'area dai Covenant. Tornate al Warthog e prendete il fucile di precisione. Tenete con voi il fucile perché ne avrete bisogno in seguito. Prendete il lanciaraazi e zoomate. Mirate al carro armato Covenant, un paio di colpi e via. Avanzate ripulendo l'area, correte verso lo Scorpion dietro di voi e saltateci dentro. Questa è l'unica volta che potrete usare lo Scorpion, il carro armato più potente del gioco. Spostatevi verso la prossima area aperta. Eliminate i Ghost che vi vengono incontro e girate a sinistra. Proseguite e abbattete i Banshee che volano sopra di voi. Entrate nel tunnel sotterraneo, scendendo per aprire le porte. Ora uscite e dirigetevi verso il ponte sull'altro lato. Scendete dallo Scorpion per aprire la porta e lasciatevelo alle spalle. Imbracciate la pistola e proseguite fino a quando non dovrete girare a destra. Ora spostatevi verso l'alto. Una volta in cima, vedrete una nave Covenant che atterra. State al coperto e aspettate che decolli di nuovo. Correte

indietro ed entrate nel Ghost più vicino. Ripulite la piccola area e raccogliete le munizioni e il kit medico sulla vostra destra. Prendete un lanciaraazi e sganciate qualche missile al carro armato di fronte a voi. Salite la rampa che conduce al piano di sopra e uccidete l'Elite. Tornate indietro fino al punto in cui stava l'Elite invisibile e prendete un Active Camouflage. Proseguite per il sentiero che conduce ai piani bassi. Ignorate la torretta che vi spara contro, e quando raggiungerete il piano incontrerete alcuni marine. Finalmente non siete più soli! Quando vedete una freccia che punta in avanti verso un'altra area, seguitela attraverso le porte per raggiungere un altro ascensore. Correte in avanti fino al ponte. Ripulite l'area (dormono, sarà un gioco da ragazzi!), quindi procedete verso la prossima porta. C'è una strada che conduce fuori dalla stanza. Andate avanti e vi troverete sull'altro ponte. Superatelo e raggiungete la prossima porta. Appena la porta si apre vedrete alcuni Jackal e Grunt e un Elite sul retro. Invece di ucciderli, correte verso l'Elite. Sparategli per tenerlo occupato mentre premete X sulla grossa macchina viola vicino a voi. Si tratta di un Banshee. Volate dritti nel cielo, e se sarete fortunati ne uscirete vivi. Giratevi intorno e guardate in basso per vedere un grosso edificio a forma di piramide. Volate in cima all'edificio. Dovrete effettuare una manovra piuttosto stretta per raggiungere il posto in cui si trova la porta. Parcheggiate il Banshee e aprite la porta. Quando la porta comincia ad aprirsi, lanciate una granata al plasma e subito dopo lanciate un'altra. Sparate nel blu. Ci sono orde di Grunt e un Elite dorato armato di spada al plasma. Il vostro obiettivo è quello di fare in modo che l'Elite venga colpito dalle granate. Usate tutte quelle che avete a disposizione e l'Elite dovrebbe morire. Il resto dovrebbe essere uno scherzo. Aprite le porte e guardate il filmato. Buon lavoro!

“MUOVETEVI SEMPRE, SPECIALMENTE UTILIZZANDO LO STRAFE LATERALE, COSÌ FACENDO NON VI RITROVERETE MAI CON LE SPALLE AL MURO!”



Flawless Cowboy



**Quale uomo non ci
pensa almeno una
volta ogni 6 secondi?**

SCUDETTO
CHAMPIONSHIP MANAGER
STAGIONE 01/02



È IL GIOCO PIÙ IMPORTANTE DELLA VOSTRA VITA



WWW.SIGAMES.COM

EIDOS
INTERACTIVE
WWW.EIDOS.COM

DA OGGI ANCHE SU XBOX!



WWW.LEADERSPA.IT

LIVELLO 6

343 GUILTY SPARK

Avanzate fino al luogo dell'incidente per raccogliere un po' di munizioni, proseguite oltre la nave Covenant danneggiata e girate a sinistra. Saltate di roccia in roccia per raggiungere la cima dell'albero. Attraversate il ponte e camminate su per il lato sinistro. Continuate ad avanzare e disinfestate l'area. Entrate nell'edificio e aspettate che arrivi l'ascensore. Scesi giù, vedrete due scudi rotondi. Andate verso quello sulla sinistra, dal quale potrete vedere un grosso gruppo di Grunt e un paio di Jackal. Lanciategli contro una granata al plasma o sterminateli con il fucile d'assalto. Dirigetevi verso la porta. Arriverete in una serie di stanze piene di sangue di Covenant... Troverete un marine. Avvicinatevi e spostatevi in modo che non possa colpirvi. Ascoltate per qualche secondo quello che sta dicendo e quindi... aiutato a lasciare questa misera vita. Dirigetevi verso il retro della stanza. Alla vostra sinistra ci sarà del fuoco, saltate verso la sporgenza e seguite la rampa verso le prossime porte. Vi troverete sopra la stanza in cui stavate prima. Premete X sull'ologramma per attivare il ponte di energia. Aprite la porta e andate a destra, giù per la rampa e quindi nuovamente a destra. Fermatevi vicino alla porta. Ora mettetevi comodi e guardatevi il filmato...

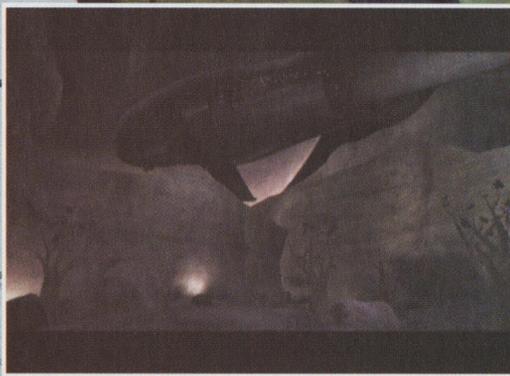
Guardate attentamente il vostro radar e ascoltate il suono delle porte che si rompono. Ora dovrete combattere contro un nuovo terribile nemico. Pochi consigli: usate le granate a frammentazione, state sempre a distanza e usate il combattimento corpo a corpo se si avvicinano troppo. Quando ve ne sarete liberati, raccogliete le munizioni e andate nella direzione da cui sono arrivati.

Arriverete a due porte aperte. Imboccate quella con la luce rossastra. Attraversate la stanza e sul lato destro vedrete un gruppo di casse. Salite sulla piattaforma superiore ed entrate nella porta. Alla vostra sinistra ci saranno due kit medici, alcune munizioni e uno shotgun! Vi consigliamo di prenderlo e di tenerlo insieme al fucile d'assalto. Entrate nella porta di fronte a voi e attraversate la stanza fino a raggiungere la porta sull'altro lato. Scendete. Raggiunto il piano basso troverete dozzine di flood ad aspettarvi. Fate fuori quelli infetti con lo shotgun e usate il fucile d'assalto per quelli striscianti. Procedete con attenzione fino a quando non arriverete a una stanza con un ologramma. Attivatelo, imbracciate lo shotgun e correte attraverso il ponte di energia. Salite con l'ascensore e uscite dall'edificio tomando nelle fogne. Seguite i punti gialli (marine) sul radar fino a raggiungere una specie di edificio in mezzo all'acqua. Aspettate alcuni secondi e vedrete un punto viola galleggiare in aria. Rimanete fermi dove siete e dopo pochi secondi partirà la sequenza narrata di fine livello.

LIVELLO 7

THE LIBRARY

Un livello davvero semplice, dove è praticamente impossibile perdersi. Il problema è che è anche strapieno di combattimenti. Cercate di seguire le tattiche usate finora, seguendo il Monitor scrupolosamente. Quando questi si fermerà, vuol dire che vi aspetta un combattimento leggermente più duro. Fortunatamente ci saranno dei robot sentinella che vi daranno una mano, fategli fare tutto il lavoro coprendoli il più possibile. Quando troverete un kit medico vorrà dire che sarete vicini alla fine del livello. Andate verso il Monitor, che vi aprirà l'ultima porta. Questa è senza dubbio la parte più difficile. Vi aspetta un lungo combattimento contro decine di flood. Cercate di avanzare molto piano, altrimenti verrete sommersi dai nemici. Appena avrete finito, correte verso l'Index, senza curarvi dei nuovi nemici che arriveranno. Prendetelo per finire il livello.





LIVELLO 8 TWO BETRAYALS

Il vostro alleato già vi tradisce, e le fedeli Sentinel ora vi daranno la caccia. Per distruggerle usate la pistola al plasma, ma visto che i robot combatteranno anche i Covenant, vi consigliamo di farlo solo quando necessario. Dovrete raggiungere il primo generatore (ce ne sono tre in tutto). Usate il radar per trovare i nascondigli dei nemici e fateli fuori a distanza col mirino della pistola. Avanzate fino a quando non sarete scesi all'ultimo piano. Passate per il piccolo tunnel, in cui troverete un kit medico e un lanciarazzi, ricordatevene. Quest'area è piena di nemici e di alcuni carri armati. Rimanete a distanza e fateli fuori col fucile di precisione, quindi prendete il lanciarazzi e occupatevi dei carri. Cercate un Banshee nelle vicinanze e decollate verso il punto indicato dal Nav Point. Ripulite l'area, atterrate ed entrate nell'edificio. Saltate nella luce blu (il generatore) e correte fuori. Tornate sul Banshee e andate verso sinistra, seguendo il Nav Point. Sta su un ponte giusto sotto di voi, che potrete ripulire dai nemici con un paio di missili. Andate avanti di stanza in stanza, cercando di far fuori i nemici poco alla volta. È una parte molto dura, ma tranquilli, appena arrivati al ponte vi aspetta il vero inferno. Per superarlo, ecco dei consigli. Avanzate piano, attirando i nemici verso di voi e poi tornando indietro all'entrata dove c'è un riparo. Alla fine del ponte c'è un Flood con un lanciarazzi. Dovrete avvicinarvi a lui senza che se ne accorga. Come se non bastasse nel cielo ci sono anche dei Banshee in grado di individuarvi ovunque voi siate. Continuate ad avanzare, uccidendo tutto quello che si muove, scendendo nella prossima area e verso l'ascensore. Scendete al piano inferiore. Andate avanti fino a quando non sentirete delle urla e degli spari. Sono i Flood che uccidono i Covenant. Aspettate fino a quando

non muoiono e procedete.

Ora siamo al secondo generatore. Per trovarlo avrete due possibilità: salire su un Ghost e distruggere tutto e tutti, oppure fare i Metal Gear e agire con astuzia. In ogni caso l'obiettivo è quello di raggiungere un Banshee e prendere il volo verso il prossimo Nav Point. Per farlo, assicuratevi di prendere il lanciarazzi che troverete sotto una rampa per i nemici più grossi. Per gli altri, rimanete a distanza attirandoli verso di voi come al solito. Volate verso il Nav Point, vedrete una massiccia dose di fuoco e alcune Sentinel. Potrete sia aspettare che correre e rischiare. Saltate dentro e fuori dal generatore e correte come pazzi per uscire e tornare al vostro Banshee. La vostra energia sarà quasi a zero, ma non preoccupatevi. Rimane l'ultimo generatore. Seguite il Nav Point attraverso il tunnel. Occupatevi prima dei nemici col lanciarazzi e non dovrete avere problemi. Aprite la porta e questa rimarrà socchiusa, costringendovi quindi a lasciare il Banshee per proseguire. La prossima area è piuttosto complessa, con nemici che spuntano da tutte le parti. Cercate di farvi strada fino ad arrivare a un Ghost. Prendetelo e imboccate il tunnel libero dalle rocce. Fate fuori i nemici rimanendo sul carro fino a quando non arriverete a una nuova area. Ora salite sul Ghost e cercate di raggiungere il Banshee vicino ignorando il fuoco nemico. Decollate e seguite il Nav Point. Fate attenzione però, perché il generatore NON è sul ponte vicino. Continuate ad avanzare lungo il sentiero contorto fino a raggiungere l'area in cui vi trovavate prima (con l'unica differenza che ora siete in aria). Seguite il Nav Point verso la prossima porta e atterrate qui, entrando a piedi. Fate fuori le Sentinel e saltate nell'ultimo generatore per finire il livello.

LIVELLO 9 KEYES

Entrate nella porta di fronte a voi. Appena prima di aprirla sentirete il Capitano Keyes, e Cortana vi dirà che la sua comunicazione è interrotta. Andate avanti facendo attenzione ai numerosi nemici fino a quando non arriverete in una zona piena di melma verde.

Il vostro Camouflage sarà fuori uso. Giratevi rapidamente e saltate verso la terraferma. Procedete accendendo la torcia fino a quando non arriverete a un sentiero dove si nascondono un kit medico e un fucile di precisione. Usate quest'ultimo per far fuori i nemici in tranquillità (soprattutto i due Hunter) e proseguite fino alla torretta mitragliatrice. Usatela se siete a corto di munizioni, ma fate attenzione agli attacchi alle spalle. Quando i nemici smetteranno di arrivare e il vostro radar non manderà più segnali (potrebbe volerci un po'), andate avanti. Vi ritroverete nel bel mezzo di una guerra, fate i vaghi e cercate di starne alla larga, intervenendo solo quando necessario. Quando l'area è sgombra, prendete il sentiero sulla sinistra.

Continuate nuotando nell'acqua fino a raggiungere una collina, dirigendovi verso una luce viola. Giratevi e abbattete i Flood che vi vengono incontro fino a quando non sarete ritrasportati sulla nave.

Entrate nell'apertura di fronte a voi. Nella prossima sezione non dovrete far altro che seguire le indicazioni di Cortana per arrivare alla sala controllo. Vi aspettano numerosissimi combattimenti, con pochi kit medici come consolazione. Cercate di fare attenzione, usando le tattiche che vi abbiamo segnalato finora, ricordandovi di muovervi lentamente per non attirare troppi nemici su di voi. Arrivati al Nav Point, salite per la rampa fino a incontrare il Capitano Keyes. Ora dovrete semplicemente andarsene di qui. Vi aspetta un combattimento duro, ma se siete a un livello di difficoltà basso potrete cercare di dribblare i nemici e darvela a gambe. Arrivati all'aperto, vi aspetta un altro scontro (cercate di stare riparati). Seguite il Nav Point, che ora indica un Banshee sottostante. Appena saliti sul Banshee, avrete finito il livello.



REGOLE: Ricordatevi una cosa, negli FPS si spara a qualsiasi cosa si muova!



BULLETPROOF: Nonostante le dimensioni, la maggior parte delle navi può essere distrutta con una buona quantità di piombo...

“RICORDATE CHE ALCUNE ARMI ALIENE POSSONO ESSERE CARICATE. TENETE PREMUTO IL TASTO PER SPARARE E FARETE FUORI LA MAGGIOR PARTE DEI NEMICI CON UN COLPO SOLO”



MOONRIVER: Di notte dovrete tenere gli occhi bene aperti, una granata volante e dovrete dire addio ai vostri sogni di gloria.



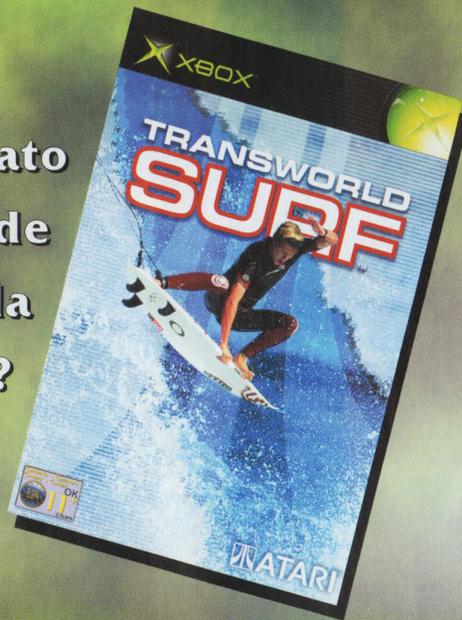
LIVELLO 10 THE MAW

Uno scenario piuttosto strano ma familiare... Prendete il primo tunnel che incontrate. Dopo un paio di combattimenti, dovrete esservi resi conto che siete a bordo della Pillar Of Autumn. Imboccate la porta con vicino due kit medici. Proseguite lungo la strada facendo fuori i Covenant metallici. Arriverete a un ponte. Raggiungete il lato frontale della stanza per far partire un interessante filmato. Dopo questa scena sarete subito esposti all'attacco delle Sentinel. Abbassatevi e eliminate i nemici uno ad uno, quindi uscite dalla stanza imboccando la stessa strada da cui siete entrati. Proseguite e dopo un paio di stanze arriverete all'entrata del "Cryo B". Aprite la parte e rimanendo fermi fate fuori i nemici poco alla volta. Salite sulla scala nel lato lontano a sinistra. Girate a destra ed entrate nel piccolo sistema di tunnel, accendendo la vostra luce. Fatevi cautamente strada verso la fine dei tunnel. Aspettate che il combattimento finisca, quindi uscite. Seguite le frecce che indicano "Engineering". Arrivati alla porta, non entrate ma dirigetevi verso l'"Armory". Fate scorta di munizioni e prendete il lanciarazzi, quindi ritornate al laboratorio ed entrate. Salite per la rampa sulla vostra destra. Ricordatevi che qui ci sono quattro kit medici. Avanzate ed

entrate nella porta a destra, con su scritto "Level 2". Seguite la rampa fino ad arrivare alla porta "Level 3". Continuate fino al Nav Point più vicino, davanti a voi. Prementе X vicino al Monitor. Quello che dovrete fare è distruggere il nucleo delle tre ventole e azionare i controlli sulla piattaforma al terzo piano. Niente di particolarmente complicato, fortunatamente. Risalite sulla rampa più vicina, raccogliendo il kit medico nel caso vi serva, e andate verso il Nav Point. Lungo la strada incontrerete una porta chiusa. Avvicinatevi e quindi ritiratevi rapidamente mentre un'esplosione la apre. Di fronte arriverà l'ascensore, salite e assistete a una lunga trasmissione tra Cortana e i marine bisognosi di aiuto. Sembra che dovrete fare tutto da soli... Il conto alla rovescia di cinque minuti avrà inizio. Uscite dall'ascensore e girate a destra. Salite sul Warthog, che si spera sappiate guidare molto bene... Dovrete passare di tunnel in tunnel fino a quando la strada non sarà bloccata, cercando di evitare il fuoco nemico e senza perdersi in inutili scontri. Scendete dal Warthog verso il Nav Point e su per la rampa dentro la vostra nave. Non vi resta che guardare il meritato filmato finale...

INFOGRAMES E XBOX: LA COPPIA VINCENTE!

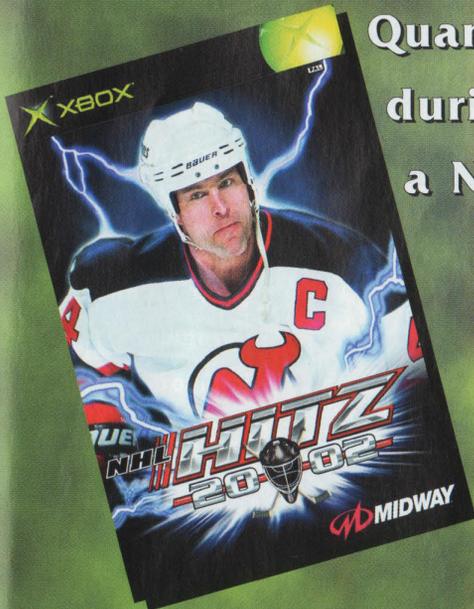
Hai abbastanza fegato
per affrontare onde
gigantesche con la
tua tavola da surf?



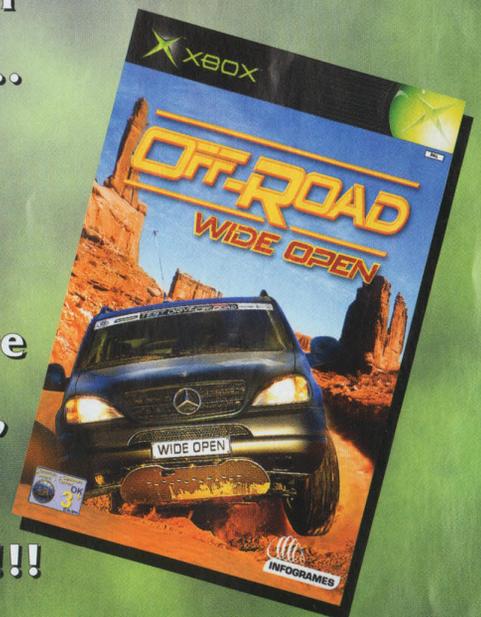
A
MARZO
2002

XBOX

Quando il gioco si fa duro, i
duri cominciano a giocare...
a NHL HITZ 2002



Vuoi giocare
"sporco"? Fango,
neve, sabbia sono a
tua disposizione!!!



BILLABONG and the WAVE DEVICE Logo are registered trade marks of subsidiaries of Billabong International Limited. All copyright is reserved.
Published by INFOGRAMES. Developed by INFOGRAMES. Off-Road-Wide Open © 2002 Infogrames SA. All rights reserved. Test Drive, Test Drive Off-Road and Wide Open are
trademarks or registered trademarks of Infogrames SA.
© 2001 Infogrames, Inc. All rights reserved. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. TransWorld,
TransWorld SNOWboarding, and TransWorld SURF are registered trademarks of Time4 Media, Inc., used by Infogrames under license.
NHL® Hitz(tm) © Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. HITZ is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are
trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL
and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P.
Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license
from Microsoft.





SIAMO ANDATI A TROVARE GLI SVILUPPATORI DI ODDWORLD...

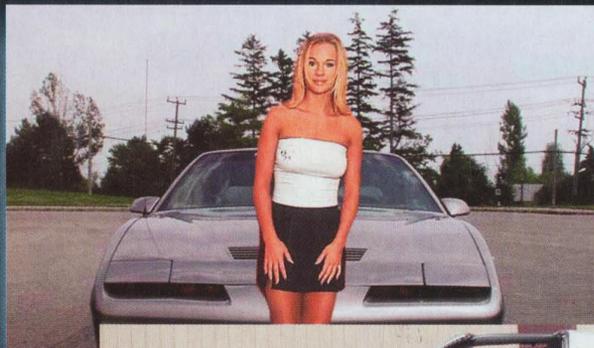


WELCOME!

Notizie, curiosità, follie e un po' di demenza. Extra è questo e molto altro, un modo per non prendersi troppo sul serio e per informare divertendo (si spera). Guest Star molto speciale è la nostra Phroe Gna che dietro al nome molto aggressivo nasconde un cuore d'oro pronto a rispondere alle vostre domande e a trovarvi tutti i codici di cui avete bisogno. Per non parlare del Termometrone, analisi delle cose calde e fredde del nostro mondo, e delle Celebrity Preview, mini anteprime curate da persone molto speciali. Forza allora, cominciate a leggere, fateci sapere cosa ne pensate, criticateci, consigliateci... Ma adesso un attimo di pubblicità...



AAA Vendesi: Non posso più permettermi di mantenerla... devo andare all'Università. Alto chilometraggio, interni rovinati, rumorosa, molte modifiche, un tempo era divertente ma adesso è



noiosa, non molto affidabile ma sa ancora regalare emozioni, disponibile per prova su strada.



AL MIGLIOR OFFERENTE. CHIEDERE DI BILL AL NUMERO 8428432843, SE INVECE VOLETE LA MACCHINA CHIAMATE L' 843922301.

TERMOMETRONE

COSE CALDE

SEGA

Il debutto su Xbox è stato a dir poco eccezionale: *Jet Set Radio Future* è un concentrato di classe e stile. E il futuro è ancora più roseo... che ne dite di *Shenmue 2*, *Panzer Dragoon* e *Gun Valkyrie*?

MICROSOFT

Con una line up per il lancio di una console del genere, la Microsoft non poteva che essere nella parte alta di questo termometro, no?

DEAD OR ALIVE 3

La Tecmo ha deciso di posticipare l'uscita della versione europea per inserire alcuni extra inediti. E noi ringraziamo...

L'XBOX DELLA REDAZIONE

Dopo circa 140 ore di gioco consecutive comincia a scaldarsi un po' troppo...

COSE FREDE

OBIWAN

Ci aspettavamo molto da questo titolo. Era meglio aspettare l'autobus...

EPISODIO 2

A proposito di Forza e di Jedi, ecco un'altra cosa da cui ci aspettiamo molto e da cui probabilmente resteremo delusi.

PAD XBOX

È bello, comodo ed è resistente. Ma i quattro pulsanti colorati sono troppo vicini tra loro. Giocare a *Tony Hawk* o *Dead Or Alive* è un'impresa. Microsoft fai qualcosa!

XBOX ONLINE

Stando alle dichiarazioni Microsoft, la console in Europa potrà andare online solo nel 2003. E nel frattempo col modem che ci facciamo?

TRICKS FOR FREAKS

La nostra affabile Phroe Gna non vedeva l'ora di rispondere alle vostre richieste di codici. Se ne avete altre, non esitate a contattarci!



NFL FEVER 2002

Cara XBM, sono una nonna appassionata di football americano e kamasutra cinese. Siccome non ci sono giochi per quest'ultimo, sto massacrando *NFL Fever 2002*... il problema è che l'artrite mi impedisce di sbloccare le squadre e gli stadi migliori! Potreste aiutare una povera vecchia? Grazie. Sig.ra Guglielmina De Crepita

Stia tranquilla, signora Guglielmina. Crei un nuovo profilo e inserisca uno dei nomi elencati nella tabella per sbloccare la squadra o lo stadio corrispondenti. Un messaggio le confermerà il corretto inserimento del codice. In caso contrario, forse, non ha messo gli occhiali. No, signora, non sappiamo dove possa averli appoggiati!

Nome Elemento sbloccato

Broadway	Tutte le squadre e gli stadi
Regulate	Chromides
Camo	Commandos
Milk	Cows
Crikey	Crocs
Tut	DaRulahs
BigBacks	Gladiators
Axemen	Hackers
Robes	Monks
Viola	Pansies
Slasher	Samurai
Stone	Skeletons
Target	Spies
Dusty	Tumbleweeds
Horns	War Elephants
Kitty	Wildcats
Odyssey2	Stadio Abyss
Odyssey	Stadio Millennium
SeaTown	Stadio New Seattle
Dome	Stadio Practice
LionPit	Stadio Roman Coliseum

CELEBRITY PREVIEW

XBM ha chiesto alle maggiori star mondiali di presentare ai suoi lettori i più nuovi titoli Xbox. Ecco il risultato...

LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

WXP Inc./Universal Interactive Studios

Bill Gates: In sviluppo per Xbox c'è uno spettacolare titolo sportivo dedicato al campione italiano di ginnastica Yun Chechi, il "Signore degli Anelli". Cosa, Mike? Non è così? Cavolo, è vero! Si tratta di un'action-adventure ispirata al kolossal di Peter Jackson a sua volta ispirato al romanzo di Tolkien a sua volta ispirato alla favola della Principessa sul Pisello.

Mike Tyson: La grafica sarà degna del film e l'azione travolgente... Ehi, Bill, mi spieghi di che pisello si tratta, nella favola? Non l'ho mai capito... L'ho chiesto a una ragazza, ma mi ha denunciato!



L'ANGOLO DI ZIO BILL

Inutile negarlo o nascondersi dietro falsi proclami: Bill Gates, al secolo William, è un'incredibile fonte di ispirazione per terribili battute e facili sarcasmi. E visto che noi non vogliamo essere da meno, abbiamo deciso di dedicare un intero angolo di Extra all'uomo più ricco del mondo...



Bill Gates sta facendo l'amore, quando la compagna gli dice: "Caro, non godo per niente!" E lui: "Annullo, Riprovo, Ignoro o Tralascio?"

SPOTLIGHT



XBM VI PORTA IN UN INCREDIBILE VIAGGIO TRA GAS INTESTINALI E VERITÀ SCONCERTANTI...

Personaggi fuori di testa, strani distributori automatici, esperimenti di laboratorio e un linguaggio incomprensibile. Cos'è che rende così speciale il mondo di *Oddworld*? Boh, non ne abbiamo la minima idea. Ma siccome siamo dei professionisti integerrimi (a gennaio ha fatto troppo freddo...) siamo volati a San Francisco (dove fa notoriamente più caldo...) per chiederlo faccia a faccia ai diretti responsabili! Così tra ruttii, peti verdastri e strani mugolii abbiamo scoperto delle verità davvero sconcertanti... Entrati negli studios, siamo stati accolti da uno spettacolo indicabile, che finalmente ci ha fatto capire molte cose su *Oddworld* e compagnia. Gli uffici degli *Oddworld Inhabitants* sono stracolmi di pillole energeti-

che, vitamine, doping vari che basterebbero per tutta la serie A per almeno un paio d'anni. Questi bravi ragazzi, da californiani doc, si dopano e dopo raccontano di strani sogni con mostriciattoli dalla bocca cucita che emettono ambigui suoni. Leggenda narra che gli attacchi "speciali" di Abe derivino dall'utilizzo eccessivo di vitamine di uno dei membri degli studios. Scoprire chi sia è una delle new entry della Lista dei Buoni Propositi per il 2002 di XBM. Stay tuned... nel frattempo, cercate anche voi di vedere oltre le risposte di Lorne Lanning, proace americana che dopo aver gentilmente rifiutato le nostre avance sensuali, ha deciso di tornare al suo lavoro di Executive Producer. Poverina, non sa cosa si perde...

XBM: Avete preso la decisione di introdurre un nuovo personaggio in *Oddworld: Munch's Oddysee* da affiancare alla nostra vecchia conoscenza Abe. Quali benefici ha portato questa novità al gioco?

Lorne: Nonostante l'ottima popolarità di cui Abe gode, Munch è sempre stato in programma come secondo eroe all'interno dei cast di *Oddworld*, un cast che al termine della saga conterà su cinque personaggi. Quindi ora toccava a Munch entrare a far parte della squadra, era una cosa già decisa in partenza. Grazie a questa aggiunta abbiamo potuto lavorare su tutta una serie di nuove meccaniche di gioco, ad esempio volevamo creare un personaggio che si distaccasse completamente dal classico prototipo antropomorfo e bipede. Volevamo qualcosa che ispirasse ilarità anche solo spostandosi in giro per il quadro. Controllando Abe e Munch vi renderete conto che il primo è più agile sulla terraferma, mentre il secondo si trova meglio sulla sua sedia a rotelle e sull'acqua. Eppure entrambi si adattano alla perfezione al loro mondo e sono in grado di interagire in modo completamente dinamico.

XBM: Perché ci sono tutte queste pillole nel vostro ufficio e che rapporto hanno con la serie *Oddworld*?

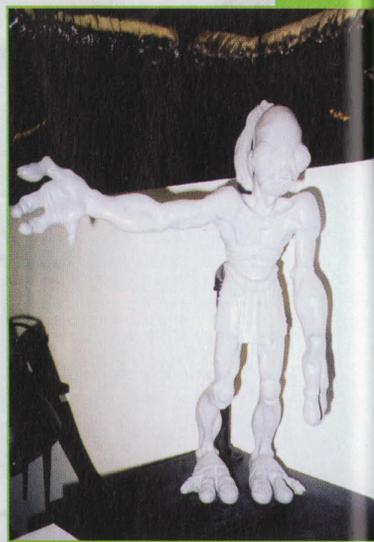
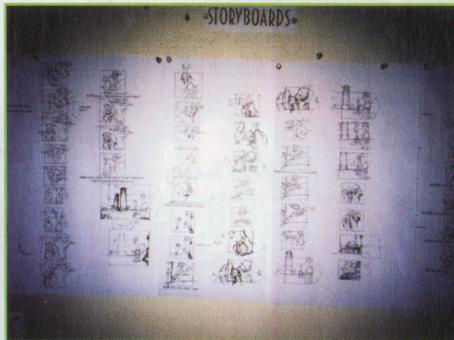
Sherry: Siamo dei salutisti convinti, ci teniamo al nostro fisico e ci piace curarlo nella giusta maniera. In fondo siamo in California, la patria del fitness. Per quanto riguarda il loro rapporto con *Oddworld*, posso assicurarvi che non hanno nulla a che fare con Abe e compagni (ride... ndr).

XBM: Vedremo mai Abe e compagnia bella sul grande schermo?

Lorne: È solo una questione di tempo. Le storie della saga sono state scritte e concepite originariamente come facenti parte di una serie cinematografica. Per questo motivo il copione originale comprendeva molti più elementi e dettagli di quanti un budget per un

videogame non ci consentisse di sviluppare, ma questo è stato comunque molto utile per rendere la trama di *Oddworld* solida e appassionante.

XBM: Sembra dunque che ci sia un messaggio anti-consumistico in *Oddworld*. Questo significa che non vedremo mai Abe fare da testimonial a prodotti di bellezza e cose del genere?



TOXIC GRIND

Blue Shift/THQ

Bill Gates: Dopo *Dark Summit*, recensito in questo numero, la THQ si è messa in testa di trasformare in avventure tutti i giochi di sport estremi che tanto vanno di moda oggi. In *Toxic Grind* il mezzo è una BMX e, pedalando pedalando, avrete da far luce sul mistero di certe sostanze tossiche... Ricordo la prima volta che sono andato in bici da piccolo: sono caduto e ho rotto gli occhiali!

Mike Tyson: Ah, ah, ah! Sei proprio imbrattato, Bill! A pensarci bene, però, io pure sono caduto, da piccolo. Meno male che non mi è successo nulla... con le botte in testa si rischia di diventare scemi, lo sai?



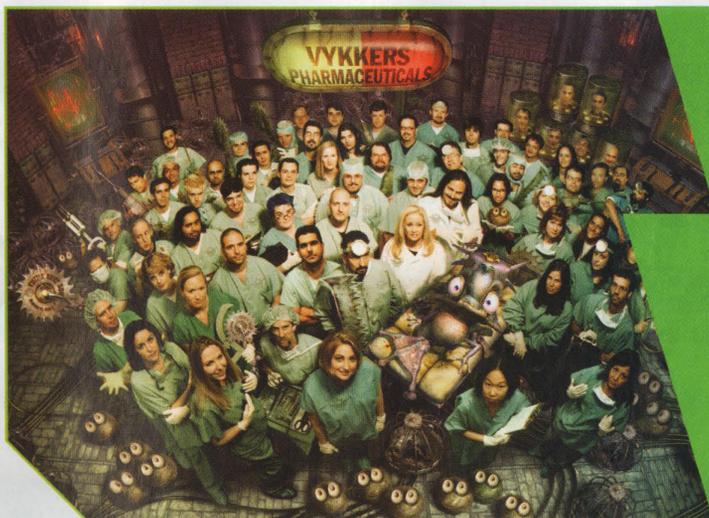
▲ **REAL TV:** La grafica sembra molto realistica, il gioco decisamente meno...

▼ **WAR!** È scoppiata una guerra, e voi dovrete combatterla... a bordo della vostra BMX!



▲ **FLY ME TO THE MOON:** Non mancheranno i soliti quintali di acrobazie...

Lorne: La nostra filosofia riguardo le licenze ha una regola: non diteci cosa narrare nelle nostre storie e come farlo. Questo di per sé taglia fuori dall'eventuale sponsorizzazione un sacco di prodotti e grandi società. Per esempio: noi non avremmo problemi ad accettare una sponsorizzazione per McDonald's, ma saranno loro a non volere mai Abe come testimonial. Non lo faranno perché non metteranno mai sui loro hamburger un personaggio che si schiera contro il disboscamento delle foreste. McDonald's supporta l'abbattimento senza freno delle foreste pluviali, quindi non potrebbe avvalersi di Abe come testimonial a meno che non ci facesse delle pressioni per far cambiare piega alla storia. Al che noi li manderemo a quel paese. Tutti i nostri personaggi sono identificabili con valori di questo tipo. Personaggi come Mario e Crash fanno completamente parte del mondo del consumo perché non rappresentano niente. Abe e Munch al contrario hanno dei valori molto seri.



XBM: Nel primo gioco i Mudokon erano muti, nel secondo ciechi e nel terzo Munch è costretto su di una sedia a rotelle. Come mai questa caratterizzazione così "drammatica"?

Lorne: Credo sia molto rappresentativo della condizione di chi soffre in un mondo cinico e crudele. Non abbiamo mai pensato a una situazione di vero e proprio handicap, semplicemente ci è venuto tutto molto naturale. Volevamo creare dei personaggi palesemente ai margini della società e vittime di ingiustizie, e questi tratti ci hanno aiutato a ricreare un background molto complesso con degli elementi semplici e immediati. Ovviamente il tutto è stato studiato anche per influire sulla meccanica di gioco.

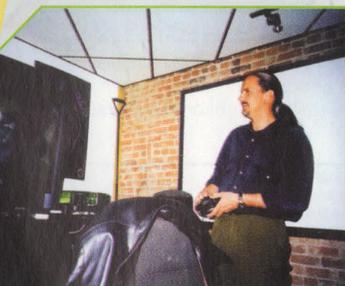
XBM: L'industria dei videogames fa più soldi di Hollywood. Con giochi sempre più costosi e cinematografici, credi che verrà un giorno in cui il cinema diventerà un "extra" e l'home entertainment decollerà completamente?

Lorne: In realtà credo che sia già accaduto. Vedi, io non vado più al cinema da un pezzo, semplicemente aspetto che esca il DVD del film in questione. Credo che tutto questo avvenga perché odio cose come la gente che parla durante la proiezione, odio il fatto di non poter mettere in pausa per andare in bagno o a prendermi una birra, non posso alzare il volume o non posso riascoltare una battuta... cose del genere insomma. Ovviamente posso permettermi questo perché ho a

caso un ottimo schermo con impianto surround, e un sacco di gente che conosco la pensa esattamente come me. Sì, penso proprio che se il grande passo non è ancora avvenuto allora sia quantomeno dietro l'angolo. I prodotti elettronici diventano sempre più economici e di qualità sempre maggiore mentre i cinema aumentano i prezzi e peggiorano la qualità.

XBM: Verso che direzione sarà il prossimo passo nel mondo di *Oddworld*?

Lorne: Parlando con tutti gli sviluppatori e domandando loro come si sono trovati a lavorare su Xbox è apparso evidente che ancora non abbiamo sfruttato al 100% le potenzialità della console. Abbiamo avuto la possibilità di creare esattamente quello che volevamo e l'abbiamo fatto, ma credo che, una volta approfondita la conoscenza di questa console, sarà una sfida davvero esaltante riuscire a spremere al limite per creare qualcosa di ancora più fantastico e grandioso. Tutti noi non vediamo l'ora di iniziare questa sfida per realizzare finalmente i nostri progetti più ambiziosi, anche se per tradurli in codice saranno necessari anni di lavoro. Anche contando su una potenza mostruosa come quella di Xbox non è infatti detto che si possa fare tutto e subito. Ma fidatevi se vi diciamo che il prossimo gioco spingerà l'Xbox al massimo delle sue possibilità, a partire per esempio dal gioco online.



STAR WARS: OBIWAN

Cari amici, sono un vero fanatico di *Guerre Stellari*, uno che è stato alla prima di tutti i film vestito da Yoda (e sì che sono alto 1,96!) e che ha finito tutti i giochi Lucas basati sulla mitica saga. *Obiwan*, però, si è rivelato una gran brutta bestia e sento che la Forza non scorre più in me! Cosa posso fare? Sto seriamente pensando di suicidarmi, aiutatemmi.

Luke "Spada laser" Cimelio

Caro Luke, se ancora stai giocando a *Obiwan* significa che sei davvero uno Jedi. Quindi scendi da quel cornicione e ascolta i nostri saggi consigli. Per sbloccare tutti i livelli, devi semplicemente iniziare una nuova partita e inserire come nome "GREYTHERAT": avrai tutti i livelli sbloccati, compresi quelli bonus! Prima che tu ci scriva un'altra lettera in stato di depressione ancora maggiore (non lo supporteremo proprio...), ti riveliamo pure come sbloccare tutti i livelli giocando con Darth Maul. Inizia una nuova partita e inserisci il nome "M1A2U3L4!?" (compresi i punti interrogativo ed esclamativo). Il gioco è fatto... Usa XBM, Luke...



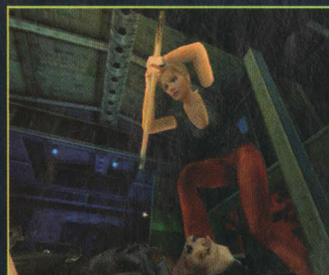
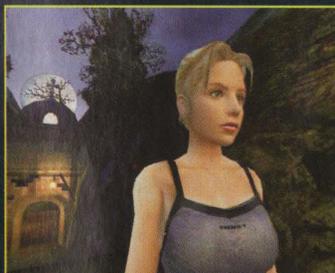
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

The Collective/Fox Interactive

Bill Gates: La conoscete, Buffy? Ma sì, quella ragazza un po' tonta ma tanto sexy che passa il tempo gignendosi con vampiri e paletti. Beh, il videogioco basato sulla bionda Buffy è un'esclusiva della mia Xbox! Sarà un mix di arti marziali, vampiri per teen ager e risoluzione di enigmi. A te piacciono i vampiri, Mike?

Mike Tyson: Beh, sai, Bill, mio padre mi diceva sempre: "Meglio i succhiasangue che i succhiasoldi delle tasse!" Ma tanto io mica le pago!

▲ È PROPRIO LEI!: La Buffy virtuale è davvero vicina a quella reale, garantisce Xbox!



▲ UN GIOCO LEGNOSO: Per ammazzare i vampiri non c'è niente di meglio di un bel paletto di legno.

XBOX - MANUALE DELLE ISTRUZIONI

Chissà quante volte avete comprato una console e chissà quante volte siete stati ingannati da quegli schifosi libretti che osano definire "di istruzioni"! XBM vi esorta a dire basta! Donne e uomini con l'Xbox, fatevi un gran favore, prendete i manuali e buttateli, tutto ciò che vi serve davvero si trova qui, raccolto nella guida che abbiamo realizzato per voi.



SISTEMA DI VIDEOGIOCHI XBOX

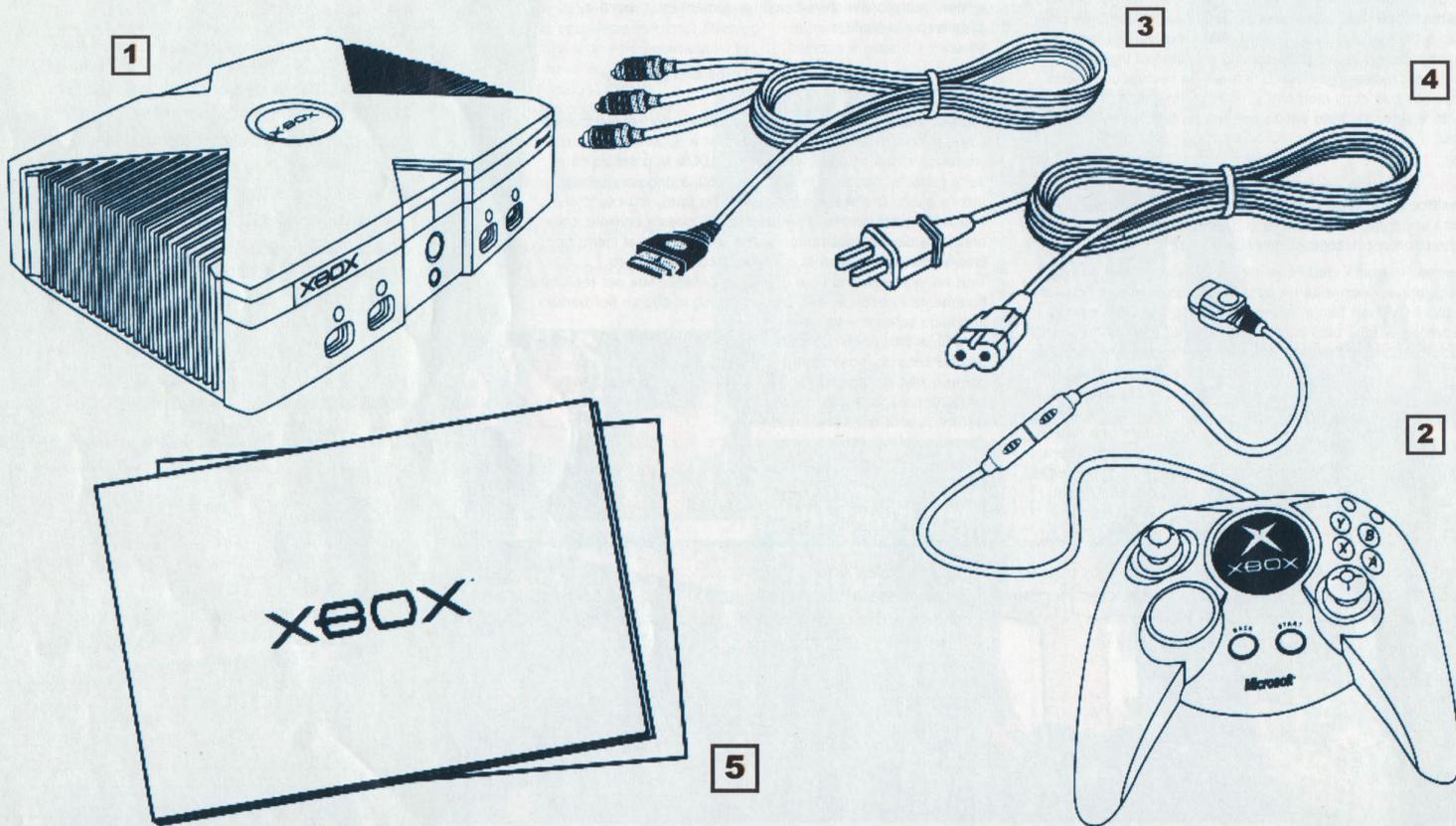
Con il sistema di videogiochi Xbox di Microsoft potete riprodurre CD audio, DVD (dopo aver acquistato l'apposito comando remoto) e anche giochi appositamente realizzati per esso. No, i giochi della PlayStation non funzionano. Assicuratevi che nella vostra confezione siano inclusi i seguenti componenti:

- 1 Console Xbox
- 2 Controller Xbox
- 3 Cavo video standard Xbox
- 4 Cavo dell'alimentazione Xbox
- 5 Manuale delle istruzioni e altra cartaccia varia Xbox
- 6 Santino di Harry Potter per il troubleshooting (Frate Indovino nell'Xbox giapponese)
- 7 Fascicoletto pornografico Xbox per delineare il target adulto della console

Conservare con cura queste istruzioni fino all'uscita in edicola della patch 1.0 contenente il 14% di errori in meno, e venduta al modico prezzo di 199,99 euro.

Se avete domande e/o problemi, telefonate ai numeri 112 o 113 e sporgete denuncia contro il Sig. Gates William. Altrimenti consultate i siti:

- www.cisonocascatoanchio.co.it
- www.melavevano detto compra unapiessedueounintendo.com
- ftp.scari.caunaconsolefunzionante.it
- www.poveroilluso.co.it



GUN METAL

Rage Software/Rage

Bill Gates: Quando ero piccolo, oltre a spiare mia sorella mentre si faceva la doccia, guardavo i cartoni animati giapponesi di robot, chiedendomi chi fosse più forte tra Mazinga, Goldrake e l'Ape Maya. *Gun Metal* non risponderà a questa domanda, ma ci farà guidare un mech in 25 missioni mozzafiato. Potremo distruggere palazzi, trasformarci in un jet super-sonico e interagire con molti personaggi non giocanti.

Mike Tyson: Io pure guardavo i robot ma pensavo: "Più sei grosso e più ti fai male quando cadi, pezzo di ferro!" E comunque, scemo, l'Ape Maya mica è un robot, è un'ape!



▲ **MACROSS:** I mech hanno un look che ricorda da molto vicino la famosa serie giapponese.

▼ **LUCE VERDE:** La grafica di *Gun Metal*, pur non eccezionale, vanta degli ottimi effetti di luce.



▲ **AFTER BURNER:** Le sezioni di "volo" sembrano un buon diversivo, ma non hanno lo stesso appeal di quelle a terra.

PERIFERICHE XBOX

Le seguenti periferiche, nonostante voi abbiate pagato un milione per questa console, sono vendute separatamente:

- K04-00001 Controller Xbox – Pad da gioco ergonomico a forma di salsiccia
- K02-00001 Memory Unit Xbox – Accessorio portatile per salvare i dati dei giochi
- K08-00001 Cavo Link Xbox – Cavo che rende praticabile il sesso tra due Xbox
- K01-00004 DVD Movie Playback Kit Xbox – Modo elegante per dire "costoso telecomando senza il quale non potete vedere i DVD"
- K06-00001 Cavo AV Xbox "Standard" – Cavo di base per una resa video davvero oscura

- K05-00001 Cavo AV Xbox "Avanzato" – Ne avevamo prodotti troppi, ora sono in magazzino
- K03-00001 Cavo AV Xbox "Alta Definizione" – Per veri rompicoglioni dell'alta fedeltà
- K07-00001 Adattatore RF Xbox – Per usare l'Xbox sul televisore di vostro nonno
- K09-00001 Communicator Xbox – Disponibile l'anno prossimo (non sappiamo ancora cosa diavolo sia ma il nome fa fico)
- K10-00001 Tappetino Tattile Xbox – Consente di provare le sensazioni del tatto nei videogiochi (supportato da *Dead or Alive 3*)
- K13-00001 Kimono antico Xbox – Periferica import per la penetrazione dell'Xbox in terra nipponica
- K17-00001 Sega Pack Xbox – Indispensabile accessorio multifunzione

IMPORTANTI INFORMAZIONI DI SICUREZZA

ATTENZIONE!

Se maneggiato malamente, l'Xbox può causare: incendi, sovraccarichi elettrici, morti improvise, necrosi alle estremità, tsunami, effetto serra, aerofagia o meteorismo, perdite di memoria, schizofrenia, manie di persecuzione, diarrea, crollo del PIL, crisi di governo e odio verso i Pokémon.

Evitare di aprire la console Xbox

Alcuni dei componenti interni conducono elettricità e il contatto con essi può causare la trasformazione dell'incauto utente in cotoletta panata.

Non aprire o smontare la console Xbox

All'interno dell'Xbox si trovano infatti scorie radioattive, feroci carnivori, virus Ebola, nani ninfomani pervertiti e fazzoletti usati di dirigenti Microsoft.

Non inserire nulla nell'apertura di ventilazione

La ventola dell'Xbox è dotata dell'avveniristico sistema IntelliGas e, se disturbata nelle sue funzioni, può emettere diversi litri di gas nervino.

Evitare di far cadere la console Xbox

Scegliere una posizione idonea per la vostra console in modo da prevenire possibili cadute tenendo conto del fatto che l'Xbox pesa oltre 45 Kg e vibra violentemente.

Evitare di surriscaldare la console Xbox

Il sistema di videogiochi Xbox genera molto calore. Onde evitare surriscaldamenti, tenere la console immersa in acqua gelata, posizionarla in area artica o evitare di tenerla accesa per più di 15 minuti consecutivi.

Mantenere la console Xbox lontana da bambini e animali

Il sistema di gioco Microsoft non è un dannato Nintendo e odia marmocchi e animaletti: se costoro entrano nel raggio di 8 metri, li uccide con un preciso raggio laser.

NOTE LEGALI

La Microsoft Corporation™ assicura al sistema di videogiochi Xbox una garanzia piena in caso di malfunzionamenti e difetti di programmazione valida per la durata di 12 anni e 6 mesi. Mettere l'Xbox in una busta qualsiasi e portarla presso qualunque banca o

ufficio postale, Microsoft la sostituirà con una funzionante, aggiungendo a essa, a titolo di risarcimento danni, quattro giochi in anteprima, due periferiche addizionali e una standista o uno spogliarellista completamente nuda/o e disponibile.

Attenzione: la garanzia è da considerarsi invalidata nel caso in cui:

1. La console sia stata aperta, capovolta, sotterrata, cosparsa di vasellina e/o burro o toccata almeno due volte da un bambino.
2. In casa dell'utente sia stata rinvenuta la presenza di altre console non Microsoft, ivi compresi Game Boy e telefoni cellulari muniti di giochi quali "Il serpente".
3. L'utente Xbox abbia usato, nelle 72 ore precedenti al guasto, un sistema operativo Apple, Linux o Amiga.

4. L'utente abbia giocato per più di venti minuti giornalieri a un qualunque titolo appartenente a questi generi: lotta, motori, agonismo estremo, simulazioni, avventure di ruolo.
5. Risulti, a seguito di istruzione Microsoft, che l'utente conosca il significato dell'espressione "pirateria informatica".
6. Risulti che l'utente o suoi familiari fino al 7° grado siano incorsi, nelle ultime 8 settimane, in un crash di sistema durante l'utilizzo di Windows o di un pacchetto applicativo Office.

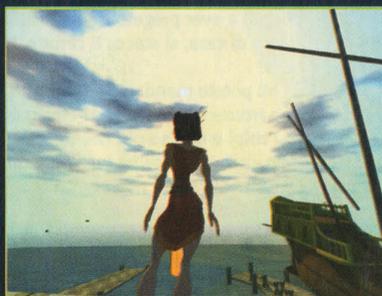
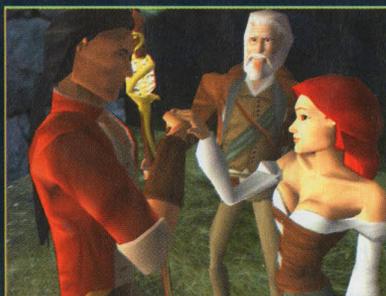
GALLEON

Confounding Factor/Interplay

Bill Gates: Toby Gard, l'autore di questa avventura grafica d'azione in terza persona (ci lavora da tre anni), è un grande. Pensate, è il creatore delle tette di *Lara Croft*! Il gioco sarà pieno di situazioni pericolose e vanta un'ottima trama avventurosa e un rivoluzionario sistema di controllo. Il protagonista è un uomo, ma chissà che belle figliole che ci saranno... Che ne dici, Mike?

Mike Tyson: Non è colpa mia! Era lei che mi provocava, aveva la minigonna e persino il rossetto! Lo sai come sono le ragazze, dicono di no ma intendono sì!

▲ **L'ISOLA DEL TESORO:** Tre anni per sviluppare un gioco sono tanti, speriamo ne sia valsa la pena...



▲ **LARA CHI?:** Anche in *Galleon* potremo controllare avventuriere dalle sinuose forme.

TRICKS
FOR
FREAKS

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Crissima Phroe Gna, sono un tuo fan scatenato di 17 anni. Sono biondo, alto, prestante e appassionato di snowboard. Avrei bisogno di una mano per il bellissimo *Amped* e mi chiedo: vo... non è che potresti... darmela? Grazie, signorina Gna, ti adoro, sei intelligentissima! Arturo Impala

Come potrei non aiutare un ragazzino in difficoltà? Come restare insensibile di fronte al candore e all'innocenza del piccolo Arturo, rimasto affondato nelle nevi di *Amped*? Non temere, piccino mio. Sono qui per risolvere i tuoi problemi (l'indirizzo della redazione lo trovi in seconda di copertina, credo... ci sono fino alle 18.00 dal lunedì al venerdì...). Eccoli i codici per *Amped*! Ah, dimenticavo... puoi chiamarmi Phroe...

Selezione del livello

Seleziona Options e poi Cheats dal menu principale. Inserisci GimmeGimme come codice e sentirai un effetto sonoro di conferma. Ora premi B per uscire dal menu.

Salti perfetti

Seleziona Options e poi Cheats dal menu principale. Inserisci come codice StickIT e sentirai un effetto sonoro di conferma. Ora premi B per uscire dal menu.

Controllare Raven

Seleziona "Options" e poi "Cheats" dal menu principale. Ora inserisci come codice RidinwRaven per rendere selezionabile Raven, la ragazza vista nei demo originali dell'Xbox, e uno snowboard Xbox. Premi B per uscire dal menu.

Controllare Steezy

Seleziona Options e poi Cheats dal menu principale. Inserisci come codice ChillinwSteezy e sentirai un effetto sonoro di conferma. Ora premi B per uscire dal menu.

Movimento libero

Seleziona Options e poi Cheats dal menu principale. Inserisci come codice ZIPster e sentirai un effetto sonoro di conferma. Ora premi B per uscire dal menu.

Con questo ho finito. Ti aspetto per una rovente sfida a due!





Anche se questo è solo il primo numero di XBM, ci avete già sommerso di lettere, un'ulteriore testimonianza che siamo sulla strada giusta, o no? Se pensate che ce le siamo inventate forse avete ragione, ma non ne avrete mai la prova certa. Comunque, vi invitiamo a scriverci via mail all'indirizzo xbm@playpress.com oppure via posta a:

XBM C/O PLAY PRESS PUBLISHING - VIA VITORCHIANO 123, 00189 - ROMA

VEDI LO JEDI...

No dico, ma siete impazziti? Vi siete bevuti il cervello? No dico, come si fa a mettere 5 a *Obiwan*? È il gioco più strafico che esista, mi fa sentire un vero Jedi. Se non chiederete scusa nel prossimo numero, vengo lì, vi sollevo come Luke fece con il suo X-Wing e vi scaravento nelle fogne dove quattro Ninja Turtles abuseranno del vostro coccige. Disgraziati...
Ermenegildo Zanchetta

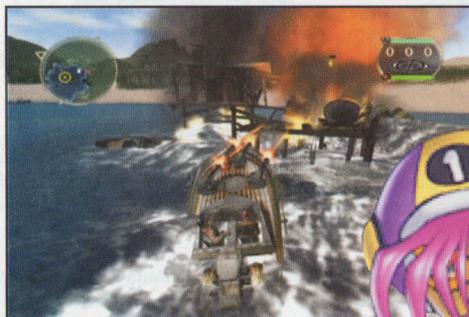
Caro Ermenegildo, il nostro coccige si è offeso, *Obiwan* è un titolo orrendo, Luke non sollevò davvero l'X-Wing ma c'era una gru dietro e le Ninja Turtles non esistono. Ora eliminati...

IL TRIANGOLO DI PHROE GNA

La nostra indomita valchiria redazionale risponderà ogni mese alle domande più scottanti. Fatevi sotto! Attenzione, la lettura di questo box è severamente vietata ai minori di 18 anni!

Cara Phroe Gna, ormai sono diversi anni che ti seguo e finalmente sono riuscito a trovare il coraggio di scriverti. Sai, sono un po' emozionato, tu sei il mio ideale di donna. Ma tranquilla, non ci sto provando, è solo che ho bisogno del tuo aiuto. Vedi, la mia cagnolina Vanessa ogni volta che mi metto a giocare con la console mi fa la pipì addosso e poi mi morde il piede. A parte il fatto che la scena è piuttosto umiliante, ogni volta devo comprare un pad nuovo e mettermi 4/6 punti sull'alluce. Cosa posso fare?
Ermenegildo Stantuffo

Salve Ermenegildo, per me è un momento molto triste. Sulla tastiera del mio computer si è appena versata l'ennesima lacrima: il mio ragazzo, Flippy Spadalunga, mi ha lasciato ed è volato via con un'altra colombella. Ma veniamo a noi. Il sesso è un mondo fantastico ma, per apprezzarlo al meglio, sarebbe più opportuno farlo con un'altra persona. E Vanessa potrebbe essere l'occasione giusta... Vedrai che così i tuoi problemi potrebbero sparire tra scatole di Ciappi e romantiche gite al parco...



IL CONFUSO

Cara redazione di XBM, sei fchissima! Ti seguo sin dall'inizio e devo dire che la rivista non fa altro che migliorare pagina dopo pagina. Ho appena comprato una PlayStation 2 e volevo farvi alcune domande:

- 1) In *Metal Gear Solid 2*, come si sbloccano gli occhiali da sole? Visto che ho anche un Dreamcast, volevo chiedervi:
- 2) In *Shenmue*, mio cugino ha detto che se il 23 marzo Ryo si specchia nello stagno della casa, dopo aver fatto colazione a casa, aver finito *Space Harrier* sul Saturn di casa e aver pregato tre volte all'altare di casa, si stacca il cerotto. E vero?
- 3) Mi potete mandare la soluzione di *The House of the Dead 2*? Finisco subito i colpi e non so più che fare... Mio cugino invece ha un Nintendo 64 e mi ha pregato di rivolgermi alcune domande:
- 4) In *Pokémon Snap* c'è un sistema per fotografare i teneri mostri paciocconi che si accoppiano selvaggiamente. Come si fa? Bisogna comprare

un'esca particolare?

Ora un saluto speciale a tutti ma soprattutto a Freeg Hna (spero si scriva così...) che mi sembra davvero un bel pezzo di figliola...

P.S.: grazie di esistere, continuate così, troppo forti, mi sto già abbonando, alla prossima, scusate per la lunghezza della lettera, non c'è due senza tre, tre per tre nove. Ciao da Ermenegildo Anonimo

Caro Anonimo, perché ti droghi? Non sai che usare sostanze allucinogene è dannoso per la salute e non fa piacere alle forze dell'ordine? Ma noi di XBM siamo dei tipi buoni, per cui risponderemo alle tue domande, ma tu dovrai darci l'indirizzo del tuo pusher che secondo noi la sa lunga...

- 1) Sulla nave ci sono degli armadietti con dei bei poster di gran belle donne appiccicate sopra. Aprine uno, gira tre volte su te stesso, fuma una sigaretta, recita in sanscrito antico la Divina Commedia e poi, su una gamba sola, accoppiati con il Metal Gear. Come per magia, gli occhiali saranno tuoi!
- 2) È tutto vero, tranquillo.
- 3) Devi andare da Dillo l'Armadillo che si trova nel primo vicolo a sinistra vicino al pappagallo dorato. Se sarai molto cortese lui ti saprà aiutare...
- 4) Abbiamo rivolto la tua domanda a Licia Colò, ma finora non abbiamo ricevuto alcuna risposta. Magari se Piero Angela la smettesse di importunare quella tenera coppia di piccioni potrebbe rispondere...



APRILE 2002

1	LUNEDÌ
2	MARTEDÌ
3	MERCOLEDÌ
4	GIOVEDÌ
5	VENERDÌ
6	SABATO
7	DOMENICA
8	LUNEDÌ
9	MARTEDÌ
10	MERCOLEDÌ
11	GIOVEDÌ
12	VENERDÌ
13	SABATO
14	DOMENICA
15	LUNEDÌ
16	MARTEDÌ
17	MERCOLEDÌ
18	GIOVEDÌ
19	VENERDÌ
20	SABATO
21	DOMENICA
22	LUNEDÌ
23	MARTEDÌ
24	MERCOLEDÌ
25	GIOVEDÌ
26	VENERDÌ
27	SABATO
28	DOMENICA
29	LUNEDÌ
30	MARTEDÌ

RICORDATE IL VOSTRO
APPUNTAMENTO
CON L'IDRAULICO!!!



CUBE
OGNI MESE IN EDICOLA

XFACTOR



XBOX: NEL CENTRO DEL MIRINO...



A molti, moltissimi, la nuova console Microsoft non ispira simpatia. Non credete alle parole di superficiali che leggete su tante riviste o siti Web: è la verità. I motivi sono fin troppo facili da individuare. Primo: l'Xbox porta addosso il simbolo del Nemico, cioè il nome Microsoft. Certo, perché Bill Gates, il perfido nerd occhialuto, il Paperone dei sistemi operativi, è sinonimo di "bug", "monopolio", "scortecchezza"... è l'Impero del Male da combattere fino alla morte. Ma questa, signore e signori, è propaganda, demagogia, generalizzazione.

Chiacchiere.

Non può negarsi che nella storia di Microsoft ci sia qualche ombra (quale gruppo economico non ne ha, nel sistema globalizzato del nuovo millennio?), ma resta il fatto che, qui e oggi, anno 2002, quando il sipario sulla Scatola X si è aperto, abbiamo trovato una console preparata.

Sorprendentemente preparata, aggiungerei. Un sistema di gioco (perché questo è: le storie del PC travestito sono contraddizioni in termini che non meritano spazio) che, dopo i timori dell'E3 2001, ha scoperto di saper fare paura ai concorrenti e dare grandi soddisfazioni ai tanti videogiocatori saliti a bordo.

In USA la sua line up di lancio è stata qualitativamente validissima e in Europa, con *Jet Set Radio Future*, tocchiamo il cielo con un dito. Si può parlare, parlare e parlare, si possono costruire ad arte critiche intellettualmente appaganti (hobby di certa stampa snob), ma intanto i videogiocatori, che tanto stupidi e sprovveduti non sono, hanno già scelto. L'Xbox, infatti, vola sulle ali di un ottimo successo commerciale. Tutti vogliamo divertirci e l'Xbox, come dicono i colleghi anglofoni, delivers... mantiene quanto promesso. Con *Halo*, che è lo *Starship Troopers* interattivo; con *DOA 3*, che presenta una grafica mai vista... ed è un titolo di lancio (chi ricorda *Tekken Tag Tournament* e *Ridge Racer V?*); con un racing game del calibro del buon *Gotham*; con il divino *Jet Set Radio Future*.

"Ma l'Xbox si impalla". Balle. Sono altre le console che sono risultate inficcate da pesanti difetti di fabbricazione e progettazione. "Ma l'Xbox ha i giochi da computer". È vero, li ha: vi risparmia di spendere due milioni all'anno in PC da gioco e vi dà anche i titoli da console. "Ma l'Xbox..."

Basta con i "ma". Troppi mesi di attesa hanno messo in moto troppe lingue, ora è tempo che siano le mani a muoversi sullo "scomodo" pad Xbox. Perché, vedete, a noi piace divertirci. Life is short... play morè!

NEXT

NUMERO 2
10 04 2002

TEKKI

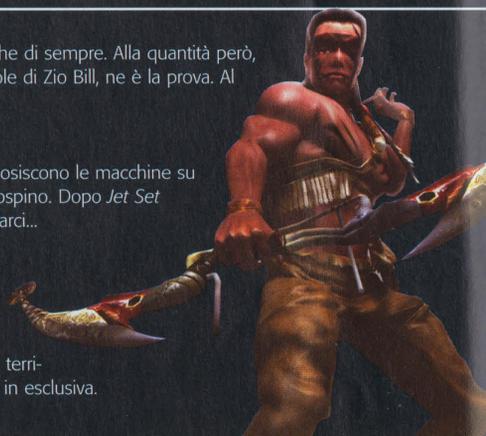
Con oltre sette titoli in arrivo su Xbox, la Capcom si conferma una delle software house più prolifiche di sempre. Alla quantità però, questa volta vediamo unita un'inaspettata qualità e *Tekki*, in arrivo nei prossimi mesi sulla console di Zio Bill, ne è la prova. Al prossimo mese per una lunga ed esauriente anteprima!

GUN VALKYRIE

La Sega è attualmente l'ago della bilancia del mercato delle console, i suoi titoli impreziosiscono le macchine su cui girano e l'Xbox, grazie alla sua naturale potenza, è tra i preferiti della casa del porcospino. Dopo *Jet Set Radio Future* ecco arrivare *Gun Valkyrie*, se volete dargli un'occhiata sapete dove trovarci...

TUROK EVOLUTION

Un uomo duro, tutto di un pezzo, sguardo da selvaggio e odore di muschio selvatico sotto le ascelle, Turok ha conquistato le edicole americane con i suoi avvincenti fumetti, ammaliato gli utenti del Nintendone 64 con i primi tre giochi della serie e ora, all'Acclaim, hanno deciso che è il momento di aprire la caccia anche nei territori Microsoft. Al prossimo numero per saperne di più... con tanto di interviste e foto in esclusiva.



Novità

La rivista di strategie PS & PS2

DAL 25 MARZO 2002 IN TUTTE LE EDICOLE

DALLE STESSE, GENIALI (?!?)

MENTI DI **PS MANIA 2.0** E **P2**,

UN PRIMO NUMERO DESTINATO

A ENTRARE NELLA STORIA...



100% PlayStation e PS2

PowerStation 2.0

Le strategie più approfondite
per i giochi del momento!!!

SUL PRIMO
NUMERO

La guida completa alla
nuova,
entusiasmante
avventura del geniale
Hideo Kojima...
Snake e Raiden
hanno bisogno di voi!!!

METAL GEAR SOLID 2

E inoltre le guide complete di:

- JAK AND DAXTER
- BALDUR'S GATE
- WIPEOUT FUSION
- TONY HAWK 3
- 007 IN AGENT UNDER FIRE
- SSX TRICKY





TRWAVITALIA



START

PlayStation è un marchio registrato e "PS2" è un marchio di Sony Computer Entertainment Inc.

THE THIRD PLACE



PlayStation 2